



Слышь, салага наземная, я смотрю, ты решил стать крутым космоходом? Ну-ну. Лучше налей мне и послушай пару дельных советов с чего начать.

Ну а еще ты должен понимать, что это конверсия сеттинга Spelljammer от TSR для FATE Core. Если для тебя это незнакомые буквы - прочь с борта, здесь ты найдешь минимум описаний, для того, чтобы понимать что к чему, лучше почитай оригинальные книги. И не забудь за это поблагодарить человека Дрого, любезно их переведшего на понятный тебе язык. Без него, например, я вообще не знал бы тонкостей космоходства.

Итак, для начала, кто ты?

Создание персонажа

Аспекты

- **High concept** — без изменений
- **Trouble**— без изменений
- **Раса** — Раса включает в себя менталитет и навыки, характерные для представителей, поэтому-то и записана в аспекты.
- **Вероисповедание** для жрецов или что-то.
- **Что-то.**

Для игры необходимо обозначить первые два аспекта, все остальное можно заполнить уже в процессе приключений.

Расы могут быть как классика generic fantasy (эльфо-гномы), так и специфичные для Дикого Космоса, например:

- **Аперуза** (aperusa) - расовые космические цыгане. Внешне мало отличаются от людей, но шумны, вороваты, любят путешествовать и чтобы им золотили ручку.
- **Гифф** (giff) - раса антропоморфных гиппопотамов-милитаристов, склонных к дисциплине, превозмоганию и квадратно-гнездовому методу мышления.
- **Дохвар** (dohwar) - внезапно разумные пингвины с крохотными пальчиками на крыльях. Известны как хорошие торговцы, возможно из-за склонности к телепатии.
- **Ксиксчил** (xixchil) - разумные насекомые, иногда описываемые как «воины-богомолы», но на самом деле взрослый три-крин более напоминает помесь человека и кузнечика. Ростом до двух метров, имеют две пары рук, фасетчатые глаза и любовь к хирургии. Ядовито кусаются.
- **Локсо** (loxo) - человекоподобные слоники. Или слоноподобные люди. Восемью футов ростом, чрезвычайно сильные и выносливые (а кроме того отличающиеся хорошей памятью) они дружелюбные изгнанники из своего родного мира, не пожелавшие поклоняться Лордам Бездны.
- **Людоящеры** (lizardmans) - чешуя, хвост, холодная кровь. Кое-где это дикари, живущие в болоте, где-то цивилизованные граждане Республики.
- **Табакси** (tabaxi) - человекоподобные коты с матриархатом. Эдакие каджиты в Диком Космосе. Любят клубки, коробки и играть с добычей. Не любят шум гномских компрессоров.

Ну и многие другие варианты.

Навыки

Распределение как в Fate Core, т.е. пирамидка с основанием в четыре навыка уровня средние и вершиной в один уровень великолепно.

- **Атлетика** - Пройти по канату, жонглируя горшками с углями?
- **Бой** - Я бью его мечом снова.
- **Взлом** - Мм, какой милый замочек.
- **Внимание** - Видишь, там звезда погасла? Это пираты, они красят свои суда в черный, чтобы сливаться с чернотой Дикого Космоса.

- **Воля** - Надоело ли мне заполнять эту таможенную декларацию? Есть такое слово - НАДО. *А еще добавляется к счетчику ментального стресса.*
- **Контакты** - Я знаю одного парня, который знает другого парня, который спал с подружкой нужного нам парня.
- **Дипломатия** - Отличная погода, господин стражник, сэр! Не могли бы вы перестать бить моего друга?
- **Знание (...)** - Это древненижнеоркейский. Церемониальная надпись. Рецепт супа, я полагаю.
- **Обман** - Табакси не крал.
- **Запугивание** - А теперь я достану песок, перец и ложку. Какие у тебя красивые глаза, особенно правый. Рассказывай все, что знаешь.
- **Ремесло (...)** - Забацай-ка нам на гитарке, как картину дочишь.
- **Ресурсы** - Тебе может показаться, что в моем кошельке гуляет ветер. Это не так. Вот акции Торгового Дома Элендал. Это тысячи золотых дохода в месяц. Откуда? Я обеспечил им новый торговый путь.
- **Скрытность** - Здесь никого нет. Наверное показалось.
- **Стрельба** - В том числе и метание.
- **Телосложение** - И эту грудку щепок вы называете дверью? Вы бы видели как я подковыгну. *А еще добавляется к счетчику физического стресса.*
- **Эмпатия** - То, как дергается ваш глаз и то, как вы сложили два пальца за спиной подсказывает мне, что вы врете.

