|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Ближний бой** всегда . **Дальний бой**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Вплотную Одноручное  Двуручное  Тяжелое нельзя |  | Порядок формирования пула:  Добавить  Улучшить  Ухудшить  Убрать |
| Короткая |  |
| Средняя |  |
| Дальняя |  |
| Экстремальная |  |
| Стрельба в противника в ближнем бою с союзником | Усиление сложности |

**Защита** добавляет  не больше 4.

Если цель делала дальнюю атаку, пока была **вплотную** к тебе, +  к ближнему бою.

По **лежачим** дальний бой +1 защита (+), ближний бой +. **Лежачий** при совершении атаки ближнего боя +.

**Два оружия**: наихудшая комбинация характеристики, навыка и сложности +, если навыки одинаковые, иначе +. Можно потратить на попадание вторым оружием.

**Удушение** 3 усталость в раунд. Если потерял сознание – каждый раунд критическая травма. Задержать дыхание на ВЫН раундов.

Атака цели с **разницей в размере** на 2 и больше +/- 

**Плохая видимость**

Дымка, густая трава, тени + 

Туман, сумерки, кустарник + 

Густой дым, тьма, дремучие заросли +

|  |  |
| --- | --- |
| Агрессивная среда: количество ран в начале раунда | |
| 1-2 | Костёр, умеренно едкие вещества, такие как слабые яды и кислоты, воздух, наполненный пеплом и дымом от сильного пожара |
| 3-5 | Горючие жидкости и магия огня, опасные субстанции, кислоты и мощные яды |
| 6-9 | Атмосфера со значительным содержанием опасных газов, магия некромантии и смерти |
| 10+ | Лава, домна, атмосфера, состоящая из непригодных для дыхания и опасных газов |

**Падение**

Атлетика (),  снижает урон,  снижает усталость. Урон уменьшается поглощением.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Дистанция | Урон | Усталость |
| Короткая | 10 | 10 |
| Средняя | 30 | 20 |
| Длинная | Порог ран+1, критическая травма +50 | 30 |
| Экстремальная | Порог ран+1, критическая травма +75 (или смерть) | 40 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ЛЕЧЕНИЕ** Проверка Медицины лечит  ран, усталости. Одна в сцену на пациента. Отдых 1 ночь = вылечить 1 рану и всю усталость. Отдых 1 неделя = проверка Стойкости для исцеления крит. травмы (сложность крит. травмы). Провал исцеляет 1 рану,  исцеляет еще одну крит. травму. Проверка Медицины (раз в неделю для каждой травмы). Сложность травмы.  **УСТАЛОСТЬ** В конце сцены рейтинг наибольшего из Хладнокровие /Выдержка / Сила воли | < половины предела ран |  |
| > половины предела ран |  |
| Без сознания |  |
| Сам себе | + |
| Без инструментов | + |
| Критическая травма | По таблице |

**Торговля** Переговоры против Переговоров. У торговцев есть все в пределах его Редкости и специализации.

|  |  |
| --- | --- |
| **Покупка** : покупка за 1.25 цены  : покупка за реальную цену  : покупка за 0.75 цены  Провал: покупка за 1.50 цены. | **Продажа** : продажа за 0.75 цены : продажа за реальную цену  :продажа за 1.25 цены Провал: продажа за 0.50 цены. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Редкость** | **Проверка** | **Пример** | |
| 0 | Элементарная (--) |  | |
| 1 |  | |
| 2 | Легкая () |  | |
| 3 |  | |
| 4 | Обычная () |  | |
| 5 |  | |
| 6 | Сложная () |  | |
| 7 |  | |
| 8 | Пугающая() |  | |
| 9 |  | |
| 10 | Запредельная () |  | |
| **Увеличение редкости** | **Увеличение стоимости** |  | |
| +0..1 | x 1 |  | |
| +2 | x 2 |  | |
| +3 | x 3 |  | |
| +4 и выше | x 4 |  | |
| **Повреждение снаряжения** | **Сложность починки** | **Стоимость починки, %** | **Штраф** |
| Слабое |  | 25% | + |
| Среднее |  | 50% | + |
| Сильное |  | 100% | Нельзя использовать |

**Свойства предметов**

**Импровизированное** оружие получает .

Автоматическое (А): **Auto-Fire** При попадании  чтобы попасть снова с +

Бронебойное (П): **Breach** При попадании по транспорту игнорирует 1 брони либо 10 поглощения за ранг

Высококритичное (П): **Vicious** +10 к проверке критической травмы за ранг.

