

## Правила Мира Великого Дракона для морских баталий.

Морские баталии относятся к жанру настольных игр и требует определённой подготовки для ведущего. Все корабли имеют определённый запас хода на один раунд, фиксированное количество выстрелов или заклинаний. Игровое время может быть ограничено заданием – например: убить морского дракона за 30 раундов. Герои управляют отрядами моряков, солдатами на корабле – атака и защита отряда полностью отражает все характеристики героя управляющего отрядом.

**Игровое поле** - морского сражения это стандартное игровое поле. Для удобства рекомендуется склеить четыре игровых поля в виде квадрата. Для возможности плавать в любое направление необходимо иметь ещё два разрозненных игровых поля – для увеличения игрового поля в любом направлении.

**Туман** – на игровом поле может находиться облака тумана или области тумана. Попав в них корабль, двигается без ограничений, видимость сокращается до половины дальности оружия. Сильные туманы по замыслу ведущего могут сокращать видимость до других значений.

**Острова, скалы, препятствия** – на игровом поле могут возникать препятствия для прохождения судов – их необходимо выполнить манёвры поворота или другие манёвры.

**Высадки, обследования мест** – при высадке на берег игра переходит в обычный ролевой режим с действующими привалами Мира Великого Дракона. Игровое время относительно событий и передвижения других судов определяется мастером.

### Передвижение кораблей.

**Ветер (K4).** Направление ветра определяется K4. Ведущим определяется соответствие граней K4 направлением ветра на игровом поле (север =1, юг =4 и т.д.). Ветер может ускорять или препятствовать движению кораблей. Ведущим на листе указывается направления частей света, броском K4 определяется его направление – изменения направления определяется раз в 10 раундов. Последующими бросками (до 10 раунда) определяется его сила, все корабли идущие по ветру увеличивают свою скорость на значения силы ветра (K4), все суда идущие против ветра получают штраф к скорости равный силе ветра, все суда идущие боковыми курсами получают ½ штраф силы ветра к своей скорости.

**Скорость.** Все корабли имеют максимальную скорость в начале игры для плавания в любом направлении. На скорость влияет ветер и манёвры. Один раунд в настольной игре равен примерно 10-15 минутам в реальном времени.

**Повороты (манёвры)** – для совершения манёвра кораблю приходится сбросить скорость, на сколько клеток (гексов) повернёт тот или иной корабль зависит от его размера и класса. Значение поворота указывает, на сколько клеток может повернуть корабль за один раунд. После маневра кораблю необходимо разогнаться.

**Остановка с полного хода** – иногда перед кораблём возникает препятствие (монстр, дружественный корабль или остров) и требуется остановиться. Значение показывает, сколько клеток корабль будет плыть по инерции пока не остановиться.

**Разгон.** После маневров или остановок, корабль теряет свою скорость, для набора полной скорости корабль проплавает один раунд с половиной скорости, если нет бонусов или штрафов из-за ветра.

**Ход назад** – не возможен без разворота кроме гребных судов – галер.

Передвижение кораблей				
Боевые корабли	Скорость	Маневры	Разгон	Остановка
Торговое судно	5	1	3	2
Галлера	6	3	4	1
Каравелла	10	2	5	2
Нао	8	1	4	3
Галеон	9	2	4	3

**Влияние магии** – магия может влиять на передвижении судов, сила и степень влияния определяется ведущим, навыком владения магией и применяемым заклинанием. Результат влияния магии на скорость или другие параметры боя определяет ведущий.

### Характеристики судов.

**Прочность кораблей** – это сколько повреждений может выдержать корабль от дистанционных атак, при прочности равной 0 корабль идет на дно. При значении меньше 15% от полной прочности корабля экипаж корабля может, сдаться в плен.

Если корабль сдаются, игроки могут совершить **фатальный залп** – утопить корабль – залп всегда удачен.

**Здоровье экипажа** – это показатель, сколько человек может сражаться и управлять кораблём, при значении равном 0 в живых на корабле остаются только герои. Корабль теряет половину запаса хода и может атаковать только абордажем. При значении меньше 15% от полного здоровья экипажа - экипаж корабля может, сдаться в плен.

