

Таблица критических попаданий

Любое удваивание или утраивание вреда относится к *базовому вреду* (а не к урону). В любом случае цель не получает права на активную защиту против этих атак.

- 3 - Удар наносит тройной вред.
- 4 - СП цели защищает с половинной эффективностью (округляется вниз) после применения всех делителей брони.
- 5 - Удар наносит двойной вред.
- 6 - Удар наносит максимальный вред.
- 7 - Если *любое* количество вреда прошло через СП, считайте этот удар как нанесший серьёзную рану, независимо от реально нанесенного вреда.
- 8 - Если *любое* количество вреда прошло СП, удар наносит удвоенный болевой шок (до макс. штрафа -8). Если удар пришелся в конечность или придаток, он также калечит их. Это только временный эффект: увечье пройдет через (16-3Д) секунд, минимум через две, если нанесенного вреда было недостаточно для реального увечья.
- 9, 10, 11 - Только обычный вред.
- 12 - Обычный вред, и жертва роняет все, что держит, независимо от того, пробил ли удар СП.
- 13, 14 - Если *любое* количество вреда прошло через СП, считайте этот удар как нанесший серьёзную рану, независимо от реально нанесенного вреда.
- 15 - Удар наносит максимальный обычный вред.
- 16 - Удар наносит двойной вред.
- 17 - СП цели защищает с половинной эффективностью (округляется вниз) после применения всех делителей брони.
- 18 - Удар наносит тройной вред.

Таблица критических попаданий в голову

Эта таблица используется только при критических попаданиях в голову (*лицо, череп или глаза*). В любом случае цель не получает возможности активной защиты.

- 3 - Удар наносит максимальный обычный вред и игнорирует СП.
- 4, 5 - СП цели защищает с половинной эффективностью (округляется вниз) после применения всех делителей брони. Если *любое* количество вреда прошло через СП, считайте этот удар как нанесший серьёзную рану, независимо от реально нанесенного вреда.
- 6, 7 - Если атака была нацелена в *лицо* или *череп*, удар попадает в *глаз*, даже если эта атака не может естественным образом наноситься в глаз. Если удар в глаза невозможен (например, удар сзади), считайте аналогично результату 4.
- 8 - Обычный вред от удара по голове, цель теряет равновесие: в следующий ход нужно использовать Бездействие (но можно защищаться как обычно).
- 9, 10, 11 - Только обычный вред от удара по голове.
- 12, 13 - Обычный вред от удара по голове. Если *любое* количество вреда прошло через СП, *тупая* атака вызывает глухоту (восстановление - см. *Длительность увечий*, с.422), любая другая наносит жуткий шрам (жертва теряет один уровень внешности, а в случае *разъедающего* или *обжигающего* вреда - два).
- 14 - Обычный вред от удара в голову, жертва роняет оружие (если имела два оружия, бросьте еще кубик, чтобы определить, какое из них уронит).
- 15 - Удар наносит максимальный обычный вред.
- 16 - Удар наносит двойной вред.
- 17 - СП цели защищает с половинной эффективностью (округляется вниз) после применения всех делителей брони.
- 18 - Удар наносит тройной вред.

Таблица критических промахов

- 3, 4 - Ваше оружие ломается и становится бесполезным. *Исключение:* Некоторые виды оружия устойчивы к поломке. Это твердые, прочные виды *тупого* оружия (палицы, цепи, булавы, металлические прутья и т.д.), магическое оружие, огнестрельное оружие (кроме оружия с колесцовым замком, управляемых ракет и лучевого оружия) и оружие отличного качества. Если у вас подобное оружие, бросьте еще раз; Только если второй раз выпал результат «поломка оружия», то оно действительно ломается. Если вы выбросили другое число, то роняете оружие. См. *Сломанное оружие* (с.485).
- 5 - Вы ухитрились попасть по *своей* руке или ноге (50% шанс для каждого случая). *Исключение:* Если это была *проникающая* или *пробивающая* дистанционная атака, бросьте еще раз. Пырнуть себя трудно, но возможно. Если второй раз выпал результат «попадание по себе», считайте что он и случился - *наносится* половина или полные повреждения, в зависимости от обстоятельств. Если же выпал другой результат - используйте его.
- 6 - То же, что 5, но лишь половина вреда.
- 7 - Вы теряете равновесие. Вы *ничего* не можете делать (даже свободных действий) до следующего хода. Все виды активной защиты получают -2 до следующего хода.
- 8 - Рука соскальзывает с оружия. Потратьте дополнительный ход на Подготовку, чтобы приготовить его перед следующим использованием.
- 9, 10, 11 - Вы роняете оружие. *Исключение:* *Дешевое оружие ломается*, см. 3.
- 12 - как 8.
- 13 - как 7.
- 14 - При проведении *амплитудной* контактной атаки ваше оружие вылетает из руки на 1к ярдов - с 50% вероятностью прямо вперед или прямо назад. Находящиеся в месте падения, должны сделать успешную проверку ЛВ или получить половину повреждений от падающего оружия! Если вы делали *прямую* атаку в контактом бою, парировали или атаковали дистанционным оружием, вы просто роняете оружие, как описано в пункте 9 выше.
- 15 - Вы растянули плечо! Рука, которой вы держали оружие, «сломана» до конца встречи. Вы не обязательно роняете оружие, но не можете использовать его ни для защиты, ни для нападения в течение 30 минут.
- 16 - Вы падаете! (При использовании дистанционного оружия см. 7)
- 17, 18 - Ваше оружие ломается. См. пункт 3, выше.

Вред от брошенных предметов

Брошенные предметы наносят прямые повреждения, зависящие от вашей СЛ (см. *Таблица повреждений*, стр. 16), с поправкой на вес предмета, которая дана в таблице ниже. Тип нанесенных повреждений обычно дробящий. Хрупкий предмет (или брошенный персонаж) получит такое же количество повреждений, какое и нанесет. Делайте бросок повреждений отдельно для брошенного предмета и для цели.

Вес	Вред
До БГ/8	Прямой, -2 за кубик
До БГ/4	Прямой, -1 за кубик
До БГ/2	Прямой
До БГ	Прямой, +1 за кубик
До 2×БГ	Прямой
До 4×БГ	Прямой, -1/2 за кубик (округляем вниз)
До 8×БГ	Прямые, -1 за кубик

Таблица крит. промахов в безоружном бою

Таблица только для критических промахов *безоружных* атак (укус, когти, захват, удар головой, ногой, рукой сбивание и т.д.) или парирований, включая проводимые животными.

