|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Действие** | |  | **Маневр** | |
| **Выстрелить** | [Ловкость+Стрельба+Снаряжение]. В темноте только на ближней, сначала [Смекалка+Наблюдательность] (не тратит действия).   * Нанести урон оружия * +1 урона (телосложение) (несколько раз) * +1 смятения (смекалка) противнику (несколько раз) * Поменяться инициативой с противником, со следующего раунда * Выбить предмет из рук противника (подобрать предмет **маневр)** * Опрокинуть противника на землю или оттолкнуть его   Из лука/пращи – требует сначала **Подготовка** **оружия.**  Из арбалета/огнестрельного – требует после **Перезарядка.**   |  |  | | --- | --- | | -3 Нулевая (+3 по беспомощным) | +2 Цель большая | | +0 Ближняя | -2 Цель маленькая | | -1 Средняя | -1 Сумерки | | -2 Дальняя | -2 Темнота | |  | **Защита** | [Телосложение+Драка+Снаряжение]. Защититься от **атаки** в ближнем бою.   * Нейтрализует 1 успех противника (несколько раз) * Контратака, наносит урон оружия. Доп. успехами увеличить этот урон нельзя * Выбить предмет из рук противника. Подобрать предмет **маневр**  |  |  | | --- | --- | | -2 если ты безоружен против вооруженного |  | |
| **Движение** | Передвижение внутри зоны или в соседнюю. Если трудно-проходимая местность или темно, то [Ловкость + Проворство]   * Отдать один успех другому персонажу (несколько раз) * +1 к следующему подходящему действию (несколько раз) |
| **Удушающий прием** | [Телосложение+Драка], нельзя **Защита**, нельзя оружие. Можно только если совершил **Захват.**   * +1 урона (телосложение) (несколько раз) * +1 усталости (ловкости) противнику(несколько раз) |
| **Атаковать** | [Телосложение+Драка+Снаряжение], можно **Защита.** В темноте сначала [Смекалка+Наблюдательность] (не тратит действия).   * Нанести урон оружия * +1 урона (телосложение) (несколько раз) * +1 усталости (ловкость) противнику (несколько раз) * Захват противника, он роняет оружие. Можно **Удушающий прием**. Он может пытаться **Вырваться** **из** **захвата** в свой ход * Поменяться инициативой с противником, со следующего раунда * Выбить предмет из рук противника (подобрать предмет **маневр)** * Опрокинуть противника на землю или оттолкнуть его  |  |  | | --- | --- | | +2 по лежащему противнику | -1 Сумерки | |  | -2 Темнота | |  | **Отход из ближнего боя** | [Ловкость + Проворство], если есть противник в ближнем бою. При успехе – убежал в соседнюю зону. При провале – убежал, но противник свободно атаковал (нельзя защититься).   * Отдать один успех другому персонажу (несколько раз) * +1 к следующему подходящему действию (несколько раз) |
| **В укрытие** | Добавляет бонус брони против дальних атак и взрывов   |  |  | | --- | --- | | 2 Кусты | 5 Пень или дерево | | 3 Мебель | 6 Деревянная стена | | 4 Деревянная дверь | 8 Кирпичная стена | |
| **Помочь** | Обеспечить модификатор +1 союзнику (максимум +3 помощи) |  | **Подготовка оружия** | Натягивание тетивы, раскручивание пращи. После можно либо **Выстрелить**, либо **Прицелиться,** либо ждать следующий раунд |