**Здоровье отряда** – Здоровье всего экипажа делиться на количество героев на корабле и является показателем здоровья отряда под управлением героя. При получении вреда направленного против отряда героя все повреждения получает отряд героя. После гибели отряда повреждения получает герой.

При получении урона по всему экипажу корабля (в случае магической или дистанционной атаки) полученный ущерб равномерно вычитается из здоровья каждого отряда под управлением героев.

**Запас выстрелов.** Все корабли имеют определённый запас выстрелов в своих трюмах и определённый запас магических выстрелов в усилителях магии.

**Атака из Орудий** – некоторые корабли могут быть оснащены Орудиями (баллистами или пушками и пр.), их количество зависит от типа кораблей и усовершенствования в процессе игры. На одном борту максимальное число орудий 24. Орудия устанавливаются по числу граней на кубиках, что и является уроном корабля. Атака выстрелом из орудий отражает умения героя управляющего стрельбой – атака равна базовой атаке + атака орудия + уровень судна.

*Дальность атаки - 20 клеток*

**Магическая Атака** – на военных кораблях устанавливают усилители магии, используя которые маги, могут увеличивать дальность заклинаний многократно для ведения магического боя или атаковать силой магией корабли противника. Использование усилителя позволяет атаковать корабль силой магии (не заклинаниями) и наносить урон K10 одной из школ магии. Магическая атака отражает все умения героя выполняющего атаку без ШКУ и ШКП.

*Дальность атаки – 14 клеток.*

**Атака Стрелками** – на военных кораблях обычно присутствуют стрелки, атака стрелками осуществляется героем под управлением, которого они находятся и полностью отражает характеристики и стрелковые умения героя без ШКУ и ШКП.

*Дальность атаки – 9 клеток.*

**Абордаж** – при абордаже герои переходят в пошаговый ролевой бой по правилам Мира Великого Дракона. Так как каждый герой управляет отрядом, все повреждения получает его отряд. После гибели отряда повреждения получает герой. Отряд перенимает все характеристики героя - как атака или навыки, заклинания и т.д. до тех пор, пока он находится под управлением героя. Во время абордажа нельзя стрелять из пушек и усилителей магии, атака идёт по здоровью экипажа. Каждый герой или отряд атакует только один раз за раунд.

*Дальность атаки – 1 клетка.*

**Таран** – таран осуществляют только некоторые корабли (галеры). Таран происходит только в бок корабля и на окончание полного прямого хода судна или если судно один раунд не совершало маневров.

**Переход на другие корабли** – во время боя герои могут захватывать более сильные или более крепкие суда для продолжения сражения.

**Пополнение экипажа (K20)** – обычно пополнение экипажа (здоровье экипажа) происходит в порту, исключением являются галеры, где гребцы обычно рабы или каторжники. Так же полонение может осуществляться на пиратских кораблях и других кораблях по решению ведущего. Пополнение кроме галер, может проходить только с экипажем, сдавшимся в плен, количество перешедших на сторону героев определяется броском K20.

**Ремонт корабля** – если корабль не двигается во время боя и игроки объявляют о ремонте - экипаж корабля ремонтирует корабль – восстанавливаю прочность корпуса за один раунд – К8 пунктов.

**Очередность атаки** – определяется стандартным броском на Восприятие одним из игроков и корабля противника. Если кораблём игроков управляют неигровые герои, бросок на Восприятие осуществляет ведущий.

#### Характеристики кораблей

	Прочность	Здоровье	Атака Пушки	Пушек*	Магия**	Стрелки	Таран
Торговое судно	40	30	2 + ур.	до 4	-	-	-
Галлера	55	50	3 + ур.	до 6	-	+	2К10
Каравелла	70	60	4 + ур.	до 10	+	+	-
Нао	85	120	5 + ур.	до 12	+	+	К12
Галеон	110	90	5 + ур.	до 20 или 2К12	+	+	-

\*Количество орудий определяет необходимый кубик для броска.