Кроме того введено еще два новых навыка. Это Spelljamming и Spellcraft. Про последний прочитаешь в части про магию.

Трюки и рефреш

Согласно умолчаниям FATE Core: до трех трюков бесплатно, 4 — за 1 рефреш, 5 за 2 рефреша. Максимум рефреша не более 3.

Стресс

Все стресс-трекеры начинаются с двух клеточек:

- Физический — без изменений. Его увеличивает навык телосложения: +1 стресс-бокс за каждые два значения навыка, с округлением вверх.
- Ментальный — применим в исключительно психических и социальных конфликтах. К нему прибавляется бонус от Воли: +1 бокс за каждые два значения навыка, с округлением вверх.
- Магия — тратится на магию, исчерпание магии не приводит к последствиям. Ее увеличивает Spellcraft героя: +1 стресс-бокс за каждые два значения навыка, с округлением вверх.

Ясно? Еще вопрос. Колдуешь, небось?

Spelljamming



: Расчитать курс; Понять, где вы.



: Провести маневр уклонения с учетом мелких тел; Использовать гравитационную пращу.



: ?




: Потратить минимум Магии оператора на перелет; Не дать обмануть себя ложной карте.

Итак, за магию

Во-первых, добавлен новый навык, Spellcraft (перевод больно громоздок).

За каждые два ранга этого навыка (с округление вверх) добавляется еще один стресс-бокс на трекере Магии.

Но все меняется, если ты взял трюк, связанный с магией. Для начала, это позволяет использовать Spellcraft чтобы непосредственно колдовать, защищаться от чужого колдовства и вообще. Важно какого сорта магию ты выберешь, арканную или божественную. Во вторых, пожелаешь ли специализацию или чего-то изысканного. Таким образом, варианты для арканного мага, например.

- *Тупо арканист.* Доступ ко всем школам, про них ниже.
- *Маг-специалист (Школа)* . Заклинания школы специализации получают +2, нельзя произносить заклинания противоположной школы, ровно как и пользоваться волшебными предметами с магией оппозиционной школы.
- *Элементалист.* Выбери элемент или квазиэлемент (для любителей странного). Все заклинания связанные с этим элементом творятся с +2, но забудь про противоположный элемент. Оппозиционные пары: вода-огонь, земля-воздух.
- *Геометр.* +2 на всякие круги, руны и знаки. Однако, чтобы колдовать, у тебя должны быть свободны руки, ведь тебе нужно чертить всякое. Всегда.
- *Алхимик.* Влиять на материю так круто, что ты делаешь это с +2. А вот голым без ничего получается ничего. Ты всегда используешь материальные компоненты.
- *Дикий маг.* Запиши себе аспект Дикая магия. Активируешь - вот тебе +2 на магию. Активируют против тебя и что-то случится. Тут полезна таблица дикой магии их оригинального рулбука (см. приложение), и боюсь кроме dF тебе понадобится d100. Зато весело.
- *Бард.* Прямо атакующая магия не для тебя, зато ты можешь читать заклинания жрической сферы Исцеления и можешь использовать Ремесло (Музыка) для .
- *Заклучивший Договор.* Поздравляю, чтобы использовать магию ты заключил договор с неким могущественным существом с Нижних Планов или Дальнего Предела (в последнем случае расскажи, как ты это сделал, лады?). Отметь в аспектах своего Хозяина и не жалуйся.
- *Spelljammer-инженер.* Особый маг, хорошо разбирающийся в кормилах и прочей оснастке. Имей +2 на заклинания починки для своего судна и аспект **Мой корабль - моя любовь**.

Магия делится на девять школ. Заклинания разных школ позволяют решать различные задачи. Если ты еще не понял, текст ниже для специалистов.

Spellcraft



: Расшифровать свиток; Понять, что это сейчас было; Вы тут танцы танцуете и благовония жжете, а зачем?





: Определить запретную школу заклинателя; Нарушить проводимый ритуал; Понять, какие маткомпоненты нужно подменить, чтобы получилось странно.



: Нудеть за тонкости произнесения тех или иных заклинаний.



: Эффективно опровергать чужой нудеж за тонкости произнесения тех или иных заклинаний.

