

В изре «Кориолис. Третий Горизонт» герои смогут отправиться к звёздам на борту собственного космического корабля. В этой главе описано, как именно это происходит: здесь ты найдёшь правила путешествий, космических сражений и создания кораблей.

КОСМИЧЕСКИЕ ПУТЕШЕСТВИЯ

Для космических путешествий по просторам Третьего Горизонта требуются железные нервы и куча времени, особенно если учесть, что полёт может затянуться из-за пиратов, космического мусора и невообразимых пространств, разделяющих светила двойных и тройных звёздных систем. Ни один нормальный капитан не выйдет из порта без предварительно рассчитанного курса, и главный помощник в этом деле — «Альманах» компании «Глашатай», гигантская информационная база стандартных маршрутов, зарегистрированных кораблей, координат космических станций и тому подобных данных.

Длительность межпланетных путешествий также может меняться в зависимости от взаимного расположения самих планет (в качестве примера можешь использовать карту Куа на стр. 280 — там указаны расстояния между звездой и основными космическими телами этой системы), но на практике дело редко приходится иметь с расстояниями, превышающими минимальную дистанцию между звёздными телами. Дело в том, что пилоты обычно прокладывают курс с учётом движения этих самых тел в космическом пространстве — так, чтобы корабль летел им навстречу, экономя и топливо, и время (см. врезку «Подсчёт времени путешествия»).

МЕЖЗВЁЗДНЫЕ ПУТЕШЕСТВИЯ

Межзвёздные путешествия на просторах Третьего Горизонта осуществляются при помощи врат — пространственных червоточин, созданных загадочной цивилизацией Зодчих (см. главу 13). Врата располагаются на расстоянии около 0,5 а. е. от солнца (ближе, чем любая из планет системы). Каждые врата (а их на орбите звезды может быть несколько) — это двусторонний межпространственный «тоннель», обеспечивающий надёжное и быстрое транспортное сообщение с одной из соседних систем. «Входная» и «выходная» стороны врат находятся на противоположных сторонах их двумерной плоскости и (предположительно) никоим образом друг с другом не контактируют.

Путешествие между вратами одной системы длится около суток, плюс ещё примерно сутки на подготовку к прыжку (как правило, большая часть этого времени экипаж проводит в молитвах, тестировании криокамер и ожидании попутного каравана, с которыми можно было бы разделить пошлину за проход сквозь врата). Сам прыжок происходит мгновенно. В оживлённых системах вроде Куа крупные караваны отходят один-два раза в неделю, но во внешних системах от одного каравана до другого может пройти не один сегмент (см. стр. 232).

Высшим приоритетом для привратных станций обладают большегрузные суда. В Куа они появляются примерно раз в сег-

«АЛЬМАНАХ»

Подразделением Консорциума, занимающимся сбором данных о звёздах и прочих космических телах, является «Фонд», но именно «Глашатай» при посредстве своего «Альманаха» снабжает капитанов кораблей информацией о стандартных маршрутах, привратных станциях, космопортах, зарегистрированных судах, астрономических аномалиях и т. п. За небольшую плату «Альманах» можно обновить на любой привратной станции Третьего Горизонта. К несчастью, даже самые свежие данные на деле могут оказаться устаревшими, а неудачливый экипаж имеет шанс столкнуться с пиратами или попасть в ионный шторм в том числе и на «безопасном» маршруте.

ПОДСЧЁТ ВРЕМЕНИ ПУТЕШЕСТВИЯ

Межпланетные дистанции измеряются в астрономических единицах (а. е.). Дистанция между двумя планетами вычисляется так:

- # Минимальная дистанция: разность расстояний от солнца до планеты отправления и от солнца до планеты прибытия.
- # Максимальная дистанция: сумма расстояний от солнца до планеты отправления и от солнца до планеты прибытия.
- # Время путешествия (в днях) равно расстоянию (в а. е.), на скорость корабля.

ЗАДЕРЖКА СВЯЗИ

Радиоволны перемещаются в пространстве со скоростью света, преодолевая 1 а. е. примерно за 8 минут, так что при двусторонней связи на этом расстоянии один обмен репликами занимает около 16 минут. Сквозь врата не проходит ни один тип излучения, так что межзвёздную связь обеспечивают курьерские яхты и беспилотные зонды, снующие туда-сюда между системами, доставляя срочные сообщения и важную информацию — всё это, естественно, не лучшим образом сказывается на скорости и качестве связи. На каждой привратной станции к услугам клиентов информационные зонды «Глашатая», которые могут передать послание адресату на любой другой привратной станции Горизонта. Стоит это недёшево и при этом не гарантирует ни того, что сообщение будет доставлено, ни того, что получит его именно тот, кому оно было адресовано.

мент — каждое пятое большегрузное судно, проходящее сквозь куанские врата, направляется на «Кориолис», остальные идут транзитом, в основном на Майру и Дабаран. Расстояние между куанскими вратами составляет около 3 а. е., и неуклюжие гиганты-большегрузы преодолевают его примерно за трое суток. Следующие за ними предприимчивые караванщики на быстрых судёнышках за это время успевают проверить пару-тройку сделок и вернуться как раз к отбытию.

ПРЫЖКИ СКВОЗЬ ВРАТА

Для того чтобы совершить прыжок сквозь врата, корабль должен приблизиться к звезде системы и, рассчитав скорость и вектор движения, войти во врата. Никто не знает, как именно действуют врата, но питает их, судя по всему, именно энергия звёзд — либо тепловая, либо гравитационная. Энергетические поля врат переменчивы и находятся в постоянном движении, динамика которого, судя по всему, привязана к фазам светил,

ПРЫЖКИ СКВОЗЬ ВРАТА

- # **Пошлины и караваны:** все необходимые для прыжка расчёты может выполнить привратная станция. Это относительно безопасно, но весьма недёшево — сумма пошлины обычно колеблется от 5000 до 10000 бирров, так что капитаны кораблей нередко объединяются в караваны и оплачивают услуги привратных станций вскладчину. Пилот в любом случае получает модификатор +3 при проверке **ПИЛОТИРОВАНИЯ**.
- # **Самостоятельный прыжок:** если у экипажа корабля нет денег на оплату услуг привратной станции, он может попытаться рассчитать прыжок самостоятельно. Для этого потребуется четыре часа напряжённых вычислений и успешная проверка **НАУКИ**. Каждая дополнительная шестёрка, полученная в результате проверки, уменьшает это время на один час (вплоть до минимума в один час). Сам прыжок — это проверка **ПИЛОТИРОВАНИЯ** (–1).

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ, ЧТО ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ СПОСОБЫ ПРОТИВОЗАКОННЫ:

- # **Большегрузные суда:** если свободного времени у экипажа больше, чем денег, можно дожидаться большегруза и совершить прыжок, пристроившись вслед за ним. Большегрузы всегда получают координаты входных векторов без очереди, и каждый, кто окажется рядом, может этим воспользоваться. Прыжок вслед за большегрузом — это проверка **ПИЛОТИРОВАНИЯ** (+1). Единственный существенный недостаток этого способа в том, что большегруз — достаточно редкая «птица» даже по меркам такого крупного транспортного узла как Куа.
- # **Прыжок вслепую:** воистину отчаявшиеся капитаны (обычно пираты и другие разыскиваемые преступники) могут решиться на прыжок вслепую, без предварительных астрономических вычислений. Для этого потребуется проверка **ПИЛОТИРОВАНИЯ** (–3), которую пилот должен пройти сам, без помощи со стороны других персонажей.

около которых они расположены. Для расчёта текущей формы и размера врат, а также безопасного вектора вхождения требуется масса сложнейших математических расчётов. Без таких расчётов велик риск войти во врата лишь частично. Для невезучего экипажа дело закончится яркой вспышкой, знаменующей исчезновение корабля из материальной вселенной; а для везучего — аварией и частичным разрушением судна.

Человек способен пройти сквозь врата лишь в состоянии криогенной заморозки (криостазиса). В противном случае он либо просто погибнет, либо (если ему сильно не повезёт) получит тяжелейшую психическую и физическую травму, которую космоплаватели называют «стазис-дурью», «гиперболезнью» или «отморозкой». Если маршрут космического корабля пролегает через несколько систем, большая часть экипажа остаётся в стазисе до самого прибытия к пункту назначения, и только при транзите через опасные системы вроде Одакона после выхода из врат на вахту заступает весь экипаж.



ТАБЛИЦА 7.1 — МОДИФИКАТОРЫ ПРЫЖКОВ

ФАКТОР	МОДИФИКАТОР
Молитва и приношение (ритуал длительностью около 4 часов)	+1
Часовня на борту корабля	+1
Рукоположенный священник на борту корабля	+2

ПОСАДКА НА ПОВЕРХНОСТЬ ПЛАНЕТ

Процесс посадки космического корабля с орбиты на поверхность планеты занимает от одного до нескольких часов. Большая часть этого времени — это процесс подготовки ко входу в атмосферу (или отрыву от земли, если речь идёт о взлёте): прогрев гравитонных двигателей, закрепление грузов и регулировка тепловых экранов. Однако для большей части грузовых кораблей Третьего Горизонта посадка на поверхность планеты — это скорее аварийная ситуация, чем штатная процедура, поэтому свои торговые операции они совершают на орбитальных торговых станциях, а сообщение между орбитой и поверхностью планеты обеспечивают грузовые и пассажирские челноки. Отдельные торговые орбитальные станции используются только в хорошо развитых и густонаселённых системах, а малонаселённые планеты обходятся наземными космопортами и привратными станциями.

Часть грузов, поступающих на орбитальные склады, попадает на специальный аукцион для вольных торговцев, доставляющих товары на отдалённые космические станции и в колонии, расположенные в основном в системах за пределами Дабаранского Кольца и Майранской Цепи — там, куда не добираются большегрузные суда.

ТАБЛИЦА 7.2 — НЕУДАЧНЫЕ ПРЫЖКИ СКВОЗЬ ВРАТА

Пройди проверку по этой таблице, если попытка совершить прыжок сквозь врата заканчивается неудачей. Любой результат кроме последнего означает, что корабль остаётся в той же системе. Если неудачей оканчивается прыжок вслепую, прибавь 10 к результату проверки d66.

d66	Исход
11–14	Корабль проходит мимо врат, едва задев поле, в результате чего в случайном модуле корабля происходит разгерметизация.
15–22	Поле поглощает энергию корабельного реактора, и тот отключается. Ремонт займёт d6 дней.
23–26	Корабль входит во врата, но тут же выходит обратно и получает d6 пунктов урона.
31–34	Сквозь корабль проходит мощный энергетический разряд, в результате чего его манёвренность снижается на 1 пункт до тех пор, пока его не отремонтируют на верфи.
35–44	На пути к вратам корабль сталкивается с другим судном или куском космического мусора (см. «Таран» на стр. 169).
45–53	Корабль входит во врата и пропадает на d6 часов, а затем возвращается обратно, но уже с незванным гостем на борту — на судно проникает одно из порождений Межзвёздной Тьмы (все детали на усмотрение ведущего).
54–61	Корабль входит во врата и исчезает на d6 дней, а затем возвращается обратно, но у одного из находящихся на борту персонажей игроков случается приступ мании (см. стр. 337).
62–66	Корабль входит во врата и исчезает на d6 месяцев, а затем просто возвращается обратно.
71–76	Корабль входит во врата без происшествий, но выходит из них в случайно выбранной системе.

КОСМИЧЕСКИЕ КОРАБЛИ ТРЕТЬЕГО ГОРИЗОНТА

На просторах Третьего Горизонта встречаются корабли самых разных типов и размеров. Большая часть этих кораблей построена относительно недавно, так что, несмотря на приверженность конструкторов вековым традициям кораблестроения, их вполне можно считать одной из вершин современной технологической мысли. К тому же в последнее время благодаря стремительной экспансии Консорциума многие старинные верфи обрели новую жизнь — построенные на них корабли, простые, но очень практичные, конструируются по модульному принципу, а затем просто оснащаются (или переоснащаются) нужным оборудованием в соответствии с пожеланиями заказчика. Впрочем, некоторые межзвёздные маршруты по-прежнему бороздят по-настоящему старые суда, в первую очередь — большегрузы и тяжёлые военные корабли, построенные задолго до кровавой эпохи Падения Врат.

Все космические корабли Третьего Горизонта делят на классы, отличающиеся друг от друга размерами и игровыми параметрами. Модули выбираются при создании судна, но их можно добавить или заменить уже по ходу игры. Различные усовершенствования улучшают те или иные эксплуатационные характеристики корабля.

ПАРАМЕТРЫ КОСМИЧЕСКОГО КОРАБЛЯ

- * **КЛАСС:** размер корабля, будь то крохотный скаут, истребитель (класс I) или громадный большегруз (класс V). Именно класс определяет, сколько энергии требуется для управления кораблём.
- * **МОДУЛЬНЫЕ ОТСЕКИ:** количество модулей, которые можно установить на корабль (помимо трёх обязательных — мостика, реактора и гравитонного двигателя).
- * **ЭНЕРГИЯ:** мерило мощности корабельного реактора — количество пунктов энергии, которую экипаж может распределить между различными системами корабля.
- * **ПРОЧНОСТЬ:** количество пунктов структурного урона, которое может выдержать корабль.
- * **МАНЁВРЕННОСТЬ:** указывает, насколько корабль лёгок и послушен в управлении.
- * **ЗАМЕТНОСТЬ:** базовая сложность обнаружения корабля при помощи сканеров.
- * **БРОНЯ:** класс защиты корабля — это количество кубиков, которое используется при проверке брони.
- * **СКОРОСТЬ:** количество астрономических единиц, которое корабль способен преодолеть за сутки полёта, используется при определении длительности космических путешествий.
- * **БАЗОВАЯ ЦЕНА:** стоимость корабля без дополнительных модулей и усовершенствований.
- * **ЦЕНА:** конечная стоимость корабля с учётом всех дополнительных факторов.



ТАБЛИЦА 7.3 — КЛАССЫ КОСМИЧЕСКИХ КОРАБЛЕЙ

Ниже приведены примеры относящихся к различным классам кораблей. Класс 0 — это космические суда и объекты, настолько малые, что их можно считать транспортными средствами (см. стр. 99). В скобках указаны транспортные средства, имеющие размеры, сравнимые с кораблями соответствующего класса.

КЛАСС	ПРИМЕР
0	Торпеда, мина, БПЛА (гравитикл)
I	Истребитель, космическая шлюпка (грузовая платформа, гравилёт)
II	Торпедоносец, челнок (бронированный гравилёт, вездеход)
III	Лёгкое грузовое судно, патрульный катер, канонерка, курьерская яхта (тягач)
IV	Тяжёлое грузовое судно, крейсер, спасательный корабль, старательское судно, эсминец
V	Тяжёлый крейсер, большегрузное судно, привратная станция

ТАБЛИЦА 7.4 — ТИПЫ КОСМИЧЕСКИХ КОРАБЛЕЙ

Тип	Класс	Подходящие амплуа команды
Челнок ¹	II	Агенты
Торпедный катер	II	Наёмники
Лёгкое грузовое судно ^{1,2}	III	Агенты, вольные торговцы, исследователи, паломники
Лёгкое пассажирское судно ¹	III	Паломники
Курьерская яхта ^{1,2}	III	Агенты, вольные торговцы, исследователи
Клипер ¹	III	Вольные торговцы
Патрульный катер ¹	III	Агенты, наёмники, паломники
Канонерка ^{1,2}	III	Наёмники
Ударный корабль ¹	III	Наёмники
Блокадопрорыватель ¹	III	Наёмники
Прогулочная яхта	III	Агенты
Летающий цирк ¹	IV	Паломники
Старательское судно ¹	IV	Исследователи
Спасательный корабль ^{1,2}	IV	Исследователи
Пассажирский лайнер	IV	Паломники

¹Характеристики этих кораблей приведены на стр. 156–159.

