

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.

Игрок



Описание



Заметки