Громоздкое (П): **Cumbersome** Требует Сила ранг и более, иначе увеличивает сложность

Дезориентация (А): **Disorient** При попадании чтобы дезориентировать на Ранг раундов.

Жжение (А): **Burn** При попадании  наносит базовый урон оружия в начале Ранг раундов.

Залповое (А): **Linked** При попадании чтобы нанести еще раз этой же цели. Можно использовать Ранг раз.

Захват (П): **Tractor** При попадании, цель обездвижена.

Ионное (П): **Ion** Урон дроидам и транспорту в усталость, снижается поглощением.

Медленное П): **Slow-Firing** Можно использовать раз в Ранг раундов.

Наведение (А): **Guided** При промахе  чтобы проверка Ранг навыка со сложностью 2.

Неточное (П): **Inaccurate** + за ранг

Низкопробное (П): **Inferior** + за ранг

Нокдаун (А): **Knockdown** При попадании за каждый силуэт, чтобы цель упала.

Оборонительное (П): **Defensive** +ближняя защита за ранг

Оглушающее (А): **Stun** При попадании чтобы нанести Ранг усталости (игнорирует поглощение).

Оглушающий урон (П): **Stun damage** Наносит усталость вместо урона. Снижается поглощением.

Ограниченный боезапас (П): **Limited Ammo** Используется Ранг раз. Маневр Перезарядка.

Отражающее (П): **Deflection** +дальняя защита за ранг.

Ошеломление (А): **Concussive** При попадании чтобы ошеломить на Ранг раундов.

Повреждение (А): **Sunder** даже при промахе, чтобы повредить предмет у цели.

Подготовка (П): **Prepare** Перед использование требует маневр Подготовка.

Превосходное (П): **Superior** Автоматическое при проверках

Проникающее (П): **Pierce** Игнорирует Ранг поглощения

Разрывное (А): **Blast** при попадании наносит Ранг+ урона, при промахе наносит Ранг, вплотную

Сковывание (А): **Ensnare** При попадании чтобы обездвижить на Ранг раундов. Освободится Атлетика ()

Сноровка (П): **Unwieldy** Требует Ловкость ранг и более, иначе увеличивает сложность

Точное (П): **Accurate** + за ранг

Укрепленное (П): **Reinforced Cartosis** Невосприимчив к Повреждению, Бронебойному, Проникающему.

