ПРАВИЛА

Системы. Новую систему можно купить за 2 Прибыли.

Теги корабля. Если тег можно применить в сцене, то он как-то упростит тебе жизнь (с т.зр. истории) или даст *возможность*.

В короткой игре первичные системы и теги можно выбирать не заранее, а когда они понадобятся.

Бой. У противника-корабля, как и у обычного, есть *Грани*. В бою используются любые базовые ходы, но корабль не *Испытывает перегрузок*, он несёт *Лёгкий ущерб*. При *кризисе* любого хода или когда Навигатор скажет, корабль несёт *Тяжёлый ущерб*.

Ущерб. Бывает трёх категорий: лёгкий, тяжёлый и фатальный. Получив ущерб, отметь вариант в списке нужной категории. Когда достигаешь максимума («не более X»), перейди в следующий список. После боя/сцены сними все галочки, кроме *.

Повреждённые системы не функционируют. Отметь их скобками.

Класс. Ущерб от корабля высшего класса (на 1-2 класса) считается выше на категорию. На 3 класса — выше на 2 категории. Ущерб от корабля любым классом ниже — ниже на категорию.

Заряды реактора тратятся на некоторые системы и ходы. Они восстанавливаются при заправке (в доке и т.п.) до максимума.

Системы (кроме **Автономных**) можно отключить и получить по 1 Заряду за каждую. Включить их обратно можно, потратив Заряд реактора, или в доке. **Автономные** системы работают даже при отключённом реакторе.

УЩЕРБ. Отмечая ущерб, опиши, что и как произошло.

Лёгкий ущерб (не более 3):

- ☐ Ущерб компенсирован: потрать 1 Заряд реактора;
- ☐ Герой получает Состояние;
- ☐ Что-то (или кто-то) ценное на борту повреждено;
- ☐ Система повреждена;
- ☐ 2 системы повреждены;
- ☐ 2 системы повреждены;
- ☐ * Пожар, отказ гравитации или разгерметизация.

Тяжёлый ущерб (не более 3):

- ☐ Ущерб компенсирован: потрать 3 Заряда реактора;
- ☐ Герой получает Серьёзное состояние;
- ☐ Что-то (или кто-то) ценное на борту уничтожено;
- ☐ 3 системы повреждены;
- ☐ 3 системы повреждены;
- ☐ * Барахлит управление;
- ☐ * Отказ жизнеобеспечения;
- ☐ * Множественные пробоины, разгерметизация.

Фатальный ущерб (не более 3):

- ☐ * Корабль практически не функционирует;
- ☐ Один из героев погиб;
- ☐ Повреждён реактор, до взрыва считанные секунды.

Грань Вселенной 3 ред., Худ: Игорь Есаулов

СЛАЙС



НАЗВАНИЕ

Слайс — прозвище ММТК, малого модульного Транспортного Корабля, данное за его форму. Это самый распространённый гражданский тип. Он неприхотлив, не требует большого бюджета, а запчасти к нему встречаются в большинстве миров.

Популярность он приобрёл благодаря модульной структуре. Слайс очень легко модифицировать, установка новых систем и целых отсеков занимает считанные часы!

Многие называют Слайс своим настоящим домом.

Класс: II **Стандартные параметры**: длина 50-100м, ширина 30-60м, экипаж 2-8 чел.

Ответьте на вопросы в начале или по ходу игры:

- **Как корабль выглядит снаружи и изнутри?** (Дорогим, старым, военным, нуждающимся в ремонте и т.д.)
- **Откуда он у вас?** (Принадлежит одному из вас, предоставлен нанимателем, куплен вскладчину, найден, трофей и т.д.)
- **Кто на нём чем занимается?** Опиши «своё» место на корабле.

Для короткой игры достаточно этой страницы, для длинной используйте информацию с оборота.

ТЕГИ КОРАБЛЯ. Выбери 2. Потом вписывай сюда же новые.

Это примеры, можно писать свои. Недостающие можно получить, купив нужные системы (если нужной нет, придумай свою).

Автоматизированный, бывалый, вместительный, крепкий, навороченный, неприметный, неприхотливый, опасный, с секретами, такой же как у _____, уютный, экспериментальный, яркий.