- 3 - Вы вырубите себя! Подробности - на усмотрение Мастера - возможно, вы поскользнулись и ударились головой, или наткнулись лицом на щит или кулак противника. Бросайте 3Д каждые 30 минут для восстановления сознания.
- 4 - Если парировали или атаковали конечностью, то растянули ее: 1 вреда, конечность считается «покалеченной». Вы не можете использовать ее для атаки и защиты в течение 30 минут. Если били головой, кусали и т.д., то потянули мышцы и ощущаете умеренную боль (см. *Раздражающие состояния*, с.428) в течение (20-3Д) минут, минимум 1 минуту.
- 5 - Вы ударили в твердый объект (стену, пол и т.д.) вместо врага или парирования его атаки. Используемая конечность получает тупой вред, равный *вашему* прямому вреду, ей наносимому; СП защищает нормально. *Исключение:* если атакуете противника, вооруженного готовым проникающим оружием, то попадаете по оружию! Вы получаете вред от оружия, но основанный на *своей* СЛ, а не на СЛ противника.
- 6 - Аналогично 5, но получается половина вреда. *Исключение:* если атаковали природным оружием - когтями, зубами и т.д. - оно ломается: 1 вреда от будущих атак, пока вы не вылезаете (восстановление см. в разделе *Длительность калечащих повреждений*, с.422).
- 7 - Вы спотыкаетесь. Если атаковали, то проходите на один ярд за противника и заканчиваете свой ход, отвернувшись; сейчас он за вами! Парировав, вы падаете; см. 8.
- 8 - Вы падаете!
- 9, 10, 11 - Вы теряете равновесие. Не можете *ничего* больше делать (даже свободных действий) до следующего своего хода, а все ваши активные защиты получают в это время -2.
- 12 - Вы поскользнулись. Бросьте ЛВ, чтобы не упасть. Если били ногами, то бросайте ЛВ-4, или с *удвоенным* обычным штрафом, если использовали технику, требующую броска ЛВ даже при обычном провале (например, ЛВ-8 для Удара в прыжке).
- 13 - Вы ослабили защиту. Все виды активной защиты на следующий ход получают -2, любые премии Оценки или штрафа Финта против вас до следующего вашего хода имеют *удвоенный* эффект. Это очевидно находящимся поблизости врагам.
- 14 - Вы спотыкаетесь; см. 7.
- 15 - Вы *растянули* мышцы. Получите 1к-3 вреда конечности (одной из них, если использовали несколько) или шее если кусали, бодали и т.д. Вы также теряете равновесие и получаете -1 на все атаки и защиту на следующий ход. Вы получаете -3 на любое действие, где нужно использовать поврежденную конечность (на *любое* действие, если повредили шею!) до исцеления вреда. Если вы обладаете Высоким болевым порогом, этот штраф уменьшается до -1.
- 16 - Вы попали в твердый объект; см. 5.
- 17 - Вы растянули мышцу или конечность, как в 4. *Исключение:* животные с ИН 3-5 промахиваются так серьезно, что теряют самообладание. Если будет возможно, они сбегут на следующий свой ход. Если же они загнаны в угол, то постараются сдаться (подставят горло или живот и т.д.).
- 18 - Вы вырубите себя; см. 3.
Бойцы, которые не могут упасть (например, змеи и те, кто уже лежит на земле): любой результат «падение» приводит к получению 1к-3 общего вреда. Подробности - на усмотрение Мастера - может быть, противник наступил на вас!
Летающие и плавающие: любой результат «падение» - это попадание в неловкое положение тела с теми же результатами (-4 на атаку, -3 на защиту).

Модификаторы контактного боя

При атаке в контактном бою *эффективное умение* рассчитывается так:

1. Берется применяемое базовое умение оружия или безоружной атаки (в некоторых ситуациях оно ограничивается другими умениями – Свободным падением, Верховой ездой, Скафандром и т.д.)

2. Применяются соответствующие модификаторы состояния, приведенные ниже. Модификаторы накапливаются, но общий штраф за *видимость* не может превысить -10 (-6 если используется вслепую). Если применяется любой модификатор, со звездочкой (*), итоговый уровень умения после всех модификаторов не может превысить 9.

Результат броска, равный этому, или меньше – попадание.

Манёвры атакующего

Тотальная атака (точная): +4.

Движение и атака: -4*

Поза атакующего

Ползком или лежа: -4 (во время ползания до-

ступны только атаки с досягаемостью «В»)

На коленях, сидя или присев: -2

Модификаторы активной защиты

При выполнении уклона, блока или парирования бросок активной защиты высчитывается следующим образом:

1. Берется вычисленное значение Уклона, Блока или Парирования. (Преимущества Боевые рефлексы и Улучшенная защита увеличивают эти значения выше обычного.)

2. Применяются подходящие модификаторы ситуации, описанные ниже. Все модификаторы накопительны.

Результат броска, равный или меньше, чем полученное значение означает успешную защиту.

Снаряжение защищающегося

Парирование ножом или кинжалом: -1 к Парированию

Парирование цепью или кнутом: -2 к парированию

Парирование посохом: +2 к Парированию

Щит или плащ: +ПЗ щита (см. *Таблицу щитов*, с.287), кроме атак огнестрельным оружием.

Парирование оружия невооруженным: -3 к Парированию (+0 против Прямого удара или с использованием Дзюдо или Карате).

Манёвры защищающегося

Тотальная атака: защита невозможна!

Тотальная защита (увеличенная): +2 к одному из видов: Парир., Блок или Уклон.

Обстоятельства атаки

Воздействие (кашель, рвота и т.д.): см. *Воздействия* (с.428)

Плохая поверхность (footing): -2 и больше (на усмотрение Мастера)

Схвачен: -4

Держит большой щит: -2

Серьезный отвлекающий фактор (напр., горит вся одежда): -3 и хуже (на усмотрение Мастера)

Умеренный отвлекающий фактор (напр., горит часть одежды): -2

Бой верхом, животное атаковано в свой последний ход: -2

Бой верхом, скорость транспорта относительно цели 7+: -1

Шок: -ЕЖ, потерянные в последний ход (максимум -4)

СП ниже необходимой для данного оружия: -1 за каждое недостающее очко

Держит щит в бою вплотную: -ПЗ щита

Другие действия атакующего

Обманная атака: -2 за -1 штрафа к защите врага

Двойная атака: -4/-8 основной/неосновной рукой (-4/-4 с Обоюдорукостью)

Оценка: +1 за ход (максимум +3)

Атака неосновной рукой: -4 (с Обоюдорукостью – без штрафов).

Движение и атака: Парирование невозможно, только уклонение или блок

Поза защищающегося

Лежа или ползком: -3

На коленях или сидя: -2

Обстоятельства защищающегося

Выше атакующего: +1 за 3' разницы в высоте, +2 за 4', +3 за 5'

Воздействие (кашель, рвота и т.д.): См. *Воздействия* (с.428).

Плохая поверхность: -1 и больше (на усмотрение Мастера).

Ниже атакующего: -1 за 3' разницы в высоте, -2 за 4', -3 за 5'

Не видит атакующего: -4, попытки парирования или блокирования требуют броска Слуха-2.

Бой вплотную: парировать можно только оружием с досягаемостью «В»

Отвлечение (напр., горящая одежда): -1 и больше (на усмотрение Мастера).

Нагрузка: штраф, равный уровню нагрузки к броскам Уклонения, Парирования Дзюдо, Карате и любым фехтовальным оружием.

Бой верхом: Штраф, равный разнице между умением Верховая езда и 12 (при Верховой езде 12+ штрафов нет).

Оглушение: -4.

Форма атаки

Атака сзади: защита невозможна (с периферийным зрением – с -2).

Скоростной удар: -6 на обе атаки (-3 для

Учеников мастера или Мастера оружия).

Удары в бою вплотную: -2.

Удар наугад: -5*

Цель (выбрать одно)

Зона попадания: 0 для туловища, -2 за руку или ногу, -3 за пах, -4 за кисть или стопу, -5 за лицо, -7 – за череп; *проникающие и пробивающие* атаки могут быть нацелены в жизненные органы с -3 или в глаза с -9.

Зона попадания, сквозь щели в доспехах: -8 для туловища, -10 в любых других зонах (например, прорезь для глаз в шлеме).

