

Гостеприимная Европа. Подводное путешествие.

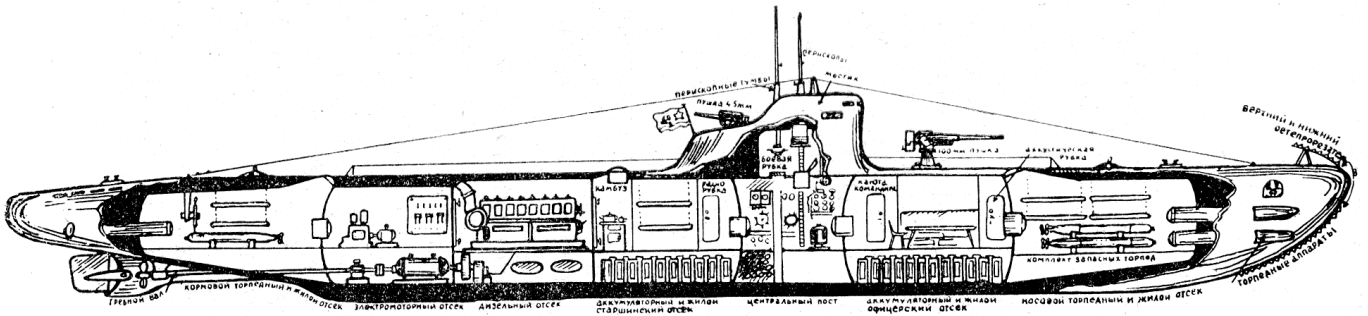


Оглавление

Сюжет.....	4
Предисловие.....	4
Bagotrauma.....	4
Магия.....	5
Кто здесь маг?.....	5
Без Арете.....	5
Консенсус и Парадокс.....	5
Приключение.....	6
Станция Тополь.....	6
Задания.....	6
Персонажи и навыки.....	7
Должности.....	7
Вторичные способности для Гостеприимной Европы.....	7
Таланты.....	8
Навыки.....	8
Знания.....	8
Создавая персонажей.....	9
Репутация.....	9
Лицензия.....	10
Экономика.....	11
Кредиты.....	11
Заработок.....	11
Задания.....	12
Рутинные задания.....	12
Траты.....	13
Экономия должна быть экономной.....	13
Покупка подводной лодки и систем.....	14
Требования к лицензии.....	14
Типы подводных лодок.....	15
Категории подводных лодок.....	15
Улучшение подлодки.....	15
Цены улучшения основных систем.....	15
Приобретение вторичных систем.....	16
Вторичные системы.....	16
1 ресурс.....	16
2 ресурса.....	16
3 ресурса.....	17
1-3 ресурса.....	17
Демонтаж оборудования.....	18
Наёмный персонал.....	18
Описание подлодок.....	20
Челноки.....	20
Разведывательные.....	20
Глубоководные.....	20
Боевые.....	21
Транспортные.....	21
Примеры.....	21
Основные системы.....	22
Таблица основных систем.....	22
Проверка нагрузки системы.....	23
Обслуживание оборудования.....	23
Электростанция.....	24
Скачки напряжения.....	24
Электрик.....	24

Системы жизнеобеспечения.....	25
Механик.....	25
Медик.....	25
Система навигации.....	25
Двигатель. Рули. Корпус.....	26
Двигатель.....	27
Рули.....	27
Корпус.....	27
Путешествие.....	28
Броски Европы.....	28
Пассажиры и грузы.....	28
Пассажиры.....	28
Груз.....	28
Пища, отдых и мораль (В разработке).....	29
Погружение.....	29
Таблица глубины (предварительно).....	29
Орудийные системы.....	30
Наведение на цель.....	30
Суперконденсатор.....	30
Магнитные орудия.....	30
Магнитная пушка.....	30
Скорострельная магнитная пушка.....	30
Прочие орудия.....	31
Рельсовая пушка.....	31
Глубинная бомба.....	31
Торпедный аппарат.....	31
Взрывчатка.....	31
Химический лазер.....	31
Сражение и манёвры.....	32
Боевые манёвры кораблей.....	32

Сюжет



Предисловие

АПЛ – атомная подводная лодка

В приключении использована система Storyteller Mage the Ascension 20th Anniversary Edition (MtA20th) и дополнительные правила из Mage Storyteller's Handbook (2002). Сражения кораблей взяты из Beyond the Barriers – the Book of Worlds (1996).

События происходят на Европе — спутнике Юпитера.

Приключение вдохновлено игрой Barotrauma.

Barotrauma

В конце 20-го века учёные обнаружили под ледяной радиационной поверхностью Европы, спутника Юпитера, обширное море, условия в котором располагают к возникновению и поддержанию жизни. Это открытие как громом поразило научное сообщество.

В 2022 году первая космическая команда прибыла на Европу и обнаружила, что на луне и правда имеется жизнь в виде агрессивной подводной фауны. Помимо местных биологических видов, исследователи столкнулись и с другими проблемами: опасной радиацией, исходящей от Юпитера, и колоссальным ледяным давлением Европейского океана.

Несмотря на все эти сложности, земным колонистам удалось построить несколько обитаемых аванпостов, где десятилетиями развивался новый уклад жизни. Коалиция самых больших и влиятельных городов спутника сформировали новую систему правительства. В новом мире ключевыми отраслями промышленности стали добыча полезных ископаемых, фабричное производство и химические лаборатории.

С годами Европейское общество становилось всё более отрезанным от Земли. Пятьдесят лет назад контакт был полностью потерян, и корабли снабжения перестали приходить.

Ключом к выживанию в новом обществе являются подводный транспорт и, собственно, путешествия на нём: поиск новых мест, пригодных для жизни, защита местных жителей от нападения существ и установление маршрутов снабжения между станциями по мере того, как человечество забирается всё глубже в попытке избежать смертельной радиации Юпитера над головой. Жизнь члена экипажа подводной лодки приносит неплохой доход, но полна опасностей и порой коротка.

Магия

Подобно технократам Мира Тьмы персонажи могут совершать экстраординарные действия, позволяющие обходить правила и выживать там где бы не справились другие. В качестве парадигмы персонажам желательно использовать научные знания и научно-фантастические гипотезы, а в качестве фокусов различные инструменты и устройства, также в качестве фокуса подойдут героические действия взятые из кино и литературы. Исключением являются члены Картеля красного носа — чем более они безумны, тем сильнее их Магия может обходить законы физики и логики без какого-либо научного обоснования, что сводит с ума окружающих.

Кто здесь маг?

Оставьте магию героям и экстраординарным личностям, обладающим сильной волей. Далеко не всякий ветеран-подводник способен на подвиг, а разнорабочий Вася не имеет никакого желания лезть на рожон. Даже артисты Картеля красного носа хоть и ведут себя весьма причудливо, но это не позволяет каждому из них исказить реальность. Тем не менее могут быть исключения.

Без Арете

При создании персонажа не добавляйте черту «Арете», в данном приключении для создания магических эффектов используются Сферы в сочетании со Способностями персонажа.

Для создания эффекта бросайте «Сфера + Способность», в отдельных случаях рассказчик может допустить бросок «Сфера + Атрибут» и даже «Сфера + Дополнение».

Количество уровней в Сфере всё также определяет какие эффекты может создать маг, читай раздел «Part II: The Spheres» на странице 511 MtA20th, Способность же упрощает колдовство на столько, на сколько персонаж в ней компетентен. Если у персонажа нет ни одной точки в способности, то он не может творить магию, связанную с данной способностью.

Для определения количества успехов, требуемых для создания того или иного магического эффекта ориентируйтесь на таблицы «Magickal Reference Charts» страница 502 MtA20th. Рассказчику рекомендуется немного завышать количество успехов, требуемых для создания более могучих магических эффектов. То есть чем выше уровень, используемой Сферы, тем больше дополнительных успехов требуйте. К примеру, по 1 успеху за точку в Сфере выше первой, используемой для создания данного эффекта.

Консенсус и Парадокс

Консенсус по большей части совпадает с научным консенсусом Мира Тьмы, но включает в себя некоторые продвинутые технологии, например, компактные ядерные реакторы, лучевое оружие, генетические и биологические модификации, кибер-протезирование, кибер- и био- имплантаты.

Любая магия, творимая без технического, научного или героического фокуса, чрезвычайно вульгарна и немедленно вызывает усиленную отдачу парадокса, при броске на отдачу считайте каждый пункт парадокса за три. Рассказчику рекомендуется запретить магию без этих фокусов. Есть только одно исключение — некоторые, абсолютно безумные, члены Картеля красного носа. Говоря терминами Mage the Ascension они являются Мародёрами и отдача бьёт не по ним, а по окружающим. Реальность приложит все усилия, чтобы подводник, увидевший в перископ клоуна без скафандра, играющего пантомиму перед молохом глубине пяти тысяч метров, забыл увиденное навсегда или никогда бы не смог рассказать об этом. Свидетеля может охватить делирий, он может впасть в какатонию, неожиданные поломки могут привести к затоплению судна и смерти экипажа или копошившаяся на дне стая рапторов внезапно атакует подлодку и т.п.

В целом Парадокс действует так, как это описано в Mage 20th Anniversary Edition. Отдача парадокса редко причиняет физические ранения, но проявляет себя как поломки оборудования, фатальные неудачи, отторжения имплантатов и, что чаще всего, искажение восприятия и безумие.

Приключение

В качестве отправной точки для приключения можете взять следующую информацию.



Станция Тополь

Население ~3000 человек

Местный центр Коалиции, узловая станция, которая связана маршрутами с тремя другими поселениями. Сюда стекаются те, кто хочет продать добычу, прикупить снаряжение и просто найти работу. Имеет три подводных дока, гараж челноков и объёмные складские помещения.

Директор станции Дуглас Армалайт

Главный инженер Анастас Григорович

Глава безопасности Йен Макалистер

Начальник медицинской службы Лукас Бароновский

Начальник порта Франческа Сигворт

Задания

Уничтожить стаю.

Требуются работающие орудия.

Ремонт маяка.

Требуются бригада в составе электрика, механика и помощника.

Транспортировка груза.

