

### (1) Движение (Walk)

Персонаж передвигается на значение своего Движения (Wk)

### (1) Бег (Run)

Персонаж передвигается на удвоенное значение своего Движения (Wk) + навык Атлетики (Athletics). Необязательно бежать по прямой.

### (2) Нападение (Charge)

Персонаж передвигается на значение своего Нападения (Cg) и совершает две атаки Ближнего боя (Melee)

### (2) Первая помощь (First Aid)

TN: 10	Живой (Living): Фармацевтика (Doctor) + Интеллект (Intellect)			
	Немертвый (Undead): Шитье (Stitching) + Интеллект (Intellect)			
	Констракт (Construct): Создание Артефактов (Artefacting) + Интеллект (Intellect)			
Лечит:	10+: 1 Урон	15+: 2 Урона	20+: 3 Урона	25+: 4 Урона

### (1) Достать оружие (Ready Weapon)

Персонаж достает оружие из кобуры или ножен готовя его к использованию.  
Этим же действием можно спрятать извлеченное оружие (сменить одно на другое).  
Персонажи, использующие кулачные удары или пинки не готовят оружие к использованию.

### (#) перезарядка (Reload)

Персонаж перезаряжает оружие.  
Стоимость перезарядки зависит от оружия и может быть разделена на несколько ходов.

### (1) Приказ (Order)



Персонаж отдает команду подчиненному персонажу под своим контролем.  
После завершения хода персонажа, немедленно действует подчиненный персонаж, он не может Обманывать Судьбу.

### (#) Ожидание (Wait)

Персонаж заявляет действие или событие и ждет пока оно произойдет. Стоимость этого действия равна стоимости заявленного действия + 1. При заявлении Ожидания персонаж понижает свою инициативу в последующие ходы на – 1. Если заявленное событие происходит до начала следующего хода персонажа, он может незамедлительно выполнить заявленное действие (при возможности). Если это прервет другое действие, то заявленное действие прерывает другое действие до любых проверок (если требуются).

### (1) Упасть ничком (Drop Prone)

Персонаж получает

-  на проверки Защиты от Дальнобойных атак
-  на проверки Защиты от Ближних атак.





### (1) Встать (Stand Up)

Персонаж поднимается после того как упал ничком или был сбит с ног.

### (#) Защитная стойка (Defensive Stance)

Скинуть карту и получить следующее состояние со значением равным количеству затраченных Очков Действия





#### Защита + 1(Defensive + 1)

При получении этого состояния оно накладывается с определенным значением.  
До начала своего следующего хода персонаж получает  к проверкам Защиты за каждое значение состояния (максимум    за **Защита +3**)


### (1) Фокусировка (Focus)

Персонаж целиться или иначе готовиться к сильной атаке.  
Действие можно выполнять несколько раз и только в бою.  
При выполнении данного действия персонаж получает состояние:

#### Сфокусирован + 1 (Focused + 1)

При получении этого состояния оно накладывается с определенным значением.  
Персонаж с этим состоянием может снять его при заявлении действия для получения  к проверкам за каждое значение состояния (максимум    за **Сфокусирован +3**)  
Если не снято самостоятельно, состояние снимается в конце хода персонажа.

### (1) Подсобить (Assist)

Персонаж заявляет согласного персонажа, которому помогает и действие с которым помогает. Если заявленный персонаж в свой следующий ход выполняет заявленное действие, он получает  к проверке.

### (1) Пропуск хода (Pass)

Персонаж ничего не делает в этот ход и добавляет 1 к своему значению инициативы.

### Ошеломлен (Dazed)

Сложность любого действия увеличена на +2

### Ускорение (Fast)

Персонаж с этим состоянием получает одно дополнительное очко действия в свой ход в бою. Состояние длится до конца хода персонажа.

Ускорение и Замедление отменяют друг друга и снимаются оба (в ход персонажа).

### Замедление (Slow)



Персонаж с этим состоянием получает меньше на одно очко действия в свой ход в бою. Состояние длится до конца хода персонажа.



Ускорение и Замедление отменяют друг друга и снимаются оба (в ход персонажа).

### Парализован (Paralyzed)

Персонаж в этом состоянии не формирует Очков Действия и не может заявлять действий в свой ход в бою. Если получает состояние в течение своего хода, ход сразу прекращается. Если не указано иного, состояние длится до конца хода персонажа.

