



**ПРОСТО
КОСМОС!**

ПРОСТО КОСМОС!

Механизм моделирования космических боев
в словесных ролевых играх

Сергей Вейс, Андрей Лящук,
Константин Михайлов, Анастасия Шевелева
При помощи Игоря Карпинского

Редактор — Анастасия Мельникова

2021

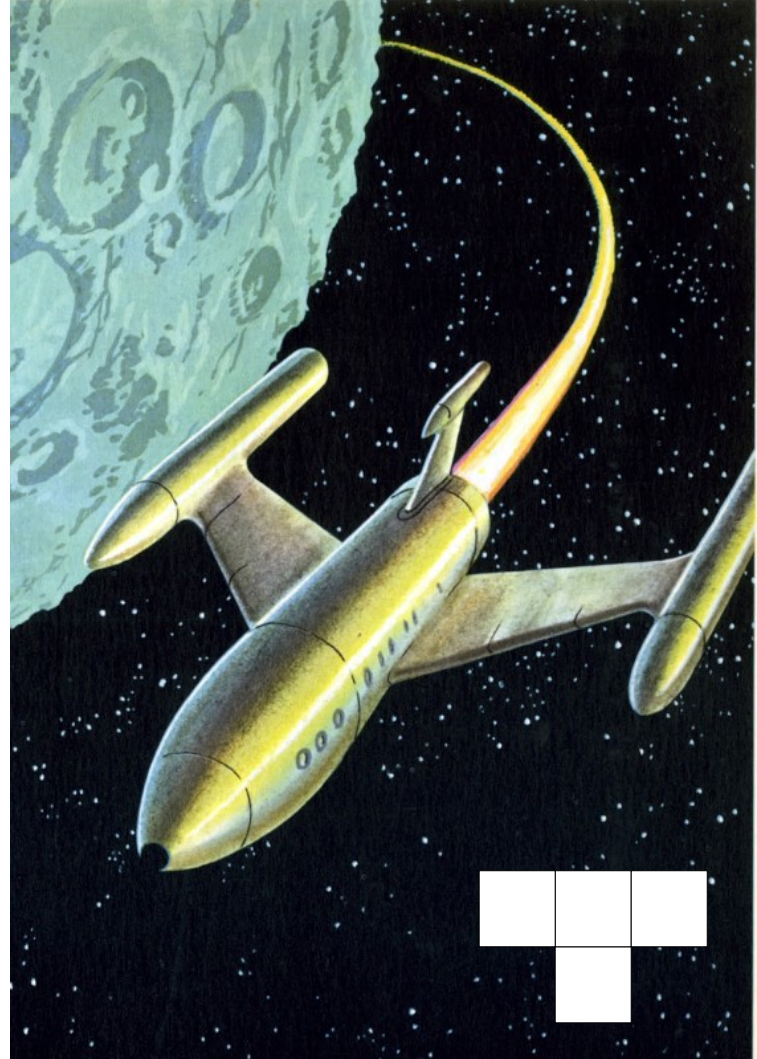
Люк Скайуокер на своем T-65 X-Wing идет в атаку на Звезду Смерти. Капитан Рейнольдс на верном «Серенити» ускользает от кораблей Альянса и Пожирателей. Марсиане готовятся штурмовать корабли землян в сериале Expanse. Стражи Галактики участвуют на своем «Милано» в масштабных сражениях. Старая или новая, классическая или посредственная, но космическая фантастика не может обойтись без кораблей. Да и что за приключение без сражений и погонь?

В словесных ролевых играх в духе научной фантастики или космооперы сражения кораблей тоже возникают регулярно. Недавно такую игру – «Раскрытый космос» – сделали и мы. И обнаружили, что большинство правил о космических боях нам не подходят. Одни были слишком сложны и замедляли именно ту часть игры, которая по идее должна быть быстрой и азартной. Другие, напротив, сводили бой звездолетов к паре бросков кубиков. Это удобно, но где романтика сражения?

Что сказать? Не доволен? Сделай сам! И мы придумали новую систему моделирования космических боев. Она проста как дважды два, интуитивно понятна и подойдет практически к любой системе. Так что вы сможете воспользоваться ей, даже если ваши герои отправляются не в наш «Раскрытый...», а в любой другой космос.

1 ПРОСТЫЕ ПРАВИЛА

Корабль 3 класса
на иллюстрации Дж.Коггинса, 1951



Ладно, все и правда несложно. Если в детстве вы играли в «Морской бой», вы уже практически знаете правила.

В космических боях никто не лупит друг в друга на глазок. Попадания рассчитывают сложные навигационные системы, а прямо разглядеть с одного корабля другой часто и вовсе невозможно. Поэтому в бою ваши герои целятся не столько по вражескому судну, сколько по его контуру на своем бортовом компьютере.

В начале столкновения обе стороны берут заранее заготовленные поля – 10 на 10 клеток (иногда больше или меньше, об этом ниже). Все как в детском морском бое. На одном поле отмечается свой корабль, на другом начинается охота за кораблем противника. Однако есть важные отличия.

Во-первых, на поле боя чаще всего будет только один корабль.

Во-вторых, стрелять иногда можно не один раз за ход, а несколько – и накрывать сразу несколько клеток.

В-третьих, можно (и часто – нужно) сбежать с поля боя.