Несмотря на то, что поселения стараются основывать не далее суточного перехода друг от друга, на практике получается гораздо дольше. Даже двигаясь знакомыми маршрутами можно угодить в неприятности. Наросшие ледяные шпильки, расплывшиеся подводные твари, вулканическая активность и обвалы существенно замедляют переходы.

Перевозка пассажиров.

«Надеюсь нам по пути»

Обвалы блокировали поселение.

Требуются член экипажа со знанием Взрывчатка.

Георазведка

Требуются член экипажа со специализацией «геология» в Гуманитарных науках.

«Здесь давно всё дно выскребли, есть, конечно, пара перспективных мест, но их уже несколько лет не трогали. Скорее всего, там льдаросло толщиной с подлодку или какие-нибудь твари поселились, или то и другое.»

Персонажи и навыки



Должности

На подводной лодке вам пригодятся специалисты в разных областях.

Капитан – человек, принимающий ответственные решения.

Лоцман – прокладывает путь через льды и скалы океана Европы.

Радист-акустик – поддерживает связь, следит за сонаром, ведёт радиоэлектронную борьбу.

Инженер-электрик (электрик) – следит за работой реактора и электрокоммуникаций.

Инженер-механик (механик) – следит за работой двигателя и других механических устройств.

Стрелок – ведёт огонь из бортовых орудий.

Судовой врач – поддержание здоровья экипажа ложится на его плечи.

Бухгалтер – заведите бухгалтера, если хотите грамотно управлять своими финансами.

Кок – хороший повар даже из отходов может приготовить качественную еду.

Вторичные способности для Гостеприимной Европы

Таланты	Навыки	Знания
Animal Kinship Сродство с животными	Biotech Биотехнология	Finance Финансы
Cooking Кулинария	Energy Weapons Энергетическое оружие	Demolitions Взрывчатка
Instruction Инструктаж	Hypertech Гипертехнология	Pharmacoreicia/ Poisons Фармакопея / Яды
Negotiation Переговоры	Swimming Плавание	History История (подводная Европа)
	Heavy Weapons Тяжёлое оружие	Навигация (подводная Европа) ²
	Gunsmith Оружейник	Theology Теология
	Jury-Rigging Сборка наспех	

Таланты

Инструктаж талант обучать, наставлять и инструктировать, достаточно самостоятельная способность, которую можно заменить бросками других способностей, но сам по себе позволяет обучаемому экономить опыт.

Кулинария — искусное приготовление пищи, в том числе из подводных даров Европы.

Сродство с животными — интуитивное понимание повадок животных, сформированное длительным изучением и наблюдением, позволяет успокаивать, а при наличии специализации тренировать животных определённого типа, к примеру грязерапторов приручают и даже устраивают на них скачки (специализации: тренировка специфических животных рапторы и т.п.).

Переговоры — красноречие подойдёт для дебатов, лидерство для воодушевления союзников, переговоры же нужны для того, чтобы их затягивать, но в первую очередь умение вести переговоры – это умение отстаивать собственные интересы, интересы заинтересованных сторон, умение выступать посредником во время мира и войны.

Навыки



Биотехнология — нужен для работы с биопринтером, вживления биопротезов и имплантатов, генетических манипуляций.

Гипертехнология — применяется для проектирования и обслуживания передовых приборов таких как фабрикаторы, лазеры, имплантанты, компактные ядерные реакторы и тому подобное.

Оружейник — умение проектировать и создавать огнестрельное оружие, поскольку тот, кто умеет стрелять из оружия, не обязательно разбирается в его устройстве и наоборот, конструктор не всегда умеет стрелять.

Плавание — необходим главным образом для работы в скафандре и передвижении помощью подводного катера (специализации: сверхглубинный, боевой пловец, подводный катер).

Сборка наспех — универсальный навык, который позволяет собрать полезную вещь или произвести быстрый ремонт с помощью подручных средств; достаточно самостоятельный навык, поскольку позволяет собирать различные устройства, даже не имея подходящих знаний.

Тяжёлое оружие — этот навык охватывает не только переносные и стационарные виды оружия, вроде пулемётов, ракетомётов и миномётов, но также применяется для ведения огня из установленных на транспорте бортовых орудий (специализации: подводные орудия).

Энергетическое оружие — хоть и редкое, но встречается на просторах Европы, навык применяется для стрельбы из ручного, стационарного и бортового энергетического оружия, например лазеров (специализации: бортовой подводный лазер, ручной инопланетный бластер).

Знания

Взрывчатка — знание как правильно установить взрывчатку наверняка пригодится вам, когда придётся расчищать проход во льдах и скалах подводного океана Европы.

История (подводная Европа) — никакое другое знание не даст персонажу информации о загадочных руинах Европы и их обитателях. Специализация «подводная Европа» обязательна.

Навигация (подводная Европа) — необходимое экспертное знание для управления подлодкой.

Теология — это знание открывает понимание системы ценностей религий, на Европе достаточно религиозных культов, чтобы была необходимость разбираться в них.

Фармакопея — изготовление лекарств, наркотиков и ядов.

Финансы — знания экономики и финансов позволят вам серьёзно сэкономить ресурсы и облегчат торговые сделки.

Создавая персонажей



Перед началом приключения игроки могут воспользоваться правилом «Объединения дополнений» (Pooling Backgrounds, pg.301) и организовать совместное предприятие, объединив ресурсы и прочие разрешённые дополнения, в том числе Конструкт (Chantry/Construct pg.308).

Потратив Ресурсы, персонажи могут приобрести подводную лодку и модифицировать её. Смотри таблицы «Типы и стоимость подлодок» и «Цены улучшений основных систем».

Подводная лодка может являться Конструктом, на ней также могут располагаться Лаборатория (Laboratory), Библиотека (Library), Талисман (Wonder). Прочие дополнения, связанные с Конструктом, применяются к подводной лодке по решению рассказчика.

Ядром конструкта является реактор, хотя, по решению рассказчика, игроки могут назначить ядром другой значимый объект. Разрушение или потеря Ядра приводит к потере дополнения Конструкт. Перенос Ядра на другую подлодку позволяет сохранить дополнение.

Репутация

Ваше предприятие получает в начале игры 5 точек репутации у Коалиции Европы. Вы можете перераспределить 4 из них между другими фракциями. Игроки также могут приобретать репутацию во фракциях за свободные очки (одна точка репутации за 1 свободное очко).

По ходу игры репутация будет расти или падать в зависимости от ваших действий. Выполняя задания одной фракции вы рискуете потерять репутацию у другой. Нанятый вами работник с известным именем может, как повысить репутацию в одной фракции, так снизить у другой. Даже сама по себе высокая репутация в одной из фракций может вызвать недоверие.

Упрощённо отношения между фракциями выглядят так: Коалиция Европы не любит Юпитерианских сепаратистов, Сепаратисты не любят Коалицию, к различным культурам фракции относятся с осторожностью, Картель красного носа не любит никто, но вынуждено терпят. Представители Картеля индифферентны ко всем прочим фракциям. Кроме того некоторые капитаны не гнушаются пиратства, но они не объединены во фракцию.

Эффекты Репутации в первую очередь распространяются на владельцев предприятия, персонажей игроков и именных неигровых персонажей, к наёмным рабочим отнесутся проще.



X — придётся приложить усилия, чтобы с вами вели дело

- — со своими проблемами разбирайтесь сами
- — вас готовы терпеть, но не более того
- — на скидки даже не рассчитывайте
- — вы не вызываете подозрений
- — вас воспринимают за своего
- — вам готовы сделать одолжение
- — на вашем опыте учатся
- — вам доверяют выступать от имени фракции
- — вы ногой открываете дверь в кабинеты начальства
- — вы герой фракции

Лицензия

На территории Коалиции для того чтобы управлять подлодкой вам потребуется лицензия, которая зависит от класса подлодки, смотри таблицу «Требования к лицензии» в разделе «Покупка подводной лодки». Лицензию можно получить взяв необходимое количество точек в Дополнении Сертификация (Certification MtA20 pg.308) или Альтернативная личность (Alternate Identity MtA20 pg.304).

Сепаратисты признают сертификаты Коалиции, как подтверждение квалификации капитана, но также выдают собственные разрешения на работу на их территории.

Кроме того на большинстве станций запрещено носить огнестрельное оружие без лицензии, что также требует получения, указанных выше, дополнений. Однако, даже имея лицензию на владение оружием, далеко не на всех станциях вы сможете открыто носить что-либо крупнее пистолета.

Экономика

В данном приключении черта Ресурсы представлена двумя значениями: постоянные Ресурсы и временные Ресурсы.

Постоянные Ресурсы — уровень вашего богатства, обеспеченный сбережениями и инвестициями. В целом работает также, как черта Ресурсы в правилах стр.322 MtA20, но гарантировано снижается при приобретении подлодки, её улучшении и капитальном ремонте.

Временные Ресурсы (ВР) — наличные деньги и легко конвертируемые активы. Ниже, в разделе «Заработок» описано как работает данная черта.

Кредиты

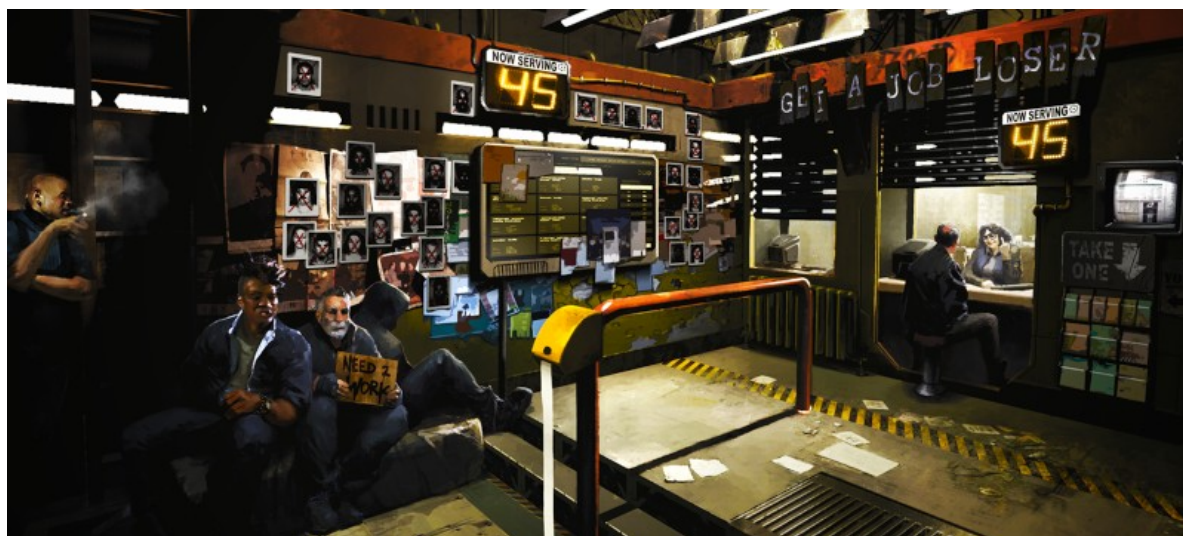
Персонажи могут брать кредиты. Кредит позволяет получить точки временных Ресурсов для приобретения чего-либо. За каждые 10 пунктов ВР, взятых в кредит, зачеркните по точке постоянных Ресурсов справа на листе подлодки в разделе «Ресурсы / Кредиты» — это ваша задолженность. Каждая точка кредитной задолженности увеличивает на 1 сложность всех проверок Финансов, вплоть до максимальной сложности 10.

