

Грань Вселенной: Космические Корабли

Грань Вселенной – это огромный сеттинг, где возможны межпланетные путешествия и космические сражения. В таких условиях космические корабли играют большую роль и являются большим элементом игры. По сути персонажи могут участвовать в космических боях, используя различные космические корабли, которые могут быть оснащены различным оружием, в различных сочетаниях, и кроме того могут быть оснащены различным снаряжением. Это может сделать корабль уникальным, сыграв роль в тактическом бое.

Космические корабли с точки зрения системы выглядят почти также как и любые существа, которые могут встретиться персонажам. Они описываются по таким же правилам, однако само собой имеет ряд отличительных черт, описание которых вы также найдете на этих страницах.

Космические Корабли – это грозное оружие в мире, по этой причине не рекомендуется давать игрокам в собственности и полное распоряжение крупные корабли, такие как крейсера и тем более дредноуты. Это довольно весомая сила в условиях сеттинга, а значит, мастер должен разумно подходить к предоставлению такой мощи. Персонажи игроков могут владеть космическими кораблями, могут брать их в аренду и даже красть.

В описании кораблей можно увидеть такие понятия, как трюм, экипаж, пассажиры.

Трюм – выражается числом, которое приравнивается к тоннам груза, который можете перевозить космический корабль.

Экипаж – количество человек, которое должно быть в составе экипажа, чтобы обеспечить нормальное функционирование космического корабля. Если этого количества нет, то космический корабль находится под эффектом дезориентации (dazed).

Пассажиры – количество человек, которое может перевозить космический корабль. Данные люди не задействованы в работе экипажа.

Космическим кораблем управляет один человек – либо пилот, либо капитан корабля. Он затрачивает свои действия, чтобы реализовать какие-то действия корабля. Он может также использовать силы своего класса и судьбы, для совершения атак, используя оружие корабля. Конечно, не каждая сила может быть использована таким образом. Можно использовать, к примеру, силы с ключевым словом «оружие», которые можно использовать с оружием дальнего боя. Само собой нельзя использовать силы, которые затрагивают псионические способности или силы, которые можно использовать только с оружием ближнего боя. Кроме того, можно использовать и другие силы, которые не противоречат логике космического боя между кораблями.

Ниже представлены виды космических кораблей и их описание.

Разворот - Данная функция в описании космического корабля обозначает, что космический корабль должен переместиться по определенной траектории на количество клеток равно числу указанному после слова Разворот, чтобы развернуться на 180 градусов. Каждому числовому значению соответствует определенная траектория перемещения, для совершения разворота, графическое отображение которых вы можете увидеть ниже, с обозначением ориентации космического корабля в пространстве на каждом этапе данного движения. См. рисунок 1

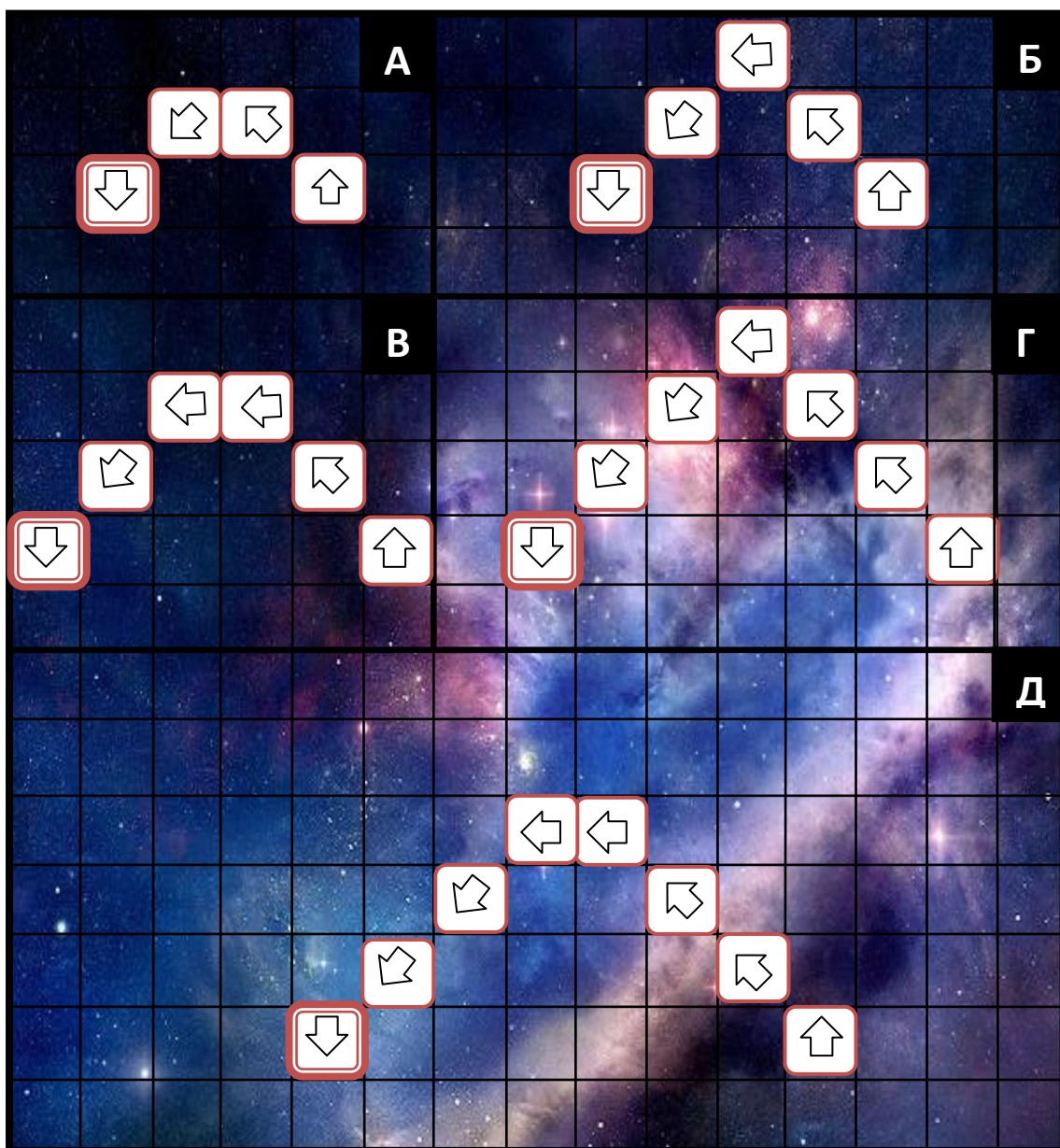
Подконтрольная Зона – этот термин в описании космического корабля обозначает расстояние, выраженное в клетках. В пределах данного расстояния от космического корабля, объект может провоцировать атаку при возможности (attack of opportunity) в тех же случаях, которые описаны для провоцирования такой атаки для существ в стандартных условиях.

Правило "Одно оружие - Один выстрел"

В течение каждого своего хода космический корабль может выстрелить из каждого своего оружия один раз. Если корабль использует снаряжение "Система залпового огня" и расходует заряды у нескольких орудий за одну атаку, считается, что каждое из этих орудий совершило свою положенную атаку.

Кроме того, в течение каждого раунда не в течение своего хода, космический корабль может выстрелить из каждого своего оружия один раз. В данном случае действует то же правило по использованию Системы Залпового Огня, что приведено выше. Данные атаки могут быть, как атаками при возможности, так и силами немедленной реакции и прерывания, а также, к примеру, эффектами сил, которые предоставляют атаку за счет применения какой-либо силы другим союзником (или противником).

Рисунок 1: Разворот космических кораблей.



А - Изображение *Разворота 3*.

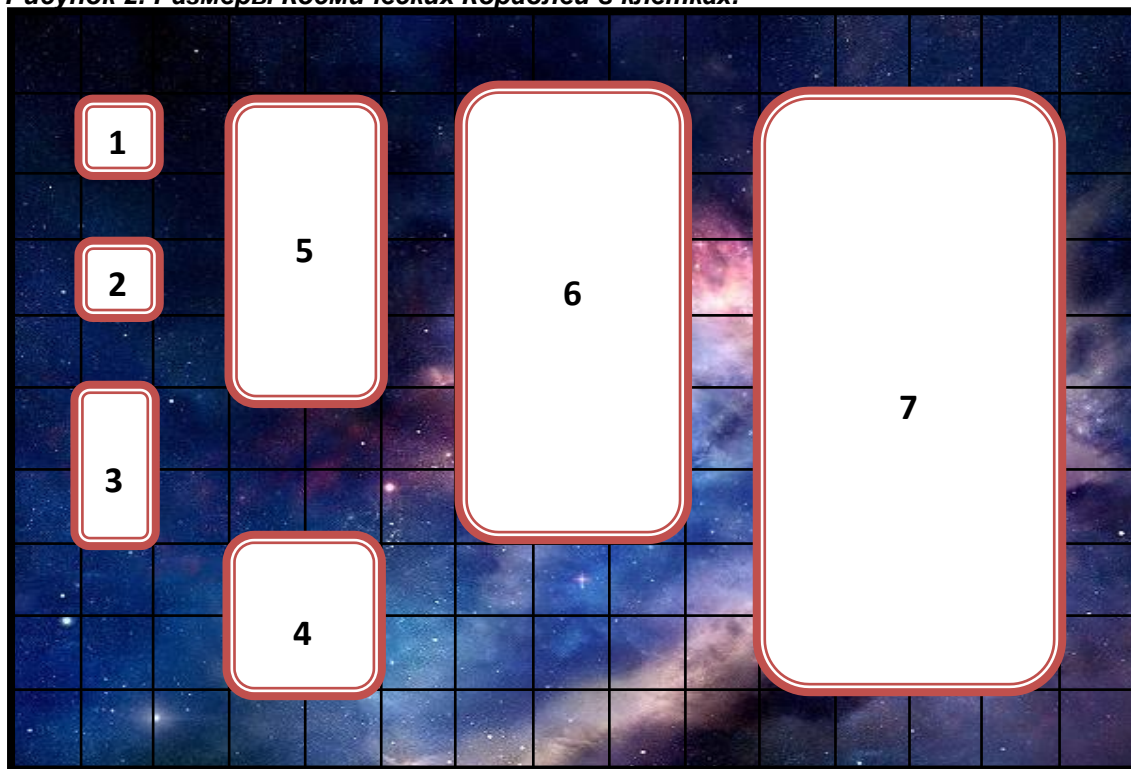
Б - Изображение *Разворота 4*.

В - Изображение *Разворота 5*.

Г - Изображение *Разворота 6*.

Д - Изображение *Разворота 7*.

Рисунок 2: Размеры Космических Кораблей в клетках.



