

 НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ЗВЁЗДНОЕ ВЕРЕТЕНО

ЭРРАТА К ОСНОВНОЙ ВЕРСИИ ПРАВИЛ
ОТ 09.12.2024

Ряд уточнений, изменений
и корректировок, внесённых
в основную книгу правил



КРИТИЧЕСКИЕ ИЗМЕНЕНИЯ

1. УТОЧНЕНО ПРОПУЩЕННОЕ ОПИСАНИЕ МОДИФИКАТОРА **БЫСТРОГО ОГНЯ** В ХОДЕ КОСМИЧЕСКИХ СРАЖЕНИЙ

БЫЛО: Несколько быстрых выстрелов из орудия. После 3 таких выстрелов подряд потребуется перезарядка или охлаждение орудия.

СТАЛО: Несколько быстрых выстрелов из орудия со штрафом -2. После 3 таких выстрелов подряд потребуется перезарядка или охлаждение орудия.

2. ИЗМЕНЕНО ОПИСАНИЕ И МОДИФИКАТОР **ЗАЛПА** ИЗ ОРУДИЙ В ХОДЕ КОСМИЧЕСКИХ СРАЖЕНИЙ

БЫЛО: Вы производите залп из всех доступных орудий по одной выбранной цели, находящейся в радиусе поражения этих орудий со штрафом -2 для каждого выстрела. Используется на кораблях с централизованным управлением орудиями и/или малым количеством членов экипажа.

СТАЛО: Вы производите залп из всех доступных орудий по одной выбранной цели, находящейся в радиусе поражения этих орудий со штрафом -3 для каждого выстрела. Произвести залп с корабля возможно не чаще, чем раз в ход.

3. ИЗМЕНЕНО ОПИСАНИЕ НАНЕСЕНИЯ ТРАВМЫ ПРИ ЗАЩИТЕ ОТ АТАКИ В БЛИЖНЕМ БОЮ. ТЕПЕРЬ БОЛЕЕ ЯВНО УКАЗАНО, ЧТО НЕЛЬЗЯ НАНЕСТИ ТРАВМУ БЕЗ НАНЕСЕНИЯ УРОНА, Т.К. БЕЗ КОНТРАТАКИ ЭТО НЕВОЗМОЖНО

БЫЛО: Противник получает травму. Значение критического урона вашего оружия во время защиты увеличивается на 1, так как нанести травму, защищаясь, сложнее

СТАЛО: вместе с контратакой вы можете попытаться нанести травму. Значение критического урона вашего оружия во время защиты увеличивается на 1, так как нанести травму, защищаясь, сложнее. Этот эффект можно выбрать несколько раз



КРИТИЧЕСКИЕ ИЗМЕНЕНИЯ

4. ДОРАБОТАНА МЕХАНИКА НАНЕСЕНИЯ УРОНА ВОЛЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫМИ УСПЕХАМИ В БЛИЖНЕМ И ДАЛЬНЕМ БОЮ. СООТВЕТСТВУЮЩИЕ ИЗМЕНЕНИЯ БЫЛИ ВНЕСЕНЫ И В ОПИСАНИЕ РАБОТЫ БРОНИ

БЫЛО: Устрашение: ваши атаки вселяют в противника страх. Он получает 1 урона воле. Этот эффект можно выбрать несколько раз;
Огонь на подавление: свистящие над головой пули плохо сказываются на боевом духе противника. Он получает 1 урона воле. Если вы подавляете противника автоматическим огнём, он получает 2 урона воле. Этот эффект можно выбрать несколько раз.