²Планы этих кораблей приведены в приложении в конце книги.



СОЗДАНИЕ КОСМИЧЕСКОГО КОРАБЛЯ

Создавая команду персонажей игроков, вы должны создать для них и космический корабль. В таблице слева приведены варианты для различных амплуа. В этой главе приведены характеристики, а в конце книги — подробные планы некоторых из этих кораблей. Если же вам хочется создать свой собственный корабль с нуля, вот план действий.

СОЗДАНИЕ КОСМИЧЕСКОГО КОРАБЛЯ

1. Решите, какого рода корабль вам необходим.
2. Выберите класс корабля и верфь, на которой он был построен.
3. Выберите изъём корабля.
4. Выберите модули.
5. Выберите три дополнительных усовершенствования.
6. Запишите игровые параметры корабля с учётом выбранных модулей и усовершенствований.
7. Подсчитайте общий долг команды на начало игры.



Кораблю нужен экипаж, и минимальный размер экипажа определяется классом корабля. Все доступные корабельные должности должны быть заняты либо живыми людьми, либо автоматикой (см. «Усовершенствования» ниже). На некоторых малых кораблях функции всех членов экипажа выполняет пилот.

КЛАСС И ТИП КОРАБЛЯ

Первый выбор, который вам предстоит сделать — выбрать тип корабля. Что это будет за корабль: быстрая курьерская яхта, надёжный грузовик или потрёпанная в боях канонерка? Определитесь, сколько у него должно быть оружия, торпед, места в трюмах и т. п. В качестве источника вдохновения можно использовать корабли, описанные на стр. 158. Корабль III класса — хороший выбор для большинства начинающих искателей приключений. Обратите внимание, что параметры, приведённые в таблице 7.5, могут измениться в зависимости от выбора модулей и усовершенствований.

ВЕРФИ ТРЕТЬЕГО ГОРИЗОНТА

- * «ХЕЛЁВ» — Майра: красивые, изящные и резвые корабли. +1 к манёвренности и заметности, +5% к базовой цене.
- * «ХАРИМА» — Монолит: быстрые и роскошные суда, в основном гоночные, прогулочные и курьерские яхты. +1 к запасу энергии, – 1 к запасу прочности, +5% к базовой цене.
- * КАРМЕРРАК — Залос: верфи Ордена Неприкасаемых. Даёт доступ к усовершенствованию антивещественные двигатели. Базовая цена не изменяется.

- * «ДАРКОС» — куанский пояс астероидов: практичные, надёжные и неплохо вооружённые грузовые корабли. +1 к запасу прочности, – 2 к броне, +5% к базовой цене.
- * «ХАЛЬГРИЯ» — орбита между «Кориолисом» и Куа: могучие большегрузы и недорогие грузовые корабли. –1 к манёвренности, + [класс корабля] модульных отсеков, – 5% к базовой цене.
- * ДАГАРАБ — Садааль-Б (Консорциум): грузовые и боевые корабли с дополнительным вооружением. –1 модульный отсек, + [класс корабля] модульных отсеков для бортовых орудий. +5% к базовой цене.



ИЗЪЯН КОРАБЛЯ

Для того чтобы придать своему кораблю уникальности, нужно добавить ему какой-нибудь изъян. Обрати внимание, что этот изъян действует не всегда — ведущий должен активировать его, потратив накопленные пункты тьмы. Выбери один из приведённых ниже примеров или придумай свой, используя их как пищу для воображения.

- * **СВОЯЩИЕ МАНЕВРОВЫЕ ДВИГАТЕЛИ:** маневровые двигатели корабля ненадёжны и склонны к сбоям. Когда изъян активирован, корабль получает –1 к **манёвренности** до конца сражения, сцены или действия, требующего проверки (например, стыковки).
- * **ПРОКЛЯТИЕ:** Лики отвратили свой взор от этого корабля — прыжки сквозь врата и дальние космические перелёты на нём редко обходятся без происшествий. Когда изъян активирован, пилот получает –1 при проверках **пилотирования**, если пытается провести корабль сквозь врата, а пока судно идёт сквозь Межзвёздную Тьму, ведущий получает на 1 пункт тьмы в неделю больше, чем обычно, но не более 3 (см. стр. 140).
- * **НЕНАДЁЖНЫЕ СЕНСОРЫ:** сенсоры корабля оставляют желать лучшего. Когда изъян активирован, штурман-оператор получает модификатор –1 при проверках **инфомантии** до конца сражения, сцены или действия, требующего проверки.



Группа Сабы готова создать себе корабль. Игроки хотят что-нибудь быстрое и приспособленное к посадкам на поверхность планет. Они останавливают свой выбор на небольшой курьерской яхте и дают ей имя «Нарзаль».

Игроки решают, что «Нарзаль» должен быть построен на майранской верфи «Хелеб», корабли которой славятся гармоничностью и изяществом форм. Их судно получает +1 к манёвренности и +1 к заметности. «Нарзаль» — корабль III класса, который теперь обладает следующими базовыми параметрами: манёвренность +1; запас энергии 5; запас прочности 6; заметность +1; броня 5; скорость 2. Кроме того, его базовая цена вырастает на 5%. Теперь игрокам предстоит заполнить различным оборудованием 10 его модульных отсеков.



ТАБЛИЦА 7.5-6 — БАЗОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ КОСМИЧЕСКИХ КОРАБЛЕЙ

Класс	Энергия	Прочность	Манёвренность	Заметность	Броня	Скорость	Модульные отсеки	Базовая цена
I	3	2	+2	–2	3	4	3	100000
II	4	4	+1	–1	4	4	6	200000
III	5	6	+0	+0	5	2	10	1000000
IV	6	9	–1	+2	7	1	20	2000000
V	7	12	–2	+3	9	1	40	10000000

Команда считает, что своенравный искусственный разум — это довольно забавно, так что изъёном «Нарзаля» становится «эксцентричный корабельный интеллект».

ПУНКТЫ ТЬМЫ И КОСМИЧЕСКИЕ КОРАБЛИ

Ведущий может тратить накопленные пункты тьмы во время космических путешествий и сражений. Ниже описаны события, которые он может при этом инициировать:

- # **ОТКАЗ СИСТЕМЫ:** 1 или 3 пункта тьмы в зависимости от текущего состояния системы. Одна из корабельных систем перестаёт работать. Это может быть что угодно — от бортового орудия до системы жизнеобеспечения. Чтобы вернуть систему в строй, необходимо пройти проверку технологии или инфомантии.
- # **ИЗЪЯН КОРАБЛЯ:** 2 пункта тьмы. Активация изъяна корабля (см. выше).
- # **СВОЙ СИСТЕМЫ:** 1 пункт тьмы. Из-за временного сбоя или ненадлежащих условий эксплуатации одна из корабельных систем выходит из строя на три раунда (см. «Техническое обслуживание», стр. 155).

- * **УСТАРЕВШИЙ КОМПЬЮТЕР:** корабельный компьютер определённо видел лучшие дни. Когда изъян активирован, пилот получает модификатор –1 при проверках **ПИЛОТИРОВАНИЯ** до конца сражения, сцены или действия, требующего проверки.
- * **ПРОЖОРЛИВЫЙ МАРШЕВЫЙ ДВИГАТЕЛЬ:** разгонный блок гравитонных двигателей корабля плохо слушается управления. Когда изъян активирован, передвижение корабля до конца сражения обходится на один пункт энергии больше, чем обычно (см. стр. 167).
- * **ПОВЫШЕННАЯ ЗАМЕТНОСТЬ:** время от времени в системе экранирования корпуса корабля происходят неполадки. Когда изъян активирован, все противники получают модификатор +2 при проверках **ИНФОМАНТИИ**, когда пытаются засечь корабль при помощи сенсоров. Эффект длится до конца сражения или сцены.
- * **ЭКСЦЕНТРИЧНЫЙ КОРАБЕЛЬНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ:** требуется корабельный интеллект (см. «Усовершенствования», стр. 154). Когда изъян активирован, корабельный интеллект отказывается выполнять поставленную перед ним задачу, и вместо этого начинает громко оспаривать полученное распоряжение через судовой интерком. Эффект длится либо несколько часов, либо до конца сражения.



МОДУЛИ

На каждом корабле Третьего Горизонта по умолчанию имеется три обязательных модуля:

- * мостик;
- * реактор;
- * гравитонный двигатель.

Все остальные модули являются дополнительными, и для их установки нужны модульные отсеки, количество которых определяется классом корабля, местом его постройки и наличием усовершенствования дополнительные модульные отсеки (см. ниже). Инфраструктура маленького корабля способна поддерживать лишь несколько модулей, в то время как на большом корабле места хватит на несколько десятков модулей. Не забудьте учесть цену дополнительных модулей при подсчёте конечной стоимости корабля.

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ МОДУЛИ

* Мостик (С)

Мостик — это мозговой центр корабля, рубка, в которой располагаются боевые посты капитана, пилота и штурмана-оператора. Оборудование для управления сенсорами и двигателями находится именно на мостике, и именно с мостика экипажу корабля открывается вид на Межзвёздную Тьму. На малых кораблях мостик называется кокпитом или кабиной пилота.



ТАБЛИЦА 7.7 – МОДУЛИ

Модуль	Мод.	Функционал	Цена	Модуль	Мод.	Функционал	Цена
Демонтажный отсек		Утилизация кораблей и их обломков	55000	Спасательные капсулы		Спасение с терпящего крушение корабля	20000
Стыковочный отсек		Стыковка с другими кораблями	15000	Добывающий отсек		Добыча газов и минералов	75000
Ангар		Приём других кораблей и транспортных средств	10000	Ремонтный отсек		Ремонт и техническое обслуживание судна	45000
Каюты-ячейки		Тесные спальные места	15000	Потайной грузовой отсек		Потайной склад для контрабанды	5000
Каюты-комнаты		Стандартные жилые каюты	25000	Криокамеры		Необходимы для прыжков сквозь врата	25000
Каюты-люкс		Роскошные апартаменты	40000	Торпедно-минный отсек		Хранение и пуск торпед и мин	20000
Часовня	+1	Место отправления культа Ликов	10000	Бортовое вооружение		Уничтожение вражеских кораблей	Разн.
Грузовой отсек		Складское помещение	5000	Современная мастерская	+1	Починка сломанного снаряжения и систем	7500
Медотсек	+3	Корабельный медпункт	10000				

УРОВЕНЬ ТЕХНОЛОГИИ

Как и снаряжение, корабельные модули и усовершенствования принадлежат к тому или иному уровню технологии (см. стр. 104). Большинство к современному (С), меньшинство — к передовому (П), а некоторые редчайшие образчики — к засекреченному (З). Модули, отмеченные (*), лицензированы — легально их могут приобрести только персонажи с достоинством лицензиат (см. стр. 73).

О ВАЖНОСТИ СТЫКОВОЧНОГО ОТСЕКА

Стыковочный отсек, хоть и является дополнительным модулем, необходим для кораблей тяжелее II класса, поскольку без него ваш корабль не сможет стыковаться с другими кораблями или космическими станциями — вместо этого вам придётся запрашивать посадку в ангаре или выходить в открытый космос в скафандре или шлюпке.

✳ РЕАКТОР (С)

Источником энергии для подавляющего большинства кораблей Третьего Горизонта служат водородные реакторы термоядерного синтеза, размер и мощность которых зависит от класса и размера самого корабля. Некоторые усовершенствования увеличивают количество вырабатываемой реактором энергии.

✳ ГРАВИТОННЫЕ ДВИГАТЕЛИ (С)

При помощи гравитонного генератора, отводных дюз и системы эмиттеров корабль может притягиваться к ближайшим источникам гравитации или отталкиваться от них. Маршевые двигатели ускоряют корабль и замедляют его, а независимые от них маневровые позволяют кораблю маневрировать. Основным недостатком гравитонных двигателей корабельного класса — эффект гравитационной компенсации. Отводные дюзы выпускают направленный «выхлоп» — область повышенной силы тяжести и мощных гравитационных возмущений. По технике безопасности к началу предстартовой подготовки персонал обязан покинуть взлётно-посадочную площадку, а пилот должен наращивать тягу двигателя постепенно и не совершать резких манёвров. Гравитонные двигатели обычно размещают в кормовой части корабля.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МОДУЛИ

✳ ДЕМОНТАЖНЫЙ ОТСЕК (С)

Основной вид деятельности спасательных судов — это сбор и утилизация останков кораблекрушений и космического мусора. Для этого на корабле и нужен монтажный отсек: огромное пустое помещение, оборудованное кранами, подъёмниками, механическими захватами и мощными промышленными резаками. Ваш корабль должен быть хотя бы на класс тяжелее судна, останки которого вы собираетесь утилизировать.

✳ СТЫКОВОЧНЫЙ ОТСЕК (С)

Стыковочный люк, раздвижной герметичный тоннель и воздушный шлюз с простейшей системой обеззараживания позволяют кораблю стыковаться с другими судами. Если корабль не оборудован этим модулем, единственным способом попасть на борт другого корабля является ангар (свой или чужой) или выход в открытый космос.

✳ АНГАР (С)

В этом отсеке можно размещать транспортные средства и лёгкие космические суда как минимум на два класса легче корабля-носителя (см. таблицу 7.3). Одновременно в ангар может поместиться только одно судно или транспортное средство максимально допустимого размера, но каждый дополнительный класс разницы в размерах увеличивает это количество в четыре раза. Так, в ангар судна V класса поместится одно судно III класса, четыре судна II класса или шестнадцать судов I класса.

Помните, что на корабле может быть несколько ангаров. Помимо всего прочего, в ангаре очень удобно проводить ремонт (см. стр. 168).

✱ Каюты (С)

Жилые помещения для экипажа и потенциальных пассажиров.

- ✱ **Ячейки:** компактные многоярусные койки, похожие на пластиковые соты. Каждый модуль оборудован общим санитарным блоком.
- ✱ **Комнаты:** отдельные каюты примерно 3×2 метра. Каждая каюта снабжена складной койкой и индивидуальным санитарным блоком. Каждый модуль оборудован меблированной кают-компанией и небольшой рекреационной зоной.
- ✱ **Люкс:** большие каюты с огромными кроватями, удобной мебелью и собственными рекреационными зонами, оборудованные лучшими санитарными блоками из тех, что можно установить на космическом корабле.



Вместимость модуля зависит от класса корабля и качества жилищных условий.

КЛАСС	Ячейки	Комнаты	Люкс
I	1	–	–
II	5	1	–
III	20	5	1
IV	80	20	5
V	320	80	20

✱ Часовня (С)

Отсек, посвящённый отправлению культа Ликов. В честь Незримого на одной из расписанных восемью иконами стен оставляют свободное место; если часовня украшена статуями, то одну из девяти ниш или постаментов оставляют пустыми. После проведения молебна в часовне персонажи игроков получают модификатор +2 при вознесении молитв, обращённых к Лику, в честь которого был отслужен молебен (см. стр. 55). Кроме того, этот модуль значительно облегчает прыжки сквозь врата (см. стр. 139).

✱ Грузовой отсек (С)

Помещение с атмосферой и системой климат-контроля, способной обеспечить идеальные условия для транспортировки любого груза. Помни, что грузовых отсеков на судне может быть несколько, а их вместимость определяется корабля (см. таблицу на следующей странице).



КЛАСС	ВМЕСТИМОСТЬ
I	1 тонна
II	5 тонн
III	50 тонн
IV	250 тонн
V	1000 тонн

✳ Медотсек (С)

Медотсек незаменим при лечении ранений и травм (см. стр. 95).

