

ROGUE TRADER

DRYDOCK



СПРАВОЧНИК ИГРОКА ПО СОЗДАНИЮ
КОРАБЛЕЙ И КОСМИЧЕСКИМ БОЯМ

WARHAMMER
40,000
ROLEPLAY

БЛАГОРОДНОЕ ИСКУССТВО КОРАБЛЕСТРОЕНИЯ

*«Танки Гвардии дают врага гусеницами, могучие титаны
опустошают миры, но наше превосходство среди звёзд
утверждают пустотные корабли»*

- Аспиция Хорда во время рейдов против
головорезов Беззакония

В **Rogue Trader** корабль ваших героев – это не просто средство передвижения. Предполагается, что это почти что полноценный персонаж с собственным неповторимым характером. У него могут быть свои причуды, особенности и черты. Порой они уместны – например, легко представить себе крейсер, переполненный воинской гордостью и рвущийся навстречу врагу. Иногда можно увидеть и странные сочетания – например, пугливый военный корабль или гневливый транспорт с культом смерти, свившим себе гнездо в трюме № 24 – всё это открывает возможности для интересных историй и отыгрыша.

Этот справочник призван помочь игрокам и ведущему в создании корабля, разбив весь процесс на последовательность шагов. В нём приведены таблицы, перечисляющие все возможные варианты решений и ссылки на книги правил, где всё необходимое расписано подробно.

Впрочем, создать корабль – это только первый шаг. Когда все гайки и болты будут на месте, ведущему и игрокам стоит подумать об истории своего судна. Самый простой способ – оттолкнуться от результата броска по **таблице 8-2 «Прошлое»**. Очевидно, что если корабль был извлечён из космического скитальца или оснащён диковинным ксенотехом, значит он как-то в этот скиталец попал, а его прошлый владелец где-то добыл этот ксенотех. Впрочем, не менее важными могут оказаться иные особенности корабля. *Характер машинного духа* из **таблицы 8-1** также может стать отправной точкой истории. Почему фрегат развил в себе чутьё на неприятности? Что за тяготы сделали лёгкий крейсер столь выносливым? Даже отдельные узлы корабля могут дать зацепки – особенно, если речь о архео- и ксенотехе. Какую тёмную сделку пришлось заключить прошлому капитану, чтобы оснастить судно призрачным полем? Не заинтересуется ли этим Инквизиция? Хорошая предыстория помогает сделать судно и его экипаж живее и приносит ведущему зацепки для будущих приключений.

Наконец, на последней странице дополнения приведена краткая шпаргалка по правилам космических сражений, с которой удобно сверяться в жарком бою.

ПРИМЕЧАНИЕ ПЕРЕВОДЧИКА

«Воздушный док» был выпущен ещё до первого дополнения к **Rogue Trader**, и потому отражает создание корабля таким, какое оно было в «Базовой книге правил». В своём изначальном виде этот буклет в меру бесполезен, поскольку списки всего, что перечисляет «Воздушный док», увеличились благодаря дополнениям – появились новые корпуса кораблей, новые узлы, были введены улучшения и добавлены новые длительные действия. Эта переводная версия включает все возможные добавления с указанием книг, в которых они описаны. Переводы других книг по **Warhammer 40 000** и иных материалов ищите по ссылкам:

- Группа ВК: www.vk.com/darkheresyekb
- Яндекс.Диск: <https://yadi.sk/d/pWtmvdh7BYw7ng>

Версия: 1.03 Переводчик: Широхов С. П.



ПОЭТАПНОЕ СОЗДАНИЕ КОРАБЛЯ

Чтобы создать корабль по правилам **Rogue Trader**, пройдите следующие шаги:

ШАГ 1: ОПРЕДЕЛИТЕ КОЛИЧЕСТВО ОЧКОВ

Определите, сколько *очков корабля* будет у вас, благодаря патенту. Это можно сделать броском костей по **таблице 1-5** из «Базовой книги правил» (см. стр. 29) или используя систему «Власть и деньги» из дополнения «Сквозь шторм» (см. стр. 28).

ШАГ 2: ВЫБЕРИТЕ КОРПУС

Выберите один из корпусов. Возможные варианты описаны в «Базовой книге правил» (см. 189-191), а также дополнениях «Сквозь шторм» (стр. 136-138) и «Линейный флот Коронуса» (стр. 30-41).

Выбирая корпус, не забывайте, что он должен стоить меньше *очков корабля*, чем есть у авантюристов. Чтобы достойно оснастить судно вам может потребоваться не менее пяти очков сверх тех, что вы потратили на корпус.

Когда вы определитесь с выбором, запишите, сколько *пространства* он предоставляет для установки различных узлов.

Таблица I-I «КОРПУСА КОРАБЛЕЙ»