- 1 – Легкий Истребитель: 1 клетку в длину – 1 клетку в ширину.
- 2 – Тяжелый Истребитель: 1 клетку в длину – 1 клетку в ширину.
- 3 – Штурмовик\Транспорт: 2 клетки в длину – 1 клетку в ширину.
- 4 – Корвет: 2 клетки в длину – 2 клетки в ширину.
- 5 – Фрегат\Средний Транспорт: 4 клетки в длину – 2 клетки в ширину.
- 6 – Крейсер\Тяжелый Транспорт\Пассажирский Лайнер: 6 клеток в длину – 3 клетки в ширину.
- 7 – Дредноут: 8 клеток в длину – 4 клетки в ширину.

Столкновение

В космическом пространстве может происходить столкновение космических кораблей или космических кораблей с другими объектами, например астероидами. Столкновение происходит, если один объект\корабль передвигается в клетку занимаемую другим объектом\кораблем и заявляется *Столкновение*. В этом случае каждый из столкнувшихся получает физический урон, который зависит исключительно от размеров корабля\объекта с которыми он столкнулся.

Если столкновение происходит с

Малым Объектом – 1d6 физического урона.

Средним Объектом – 2d4 физического урона.

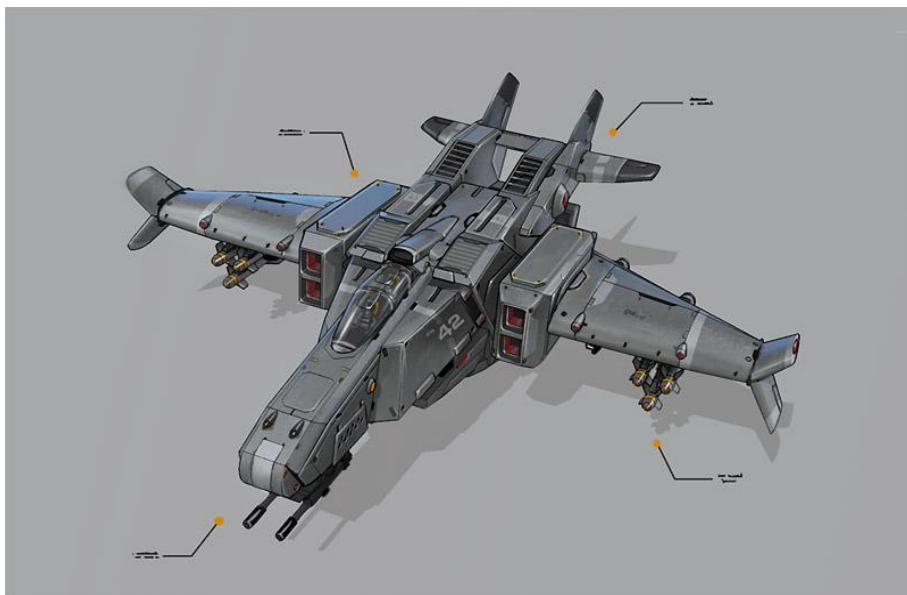
Большим Объектом – 2d6 физического урона.

Огромным Объектом – 2d8 физического урона.

Гигантским Объектом – 2d10 физического урона.

Колоссальным Объектом – 2d12 физического урона.

Легкий Истребитель



Легкий Истребитель – основа любого космического флота. Быстрый, малогабаритный, маневренный корабль. Он может исполнять различные функции: разведка, эскорт крупных кораблей, истребитель кораблей подобного себе класса.

Не обладая достаточно богатым вооружением и модификациями, он вполне успешно оправдывает себя низкой себестоимостью, возможностью быстрого массового производства, применением в различных ситуациях. Проводя аналогию с наземными войсками – это

пехота. Берут числом, их можно легко ввести и вывести из боя. Их не жалко потерять.

Легкий Истребитель

Космический
Транспорт
2 уровня

Маленькая Техника

Хиты 25; Ранен 12;

КД 15; Стойкость 6, Реакция 18, Воля ---

Скорость 10; Разворот 3

Подконтрольная Зона 1

Экипаж: 1; Пассажиры: 0; Трюм: 0

Черты (Traits)

Транспортное Средство

Транспортное Средство не имеет возможность использовать какие-либо действия, если не сказано иначе. Любые эффекты, для воспроизведения которых необходимо затратить какое-либо ниже указанное действие, должно затратить существо, им управляющее, из доступных ему в течение хода.

Любое существо находящееся внутри транспортного средства не может быть целью атаки.

Управление

Чтобы управлять Легким Истребителем не испытывая сложностей, Пилот\Капитан должен иметь +8 бонус к умению Пилотирование. Если бонус меньше, водитель дезориентирован (dazed) пока управляет Легким Истребителем.

Взрыв

Если хит-поинты Легкого Истребителя опускаются до 0 или ниже, он обездвижен (immobilized) до тех пор, пока хит-поинты не станут больше 0. Вы должны совершить спас-

бросок. Если он провален, Водитель и все существа в смежных (adjacent) клетках с Легким Истребителем получают 1d10+5 физического урона и урона огнем и оказываются вне транспортного средства (что в условиях открытого космоса ведет, скорее всего, к смерти).

Арсенал

Легкий Истребитель может быть оборудован двумя единицами легкого вооружения.

Полезная Нагрузка

Легкий Истребитель может быть оборудован 1 единицей легкого снаряжения или вместо этого одной дополнительной единицей легкого вооружения.

Юркий

Легкий истребитель может перемещаться не вызывая атаку при возможности (attack of opportunity), если не находится под эффектами замедления (slow) или дезориентации (dazed).

Стандартное Действие

Залп – По-Желанию

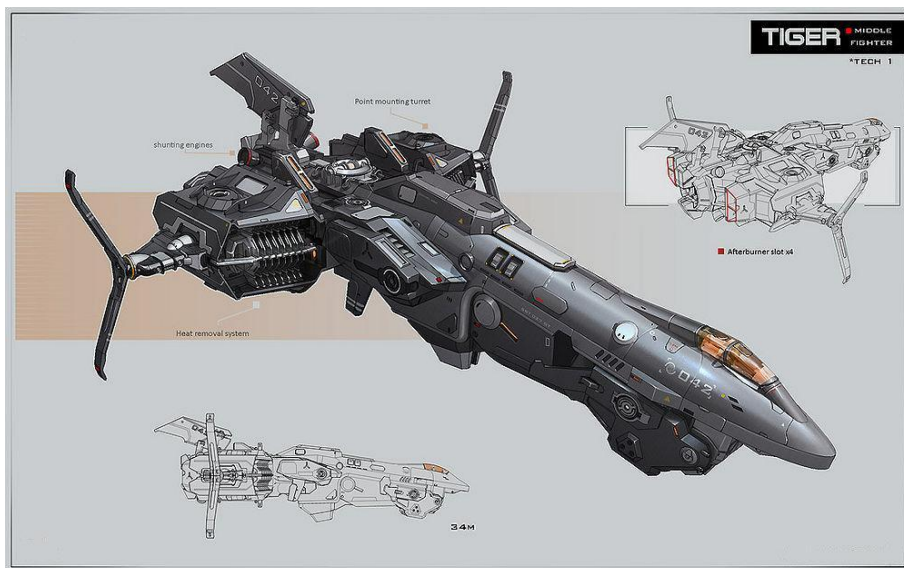
Эффект: Вы можете совершить базовую атаку, используя одно из орудий, которым оснащен данный Легкий Истребитель.

Действие Перемещения

Пилотирование – По-Желанию

Эффект: Вы можете переместиться на расстояние не больше скорости Легкого Истребителя, управляя им.

Тяжелый Истребитель



станций и редко участвуют в разведоперациях.

Тяжелые истребители – старший брат рядовых истребителей класса попроще. Этот боевой корабль хорошо вооружен, может нести на своем борту больше полезной нагрузки, делая возможным более оптимальные результаты. Более грозное оружие, нежели младший собрат, хотя не такой быстрый и маневренный. Впрочем ассам на этих машинах не пристало отступать. Такие машины охраняют более ценные транспортные корабли, патрулируют периметр вокруг космических орбитальных

Тяжелый Истребитель

Космический
Транспорт
3 уровня

Маленькая Техника

Хиты 35; Ранен 17;
КД 15; Стойкость 8, Реакция 16, Воля ---
Скорость 8; Разворот 4
Подконтрольная Зона 1
Экипаж: 1; Пассажиры: 0; Трюм: 0

Черты (Traits)

Транспортное Средство

Транспортное Средство не имеет возможность использовать какие-либо действия, если не сказано иначе. Любые эффекты, для воспроизведения которых необходимо затратить какое-либо ниже указанное действие, должно затратить существо, им управляющее, из доступных ему в течение хода.

Любое существо находящееся внутри транспортного средства не может быть целью атаки.

Управление

Чтобы управлять Тяжелым Истребителем не испытывая сложностей, Пилот\Капитан должен иметь +9 бонус к умению Пилотирование. Если бонус меньше, водитель дезориентирован (dazed) пока управляет Тяжелым Истребителем.

Взрыв

Если хит-поинты Тяжелый Истребителя опускаются до 0 или ниже, он обездвижен (immobilized) до тех пор, пока хит-поинты не станут больше 0. Вы должны совершить спас-

бросок. Если он провален, Водитель и все существа в смежных (adjacent) клетках с Тяжелым Истребителем получают 1d10+5 физического урона и урона огнем и оказываются вне транспортного средства (что в условиях открытого космоса ведет, скорее всего, к смерти).

Арсенал

Тяжелый Истребитель может быть оборудован двумя единицами легкого вооружения.

Полезная Нагрузка

Тяжелый Истребитель может быть оборудован 2 единицами Легкого Снаряжения или альтернативно одной единицей дополнительного легкого вооружения и одной единицей Легкого Снаряжения.

Юркий

Тяжелый Истребитель может перемещаться не вызывая атаку при возможности (attack of opportunity), если не находится под эффектами замедления (slow) или дезориентации (dazed).

Стандартное Действие

Залп – По-Желанию

Эффект: Вы можете совершить базовую атаку, используя одно из орудий, которым оснащен данный Тяжелый Истребитель.

Действие Перемещения

Пилотирование – По-Желанию

Эффект: Вы можете переместиться на расстояние не больше скорости Тяжелого Истребителя, управляя им.

Штурмовик



Штурмовик – прекрасный образец боевой машины, способной выполнять задания различной сложности. Часто выступает как боевая машина десанта. Кроме того этот корабль уже достаточно крепок и агрессивен, чтобы идти на abordаж к более крупным кораблям, с хорошими шансами на успех. Может являться также одиночным транспортом для особо ценного груза небольших габаритов и выполнять роль лидера оборонительной эскадры истребителей. Или

напротив идти во главе ударной группы.