**КРИТИЧЕСКИЕ ТРАВМЫ** +10 за каждую уже имеющуюся критическую травму.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 5 |  | **Небольшая царапина.** Цель получает 1 усталость. |
| 10 |  | **Замедление.** Цель в своём следующем ходу может действовать только в последней ячейке инициативы союзников. |
| 15 |  | **Внезапный толчок**. Цель роняет то, что держала в руке. |
| 20 |  | **Отвлечение**. Цель в своём следующем ходу не получает свободный манёвр. |
| 25 |  | **Потеря равновесия**. Добавьте кость штрафа к следующей проверке навыка цели. |
| 30 |  | **Удручающая рана**. Переместите одно очко сюжета из набора игроков в набор ведущего (наоборот, если травму получает персонаж ведущего) |
| 35 |  | **Остолбенение**. Цель в замешательстве до конца своего следующего хода. |
| 40 |  | **Резкий удар**. Увеличьте сложность следующей проверки цели на 1. |
| 45 |  | **Сбивание с ног**. Цель распластывается и получает 1 усталость. |
| 50 |  | **Звон в ушах**. Цель увеличивает сложность всех проверок Интеллекта и Смекалки на 1, пока эта критическая травма не будет вылечена. |
| 55 |  | **Страшная рана**. Цель увеличивает сложность всех проверок Харизмы и Воли на 1, пока эта критическая травма не будет вылечена. |
| 60 |  | **Мучительная рана**. Цель увеличивает сложность всех проверок Силы и Ловкости на 1, пока эта критическая травма не будет вылечена. |
| 65 |  | **Лёгкое потрясение**. Цель дезориентирована, пока эта критическая травма не будет вылечена. |
| 70 |  | **В растерянных чувствах**. Цель убирает все кости бонуса из проверок навыков, пока эта критическая травма не будет вылечена. |
| 75 |  | **Хромота**. Цель теряет все свободные манёвры, пока эта критическая травма не будет вылечена. |
| 80 |  | **Подавленность**. Цель открывается, и атакующий может немедленно совершить по ней ещё одну атаку свободным действием, используя тот же самый набор костей, что и при исходной атаке. |
| 85 |  | **Изнурение**. Цель не может добровольно получать усталость для активации способностей и получения дополнительных манёвров, пока эта критическая травма не будет вылечена. |
| 90 |  | **Срыв планов**. Увеличивайте сложность всех проверок навыков на 1, пока эта критическая травма не будет вылечена. |
| 95 |  | **На грани**. Цель получает 2 усталости каждый раз, когда совершает действие, пока эта критическая травма не будет вылечена. |
| 100 |  | **Калека**. Одна из конечностей цели (на выбор ведущего) становится повреждённой, пока эта критическая травма не будет вылечена. Увеличьте сложность всех проверок, требующих использование этой конечности, на 1. |
| 105 |  | **Уродство**. Одна из конечностей цели (на выбор ведущего) навсегда теряется. Пока цель не изготовит кибернетическую замену или протез, она не может совершать действия, требующие использования этой конечности. Все остальные действия получают кость штрафа, пока эта критическая травма не будет вылечена. |
| 110 |  | **Ужасная травма**. Бросьте 1д10 для определения того, какая характеристика цели будет затронута: 1-3 для Силы, 4-6 для Ловкости, 7 для интеллекта, 8 для Смекалки, 9 для Харизмы, 10 для Воли. Пока эта критическая травма не будет вылечена, считайте затронутую характеристику уменьшенной на 1. |
| 115 |  | **Временная недееспособность**. Цель становится обездвиженной, пока эта критическая травма не будет вылечена. |
| 120 |  | **Слепота**. Цель ничего не видит. Усильте дважды сложность всех проверок и усильте трижды сложность проверок Внимания и Бдительности, пока эта критическая травма не будет вылечена. |
| 125 |  | **Лишение чувств**. Цель в замешательстве, пока эта критическая травма не будет вылечена. |
| 130 |  | **Чудовищная травма**. Бросьте 1д10 для определения того, какая характеристика цели будет затронута: 1-3 для Силы, 4-6 для Ловкости, 7 для интеллекта, 8 для Смекалки, 9 для Харизмы, 10 для Воли. Эта характеристика навсегда уменьшается на 1, но не ниже 1. |
| 140 |  | **Кровотечение**. Пока эта критическая травма не будет вылечена, цель каждый раунд в начале своего хода получает 1 рану и 1 усталость. За каждые 5 ран, полученных свыше порога ран, цель получает одну дополнительную критическую травму. Совершите броски, получите выпавшие травмы (если будет выпадать этот результат, перебрасывайте его). |
| 150 |  | **Конец близок**. Цель умирает после последней ячейки инициативы следующего раунда, если эта критическая травма не будет вылечена. |
| 150+ | -- | **Смерть**. Абсолютная, окончательная смерть. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Степени страха** |  |
| Оцепенение (Лёгкая ) | Происходит кратковременное пугающее событие, например кто-то выпрыгивает из шкафа, или наступают тревожные обстоятельства, например нахождение в одиночку в доме с привидениями. Эти же обстоятельства могут и не требовать совершения проверки. |
| Умеренный испуг (Обычная ) | Встреча с чем-то необъяснимым, например передвижение мебели, если на неё не смотреть, или звуки голосов в пустом доме; преследование опасным животным; опасность, которая заслуживает внимания, но не является смертельной. |
| Сильный испуг (Сложная ) | Появление привидений и прочие паранормальные проявления, преследование стаей диких животных (или злобных людей), неминуемая опасность, которая может быть смертельной. |
| Смертельный испуг  (Пугающая ) | Преследование злобной сверхъестественной сущностью, нападение мифического существа или нахождение в ситуации, грозящей смертью. |
| Кромешный ужас (Запредельная  ) | Безнадёжная и ужасающая ситуация, сражение с непостижимыми для человеческого разума сущностями, нападение демонов, парализующий страх, способный сломить разум. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Травмы и их эффекты** | |
| Одержимость  (Лёгкая ) | Вы можете тратить осложнения и крахи, выпавшие у персонажа, на отыгрыш одержимости, влияющей на его способность взаимодействовать с остальными. Два осложнения: до конца сцены добавляйте кость штрафа к проверкам социальных навыков персонажа. Крах: увеличивайте до конца сцены на 1 сложность всех проверок социальных навыков персонажа. |
| Фобия  (Обычная ) | Персонаж получает новый Страх (аспект мотивации), связанный с обстоятельствами, которые привели к проверке страха. |
| Бред  (Сложная ) | Вы можете тратить осложнения и крахи, выпавшие у персонажа, на отыгрыш галлюцинаций, влияющих на его способность взаимодействовать с остальными. Два осложнения: до конца сцены добавляйте кость штрафа к проверкам Внимания и всех навыков, связанных с Волей. Крах: увеличивайте до конца сцены на 1 сложность проверок Внимания и всех навыков, связанных с Волей. |
| Невроз  (Пугающая ) | Каждый раз, когда персонаж получает усталость (по любой причине, как добровольно, так и вынужденно), он получает 1 дополнительную усталость. |
| Сломанный разум (Запредельная  ) | Порог усталости персонажа уменьшается вдвое (округляя в большую сторону). |