Корпус	Класс	Пространство	Цена	Где найти
Паломниче судно типа «Иерихон»	Транспорт	45	20	«Базовая книга правил»
Купец типа «Бродяга»	Транспорт	40	20	«Базовая книга правил»
Корабль-ловушка типа «Локи»	Транспорт	45	21	«Сквозь шторм»
Звёздный клипер типа «Орион»	Транспорт	40	25	«Сквозь шторм»
Транспорт типа «Каракка»	Транспорт	38	25	«Линейный флот Коронуса»
Корабль-завод типа «Голиаф»	Транспорт	40	25	«Линейный флот Коронуса»
Всеохватный перевозчик типа «Вселенная»	Транспорт	94	45	«Линейный флот Коронуса»
Капер типа «Асироф»	Рейдер	35	30	«Базовая книга правил»
Коммерческий рейдер типа «Грабитель»	Рейдер	40	35	«Базовая книга правил»
Эсминец типа «Кобра»	Рейдер	35	30	«Сквозь шторм»
Рейдер типа «Меритех-сорокопут»	Рейдер	35	34	«Линейный флот Коронуса»
Эсминец типа «Иконоборец»	Рейдер	32	29	«Линейный флот Коронуса»
Разведывательный шлюп типа «Гадюка»	Рейдер	29	27	«Линейный флот Коронуса»
Фрегат типа «Меч»	Фрегат	40	40	«Базовая книга правил»
Ударный фрегат типа «Буря»	Фрегат	42	40	«Базовая книга правил»
Фрегат типа «Огненный шквал»	Фрегат	40	41	«Сквозь шторм»
Фрегат типа «Фальшион»	Фрегат	34	42	«Линейный флот Коронуса»
Корвет типа «Клэймор»	Фрегат	38	38	«Линейный флот Коронуса»
Тяжёлый фрегат типа «Буйный»	Фрегат	42	42	«Линейный флот Коронуса»
Лёгкий крейсер типа «Неустрасимый»	Лёгкий крейсер	60	55	«Базовая книга правил»
Крейсер-монитор типа «Секутор»	Лёгкий крейсер	58	58	«Сквозь шторм»
Крейсер-монитор типа «Станки»	Лёгкий крейсер	60	55	«Сквозь шторм»
Лёгкий крейсер типа «Стремление»	Лёгкий крейсер	58	57	«Линейный флот Коронуса»
Лёгкий крейсер типа «Бунтарь»	Лёгкий крейсер	55	58	«Линейный флот Коронуса»
Крейсер типа «Лунный»	Крейсер	75	60	«Базовая книга правил»
Крейсер типа «Тиран»	Крейсер	77	61	«Сквозь шторм»
Звёздный галеон типа «Завоевание»	Крейсер	56	52	«Линейный флот Коронуса»
Крейсер типа «Честолюбие»	Крейсер	75	57	«Линейный флот Коронуса»
Крейсер типа «Диктатор»	Крейсер	65	63	«Линейный флот Коронуса»
Линейный крейсер типа «Повелитель»	Линейный крейсер	78	64	«Линейный флот Коронуса»
Линейный крейсер типа «Марс»	Линейный крейсер	54	71	«Линейный флот Коронуса»
Линейный крейсер типа «Чаша»	Линейный крейсер	75	63	«Линейный флот Коронуса»
Линейный крейсер типа «Армагеддон»	Линейный крейсер	73	63	«Линейный флот Коронуса»
Гранд-крейсер типа «Мститель»	Гранд-крейсер	90	70	«Линейный флот Коронуса»
Гранд-крейсер типа «Отвергающий»	Гранд-крейсер	90	69	«Линейный флот Коронуса»
Гранд-крейсер типа «Экзорцист»	Гранд-крейсер	80	71	«Линейный флот Коронуса»



ШАГ 3: ПОЗНАКОМЬТЕСЬ С ХАРАКТЕРОМ КОРАБЛЯ

Сделайте один бросок по таблице 8-1 «Характер машинного духа» и ещё один – по таблице 8-2 «Прошлое» (стр. 192-193 «Базовой книги правил»). Вместо этого вы можете выбрать для своего корабля готовую «биографию», купив её за очки корабля – см. стр. 139 дополнения «Сквозь шторм». Не забудьте внести все привносимые характером изменения на лист корабля.

Таблица 1-2-А «ХАРАКТЕР МАШИННОГО ДУХА И ПРОШЛОЕ КОРАБЛЯ»

Бросок к10	Характер	Прошлое
1	Чутьё на неприятности	Сокровище Марса
2	Нечестивец	Корабль с привидениями
3	Воинственный гордец	Посланец Императора
4	Непокорный	Волк в овечьей шкуре
5	Стоик	Бурное прошлое
6	Норовистый	Культ смерти
7	Гневливый	Порождение космического скитальца
8	Непоколебимый	Капризный варп-двигатель
9	Безрассудный	Долги
10	Древний и мудрый	Ксенофил

Таблица 1-2-Б «ПРОИСХОЖДЕНИЕ КОРАБЛЯ»

Название		Цена в ОК
Ветеран Голгеннова похода	Все	3
Корабль Имперского Флота	Все, кроме транспортов	1 или 2
Погребённый на тысячелетия	Все	3
Трофей из Невиданных далей	Транспорт, рейдер, фрегат	2
Эксплораторское судно тулийцев	Фрегат, лёгкий крейсер, крейсер	1

Все указанные предыстории см. стр. 139-141 дополнения «Сквозь шторм».



ШАГ 4: ВЫБЕРИТЕ НЕОБХОДИМЫЕ УЗЛЫ

Выберите один и только один узел в каждой из следующих категорий: плазменные двигатели, варп-двигатель, поле Геллера, пустотные щиты, мостик, система жизнеобеспечения, жилые отсеки, датчики. Запишите, сколько *энергии* вырабатывают выбранные плазменные двигатели. Затем укажите, сколько *энергии* потребляют все остальные узлы, сколько *пространства* они все занимают и сколько *очков корабля* у вас осталось. Узлы могут иметь разное *качество* – подробнее см. стр. 12 и дополнение «**Линейный флот Коронуса**».

