

Космические корабли

Корабли в этой модификации устроены не совсем так, как в базовой Диаспоре, потому что в Светлячке сеттинг не предполагает множества космических сражений с использованием торпед и лазеров. “Серенити” - прекрасный корабль, но она торговый корабль, мирный средний транспорт, основные боевые приёмы которого - “Уворот!” и “Сваливаем!” Поэтому дальше большой красный флаг с надписью “Хоумрул”.



(за флаг спасибо википедии)

Никакой механики “точек гиперперехода” нет, летаем медленнее света, многие корабли (хотя и не все) могут спускаться в атмосферу и приземляться, а также выполнять безумные с виду манёвры на больших скоростях. Безусловно, есть и хрупкие заатмосферные конструкции, которые развалятся при попытке резкого маневрирования.

Корабли расходуют топливо и нуждаются в запчастях, ремонте и техобслуживании. Всё это укладывается в бросок на Техобслуживание/Торговлю, который зависит от параметра Торговля и делается регулярно.

На кораблях, как правило, есть системы антигравитации и жизнеобеспечения, которые делают жизнь на корабле похожей на жизнь на планете, хоть и в большей тесноте и без возможности выйти наружу когда захочется.

У корабля есть корпус, двигатели, топливные баки, навигационная система, система связи, трюмы для груза или место под контейнеры, обитаемое пространство, грузовые и пассажирские шлюзы. У некоторых кораблей есть оружие - пушки, ракеты, торпеды.

Корабли бывают разного размера, от крохотного курьера или шаттла до громадных крепостей-крейсеров Альянса и суперлайнеров.

Основные характеристики корабля

Аспекты

У корабля есть пять аспектов. Можно выбрать их так же, по фазам, как для персонажей.

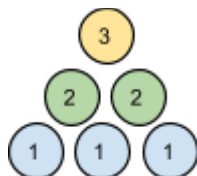
Если кто-то взял корабль на трюк Имущество, он получает преимущества при выборе Аспектов.

Если корабль выдан партии начальством или работодателем, часть аспектов может задать ГМ.

Навыки

У корабля есть пирамида Навыков, которая похожа на расклад для персонажа, но зависит от класса корабля. То есть, его размера.

Для корабля среднего класса (размер 4) у нас пирамида будет такая:

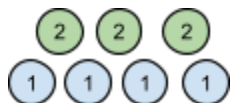


1 навык уровня 3

2 навыка уровня 2

3 навыка уровня 1

либо такая:



3 навыка уровня 2

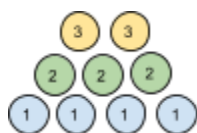
4 навыка уровня 1

Если у корабля нет какого-то навыка, то при броске он считается за 0 (в отличие от персонажа, у которого за 1).

Или есть возможность закупиться за баллы.

За корабль размера 4-Advanced (то бишь, средний транспорт техноуровня Т3) даётся 16 баллов.

Пирамида для него:



2x3

3x2

4x1

Либо закупка без попыток вписать всё в пирамиду:

Параметр: 1 2 3 4 5

Стоит в баллах: 1 2 3 5 7

Навыки, которые у корабля так или иначе есть:

Маневренность (V-Shift) как способность корабля изменять вектор движения - включает в себя ускорение, скорость разворота и прочность, необходимые для маневрирования.

Класс скорости - как способность корабля разогнаться до некоей маршевой скорости и не развалиться в процессе. Потому что лететь вне гравитационных полей по закону Ньютона равномерно и прямолинейно может и кирпич, но ускоренный перелёт штука более сложная.

Стресс-треки

У каждого корабля есть стресс-треки - Структура, Системы и Топливо.

Структура означает корпус и механическую прочность, получает повреждения при физическом воздействии (взрыв, столкновение, слишком крутой манёвр).

Системы - это внутренняя машинерия, механизмы, системы жизнеобеспечения, навигации и прочего. Начинка корабля.

Топливо тратится на перелёты и расходуется при включении двигателя на полный жиг (будет объяснено ниже).

Точно так же, как у персонажа, при повреждении стресс-треков можно брать Последствия, и величина треков определяет сложность ремонта.

Для корабля класса 4 (средний транспорт) они все по 4 точки, если не взяты модифицирующие их навыки.

Другие характеристики:

Уровень технологии - определяет, насколько корабль современный. Влияет на скорость заполнения стресс-трека Топлива.

Большинство кораблей 'Селенной имеют техноуровень T2, но встречается T1 (если взять трюк Архаичная технология) и T3 (если взять трюк Продвинутая технология).

Корабли Пожирателей действуют на эффективном уровне T1, даже если изначально были лучше.

Далее у нас следует табличка на полстранички, определяющая время перелёта в зависимости от Класса Скорости.