Штурмовик **Космический Транспорт** Средняя Техника **4 уровня**

Хиты 45; Ранен 22;
КД 14; Стойкость 10, Реакция 14, Воля ---
Скорость 8; Разворот 4
Подконтрольная Зона 1
Экипаж: 2; Пассажиры: 8; Трюм: 2

Черты (Traits)

Транспортное Средство

Транспортное Средство не имеет возможность использовать какие-либо действия, если не сказано иначе. Любые эффекты, для воспроизведения которых необходимо затратить какое-либо ниже указанное действие, должно затратить существо, им управляющее, из доступных ему в течение хода.

Любое существо находящееся внутри транспортного средства не может быть целью атаки.

Управление

Чтобы управлять Штурмовиком не испытывая сложностей, Пилот/Капитан должен иметь +10 бонус к умению Пилотирование. Если бонус меньше, водитель дезориентирован (dazed) пока управляет Штурмовиком.

Взрыв

Если хит-поинты Штурмовика опускаются до 0 или ниже, он обездвижен (immobilized) до тех пор,

пока хит-поинты не станут больше 0. Вы должны совершить спас-бросок. Если он провален, Водитель и все существа в смежных (adjacent) клетках со Штурмовиком получают 1d10+5 физического урона и урона огнем и оказываются вне транспортного средства (что в условиях открытого космоса ведет, скорее всего, к смерти).

Арсенал

Штурмовик может быть оборудован двумя единицами легкого вооружения и одной единицей Среднего вооружения.

Полезная Нагрузка

Штурмовик может быть оборудован 2 единицами Легкого Снаряжения.

Отсек

Штурмовик может быть оборудован одним малым отсеком.

Стандартное Действие

Залп – По-Желанию

Эффект: Вы можете совершить базовую атаку, используя одно из орудий, которым оснащен данный Штурмовик

Действие Перемещения

Пилотирование – По-Желанию

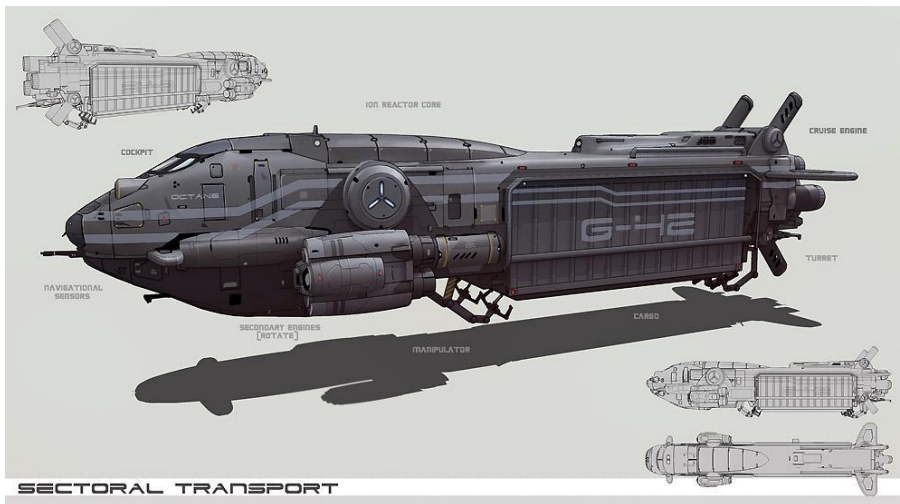
Эффект: Вы можете переместиться на расстояние не больше скорости Штурмовика, управляя им.

Восстановление хит-поинтов и Транспорт

Необходимо помнить, что на транспортное средство (в том числе космические корабли) не действуют силы с ключевым словом "исцеление". Транспортное средство не может восстанавливать хит-поинты по средствам эффектов таких сил, если только это не указано в описании силы, в разделе указывающем Цели. Тоже самое касается получения временных хит-поинтов.

Однако! Любой персонаж может использовать Второе Дыхание (second wind), чтобы восстановить хит-поинты транспортного средства. Если пилот/капитан использует второе дыхание, он и транспортное средство, которым он управляет, восстанавливает количество хит-поинтов равно половине своего максимума хит-поинтов.

Транспорт



невозможна и никакая бы боевая армада не помогла этому так как простой транспортник.

Транспорт – корабль трудяга. Тысячи таких кораблей развозят грузы по планете и доставляют их с орбитальных складов на поверхность. Или перевозят их в небольшие колонии и поселения.

Транспорт корабль не боевой и в открытом космосе крайне редко путешествует в одиночку, в тех местах, где это не безопасно. Однако по спокойным маршрутам может перемещаться на довольно далекие расстояния. Без таких кораблей пожалуй сама космическая экспансия была бы

Транспорт **Космический Транспорт** Средняя Техника **4 уровня**

Хиты 40; Ранен 20;
КД 13; Стойкость 11, Реакция 13, Воля ---
Скорость 8; Разворот 4
Подконтрольная Зона 1
Экипаж: 2; Пассажиры: 4; Трюм: 100

Черты (Traits)

Транспортное Средство

Транспортное Средство не имеет возможность использовать какие-либо действия, если не сказано иначе. Любые эффекты, для воспроизведения которых необходимо затратить какое-либо ниже указанное действие, должно затратить существо, им управляющее, из доступных ему в течение хода.

Любое существо находящееся внутри транспортного средства не может быть целью атаки.

Управление

Чтобы управлять Транспортom не испытывая сложностей, Пилот/Капитан должен иметь +10 бонус к умению Пилотирование. Если бонус меньше, водитель дезориентирован (dazed) пока управляет Транспортom.

Взрыв

Если хит-поинты Транспорта опускаются до 0 или ниже, он обездвижен (immobilized) до тех пор, пока хит-поинты не станут больше 0. Вы должны совершить спас-бросок. Если он провален, Водитель и все существа в смежных (adjacent) клетках с Транспортom получают 1d10+5 физического урона и урона огнем и оказываются вне транспортного средства (что в условиях открытого космоса ведет, скорее всего, к смерти).

Полезная Нагрузка

Транспорт может быть оборудован 1 единицей Легкого Оборудования или альтернативно 1 единицей легкого вооружения.

Стандартное Действие

Залп – По-Желанию

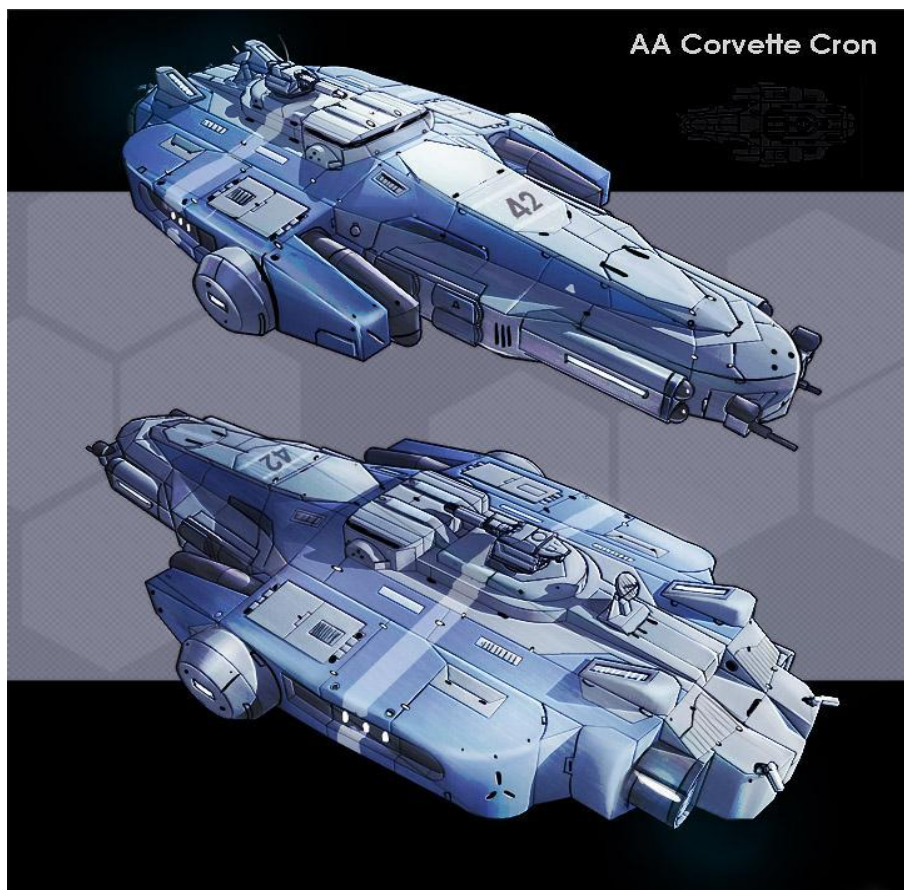
Эффект: Вы можете совершить базовую атаку, используя одно из орудий, которым оснащен данный Транспорт.

Действие Перемещения

Пилотирование – По-Желанию

Эффект: Вы можете переместиться на расстояние не больше скорости Транспорта, управляя им.

Корвет



Корвет – любимец космоса! Многие находят этот класс космического корабля оптимальным. И это воистину так! Корвет самый маленький из кораблей пригодных для далеких путешествий по открытому космосу. Более мелкие корабли не имеют для этого ни достаточного оснащения, ни оборудования, ни возможностей. Корвет становится для многих вторым домом. Это может быть как военный офицер, так и охотник за головами или даже пират!

Корвет пожалуй самый распространенный корабль в космосе. Несмотря на свои скромные по меркам кораблей гигантов размеры, он способен нести на своем борту тяжелое вооружение. Конечно, его запас ограничен. Однако это дает возможность огрызть и больно кусать даже корабли более высокого класса. Корвет это

воплощение романтики космического полета!

Корвет **Космический Транспорт**
Большая Техника **5 уровня**

Хиты 60; **Ранен** 30;
КД 14; **Стойкость** 12, **Реакция** 12, **Воля** ---
Скорость 8; **Разворот** 5
Подконтрольная Зона 2
Экипаж: 4; **Пассажиры:** 16; **Трюм:** 4

Черты (Traits)

Транспортное Средство

Транспортное Средство не имеет возможность использовать какие-либо действия, если не сказано иначе. Любые эффекты, для воспроизведения которых необходимо затратить какое-либо ниже указанное действие, должно затратить существо, им управляющее, из доступных ему в течение хода.

Любое существо находящееся внутри транспортного средства не может быть целью атаки.

Управление

Чтобы управлять Корвета не испытывая сложностей, Пилот\Капитан должен иметь +11 бонус к умению Пилотирование. Если бонус меньше, водитель дезориентирован (dazed) пока управляет Корветом.

Взрыв

Если хит-поинты Корвета опускаются до 0 или ниже, он обездвижен (immobilized) до тех пор,

пока хит-поинты не станут больше 0. Вы должны совершить спас-бросок. Если он провален, Водитель и все существа в смежных (adjacent) клетках с Корветом получают 1d10+5 физического урона и урона огнем и оказываются вне транспортного средства (что в условиях открытого космоса ведет, скорее всего, к смерти).