- **Abjuration** (Отречение) позволяет заклинателю использовать Spellcraft для  и изгнания всякой призванной шушеры на родные планы.
- **Conjuration** (Созидание) является магией творения, в результате которой появляется что-то, чего раньше не было.
- **Divination** (Предсказание) позволяют заклинателю использовать Spellcraft вместо других навыков, обычно используемых для получения информации, наподобие расследования и т.д. Кроме того, можно расширить восприятие за пределы нормы.
- **Enchantment** (Зачарование) позволяет заклинателю добавить временные аспекты к цели. Это может быть что угодно, от предоставления обычному оружию магических свойств (в среднем пассивное сопротивление) до очарования другого персонажа или NPC (активное сопротивление).
- **Evocation** (Воплощение) позволяет Фаерболлы пыщь-пыщь! Молния! Короче Spellcraft для .
- **Illusion** (Иллюзия) позволяет заклинателю , объявить ситуационные аспекты, которые только кажутся реальными, и повлиять на чувства других персонажей и NPC.
- **Necromancy** (Некромантия) позволяет заклинателю использовать Spellcraft для манипуляций с мертвыми. Не то чтобы все мертвецы были от этого в восторге и могут сопротивляться.
- **Summoning** (Призыв) позволяет заклинателю изменять местоположение объектов или живых существ.
- **Transmutation** (Превращение) это магия изменения. Используй Spellcraft, чтобы  от создания временного аспекта на сцене или персонаже, или временно измени существующий аспект путем изменения физических свойств цели.

С божественной магией все несколько иначе. Если ты берешь трюк божественной магии, например *Клирик* или *Умеренный*, то добавь себе аспект с объектом своей веры. Это может быть отдельное божество, пантеон, или идея. От этого зависит как у тебя будет с магией в хрустальных сферах без последователей твоей веры (спойлер - плохо) и какими сферами ты сможешь владеть, что означает какого сорта магия тебе доступна.

Например *Друид* с аспектом веры **Природа** будет хорош с растениями, животными и погодой, но у него вряд ли выйдет призвать стену вращающихся клинков (Война) или атаковать противника огненной плетью (Огонь).

Есть варианты поликосмических верований, что актуально для активно путешествующего жреца (здесь *трюки* и *аспекты*, если что):

- **Полигот** - сторонник пантеистической веры, которая поклоняется всей совокупности Сил вместо какой-то конкретной Силы. Жрец греческого пантеона или древнескандинавских богов будет рассматриваться как жрец-полигот. Если в сфере присутствует любой член конкретного пантеона жреца-полигота, тогда этот священник получает свои заклинания как обычно. Плюсы - доступ ко всем сферам. Минус - на молитвы полигота вряд ли ответит конкретное божество.
- **Тропа и Путь** - хороший вариант, если вы любите ориенталистику. Это сложная система учений, в разных течениях зачастую противоречащих другу, объединяющая Силы в некую "небесную бюрократию". Учение широко распространено по всему разумному космосу.

Плюсы - однозначный доступ к сферам Чисел и Порядка, минус - в аспектах персонажа должно быть указано ориенталистское происхождение.

- **Пта** или **Птах** - египетский бог, один из немногих, кто обитает в эфирном плане, и, вкуче с его биографией (почитається, как «создатель» вселенной, открыватель дверей, бог путешественников и изобретателей), это привело к тому, что он известен практически в каждой основной сфере Вселенной. Его вера существует только в космосе и на тех мирах, где полностью признается египетский пантеон. Его список сфер включают в себя такие как: Чисел, Астрала, Очарования, Времени, Путешествий, Лечения, Защиты, Предсказания и Солнца.
- *Планарная церковь* - скандальная смесь Пути и Полиготов, планарные жрецы уважают и почитают все Силы конкретного внутреннего или внешнего Плана. Из плюсов - работает везде. Из минусов - проблемы со сферами, не характерными для выбранного Плана почитания. Тяжело, веря в Силы Элизиума творить заклинания Хаоса, а будучи жрецом Плана Земли взывать к Воздуху.

Для персонажа можно комбинировать арканский и божественный трюки. Более одного арканного или божественного трюка брать, к сожалению, нельзя.

Базово, ты просто творишь свою магию. Но помни, что у любого заклинателя есть также магическая энергия (или просто магия), — ресурс, который можно тратить на воспроизведение эффекта, либо на манифестацию более сложного и эффективного заклинания:

1 — Переброс заклинания или его буст.

