

Правила боя

Каждый корабль обладает главным параметром - размером. Он определяется как количество кубиков, которые надо бросить при проверке попадания.

Истребитель-перехватчик KX-3Y, размер 1, слотов 3. Распределение попаданий 1d6 (слоты): 1, 1, 2, 3, 3, 3

Истребитель-перехватчик DRK, размер 1, слотов 2. Распределение попаданий 1d6 (слоты): 1, 1, 1, 1, 3, 3

Бомбардировщик GHW, размер 1, слотов 4. Распределение попаданий 1d6 (слоты): 4, 1, 2, 3, 4, 4

Корвет Vorbu, размер 1, слотов 5. Распределение попаданий 1d6 (слоты): 4, 3, 1, 3, 5, 2

Фрегат Terx, размер 2, слотов 8. Распределение попаданий 2d6 (слоты): 0, 3, 6, 2, 4, 8, 7, 8, 1, 3, 5, 2

Фрегат Zef, размер 2, слотов 8. Распределение попаданий 2d6 (слоты): 0, 3, 7, 5, 3, 8, 1, 3, 2, 4, 6, 7

Лёгкий крейсер Tarantul, размер 3, слотов 10. Распределение попаданий 3d6 (слоты): 0, 0, 10, 7, 2, 5, 8, 7, 3, 7, 4, 6, 7, 9, 3, 7, 4, 1

Лёгкий крейсер Rogz, размер 3, слотов 10. Распределение попаданий 3d6 (слоты): 0, 0, 10, 7, 5, 4, 8, 1, 3, 9, 4, 6, 7, 2, 5, 7, 3, 8

Игрок предварительно распечатывает листы для каждого корабля своего флота. При встрече с кораблями противника, лист корабля будет дополнен информацией о дистанции – это поле заполнять вам, т.к. она будет изменяться в ходе битвы.

Название корабля, тип

Размер

Распределение попаданий

Распределение энергощита и брони

Дополнительная информация

Для защиты каждого корабля есть ровно столько брони, сколько у корабля слотов, например, для истребителя только 3ед брони, при этом прикрывается только 3 из 6 возможных места попадания в корабль. Чем больше корабль - тем больше брони он несёт, но и защитить его весь сложнее. Дополнительную защиту обеспечивают энергетические щиты. Простейший вариант энергощита добавляет 1ед брони.

Содержимое слотов представляет собой "инвентарь" данного корабля и заполняется игроком по желанию. Цифры в скобках это «краткая информация» специфичная для предмета, например для оружия это дальность/урон, для двигателя это скорость.

Пример:

Бомбардировщик GHW // название, владелец

Размер 1

=1= =2= =3= =4= =5= =6= // выпавший кубик

[4] [1] [2] [3] [4] [4] // номера слотов

// (цифры берутся из описания корабля и не меняются!)

[x] [o] [] [x] [x] [x] // распределение брони (x) /щитов (o)

// (броня меняется только в космо-доках!)

Слоты:

1. Двигатель (2) // скорость 2

2. Ракета (2/1) // дальность 2, урон 1

3. Энергощит (1) // прикрывает один слот

4. Малый радар (1) // бонус 1 к стрельбе (-1 к броску кубика)

Дополнительная информация: нет

В данной конфигурации при попадании в корабль, если при броске кубика для определения места попадания выпадет 3, то содержимое слота 2 будет уничтожено. В случае попадания, например, в слот 4 с него будет только "снята" броня.

Некоторые предметы могут занимать сразу несколько слотов, это актуально например для больших палубных орудий. При попадании в слот, в котором находится незащищённая "часть" устройства уничтожает это устройство.

При уничтожении слота с прибором, обеспечивающим энергощит, снимается защита со всех слотов, которые он защищал.

АТАКА

Оружие делится на дальнобойное(3), средней дальности(2) и ближнего боя(1)

При стрельбе всегда указывается дистанция, на которой ведётся бой, если она не равна "стандартной" для этого оружия, то для выстрела добавляется пенальти отражающий разницу между фактической дальностью и стандартной для оружия. Например, "ракета" - оружие средней дальности, если ею вести огонь как на дальней дистанции так и в ближнем бою, выстрел получает пенальти -1. "лазерная пушка" - оружие ближнего боя, при стрельбе на дальней дистанции выстрелы получают пенальти -2. Точно так же, "гаусс-пушка" - оружие стрельбы на дальней дистанции, при стрельбе на ближней, получит пенальти -2. Для того, чтобы не усложнять расчёты вероятностью попадания создана таблица. Успешное попадание оружие в том случае, если результат броска плюс бонусы и минус пенальти, попадает в диапазон, указанный в таблице.

Что необходимо выбросить на кубиках для попадания

		Дистанция		
		1	2	3
Дально бойность	1	2-6	3-6	4-6
	2	3-6	2-6	3-6
	3	4-6	3-6	2-6

Различные устройства на корабле (и/или навыки, события, ключевые слова и т.д.) могут влиять как положительно, так и отрицательно на стрельбу. Если на корабле установлен радар (бонус 1), то к результату броска добавляется бонус 1.

Теперь проведём проверку - попал выстрел или нет? Бросаем кубик, вычитаем пенальти если есть, добавляем бонусы. Если результат больше, или равен значению дальности цели - попадание.

Например (во всех примерах **+1 даёт малый радар**):

Ракета на дальности 3 (далеко), выпало 4, считаем: $4 - 1 = 3$, для дальности 3 это между 2 и 6 - попадание!