Оружие, *повредить*: -5 по оружию с досягаемостью «С» (нож) или пистолету; -4 по оружию с досягаемостью 1 (палаш), -3 по оружию с досягаемостью 2+ (копье) или винтовке.

Оружие, *выбить*: как и выше, но дополнительно -2, если вы не используете фехтовальное оружие.

Видимость

Не видно *ничего*: -10 (-6, если персонаж при-
вычен к слепоте)*

Не видно врага: -6, или -4, если вы знаете его местонахождение с точностью до ярда*

Плохое освещение, дым, туман и т.д.: от -1 до -9 (на усмотрение Мастера).

Атака сбоку или «огнибающая»: -2 (без штрафов с Периферийным зрением).

Атакующий использует лазерный прицел: +1 к Уклонению, если точку видно

Обманная атака: -1 за каждые -2, взятые атакующим к своей атаке

Двойная атака: -1, если обе атаки пришлись на одну цель

Цеп: -4 Парирование/-2 Блокирование (-2/-1 против нунчаку); фехтовальное оружие парировать не может.

Успешный финт: штраф, равный значению победы атакующего

Метательное оружие: -1 к Парированию, или -2 Парированию, если снаряд очень *маленький* (1 фунт и меньше)

Другие действия защищающегося

Акробатическое уклонение: +2, если бросок Акробатики успешен, -2 если провален

Уклонение с падением: +3 к Уклонению против атак *дистанционным* оружием

Яростная защита: +2 (стоит 1 ЕУ)

Повторное парирование: -4 за каждую попытку после первой, накопительно (*половинные* штрафы для фехтовального оружия, Учеников мастера и Мастеров оружия)

Парирование неосновной рукой: -2 к Парированию (без штрафов с Обоюдорукостью)

Отступление: +3 к Уклонению, а также Парированию с использованием Бокса, Дзюдо или Карате; иначе +1.

Таблица зон попадания людей и гуманоидов

Бросок	Зона (Штраф)	Прим.
-	Глаз (-9)	[1, 2]
3-4	Череп (-7)	[1, 3]
5	Лицо (-5)	[1, 4]
6-7	Правая нога (-2)	[5]
8	Правая рука (-2)	[5, 6]
9-10	Торс (0)	
11	Пах (-3)	[1, 7]
12	Левая рука (-2)	[5, 6]
13-14	Левая нога (-2)	[5]
15	Кисть (-4)	[6, 8, 9]
16	Стопа (-4)	[8, 9]
17-18	Шея (-5)	[1, 10]
-	Органы (-3)	[1, 11]

[1] Атака, проваленная на 1, попадает в торс.

[2] В глаза может быть нацеленная только *проникающая, пробивающая и лучевая обжигающая атака* – и только спереди или с флангов. Рана свыше ЕЖ/10 приводит к слепоте на этот глаз. Во всех остальных отношениях считается за череп, но не имеет дополнительного СП!

[3] Череп имеет дополнительно СП2. Модификатор урона равен *4. Бросок нокдауна делается с -10. *Критические попадания используют таблицу критических попаданий в голову* (с.556). *Исключение*: эти эффекты не применяются к *токсическому* вреду.

[4] Челюсть, щеки, нос, уши и т.д. Если цель носит шлем с открытым лицом, СП шлема не применяется. Броски нокдауна делаются с -5. Критические попадания используют таблицу *Критических попаданий в голову*. *Разрезающий* вред получает модификатор урона *1,5, и если наносит серьезную рану, *также* ослепляет на один глаз (*на оба*, если повреждения превышают полные ЕЖ). Случайные атаки сзади на этом результате приводят к попаданию в череп.

[5] Конечность. уменьшите модификатор урона *крупного, огромного пробивающего и проникающего* вреда до *1. Любая серьезная рана (потеря свыше 1/2 ЕЖ за один удар) калечит конечность. Повреждения свыше этого порога теряются.

[6] Если имеется щит, *удвойте* штраф на попадание: -4 для руки, несущей щит, -8 для кисти.

[7] Мужчины и самцы подобных видов получают *удвоенный* шок от *тупого* вреда, а броски нокдауна делают с -5. Во всех остальных отношениях считается попаданием в торс.

[8] Придаток. Считается как конечность, но калечащая серьезная рана засчитывается уже при потере 1/3 ЕЖ за один удар. Весь лишний вред теряется.

[9] При случайном броске бросьте еще 1к: 1-3 – правая, 4-6 – левая.

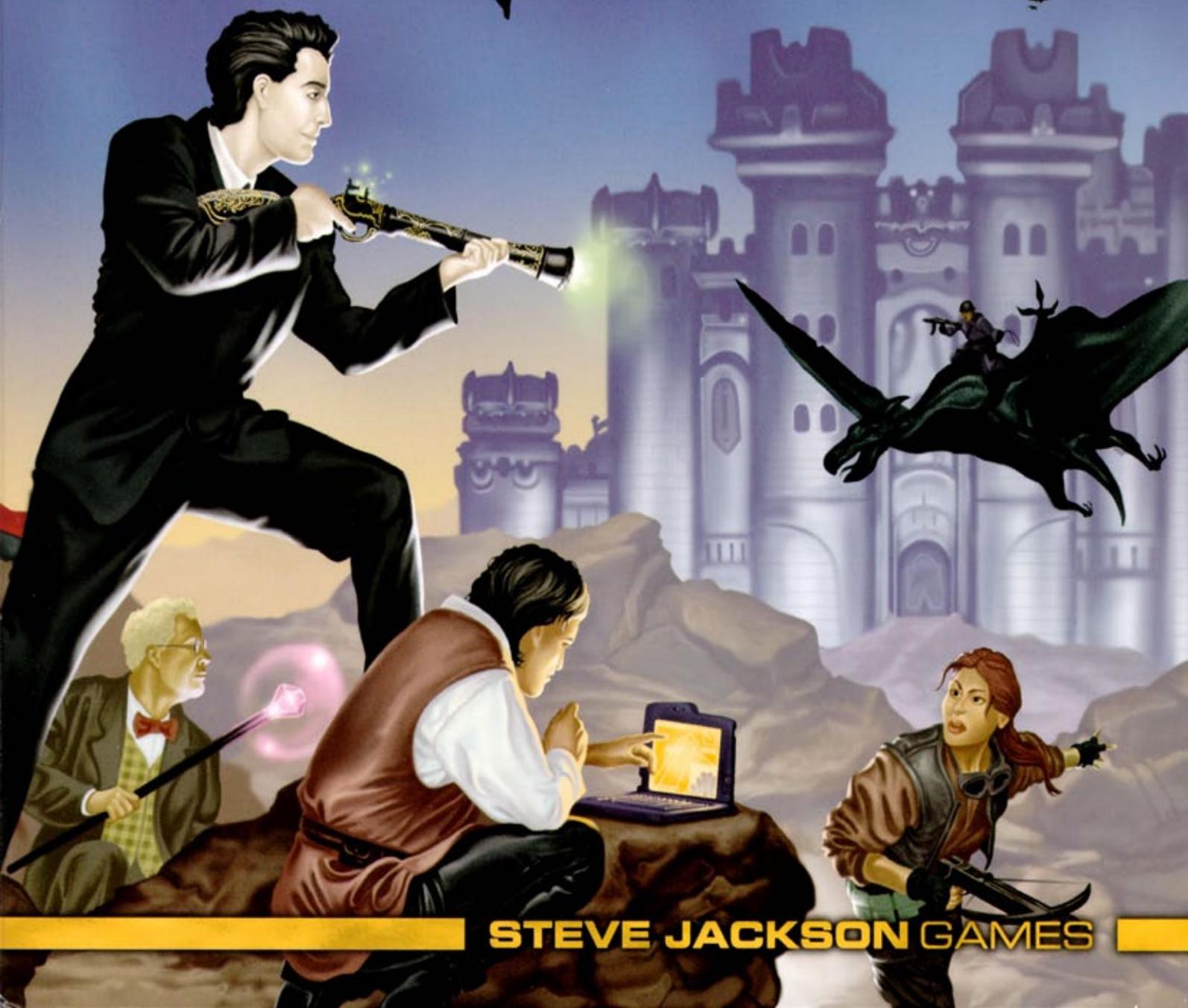
[10] Шея и горло. Модификатор урона для *турых* и *разрезающих* атак увеличивается на *1,5, а *режущих* – на *2. На усмотрение Мастера, убитый режущим ударом в горло может быть обезглавлен!

