

ТАБЛИЦА УВЕЧИЙ

Карта	Увечье
2–10	Торс: ваш персонаж получил увечье в области между пахом и подбородком.
	Пики Сломлен: ловкость понижается на одну ступень (до минимума d4).
	Червы Памят: выносливость понижается на одну ступень (до минимума d4).
	Бубны Избит: сила понижается на одну ступень (до минимума d4).
	Трефы Покалечен: персонаж получает мелкий изъян <i>болезненность</i> (или крупный, если мелкий уже есть).
Валет	Нога: персонаж получает изъян <i>хромота</i> (или изъян <i>одноногий</i> , если герой уже <i>хромым</i>). Если валет красный — нога правая, если чёрный — левая.
Дама	Левая рука: рука не работает как при изъязне <i>однорукый</i> (но если выведена из строя ведущая рука, то на действия персонажа налагаются штрафы за работу неведущей рукой).
Король	Правая рука: рука не работает как при изъязне <i>однорукый</i> (но если выведена из строя ведущая рука, то на действия персонажа налагаются штрафы за работу неведущей рукой).
Туз	Голова: ужасное ранение в голову.
	Пики Левый глаз: повреждён глаз; герой получает изъян <i>одноглазый</i> (или <i>слепой</i> , если у персонажа уже был повреждён правый глаз).
	Червы Правый глаз: повреждён глаз; герой получает изъян <i>одноглазый</i> (или <i>слепой</i> , если у персонажа уже был повреждён левый глаз).
	Бубны Отвратительный шрам: персонаж получает изъян <i>уродство</i> .
	Трефы Травма головы: <i>смазка</i> понижается на одну ступень (до минимума d4).
Джокер	Пах: если это не временное увечье, то без чуда хирургии или магии персонаж не сможет оставить потомство. Другого эффекта нет.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Способ	Скорость
Бег	+d6 к шагу, действие
Пешком	шаг
Ползком	1/3 шага, нельзя бежать; встать: –2 к шагу
Пригнувшись	1/2 шага
Прыжок	1 с места, 2 с разбега; +1 при успешной проверке силы
Труднопроходимые участки	вдвое медленнее

НАНЕСЕНИЕ УРОНА

Урон	Цель не в шоке	Цель уже в шоке
Меньше стойкости	—	—
Стойкость +0 — +3	шок	ранение
Стойкость +4	ранение и шок	ранение
За каждые +4 далее	+1 ранение	+1 ранение

МОДИФИКАТОРЫ ЕСТЕСТВЕННОГО ВЫЗДОРОВЛЕНИЯ

Мод.	Условия
–2	тяжёлое путешествие
–2	отсутствие медицинского ухода
–2	тяжёлые условия окружающей среды (сильный холод, жара или дождь)
—	медицинский уход (1940 год или раньше)
+1	медицинский уход (1941–2009 год)
+2	медицинский уход (2010 год или позже)

МОДИФИКАТОРЫ МАСКИРОВКИ

Модификатор	Ситуация
+2	ползком
–2	бегом
+1	сумерки
+2	темнота
+4	крошечный мрак
+1	лёгкое укрытие
+2	среднее укрытие
+4	надёжное укрытие

МОДИФИКАТОРЫ ЛАЗАНИЯ

Модификатор	Ситуация
+2	средневековое снаряжение
+4	современное снаряжение
–2	неудобно хвататься руками
–2	мокрая или скользкая поверхность

МОДИФИКАТОРЫ ВЫСЛЕЖИВАНИЯ

Модификатор	Ситуация
+2	преследование более, чем пятерых
+4	свежий снег
+2	грязь
+1	пыль
–4	идёт дождь
–2	поиск следа при плохом освещении
–2	след старше одного дня
–2	цель путает следы

МОДИФИКАТОРЫ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Ландшафт	Скорость	Тип ландшафта
Лёгкий	–0 км/ч	равнины, дорога
Средний	–1 км/ч	каменистая пустыня, небольшие холмы
Трудный	–3 км/ч	холмы, пустыня, обычный лес
Очень трудный	–5 км/ч	горы, густой лес, болото

