ПРАВИЛА НА ОДНОМ ЛИСТЕ

По русской редакции перевода 1.3 · материал ERRATARIUM

1. Когда бросать

Игрок описывает действие. Ведущий определяет невозможность, цену, дополнительные действия или риск. До броска игрок может изменить план. **Кости бросают только, чтобы избежать риска.**

2. Кости

По умолчанию **d6**. Подходящий навык: его кость (d8, d10, d12). Ранения или мешающие обстоятельства: **d4**. Помогают обстоятельства: добавьте **d6**. Союзник бросает свою кость навыка и разделяет риск. **Берите наибольший результат.**

3. Результаты

1–2 — Катастрофа. Все последствия риска; при ставке «жизнь» персонаж погибает.
3–4 — Осложнение. Частичный успех или менее серьёзное последствие; при риске для жизни — ранение.
5+ — Успех. Чем выше, тем лучше. Даже бесполезный успех даёт информацию или преимущество.

4. Защита и травмы

Можно описать, как предмет ломается: попадание становится кратковременной помехой. Предмет не работает до ремонта. Ранения требуют времени и/или медицинской помощи.

5. Создание персонажа

Выберите **специализацию** и **происхождение**; примените их навыки, черты и повышение. Возьмите **комм и ₡2**. Дополните персонажа деталями (по желанию — броском d20).

6. Развитие

После каждого задания: **повысьте один навык** (нет навыка d8 d10 d12) и получите **d6 кредитов (₡)**.

7. Снаряжение и корабли

Большинство предметов и модификаций стоит **₡1**. Мелкие расходы игнорируйте, чрезмерная нагрузка может мешать. Модификации функций корабля стоят **₡10**. В чрезвычайной ситуации каждый игрок выбирает действие или помощь.

8. Подсказки ведущему

Делайте риски и последствия понятными. Обсудите с группой допустимые границы; регулируйте темп сцен ради безопасности. Предлагайте дилеммы без готового решения; дайте каждому проявить себя. Для случайной неприятности: бросьте кость, **1–2** — неприятность, **3–4** — предвестие.

ЗАМЕТКИ ИГРОВОЙ ГРУППЫ

Основано на 24XX SRD, Jason Tocci, CC BY 4.0 · перевод Олег Ширяев