[11] Легкие, сердце, почки и т.д. Модификатор урона для *проникающих* и *пробивающих* атак увеличивается на *3. Модификатор урона *лучевых обжигающих* атак увеличивается на *2. Другие формы атак не могут быть нацелены в жизненные органы.

GURPS

Fourth Edition

GM'S SCREEN



STEVE JACKSON GAMES

Модификаторы дистанционного боя

При дистанционной атаке *эффективное умение* определяется так:

1. Берётся ваше базовое умение данного дистанционного оружия.
2. Применяется Модификатор Размера (МР) цели.
3. Применяется модификатор расстояния до цели и её скорости; см. *Таблицу Размеров, Скоростей и Расстояний* (с.550).
4. Берутся нужные модификаторы условий из списка ниже. Модификаторы складываются, но итоговый за *видимость* не может превышать -10. Если применяется *любой* помеченный звездочкой (*), то итоговый уровень умения после всех модификаторов не может превысить 9.

Результат, равный данному числу, или меньше - попадание. В случае быстрой стрельбы вы получаете одно *дополнительное* попадание за каждый *полный* множитель Отдачи, укладываемый в успешность броска атаки.

Манёвры атакующего

Тотальная атака (точная): +1
Движение и атака: -2 или -Разм оружия, что хуже.

Обстоятельства атаки

Воздействие (кашель, рвота и т.д.): см. *Воздействия* (с.428)
Плохая поверхность (footing): -2 и больше (на усмотрение Мастера)
Бой вплотную: штраф, равный Размеру оружия (см. *Оружие для боя вплотную*, с.391).
Поврежденное оружие: -ЕЖ, потерянные в последний ход (максимум -4).
Серьёзный отвлекающий фактор (напр., горит вся одежда): -3 и хуже (на усмотрение Мастера)
Умеренный отвлекающий фактор (напр., горит часть одежды): -2
Шок: -ЕЖ, потерянные в последний ход (максимум -4)
СЛ ниже необходимой для данного оружия: -1 за каждое недостающее очко

Атака с движущегося транспорта

Если оружие *не* закреплено на стабилизируемой стойке, общая премия за Точность, Прицеливание, упор и системы наведения не может превышать SR транспорта. Воздушная техника: -1 для ручного оружия, для другого - 0.
Стрелок свесился с одной стороны транспорта, стрельба ведётся вверх/под ним: -6.
Наземное транспортное средство, хорошая дорога: -1 для ручного оружия, для другого - 0.
Наземный транспорт, плохая дорога: 0 для стабилизированного орудия или внешнего крепления; -1 для фиксированного крепления, лафета; -2 для внешнего открытого крепления; -3 для ручного оружия
Наземный транспорт, нет дороги: -1 для стабилизированного орудия или внешнего крепления; -2 для фиксированного кре-

пления, лафета; -3 для внешнего открытого крепления; -4 для ручного оружия
Космический транспорт: 0
Повернуться в седле или кресле транспортного средства и атаковать врага позади вас: -4.
Транспорт в последний ход уклонялся, и вы - не водитель: -2, или -4 если транспорт воздушный
Проваленный бросок управления транспортом: штраф равен величине провала
Водный транспорт, спокойная вода: 0 для стабилизированного орудия или внешнего крепления; -1 для фиксированного крепления, лафета; -2 для внешнего открытого крепления; -3 для ручного оружия
Водный транспорт, волнение: -1 для стабилизированного орудия или внешнего крепления; -2 для фиксированного крепления, лафета; -3 для внешнего открытого крепления; -4 для ручного оружия

Стрельба по возможности

Проверка цели перед выстрелом: -2.
Просматривалось гексов: 0 при 1 гексе, -1 за 2 гекса; -2 за 3-4 гекса или линию огня; -3 за 5-6 гексов; -4 за 7-10 гексов, -5 за 11+ гексов.

Другие действия атакующего

Прицеливание один ход: +Точность оружия
Упор оружия: +1, если потратил ход на Прицеливание
Двойная атака: -4/-8 основной/неосновной рукой (-4/-4 с Обоюдорукостью)
Дополнительное прицеливание: +1 за две секунды, +2 за 3 и больше секунд.
Атака неосновной рукой: -4 (с Обоюдорукостью - без штрафов).
Высунуться и атаковать: -2, Прицеливание невозможно
Быстрая стрельба: 0 за 2-4 выстрела, +1 за 5-8 выстрелов; +2 за 9-12 выстрелов; +3 за 13-16 выстрелов; +4 за 17-24 выстрелов; +5 за 25-49 выстрелов; +6 за 50-99 выстрелов; +7 за 100-199 выстрелов и т.д.

Цель

Для попадания в определенную зону тела или по оружию используйте штрафы, описанные в *Модификаторах контактного боя* (с.547). Если у цели есть укрытие, вы можете выбрать стрельбу без штрафов по случайной зоне поражения (выстрелы, попавшие в *прикрытую* зону, всегда попадают по укрытию, а в *частично* прикрытую зону при результате 4-6 на 1к) или целиться в определенные зоны (и получить дополнительный штраф -2, если эта зона частично скрыта).

Стрельба через легкое укрытие: -2
Стрельба мимо других персонажей: -4 за каждого стоящего на линии огня
Цель присела, стоит на коленях, сидит или лежит: *дополнительно* -2 на попадание в туловище, пах или ноги
Цель видна только частично: -2

Системы прицеливания

Лазерный прицел: +1
Оптический прицел: +1 за секунду Прицеливания, вплоть до максимальной премии прицела.

Поломки огнестрела

При поломке бросьте 3к и см. таблицу:

- 3-4 - Проблема с механикой или электроникой.
- 5-8 - Осечка.
- 9-11 - Заклинивание.
- 12-14 - Осечка.
- 15-18 - Проблема с механикой или электроникой, возможен взрыв.

Проблемы с механикой или электроникой

Оружие не стреляет. Для выявления проблемы нужен бросок Оружейник или ИН-умения для данного оружия (требуется манёвр Подготовка). Когда проблема установлена, для ее разрешения сделайте бросок умения Оружейник. Каждая попытка починить оружие занимает час, в случае критического провала оружие окончательно ломается.
Гранаты: проблемы с запалом, детонирует на 1к секунд позже.