КС	Планета - спутник (ок. 400 000 км)	1 AU	2 AU	3 AU	5 AU	10 AU	20 AU	30 AU
0	34 часа	13 дней	26 дней	39 дней	65 дней	130 дней	260 дней	390 дней
1	11 часов	5.5 дней	11 дней	17 дней	28 дней	56 дней	112 дней	168 дней

2	5 часов	2.5 дней	5 дней	8 дней	13 дней	26 дней	52 дня	78 дней
3	3.5 часа	2 дня	4 дня	6 дней	10 дней	20 дней	40 дней	60 дней
4	3 часа	34 часа	3 дня	4 дня	7 дней	14 дней	28 дней	42 дня
5	2.5 часа	29 часов	2.5 дня	3 дня	5 дней	10 дней	20 дней	30 дней
6	2 часа	24 часа	2 дня	2.5 дня	4 дня	8 дней	16 дней	24 дня
7	2 часа(в основном взлет и посадка)	19 часов	1,5 дня	2 дня	3,5 дня	6 дней	12 дней	20 дней

Примерные расстояния и базовая сложность перелёта:

Планета-спутник, спутник-планета, спутник-спутник (в случае спутников одной планеты) : около 400 000 км, сложность 0-1

Планета-планета (внутри системы) : 1-10 АУ, сложность 1-2

Планета-звезда (в одной системе) : 1-5 АУ, сложность 2-5 (разумеется, в саму звезду при этом не летим, это для оценки расстояний)

Планета - край системы : 5-10 АУ, сложность 2-5

Разные системы : 10-30 АУ, сложность 3-8

Сложность перелёта может быть модифицирована различными препятствиями.

Маневрирование

У корабля есть навык Маневрирование, он кидается против сложности выполняемого манёвра (в том числе, как встречный бросок против другого).

При этом, если у пилота навык Пилотирования лучше, Маневрирование улучшено Пилотированием (+1 к броску).

Если навык Пилотирования хуже, то Маневрирование корабля ограничено Пилотированием пилота, но не менее 0.

Крутой автопилот (который надо брать отдельным корабельным трюком) может повысить этот минимум до 2, и Автопилот не может быть больше Маневрирования корабля.

Пример: Уош, Пилотирование (5), пытается заложить крутой манёвр на корабле с Маневрированием (3). Маневрирование корабля улучшено Пилотированием пилота. Уош использует Навык $3 + 1 = 4$.

Мэл, Пилотирование (2), пытается заложить такой же манёвр на корабле с Маневрированием (3). Маневрирование корабля ограничено Пилотированием пилота. Мэл использует Навык 2.

Джейн, без навыка Пилотирования вообще, сел за рычаги и тоже пытается рулить кораблём с Маневрированием (3). Он использует Навык 0.

// у Джейна хватило мозгов не закладывать маневры а просто РУЛИТЬ, что радует

Маневрирование используется при боёвке, в погонях, при полёте среди препятствий, при взлёте

и посадке в осложнённых условиях (плохая погода, интенсивное движение, необорудованная площадка, необходимость скрытности и т.п.), в целом - для уворотов и для получения тактического преимущества.

Для простых задач (взлёт и посадка в комфортных условиях, полёт по прямой или с плавными поворотами, пролёт через большие пустые пространства или среди очень редко расположенных объектов) бросок на Маневрирование, как правило, не требуется (кроме тех случаев, когда корабль пытается пилотировать персонаж без соответствующего навыка - тогда бросок делается с навыком 0).

Межпланетный перелёт

Сначала мастер берёт расстояние и Класс Скорости корабля, получает длительность перелёта в днях и часах, а также сложность. Далее по шкале времени против этой сложности кидается Навигация навигатора, исходная длительность сдвигается в нужную сторону (но не более чем на одну ступень в любую сторону), и мы получаем реальное время перелёта.

Почему это так: небесные тела постоянно движутся. Существуют некоторые предварительные расчёты, позволяющие примерно прикинуть, сколько придётся лететь между двумя планетами, но точный маршрут всегда вычисляет навигатор корабля. Навигатор может улучшить бросок (рассчитав удачный манёвр) или ухудшить его (если он ошибся в расчётах или если актуальный расклад небесной механики был особо неудачный).

Горючее обычно по умолчанию есть, и его хватает на 10 АУ. Чтобы лететь между планетами, которые в разных системах, так что расстояние больше 10 АУ, надо заправляться по дороге. Перелёт расходует горючее - минимум одну точку на стресс-треке.

Волшебных перелётов, не тратящих горючее, не бывает.

Включение движка на максимум (то бишь, на полный Класс Скорости корабля) вызывает дополнительное повреждение стресс-трека горючего на число отрицательных сдвигов, если не прокинуть навык Инженеринг против 3. При повреждении этого трека можно брать Последствия (протечки двигателя, засорившийся насос, неполное всасывание, повышенный расход и т.д.).

Форсаж во время перелёта позволяет лететь с классом скорости на +1 больше того, что у корабля, но заполняет весь стресс-трек расхода горючего (можно вместо этого брать Последствия) и навешивает бесплатно указываемый аспект **“Мало топлива”**.

Когда корабль прилетел в локацию, где есть заправка и нет враждебных NPC, отказывающихся его заправлять, стресс-трек горючего полностью очищается, аспект **“Мало топлива”** снимается. Как правило, дозаправка требует денег - см. главу про экономику.

Космические сражения, сильно упрощённый вариант

(почерпнут из Старблейзера)

Партия выбирает навык, который использует для конфликта, в соответствии с планом действий (смыться, атаковать, обороняться, догнать, абордаж) и возможностями корабля.

Кидаем против сложности или броска противника.