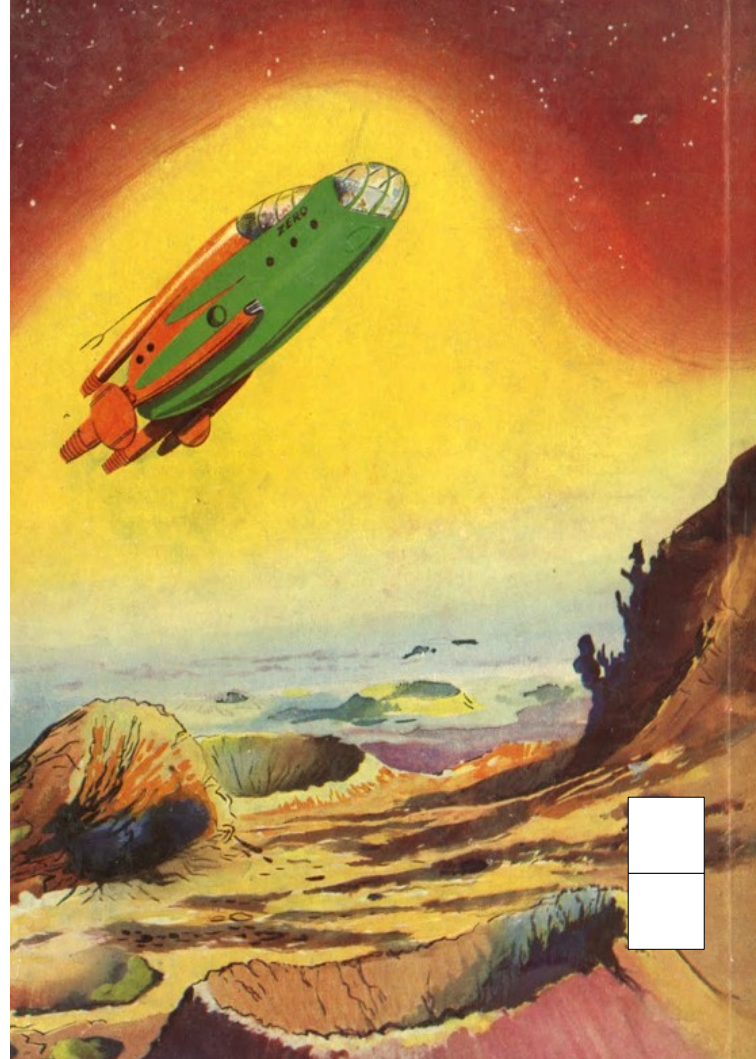
В-четвертых, даже самый маленький корабль может оказаться сильнее и крепче, чем кажется.

Да, в сущности, мы предлагаем вам прямо посреди словесной ролевой игры сыграть в морской бой. Но это будет довольно азартный морской бой – и вполне уместный.

2

**ТИПЫ
СУДОВ**

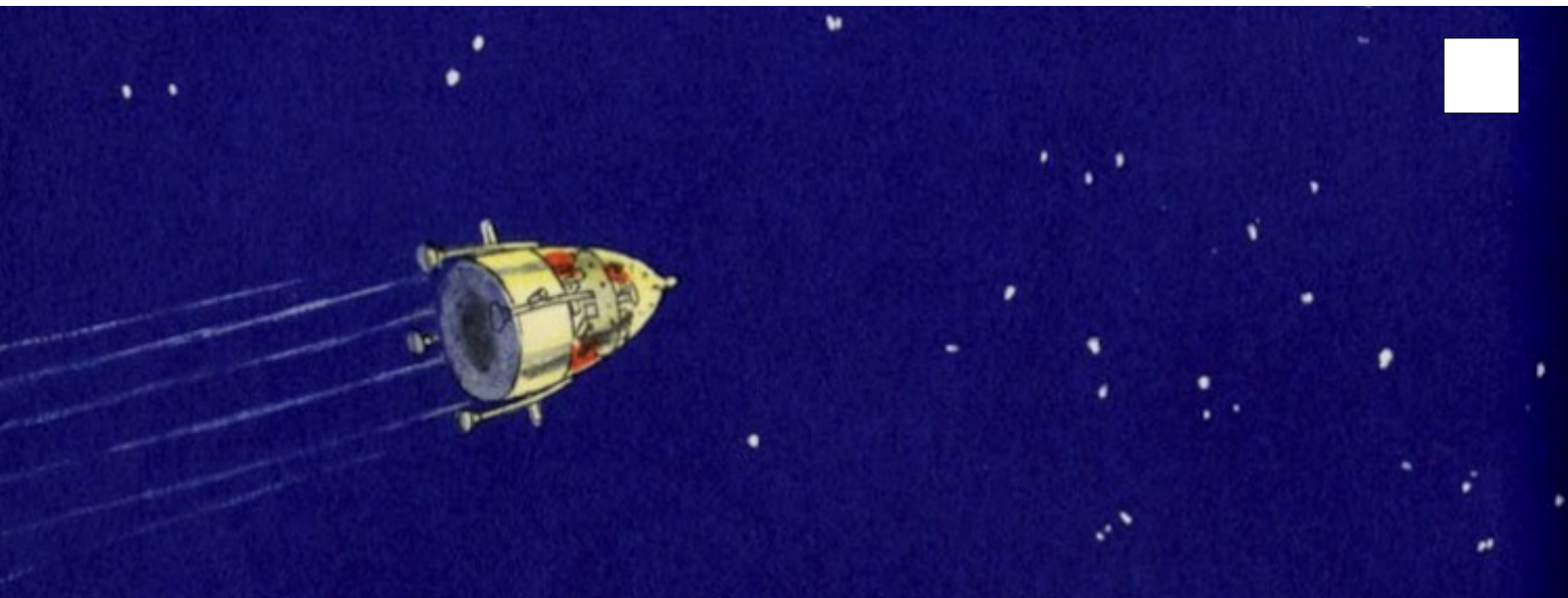
Корабль 2 класса
из сборника Lion Annual 1958



Большинство космических кораблей, возникающих в кино, фантастике и ролевых играх, можно с небольшой долей условности разделить на шесть больших групп.

1 класс. Планетарные суда

Крошечные корабли размером примерно с самолет-истребитель или автомобиль. Рассчитаны на одного пилота, иногда позволяют взять на борт еще несколько человек: самое большее — около десятка. Как правило, не несут тяжелого вооружения и не годятся для путешествий между планетами, хотя бывают и исключения.



Примеры: *Восток-1*, *X-Wing* и *TIE-истребители* («Звездные войны»), спасательные шаттлы «*Серенити*» (*Firefly*), *Razorback* (*Expanses*), *Истребитель Земного Альянса* класса *Starfury* («Вавилон-5»), *Colonial Viper* (*Battlestar Galactica 2003*), шаттлы на яхте детектива («Раскрытый космос»)

Обозначаются на карте **1 клеткой**.