Возможность получить кредит и его размер зависит от репутации капитана и экипажа.

Для погашения кредита вам необходимо потратить точки постоянных Ресурсов.

обратить внимание Book of secrets: Debts (1 to 5 pt. Flaw) pg61
Персонажи могут взять этот недостаток и получить на старте задолженность по кредиту в размере до 5 точек, при этом персонажи не получают временные ресурсы.

Заработок



Выполняя поручения, продавая предметы или информацию, вы получаете Временные Ресурсы. Для того чтобы продать что-либо иногда необходимо сделать бросок Финансы + уместный атрибут.

Когда вы накапливаете 10 и более пунктов Временных Ресурсов, их можно конвертировать в точку постоянных. Для этого бухгалтер, находясь на станции или имея с ней прямую связь, должен сделать проверку **Интеллект + Финансы** по сложности 6. Количество необходимых успехов равно текущему показателю постоянных Ресурсов. В случае успеха Временные Ресурсы обнуляются, а вы получаете одну точку постоянных. В случае неуспеха вы теряете 1 пункт ВР, а при провале все пункты ВР.

Дополнения биографии Влияние, Заступник, Слава (Fame pg.313, Influence pg.316, Patron pg.320) могут снизить сложность на бросках Финансов или даже давать от одного до двух автоматических успехов на проверках по решению рассказчика.

Задания

За выполнение простых заданий вы можете заработать от 3 до 5 временных ресурсов. К ним относятся:

- перевозка пассажиров или неопасных грузов;
- перевозка опасных и деликатных грузов между ближайшими станциями;
- разведка и обновление карт возле поселений;
- техническое обслуживание и ремонт маяка;
- расчистка транспортных путей от льда;
- уничтожение небольшой стаи ползунов.

Задания связанные с повышенным риском могут принести от 6 до 8 временных ресурсов.

К ним относятся:

- срочная перевозка пассажиров и опасных грузов;
- перевозка опасных и деликатных грузов на отдалённые станции;
- разведка и картографирование неисследованных мест;
- спасение экипажа или грузов с места аварии;
- подводные взрывные работы;
- геологоразведка (представляют опасность глубина, монстры, подводные течения и прочее);
- исследование инопланетных руин;
- уничтожение большой стаи ползунов.
- уничтожение стаи акульных тигров или молотоглава.

За опасные задания можно заработать до 10 временных ресурсов, а в некоторых случаях увеличить постоянные на 1. К ним относятся:

- прокладка пути через сейсмически активный регион;
- перевоз любых грузов или пассажиров через сейсмически активный регион;
- уничтожение пиратов или подлодки заражённой таламусом, охота на могучих монстров;
- ведение боевых действий с вражеской фракцией.

Если персонажи вынуждены спастись с затонувшей подлодки, то они лишаются всех временных ресурсов.

Рутинные задания

Задания, не представляющие серьёзной опасности и не занимающие много времени, называются Рутинными. Рутинные задания не требуют детального отыгрыша, описываются общими словами, а результат решается одной проверкой способности в зависимости от вида задания сложностью 6 или 7. Например, перевозка **Интеллект + Навигация**, разведка местности **Восприятие + Навигация**, уничтожение монстров **Смекалка + Тяжёлое оружие**, подрывные работы **Интеллект + Взрывчатка** и тому подобное.

Выполнение подобных заданий может позволить укрепить вашу репутацию и немного заработать.

Частичный успех означает, что вы лишь окупили свои затраты.

В случае успеха вы зарабатываете 1 ВР, при полном успехе 2 ВР.

В случае неуспеха вы теряете 1 ВР.

В случае провала вы теряете 1 ВР и пункт репутации.

В случае провала рутинного задания рассказчик может обыграть случившуюся катастрофу как отдельное событие, предоставив игрокам шанс успешно выполнить задание. Однако их неумелые действия могут привести к ухудшению последствий.

Траты

Стоянка в доке стоит денег, экипаж требует жалование, за ремонт повреждённого корпуса и обслуживание изношенных систем также придётся раскошелиться. Кроме того, если вы перевозите торговые партии какого-либо груза, то администрация станции потребует с вас уплатить пошлину.

Просуммируйте все траты, примените результат броска Содержания, округлите до целого числа. Столько временных ресурсов вы должны потратить.

Стоянка в доке стоит 1 и более пунктов ВР за неделю. За стоянку в доке приходится платить, даже если дока, как такового нет. Чаще всего на станциях есть только стыковочные шлюзы с магнитным якорем, но такой вариант лучше, чем сжигать топливо, дрейфуя поблизости.

Жалование выплачивается раз в неделю или после выполнения задания по 1 пункту ВР за каждые 5 человек экипажа. От 1 до 5 человек потребуют один пункт ВР, от 6 до 10 два пункта ВР, от 11 до 15 три пункта ВР и так далее. Кроме того некоторые специалисты могут требовать более высокое жалование и считаться за двоих, аналогично неопытный разнорабочий может получать половинное жалование.

Ремонт корпуса, или рулей, или двигателя потребует 1 и более пунктов ВР. Ремонт позволит вам за 1 пункт ВР восстановить 2 уровня конструкции системы. Подобный ремонт не позволит вам восстановить потерянные пункты системы, их придётся покупать заново.

Обслуживание основных систем. Данная статья расходов включает диагностику электросетей, заправку реагента, тестирование бортового компьютера, обновление карт и программного обеспечения. Произведя обслуживание системы вы восстанавливаете по 5 пунктов расходного параметра выбранной системы за 1 пункт ВР.

Торговая пошлина взимается на всех станциях Коалиции и варьируется в зависимости от объёма и типа груза, но не может быть меньше 1 ВР. Пошлиной не облагаются грузовые перевозки, выполняемые по контракту с руководством станции.

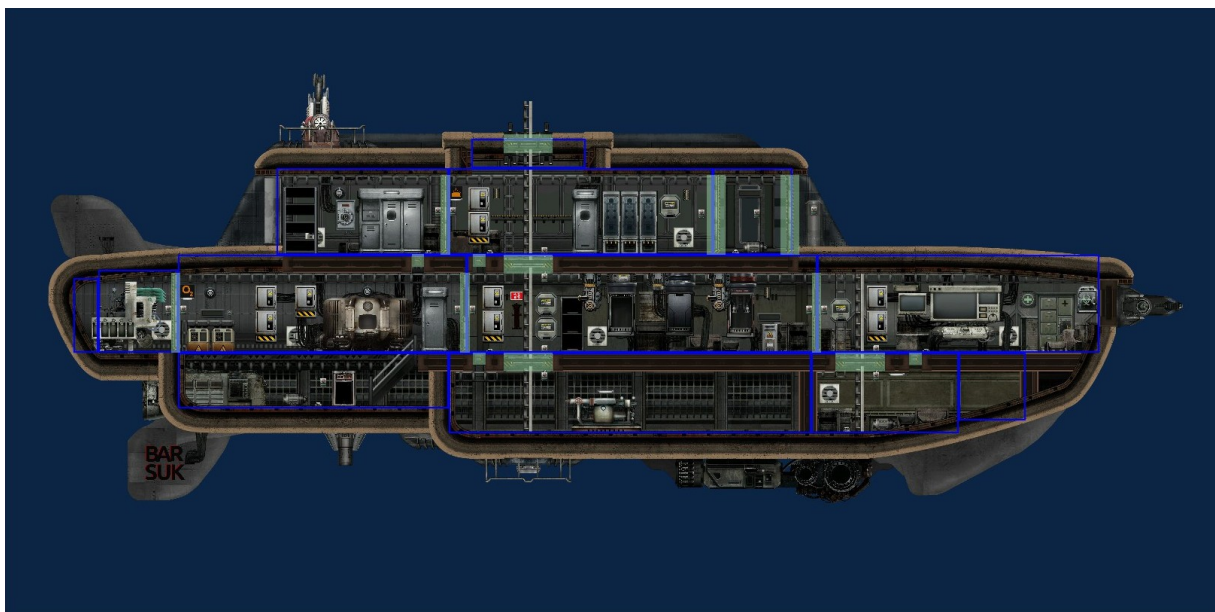
Экономия должна быть экономной

Бухгалтер может сделать бросок Содержания подлодки **Интеллект + Финансы**, чтобы распорядится активами более экономно, каждый выпавший успех позволяет сэкономить по 1 ВР. Базовая сложность проверки 6 но на некоторых станция она может выше, кроме того ваша репутация во фракции и на данной станции также влияет на сложность проверки Содержания. Провал на этом броске может означать дополнительные траты временных ресурсов, потерю репутации во фракции, проблемы с руководством станции и тому подобное

Обслуживание многих специальных систем может требовать дополнительной платы.

Вы также можете попробовать сэкономить, самостоятельно проведя ремонт и обслуживание систем, но вам всё равно потребуются материалы, которые придётся приобрести. Реагент, новые карты и программное обеспечение вам тоже вряд ли обойдутся бесплатно.

