# Транспортные средства

Советы, приведённые в этом документе, полностью совместимы с правилами по транспортным средствам из Дневника авантюриста. Их задача — дать ведущему представление о том, чем руководствовались авторы игры при их составлении, и помочь ему перенести из реального мира или создать собственное транспортное средство.

## Скорость

### Предельная скорость

*Предельная скорость* — это несколько неверное название. На самом деле, этот параметр отражает рабочую скорость, на которой транспортное средство способно нормально обходить препятствия. Рабочая скорость применяется в погонях и воздушных боях. Автомобиль «Model T» развивает максимальную скорость в 70 км/ч, однако для сражений и погонь используется более безопасная скорость в 16 км/ч.

Первое что нужно сделать при создании транспорта — определить *максимальную скорость (МС)* (в км/ч). Если вы берёте реальную технику, то найдите этот параметр в сети Интернет.

Теперь вам нужно получить **рабочую скорость** (она называется «предельной скоростью» в *Дневнике авантюриста*).

Это четверть максимальной скорости гражданского транспорта, и половина — военного.

### Примеры максимальных скоростей

† Первые автомобили: 60-140 км/ч.
† Современные автомобили: 120-350 км/ч, в среднем 180 км/ч.
† Самолёты Первой Мировой: 70-185 км/ч, в среднем 145 км/ч.
† Самолёты Второй Мировой: 320-770 км/ч, в среднем 600 км/ч.
† Ранние реактивные самолёты: 830-1120 км/ч.
† Современные военные реактивные самолёты: от 1.5 до 2.5 от числа Маха (1836-3063 км/ч). Однако такая скорость достигается только при форсаже. Обычно сражение ведётся на дозвуковых скоростях, чтобы сохранить достаточно энергии для выполнения манёвров: так называемая «скорость выполнения виража» часто варьируется от 550 до 740 км/ч.
† Космические аппараты: включают в себя большинство космических кораблей. В жанрах «жёсткой» научной фантастики космическое судно продолжает набирать скорость до тех пор, пока ещё возможно разогнать его массу или пока не возникнет нужды сбавить скорость. Поскольку такие суда не участвуют в сражениях или погонях, то и нет смысла перечислять их *предельные скорости*.
В боевых космических приключениях люди, как правило, интересуются кораблями и сражениями. Хорошим примером могут служить *Звёздные войны*, поэтому я возьму скорости оттуда за основу.
Согласно *Вукипедии*, максимальная скорость космических кораблей варьируется от 880 до 1350 км/ч.
† Звёздные крейсеры: звёздные крейсеры из *Звёздных войн* почти настолько же быстрые, как и их «коллеги» — истребители. Что-то около 800-1100 км/ч.
Вы вполне можете сделать ваш звёздный крейсер помедленнее или вообще практически неподвижным, вооружив его до зубов пушками, которых героям необходимо избегать (как в *Daring Tales of the Space Lanes* от *Triple Ace*).

## Ускорение

Определив *максимальную скорость* вашего транспорта, вы можете узнать *ускорение*. Подумайте, будет ли это медленный и тяжёлый транспортник или лёгкое быстроходное судно. Затем воспользуйтесь приведённой ниже таблицей, чтобы определить ускорение вашего транспортного средства.

### Таблица 1: Ускорение

| Концепция | Формула |
|---|---|
| Очень быстрый/гоночный | Около 2/3 от МС |
| Быстрый/спортивный | Около 1/2 от МС |
| Обычный | Около 1/3 от МС |
| Медленный | Около 1/4 от МС |
| Неповоротливый | Около 1/5 от МС |
| Неуклюжий | Около 1/6 от МС |

## Вертикальная манёвренность

В *Дневнике авантюриста* рассматривается вертикальная манёвренность, которая показывает, насколько эффективно воздушное судно набирает высоту в атмосфере.

В книге вы найдёте примеры, которые помогут определить вертикальную манёвренность вашего воздушного судна. А приведённая ниже таблица в большей степени опирается на тип воздушного судна. Используйте её, чтобы определить какое средство лучше набирает высоту.

### Таблица 2: Вертикальная манёвренность

| Тип | Вертикальная манёвренность |
|---|---|
| Ужасно | –2 |
| Неуклюже | –1 |
| Обычный | 0 |
| Неплохо | 1 |
| Отлично | 2 |
| Невероятно | 3 |
| Невозможно (НЛО, например) | ? |

## Управляемость

Управляемость однажды была использована в *Slipstream*, и будет неплохой идеей использовать её в любой системе. Управляемость позволяет оценить, как транспортное средство реагирует на действия водителя.

Указанный модификатор добавляется к любым проверкам навыков пилота/водителя, а также любого члена экипажа, который будет ему помогать.

### Таблица 3: Управляемость

| Тип | Управляемость |
|---|---|
| Ужасно | –2 |
| Неуклюже | –1 |
| Средне | 0 |
| Неплохо | +1 |
| Отлично | +2 |

## Стойкость

Со *стойкостью* всё не так просто. В *Дневнике авантюриста* предлагается исходить из веса транспортного средства, однако там не учитывается качество материала. В приведённой ниже таблице вы найдёте примеры из *Дневника авантюриста*, которые могут послужить отправной точкой для определения *стойкости* вашего транспортного средства.