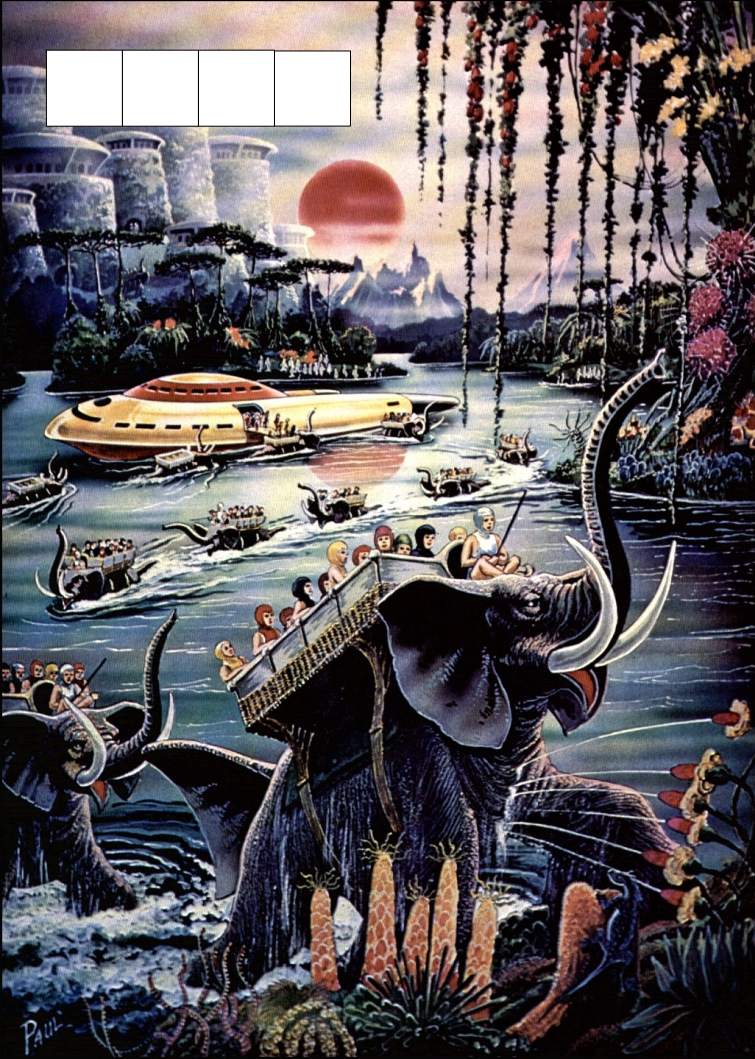
2 класс. Легкие суда

Корабли длиной примерно до 75 метров, позволяющие взять на борт десяток человек и груз. Это могут быть и небольшие военные суда, и маленькие пассажирские корабли, например, личные яхты, и скромные грузовики легальных перевозчиков или контрабандистов. Могут быть вооружены и вполне приспособлены даже для самых дальних экспедиций, но, как правило, не очень хорошо защищены.

Примеры: «*Серенити*» (*Firefly*), «*Тысячелетний сокол*» (*Звездные войны*), *Росинант* (*The Expanses*), «*The Owl*» («*Леди Блэкберд*»), «*Тариэль II*» («*Мир полудня*»), «*Пегас*» («*Тайна третьей планеты*»), *корабль Консула* («*Гиперион*»), *яхта детектива* («*Раскрытый космос*»)

Обозначаются на карте **2 клетками**.



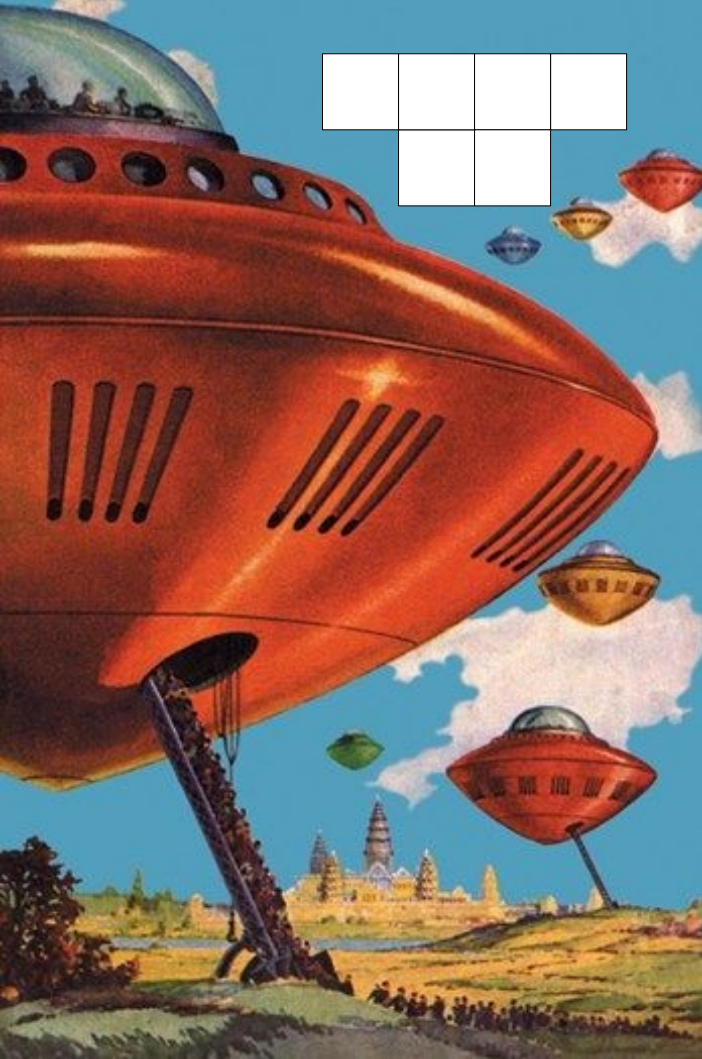


3 класс. Средние суда

Некрупные, длиной до 200 метров, пассажирские или военные суда с командой в два-три десятка человек. Космические корветы, разведчики, грузовики, небольшие исследовательские станции.

