

Fallout: Be Ready!

Получение Уровня

В ходе игры, персонажи могут повышаться в своем уровне. Они могут достигать этого повышения различными игровыми способами, получая игровой Опыт (XP) за уничтожение противников, выполнение заданий, а также за любые иные игровые действия, которые Мастер Игры сочтет достойными для поощрения их игровым Опытom. Достигая каждого последующего уровня, персонаж становится более сильным и умелым, повышая свои разнообразные характеристики, умения и получая новые особенности и способности.

Таблица, приведенная ниже, показывает, какие новые способности получает персонаж при достижении им нового Уровня персонажа. Колонки данной таблицы следует понимать так:

Уровень – игровой Уровень персонажа. Данный показатель применяется во многих подсчетах связанных с персонажем. Например, какие способности имеет персонаж на текущем, и предшествующих уровнях, нередко урон, наносимый им и уровень мастерства в различных умениях.

Количество Опыта (XP) – Необходимое количество игрового Опыта, для достижения персонажем соответствующего уровня персонажа. К примеру, персонаж получает 2-ой уровень, когда сумма полученного им игрового опыта станет равно или больше 1000. Чтобы далее он получил 3-ий уровень ему необходимо набрать еще 1.250 единиц игрового опыта, чтобы суммарное значение стало 2.250, как это указано в таблице.

Полученные Преимущества – Особенности и различные преимущества, которые персонаж получает на соответствующем уровне персонажа.

Количество Способностей – Персонаж может выбрать одну Способность на каждом четном уровне(2-ом, 4-ом, 6-ом, 8-ом и 10-ом). Каждую из способностей можно взять только один раз.

Таблица Прогрессии Персонажа по Уровню

Уровень	Кол-во Опыта (XP)	Полученные Преимущества	Кол-во Способностей
1	0	Особенности расы, класса и темы. Расовые Силы, Силы Основы класса и темы.	0
2	1.000	Особенность Критического попадания класса или темы.	1
3	2.250	Утилиты класса или темы.	1
4	3.750	Повышение Характеристики.	2
5	5.500	Экспертиза класса или темы.	2
6	7.500	Особенность Критического попадания класса или темы.	3
7	10.000	Утилиты класса или темы.	3
8	13.000	Повышение Характеристики.	4
9	16.500	Экспертиза класса или темы.	4
10	20.500	Сверхсила.	5

Получаемые преимущества:

Особенности расы, класса и темы – Вы получаете все особенности, способности, характеристики скорости, размера существа прочие свойства, если только рядом с ними не указан уровень выше 1-ого (например, Особенность Критического Попадания).

Расовые Силы – При выборе игровой расы вашего персонажа, вы можете выбрать одну из доступных расовых сил. Данный выбор нельзя изменить после свершения данного выбора.

Силы Основы класса и темы – При выборе игрового класса и темы вашего персонажа, вы можете выбрать одну силу основы из доступных, выбранному классу и одну силу основы из доступных выбранной темы. Данный выбор нельзя будет изменить в дальнейшем.

Особенность Критического попадания класса или темы – При получении данной способности, вы можете выбрать особенность критического попадания из таблицы особенностей вашего класса персонажа или темы персонажа. Каждый раз, когда ваш персонаж совершает критическое попадание, цель данного попадания получает дополнительно эффекты и/или урон в добавок к стандартным эффектам силы, согласно выбранной особенности критического попадания. На 6-ом уровне вы получаете оставшуюся к этому моменту невыбранную особенность критического попадания либо вашего класса, либо темы. Начиная с 6-ого уровня, когда ваш персонаж совершает критическое попадание по цели, на данную цель воздействуют обе особенности критического попадания (и вашего класса и темы).

Утилиты класса или темы – Вы получаете на выбор Силу Утилиты выбранного вами класса или темы, из доступных им. Когда вы получаете данную способность на 7-ом уровне, вы получаете утилиту либо вашего класса, если до этого взяли утилиту темы, либо наоборот.

Повышение Характеристики – Вы можете повысить одну любую свою характеристику на 2 единицы. Альтернативно, вы можете повысить на 1 любые две выбранные вами характеристики.

Экспертиза класса или темы - Вы получаете на выбор Силу Экспертизы выбранного вами класса или темы, из доступных им. Когда вы получаете данную способность на 9-ом уровне, вы получаете экспертизу либо вашего класса, если до этого взяли экспертизу темы, либо наоборот.

Сверхсила – Получая данную способность, вы можете выбрать одну из имеющихся у вашего персонажа сил экспертизы. С этого момента, вы можете применять данную экспертизу один дополнительный раз за сцену.

Человек (Раса)

Особенности Человека

Средний Рост: 5 футов 6 дюймов – 6 футов 2 дюйма

Средний Вес: 135 – 220 фунтов

Размер: Средний

Скорость: 6

«Уникальность» (1 уровень): Вы можете выбрать до двух особенностей из представленных ниже. Выбрав их, вы уже не сможете изменить свой выбор в дальнейшем.

Силы Человека

Мобильность

Расовая Сила

Вы легки на подъём и всегда в движении. Кроме того вы знаете какими ценными могут быть перебежки на короткие дистанции.

По Желанию

Малое Действие

Эффект: Вы можете переместиться на расстояние до 3 клеток.

Неотступность

Расовая Сила

Для вас неприемлем отрицательный результат. Даже ваш промах не столь безнадежен как у прочих людей.