✳ Спасательные капсулы (С)

Эти устройства позволяют экипажу обречённого корабля избежать неминуемой смерти. Активация спасательной капсулы — это стандартное действие. В каждой капсуле имеется недельный запас кислорода, воды и пищи для пятерых человек, а в аварийный комплект иногда входят экзоскафандры, лекарства и прочее полезное снаряжение. Количество спасательных капсул в модуле зависит от класса корабля (на кораблях I класса недостаточно места даже для одной такой капсулы).

КЛАСС	КАПСУЛ В МОДУЛЕ
I	—
II	1 (5 человек)
III	2 (10 человек)
IV	4 (20 человек)
V	16 (80 человек)

✳ Добывающий отсек (С)

Этот модуль необходим, если вы хотите добывать в космосе ценные газы и минералы. Этот модуль оборудован бурами, сетями для руды, магнитными тралами и всем необходимым ручным инструментом — перфораторами, виброкирками, ломками и т. д. Для хранения и перевозки добычи необходим грузовой отсек.

✳ Ремонтный отсек (С)

Ремонтный отсек — это безатмосферный грузовой модуль, доверху забитый всем необходимым оборудованием для ремонта и обслуживания космического корабля. Этот модуль помогает бортинженеру поддерживать работоспособность корабля в бою (см. стр. 167) и во время путешествия (см. стр. 155). Для тех, кто подолгу бороздит просторы Межзвёздной Тьмы, ремонтный отсек может оказаться весьма и весьма полезным приобретением.

✳ Потайной грузовой отсек (С)

Замаскированный грузовой отсек для «деликатных» грузов. Поскольку содержимое этого модуля должно быть надёжно

сокрыто от посторонних глаз, большая часть его полезного пространства занята «декорациями» — рекреационным оборудованием, задекларированными грузами и т. п. Вместимость потайного грузового отсека составляет лишь 20% от вместимости обычного грузового отсека (см. выше), но для того, чтобы его обнаружить, понадобится успешная проверка наблюдательности.

✳ Криокамеры (II)

В этом модуле находятся капсулы криогенного сна. Для человека прыжок сквозь врата без криостазиса — практически самоубийство; как минимум — билет в один конец в пучину безумия хронической гиперболизации. Криокамеры также используют во время длинных межпланетных перелётов, а на кораблях, маршрут которых пролегает через несколько врат, пассажиров и вспомогательных членов экипажа и вовсе выводят из криостазиса только после последнего прыжка. Количество криокамер в модуле зависит от класса корабля.

КЛАСС	КРИОКАМЕРЫ
I	1
II	5
III	20
IV	80
V	320

✳ Торпедно-минный отсек (С)

Модуль для хранения и пуска космических мин и торпед. В отсеке можно хранить до четырёх торпед или до восьми мин (две мины занимают столько же места, сколько одна торпеда). Сами мины и торпеды продаются отдельно. Одна торпеда весит около тонны; одна мина — около 500 кг. Критическое повреждение торпедно-минного отсека вызывает детонацию сразу всех находящихся внутри мин и торпед. Взрыв такой мощности вполне может погубить корабль.

✳ Корабельное оружие (С/II/З*)

Цена этого модуля зависит от типа установленного в нём оружия (см. таблицу 7.9). Торпеды и мины в данном понимании не считаются орудиями как таковыми, поскольку для их пуска необходим торпедно-минный отсек (см. ниже), и каждую торпеду и мину нужно покупать отдельно. Если не сказано обратное, бортовые орудия наносят цели структурный урон.

✳ Современная мастерская (С)

Этот модуль — полноценная мастерская, которая обеспечивает модификатор +1 при проверках **ТЕХНОЛОГИКИ** во время ремонта (причём не только снаряжения, но и самого корабля). Эту мастерскую можно использовать только для ремонта архаичного или современного оборудования (см. усовершенствование передовая мастерская, ниже). Описание см. на стр. 114.

ТАБЛИЦА 7.8 — ТИПЫ КОРАБЕЛЬНЫХ ОРУДИЙ

БКО	Бортовой комплекс обороны выстреливает в пространство сенсорные буйки, которые сбивают с толку наведённые на корабль торпеды. При «попадании» из БКО торпеда или мина наводится на буйёк, теряет цель из виду и отключается. БКО можно использовать при ведении оборонительного огня (см. стр. 170)
Инфо-импульс	При попадании в цель этот пакет вредоносных данных наносит вражескому кораблю системный урон
Боевой мем	Боевой мем — это самообучающаяся программа, способная на расстоянии выводить из строя отдельные системы вражеских кораблей. Атака этим «орудием» состоит из двух этапов. На первом этапе штурман-оператор (см. стр. 169) должен просканировать вражеский корабль. Это проверка инфомантии с модификатором, равным заметности корабля. В космическом сражении эта проверка считается действием и стоит 1 пункт энергии. Осуществлять захват цели не обязательно. В случае успеха штурман-оператор узнаёт, какие модули установлены на вражеском корабле. Вторая стадия — запуск самого мема. Обратите внимание, что с его помощью можно атаковать только успешно просканированный корабль. Запуск мема — это тоже проверка инфомантии с модификатором, равным заметности корабля. В космическом сражении эта проверка также считается действием и стоит 1 пункт энергии. Осуществлять захват цели также не обязательно. Штурман оператор должен выбрать один из модулей вражеского корабля. В случае успешного запуска мема этот модуль отключится до тех пор, пока его не починят. Боевыми мемами нельзя атаковать обязательные модули — мостик, реактор и гравитонный двигатель
Ионный разрядник	Этот одноразовый ионный разрядник генерирует мощный ионный импульс, который наносит как структурный, так и системный урон
Рельсовая пушка	Мощный электромагнитный ускоритель для стрельбы цельнометаллическими снарядами
Мезонная пушка	Тяжёлый лучевой дисраптор. Игнорирует броню цели
Плазменная пушка	Это орудие стреляет лучами перегретой плазмы
Тяжёлая рельсовая пушка	Этот крупнокалиберный электромагнитный ускоритель с разгонным блоком повышенной мощности наносит увеличенный урон
Автоматическая пушка	Многоствольные вулкан-пушки применяются в основном в целях противоторпедной обороны и для обстрела идущих на abordаж судов. Это орудие можно использовать при ведении оборонительного огня (см. стр. 170)
Ионная пушка	Сфокусированные потоки жёсткого ионизирующего излучения наносят как структурный, так и системный урон
«Нестера Расчлени-тель»	Разрывные снаряды этой скорострельной рельсовой пушки наносят очень серьёзный урон
Торпеда	Стандартная торпеда
Плазменная торпеда	Торпеда с плазменной боеголовкой. При попадании снижает класс защиты вражеского корабля на 1 пункт до тех пор, пока запас прочности судна не будет восстановлен
Ионная торпеда	Торпеды с ионными боеголовками наносят как структурный, так и системный урон
Антивещественная торпеда	Торпеда с боеголовкой из антивещества. Её взрыв наносит урон всем целям в рамках ближней дистанции космического сражения
Ядерная торпеда	Торпеда с ядерной боеголовкой. Её взрыв наносит урон всем целям в рамках нулевой дистанции космического сражения
Мина	Стандартная мина
Антивещественная мина	Мина с зарядом антивещества. Её взрыв наносит урон всем целям в рамках ближней дистанции космического сражения
Ядерная мина	Мина с ядерным зарядом. Её взрыв наносит урон всем целям в рамках нулевой дистанции космического сражения

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ

Последнее, что вам предстоит выбрать при создании космического корабля, — это его усовершенствования. Для начала вы можете приобрести лишь три, но никто не мешает обзавестись новыми усовершенствованиями уже по ходу игры — никаких ограничений (помимо финансовых) на этот счёт нет. Стоимость каждого усовершенствования зависит от самого космического корабля и выражается в процентах от его базовой цены (см. таблицу 7.10).

✳ АБЛЯЦИОННОЕ ПОКРЫТИЕ (П)

Уменьшает урон от одного попадания на 3 пункта, после чего выходит из строя. Бортинженер может починить его само-

стоятельно при помощи комплекта запчастей и мастерской передового уровня.

✳ АВАРИЙНАЯ КАТАПУЛЬТА (С)

Это усовершенствование означает, что все боевые посты на мостике корабля встроены в спасательную капсулу (см. стр. 152), которая автоматически отстреливается от корабля в случае катастрофической ситуации, неизбежно ведущей к гибели судна. Обычно это усовершенствование устанавливают на боевых кораблях типа истребителей, но, конечно, никто не мешает установить его на любой корабль по желанию заказчика. «Вместимость» аварийной катапульты зависит от класса корабля и, соответственно, количества членов

ТАБЛИЦА 7.9 – ХАРАКТЕРИСТИКИ КОРАБЕЛЬНЫХ ОРУДИЙ

Орудия	Мод.	Дистанция	Урон	Порог	Уровень	Цена	Свойства
Автоматическая пушка	+2	Нулевая	2	3	С	15000	
БКО	+2	Ближняя	–	–	С	5000	
Боевой мем	+0	Дальняя	–	–	П	75000	См. стр. 149
Инфо-импульс	+0	Дальняя	1	–	С	50000	Броня не учитывается
Ионная пушка	+1	Средняя	1	2	С	40000	Структурный и системный урон
Ионный разрядник	+1	Ближняя	1	3	С	7500	Структурный и системный урон. Одноразовое
Мезонная пушка	+0	Ближняя	2	1	З*	–	Структурный и системный урон. Броня не учитывается
Плазменная пушка	+1	Дальняя	1	1	П*	70000	
Рельсовая пушка	+1	Средняя	1	2	С	25000	
Тяжёлая рельсовая пушка	+1	Средняя	2	1	С	40000	
«Нестера Расчленитель»	+2	Средняя	1	1	С	50000	
Торпеды и мины	Мод.	Дистанция	Урон	Порог	Уровень	Цена	Свойства
Торпеда	+2	Дальняя	2	2	С	5000	2 шага/ход. Цена за одну торпеду
Плазменная торпеда	+2	Дальняя	1	2	П*	10000	2 шага/ход. Снижает класс защиты. Цена за одну торпеду
Ионная торпеда	+2	Дальняя	1	2	С	8000	2 шага/ход. Структурный и системный урон. Цена за одну торпеду
Антивещественная торпеда	+2	Предельная	4	1	З*	400000	2 шага/ход. Цена за одну торпеду
Ядерная торпеда	+2	Дальняя	3	1	П*	30000	2 шага/ход. Цена за одну торпеду
Мина	+0	Нулевая	2	2	С	3000	Цена за одну мину
Антивещественная мина	+0	Нулевая	4	1	З*	300000	Цена за одну мину
Ядерная мина	+0	Нулевая	3	1	П*	20000	Цена за одну мину

Плазменная торпеда

Торпеда



Ионная торпеда

ТАБЛИЦА 7.10 – Усовершенствования

Усовершенствование	Эффект	Цена
Абляционное покрытие	Уменьшает урон от одного попадания на 3 пункта	10%
Аварийная катапульта	Оснащает мостик корабля спасательными капсулами	10%
Автоматика	Заменяет одного члена экипажа (характеристика 3, навык 3)	20%
Антивещественные двигатели	Модификатор +2 при сокращении/наращивании дистанции и таране (см. стр. 166)	20%
Аэродинамическая конструкция	Позволяет садиться и взлетать с поверхности планет	10%
Благословение	Модификатор +1 при прыжках сквозь врата	5%
Дальнобойные сенсоры	Увеличивает дистанцию действия сенсоров до предельной	20%
Демонтажный блок	Позволяет утилизировать корабли и космический мусор	10%
Дополнительные модульные отсеки	Увеличивает количество модульных отсеков	20%
Исследовательский компьютер	+1 при проверках науки во время анализа данных	5%
Каскадная перегрузка реактора	+3 пункта энергии при перегрузке реактора	10%
Компрессионное поле	Защищает корабль от взрывной декомпрессии	20%
Корабельный интеллект	Корабельный ИскИн (все характеристики 1, все навыки 3)	30%
Мощный реактор	+1 к запасу энергии	10%
Наружный грузовой отсек	Позволяет закреплять грузы на обшивке корабля	10%
Оранжерея	Ускоряет восстановление пунктов рассудка	5%
Отлаженный маршевый двигатель	Модификатор +2 при сокращении/наращивании дистанции (см. стр. 166)	10%
Передовая мастерская	Позволяет ремонтировать оборудование передового уровня	10%
Прочный корпус	+1 к запасу прочности	10%
Реанимационный отсек	Увеличивает модификаторы при проверках медикургии	10%
Система маскировки	–1 к заметности	20%
Турбогенератор	+1 к манёвренности и скорости	20%
Тяжёлая броня	+1 к броне, –1 к манёвренности	10%
Улучшенная система наведения	Модификатор +1 при захвате цели	10%
Улучшенное орудие	Модификатор +1 при проверках стрельбы из выбранного орудия	20%
Улучшенные маневровые двигатели	Модификатор +2 при взлёте, посадке или стыковке	10%
Улучшенные торпеды	Модификатор –1 при работе БКО цели	10%
Улучшенный БКО	Модификатор +1 при работе БКО	10%
Чуткие сенсоры	+1 при любых проверках с участием корабельных сенсоров	10%
Электронная библиотека	+3 при проверках мудрости или науки	5%

экипажа, которым по боевому расписанию полагается быть на мостике.

✳ Автоматика (II)

Одного из членов экипажа на корабле заменяет специализированная компьютерная система (нужная характеристика 3, нужный навык 3). При желании можно установить несколько таких усовершенствований — автоматика может выполнять обязанности любого члена экипажа кроме капитана.

✳ Антивещественные двигатели (3*)

На кораблях с этим усовершенствованием вместо гравитонного маршевого двигателя установлены антивещественные ускорители, созданные по передовой технологии управляемой аннигиляции, которая до сих пор остаётся эксклюзивной разработкой Ордена Неприкасаемых. На корабле с этим усовершенствованием не нужен реактор, поскольку его функции берёт на себя сам двигатель. Обязательных модулей остаётся только два, а значит, на корабле появляется один дополнительный модульный отсек. Корабли с антивещественными двигателями (в основном истребители и штурмовики Ордена) невероятно стремительны — они обеспечивают модификатор +2 при проверках **ПИЛОТИРОВАНИЯ**, когда пилот пытается сократить или нарастить дистанцию или берёт противника на таран. Главным его недостатком является тот факт, что вместо дешёвого и легкодоступного водорода в качестве топлива он потребляет антивещество — из-за этого стоимость технического обслуживания корабля увеличивается вдвое (см. стр. 155). Кроме того, поломка антивещественного двигателя в результате критического повреждения вызывает взрыв, как при детонации реактора, а вместо детонации реактора происходит поломка случайного модуля (см. стр. 172).

✳ Аэродинамическая конструкция (C)

Аэродинамическая конструкция корпуса этого корабля позволяет ему безопасно входить в атмосферу, садиться на поверхность планет и, что самое важное, без проблем после этого взлетать. Без этого усовершенствования кораблю придётся оставаться на орбите, а экипажу и пассажирам — пользоваться челноками. Обратите внимание, что в чрезвычайной ситуации совершить посадку на планету может любой корабль, но те, что не обладают аэродинамической конструкцией, просто не смогут взлететь.

✳ Благословение (A)

Некое событие в истории службы корабля привело к тому, что Лики обратили на него свой благой взор. Это усовершенствование обеспечивает модификатор +1 при проверках **ПИЛОТИРОВАНИЯ**, когда пилот пытается провести корабль сквозь врата или преодолеть долгий путь сквозь Межзвёздную Тьму.

✳ Дальнобойные сенсоры (II)

Высокомощные эмиттеры, наномембраны и усиленные приёмные решётки увеличивают дистанцию действия корабельных сенсоров до 8 шагов.

