**Основные правила**

Рассмотрим теперь основные правила, которые помогут вам с лучшей эффективностью применять выбранные способности.

Основное и главное правило, которое стоит усвоить - это когда в книге или Мастер просит вас пройти проверку характеристики, навыка или атаки, вы бросаете 20-ти граную кость, к результату который вы добавляете значение вашего модификатора характеристики. Если у вас еще есть мастерство в способности, которую вас просят проверить, то вы добавляете еще свой бонус мастерства.

1К20/3К6 + Характеристика + Мастерство (если имеется)

Все остальные правила являются лишь вариацией.

Мы допускаем возможность, что у вас при себе нету специфических кубиков, за исключением стандартных шестигранных (К6). В таком случае мы вам можем предложить использовать стандартные кубы с некоторыми вариациям. Ниже приведены сравнительные таблицы костей и кубов

**Четырехгранная кость (К4)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Значения К4** | **Значения К6** |
| 1 | 1 |
| 2 | 2-3 |
| 3 | 4-5 |
| 4 | 6 |

**Восьмигранная кость** (**К8**) - Восьмигранная кость на 2 (две) грани больше, чем стандартный шестигранный куб. Мы вам предлагаем после того, как на кубе выпала 6 (шестерка) перекинуть куб. Если значение на кубе больше 3 (трех), то считается, что на шестиграннике выпало 7, если же больше 4 (четырех) - то 8, в противном случае, на шестиграннике (К6) выпала 6 (шестерка)

|  |  |
| --- | --- |
| **Значения К8** | **Значения К6** |
| 1 | 1 |
| 2 | 2 |
| 3 | 3 |
| 4 | 4 |
| 5 | 5 |
| 6 | 6 |
| 7 | 6 + < 3 |
| 8 | 6 + < 4 |

**Двенадцатигранная кость** (**К12**) - Для симмуляция броска 12-ти гранной кости, мы предлагаем вам использовать две 6-ти граные кости (2К6). Если же на кубе выпадает “глаза змеи” (две единицы), можете перекинуть один куб. “Нечетное” значение означает, что на кубе выпало 1, “Четное” - 2

|  |  |
| --- | --- |
| **Значения К12** | **Значения 2К6** |
| 1-2 | 2 (Нечет = 1, Чет = 2 ) |
| 3 | 3 |
| 4 | 4 |
| 5 | 5 |
| 6 | 6 |
| 7 | 7 |
| 8 | 8 |
| 9 | 9 |
| 10 | 10 |
| 11 | 11 |
| 12 | 12 |

**Двадцатигранная кость** (**К20**) - 20-ти гранная кость - это основная кость которая используется в этой игре. Для ее симмуляции вы можете использовать бросок трех 6-ти гранных костей (3К6).

|  |  |
| --- | --- |
| Значения К20 | Значения 3К6 |
| 1 | 3 |
| 2-3 | 4 (“Чет” = 2, “Нечет” = 3) |
| 4-5 | 5 (“Чет” = 4, “Нечет” = 5) |
| 6 | 6 |
| 7 | 7 |
| 8 | 8 |
| 9 | 9 |
| 10 | 10 |
| 11 | 11 |
| 12 | 12 |
| 13 | 13 |
| 14 | 14 |
| 15 | 15 |
| 16-17 | 16 (“Чет” = 16, “Нечет” = 17) |
| 18-19 | 17 (“Чет” = 18, “Нечет” = 19) |
| 20 | 18 |

**Важно!** Возможно вы окажетесь тем, человеком, который хочет получить от путешествия на “Вердене” удовольствие, а не вызов своей удаче и способностям планировать. В таком случае... просто читайте и получайте удовольствие, а каждый бой или проверку навыка рассматриваете как успешную. В этом приключении будет достаточно решений и вопросов, над которыми придется задуматься, а то и поломать голову, помимо сражений. Кстати о них...

**Сражения**

Люди и другие разумные существа во все века сражались. По разным причинам, конечно, но все сводилась к битвам и воинам. Космос недружелюбен. Более того, он враждебен. И даже врачу, приходится сражаться что бы отстоять жизнь, свою и подопечных.