СТАЛО: Устрашение: ваши атаки вселяют в противника страх. Он получает 1 урона воле даже если урон от атаки был полностью нивелирован бронёй или укрытием. Этот эффект можно выбрать несколько раз
Огонь на подавление: свистящие над головой пули плохо сказываются на боевом духе противника. Он получает 1 урона воле даже если урон от атаки был полностью нивелирован бронёй или укрытием. Если вы подавляете противника автоматическим огнём, он получает 2 урона воле. Этот эффект можно выбрать несколько раз

5. ПЕРЕРАБОТАНА МЕХАНИКА ЗАХВАТА И ДОП.УСПЕХОВ ДЛЯ ЕГО ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ

Захват: вы пытаетесь взять противника в захват, блокируя его действия, кроме попыток освободиться. Можно выбрать несколько раз, чтобы получить бонус +1 к последующей проверке ближнего боя за каждое дополнительное вложение доп. успехов, но повторно попытаться взять в захват можно только при следующей атаке

6. ТЕПЕРЬ УКАЗАНА КОРРЕКТНАЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ФАМИЛИИ И ИМЕНИ ОДНОГО ИЗ АВТОРОВ В ТИТРАХ



СУЩЕСТВЕННЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ

1. КОНКРЕТИЗИРОВАНО КАК ТРАКТОВАТЬ И ОСУЩЕСТВЛЯТЬ БРОСКИ ПРИ НУЛЕ КУБОВ И МЕНЬШЕ ПОСЛЕ ПОДСЧЁТА ДО БРОСКА

БЫЛО: Если в ходе вычислений до броска получился ноль — только чистая 20 на кубе считается успехом. Результат меньше нуля означает, что пройти проверку практически невозможно, и только чистая 20 на двух кубах засчитается за успех

СТАЛО: Если в ходе вычислений до броска получился ноль — вы всё ещё можете попробовать пройти проверку бросив 1к20, но только результат 20 будет считаться за один успех. Результат меньше нуля означает, что пройти проверку практически невозможно, и только результат 20 на двух брошенных к20 засчитывается за один успех

2. СКОРРЕКТИРОВАНО И УТОЧНЕНО ОПИСАНИЕ БОНУСОВ ОТ НОШЕНИЯ ЛЁГКОЙ БРОНИ. ТЕПЕРЬ ЗВУЧИТ СЛЕДУЮЩИМ ОБРАЗОМ:

БЫЛО: +1 к проверкам проворности и скрытности, если предмет с этим свойством надет в качестве брони или если персонаж не носит броню вовсе

СТАЛО: +1 к проверкам проворства и скрытности, если персонаж-человек одет в броню этого типа или не носит броню вовсе

3. УВЕЛИЧЕНО СТАРТОВОЕ КОЛИЧЕСТВО СВЕРКРЕДИТОВ У ОРБИТАЛОВ, ГРАДСКИХ И КОЛОНИСТОВ, ЧТОБЫ НЕ БЫЛО ПУТАНИЦЫ С КОЛИЧЕСТВОМ СВЕРКРЕДИТОВ У КАНОНИЧНЫХ ГОТОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

БЫЛО: 2000

СТАЛО: 3000

СУЩЕСТВЕННЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ

4. ИЗМЕНЕНЫ БОНУСЫ ОТ ОСОБОЙ СПОСОБНОСТИ **ВСЕГДА НАГОТОВЕ**

БЫЛО: Достать оружие ближнего боя в начале сражения не требует очков действия. Если оружие уже было готово к бою, вы получаете +2 к инициативе

СТАЛО: Достать оружие ближнего боя в начале сражения не требует очков действия. Если оружие уже было готово к бою, вы получаете +4 к инициативе

5. ИЗМЕНЕНЫ БОНУСЫ ОТ ОСОБОЙ СПОСОБНОСТИ **САМАЯ БЫСТРАЯ РУКА В СЛАВИИ**

БЫЛО: Достать оружие дальнего боя в начале сражения не требует очков действия. Если оружие уже было готово к бою, вы получаете +2 к инициативе

СТАЛО: Достать оружие дальнего боя в начале сражения не требует очков действия. Если оружие уже было готово к бою, вы получаете +4 к инициативе

