

# ИСПРАВЛЕНИЕ ОШИБОК

## Преимущества путей персонажей

### ☐ Пехотинец

Если пехотинец сближается с противником “рывком”, он может нанести удар оружием ближнего боя.

### ☐ Штурмовик

Вместо разворачивания тяжёлого оружия штурмовик может пройти проверку Атлетики СЛ10 и, в случае успеха, открыть огонь в этом же раунде.

### ☐ Сапёр

Перед боем может соорудить укрытие, проверка Ремонт СЛ10, прочность d4.

### ☐ Газовый призрак

Скрытно подкравшись к противнику, может убить одним ударом ножа, пройдя проверку Скрытность СЛ12 (раньше было Скрытность СЛ 16).

### ☐ Медик

Во время отдыха медик может потратить действие и собрать аптечку из подручных предметов (проверка Медицина СЛ10). В случае успеха медик получает одноразовую аптечку (после использования расходуется полностью не проходит проверку расхода).

### ☐ Окультист

Окультист изучает новый случайный ритуал или новую случайную грязную силу на 3, 6, 9 и 12 уровнях.

## Опыт и улучшение характеристик

При получении каждого четного уровня, персонаж получает +1 к любой одной характеристике на выбор игрока.

Если по итогам игровой встречи персонаж действовал в соответствии со своей мотивацией или продвинулся к достижению своей цели — он получает 3 ПО.

## Игровой процесс

### ❑ Карточки

Информацию с карточек оружия (продаются отдельно) и снаряжения считать приоритетной в случае если ее описание расходится с описанием в книге правил.

### ❑ Бросок с преимуществом и с помехой

Мастер может попросить игроков совершить бросок с преимуществом или с помехой.

**Преимущества.** В случае, если персонаж игрока выполняет проверку с использованием инструментов, пользуясь помощью товарищей или в прочих ситуациях, где на действие игрока что-то влияет в положительную сторону: для основного броска используются 3d6 вместо 2d6 и выбираются два наибольших результата.

**Помеха.** В случае, когда действия персонажа затруднены (например, он страдает от полученных травм, не имеет подходящего инструмента, испытывает воздействия суровых погодных условий), он проходит проверку с помехой: для основного броска используются 3d6 вместо 2d6 и выбираются два наихудших результата.

На получение опыта и страха влияют только значения d6, участвующие в расчете. Наибольшее значение d6 при проверках с помехой и наименьшее значение d6 при проверках с преимуществом не влияет на опыт, страх и добавление d4 (за выпавшую натуральную 6).

### ❑ Точность

Для совершения прицельного выстрела или точной атаки персонаж должен подготовиться и пройти проверку Точность СЛ10. В случае успеха

ТЕЛО + d4 (БЛИЖНИЙ БОЙ) + 2d6

персонаж получает состояние “Готов к рукопашной” или

РЕА + d4 (ТОЧНОСТЬ)+2d6

Получает состояние “Готов к стрельбе”.

**Готов к рукопашной** — следующая рукопашная атака игнорирует броню, может выбить оружие из рук или попасть в незащищенное место. Во время подготовленной атаки цель теряет ячейки здоровья каждые 4 единицы урона вместо 5.

**Готов к стрельбе** — следующая атака дальнего боя игнорирует броню и может поразить уязвимое место. Во время подготовленной стрельбы цель теряет ячейки здоровья каждые 4 единицы урона вместо 5 (см. раздел Урон).

## Исправления

В листе персонажа навык “Кража” заменен на “Проворство”.

### ☒ Сложность проверки

Обычная 8

Средняя 10

Сложная 12

Оч. сложная 14

### ☒ Факты о персонаже

*Было:*

Коллекционирует мизинцы. Может отрезать мизинец у трупа и получить +1 опыта. Остальные члены группы получают по +1 пункт СТРАХА, если станут этому свидетелями.

*Стало:*

Коллекционер мутаций. Ищет у трупов необычные мутации. После боя может совершить поиск мутаций у поверженных противников — кинуть d6:

1-3 Найденные мутации столь пугающие, что персонаж получает 2 СТРАХА.

4-6 получает +1 опыта за изучение мутаций.

## Добавлено:

### ☒ Грязные силы

Грязные силы может использовать любой персонаж, изучивший навык Колдовство и имеющий пункты силы (ПС). Для применения грязных

сил “не оккультистом” необходимо найти или изготовить протокол, содержащий инструкцию по применению грязной силы. Протокол размещается в ячейке предмета. Персонаж сможет использовать грязную силу во время своего действия.

Оккультист может изготовить протокол с грязной силой из списка имеющихся у него в гримуаре. Для изготовления протокола необходимо:

- 24 часа;
- Успех в трех последовательных проверках Колдовство СЛ10. Если изготовление проходит рядом с солдатским алтарем, в проверках нужно два успеха вместо трёх.
- Необходимо использовать ингредиенты для проведения ритуала (проходят проверку расхода).
- Каждый изготовленный протокол отнимает у оккультиста 1ПС от максимального запаса до тех пор пока не будет уничтожен.