ТАБЛИЦА 1-3-А «ПЛАЗМЕННЫЕ ДВИГАТЕЛИ»

Узел	Подходящий корпус	Энергия	Пространство	Цена	Где найти
Двигатель юпитерской модели 1-го класса	Транспорты	35 (выработка)	8	-	«Базовая книга правил»
Двигатель модели Станков 1-го класса	Транспорты	40 (выработка)	12	+1	
Двигатель юпитерской модели 2-го класса	Рейдеры, фрегаты	45 (выработка)	10	-	
Двигатель юпитерской модели 3-го класса	Лёгкие крейсера	60 (выработка)	12	-	
Двигатель юпитерской модели 4-го класса	Крейсеры	75 (выработка)	14	-	
Двигатель юпитерской модели 4.5-го класса «Военный крейсерский»	Лёгкие крейсера	65 (выработка)	14	+2	«Сквозь шторм»
Двигатель юпитерской модели 4.5-го класса «Военный крейсерский»	Крейсеры	85 (выработка)	17	+2	
Двигатель модели Станков 2.a класса «Быстроходный торговец»	Транспорты	40 (выработка)	14	+2	
Двигатель модели Станков 2.b класса «Сопроводитель»	Рейдеры, фрегаты	47 (выработка)	14	+2	
Двигатель юпитерской модели класса 8.1	Фрегаты	44 (выработка)	11	+1	«Линейный флот Коронуса»
Двигатель юпитерской модели класса 8.2	Лёгкие крейсера	59 (выработка)	13	+1	
Двигатель юпитерской модели класса 8.3	Крейсеры	74 (выработка)	15	+1	
Двигатель юпитерской модели класса 8.4	Гранд-крейсера	93 (выработка)	20	+1	
Двигатель «Тета-7» мезоанской модели	Транспорты	44 (выработка)	18	+1	
Двигатель сатурнской модели «Ультра» 4a	Линейные крейсера	90 (выработка)	14	-	
Двигатель сатурнской модели класса 5	Гранд-крейсера	95 (выработка)	18	-	
Пиратский двигатель «Гадюка» с Сергации	Рейдеры, фрегаты	45 (выработка)	16	+2	«Чёрные рынки»

ТАБЛИЦА 1-3-Б «ВАРП-ДВИГАТЕЛИ»

Узел	Подходящий корпус	Энергия	Пространство	Цена	Где найти
«Стрелов-1»	Транспорты, рейдеры, фрегаты	10	10	-	«Базовая книга правил»
«Стрелов-2»	Лёгкие крейсера, крейсера	12	12	-	
«Марков-1»	Транспорты, рейдеры, фрегаты	12	12	+1	«Сквозь шторм»
«Марков-2»	Лёгкие крейсера, крейсера	13	13	+1	
«Милослав G-616.b»	Транспорты, рейдеры, фрегаты	8	10	-	«Линейный флот Коронуса»
«Милослав H-616.b»	Лёгкие крейсера, крейсера	10	12	-	
«Албанов-1»	Транспорты, рейдеры, фрегаты	10	11	+1	«Чёрные рынки»
«Кленова» класса М	Транспорты, рейдеры, фрегаты	10	10	-	

ТАБЛИЦА 1-3-В «ПОЛЯ ГЕЛЛЕРА»

Узел	Подходящий корпус	Энергия	Пространство	Цена	Где найти
Поле Геллера	Все	1	0	-	«Базовая книга правил»
Варпостойкий корпус	Все	1	0	+2	
Аварийное поле Геллера	Все	2	0	-	«Сквозь шторм»
Белакейнские поля Геллера 90.r	Все	1	0	-	«Лин. флот Коронуса»
Совмещённые поля Геллера «Мезоа»	Транспорты, рейдеры	0	0	-	«Чёрные рынки»

ТАБЛИЦА 1-3-Г «ПУСТОТНЫЕ ЩИТЫ»

Узел	Подходящий корпус	Энергия	Пространство	Цена	Где найти
Пустотные щиты	Все	5	1	-	«Базовая книга правил»
Двойные пустотные щиты	Крейсеры	7	2	-	
Отталкивающие щиты	Все	6	1	-	«Сквозь шторм»
Двойные отталкивающие щиты	Крейсеры	8	2	-	
Тройные пустотные щиты	Гранд-крейсера	9	3	-	«Линейный флот Коронуса»
Мерцающие пустотные щиты «Восс»	Все	3	1	-	
Мерцающие пустотные щиты «Восс»	Крейсеры	5	1	-	

Таблица 1-3-Д «Корабельный мостик»					
Узел	Подходящий корпус	Энергия	Пространство	Цена	Где найти
Боевой мостик	Транспорты, рейдеры, фрегаты	1	1	-	«Базовая книга правил»
Боевой мостик	Лёгкие крейсеры, крейсеры	2	2	-	
Командный мостик	Рейдеры, фрегаты	2	1	+1	
Командный мостик	Лёгкие крейсеры, крейсеры	3	2	+1	
Коммерческий мостик	Транспорты	1	1	-	
Бронированный мостик	Рейдеры, фрегаты	2	2	-	
Бронированный мостик	Лёгкие крейсеры, крейсеры	3	2	-	
Капитанский мостик	Крейсеры	4	3	-	«Сквозь шторм»
Эксплораторский мостик	Транспорты, рейдеры, фрегаты	4	1	+1	
Эксплораторский мостик	Лёгкие крейсеры, крейсеры	4	2	+1	
Флагманский мостик	Линейные крейсеры, гранд-крейсеры	4	4	+1	«Линейный флот Коронуса»
Мостик авиамаршала	Лёгкие крейсеры, крейсеры	2	2	-	
Стратегический мостик	Крейсеры	4	3	-	
Мостик контрабандиста	Транспорты	1	1	-	«Чёрные рынки»

Таблица 1-3-Е «Системы жизнеобеспечения»				
Узел	Энергия	Пространство	Цена	Где найти
Система Mk-1r (Транспорты, рейдеры, фрегаты)	3	1	-	«Базовая книга правил»
Система Mk-1r (Лёгкие крейсеры, крейсеры)	4	2	-	
Система «Витэ» (Транспорты, рейдеры, фрегаты)	4	2	-	
Система «Витэ» (Лёгкие крейсеры, крейсеры)	5	3	-	
Система «Милосердие» (Транспорты, рейдеры, фрегаты)	4	4	-	«Линейный флот Коронуса»
Система «Милосердие» (Лёгкие крейсеры, крейсеры)	5	5	-	
Эйфорическая система (Транспорты, рейдеры, фрегаты)	4	2	+1	«Чёрные рынки»
Эйфорическая система (Лёгкие крейсеры, крейсеры)	5	3	+1	