Осечка

Оружие не стреляет. Для выявления проблемы нужен бросок Оружейник+2 или ИН-умения для данного оружия (требуется манёвр Подготовка). У револьверов следующий выстрел нормальный. Иначе каждая попытка устранить проблему требует трех манёвров Подготовки, двух свободных рук и успешного броска умения Оружейник+2 или умения данного оружия. Критический провал приводит к возникновению проблем с механикой или электроникой.
Гранаты: не взрывается, вообще.

Заклинивание

Оружие делает выстрел, после чего механизм заедает или оно по иной причине прекращает стрелять. (выстрел - обычная атака) Каждая попытка расклинить механизм требует трех манёвров Подготовки, двух свободных рук и успешного броска умения Оружейник или ИН-умения для данного

РАЗМЕР, СКОРОСТЬ/РАССТОЯНИЕ

С/Р	Размер	Линейный размер
0	-15	1/5"
0	-14	1/3"
0	-13	1/2"
0	-12	2/3"
0	-11	1"
0	-10	1,5"
0	-9	2"
0	-8	3"
0	-7	5"
0	-6	8"
0	-5	1 фут
0	-4	1,5 фута
0	-3	2 фута
0	-2	1 ярд
0	-1	1,5 ярда
0	0	2 ярда
-1	+1	3 ярда
-2	+2	5 ярдов
-3	+3	7 ярдов
-4	+4	10 ярдов
-5	+5	15 ярдов
-6	+6	20 ярдов
-7	+7	30 ярдов
-8	+8	50 ярдов
-9	+9	70 ярдов
-10	+10	100 ярдов
-11	+11	150 ярдов
-12	+12	200 ярдов
-13	+13	300 ярдов
-14	+14	500 ярдов
-15	+15	700 ярдов
-16	+16	1.000 ярдов
-17	+17	1.500 ярдов
-18	+18	2.000 ярдов (1 миля)
-19	+19	3.000 ярдов
-20	+20	5.000 ярдов (2,5 мили)
И т.д.	И т.д.	И т.д.

Эта прогрессия может увеличиваться до бесконечности, каждое 10-кратное увеличение в линейных размерах дает +6 МР или -6 к мод. Скорости/Расстояния.

Транспортная система наведения: от +1 до +3, если стрелок потратит ход на прицеливание
Незнакомое оружие или система наведения: -2

Видимость

Слепота, полная темнота, цель полностью невидима: -10*
Не видно врага: -6, или -4, если вы знаете его местонахождение с точностью до 1 ярда*
Частичная темнота, туман, дым: от -1 до -9 (на усмотрение Мастера)
Цель немного скрыта (в кустах): -2.

оружия с -4. При успехе оружие вновь начинает работать. При провале починка пока не удалась, но можно пытаться еще. Критический провал приводит к возникновению проблем с механикой или электроникой.

Лучевое оружие: считайте этот результат проблемой с механикой или электроникой.
Гранаты и прочее одноразовое оружие: не срабатывает; оно не выстрелит или не взорвется вообще.

Взрыв

Любое огнестрельное оружие ТУ3 или граната ТУ4, оружие заряжаемое с казенной части или самовзводное может взорваться прямо перед лицом владельца, нанося 1к+2 дроб взр [2к] вреда. Если оружие использует взрывчатые боеприпасы, то вместо этого используются повреждения от боеприпаса. Оружие ТУ5+ не взрывается - считайте этот результат проблемой с механикой или электроникой.



Cover Art by John Zeleznik

www.sjgames.com



SJGO1995 **01-0005** Printed in the USA

ТАБЛИЦА БРОСКОВ СТРАХА

Когда персонаж проваливает бросок страха, бросьте 3 кубика. Добавьте к выпавшему результату величину провала броска страха и посмотрите в данную таблицу. Иногда получаются неприменимые результаты. Мастер может изменить их или сделать повторный бросок, чтобы вышло что-то получше – особенно в случаях бросков страха в результате трепета (например, при встрече с божественной красотой) или умопомрачительной сложности (инопланетная геометрия или радикальная концепция) вместо ужаса.

- 4, 5 – Оглушение на 1 секунду, затем – автоматическое восстановление.
- 6, 7 – Оглушение на одну секунду. Затем каждый ход бросок немодифицированной Воли для восстановления.
- 8, 9 – Оглушение на одну секунду. Затем каждый ход бросок Воли с модификаторами, примененными к данному броску Страха, для восстановления.
- 10 – Оглушение на 1к секунд. Затем каждую секунду делается бросок Воли с вышеуказанными модификаторами, для восстановления.
- 11 – Оглушение на 2к секунд. Затем каждую секунду делается бросок Воли с вышеуказанными модификаторами, для восстановления.
- 12 – Спазмы желудка. Рвота в течение (25-3Д) секунд, затем – каждую секунду бросок против 3Д для восстановления; см. *Состояния недееспособности* (с.428). в зависимости от обстоятельств, это может быть просто неудобным – или просто смертельно опасным.
- 13 – Вы приобретаете новую ментальную причуду (см. *Причуды*, с.162). Это единственный способ получить более 5 причуд.
- 14, 15 – Вы теряете 1к ЕУ, и оглушены на 1к секунд – как в пункте 10.
- 16 – Вы оглушены на 1к секунд (как в пункте 10), и приобретаете новую причуду (как в пункте 13).
- 17 – Обморок на 1к минут, затем – бросок 3Д каждую минуту для восстановления.
- 18 – Обморок, как выше, и бросок 3Д немедленно. При провале вы получаете 1 очко вреда, упав в обморок.
- 19 – Серьезный обморок на 2к минут. Бросок 3Д каждую минуту для восстановления. 1 ЕЖ вреда.

- 20 – Обморок, граничащий с шоком – на 4к минут. Вы теряете 1к ЕУ.
- 21 – Паника. Вы с криками бегаеете вокруг, сидите и рыдаете или делаете еще что-либо столь же бесполезное, в течение 1к минут. По истечении этого времени, каждую минуту делается бросок немодифицированной Воли, чтобы отойти от этого эффекта.
- 22 – Вы приобретаете Заблуждение (с.130) на -10 очков.
- 23 – Вы приобретаете Фобию (с.148) на -10 очков, или другой равноценный ментальный недостаток.
- 24 – Заметный физический эффект на усмотрение Мастера: волосы седеют, вы старитесь на пять лет за одну ночь, частично глохнете и т.д. В игромеханических терминах, вы получаете -15 очков физических недостатков (в этих целях каждый год старения стоит -3 очка).
- 25 – Если у вас уже есть Фобия или другой ментальный недостаток, логично связанный с субъектом страха, значение Самоконтроля ухудшается на одну ступень. Если же это не так, либо если значение Самоконтроля уже равно 6, вы получаете новую Фобию или другой ментальный недостаток на -10 очков.
- 26 – Обморок на 1к минут, как в пункте 18, и новый ментальный недостаток на -10 очков, как в пункте 22.
- 27 – Обморок на 1к минут, как в пункте 18, и новый ментальный недостаток на -10 очков, как в пункте 23.
- 28 – Поверхностная кома. Вы падаете без сознания, и делаете бросок 3Д каждые 30 минут для восстановления. В течение 6 часов после восстановления сознания, все броски умений и атрибутов делаются с -2.
- 29 – Кома. Как выше, но вы без сознания на 1к часов. Затем делайте бросок 3Д; если он провален, кома продолжается еще 1к часов и так далее.
- 30 – Ступор. Ваш взгляд устремлен в никуда в течение 1к дней; затем делайте бросок 3Д. При провале вы остаетесь в ступоре еще на 1к дней и так далее. Если вы выжили и очнулись, все броски умений и атрибутов делаются с -2 в течение стольких же дней, сколько вы провели в коме.
- 31 – Судороги. Вы теряете контроль над своим телом, и падаете в судорогах на 1к секунд, теряя 1к ЕУ. Кроме того, сделайте бросок 3Д. При провале вы получаете 1к повреждений. При критическом провале вы *навсегда* теряете 1 ЕЖ.