Примеры: МКС, «Нормандия» (*Mass Effect*), Корвет типа «Молотоглав» («Звездные войны»), *Discovery-1* («2001: Космическая одиссея»), «Белая звезда» («Вавилон-5»), корвет Республики («Раскрытый космос»)

Обозначаются на карте **3** или **4** клетками. Расположены ли они одной линией или как-то иначе (например, квадратом) — зависит от формы корабля. Но все участники игры должны эту форму заранее представлять.



4 класс. Тяжелые суда

Мощные военные корабли, массивные грузовозы, космические лайнеры – словом, суда, перевозящие за один раз сотни человек, будь то команда, туристы или десантники. Длина до 600 метров.

Примеры: USS «Enterprise» (NCC-1701) («Звездный путь»), «Ностромо» («Чужой»), Rodger Young («Звездный десант»), «Азимов» («Вавилон-5»), «Ямато» («Космический линкор «Ямато»»), «Гиперион» (StarCraft), космические лайнеры («Раскрытый космос»)

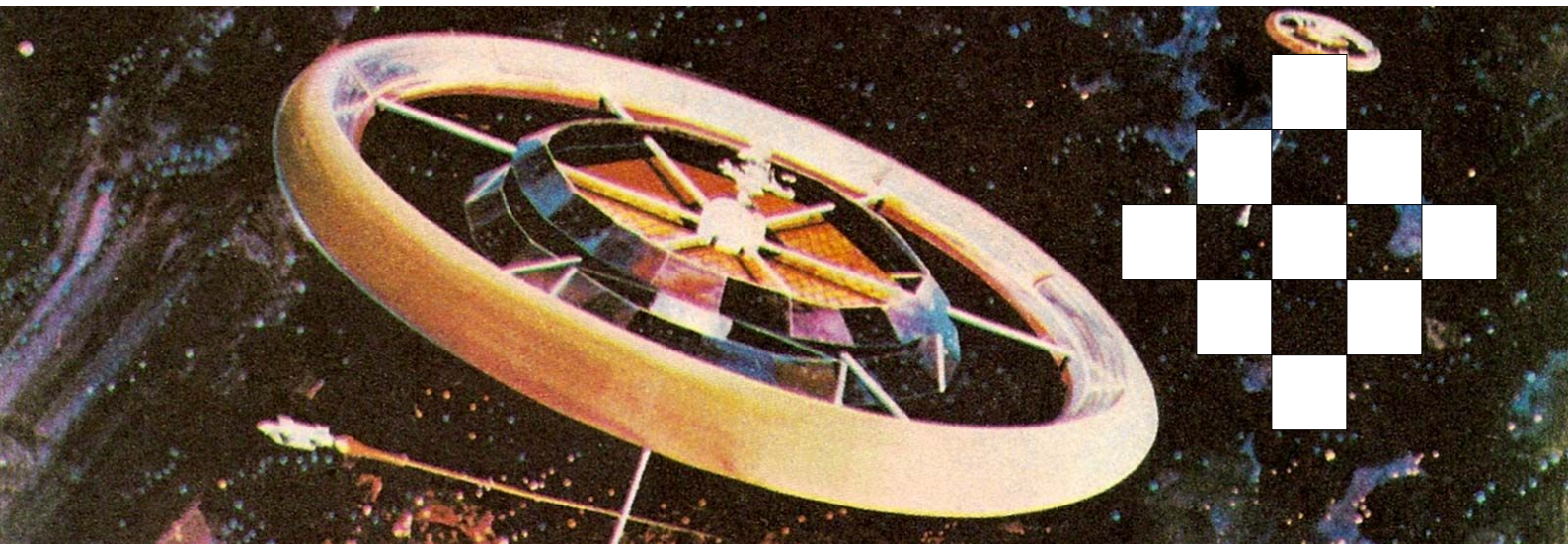
Обозначаются на карте **5 или 6 клетками**, расположенными в той или иной форме.

5 класс. Сверхтяжелые суда

Массивные корабли до 2 тысяч метров длиной — как правило, сверхмощные военные суда, в редких случаях пассажирские гиганты. Такого же размера могут быть достаточно крупные космические станции.

Примеры: звездные разрушители («Звездные войны»), Galactica (Battlestar Galactica 2003), Жнецы (Mass Effect), корабль-дерево «Иггдрасиль» («Гиперион»), Nauvoo / Medina Station (The Expanse), «Агамемнон» («Вавилон-5»), станция «Камону» («Раскрытый космос»)

Обозначаются на карте 9 клетками или более в самых разных формах.



6 класс. Стабильные искусственные объекты

Монструозно большие космические станции, корабли-гиганты и так далее. За редким исключением это единственные в своем роде объекты.

Примеры: «Звезда Смерти» («Звездные войны»), Цитадель и станция «Омега» (Mass Effect), станция «Вавилон-5» из одноименного сериала, станция «Тихо» (The Expanse), Бэнкэйские доки («Раскрытый космос»)

Занимают **всю карту** (и более того, во многих случаях не вмещаются в нее). Промахнуться по ним невозможно, но подавляющее большинство попаданий все равно не причинит им никакого вреда. Помечаться на карте могут скорее их слабые места – а размер их зависит от ситуации. Скажем, слабое место первой «Звезды Смерти» заняло бы самое большое 1 клетку.

3 К БОЮ!

Бой кораблей 3 класса
на обложке журнала Air Wonder Stories, 1929



Итак, в начале столкновения обе стороны располагают на своих картах корабли, которыми командуют. Чаще всего это значит по одному кораблю с каждой стороны, но иногда их может быть и несколько (скажем, если ваши герои вступили в бой сразу с тремя противниками или, наоборот, на четырех маленьких истребителях атакуют один гигантский крейсер).

Компьютеры сообщают героям, с каким именно противником предстоит сражение, и демонстрируют его форму — так что атакуя, скажем, грузовой тяжеловоз, космические пираты не сочтут его ни крошечным шаттлом, ни боевым крейсером.

После этого начинается собственно сражение. Происходит оно так же, как и в морском бое: удары наносятся по секторам, то есть по клеткам. В2! А6! В случае попадания компьютер сообщает о достигнутой цели: «Частичное повреждение корпуса! Полная аннигиляция!» Или что-нибудь такое — в зависимости от стилистики игры.