Таблица 1-3-Ж «Жилые отсеки»				
Узел	Энергия	Пространство	Цена	Где найти
Отсеки кабальных рабочих (Транспорты, рейдеры, фрегаты)	1	2	-	«Базовая книга правил»
Отсеки кабальных рабочих (Лёгкие крейсеры, крейсеры)	2	3	-	
Каюты пустоходов (Транспорты, рейдеры, фрегаты)	1	3	-	
Каюты пустоходов (Лёгкие крейсеры, крейсеры)	2	4	-	
Клановые жилища (Транспорты, рейдеры, фрегаты)	1	4	+1	«Сквозь шторм»
Клановые жилища (Лёгкие крейсеры, крейсеры)	2	5	+1	
Холодные отсеки (Транспорты, рейдеры, фрегаты)	3	4	+1	
Холодные отсеки (Лёгкие крейсеры, крейсеры)	4	5	+1	
Норы трюмных крыс (Транспорты, рейдеры, фрегаты)	1	2	-	«Линейный флот Коронуса»
Норы трюмных крыс (Лёгкие крейсеры, крейсеры)	2	3	-	
Баракы для рабов (Транспорты, рейдеры, фрегаты)	1	1	-	«Чёрные рынки»
Баракы для рабов (Лёгкие крейсеры, крейсеры)	1	2	-	

Таблица 1-3-З «Датчики»				
Узел	Энергия	Пространство	Цена	Где найти
Комплекс авгуров Mk-100	3	0	-	«Базовая книга правил»
Комплекс авгуров Mk-201.b	5	0	-	
Многоспектральный ауспик R-50	4	0	-	
Комплекс глубокопустотных авгуров	7	0	+1	
Штурмовые сканеры BG-15	5	0	-	«Линейный флот Коронуса»
Комплекс «Ультимо X-470»	6	0	-	
Комплекс авгуров скрытного обнаружения W-240	3	0	+1	«Чёрные рынки»

Все узлы из этой таблицы подходят для любых корпусов



ШАГ 5: ВЫБЕРИТЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УЗЛЫ

Чтобы закончить строительство корабля, выберите любое количество дополнительных *узлов*. Каждый такой *узел* стоит сколько-то *очков корабля* – не потратите случайно больше, чем у вас есть. Выбрав *узел*, прибавьте показатель его потребления *энергии* к общему потреблению таковой на борту, и уменьшите доступное *пространство* на то, сколько требует этот *узел*. Не забывайте, что общее потребление *энергии* и занятое место не могут превышать выработку *энергии* и доступное место. Наконец, если у вас остались *очки корабля*, переведите их в *уровень дохода* в соотношении один к одному.

• **Пространство и энергия:** устанавливая на корабль новые узлы, авантюристы должны учитывать выработку *энергии* на борту и необходимое *пространство*. Эти показатели – фиксированные (выработка *энергии* зависит от плазменных двигателей, а *пространство* – от корпуса). Как правило, узлы требуют и *пространства*, и *энергии*. Общее потребление *энергии* не может превышать её выработку, а занятое *пространство* – имеющееся (также см. стр. 187 «Базовой книги правил»).

• **Качество узлов:** в таблице 1-4-Л указано, как *качество* узлов влияет на их характеристики и *боевой дух* экипажа при установке, а таблица 1-4-М описывает разницу в макробатареях и лэнсах разного уровня *качества* (для орудий таблица 1-4-М используется вместо таблицы 1-4-Л).

ТАБЛИЦА 1-4-А «МАКРОБАТАРЕИ»

Узел	Подходящий корпус	Энергия	Пространство	Цена	Сила	Урон	КУ	Дальн.	Где найти
«Громобой»	Все	2	2	1	3	1к10+1	6	4	«Базовая книга правил»
Марсианские макроорудия	Все	4	2	1	3	1к10+2	5	6	
Батарея марс. макроорудий	Лёгкие крейсера, крейсера	4	5	1	6	1к10+2	5	6	
«Солнечный ожог»	Все	6	4	1	4	1к10+2	4	9	
Батарея «Риза»	Все	8	4	2	4	1к10+4	4	5	
Батарея гравикулеврин	Лёгкие крейсера, крейсера	5	5	1	6	1к10+3	6	5	«Сквозь шторм»
Борт. батарея «Солнечных ожогов»	Легкие крейсера, крейсера	9	6	1	6	1к10+2	4	9	
«Мезоа»	Все	4	4	1	4	1к10+3	5	5	
«Пирос»	Все	4	3	2	3	1к10+4	4	4	
Ракетная батарея	Все	3	1	1	5	1к10+1	6	6	
Батарея «Гекуторов»	Лёгкие крейсера, крейсера	8	3	2	3	1к10+2	4	11	«Линейный флот Коронуса»
Бортовая батарея разрядных макроорудий	Лёгкие крейсера, крейсера	6	5	2	6	1к10+1	-	5	
Бомбардировочные орудия	Лёгкие крейсера, крейсера	5	5	3	3	1к10+6	2	4	
Бортовая батарея «Гекуторов»	Линейные крейсера, гранд-крейсера	12	5	2	5	1к10+2	4	11	
Разрядные макроорудия	Все	4	2	2	3	1к10+1	-	5	
Стигийские макроорудия	Все	4	3	1	3	1к10+2	5	5	
Гарпунные макроорудия	Рейдеры	2	2	1	-	-	-	-	«Чёрные рынки»



