

1. ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ

Броски кубов

Все проверки в игре делаются с помощью броска куба д20. Бросок всегда происходит против определённой сложности (число от 1 до 20). Для успешного прохождения проверки нужно выбросить число, меньше или равно сложности.

Вы можете получать модификаторы к броску (именно к броску, а не характеристике). Например, если вы выкинули 17 на кубе и у вас модификатор -1 к броску, итоговый результат - 16.

Вы также можете получить благословения и проклятия к броску. За каждый из этих эффектов вы кидаете дополнительный куб д6. Благословения

вычитаются из броска, проклятия - прибавляются к броску. Благословения и проклятия взаимоуничтожаются перед броском (например, если у вас 3 благословения и 1 одно проклятие, вы должны будете кидать только 2 благословения).

Округляйте всегда вниз.

Хоумрул

Если вы получили больше одного благословения/ проклятия на бросок, примените только наибольший результат д6. Например, если вы выкинули 10 на д20, 2 и 5 на благословениях, итоговый результат = $10 - 5 = 5$.

2. ПЕРСОНАЖИ

Создание персонажа

Вместо классов в игре присутствует ряд архетипов, основанных на типах агентов, которых можно найти в команде энфорсеров. Чтобы создать персонажа, выберите архетип и или накиньте характеристики для вашего персонажа, или просто запишите характеристики по умолчанию для этого архетипа.

Каждый архетип также идёт с набором экипировки по умолчанию и одним или двумя перками. Вы также можете или взять те, что есть, или заменить на свои. Около заголовка экипировки и перков вы увидите число. Для экипировки это число очков реквизиции, которые персонаж может потратить на получение экипировки. Для перков это количество перков, которое вам доступно. Поэтому при кастомном создании персонажа учитывайте только сколько перков может иметь архетип, а также сколько реквизиции он может потратить на экипировку.

Первичные характеристики

Каждая из характеристик - число от 1 до 20

1. Здоровье (HL)
2. Ближний бой (WS)
3. Стрельба (BS)
4. Ловкость (DX)
5. Стойкость (TN)
6. Воля (WL)
7. Интеллект (IT)
8. Внимательность (PR)
9. Лидерство (LD)

Вторичные характеристики

Шанс крита Каждая первичная характеристика имеет шанс крита. Изначально, он равен 2, но по ходу развития персонажа шанс крита может расти. Эта характеристика влияет, насколько сложно вашему персонажу получить критический успех при броске. Например, если ваш критический шанс для Стрельбы равен 4, вы получите критический успех при выпадении на кубе 1,2,3 и 4.

Скорость передвижения Ловкость = на сколько ваш персонаж ходит (в сантиметрах)

Здоровье (HP) и броня (AP). Максимальное количество здоровья равно хар-ке HL. Текущее здоровье уменьшается, когда персонаж получает урон (оно может падать ниже 0), и увеличивается, когда персонаж лечится (оно не может стать выше хар-ки HL) Броня действует аналогично здоровью (броню можно чинить прямо во время боя), но максимальное кол-во брони зависит от типа брони персонажа. Сначала входящий в персонажа урон идёт по броне, и только если брони не осталось, начинает уменьшаться здоровье персонажа.

Грузоподъёмность - сколько вещей ваш персонаж может нести. Равна половине от Стойкости. Вы можете носить количество вещей больше вашей Грузоподъёмности, но за каждую вещь выше предела вы получаете -2см к движению и должны пройти тест Ловкости, чтобы переместиться через труднопроходимый террейн.

Очки реквизиции Все архетипы имеют трейт REQ. Это цена в очках реквизиции, которые надо потратить, чтобы нанять его. Изначально каждый архетип имеет цену в 20. Вы можете поднять значение каждой характеристики архетипа на 1, но это поднимет цену на 10. Например если вы хотите на-

нять персонажа с +3 ко всем характеристикам, вам надо будет заплатить 50 REQ.

Однако, возле заголовка с Экипировкой каждого архетипа вы увидите число. Это число REQ, которые они сами могут потратить на закупку экипировки. Так что если вы хотите персонажа, который придёт со своей экипировкой, вы должны будете заплатить половину от его REQ стоимости

(округляя вверх). Тогда вы получите персонажа и все его REQ . По сути, вы покупаете экипировку персонажа за полцены.

Например, если вы хотите нанять Apprentice энфорсера со всей его экипировкой, а также поднять его характеристики на 1, вы должны будете заплатить 50 REQ.