- 32 – Удар. Вы падаете на землю, получая 2к повреждений из-за легкого сердечного приступа или инсульта.
- 33 – Полная паника. Вы теряете над собой контроль; возможны почти *любые* действия (Мастер кидает 3к: чем выше результат, тем более бесполезна ваша реакция). Например, вы можете броситься со скалы, чтобы спастись от монстра. Если вы пережили первую реакцию, сделайте бросок Воли, чтобы преодолеть страх. При провале Мастер снова делает бросок для панической реакции, и так далее!
- 34 – Вы приобретаете 15-очковое Заблуждение (с.130).
- 35 – Вы приобретаете 15-очковую Фобию (с.148) или другой ментальный недостаток на -15 очков.
- 36 – Серьезный физический эффект – как в пункте 24, но эквивалентен -20 очковому физическому недостатку.
- 37 – Серьезный физический эффект – как в пункте 24, но эквивалентен физическим недостаткам на -30 очков.
- 38 – Кома, как в пункте 29, и Заблуждение на -15 очков, как в пункте 34.
- 39 – Кома, как в пункте 29, и Фобия на -15 очков, или другой набор ментальных недостатков на -15 очков, как в пункте 35.
- 40+ – Как в пункте 39, но жертва также теряет 1 очко ИН *навсегда*. Это автоматически снижает все умения и заклинания, основанные на ИН на 1.

КРИТИЧЕСКИЙ ПРОВАЛ ЗАКЛИНАНИЙ

Киньте 3 кубика. Если результат из данной таблицы кажется *неуместным* или является *полезным* для заклинателя – кидайте снова. Мастер не обязан использовать данную таблицу; он может импровизировать. Импровизация должна подходить к ситуации, и не должна убивать мага на месте.

- 3 – Заклинание полностью провалено; заклинатель получает 1к повреждений.
- 4 – Заклинание обрушивается на мага (если вредоносное) или на случайного врага поблизости (если полезное).
- 5-6 – Заклинание сотворяется на компаньона мага (если вредоносное) или близстоящего врага (если полезное).
- 7 – Заклинание действует на другую цель – друга, врага, случайный объект – кидайте случайным образом, Мастер выбирает на что именно.
- 8 – Заклинание полностью провалено; заклинатель получает 1 очко повреждений.
- 9 – Заклинание полностью провалено; заклинатель оглушен, необходим бросок по ИН чтобы прийти в себя.
- 10-11 – Заклинание создает лишь громкий шум, радужную вспышку или запах, и т.д.
- 12 – Заклинание дает очень слабый вариант своего обычного эффекта.
- 13 – Заклинание действует обратно своему обычному действию.
- 14 – Заклинание как будто сработало, но это лишь бесполезная иллюзия. Мастер должен попытаться убедить мага и его союзников, что заклинание сработало!
- 15-16 – Заклинание действует обратно своему обычному действию. На случайную цель.
- 17 – Ничего не происходит, однако заклинатель забывает это заклинание. Сделайте бросок ИН через неделю и, если он провален, каждую следующую неделю, пока заклинание не будет восстановлено.
- 18 – Заклинание полностью провалено. Появляется демон (или другое враждебное создание) и атакует заклинателя (если заклинатель и заклинание не является абсолютно «добрым», на усмотрение Мастера).

МОДИФИКАТОРЫ ДАЛЬНИХ ДИСТАНЦИЙ

Используется для информационных заклинаний, действующих на больших расстояниях и схожих преимуществ. Если расстояние попадает между значениями, используется *высшее* из них.

Расстояние	Штраф
до 200 ярдов	0
1/2 мили	-1
1 миля	-2
3 мили	-3
10 миль	-4
30 миль	-5
100 миль	-6
300 миль	-7
1.000 миль	-8

Каждое дальнейшее увеличение дистанции в 10 раз дает еще -2 штрафа.

ВЕРОЯТНОСТЬ УСПЕХА

Уровень умения	Вероятность успеха	Уровень умения	Вероятность успеха
3	0,5%	10	50,0%
4	1,9%	11	62,5%
5	4,6%	12	74,1%
6	9,3%	13	83,8%
7	16,2%	14	90,7%
8	25,9%	15	95,4%
9	37,5%	16+	98,1%

ТАБЛИЦА ПОЗ

Поза	Атака	Защита	Цель	Движение
Стоя	норм.	норм.	норм.	норм., спринт
Пригнувшись	-2	норм.	-2	2/3 (+1/2 за клетку)
На коленях	-2	-2	-2	1/3 (+2 за клетку)
Ползком	-4*	-3	-2†	1/3 (+2 за клетку)
Сидя	-2	-2	-2	нет
Лежа	-4	-3	-2†	1 ярд/с

* Позволены контактные атаки только досягаемостью «В»
 † Если атакующий находится на вашей высоте или ниже, а дистанция до цели превышает рост атакующего, он может атаковать вас в торе, как если бы он был наполовину открыт (-2 к попаданию), и вообще не может целиться в ваш пах, ноги или стопы. Если вы опустите голову, он не сможет попасть в вашу шею, глаза или лицо.

Сложность задачи

Данный модификатор отделен от модификаторов за культуру, снаряжение, язык, технологический уровень и т.п. персоны, выполняющей данную задачу, и может даваться любому, пытающемуся ее выполнить. Он складывается со всеми другими модификаторами.

В описании многих умений уже указаны модификаторы сложности - к примеру, -5 при Взломе на ощупь - но количество возможных ситуаций столь велико, что все предусмотреть невозможно. Ниже приведены несколько примеров для Мастеров:

- +10** - *Автоматический успех.* Задачи, настолько обыденные, что Мастер считает, что бросок не нужен, за исключением особенных обстоятельств.
- +8 или +9** - *Тривиальная.* Ситуации, когда провал почти невозможен, и для него необходимо крайнее невезение.
- +6 или +7** - *Очень легкая.* Провал возможен, но маловероятен.
- +4 или +5** - *Легкая.* Большинство обычных задач, ежедневная работа.
- +2 или +3** - *Весьма нетрудная.* Немного рискованная задача, которую большинство людей смогут выполнить без труда.
- +1** - *Нетрудная.* Большинство найдут ее рискованной, но профессионал проделает ее с легкостью.
- 0** - *Средняя.* Большинство приключенческих действий и умений, используемых в стрессовой ситуации.
- 1** - *Затруднительная.* Задача, которая доставит проблемы новичку, но не профессионалу.
- 2 или -3** - *Весьма затруднительная.* Стрессовая ситуация, бросающая вызов даже профессионалу. Опытные приключенцы без колебаний пойдут на этот риск!
- 4 или -5** - *Сложная.* Даже эксперт попытается избежать этого. Настоящий «мастер» по-прежнему не встретит особых проблем.
- 6 или -7** - *Очень сложная.* Ситуации, в которых даже мастера подумают дважды.
- 8 или -9** - *Опасная.* Это тот случай, когда даже величайшие мастера не надеются на успех.
- 10** - *Невероятная.* Человек в здравом уме даже пытаться не будет. Мастер может запретить такие попытки.