Боевая мощь

Отличие от морского боя в том, что разные корабли снабжены разным оружием. На одних стоит только легкая пушка, стреляющая один раз по одному квадрату. Другие ошетились лазерами от носа до кормы и могут за один раз накрыть десятки квадратов. При прочих равных соотношение такое:

1 класс**2 класс****3 класс****4 класс****5 класс****6 класс**

Безоружен/
оружие накрывает
1 квадрат за раунд

2 квадрата
за раунд

6 квадратов
за раунд

8 квадратов
за раунд

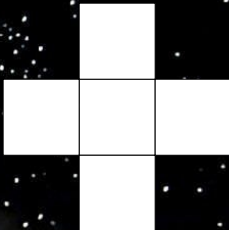
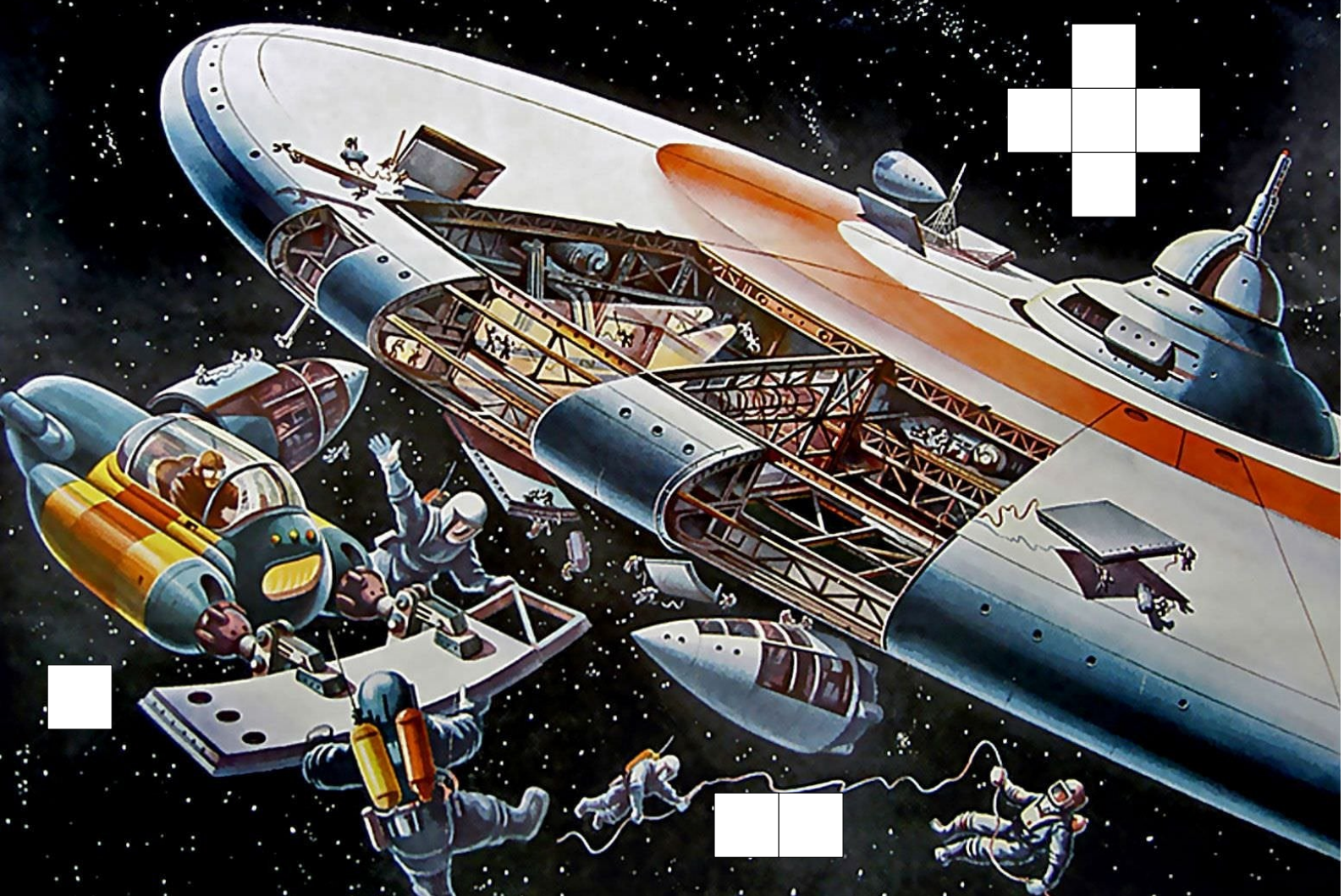
10 квадратов
за раунд

Если вообще снабжено
оружием ближнего боя,
то от **20** квадратов

Некоторые улучшения могут позволить вам вооружить свой корабль более серьезно. Но не более чем в два раза — в противном случае он уже потребует серьезной перестройки и увеличения класса. (В подавляющем большинстве сеттингов это будет и чрезвычайно нерационально с экономической точки зрения.) Список улучшений вы найдете ниже.

Внимание! Кто стреляет первым?

В большинстве случаев это будет понятно из сложившейся в игре ситуации. Но если два корабля атакуют друг друга одновременно, первыми квадраты стрельбы определяет та команда, корабль которой обладает большей точностью (см. ниже). Если точность одинаковая, первой будет та, у которой выше мастерство пилота (см. параграф 4). Если и они равны, стоит просто бросить монетку или кубик.



Прочность

Если по вашему кораблю попали, все определяет его прочность. Опять-таки, при прочих равных прочность кораблей выглядит так:

1 класс	2 класс	3 класс	4 класс	5 класс	6 класс
Выдержит	Выдержит	Выдержит	Выдержит	Выдержит	Выдержит сколько угодно попаданий.
1	4	8	12	15	Уязвимость слабых мест
попадание	попадания	попаданий	попаданий	попаданий	определяется ведущим игры в зависимости от ситуации

Как и в прошлом случае, ниже вы найдете список улучшений, которые смогут сделать ваш корабль прочнее. Но использовать получится не больше двух — иначе не выдержат корабельные системы или просто масса судна станет слишком велика.