2 — Задействовать все цели в пределах одной зоны, в том числе удаленной, но видимой.

Некоторое количество — увеличить длительность заклинания на некоторое количество раундов.

2 — увеличить дальность действия заклинания.

2 — перенести созданный волшебный эффект, если он не был развеян или отменен, в следующую сцену.

Отлично, с магией разобрались. Не пойми меня неправильно, но что на тебе сейчас надето?

Снаряжение (Эксты, куда без них)

- Для персонажей.

Важно: все огнестрельное оружие имеет аспект **Это дымный порох, детка**.

Зачарование повышает рейтинг предмета и/или дает ему некий аспект, но зачаровывают обычно вещи мастерской работы.

WR - это Weapon Rating, дополнительное число, добавляемое к сдвигу урона.

WR 1 - Обычное оружие.

WR 2 - Мастерской работы. Возможен соответствующий аспект.

Обрати внимание, я намеренно не составляю списки заклинаний. Для представления, что ты можешь как заклинатель, прошерсти аналогичные списки для D&D, исключительно в целях вдохновения.

Также, если у тебя возникают проблемы с «знает ли игрок это заклинание», ориентируйся на значения навыка Spellcraft.

И так далее, ко все более легендарным вещам.

Важно: если хочешь облачить своего заклинателя, т.е. персонажа с соответствующим трюком арканного волшебства, кроме *барда*, в броню, тебе понадобится трюк *бронированный заклинатель*, иначе колдовать в броне ни-ни. *Бард* может колдовать в кожаной броне (AR 1), но не выше. Есть еще особая **эльфийская кольчуга**, позволяющая колдовать носителям без трюка, но это штука редкая и дорогая.

AR - это Armor Rating, число, отнимаемое от сдвигов урона.

AR 1 - Обычная кожаная броня.

AR 2 - Кольчуга или кираса.

AR 3 - Пластинчатая броня. Имеет аспект **Тяжелая, зараза**.

Помнишь про легендарные вещи?

Волшебные предметы либо описываются аспектом, либо бустом в случае с бутылочками и свитками. Всякие палочки даруют буст к Spellcraft на конкретное заклинание.

- Для кораблей.

Как упоминалось выше, базовое вооружение судна имеет WR 2. Он может быть поднят покупкой снарядов с неким аспектом/бустом, или установкой более совершенных орудий. AR корпуса можно поднять укрепляя его различными вставками, но это занимает порядком времени.

Также, есть вещи, дающие дополнительные аспекты и бусты судну.

Нужно понимать, что подобный тюнинг недешев, и начальная сложность на проверку Ресурсов начинается от 4.

Примеры улучшений для судна:

Ракетные ускорители, загадочные цилиндры, пахнущие порохом, которые устанавливают странно хихикающие гномы-механики из Криннспейса, дают буст +2 к *Кормилу*, в случае провала - немалый риск, что они взорвутся.

Оптимизация кормила, тонкая настройка, выполняемая квалифицированными спеллджаммер-инженерами (так упомянуто в рекламном проспекте) - аспект **Крутое кормило**

Алхимический генератор воздуха др. Гибберснейка™, постоянно булькающая конструкция из котла, тромбона, кучи манометров и изоленды, дает буст +2 к тоннажу во вопросах запасов для дыхания. Улучшенная версия (с запасом реактивов и собранная не на коленке) привносит аспект **Штука чтоб дышать**

Элероны из эфирной ткани, дополнительная секция рулей, способных работать как в атмосфере, так и в пустоте (Эфир-то есть везде) за счет материи из паутины фазового паука. Одноименный аспект.

Понял принцип? Ройся в магазинах, изобретай, воруй – делай что угодно, чтобы прокачать свое корыто. А, кстати, на чем ты летаешь?

Итак, за кораблики

Фактически спеллджаммер-судно, как лучший друг своего капитана, является отдельным персонажем со своим набором характеристик. Т.е. кроме названия оно имеет:

- Концепцию ("Франкенштейн" со свалки; Эльфийская Стрекоза; и т.д.)
- Проблему (Угнан и в розыске; Заедает рулевое; и т.д.)
- Рефреш (базовое значение 3)
- Еще какие-нибудь аспекты, например материал корпуса (Кость комического кита; Стекло и фарфор)
- Навыки. О них ниже. Пирамидка от трех средних до одного хорошего по базе.
- Стресс-боксы и последствия. Судно прочнее персонажа, и потому имеет больше стресс-боксов, а его последствия "более дорогие".
- Всякие экстры (WR, AR, большая красная руна самоуничтожения).

