



СТРАТЕГИЧЕСКИЕ МИССИИ

КОСМИЧЕСКИЕ СРАЖЕНИЯ



СТРАТЕГИЧЕСКИЕ МИССИИ

ОСНОВНОЕ



Стратегическая миссия представляет собой две параллельные игры на карте, моделирующие как противостояние легионов в космосе с помощью космических кораблей (карта «Космическое сражение»), цели которого – уничтожение наибольшего количества кораблей противников, а также доставка на поверхность планеты наибольшего числа челноков с подкреплением и установление контроля над наибольшей территорией орбиты планеты, так и моделирование сражения на поверхности планеты (карта «Наземное сражение»), цели которого – установление контроля за наибольшим числом контрольных точек, а также сохранение наибольшего числа собственных построек и сил и уничтожение наибольшего числа генераторов противника.

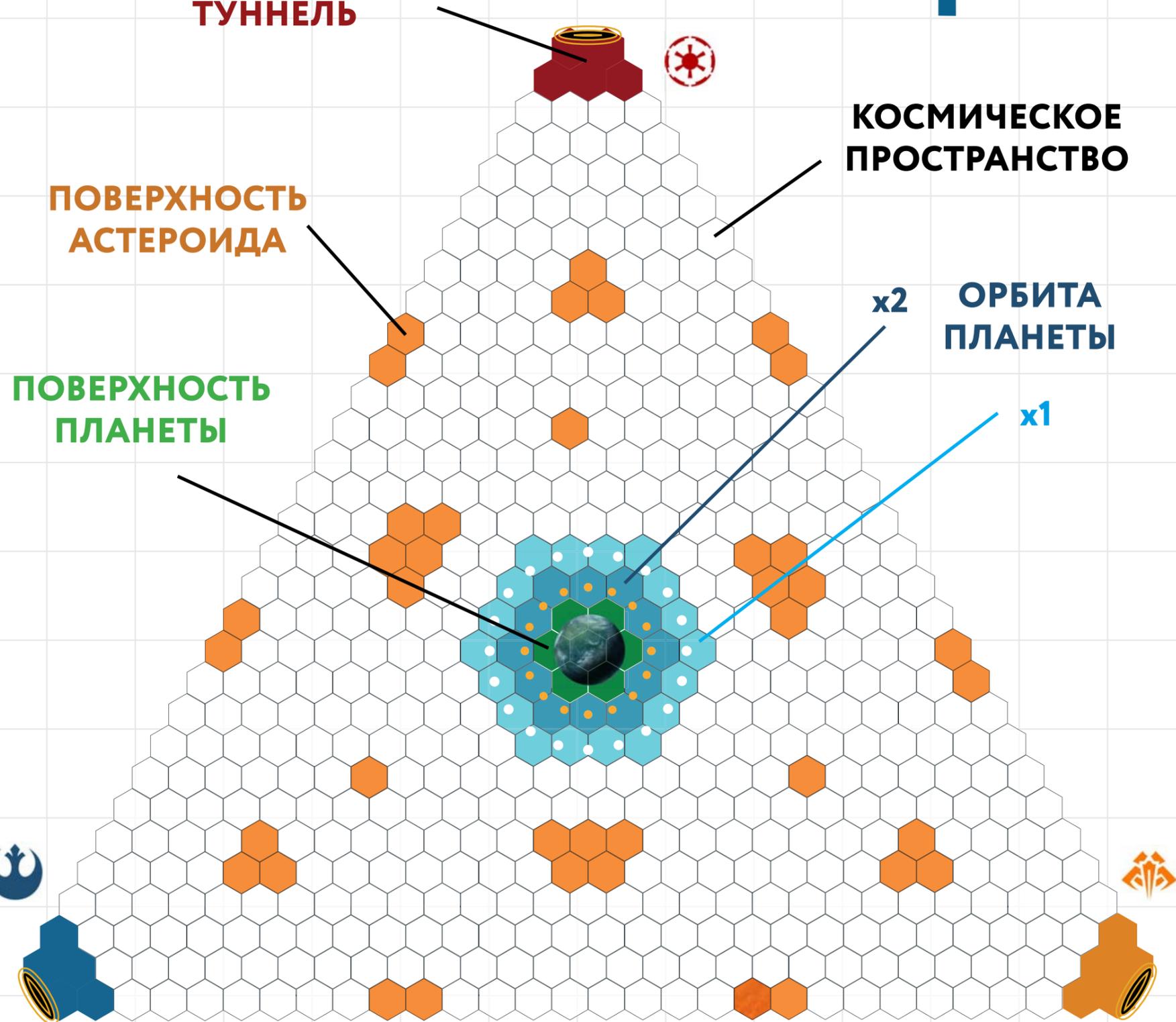
На выполнение каждой из задач отправляется одно из звеньев легиона (одно звено – участвует в космическом сражении, одно звено – в сражении на поверхности планеты). Игры идут параллельно и влияют на результаты друг друга.

Легион, набравший наибольшее количество очков за выполнение задач на обеих картах, получает контроль над планетой.

КОСМИЧЕСКИЕ СРАЖЕНИЯ

ОБЩЕЕ

ГИПЕРПРОСТРАНСТВЕННЫЙ ТУННЕЛЬ



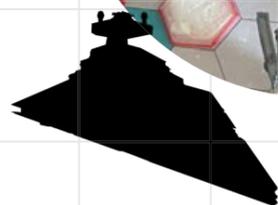
В игре одновременно участвуют все три легиона (по одному звену от легиона + командер звена). Командер легиона может перемещаться между участниками игры «Космические сражения» и «Наземные сражения» и координировать взаимодействие команд.

Игра проходит на карте, разделенной на поля в форме гекс (далее они будут называться «клетки»). На карте существуют следующие зоны:

- **Поверхность планеты**, за которую идет сражение (зеленая зона), на которую могут заходить только транспортные корабли;
- **Орбита планеты** (синяя и голубая зоны), на которую могут заходить транспортные и боевые корабли;
- **Поверхность астероида** (оранжевая зона), на которую могут размещаться добывающие станции.
- **Космическое пространство** (белая зона), на которую могут заходить транспортные и боевые корабли.
- **Гиперпространственный тоннель** (большие гексы в углах карты, каждая у своего легиона) – квадрат, в который не может заходить противник и рядом с которым появляются новые корабли.

КОСМИЧЕСКИЕ СРАЖЕНИЯ

ТИПЫ КОРАБЛЕЙ



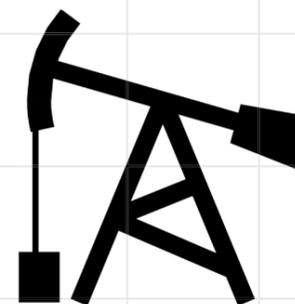
**БОЕВЫЕ
КОРАБЛИ**



**ТРАНСПОРТНЫЕ
КОРАБЛИ**



**ДОБЫВАЮЩИЕ
СТАНЦИИ**



В игре участвуют следующие типы кораблей:

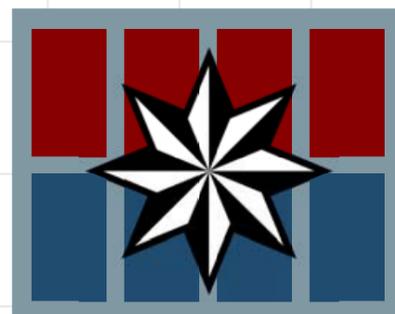
Боевые корабли, которые могут перемещаться по космическому пространству и наносить урон другим кораблям;

Транспортные корабли, которые могут перемещаться по космическому пространству, не могут стрелять по другим кораблям, но могут транспортировать в себе подкрепления и добывающие станции;

Добывающие станции, которые не могут самостоятельно перемещаться по космическому пространству, однако могут быть выгружены из транспортного корабля на поверхность астероида и каждый ход приносить звену определённое количество кредитов.

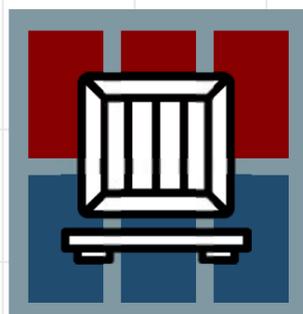
КОСМИЧЕСКИЕ СРАЖЕНИЯ

РОЛИ ИГРОКОВ

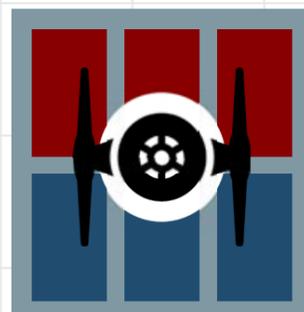


**КОММАНДЕР
КОСМИЧЕСКОГО
СРАЖЕНИЯ**

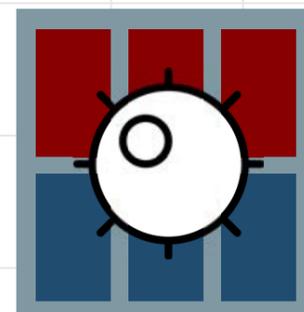
**ОФИЦЕР
СНАБЖЕНИЯ**



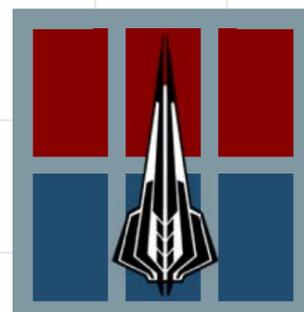
**КОМАНДИР
ЭСКАДРИЛЬИ**



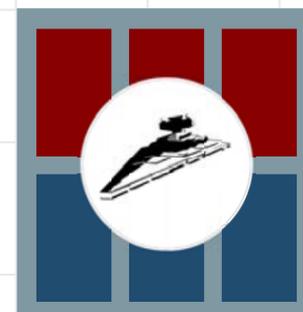
**КАПИТАН
ЭСМИНЦЕВ**



**КАПИТАН
ФРЕГАТОВ**



**КАПИТАН
КРЕЙСЕРОВ**



Игра ведётся игроками по ролям. Обязательно распределить как минимум одного игрока на каждую роль. При отсутствии достаточного количества игроков в звене, необходимо обратиться к мастеру игры.