Помните, что все полученные вашим кораблем повреждения не исчезают после боя. Даже если вы победили или сумели успешно бежать, полученные попадания обернутся проблемами. В лучшем случае денежными — при покупке новых запчастей и ремонте. В худшем — куда большими неприятностями. Открытый космос опасен.

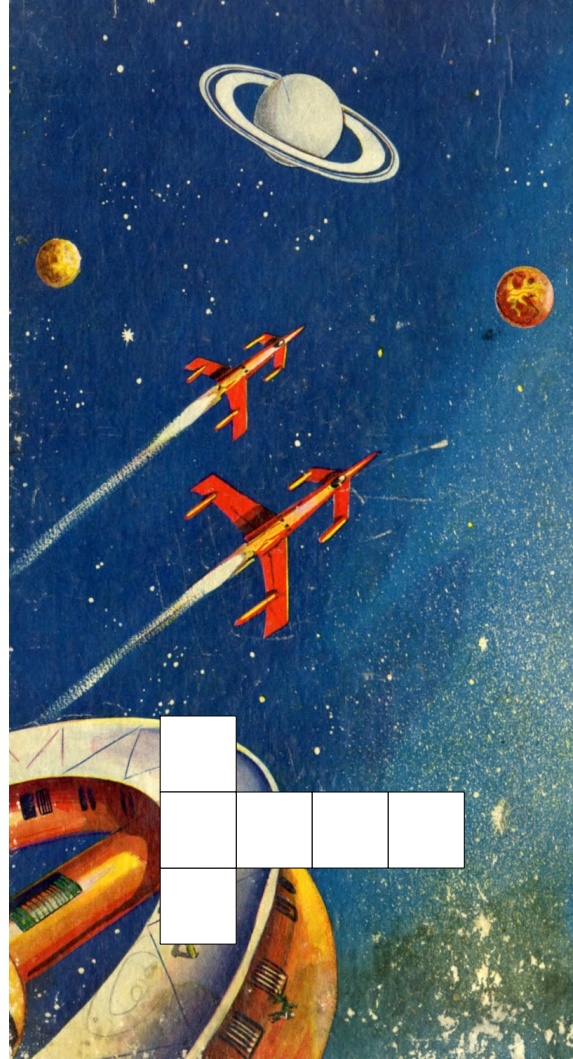
Скорость

Во множестве случаев гораздо разумнее не вступать в бой, а сразу же убегать: роскошной яхте не тягаться в мощи с космическим дредноутом. Для того чтобы сбежать нужно иметь скорость не ниже, чем у противника, и выдержать три раунда без критических повреждений. Если это произошло и, естественно, если игроки сказали, что их герои уводят свой корабль за пределы сражения, бегство считается удавшимся.

Для того, чтобы догнать корабль нужно минимум один раз попасть во все его квадраты: это считается критическими повреждениями. После этого подбитый корабль с отключенными двигателями дрейфует в космосе, теряя воздух, и можно начинать абордаж.

При прочих равных корабли одного класса всегда имеют одну и ту же скорость. Ее можно изменить усовершенствованиями, которые найдутся в следующих главах.

Корабли разных классов имеют разную скорость - грубо говоря, чем меньше, тем быстрее. Крейсер мощнее корабля контрабандистов, но



не догонит его. Это условность жанра - вы вольны пересмотреть ее, если в вашем сеттинге ситуация выглядит иначе.

Если ваш корабль медленнее, чем преследователь (скажем, герои управляют тяжелым грузовиком 3 класса, а преследующих их пираты - маневренным кораблем 2 класса), бегство удлинняется на столько же раундов, на сколько классов легче корабль-преследователь. Корабль 3 класса будет бежать от корабля 2 класса не три раунда, а четыре. От корабля 1 класса - пять. Предельный случай - ситуация, когда истребитель (1 класс) гонится за крейсером (5 класс). Гонка займет 7 раундов. (Но на самом деле вряд ли истребитель столько продержится целым).

Внимание! Полный сверхсвет!

Во многих сеттингах космические корабли могут стремительно ускориться, выйдя на сверхсветовую скорость, включив гипердвигатель, гравитационный движок или что-то еще в этом роде. Это, конечно, должно существенно ускорить бегство — и если такая возможность есть, кораблю, снабженному нужными устройствами, надо выдержать только 1 раунд преследования, но вообще без повреждений.

Внимание! Маневр уклонения!

Маленькие корабли способны на то, на что не способны большие: нырнуть в астероидное поле (да, в жизни они выглядят иначе, но кому какое дело?); проскочить между небоскребами гигантского города будущего или сквозь узкое горное ущелье на планете с подходящим рельефом. Словом, маневр может быть важнее скорости.

Это так! Если у героев есть возможность сделать нечто подобное, а игроки догадались, как выкрутиться из проблем, почему бы и нет? В этом случае им тоже надо будет выдержать только 1 раунд преследования. При прочих равных маленький корабль всегда считается маневреннее большего. А при соревновании двух судов одного размера ключевым тут становится мастерство пилота. О нем смотрите ниже.

Точность

Последнее важное качество вашего корабля. Нормальная точность, встречающаяся чаще всего, позволяет радару (или его фантастическому аналогу) отследить корабль противника с точностью до 100 квадратов — то есть как раз на поле размером в 10 на 10 клеток. Однако некоторые корабли, например, гражданские суда — грузовозы, личные яхты, пассажирские лайнеры, могут иметь точность и пониже, так что их радар покажет им поле 12 на 12 клеток. Другие, например, специально предназначенные для разведки военные корабли или боевые истребители, наоборот, могут иметь более точные радары, которые сузят поле так, что оно станет 8 на 8 клеток или станет не квадратным, а какой-то другой, более удобной формы. В этом случае прямо в начале игры об этом узнают обе стороны — и те, за кем охотится более точный противник, чем обычно, должны расположить свой корабль на поле соответствующего размера.

Модификаторы, влияющие на точность — как вашего корабля, так и корабля противника, — тоже приведены ниже.