Дальше можно активировать и указать все возможные аспекты.

Результат интерпретируем в соответствии с выбранным Навыком. Наносим/получаем дамаг, сваливаем, догоняем, абордажим...

При неудаче - не наносим, не сваливаем, не догоняем, не абордажим, а заодно повреждаем стресс-треки.

Полезно, если хочется отыграть конфликт ну очень быстро.

Пример. За “Серенити” гонятся пираты. Экипаж выбирает “смыться, летим через каньон” и кидает Маневренность (улучшенную Пилотированием Уоша до 5). Противник кидает Маневренность (3).

У Уоша выпало $-1+5=4$, у пиратов $0+3=3$. Ушли.

Если бы противник кидал свои Ракеты (3), прокинул, скажем, 2 и попал ($3+2=5 > 4$), то у “Серенити” была бы $5-4=1$ дырка в стресс-треке Структуры.

Уош мог ранее попытаться навесить на сцену Аспект **“Да я ж знаю этот чёртов каньон!”** и получить за него +2 к этому броску, а пираты, скажем, *указать* Последствие **“Отвалилась панель корпуса”** или **“Барахлит маневровый движок”**, заработанные “Серенити” где-то раньше, и получить +2 к своему броску.

Космические сражения, вариант чуть посложнее

Похоже на предыдущий случай, но всё решается не одним броском, а цепочкой бросков, как в боях персонального масштаба. С манёврами и прочим. Полезно, если не хочется полагаться на один бросок для определения исхода конфликта.

Пример. За “Серенити” гонятся пираты. Они нападают, начиная со стрельбы Ракетой (3). У них выпало $2+3=5$.

Уош (на руле) собирается кидать Пилотирование (5), но перед этим Кэйли (на движках) кричит “Погоди минутку!” и использует манёвр с навыком Инженеринг (5), чтобы навесить аспект **“Выхлоп движков сбивает ракету со следа”**. Она прокидывает $2+5=7$, аспект есть, и теперь Уош, в свою очередь, может его *указать*, не тратя фэйт-пойнт, чтобы получить +2.

Теперь Уош кидает своё Пилотирование, $-1+5=4$, и чтобы в корабле не наковыряли дырок, он *указывает* ранее созданный Кэйли аспект. $4+2=6$, вроде бы увернулись.

Но пираты не сдаются, они *указывают* Последствие **“Барахлит маневровый движок”** и получают +2 к своему броску. Вираз, который заложил Уош, превращается в неконтролируемый разворот, ракета вот-вот влетит в борт.

- Только не мой корабль! - вопит Мэл. - Какого чёрта!

- Л-ладно, - говорит Уош. - **“Я лист на ветру”**. (и он отдаёт мастеру фэйт-пойнт и получает ещё +2 за активацию своего личного аспекта).

Безумный переворот в воздухе, ракета впиливается в стену каньона, близкий взрыв сотрясает корабль, но “Серенити” осталась цела.

Плохие новости: фэйт-пойнт потрачен. Жааалко.)

(жалко? один фейтпойнт? да ты гонишь, чукча! (с) мне корабль куда как более жалко)
// если быстро смыться, стресс-трек очистится, минорный дамаг починится силами механика и такой-то матери, а фэйт-пойнт пропал насовсем.
// а фейтпойнты можно заработать. при этом зная сложность починки авансёд техники (и стоимость и возможно необходимость тратить еще больше ФП) я лучше предпочту не дамагаться
// ну, корабль твой, смотри сам... :)
// ага, корабль мой и я его люблю больше чем фейтпойнты
Хорошие новости: бесплатная активация Последствия пиратами потрачена, теперь им не так просто будет получить +2.
Но это ещё не всё. Новый раунд. :) Конфликт будет продолжаться, пока кто-то из противников не вырубится (то есть, какой-нибудь его стресс-трек не упадёт ниже нуля), не покинет сцену, или пока кто-то не предложит приемлемый компромисс (“мы спрятались под снежным мостом, но снег от тепла, выделяемого кораблём, начинает таять...”).
// либо пока мы не улетим от них нафиг (я предполагаю что это X успехов на улетание в зависимости от разницы в скорости и всякого)
// можно из кортекса 2.0 притащить карту погонь.) перекрёстное опыление.)))
// или из седьморя механику убЁга
// посмотрим.

Космические сражения, вариант Диаспоры

Каждый бой разделяется на фазы.

Первая фаза - Обнаружение. В ней устанавливаются начальные позиции кораблей.

Потом идут фазы Перемещения, ЭМ-атаки, Пушек, Торпед и Повреждений (составляющие вместе один раунд), и они повторяются по кругу, пока все не останутся мертвыми, счастливыми или счастливо удравшими с места событий. То есть, до перемирия или до момента, когда на поле останется только одна сторона.

Каждая фаза содержит тест Навыка, и в ней можно вызывать, активировать и указывать аспекты.

Рассмотрим подробнее, что и как происходит.

Экипаж

Предполагается, что все необходимые посты на корабле занимают РС или NPC, кроме случаев, когда взят трюк Минимальный Экипаж.

Это значит, что для каждого такого поста, занятого NPC, в бою используется соответствующий Навык того уровня, который взят у корабля.