Покупка подводной лодки и систем



Обладая достаточными ресурсами персонажи могут приобрести подводную лодку. Не забывайте, чтобы Коалиция вела с вами дела, предприятию необходимо обладать соответствующей лицензией или иметь в штате капитана обладающего таковой. Необходимое значение дополнения Сертификация (Certification MtA20 pg.308) или Альтернативная личность (Alternate Identity MtA20 pg.304) вы можете найти в таблице «Требования к лицензии» ниже.

Выберете тип и категорию АПЛ, запишите штатное оборудование. Вы можете отказаться от всего штатного оборудования, получив 1 дополнительный свободный отсек и снизив стоимость АПЛ на 1 ресурс. Потратьте точки постоянных Ресурсов, как указано в таблице «Категории подводных лодок». По сути, личное богатство персонажа переходит в стоимость подлодки. Показатель всех основных систем при покупке равен 1. Теперь вы можете потратить ресурсы, чтобы улучшить основные системы и приобрести вторичные. Вам также следует нанять персонал.

Тип судна не привязан к категории. Транспортная подлодка вполне может быть крохотным судном 1 категории.

Толщина подлодки, независимо от категории составляет от четырёх до десяти метров в диаметре, редко больше. Безусловно бывают АПЛ нестандартной формы, например с выделяющимся «пузом» или «горбом» в котором могут располагаться, например, грузовые отсеки, каюты, гараж для челнока или специфическое оборудование, но даже в этом случае их длина вполне соответствуют присвоенной категории. Даже если это судно вертикальной компоновки, то его длина просто измеряется по вертикали.

Требования к лицензии

Тип судна	Точек в дополнении
Челнок-батискаф	1
Разведывательное судно	2
Транспортное судно	3
Глубоководная подлодка	4
Боевая подлодка	5

Типы подводных лодок

Тип АПЛ	Особенность	Недостаток	Штатное оборудование
Челнок-батискаф	нет	Невозможность установить атомный реактор	Не предусмотрено
Разведывательная	Сложность манёвров движения снижена на 1	Показатель конструкции (Structure) корпуса и рулей равен лишь удвоенному значению точек в системе	Сканер минералов
Транспортная	Отсутствует штраф к проверкам управления и скорости за груз	Установка каждого орудия требует свободный отсек	Транспортный отсек
Глубоководная	Дополнительная • точка Корпуса для расчёта максимальной глубины погружения	Скорость хода снижена на треть	Глубинная бомба Медицинский отсек
Боевая	Броски, связанные с выживанием экипажа в чрезвычайных ситуациях, проще на 1	-1 отсек на категорию длины, сниженный комфорт	Пост управления орудием Суперконденсатор

Категории подводных лодок

Категория АПЛ	Примерная длина	Свободных отсеков	Необходимые ресурсы	Максимальный размер экипажа *
1	5м ÷ 10м	1	3	10
2	11м ÷ 30м	2	4	30
3	31м ÷ 50м	3	5	50
4	51м ÷ 70м	4	6	70
5	70м ÷ 100м	5	7	100

* включая пассажиров; при максимально стеснённых условиях увеличьте максимальный размер на треть; превышение максимального размера экипажа увеличивает сложность всех проверок управления подлодкой на 1.

Улучшение подлодки

Системы подлодки можно улучшить, если персонажи обладают достаточным уровнем постоянных Ресурсов и потратят точку этого дополнения в соответствии с таблицей «Цены улучшения основных систем».

Цены улучшения основных систем

Ресурсы	Точек системы за 1 ресурс
3	1
4	3
5	5
6	8

Ресурсы	Точек системы за 1 ресурс
7	11
8	15
9	19
10	25

Если значение постоянных Ресурсов ниже требуемого не более чем на 1, персонаж может пройти проверку знаний Финансов по сложности 6, добавив к данной проверке подходящий атрибут и возможные штрафы. Для успешной покупки, количество успехов должно быть не меньше, чем требуемых для приобретения ресурсов. После успешной проверки вычтите точку Ресурса и получите точки в системы.

Вы также можете потратить 10 временных ресурсов, чтобы приобрести 1 улучшение системы.

Приобретение вторичных систем

В свободных отсеках вы можете разместить вспомогательное оборудование, орудийный пост, организовать грузовой отсек, разместить каюты и тому подобное. Описание и стоимость вторичных систем смотри в разделе «Вторичные системы» ниже.

Вторичные системы

Для приобретения какой-либо вторичной системы вам необходимо потратить указанное количество точек Постоянных Ресурсов. Системы стоимостью в 1 ресурс вы можете приобрести за 10 пунктов Временных Ресурсов.

Вторичные системы, если не сказано иного, требуют для установки целый свободный отсек, орудия крепятся на корпусе подлодки.

1 ресурс

Грузовой отсек. Оборудован съёмными стеллажами, универсальными креплениями и гироскопическим балансиrom. Позволяет безопасно перевозить любые типы грузов. Снижает на 1 штраф к управлению подлодкой за перевозимую в нём торговую единицу груза.

Кабюта офицера на 1 или 2 койки. Обеспечивает комфортный отдых. Убирает штрафы на броски выносливости при восстановлении, позволяет восстанавливать Силу воли.

Кабюта экипажа на 4 койки и 4 шкафчика. Обеспечивает полноценный отдых. Убирает штрафы на броски выносливости при восстановлении.

Камбуз. Оснащён плитой с духовкой, холодильником, шкафом для мытья и хранения посуды. Позволяет хранить неконсервированную пищу. Подробнее читай в разделе «Пища, отдых и мораль».

Магнитная пушка. Стандартное орудие подводной лодки, позволяющее вести одиночный огонь 30 мм. калиброванными снарядами (повреждения 14, скорострельность 1, дистанция 400, угол стрельбы 180 градусов). Подробное описание читай в разделе «Орудийные системы».

Пост управления орудием. Перископ-видоискатель и зарядное устройство орудия.

Радиостанция дальнего действия. Позволяет поддерживать устойчивую связь на дальних расстояниях, в условиях подводных пещер и при подавлении сигнала. Во время работы требует минимум 1 ЭЭ и 1 ВМ в бортовом компьютере (при ведении радиоэлектронной борьбы для подавления сигнала противника потребуется больше ЭЭ, а при взломе систем больше ВМ).

Сканер минералов. Дополнительный блок центрального компьютера, позволяющий анализировать сигнал сонара на предмет наличия на грунте выходов известных минералов, то есть для поиска минералов радист-акустик может сделать проверку способностей, например [Интеллект + Естественные науки](#). Для работы требует минимум 1 ВМ в бортовом компьютере. Не занимает отсек.

Суперконденсатор. Суперконденсатор обеспечивает энергией орудия, представляет собой блок сверхпроводников для работы которых требуется система охлаждения. Подробное описание читай в разделе «Орудийные системы».

2 ресурса

Балластный отсек резервный. Герметичный отсек с насосом и воздушным баллоном для продувки. Когда корпус разрушен, он может стать вашим единственным спасением.

Глубоководная бомба. Установка позволяющая запускать погружающиеся снаряды, которые могут нести в себе различное оборудование и взрывчатку.

Магнитная пушка скорострельная. Орудие подводной лодки, позволяющее вести залповый огонь 30 мм. калиброванными снарядами (повреждения 14, скорострельность 5, дистанция 400, угол стрельбы 180 градусов). Подробное описание читай в разделе «Орудийные системы».

Медицинский отсек. Оборудован койкой, хирургическим манипулятором и системой реанимации. Позволяет проводить сложные хирургические операции.

Электроразрядная защита корпуса. Защищает одну полусферу подлодки, поражая всех приближающихся электрическими разрядами (повреждения 7). Во включенном состоянии потребляет 1 ЭЭ и при поражении целей вызывает скачки напряжения. Включение, как правило, выполняется с навигационного компьютера. Крепится на корпусе и подключается к электросети АПЛ, потому не требует свободного отсека. Электрические разряды могут мешать работе орудий, смонтированных в той же полусфере АПЛ.

3 ресурса

Биопринтер. При наличии биоматериала и схемы, позволяет выращивать клеточные культуры и печатать органы. Работающий биопринтер потребляет 2 ЭЭ и 3 ВМ в бортовом компьютере.

Реактор атомный компактный. Если вы умудрились спалить сердце вашей подлодки и вам повезло добраться до станции, то его замена влетит вам в круглую сумму.

Рельсовое орудие. Современное орудие, стреляющее 120 мм. снарядами (повреждения 30. дистанция 700, угол стрельбы 180 градусов).

Торпедный аппарат. Установка позволяющая запускать управляемые и неуправляемые подводные снаряды, которые могут нести в себе различное оборудование, взрывчатку или служить подводным катером.

Фабрикатор. Молекулярный принтер, при наличии сырых материалов и схемы, позволяет печатать практически любой неорганический предмет, производить жидкость и сыпучие материалы. Работающий фабрикатр потребляет 3 ЭЭ и 2 ВМ в бортовом компьютере.

1-3 ресурса

Аккумуляторы резервные. В зависимости от качества, позволяют хранить от 1 до 5 точек ЭЭ. В случае перегрузки электросети, электрик, вместо потери точки Электростанции, может пожертвовать резервными батареями.

Вычислительный блок. Дополнительный сервер с контролем климата в отсеке предоставит больше вычислительной мощности и позволит, к примеру, превратить ваше судно в передвижную лабораторию. Небольшой системный блок на 1 ВМ не займёт много места и может быть установлен в отсеке с другим стандартным оборудованием, но при этом обслуживать систему навигации станет сложнее (сложность обслуживания увеличится на 1 и более) поскольку электроника уязвима к перепадам температуры и к влажности.

Генератор резервный. Если сдох большой реактор то вас поддержит его младший брат; или возможно вам просто не хватает мощи? Простейший резервный генератор даёт 1 точку электростанции.

Шкаф хранения реагентов. Пока не будет совершён технологический прорыв, химический реагент системы жизнеобеспечения будет занимать достаточно большое пространство. Специальный шкаф позволяет безопасно хранить дополнительные сосуды с реагентами, подключив их напрямую к системе. Небольшой шкаф на 1 ХР не займёт много места и может быть размещён в том же отсеке где находится система. Крупные шкафы требуют больше места и под них выделяют свободный отсек. Хитрые капитаны, нередко монтируют малые шкафы в разных отсеках, что впрочем только осложняет осмотр и обслуживание (сложность обслуживания системы жизнеобеспечения увеличивается на 1 и более).