4 КОМАНДА

Кот — законный член экипажа
на иллюстрации Ли Дж. Амеса, 1959



Как бы ни был хорош корабль, без команды ему не обойтись. Разумеется, в зависимости от сеттинга и стилистики на борту могут оказаться самые разные люди, и они все могут так или иначе влиять в том числе и на полет, и на космические сражения. Но ниже мы перечисляем наиболее очевидные варианты.

Уровень мастерства может измеряться в разных системах по-разному. Вы сами подберете вариант, который будет лучше всего для вашей любимой игры. Мы же во всех случаях разделим уровень владения навыком на две части: новичок (уже владеющий всеми азами мастерства и теорией, выпускник учебного заведения с хорошими результатами) и профессионал (знающий все секреты своего дела и прекрасно владеющий им на практике). В нашей игре «Раскрытый космос» это будет, соответственно, владение навыком на 1 и 2.

Пилот

Новичок позволит кораблю пережить на одно попадание больше. Да, в последний момент удалось повернуть яхту так, чтобы удар пришелся не по самым жизненно необходимым ее частям. На починку потом потратиться придется!

Профессионал тоже сумеет это сделать, даже дважды. А еще будет хорошо представлять себе детали «рельефа» — астероиды, заброшенные станции и тому подобные объекты, которые можно использовать в бою или во время бегства. (Все это он сможет узнать у ведущего в ходе сражения.)



Навигатор

Новичок поделится с товарищами информацией о «рельефе»: астероидах, заброшенных и действующих станциях и прочих деталях, которые можно использовать для побега или прикрытия. Один такой объект он может расположить на карте до начала сражения по своему усмотрению.

Профессионал может добавить на карту два объекта, а кроме того, сумеет отбросить незначительные помехи на экране. Благодаря этому точность наведения увеличивается: поле вашего радара теперь не 10 на 10, а 9 на 9!

Офицер

Новичок может вспомнить кое-что об особенностях противника и решить, стоит ли направить больше энергии на защиту (+1 к прочности) или нападение (+1 выстрел за раунд).

Профессионал может использовать разом и то, и другое: на этот случай есть пара старых трюков, да и регулярные учебные тревоги не прошли даром.

Бортовой инженер

Новичок сумеет выжать из двигателя все возможное: для бегства или преследования кораблю будет нужно на раунд меньше. Правда, потом двигатель придется чинить.

Профессионал сделает и невозможное: увеличит скорость без вреда для двигателя. Кроме того, если он давно работает на корабле, это тоже не прошло бесследно. Корабль перенесет на одно попадание больше. Да, ремонт потом понадобится. А когда он не был нужен? Судно начинает нуждаться в ремонте в тот момент, когда сходит с конвейера!

Капитан

Новичок сумеет организовать команду при abordage (ну, скажем, его космическом аналоге) как в ту, так и в другую сторону: ведущий предоставит ему нужные сведения.

Профессионал, знающий о кораблях все, еще и сможет указать, где у вражеского корабля есть слабые: в защите (для победы нужно нанести на 1 попадание меньше при минимуме 1, конечно) или оптических и оружейных системах (поле, на котором враги ловят ваш корабль, увеличивается на 1 ряд — скажем с 10 на 10 до 11 на 11).

Конечно, у всех этих людей есть масса функций и не в бою. Высокоточный навигатор поможет рассчитать маршрут так, чтобы вы быстрее добрались до места при гиперпрыжке. Пилот посадит вас в самых ужасных условиях. Капитан найдет, как подбодрить всех, от офицера до инженера. И, само собой, на корабле не помешают и другие люди. Суперкарго увеличит вместительность корабля. Ученый добавит экспериментальных новинок в машинный отсек. Кок обеспечит сытный ужин, юнга вовремя подслушает нужный разговор, а искусственный интеллект корабля снабдит нужной информацией (впрочем, может, он и есть навигатор?). Но это уже самостоятельные вопросы, которые к боевому столкновению кораблей отношения не имеют.

Впрочем, у кока может быть на этот счет и другое мнение.

5 УЛУЧШЕНИЯ

Зонды 1 класса
на иллюстрации 1958 года



Вносить в корабль небольшие улучшения — что может быть более естественно для научной фантастики? Проблема в том, что характер этих улучшений очень сильно зависит от стилистики сеттинга. Так что ниже мы постараемся описать возможные усовершенствования в общих терминах — а вы уж сами решите, должно ли «дополнительное оружие» превратиться в пару ракет, новую лазерную пушку или еще одну магическую башню над мостиком вашего звездолета.

Однако помните: во-первых, никакое качество корабля не может быть увеличено более чем в два раза — иначе его класс изменится. Во-вторых, усовершенствования не бесконечны. Они ограничены пунктами — и их у вас изначально в два раза больше, чем выше класс вашего корабля (то есть, если корабль 2 класса — у вас 4 пункта, если 3 — 6 и так далее). В процессе игры ведущий может выдавать вам дополнительные пункты — или просто новые улучшения, продиктованные сюжетом.

Большинство усовершенствований стоят (1) пункт. Некоторые — (2).

Мощь

(1) Дополнительное легкое вооружение: накройте еще 1 квадрат каждый раунд

(2) Дополнительное тяжелое вооружение: накройте еще 2 квадрата каждый раунд

(2) Обезвреживающее вооружение: перед выстрелом можете объявить, что применяете его; попадания в таком случае не наносят урон кораблю, вместо этого отключая одно из улучшений или корабельных систем случайным образом (они не уничтожены — просто не функционируют до конца боя)

(1) Легкое вооружение ближнего боя: накройте еще 2 квадрата за раунд, но только по соседству с вашим кораблем (не дальше, чем в 1 клетке). Только для кораблей 3 класса и выше

(2) Тяжелое дальнобойное вооружение: накройте еще 3 квадрата за раунд – но только соседние и расположенные дальше 5 клеток от вашего корабля

Прочность

(1) Дополнительный генератор щита: позволяет выдержать 1 дополнительное попадание

(1) Военная броня: позволяет выдержать 2 дополнительных попадания, но замедляет скорость – для бегства или преследования нужно на 1 раунд больше