ТАБЛИЦА РЕАКЦИЙ

2d6	Начальная реакция
2	Враждебность: персонаж явно враждебен и изо всех сил будет мешать. Он не поможет без щедрого вознаграждения.
3–4	Несговорчивость: персонаж не захочет помочь, пока не увидит в этом выгоду для себя.
5–9	Нейтралитет: персонажу всё равно. Он поможет за небольшую награду, если дело простое. Если дело трудное, то попросит достойное вознаграждение.
10–11	Дружелюбие: персонаж готов уступить. Простую задачу он выполнит скорее всего бесплатно (или за символическое вознаграждение), на опасное задание пойдёт за справедливую оплату или иные услуги.
12	Желание помочь: персонаж мечтает помочь и, наверное, поможет бесплатно или за символическое вознаграждение, в зависимости от сложности задания.

ЗНАНИЕ (ЯЗЫКИ)

Навык	Способность
d4	персонаж умеет читать, писать, говорить на повседневные темы
d6	персонаж может поддерживать длительную беседу, хотя иногда сбивается
d8	персонаж свободно разговаривает
d10	персонаж может разговаривать на нескольких диалектах одного языка
d12	персонаж свободно цитирует классиков, писавших на этом языке

НАГРАДА ЗА ПРОДВИЖЕНИЕ

Опыт	Ситуация
1	Группа добилась немногого, либо встреча была короткой.
2	У группы было больше успехов, чем неудач.
3	Группа весьма преуспела, и её свершения заметно скажутся на сюжете.

БОЕВЫЕ МАНЁВРЫ

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 <i>драки</i> .
Быстрая атака / 6В	три удара в один раунд с -4 к <i>драке</i> или шесть выстрелов с -4 к <i>стрельбе</i> ; -2 к <i>защите</i> (см. стр. 96-97).
Выход из ближнего боя	противники на соседних клетках могут провести свободную атаку по отступающему.
Глухая оборона	проверка <i>драки</i> (+2) заменяет <i>защиту</i> , но персонаж бездействует.
Действия второй рукой	штраф -2 на действия неведущей рукой.
Добивание	мгновенное убийство беспомощной жертвы.
Захват	встречная проверка <i>драки</i> для захвата, при подъёме противник в <i>шоке</i> ; действия в захвате см. на стр. 97-98.
Импровизированное оружие	-1 к атаке и <i>защите</i> ; бывает малое, среднее и крупное (см. стр. 98).
Касание	+2 к проверке <i>драки</i> , нет урона от атаки.
Ненадежная опора	-2 к проверкам <i>стрельбы</i> .
Несмертельный урон	противник <i>теряет сознание</i> вместо того, чтобы оказаться <i>при смерти</i> .
Обезоруживание	-2 к атаке (-4, если целиться в оружие); чтобы удержать оружие, оппонент должен пройти проверку <i>силы</i> против урона.
Оборона	+2 к <i>защите</i> , но персонаж может только переместиться на свой шаг.
Объединение сил	+1 к <i>драке</i> за каждого дополнительного противника цели на соседних с ней клетках; максимум +4.
Оружие в каждой руке	две отдельных атаки со штрафом -2.
Огонь на подавление	при успешной проверке <i>стрельбы</i> все цели в пределах СШ осуществляют проверку <i>характера</i> ; при провале цель в <i>шоке</i> , при <i>осложнении</i> (1) — получает урон (см. стр. 94).
Поединок воли	встречная проверка <i>запугивание/характер</i> или <i>провокация/смекалка</i> ; +2 к следующему действию против цели, при подъёме она в <i>шоке</i> .
Препятствия	<i>броня</i> препятствия (стр. 100) прибавляется к <i>бронь</i> цели.
Прицеливание	+2 к следующей проверке <i>стрельбы</i> / <i>метания</i> , но персонаж бездействует.
Распластанный персонаж	<i>среднее укрытие</i> против атак с дистанции больше 3 клеток; -2 к <i>защите</i> и проверкам <i>драки</i> .
Сломать предмет	<i>защита</i> 2, подъёмы и взрывы не учитываются, урон определённого типа должен превзойти <i>прочность</i> предмета (стр. 101).
Стрельба в ближнем бою	только пистолеты и револьверы, сложность атаки равна <i>защите</i> цели.
Толчок	встречная проверка <i>силы</i> (+2 с разбегу); при успехе можно оттолкнуть, ударить щитом или сбить с ног (стр. 102).
Уловки	встречная проверка <i>ловкости</i> или <i>смекалки</i> ; -2 к <i>защите</i> цели, при подъёме она в <i>шоке</i> .
Яростный удар	+2 к проверке <i>драки</i> ; +2 к урону; -2 к <i>защите</i> до следующего хода.