Арсенал

Корвет может быть оборудован двумя единицами среднего вооружения и одной единицей большого вооружения.

Полезная Нагрузка

Корвет может быть оборудован 2 единицами Среднего Снаряжения и 2 единицами Легкого Снаряжения.

Отсек

Корвет может быть оборудован одним средним отсеком или двумя малыми.

Повторный Выстрел

Корвет может совершить дополнительно одну базовую атаку, как свободное действие, совершая ее, действуя в порядке инициативы с результатом равным текущему результату инициативы в этой сцене минус 10.

Стандартное Действие

Залп – По-Желанию

Эффект: Вы можете совершить базовую атаку,

используя одно из орудий, которым оснащен данный Корвет.

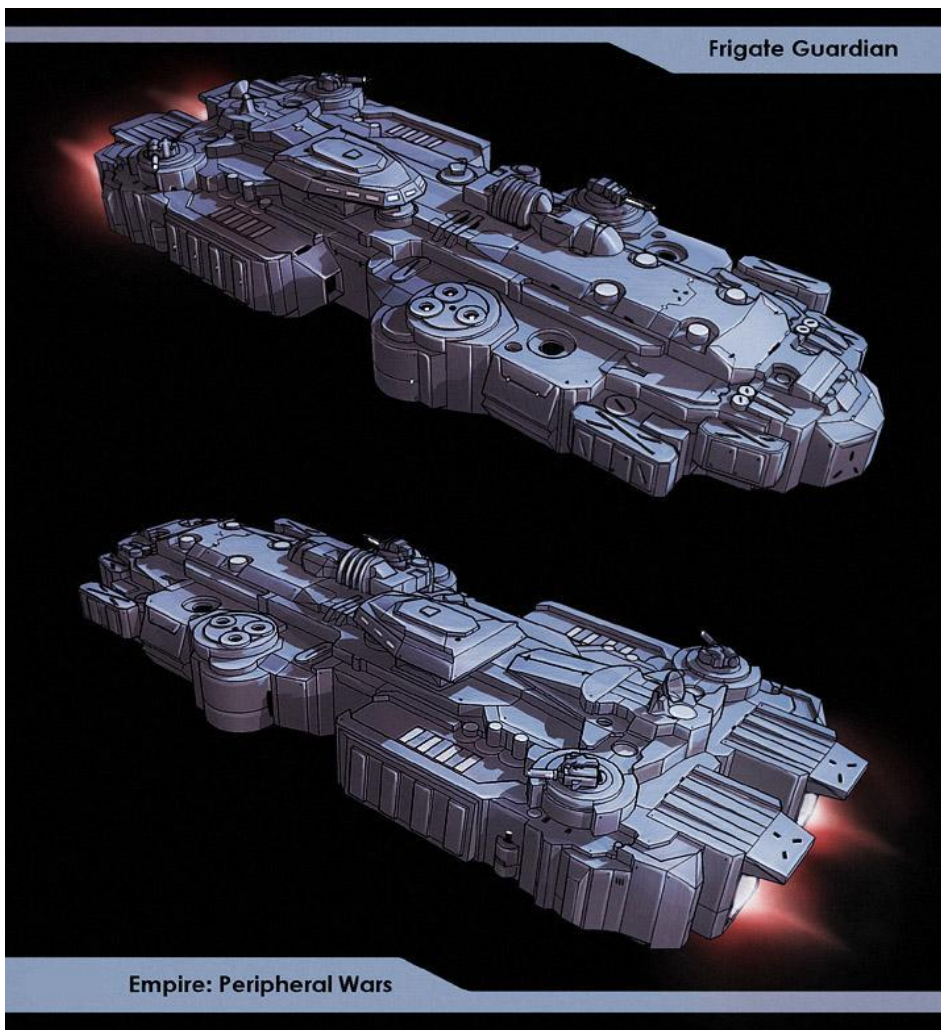
Действие Перемещения

Пилотирование – По-Желанию

Эффект: Вы можете переместиться на

расстояние не больше скорости Корвета, управляя им.

Фрегат



Фрегат – настоящий боец космического пространства! Управляя такой машиной, начинаешь испытывать трепет от ощущения силы, что течет в стальных жилах этого корабля! Он больно бьет и может легко отражать малочисленные атаки даже в одиночку.

Если экипаж достаточно вышколен, эта машин превращается в стальной молот, который может смело бить врага, не боясь сломаться!

Фрегат может быть как ведущим кораблем торгового флота относительно больших компаний или флагманами знатных домов. Даже кулаком барона пиратов!

Фрегат Космический Транспорт

Огромная Техника

6 уровня

Хиты 80; Ранен 40;

КД 14; Стойкость 14, Реакция 10, Воля ---

Скорость 6; Разворот 6

Подконтрольная Зона 3

Экипаж: 32; Пассажиры: 32; Трюм: 40

Черты (Traits)

Транспортное Средство

Транспортное Средство не имеет возможность использовать какие-либо действия, если не сказано иначе. Любые эффекты, для воспроизведения которых необходимо затратить какое-либо ниже указанное действие, должно затратить существо, им управляющее, из доступных ему в течение хода.

Любое существо находящееся внутри

транспортного средства не может быть целью атаки.

Управление

Чтобы управлять Фрегатом не испытывая сложностей, Пилот/Капитан должен иметь +14 бонус к умению Пилотирование. Если бонус меньше, водитель дезориентирован (dazed) пока управляет Фрегатом.

Взрыв

Если хит-поинты Фрегата опускаются до 0 или ниже, он обездвижен (immobilized) до тех пор, пока хит-поинты не станут больше 0. Вы должны совершить спас-бросок. Если он провален, Водитель и все существа в смежных (adjacent) клетках с Фрегата получают 1d10+5 физического урона и урона огнем и оказываются вне

альтернативно 1 единицей среднего вооружения.

Стандартное Действие

Залп – По-Желанию

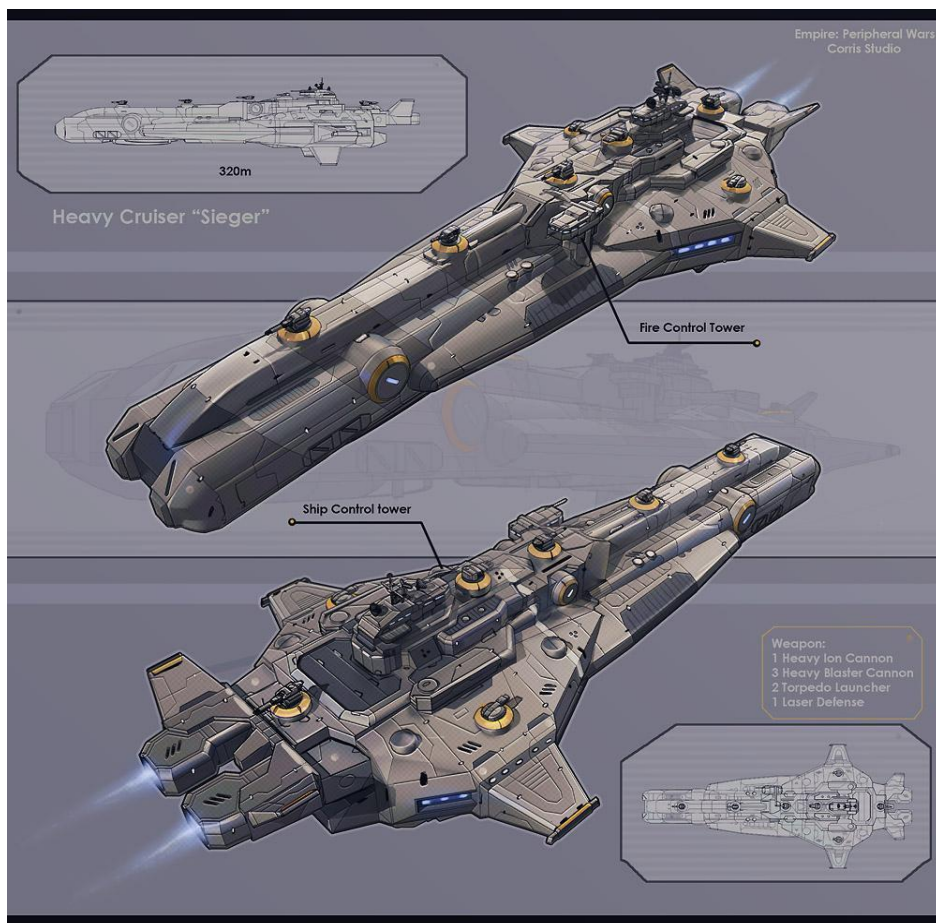
Эффект: Вы можете совершить базовую атаку, используя одно из орудий, которым оснащен данный Средний Транспорт.

Действие Перемещения

Пилотирование – По-Желанию

Эффект: Вы можете переместиться на расстояние не больше скорости Среднего Транспорта, управляя им.

Крейсер



Крейсер – великан космоса! Его размеры и мощь, сокрытая в нем вселяют ужас в любого, кто отважится бросить ему вызов!

Крейсер – это шквал, который сметает на своем пути любые преграды! Крейсер – это лидер любой флотилии и на его мостике стоит адмирал, который ведет за собой армаду, готовую раздавить любого неприятеля, который решил померяться силами с космическим флотом.

Крейсер – это воплощение силы человечества, выраженной в стальном детище.

Крейсер Космический Транспорт Громадная Техника 7 уровня

Хиты 110; Ранен 55;
КД 15; Стойкость 16, Реакция 8, Воля ---
Скорость 6; Разворот 6
Подконтрольная Зона 4
Экипаж: 96; Пассажиры: 48; Трюм: 100

Черты (Traits)

Транспортное Средство

Транспортное Средство не имеет возможность использовать какие-либо действия, если не сказано иначе. Любые эффекты, для воспроизведения которых необходимо затратить какое-либо ниже указанное действие, должно затратить существо, им управляющее, из доступных ему в течение хода.

Любое существо находящееся внутри транспортного средства не может быть целью атаки.

Управление

Чтобы управлять Крейсером не испытывая сложностей, Пилот/Капитан должен иметь +16 бонус к умению Пилотирование. Если бонус меньше, водитель дезориентирован (dazed) пока управляет Крейсером.

Взрыв

Если хит-поинты Крейсера опускаются до 0 или ниже, он обездвижен (immobilized) до тех пор, пока хит-поинты не станут больше 0. Вы должны совершить спас-бросок. Если он провален, Водитель и все существа в смежных (adjacent) клетках с Крейсером получают 1d10+5 физического урона и урона огнем и оказываются вне транспортного средства (что в условиях открытого космоса ведет, скорее всего, к смерти).