Пример: У корабля взяты Сканеры (2), навигатора-РС в экипаже нет (или у кого-то есть навык Навигатор (1), но он не хочет его использовать в данном случае), и предполагается, что на корабле есть NPC-навигатор. Броски на обнаружение будут делаться с уровнем навыка 2. Но если бы у корабля была взята “**Минимальная команда**”, пришлось бы кидать Навигатор (1), или, если персонаж с этим навыком занят чем-то другим, вообще Навигатор (0).

NB: для мирных навыков вроде Торговли это правило не действует, и никакого брокера-NPC на борту нет.

Партия, в теории, может нанять NPC на какую-то должность даже при взятом трюке

Минимальный Экипаж, но по умолчанию он с кораблём не поставляется. :)

Каждый пост занимает ровно один человек, и он выполняет соответствующую функцию.

Один РС может, в теории, занимать несколько постов на корабле, но он получает кумулятивно пенальти -1 к навыкам, которые использует в один раунд.

Каждый персонаж может действовать за фазу только один раз.

// у нас в светляке по идее пожизненно минимальный экипаж

// в теории, при ужасающей нехватке рук (и если вдруг кто отвалится), вы можете запросто пойти в порту в кабак и нанять себе кого-нибудь. заодно снимется вопрос “кому сидеть в корабле, когда все пошли на дело”. Деньги только заплатить. И, конечно, там могут быть варианты вроде механика, который был до Кэйли, или нехорошего человека, желающего улететь с вашим корабликом.

Корабль

Характеристики корабля см. выше. У корабля есть Навыки, Трюки, Аспекты и стресс-треки, как и у персонажей.

При повреждении корабль может брать Последствия (до трёх на каждый трек: лёгкое, среднее и тяжёлое).

Военные корабли (специально отмечены как “только ВП” могут управляться только персонажами со взятыми ВП-вариациями навыков).

Карта конфликта

Карта состоит из линий, размеченных значениями от -4 до 4, корабли помещаются на этих линиях.

На этой карте представлены абстрактные относительные векторы скорости кораблей (но не физическое расстояние между ними, направление движения или абсолютную скорость).

Расстояние между кораблём и ближайшей границей карты отражает разницу векторов между этим кораблём и гипотетическим кораблём на линии 0.

Взаимное расположение кораблей на линиях определяет их относительные скорости: например, два корабля на линии 0 неподвижны один относительно другого, а два корабля на линии 4 быстро движутся относительно друг друга.

То есть, если корабль на линии 0 гонится за двумя кораблями на линии 3, он при удачном броске на перемещение может “переместить” только один из них - считается, что они не движутся одной формацией, а движутся по разным векторам относительно него и друг друга. Понятие формации тоже существует и будет объяснено далее.

Чтобы переместиться между линиями 3 и 4 (либо -3 и -4), нужно прокинуть бросок со сдвигом 2+ (то есть, как минимум на 2 лучше сложности).

Чтобы удалить свой корабль за пределы карты, надо, находясь на линии +4 или -4, прокинуть

бросок со сдвигом 3+ (то есть, как минимум на 3 лучше сложности).

Фаза обнаружения

Прежде чем начать какое-то взаимодействие, корабли должны как-то обнаружить друг друга. Перед тем как бросить дайсы, можно вызывать чужие аспекты - результатом успешного вызова будет “бездействие”, то бишь, в данном случае, автоматически полученное -4 на броске Навигации, дайсы при этом не кидаются и навыки не применяются. Но игрок при этом получает один фэйт-пойнт.

Бросок на Навигацию кидает тот, кто на корабле отвечает за Навигацию. Все результаты выстраиваются по порядку, если у кого-то выпало одинаково, то первым будет персонаж с лучшим навыком Навигации, а если и навык одинаковый, то всё решает великий рандом (ака “кидаем 4DF, пока у кого-то не выпадет больше другого”).

Тот, кто в результате получился первым в очереди (в том числе NPC, за которого играет ГМ), размещает два корабля (любых, по своему выбору, можно необязательно свой или союзника) где угодно, кроме линий +4 и -4.

Следующий за ним размещает один корабль, и так далее по одному кораблю, а последний не размещает ничего (в том числе, если он согласился на вызов аспекта и получил поэтому -4 вместо броска на Навигацию).

Также тот, кто выиграл эту фазу, решает, будет ли в первом раунде фаза Перемещения *(для следующих раундов она будет обязательно, а в первом - на усмотрение первого игрока)*; если да, переходим к ней, если нет - к фазе ЭМ-атаки.

Пример: Корабль Альянса приказывает “Серенити” заглушить двигатели и приготовиться к досмотру, в это же время корабль Пожирателей вырывается из-за астероида в рассуждении, что бы пожрать.

Партия, посоветовавшись, предлагает вызов Пожирателям на предмет бездействия в этой фазе (и чей-то фэйт-пойнт). ГМ принимает вызов, у Пожирателей -4.

Бросок на Обнаружение может кидать либо Уош с навыком Навигатор 4 (но он получит пенальти к пилотированию, если будет ещё и пилотировать), либо Мэл с навыком Навигатор 2.

Итак, Мэл видит на радаре какие-то подозрительные точки. Уош, вероятно, спит.)