Таблица СП укрытий

Материал	СП/дюйм
Алюминий	20-30
Кирпич	5-8*
Бетон	6-9*
Бетон, укрепленный	10-12*
Стекло, обычное	5-8
Стекло, бронированное	10-20
Железо	40-60
Мешки с песком	3
Сталь, мягкая	50-60
Сталь, твердая	60-70
Камень	8-13*
Дерево	0,5-1*

* Повторные атаки по ограниченной области снижают СП, как описано после *Таблицы повреждений сооружениям* (с.558).

Модификаторы ТУ (с.В168)

Для технологических ИН-умений:

ТУ Снаряжения	Штраф
ТУ умения +4 или больше	Невозможно!
ТУ умения +3	-15
ТУ умения +2	-10
ТУ умения +1	-5
ТУ умения	0
ТУ умения -1	-1
ТУ умения -2	-3
Дополнительный -1 к ТУ	-2

Для других технологических умений: -1 за единицу разницы ТУ умения и оборудования.

Ознакомление (с.В169)

Незнакомое снаряжение: -2

Снаряжение другого ТУ: сложите штраф Знакомства и Модификатор ТУ.

Шесть и более знакомств по умению: бросок умения. При удаче больше нет штрафов при использовании.

Незнакомая культура: -3 к умениям Пирושки, Знаок, Криминология, Танцы, Определение лжи, Дипломатия, Заговаривание зубов, Игры, Язык жестов, Геральдика, Запугивание, Лидерство, Торговля, Поэзия, Политика, Психология, Публичное выступление, Хорошие манеры, Сексапильность, Социология, Знание улиц и Обучение.

Географические и временные рамки (с.В176)

Штрафы для умений Знание местности, Свежие новости (региональные) (с.186), География (региональная) (с.198) и История (с.200) при использовании вне специализации.

Расстояние: штрафы таблицы Модификаторов дальних дистанций (с.241). На ТУ5 и выше Мастер может бросить 3к против ТУ+1 (например, 9 и меньше на ТУ8) для отмены штрафов за расстояние.

Время: используйте таблицу Модификаторов дальних дистанций, но *мили* замените на *годы*.

Различия в ТУ: удваивает штраф за время (так разница в 2 уровня ТУ даст *4, и т.д.).

Класс местности (по возрастанию): хутор; Городок или деревня; Город; Баронство, Княжество, Герцогство или небольшое государство; Большое государство; Планета; Межпланетное государство; Галактика.

Зная *большую* область и желая узнать о *меньшей*: -2 за каждый класс разности.

Зная о местности и желая узнать о другой схожей с ней по размерам: применяйте таблицу Модификаторов дальних дистанций.

Зная *меньшую* область и желая узнать о *большой*: -2 за каждый класс разности.

Модификаторы физиологии (с.В181)

Применяются для: Язык тела, Диагностика (с.187), Первая помощь (с.195), Врачебное дело (с.213), Парализующие удары (с.215), Смертельные удары (с.215) и Хирургия (с.223). Когда вы работаете с представителями вашего вида, эти умения действуют точно, как и написано. При встрече с другим видом, используются *следующие* модификаторы:

Виды с похожей физиологией: от -2 (человек и эльф) до -4 (человек и тролль).

Виды с отличной физиологией, но из вашего мира: -5. Этот модификатор обычен для всех нормальных животных.

Полностью чужеродные виды: -6 или хуже (на усмотрение Мастера).

Механизмы: бросок невозможен! Эти умения совсем не действуют на созданий с мета-чертой Машина (с.263).

Успешный бросок подходящего умения позволит избежать этих штрафов. Этот бросок обычно делается против соответствующей специализации Физиологии, хотя для животных может подойти и Биология-4.

Модификаторы снаряжения (с.В345)

Без оборудования: -10 для технологических умений, -5 для других. Некоторые умения *вообще* невозможно использовать, не обладая нужным оборудованием!

Импровизированное: -5 для технологических умений, -2 для других.

Базовое: Без модификатора. Это наиболее обычный вариант.

Хорошего качества: +1. Стоимость 5× базовой.

Отличного качества: +2. Стоимость около 20× базовой стоимости.

Лучшее, доступное на вашем ТУ: +ТУ/2, округляется вниз (минимум +2). Обычно не продается!

Если вы используете снаряжение качества «базовое» или лучше, но находящееся не в идеальном состоянии, *дополнительно* применяются следующие штрафы:

Не хватает важного элемента: -1 за каждый.

Поврежденное оборудование: от -1 до -3.

Модификаторы языка (с.В24)

Применяются для умений Заговаривание зубов, Публичная речь, Исследования, Быстрое чтение, Обучение и Письмо.

Ломаное произношение: -3

Акцент: -1

Творчество (Поэзия, Пение и т.д.): удвойте штрафы!

Затраты времени (с.В346)

Дополнительное время (неспеша): удвоенное даст +1, 4× даст +2, 8× даст +3, 15× даст +4 и 30× даст +5.

Заметьте, эта премия дается только в случае, если Мастер считает, что долгая работа может принести выгоду.

Недостаток времени (спешка): -1 за каждое уменьшение времени на 10%.

В киношной кампании Мастер может позволить попытку с -10 для мгновенного выполнения задачи.

Заметьте, если у умения есть свои модификаторы времени (например, церемониальная магия), они отменяют данные модификаторы.

КРИТИЧЕСКИЕ УСПЕХ И ПРОВАЛ

Бросок 3 или 4 - это *всегда* критический успех.

Бросок 5 - критический успех при *эффективном* умении 15+.

Бросок 6 - критический успех при *эффективном* умении 16+.

Бросок 18 - *всегда* критический провал.

Бросок 17 - критический провал, при *эффективном* умении 15 или *меньше*; иначе это обычный провал.

Любой результат, на 10 превышающий уровень *эффективного* умения - критический провал: 16 при умении 6, 15 при умении 5, и так далее.

МОДИФИКАТОР РАЗМЕРА И ДОСЯГАЕМОСТЬ

MP	Досяг.	MP	Досяг.
+1	+0*	+6	+7
+2	+1	+7	+10
+3	+2	+8	+15
+4	+3	+9	+20
+5	+5	+10	+30

* Досягаемость оружия «В» (Вплотную) увеличивается до досягаемости 1, но это единственный эффект.

Краткая таблица реакции (с.В560)

Бросьте 3к и примените модификаторы.

0 или меньше. Ужасная. НИП ненавидят персонажей и будут действовать, чтобы всячески им навредить. Смотря что к месту: атаковать, отступать, публично унижать, отказывать в вопросах жизни-и-смерти, все возможно.

1 до 3: Очень плохая. НИП не нравятся персонажи и он будет действовать им во вред, если это окажется удобным: атакует, предложит крайне невыгодную цену в сделке и т.д.

4 до 6: Плохая. НИПа не заботят персонажи, и он станет действовать против них (как выше), если это будет ему выгодно.