Арсенал

Крейсер может быть оборудован двумя единицами линейного вооружения и четырьмя единицами большого вооружения.

Полезная Нагрузка

Крейсер может быть оборудован 4 единицами Большого Снаряжения и 4 единицами Среднего Снаряжения.

Отсек

Крейсер может быть оборудован двумя большими отсеками и двумя средними отсеками.

Повторный Выстрел

Крейсер может совершить дополнительно одну базовую атаку, как свободное действие, в течение своего хода, а также еще две дополнительных базовых атаки, совершая их, действуя в порядке

инициативы с результатом равным текущему результату инициативы в этой сцене минус 10.

Стандартное Действие

Залп – По-Желанию

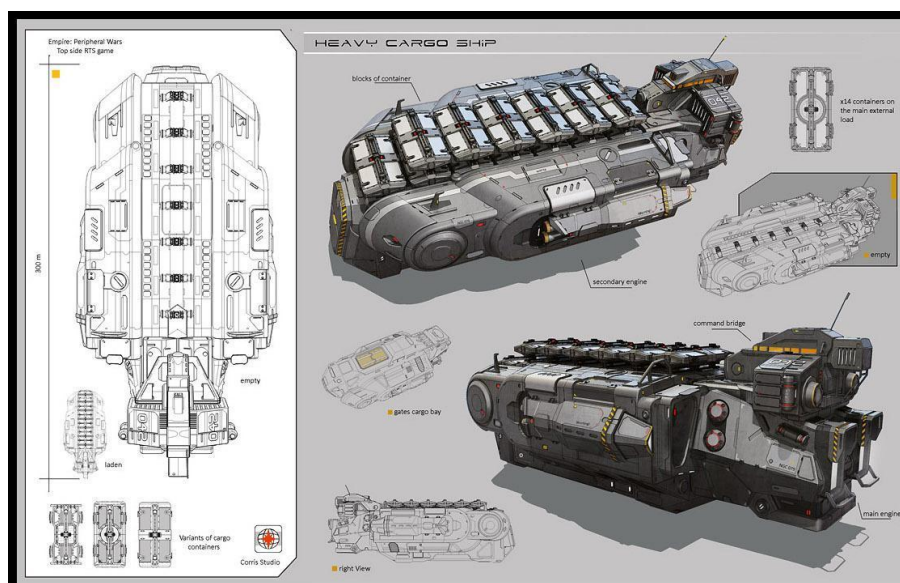
Эффект: Вы можете совершить базовую атаку, используя одно из орудий, которым оснащен данный Крейсер.

Действие Перемещения

Пилотирование – По-Желанию

Эффект: Вы можете переместиться на расстояние не больше скорости Крейсера, управляя им.

Тяжелый Транспорт



Тяжелый Транспорт – это громадный транспортный корабль, который необходим в межпланетных доставках. Он доставляет грузы в промышленных масштабах. Его используют огромные торговые корпорации, которые ворочают баснословными деньгами и осуществляют основной товароборот между планетами.

Тяжелый Транспорт

Космический
Транспорт
7 уровня

Громадная Техника

Хиты 90; Ранен 45;
КД 14; Стойкость 14, Реакция 6, Воля ---
Скорость 6; Разворот 6
Подконтрольная Зона 4
Экипаж: 32; Пассажиры: 20; Трюм: 10000

Черты (Traits)

Транспортное Средство

Транспортное Средство не имеет возможность использовать какие-либо действия, если не сказано иначе. Любые эффекты, для воспроизведения которых необходимо затратить какое-либо ниже указанное действие, должно затратить существо, им управляющее, из доступных ему в течение хода.

Любое существо находящееся внутри транспортного средства не может быть целью атаки.

Управление

Чтобы управлять Тяжелым Транспортom не испытывая сложностей, Пилот/Капитан должен иметь +16 бонус к умению Пилотирование. Если

бонус меньше, водитель дезориентирован (dazed) пока управляет Тяжелым Транспортom.

Взрыв

Если хит-поинты Тяжелого Транспорта опускаются до 0 или ниже, он обездвижен (immobilized) до тех пор, пока хит-поинты не станут больше 0. Вы должны совершить спас-бросок. Если он провален, Водитель и все существа в смежных (adjacent) клетках с Тяжелым Транспортom получают 1d10+5 физического урона и урона огнем и оказываются вне транспортного средства (что в условиях открытого космоса ведет, скорее всего, к смерти).

Полезная Нагрузка

Тяжелый Транспорт может быть оборудован 1 единицей Большого Снаряжения или альтернативно 1 единицей большого вооружения.

Стандартное Действие

Залп – По-Желанию

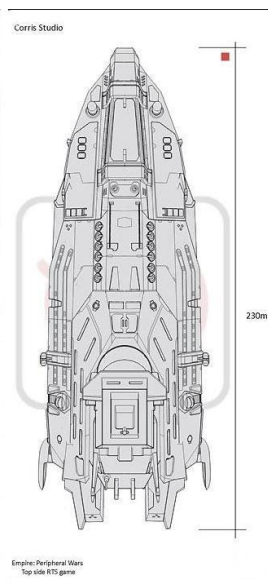
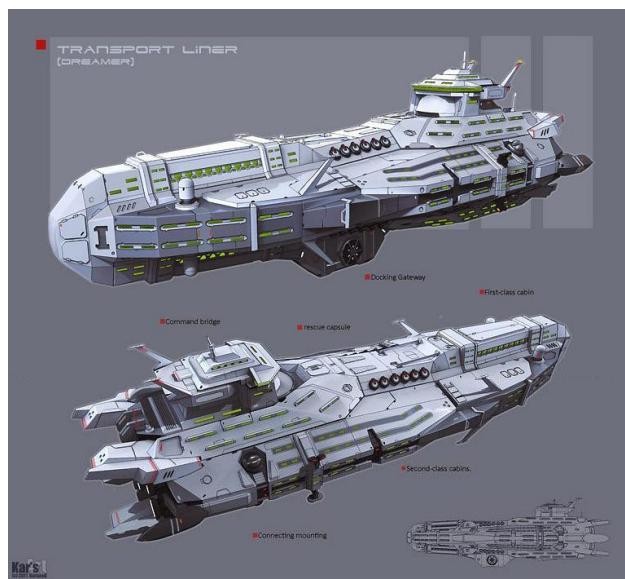
Эффект: Вы можете совершить базовую атаку, используя одно из орудий, которым оснащен данный Тяжелый Транспорт.

Действие Перемещения

Пилотирование – По-Желанию

Эффект: Вы можете переместиться на расстояние не больше скорости Тяжелого Транспорта, управляя им.

Пассажирский Лайнер



Пассажирский Лайнер – роскошный пассажирский корабль, который используется как пассажирский транспорт между планетами. Удивительные туристические туры в экзотические рекреационные системы. Или регулярные рейсы по межпланетному пространству.

Лайнер не несет на своем борту оружия, впрочем, по небезопасной зоне такие и не курсируют. Экстремальные туры для более проворных кораблей и пользуются не такой популярностью, как путешествие на круизном лайнере.

Пассажирский Лайнер

Космический Транспорт 7 уровня

Громадная Техника

Хиты 90; Ранен 45;

КД 14; Стойкость 14, Реакция 6, Воля ---

Скорость 6; Разворот 6

Подконтрольная Зона 4

Экипаж: 48; Пассажиры: 2000; Трюм: 100

Черты (Traits)

Транспортное Средство

Транспортное Средство не имеет возможность использовать какие-либо действия, если не сказано иначе. Любые эффекты, для воспроизведения которых необходимо затратить какое-либо ниже указанное действие, должно затратить существо, им управляющее, из доступных ему в течение хода.

Любое существо находящееся внутри транспортного средства не может быть целью атаки.

Управление

Чтобы управлять Пассажирским Лайнером не испытывая сложностей, Пилот\Капитан должен

иметь +16 бонус к умению Пилотирование. Если бонус меньше, водитель дезориентирован (dazed) пока управляет Пассажирским Лайнером.

Взрыв

Если хит-поинты Пассажирского Лайнера опускаются до 0 или ниже, он обездвижен (immobilized) до тех пор, пока хит-поинты не станут больше 0. Вы должны совершить спас-бросок. Если он провален, Водитель и все существа в смежных (adjacent) клетках с Пассажирским Лайнером получают 1d10+5 физического урона и урона огнем и оказываются вне транспортного средства (что в условиях открытого космоса ведет, скорее всего, к смерти).

Полезная Нагрузка

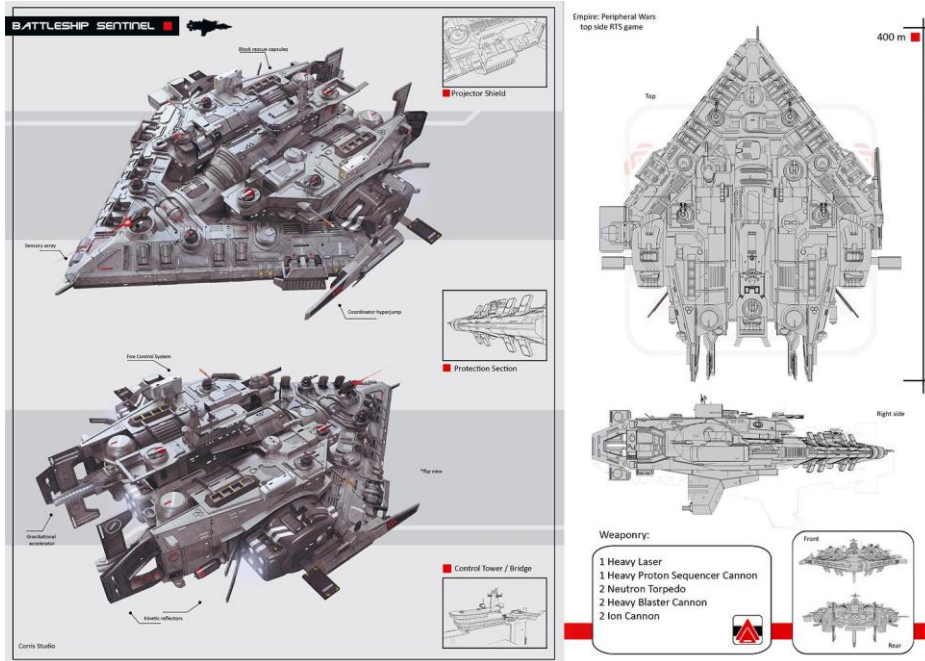
Пассажирский Лайнер может быть оборудован 1 единицей Большого Оборудования.

Действие Перемещения

Пилотирование – По-Желанию

Эффект: Вы можете переместиться на расстояние не больше скорости Пассажирского Лайнера, управляя им.