3. ХОДЫ

Порядок хода

Система использует Попкорн-инициативу. После начала сценария, игроки выбирают, кто из них ходит первый (исключением являются моменты, когда ДМ подготовил специальный сценарий по типу Засады). Когда выбранный игрок заканчивает ход, он выбирает, кто из игровых персонажей или НПС ходит следующим. Это продолжается по тому же принципу: игрок или НПС по завершению своего хода выбирает, кто ходит следующим. Когда последняя модель на столе завершила свою активацию, раунд заканчивается. Персонаж игрока, который ходил последним в этом раунде, выбирает, кто будет ходить первым в следующем (он может выбрать в том числе и себя).

Когда вы выбираете следующую модель для активации, главное правило – нельзя выбирать модель, которая уже поактивировалась в этом раунде.

Действия

Каждую свою активацию, персонаж может совершить 2 действия. Персонаж может пропустить 1 или 2 действия за активацию, но не может сделать больше 2 действий за ход (не считая перков).

Спрятать/достать оружие.

Технически это не совсем действие, но это реализация одной из игровых механик. Один раз за ход персонаж может спрятать или достать оружие без траты действий. Также персонаж может сменить оружие без траты действий. Вы можете использовать оружие только если оно не спрятано.

Сражаться см. ближний бой

Стрелять см. стрельба

Движение

Переместите модель на расстояние, которое равно или меньше Ловкости бойца. Труднопроходимый террейн ополовинивает движение.

Прыжки

Персонаж может прыгать горизонтально на дистанцию, равную половине его Ловкости и вертикально на дистанцию, равную четверти его Ловкости. Прыжок может быть выполнен в ходе обычного движения при условии, что суммарная дистанция движения не превышает дистанцию прыжка.

Слушать

Потратить действие, чтобы пройти проверку Внимательности и при успехе раскрыть всех вражеских бойцов в пределах дальности, равной хар-ке Внимательности.

Прицеливание

Потратить действие, чтобы прицелиться в определённый объект (можно прицеливаться в зону не больше 5СМ в диаметре). Получить благословение к следующей проверке стрельбы против цели. Бонусы от прицеливания суммируются, но как только боец подвигался, они пропадают. Если боец атакован стрелковой атакой, он должен пройти тест воли(в противном случае боец теряет прицеливание).

Перезарядка

Если у вас есть сменный магазин, вы можете потратить действие и перезарядить своё оружие.

Предупреждающий огонь.

Персонаж незамедлительно заканчивает свою активацию, но стреляет по первому противнику

в зоне видимости, который ходит, стреляет или дерётся в ближнем бою. Это считается обычной стрелковой атакой.

Подавляющий огонь

Выберите в качестве цели объект (можно прицеливаться в зону не больше 5СМ в диаметре) для подавления. Любой боец, являющийся целью или любой боец между стрелком и целью получает статус «Залёг». Подавляющий огонь не наносит урона и тратит половину боеприпасов оружия (это значит, что для заявления этого действия боец должен держать оружие, у которого осталось хотя бы половина боеприпасов).

Залечь в укрытие

Персонаж заканчивает свой ход и занимает защищённую позицию. Враги, атакующие персонажа, получают Проклятие на проверки стрельбы и персонаж получает иммунитет к критам.

Использовать пси-силу см. пси-силы

Медицинская помощь

Оказать медицинскую помощь себе или друго-

му персонажу. Требуется мед.кит и проверка НЛ. Варианты использования:

- Чтобы восполнить НР: Удачная проверка НЛ восстанавливает 6 НР, неудачная – 2
- Чтобы восстановить тяжелораненную цель: Успех восстанавливает цель и поднимает её НР до 1. Провал – цель остаётся тяжелораненной, но восстанавливает 2 НР, до максимума в 0 НР
- Чтобы стабилизировать умирающую цель: Успех стабилизирует цель, даёт ей статус тяжелоранена и поднимает её НР до 0. Провал не оказывает эффекта.

При любом из выбранных вариантов вы также можете снять любой эффект с бойца (вне зависимости от результата проверки).

Молитва

Если у персонажа есть перк Prayer, он может заявить действие Молитва. Данное действие можно совершать только 1 раз за раунд. Каждое действие направлено только на одного бойца.

Молитва	Длительность	Дальность	Описание
Помазание	Мгновенная	Касание	Цель может пройти проверку НЛ. При успехе, она может излечить 1 НР или избавиться от одного статуса
Благословение	1 Раунд	Линия видимости	Увеличивает все шансы на крит цели на 2
Заступничество	2 Раунда	Линия видимости	Цель может перебрасывать 1 проверку за раунд
Последние почести	Мгновенная	Касание	Душа цели отправляется к Императору. Применимо к умирающим.

4. БОЙ

Стрельба

При действии стрельбы вам нужно бросить д20. Если результат выше вашего показателя стрельбы, действие провалено, в противном случае оно успешно.

При успехе цель получает урон, равный урону вашего оружия.