✳ Демонтажный блок (C)

Позволяет утилизировать обломки кораблей при помощи добывающего отсека. Ваш корабль должен быть хотя бы на два класса тяжелее судна, останки которого вы собираетесь утилизировать.

✳ Дополнительные модульные отсеки (C)

Каждое такое усовершенствование увеличивает количество имеющихся на корабле модульных отсеков на 5. В зависимости от класса корабля это усовершенствование можно приобрести несколько раз.

КЛАСС	МАКСИМУМ
I	1
II	2
III	4
IV	8
V	16

✳ Исследовательский компьютер (II)

Установленное на корабельный компьютер обновлённое программное обеспечение и подключённые к нему измерительные приборы обеспечивают модификатор +1 при проверках **НАУКИ** во время сбора и анализа естественнонаучных данных. Это усовершенствование совместимо с электронной библиотекой (см. ниже).

✳ Каскадная перегрузка реактора (C)

Улучшенные предохранители и мощная система аварийного охлаждения позволяют при необходимости выжать из реактора всё, на что тот способен. Если бортинженер перегружает реактор во время космического сражения (см. стр. 167), тот выдаёт 3 пункта энергии сверх нормы, плюс ещё один пункт энергии за каждую дополнительную шестёрку, полученную в результате проверки. Корабль при этом получает 2 пункта структурного урона вне зависимости от того, была проверка успешной или нет.

✳ Компрессионное поле (C)

Предназначение компрессионного поля — запечатывать пробоины в корпусе корабля, нивелируя тем самым эффект взрывной декомпрессии (см. стр. 99). Генераторы компрессионных полей устанавливаются во всех помещениях корабля и в случае перепада давления срабатывают автоматически. На кораблях без этого усовершенствования пробоины приходится заделывать вручную, и, пока повреждения не будут устранены, в модуле с течью нельзя работать без экзоскафандра.

✳ Корабельный интеллект (II)

Главный корабельный компьютер разумен и общителен. На корабле он способен выполнять функции любого члена экипажа (считай, что необходимая для этого характеристика

равна 1, а навык равен 3). Одновременно он может выполнять функции только одного члена экипажа и не умеет оказывать помощь (см. стр. 58) другим членам экипажа с проверками, которые проходят они сами. Некоторые ИскИны со временем становятся эксцентричными и своенравными и даже отказываются выполнять некоторые приказы (см. стр. 144).

✳ **Мощный реактор (С)**

В результате этого усовершенствования реактор корабля переходит на менее стабильный изотоп водорода, что позволяет значительно нарастить выработку. Мощный реактор даёт +1 к запасу энергии корабля.

✳ **Наружный грузовой отсек (С)**

Это усовершенствование позволяет закреплять грузы на обшивке корабля при помощи системы пневматических клешней и магнитных захватов. Устанавливая на корабль грузовой отсек (см. стр. 147), укажите, является ли он наружным или стандартным, внутренним. Наружный грузовой отсек вмещает вчетверо больше внутреннего, но он негерметичен — чтобы посетить его, понадобится экзоскафандр.

✳ **Оранжерея (С)**

Небольшой сад-дендрарий с гидропонной системой и, возможно, даже с какой-нибудь неприхотливой фауной. Отдыхая в оранжерее, персонажи восстанавливают пункты рассудка

вдвое быстрее обычного (2 пункта рассудка в час). Кроме того, оранжерею можно использовать как неприкосновенный запас пищи, которого команде должно хватить на несколько дней.

✳ **Отлаженный маршевый двигатель (С)**

Это усовершенствование обучает инфоджинна, обитающего в компьютерной системе гравитонного двигателя, использовать гравитационные возмущения, создаваемые отводными дюзами корабля. Это обеспечивает модификатор +2 при проверке **пилотирования**, когда пилот сокращает или наращивает дистанцию (см. стр. 162).

✳ **Передовая мастерская (П)**

Прекрасная мастерская, оснащённая лучшим оборудованием — нанопилами, ртутными резцами, «умными» инструментами и т. п. Позволяет ремонтировать оборудование передового уровня. Описание см. на стр. 114.

✳ **Прочный корпус (С)**

Шпангоуты и сочленения корпуса корабля усилены дюралитом и «умными» наноструктурами, которые дают +1 к запасу прочности корабля.

✳ **Реанимационный отсек (П*)**

Это усовершенствование превращает корабельный медотсек в реанимационный отсек (см. стр. 113).



Помимо трёх обязательных модулей (мостика, реактора и гравитонного двигателя) наши герои устанавливают на «Нарзаль» десять дополнительных модулей: каюты (5 комнат), часовню, медотсек, ремонтный отсек (они рассчитывают проводить массу времени вдали от цивилизации), криокамеры (чтобы совершать прыжки сквозь врата), мастерскую (чтобы анализировать артефакты и другие находки), грузовой отсек, стыковочный отсек, БКО и рельсовую пушку. Кроме того, они выбирают три улучшения: аэродинамическую конструкцию, корабельный интеллект и турбогенератор, который увеличивает скорость «Нарзаль» до 3, а манёвренность — до +2.

ИЗНОС И КАЧЕСТВО ЖИЗНИ

Когда корабль начинает изнашиваться, начинают сбоить не только жизненно важные, но и второстепенные системы. Это не всегда чревато модификаторами и другими игровыми последствиями, однако подобные сбои вполне могут сыграть в вашей истории драматическую роль — створки шлюза закрываются слишком медленно, освещение то и дело меркнет и выключается, посадочное шасси заедает, двери не открываются и т. п. Все эти проблемы ведущий может активировать, потратив накопленные пункты тьмы (см. стр. 56).

✳ СИСТЕМА МАСКИРОВКИ (П)

Корпус корабля покрыт поглощающей дюралитом и окутан полями радиопоглотителей, которые дают ему –1 к заметности. Кроме того, оснащённый системой маскировки корабль может попытаться исчезнуть с экранов сенсоров прямо в разгар космического сражения (см. стр. 164).

✳ ТУРБОГЕНЕРАТОР (С)

Замена стандартных эмиттеров гравитонного двигателя усиленными даёт +1 к манёвренности и скорости корабля. Это усовершенствование можно приобрести дважды.

✳ ТЯЖЁЛАЯ БРОНЯ (С)

Корпус корабля покрывают дюралитовыми бронелистами или арманитовым наноплетением по образцу чёрных доспехов мучеников из Ордена Неприкасаемых. Корабль при этом получает +1 к броне и –1 к манёвренности. Это усовершенствование можно приобрести трижды.

✳ УЛУЧШЕННАЯ СИСТЕМА НАВЕДЕНИЯ (С)

Инфоджинны, обитающие в компьютерах этой системы наведения, пристально следят за каждым манёвром врага, обеспечивая модификатор +1 при проверках ИНФОМАНТИИ при захвате цели.

✳ УЛУЧШЕННОЕ ОРУДИЕ (С/П/З*)

Компьютеры с улучшенными алгоритмами прицеливания, модифицированными снарядами из кобальтового сплава (если речь о рельсовых пушках), увеличенным фокусирующим каналом (если улучшается плазменная пушка) и т. п. Как бы то ни было, модификатор при проверке СРЕЛЬБЫ из этого орудия увеличивается на +1.

✳ УЛУЧШЕННЫЕ МАНЕВРОВЫЕ ДВИГАТЕЛИ (С)

Магнитные фокусирующие блоки и наномембраны эмиттеров этих маневровых двигателей были усовершенствованы и отлажены по последнему слову техники. Благодаря этому усовершенствованию пилот получает +2 при проверках ПИЛОТИРОВАНИЯ, когда совершает взлёт, посадку, стыковку или манёвр уклонения во время космического сражения (см. стр. 169).

✳ УЛУЧШЕННЫЕ ТОРПЕДЫ (С/П/З*)

Компьютер торпедно-минного отсека оптимизирует поведение обитающих в торпедах инфоджиннов. Кроме того, перед погрузкой на борт их на всякий случай освящает портовый служитель Ликов. Обеспечивает противнику модификатор –1 при проверках СРЕЛЬБЫ во время применения БКО.

✳ УЛУЧШЕННЫЙ БКО (С)

Этот бортовой комплекс обороны оснащён «умными» постановщиками помех, плазменными ловушками и капсулами с дюралитовой шрапнелью. Обеспечивает модификатор +1 при проверках СРЕЛЬБЫ во время применения БКО.

✳ ЧУТКИЕ СЕНСОРЫ (С)

Улучшенные сенсоры обеспечивают модификатор +1 при любых проверках с участием корабельных сенсоров. Это усовершенствование можно приобрести трижды.

✳ ЭЛЕКТРОННАЯ БИБЛИОТЕКА (П)

Эта огромная база данных обеспечивает модификатор +3 при проверке **МУДРОСТИ** или **НАУКИ**, когда речь идёт о сборе информации из выбранной при покупке усовершенствования сферы человеческого знания — астронике, зверолодям, артефактам Зодчих и т. п.

ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБСЛУЖИВАНИЕ

Ваши приключения рано или поздно начнут сказываться на состоянии вашего корабля — микрометеориты, переохлаждение, неудачная стыковка или, может, неуправляемая посадка — подобные досадные события случаются даже с самыми аккуратными из экипажей. В ходе технического обслуживания корабля (проверка технологии), неважно, удачного или нет, пополняются запасы пищи, воды, реакторных изотопов, антивещества и прочих расходных материалов. Модификатор при проверке технического обслуживания зависит от того, где именно оно проводится. В случае провала заплатить за техническое обслуживание нужно будет только половину от указанной в Таблице 7.11 стоимости. Техническое обслуживание следует проводить после каждого длительного перелёта (на 10 а. е. и более), после любого перелёта, который включает в себя прыжок сквозь врата, и после каждого завершённого приключения.

Если на борту вашего корабля имеется ремонтный отсек, игнорируйте модификатор -3 за техническое обслуживание в архаичных условиях. Если на вашем корабле установлен антивещественный двигатель, стоимость технического обслуживания увеличивается вдвое. Если вы пропустите техническое обслуживание или провалите проверку технологии, корабль начнёт изнашиваться — пройдите проверку по таблице 7.12, чтобы выяснить, какая именно система пострадает. Результаты этих проверок накапливаются. Если один и тот же результат выпадает дважды, система выходит из строя — в большинстве случаев это означает, что корабль выходит из строя вместе с ней (см. стр. 172).

ТАБЛИЦА 7.12 — ИЗНОС КОРАБЛЯ

ДБ	СИСТЕМА	ЭФФЕКТ
2–3	Сенсоры	-1 при проверках с участием сенсоров
4–5	Реактор	-1 к запасу энергии
6–7	Двигатели	-1 при проверках пилотирования
8–9	Случайное оружие	-1 при проверках стрельбы из одного из корабельных орудий
10	Гравитонный генератор	Во время сражения все действия в пилотажной фазе стоят на один пункт энергии дороже обычного
11–12	Случайный модуль	-1 при проверках с участием одного из модулей (если это возможно) либо его функциональность снижается. Все детали отдаются на откуп ведущему (см. врезку «Износ и качество жизни», выше)

ТАБЛИЦА 7.11 — ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБСЛУЖИВАНИЕ КОРАБЛЯ

Условия	Мод.	Стоимость
Архаичные: небольшая космическая станция или космопорт на планете с архаичным уровнем технического развития (молодая колония, поселение на задворках системы)	-3	1/500 от цены корабля
Современные: большая космическая станция или космопорт на планете с современным уровнем технического развития (развитая колония, привратная станция в отдалённой системе)	+0	1/1000 от цены корабля
Передовые: крупная космическая станция или космопорт на планете с передовым уровнем технического развития (столичные поселения центральных систем, «Корниолис»)	+1	1/2000 от цены корабля

ЛЁГКОЕ ГРУЗОВОЕ СУДНО ТИПА «СКАРАБЕЙ»

ФАКТЫ

- # КЛАСС: III
- # ВЕРФЬ: «ХЕЛЕБ», 46 Ц. К.
- # ЭКИПАЖ: 5
- # ДЛИНА: 49 м

Обтекаемые, похожие на жуков корабли класса «Скарабей» — привычное зрелище на просторах Третьего Горизонта. Очень многие судовладельцы выбирают их за просторные внутренние помещения, надёжные двигатели и непревзойдённую универсальность. Новые модели «Скарабеев», оснащённые не только красивыми, но и очень полезными в дальних рейсах оранжереями, пользуются особенной популярностью среди вольных торговцев.

ЛЁГКОЕ ГРУЗОВОЕ СУДНО

Энергия: 5

Прочность: 6

Манёвренность: +1

Заметность: +1

Броня: 5

Скорость: 2

Модули: стыковочный отсек, каюты-комнаты ×2, криокамеры, часовня, грузовой отсек ×2, медотсек, рельсовая пушка, БКО

Усовершенствования: оранжерея, аэродинамическая конструкция, улучшенные маневровые двигатели

Ангар: —

Изыян: устаревший компьютер

Цена: 1462500 бирров

ЛЁГКОЕ ПАССАЖИРСКОЕ СУДНО

Энергия: 5

Прочность: 6

Манёвренность: +1

Заметность: +1

Броня: 5

Скорость: 2

Модули: стыковочный отсек, каюты-комнаты ×4, криокамеры, часовня, грузовой отсек, медотсек, БКО

Усовершенствования: оранжерея, аэродинамическая конструкция, благословение

Ангар: —

Изыян: ненадёжные сенсоры

Цена: 1430000 бирров

БЛОКАДПРОРЫВАТЕЛЬ

Энергия: 5

Прочность: 6

Манёвренность: +2

Заметность: +0

Броня: 5

Скорость: 3

Модули: стыковочный отсек, каюты-комнаты, криокамеры, часовня, грузовой отсек, медотсек, рельсовая пушка, БКО, инфо-импульс, свободный отсек

Усовершенствования: система маскировки, турбогенератор, аэродинамическая конструкция

Ангар: —

Изыян: проклятие

Цена: 1745000 бирров

КАНОНЕРКА ТИПА «АЗУК»



ФАКТЫ

- # КЛАСС: III
- # ВЕРФЬ: ДАГАРАБ, 32 Ц.К.
- # ЭКИПАЖ: 5
- # ДЛИНА: 48 м

Корабли типа «Азук» — рабочие лошадки Горизонта. Конструкторы из садаальского Дагароба построили свой первый «Азук» в 32 ц. к., и с тех пор корабли этого типа пользуются неизменным спросом среди наёмников и искателей боевой славы. Их грозные орудия, тяжёлая броня и рёв мощных двигателей конструкции знаменитого Бердэля вселяют страх в сердца самых кровожадных пиратов.