Дредноут



Дредноут – корабль легендарный! Их единицы и каждый космический путешественник знает все их по именам! Это огромный корабль – апогей инженерной и военной мысли! Мощь его оружия готова сокрушить любые корабли! Для такой машины нет невозможного. И хотя он движется медленно, но ничто не способно остановить его ход, неизбежно ведущий врага к поражению. Это космический атлант, готовый бросить вызов и победить, оставив позади себя лишь пустошь, на который не останется даже пепла сокрушенного врага!

Дредноут Космический Транспорт Колоссальная Техника 8 уровня

Хиты 150; Ранен 75;
КД 13; Стойкость 18, Реакция 6, Воля ---
Скорость 5; Разворот 7
Подконтрольная Зона 5
Экипаж: 225; Пассажиры: 600; Трюм: 1000

Черты (Traits)

Транспортное Средство

Транспортное Средство не имеет возможность использовать какие-либо действия, если не сказано иначе. Любые эффекты, для воспроизведения которых необходимо затратить какое-либо ниже указанное действие, должно затратить существо, им управляющее, из доступных ему в течение хода.

Любое существо находящееся внутри транспортного средства не может быть целью атаки.

Управление

Чтобы управлять Крейсером не испытывая сложностей, Пилот/Капитан должен иметь +18 бонус к умению Пилотирование. Если бонус меньше, водитель дезориентирован (dazed) пока управляет Крейсером.

Взрыв

Если хит-поинты Дредноута опускаются до 0 или ниже, он обездвижен (immobilized) до тех пор, пока хит-поинты не станут больше 0. Вы должны совершить спас-бросок. Если он провален, Водитель и все существа в смежных (adjacent) клетках с Дредноутом получают 1d10+5

физического урона и урона огнем и оказываются вне транспортного средства (что в условиях открытого космоса ведет, скорее всего, к смерти).

Арсенал

Дредноут может быть оборудован шестью единицами линейного вооружения и шестью единицами большого вооружения.

Полезная Нагрузка

Дредноут может быть оборудован 8 единицами Большого снаряжения и 6 единицами Среднего снаряжения.

Отсек

Дредноут может быть оборудован шестью большими отсеками и шестью средними отсеками.

Повторный Выстрел

Дредноут может совершить дополнительно две базовых атаки, как свободное действие, в течение своего хода, а также еще две дополнительных базовых атаки, совершая их, действуя в порядке инициативы с результатом равным текущему результату инициативы в этой сцене минус 10.

Стандартное Действие

Залп – По-Желанию

Эффект: Вы можете совершить базовую атаку, используя одно из орудий, которым оснащен данный Дредноут.

Действие Перемещения

Пилотирование – По-Желанию

Эффект: Вы можете переместиться на расстояние не больше скорости Дредноута, управляя им.

Оборудование Космических Кораблей

Космические Корабли могут быть носителями различного вооружения и снаряжения, быть оборудованы различными отсеками, в зависимости от типов корабля и выбора, как игроков, так и мастера. Ниже представлены списки оружия и оборудования, которым можно оснастить корабль, сделав его более подходящим для вас и интересным.

Необходимо помнить, что каждое снаряжение можно ставить только в единичном экземпляре, за исключением «Боекомплекта» и «Системы Независимого Наведения».

Также обстоит дело с отсеками, за исключением «Грузового», «Пассажирского». «Авианесущего».

Оружие можно ставить в различном сочетании, без ограничений, при соответствии требованиям, указанным в описании конкретного типа космического корабля.

Линия Атаки - воображаемая линия, проходящая через ближайшую к его хвосту грань космического корабля, как показано на рисунке ниже. Целью атаки данного космического корабля по-умолчанию может являться объект, находящийся на той стороне линии атаки, что ориентирована по направлению движения космического корабля. См. рисунок 3.

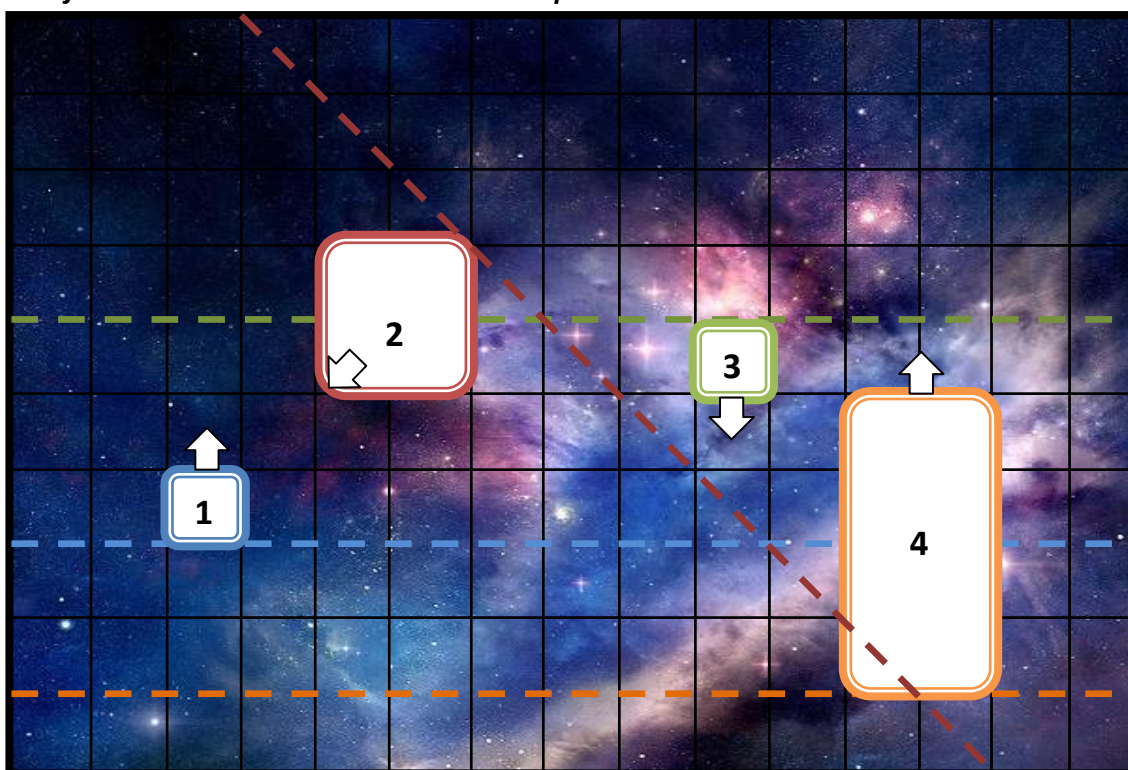
Если цель не целиком находится перед линией атаки, космический корабль получает -2 на бросок атаки по такой цели. Данное правило не применимо к оружию, которое работает под управлением снаряжения "Система Залпового Огня".

Космический Бой и Пространство

Космический бой в отличие от наземного боя может происходить в трех измерениях. Если наземный бой довольно просто отображать на плоской двумерной карте, то космический бой, казалось бы, в корне отличается, так как с легкостью можно перемещаться в трех измерениях.

Однако, отображение этого боя на бумаге в трех измерениях скорее всего будет затруднительным и излишне утомительным. Поэтому по-умолчанию предлагается вести бой на плоской двумерной карте, принимая, что все задействованные в сцене объекты передвигаются примерно на одном уровне. При этом, чтобы иметь возможность форсировать объекты и другие космические корабли сверху или снизу без привлечения отображения третьего измерения, вы можете разрешить перемещаться через клетки занятые другими объектами и кораблями, но при этом считать что занятые клетки являются труднопроходимой территорией. Это сможет легко смоделировать, что объект нужно облететь, преодолев больше расстояния. Приняв это, вы сможете компенсировать отсутствие у вас удобной возможности отображать бой в трех измерениях.

Рисунок 3: Линия Атаки космических кораблей



1,2,3,4 – Космические Корабли

- — - Линия Атаки для космического корабля 1
- — - Линия Атаки для космического корабля 2
- — - Линия Атаки для космического корабля 3
- — - Линия Атаки для космического корабля 4

Комментарий к рисунку 3: Согласно рисунку 3, космический корабль 1 обладает возможностью свободно атаковать корабли 2 и 3, так как они находятся *выше* его линии атаки, однако, корабль 3 лишь ЧАСТИЧНО находится *выше* линии атаки корабля 1, по этой причине, корабль 1 может атаковать корабль 4, но получает -2 штрафа к броскам атаки.

Корабль 2 ориентирован по диагонали, и обозначив его линию атаки видно, что он свободно может атаковать корабль 1. Корабль 4 лишь частично находится *выше* его линии атаки, по этой причине он может атаковать корабль 4, но получает -2 штрафа на броски атаки. А вот корабль 3 находится *ниже (или за)* линии атаки корабля 2. А значит, корабль 2 НЕ МОЖЕТ атаковать корабль 3.

Корабль 4 находится в самом выгодном положении, ВСЕ корабли находятся *выше* его линии атаки, а значит корабль 4 может свободно атаковать любой из присутствующих кораблей и не получает никаких штрафов на броски атаки.

Таблица 1: Оружие Для Космических Кораблей

Название Оружия	Бонус Атаки	Урон	Дальность	Обойма	Особенности
Легкое Вооружение					
Пулемет Гатлинга	+3	1d10	10	6	Автоматическое*, Брутальное 5 Дальность 5**
Легкая Магнитно-Кинетическая Пушка	+5	1d6	20	8	Пробивное***
Ракетная Установка «Колибри»	+3	1d10	20	4	Взрыв 1, Брутальное 1
Легкая Лазерная Турель	+3	1d8	10	6	Брутальное 2, Деструктивное****
Легкая Плазменная Турель	+3	1d8	10	6	Брутальное 1, Игнорирование Щита*****
Легкая Импульсная Пушка	+0	3d4	10	2	Брутальное 1, Бронебойное (стойкость)*****, Энергокоррозийное*****
Среднее Вооружение					
Средняя Магнитно-Кинетическая Пушка	+5	1d10	20	8	Пробивное***
Ракетная Установка «Сокол»	+3	2d6	20	4	Взрыв 2, Брутальное 1
Ракетная Установка «Гекатта»	+3	1d6	20	4	Взрыв 4, Двойной Выстрел*****
Средняя Лазерная Турель	+3	2d6	10	6	Брутальное 2, Деструктивное****
Электро-Магнитная Пушка	+3	1d6	10	4	ЭМИ*****
Средняя Плазменная Турель	+3	2d6	10	6	Брутальное 1, Игнорирование Щита*****
Торпеда «Броненосец»	+0	3d8	10	1	Брутальное 2, Взрыв 1, Бронебойное (реакция)*****
Импульсная Пушка	+0	3d6	10	2	Брутальное 2, Бронебойное (стойкость)*****, Энергокоррозийное*****
Тяжелое Вооружение					
Ракетная Установка	+3	2d8	20	4	Взрыв 3, Брутальное 1

«Тайфун»					
Тяжелая Ракетная Установка «Гекатта»	+3	1d10	20	4	Взрыв 5, Двойной Выстрел*****
Тяжелая Лазерная Турель	+3	2d6	10	6	Брутальное 2, Деструктивное****
Тяжелая Плазменная Турель	+3	3d6	10	6	Брутальное 1, Игнорирование Щита*****
Торпеда «Носорог»	+0	3d10	10	1	Брутальное 4, Взрыв 1, Бронебойное (реакция)*****
Легкая Импульсная Пушка	+0	3d8	10	2	Брутальное 3, Бронебойное (стойкость)*****, Энергокоррозийное*****
Линейное Вооружение					
Ракетная Установка «Инферно»	+3	3d6	20	4	Взрыв 4, Брутальное 1
Линейная Лазерная Турель	+3	4d6	10	6	Брутальное 2, Деструктивное****
Ионная Пушка	+5	3d12	20	1	Брутальное 3, Линия 1 Дальность 20*****
Линейная Плазменная Турель	+3	4d6	10	6	Брутальное 1, Игнорирование Щита*****
Торпеда «Касатка»	+0	3d12	10	1	Брутальное 6, Взрыв 1, Бронебойное (реакция)*****

**Автоматическое* – Оружие, обладающее этим свойством предоставляет использующему его +2 бонус к броскам атаки, при совершении атаки при возможности.