(или играет в динозавриков/смотрит местный праймвал)

// это уж партия сама решит. или Зоуи.)))

ГМ предлагает вызов за бездействие (и фэйт-пойнт), партия отказывается.

Мэл кидает дайсы и получает $-4 + 2 = -2$. “Уош!” - кричит он в интерком. - “Тут на нас вроде напали! Хорош дрыхнуть!”

- Мхम्म? Вроде? Мэл, ты уже решишь, напали или нет.

- У них какой-то подозрительный выхлоп. УОШ!!! Я на твоих экранах нич-чего не понимаю, что ты сделал с моим кораблём? Бегом сюда! Их тут два! И вон те, кажись, вообще Пожиратели... Реактор у них течёт, а как бодро летят-то!

Пилот патрульного корабля Альянса (NPC) тоже кидает дайсы и получает $-3 + 2 = -1$. Он выиграл и может поместить два корабля из трёх. *(то есть, ГМ их за него размещает)*

Он ставит свой корабль и “Серенити” на линию 0 и заявляет, что будет фаза перемещения.

Похоже, у наших героев серьёзные проблемы...

Мэл может разместить корабль Пожирателей, он ставит его на линию -4.

Фаза перемещения

Итак, корабли расположены на условной карте, размеченной от +4 до -4.

В фазе перемещения они пытаются изменить своё взаимное положение, кидая для этого Маневренность, ограниченную навыком Пилотирования пилота (при этом, если он же и Навигатор, то у него штраф -1 к навыку).

Как обычно, перед броском можно вызвать аспекты, при согласии результат - бездействие, игромеханически это означает штраф -4 на Маневренность.

Форсировав двигатель, корабли могут улучшить свой бросок. Для этого пилот перед броском на перемещение заявляет форсаж, определяет число, которое он хочет получить как бонус, и зачёркивает все точки на стресс-треке Топлива до этого числа. Если они все уже зачёркнуты, то он зачёркивает первую из незачёркнутых. Он может взять вместо этого Последствие, как обычно. Если незачёркнутых точек нет и взяты все возможные Последствия, то корабль спалил всё топливо и беспомощно болтается в пространстве, пока его кто-то не спасёт или не уничтожит.

Форсирование двигателя в бою расходует топливо каждый ход.

Это решается перед броском, после броска заявить форсаж нельзя.

Корабли могут выбрать, наоборот, заглушить двигатель в этой фазе, чтобы очистить стресс-трек Систем. Эффект: очистить одну точку на стресс-треке Систем, получить -4 в качестве броска Маневренности (дайсы не кидаются, навык не учитывается, но можно улучшать это число при помощи аспектов).

Перемещать корабли в этой фазе может только тот, у кого наилучший бросок. Однако, если наилучший бросок одинаков у двоих и более пилотов, перемещать корабли будет следующий за ними. В том числе, можно улучшить свой бросок через аспекты, чтобы отдать победу союзнику (следующему за вами и другим победителем).

Победитель этой фазы может переместить только один корабль между линиями:

- либо свой корабль, на разницу между своим броском и наименьшим броском других игроков
- либо чужой корабль с худшим броском на разницу между ними.

То и другое ограничено Маневренностью победителя.

Помним, что перемещение между -3 и -4, как и между 3 и 4, стоит 2 балла разницы бросков, а с -4 за край карты (и из боя) - 3 балла.

Пример: Итак, патрульное судно Альянса и “Серенити” на линии 0, Пожиратель на линии -4.

Досмотр подкрался незаметно.

ГМ предлагает вызов - бездействие в этой фазе и фейт-пойнт. Экипаж “Серенити” гордо отказывается (*где они фейт-пойнты-то собираются брать? неужто у них в трюме подпольная фейт-пойнтовая фабрика? разумеется - они каждый сами себе фейтпойнтовая фабрика. компел же вот как раз он сейчас и был продолбан*) и сам никого из NPC не вызывает. Уош наконец-то добежал до корабельной рубки, прыгнул в кресло и ухватился за штурвал.

- Кэп, даём полный жиг?

Мэл разрывается между “AAA моё топливо!” и “Ойблин, у меня ж в трюме ТАКОЕ!”

- Давай полный жиг. Но не совсем полный! Две банки керосина можешь потратить.
- Мэл, может ты еще пипеткой в движок горючку отмерять будешь?!
- А дальше на чём полетим? Сопли в бак заливать будем?
- Да я чемпион курса по гравирогатке!
- Энекин! Мы в лифте! То есть, в космосе далеко от массивных тел. Приземляться тоже на гравирогатке будешь?
- Уж не на твоих подтяжках, будь спокоен. Граждане экипаж, держитесь за что-нибудь, мы сейчас немного ПОЛЕТАЕМ!!!

Уош берёт +2 к броску за форсаж. Пилот Альянса, ругнувшись, тоже заявляет форсаж +2 - его-то перезаправят на базе. Пожиратели мрачно что-то жуют и в ставках на форсаж не участвуют.

Уош кидает -1 (бросок) + 5 (пилотирование) + 2 (форсаж) = 6.

Пилот Альянса кидает -2 (бросок) + 3 (пилотирование) + 2 (форсаж) = 3.