КАНОНЕРКА

ЭНЕРГИЯ: 5

ПРОЧНОСТЬ: 7

МАНЁВРЕННОСТЬ: -1

ЗАМЕТНОСТЬ: +0

БРОНЯ: 6

СКОРОСТЬ: 2

Модули: стыковочный отсек, ангар ×2, каюты-ячейки, медотсек, криокамеры, БКО, рельсовая пушка, автоматическая пушка, торпедно-минный отсек, грузовой отсек ×2

Усовершенствования:

тяжёлая броня, прочный корпус, аэродинамическая конструкция

Ангар: космическая шлюпка, гравилёт

Изъян: повышенная заметность

Цена: 1640000 бирров

ПАТРУЛЬНЫЙ КАТЕР

ЭНЕРГИЯ: 5

ПРОЧНОСТЬ: 6

МАНЁВРЕННОСТЬ: +1

ЗАМЕТНОСТЬ: +0

БРОНЯ: 5

СКОРОСТЬ: 3

Модули: стыковочный отсек, ангар, каюты-ячейки, грузовой отсек, медотсек, криокамеры, рельсовая пушка, инфо-импульс, БКО, свободный отсек ×3

Усовершенствования:

аэродинамическая конструкция, турбогенератор, отлаженный маршевый двигатель

Ангар: космическая шлюпка

Изъян: повышенная заметность

Цена: 1730000 бирров

УДАРНЫЙ КОРАБЛЬ

ЭНЕРГИЯ: 5

ПРОЧНОСТЬ: 6

МАНЁВРЕННОСТЬ: +0

ЗАМЕТНОСТЬ: +0

БРОНЯ: 5

СКОРОСТЬ: 2

Модули: стыковочный отсек, ангар, каюты-ячейки, грузовой отсек, медотсек, криокамеры, рельсовая пушка, торпедно-минный отсек, БКО, свободный отсек ×3

Усовершенствования:

аэродинамическая конструкция, улучшенные торпеды, отлаженный маршевый двигатель

Ангар: космическая шлюпка

Изъян: повышенная заметность

Цена: 1595000 бирров

КУРЬЕРСКАЯ ЯХТА ТИПА «ОРИКС»



ФАКТЫ

- # КЛАСС: III
- # ВЕРФЬ: «ХЕЛЕВ», 33 Ц.К.
- # ЭКИПАЖ: 5
- # ДЛИНА: 49 М

Изящные обводы «Орикс» привлекают внимание в любом порту. Их элегантный и гармоничный силуэт — визитная карточка верфи «Хелев», золотая эпоха которой пришлась на 30-е годы ц. к. Быстрые, юркие космоатмосферники «Орикс» — подлинная классика кораблестроения.

КУРЬЕРСКАЯ ЯХТА

Энергия: 6

Прочность: 6

Манёвренность: +2

Заметность: +1

Броня: 5

Скорость: 3

Модули: стыковочный отсек, каюты-комнаты, каюта-люкс, часовня, медотсек, грузовой отсек, криокамеры, мастерская, БКО, рельсовая пушка

Усовершенствования:
аэродинамическая конструкция, турбогенератор, мощный реактор

Ангар: —

Изъян: ненадёжные сенсоры

Цена: 1637500 бирров

ПАТРУЛЬНЫЙ КАТЕР

Энергия: 5

Прочность: 6

Манёвренность: +1

Заметность: +1

Броня: 5

Скорость: 2

Модули: стыковочный отсек, ангар, каюты-ячейки, медотсек, часовня, криокамеры, мастерская, рельсовая пушка, БКО, торпедно-минный отсек

Усовершенствования:
аэродинамическая конструкция, чуткие сенсоры, улучшенная рельсовая пушка

Ангар: космическая шлюпка

Изъян: прожорливый маршевый двигатель

Цена: 1712500 бирров.

КЛИПЕР

Энергия: 5

Прочность: 6

Манёвренность: +2

Заметность: +1

Броня: 5

Скорость: 3

Модули: стыковочный отсек, каюты-комнаты, часовня, медотсек, грузовой отсек ×2, криокамеры, мастерская, БКО, рельсовая пушка

Усовершенствования:
аэродинамическая конструкция, чуткие сенсоры, турбогенератор

Ангар: —

Изъян: сбоящие маневровые двигатели

Цена: 1602500 бирров

СПАСАТЕЛЬНЫЙ КОРАБЛЬ ТИПА «КАМРУК»

ФАКТЫ

- # КЛАСС: IV
- # ВЕРФЬ: «ДАРКОС», 41 Ц.К.
- # ЭКИПАЖ: 5
- # ДЛИНА: 75 М



Длинные и тяжёлые суда типа «Камрук» часто можно увидеть на просторах астероидных полей и корабельных кладбищ по всему Горизонту. Несмотря на то, что они изначально создавались как спасательные суда, не меньшей популярностью «Камруки» пользуются и среди старателей, и среди космических мусорщиков. Длинные суставчатые «руки», масса свободного места и прочная конструкция делают его самым подходящим кораблём для тех, кому приходится подолгу работать вдали от цивилизации. К сожалению, комфорт экипажа не был приоритетной целью конструкторов, так что многие «Камруки» напоминают кучу металлолома не только снаружи, но и изнутри.

СТАРАТЕЛЬСКОЕ СУДНО

Энергия: 6

Прочность: 10

Манёвренность: -1

Заметность: +2

Броня: 5

Скорость: 1

Модули: добывающий отсек, стыковочный отсек, ангар, каюты-комнаты ×2, грузовой отсек ×3, медотсек, спасательные капсулы, криокамеры, ремонтный отсек, мастерская, рельсовая пушка, свободный отсек ×6

Усовершенствования:

исследовательский компьютер, корабельный интеллект, чуткие сенсоры

Ангар: челнок

Изъян: проклятие

Цена: 3582500 бирров

СПАСАТЕЛЬНЫЙ КОРАБЛЬ

Энергия: 6

Прочность: 11

Манёвренность: -1

Заметность: +2

Броня: 5

Скорость: 1

Модули: демонтажный отсек, стыковочный отсек, ангар ×2, каюты-комнаты, грузовой отсек ×3, медотсек, спасательные капсулы, криокамеры, ремонтный отсек, мастерская, рельсовая пушка, торпедно-минный отсек, свободный отсек ×6

Усовершенствования: автоматика, прочный корпус, наружный грузовой отсек

Ангар: челнок, космическая шлюпка ×2

Изъян: повышенная заметность

Цена: 3657500 бирров

ЛЕТАЮЩИЙ ЦИРК

Энергия: 6

Прочность: 11

Манёвренность: -1

Заметность: +2

Броня: 5

Скорость: 1

Модули: стыковочный отсек, ангар, каюты-комнаты ×4, грузовой отсек ×3, медотсек, спасательные капсулы, криокамеры, ремонтный отсек, мастерская, рельсовая пушка, БКО, свободный отсек ×4

Усовершенствования: благословение, прочный корпус, оранжерея.

Ангар: челнок

Изъян: прожорливый маршевый двигатель

Цена: 3037500 бирров

ДРУГИЕ КОРАБЛИ

КОСМИЧЕСКАЯ ШЛЮПКА

Крохотное судёнышко для сообщения между большими кораблями и выхода в открытый космос. Внутри достаточно места для 2–4 человек.

Класс: I

Энергия: 3

Прочность: 2

Манёвренность: +2

Заметность: -2

Броня: 3

Скорость: 4

Модули: свободный отсек ×3

Усовершенствования: —

Цена: 100000 бирров

ЧЕЛНОК

Основное средство сообщения между орбитальными и планетарными объектами. Внутри большинства челноков достаточно места для 6–8 человек.

Класс: II

Энергия: 4

Прочность: 4

Манёвренность: +1

Заметность: -1

Броня: 4

Скорость: 4

Модули: стыковочный отсек, грузовой отсек, свободный отсек ×4

Усовершенствования: аэродинамическая конструкция

Цена: 240000 бирров

ИСТРЕБИТЕЛЬ

Недорогой одноместный космический корабль, скорость и манёвренность которого позволяют подобраться к противнику практически в упор. Некоторые модели оснащены более тяжёлым вооружением.

Класс: I

Энергия: 3

Прочность: 3

Манёвренность: +2

Заметность: -2

Броня: 3

Скорость: 4

Модули: автоматическая пушка, свободный отсек ×2

Усовершенствования: аварийная катапульта, прочный корпус, отлаженный маршевый двигатель

Цена: 145000 бирров

ПИРАТСКАЯ ШХУНА

Как такового стандартного пиратского корабля не существует, но обычно космические разбойники предпочитают скорость тяжёлому оружию и броне.

Класс: III

Энергия: 5

Прочность: 6

Манёвренность: +0

Заметность: +0

Броня: 6

Скорость: 3

Модули: стыковочный отсек, ангар, каюты-комнаты, медотсек, криокамеры, БКО, рельсовая пушка, автоматическая пушка, торпедно-минный отсек, свободный отсек

Усовершенствования: тяжёлая броня, турбогенератор

Цена: 1440000 бирров

ТИПИЧНЫЙ ЭКИПАЖ ПИРАТСКОЙ ШУНЫ

Должность	Характеристика	Навык
Капитан	Эмпатия 4	Лидерство 3
Бортинженер	Смекалка 3	Технологика 3
Пилот	Ловкость 3	Пилотирование 4
Штурман-оператор	Смекалка 3	Инфомантия 3
Бортстрелок	Ловкость 4	Стрельба 4

ЭСМИНЕЦ

Вид патрульного эсминца вселяет ужас в сердца пиратов и контрабандистов. Под управлением опытного экипажа этот корабль — грозный противник для любого судна.

Класс: IV

Энергия: 6

Прочность: 10

Манёвренность: -1

Заметность: +2

Броня: 8

Скорость: 2

Модули: стыковочный отсек, ангар ×2, каюты-ячейки, медотсек, криокамеры, спасательные капсулы, торпедно-минный отсек, БКО, рельсовая пушка ×2, автоматическая пушка, инфоимпульс, свободный отсек ×7

Усовершенствования: тяжёлая броня, турбогенератор, чуткие сенсоры, прочный корпус, дальнбойные сенсоры

Ангар: челнок

Цена: 3885000 бирров

ТИПИЧНЫЙ ЭКИПАЖ ЭСМИНЦА

Должность	Характеристика	Навык
Капитан	Эмпатия 4	Лидерство 5
Бортинженер	Смекалка 4	Технологика 4
Пилот	Ловкость 4	Пилотирование 4
Штурман-оператор	Смекалка 4	Инфомантия 4
Бортстрелок	Ловкость 4	Стрельба 4



КОСМИЧЕСКИЕ СРАЖЕНИЯ

Космические путешествия по просторам Третьего Горизонта, как правило, проходят мирно и без происшествий, и единственными проблемами, которые Межзвёздная Тьма подбрасывает тем, кто дерзает бороздить её безбрежные просторы — изматывающее однообразие и редкие приступы клаустрофобии. Впрочем, с врагами вам рано или поздно предстоит столкнуться и там, в холодной пустоте. В этом разделе мы расскажем о правилах космических сражений.

МАСШТАБ

Приведённые ниже правила рассчитаны на проведение сражений между малым количеством кораблей. Большая часть сражений и вовсе будет проходить в формате космической дуэли один на один. Масштабные сражения могучих армад остались в далёком прошлом Третьего Горизонта — сегодня они если и происходят, то в крайне редких, почти исключительных случаях.

КОРАБЕЛЬНЫЕ ДОЛЖНОСТИ

На всех космических судах имеются корабельные должности. Каждой должности соответствует боевой пост, который должен занимать член экипажа, корабельный интеллект (см. стр. 154) или автоматика (см. стр. 154). Многие лёгкие суда сконструированы таким образом, что один член экипажа выполняет сразу несколько функций, а на тяжёлых кораблях наоборот одну и ту же функцию могут выполнять сразу несколько членов экипажа (подробнее об этом читайте ниже). Итак, вот пять основных корабельных должностей:

- * Капитан.
- * Бортинженер.
- * Пилот.
- * Штурман-оператор.
- * Бортстрелок.

Естественно, как только вы обзаведётесь собственным космическим кораблём, вам нужно будет решить, какую из корабельных должностей займёт каждый из персонажей. Когда по всему кораблю разносится сигнал торпедной тревоги, каждый должен знать, куда бежать и что делать. В Колоде Ликов (продаётся отдельно) имеются карты экипажа, на которых перечислены действия, доступные каждому из членов команды. Для игры эти карты не обязательны, но довольно удобны.

ДИСТАНЦИЯ И СЕГМЕНТЫ

Дистанции, о которых идёт речь во время космических сражений, слишком велики, чтобы иметь дело с точными цифрами. Вместо это-

го мы вводим в игру понятие абстрактной единицы расстояния — шага. Каждый такой шаг может быть равен десяткам и сотням километров. Карта поля боя для космического сражения (см. в конце книги или на сайте «Студии 101») расчерчена на сегменты, и расстояние между любыми двумя соседними горизонтальными линиями равно одному шагу. Перемещаясь во время космического сражения, вы двигаетесь между сегментами этой карты. Таким образом, эти правила можно рассматривать как относительную одномерную абстракцию того, что происходит в трёхмерном космическом пространстве на самом деле.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ: окружающий «ландшафт» в космическом сражении не имеет значения — Межзвёздная Тьма бесконечна и бездонна. Единственное, что важно, — это относительное расстояние между кораблями. Чтобы сократить или нарастить дистанцию между собой и противником, потребуется проверка **ПИЛОТИРОВАНИЯ** (см. ниже). Эта проверка может быть непростой (–1) или даже сложной (–2), если в сегменте, в который направляется корабль, имеются какие-либо препятствия — астероиды, космический мусор или гравитационный колодец.

* ДИСТАНЦИЯ

В космическом сражении дистанция между объектами разделена на пять ступеней.

- * **Нулевая:** 0 шагов (тот же сегмент). Дистанция для тарана и абордажа.
- * **Ближняя:** 1 шаг (соседний сегмент). Максимальная дистанция визуального контакта и стрельбы без захвата цели.
- * **Средняя:** 2 шага. Предел действия сенсоров в пассивном режиме.
- * **Дальняя:** до 4 шагов. Предел действия сенсоров в активном режиме.
- * **Предельная:** до 8 шагов. Предел действия дальнобойных сенсоров (см. стр. 154).

СЕНСОРЫ И ЗАМЕТНОСТЬ

Приближаясь к вражескому судну, важно знать, кто заметит противника первым, ведь

от этого может зависеть исход всей битвы. Расстояние, на котором можно засечь другой корабль или мину, зависит от качества корабельных сенсоров и режима их работы.

Пассивный режим: стандартный режим для любого вида сенсоров. В этом режиме сенсор действует в рамках средней дистанции (2 шага) и не влияет на заметность вашего корабля.

Активный режим: режим максимальной эффективности. В этом режиме сенсор действует в рамках дальней дистанции (4 шага), но корабль при этом получает +2 к заметности. Работа сенсоров в активном режиме стоит 1 пункт энергии за ход (см. ниже).

Дальнобойные сенсоры: если на вашем корабле имеется усовершенствование дальнобойные сенсоры, то в активном режиме они действуют в рамках предельной дистанции (8 шагов). В остальном они работают как обычные активные сенсоры.

✱ Транспондеры

Согласно обычаям и законам космоплавания на корабле во время полёта обязательно должен быть включён транспондер. Транспондер сообщает текущие координаты корабля, его имя, класс, порт приписки и пункт назначения. Чтобы заметить судно с включённым транспондером, не нужны никакие проверки — сенсоры засекают его автоматически, как только оно оказывается в зоне их действия.

✱ Заметность и незаметность

К судну с выключенным транспондером относятся крайне настороженно, поскольку обычно так летают только военные и преступники — пираты и контрабандисты. Если судно с выключенным транспондером или мина оказывается в зоне действия корабельных сенсоров, ведущий должен попросить штурмана-оператора пройти проверку обнаружения — это проверка **ИНФОМАНТИИ** с модификаторами, зависящими от заметности цели (мины обладают заметностью -2), дистанции до неё, установленных на кораблях усовершенствований и прочих факторов (см. таблицу 7.14). В сражении эта проверка не считается действием.

То же самое касается и вашего корабля, если он летит с выключенным транспондером и оказывается в зоне действия сенсоров другого корабля. Если транспондеры обоих кораблей выключены, а зоны действия сенсоров совпадают, то штурманы-операторы проходят проверку одновременно.

Радиомолчание: если цель не соблюдает радиомолчание (т.е. поддерживает радиосвязь с любым другим объектом), штурман-оператор получает модификатор +2 при проверке обнаружения.

Отключение реактора: если вы очень сильно хотите остаться незамеченными, можете отключить корабельный реактор. Для этого бортинженер должен успешно пройти проверку технологии. Чтобы выяснить, сколько минут это займёт, брось количество кубиков, равное классу вашего корабля, и сложи все выпавшие результаты. Одновременно отключением реактора может заниматься только один человек, но количество попыток не ограничено.

ИГРОВЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Правила космических сражений немного сложнее правил сражений между персонажами, но мы позаботились о том, чтобы по возможности облегчить их восприятие при помощи наглядных игровых материалов.

✱ **Бланк корабля:** находится в конце книги. Его копию ты можешь бесплатно скачать с сайта «Студии 101».

✱ **Карты экипажа:** входят в состав Кольды Ликов (продаётся отдельно).

✱ **Карта космического сражения:** находится в конце книги. Её копию ты можешь бесплатно скачать с сайта «Студии 101».

В главе 7 рассказывается в том числе и о том, как пользоваться этими игровыми материалами.

ВЫ И ОНИ

Правила в этой главе написаны для персонажей игроков и их корабля, но все они (если не сказано обратное) действуют и в отношении персонажей ведущего.

ТАБЛИЦА 7.13 — СЕНСОРЫ

Сенсоры	Дистанция	Заметность	Пункты энергии
Пассивный режим	Средняя	+0	0
Активный режим	Дальняя	+2	1
Дальнобойные сенсоры	Предельная	+2	1

ТАБЛИЦА 7.14 — МОДИФИКАТОРЫ ПРИ ПРОВЕРКЕ ОБНАРУЖЕНИЯ

Обстоятельства	Модификатор
Нулевая дистанция	+4
Ближняя дистанция	+2
Средняя дистанция	+0
Дальняя дистанция	-2
Предельная дистанция	-4
Нарушение радиомолчания	+2
Отключённый реактор	-3
Стрельба из корабельных орудий	Автоматическое обнаружение
Включённый транспондер	Автоматическое обнаружение

КАРТА КОСМИЧЕСКОГО СРАЖЕНИЯ

Карту космического сражения можно найти в конце этой книги или скачать с сайта «Студии 101». Корабли, торпеды и прочие объекты можно отмечать любыми мелкими предметами по вашему усмотрению — монетами, фишками и т. п. Обратите внимание, что эта карта нужна, только если два корабля засекли друг друга и вступают в бой. Только в этом случае придётся совершать проверки маневрирования для того, чтобы сократить или нарастить дистанцию до вражеского судна. До этого момента ведущему нужно знать лишь дистанцию между потенциальными участниками сражения.

Корабль с отключённым реактором фактически мёртв — его экипаж не может тратить пункты энергии, менять курс, стрелять из орудий и пользоваться сенсорами в активном режиме. Искусственная гравитация на борту корабля также отключается. Благодаря резервным аккумуляторам продолжают работать только пассивные сенсоры, аварийное освещение и система жизнеобеспечения, но их хватит лишь на количество дней, равное классу корабля. Перезапуск реактора — это ещё одна проверка **ТЕХНОЛОГИИ**. Чтобы выяснить, сколько часов это займёт, брось количество кубиков, равное классу вашего корабля, и сложи все выпавшие результаты.

УСПЕХ: если проверка обнаружения оказывается успешной, вы засекаете вражеское судно (или мину) и получаете возможность с ним взаимодействовать. Степень успеха определяет, какую информацию штурману-оператору удастся извлечь из показаний сенсоров (см. таблицу 7.15). Вы, конечно, можете связаться с судном и попытаться узнать интересующую вас информацию у его капитана, но тот вполне может солгать или попросту вас проигнорировать. Вы сможете пройти повторную проверку обнаружения, если обстоятельства контакта изменятся (см. ниже).

ПРОВАЛ: при провале проверки обнаружения вы не засекаете противника, не можете с ним взаимодействовать, и ведущий не сообщает о нём никакой информации. Проверку обнаружения можно пройти повторно, если обстоятельства изменятся в вашу пользу — дистанция между вашими кораблями сократится на одну ступень, противник переключит сенсоры в активный режим, воспользуется радиосвязью и т. п.

НЕЗАМЕТНОСТЬ: если вы засекли вражеский корабль, а он вас — нет, вы можете просто не вступать с ним в контакт, однако если заметность вашего корабля увеличится (дистанция между вашими кораблями сократится на одну ступень, вы переключите сенсоры в активный режим и т. п.), штурман-оператор получит возможность пройти проверку обнаружения ещё раз.

КОНФРОНТАЦИЯ: обнаружив вражеский корабль, вы можете его атаковать. Если противник тоже вас обнаружил, самое время расставлять корабли на карте космического сражения и проходить проверку инициативы. Если же противник вас так и не засёк, ваш корабль получает так называемый «свободный ход» (см. ниже).

Если вы не желаете атаковать обнаруженный корабль, можете связаться с его капитаном по радио. Однако стоит помнить, что при этом вы лишитесь элемента неожиданности (если, конечно, дело впоследствии дойдёт до драки).

ИСЧЕЗНОВЕНИЕ: если противник вас обнаружил, ваш корабль останется на экранах его сенсоров до тех пор, пока вы не покинете зону их действия. Однако если ваш корабль оборудован системой маскировки (см. стр. 154), штурман-оператор может попытаться это исправить (см. ниже).

РАУНДЫ, ФАЗЫ И ИНИЦИАТИВА

Как и битвы между персонажами (см. главу 5), космические сражения делятся на раунды, правда, в случае с космическими сражениями продолжительность каждого раунда значительно дольше — порядка нескольких минут.

✱ **ИНИЦИАТИВА**

Инициатива участников космического сражения определяется перед началом первого раунда битвы, однако в отличие от сражений между персонажами в процессе её определения участвуют только капитаны кораблей. Каждый из них проходит проверку **лидерства**. Самый большой из выпавших на кубиках результатов — это текущее значение инициативы корабля (она, как и в сражении между персонажами, по ходу битвы может изменяться). Если на кубиках выпали равные значения, побеждает капитан, у которого кубиков с таким значением больше (например, если у обоих капитанов максимальное значение на кубиках — пятёрка, но у одного пятёрки выпали на двух кубиках, а у другого на трёх, второй капитан побеждает). Если и здесь ничья, побеждает капитан с самым высоким значением навыка лидерства. Если это сравнение тоже закончится ничьей, определите победителя простым броском кубика.

✱ **ФАЗЫ РАУНДА**

Раунд сражения делится на пять фаз — по одной на каждую из корабельных должностей. Все пилоты действуют в пилотажную фазу, все бортинженеры — в инженерную и т. п. Порядок действий в пределах каждой фазы определяется текущим показателем инициативы корабля (см. выше). Вот краткое описание каждой из них:

ТАБЛИЦА 7.15: — ДАННЫЕ СЕНСОРОВ

Степень успеха	Информация
Условный (1–2 шестёрки)	Дистанция в шагах, текущий курс
Безусловный (3+ шестёрок)	Дистанция в шагах, класс судна, текущий курс, вооружение

КОЛОДА ЛИКОВ

При определении инициативы в космическом сражении Колоду Ликов использовать нельзя (см. стр. 83). Однако её можно использовать, чтобы отмечать очерёдность ходов.



«Нарзаль» держит курс на станцию «Дьякрум» через Пиратский пояс. Экипаж, решив пробраться сквозь опасную зону без лишнего шума, отключил транспондер и перевёл сенсоры в пассивный режим. Ведущий решает, что в этой зоне, среди астероидов, их будет дожидаться пиратская шхуна «Тигрис», также с выключенным транспондером и сенсорами в пассивном режиме. Когда корабли оказываются на расстоянии в 2 шага друг от друга, их штурманы-операторы проходят проверку инфомантии. Ведущий (штурман-оператор «Тигриса») получает +0 за среднюю дистанцию и +1 за чуткие сенсоры «Тигриса». Он бросает кубики, на которых выпадает одна шестёрка. Это успех, а значит «Нарзаль» появляется на экранах вражеских сенсоров. Сахаб, штурман-оператор «Нарзалья», осуществляет проверку инфомантии без модификаторов, тоже добивается успеха, и сенсоры «Нарзалья» засекают притаившихся в засаде пиратов. Начинается сражение, ведущий достаёт карту и размещает на ней оба корабля на расстоянии двух шагов друг от друга. Сама битва подробно описана на странице 173.

ПЕРВОНАЧАЛЬНОЕ РАСПОЛОЖЕНИЕ КОРАБЛЕЙ

Когда два корабля вступают в бой, следует разместить обозначающие их фишки на карте космического сражения. Самое важное здесь — соблюсти между ними правильную дистанцию. Выбор сегмента при этом не имеет особого значения — просто постарайтесь разместить их как можно ближе к центру карты.

1. **КОМАНДНАЯ ФАЗА:** капитаны отдают приказы своим экипажам и проходят проверку лидерства.
2. **ИНЖЕНЕРНАЯ ФАЗА:** бортинженеры распределяют пункты энергии и проводят ремонт.
3. **ПИЛОТАЖНАЯ ФАЗА:** пилоты маневрируют, стремясь приблизиться к противнику или оторваться от него.
4. **СЕНСОРНАЯ ФАЗА:** штурманы-операторы производят захват цели, пытаются помешать противнику сделать то же самое и атакуют системы вражеских кораблей при помощи боевых мемов и инфо-импульсов.
5. **ОГНЕВАЯ ФАЗА:** бортстрелки открывают огонь из корабельных орудий и БКО.

В каждой фазе персонаж, занимающий соответствующую корабельную должность, может предпринять одно действие. Сами действия описаны ниже. В отличие от сражений между персонажами, эти действия не делятся на продолжительные, стандартные и быстрые. В космическом сражении существует только один тип действий, и каждый персонаж в свою фазу может предпринять одно и только одно такое действие.

1. КОМАНДНАЯ ФАЗА

В первую фазу раунда действуют капитаны. Задача капитана — отдать команде приказ. Члены экипажа не обязаны подчиняться этому приказу, но, последовав ему, в своей фазе они получают положительный модификатор при проверке нужного навыка.

- * **РЕМОНТ!** Обеспечивает модификатор при проверках, связанных с ремонтом корабля (фаза 2).
- * **ЗАЩИТА!** Обеспечивает модификатор при маневре уклонения (фаза 3) и противодействию захвату (фаза 4).
- * **ОТХОД!** Обеспечивает модификатор при наращивании дистанции (фаза 3).
- * **АТАКА!** Обеспечивает модификатор при сокращении дистанции (фаза 3) и атаке корабля противника (фаза 5).

ПРИКАЗ: капитан выбирает один из приказов и записывает его, не показывая другому капитану (обычно его роль играет ведущий). Другой капитан делает то же самое. Затем оба капитана одновременно показывают написанное.

Отдав приказ, капитан в порядке инициативы проходит проверку **ЛИДЕРСТВА**. Модификатор, который он обеспечивает своим приказом, будет равен количеству шестёрок, полученных в результате этой проверки. Если экипаж предпринимает несколько указанных в описании приказа действий (например, обстреливает корабль противника из нескольких орудий), модификатор действует на все эти действия.

Члены экипажа могут либо последовать приказу капитана (и получить модификатор), либо игнорировать его (и, соответственно, его не получить).

РАСПОРЯЖЕНИЯ: с точки зрения игровой механики функции капитана ограничиваются только отдаванием приказа. Фактически же ничто не мешает ему отдавать распоряжения — как распределять пункты энергии, какие цели атаковать и т. п.

Естественно, члены экипажа и в этом случае сами выбирают, следовать его распоряжениям или же нет.

2. ИНЖЕНЕРНАЯ ФАЗА

Эта фаза раунда принадлежит бортинженерам. Они, в отличие от капитанов, действуют в открытую, в порядке, установленном инициативой.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЭНЕРГИИ: самая важная задача бортинженера — распределение выработанной реактором энергии. Обычно её не хватает на то, чтобы обеспечить все системы корабля одновременно, а значит, бортинженеру каждый раунд предстоит делать непростой выбор. В игре выработка реактора измеряется в пунктах энергии, которые корабельный реактор вырабатывает каждый раунд. Если корабль получает урон, выработка энергии может уменьшиться (см. раздел «Повреждения» ниже). Чтобы отслеживать выработанную и распределённую энергию, удобнее всего использовать какие-нибудь фишки, монетки и т. п. (если вы используете Колоду Ликов, эти фишки можно размещать на соответствующих картах экипажа). Запас энергии возобновляется в начале каждого раунда. Неистраченные пункты энергии не сохраняются.

В большинстве случаев действия, предпринимаемые членами экипажа в ходе космического сражения, стоят 1 пункт энергии, однако существует несколько исключений:

- * **ПРИКАЗ КАПИТАНА** (фаза 1) стоит 0 пунктов энергии.
- * **ПЕРЕГРУЗКА РЕАКТОРА** (фаза 2) стоит 0 пунктов энергии.
- * **ДЕЙСТВИЯ ПИЛОТА** (фаза 3) потребляют количество пунктов энергии, равное классу корабля.
- * **ПУСК ТОРПЕДЫ И СБРОС МИНЫ** (фаза 5) стоят 0 пунктов энергии.

ИЗБЫТОК: если член экипажа получает больше энергии, чем ему нужно для совершения действия, это действие становится более эффективным — каждый дополнительный пункт энергии обеспечивает дополнительный модификатор +1 при соответствующей проверке (например, избыток в 3 пункта энергии обеспечивает модификатор +3).

ДЕЙСТВИЯ БОРТИНЖЕНЕРА: распределение энергии как таковое не считается действием и не требует никаких проверок. После того как энергия будет распределена, бортинженер может предпринять одно из перечисленных ниже действий (для любого из них потребуется проверка **ТЕХНОЛОГИКИ**):

- * **ПЕРЕГРУЗКА РЕАКТОРА:** в случае успеха обеспечивает дополнительные пункты энергии, количество которых равно количеству полученных в результате проверки шестёрок — распредели эту дополнительную энергию сразу после проверки. Корабль получает 1 пункт урона за каждый дополнительный пункт энергии, обрётённый в результате перегрузки реактора. В случае провала дополнительная энергия не вырабатывается, а корабль получает 1 пункт урона.

ЦЕНА: 0 пунктов энергии.

- * **РЕМОНТ СТРУКТУРНЫХ ПОВРЕЖДЕНИЙ:** в случае успеха восстанавливает запас прочности корабля на число пунктов,

СРАЖЕНИЕ В КОСМОСЕ И МЕЖДУ ПЕРСОНАЖАМИ

Порой сражения в космосе и между персонажами случаются одновременно, например, когда перестрелка происходит на борту корабля в разгар космического сражения. Простоты ради мы рекомендуем чередовать раунды космического сражения с раундами сражения между персонажами. Обратите внимание, что персонаж не может активно участвовать в обеих битвах одновременно — предприняв действие в космическом сражении, он должен пропустить свой ход в раунде сражения между персонажами (и наоборот).

ВНЕЗАПНАЯ АТАКА

Если вы атакуете корабль, который вас ещё не засёх (см. выше), ваша атака считается внезапной — в первом раунде сражения ваш корабль получает так называемый «свободный ход», когда действует только его команда. После атаки противники засекают ваш корабль без всяких проверок, капитаны проходят проверку инициативы (см. выше), и дальнейшее сражение протекает как обычно.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО И ПУНКТЫ ЭНЕРГИИ

Ведущий распределяет пункты энергии «своих» кораблей точно так же, как это делают персонажи игроков.



равное количеству полученных в результате проверки шестёрок. При провале ничего не происходит. Если на борту корабля нет ремонтного отсека, на эту проверку налагается модификатор -2.

Цена: 1 пункт энергии и 1 набор современных запчастей (см. стр. 114).

- * **РЕМОНТ СИСТЕМНЫХ ПОВРЕЖДЕНИЙ:** в случае успеха восстанавливает запас энергии корабля на число пунктов, равное количеству полученных в результате проверки шестёрок (эффект вступает в силу в начале следующего раунда). При провале ничего не происходит. Если на борту корабля нет ремонтного отсека, на эту проверку налагается модификатор -2.