Модификаторы стрельбы:

Описание	Благословение	Проклятие
Цель в частичном укрытии		1
Цель в полном укрытии		2
Цель на дальней дистанции		1
Цель на средней дистанции	-	-
Цель на ближней дистанции	1	
Прицеливание	1	
Цель двигалась дважды в предыдущем ходу		1
Стрелок стоит выше чем цель (минимум 5 СМ разницы)	1	
Очередь выстрелов	1	
Автоматический огонь	2	
Атака вне арки видимости цели	1	

Атака вне арки видимости цели

Вы получаете благословение, если атаковали извне арки видимости цели. Арка видимости цели - 180 градусов перед моделью.

Шальные выстрелы

Любой персонаж, который находится в пределах 2 СМ от линии между стрелком и целью, имеет шанс получить шальной выстрел. Если стрелок проваливает проверку стрельбы и кидает 18-20, выстрел попадает в ближайшую от стрелка цель, которая находилась на линии огня.

Метательное оружие

Метательное оружие (гранаты и ножи) может быть брошено персонажем на дистанцию, равную $1.5 * \text{Стойкость}$. Вы также как и при обычной стрельбе кидаете проверку стрельбы. Но при провале вы кидаете на смещение. Бросьте 2д6. При дубле, атака попала в цель, как будто вы успешно прошли проверку стрельбы. Иначе, проведите невидимую линию между брошенными кубами, от куба с меньшим значением до куба с большим значением. Дистанция смещения равна удвоенному большему значению.

Ближний бой

Ближний бой похож на дальний, но используемая характеристика - не стрельба, а ближний бой.

Модификаторы ближнего боя:

Описание	Благословение	Проклятие
Атакующий находится на возвышенности	1	
Защищающийся оглушён	1	
Атака вне арки видимости цели	1	
Нападение	1	
За каждую единицу Дальности, на которую ваше оружие превосходит оружие противника	1	
За каждую единицу Дальности, на которую оружие оппонента превосходит ваше	1	1
Парирование и блок		*
Контр-атака		1

Дальность оружия.

Дальность оружия обозначает количество СМ, на которое может бить оружие. Разница в дальности даёт вам или вашему оппоненту Благословения или Проклятия

Возвышенность.

Нужно иметь позицию как минимум на 1 СМ выше чем оппонент.

Нападение

Если персонаж в ходе движения в пределах дальности оружия оппонента, он может инициировать схватку и провести проверку Ближнего боя в рамках своей активации. При этом он получает бесплатное Благословение.

Однако если персонаж уже был в пределах дальности оппонента (и дальность вашего оружия меньше), то вы не можете получить Благословение.

Парирование и блок.

Обороняющийся персонаж не стоит на месте, а пытается защищаться. Вы получаете штраф к своей проверке Ближнего боя за каждые 5 единиц в характеристике Ближнего боя оппонента (+2 если Ближний бой оппонента равен 10). Заметка: вы не получаете этот штраф, если противник Оглушён или вы атакуете оппонента из вне арки видимости.

Контр-атака.

Если атакующий проваливает проверку ближнего боя, то защищающийся может немедленно атаковать в ответ. Это не затрагивает количество действий защищающегося. 1 боец может проводить только 1 контр-атаку в ход. Боец может контр-атаковать, только если он в пределах дистанции противника. Если он стоит спиной к атакующему, он автоматически поворачивается лицом к оппоненту. Контр-атака даёт Проклятие.

5. УРОН

Получение урона

Если не учитывать спец. правила, сначала весь урон вычитается из АР (очков брони) бойца, и только затем из его НР.

Если боец упал до 0 здоровья, он получает статус тяжелоранен. Если здоровье меньше нуля и при этом число больше чем половина макс. здоровья (-3 для 6 ХП), он получает статус Умирает.

Если статус Умирает длится 3 хода, или здоровье бойца меньше нуля и число превысило максимальное количество здоровья, боец мёртв.

Здоровье и броню можно восстановить с помощью соответствующих действий, но они не могут превышать максимального значения.

Свойства оружия

Множество оружия имеет свойства, которые накладывают вторичные состояния на бойцов. Если в бойца успешно попало оружие с таким свойством, пройдите тест Стойкости. Статус накладывается на бойца только при провале этого теста.

Урон от падения

Боец может упасть на дистанцию вплоть до половины своей хар-ки Ловкости не получая урона (например, 5см для хар-ки 10). Если высота превышает допустимую, боец получает 1 урон за каждый см. При этом он должен пройти тест на стойкость чтобы не получить статус Оглушён.

Травмы

Персонаж, здоровье которого в ходе сценария упало до половины макс. НР или ниже, может получить травму. Персонажи не могут участвовать в сценариях, пока они ранены.