Пожиратели кидают -1 (бросок) + 2 (пилотирование) = 1

Уош выиграл эту фазу и решает переместить свой корабль. У него сдвиг $6 - 1 = 5$, этого хватит, чтобы долететь до линии 3 и потратить ещё 2 балла сдвига на перемещение до линии 4, слава форсажу.

- Свааааливаем! И быстро!

Кэйли списывает 2 точки горючего и НЕ берёт последствия (посоветовавшись с капитаном).

<конспект совещания мы приводить не будем. с нами дети. >

// хот не помню, чтобы мы детей накидывали.) хотя... аспект из них должен быть преизрядный.)

Фаза ЭМ-взаимодействия

В этой фазе можно попытаться просканировать чужой корабль (на предмет получения идентификационных данных), дистанционно взломать его электронные системы, заглушить его передатчик или попытаться выдать себя за другой корабль.

Опять же, сначала делается вызов: согласие на него означает отсутствие нападающих действий в этой фазе (но не отсутствие защитных).

Бросок кидается каждым кораблём один раз, он идёт на атаку и на все защиты.

Каждый корабль кидает свой навык Систем, ЭМ-взаимодействия, Связи или Взлома, усиленный соответствующим навыком работающего в посту связи персонажа. Если у корабля взят трюк Файрволл, дающий защиту 2, можно использовать его вместо броска и навыков (и его нельзя модифицировать аспектами).

Броски можно модифицировать аспектами.

Далее сравнивается атака и защита для каждой атаки. Разница - это повреждение стресс-трека Систем корабля, причём если защищающийся юзер имеет навык Хакер и использует его в броске, то хороший бросок на защиту может повредить нападающего.

На этом этапе (до нанесения повреждений) можно брать Последствия.

Когда последствия взяты, происходит повреждение стресс-трека, если оно не всё было поглощено.

Повреждение будет не абсолютное, а относительное: повреждаются все точки со значением повреждения либо ниже, но если все они уже повреждены, то зачёркивается только 1 следующая.

Пример:

Начало фазы.

ГМ предлагает вызов, экипаж соглашается. +1 фэйт-пойнт кораблю.

Если корабль Альянса нападёт, защищаться могут либо Уош (Связь 3, пенальти -1), либо Мэл (Связь 2, пенальти -1), либо Кэйли (Связь 4, но она может получить из-за этого пенальти -1 в фазе дамаг-контроля), либо пастырь Бук (Связь 2).

Пастырь садится за панель связи и надевает наушники.

Патруль Альянса выбирает целью "Серенити" и пытается её просканировать. $0+2=2$.

Пожиратели выбирают целью корабль Альянса и пытаются заджаммить его компьютеры. $1+2=3$. "Серенити" никого не выбирает и уходит в оборону. $2+2=4$.

Если патрульный не будет модифицировать свой бросок, он получит 1 балл повреждений на стресс-треке Систем от Пожирателей. Если бы у Бука были навыки хакера, он мог бы нанести патрульному ещё 2 повреждения - при этом у патрульного зачёркиваются только точки 1-2, а не 2-3.

Чтобы не получить повреждений, патрульному нужно либо взять Лёгкое последствие, либо модифицировать свой бросок при помощи аспектов - бонуса +2 ему вполне хватит против Пожирателей, и он сам поджарит им системы связи, а с "Серенити" разойдётся без ущерба для обоих.

Фаза пушек

В этой фазе стреляет оружие относительно ближнего радиуса действия, без автонаведения.

Зенитки, пулемёты, не самонаводящиеся ракеты.

Сначала происходит вызов - согласие означает отсутствие нападающих действий в этой фазе (но не отсутствие защитных) и фэйт-пойнт кораблю.

// а если у нас двое безоружных идиотов то фейтпойнты бесплатно?) вот! вот твоя фабрика фейт-пойнтоооов!!!

// и как ты представляешь себе компел в этом случае? :)

// вот у нас двое безоружных идиотов. это ГМ знает, что они безоружные идиоты оба.

// игроки, осторожно: "мож, компел его за ФП?" ГМ, хищно улыбаясь: прокомпостировано.

// игроки ждут, когда их будут компелить. мастер, если он не очень добр: "ну что, проматываем до следующей фазы"

// это фабрика по отъёму фэйт-пойнтов получается.

// хотя понятно, что, если правильно отыгрывать противника, то он не знает, что у Серенити не завалялось пушек.

// 1) знающие люди знают, что такое светляк, и как он соотносится со словом "пушки" 2) люди военные верят, что пушки больше у них, а светляк вообще какой-то вшивый грузовик. вот остальные - да, могут и повестись.

// будешь смеяться, но существует вполне военная модификация светляка.

// не буду. пример вахотракторов вечно жив в моем сердце. она внешне не отличается совсем?

// различия хорошо видны с нескольких метров визуально. но в космосе это сотни метров и быстро движущийся объект. по-любому надо сканер. который был в предыдущей фазе. и при успешном пробросе дал бы противнику аспект “Шеф, а я вас вижу!”

Далее происходит атака - бросок на Пушки. Значение атаки может быть любым от 1 до величины навыка Пушки корабля (или другого соответствующего оружия) (выбирается атакующим, см. ниже).