Цена: 1 пункт энергии и 1 набор современных запчастей (см. стр. 114).

- * **РЕМОНТ КРИТИЧЕСКИХ ПОВРЕЖДЕНИЙ:** в случае успеха устраняет одно критическое повреждение (если, конечно, в результате этого повреждения корабль не превратился в кучу обломков). При провале ничего не происходит. Если на борту корабля нет ремонтного отсека, на эту проверку налагается модификатор -2.

Цена: 1 пункт энергии и 1 набор современных запчастей (см. стр. 114).

- * **РЕМОНТ МОДУЛЯ:** в случае успеха восстанавливает работоспособность выведенного из строя модуля. При провале ничего не происходит. Если на борту корабля нет ремонтного отсека, на эту проверку налагается модификатор -2.

Цена: 1 пункт энергии и 1 набор запчастей современного или передового уровня (см. стр. 113–114).

- * **ВЗЛОМ ШЛЮЗА:** позволяет открыть створки шлюза корабля, к которому корабль пристыковался в пилотажной фазе (см. «Абордаж», ниже).

Цена: 1 пункт энергии.

3. ПИЛОТАЖНАЯ ФАЗА

Пилоты действуют в третьей фазе. Эта фаза, как и предыдущая, играет в открытую — пилоты по очереди, в порядке инициативы, предпринимают свои действия, в основном разнообразные манёвры, требующие проверки **ПИЛОТИРОВАНИЯ**. На любую из этих проверок действует модификатор, равный манёвренности корабля (см. стр. 141). Провал означает, что выполнить манёвр пилоту не удастся. Обратите внимание, что пилот, в отличие от других членов экипажа, в своей фазе может предпринимать сразу несколько действий, главное, чтобы хватило пунктов энергии. Однако стоит помнить, что каждое дополнительное действие обеспечивает суммирующийся модификатор -2 на все действия, предпринимаемые пилотом в этой фазе. Порядок действий выбирает сам пилот. Вот действия, которые ему доступны:

- * **ТАКТИЧЕСКИЙ МАНЁВР:** в случае успеха корабль занимает более выгодную позицию и повышает значение своей инициативы на единицу за каждую шестёрку, полученную в результате проверки. Новое значение инициативы вступит в силу в начале следующего раунда.

Цена: количество пунктов энергии, равное классу корабля.

* **СОКРАЩЕНИЕ/НАРАЩИВАНИЕ ДИСТАНЦИИ:** корабль перемещается на один сегмент ближе/дальше от корабля противника. За каждую дополнительную шестёрку, полученную в результате проверки, корабль может переместиться ещё на один сегмент.

Цена: количество пунктов энергии, равное классу корабля.

* **МАНЁВР УКЛОНЕНИЯ:** неожиданный манёвр, который обеспечивает противнику отрицательный модификатор при проверках стрельбы по вашему кораблю. Этот модификатор равен количеству шестёрок, полученных при проверке **ПИЛОТИРОВАНИЯ**.

Цена: количество пунктов энергии, равное классу корабля.

* **ТАРАН:** если ваш корабль находится на нулевой дистанции от судна противника (в том же сегменте), вы можете попытаться пойти на таран. Для этого потребуется встречная проверка **ПИЛОТИРОВАНИЯ** с учётом манёвренности обоих кораблей. Эта проверка считается действием только для атакующего пилота (больше информации о таранах см. на стр. 171).

Цена: количество пунктов энергии, равное классу корабля.

* **АБОРДАЖ:** если ваш корабль оснащён стыковочным отсеком, вы можете попытаться взять вражеский корабль на абордаж (конечно, если тот находится в одном с вами сегменте). Как и в случае с тараном, для этого потребуется встречная проверка **ПИЛОТИРОВАНИЯ** с учётом манёвренности обоих кораблей, но атакующий пилот получает дополнительный модификатор -2, поскольку стыковка в условиях космического сражения — задача не из простых. Если вы побеждаете, бортинженер в следующем раунде может попытаться взломать шлюз вражеского судна (проверка технологии). Кроме того, вражеский пилот теперь не может наращивать дистанцию между вашими кораблями.

Цена: количество пунктов энергии, равное классу корабля.

4. СЕНСОРНАЯ ФАЗА

В четвёртой фазе действуют штурманы-операторы. Эта фаза, как и предыдущая, играется в открытую — штурманы-операторы по очереди, в порядке инициативы, предпринимают свои действия, требующие проверки **ИНФОМАНТИИ**.

* **ЗАХВАТ ЦЕЛИ:** чтобы атаковать противника максимально эффективно, штурман-оператор должен провести захват цели — как правило, вражеского судна. На проверку **ИНФОМАНТИИ** при этом действует модификатор, равный заметности цели (мины и торпеды обладают заметностью -2). Успешный захват цели обеспечивает вашему кораблю модификатор при проверках стрельбы по этой цели, равный количеству шестёрок, полученных в результате проверки **ИНФОМАНТИИ**. Этот модификатор называется точностью захвата — запиши его или отметь при помощи кубика. Если цель не захвачена, по ней нельзя вести огонь торпедами, а при стрельбе из всех остальных корабельных орудий действует модификатор -2. Одновременно можно удержи-

вать в захвате только одну цель — проводя захват другой цели, ты выпускаешь из захвата предыдущую.

Цена: 1 пункт энергии.

* **ПРОТИВОДЕЙСТВИЕ ЗАХВАТУ:** чтобы усложнить жизнь вражеским бортстрелкам, штурман-оператор может попытаться сбить вражеский захват. Это проверка **ИНФОМАНТИИ**, на которую действует отрицательный модификатор, равный точности вражеского захвата. В случае успеха противник выпускает ваш корабль из захвата.

Цена: 1 пункт энергии.

* **ВИРУСНАЯ АТАКА:** штурман-оператор запускает в сеть вражеского корабля инфо-импульс или боевой мем. Это проверка **ИНФОМАНТИИ**, на которую действует модификатор, равный заметности корабля противника. Инфо-импульс наносит цели системный урон. Эффект боевого мема описан на стр. 149.

Цена: 1 пункт энергии.

* **ИСЧЕЗНОВЕНИЕ:** если ваш корабль оборудован системой маскировки (см. стр. 154), штурман-оператор может попытаться заставить его исчезнуть с экранов сенсоров противника. Если ваш корабль находится в захвате, на проверку действует отрицательный модификатор, равный точности этого захвата. Если захватов несколько, учитывается только самый точный. В случае успеха ваш корабль выходит из сражения, а выпущенные в него торпеды теряют цель и отключаются. Противник, естественно, может пройти проверку обнаружения как обычно (см. стр. 163).

Цена: 1 пункт энергии.

5. ОГНЕВАЯ ФАЗА

В последней фазе раунда в дело вступают бортстрелки. Эта фаза, как и предыдущая, играется в открытую — бортстрелки по очереди, в порядке инициативы (за редким исключением, см. ниже), предпринимают свои действия, каждое из которых требует проверки **СТРЕЛЬБЫ**. Если на борту корабля имеется несколько орудий, бортстрелок должен выбрать, из какого именно орудия он будет стрелять.

* **СТРЕЛЬБА ИЗ ОРУДИЯ:** при проверке стрельбы действуют модификаторы, размер и количество которых зависят от самого орудия, установленных улучшений и точности захвата цели. Если цель не захвачена, бортстрелок получает дополнительный модификатор -2 при проверке **СТРЕЛЬБЫ**. По тем же правилам можно вести огонь и по выпущенным торпедам и обнаруженным минам. В случае успеха выстрел оказывается точным и наносит цели урон (см. ниже). Если целью была торпеда или мина, попадание уничтожает или выводит её из строя.

Цена: 1 пункт энергии.

* **ПУСК ТОРПЕДЫ:** всё как при стрельбе из орудия (см. выше), но если цель не захвачена, выпустить по ней торпеду не получится. Обрати внимание, что, в отличие от орудий, торпеда не всегда поражает цель немедленно — она летит по направлению к противнику со скоростью 2

шага/ход (включая ход, в котором торпеда была выпущена). Используй какую-нибудь фишку для того, чтобы отмечать местоположение торпеды на карте космического сражения. Противник может стрелять по выпущенным торпедам (см. выше). Огонь торпедами ведётся по принципу «выстрелил и забыл» — это значит, что проверка **СТРЕЛБЫ** происходит в момент пуска, и пока снаряд летит, удерживать захват на цели не обязательно. Двигается и атакует торпеда в огневой фазе выпустившего её корабля. Подготовка торпеды к бою — дело не быстрое, поэтому в течение одного сражения корабль может выпустить только те торпеды, что уже находятся в его торпедно-минных отсеках.

Цена: 0 пунктов энергии, но правило избытка (см. стр. 167) действует как обычно.

- * **СБРОС МИНЫ:** бортстрелок может сбросить мину в том сегменте, в котором он в данный момент находится (отметьте её местоположение на карте космического сражения). Сброс мины — это проверка стрельбы установившего их бортстрелка (захват цели не требуется, а его точность не учитывается). В конце пилотажной фазы мина атакует любой находящийся в её сегменте вражеский корабль («атака» — это результат проверки стрельбы при установке мины).

Перед сбросом бортстрелок может указать, кого мина будет считать «своим», а кого «чужим».

Цена: 0 пунктов энергии, но правило избытка (см. стр. 167) действует как обычно.

- * **ОБОРОНИТЕЛЬНЫЙ ОГОНЬ:** корабль, оснащённый автоматической пушкой или БКО, может попытаться сбить торпеду, даже если она была выпущена с расстояния 2 шага или ближе (т. е. должна поразить цель в том же раунде). Оборонительный огонь открывается, когда торпеда находится на нулевой дистанции. По мине оборонительный огонь можно вести, только если она уже обнаружена или атакует.

Хотя оборонительный огонь открывается вне очереди, он всё равно считается действием, а значит, если бортстрелок уже стрелял в этом раунде, то оборонительный огонь он открыть не сможет. Стрелять из орудий и вести оборонительный огонь одновременно можно, только если в экипаже корабля имеется несколько бортстрелков, а на борту корабля — несколько подходящих орудий. При проверке **СТРЕЛБЫ** во время оборонительного огня действует отрицательный модификатор, равный точности захвата цели противником на момент пуска торпеды.

В случае успеха оборонительный огонь либо уничтожает мину или торпеду, либо выводит её из строя.

Цена: 1 пункт энергии.

* СОКРАЩЁННЫЕ ЭКИПАЖИ

Лёгкие корабли рассчитаны на экипажи, в состав которых входит менее пяти человек. В таком случае изменения в боевом расписании неизбежны:

- * **ЧЕТВЕРО (КЛАСС II):** пилот берёт на себя функции капитана. В фазе 1 он проходит проверку инициативы, но не может отдавать приказы; проверки **ПИЛОТИРОВАНИЯ** осуществляются без изменений.

- * **ТРОЕ (КЛАСС II):** бортинженер берёт на себя функции штурмана-оператора. Проверки **ИНФОМАНТИИ** и **ТЕХНОЛОГИКИ** осуществляются без изменений — персонаж просто действует дважды за раунд.

- * **ДВОЕ (КЛАСС I и II):** пилот берёт на себя функции бортстрелка. Проверки **СТРЕЛБЫ** осуществляются без изменений — персонаж просто действует дважды за раунд.

- * **ОДИН (КЛАСС I):** пилот берёт на себя функции всех членов экипажа. Все проверки осуществляются без изменений — персонаж просто действует четырежды за раунд.

Эффекты всех вышеперечисленных пунктов суммируются — например, на корабле, экипаж которого состоит из трёх человек, пилот проходит проверку инициативы как капитан, а бортинженер выполняет функции штурмана-оператора.

ПОТЕРИ: все сказанное выше касается лишь кораблей, специально рассчитанных на малые экипажи. Если экипаж корабля несёт потери, функции «выбывшего» члена команды берёт на себя другой персонаж, но за каждое дополнительное действие за раунд он получает суммирующийся модификатор -2 при проверках во время каждого из них. В начале раунда все члены неполного экипажа должны объявить, в какие фазы они намереваются действовать. Помни, что проверка инициативы и распределение энергии не являются действиями. Теоретически даже один человек может управиться с кораблём, рассчитанным на экипаж из пяти космоплывателей, но если он захочет действовать в каждой из четырёх фаз, при проверках во время всех его действий будет действовать модификатор -8.

АВТОМАТИЗАЦИЯ: если корабль оборудован автоматикой или корабельным интеллектом, эти системы могут брать на себя функции выбывших (или отсутствующих) членов экипажа. Подробнее об этом читай на стр. 154.

* РАСШИРЕННЫЕ ЭКИПАЖИ

На больших кораблях в экипаже может состоять значительно больше пяти человек. Капитан, конечно, будет только один, но на все остальные корабельные должности можно назначить сразу нескольких членов экипажа.

ПИЛОТ: кораблём может управлять лишь один пилот, но второй пилот подменит его в случае необходимости.

БОРТИНЖЕНЕР: распределением энергии занимается лишь главный бортинженер, но каждый из его подчинённых получает возможность предпринять действие в фазе 2. Тем не менее каждое действие в течение фазы можно совершить только один раз. Бортинженеры, которые не совершают действий, могут оказывать помощь своим коллегам (см. стр. 58).

ШТУРМАН-ОПЕРАТОР: каждый из штурманов-операторов получает возможность предпринять действие в фазе 4, однако каждое действие в течение фазы совершается только один раз.

Штурманы-операторы, которые не предпринимают действий, могут оказывать помощь своим коллегам.

БОРТСТРЕЛОК: если на борту корабля разместить несколько орудий и к каждому из них приставить по бортстрелку, то корабль сможет атаковать несколько раз за раунд. Обрати внимание, что бортстрелок не может использовать орудие, из которого в этом раунде уже кто-то стрелял. Если бортстрелки хотят обстрелять за один раунд несколько целей, стоит помнить о том, что в захвате корабль может удерживать только одну из них (см. стр. 169).

УРОН И ПОВРЕЖДЕНИЯ

Космические корабли получают урон практически по тем же правилам, что и персонажи, отличается разве что масштаб повреждений. Этот урон бывает структурным и системным. Если не указано иное, под словом «урон» в этой главе обычно подразумевается именно структурный урон. Этот тип урона снижает запас прочности корабля — параметр, который служит мерилем крепости и надёжности его конструкции. Системный урон, в свою очередь, снижает запас энергии судна — параметр, который указывает, какой объём энергии реактор вашего корабля вырабатывает в начале каждого раунда космического сражения. Если в запасе остаются неиспользованные пункты энергии, системный урон первым делом уничтожает именно их.

✱ СТРУКТУРНЫЙ УРОН

Когда в корабль попадает выстрел из вражеского орудия, происходит ровно то же самое, что и в сражении между персонажами: успех означает, что корабль получает структурный урон, объём которого равен показателю урона орудия. Обрати внимание, что некоторые орудия вместо структурного урона наносят системный, а некоторые — структурный и системный одновременно. Дополнительные шестёрки, полученные в результате про-

верки стрельбы, бортстрелок может обменять на один из двух дополнительных эффектов:

- ✱ **ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ УРОН:** одну шестёрку можно обменять на один дополнительный пункт урона. Этот эффект можно выбрать несколько раз.
- ✱ **КРИТИЧЕСКОЕ ПОВРЕЖДЕНИЕ:** цель получает критическое повреждение. Чтобы активировать этот эффект, нужно количество шестёрок, равное показателю критического порога орудия (см. стр. 150). Каждая дополнительная шестёрка, вложенная в этот эффект, повышает вероятность сделать травму более тяжёлой (см. ниже).