МОДИФИКАТОРЫ ОСВЕЩЕНИЯ

Мод.	Освещение
-1	сумрак
-2	темнота
-4	кромешный мрак

МОДИФИКАТОРЫ УКРЫТИЙ

Мод.	Укрытие
-1	лёгкое
-2	среднее
-4	надёжное
-6	почти полное

МОДИФИКАТОРЫ ДИСТАНЦИИ

Мод.	Дистанция
—	ближняя
-2	средняя
-4	дальняя

РАЗМЕРЫ СУЩЕСТВ

Размер	Пример существа	
Мелкий	-2	кошка, пикси, большая крыса, собака
	-1	большая собака, рысь, гоблин, ребёнок
	+0	человек
Средний	+1	орк
	+2	бык, горилла, медведь, лошадь
	+3	огр, бурый медведь
Крупный	+4	носорог, большая белая акула
	+5	небольшой слон
	+6	дрейк, крупный слон
	+7	тираннозавр, косатка
Огромный	+8	дракон
	+9	голубой кит
	+10	кракен, левиафан

МОДИФИКАТОРЫ РАЗМЕРА ПРОТИВНИКОВ

Размер атакующего	Размер цели			
	М	С	К	О
Мелкий	—	+2	+4	+6
Средний	-2	—	+2	+4
Крупный	-4	-2	—	+2
Огромный	-6	-4	-2	—

МОДИФИКАТОРЫ ПРИЦЕЛЬНОЙ АТАКИ

Мод.	Цель
-2	конечность
-4	небольшая цель
-4	голова или жизненно важный орган (урон +4)
-6	крошечная цель

РЕЖИМЫ СТРЕЛБЫ

1В	Одиночный выстрел. Если не используются манёвры или черты, то персонаж проходит проверку <i>стрельбы</i> со сложностью 4 и наносит соответствующий урон, указанный в таблице оружия.
2В	Двойной выстрел, иногда «полуавтоматический огонь». Оружие может произвести сразу два выстрела. Вместо того, чтобы дважды бросать кости, прибавьте +1 к проверкам <i>стрельбы</i> и урона. Расходуется два патрона из боезапаса.
3В	Короткая очередь. Единожды нажав на курок, стрелок может выпустить сразу три пули. В результате этого он получает +2 к проверкам <i>стрельбы</i> и урона за счёт расхода сразу 3 патронов.
6В	Веерный огонь. Шесть выстрелов со штрафом -4. См. манёвр «Быстрая атака» на стр. 96.
Авто X	Длинная очередь. X выстрелов со штрафом -2. См. манёвр «Автоматический огонь» на стр. 94.
Залп X	Чаще всего это касается двустольного дробовика. Если персонаж хочет выстрелить из всех стволов одного предмета оружия сразу, он действует согласно правилам <i>автоматического огня</i> (см. стр. 94), но расходует только X патронов. При помощи залпов невозможно вести <i>огонь на подавление</i> .

ТАБЛИЦА ХАРАКТЕРОВ

Карта	Красная масть	Чёрная масть
2	галантный	неотёсанный
3	юный	старый
4	весёлый	печальный
5	подвижный	ленивый
6	смышлёный	туповатый
7	открытый	загадочный
8	наблюдательный	рассеянный
9	милосердный	жестокий
10	изобретательный	бестолковый
В	бывалый	простодушный
Д	сострадательный	бесчувственный
К	героический	подлый
Т	бесстрашный	трусливый
Джокер	Вытяните 2 карты и используйте обе. Если они противоречат друг другу, подумайте, как это обыграть, или сделайте персонажа ДК!	