После окончания сценария, персонажи, который в любой момент сценария имели половину от макс. НР или меньше, должны пройти тест на Стойкость. При провале, они получают лёгкую травму.

Персонажи, которые в любой момент сценария имели статус Тяжелоранен, должны пройти тест на Стойкость. При провале, они получают среднюю травму.

Персонажи, которые в любой момент сценария имели статус При смерти, должны пройти тест на Стойкость. При провале, они получают критическую травму.

При получении травмы персонажи должны пропустить определённый срок, прежде чем вновь смогут участвовать в сценариях.

Лёгкая травма - $6d6$ дней.

Средняя травма - $2d6$ дней.

Критическая травма - $3d6$ дней.

Если персонаж получил критическую травму, выберите одну случайную хар-ку и понизьте её значение на 1: HL, WS, BS, Dx, T

Если во время проверки на стойкость бросок был 1 или 20, Will бойца понижается на 1.

Повреждённая броня

Если на конец сценария, АР бойца понизились до 0, его броня больше не может быть использована. В конце сценария, любой персонаж в команде может пройти тест на интеллект, чтобы починить броню до след. сценария. Эта проверка получает +1 за каждое АР, которое броня имела при покупке. За один раз персонаж может попытаться починить только 1 элемент брони.

При успехе броска, броня восстановлена. При дующие 2d6 дней.
провале, она непригодна для использования на сле-

6. СТАТУСЫ

Страх

В определённой ситуации ГМ может сказать игроку пройти проверку Will, чтобы сопротивляться страху. Вместо своей хар-ки Will персонаж может использовать хар-ку Leadership дружественного персонажа в пределах зоны видимости.

К таким ситуациям можно отнести:

- Когда боец теряет НР
- Когда боец получает статус Горит
- Когда боец получает попадание от психосилы
- Когда дружественный боец погибает

Окончательное решение, когда проходить проверку на страх, выносит ГМ.

Когда персонаж находится в статусе Страх, он может совершать только 1 действие за активацию, и ему доступны только следующие действия:

- **Сражаться** совершить стрелковую атаку против ближайшего видимого противника
- **Убегать** убегать к ближайшему укрытию (если уже в укрытии, убегать как можно дальше от ближайшего противника)
- **Замереть** совершить действие Залечь в укрытие

Как только персонаж получает статус Страх, он незамедлительно совершает одно из этих действий. Случайно определите.

При последующих активациях, пройдите повторную проверку Will. При успехе, статус снимается. При провале, случайно определите, какое из 3-ёх доступных действий совершает персонаж.

Кровотечение

Персонаж с этим статусом теряет 2 НР в конце каждой своей активации (вне зависимости от оставшихся АР). Данный статус можно убрать с помощью действия Медицинская помощь.

Отравление

Персонаж с этим статусом теряет 1 НР в конце каждой своей активации (вне зависимости от оставшихся АР). При этом он получает -2 см к своей скорости. В конце каждой своей активации, до получения урона, боец должен пройти тест стойкости. При успехе, он снимает с себя состояние Отравлен.

Горит

Горение длится 3 хода, и наносит 2 урона каждый ход. Боец с этим свойством ополовинивает свою скорость, и каждый ход он должен проходить тест Will, чтобы сопротивляться страху. Данное состояние может быть снято Медицинской помощью или починкой брони, а также водой и другими подходящими средствами.

Оглушён

Оглушённый боец теряет одно действие в ходе текущей или следующей активации. Данное состояние может накапливаться (например, дважды оглушённый боец пропустит активацию целиком).

Дезориентирован

Статус длится 2 хода и пока боец находится в этом статусе, он получает проклятие к BS,

WS и проверкам наблюдательности. В дополнении, боец не может совершать ни одно из следующих действий: прицеливание, предупреждающий огонь, подавляющий огонь, пси-сила, медицинская помощь, починка брони.

Прижат огнём (Pinned)

Причиной данного состояния является подавляющий огонь. Персонаж с этим статусом получает проклятие к BS и не может совершать действие прицеливание. В дополнение, движение или стрельба подавленного огнём персонажа вызывает

незамедлительную стрелковую атаку от того, кто производит огонь на подавление.

Тяжелоранен

Состояние накладывается, когда НР бойца падают до 0. Боец считается имеющим статус Оглушён (т.е. он пропускает все свои действия), пока с него не будет снят статус Тяжелоранен.

При смерти

Боец считается имеющим статус Оглушён (т.е. он пропускает все свои действия), пока с него не будет снят статус При смерти.