\*\*В случае отсутствия боевых заклинаний, игрок маг может атаковать, магической энергией используя усилитель – урон будет равен урону от пушек.

#### Передвижение кораблей

Боевые корабли	Скорость	Маневры	Разгон	Остановка
Торговое судно	5	1	3	2
Галлера	6	3	4	1
Каравелла	10	2	5	2
Нао	8	1	4	3
Галеон	9	2	4	3

#### Алгоритм морского сражения.

1. Определение направления ветра.
2. Бросок Инициативы К12 – определения порядка хода.
3. Ход выигравшей стороны.
4. Атака выигравшей инициативу стороны – указание типа атаки и места – корпус, экипаж, абордаж, таран.
5. Ход оппонентов.
6. Атака оппонентов - указание типа атаки и места – корпус, экипаж, абордаж, таран.
7. Случайное или игровое событие – следующий раунд.

#### Таблица корабля.

	Тип корабля			Название									
	Характеристики			Атака	Защит	Дальность	Ущерб	Выстрелов					
	Атака из пушек							40	30	20	15	10	5
	Магическая Атака							40	30	20	15	10	5
	Атака Стрелками							40	30	20	15	10	5
	Таран												
Уровень	Прочность корабля			60			Отр1	Отр2	Отр3	Отр4	Отр5		
	Здоровье экипажа			90									
	Запас хода			0	3	5	10	15	20	25	30	35	40

## Воздушный бой.

При использовании воздушного боя применяются правила для морского боя, с корректировкой нескольких моментов.

**Прочность корпуса** – у воздушных объектов присутствует только этот параметр или здоровье летательного объекта. Здоровье экипажа не учитывается, так как при разрушении или гибели объекта весь экипаж погибает.

**Атаки воздушного объекта против наземного объекта** – при атаке воздушный объект обычно атакует живых существ – здоровье экипажа. По решению ведущего атака может быть проведена против наземного объекта с целью его разрушения, при этом часть повреждений должны получить живые существа на атакуемом объекте.

**Высота** – все летательные объекты находятся на определённой высоте. Вся высота для воздушного боя поделена на три части (для простоты – низ, середина, верхотура). Бой начинается на нижнем уровне высоты.

**Набор высоты** – высота набирается на один уровень высоты за один раунд, с потерей половины скорости.

**Снижение** – снижение происходит за один раунд на один уровень высоты с увеличением скорости на половину стандартной скорости (ветер игнорируется). Атака и урон увеличиваются на значение снижения (половина стандартной скорости), последовательное снижение учитывается.

**Абордаж** – абордаж выполняется по правилам морского боя на одинаковой высоте. При таране может произойти потеря высоты на один уровень в низ (до нижнего уровня) – определяется как чек Удача/K12. По решению ведущего возможно падение на поверхность.

**Таран** – таран могут выполнять все участники воздушного боя, урон от тарана получают обе стороны. Летательный объект, осуществляющий таран – получает 1/3 урона. Если значение урона меньше 1 – урон не учитывается.

**Атака орудиями** – орудия (пушки, метательные машины или пр.) не могут атаковать с земли воздушную цель. Воздушные цели могут иметь орудия и атаковать любые цели, если это предусмотрено сценарием игры. В остальных случаях орудия на летательных объектах отсутствуют.

**Влияние магии на воздушный бой** – влияние магии на модификации передвижения или атаки объектов, определяется ведущим до начала игры, следует так же учесть область применяемых заклинаний и их действия – опутывание травой или тиной не может произойти в воздухе, где ее нет или каменная или ледяная стена не сможет висеть в воздухе.

**Особые приёмы** – вы можете провести любые особые приемы (как схватить воздушного всадника когтями орла или запрыгнуть слета на спину дракона) для определения исхода особого приема ведущий вправе выбирать навыки или характеристику для проверки на K20 (добавлять штрафы и пр.) и корректировать исход события.

Приложение лист кораблей для игроков.