Таблица I-4-Е «Грузовые и пассажирские отсеки»					
Узел	Подходящий корпус	Энергия	Пространство	Цена	Где найти
Грузовые и лихтерные отсеки	Рейдеры, фрегаты, лёгкие крейсеры, крейсеры	1	2	1	«Базовая книга правил»
Раздельный грузовой трюм	Рейдеры, фрегаты, лёгкие крейсеры, крейсеры	2	5	1	
Главный грузовой трюм	Транспорты	2	4	1	
Роскошные пассажирские каюты	Все	2	1	1	
Казармы	Все	2	4	2	«Сквозь шторм»
Затенённые отсеки	Все	3	4	2	
Обиталища ксеносов	Все	2	1	1	«Линейный флот Коронуса»
Карцер	Все	1	1	1	
Корабельные склады	Лёгкие крейсеры, крейсеры	1	5	2	
Корабельные склады	Транспорты, гранд-крейсеры	1	10	2	
Сбрасываемый трюм †	Рейдеры, фрегаты, лёгкие крейсеры, крейсеры	2	4	1	«Чёрные рынки»
† Этот узел можно установить на корабль только один раз.					

Таблица I-4-Ж «Вспомогательные системы»					
Узел	Подходящий корпус	Энергия	Пространство	Цена	Где найти
Усовершенствованные тормозные двигатели	Рейдеры, фрегаты	3	0	2	«Базовая книга правил»
Усовершенствованные тормозные двигатели	Транспорты, лёгкие крейсеры	4	0	2	
Усовершенствованные тормозные двигатели	Крейсеры	5	0	2	
Укреплённые переборки	Транспорты, фрегаты, рейдеры	0	2	2	
Укреплённые переборки	Лёгкие крейсеры, крейсеры	0	3	2	
Бронирование †	Транспорты, фрегаты, рейдеры	0	1	2	
Бронирование †	Лёгкие крейсеры, крейсеры	0	2	2	
Бронированный нос †	Крейсеры	0	4	2	
Тенебро-лабиринт †	Транспорты, фрегаты, рейдеры	1	2	2	
Тенебро-лабиринт †	Лёгкие крейсеры, крейсеры	2	3	2	
Вспомогательный плазменный реактор	Транспорты, рейдеры, фрегаты	8 (выработка)	5	1	«Сквозь шторм»
Вспомогательный плазменный реактор	Лёгкие крейсеры, крейсеры	10 (выработка)	6	1	
Излишняя пустотная броня	Транспорты, рейдеры, фрегаты	0	2	2	
Излишняя пустотная броня	Лёгкие крейсеры, крейсеры	0	3	2	
Небесный покров †	Транспорты, рейдеры, фрегаты	3	0	2	
Небесный покров †	Лёгкие крейсеры, крейсеры	5	0	2	
Позолоченный корпус	Транспорты, рейдеры, фрегаты	0	1	2	
Позолоченный корпус	Лёгкие крейсеры, крейсеры	0	2	2	
Пусковые отсеки «Шторм»	Все	1	3	2	
Укреплённый нос †	Лёгкие крейсеры, крейсеры	0	3	1	
Укреплённый нос †	Транспорты, рейдеры, фрегаты	0	2	1	«Линейный флот Коронуса»
Защитные контрмеры †	Все	1	1	2	
Флак-турели †	Все	1	1	1	
Поддерживающие поля	Все	1-3	1	2	
Система пожаротушения †	Транспорты, рейдеры, фрегаты	1	1	2	
Система пожаротушения †	Лёгкие крейсеры, крейсеры	2	2	2	
Система пожаротушения †	Гранд-крейсеры	3	3	2	
Солярная сеть	Все	10 (выработка)	2	2	
Минный заградитель	Транспорты, лёгкие крейсеры, крейсеры	1	4	1	
Силовой таран †	Лёгкие крейсеры, крейсеры	2	0	2	
Изменяемая носовая фигура †	Все	1	0	2	«Чёрные рынки»
† Этот узел можно установить на корабль только один раз.					

Таблица I-4-3 «Особые блоки»					
Узел	Подходящий корпус	Энергия	Пространство	Цена в ОК	Где найти
Расширенные склады припасов †	Все	1	4	2	«Базовая книга правил»
Комплекс сервиторизации экипажа †	Все	1	1	1	
Муниторий †	Транспорты, фрегаты, рейдеры	2	3	2	
Муниторий †	Лёгкие крейсеры, крейсеры	3	4	2	
Храм-святилище Бога-Императора †	Все	1	1	1	
Либрариум †	Все	1	1	1	
Зал трофеев †	Все	1	1	1	
Обзорный купол †	Все	0	1	1	
Сервиторы-убийцы †	Все	1	1	2	
Дендрарий	Транспорты, рейдеры, фрегаты	2	2	1	«Сквозь шторм»
Дендрарий	Лёгкие крейсеры, крейсеры	2	3	1	
Комплекс переработки астероидов	Все	6	10	3	
Покои астропатического хора	Все	1	1	1	
Широкополосные вещатели гимнов	Все	3	0	1	
Комплекс переработки комет †	Транспорты	3	4	1	«Линейный флот Коронуса»
Гидрафурская система постановки помех †	Все	4	0	1	
Мануфактурум †	Лёгкие крейсеры, крейсеры	2	1	2	
Медицинская палуба †	Все	2	1	1	
Мелодий †	Все	1	1	1	
Плазменный ковш †	Рейдеры, фрегаты	2	3	3	
Плазменный ковш †	Лёгкие крейсеры, крейсеры	3	4	3	
Покои для пилотов †	Все	1	1	1	
Старательское оборудование †	Транспорты, лёгкие крейсеры, крейсеры	5	3	3	
Ремонтная палуба для малых судов †	Лёгкие крейсеры, крейсеры	2	2	1	
Космические причалы †	Транспорты с <i>пространством</i> 50+, гранд-крейсеры	7	14	4	«Чёрные рынки»
Автохрам †	Все	1	1	-	
Лабораториум †	Все	2	1	3	
Фармация †	Все	1	2	2	
Сенсорий †	Все	1	1	2	
† Этот узел можно установить на корабль только один раз.					

