

# Домашние правила космических сражений для Mothership



Для чего мне понадобился такой хоумрул?

Для того, чтобы отразить в сражении масштабы космоса.

Действительно, в наземном бою существует три дальности, на которых оружие действует по-своему, а в космосе, где просторы необъятны, если следовать руководству по выживанию создаётся такое ощущение, что корабли всегда находятся на одном и том же расстоянии. Весь бой становится похож на обмен бортовыми залпами линейных кораблей времён расцвета парусного флота. Желание унифицировать сражения на земле в космосе, а также добавить толику тактики, когда от манёвров действительно что-то зависит, заставило меня придумать следующие домашние правила.

На самом деле, правило ровно одно, а всё остальное - это примеры логичных следствий из него.

**Просто введём в космических сражениях условную ДИСТАНЦИЮ БОЯ.**

## 0. Ближняя дистанция [+].

Близкий визуальный контакт.

Можно подробно с преимуществом рассмотреть/просканировать объекты и установить с ними коммуникационную связь.

Атака с преимуществом.

Расстояние, на котором в принципе возможен аборт.

## 1. Короткая дистанция [ ].

Визуальный контакт.

Можно в общих чертах рассмотреть/просканировать объекты, установить с ними коммуникационную связь.

Атака без преимущества и помехи.

## 2. Средняя дистанция [-10%].

Можно лишь просканировать объекты или установить коммуникационную связь.

Атака со штрафом -10%.

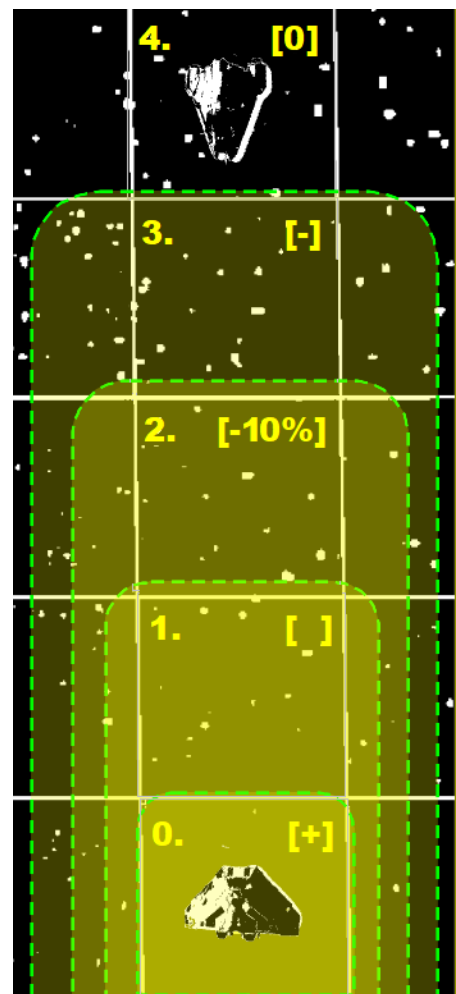
## 3. Дальняя дистанция [-].

Сканирование/установка связи на пределе возможностей (с помехой).

Атака с помехой.

## 4. Вне досягаемости [0].

Возможность беспрепятственного выхода из боя.



По сути, корабль на разных дальностях имеет возможность совершать действия:

0. с преимуществом

1. без преимущества и помехи

2. со штрафом в -10%

3. с помехой

4. вне досягаемости, не может воздействовать

Получается такая «лестница» эффективности действий корабля.

А вот дальше интересные следствия!

А что, если действия экипажа смещают возможности корабля вверх или вниз по «лестнице» эффективности? Например, успешное ПРИЦЕЛИВАНИЕ позволит атаковать с преимуществом не только на ближней, а уже и на короткой дистанции. Радист, за счёт своего опыта и навыков, может повысить дистанцию сканирования или установления коммуникационной связи. Или напротив, успешный манёвр УКЛОНЕНИЯ собьёт прицел врагу и возможности его корабля будут смещены вниз по «лестнице» эффективности действий.

Для демонстрации, как это может работать, перечислю основные действия, которые игроки станут предпринимать, и к какому эффекту они будут приводить.

## 1. СТРЕЛЬБА

Атака противника выбранным оружием. Проверка корабельной характеристики БОЙ. При успехе, соперник совершает спасбросок БРОНИ для уполовинивания урона. Калька хоумрула от Quadra.

## 2. МАНЁВР

Сократить/держать/увеличить дистанцию.

Если заявка противника противоречит вашей, проведите встречную проверку СКОРОСТИ, чтобы определить её успешность. Критический успех на выбор позволит изменить дистанцию дополнительно на одну ступень, получить эффект ПРИЦЕЛИВАНИЯ или УКЛОНЕНИЯ.