Как мы уже говорили раньше, бой представляет собой ту же проверку ваших способностей, только на этот раз уже с оружием в руках, которое еще при везении нанесет вред противнику.

Кстати о противниках!

В книге и во время приключения они будут представлены следующим образом:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Космический**  **Пират** | **Инициатива** | **Здоровье** | **Бонус Атаки (Сабля)** | **Урон** | **Восприятие** |
| **+1** | **11** | **+3** | **1К6(3)+1** | **10** |

**Раунд**

Для простоты восприятия, бой разделен на равные промежутки времени, именуемыми раундами. Раунд - это абстрактные 6 секунд боя,в которые все участники боя двигаются и делают свой ход, иногда даже одновременно.Обычно в раунд каждый из участников совершает какое либо действие. Чаще всего это атака или нечто другое.

**Инициатива.**

Перед тем как начать бой стоит определить очередность хода или, если хотите, порядок действий. Сделать это очень просто. Бросьте 1К20 (3К6) и добавьте к выпавшему результату значение инициативы противника, в вашем же случае, добавляете значение модификатора Ловкости.

**Важно!** Если вы играете с мастером и не просто не желаете следить за очередностью хода каждого из участников можете кинуть один шестигранный кубик (1К6) за **каждую из сторон** конфликта, в целом. Первым ходит тот, у кого на кубике выпало больше Но **помните**, что таким образом вы определяете порядок действия сторон, а не отдельного участника. И сразу же после вашего хода, противники будут ходить скопом, если их больше одного.

**Важно!** Для ускорения процедуры вы можете просто сравнить значение инициативы противника со значением модификатора вашей Ловкости. Ходит первым тот, у кого значение больше. В случае, если значения равны, сравните значение бонуса атаки с большим бонусом вашей атаки (Сила+Мастерство или Ловкость+Мастерство), но помните, что в таком случае вы ограничены лишь тем оружием, которое использует данный бонус, в предстоящем бою.

**Атака.**

Как уже не раз говорилось, атака определяется броском 20-тигранной кости к которому прибавляется значение модификатора Силы или Ловкости, в зависимости от оружия. И в случае, если боец тренирован в обращении с выбранным оружием, к результату добавляется еще Мастерство.

1К20 (3К6) + Сила / Ловкость + (Мастерство)

Попали ли вы по противнику или нет зависит от значения его защиты.

**Защита**

Защита - это тот самый показатель который сравнивается с атакой, - совокупность рефлексов и брони.

Как уже упоминалось ранее, показатель защиты соответствует значению надетого на вас доспеха и бонуса Ловкости.

Если на вас нет доспехов, то ваше значение защиты соответствует 10 + Значение Модификатора Ловкости.

Когда кости были брошены и стало известно значение атаки, и оказалось, что оно выше значения Защиты, атака в таком случае считается успешной и можно бросать кости на ущерб. Если же наоборот, результат атаки меньше Защиты, то считается, что вы промахнулись.

Те же самые правила актуальны и для противника.

**Важно!** Возможно вы не из тех, кто хочет давать противнику или Мастеру карты в руки. И предпочтете сконцентрироваться на защите. В таком случае, когда настанет черед противника вас атаковать, бросьте 20-тигранную кость и сравните выпавшее значение с показателем вашей Защиты. Если выпавшее значение **меньше** Защиты, то считается, что вы успешно уклонились от атаки противника.

**Урон и Вред**

Когда атака считается успешной, вы можете кинуть кость, соответствующую выбранному для атаки оружию и добавить к результату значение модификатора Силы или Ловкости. Мастерство к урону обычно, не прибавляется.

**Важно!** Возможно, вы заметили, что все вышеперечисленные кости, кроме 20-тигранной используются что бы определить урон от оружия или эффективность заклинаний и телекинетических умений. Вы можете облегчить себе приключение, ограничившись лишь броском одного 20-тигранника (К20) или 3 шестигранных костей (3К6). При броске же других костей - берите среднее значение, которое бы могло выпасть от максимального результата.

К4 = 2, К6 = 3, К8 = 4, К12 = 6.