6. УТОЧНЕНО ОПИСАНИЕ ОСОБОЙ СПОСОБНОСТИ **ВИХРЬ УДАРОВ**

БЫЛО: Быстрые атаки имеют модификатор -1, вместо -2

СТАЛО: Быстрые атаки в ближнем бою имеют модификатор -1, вместо -2

7. УТОЧНЕНО ОПИСАНИЕ ОСОБОЙ СПОСОБНОСТИ **ДАЙ-КА МНЕ**

БЫЛО: Вы можете помогать другим персонажам в их проверках навыков с помощью силы, давая бонус +2 вместо +1

СТАЛО: Помогая другим персонажам в их проверках навыков с помощью силы, вы даёте бонус +2 вместо +1



СУЩЕСТВЕННЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ

8. ИЗМЕНЕНИЕ БОНУСОВ И ОПИСАНИЯ ОТ СПОСОБНОСТИ **ВЫ ЭТОГО НЕ ВИДЕЛИ**

БЫЛО: +1 к скрытности при попытках скрыть своё оружие или снаряжение

СТАЛО: +3 к скрытности при попытках скрыть своё оружие или снаряжение при обыске

9. ИЗМЕНЕНИЕ БОНУСОВ ОТ ОСОБОЙ СПОСОБНОСТИ **ДЕРЖИТЕСЬ В МОЕЙ ТЕНИ**

БЫЛО: Персонажи, крадущиеся рядом с вами, получают +1 к проверкам скрытности

СТАЛО: Персонажи, крадущиеся рядом с вами, получают +2 к проверкам скрытности

10. ИЗМЕНЕНИЕ ОПИСАНИЯ СПОСОБНОСТИ **СОКОЛИНЫЙ ВЗОР**

БЫЛО: +1 к проверкам наблюдательности на ярком свету

СТАЛО: +1 к проверкам наблюдательности на свету

11. ИЗМЕНЕНИЕ БОНУСОВ ОТ СПОСОБНОСТИ **ЦЕЛЬТЕСЬ В ГЛАЗА!**

БЫЛО: Вы находите слабое место противника. Все, кто атакует противника в это слабое место, игнорируют 3 брони цели и наносят на 1 урона больше в течение 3 раундов

СТАЛО: Вы находите слабое место противника. Все, кто атакует противника в это слабое место, игнорируют 2 брони цели и наносят на 1 урона здоровью больше в течение 2 раундов

12. ИЗМЕНЕНИЕ БОНУСОВ ОТ СПОСОБНОСТИ **ГОНЩИК**

БЫЛО: +1 к скорости и манёвренности у управляемого вами транспортного средства

СТАЛО: +1 к скорости (+5 для наземного и воздушного транспорта) и манёвренности управляемого вами транспортного средств

СУЩЕСТВЕННЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ

13. ИЗМЕНЕНИЕ ОПИСАНИЯ СПОСОБНОСТИ **ВМЕСТЕ МЫ СИЛА**

БЫЛО: Вы получаете +1 ко всем проверкам общих навыков, если на средней дистанции от вас есть как минимум три союзника

СТАЛО: Вы получаете +1 ко всем проверкам общих навыков, если на средней дистанции от вас есть как минимум два союзника

14. ИЗМЕНЕНИЕ ОПИСАНИЯ СПОСОБНОСТИ **АККУРАТНЫЙ ВОДИТЕЛЬ**

БЫЛО: +2 к проверкам пилотирования при попытке провести транспортное средство аккуратно или скрытно

СТАЛО: +2 к проверкам пилотирования, когда требуется вести транспортное средство крайне аккуратно или скрытно

15. СТАНДАРТИЗИРОВАНО ОПИСАНИЕ НАВЫКА **НЕ В МОЮ СМЕНУ**

БЫЛО: Вы мастерски спасаете жизни персонажей с того света. При проведении проверки знахарства считается, что на двух кубках выпали обычные успехи, отложите эти два кубка в сторону и бросьте остальные

СТАЛО: Вы мастерски спасаете жизни персонажей с того света. При проведении проверки знахарства считается, что у вас уже есть два успеха ещё до броска кубков

16. ПОВЫШЕНА ПОЛЬЗА ОТ УЛУЧШЕНИЯ **УКРЕПЛЁННЫЙ ЛЮК**

БЫЛО: Все попытки взломать или вскрыть люк имеют модификатор -2.