### Таблица 4: Стойкость

| Стойкость | Примеры |
|---|---|
| 6-8 | От мотоциклов до автомобилей |
| 9-11 | Очень лёгкие танки, лёгкие истребители Второй Мировой, лёгкая гражданская авиация |
| 12-15 | SUV и траки, БТР и ранние танки, гражданская авиация, современная военная авиация |
| 16-22 | Современные танки, бомбардировщики Второй Мировой |
| +3-5 | За каждую сотню тонн свыше |

## Броня

Пришло время рассчитать броню вашего транспорта. Учтите, что большинство транспортных средств не покрыто бронёй. Воздушные суда стараются конструировать как можно более лёгкими, чтобы сохранить скорость и манёвренность. На самом деле бронёй обладают только танки, БТРы и большие боевые корабли. Если вы моделируете роботов-меха в вашей игре, то вполне можете добавить слой брони.

### Таблица 5: Броня

| Материал | Бонус брони | Вид брони |
|---|---|---|
| Стеклопластик | 0 | Обычная |
| Листовая/композитная | 1-3 | Обычная |
| Тяжёлая (RHV) | 1 за каждые 10 мм | Тяжёлая |
| Энергетическая | ? | Сверхтяжёлая |

## RHV-рейтинг

Во времена Первой и Второй Мировой при построении танков использовали катанную гомогенную броню (RHV), которая указывалась в миллиметрах. В основном это были толстые листы из стали. Как только стали доступны новые материалы и разработки современности, этот показатель был заменён на рейтинг RHV. Таким образом, современный танк может иметь броню толщиной 33 мм, но её рейтинг будет равен 140 мм RHV (то есть у танка было бы 140 мм катанной гомогенной брони).

Многие источники по современным танкам используют рейтинг RHV для определения прочности брони.

## Футуристическая броня и энергетические щиты

Здесь вы вольны выбирать по своему усмотрению. Вы можете взять современный транспорт и удвоить значение его брони, отразив тем самым новые технологии и материалы. Во многом это зависит от того, как сильно вы отталкиваетесь от современной техники. Может быть, вы хотите сделать так, чтобы корабль-матка пришельцев был уязвим к орудиям кораблей Второй Мировой.

Помните, что футуристическое оружие разрабатывается одновременно с бронёй. Показатель бронебойности оружия обычно компенсирует качество брони.

Мой совет — создайте новую категорию урона. Например, у нас уже есть обычный урон и тяжёлый урон. Обычные повреждения никак не сказываются на технике, снабжённой Тяжёлой бронёй. Тяжёлое оружие пробивает стандартную броню, словно её и не было.

Вы можете ввести сверхтяжёлый урон. Физические объекты не могут преодолеть этот уровень защиты, только высокоэнергетическое оружие. Поэтому оно пробивает тяжёлую броню так же легко, как и тяжёлое оружие пробивает обычную.

## Вооружение

В *Дневнике авантюриста* описано вооружение различной техники современности. Отталкиваясь от этого, не составит большого труда написать альтернативное оружие.

Большая часть этого вооружения соотносится с базовой *стойкостью* техники (без учёта брони). Вам не стоит брать больше 3-х игральных костей для определения урона, наносимого этим оружием, только если оно не предназначено для боя с мощной техникой того же класса (подобно *Имперскому Звёздному Разрушителю*).

Увеличение Брони должно быть уравновешено таким свойством вооружения как *бронебойность*. Поэтому даже если *стойкость* вашего танка равна 77 (60), то вашему оружию с ББ 60 достаточно нанести лишь 17 урона. Это вполне возможно, если орудие наносит 3d8 урона

## Экипаж

Это очень относительный показатель. Если вы берёте реально существующий транспорт, то вам достаточно найти информацию об экипаже в сети.

С транспортом в научной фантастике дела обстоят по-разному. На мостике звёздного крейсера могут быть нужны десятки людей, в то время как для управления нейрокомпьютером достаточного одного пилота. Это полностью зависит от того, чего вы хотите достичь в вашем игровом мире.

Лучший совет, которым я могу поделиться: приглядитесь повнимательнее к вашей идее и посмотрите, не основывается ли она на реальной технике (за основу кораблей из *Звёздных Войн* были взяты термины из ВМФ).

*Автор: Чед «Винсент» Джоунс*
*Перевод: Александр Стрепетилов*
*Редактор: Анастасия Гастева*
*Вёрстка: Александр Ермаков*

*Это дополнение использует символику и правила Savage Worlds согласно лицензии Savage Worlds Official Licensed Product от Studio 101. Правила Savage Worlds и все связанные с ними логотипы и торговые марки являются интеллектуальной собственностью Pinnacle Entertainment Group. Использовано с разрешения. Daring Tales of the Space Lanes — торговая марка Triple Ace Games © 2009; Slipstream — торговая марка Pinnacle Entertainment Group. © 2008; Звёздные войны — торговая марка LucasFilm, Ltd ©*