

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:** *поединок 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: \_\_\_\_\_