Демонтаж оборудования

Демонтаж оборудования из отсека позволит установить в нём другие системы.

Демонтаж оборудования и систем можно провести как силами наёмных специалистов на станции, так и своими силами.

За услугу демонтажа на станции вам необходимо потратить ресурсы как указано в таблице ниже. Стоимость демонтажа вторичных и штатных систем зависит от их стоимости в ресурсах, что условно показывает сложность оборудования. Кроме того на стоимость услуги может повлиять, как ваша репутация, так и ситуация на станции, а так же условия работы

Бухгалтер может пройти проверку [Социальный атрибут + Финансы](#) и получить скидку на 1, 2 или 3 ВР при частичном, обычном или полном успехах, при этом стоимость услуги не может быть ниже 1ВР.

Демонтаж своими силами потребует от персонажа, по крайней мере одной проверки Технологии, Ремесла или Сборки наспех вместе с ментальным или физическим атрибутом. Сложность проверки демонтажа также зависит от их стоимости в ресурсах как указано в таблице ниже, к базовой сложности 6 добавьте указанный модификатор. Кроме того сложность может быть увеличена если специалист вынужден работать в одиночку или если вы пытаетесь провести демонтаж в кратчайшие сроки.

Рассказчику рекомендуется придерживаться стандартного правила проверки успешности. То есть в случае безуспешной попытки демонтажа, персонаж может попытаться повторить проверку по повышенной сложности. При частичном успехе, стоимость демонтированного оборудования снижается до минимума. Успех позволяет продать оборудование за нормальные деньги. А при полном успехе, снятое оборудование можно без труда использовать вновь.

Рассказчик, если считает нужным, вместо стандартного правила может воспользоваться правилом накопления успехов. Это особенно уместно когда нужно разделить сцену на ходы.

Для демонтажа оборудования с затонувших подлодок не повышайте сложность сверх уже указанной. Рассказчику, до проверки на демонтаж, рекомендуется потребовать проверки нескольких способностей, например Плавания, Восприятия, чтобы достичь и ориентироваться в затонувшей АПЛ, Огнестрельного оружия, если есть необходимость уничтожить морских тварей и тому подобное.

Стоимость и сложность демонтажа

Стоимость системы	Стоимость услуги (ВР)	Модификатор сложности
1 ресурс	от 2 до 3	+0
2 ресурса	от 4 до 6	+1
3 ресурса	7 до 10	+2
4 и более ресурсов	10 и более	+3

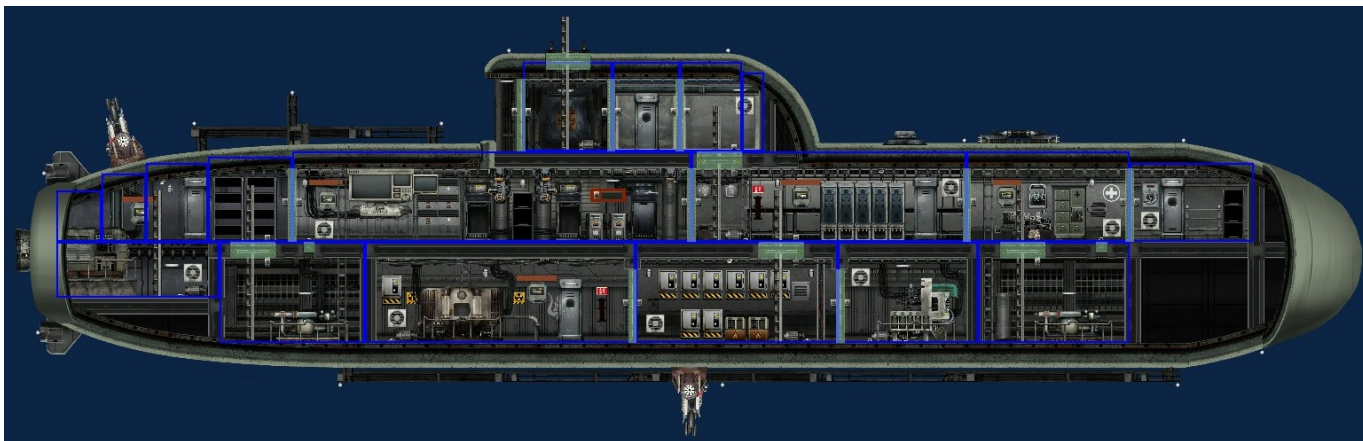
Наёмный персонал

Данная таблица не является обязательной. Можете просто считать весь нанимаемый экипаж, опытными подводниками с 4 костями на любую проверку, связанную с обслуживанием подлодки и сражением.

Как указано выше за 1 ВР вы можете содержать пять человек. При расчёте жалования экипажа, разные категории работников имеют разные коэффициенты жалования. К примеру за 1 пункт ВР можно содержать 10 разнорабочих и только трёх специалистов или двух профессионалов. При расчёте полученное значение округляйте вниз.

Персонал	Коэффициент жалования	Запас костей
Разнорабочий	0,5 (половинное)	2 на любую проверку
Опытный подводник	1 (полное)	4 на любую проверку, связанную с обслуживанием подлодки и сражением
Специалист	1,5 (полуторное)	5 в выбранной способности 3 на остальные проверки
Профессионал без лицензии	2 (двойное)	6 в выбранной способности 4 на остальные проверки
Профессионал с лицензией	3 (тройное)	6 в выбранной способности 4 на остальные проверки

Описание подлодок



Челноки

Предназначены для коротких путешествий, как правило, не оборудованы генераторами и получают питание от батарей, заряжаемых на станции или корабле-носителе.

Недостаток челноков — невозможность установить атомный реактор, в конструкцию челноков не включены коммуникации обеспечивающих его работу. Попытка установить двигатель внутреннего сгорания, в качестве резервного источника питания, как правило съедает остаток свободного пространства, а сам челнок превращается в шумное корыто, которое одним своим видом привлекает всю хищную фауну Европы.

Штатное оборудование: не предусмотрено.

Разведывательные

Несут минимум дополнительного оборудования и чаще всего используются для картографирования местности. Практически любой образованный подводник способен получить лицензию на этот класс АПЛ. Лёгкая конструкция, эргономичный корпус и чувствительные рули разведчиков позволяют с лёгкостью проходить через узкие пещеры и уклоняться от столкновения с препятствиями. Сложность манёвров движения снижена на 1.

Недостаток разведывательных АПЛ. Низкая защищённость, показатель *конструкции (Structure)* корпуса и рулей равен лишь удвоенному значению точек в системе. Лёгкая конструкция уязвима, а длинные рули так и норовят сломаться.

Штатное оборудование: сканер минералов.

Глуководные

Специальные суда, предназначенные для погружений в глубины океана Европы. Сложная конструкция корпуса позволяет выдерживать высокое давление, что даёт дополнительную ● точку Корпуса для расчёта максимальной глубины погружения. Правительство Коалиции Европы требует от капитанов и владельцев таких судов получить специальную лицензию.

Недостаток глуководных АПЛ. Из-за большой массы корпуса скорость хода снижена на треть, их владельцам приходится вкладывать деньги в более мощные двигатели. Конечно же отчаянные капитаны периодически пытаются разогнать слабыми двигателями своё судно, но результат чаще всего оказывается плачевный.

Штатное оборудование: глубинная бомба, медицинский отсек.

Боевые

Поначалу такие суда предназначались для борьбы с агрессивной фауной океана Европы, теперь капитаны Коалиции и Сепаратистов сталкиваются в перестрелках друг с другом или пиратами. В Коалиции правом владеть этим классом подлодок обладают лицензированные капитаны с хорошей репутацией, прошедшие специальную подготовку. Выживаемость экипажа на боевых судах имеет первостепенное значение. Отсеки боевых подлодок дополнительно оборудованы аварийными шлюзами и в каждом есть шкафчик со спасательным комплектом, все системы имеют резервные коммуникации (связь, электричество, кислород, тепло) и хотя здесь тесновато, но шансов выжить при затоплении гораздо больше. К примеру, брешь в корпусе не вызовет её быстрого затопления, а абордаж будет осложнён. Броски, связанные с выживанием экипажа в чрезвычайных ситуациях, проще на 1.

Недостаток боевых АПЛ. Малое количество свободных отсеков (-1 отсек на категорию длины), сниженный комфорт (место для отдыха крайне ограничено, что влияет на мораль экипажа).

Штатное оборудование: пост управления орудием, суперконденсатор.

Транспортные

Это основа экономики на Европе, поскольку они перевозят грузы и людей. Лицензия стоит приличных денег, но быстро окупается. Конструкция грузовых отсеков транспортных судов позволяет игнорировать штрафы к проверкам управления и скорости за перевозимый груз.

Недостаток транспортных судов. Установка стрелкового орудия потребует свободный отсек. Свободное место на транспортных судах обеспечено за счёт уменьшения толщины корпуса и установки грузовых лифтов, в целом здесь негде прокладывать дополнительные коммуникации будь то вентиляция или зарядная шахта. Некоторые наглые владельцы пытаются установить побольше орудий, чтобы их судно по огневой мощи не уступало боевому, но такие модификации требуют куда больше места чем бы им хотелось.

Штатное оборудование: транспортный отсек.

Примеры

Дюгонь	Разведывательная, категория 2
	Свободных отсеков 2: 1 в носу и 1 в корме. Орудие: электроразрядная защита верхней полусферы. Специальное оборудование: сканер минералов
Ремора	Глубоководная, категория 3
	Свободных отсеков 2: 1 в носу, 1 центре. Орудие: глубинная бомба. Специальное оборудование: медицинский отсек, камбуз.
Горбун	Боевая, категория 3
	Свободных отсеков нет Орудия: две магнитных пушки в центральной части по одной в верхней и нижней полусфере перед рубкой, одно рельсовое орудие в центральной части нижней полусферы.
R-29 Фура	Транспортная, категория 4
	Свободных отсеков 3: 2 в центре, 1 в корме Специальное оборудование: 1 транспортный отсек в корме Орудие: магнитная пушка в кормовой части нижней полусферы

Основные системы

Из википедии

Все системы и устройства подводной лодки настолько тесно связаны с живучестью и зависят друг от друга, что всякий, кто допускается на борт хотя бы временно, должен сдать зачёт по устройству и правилам безопасности на подводной лодке, включая особенности конкретного корабля, на который получает доступ.