**Критический успех.**

Когда на 20-тигранном кубике выпадает число “20” - то такой бросок считается автоматическим успехом, вне зависимости от штрафов и значения Защиты противника. “Натуральная 20-ка”, как ее принято называть, дает вам право удвоить наносимый урон по противнику, против которого успешная атака и была направлена. Определяя наносимый вред вы бросаете Дважды кость урона и к сумме выпавших значений прибавляете значение модификатора Силы или Ловкости, в зависимости от выбранного оружия.

**Важно!** Если вы используете вместо 20-тигранной кости, бросок 3 (трех) шестигранников (3К6), то критическим успехом считается значение “18”, выпавшем суммарно на всех трех кубах, другими словами, 3 Шестерки.

**Критический Провал.**

В том случае, когда на 20-тигранном кубике выпадает число “1”, то такой бросок на атаку считается проваленным на атаку, вне зависимости от модификаторов, которые прибавляются к броску.

**Важно!** Если вы используете вместо 20-тигранной кости, бросок 3 (трех) шестигранников (3К6), то критическим провалом считается значение “3”, выпавшем суммарно на всех трех кубах, другими словами, 3 Единицы.

**Важно!** Правило **критических успехов** и **провалов** не распространяется на проверки характеристик, спассбросков и умений.

**Преимущества и Бонусы**

Иногда ваш персонажнаходится в выгодных для него условиях, будь то во время боя или применяя свои умения. В таком случае, вам дается “**преимущество**” на большинство бросков. С преимуществом вы можете бросить на атаки, применение умений, характеристик и спассброски не одну, а две 20-тигранные кости. И выбрать лучший из двух результатов.

Помимо этого, во время своего путешествия на “Вердене” вы можете стать обладателем вещей или инструментов которые дают фиксированный бонус к вашим способностям. В случае с оружием, возле названия которого стоит +Х, это означает, что оружие дает +Х к броскам на атаку и +Х к наносимому урону. В случае, с доспехами, +Х означает, что показатель вашей Защиты на Х больше.    

**Помехи и Штрафы**

Порой может быть и так, что вы окажетесь в невыгодных условиях, как во время боя, так и в те отчаянные моменты, когда вам могут пригодиться ваши многочисленные таланты, вы окажетесь в невыгодных условиях. В таком на вас Мастером или текстом в книге накладывается “помеха” на большинство бросков. С помехой вам придется бросить на атака, применение умений, характеристик и спассброски не одну, но две 20-тигранные кости. И выбрать наименьший из двух результатов.

Помимо этого в своих странствиях по Солнечной Системе вы можете найти предметы, которые иначе как проклятыми назвать язык не повернется. Подобные предметы обладают фиксированным штрафом к вами способностям.

В случае с оружием, возле названия которого стоит -Х, это означает, что оружие дает -Х к броскам на атаку и -Х от наносимого урона. В случае, с доспехами, -Х означает, что показатель вашей Защиты на Х меньше.    

**Вдохновение**

Фортуна любит смелых или отчаянных. Свое путешествие вы начинаете с 1 (одним) очком “Вдохновения”. Вдохновение может быть потрачено на то, что бы увеличить свои шансы на успех, потратив которое, вы наделяете себя “преимуществом”, а с ним  право добавить к одному броску на атаку, применение умений, характеристик и спассброски бросить не одну а две 20-тигранные кости. И выбрать наилучший результат.

**Дополнительные правила**

**Передвижение**

Если вы играете с мастером, то, по договоренности, вы можете расширить список доступных вашим персонажам действий. Обычно стандартный ход каждого персонажа состоит из передвижения и атаки, в любой последовательности. А также действие, которое не прерывает ход, так называемое “бонусное действие”, которое участник боя в праве совершить, если он отвечает требованиям заложенным в описании “бонусного действия”. Ниже приведен перечень примерных действий, которые может совершить персонаж.