Таблица I-4-И «Ксенотех»					
Узел	Подходящий корпус	Энергия	Пространство	Цена	Где найти
Призрачное поле	Все	8	4	3	«Базовая книга правил»
Батарея осколковых орудий	Все	0	3	2	
Бросатель рун	Все	0	1	2	
Оборонительные микролазеры	Все	2	0	2	
Гравитационные паруса	Транспорты, фрегаты, рейдеры	3	0	3	
Гравитационные паруса	Лёгкие крейсеры, крейсеры	5	0	3	
Возмутитель Варпа	Все	3	0	2	«Чёрные рынки»
Гравитационные отталкиватели	Все	1–3	0	3	
Двигатель-подражатель	Транспорты	40 (выработка)	12	3	
Двигатель-подражатель	Рейдеры, фрегаты	45 (выработка)	10	3	
Двигатель-подражатель	Лёгкие крейсеры	60 (выработка)	12	3	
Двигатель-подражатель	Крейсеры	75 (выработка)	14	3	
Карта варп-врат	Все	2	1	5	
Ксенолибрарий	Все	1	1	3	
Отсеки-оазисы	Все	3	1	3	
Тёмная пушка	Все	3	2	3	
Теневое поле	Все	8	4	4	
Хамелеолиновый корпус †	Все	1	0	2	
Энергопоглощающая матрица	Все	3	1	2	
† Этот узел можно установить на корабль только один раз.					

Таблица 1-4-К «Археотех»					
Узел	Подходящий корпус	Энергия	Пространство	Цена	Где найти
Древняя система жизнеобеспечения	Транспорты, рейдеры, фрегаты	2	1	2	«Базовая книга правил»
Древняя система жизнеобеспечения	Лёгкие крейсеры, крейсеры	2	2	2	
Модифицированный двигатель юпитерской модели 1-го класса	Транспорты	35 (выработка)	4	3	
Модифицированный двигатель модели Станков 1-го класса	Транспорты	40 (выработка)	8	3	
Модифицированный двигатель юпитерской модели 2-го класса	Рейдеры, фрегаты	45 (выработка)	6	3	
Модифицированный двигатель юпитерской модели 3-го класса	Лёгкие крейсеры	60 (выработка)	8	3	
Модифицированный двигатель юпитерской модели 4-го класса	Крейсеры	75 (выработка)	10	3	
Всевидающий мостик	Транспорты, рейдеры, фрегаты	1	1	2	
Всевидающий мостик	Лёгкие крейсеры, крейсеры	2	1	2	
Автостабилизирующийся логис-наводчик	Все	5	0	2	
Телепортарий	Все	1	1	1	«Сквозь шторм»
Гиростабилизационная матрица †	Все	1	1	1	
Звёздный лэнс-излучатель	Лёгкие крейсеры, крейсеры	12	6	3	
Лазерная макробатарея «Старавар»	Все	4	4	2	
Матрица преобразования энергии †	Все	1	1	1	
Межкогитаторная сеть †	Все	1	1	2	
Пустотные щиты модели «Кастелян»	Все	5	1	2	
Пустотные щиты модели «Кастелян» (Двойные)	Крейсеры	7	2	2	«Линейный флот Коронуса»
Варп-антенна	Все	1	0	2	
Варп-секстант	Все	4	1	2	
Двигатель модели «Кипра» 1-го класса	Транспорты	30 (выработка)	10	2	
Двигатель модели «Кипра» 2-го класса	Рейдеры, фрегаты	40 (выработка)	12	2	
Нова-орудие юпитерской модели	Крейсеры	6	7	5	
Торпедные аппараты на плазменной тяге	Все	2	6	2	
Аварийные энергохранилища †	Транспорты, рейдеры, фрегаты	2	1	2	«Чёрные рынки»
Аварийные энергохранилища †	Лёгкие крейсеры, крейсеры	3	2	2	
Излучатель гравитационных вспышек	Рейдеры, фрегаты	2	0	3	
Колдовской авгур †	Все	1	0	2	
Нуль-отсек	Все	1	2	1	
Отсеки приостановленной активности	Транспорты, рейдеры, фрегаты	2	1	2	
Отсеки приостановленной активности	Лёгкие крейсеры, крейсеры	3	2	3	

Таблица 1-4-П «Археотехнические и ксенотехнические орудия»									
Узел	Корпус	Энергия	Пространство	Цена	Сила	Урон	КУ	Дальн.	Где найти
Батарея осколковых орудий	Все	0	3	2	4	1к10+2	3	6	«Базовая книга»
«Старавар»	Все	4	4	2	4	1к10+2	4	12	«Сквозь шторм»
Звёздный лэнс-излучатель	Лёгк. крейсера, крейсера	12	6	3	3	1к10+3	3	7	
Нова-орудие юпитерской модели †	Крейсера	6	7	5	†	2к5+7	†	6-35	«Лин. флот Коронуса»
Торпедные аппараты на плазменной тяге	Все	2	4	2	4	–	–	–	
Тёмная пушка	Все	3	2	3	3	1к10+1	6	6	«Чёрные рынки»
Энергопоглощающая матрица	Все	3	1	2	4	–	–	4	

† У нова-орудий собственные правила силы и критических попаданий – см. стр. 14.

