

ПРЕДЫСТОРИЯ

ТРАНСПОРТ

ЗАМЕТКИ

СЛОМАН
-3
-2
-1
ПОВРЕЖДЕНИЯ

ГРУЗ

Размер

Манёвр-
ность

Предельная
скорость

Прочность

КиП

ВООРУЖЕНИЕ

ДРУЗЬЯ И СОЮЗНИКИ

ИМЯ

ИЗЪЯНЫ

ЧЕРТЫ



Шаг



Защита



Стойкость

НАВЫКИ

НАВЫК

УРОВЕНЬ

СНАРЯЖЕНИЕ

ПРЕДМЕТ

ВЕС

РАНЫ

-2

-1

УСТАЛОСТЬ

ИМЯ

ИЗЪЯНЫ

ЧЕРТЫ



Шаг



Защита



Стойкость

НАВЫКИ

НАВЫК

УРОВЕНЬ

СНАРЯЖЕНИЕ

ПРЕДМЕТ

ВЕС

РАНЫ

-2

-1

УСТАЛОСТЬ

ПРЕОБРАЗОВАНИЯ СИЛ

- **Бронебойность (от +1 до +3).** Каждый потраченный ПС прибавляет силе ББ 2 — вплоть до максимума ББ 6.
- **Дальнобойность (+1/+2).** Дистанция силы удваивается за 1 ПС и утраивается за 2. Неприменимо к силам, действующим на расстоянии касания.
- **Избирательность (+1).** Используя силу, которая воздействует на всех в рамках шаблона, маг может выбрать, кого чары заденут, а кого нет.
- **Продолжительный урон (+2).** В свой следующий ход цель получает урон, равный базовому урону силы, пониженному на ступень. Этот эффект длится только один ход. Если урон от силы соответствовал d4, из проверки урона убирается один d4.
- **Свечение/затенение (+1).** Свечение создаёт мягкий свет в пределах малого шаблона (с центром на цели). Оно налагает штраф -2 на проверки скрытности цели и отменяет 1 пункт штрафа за освещение для тех, кто её атакует. Затенение частично скрывает цель и размывает её очертания, атаки по ней получают штраф -1, а сама цель добавляет +1 к проверкам скрытности.
- **Сдерживание/разгон (+1).** Сдерживание снижает базовый шаг цели на 2, пока действует сила. Разгон, наоборот, увеличивает шаг на 2.
- **Тяжёлое оружие (+2).** Атака считается тяжёлым оружием.
- **Усталость (+2).** Применима к силам, наносящим урон или вынуждающим противника проходить проверку. Если сила повлияла на цель, та вдобавок получает уровень усталости. Это не может привести к состоянию при смерти.



СПИСОК ПРАВИЛ ИГРОВОГО МИРА

Выберите правила для вашей кампании и как-нибудь отметьте их.

Так всем участникам игры будет проще ориентироваться.

- **Без пунктов силы:** персонажи с мистическим даром не пользуются **ПУНКТАМИ** силы, а проходят проверки сверхъестественного навыка со штрафом, равным половине его стоимости в **ПУНКТАХ СИЛЫ** (округлённой вверх). Поддерживать силы можно сколько угодно, но каждая добавляет штраф -1 на все следующие проверки сверхъестественного навыка.
- **Больше пунктов навыков:** в высокотехнологичных игровых мирах игроки получают 15 пунктов навыков при создании персонажа.
- **Быстрое выздоровление:** персонажи проходят проверки **ЕСТЕСТВЕННОГО ВЫЗДОРОВЛЕНИЯ** раз в день, а не раз в пять дней, а также восстанавливают уровень **УСТАЛОСТИ** от **СИНЯКОВ И УШИБОВ** раз в четыре часа, а не раз в день.
- **Герои без брони:** **ДИКИЕ КАРТЫ** без **БРОНИ** добавляют +2 к **ПРОВЕРКАМ НА ПРОЧНОСТЬ**.
- **Герои не умирают:** герои и значимые злодеи не погибают, а раз за разом возвращаются в историю.
- **Многоязычное общество:** персонажи владеют количеством языков, равным половине их **СМЕКАЛКИ** (на ступени d6).
- **Непредсказуемая магическая отдача:** **КРИТИЧЕСКИЙ ПРОВАЛ** при проверке сверхъестественного навыка приводит к событию из специальной таблицы.
- **Ограничение ранений:** **ДИКИЕ КАРТЫ** никогда не получают более четырёх **РАНЕНИЙ** от одного попадания.
- **Реалистичный урон:** за каждое попадание, нанёсшее им **РАНЕНИЕ**, **ДИКИЕ КАРТЫ** совершают бросок по **ТАБЛИЦЕ УВЕЧИЙ**.
- **Решимость:** герои получают **РЕШИМОСТЬ** — ресурс, добавляющий d6 к результатам проверок параметров и урона на один раунд. **РЕШИМОСТЬ** они обретают в особые моменты триумфа и трагедии. Действие **РЕШИМОСТИ** можно продлевать за **ФИШКИ**.
- **Рождённый героем:** игроки игнорируют требования к **РАНГУ** для выбора **ЧЕРТ** при создании персонажа.
- **Слепая удача:** персонаж может потратить **ФИШКУ**, чтобы перебросить **КРИТИЧЕСКИЙ ПРОВАЛ** и неожиданным образом преуспеть.
- **Специализация навыков:** персонажи выбирают специализацию в ряде навыков, а применяя их иным образом получают штраф -2.
- **Тяжелый выбор:** персонажи ведущего получают **ФИШКИ** только тогда, когда их тратят игроки.
- **Фанатики:** помощники злодея получают урон вместо него.
- **Эпическое приключение:** за **ФИШКУ** единожды использовать любую **БОЕВУЮ ЧЕРТУ**, которой у персонажа нет.
- **Хитрые уловки:** успех с подъёмом на броске **УЛОВКИ** ведёт к случайному эффекту из специальной таблицы.