ОТСЕКИ. Стандартный набор, можно корректировать:

Мостик, кают-компания, камбуз (с синтезатором пищи), каюты, ходовой, реакторный, жизнеобеспечения, небольшой трюм, орудийный, основной шлюз, дополнительные шлюзы и т.д.

Также на борту есть разные устройства, которым логично здесь быть.

ВСТРОЕННЫЕ СИСТЕМЫ. Есть все:

Антенна связи: Даёт связь с другими кораблями и стационарными объектами в локальном пространстве.

Линейный двигатель: Для перемещения в космическом пространстве и в атмосфере планеты.

Маневровые двигатели. Для стыковок и точных поворотов.

Пульты управления и диагностики: Дают информацию о состоянии корабля и позволяют управлять им.

Терилевый реактор: Максимум 3 Заряда реактора.

Турель: Небольшое корабельное орудие.

Генератор искривления: Позволяет совершать прыжки сквозь гиперпространство. За серию таких корабль добирается до другой звёздной системы. После прыжка перезаряжается 6-8 часов.

(Варп-транспондер). В мире с Вратами и без гипердвигателя он активирует Врата. Вычеркни генератор искривления.

ПЕРВИЧНЫЕ СИСТЕМЫ. Выбери 3 / сколько Навигатор скажет:

- ☐ **Корабельный интеллект**: Следит за состоянием корабля, управляет простыми системами, может поддерживать беседу.
- ☐ **Маскировка**: Когда ты отключаешь большинство систем и ведёшь корабль на минимальной скорости, он становится невидимым для вражеских сенсоров.
- ☐ **Медблок**: В капсуле медблока можно избавиться от Состояния за пару часов (Серьёзное за несколько часов, Критическое — за сутки или на несколько часов и 1 Заряд реактора).
- ☐ **Орудия точечной обороны**: *(комплекс, скорострельное, скрытое)* Сеть автопушек, может расстреливать близкие цели.
- ☐ **Сканер**: Позволяет сканировать корабли и другие объекты (Навигатор расскажет или попросит сделать ход Получаешь информацию или Ориентируешься).
- ☐ **Ускоритель**: Потрать 1 Заряд реактора и оторвись от преследователя или доберись до цели быстрее.

ЗАРЯДЫ РЕАКТОРА

СИСТЕМЫ КОРПУСА

- ☐ **Автономный разделитель**: *Автономный.* Выбери отсек. Он может отделяться от корабля и использоваться как шаттл. При уничтожении корабля отделяется автоматически. _____
- ☐ **Адаптивный камуфляж**: Корабль меняет облик (но не сигнатуру и тепловой след) с помощью голограмм.
- ☐ **Активная броня**: Потрать 1 Заряд реактора. На этот бой ущерб от кораблей III класса считается, будто они II класса, и корабль может выдержать на 1 Лёгкий ущерб больше.
- ☐ **Десантный модуль**: Позволяет сбрасывать боевую группу на планеты или объекты в открытом космосе прямо на ходу.
- ☐ **Дизайн обшивки:** *Автономный.* Корабль стильно выглядит. Получи теги *стильный* и *шикарный*.
- ☐ **Карбопластовые сопла**: Потрать 1 Заряд реактора. Пилот получает теги *скоростной* и *манёвренный* до конца сцены.
- ☐ **Тяговый луч**: Любой объект меньше корабля на расстоянии не более 10 км может быть притянут к шлюзу трюма.
- ☐ **Усиленные переборки**: *Автономный.* Корабль может выдержать на 1 Тяжёлый ущерб больше.

НОВЫЕ ОТСЕКИ

- ☐ **Голопалуба**: Воспроизводит голограммы того или иного события или сцены. Позволяет играть, тренироваться, проводить тактические и криминалистические исследования.
- ☐ **Кислородный сад**: *Автономный.* На корабле всегда сохраняется атмосфера, если нет разгерметизации. Если на корабле есть провиант, сад позволяет прожить на нём годы. годы. Впиши теги *комфортный*, *кормящий*, *восстанавливающий*.
- ☐ **Мастерская**: Отсек, оборудованный всеми необходимыми инструментами для работы механика и ремонта того, что оказалось на борту. Впиши тег *ремонтный*.
- ☐ **Пассажирский модуль**: Корабль оборудован каютами и всей необходимой инфраструктурой для перевозки большого количества пассажиров.
- ☐ **Рекреация**: *Автономный.* Обзорная палуба, оранжерея или иное место, где можно побыть с кем-то или наедине с собой *Коснуться космоса.* Получи *возможность,* если делаешь этот ход в Рекреации.