Таблица I-4-М «Модификаторы качества узлов»				
Качество	Энергия	Пространство	Цена в ОК	Боевой дух
Низкое	-2 к выработке или +1 к потреблению	+1	-1	-1к5
Среднее	0	0	0	0
Хорошее †	+1 к выработке или -1 к потреблению	-1	+1	+1
Высшее	+1 к выработке или -1 к потреблению	-1	+2	+1к5
† Выберите преимущество из столбца «Энергия» или из столбца «Пространство»				

Таблица I-4-Н «Модификаторы качества макробатарей и ЛЭНС-излучателей»							
Качество	Сила	Урон	КУ	Дальн.	Пространство	Цена в ОК	Боевой дух
Низкое †	-1	-1	+1	-1	+1	-1	-1к5
Среднее	0	0	0	0	0	0	0
Хорошее ††	0	+1	0	+1	-1	+1	+1
Высшее †	+1	+1	-1	+1	-1	+2	+1к5
† Выберите два столбца							
†† Выберите один столбец							
Помните, что модификатор из столбца «Цена в ОК» применяется автоматически – его нельзя выбирать, чтобы отразить <i>качество</i> узла. Модификаторы не могут понизить характеристики узла ниже единицы, но если изначальные требования по обеспечению <i>энергией</i> и <i>пространством</i> были нулевыми, модификатор качества (даже <i>низкого</i>) не повысят их до единицы.							

Таблица I-4-О «Расширенная таблица доступности узлов»	
Узел	Доступность
Дополнительные узлы за 1 ОК, необходимые узлы за +0 ОК	Скудная
Дополнительные узлы за 2 ОК, необходимые узлы за +1 ОК	Редкая
Дополнительные узлы за 3 ОК, необходимые узлы за +2 ОК	Очень редкая
Дополнительные узлы за 4 ОК, необходимые узлы за +3 ОК	Чрезвычайно редкая
Дополнительные узлы за 5 ОК, необходимые узлы за +4 ОК	Почти уникальная
Дополнительные узлы за 6 ОК, необходимые узлы за +5 ОК	Уникальная
Археотех	Чрезвычайно редкая
Ксенотех	Почти уникальная

Шаг 6: Улучшения корабля

Улучшения корабля открывают состоятельным авантюристам ещё один способ усовершенствовать судно, не заменяя узлы или не разыскивая новый корпус. Улучшения не заменяют, а усиливают уже имеющиеся составляющие. Улучшения можно получить по обычным правилам *приобретений*. Они подходят для любого корабля. Версии улучшений разного *качества* могут отличаться. Хотя обычно игрок за один тест *приобретения* добывает лишь одно улучшение, он не получает бонуса за то, чтобы «покупает всего одно». Единственными модификаторами на тест остаётся *доступность* улучшения и его *качество*. Если не указано обратного, одно улучшение для корабля можно покупать только один раз.

Таблица I-5 «Улучшения корабля»		
Улучшение	Доступность	Где найти
Атомное оружие	Почти уникальное	«Сквозь шторм»
Гнёзда херувимов	Скудные	
Забота о команде	Средняя	
Орудийные турбоускорители	Очень редкие	
Подразделение штурмовиков	Чрезвычайно редкое	
Показная роскошь	Очень редкая	
Сводчатые потолки	Редкие	
Собрание звёздных карт	Чрезвычайно редкое	
Экипаж сервиторов	Очень редкий	
Арена для поединков	Скудная	«Чёрные рынки»
Вторичные реакторы	Редкие	
Двигательные гасители	Редкие	
Дисциплинарий	Скудный	
Потайные грузовые трюмы	Редкие	
Превосходная система борьбы за живучесть	Очень редкая	
Прицельная матрица	Чрезвычайно редкая	
Противоперегрузочные накопители энергии для пустотных щитов	Чрезвычайно редкий	
Усилитель реакторного фона	Очень редкий	

БОИ ЗВЁЗДНЫХ КОРАБЛЕЙ

Бои звёздных кораблей представляют собой последовательность раундов. В рамках каждого раунда каждый корабль предпринимает один ход. Раунды и ходы в космических сражениях называются *стратегическими раундами* и *стратегическими ходами*.

ХОД БОЯ

- Все корабли, участвующие в бою, определяют *инициативу*, бросая 1к10 и прибавляя бонус *обнаружения* судна.
- Корабль с наивысшей инициативой ходит первым, затем – следующий по величине инициативы и т. д.
- В ход корабля его экипаж может предпринять одно *действие манёвра* и одно *действие стрельбы*. Персонаж, что не предпринимает этих действий, может предпринять одно *длительное действие*.
- Ходы всех кораблей образуют один стратегический раунд. Когда все корабли сделают по одному ходу, начинается новый стратегический раунд.

ДЕЙСТВИЯ МАНЁВРА

Исходное действие манёвра для корабля – это движение вперёд на количество пустотных единиц, равное *скорости*. При этом транспорт, рейдер или фрегат могут повернуть на 90 градусов, а лёгкий крейсер (и все корабли больше размером) – только на 45. Корабль может изменить это исходное действие манёвра на одно из перечисленных ниже. Их применение требует теста «*Пилотирования (Космические суда)*» + *маневренности*:

- **Смена курса:** тест позволяет судну быстрее повернуть.
- **Смена скорости:** тест позволяет ускорить или замедлить корабль.
- **Смена курса и скорости:** тест позволяет ускорить или замедлить корабль, а также быстрее повернуть.
- **Новый курс:** тест позволяет повернуть дважды.
- **Отступление:** тест против вражеского *обнаружения* позволяет сбежать из боя
- **Маневр уклонения:** такой тест делает стрельбу по вашему кораблю менее точной.

ДЕЙСТВИЯ СТРЕЛЬБЫ

В ходе действия стрельбы один член экипажа может направлять огонь всех оружейных узлов корабля. Этот персонаж проходит тест Дальнего боя. Каждое орудие имеет свой сектор обстрела в зависимости от того, как оно расположено (см. стр. 212 «*Базовой книги правил*»).