|  |  |
| --- | --- |
| Пройти до 9 метров | Движение, **помните**, что движение после нанесения атаки в рукопашной, провоцирует атаку со стороны противника, вне хода |
| Атаковать в рукопашной | Действие |
| Атаковать издалека | Действие. **Помните**, что Мастер, обладает правом наложить на атаку вашего персонажа “помеху” если стрельба производится на расстоянии ближнего боя, другими словами, в упор. |
| Атаковать заклинанием или телемансией | Действие |
| Атаковать оружием во второй руке | Бонусное действие, **если** ваш персонаж вооружен оружием наносящим урон исключительно по ловкости |
| Пробежать до 18 метров | Движение + Действие |
| Отступление, Выход из боя | Действие. отступление не провоцирует атаку противника, вне хода, в отличии от обычного движения в противоположную от противника сторону. |
| Схватить противника | Действие - проверка Атлетики (Сила) против 1К20 + бонус Атаки противника |
| Вытащить меч из ножен | Свободное действие |
| Сбить противника с ног | Действие - проверка Атлетики (Сила) против 1К20 + бонус Атаки противника |
| Оттолкнуть противника на расстояние до 6 метров | Действие - проверка Атлетики (Сила) против 1К20 + бонус Атаки противника |
| Вытащить оружие из ножен | Свободное действие |
| Наложить давящую повязку на рану | Действие, если есть талант **Лекарь** |
| Высвободиться из вражеского захвата | Действие - проверка Атлетики (Сила) или Акробатики (Ловкость) против 1К20+бонус атаки противника |

**Помните!** При использовании этих правил при игре с мастером, каждый из персонажей и участников боя может сделать 1 “движение”, 1 “действие”, 1 “бонусное действие” и несколько “свободных действий”, которые логично укладываются в рамки 6 секунд хода, и не занимают больше 1-2 секунд.

**Засада и внезапная атака**

Иногда вы можете попробовать перед началом боя скрыться, что бы атаковать противника исподтишка, если в тексте не говорится обратное. Что бы проверить удалось ли вам скрыться, следует сделать проверку на умение Скрытности (Ловкость) и сравнить со значением Восприятия противника, если результат броска выше значения противника, то считается, что вам удалось спрятаться. И вы получаете право атаковать внезапно из засады. Атака из засады дает вам право на 1-ый (первый) ход вне инициативы и очередности, а атаки по противнику вы наносите с преимуществом.

Те же самые правила актуальны и для ваших противников.

**Двуручный бой**

Если вы хотите атаковать противника оружием в каждой руке, у вас на то есть полное право, при условии, что обе атаки наносятся легким и не очень громоздким оружием, и должно наносить урон по ловкости. Атаку вторым оружием вы наносите в качестве бонусного действия, но **помните** также, что когда при удачной атаке вторым оружием вы кидаете кубы на вред, к результату броска не прибавляется ваш модификатор Ловкости.

**Реакция**

Реакция - это особый вид действия, который можете использовать вы или противник, если ситуация в бою соответствует определенным требованиям.Чаще всего вы и ваш противник можете применить свою реакцию, когда ваш противник двигается в пределах досягаемости вашего оружия ближнего боя. Когда противник двигается в противоположную от вас сторону, не прибегая к действию “отступление”, вы имеете право нанести ему атаку в ближнем бою, вне очередности своего хода.

Правило по реакции актуально и для вашего противника.

**Захват**

При игре с Мастером иногда может быть полезно схватить противника или взято того в залом. Для этого необходимо провести специальную атаку, где вы и ваш противник делаете бросок 20-тиграной кости и прибавляете к выпавшему результату значение модификатора Силы, (если умение **Атлетики** тренировано, то вы можете прибавить к результату бонус **Мастерства**), противник же добавляет к броску бонус своей атаки. Сравните выпавшие результаты и в случае успеха, вы держите в жестком захвате. Противник может освободиться в свой ход, затратив на это свое “действие” и сделав еще одну проверку его бонуса Атаки, против вашей Силы.

Вы также можете передвигаться со своим пленником, но лишь на 4 метра. В любой момент вы можете освободить своего пленника. При этом свой ход вы не пропускаете.

**Толчок**

Иногда бывает полезно оттолкнуть от себя своего противника. Как и в случае с захватом, вы и ваш противник делаете бросок 20-тиграной кости и прибавляете к выпавшему результату значение модификатора Силы, (если умение **Атлетики** тренировано, то вы можете прибавить к результату бонус **Мастерства**), противник же добавляет к броску бонус своей атаки. Сравните выпавшие результаты и в случае успеха, вы отпихиваете от себя противника на расстояние до 6 метров, если вам повезет то вы столкнете его в пропасть.

Правила по захвату и толчку актуальны и для ваших противников.