До начала игры необходимо распределить между легионерами звена следующие роли:

– **Командер космического сражения** (может быть только один): до начала хода отдаёт капитанам кораблей команды на совершение игровых действий; управляет кораблями класса «Крейсер»;

– **Офицер снабжения** (может быть только один): управляет игровыми действиями кораблей класса «Транспорт»; строит добывающие станции; каждый ход бросает кубик на получение игровой валюты – «галактических кредитов»; хранит кредиты; приобретает у мастера игры новые корабли, подкрепления и добывающие станции;

Командир эскадрильи (1-2 человека): управляет игровыми действиями звена из трёх однопалубных боевых кораблей;

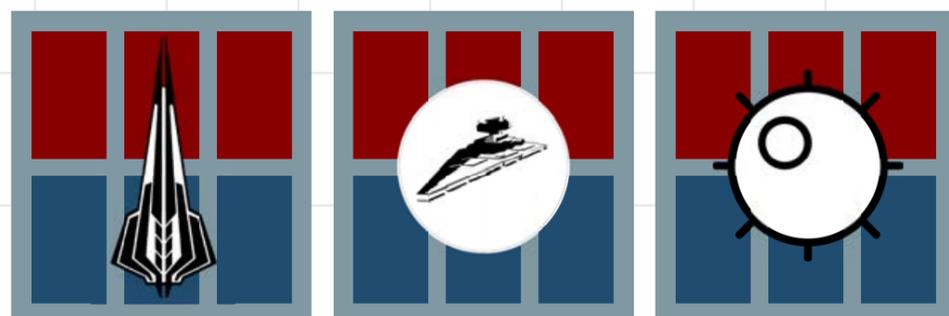
Капитан эсминцев (1-3 человека): управляет игровыми действиями эсминцев;

Капитан фрегатов (1-3 человека): управляет игровыми действиями фрегатов;

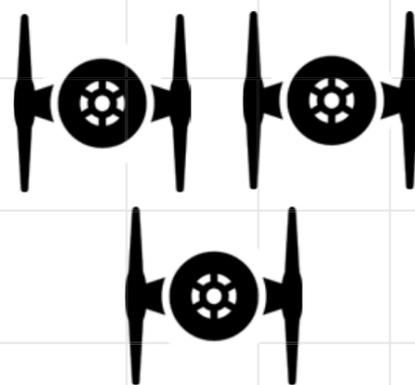
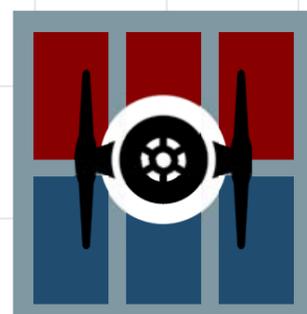
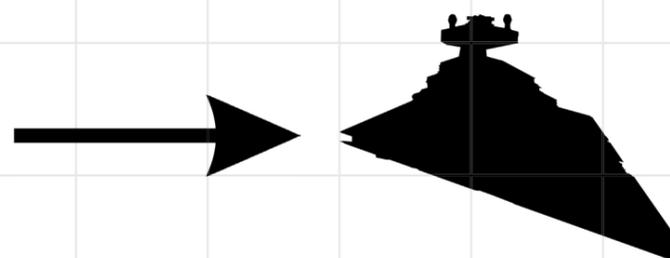
Капитан крейсеров (1-2 человека): управляет игровыми действиями крейсеров.

КОСМИЧЕСКИЕ СРАЖЕНИЯ

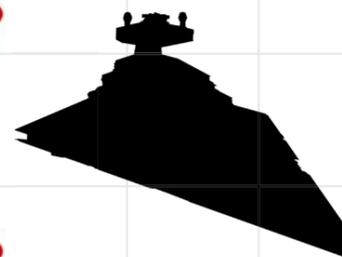
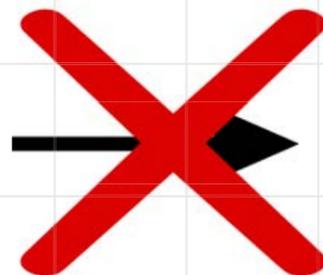
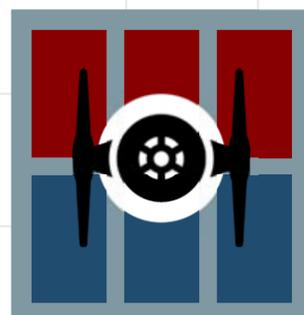
РОЛИ ИГРОКОВ



1 КОРАБЛЬ



**3 КОРАБЛЯ
В ЭСКАДРИЛЬЕ
(ИСТРЕБИТЕЛИ,
БОМБАРДИРОВЩИКИ)**



Роли капитанов применяются следующим образом:
Капитаны крейсеров, фрегатов и эсминцев управляют только одним кораблём соответствующего класса (по игровой легенде физически находятся на этом корабле).

Командир эскадрильи управляет звеном из трёх истребителей (по игровой легенде не находится ни на одном из них).

Исключение составляет **капитан со специальностью пилота** (см. Применение специальностей).

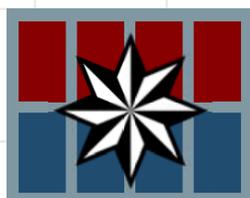
Игроки, действуют только в своих ролях и **не имеют права вмешиваться** в ход действий других игроков (перемещать за них корабли, подсказывать, перемещать мины, распоряжаться кредитами, совершать покупки и другие игровые действия).

Каждое звено имеет право в рамках пространства игрового помещения организовывать своё планирование (коммуникацию, переговоры) **скрытно** и требовать у Мастера игры перемещения легионеров других фракций от своего пространства.

КОСМИЧЕСКИЕ СРАЖЕНИЯ

ЗАДАЧИ

КОНТРОЛЬ ОРБИТЫ:
30%

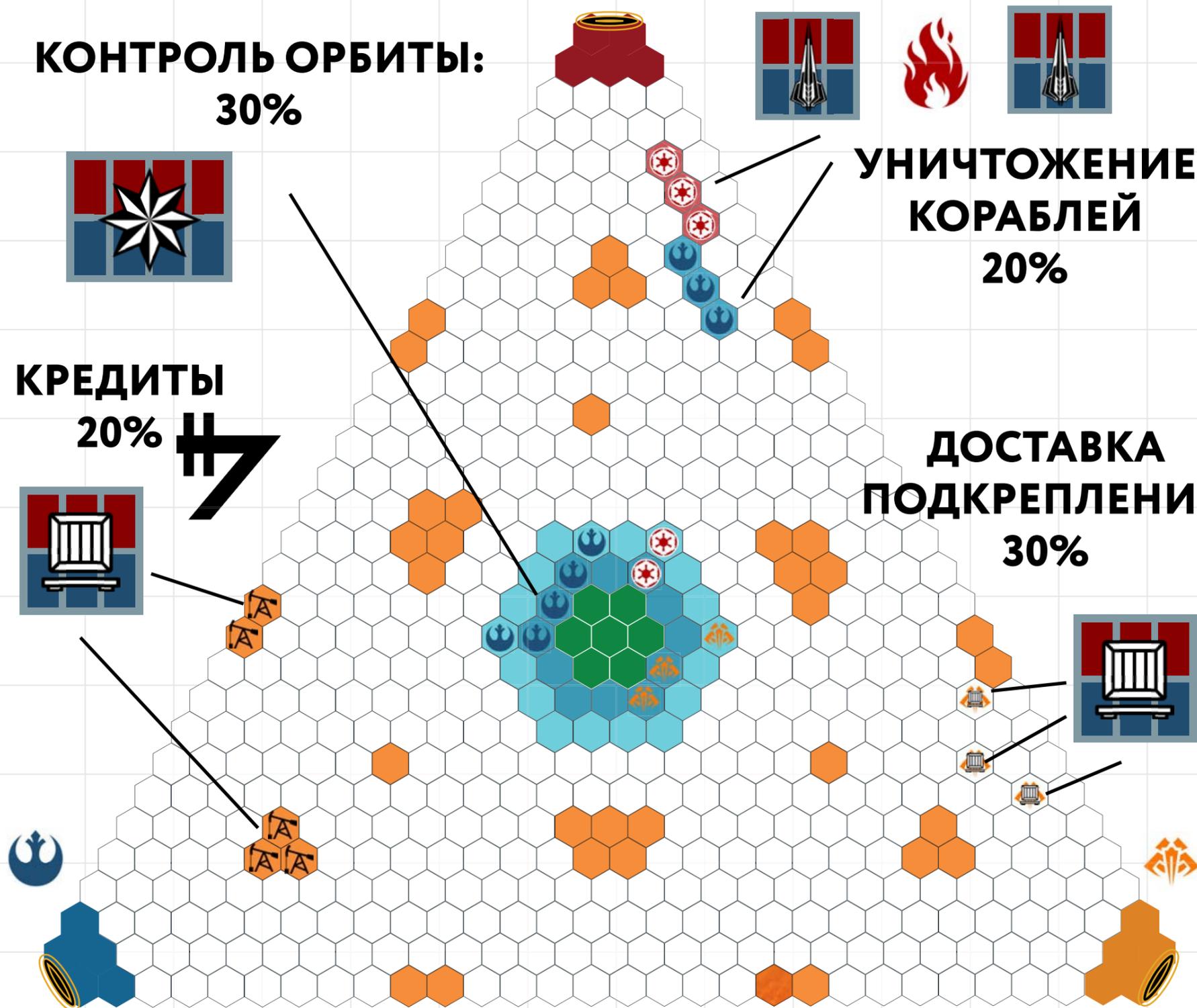


КРЕДИТЫ
20%



**УНИЧТОЖЕНИЕ
КОРАБЛЕЙ**
20%

**ДОСТАВКА
ПОДКРЕПЛЕНИЙ**
30%



Задачи игры для каждого легиона:
Контролировать больше орбитальной территории вокруг планеты (синие и голубые клетки), чем противники. Клетка считается контролируемой: если ее занимает боевой корабль. Каждая клетка орбитальной территории приносит определенное количество баллов (голубые клетки – 1 балл, синие – 2 балла). В случае, если одна из команд получает более 21 балла (контролирует более 50% территории), она полностью побеждает в Космическом сражении. Победа в задаче контроля орбитальной территории оценивается как успеха 30% миссии.

Доставить наибольшее количество подкреплений с помощью транспортных кораблей на поверхность планеты. Победа в задаче доставки подкреплений оценивается как 30% успеха миссии.