Лазер-пушка на дальности 1 (близко), выпало 2, считаем: $2 + 1 = 3$, для дальности 1 это между 2 и 6 - попадание!

Гаусс-пушка (дальность 3) на дальности 1 (близко), выпало 2, считаем: $2 + 1 = 3$, для дальности 1 это меньше 4, а значит промах!

В случае успешного попадания орудием, кораблю наносится урон равный значению "Урон" вооружения (у всего «начального» вооружения оно равно 1), например, если это значение 1, то бросается один кубик и наносится урон в слот с выпавшим значением. Если урон равен 2, то необходимо бросить кубик ещё раз и нанести урон ещё одному слоту. Если кубик показал на уже уничтоженный слот, урон не засчитывается.

Если у корабля уничтожены двигатели, он не может двигаться, но ещё может стрелять, если уничтожено вооружение - всегда есть возможность отступить, в общем случае в сражениях всегда будут описаны условия, при которых противник не будет продолжать сражаться.

ДВИЖЕНИЕ В БОЮ

Скорость каждого корабля считается отдельно, в описании двигателя указана его скорость. Максимальная скорость корабля равна сумме этих значений всех установленных двигателей.

Перед началом боя вам будет указано расстояние до целей и их скорость и направление (на вас, или от вас). Если ваша скорость больше скорости врага - вы можете и догонять, и отрываться от погони, но не более чем на 1 ед дальности в ход. Как только корабль (ваш или врага) вышел за пределы досягаемости (догнать более не реально) корабль выходит из боя. Если ваша скорость выше скорости противника, но вы не желаете убегать, можете считать свою скоростью любой - от 0 до максимальной. Если битва складывается не в вашу пользу, всегда можете включить максимальное ускорение и попытаться выйти из боя. Корабли могут разделяться и вести отдельный учёт дальности до кораблей противника.

ПРИМЕР

Имеются:

Бомбардировщик GHW

Размер 1

=1= =2= =3= =4= =5= =6=

[4] [1] [2] [3] [4] [4]

[x] [x] [] [x] [x] [x]

Слоты:

1. Двигатель (2)
2. Ракета (2)
3. Энергощит (1)
4. Мальй радар (1)

Дополнительная информация: нет

Корвет Vorby

Размер 1

=1= =2= =3= =4= =5= =6=

[4] [3] [1] [3] [5] [2]

[x] [x] [x] [x] [x] [x]

Слоты:

1. Двигатель (3)
2. Крупнокалиберная артиллерия (3)
3. Энергощит (1)
4. Средний радар (2)
5. Орудие ближней обороны (1)

Дополнительная информация: нет

12

С противоположной стороны луны, навстречу вашей эскадре, выплывает два корабля противника - истребитель и бомбардировщик. Похоже, что это патруль, и они вас заметили, сейчас до них дальность 4, они будут вести бой на ближних дистанциях.

Бомбардировщик ЖКІ

Размер 1

Скорость: 2

=1= =2= =3= =4= =5= =6=

[2] [3] [3] [1] [4] [4]

[x] [x] [] [x] [x] [x]

Слоты:

1. Двигатель (2)
2. Ракета (2)
3. Энергощит (1)
4. Ракета (2)

Дистанция: 4

Дополнительная информация: дерётся до уничтожения одного слота и пытается отступить.

Истребитель-перехватчик КХ-3У

Размер 1

Скорость: 2

(выравнивается по напарнику)

=1= =2= =3= =4= =5= =6=

[1] [1] [2] [3] [3] [3]

[x] [x] [x] [x] [] []

Слоты:

1. Двигатель (3)
2. Лазерная пушка (дальность 1)
3. Энергощит (1)

Дистанция: 4

Дополнительная информация: дерётся до уничтожения одного слота и пытается отступить.

Если вы наберёте скорость и оторвётесь от преследования, переходите на 22

Если затеете сражение и победите, переходите на 18 для сбора трофеев

Если решите, что шансов победить нет, и оторваться от погони не можете, переходите на 25

Расчёт боя, ходы

1. Снижаем скорость до нуля, ожидаем когда противника на дальности 3
2. Дальность 3

Корвет открывает огонь по бомбардировщику из артиллерии, Бросок кубика $1d6=3$, $3 - 0 + 2 = 5$ - попадание!

Определяем слот: Бросок кубика $1d6=4$, там броня, вычёркиваем.

Стреляем орудием ближней обороны, Бросок кубика $1d6=3$, $3 - 2 + 2 = 3$ - попадание!

Определяем слот: Бросок кубика $1d6=1$, там броня, вычёркиваем.

Бомбардировщик GHW выпускает ракету по вражескому бомбардировщику: Бросок кубика $1d6=5$, $5 - 1 + 2 = 6$ - попадание!

Определяем слот: Бросок кубика $1d6=1$, в этом слоте уже нет брони => слот 2 уничтожен (ракета)

Вражеский огонь:

Бомбардировщик JK1 выпускает в корвет ракету: Бросок кубика $1d6=5$, $5 - 1 + 0 = 4$ - попадание!

Определяем слот: Бросок кубика $1d6=2$, там броня - вычёркиваем.

Истребитель-перехватчик KX-3Y стреляет из пушки: Бросок кубика $1d6=5$, $5 - 2 + 0 = 3$ - попадание!

Определяем слот: Бросок кубика $1d6=2$, там уже нет брони => в слоте 3 уничтожен энергощит, дополнительно снимаем щит со слота 1

следующий раунд...