БРОНЯ ПРЕПЯТСТВИЙ

Броня	Препятствие
+1	стекло, кожа
+2	витражное окно, щит
+3	деревянная стена, лист металла, дверца машины
+4	дубовая дверь, толстый лист металла
+6	стена из бетонных блоков
+8	кирпичная стена
+10	каменная стена, пуленепробиваемое стекло

ПРОЧНОСТЬ ОБЪЕКТА

Объект	Прочность	Тип урона
Лёгкая дверь	8	дробящий, режущий
Тяжёлая дверь	10	дробящий, режущий
Замок	8	дробящий, режущий
Нож, меч	10	дробящий, режущий
Верёвка	4	колющий, режущий
Малый щит	8	дробящий, режущий
Средний щит	10	дробящий, режущий
Большой щит	12	дробящий, режущий

ТАБЛИЦА СТРАХА

Карта*	Эффект	Трефы
Дама и выше	Прилив адреналина: страх делает персонажа сильнее. Персонаж добавляет +2 ко всем проверкам параметров и урона в свой следующий ход.	Паника: персонаж убегает от опасности на свой полный шаг + результат проверки бега, после этого он оказывается в шоке.
9–Валет	Шок: персонаж в шоке.	
6–8	Мелкая боязнь: персонаж получает мелкий изъязв боязнь в результате психологической травмы.	
4–5	Крупная боязнь: персонаж получает крупный изъязв боязнь.	
2–3	Клеймо страха: персонаж в шоке. Страх оставляет свой след на его теле: седая прядь, подергивающийся глаз или что-то иное, что снижает харизму героя на 1.	
Ниже 2	Сердечный приступ: страх захлестывает персонажа настолько сильно, что у несчастного останавливается сердце. Он при смерти и должен пройти проверку выносливости (–2). При успехе персонаж в шоке и не может пытаться оправиться от него в течение d4 раундов. При провале он умирает через 2d6 раундов. Проверка лечения (–4) спасает персонажу жизнь, но несчастный остаётся при смерти.	

* За каждый пункт штрафа на проверку храбрости (учитывая ранения и усталость) понизьте достоинство карты на ступень (например, –2 превратит валета в 9). Трефы модифицировать не нужно.

ПОГОНИ: ДИСТАНЦИЯ АТАКИ И ПРЕПЯТСТВИЯ

Карта	Дистанция	Препятствие
2	Вне зоны. Враг слишком далеко или скрылся из виду. Атака в этом раунде невозможна.	Катастрофа: пройдите проверку параметра со штрафом –4. При провале персонаж попадает в катастрофу: машина врежется в скалу на полной скорости, бегущий падает с обрыва и т. д. Если подобное развитие событий невозможно, то считается, что транспорт остановлен, беглец сдался и т. п. Персонаж в любом случае выбывает из погони.
3–10	Дальняя дистанция (–4).	Серьёзное препятствие: на пути оказался какой-то объект. Пройдите проверку параметра со штрафом –2, чтобы обогнуть препятствие, или транспортное средство получит урон от столкновения.
В–Д	Средняя дистанция (–2).	Небольшое препятствие: на пути оказался какой-то объект. Пройдите проверку параметра, чтобы обогнуть препятствие, или транспортное средство получит урон от столкновения.
К–Дж*	Ближняя (без штрафа), можно атаковать в ближнем бою.	Помехи: что-то мешает персонажу увидеть цель, поэтому он не может атаковать её в этом раунде.

* Джокер даёт все обычные преимущества тому, кто его вытянул. К тому же эффект распространяется на пассажиров.

УРОН ОТ ОГНЯ

Урон	Описание
+2	горящее оружие
d10	горящая рука или нога
2d10	огнемет
3d10	лава

ВОЗДЕЙСТВИЯ ЯДОВ

Тип	Провал	Успех	Подъём
Смертельный	смерть через 2d6 раундов	1 ранение и истощение	истощён
Сильный	смерть через 2d6 минут	1 ранение и истощение	истощён
Парализующий	паралич на 2d6 минут	паралич на 2d6 раундов	утомлён
Усыпляющий	обморок на 2d6 часов	обморок на 2d6 минут	утомлён