Бросок на атаку делается при помощи навыка Пушки корабля, усиленного навыком Пушки стрелка (это значит: если у стрелка навык больше, то даётся бонус +1 к броску). Если стрелок действовал в одной из предыдущих фаз, он получает кумулятивно -1 за каждую такую фазу.

Бросок на защиту делается кораблём один раз за фазу и потом может применяться против нескольких атак, поэтому лучше его записать. Он кидается немодифицированным (с навыком 0). Трюк Случайное Рыскание может повысить это значение с 0 до 2.

Когда корабль атакует, стрелок заявляет уровень атаки (от 1 до значения параметра Пушки корабля, возможно - усиленного навыком стрелка) и использует его в качестве Навыка при броске.

Стрельба на расстояние 3 и больше даёт пенальти -2 к атакующему броску.

Мы вычитаем защиту из атаки и получаем значение сдвига. Его можно уменьшить при помощи взятия Последствий.

Пушки повреждают стресс-трек Структуры корабля - вычёркиваются точки от величины сдвига до 1, а если все они уже вычеркнуты, то вычёркивается следующая незачёркнутая.

Пример. Корабль федеральных маршалов стреляет в “Серенити”. У корабля Пушки 2, у стрелка Пушки 3. ГМ кидает за него $4DF + 2$ (Пушки корабля) + 1 (поскольку навык стрелка больше параметра Пушки корабля) минус пенальти от действий в предыдущие фазы, если они были. Уош кидает бросок на защиту ($4DF$, +2 за рысканье). Разница повреждает трек Структуры (скажем, если разница 3, то на треке вычеркивается 3-я точка, и точки 1-2, если они не вычеркнуты; а если точки 1-3 уже вычеркнуты, то вычёркивается точка 4; если разница была 5 - то либо надо брать Последствие, либо корабль сбит и дальше не летит).

Фаза торпед

В этой фазе стреляют торпеды и самонаводящиеся ракеты.

Сначала происходит вызов - согласие означает отсутствие нападающих действий в этой фазе (но не отсутствие защитных) и фейт-пойнт кораблю.

Атака торпедами происходит при помощи параметра Торпеды корабля, усиленного навыком Пушки стрелка, минус пенальти от действий в предыдущие фазы.

Защитный бросок, сделанный при помощи Пушек в предыдущей фазе, применяется в фазе Торпед. То есть, стрелок уничтожает летящие торпеды при помощи пушек.

Можно стрелять из пушек для обороны в фазе Торпед (иногда это бывает нужно, если один и тот

же человек пытается нападать и обороняться при помощи Пушек: он может действовать в каждой фазе лишь однажды).

Корабли, у которых нет параметра Пушки, получают защитный бросок против Торпед с уровнем 0, либо +2 за трюк Активная оборона.

Если у корабля есть параметр Пушки, то защищающийся стрелок может выбрать значение от 0 до уровня этого параметра (возможно, усиленного на +1 навыком стрелка).

Так или иначе, для Пушек, если они есть и из них стреляли, суммируется уровень атаки и уровень защиты, и если сумма превысила значение Пушек, то корабль получает повреждение Систем, равное разнице (то есть, вычёркивается точка стресс-трека Систем, равная разнице, и все, которые меньше неё, а если все они уже вычеркнуты, то следующая незачёркнутая точка). Торпеды получают -2 к броску, если расстояние между кораблями 0 или 1.

Вычитаем защиту из атаки и получаем значение сдвига. Это величина повреждений.

Её можно уменьшить при помощи взятия Последствий.

Торпеды повреждают стресс-трек Структуры корабля - вычёркиваются точки от величины сдвига до 1, а если все они уже вычеркнуты, то вычёркивается следующая незачёркнутая.

Фаза контроля повреждений

В этой фазе можно кидать броски на экстренную починку для стресс-треков Структуры (навык Инженеринг) и Систем (навык Компьютеры или Электроника). Поскольку в каждой фазе человек не может выполнять более одной функции, один и тот же член экипажа не может сделать оба броска.

Если механик или компьютерщик уже что-то делал в этом раунде в предыдущих фазах, то получает пенальти -1 кумулятивно за каждую такую фазу. Сложность броска - наивысшее зачёркнутое значение на стресс-треке. Число положительных сдвигов означает точку, которую можно очистить, и все ниже неё.

Стресс-трек Топлива нельзя восстановить во время боя, его надо перезаправлять на космодроме или космической станции.

Повреждения

Повреждения вычисляются как сдвиг - то есть, разница между бросками на атаку и защиту, с учётом модификаторов (аспектов, финтов). При повреждении стресс-треков можно брать последствия - лёгкое за 1, среднее за 2, тяжёлое за 4, и у корабля не может быть более одного последствия каждой степени тяжести (если не взято улучшающих трюков), независимо от того, какому стресс-треку было нанесено повреждение.

Что конкретно произошло, называет обороняющийся.

Каждое последствие - это временный аспект, который можно вызывать (например, для бездействия в какой-то фазе), и который можно указывать у противника - один раз бесплатно, и далее сколько угодно раз за фейт-пойнты.