	Тип корабля		Название															
	Характеристики		Атака		Защит		Дальность		Ущерб		Выстрелов							
	Атака из пушек										40	30	20	15	10	5	3	0
	Магическая Атака										40	30	20	15	10	5	3	0
	Атака Стрелками										40	30	20	15	10	5	3	0
	Таран																	
	Прочность корабля						Отр1		Отр2		Отр3		Отр4		Отр5			
	Здоровье экипажа																	
	Уровень		Запас хода		0	3	5	10	15	20	25	30	35	40	50			

	Тип корабля		Название															
	Характеристики		Атака		Защит		Дальность		Ущерб		Выстрелов							
	Атака из пушек										40	30	20	15	10	5	3	0
	Магическая Атака										40	30	20	15	10	5	3	0
	Атака Стрелками										40	30	20	15	10	5	3	0
	Таран																	
	Прочность корабля						Отр1		Отр2		Отр3		Отр4		Отр5			
	Здоровье экипажа																	
	Уровень		Запас хода		0	3	5	10	15	20	25	30	35	40	50			

Передвижение кораблей				
Боевые корабли	Скорость	Маневры	Разгон	Остановка
Торговое судно	5	1	3	2
Галлера	6	3	4	1
Каравелла	10	2	5	2
Нао	8	1	4	3
Галеон	9	2	4	3

Заметки:

## Приложение – Пиратские корабли.

### Галера Пиратов 1 уровень

		Галера Тиратов 1 уровень																		
		Тип корабля		Галера				Название				Медуза								
		Характеристики		Атака		Защит		Дальность		Ущерб		Выстрелов								
		Атака из пушек		8		4		20		K4					15	10	5	3	0	
		Магическая Атака		-		4		-		-										
		Атака Стрелками		11		5		7		K10				20	15	10	5	3	0	
		Таран		20		10		1		2K10										
		Прочность корабля		55						Отр1		Отр2		Отр3		Отр4		Отр5		
		Здоровье экипажа		45																
Уровень	1	Запас хода		0	3	5	10	15	20	25	30	35	40	50						

### Галера Пиратов 2 уровень

		Галера																				
		Тип корабля			Галера				Название				Морок									
		Характеристики			Атака		Защит		Дальность		Ущерб		Выстрелов									
		Атака из пушек			9		4		20		K6					15	10	5	3	0		
		Магическая Атака			-		4		-		-											
		Атака Стрелками			11		5		7		K10			25	20	15	10	5	3	0		
		Таран			20		10		1		2K10											
		Прочность корабля			60								Отр1		Отр2		Отр3		Отр4		Отр5	
		Здоровье экипажа			50																	
Уровень	2	Запас хода			0	3	5	10	15	20	25	30	35	40	50							

### Корабль пирата Тсека Соловья 2 уровень

		Тип корабля	КАРАВЕЛЛА				Название				СОЛОВЕЙ								
		Характеристики		Атака		Защит		Дальность		Ущерб		Выстрелов							
		Атака из пушек		11		5		20		K10			30	20	15	10	5	3	0
		Магическая Атака		9		4		12		K8				20	15	10	5	3	0
		Атака Стрелками		11		5		7		K10			30	20	15	10	5	3	0
		Таран		-		-		-		-									
		Прочность корабля		70						Отр1		Отр2		Отр3		Отр4		Отр5	
Здоровье экипажа		65																	
Уровень	2	Запас хода		0	3	5	10	15	20	25	30	35	40	50					

### Каравелла Пиратов 1 уровень

		Тип корабля	Каравелла				Название				Злодей								
		Характеристики	Атака		Защит		Дальность		Ущерб		Выстрелов								
		Атака из пушек	10		5		20		K10		40	30	20	15	10	5	3	0	
		Магическая Атака	8		4		12		-		40	30	20	15	10	5	3	0	
		Атака Стрелками	11		5		7		K10		40	30	20	15	10	5	3	0	
		Таран	-		-		-		-										
		Прочность корабля	60								Отр1		Отр2		Отр3		Отр4		Отр5
Здоровье экипажа	90																		
Уровень		Запас хода		0	3	5	10	15	20	25	30	35	40	50					