Манёвры

Быстрая атака: три атаки в один раунд с –4 к *Драке* или 6 выстрелов с –4 к Стрельбе; –2 к *Защите*.
Выход из ближнего боя: близко расположенные противники могут провести свободную атаку по отступающему персонажу.
Глухая оборона: проверка *Драки* +2 заменяет значение *Защиты*.
Добивание: мгновенное убийство беззащитного противника при помощи оружия.
Двойной выстрел/короткая очередь: +1/+2 к *Стрельбе* и урону.
Застать врасплох: +4 к атаке и урону.
Захват: встречная проверка *Драки* для захвата. При подъёме противник в шоке.
Касание (например для проверки магии): +2 к *Драке*.
Несмертельный урон: персонаж теряет сознание и не умирает после перехода в состояние при смерти.
Обезоруживание: –2 к атаке; оппонент должен сделать проверку Силы против урона или выронить оружие.
Оборона: +2 к *Защите*, но персонаж бездействует.
Объединение сил: +1 к *Драке* за каждого дополнительного атакующего в ближнем бою персонажа; максимум +4.
Огонь на подавление: при успешной проверке *Стрельбы* все цели в пределах Среднего шаблона осуществляют проверку *Характера* чтобы избежать шока; если на игральной кости, соответствующей Характеру, выпадает 1, то персонаж получает стандартный урон.
Оружие в каждой руке: –2 к атаке; дополнительно –2 для второй руки, если персонаж не Амбидекстр.
Прицеливание: +2 к следующей проверке Стрельбы/Метания при условии, что персонаж не действует в этот раунд.
Стрельба в ближнем бою: приемлемы только пистолеты, сложность равна Защите.
Толчок: встречная проверка *Силы*. При успехе можно ударить, оттолкнув цель на 1 клетку (2 при подъёме), или уронить навзничь. Если защищающийся сталкивается с препятствием после толчка, то он получает урон 1d6 за каждую непройденную клетку. Разбег на 3 или более клеток даёт +2 к проверке. Щит даёт дополнительный урон.
Уловки: поединок воли, –2 к *Защите*, при подъёме противник в шоке.
Яростная атака: +2 *Драка*; +2 урон; –2 *Защита*.

Модификаторы

Безоружный противник: вооруженный +2 к *Драке*.
Дистанция: ближняя —; средняя –2; дальняя –4.
Навзничь: –2 к *Драке* и *Защите*, аналогично среднему укрытию.
Ненадежная опора: –2 к проверкам навыка *Стрельбы*.
Освещение: сумерки –1; темнота –2; кромешный мрак –4.
Прицельная атака: конечность –2; голова –4 (+4 урон); небольшая цель –4; крошечная цель –6.
Укрытие: лёгкое –1; среднее –2; надёжное –4; почти полное –6.

Игрок _____

Описание

Заметки

Оружие
_____ Дист. __/__/__ Ск. ___ Урон _____ ББ ___
Примечание _____
Кол-во/боезапас: ____

Оружие
_____ Дист. __/__/__ Ск. ___ Урон _____ ББ ___
Примечание _____
Кол-во/боезапас: ____

Оружие
_____ Дист. __/__/__ Ск. ___ Урон _____ ББ ___
Примечание _____
Кол-во/боезапас: ____

Снаряжение
_____ Вес: ___ _____ Вес: ___
_____ Вес: ___ _____ Вес: ___
_____ Вес: ___ _____ Вес: ___
_____ Вес: ___ _____ Вес: ___
_____ Вес: ___ _____ Вес: ___
_____ Вес: ___ _____ Вес: ___
_____ Вес: ___ _____ Вес: ___
_____ Вес: ___ _____ Вес: ___
_____ Вес: ___ _____ Вес: ___
Нагрузка: ___/___; Штраф: ___

Силы
1. _____ Дист. __/__/__ Цена ___ Длит. ___
Урон/Эффект _____
2. _____ Дист. __/__/__ Цена ___ Длит. ___
Урон/Эффект _____
3. _____ Дист. __/__/__ Цена ___ Длит. ___
Урон/Эффект _____
4. _____ Дист. __/__/__ Цена ___ Длит. ___
Урон/Эффект _____
5. _____ Дист. __/__/__ Цена ___ Длит. ___
Урон/Эффект _____
6. _____ Дист. __/__/__ Цена ___ Длит. ___
Урон/Эффект _____
7. _____ Дист. __/__/__ Цена ___ Длит. ___
Урон/Эффект _____
8. _____ Дист. __/__/__ Цена ___ Длит. ___
Урон/Эффект _____
Пункты силы: ___/___

Ранения: -1 -2 -3 При смерти -2 -1 Усталость

Имя _____
Концепция _____ **Раса** _____

Шаг ___ Защита ___ Броня ___ Стойкость ___ Харизма ___

Параметры
Ловкость
4 6 8 10 12
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Смекалка
4 6 8 10 12
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Характер
4 6 8 10 12
_____
_____
_____
_____

Сила
4 6 8 10 12
_____
_____

Выносливость
4 6 8 10 12
_____
_____

Изъяны
_____
_____
_____

Черты
_____ _____
_____ _____
_____ _____

Стартовые
0: _____ 5: _____
10: _____ 15: _____

Новичёк
20: _____ 25: _____
30: _____ 35: _____

Закалённый
40: _____ 45: _____
50: _____ 55: _____

Ветеран
60: _____ 65: _____
70: _____ 75: _____

Герой
80: _____ 90: _____
100: _____ 110: _____
120: _____ 130: _____
140: _____ 150: _____

Легенда

Опыт
1 2 3 4 Повышение

Увечья
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____