**МАНЕВРЫ** (один бесплатно, не больше двух в ход, дополнительный за 2 усталости, действие или )

|  |  |
| --- | --- |
| **ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ОКРУЖЕНИЕМ**  Перемещение большого предмета. Открытие или закрытие двери | **ЗАЩИТНАЯ СТОЙКА**  ***Дает*** 1 защиту ближнего боя до конца следующего своего хода, добавляет  к боевым проверкам |
| **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭКИПИРОВКИ**  Достать, убрать, подготовить или перезарядить оружие или предмет | **ЗАНЯТЬ УКРЫТИЕ**  ***Дает*** 1 защиту от дальних атак и  проверкам внимательности. Отличное укрытие ***дает*** 2 защиты и |
| **ПЕРЕМЕЩЕНИЕ**  Смена дистанции.  Подход вплотную или отход от противника.  Перемещение в пределах короткой дистанции  **>** Вплотную  **>** Короткая  **>** Средняя  **> >** Длинная  **> >** Экстремальная | **ПРИЦЕЛИВАНИЕ**  Добавить  к следующей боевой проверке. Два последовательных маневра добавят .  В определенную часть цели: Добавь  к следующей боевой проверке. Два последовательных маневра добавь один |
| **ПОМОЩЬ**  Предоставить либо Характеристику, либо свой навык для формирования пула. Добавить  к следующей проверке другого персонажа | **РАСПЛАСТЫВАНИЕ ИЛИ ПОДЪЁМ НА НОГИ**  Если лежишь, то по тебе  к дальним атакам, но  к ближним атакам |
| **ПОСАДКА ИЛИ СПЕШИВАНИЕ**  Транспорт, ездовые животные | **ПОДГОТОВКА**  При использовании определенных способностей |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Очко судьбы**  Усилить способность  Усилить сложность  Активировать талант или способность  Добавить элемент сцены, найти подходящий предмет | **Восстановление усталости**  В конце сцены рейтинг Хладнокровия / Выдержки / Харизмы / Воли | **Оглушение**: нет действий  **Обездвижен**: нет маневров  **Дезориентирован**:  ко всему |

|  |  |
| --- | --- |
| **Трата**  **и**  **в бою** | |
|  | Причините критическую травму атакой, нанесшей урон. Активируйте свойство предмета. |
| или | Восстановите 1 усталость.  Добавьте  к проверке следующего союзника. Обнаружьте важную деталь, уязвимое место. |
| или | Немедленно совершите бесплатный манёвр.  Добавьте  к следующей проверке цели. Добавьте  к следующей проверке любого союзника |
| или | Игнорируйте до конца текущего раунда защиту цели. Игнорируйте до конца своего следующего хода негативные эффекты окружения. Вывести временно из строя противника или один из его предметов. Получите до конца своего следующего хода +1 к ближней или дальней защите. Обезоружить цель. |
|  | Усильте сложность следующей проверки цели. Усильте характеристику следующей проверки любого союзника, включая себя. Сделайте что-нибудь очень важное, например подстрелите блок управления дверью, чтобы запереть её. |
|  | Во время нанесения цели урона атака уничтожает часть используемого целью снаряжения. |
| **Трата**  **и**  **в бою** | |
| или | Получите 1 усталость. Потеряйте преимущества от предыдущего манёвра (от укрытия или защитной стойки), пока не выполните этот манёвр повторно. |
| или | Противник может немедленно совершить бесплатный манёвр. Добавьте  к следующей проверке цели. Вы или союзник получаете  к следующему действию. |
| или | Вы распластываетесь. Враг получает существенное преимущество. |
|  | Заканчиваются боеприпасы, или оружие нельзя использовать до конца сцены. Усильте сложность следующей проверки для вас или союзника. Используемый инструмент или оружие получает повреждение. |

**СОЦИАЛЬНЫЙ КОНФЛИКТ**

|  |  |
| --- | --- |
| **Атакует** | **Защищается** |
| Запугивание (Воля), Лидерство (Харизма) | Выдержка (Воля) |
| Обман (Смекалка) | Бдительность (Воля) |
| Обаяние (Харизма) | Хладнокровие (Харизма) |
| Переговоры (Харизма) | Переговоры (Харизма) |
| Успех наносит 1 усталость +, провал наносит 2 усталости активному персонажу. | |
| Использование Достоинства или Недостатка оппонента добавляет . | |
| Использование Страха или Желания оппонента добавляет . | |
| Если оппонент получил половину усталости – возможен компромисс. | |

**Трата**  **и**  **в социальном конфликте**

|  |  |
| --- | --- |
| или | Восстановите 1 усталость. Добавьте  к проверке следующего союзника. Обнаружьте важную деталь, удачное место. |
| или | Узнайте Достоинство или Недостаток оппонента. Добавьте  к следующей проверке оппонента. Добавьте  к следующей проверке любого союзника, включая себя. |
| или | Узнайте Страх или Желание оппонента. Успешно скройте свои истинные цели в сцене. Узнайте истинные намерения вашей цели. |
| или | Критическое замечание: нанести 5 усталости |
|  | Узнайте один любой аспект Мотивации любого из персонажей в сцене. Усильте сложность следующей проверки цели. Усильте характеристику при следующей проверке любого союзника, включая себя. Сделайте что-нибудь заметное, например, привлеките всеобщее внимание или отвлеките всех охранников. |
| **Трата**  **и**  **в социальном конфликте** | |
| или | Активный персонаж получает 1 усталость. Активный персонаж отвлекается. Он не сможет тратить манёвры в своём следующем ходу. |
| или | Активный персонаж случайно раскрывает своё Достоинство или Недостаток. Добавьте  к следующей проверке цели. Активный персонаж или союзник получают  к следующему действию. |
| или | Активный персонаж случайно раскрывает своё Желание или Страх. Активный персонаж случайно раскрывает свои истинные цели в сцене. |
|  | Активный персонаж случайно раскрывает один аспект Мотивации одного из своих союзников. Усильте сложность следующей проверки активного персонажа или союзника. Активный персонаж становится отвлекся и не может сделать ничего в следующем раунде. |