У судна особые навыки, связанные с его основной деятельностью. Это:

Кормило

Двигатель судна, преобразующий магию оператора в движение.



: Вопросы?



: Резко рвануть, чтобы все попадали.



: Обогнать вон ту развалюху.



: Улепетываем!

А еще им наносится некоторое количество сдвигов урона Магии оператору, который защищается своим Spelljamming'ом. Магия оператора - топливо для кормила.

Маневренность



: Изысканно лавировать среди астероидов.



: Изысканно лавировать среди астероидов, а затем резко сменить курс, чтобы погоня во что-нибудь врезалась.



: ?




: Маневр уклонения.

Что характерно, вращать судном можно только во время движения, не на дрейфе.


Тоннаж

Размер судна и объем воздуха, который удерживает родная гравитация судна.

 : Продержаться еще неделю в этом путешествии, прежде чем начать задыхаться.

 : Перетянуть на себя гравитационную плоскость более мелкого судна.

 : ?

 : Независимо от того ядовитого облака, на судне еще найдутся места, где можно дышать.

Кстати, это еще и размер судна.


Корпус

Прочность судна и его устойчивость к превратностям обращения.

 : Мелкие астероиды преградили нам дорогу, но мы идем на таран.

 : Мы опять идем на таран, на этот раз против того наутилоида, сколоченного из трухи.

 : ?


 : Поглощаем урон


Кроме того, каждые два ранга корпуса дают еще один стресс-бокс.

Орудия

Катапульты, баллисты, ракеты...

 : Нет больше стены в закрытом доке

 : Стреляем по его рулям!

 : Если тебе непонятно, как стрелять из баллисты, то прочь с борта, салага. И мне все равно, что мы в глубоком космосе.

 : ?

Внимание: Все орудия на корабле считаются по умолчанию с WR 2. Это долбаные осадные орудия.

Команда

Матросы, кок и тот следящий за пороховым складом чувак, который спешно тушит окурок. И да, это не персонажи. Бруты для массовых работ.



: Тягать застрявшее судно; Проводить ремонт немагическим образом



: Сударыня, вы когда либо пробовали жаркое из дутика? Мой кок отлично его готовит.



: Слушай мою команду! На абордаж!



: Вот ты перерубай абордажные тросы. А ты следи, что он перерубал только *их* абордажные тросы.

Если вся команда состоит только из игроков, то этот навык не используется. При желании, игроки могут выделить из обезличенной массы своей команды отдельных NPC и завести на них чарлисты.

Ну и немного за бой в Космосе

Надеюсь, ты понимаешь, что любое судно больше тебя. В противном случае оно стоит моделькой на полке в твоей каюте. Поэтому для боя между кораблями используются не обычные зоны, а особые Spelljammer-зоны, или для краткости SJ-зоны. Как распределить зоны в пустоте Дикого Космоса?

SJ-зона, где находится судно - это граница его воздушной оболочки. Если суда сблизилась достаточно, чтобы обмениваться эффективным артиллерийским общением, то их SJ-зоны разделяет SJ-зона пустоты. Как эти SJ-зоны соотносятся обычными зонами боевки?

Никак. Я думаю ты без труда разделишь многочисленные, хе-хе, палубы твоего корыта на зоны. Если тебе не повезло, и ты выпал за пределы судна, то правила похожи. Область твоего воздуха, стремительно портящегося, спешу заметить - зона, где ты. Другой такой неудачник, если вы выпали вместе не сцепившись и он обзавелся своим воздушным пузырем - в соседней зоне. Все это работает, как ты понимаешь, во пределах видимости. Не видишь врага - не имеешь проблем.

Когда в тебя попадают, это всегда печально. Чтобы ты понимал, к чему это ведет, вот тебе примеры последствий для корабля.

- **Легкое (4):** Разбито стекло в каюте. Лопнувший вант. Порвало элерон.
- **Среднее (6):** Заклинило рулевое. Мы горим! Паника на борту.
- **Тяжелое (8):** Дыра во весь борт. Кончаются боеприпасы. Spelljammer-шок у оператора.

Кстати о spelljammer-шоке. Из-за перегрузке систем во время боя такое бывает. Вызов этого аспекта гарантировано выводит оператора из строя на всю сцену.