***Брутальное X Дальность Y* – Оружие, обладающее этим свойством, получает свойство «Брутальное» X, когда с помощью такого оружия совершается атака против противника в пределах дальности Y.

****Пробивное* – Оружие обладающее данным свойством игнорирует сопротивляемость урону при нанесении урона.

*****Деструктивное* – Оружие, обладающее этим свойством, наносит дополнительно 1d6 урона, когда наносит урон противнику. Дополнительный урон не наносится, если урон получает энергетический щит.

******Двойной Выстрел* – совершая бросок атаки, используя оружие с данным свойством, совершите два броска и выберите лучший.

******ЭМИ* – если вы совершили попадание, используя это оружие, цель являющаяся транспортом или роботом дезориентирована (dazed) до конца своего следующего хода.

******Линия 1 Дальность 20* – Данная запись означает, что целью атаки с такой площадью поражения становятся все существа в линии 1 клеткой в ширину и 20 в длину. Линия начинается от клетки прилегающей (adjacent) к инициатору атаки.

******Игнорирование Щита* - Оружие с данным свойством игнорирует наличие энергетического щита при нанесении урона и наносит урон непосредственно объекту, не воздействуя на хит-поинты энергетического щита.

******Бронебойное (реакция)* - когда вы совершаете атаку, используя оружие с таким свойством, совершайте бросок атаки против Реакции цели, а не АС. Если атака и без этого совершается против Реакции, вы получаете +2 бонус к броску атаки.

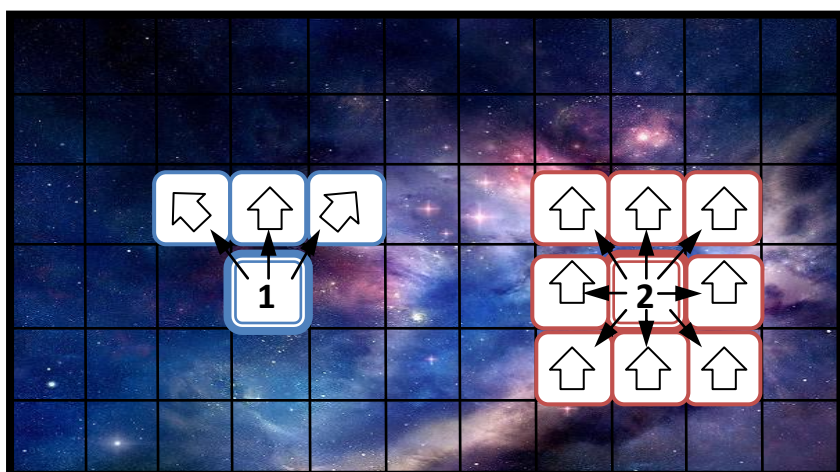
*******Бронейбойное (стойкость)** - когда вы совершаете атаку, используя оружие с таким свойством, совершайте бросок атаки против Стойкости цели, а не АС. Если атака и без этого совершается против Реакции, вы получаете +2 бонус к броску атаки.

*******Энергокоррозийное** - Оружие с данным свойством наносит дополнительно 1d6 урона того же типа, что и основной урон цели у которой имеется энергетический щит и его хит-поинты больше 0.

Передвижение Космических Кораблей

Правила перемещения для космических кораблей немного отличаются от правил для перемещения существ по поверхности. Затрачиваются все те же действия, и дальность перемещения зависит от скорости. Однако, для космического корабля важно направление его движения при перемещении. Космический Корабль может перемещаться только прямо в следующую клетку по ходу своего движения или в клетку по диагонали (меняя ориентацию в пространстве), по ходу своего движения (См. рисунок 4). Это касается обычного перемещения. Если корабль смещается (shift), такое движение может проходить в любом направлении, сохраняя текущую ориентацию в пространстве (за счет маневровых двигателей) и без дополнительного оборудования и умений пилотирования составляет, расстояние смещения равно 1 клетке.

Рисунок 4: Передвижение космических кораблей



Комментарий к рисунку 4: Как показано на данном рисунке, корабль 1 может переместиться только в указанных направлениях.

Корабль 2, который смещается (shift) может переместиться, как показано.

Таблица 2: Снаряжение Для Космических Кораблей

Название Снаряжения	Свойства Снаряжения
Легкое Снаряжение	
Малый генератор Энергетического Поля	Малый Генератор Энергетического Поля предоставляет транспорту, на котором он установлен дополнительно 15 НР. Эти хит-поинты являются хит-поинтами Силового Поля. Как следствие именно они снимаются первыми при получении повреждения транспортом. Они не могут быть восстановлены до конца сцены обычными силами, которые восстанавливают хит-поинты, только если это специально не оговорено в эффекте восстанавливающим хит-поинты.
Ускорители	Ускорители предоставляют Малому и Среднему транспорту, на котором они установлены +2 бонус к скорости.
Малый Маневровый Двигатель	Малый Маневровый Двигатель позволяет Малому и Среднему транспорту смещаться (shift) на 1 клетку дальше. Однако данный бонус не дает возможности превышать скорость транспорта с помощью данного бонуса. Кроме того, уменьшает Разворот на 1.
Малые Дефлекторы	Малые Дефлекторы предоставляет Малому и Среднему транспорту, на котором они установлены +1 бонус к АС.
Боекомплект	Боекомплект содержит двойной объем Обоймы выбранного Легкого оружия или по одной Обойме от двух видов Легкого выбранного оружия, или одну Обойму для выбранного Среднего оружия.
Малая Система	МСЗО предоставляют Малому и Среднему транспорту возможность вести

Залпового Огня (МСЗО)	огонь одновременно из нескольких однотипных легких орудий (например, из двух или четырех пулеметов гатлинга). Совершая атаку с такой возможностью из двух орудий, вы совершаете одну атаку, расходуя заряд в каждом из двух орудий, и в случае попадания наносите дополнительно 1d4 урона (2d4, если свершаете атаку из средних орудий, 3d4, если из тяжелых и 4d4, если из линейных), кроме того вы получите +1 бонус к броску атаки. Совершая атаку с такой возможностью из четырех орудий, вы совершаете одну атаку, расходуя заряд в каждом из четырех орудий, и в случае попадания наносите дополнительно 1d8 урона (2d8, если свершаете атаку из средних орудий, 3d8, если из тяжелых и 4d8, если из линейных), кроме того вы получите +2 бонус к броску атаки.
Стэлс Активатор	Стэлс Активатор позволяет транспорту совершить 1 раз за сцену проверку умения Сокрытие даже при условии, что у него нет Полного Укрытия и в пределах 3 и менее клетках от него нет противников.
Легкая Броня	Легкая Броня предоставляет транспорту сопротивляемость всему урону 2.
Система Тактического Подпространственного Прыжка (СТПП)	СТПП позволяет малому и среднему транспорту один раз за сцену потратив действие перемещения переместиться на расстояние до 2 клеток, телепортироваться на 6 клеток, а после этого переместить на расстояние до 2 клеток.
Система Независимого Наведения (СНН)	СНН позволяет выбрать одно установленное легкое оружие, используя которое вы можете совершать атаки по противнику находящемуся за пределами вашей линии огня , со штрафом -2 к броскам атаки.
Среднее Снаряжение	
Система Навигации Ракетносителей (СНР)	Если вы, совершая атаку с использованием ракет по противнику, промахнулись, используя СНР, вы можете выбрать другого противника в пределах 5 клеток от противника. Который являлся первоначальной целью, и совершить первоначальную атаку со штрафом -2 на бросок атаки.
Система Контроля Кинетического Оружия (СККО)	Если транспорт, оснащенный СККО, промахивается по противнику, совершая атаку с использованием кинетического оружия, цель получает 5 физического урона. Это считается эффектом промаха. Если у атаки уже есть эффект промаха, эти эффекты суммируются.
Средняя Броня	Средняя Броня предоставляет транспорту сопротивляемость всему урону 4.
Средний Генератор Энергетического Поля	Средний Генератор Энергетического Поля предоставляет транспорту, на котором он установлен дополнительно 25 НР. Эти хит-поинты являются хит-поинтами Силового Поля. Как следствие именно они снимаются первыми при получении повреждения транспортом. Они не могут быть восстановлены до конца сцены обычными силами, которые восстанавливают хит-поинты, только если это специально не оговорено в эффекте восстанавливающим хит-поинты.
Система Регенерации Энергетического Поля (СРЭП)	Когда на транспорте, оснащенном СРЭП хит-поинты энергетического поля опускаются до 0, в конце каждого раунда энергетическое поле восстанавливает 3 хит-поинта. Однако, энергетическое поля остается отключенным до тех пор, пока владелец транспорта не активирует его, используя свободное действие, когда энергетическое поле восстановит 9 или более хит-поинтов.
Система Быстрого Реагирования Огневой Поддержки (СБРОП)	Транспорт, оборудованный СБРОП, может совершать дополнительную атаку при возможности (attack of opportunity) в течение каждого хода.
Система Корректировки Наведения Орудий (СКНО)	Транспорт, оснащенный СКНО, получает +1 бонус ко всем броскам атаки.
Система Контроля Огневого Периметра (СКОП)	Транспорт, оснащенный СКОП увеличивает дальность зоны, в которой действия противника провоцируют атаку при возможности (attack of opportunity) на 2 клетки.
Система Активного Энергопоглощения (САЭ)	Транспорт, оснащенный САЭ, по которому попадает атака с ключевым словом лазер, получает на 1d6 урона меньше от каждого попадания и у транспорта восстанавливается данное же количество хит-поинтов энергетического щита.
Вспомогательная	Транспорт, оборудованный ВДС, получает возможность один раз в раунд