Таблица основных систем

<p>Электростанция ●○○○○ (реактор, батареи, проводка и пр.)</p>		<p>Двигатель ●○○○○ (скорость)</p>	
<p>Электроэнергия (ЭЭ)</p>	<p>□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □</p>	<p>Уровни конструкции двигателя (УКД)</p>	<p>□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □</p>
<p>Системы жизнеобеспечения ●○○○○ (генератор кислорода, система охлаждения)</p>		<p>Рули ●○○○○ (манёвренность)</p>	
<p>Химический реагент (ХР)</p>	<p>□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □</p>	<p>Уровни конструкции руля (УКР)</p>	<p>□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □</p>
<p>Системы навигации ●○○○○ (бортовой компьютер, сонар, автопилот)</p>		<p>Корпус ●○○○○ (прочность конструкций, защищённость, балласт)</p>	
<p>Вычислительная мощность (ВМ)</p>	<p>□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □</p>	<p>Уровни конструкции корпуса (УКК)</p>	<p>□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □</p>

У каждой системы есть, зависимый от неё, расходный параметр. Для электростанции, систем жизнеобеспечения и систем навигации базовое значение расходного параметра равно количеству точек в системе. Для двигателя, рулей и корпуса базовое значение уровней конструкции равно утроенному количеству точек в системе.

Электроэнергия (ЭЭ) – необходима для работы большинства систем.

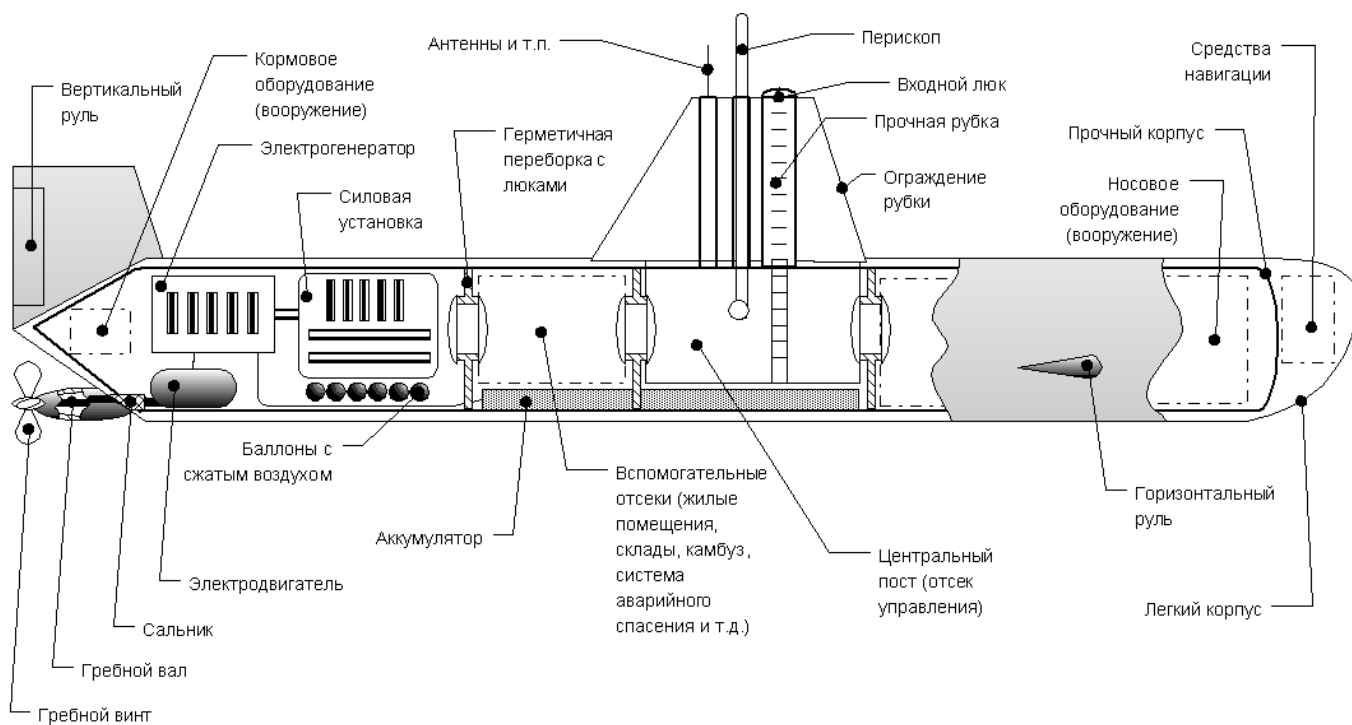
Химический реагент (ХР) – требуется для контроля температуры и регенерации кислорода.

Вычислительная мощность (ВМ) – позволяет быстро и эффективно управлять подлодкой, проводить сложные вычисления для работы вторичных систем, вести радиоэлектронную борьбу.

Уровни конструкции двигателя (УКД) – определяет количество уровней «здоровья» двигателя и то, как долго он может функционировать в агрессивных условиях.

Уровни конструкции руля (УКР) – определяет количество уровней «здоровья» рулевых лопастей, и то, как долго они могут функционировать в агрессивных условиях.

Уровни конструкции корпуса (УКК) – определяет количество уровней «здоровья» корпуса и то, как долго он может функционировать в агрессивных условиях.



Проверка нагрузки системы

Работая на пределах своих возможностей, то есть когда используются все пункты расходного параметра, или в экстремальных условиях основные и вторичные системы должны проходить проверку нагрузки.

Для проверки нагрузки основных систем рассказчик берёт столько костей сколько точек в данной системе и делает бросок по сложности 6. В случае успеха, с системой всё в порядке. В случае неуспеха значение расходного параметра или конструкции уменьшается на 1. В случае провала сгорает точка системы.

Расходный параметр восстанавливается после обслуживания на станции.

Вторичные системы, как правило связаны с одной из основных систем и проходят проверку нагрузки используя показатель данной основной системы. В некоторых случаях вторичные системы могут иметь свой запас костей для проверки нагрузки. Последствия проверки у вторичных систем различаются.

Обслуживание оборудования

Для поддержания стабильной работы систем необходимо регулярно проводить диагностику и мелкий ремонт. Следя за работой оборудования электрик и механик проводят их обслуживание. Обслуживание представляет собой проверку **Восприятие + Техника** со специализацией в электрике или механике. Рассказчик может разрешить использовать вместо навыка Техника навыки Ремесло, Сборка наспех или другую способность, подходящую в конкретной ситуации, но в этом случае рекомендуется повысить сложность проверки.

Частичный, обычный и полный успех на указанном броске снижает сложность проверки нагрузки на 1, 2 или 3 соответственно.

Хоть проверка обслуживания делается один раз в неделю или за задание, но по сути это результат выполнения ежедневных обязанностей.

Электростанция

Сердцем подводной лодки является электростанция с компактным атомным реактором. Конструкция реактора позволяет эффективно использовать тепловую энергию, выделяемую при его работе, но слишком бурная реакция и недостаток охлаждения могут привести к аварии. Инженер-электрик должен регулярно справляться о здоровье своего подопечного и нередко вручную контролировать его работу.

Лишнее тепло, как правило, сбрасывается на теплообменниках в балластном отсеке, часть отводится через корпус подлодки и небольшое количество идёт на обогрев отсеков подлодки.

Двигатель судна является главным потребителем электроэнергии, часть используют внутренние системы подлодки, а избытки могут быть направлены на специальное оборудование и орудия. Собственно эти избытки и представляют собой показатель электроэнергии (ЭЭ) подлодки.

Базовое количество ЭЭ равно количеству точек в Электростанции, но вторичные системы и различные улучшения могут увеличить это значение.

Замена топливной ячейки в реакторе вызывает скачки напряжения.

Из википедии

Основной проблемой хранения и передачи электроэнергии является сопротивление элементов электроэнергетической системы. В отличие от наземных агрегатов, сопротивление в условиях высокой влажности и насыщенности оборудованием подлодки — величина сильно переменная. Одной из постоянных задач команды электриков является контроль изоляции и восстановление её сопротивления до штатного.

Второй серьёзной проблемой является состояние аккумуляторных батарей. В результате химической реакции в них генерируется тепло и выделяется водород. Если свободный водород накопится в определённой концентрации (около 4 %), он образует с кислородом воздуха гремучую смесь, способную взрываться не хуже глубинной бомбы. Перегретая же батарея в тесном трюме служит причиной весьма характерного для лодок ЧП — пожара в аккумуляторной яме.

При попадании в батарею морской воды выделяется хлор, образующий крайне ядовитые и взрывоопасные соединения. Смесь водорода с хлором взрывается даже от света. Учитывая, что вероятность попадания забортной воды в помещения лодки всегда высока, требуется постоянный контроль за содержанием хлора и вентилирование аккумуляторных ям.

В подводном положении для связывания водорода используются приборы беспламенного (каталитического) дожигания водорода — КПЧ, устанавливаемые в отсеках подводной лодки и печи дожигания водорода, встроенные в систему у вентиляции аккумуляторной батареи. Полное удаление водорода возможно только вентилированием АБ. Поэтому на ходовой лодке даже в базе несётся вахта в центральном посту и в посту энергетики и живучести (ПЭЖ). Одна из её задач — контроль содержания водорода и вентилирование аккумуляторной батареи.

Скачки напряжения

Скачки напряжения — это кратковременное снижение показателя Электроэнергии на 1 (1ЭЭ) в течении одного хода (условно 3 секунды). Соответственно, если используются все пункты ЭЭ, то электростанция проходит проверку нагрузки

Электрик

Инженер-электрик проверкой **Восприятие + Техника (электрика)** должен проводить обслуживание электростанции для того, чтобы снизить сложность проверки нагрузки.