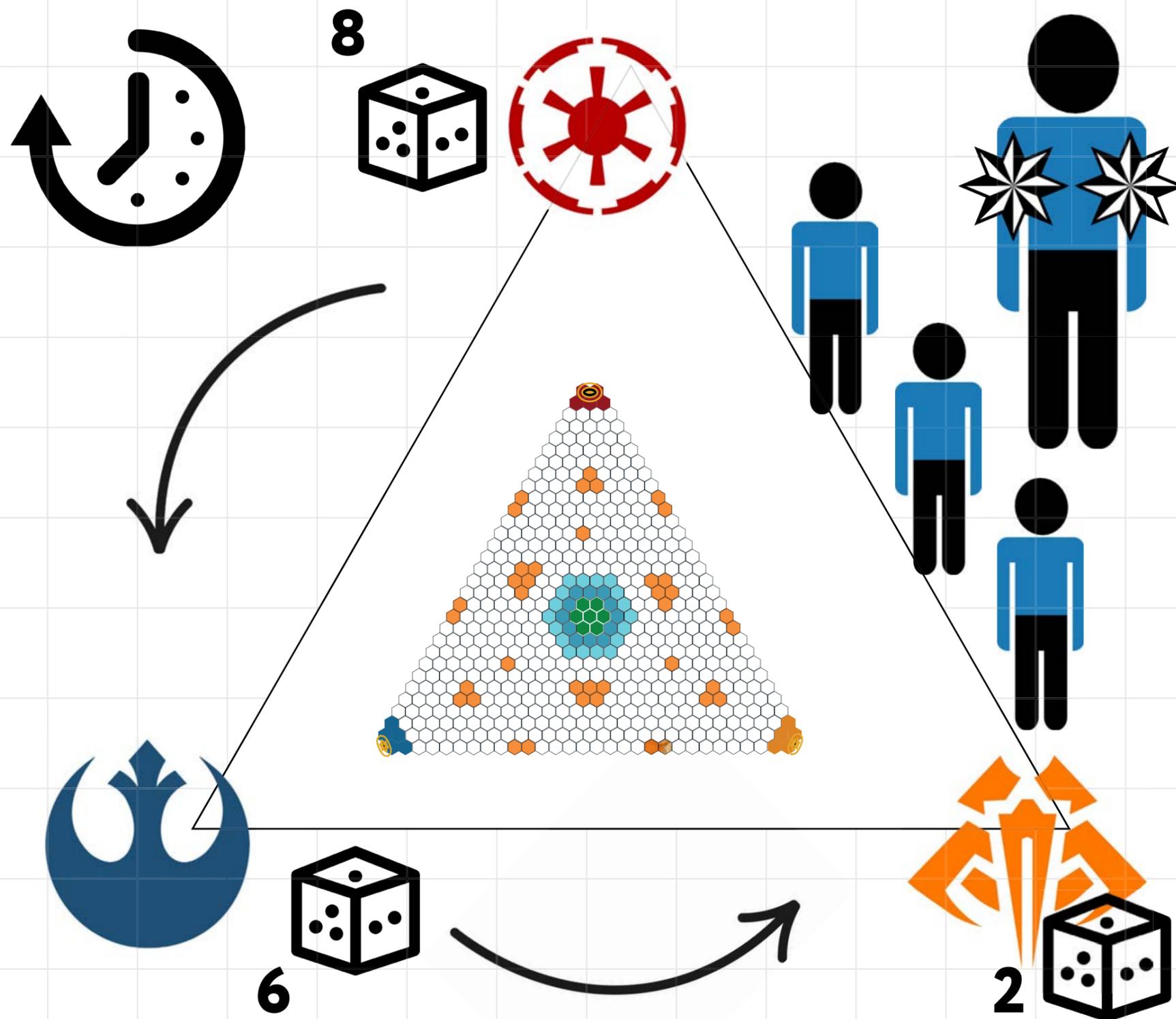
Уничтожить наибольшее количество кораблей противника. Каждый уничтоженный корабль противника приносит команде определенное количество очков:
Истребитель/бомбардировщик – 1 очко
Транспортный корабль – 2 очка
Эсминец – 3 очка
Фрегат – 4 очка
Крейсер – 5 очков

Победа в задаче уничтожения кораблей соперников оценивается как 20% успеха миссии.

Иметь наибольшее количество кредитов на конец миссии. Победа в задаче накопления наибольшего количества кредитов оценивается как 20% успеха миссии.

КОСМИЧЕСКИЕ СРАЖЕНИЯ

ХОД ИГРЫ



Игра разделена на ходы. Каждое из звеньев ходит по очереди. Порядок хода определяется броском кубика. На проведение хода выделяется время, установленное мастером игры до её начала. Мастер игры следит за соблюдением следующей структуры игры и структуры хода:

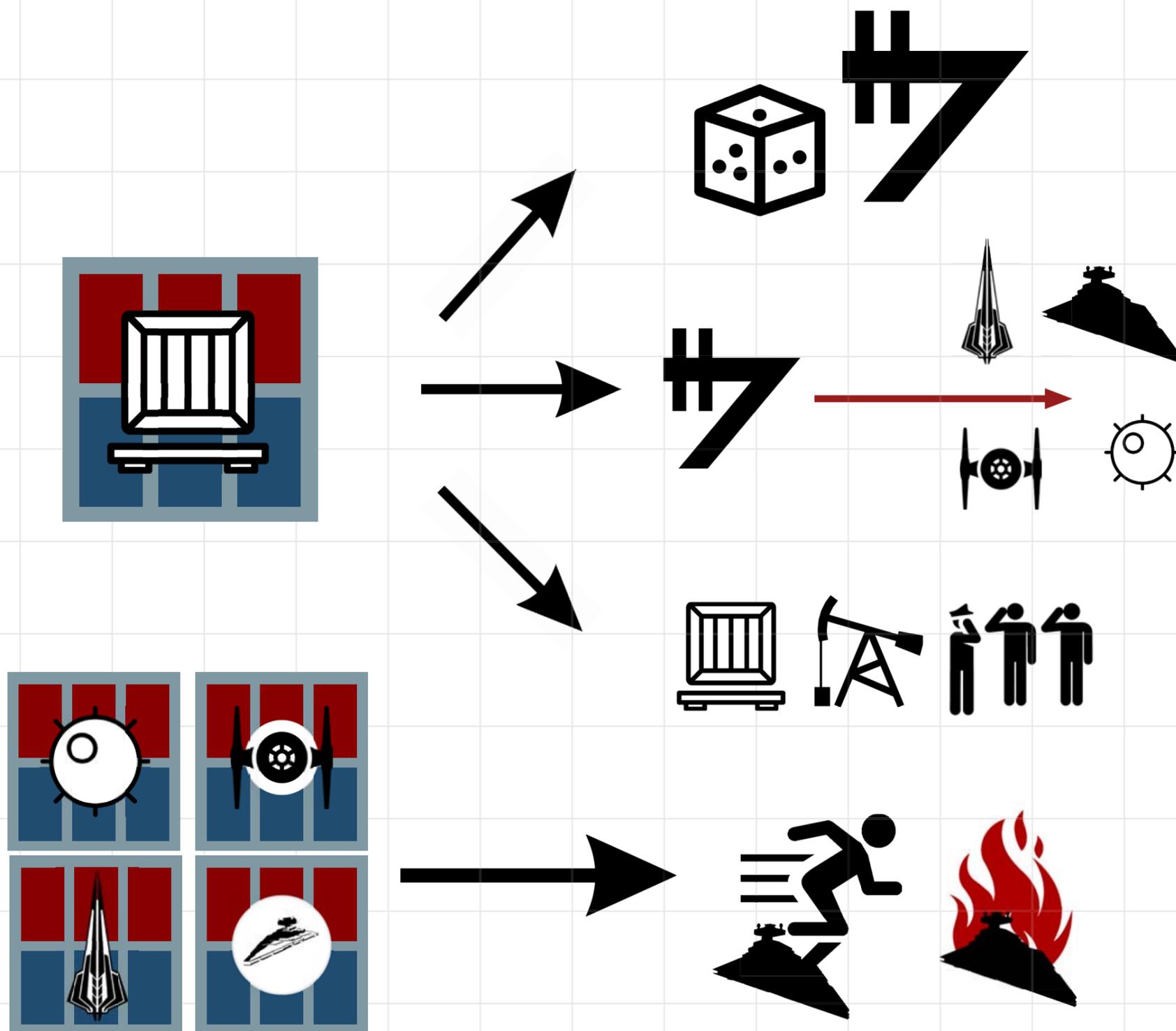
ДО НАЧАЛА ИГРЫ:

1. Мастер игры и Мастера по кораблям готовят карту и материалы для проведения сражения.
2. Командеры звеньев представляют Мастеру игры распределение ролей на игру.
3. Мастер игры представляет игрокам Мастеров по кораблям – они разделены по классам кораблей и работают с капитанами соответствующих классов кораблей всех фракций.
4. Командеры звеньев легионов бросают кубик d8 – звено, выбросившее наибольшее значение на кубике, ходит первым, наименьшее – третьим.
5. Мастер игры заявляет набор сил и количество кредитов, с которыми фракции начинают миссию. Мастера по кораблям предоставляют корабли в распоряжение Капитанов.

Пока две других фракции совершают свои ходы звено планирует свои. Командер сражения раздаёт команды капитанам кораблей и офицеру снабжения.

КОСМИЧЕСКИЕ СРАЖЕНИЯ

ХОД ИГРЫ



Мастер игры объявляет начало хода фракции и засекает время на проведение хода.

Игровые действия на карте (совершаются игроками одновременно):

А. Офицер снабжения бросает кубики на получение ресурсов и получает от Мастера игры соответствующее количество кредитов.

В. После этого Офицер снабжения перемещает транспортные корабли по игровой карте, строит добывающие станции, выгружает подкрепления на планету при прибытии транспорта.