7 до 9: Слабая. НИП не впечатлен. Он может стать враждебным, если это довольно выгодно или неопасно. Или запросит огромную цену за помощь.

10 до 12: Нейтральная. НИП игнорирует персонажей насколько это возможно. Он совершенно не заинтересован. Взаимодействие будет идти обыденно пока того требует протокол.

13 до 15: Хорошая. НИП симпатизирует персонажам и будет готов помочь в разумных, будничных рамках. Конечно это должно быть поощрено.

16 до 18: Очень хорошая. НИП высоко-го мнения о персонажах, он будет достаточно полезен и дружелюбен. Окажет помощь, сдеает скидку, поддержит разговор.

19 или больше: Отличная. НИП крайне восхищен персонажем и все время будет действовать ему во благо, пока его возможности это позволяют - даже с риском для жизни, богатства или репутации.

Общие ранения: потеря ЕЖ (с.В419)

Осталось менее 1/3 базовых ЕЖ - вы измотаны ранами. Ваши Движение и Уклонение уменьшаются вдвое (округлять *вверх*).

0 ЕЖ и меньше - вы почти падаете от ран. Кроме эффекта выше, в начале вашего следующего хода вы должны сделать бросок ЗД, с -1 за каждое *полное* значение ЕЖ ниже нуля. При провале вы падаете без сознания (или просто ваша работа приостанавливается, если вы не имеете сознания или жизни); см. *Восстановление сознания* (с.423). При успехе вы можете свободно действовать, но для продолжения должны кидать ЗД *каждый следующий ход*. *Исключение:* Если вы в свой ход выбираете Бездействие, и не предпринимаете никакой активной защиты, то можете оставаться в сознании, не делая бросков. Броски необходимы только в те ходы, когда вы предпринимаете любые манёвры кроме бездействия - включая броски активной защиты.

-1×ЕЖ - кроме эффектов выше, сделайте *немедленный* бросок ЗД, или умрёте. (Если провал всего на 1 или 2, вы умираете, но ещё живы - см. *Смертельные раны*, с.423). При успехе можно говорить, сражаться и т.д. - как выше (пока не провалите бросок ЗД и не потеряете сознание). Делайте повторные броски от смерти когда снова теряете кратное исходным количество ЕЖ - независимо от того, получили вы их за один удар или несколько.

-5×ЕЖ - немедленная смерть. Вы потеряли в *6 раз больше* ваших ЕЖ! Никто не может пережить столько ран.

-10×ЕЖ - полное разрушение тела.

Потеря ЕУ (с.В426)

Осталось менее 1/3 базовых ЕУ - вы очень устали. Движение, Уклонение и СЛУ уменьшаются вдвое (округлять *вверх*). Это не касается основанных на силе параметров.

0 ЕУ или меньше - вы на грани потери сознания. Если вы будете и дальше уставать, каждая каждая ЕУ отнимает также ЕЖ. Чтобы делать что-то помимо разговора и отдыха нужна проверка на Волю; в бою проверка делается перед каждым манёвром, кроме Бездействия. При успехе вы можете действовать как обычно, но также теряя ЕЖ при потере ЕУ. При провале вы изнемогаете, выходите из строя и не можете *ничего* делать пока не восстановите ЕУ до положительного. В случае критического провала сделайте немедленный бросок ЗД. В случае провала вы получаете сердечный приступ - см. *Смертельные состояния* (с.429).

-1×ЕУ - вы падаете без сознания. В бессознательном состоянии вы восстанавливаете ЕУ в таком же темпе, как при отдыхе. Вы приходите в себя при достижении положительных ЕУ. Ваши ЕУ *никогда* не могут упасть ниже этого уровня. После этой стадии любые затраты ЕУ в полном объеме вычитаются из ваших ЕЖ!

Дистанция броска

1. Разделите вес предмета в фунтах на ваш БГ, чтобы вычислить «коэффициент веса».

2. Найдите *коэффициент веса* в колонке «коэффициент веса» из таблицы выше. Округляйте до *большого* значения.

3. Запомните соответствующий *Модификатор дистанции* из колонки «модификатор дистанции».

4. Умножьте вашу СЛ на модификатор дистанции, чтобы определить дистанцию (в ярдах) на которую вы можете метнуть предмет.

Коэфф. веса	Модиф. дистанции	Коэфф. веса	Модиф. дистанции
0,05	3,5	2,0	0,30
0,10	2,5	2,5	0,25
0,15	2,0	3,0	0,20
0,20	1,5	4,0	0,15
0,25	1,2	5,0	0,12
0,30	1,1	6,0	0,10
0,40	1,0	7,0	0,09
0,50	0,8	8,0	0,08
0,75	0,7	9,0	0,07
1,0	0,6	10	0,06
1,5	0,4	12	0,05

Таблица манёвров (с.В551)

Манёвр	Описание	Акт. защ.	Движение	Стр.
Прицеливание	Для получения премии Точности дист. оружия	Любая *	Шаг	В364
Тотальная атака	Атака с премией или несколько атак	Нет	Половина	В365
Тотальная защита	Увеличенная или двойная защита	Любая †	Различно	В366
Атака	Атака оружием или без него	Любая	Шаг	В365
Смена позы	Встать, сесть и т.д.	Любая	Нет	В364
Концентрация	Сконцентрироваться на умственной работе	Любая *	Шаг	В366
Бездействие	Ничего не делать, восстановление от оглушения	Любая ‡	Нет	В364
Оценка	Изучить врага, получая преимущество в атаке	Любая	Шаг	В364
Финт	Сделать ложную атаку контактнм оружием	Любая	Шаг	В365
Движение и атака	Двигаться и атаковать со штрафом.	Нет парир.	Полное	В365
Движение	Только двигаться, не делать ничего.	Любая	Полное	В364
Подготовка	Подготовить оружие или другой предмет	Любая	Шаг	В366
Ожидание	Держаться в готовности к действию.	Любая	Различно	В366

* Применение активной защиты может лишить вас выгод от концентрации или прицеливания.

† Дает премию +2 к Блоку, Уклонению или Парированию или позволяет дважды защититься против каждой атаки

‡ Если вы бездействуете из-за оглушения, то получаете -4 к защите.

Таблица повреждений

СЛ	Прямые	Амплитудные
1	1к-6	1к-5
2	1к-6	1к-5
3	1к-5	1к-4
4	1к-5	1к-4
5	1к-4	1к-3
6	1к-4	1к-3
7	1к-3	1к-2
8	1к-3	1к-2
9	1к-2	1к-1
10	1к-2	1к
11	1к-1	1к+1
12	1к-1	1к+2
13	1к	2к-1
14	1к	2к
15	1к+1	2к+1
16	1к+1	2к+2
17	1к+2	3к-1
18	1к+2	3к
19	2к-1	3к+1
20	2к-1	3к+2
21	2к	4к-1
22	2к	4к
23	2к+1	4к+1
24	2к+1	4к+2
25	2к+2	5к-1
26	2к+2	5к
27	3к-1	5к+1
28	3к-1	5к+1
29	3к	5к+2
30	3к	5к+2
35	4к-1	6к+1
40	4к+1	7к-1
45	5к	7к+1
50	5к+2	8к-1
55	6к	8к+1
60	7к-1	9к
65	7к+1	9к+2
70	8к	10к
75	8к+2	10к+2
80	9к	11к
85	9к+2	11к+2
90	10к	12к
95	10к+2	12к+2
100	11к	13к