Кроме того при неуспехе или провале проверки нагрузки электрик может попробовать перенаправить нагрузку с электростанции на любую систему, использующую пункты ЭЭ в данный момент. Электрик проходит проверку **Смекалка + Техника (электрика)** по сложности 8. Частичный успех приведёт полной поломке системы-жертвы, её можно будет разве что разобрать на детали. Обычный успех означает что системе-жертве потребуется ремонт, который при наличии запасных деталей можно провести во время путешествия. При полном успех на броске система-жертва получает незначительные повреждения и после быстрого ремонта готова к работе.

Системы жизнеобеспечения



Система жизнеобеспечения заправляется набором химических реагентов, с помощью которых вырабатывается кислород, происходит очистка воздуха от углекислого и других вредных газов, контролируется температура на подложке. Чем более суровые условия за бортом, например, экстремально низкая или высокая температура, тем быстрее расходуется химический реагент на поддержание комфортных условий.

Каждые 5 членов экипажа расходуют по 1 пункту ХР за неделю или за плавание. То есть если в экипаже от 1 до 5 человек то один ХР, от 6 до 10 два ХР, от 11 до 15 три ХР и так далее.

Экстремальные температуры могут требовать расход дополнительных пунктов ХР в неделю.

В критической ситуации персонажи могут сократить расход кислорода вдвое или отказаться тратить реагент на поддержание комфортной температуры. Очевидно эти меры отрицательно скажутся на их здоровье, читай Environmental Hazards стр. 435, 454 MtA20.

Если Система жизнеобеспечения работает на пределе своих возможностей, то есть используется весь доступный реагент, то она проходит проверку на грузки.

Кислород можно вырабатывать путём электролиза забортной воды. Но в этом режиме будет расходоваться точка ЭЭ. Кроме того, сложность обслуживания вырастает на 1 из-за образования минерального осадка и необходимости удалять водород.

Механик

Инженер-механик проверкой **Восприятие + Техника (механика)** должен проводить обслуживание системы жизнеобеспечения: чистить от осадка и окислов, контролировать уровень реагента, смазывать узлы и тому подобное, для того, чтобы снизить сложность проверки на грузки.

Медик

На *медика* возлагается контроль качества фильтрации воздуха и воды, состояния продуктов и так далее. Кроме того за качеством реагента, как правило, тоже следит *медик*. Загрязнённый реагент или реагент низкого качества может увеличить сложность проверок обслуживания, ухудшить качество воздуха, усложнить контроль температуры, примеси в воздухе могут привести к болезням и тому подобное. Медик должен регулярно брать пробы, анализировать их и при необходимости проводить регенерацию реагентов. Конструкция системы обычно позволяет это делать штатными средствами. Проверка **Интеллект + Естественные науки (Химия)** позволит медику сэкономить на время одного плавания столько пунктов ХР, сколько выпало успехов.

Система навигации

Для того чтобы эффективно управлять всеми системами навигации *лоцману* и *радисту-акустику* необходимо иметь профессиональный навык Навигация. Он распространяется на прокладку маршрута вручную **Смекалка + Навигация**, на работу с сонаром **Восприятие + Навигация**, программирование автопилота **Интеллект + Навигация**.

Если лоцман ведёт судно, прокладывая маршрут *вручную*, то может совершать маневры, используя проверку **Смекалка + Навигация**, и в некоторых случаях другие проверки.

Во время движения на *автопилоте* лоцман может совершать *экстренные манёвры*, используя проверку **Смекалка + Навигация**, со сложностью +1. Провал на этих бросках приводит к сбою курса или зависанию автопилота.

Каждая система, будь то автопилот, сонар, бортовой компьютер, требуют для работы минимум 1 пункт вычислительной мощности (ВМ), этот пункт ВМ вычитается из запаса на время работы системы, после отключения системы вы можете направить этот пункт на другие цели.

Вы также можете направить дополнительные пункты ВМ на работу автопилота, сонара и бортового компьютера. Лоцман решает сколько пунктов ВМ выделить той или иной системе.

Количество пунктов ВМ в автопилоте добавляется к запасу костей при проверках Интеллекта, выполняемых при программировании автопилота и экстренных манёврах.

Количество пунктов ВМ в сонаре добавляется к запасу костей при проверках Восприятия, выполняемых с помощью сонара.

Количество пунктов ВМ в бортовом компьютере, добавляется к запасу костей при проверках Смекалки, выполняемых для прокладки маршрута вручную, радиоэлектронной борьбе и к другим различным проверкам, выполняемым для вычислений, анализа данных и тому подобному.

Провалы на бросках Навигации или Использования компьютера приводят к уменьшению ВМ.

Если Система навигации работает на пределе своих возможностей, то есть используются все пункты ВМ, то она проходит проверку нагрузки.

Инженер-электрик должен проводить обслуживание системы навигации также, как описано в разделе «Электростанция». Проверка обслуживания системы навигации делается отдельно от обслуживания других систем.

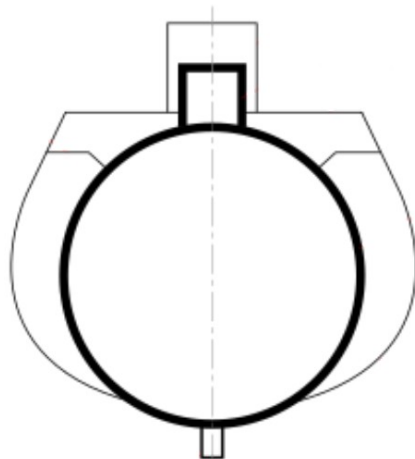
Если обслуживание оборудования системы навигации производит *инженер-электрик*, то за программную часть отвечает *лоцман* или *радист-акустик*. Провалы на бросках Навигации отнимают пункты ВМ вплоть до следующей диагностики системы.

Необязательное правило, которое вы можете использовать как на протяжении всей истории, так и в рамках одной главы.

Рассказчик за каждый день путешествия скрыто делает проверку нагрузки Системы, учитывая при этом броски обслуживания, если их делали. При неуспехе увеличьте на 1 сложность обслуживания системы до следующего ремонта. При провале система потеряет 1 пункт расходного параметра.

Кроме того при неуспехах и провалах в системах начнутся сбои, например, перегорят кабеля или вторичное оборудование, появятся болезнетворные микроорганизмы, станет тяжелее дышать, автопилот проведёт подлодку опасно близко к скалам, сонар будет выдавать искажённую информацию и тому подобное по решению Рассказчика.

Двигатель. Рули. Корпус



Значение параметров данных систем влияет как на количество уровней здоровья конструкции (*конструкция*, Structure), так и на прочность АПЛ (*прочность*, Durability).

Конструкция (Structure) — это количество повреждений, которые АПЛ может перенести до того как будет пробит корпус или разрушена система

Показатель *конструкции* равен утроенному значению точек в системе. Например, Корпус 2 даст 6 единиц конструкции, а Корпус 5 предоставит 15.

Прочность (Durability) — это количество повреждений, которые АПЛ может получить без вреда для конструкции, до этого значения повреждения не наносят вреда, и только те, что превосходят, вычитаются из конструкции.

Показатель *прочность* АПЛ равен значению системы.

Различные улучшения и продвинутые материалы могут придать необычные свойства системам, увеличить значение *конструкции* или *прочности*.

Запас прочности данных систем снижается в столкновениях с подводными опасностями Европы. Скалы, ледники, животные, давление и температура всё может привести к поломке.

Когда система ломается, её значение уменьшается на 1. В некоторых ситуациях, по решению рассказчика, система может быть полностью разрушена до значения 0.

Как только показатель системы равен 0, система выходит из строя. Ломается корпус – подлодка тонет и ложится на дно. Ломаются рули – подлодка становится неуправляемой. Ломается двигатель – подлодка не может двигаться самостоятельно.

Основные правила читай на странице 458 MtA20 «Vehicle Systems».

Двигатель

От мощности двигателя зависит максимальная скорость подлодки, а также скорость её торможения. Высокая скорость передвижения позволит быстрее добраться до цели или уйти от преследования, но увеличивает сложность управления подлодкой и стрельбы из орудий.

Как правило при скорости 0 двигатель работает на холостом ходу, но если вам необходимо полностью заглушить двигатель, например при стыковке к станции, или запустить его при отстыковке, то подобный запуск или останов вызывают скачки напряжения.

Если двигатель работает на максимальной скорости в течении одной сцены то он должен пройти проверку нагрузки.

Инженер-механик может проводить обслуживание двигателя. Проверка обслуживания двигателя делается отдельно от обслуживания других систем.

Лоцман может регулировать скорость подлодки, выбирая, на сколько точек работает двигатель.

Двигатель, работающий на 3-6 точек, увеличивает на 1 сложность бросков управления подлодкой (Навигация) и стрельбы. Если двигатель работает на 7-10 точек то сложность увеличивается на 2.

Двигатель	макс. Скорость км/ч	Двигатель	макс. Скорость км/ч
●○○○○○○○○○	10	●●●●●○○○○	60
●●○○○○○○○○	20	●●●●●●○○○	70
●●●○○○○○○○	30	●●●●●●●○○	80
●●●●○○○○○○	40	●●●●●●●●○	90
●●●●●○○○○○	50	●●●●●●●●●	100

Рули

Скорость и точность, с которой подлодка совершает манёвры, зависят от рулевой системы.

Если значение Рулевой системы меньше чем скорость, с которой движется подлодка, то при любом манёвре рули проходят проверку нагрузки.

Корпус

Именно корпус подводной лодки чаще всего принимает на себя повреждения внешней среды, к тому же под корпусом располагаются секции балласта. Подробнее читай в разделе «Погружение».

Путешествие

Броски Европы



В зависимости от опасности местности рассказчик будет кидать от 1 до 10 костей по сложности 6. Успехи на этом броске он может потратить на вычитание успехов из проверок Навигации персонажей, Нагрузки оборудования и возможно других, производимых ими проверок.

Можно не совершать броски, просто беря запас костей в зависимости от уровня опасности.

Пассажиры и грузы

Пока оставим в стороне сколько и какого размера грузы может транспортировать подлодка. Возможно я позже пропишу это более детально, а возможно такая детализация не понадобится вовсе. Ниже я приведу только основные моменты, на которые стоит ориентироваться рассказчику.

Торговая единица груза (ТЕГ) — условный объём груза, который полностью занимает свободный отсек.