|  |  |
| --- | --- |
| **Эффекты за провал или за выпадение осложнений или крахов** | **Эффекты за успех или за выпадение преимуществ или триумфов** |
| **Отвращение**: Персонаж деморализован и отвлечён и становится дезориентированным до конца сцены. Это хороший штраф за обычный провал. | **Крепкие нервы**: Персонаж держит себя в руках и не получает негативных эффектов. Очевидно, что это хороший результат за прохождение проверки страха. |
| **Выброс адреналина**: Кратковременная паника приводит к выбросу адреналина, но не без последствий. Персонаж добавляет кость бонуса к своей следующей проверке, но получает 3 усталости. Это хороший штраф за успех с осложнением. | **Держитесь за мной**. Непоколебимость персонажа вдохновляет его союзников. Все союзные персонажи, вынужденные совершить проверку страха из-за этого же источника, добавляют кость бонуса к своим проверкам. Это хороший результат за прохождение проверки страха с преимуществом. |
| **Побег в ужасе**. Персонаж вынужден потратить весь свой следующий ход на один лишь побег от источника проверки страха (превращая действие в манёвр, чтобы уйти подальше). Это хороший штраф за провал с небольшим количеством осложнений или крахом. | **Бесстрашие**. Персонаж сталкивается с источником страха и понимает, что больше не боится его. Он автоматически проходит все дальнейшие проверки страха из-за этого же источника. Это хороший результат за успех с триумфом, но не используйте этот вариант, если источник - часть Страха персонажа. |
| **Паралич от ужаса**. Персонаж во время своего следующего хода будет обездвижен и в замешательстве. Это хороший штраф за провал со множеством осложнений или крахом. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Приспешники** | Не получают и не тратят усталости, переходит сразу в здоровье.  Навыки только групповые: +1 ранг после первого приспешника в группе.  Общий порог ран, равный Порог Ран одного приспешника, умноженный на количество в группе.  Критические травмы сразу убивают одного, по группе наносят урон порог ран+1 (без поглощения).  Нанеся группе урона, превышающего порог ран приспешника – один выведен из строя. |
| **Соперники** | Не получают усталость, переходит сразу в здоровье.  Могут тратить усталость=здоровье на активацию способностей.  Получают критические травмы как обычно, но при превышении порога ран сразу погибает. |
| **Главарь** | Усталость и раны получают как персонажи игроков.  Талант Противник Х: Усиливается сложность всех боевых проверок, нацеленных на этого персонажа, по одному разу за каждый ранг этого таланта.  Действует дополнительные Х раз в раунд, в разные слоты инициативы. |

|  |  |
| --- | --- |
| Размер | Пример |
| 0 | Гномы, кошки, собаки |
| 1 | Люди, эльфы, мотоциклы, и все остальное размером примерно с человека |
| 2 | Большинство ездовых животных, медведи, тролли, автомобили, грузовики |
| 3 | Гиганты, тягачи, дирижабли, реактивные истребители, космические истребители |
| 4 | Дракон, трехмачтовые фрегаты, дальний космический патрульный корабль |
| 5 | Парусный “линейный корабль”, космические транспортные корабли |
| 6 | Современный крейсер типа «Aegis», космические фрегаты |
| 7 | Нефтяные танкеры, авианосцы, космические линейный корабль |
| 8+ | Космические дредноуты, орбитальные оборонительные платформы |