БРОНЯ

Название	AP	Трейты	REQ
Kevlar Vest	2		2
Chameleon Skin	2	Проклятие на проверки PR против вас, встроенные фото-очки	12
Firesuit	4	Иммунитет к огню	5
Hazmat	4	Иммунитет к яду	6
Sanctified	4	Проклятие на проверки сотворения Психосил для оппонента	6
Police Riot Gear	4	Уменьшает урон от Kinetic оружия на 4	9
Psi Skin	4	Благословение на сотворение Психосил	9
Spider Suit	4	Игнорирует сложный террейн при передвижении	12
Enforcer Gear	6		4
Military Carapace	8		7
Hero Exosuit	12	Иммунитет к яду, +2 к ТН, -2 DX, кулак является Punching оружием	17
Olympian Exosuit	16	Иммунитет к яду, оглушению, +3 к ТН, -3 DX, кулак получает свойство Punching, 2Н оружие считается как 1Н	24
Titan Exosuit	20	Иммунитет к яду, оглушению, дезориентации, горению, +3 к ТН, -3 DX, кулак получает свойство Punching, 2Н оружие считается как 1Н	30

ДАЛЬНОБОЙНОЕ ОРУЖИЕ

ПИСТОЛЕТЫ

Название	Дальность			Урон	Б-п	Свойства	REQ
	S	M	L				
Revolver	10	20	30	6	6		2
Pistol (Kinetic)	10	20	30	4	15		3
Pistol (Laser)	15	25	35	2	25	Overload	5
SMG (Kinetic)	15	30	45	4	30	Burst Shot, Full Auto, 1.5H	6
SMG (Laser)	25	40	55	2	45	Full Auto, Overload, 1.5H	9
Pistol (Plasma)	15	25	35	8	16	Unstable, 1.5H	12
Pistol (Melta)	10	15	20	8	10	Melta, 1.5H	12

БАЗОВОЕ ОРУЖИЕ

	Дальность						
Название	S	M	L	Урон	Б-п	Свойства	REQ
Shotgun	11	22	33	10	10	2H	4
Rifle (Kinetic)	18	36	54	10	30	Burst Auto, Full Auto, 2H	9
Rifle (Laser)	25	45	60	6	45	Full Auto, Overload, 2H	12

СПЕЦИАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

	Дальность						
Название	S	M	L	Урон	Б-п	Свойства	REQ
Long Rifle (Kinetic)	33	66	100	12	5	2H	8
Grenade launcher	20	40	60	G	6	AOE, Scatter, 2H	10
Flamethrower	T	T	T	6	10	Burning, Template, 2H	10
Long Rifle (Laser)	50	85	115	6	10	Overload, 2H	11
Plasma gun	25	45	60	12	20	Burst Auto, 2H, Unstable	14
Melta Gun	15	25	30	12	15	2H, Melta	16

ТЯЖЁЛОЕ ОРУЖИЕ

	Дальность						
Название	S	M	L	Урон	Б-п	Свойства	REQ
Machine Gun (Kinetic)	30	60	90	12	100	Cumbersome, Burst Shot, Full Auto	12
Cannon (Kinetic)	30	60	90	14	4	Cumbersome	14
Machine Gun (Laser)	45	75	105	8	200	Cumbersome, Full Auto, Overload	15
Missile Launcher	40	80	120	M	1	Cumbersome, AOE	16
Cannon (Laser)	45	75	105	10	8	Cumbersome, Overload	18

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Название	Дальность	Урон	Свойства	REQ
Dagger	0	2	Bleeding	1
Knuckle Duster	0	2	Stun, Punching	2
Baton	1	4	Stun	3
Hammer	1	6	Stun	5
Sword	1	6	Bleeding, Parry	6
Axe	1	8	Bleeding	5
Spear	3	8	Bleeding, 2H	6
Staff	3	4	Stun, 2H	4
Great Sword	2	10	Bleeding, Parry, 2H	9
Great Axe	2	12	Bleeding, 2H	8
Great Hammer	2	12	Stun, 2H	8

Экзотическое оружие

Каждое из оружий из списка выше можно купить в обычном варианте, а можно в экзотическом. Экзотический вариант стоит на 3 REQ больше, но добавляет оружию 1 дополнительное свойство.

- Шоковое. Добавляет свойство Disoriented
- Горящее. Свойство Burning
- Ядовитое. Свойство Poisoned

ВЗРЫВНОЕ ОРУЖИЕ

Название	Диаметр	Урон	Свойства	REQ
Incerdinary Grenade	8	4	Burning	2
Frag Grenade	8	6		2
Missile	10	12	Launcher	5
Proximity Mine	10	12	Trap	4
EMP Grenade	10	-	EMP	3
EMP Missile	10	-	EMP	3
Flashbang	15	-	Stun	2
Poison Grenade	10	-	Poisoned	3
Smoke Grenade	15	-	Obscure	2
Plasma Grenade	10	12	Unstable	4
Tear Gas	15	-	Disoriented	2

СВОЙСТВА ОРУЖИЯ

1.5H

Это оружие может использоваться одной или двумя руками. Если оно используется одной рукой, то обладатель получает проклятие на BS/WS

2H

Оружие может использоваться только двумя руками

AOE

После того, как вы попали стрелковой атакой с этим свойством в цель, вы должны поставить шаблон соответствующего диаметра центром над це-

лью. Все бойцы под этим шаблоном получают соответствующий урон. При промахе происходит смещение шаблона, а затем все бойцы под ним также получают урон.