| **Вырваться из захвата** | Встречная [Телосложение+Драка].   * +1 к следующему подходящему действию |  | **Прицелиться** | Перед **Стрельбой**, дает бонус +1 (если в укрытии +2). Если получил урон или сделал что-то другое, кроме стрельбы – эффект теряется |
| **Атака исподтишка** | [Ловкость+Скрытность] против [Смекалка+Наблюдательность]. Успех - действие до инициативы. Противник не может **Защита.**   * +1 к первой атаке по этому противнику  |  |  | | --- | --- | | -2 Нулевая | +1 Дальняя | | -1 Ближняя | +2 Темнота | | +0 Средняя | +2 Ждал противника | |  | **Огонь по готовности** | Выбрать сектор обстрела. Если нет противников в ближнем бою. **Выстрелить** (требует действие) в этом направлении в любой момент. Эффект теряется при любом действии, кроме стрельбы, или получении любого урона |
| **Вооружиться** | Снять с пояса, достать из сумки, поднять с земли |
| **Сбежать из боя** | [Ловкость+Проворство] Если нет противника в ближнем бою.   * Отдать один успех другому персонажу (несколько раз) * +1 к следующему подходящему действию  |  |  | | --- | --- | | -1 Враг недалеко | -1 Открытая местность | | +1 Враг далеко | +1 Легко спрятаться | |  | **Встать** | Встать с земли. По лежащим противникам в ближнем бою +2 |
| **Воздействие** | Завести машину, открыть дверь, нажать рычаг |
| **Перезарядка** | Натягивание арбалета, перезарядка огнестрельного оружия |  |
| **Способность** | Мутация, Дар предков. Срабатывает гарантированно |  |
| **Ползти** | Движение, если лежишь |  |
| **Навык** | Первая помощь, убеждение, отдать приказ |  |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **Навыки** | **Навыки** | | | |
| **Выносливость**  **Проворство**  **Скрытность**  **Понимание** | * Отдать один успех другому персонажу (несколько раз) * +1 к следующему подходящему действию * Впечатлил кого-то * Не привлек внимания * Потратил вдвое меньше времени, чем обычно | | |  | **Знание природы** | * Какую опасность это существо/феномен представляет? * Как ты можешь одолеть это существо/феномен? |
| **Доминирование** | [Инстинкт+Доминирование+Снаряжение] против [Инстинкт+Проницательность], требует среднюю дистанцию   * +1 стресса (инстинкт) противнику (несколько раз). Если он стал недееспособным – он выполняет требование  |  |  | | --- | --- | | Разница в ранге | | | +1 численный перевес на твоей стороне | -1 численный перевес на другой стороне | | +1 оппонент может выполнить просьбу персонажа безо всякого труда | -1 просьба чревата для оппонента неприятностями или затратами | | +1 у оппонента имеются повреждения | -1 оппонент не получает выгоды | | +1 однажды персонаж помог оппоненту | -1 твой оппонент — не зверомутант | | | |  | **Лечение** | Только беспомощная цель   * 1 урона характеристике восстанавливается (несколько раз)  |  |  | | --- | --- | | -2 лечение себя от травмы |  | |
|  | **Наблюдательность** | * Объект идет по моему следу? * Объект один или где-то неподалеку есть еще? * Как мне попасть внутрь/обойти стороной/спрятаться от объекта? |
|  | **Проницательность** | * Говорит ли он правду? * Желает ли он тебе зла? * Нужно ли ему что-нибудь от тебя? |
|  | **Понимание** | * Научить другого персонажа (несколько раз) |
|  | **Сила** | * +1 урона цели неподалеку (несколько раз) |

