

Снаряжение

Цена Вес

Боевые манёвры

Игрок: _____

2В/3В: +1/+2 к *стрельбе* и урону. См. режимы стрельбы на стр. 73.
Автоматический огонь: штраф -2, авто X = количество игр. костей. Стр. 94.
Атаки по площади: шаблоны, отклонение, укрытие. См. стр. 95
Беззащитная цель: +4 к проверкам атаки и урону по этой цели.
Безоружный противник: вооруженный получает +2 к проверкам *драки*.
Быстрая атака/6В: три атаки в один раунд с -4 к *драке* или 6 выстрелов с -4 к *стрельбе*; -2 к *защите*. Подробнее см. стр. 96-97.
Выход из ближнего боя: близко расположенные противники могут провести свободную атаку по отступающему персонажу.
Глухая оборона проверка *драки* +2 заменяет значение *защиты*.
Действия второй рукой: штраф -2 на действия не ведущей рукой.
Добивание: мгновенное убийство беззащитного противника.
Захват: встречная проверка *драки* для захвата; при подъёме противник в *шоке*. Действия в захвате см. на стр. 97-98.
Импровизированное оружие: бывает малое, среднее и крупное. См. стр. 98.
Касание: +2 к проверке *драки*.
Ненадежная опора: -2 к проверкам навыка *стрельбы*.
Несмертельный урон: персонаж теряет сознание и не умирает после перехода в состояние *при смерти*.
Обезоруживание: -2 к атаке (-4 если целиться в оружие); чтобы удержать оружие оппонент должен пройти проверку *силы* против урона.
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*; при *осложнении (1)* они получают урон от оружия.
Препятствия: *броня* препятствия (стр. 100) прибавляется к *бронь* цели.
Прицеливание: +2 к следующей проверке *стрельбы/метания* при условии, что персонаж не действует в этот раунд.
Прицельная атака: конечность -2; голова или жизненно важный орган -4 (+4 урон); небольшая цель -4; крошечная цель -6.
Распластанный персонаж: *среднее укрытие* на дистанции больше 3 клеток. В ближнем бою -2 к *защите* и проверкам *драки*.
Сломать предмет: *защита 2*, *подъёмы* и *взрывы* не учитываются, урон определённого типа должен превзойти *прочность* предмета (стр. 101).
Стрельба в ближнем бою: применимы только пистолеты и револьверы, сложность атаки равна *защите* оппонента.
Толчок: встречная проверка *силы*. При успехе можно ударить, оттолкнув цель на 1 клетку (2 при подъёме), или сбить с ног. Если защищающийся сталкивается с препятствием после толчка, то он получает урон d6 за каждую непройденную клетку. Разбег на 3 или более клеток даёт +2 к проверке. Щит даёт дополнительный урон, см. стр. 102.
Уловки: *поединки воли*, -2 к *защите*, при подъёме противник в *шоке*.
Яростный удар: +2 к проверке *драки*; +2 к урону; -2 к *защите*.

Дистанция: ближняя — ; средняя -2; дальняя -4.
Освещение: сумрак -1; темнота -2; крошечный мрак -4.
Укрытие: лёгкое -1; среднее -2; надёжное -4; почти полное -6.

Комфортная нагрузка: _____

Нагрузка: _____ Штраф: _____



