

**ОТСЕКИ.** Стандартный набор, можно корректировать: Мостик, кают-компания, камбуз (с синтезатором пищи), каюты, ходовой, реакторный, жизнеобеспечения, небольшой трюм, оружейный, 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.

**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.

**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).
- PDC:** (комплекс, скорострельное, скрытое) Сеть автопушек, способная сбивать торпеды и 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.

**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, вместительный, крепкий, навороченный, неприметный, неприхотливый, опасный, с секретами, такой же как у \_\_\_\_\_, уютный, экспериментальный, яркий.*

# ММТК



## НАЗВАНИЕ

**ММТК** — Малый Модульный Транспортный Корабль, самый распространённый гражданский тип. Его можно оснащать множеством дополнительных систем-модулей.

**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.*

## ГРУЗ И ПРИМЕЧАНИЯ

## ЗАРЯДЫ РЕАКТОРА



## 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 или 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):**

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Ущерб компенсирован: потрать 1 Заряд реактора;  | <input type="checkbox"/> Система повреждена;                            |
| <input type="checkbox"/> Герой получает Состояние;                       | <input type="checkbox"/> 2 системы повреждены;                          |
| <input type="checkbox"/> Что-то (или кто-то) ценное на борту повреждено; | <input type="checkbox"/> 2 системы повреждены;                          |
|  | <input type="checkbox"/> * Пожар, отказ гравитации или разгерметизация. |

**Тяжёлый ущерб (не более 3):**

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Ущерб компенсирован: потрать 3 Заряда реактора; | <input type="checkbox"/> 3 системы повреждены;                      |
| <input type="checkbox"/> Герой получает Серьёзное состояние;             | <input type="checkbox"/> * Бараклит управление;                     |
| <input type="checkbox"/> Что-то (или кто-то) ценное на борту уничтожено; | <input type="checkbox"/> * Отказ жизнеобеспечения;                  |
|  | <input type="checkbox"/> * 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

## 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. Кроме того, сад благотворно влияет на людей: ты снимаешь Состояние при любом варианте хода Проводишь время.
- 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 и привести мысли в порядок. Раз в сессию скажи, что тебя беспокоит, и Навигатор может дать тебе *возможность* для решения.

## 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*.
- ВФГ:** (*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 антимагии:** (*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.
- Перехватчик:** *Автономный*. Одноместный боевой корабль без прыжкового двигателя. 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 2х).
- Потайной трюм:** *Автономный*. Грузы, помещённые в этот отсек, невозможно найти, если специально не искать контрабанду. Добавь тег *тайники*.
- Робот-погрузчик:** Большой робот для работы с грузами. Может при необходимости сдерживать массивного противника. Может управляться человеком.
- Спецхранилище:** *Автономный*. Оборудованный и укрепленный 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:

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_