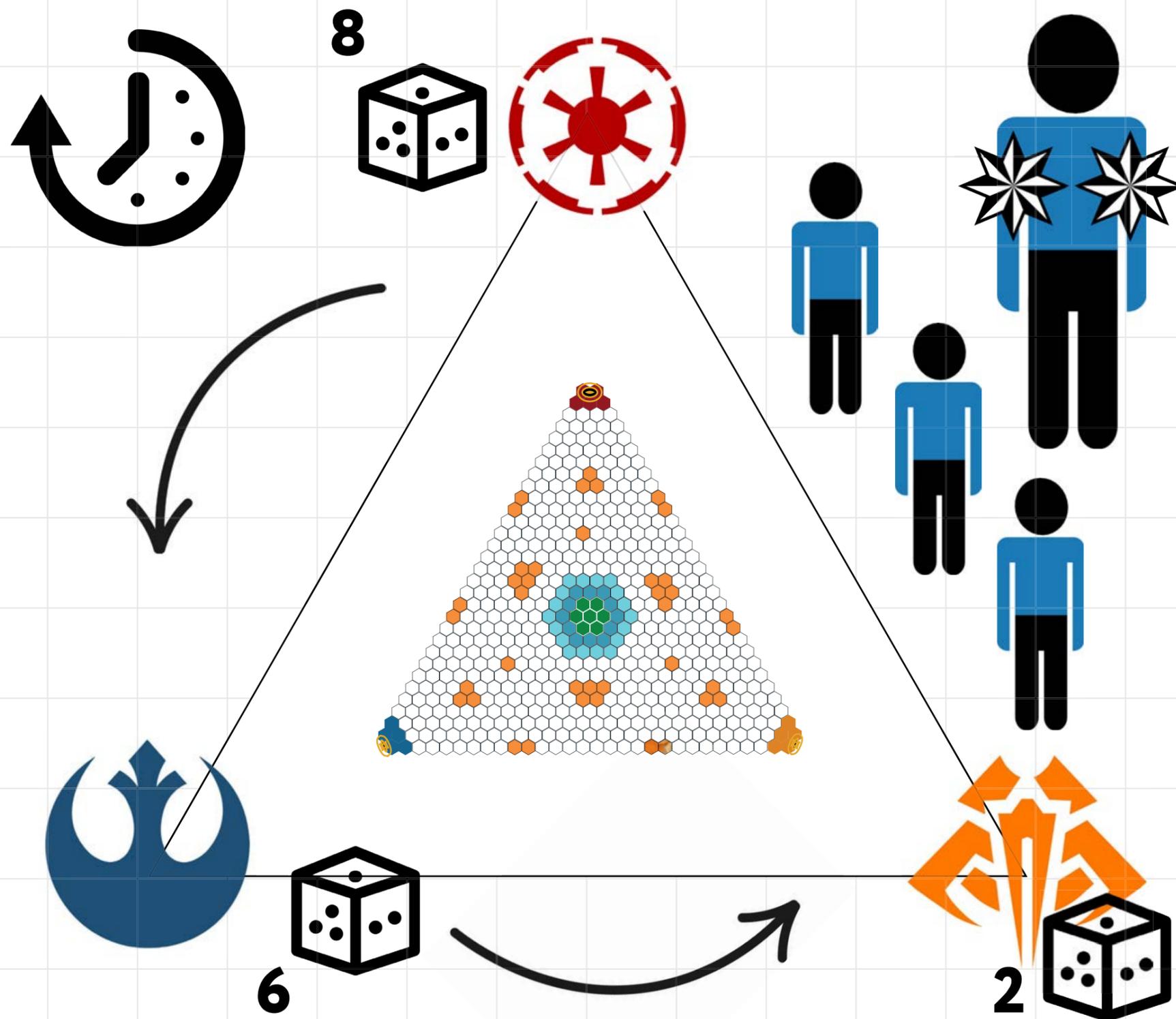
С. Офицер снабжения приобретает за кредиты и получает у мастера игры боевые и транспортные корабли, подкрепления и добывающие станции; загружает подкрепления и добывающие станции в транспортные корабли.

Д. Капитаны кораблей перемещают боевые корабли по игровой карте, ведут стрельбу, применяют активные специальности.

Мастер игры взаимодействует с Мастерами по кораблям, останавливает игру для Орбитального обстрела, принимает решения по спорным вопросам и применению правил игры, в течение хода напоминает игрокам о том, сколько времени у них осталось на завершение хода.

КОСМИЧЕСКИЕ СРАЖЕНИЯ

ХОД ИГРЫ



Действия в конце хода

Мастер игры объявляет окончание хода фракции. Все игроки перестают совершать игровые действия и отходят от карты.

Мастер игры за один полный ход до конца игры (по возможности за два) сообщает игрокам, сколько ходов у них осталось.

По завершению игры

Офицер снабжения сдаёт Мастеру игры оставшиеся неиспользованными кредиты. Мастер игры рассчитывает количество подкреплений, доставленных на планету каждой фракцией.

Мастер игры рассчитывает количество неиспользованных кредитов по каждой фракции.

Мастера по кораблям предоставляют Мастеру игры данные о количестве и видах кораблей, уничтоженных кораблями их класса в разрезе каждой фракции.

КОСМИЧЕСКИЕ СРАЖЕНИЯ

БОЕВЫЕ КОРАБЛИ



Каждый боевой корабль имеет в игре следующие характеристики:

Количество палуб (Прочность корабля) – количество клеток, которое занимает корабль на карте. Равняется максимальному количеству выстрелов, которое может совершить корабль за ход (каждый выстрел совершается со своей палубы).

Прочность корабля определяется количеством его палуб. Каждая палуба корабля разрушается с одного попадания.

Дистанция стрельбы – расстояние в клетках, на которое может стрелять корабль.

Скорость движения – количество клеток, которое корабль может пройти за один ход.

Количество энергетических щитов – Максимальное количество попаданий, которое может вынести корабль, прежде чем он начнет получать повреждения по палубам.

Скорость восстановления щитов – время, которое корабль не должен получать попадания, чтобы полностью восстановить установленные на нем щиты в случае, если не уничтожен отсек “Генератор щитов”.

Стоимость – количество кредитов, которое нужно заплатить, чтобы приобрести корабль.

Время постройки – количество ходов после оплаты, которое потребуется, чтобы корабль вошёл на игровое поле.

КОСМИЧЕСКИЕ СРАЖЕНИЯ

БОЕВЬТЕ КОРАБЛИ

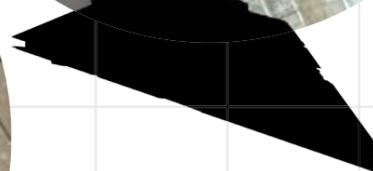
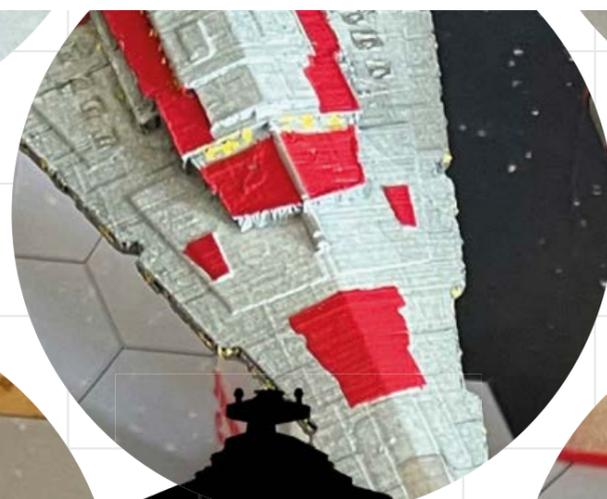
ИСТРЕБИТЕЛЬ



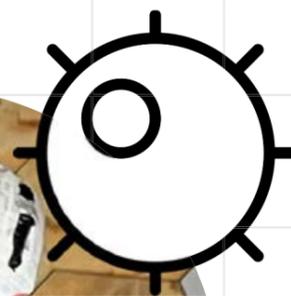
БОМБАРДИРОВЩИК



КРЕЙСЕР



ФРЕГАТ



ЭСМИНЕЦ

В игре существуют следующие типы боевых кораблей:

Крейсер – самый бронированный, но также самый медленный и большой корабль в игре. Может выпускать истребители, бомбардировщики и эсминцы в случае, если работает отсек “Док”. В случае попадания наносит двойной урон по фрегатам. Может вести орбитальную бомбардировку.

Фрегат – сбалансированный корабль, в случае попадания наносит двойной урон эсминцам. Может вести орбитальную бомбардировку.

Эсминец – слабо бронированный медленный корабль. Смертелен для истребителей и бомбардировщиков. Может оставлять на клетках мины (не более 3 мин за один ход), при попадании на которые любой корабль теряет ту палубу, которой зашел на мину.

Истребитель – имеет высокую скорость, одну палубу и один щит, в случае попадания наносит двойной урон по бомбардировщику. При подлете к планете может переместиться на карту «Наземное сражение».

Бомбардировщик – имеет одну палубу и один щит, в случае попадания наносит удвоенный урон по кораблям с 2, 3 или 4 палубами.

Имеет в боезапасе всего 2 мины, которые может оставить на клетках игровой карты.

КОСМИЧЕСКИЕ СРАЖЕНИЯ

БОЕВЬТЕ КОРАБЛИ



Каждый боевой корабль, имеющий более 1 палубы, имеет на каждой из ней технические отсеки, необходимые для его функционирования:

Капитанская рубка. Пока не повреждена, позволяет вести огонь по кораблям противника;

Двигатель. Пока не поврежден, позволяет передвигать корабль по карте в свой ход;

Генератор щитов. Пока не поврежден, позволяет держать щиты активными и восстанавливать их в случае, если корабль определенное время не получает урон;

Док (только для крейсера) – пока не поврежден, может выпускать в игру рядом с крейсером входящие в игру корабли с 1, 2 и 3 палубами. Расположение отсеков на корабле закреплено изначально в паспорте корабля.

Каждая из палуб корабля имеет определенное **изначальное количество очков прочности**. Очки прочности отражают, какое количество урона сможет выдержать отсек, прежде чем выйдет из строя и перестать функционировать. Все корабли, за исключением транспорта, имеют прочность каждой палубы **равную 1**. Для транспорта этот параметр **составляет 2**.