(2) Стелс-система: ваш корабль становится невидим для всех поисковых систем. После этого совершается одна проверка: сравнивается положение вашего и атакующего судна. Если ни одна клетка у них не совпадают (скажем, ни один из них не находится на клетке D5), сражение заканчивается, и ваш корабль может улететь спокойно. Любая атака нарушает режим невидимости. Ставится на корабли 2 класса и больше

(1) Ложные данные: ваш корабль может выдать о себе фальшивые сведения, и противник сочтет его кораблем другого вида и класса. Только для кораблей 1 и 2 классов

Скорость

(1) Охлаждение двигателя: ваш корабль летит быстрее. Для бегства или преследования нужно на раунд меньше, но не менее 2 раундов

(1) Экспериментальный двигатель: чудо новых технологий помогает вам в первом же раунде сбежать с поля боя или догнать противника. Но с вероятностью $\frac{1}{4}$ при этой попытке корабль выходит из строя

(2) Ускоритель короткого действия: один раз за сражение вы можете переставить свой корабль в квадрат, по которому еще не было сделано ни одного выстрела. Только для кораблей 1 класса

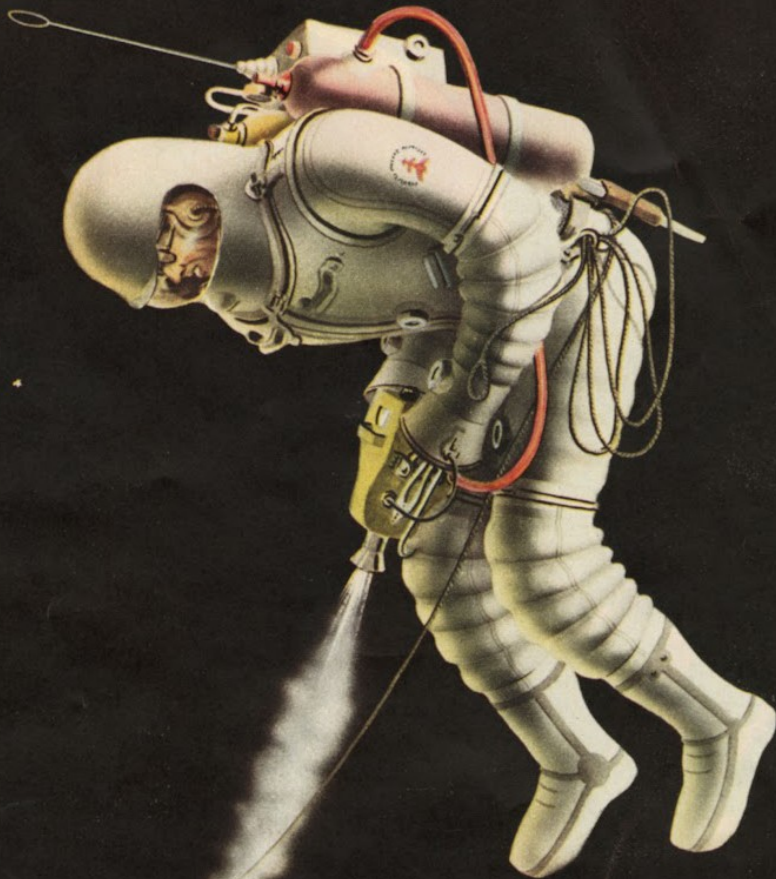
(1) Улучшенный скачковый двигатель: ваш корабль преодолевает длительные расстояния в два раза быстрее нормы. В сражении не помогает, но помогает во многих других ситуациях

Точность

(1) Система наведения: сокращает поле поисков вражеского корабля на ваших навигационных приборах (9 на 9 вместо 10 на 10)

(2) Сверхточный радар: сокращает поле поисков более существенно (8 на 8 вместо 10 на 10)

(1) Радар-анализатор: поле поисков не сокращает, зато позволяет определить с гарантированной точностью тип и класс судна, число людей на борту и некоторые грузы (радиоактивные, из особых материалов и пр.)



Удобство команды

(1) Еще один спасательный шаттл: это святое. Для кораблей 2 класса и выше

(1) Операционная первого класса: роботизированная, снабженная всем необходимым для спасения умирающих. В зависимости от сеттинга может как требовать присутствия врача, так и обойтись без него

(1) Оранжерея: не только позволяет выращивать на борту вкусное и полезное, но и улучшает психологическое состояние экипажа

(1) Лаборатория: все, что может понадобиться для современных научных разработок. Без ученых, естественно, пользы никакой. С ними — как пойдет

(1) Корабельный компьютер экстракласса: искусственный интеллект, если сеттинг его позволяет, или просто максимум возможного подключения к сети, хранения информации и передачи сообщений

(1) Внутренняя гравитация: возможность ходить по полу корабля ногами, а не плавать в невесомости. В случае, если сеттинг предполагает, что так устроено подавляющее большинство судов, тратить пункт на это улучшение не нужно

(2) Дополнительный трюм: вместительный, но не увеличивающий класс корабля

(1) Тайники на борту: что за корабль без тайников?

(1) Мастерская робототехники: если сеттинг предполагает использование роботов, мастерская позволяет взять их на борт больше, а самим роботам — быть умнее, крепче и компетентней

(1) Оборудование для внешних манипуляций: роботизированная вытяжная рука или тягловой луч — в общем, что-то, позволяющее влиять на окружающее пространство, не покидая корабля

Ограничиваться этим списком не стоит. Смекалка и находчивость — необходимые качества космического путешественника. Выдумывайте, дополняйте, развивайте. Но не забывайте посоветоваться с ведущим. Вдруг ваша идея не вписывается в дух игры?

Что до нас, то мы на этом можем закончить.

Удачного полета!

И не забудьте проверить скафандры.



Оглавление

1. Простые правила	4
2. Типы судов	6
3. К бою!	13
4. Команда	21
5. Улучшения	26

Использованные в оформлении книги иллюстрации находятся в свободном доступе.

«Просто космос!» распространяется по лицензии СС «Attribution-NonCommercial-ShareAlike» 4.0 Всемирная. Вы можете включать нашу систему в свои игры и книги при условии ссылки и в некоммерческих целях.