- **Нос:** на кораблях меньше лёгкого крейсера носовое орудие стреляет только прямо по курсу. На лёгких крейсерах и более крупных судах носовое орудие может стрелять прямо по курсу, по левому или по правому борту.
- **Надпалубное:** такое орудие может стрелять прямо по курсу, по левому или по правому борту.
- **Левый борт:** такое орудие может стрелять только по левому борту.
- **Правый борт:** такое орудие может стрелять только по правому борту.
- **Киль:** такое орудие может стрелять во всех направлениях.

Если цель находится ближе, чем в половине дальности поражения оружейного узла, стрельба получает бонус +10, от половины для полной – не получает ни бонуса, ни штрафа, дальше, чем на полной – штраф -10. Макробатарей наносят одно дополнительное попадание за каждую ступень успеха в тесте на стрельбу, а лэнсы – за каждые три ступени.

Количество попаданий от каждого выстрела уменьшается на количество пустотных щитов жертвы. Определите урон оставшихся выстрелов. Сложите все попадания макробатарей и вычитите из суммы показатель *брони* корабля – столько урона *прочности* получает судно. Лэнсы работают точно так же, но броня не уменьшает их урон.



ДЛИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Любой член экипажа, что не предпринимает *действий манёвра* или *стрельбы*, может совершить *длительное действие* в любой миг хода. Действия из **таблицы 1-6-1** могут предпринимать все, из **таблицы 1-6-2** – только навигаторы, из **таблицы 1-6-3** – только астропаты.

Таблица 1-6-1 «Длительные действия»		
Действие	Суть	Где найти
Активные ауспиции	Изучение пространства вокруг в поисках затаившихся врагов	«Базовая книга правил», стр. 210
Дезинформация	Продуманная ложь, призванная подбодрить экипаж	«Базовая книга правил», стр. 210
До седьмого пота!	Попытка добрым словом или угрозами заставить экипаж выложиться на полную	«Базовая книга правил», стр. 210
Захват цели	Увеличение точности орудия, благодаря наведению по сканерам	«Базовая книга правил», стр. 210
Ни шагу назад!	Вдохновение экипажа, чтобы уменьшить потери <i>боевого духа</i> .	«Базовая книга правил», стр. 211
Полный вперёд!	Перегрузка двигателей, порой чреватая последствиями	«Базовая книга правил», стр. 211
Помощь машинному духу	Временное увеличение характеристик корабля	«Базовая книга правил», стр. 211
Постановка помех	Попытка помешать врагу вести дальние вокс-передачи	«Базовая книга правил», стр. 211
Приготовиться отразить абордаж!	Подготовка экипажа к борьбе в абордажными группами врага	«Базовая книга правил», стр. 211
Связь	Попытка выйти на связь с врагом, чтобы запугать его, обсмеять или предложить сделку	«Базовая книга правил», стр. 211
Сортировка раненых	Уменьшение потерь среди экипажа	«Базовая книга правил», стр. 211
Срочный ремонт	Быстрый ремонт повреждений	«Базовая книга правил», стр. 211
Точечные ауспиции	Изучение врага при помощи сканеров	«Базовая книга правил», стр. 211
Ударил-отступил	Отправление абордажных групп на корабль врага для диверсии	«Базовая книга правил», стр. 211

Таблица 1-6-2 «Длительные действия навигаторов»		
Действие	Суть	Где найти
Безостановочное преследование	Навигатор вычисляет курс отступающего корабля, облегчая погоню при <i>преследовании в кильватер</i>	«Сквозь шторм», стр. 185
Вмешательство Варпа	Навигатор пытается скрыть свой корабль от глаз и датчиков врага	«Настольная книга навигатора», стр. 80
Сканирование Эфира	Навигатор изучает область вокруг корабля, подобно живому ауспику	«Настольная книга навигатора», стр. 81
Тактическое отступление	Навигатор помогает судну уйти от врага, облегчая бегство при <i>преследовании в кильватер</i>	«Сквозь шторм», стр. 185
Тактическое перемещение	Навигатор помогает судну занять более выгодную позицию для стрельбы или совершить <i>манёвр уклонения</i>	«Сквозь шторм», стр. 185
Экстренный прыжок	Навигатор спешно уводит корабль в Варп на один ход	«Настольная книга навигатора», стр. 81

Таблица 1-6-3 «Длительные действия астропатов»		
Действие	Суть	Где найти
Астропатические помехи	Астропат мешает вражеским астропатам принимать и отправлять послания	«Сквозь шторм», стр. 184
Вдохновляющее напутствие	Астропат приносит бонус при атаках «Ударил-отступил»	«Сквозь шторм», стр. 184
Вещий залп	Астропат приносит бонус <i>действиям стрельбы</i>	«Сквозь шторм», стр. 184
Да вспыхнет пламя!	Астропат устраивает пожар на корабле противника	«Настольная книга навигатора», стр. 87
Да стихнет пламя!	Астропат тушит один пожар на борту корабля	«Настольная книга навигатора», стр. 87
Дурные знамения	Астропат подрывает <i>боевой дух</i> вражеских абордажников	«Настольная книга навигатора», стр. 87
Контроль слабых разумов	Астропат может временно перехватить контроль над одним вражеским орудием	«Настольная книга навигатора», стр. 87
Предсказание пути	Астропат приносит ступени успеха всем <i>действиям манёвра</i>	«Сквозь шторм», стр. 184
Психический щит	Астропат сотворяет кораблю одноразовый пустотный щит	«Настольная книга навигатора», стр. 87
Пустотные миражи	Астропат накладывает штраф на стрельбу врага	«Настольная книга навигатора», стр. 87
Сверхъестественное мужество	Астропат вселяет отвагу в членов экипажа	«Настольная книга навигатора», стр. 87
Связующие нити	Астропат приносит бонус всем персонажам на борту	«Сквозь шторм», стр. 185
Тёмный лабиринт	Астропат творит иллюзии, запутывая вражеских абордажников	«Настольная книга навигатора», стр. 87