Bleeding

Может наложить кровотечение на цель.

Burning

Может наложить горение на цель.

Burst shot

Может потратить 3 боеприпаса, но получает

благословение на BS.

Cumbersome

2H + оружие не может стрелять, если персонаж двигался в этом ходу.

Disoriented

Может наложить статус Дезориентирован

EMP

Это свойство поглощает все боеприпасы из las и plasma оружия. Все механ. миньоны, а также персонажи в Exosuit и с Аугметикой получают статус Оглушён.

Full Auto

Может потратить 10 патронов и получить 2 благословения на BS.

Launcher

Может использоваться только с Missile Launcher

Obscure

Оставляет облако дыма, которое даёт проклятия на BS проверки. (в конце первого хода облако остаётся на 2+, далее на 6+)

Overload

Данное оружие может использовать в 2 раза больше боеприпасов (это можно комбинировать с Burst и Full auto), и при этом наносит удвоенный урон.

Parry

Оппонент в ближнем бою получает дополнительный штраф +1 к WS.

Unstable

Если на попадание этим оружием выпадает 1 или 20 (без учёта модификаторов), вы должны потратить половину от максимума боеприпасов этого оружия. Если вы не хотите (или не можете) тратить часть боеприпасов, вы должны получить эквивалентное количество урона. Например, Plasma Gun при перегреве должен потратить 10 боеприпасов или его носитель должен получить 10 урона в любой комбинации.

Poisoned

Может наложить Отравление

Punching

Если вы имеете оружие с таким свойством, вы можете заявлять действия, требующие свободной руки, даже если ваши руки заняты.

Scatter

Промаш этим оружием приводит к смещению

Stun

Может наложить оглушение

Template

Данное оружие не требует проверки BS для стрельбы. Все цели под шаблоном получают автоматическое попадание.

Trap

Это оружие не взрывается сразу же при выбрасывании. Оно взрывается когда противник подходит в АОЕ дальность.

Melta

Когда цель этого оружия находится на Ближней дистанции этого оружия, при попадании оружие автоматически совершает критическое попадание.

ЭКИПИРОВКА

Название	Описание	REQ
Bio-scanner	Обнаруживает всех NPC в 20см	9
Climbing Gear	Лазание теперь не ополовинивает движения. Высота безопасного падения удвоена.	8
Наручники	Предотвращает совершение персонажем любых действий, требующих рук. Для надевания цель должна быть обезврежена.	1
Electro Shield	Уменьшает урон от Kinetic оружия на 4	6
Ion Shield	Уменьшает урон от лаз-оружия на 4	6
Magazine	Один полный магазин для одного из ваших стрелковых оружий	2
Medkit	Восстанавливает HP (см. действие Медицинская помощь). Одноразовая.	2
Minion Remote	Может отдать приказ Механическим миньонам. Вещь должна находиться в руке чтобы быть использованной.	5
Psi-blocker	Запрещает псайкеру использовать какие-либо пси-способности.	4
Psi-hood	Позволяет совершить переброс д20 во время сотворения психосилы. Один раз за раунд.	
Relic	Даёт один раз за раунд сделать переброс броска против психосилы.	3
Respirator	Даёт иммунитет к статусу Отравлен.	5
Riot Shield	Если держишь в руке, то получаешь лёгкое укрытие от стрельбы, а также противник получает проклятие к WS	7
Photo goggles	Иммунитет к тем свойствам оружия или условиям окружающей среды, которые ограничивают видимость (в т.ч. свойство Obscure)	8
toolkit	Восстанавливает AP. Неограниченное использование.	3