СПЕЦ НАВЫКИ

Пушить можно только атакующему.

Неожиданная атака: две карты инициативы, выбираешь одну.

Инициатива: обменяться с другим игроком инициативой в начале раунда

Взрывчатка: 1 урона за каждый успех в ближней дистанции. Пушить урон нельзя. Заряд с мощностью 7+ наносит урон на средней дистанции и далее мощность снижается на 6.

Огонь: Обычно интенсивность 8. Броня защищает. Если получил урон – объят пламенем и повторяешь проверки до тех пор, пока не сбросишь огонь Проворством или не помогут. Интенсивность увеличивается на 1 каждый раунд.

Автоматическая стрельба: Можно несколько раз идти на риск (каждый раз стоит 1 патрон), распределять успехи между целями.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Дар предков** |  | **Мутация** |
| 1 | Зверь полностью подавляет человеческую часть сознания зверомутанта. Персонаж игрока временно переходит под управление ведущего, а также теряет способность говорить и пользоваться инструментами (см. 3 и 4). Герой немедленно сбегает с поля боя, стремясь укрыться в самом глухом и диком уголке окружающего ландшафта, и будет драться с любым, кто попытается его остановить. Он придёт в себя, только если кто-нибудь пройдёт проверку лечения, но не раньше, чем через d6 часов после пробуждения зверя. Придя в себя, персонаж немедленно получает новый дар предков | 1 | Скрытые биологические механизмы перестраивают организм мутанта. Персонаж получает новую мутацию, которая немедленно проявляется самым разрушительным способом |
| 2 | Персонаж должен либо бежать с поля боя, либо начать драку с любым другом или врагом по своему выбору. Как только герой или его противник становится небоеспособным, эффект прекращается, но после этого персонаж в любом случае теряет способность говорить и пользоваться инструментами (см. 3 и 4) | 2 | Персонаж становится жертвой собственной мутации и получает те же повреждения и в том же объёме, что и его цель. Если активированная мутация не наносит повреждений, персонаж просто теряет ориентацию в пространстве и пропускает свой следующий ход |
| 3 | Персонаж временно утрачивает способность к развитому логическому мышлению: теряет возможность говорить (см. 4), пользоваться любыми инструментами и использовать навык понимания. Этот эффект длится d6 дней | 3 | При активации тратится вдвое больше пунктов мутации, чем обычно, но эффект мутации при этом не меняется. Запас пунктов мутации не может упасть ниже нуля |
| 4 | Персонаж забывает человеческую речь. Для того чтобы отразить этот эффект в игре, мы рекомендуем самому игроку участвовать в диалогах только так, как это доступно его персонажу, — при помощи жестов и звуков, характерных для животных его вида: рёва, лая, мяуканья, фырканья и т. п. Этот эффект длится d6 дней | 4 | Механизмы, отвечающие за работу мутации, блокируются сразу после её активации. Ты не сможешь использовать её до начала следующей игровой встречи |
| 5 | Пробудившийся было зверь сталкивается с непреклонной волей человеческой половины зверомутанта и вновь засыпает крепче прежнего. Персонаж не может использовать никакие свои дары предков и пользоваться навыком доминирования. Эффект длится d6 дней | 5 | Мутация изменяет внешность персонажа (ты сам определяешь, как именно). Эффект чисто косметический, но необратимый |
| 6 | Внутренний зверь пробуждается и действует в полной гармонии с человеческой половиной зверомутанта. Персонаж получает назад все только что потраченные пункты зверя и при желании может немедленно (в этот же ход) активировать тот же дар ещё раз | 6 | Активация мутации в этот раз даётся гораздо легче, чем обычно. Мутант получает назад все только что потраченные пункты мутации и при желании может немедленно (в этот же ход) активировать ту же мутацию ещё раз |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Броня** | | | | | |
| **Броня** | **Название** | **Свойство** | **Броня** | **Название** | **Свойство** |
| 3 | Щит | В руке |  |  |  |
| 2 | Кожа | Легкая | 1 | Кожаный шлем | Легкий |
| 3 | Клепаная кожа |  | 2 | Открытый шлем | Легкий |
| 6 | Кольчуга |  | 3 | Шлем с забралом |  |
| 8 | Тяжелая | Проворство -2 | 4 | Полный шлем | Наблюдательность -2 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Холодное оружие** | | | | | |
| **Название** | **Качество** | **Урон** | **Дистанция** | **Стоимость** |  |
| Палка | +1 | 1 | Нулевая | 1 |  |
| Нож | +1 | 2 | Нулевая | 1 | Легкое |
| Дубина | +2 | 1 | Нулевая | 1 |  |
| Шипованная дубина | +2 | 2 | Нулевая | 2 |  |
| Мачете / Меч | +2 | 2 | Нулевая | 2 |  |
| Копье | +1 | 2 | Ближняя | 1 |  |
| Топор двуручный | +2 | 3 | Нулевая | 6 | Двуручное |
| Кувалда | +1 | 3 | Нулевая | 3 | Двуручное |
| Двуручный меч | +2 | 3 | Нулевая | 10 | Двуручное |
| Топор | +2 | 2 | Нулевая |  | Инструмент |
| Боевой молот | +2 | 2 | Нулевая |  |  |
| Цеп | +1 | 2 | Ближняя |  |  |
| Большая палка | +1 | 2 | Нулевая |  | Двуручное |
| Большая Кувалда | +2 | 3 | Нулевая |  | Двуручное |
| Посох | +1 | 1 | Ближняя |  | Двуручное |
| Короткое копье | +1 | 1 | Ближняя |  |  |
| Длинное копье | +2 | 1 | Ближняя |  | Двуручное |
| Боевое копье | +2 | 2 | Ближняя |  |  |
| Алебарда | +2 | 2 | Ближняя |  | Двуручное |
| Трезубец | +1 | 2 | Ближняя |  | Двуручное, Охота |
| **Дистанционное оружие** | | | | | |
| **Название** | **Качество** | **Урон** | **Дистанция** | **Стоимость** | **Свойства** |
| Брошенный камень | +0 | 1 | Средняя | 0 | Можно найти где угодно |
| Брошенный нож | +1 | 1 | Средняя | 1 | Легкое |
| Брошенное копье | +1 | 2 | Средняя | 1 |  |
| Праща | +1 | 1 | Средняя | 1 | Легкое |
| Лук | +1 | 1 | Дальняя | 2 |  |
| Арбалет | +1 | 2 | Дальняя | 6 |  |
| Самодельный пистолет | +2 | 2 | Средняя |  | Легкое |
| Самодельная винтовка | +2 | 2 | Дальняя |  | Двуручное |