✱ БРОНЯ

Корабельная броня работает точно так же, как броня персонажей. Когда корабль получает урон, осуществи проверку брони, бросив количество кубиков, равное её классу защиты. Каждая выпавшая шестёрка уменьшает полученный урон на 1 пункт. Эта проверка не считается действием.

КРИТИЧЕСКОЕ ПОВРЕЖДЕНИЕ: если в результате проверки урон уменьшится хотя бы до 0, корабль не получит ни урона, ни критического повреждения, так что атакующий должен объявить, как именно он намеревается потратить дополнительные шестёрки, до того, как его цель пройдёт проверку брони.

✱ НЕРАБОТОСПОСОБНОСТЬ

Когда запас прочности или энергии корабля падает до нуля, корабль становится неработоспособным.

СТРУКТУРНЫЙ КОЛЛАПС: когда запас прочности корабля падает до нуля, его реактор, орудийные системы и прочее оборудование отключаются, и все, кто находится внутри корабля, подвергаются эффекту взрывной декомпрессии (см. стр. 99) — время бежать к спасательным капсулам или забираться в экзоскафандр! Обрати внимание, что неработоспособный корабль

ТАРАН В КОСМОСЕ

Когда один корабль таранит другой (см. «Пилотажная фаза» выше), урон, равный классу корабля противника, получают оба судна. Затем судно, которое было атаковано, получает дополнительный урон, равный количеству дополнительных шестёрок, полученных при проверке пилотирования атакующего (помимо шестёрок, необходимых для того, чтобы победить во встречной проверке).

УРОН ЭКИПАЖУ

Если критическое повреждение разрушает мостик или любой другой модуль, в котором находятся пассажиры или члены экипажа, жизнь этих людей оказывается в смертельной опасности. Атакующий бросает по шесть кубиков за каждого из находящихся в модуле персонажей. Эта проверка проходит по правилам стандартной дистанционной атаки, но без учёта модификаторов оружия, а также характеристики и навыка стрелка. В качестве урона и травматического порога используется урон и критический порог корабельного орудия. Конечно, из-за разницы в масштабах прямое попадание из любого корабельного орудия оставило бы от персонажа разве что кучку осмётков или радиоактивного пепла, но в данном случае основную часть урона принимает на себя корпус корабля. Если модуль разрушается в результате попадания торпеды, атакующий бросает по девять кубиков за каждого из находящихся в модуле персонажей. Кроме того, модуль подвергается взрывной декомпрессии (см. стр. 99).

не разваливается на куски, он просто выходит из строя — имея подходящие инструменты, его ещё можно починить.

СИСТЕМНЫЙ КОЛЛАПС: когда запас энергии корабля падает до нуля, его реактор выходит из строя. Система жизнеобеспечения продолжает функционировать, но экипаж не может предпринимать действия, для выполнения которых нужны пункты энергии. Корабль ложится в дрейф, и если его не отбуксировать в безопасное место или не починить, рано или поздно он просто затеряется в бездне Межзвёздной Тьмы.

✳ КРИТИЧЕСКИЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ

Критические повреждения самым радикальным образом влияют на функционирование корабля и его систем. Когда судно получает критическое повреждение, брось 2d6, чтобы определить, что именно произошло.

СЕРЬЁЗНОСТЬ: если ты тратишь на нанесение критического повреждения больше шестёрок, чем нужно для преодоления критического порога, ты получаешь шанс сделать это повреждение более серьёзным. За каждую «лишнюю» шестёрку ты осуществляешь ещё одну проверку 2d6 и выбираешь любой из выпавших результатов по своему усмотрению. Обрати внимание, что с количеством этих «лишних» шестёрок нужно определиться заранее, до первой повторной проверки 2d6.

НАКОПЛЕНИЕ ЭФФЕКТОВ: все эффекты критических повреждений, которые обеспечивают отрицательный модификатор

при проверках навыков, накапливаются — просто просуммируй их, если корабль получает то же самое критическое повреждение ещё раз.

РАЗРУШЕННЫЕ МОДУЛИ: модули, разрушенные в результате критических повреждений, может отремонтировать бортинженер или заменяющая его система — автоматика (см. стр. 154) или корабельный интеллект (см. стр. 154).

✳ РЕМОНТ КОРАБЛЯ

Для ремонта космического корабля необходимы инструменты, запчасти и проверка **ТЕХНОЛОГИКИ** (см. «Инженерная фаза» выше). Большая часть кораблей создана по современным технологиям, а значит, для ремонта в большинстве случаев достаточно запчастей и инструментов современного уровня. Однако помни, что некоторые отсеки могут относиться к передовому уровню технологии — запчасти и инструменты для их ремонта тоже должны быть передовыми. Легче всего заниматься ремонтом в доках или в космопорте. Если ваше судно не оборудовано ремонтным отсеком, то в полевых условиях и во время сражения на проверки **ТЕХНОЛОГИКИ** во время ремонта действует модификатор –2. **НЕРАБОТОСПОСОБНЫЙ КОРАБЛЬ:** для ремонта корабля, запас прочности и (или) энергии которого упал до 0 в результате полученного урона, потребуется немало времени. Каждый восстановленный пункт прочности или энергии — это целый день тяжёлой и кропотливой работы.

ТАБЛИЦА 7.16 — КРИТИЧЕСКИЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ

2d6	КРИТИЧЕСКОЕ ПОВРЕЖДЕНИЕ
2	Течь: целостность корпуса мостика или другого обитаемого модуля нарушена, и атмосфера корабля начинает потихоньку улетучиваться в космос. Бросай кубик в начале каждого следующего раунда — если выпадет шестёрка, течь становится серьёзной, и этот модуль подвергается взрывной декомпрессии (см. стр. 99). Бортинженер может устранить течь (см. «Ремонт критических повреждений», стр. 168)
3	Повреждение несущих конструкций: корабль получает –2 к броне и +2 к заметности до тех пор, пока повреждение не будет устранено
4	Повреждение сенсоров: штурман-оператор получает модификатор –2 при проверках обнаружения и инфомантии во время всех своих действий до тех пор, пока повреждение не будет устранено
5	Повреждение маневровых двигателей: корабль начинает хуже слушаться рулей и получает –2 к маневрированию до тех пор, пока повреждение не будет устранено
6	Повреждение проводки: поступление энергии от реактора к системам корабля нарушено. До тех пор пока бортинженер не устранит повреждение, реактор будет вырабатывать на 2 пункта энергии меньше
7	Разрушение модуля: повреждение разрушает один случайный модуль (за исключением мостика, реактора и двигателя — они рассматриваются отдельно). Разрушенным модулем нельзя пользоваться до тех пор, пока бортинженер не устранит это повреждение. Если в модуле находятся персонажи, они рискуют пострадать (см. врезку на стр. 171)
8	Поломка орудия: корабельное орудие (случайное, если орудий несколько) выходит из строя до тех пор, пока бортинженер не устранит это повреждение. Если корабль не вооружён, пройди проверку 2d6 ещё раз
9	Поломка двигателей: до тех пор пока бортинженер не устранит это повреждение, корабль не может изменять скорость и направление движения, а пилот — предпринимать действия в пилотажной фазе. Если корабль оснащён антивещественными двигателями, вместо поломки двигателей происходит взрыв, как при детонации реактора
10	Разрушение мостика: до тех пор пока бортинженер не устранит это повреждение, корабль теряет управление, а капитан, пилот и штурман-оператор не могут предпринимать действий в фазах 1, 3 и 4 фазах. Боевые посты бортинженера и бортстрелка обычно находятся не на мостике, так что они могут действовать как обычно. Кроме того, все, кто находился на мостике, подвергаются эффекту взрывной декомпрессии
11	Ценная реакция: пройдите проверку 2d6 дважды и примените оба результата
12	Детонация реактора: критическое повреждение корабельного реактора — это худший из возможных исходов. Реактор вырабатывает огромное количество энергии, и критическое повреждение мгновенно высвобождает её, буквально разрывая корабль на куски. Все на борту этого корабля рискуют получить урон (см. врезку на стр. 171) и, конечно, подвергаются эффекту взрывной декомпрессии. Если корабль оснащён антивещественными двигателями, вместо детонации реактора происходит разрушение случайного модуля



ПРИМЕР КОСМИЧЕСКОГО СРАЖЕНИЯ

Корабль персонажей игроков «Нарзаль» и пиратская шхуна «Тигрис», находясь на расстоянии в два шага, засекли друг друга одновременно, так что сражение начинается с проверки инициативы. Капитаны проходят проверку лидерства — у обоих на кубиках выпадает по одной шестёрке. У обоих капитанов навык **ЛИДЕРСТВА** равен 3, так что очерёдность определит случай. Ведущий бросает кубик на чёт-нечёт — «Тигрис» ходит первым. У обоих кораблей инициатива 6.

РАУНД 1 — КОМАНДНАЯ ФАЗА

Ведущий и Никодима, капитан «Нарзаль», втайне друг от друга записывают приказы, а затем одновременно отдают их своим экипажам. Оба выбирают «Атака!». Ведущий проходит проверку **ЛИДЕРСТВА** за капитана «Тигриса» — выпадает одна шестёрка, которая на один раунд обеспечивает модификатор +1 при сокращении дистанции и атаке корабля противника. Проверка **ЛИДЕРСТВА** Никодимы проходит неудачно, и она решает не обращаться к Ликам с молитвой, так

что экипаж «Нарзаль» в этом раунде не получает модификаторов за отданный ею приказ.

РАУНД 1 — ИНЖЕНЕРНАЯ ФАЗА

Время распределять пункты энергии. Оба судна — корабли III класса со стандартными реакторами, так что у обоих бортинженеров в распоряжении по 5 пунктов энергии. Ведущий во всеуслышание объявляет, что 3 пункта энергии передаёт в распоряжение пилота, 1 — штурману-оператору и ещё 1 — бортстрелку. Нима, бортинженер «Нарзаль», распределяет пункты энергии точно так же. Действий ни один из бортинженеров не предпринимает.

РАУНД 1 — ПИЛОТАЖНАЯ ФАЗА

Пилоты также ходят в открытую. Инициатива на стороне ведущего — он объявляет, что сокращает дистанцию до «Нарзаль», тратит 3 пункта энергии и проходит проверку **ПИЛОТИРОВАНИЯ** с модификатором +1 (результат приказа

«Атака!», отданного капитаном в фазе 1). Ведущий получает одну шестёрку и перемещает «Тигрис» на один сегмент ближе к «Нарзаль» (теперь корабли разделяет лишь один шаг). Джовун, пилот «Нарзаль», предпринимает манёвр уклонения (без модификаторов), тоже тратит 3 пункта энергии, проходит проверку **ПИЛОТИРОВАНИЯ**, получает две шестёрки и до конца раунда обеспечивает модификатор -2 к проверке **СТРЕЛБЫ** всякому, кто захочет атаковать корабль игроков.

РАУНД 1 — СЕНСОРНАЯ ФАЗА

Фаза штурманов-операторов. Ведущий ходит первым, пытается провести захват цели и тратит 1 пункт энергии. Проверка **ИНФОМАНТИИ** приносит ведущему одну шестёрку, и «Нарзаль» становится целью захвата с точностью 1. Саба, штурман-оператор «Нарзаль», тут же пытается противодействовать захвату. Она тратит 1 пункт энергии, проходит проверку **ИНФОМАНТИИ** с модификатором -1 (точность захвата цели «Тигриса»), получает две шестёрки и успешно сбивает захват.

РАУНД 1 — ОГНЕВАЯ ФАЗА

Первым в дело вступает бортстрелок «Тигриса». Он пускает в дело улучшенную рельсовую пушку, тратит 1 пункт энергии и проходит проверку **СТРЕЛБЫ** с модификаторами +2 за орудие, +1 за приказ «Атака!», -2 за удачный манёвр уклонения пилота «Нарзаль» и, наконец, -2 за отсутствие захвата цели на «Нарзаль» (итого -1). Он получает целых три шестёрки и две из них тратит на преодоление критического порога. Персонажи игроков проходят проверку брони, но им не везёт — ни одной шестёрки. Так «Нарзаль» получает один пункт урона, критическое повреждение маневровых двигателей и, соответственно, -2 к манёвренности. Теперь ходят персонажи игроков. Поскольку в их экипаже всего четыре человека, функции бортстрелка выполняет корабельный интеллект. Он открывает по «Тигрису» огонь из рельсовой пушки, тратит 1 пункт энергии, проходит проверку с суммарным модификатором -1 (+1 за орудие и -2 за отсутствие захвата цели на «Тигрисе») и получает две шестёрки. Провал при проверке брони обеспечивает «Тигрису» 2 пункта структурного урона.

РАУНД 2 — КОМАНДНАЯ ФАЗА

Ведущий и Никодима вновь выбирают приказы втайне друг от друга. Ведущий выбирает приказ «Атака!», а Никодима — «Отход!». Ведущий проходит проверку **ЛИДЕРСТВА** и получает две шестёрки (теперь «Тигрис» на один раунд получает модификатор +2 при сокращении дистанции и атаке «Нарзаль»). Никодима также получает две шестёрки при проверке

ЛИДЕРСТВА, обеспечивая «Нарзаль» модификатор +2 при наращивании дистанции.

РАУНД 2 — ИНЖЕНЕРНАЯ ФАЗА

В этот раз ведущий передаёт 3 пункта энергии бортстрелку, и по 1 — бортинженеру и штурману-оператору. После этого бортинженер «Тигриса» тратит свой пункт энергии на попытку ремонта структурных повреждений, но проваливает проверку. Нима передаёт 3 пункта энергии пилоту, и по 1 — бортинженеру и бортстрелку. Затем Нима пытается предпринять ремонт критических повреждений, тратит свой пункт энергии, добивается успеха и устраняет проблему с маневровыми двигателями.

РАУНД 2 — ПИЛОТАЖНАЯ ФАЗА

В этом раунде пилот «Тигриса» не получил энергии, так что пилот «Нарзаль» ходит сразу. Джовун решает, что лучше подчиниться приказу капитана. Она пытается нарастить дистанцию между двумя кораблями, получает модификатор +2 при проверке **ПИЛОТИРОВАНИЯ**, но добиться успеха ей это не помогает — дистанция остаётся прежней.

РАУНД 2 — СЕНСОРНАЯ ФАЗА

Ведущий вновь пытается провести захват цели — бортинженер проходит проверку **ИНФОМАНТИИ** и получает одну шестёрку, и «Нарзаль» вновь становится целью захвата с точностью 1.

РАУНД 2 — ОГНЕВАЯ ФАЗА

Ведущий отлично подготовился к огневой фазе «Тигриса» — бортстрелок пускает в «Нарзаль» торпеду, получая модификатор +7 при проверке **СТРЕЛБЫ** (+1 за орудие, +2 за приказ, +1 за захват цели и +3 за избыток пунктов энергии). Капитан «Нарзаль» отдаёт кораблю распоряжение открыть оборонительный огонь из БКО, но ведущий тратит 2 пункта тьмы, сообщает, что эксцентричный корабельный интеллект отказывается подчиняться, и торпеда без особых проблем попадает точно в цель. Впрочем, ведущему не слишком везёт — в результате проверки он получает всего две шестёрки, так что «Нарзаль» грозит три пункта структурного урона. Персонажи проходят проверку брони, получают одну шестёрку и уменьшают урон от попадания торпеды до двух пунктов. «Нарзаль», оставшийся всего с тремя пунктами прочности, открывает огонь из рельсовой пушки с модификатором -1 при проверке **СТРЕЛБЫ** и получает одну шестёрку. Ведущий проходит проверку брони и тоже получает одну шестёрку — снаряд рельсовой пушки оставляет на тяжёлой дюралитовой броне «Тигриса» лишь едва заметную вмятину. Сражение продолжается!