АУГМЕТИКА

Название	Часть тела	Описание
Artificial Muscles	Ноги	Увеличивает максимальную дальность прыжка в длину на 6см, в высоту на 3см
Landing Hydraulics	Ноги	Увеличивает высоту безопасного падения на 6см
Stability Servos	Ноги	Вы можете перемещаться и стрелять из оружия со свойством Cumbersome в один и тот же ход.
Auto-resus	Грудь	Один раз за сценарий, когда вы получаете статус Мёртв, замените его статусом тяжело ранен и верните НР к 0.
Martyr's Laugh	Грудь	Первый раз за сценарий, когда вы получаете статус Мёртв, разместите шаблон диаметром 8см на себе, каждый персонаж под шаблоном получает 3 урона.
Rebreather	Грудь	Вы получаете иммунитет к статусу Отравлен
Binocular Lenses	Глаза	Увеличьте все 3 характеристики дистанции у всех своих стрелковых оружий на 15см
Smart Imager	Глаза	Действие: обнаружьте всех НПЦ в 20 см
Thermal Lenses	Глаза	Иммунитет к тем свойствам оружия или условиям окружающей среды, которые ограничивают видимость
BT-Pairing Chip	Мозг	Действие: отдайте приказ механическому миньону
EI-Assist	Мозг	Один раз за раунд, вы можете перебросить результат проверки LD.
Hacking-Capture	Мозг	Действие: на успешную проверку IT вы получаете контроль над механической целью в пределах линии видимости до начала вашего следующего хода
Hacking-Stunlock	Мозг	Действие: на успешную проверку IT, совершите атаку с 0 урона и свойством EMP по персонажу в пределах линии видимости.
Neural Dampening	Мозг	Один раз за раунд, вы можете перебросить проверку WL
Psi-chip	Мозг	Один раз за ход, вы можете перебросить проверку Psi (можно выбрать любой из 2 результатов)
Cochlear-Comms	Уши	Вы считаетесь обладающим психосилой Telepathy, также эту психосилу получает другой персонаж по вашему выбору
Deci-Scanner	Уши	Если на вас устроили засаду, при успешной проверке PR вы можете совершить одно действие перед ходом противника
Sat-Link	Уши	Один раз за раунд, вы можете добавить или вычесть первую цифру своего IT к своему результату проверки.
Eel Skin	Кожа	Действие: персонаж в 5см от вас получает свойство Оглушён
Glass shield	Кожа	Если вы не двигались в ходе своей активации, противник должен пройти проверку PR, чтобы атаковать вас.
Subdermal armour	Кожа	Получите 2 дополнительных AP.
Fortified Joints	Скелет	Увеличьте количество переносимых вещей на 3
Nano Marrow	Скелет	Действие: восстановите 2 НР
Reflex Net	Скелет	Один раз за раунд, вы можете перебросить WS (вы можете оставить любой из результатов)
Implant Blade	Руки	У вас всегда есть меч. Вы можете убирать и доставать его бесплатно в ходе своей активации.
Last Resort	Руки	У вас всегда есть револьвер. Вы можете убирать и доставать его бесплатно в ходе своей активации. Вы не можете перезарядить его.
Recoil comp	Руки	Один раз за раунд, вы можете перебросить BS (вы можете оставить любой из результатов)

ПЕРКИ

Название	Описание
Acrobat	Увеличьте горизонтальную дистанцию прыжка на 5 см, а вертикальную на 2.5 см
Armour Specialist	Увеличьте AP, которое даёт броня, на 3
Big Boom (R)	Увеличьте радиус взрыва гранат и ракет на 2см
Bloodlust	Если вы убили вражеского бойца в ближнем бою, вы можете без траты действия продвинуться на вашу полную скорость к ближайшему вражескому бойцу
Brawler (R)	Атаки со свойством Punching получают +2 к урону.
Catfall (R)	Увеличивает высоту безопасного падения на 5см
Charm	Действие: при успешной проверке Ld выберите видимого противника, он получает проклятие на все проверки против любых персонажей игроков.
Chem Treatments	Действие: до конца раунда вы можете перебросить проверку TN для снятия отравления.
Concealment	Действие: до начала вашего следующего хода, враги не могут выбирать вас в качестве цели стрельбы.
Controller	Увеличьте количество миньонов, которыми можете командовать, на 1.
Counsel	Действие: при успешной проверке LD, выберите персонажа. Он теряет статус Страх
Dancing Shot	Действие: выберите видимую цель и проведите по ней стрелковую атаку с дополнительным Благословением. При успехе, цель не получает урона, но двигается на свою полную скорость в случайном направлении. Требования: архетип Warrior
Dash	Действие: передвиньтесь на свою двойную скорость
Deadeye	Если вы убили противника стрелковой атакой, вы получаете +1 действие. Максимум +1 действие за раунд.
Demolitionist	Ваши гранаты наносят +4 урона.
Devout	Когда вы сопротивляетесь вражеским психосилам, получите Благословение
Dodge	Все проверки BS против вас получают проклятие
Double-tap	Действие: совершите 2 стрелковые атаки против одной цели. Каждая из атак получает проклятие. Можно заявлять только 1 раз за раунд.
Drug receptive	Вы восстанавливаете на 4 HP больше здоровья аптечками.
Dual Wield	Действие: можно заявить, только если у вас разное оружие в обеих руках, совершите атаки с обоих оружий. Каждая из атак получает проклятие. Можно заявить только 1 раз за раунд
Enchanter	Вы получаете доступ к психосиле Enchant, даже если вы не псайкер.
Exorcist	Вы получаете доступ к психосиле Exorcise, даже если вы не псайкер.
Fel Magic	Если вы получаете критический успех на атаке по противнику, вы восстанавливаете 2 HP
Fencer	Удвойте штраф от блока и парирования, который получает ваш противник.
Formation	Оппонент получает штраф +2 к WS за каждого союзника, находящегося в 2 см от вас
Freeze!	Действие: при успешном Ld противник получает статус Оглушён. Только 1 раз за раунд. Необходим архетип Law
Frenzy	За каждый потерянный HP вы получаете -1 бонус к WS (макс. -6)
Grenadier (R)	Вы можете нести дополнительную гранату или ракету, которая не учитывается для грузоподъёмности.
Headshot	Действие: совершите стрелковую атаку, которая получает проклятие, но +4 к крит. шансу.
High Ground (R)	Вы получаете дополнительное благословение, когда получаете бонус за более высокую позицию.
Hyperactive (R)	В конце активации, вы можете пройти тест на Tn. При успехе, вы получаете дополнительное действие. При провале вы получаете статус Оглушён.
Mug	Действие: совершите проверку WS, при успехе украдите 1 предмет или оружие у противника. Требования: архетип Outcast