СТАЛО: Все попытки взломать или вскрыть люк имеют модификатор -3.

17. НА **ВОСКРЕШЕНИЕ** УМЕРШЕГО В **РЕАНИМАЦИОННОМ** ОТСЕКЕ ДАНО БОЛЬШЕ ВРЕМЕНИ. **БЫЛО** НЕОБХОДИМО ПРОВЕСТИ РЕАНИМАЦИЮ В ТЕЧЕНИЕ 5 МИНУТ ПОСЛЕ СМЕРТИ, А **СТАЛО** 60 МИНУТ

18. ДЛЯ ПОДДЕРЖАНИЯ ДЕЙСТВИЯ КОМПРЕССИОННОГО ПОЛЯ ПРИ КРУПНЫХ ПРОБОИНАХ ТЕПЕРЬ ТРЕБУЕТСЯ 1 ЭНЕРГИИ НА ОТСЕК



СУЩЕСТВЕННЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ

19. ДОБАВЛЕНО УТОЧНЕНИЕ НАСЧЁТ ЗАМЕТНОСТИ ТОРПЕД И МИН

... По умолчанию считается, что значение заметности всех торпед равно -1, а мин -2.

20. ВНЕСЕНЫ УТОЧНЯЮЩИЕ КОРРЕКТИРОВКИ В ДЕЙСТВИЕ ЗАПУСК ТОРПЕДЫ

...Оказавшись в одном сегменте с целью, торпеда попадает в неё и детонирует, а стрелок проводит проверку стрельбы без учёта модификаторов наведения, используя этот результат для нанесения урона. Если первичная проверка стрельбы была неудачной, то торпеда отклоняется от курса и не следует за целью, а летит в выпущенном направлении со своей обычной скоростью, минуя цель. Оказавшись в одном сегменте с чем-либо ещё — торпеда столкнётся и детонирует об это препятствие

21. ВНЕСЕНЫ УТОЧНЯЮЩИЕ КОРРЕКТИРОВКИ В ДЕЙСТВИЕ ОБОРОНИТЕЛЬНЫЙ ОГОНЬ

...Такая стрельба из БКО подразумевает автоматическое наведение (без модификаторов), но не забывайте, что для стрельбы по цели её необходимо сначала обнаружить

22. ВНЕСЕНЫ УТОЧНЯЮЩИЕ КОРРЕКТИРОВКИ В ОПИСАНИЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ НА ДВИЖУЩИХСЯ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ. ТЕПЕРЬ ОПИСАНИЕ ЗВУЧИТ СЛЕДУЮЩИМ ОБРАЗОМ:

Бои с использованием ТС проходят почти по тем же правилам, что и обычные наземные бои, но скорость находящегося в ТС персонажа становится равна скорости ТС, а очки действия на движение и пилотирование тратятся только на изменение курса или скорости. Если изменений курса или скорости не происходило, то ТС совершает 3 передвижения по прямой на своей текущей скорости, не требуя трат очков действия

23. ВНЕСЕНЫ УТОЧНЕНИЯ В ОПИСАНИЕ СЛОЖНОГО ДЛЯ ПОНИМАНИЯ СИТУАТИВНОГО УРОНА В ЦЕЛОМ И ВЗРЫВОВ В ЧАСТНОСТИ В СООТВЕТСТВУЮЩЕМ РАЗДЕЛЕ