Дублирующая Система (ВДС)	перебросить спас-бросок.
Средний Маневровый Двигатель	Средний Маневровый Двигатель позволяет Большому и Огромному транспорту смещаться (shift) на 1 клетку дальше. Однако данный бонус не дает возможности превышать скорость транспорта с помощью данного бонуса. Кроме того, уменьшает Разворот на 1.
Средние Дефлекторы	Средние Дефлекторы предоставляет Большому и Огромному транспорту, на котором они установлены +1 бонус к АС.
Средний Боекомплект	Средний Боекомплект содержит два объема Обоймы Большого Оружия в любых соотношениях по виду выбранного оружия, или четыре объема Обоймы Среднего Оружия в любых соотношениях по виду выбранного оружия.
Улучшенная Система Независимого Наведения (УСНН)	УСНН позволяет выбрать одно установленное среднее оружие, используя которое вы можете совершать атаки по противнику находящемуся за пределами вашей линии огня , со штрафом -2 к броскам атаки.
Средняя Система Залпового Огня (ССЗО)	ССЗО предоставляют Большому и Огромному транспорту возможность вести огонь одновременно из нескольких однотипных легких орудий (например, из двух или четырех пулеметов гатлинга). Совершая атаку с такой возможностью из двух орудий, вы совершаете одну атаку, расходуя заряд в каждом из двух орудий, и в случае попадания наносите дополнительно 1d4 урона (2d4, если свершаете атаку из средних орудий, 3d4, если из тяжелых и 4d4, если из линейных), кроме того вы получите +1 бонус к броску атаки. Совершая атаку с такой возможностью из четырех орудий, вы совершаете одну атаку, расходуя заряд в каждом из четырех орудий, и в случае попадания наносите дополнительно 1d8 урона (2d8, если свершаете атаку из средних орудий, 3d8, если из тяжелых и 4d8, если из линейных), кроме того вы получите +2 бонус к броску атаки.
Система Контролирования Ведения Огня (СКВО)	СКВО предоставляет Большому и Огромному транспорту возможность заменить одну дополнительную базовую атаку, предоставляемую чертой « Повторный Выстрел » использованием Капитаном/Пилотом силы атаки По-Желанию, его класса или темы, при соблюдении всех прочих требований.
Тяжелое Снаряжение	
Система Защиты Периметра Корабля (СЗПК)	Противник начинающий свой ход, или входящий в зону, в которой может провоцировать атаку при возможности транспорта оборудованного СЗПК, получает 5 урона.
Тяжелая Броня	Тяжелая Броня предоставляет транспорту сопротивляемость всему урону 6.
Большой Генератор Энергетического Поля	Большой Генератор Энергетического Поля предоставляет транспорту, на котором он установлен дополнительно 45 НР. Эти хит-поинты являются хит-поинтами Силового Поля. Как следствие именно они снимаются первыми при получении повреждения транспортом. Они не могут быть восстановлены до конца сцены обычными силами, которые восстанавливают хит-поинты, только если это специально не оговорено в эффекте восстанавливающим хит-поинты.
Большая Система Залпового Огня (БСЗО)	БСЗО предоставляют Гигантскому и Колоссальному транспорту возможность вести огонь одновременно из нескольких однотипных легких орудий (например, из двух или четырех пулеметов гатлинга). Совершая атаку с такой возможностью из двух орудий, вы совершаете одну атаку, расходуя заряд в каждом из двух орудий, и в случае попадания наносите дополнительно 1d4 урона (2d4, если свершаете атаку из средних орудий, 3d4, если из тяжелых и 4d4, если из линейных), кроме того вы получите +1 бонус к броску атаки. Совершая атаку с такой возможностью из четырех орудий, вы совершаете одну атаку, расходуя заряд в каждом из четырех орудий, и в случае попадания наносите дополнительно 1d8 урона (2d8, если свершаете атаку из средних орудий, 3d8, если из тяжелых и 4d8, если из линейных), кроме того вы получите +2 бонус к броску атаки.
Большая Система Независимого Наведения (БСНН)	БСНН позволяет выбрать одно установленное большое оружие, используя которое вы можете совершать атаки по противнику находящемуся за пределами вашей линии огня , со штрафом -2 к броскам атаки.
Большой Боекомплект	Большой Боекомплект содержит два объема Обоймы Линейного Оружия в любых соотношениях по виду выбранного оружия, или четыре объема Обоймы

	Тяжелого Оружия в любых соотношениях по виду выбранного оружия.
Большой Маневровый Двигатель	Большой Маневровый Двигатель позволяет Гигантскому и Колоссальному транспорту смещаться (shift) на 1 клетку дальше. Однако данный бонус не дает возможности превышать скорость транспорта с помощью данного бонуса. Кроме того, уменьшает Разворот на 1.
Улучшенная Система Контролирования Ведения Огня (УСКВО)	УСКВО предоставляет Громадному и Колоссальному транспорту возможность заменить одну дополнительную базовую атаку, предоставляемую чертой « <i>Повторный Выстрел</i> » использованием Капитаном\Пилотом силы атаки По-Желанию, его класса или темы, при соблюдении всех прочих требований.
Гравитационная Установка	Любой противник в пределах Подконтрольной Зоны от корабля, на котором установлена Гравитационная Установка, в начале своего хода должен совершить спас-бросок. Если он успешен, то на противника не воздействует никакой эффект. Если провален, до начала его следующего хода данный противник расценивается всю подконтрольную зону корабля с установленной Гравитационной Установкой как труднопроходимую территорию (difficult terrain).

Таблица 3: Отсеки Для Космических Кораблей

Название Отсека	Свойства Отсека
Малый Отсек	
Грузовой Отсек	Транспорт, в котором имеется данный отсек, способен перевозить 4 тонны груза, за каждый такой отсек.
Отсек Контрабанды	Транспорт, в котором имеется данный отсек, способен перевозить 2 тонны груза, за каждый такой отсек. Чтобы найти груз в таком отсеке постороннему лицу, необходимо провести проверку умения Наблюдательность (perception) против Уровня Сложности 25.
Пассажирский Отсек	Транспорт, в котором имеется данный отсек способен перевозить 16 человек в качестве пассажиров, вдобавок к команде обслуживающей транспорт.
Абордажный Отсек	Транспорт, в котором имеется данный отсек способен брать космический корабль большего своего размера на абордаж. Для совершения оно, необходимо переместиться в клетку занятую космическим кораблем, на который совершается абордаж. Далее происходит <i>Столкновение</i> . Но каждый корабль получает только половину урона. После этого транспорт, на котором имеется данный отсек должен совершить базовую атаку с бонусом +4 против Стойкости корабля, на который совершается абордаж. Если атака успешна, транспорт, который совершил абордаж, не может перемещаться или совершать броски атаки пока не произойдет расстыковка. Кроме того перемещается вслед за кораблем на который произведен абордаж. А команда корабля, который произвел абордаж, может переместиться внутрь корабля, на который совершен абордаж. Что собственно работает и в обратном порядке. Если атака промахивается, корабль совершающий абордаж получает урон равный половине урона от <i>Столкновения</i> . Абордажный отсек может содержать до 8 человек.
Средний Отсек	
Расширенный Грузовой Отсек	Транспорт, в котором имеется данный отсек, способен перевозить 20 тонны груза, за каждый такой отсек.
Расширенный Отсек Контрабанды	Транспорт, в котором имеется данный отсек, способен перевозить 10 тонн груза, за каждый такой отсек. Чтобы найти груз в таком отсеке постороннему лицу, необходимо провести проверку умения Наблюдательность (perception) против Уровня Сложности 25.
Расширенный Пассажирский Отсек	Транспорт, в котором имеется данный отсек способен перевозить 32 человек в качестве пассажиров, вдобавок к команде обслуживающей транспорт.
Расширенный Абордажный Отсек	Транспорт, в котором имеется данный отсек способен брать космический корабль большего своего размера на абордаж. Для совершения оно, необходимо переместиться в клетку занятую космическим кораблем, на который совершается абордаж. Далее происходит <i>Столкновение</i> . Но каждый корабль

	получает только половину урона. После этого транспорт, на котором имеется данный отсек должен совершить базовую атаку с бонусом +4 против Стойкости корабля, на который совершается абордаж. Если атака успешна, транспорт, который совершил абордаж, не может перемещаться или совершать броски атаки пока не произойдет расстыковка. Кроме того перемещается вслед за кораблем на который произведен абордаж. А команда корабля, который произвел абордаж, может переместиться внутрь корабля, на который совершен абордаж. Что собственно работает и в обратном порядке. Если атака промахивается, корабль совершающий абордаж получает урон равный половине урона от <i>Столкновения</i> . Абордажный отсек может содержать до 16 человек.
Расширенный Отсек Управления	Транспорт, в котором имеется данный отсек и набрана команда, которая будет его обслуживать, предоставляет бонус +3 бонус к умению Пилотирование капитану корабля.
Авианесущий Отсек	Транспорт, оснащенный данным отсеком, может нести на своем борту 1 единицу Космического Транспорта малого размера, который может покинуть корабль носитель действием передвижения.
Отсек Инженерно-Технического Обслуживания	Транспорт, оборудованный данным отсеком, получает свойство <i>регенерация 2</i>
Отсек Радио-Локационной Службы	Транспорт, оборудованный данным отсеком нельзя застать врасплох. Такой транспорт всегда участвует в раунде внезапности. Кроме того, противник не получает боевого преимущества (combat advantage) против такого корабля если атакует будучи спрятанным.
Отсек Обучения Экипажа Корабля	Транспорт, оборудованный данным отсеком, один раз за раунд может перебросить спас-бросок, со штрафом -5.
Большой Отсек	
Большой Грузовой Отсек	Транспорт, в котором имеется данный отсек, способен перевозить 100 тонн груза, за каждый такой отсек.
Большой Пассажирский Отсек	Транспорт, в котором имеется данный отсек способен перевозить 100 человек в качестве пассажиров, вдобавок к команде обслуживающей транспорт.
Командный Центр	Транспорт, в котором имеется данный отсек, получает возможность тратить свои малое действие, чтобы предоставлять возможность транспорту, не крупнее корвета совершить стандартное действие.
Отсек Команды Баллистики и Управления Огнем	Транспорт, оснащенный данным отсеком, может один раз в течение каждого своего хода перебросить один бросок атаки и использовать в качестве результата второй бросок.
Расширенный Отсек Службы Канониров	Транспорт, оборудованный данным отсеком, может совершать одну дополнительную базовую атаку в течение раунда, совершая в порядке наименьшей инициативы, когда совершаются прочие дополнительные базовые атаки.