### Бесполезная конечность (Useless Limb)

Рука:   на любые проверки с использованием этой руки, такие как лазание или атака двуручным оружием.

Нога:   на любые проверки с использованием этой ноги, Движение снижается на 2 (до минимума в 1), нельзя заявлять Бег или Нападение,

## Кровотечение (Bleeding Out)

Применяется только к Живым (Living).

При получении этого состояния оно накладывается с определенным значением.  
Если конкретное значение не указано, то **Кровотечение + 1**.

В конце хода персонажа значение состояния увеличивается на 1.  
При достижении **Кровотечение + 10** персонаж умирает.

Любой персонаж может снять это состояние действием:

(2) Фармацевтика (Doctor) + Интеллект (Intellect).

С другого персонажа: Сложность (TN) 15

Сам с себя: Сложность (TN) 20

## Опьянение (Intoxicated)

Применяется только к Живым (Living).

Персонаж получает  На проверки Силы воли (Willpower, Wp).

Состояние длится 10 минут. При повторном получении состояния с действующим текущим, персонаж получает вместо этого состояние **Отравление +1**.

## Отравление (Poison)

Применяется только к Живым (Living).

При получении этого состояния оно накладывается с определенным значением.

В конце своего хода персонаж получает 1 урон, затем значение состояния уменьшается на 1.

При достижении значения 0, состояние снимается.

### Проверка атаки

Разница	Модификатор урона
Нет	 
1-4	
5-9	Нет
10+	

### Проверка урона

Значение карты	Урон
Черный Джокер	Нет
1-5	Слабый
6-10	Средний
11-13	Сильный
Красный Джокер	Сильный + Слабый

### Природное лечение

В начале каждого дня Живой (Living) Персонаж спавший хотя бы 6 часов может вытянуть карту на лечение.  
Можно обманывать судьбу.

Значение карты	Лечение
Черный Джокер	Нет
1-5	1
6-10	2
11-13	3
Красный Джокер	Все

## Место критического эффекта

Бараны: Грудь  
Книги: Голова  
Перья: Одна рука  
Маски: Одна нога

## Единицы Успеха/Провала

За каждые 5 очков на которые персонаж превысил сложность проверки он получает Единицу Успеха.  
За каждые 5 очков которых персонажу не хватило для достижения сложности проверки он получает Единицу Провала.

## Снятие критических эффектов

Возможно снятие эффектов, которые не старше чем количество дней равное рангу навыка проводящего операцию персонажа.

Операция занимает 1 час за каждый снимаемый критический эффект.

Персонаж может провести 1 операцию в неделю и не может проводить ее сам на себе.

TN: 10 +2 за каждый снимаемый продолжительный критический эффект.

При успехе эффекты снимаются.

При провале оперируемый получает урон: Убит/о/о с ☐ на проверку урона за каждую Единицу Провала.

Живой (Living): Фармацевтика (Doctor) + Интеллект (Intellect)

Немертвый (Undead): Шитье (Stitching) + Интеллект (Intellect)

Констракт (Construct): Создание Артефактов (Artefacting) + Интеллект (Intellect)

## Потеря сознания

Когда персонажу нанесен урон, что снижает его Раны (Wounds) до 0 либо меньше:

TN 10 Проверка Стойкости (Toughness).

При провале персонаж теряет сознание и падает ничком, не формирует очков действия в свой ход и не может выполнять действий.

Если требуется проверка Защиты (Defense) или Силы воли (Willpower) считается, что бессознательный персонаж вытянул Черный Джокер (Значение 0, без мастей)

Бессознательный персонаж Мастера считает свой Ранг равным 0 при сопротивлении атакам.

Немертвые (Undead) Или Констракты (Construct) также могут потерять сознание как и Живые (Living) персонажи, что отмечает ослабление движущей их магии.

Во время Повествования (Narrative Time), Персонаж с готовым оружием может выполнить "coup de grace" Чтобы автоматически убить бессознательного персонажа в 1 ярде.

Персонажи Мастера взаимодействуют с потерей сознания в зависимости от Ранга

Если раны Peon или Minion персонажа снижены до 0 или меньше, дополнительно к Критическому эффекту он немедленно теряет сознание.

Enforcer, Henchmen, Master, или Tyrant Персонажи раны которых снижены до 0 или меньше получают Критический Эффект как обычно, но автоматически проходят тест на потерю сознания.