Если кораблю нанесено повреждение, а он не может взять последствия или зачеркнуть точки на

стресс-треке, то он побеждён, и в этом случае атакующий решает, что с ним произошло. Это может быть весомой причиной сдаться или эвакуироваться с корабля.

Корабль может быть побеждён, не получив серьёзных повреждений (то есть, Последствий) - например, атака, которая превысила значение стресс-трека Структуры на 8, не может быть погашена Последствиями, и корабль проигрывает бой, так и не получив Последствий (если победитель выбирает результат “захвачен”, а не “взорвался”).

Восстановление повреждений после боя

Повреждения стресс-треков (кроме Топлива) восстанавливаются после выхода из боя, если у экипажа было время отдохнуть и заняться мелким ремонтом - во время перелёта или на стоянке в порту.

Восстановление последствий требует более долгого времени.

Лёгкие последствия можно снять сразу после боя, если на корабле есть инженер или компьютерщик (зависит от последствия), и в доке при починке и перезаправке, если нету.

Средние последствия можно починить, если инженер или компьютерщик прокинет бросок против сложности 0. Базовое время починки - неделя, любые негативные или позитивные сдвиги означают большие или меньшие затраты времени. Починка требует мастерской соответствующего техноуровня (+/-1 от техноуровня корабля). Если она недоступна или не соответствует по техноуровню, то сложность повышается до 4 и требуется бросок на Техобслуживание\Торговлю сразу после этого.

Тяжёлые последствия чинятся аналогичным броском, только против сложности 4, и сразу после этого требуется бросок на Техобслуживание\Торговлю. Ремонт требует мастерской соответствующего техноуровня (+/-1 от техноуровня корабля), занимает по умолчанию один месяц времени, и последствие снимается только в фазе восстановления через одну после того, как оно было получено.

Специальные манёвры

Формация

Формация - это маневрирование, удерживающее корабли на одной и той же линии тактической карты. Их нельзя разделить броском на позиционирование. Это позволяет, скажем, торговцу летать с эскортом, или истребителям сохранять строй.

Корабли могут начать бой, находясь в формации. Во время фазы Обнаружения, если корабли находятся на одной линии, контролирующие их игроки могут заявить формацию.

Если корабли не находятся в формации, они могут оба переместиться на линию 0 и объявить

формацию.

При перемещении, находясь в формации, оба пилота делают бросок на Пилотирование, и выбирается меньший из них. Если их перемещает другой игрок, оба корабля перемещаются как один. Скорость кораблей ограничена меньшей из их Маневренности.

Корабль может покинуть формацию, заявив это в фазе перемещения.

Связать корабли (или подчинить один другому)

В этом виде манёвра один корабль - ведущий, а второй - ведомый. Их управление связано (сами они могут быть физически никак не связаны), компьютер ведомого подчинён компьютеру ведущего.

Корабли в формации могут быть “связаны”, если выполняется любое из двух условий: 1) все корабли согласны на этот манёвр, и один согласен быть ведущим, а остальные ведомыми 2) один корабль заявляет намерение быть ведущим, а другие побеждены, и он получил право описывать результат (в том числе получив согласие союзника, нанёсшего завершающий удар побеждённому кораблю).

Пока корабли связаны, можно использовать только фейт-пойнты ведущего корабля. Оба корабля получают временный аспект “Связан с другим”. Они не могут стрелять по другим кораблям в формации. Связь может быть разорвана по желанию ведущего в любой момент. Во время фазы перемещения только ведущий корабль делает бросок на Пилотирование.

Связанные корабли движутся с маневренностью, не превышающей маневренность наихудшего по этому параметру корабля, и не могут заявлять форсаж.

Абордаж

Если два корабля связаны или состыкованы, команда может пойти на абордаж (в правилах Диаспоры написано, что только с ведущего на ведомый, но в нашем варианте можно и наоборот). При этом обычно космический бой заканчивается и начинается индивидуальная тактическая игра.

Однако, можно сыграть абордаж по упрощённой схеме, как встречный бросок, в котором успех нападающих означает, что корабль захвачен к концу хода.

Применимые аспекты включают “Абордажную команду”, “Охранные системы”, “Морпехов”, “Настоящий сброд”, “Вооружены до зубов”, но не включает аспект “Связан с другим”.

Ничья при броске означает, что защищающийся корабль отбился, и любой корабль, который три хода подряд выдержал абордажную атаку, в результате уничтожил или изгнал абордажников, и он больше не связан с другим насильно. Если он дрейфует, будучи побеждён, это состояние остаётся, но он сам (а не противник) может выбирать новое описание, что с ним произошло.

Буксирование

Корабли могут быть физически связаны - состыкованы, и при этом один из них перемещает другой. При этом второй корабль должен быть вырублен (дрейфовать) или подчинён первому, и у него может не работать двигатель, не быть топлива и т.д.

Два этих корабля перемещаются вместе, с Маневренностью ведущего корабля -2. Ведущий корабль получает временный аспект "Медленно реагирует", ведомый корабль не может стрелять или выполнять какие-либо действия, пока не отстыкуется от ведущего. Корабли можно состыковать или отстыковать в фазе перемещения, как действие.

Если корабли расстыковываются, ведущий получает обратно свою полную Маневренность и теряет аспект "Медленно реагирует".