БОЕВЬТЕ КОРАБЛИ

ВЫСТРЕЛЫ



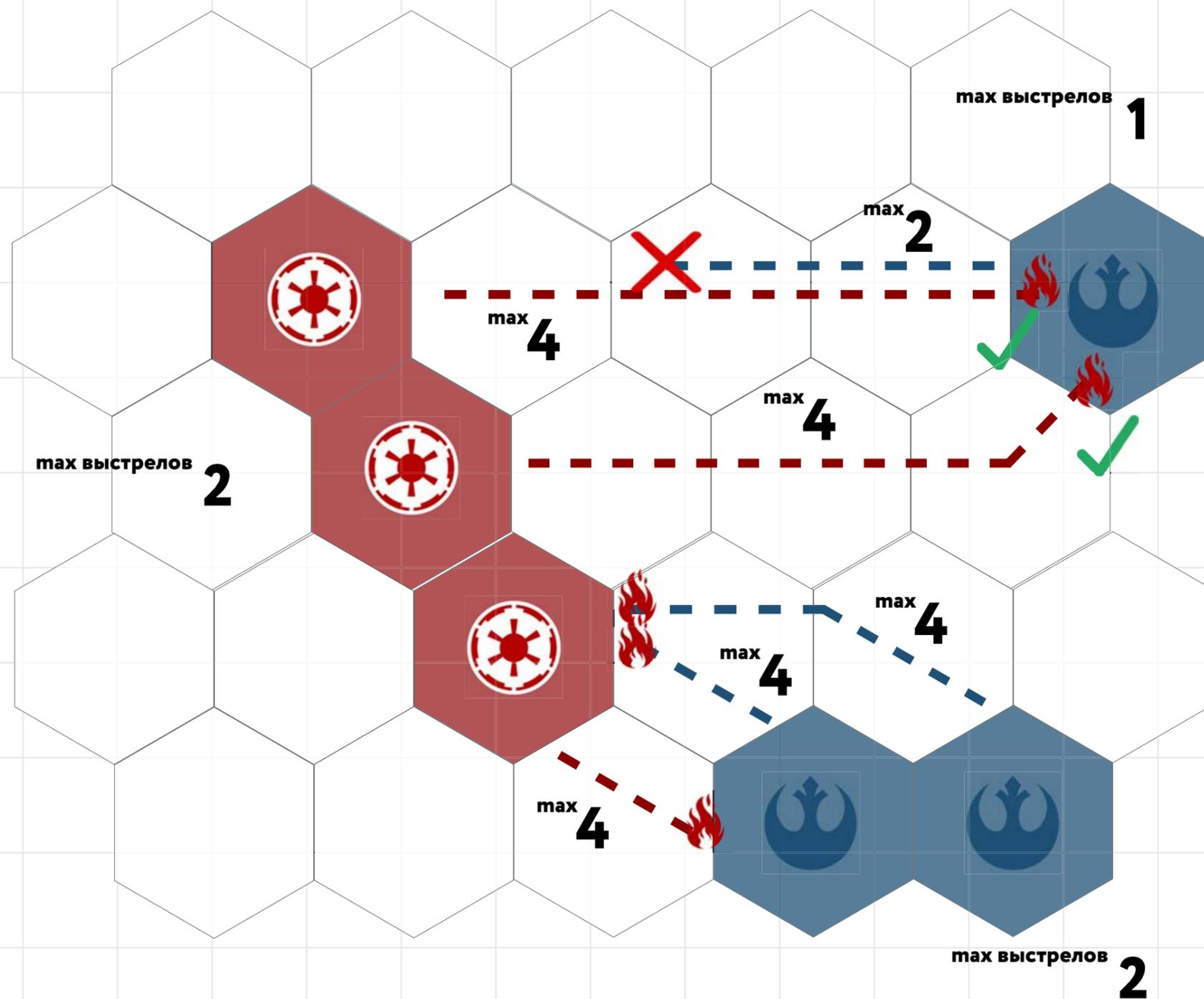
При потере всех очков прочности любой боевой корабль, за исключением истребителей, бомбардировщиков и транспортных кораблей, считается безвозвратно потерянным и покидает карту до конца миссии.

Уничтоженные истребители, бомбардировщики и транспортные корабли могут быть восстановлены (приобретены ещё раз).

При полном уничтожении всех кораблей одного класса Капитан этих кораблей считается погибшим и более не может управлять кораблями в ходе миссии.

Существуют три типа оружия, которые могут быть применены с боевого корабля: выстрел турболазером, орбитальный обстрел планеты, постановка сейсмической мины. Выстрел турболазером позволяет наносить урон отсекам на палубе корабля противника и повреждать щиты. Орбитальный обстрел возможен только по поверхности планеты. Попадание на мину полностью деактивирует отсек, который был поврежден вне зависимости от уровня щитов.

ВЫСТРЕЛЫ КОРАБЛЕЙ ТУРБОЛАЗЕР



Стрельба турболазером

Дистанция стрельбы турболазером для всех многопалубных кораблей составляет 4 клетки, для однопалубных – 2 клетки. Расчёт дистанции стрельбы производится от всех дающих залп палуб.

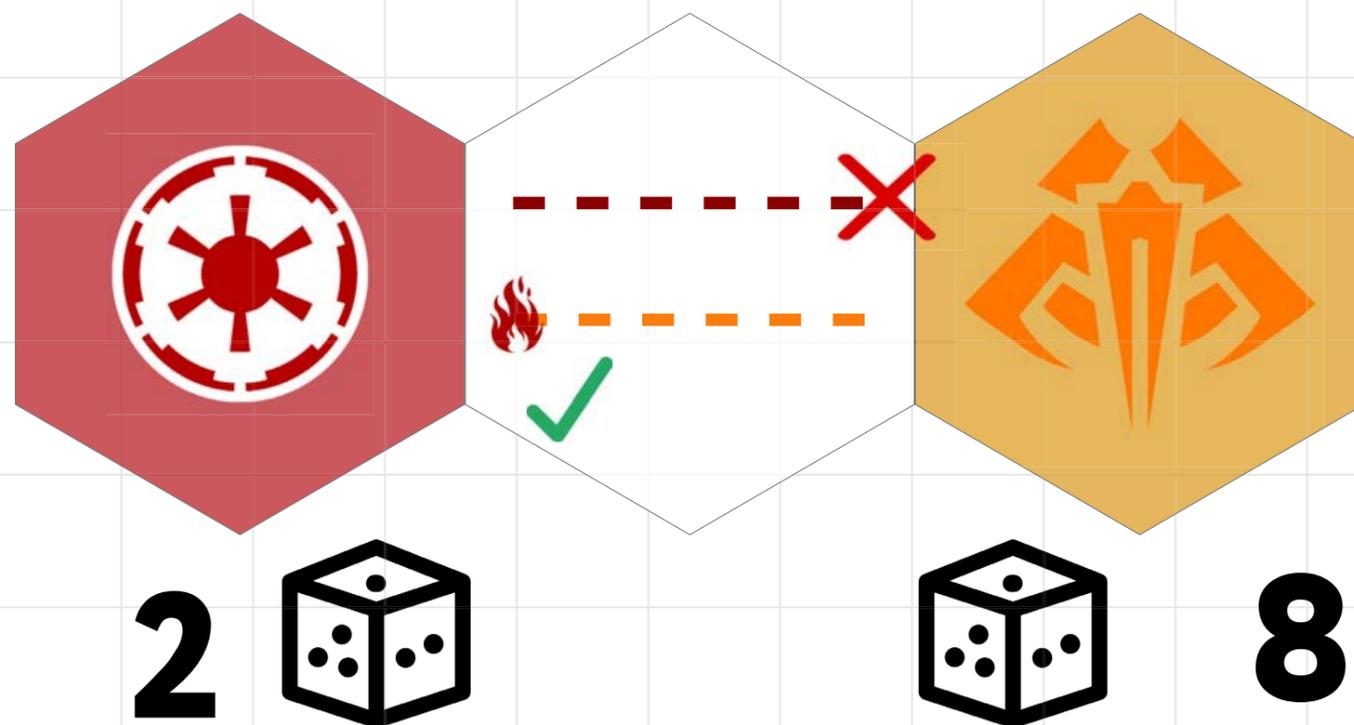
Для атаки транспортных кораблей, уничтожения добывающих станций, а также для проведения орбитального обстрела необходимо находиться в соседней клетке с объектом атаки. При наличии препятствия на пути выстрела выстрел невозможен.

Линия огня представляет собой воображаемую прямую от середины клетки палубы с которой ведётся огонь к середине клетки палубы по которой ведётся огонь. При спорных моментах необходимо обратиться к Мастеру игры.

Боевой корабль может стрелять один раз за ход с каждой палубы, при этом общее количество выстрелов за ход не может превышать двух. При выстреле по одному кораблю с нескольких палуб выстрел производится только залпом.

ВЫСТРЕЛЫ КОРАБЛЕЙ

ТУРБОЛАЗЕР



Для определения результата выстрела Капитан стреляющего корабля бросает такое количество кубиков d8, со скольких палуб производится выстрел, далее при помощи таблицы соответствия вероятностей попадания классам кораблей определяет результат выстрела.

Цель выстрела выбирается до начала стрельбы. В случае, если целью является многопалубный корабль, целью залпа выбирается одна палуба. Не допускается множественный выбор целей многопалубного корабля для ведения поочередной стрельбы с каждой палубы.

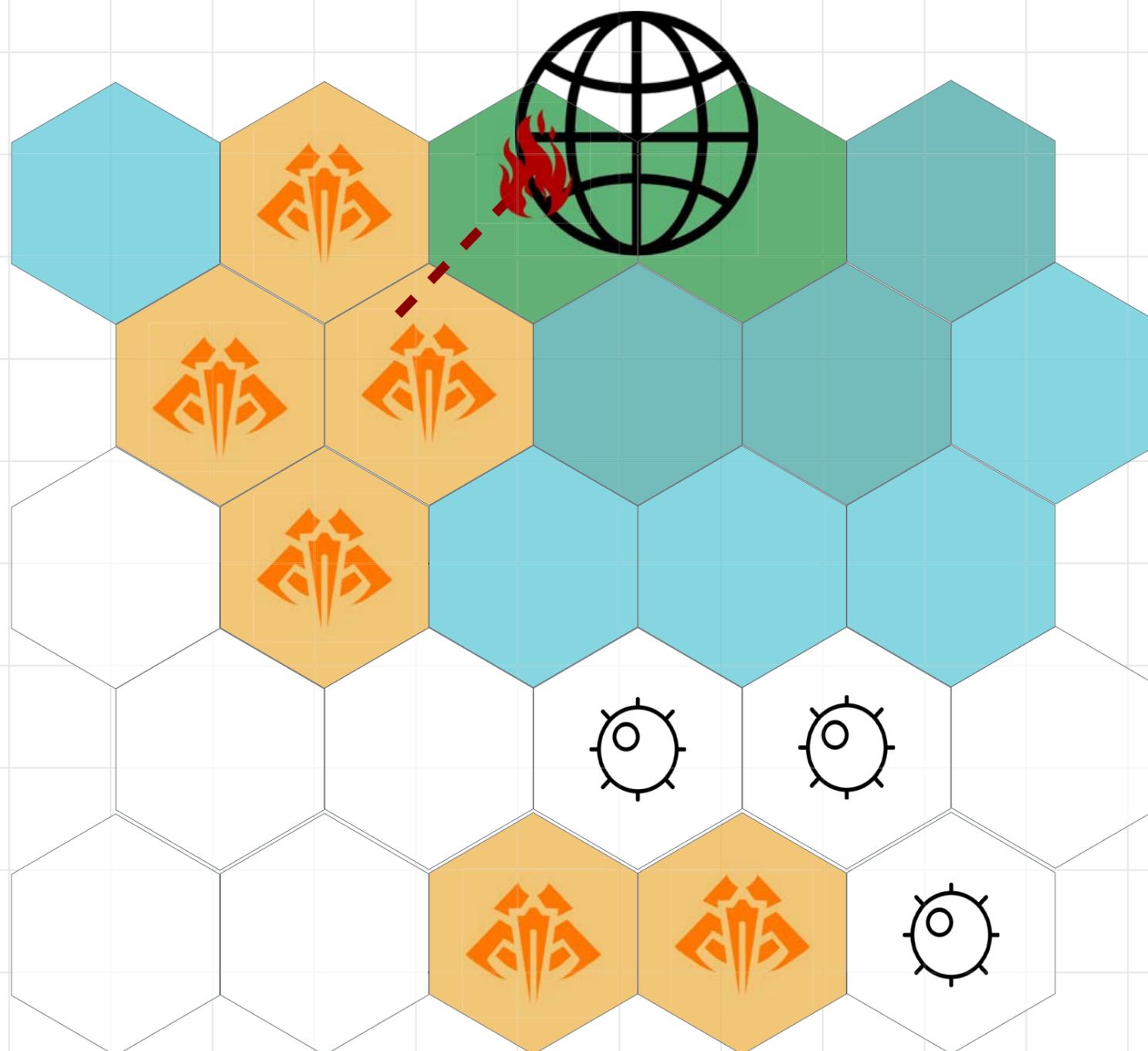
Не допускается выстрел с последующим маневрированием для повторного выстрела по той же цели. Допускается выстрел с последующим маневрированием и выстрелом по другой цели.