ВНУТРЕННИЕ СИСТЕМЫ

- ☐ **Динамический анализатор**: Позволяет обнаруживать и исследовать аномалии в окружающем космосе.
- ☐ **Криокамеры**: *Автономный.* Несколько капсул, в которых можно замораживать людей на годы без ущерба для здоровья.
- ☐ **Молекулярный анализатор**: Позволяет проводить на борту корабля сложные химические и физические исследования.
- ☐ **Парк зондов**: Позволяет исследовать космические объекты изнутри, собирать данные с планет и программировать зонды для множества иных функций.
- ☐ **Прыжковый конденсатор**: 1 раз за путешествие корабль может совершить 2 прыжка подряд без перезарядки. Потрать 1 Заряд реактора.
- ☐ **Сервисные роботы**: Выполняют различные простые задачи на борту. Впиши тег *сервис*.
- ☐ **Улучшенный реактор:** +3 к максимуму Зарядов реактора.
- ☐ **Форсированный реактор**: Загрязняющий среду, а потому запрещённый реактор, установленный в одном из отсеков. +4 к максимуму Зарядов реактора.

ОРУДИЯ. Теги орудий описаны в буклете игрока

- ☐ **Боевая система:** Тактический экран и наведение. При стрельбе можешь действовать *Логично* или *Научно*, а не только *Яростно*.
- ☐ **BFG**: *(батарея, игнорирует щиты, объёмное, приметное, ударное)* Поражает большую область облаком плазмы, но перезаряжается очень долго.
- ☐ **Лазерная турель**: *(комплекс, точное)* Эффективна вблизи, где от луча почти невозможно уклониться.
- ☐ **Ракетная батарея**: (*ударное*) Самонаводящиеся ракеты наносят значительный урон любому кораблю.
- ☐ **Рельсотрон**: *(бронебойное)* Снаряд из тяжёлых элементов разгоняемый направленной гравитацией.
- ☐ **Торпедный аппарат**: *(объёмное)* Наносит урон, будто корабль IV класса. Торпед всего две, Цена новых в порту = 3. ☐☐
- ☐ **Генератор антиматерии**: *(батарея 2, приметное, сложное)* Стреляет с очень близкой дистанции. Антивещество аннигилирует любой предмет, которого касается: тот медленно разваливается на части. После выстрела орудие выходит из строя.

ТРЮМ И АНГАР

- ☐ **Грузовой трюм**: *Автономный.* Корабль оборудован очень вместительным грузовым трюмом.
- ☐ **Вайпер**: *Автономный.* Одноместный боевой корабль без генератора искривления. Класс: I. Возьми буклет «Вайпер» или выбери 2 тега: *ударный, скоростной, бронированный, незаметный.* Лёгкий ущерб блокирует один из тегов, тяжёлый даёт пилоту Серьёзное состояние (не более двух).
- ☐ **Потайной трюм**: *Автономный.* Грузы, помещенные в этот отсек, невозможно найти, если специально не искать контрабанду. Добавь тег *тайники*.
- ☐ **Робот-погрузчик**: Большой робот для работы с грузами. Может сдерживать массивного противника или даже матку экзоморфов. Может управляться человеком.
- ☐ **Спецхранилище**: *Автономный.* Оборудованный и укреплённый контейнер для особо редких, специфичных и нестабильных (следовательно, зачастую и дорогих) грузов.
- ☐ **Шаттл**: *Автономный.* Небольшой корабль без прыжкового двигателя, способный перевозить несколько человек и небольшой объём груза. Не вооружён.

ДРУГИЕ СИСТЕМЫ

- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

ПРИЧУДА (Опция)**.** Попроси Навигатора выбрать причуду:

_____
_____
_____
_____