## 3. ПРИЦЕЛИВАНИЕ

Пилот, при успешной проверке СКОРОСТИ, без фактического приближения к врагу увеличивает дистанцию стрельбы на 1 ступень. То есть, убирает штраф в -10% на атаку на средней дистанции, например. Успех прицеливания также позволяет на дальней дистанции атаковать не с помехой, а просто со штрафом. А на короткой дистанции стрельба будет вестись и вовсе с преимуществом.

## 4. УКЛОНЕНИЕ

Успешная проверка СКОРОСТИ увеличивает прицельную дальность врагу - опускает его на ступень его дальности действий.

## 5. АБОРДАЖ

Сложный манёвр принудительной стыковки на ближней дистанции. Двойной успех на встречной проверке СКОРОСТИ и встречной проверке ИНТЕЛЛЕКТА против БРОНИ приводит к стыковке и возможности перейти и действовать на борту вражеского корабля лично. Если вражеский корабль обездвижен, достаточно успеха простой проверки СКОРОСТИ.

## 6. МАСКИРОВКА

Успешная проверка ИНТЕЛЛЕКТА корабля позволяет усложнить на одну ступень возможность атаки, сканирования вашего корабля или установки коммуникации. Это может быть теплоотведение, применение стелс-оборудования, постановка помех или что-то ещё. Успешная маскировка на дальней дистанции, например, приведёт к тому, что ваш корабль просто исчезнет с радара противника, словно он физически вышел за пределы дальности чувствительности его сенсоров.

## 7. РАЗВЕДКА

Успешная проверка ИНТЕЛЛЕКТА корабля позволяет упростить на одну ступень возможность атаки, сканирования чужого корабля или установки коммуникации с ним.

## 8. СКАНИРОВАНИЕ

Успешная проверка ИНТЕЛЛЕКТА корабля позволяет получить информацию об объекте. Что за корабль, что везёт, какое установлено оборудование. В случае успешного сканирования прыжкового остаточного гипероблака, будет известна точка назначения и время прибытия прыгнувшего корабля.

## 9. УСТАНОВКА СВЯЗИ

Успешная проверка ИНТЕЛЛЕКТА корабля формирует канал для коммуникации.

## 10. ЕСМ

Успешная проверка ИНТЕЛЛЕКТА корабля позволяет системе ЕСМ, при её наличии, уничтожить без каких-либо последствий торпеды противника.

## 11. ПРОКЛАДКА КУРСА

Экстренная прокладка курса корабля, расчёт прыжка. Успешная проверка корабельного ИНТЕЛЛЕКТА позволяет это сделать. Астрогатор даст преимущество при проверке.

## 12. ПРЫЖОК

Успешная проверка СКОРОСТИ корабля приводит к беспроблемному гиперпрыжку. Если спешки нет, то каждый дополнительный раунд, выделенный на это действие, добавляет попытку на проверку, предоставляя преимущество.

## 13. ТАРАН

Двойная встречная проверка СКОРОСТИ и встречная проверка БРОНИ. Проигравший корабль получает 3к10 мегаурона, победивший получает половину. Корабли после тарана будут считаться сцепленными.

## 14. СТЫКОВКА/ПОСАДКА/ПРИЗЕМЛЕНИЕ

Успешная проверка СКОРОСТИ и ИНТЕЛЛЕКТА позволяет без проблем состыковаться/сесть/приземлиться. Если спешки нет, то каждый дополнительный раунд, выделенный на эти действия, добавляет попытку на проверку, предоставляя преимущество.

По итогу, простое условное деление дистанций всего на пять категорий сразу позволяет создавать интересные тактические бои.

Для удобства отслеживания состояния, можно распечатать/нарисовать «лестницу» эффективности действий корабля и фишками отмечать фактическое взаимное расположение кораблей и возможности воздействий друг на друга.

На самом деле, кроме отслеживания фактических дистанций и учёта уместных осложнений или преимуществ для использования этого хоумрула ничего не нужно. Если ваши игроки придумают что-то, что логично должно привести к смещению вверх или вниз по "лестнице" действий, пусть это происходит. Астероидное поле? Помехи станции подавления? Ионный шторм? Близость нейтронной звезды с её джетами? Или особое «пиратское» оборудование? Всё может повлиять на смещение по «лестнице» эффективности действий корабля. Смотритель, полагаясь на свой опыт, определит как всё это повлияет на космический бой.

Хороших игр!

Антон «Ottar» Прохоров  
2021.06.01