Таким образом, например, для крейсера максимально доступны до 2 выстрелов по 2 разным целям в течение одного хода в двух вариантах: 3 палубы по первой цели + 1 палуба по второй, либо 2 палубы по первой цели + 2 палубы по второй цели.

ИСТРЕБИТЕЛЬ			
ОБЪЕКТ ВЫСТРЕЛА	ТИП ВЫСТРЕЛА		
	ТУРБОЛАЗЕР – ПРОМАХ	ТУРБОЛАЗЕР – ПОПАДАНИЕ	УДВОЕНИЕ УРОНА
ДРУГОЙ ИСТРЕБИТЕЛЬ	1-3	4-8	-
БОМБАРДИРОВЩИК	1-2	3-8	+
ЭСМИНЕЦ	1-4	5-8	-
ФРЕГАТ	1-2	3-8	-
КРЕЙСЕР	1-2	3-8	-
МИНА	1	2-8	-
ТРАНСПОРТ	1-3	4-7	8

ВЫСТРЕЛЫ КОРАБЛЕЙ

МИНЫ И ОБСТРЕЛ



Мины

Мины может расставлять на карте только эсминец (не более 3 каждой ход) и бомбардировщик (не более двух всего, для этого бомбардировщика мины впоследствии не восполняются).

Мину можно установить на любую соседнюю с кораблем клетку. При попадании на клетку, на которой находится мина, полностью деактивируется палуба, которой корабль попал на мину. Мина может быть уничтожена выстрелом турболазера.

Орбитальный обстрел

Могут осуществлять только фрегаты и крейсера. Для этого они должны находиться на клетке, соседней с поверхностью планеты.

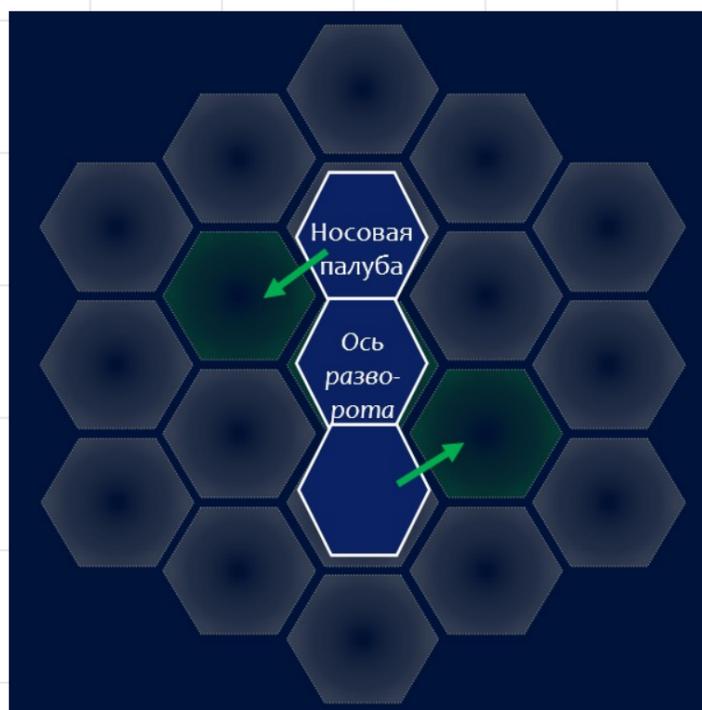
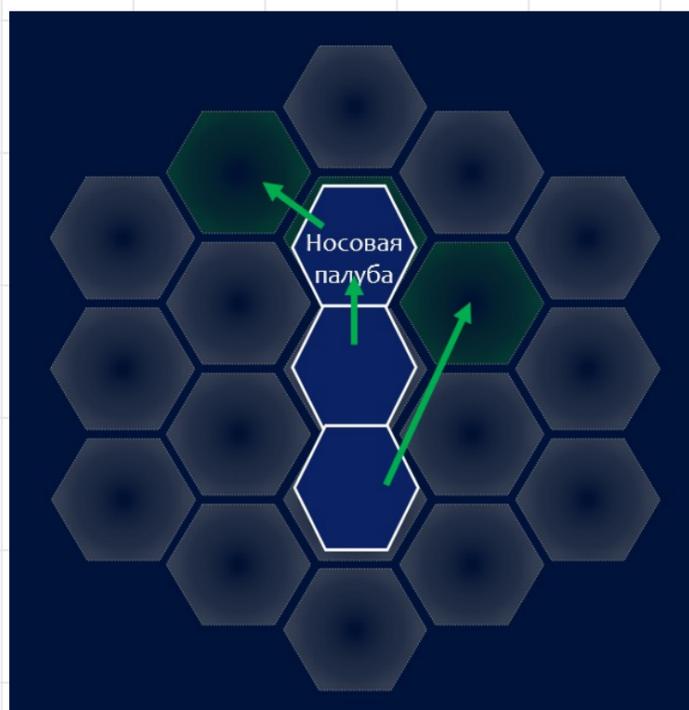
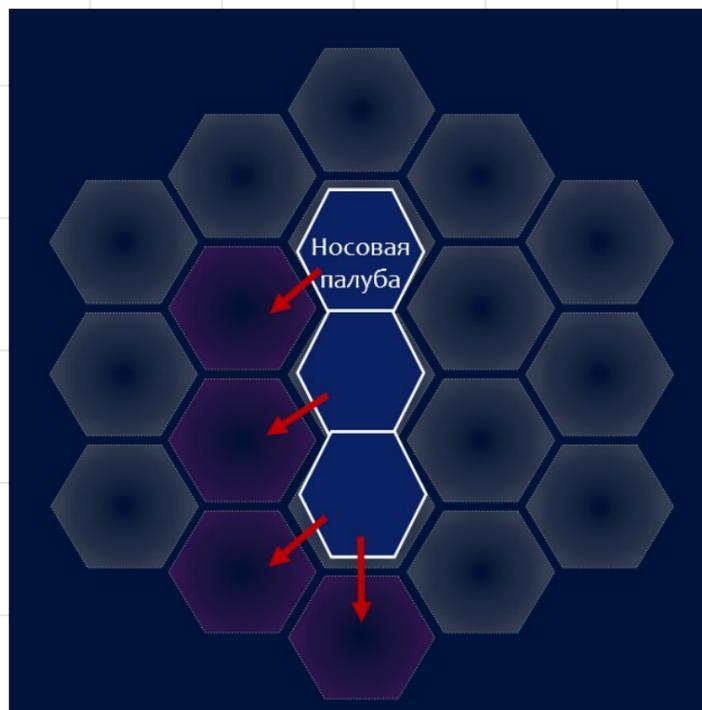
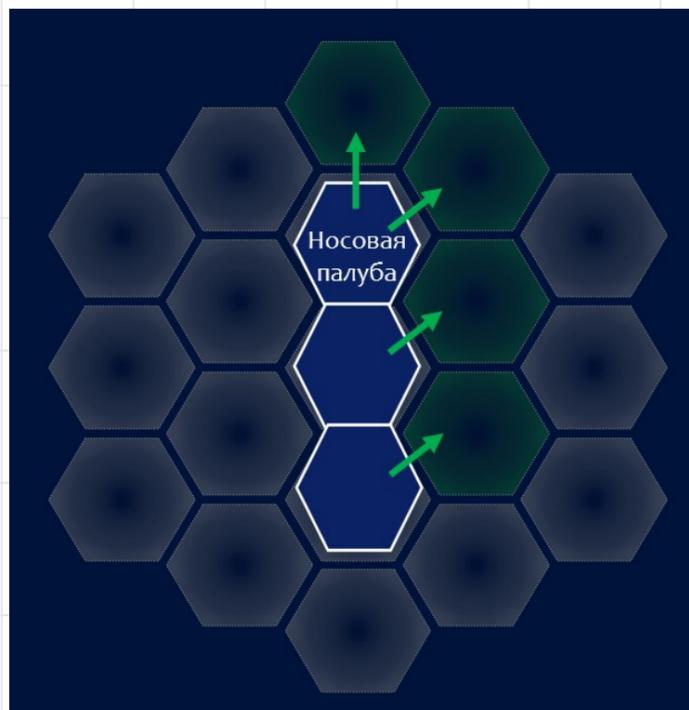
При орбитальном обстреле капитан корабля показывает клетку на карте игры «Наземные сражения», по которой будет нанесен обстрел – после этого на параллельной карте произойдет взрыв в указанных квадратах, и если клетка и соседние клетки не защищены защитным полем, находящиеся на них юниты и постройки будут повреждены или уничтожены.