Название	Описание
Lightfoot	Первый выстрел предупреждающего огня против вас всегда промахивается
Long Legs (R)	Увеличивает скорость на 5см
Medic (R)	Один медкит в вашем инвентаре не учитывается для грузоподъёмности
Melee Shot	Если противник совершает движение в 10см от вас, вы можете незамедлительно совершить стрелковую атаку по нему.
Mobbing	Вы получаете бонус -2 WS за каждого дружественного бойца в 2см от цели. Требования: архетип Unfortunate
Mobile Cover	Если вы не совершали атак в этом ходу, вы считаетесь залёгшим в укрытие.
Mortify	Только псайкер. Вы можете проигнорировать эффект опасностей варпа, получив 2d6 урона.
Natural Leader	Вы можете использовать приказы миньонам на любых дружественных бойцов.
Opportunity Attack	Когда вражеский боец совершает движение в дальности оружия ближнего боя в ваших руках, вы можете незамедлительно совершить атаку ближнего боя против него.
Pack Mule (R)	Увеличьте вашу грузоподъёмность на 2. Требования: архетип Citizen
Physician	При успешном применении Медицинской помощи к тяжелораненым союзникам восстанавливает их здоровье до максимума.
Prayer	Действие: молитва. При успешной проверке W1 сотворите действие Молитва. Требования: архетип Faithful.
Pre-Prepared	Если вы попали в засаду, пройдите тест PR. При успехе, вы можете сделать 1 действие перед активацией нападающих.
Psion	Вы псайкер. Выберите Базовые психосилы в количестве, равном одной пятой вашей хар-ки Int.
Reaction Shot	Один раз за раунд, когда оппонент промахивается стрелковой атакой по вам, вы можете совершить бесплатную стрелковую атаку по нему.
Rested Shot (R)	Если вы залегли в прошлом ходу, вы получаете доп. Благословение на первое действие стрельбы в этом ходу
Riposte	Один раз за раунд, когда оппонент промахивается атакой в ближнем бою по вам, вы можете совершить бесплатную атаку по нему.
Run and Gun	Действие: совершите движение, затем совершите стрелковую атаку с проклятием на BS
Sacrificial Lamb	Если когда по вам попала стрелковая атака, и при этом в 2см от вас находится ваш миньон, он получает урон вместо вас.
Second Wind	Один раз за сценарий, вы можете пройти Tn тест. При успехе, вы восстанавливаете 10HP
Sneak Attack (R)	Когда вы атакуете противника извне его арки видимости, вы получаете доп. благословение.
Spotter	Действие: пометить видимую цель. Все стрелковые атаки в этом раунде по цели получают доп. благословение.
Stalwart	Один раз за раунд вы можете автоматически пройти тест на Страх
Tactician	Один раз за раунд вы можете получить состояние Оглушён и прибавить половину вашей хар-ки IT к любой проверке. Требования: архетип Scholar
Uberwatch	Если первый за раунд ваш выстрел предупреждающего огня был успешен, вы можете сделать второй.
Vanguard	Если вы не атаковали в течении хода, вы можете бесплатно совершить предупреждающий огонь.
Witch Sight	Все НПС-псионики выставляются видимыми для вас в начале миссии.
Witchhunter (R)	Атаки против Одержимых и Спавнов получают бонус -2