Из википедии

Бывший командир БЧ-5 дизельной ПЛ так описывает необычный случай из практики:

У меня на «Малютке» служил старшина торпедистов, весом более 120 кг. Однажды, когда воды в дифферентных цистернах не хватило, я производил дифферентовку, командуя: «Товарищ мичман, пройдите, пожалуйста, в первый отсек и сидите там».

Пассажиры

В таблице «Категории подводных лодок» указано максимальное количество людей, которое может перевозить подлодка. Если вы вынуждены взять на борт больше людей, то увеличьте максимальное количество на треть с округлением вниз. Попытка вместить ещё больше людей превратит вашу АПЛ в машину клоунов и управлять ей станет невозможно. Впрочем представители картеля Красного носа действительно иногда показывают чудеса изворотливости.

Если на борту людей и другой, свободно передвигающейся, живности больше максимального, то сложность всех проверок Навигации и Манёвров увеличивается на 1.

Учитывайте, что если экипаж слишком активно перемещается по подлодке или скопился в одном отсеке, то по решению рассказчика это также может увеличить сложность Навигации и Манёвров. То же самое во время abordaja или сражения с чудовищами на борту. Считайте, что ползуны и грязерапторы занимают место как два человека, а акулий тигр размером с трёх.

Груз

Взяв на борт торговую единицу груза вам необходимо будет его разместить на подлодке. Например можно заполнить грузом пустой отсек или расставить ящики с грузом по всем отсекам. Однако даже если вы закрепите груз, то он всё равно будет нарушать равновесие подлодки.

Каждая ТЕГ увеличивает на 2 сложность проверок управления Навигации и Манёвров, связанных с движением и уменьшает скорость передвижения подлодки на треть.

Специально оборудованный грузовой отсек может снизить штраф к управлению.

Пища, отдых и мораль (В разработке)



Приготовленная еда даёт дополнительную кость к броскам выносливости при восстановлении.

Каюты с койками и шкафчиками для личных вещей обеспечат личное пространство и какой-никакой уют.

Погружение

Рабочая глубина — максимальная глубина, на которой лодка может находиться неограниченно долго без возникновения остаточных деформаций. Количество точек вложенных в Корпус подлодки определяет, какая глубина для неё будет рабочей.

Предельная глубина — максимальная глубина, на которую лодка ещё может погружаться без разрушения, пусть и с остаточными деформациями. Предельной глубиной считается глубина, соответствующая следующей категории Корпуса.

При погружении на глубину ниже рабочей, Корпус проходит проверку нагрузки со сложностью 6 за каждые 100 метров сверх допустимого. Сложность проверки увеличивается на 1 за каждую категорию, сверх предельной.

Таблица глубины (предварительно)

Категория корпуса	Рабочая / Предельная глубина, метров	Категория корпуса	Рабочая глубина метров
●○○○○○○○○○	1000 / 2000	●●●●●○○○○	6000 / 7000
●●○○○○○○○○	2000 / 3000	●●●●●●○○○	7000 / 8000
●●●○○○○○○○	3000 / 4000	●●●●●●●○○	8000 / 9000
●●●●○○○○○○	4000 / 5000	●●●●●●●●○	9000 / 10000
●●●●●○○○○○	5000 / 6000	●●●●●●●●●	10000

Орудийные системы

Стрелок-наводчик с поста управления может вести огонь из подключённого к нему орудия или батареи орудий. Прицеливание осуществляется с помощью камеры-перископа. Для стрельбы из подводных орудий требуется Смекалка и навык Тяжёлое оружие или Энергетическое оружие.

Для управления орудиями вам потребуется по крайней мере один пост управления, который позволит одновременно управлять только одним орудием или батареей орудий, между другими орудиями придётся переключаться.

Батарея орудий — несколько орудий, настроенных вести огонь по одной цели, располагаются на одном борту, привязаны к одному перископу-видоискателю и управляются с одного поста.

Наведение на цель

Перископ имеет ограниченную дальность видимости и не позволяет визуально обнаружить противников на дистанции дальше 50 метров в чистой воде. Обнаружением целей на дистанции занимается радист-акустик, используя сонар, он выводит на видоискатель метки целей.

Суперконденсатор

Практически все виды орудий используют электроэнергию для производства выстрела, которая подаётся с суперконденсатора. Суперконденсатор представляет собой блок сверхпроводников для работы которых требуется система охлаждения. Весь этот комплекс вместе с постом управления и зарядателем занимает значительное пространство, хотя конструктора нередко переносят пост управления на мостик, а зарядатель поближе к месту креплению орудия, много пространства освободить не получается.

Включенный суперконденсатор постоянно потребляет 1 точку ЭЭ.

Суперконденсатор (СК) содержит 10 зарядов электроэнергии и полностью заряжается за 10 раундов, по 1 заряду в начале раунда если не расходуется на стрельбу.

Когда заряд в СК исчерпан, происходит скачок напряжения.

Магнитные орудия

Магнитные пушки или магнитные катапульты и их скорострельные варианты ведут стрельбу 30 мм. калиброванными металлическими снарядами, которые укладываются в зарядный ящик. Зарядный ящик содержит более сотни снарядов, поэтому расходом боеприпасов в течении короткого плавания часто можно пренебречь. Тем не менее рассказчик вправе потребовать перезарядку после каждого сражения или во время затяжной стрельбы, кроме того подающий механизм может сломаться и заклинить.

Магнитная пушка

Стандартное орудие для стрельбы по подводным целям.

Повреждения 14. Дистанция 400. Скорострельность 1. Расходует 1 СК в ход при стрельбе.

Скорострельная магнитная пушка

Конструктивно отличается от обычных магнитных пушек, хотя использует ту же самую технологию магнитной катапульты.

Повреждения 14. Дистанция 400. Скорострельность 5. Расходует 3 СК в ход при стрельбе.

Прочие орудия

Рельсовая пушка



Разработка рельсовой пушки или рельсотрона завершилась совсем недавно. По сути, рельсотрон — это мощная магнитная катапульта с рельсовыми направляющими, предназначенная для метания 120 мм. снарядов. Рельсотрон — стационарное оружие. Технически он состоит из трех установок: собственно рельсотрон (который сам состоит из основания и ствола), перископа и заряджателя рельсотрона.

Рельсотрон использует рельсовые снаряды в качестве боеприпасов. Они должны заряжаться вручную в загрузчик рельсотрона. Одновременно в загрузчик может содержать до 5 снарядов. Гильзы рельсотрона полые и могут быть заполнены предметом.

Снаряд может быть снаряжен различными видами взрывчатки и типами взрывателей.

Сложность 7. Повреждения 30. Дистанция 700. Скорострельность 1. Магазин 5. Расходует 3 СК при выстреле.

Глубинная бомба

Глубинная бомба — это оружие, устанавливаемое на подводной лодке. Ее можно использовать, чтобы заманить врагов к себе и нанести урон при ударе. Он состоит из трубки для глубинных зарядов, зарядного устройства для глубинных зарядов, любого снаряда для глубинных зарядов и спускового крючка. При срабатывании снаряд вылетает из трубы и медленно погружается. При ударе глубинная бомба активирует свою боевую нагрузку. Глубинные бомбы запускаются с помощью кнопки или с навигационного терминала. При срабатывании трубка выпускает снаряд глубинной бомбы из заряженного зарядного устройства. Глубинные бомбы медленно опускаются вниз и активируют свою боевую нагрузку при столкновении с морским дном, монстром или подводной лодкой.

Глубинная бомба может быть снаряжена различными видами взрывчатки и взрывателей или может нести эхолокационное оборудование.

Пуск глубинной бомбы вызывает скачки напряжения. Если же пусковое устройство глубинной бомбы подключено к суперконденсатору расходует 5 СК при запуске.

Торпедный аппарат

Торпеда может быть снаряжена различными видами взрывчатки и взрывателей, может нести эхолокационное оборудование, переоборудована в подводный катер и тому подобное.

Пуск торпеды вызывает скачки напряжения. Если же пусковое устройство торпедного аппарата подключено к суперконденсатору расходует 5 СК при запуске.

Взрывчатка

Смотри страницу 455 MtA20an.

Химический лазер

Гипертехнология. Для стрельбы требуется Смекалка и навык Энергетическое оружие.

Сражение и манёвры

Beyond the Barriers – the Book of Worlds (1996)
 Ship combat pg176, Ship combat maneuvers pg177

Манёвр «Лечь на дно» позволяет зафиксировать АПЛ на грунте, например, чтобы спрятаться или провести быстрый ремонт. Сложность манёвра различается в зависимости от поверхности:

- сложность 5: мягкий грунт;
- сложность 6: каменистый грунт;
- сложность 7: скалистая неровная поверхность;
- сложность 8: лёд, провалы, сейсмически активная зона и тому подобное;
- сложность 9 и 10: сверхэкстремальные условия.

Боевые манёвры кораблей

Действие	Сложность	Примечание
Уклонение на дистанции	6	Покидает сражение
Близкое уклонение	8	Отрывается от преследователя
Быстрый поворот	9	Резко сменить курс
Сближение	7	Держит вас в напряжении
Таран	5	Хрясь!
Бреширование	6	Вскрыть корпус
Расцепиться	8	Уйти от abordaja
Обстрел	8	Обстреливайте цель, обходя её
Выстрел	6	Стрельба по цели
Уход из-под огня	8	Избежать попадания
Целится в пролом		(сложность +2)
Стрельба на высокой дистанции		(сложность +2)

Ship Combat Maneuvers		
Attempt	Difficulty	Notes
Distant evasion	6	Leaves fight
Close evasion	8	Escapes pursuer
Pull "up"	9	Change course suddenly
Closing in	7	Gets you in tight
Ram	5	Crash!
Rend	6	Rip hull open
Unlock	8	Pull away from boarding
Strafe	8	Rake target with fire while passing
Blast	6	Shoot target
Dodge fire	8	Avoid being hit
Target breach		(+2 difficulty)
Long-range target		(+2 difficulty)

Название отсека или оборудования	Расположение*	Примечание
Центральный пост		
Реактор		
Аккумуляторная		
Двигатель		
Жизнеобеспечение		
Гальюн		
* нос, корма, центр, верхняя/нижняя полусфера корпуса или конкретный отсек, например, камбуз		