В один ход корабль может произвести только один орбитальный обстрел.

В случае орбитального обстрела другие игровые действия кораблем не проводятся.

КОСМИЧЕСКИЕ СРАЖЕНИЯ

БОЕВЬТЕ КОРАБЛИ



Движение кораблей

При появлении на карте корабли стартуют с клеток гиперпространственного туннеля (многопалубные корабли должны находиться хотя бы одной палубой на клетке гиперпространственного туннеля до начала движения).

При наличии на поле крейсера с неповреждённым доком корабли появляются на соседних с ним клетках (для многопалубных кораблей хотя бы одна клетка должна быть соседней с крейсером).

Корабли движутся вбок (на боковые клетки впереди носовой палубы); вперёд (на передние) клетки. Определяющей направление движения корабля является передняя/носовая палуба.

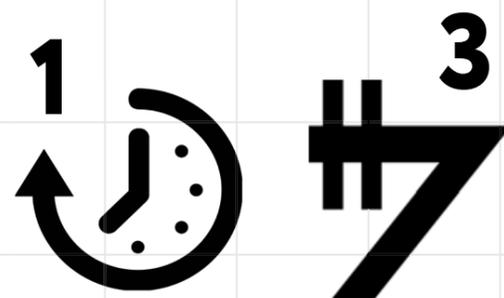
Не допускается движение назад, в том числе вбок-назад (на боковые клетки позади носовой палубы). Однопалубные корабли движутся в любом направлении. Допускается разворот корабля вокруг своей оси, которая проходит через среднюю носовую палубу для фрегата и любую палубу для эсминца.

Корабли не могут занимать своими палубами клетки, уже занятые другими кораблями (как своими, так и кораблями противника).

КОСМИЧЕСКИЕ СРАЖЕНИЯ

ТРАНСПОРТНЫЕ КОРАБЛИ

ВМЕСТИМОСТЬ: 3



Каждый транспортный корабль имеет следующие характеристики:

– **Скорость движения** – количество клеток, которое корабль может пройти за один ход.

– **Прочность палубы** – количество единиц урона, которое может вынести палуба, прежде чем корабль на ней выйдет из строя. Когда число прочности становится равным нулю, корабль считается уничтоженным.

– **Стоимость** – количество кредитов, которое нужно заплатить, чтобы приобрести корабль.

– **Время постройки** – количество ходов после оплаты, которое потребуется, чтобы корабль появился у гиперпространственного тоннеля.

– **Вместимость** – количество единиц груза (подкрепления или добывающие станции), которое может быть загружено на транспортный корабль.

В транспортный корабль около основного гиперпространственного тоннеля легиона может быть **загружен груз** – либо “Подкрепления”, либо “Добывающая станция”, что отражается соответствующей карточкой. Максимальное количество груза ограничивается характеристикой “Вместимость”.

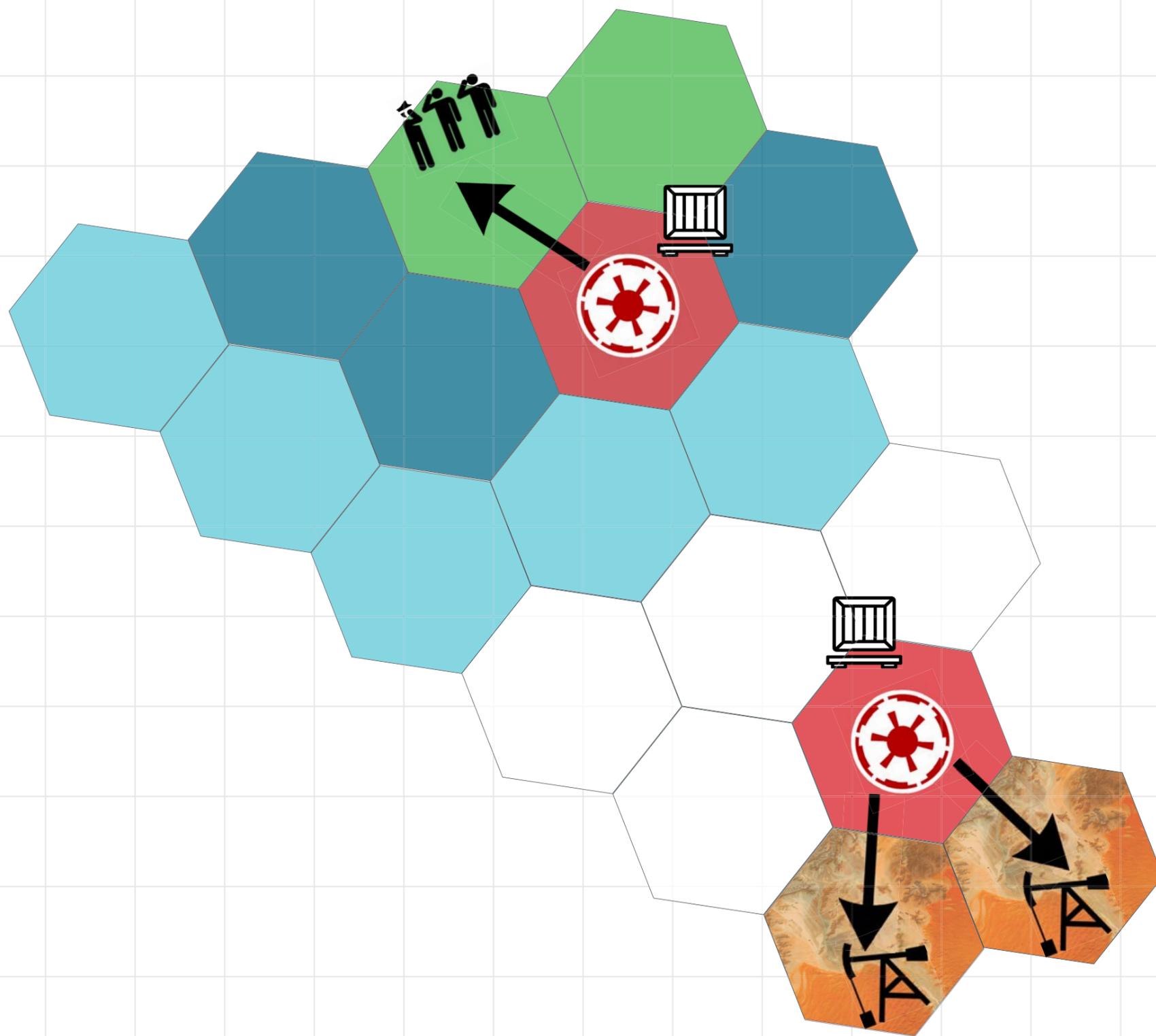
Каждая единица груза оплачивается отдельно по прейскуранту:

Подкрепления – 2

Добывающая станция – 1

КОСМИЧЕСКИЕ СРАЖЕНИЯ

ТРАНСПОРТНЫЕ КОРАБЛИ



Транспортный корабль может доставлять подкрепления на поверхность планеты, которые автоматически превращаются в кредиты или юнитов для игроков на карте “Наземные сражения” (см. правила игры “Наземные сражения”) – для этого транспортному кораблю необходимо разместиться на клетке “Поверхность планеты” и объявить мастеру о выгрузке подкреплений.

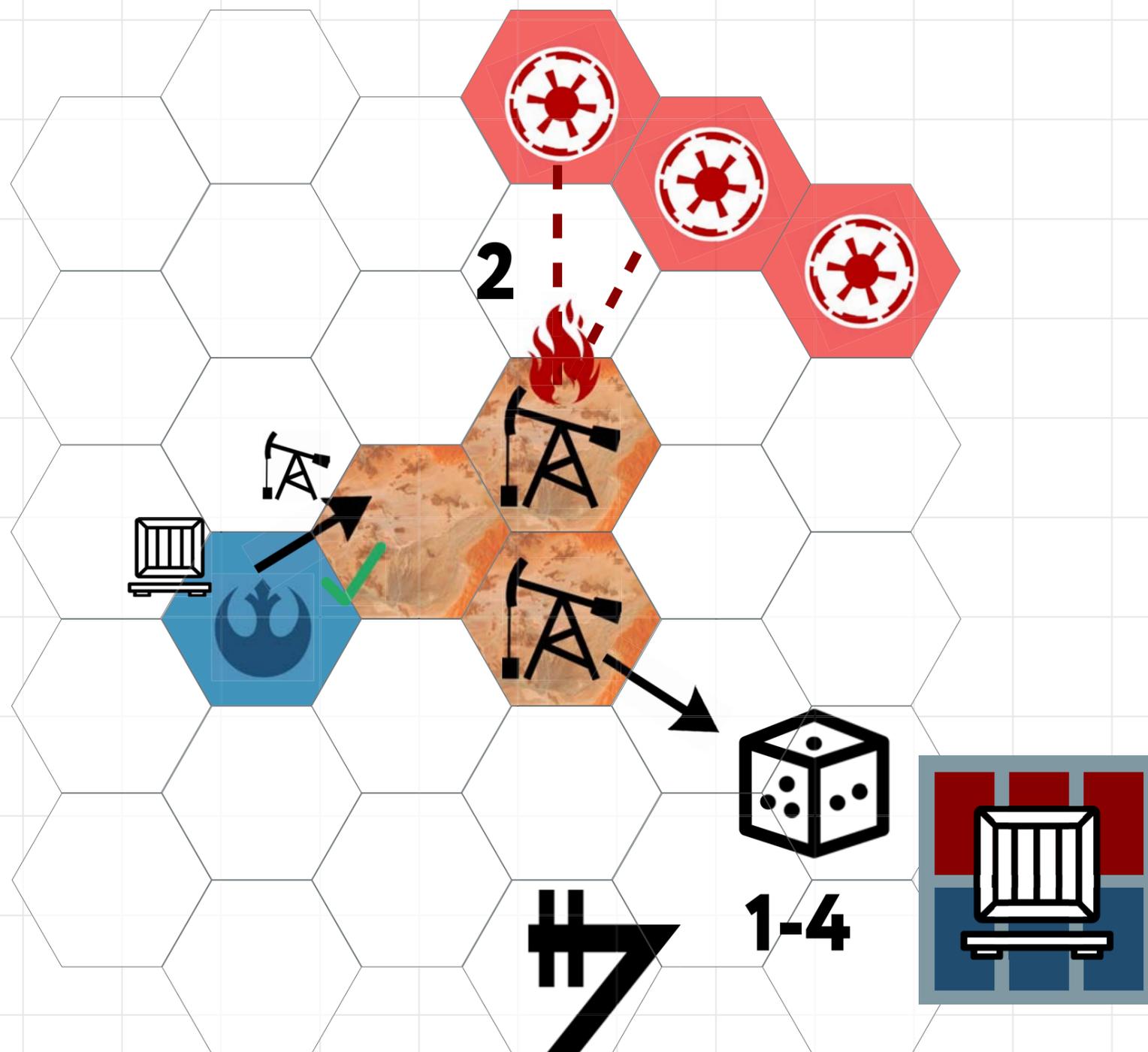
После размещения на поверхности планеты подкрепления не могут быть уничтожены и автоматически освобождают в транспортном корабле слот под новый груз. Транспортный корабль, доставивший на планету подкрепления, сразу выводится из игры – размещается у гиперпространственного тоннеля и может войти в игру на следующий ход.

Транспортный корабль может доставлять добывающие станции на поверхность астероидов – для этого транспортному кораблю необходимо оказаться на соседней клетке с той клеткой астероида, на которую он хочет выгрузить добывающую станцию, после чего объявить мастеру о выгрузке и установке добывающей станции.

После размещения на поверхности планеты добывающая станция может быть уничтожена обстрелом боевых кораблей, а также автоматически освобождает в транспортном корабле слот под новый груз.

КОСМИЧЕСКИЕ СРАЖЕНИЯ

ДОБЫТВАЮЩИЕ СТАНЦИИ



Каждая добывающая станция имеет следующие характеристики:

- Стоимость** (сколько кредитов надо заплатить за покупку) – 1
- Прочность** (сколько попаданий боевых кораблей выдерживает) – 2
- Максимально возможное одновременное количество у фракции** (сколько одновременно активных станций может быть размещено на территории карты одной фракцией (без учёта захваченных - см. Применение специальностей - Коммандо) – 8

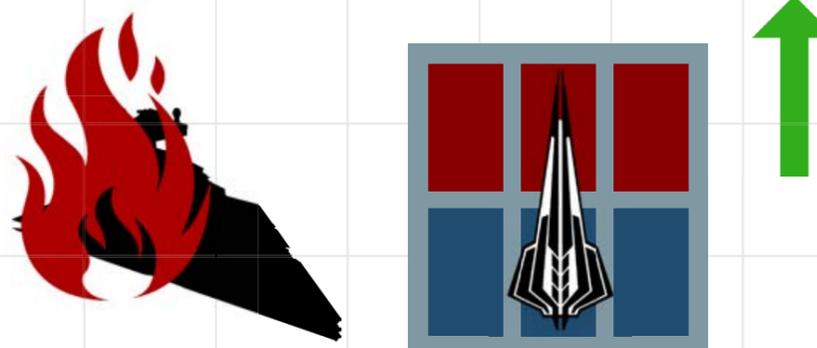
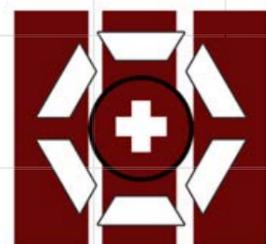
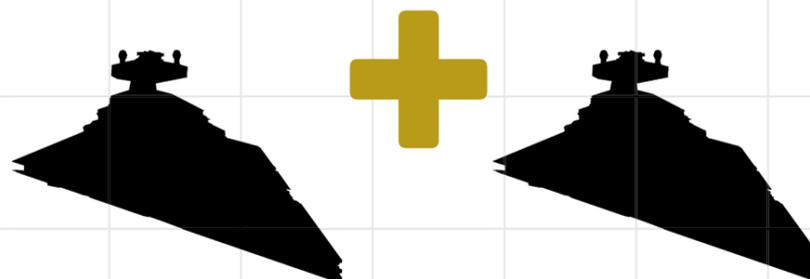
Станция может быть размещена на поверхности астероида – для этого транспортный корабль, на который загружена станция, должен стоять на соседней с астероидом клетке космического пространства. После размещения станцию нельзя перемещать – размещенная станция может быть уничтожена только выстрелом противника.

Каждая станция приносит в ход столько единиц кредитов, сколько выпадает в начале хода при броске кубика D4 Офицером снабжения. Каждая построенная станция добавляет к броску один кубик.

На одной клетке астероида может быть установлена только одна станция. Станция может быть уничтожена выстрелом из боевого корабля – истребители и эсминцы наносят станции 1 единицу урона за выстрел, фрегаты, бомбардировщики и крейсера – 2 единицы урона.

КОСМИЧЕСКИЕ СРАЖЕНИЯ

ПРИМЕНЕНИЕ СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ



В игре участвуют **специальности**, которые дают следующие активные и пассивные способности:

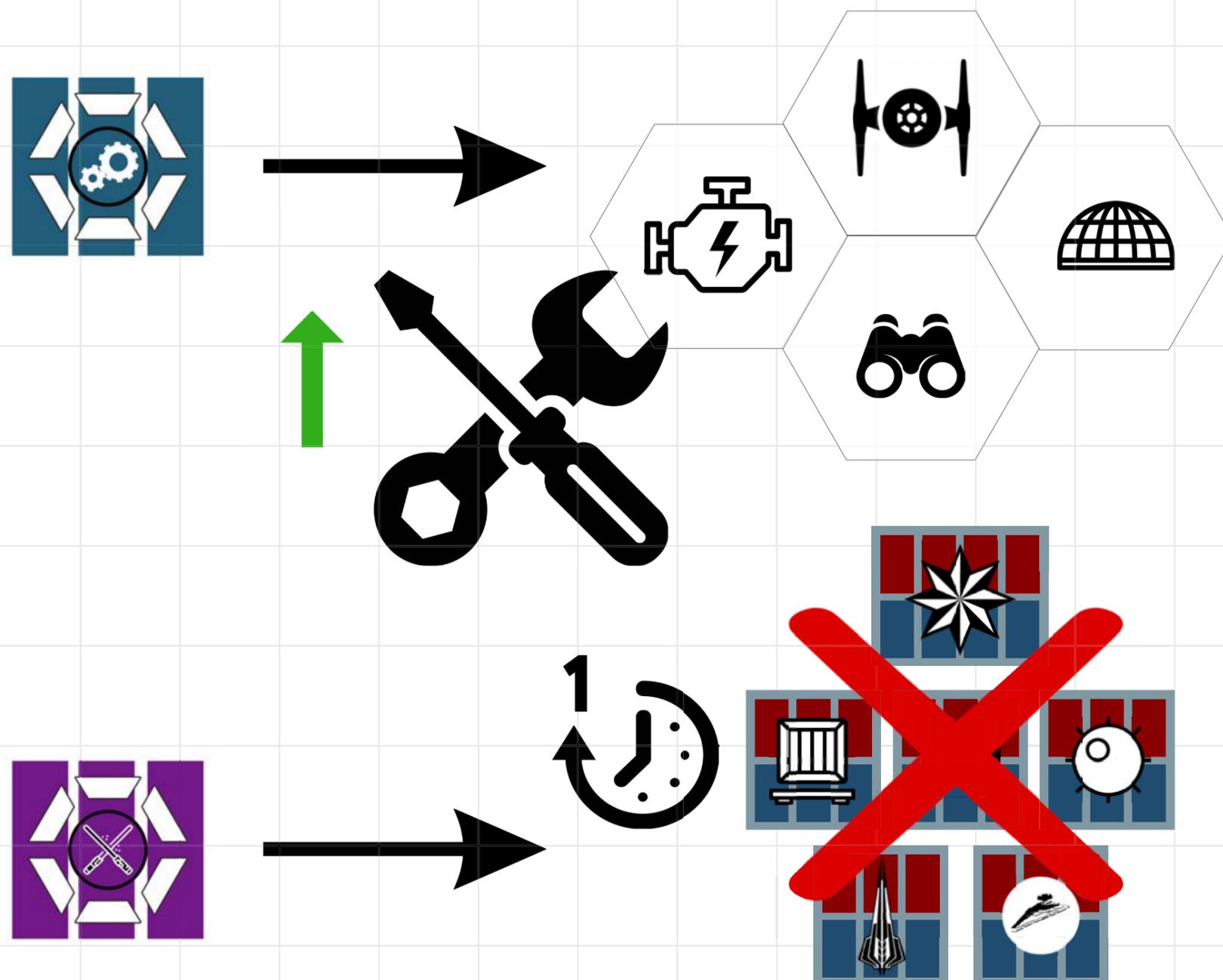
Пилот (пассивная способность «Флотоводец») - может управлять увеличенным на одну единицу количеством кораблей выбранного класса, соответствующим уровню пилота. Например, легионер со специальностью пилот первого уровня назначен Капитаном фрегатов – это означает, что он сможет управлять двумя фрегатами одновременно. Назначение пилота Командиром двух эскадрилий (6 единиц) однопалубных боевых кораблей не допускается.

Медик – (пассивная способность «Бакта танк») – пока медик жив, его наличие в команде позволяет капитанам кораблей оставаться в живых после полного уничтожения их корабля и начинать командовать новым кораблём выбранного класса после его входа в игру.

Коммандо (активная способность «Захват») – имеет возможность захватывать добывающие станции соперника. Для захвата необходимо в течение одного полного хода находиться на соседней клетке с добывающей станцией и не может совершать других игровых действий.

КОСМИЧЕСКИЕ СРАЖЕНИЯ

ПРИМЕНЕНИЕ СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ



В игре участвуют специальности, которые дают следующие активные и пассивные способности:

Механик (активная способность «Ремонт») - механик имеет возможность потратить ход на ремонт одной палубы выбранного корабля с полным восстановлением оборудования палубы и восстановлением щитов (в том числе допускается восстановление щитов на неповреждённом корабле). Для проведения ремонта механик должен быть капитаном корабля (может ремонтировать свой корабль) либо должен находиться на соседней клетке с ремонтируемым кораблём (может ремонтировать другие корабли своей фракции). Для проведения ремонта требуется один полный ход в который ремонтируемый и ремонтирующий корабль не могут совершать других игровых действий.

Мастер меча (активная способность «Убеждение») - мастер меча любого уровня имеет возможность один раз за игру на один полный ход заблокировать действия любого легионера любого оппонента (командера космического сражения, офицера снабжения, капитана корабля).
(пассивная способность «Провидение») - мастер меча третьего уровня имеет право находиться в любом месте игрового помещения и слушать все ведущиеся разговоры и переговоры. Также имеет право перемещаться к планетарной игровой карте и знакомиться с состоянием дел.