По Желанию

Не Действие

Триггер: Вы промахиваетесь по противнику одной из своих сил, которая могла нанести урон.

Эффект: Противник, спровоцировавший триггер получает урон, равно модификатору вашей характеристики, на которой была основана атака силы, спровоцировавшей триггер.

Упорство

Расовая Сила

Не получилось? Значит нужно взять себя в руки и стараться лучше! Ты оплошал потому что сделал не все что от тебя зависит!

По Желанию

Не Действие

Триггер: Вы промахиваетесь по противнику одной из своих атак.

Эффект: Вы получаете +2 бонус к следующему броску атаки в течении своего следующего хода.

Отступление

Расовая Сила

После неудачного маневра всегда лучше отступить за укрытие. Или же просто удрать. Не стоит подставляться под удар того кто еще опасен.

По Желанию

Немедленная Реакция

Триггер: Вы промахиваетесь, используя одну из своих атак.

Эффект: Вы можете сместиться (shift) на 1 клетку.

Расовые Способности Человека



Тяжелый Кулак

Требования: Нет

Выгода: Урон от ваших безоружных (unarmed) атак становится 2d4, вместо 1d6, однако ваш бонус профессионализма с безоружной атакой уменьшается с +3 до +2.

Особенности: Выбрав данную способность, вы не можете выбрать способность «Лёгкая Рука».



Лёгкая Рука

Требования: Нет

Выгода: Урон от ваших безоружных (unarmed) атак становится 1d4, вместо 1d6, однако ваш бонус профессионализма с безоружной атакой увеличивается с +3 до +4.

Особенности: Выбрав данную способность, вы не можете выбрать способность «Тяжёлый Кулак».



Громила

Требования: Нет

Выгода: Ваша характеристика Сила увеличивается на 2. Однако, вы получаете -4 пенальти на инициативу. Ваш рост и вес становятся выше среднего.

Особенности: Выбрав данную способность, вы не сможете выбрать способность «Коротышка».



Коротышка

Требования: Нет

Выгода: Ваша характеристика Ловкость увеличивается на 2. Однако, норма переносимого вами груза уменьшена вдвое. Ваш рост и вес меньше среднего.

Особенности: Выбрав данную способность, вы не сможете выбрать способность «Громила».



«Однойлевой»

Требования: Нет

Выгода: Всякий раз, когда вы используете одноручное оружие, вы получаете +1 бонус к броскам атаки. Однако, когда вы используете двуручное оружие, вы получаете -2 пенальти к броскам атаки.



Обучение

Требования: Нет

Выгода: Вы можете тренировать дополнительное умение из списка доступных выбранного вами класса. Однако, вы при создании персонажа, вы получаете на 2 очка меньше для повышения характеристик.

Особенности: Выбрав данную способность, вы не сможете выбрать способность «Одарённый».



Одарённый

Требования: Нет

Выгода: Когда вы распределяете очки характеристик, при создании персонажа, вы получаете 2 дополнительных очка для повышения характеристик. Однако, вы получаете на одно тренированное умение меньше, из числа тех, что предоставляет ваш класс.

Особенности: Выбрав данную способность, вы не сможете выбрать способность «Обучение».



Гурман Химии

Требования: Нет

Выгода: При употреблении наркотиков, вы получаете +2 бонус к Стойкости против атак Болезни Наркотической Зависимости, однако, вы получаете +2 бонус к проверкам Выносливости (endurance) при проверках на увеличения/уменьшения стадии зависимости.

Особенности: Выбрав данную способность, вы не сможете выбрать способность «Сопrotивление Химии».



Сопrotивлении Химии

Требования: Нет

Выгода: При употреблении наркотиков, вы получаете +2 бонус к Стойкости против атак Болезни Наркотической Зависимости, вы получаете -2 пенальти к проверкам Выносливости (endurance) при проверках на увеличения/уменьшения стадии зависимости.

Особенности: Выбрав данную способность, вы не сможете выбрать способность «Гурман Химии».



Мирная Натура

Требования: Нет

Выгода: Вы получаете +2 бонус к проверкам Дипломатии (diplomacy), Лечения (heal), Социальности (social). Однако вы получаете -4 пенальти к проверкам Атлетики (athletics), Акробатики (acrobatics), Выносливости (endurance).

Особенности: Выбрав данную способность, вы не сможете выбрать способность «Воинственная Натура».



Воинственная Натура

Требования: Нет

Выгода: Вы получаете +2 бонус к проверкам Атлетики (athletics), Акробатики (acrobatics), Выносливости (endurance). Однако, вы получаете -4 пенальти к проверкам Дипломатии (diplomacy), Лечения (heal), Социальности (social).

Особенности: Выбрав данную способность, вы не сможете выбрать способность «Мирная Натура».



Сексуальность

Требования: Нет

Выгода: Общаясь с представителями противоположного пола, их отношение изначально на 1 категорию выше положенного (например, не нейтральное, а дружелюбное). Однако, общаясь с представителями вашего пола, их отношение изначально на 1 категорию хуже положенного (например, не нейтральное, а враждебное).



Необычная Точность

Требования: Нет

Выгода: Все ваши атаки получает -3 пенальти к урону, однако вы совершаете критическое попадание, если выбрасываете 18-20 на броске атаки, вместо стандартного результата 20.



Камикадзе

Требования: Нет

Выгода: Один раз, в течении каждого вашего хода, вы можете совершить Базовую Атаку, используя Действие Перемещения. Однако, вы получаете -2 пенальти к АС и Реакции.



Быстрый Выстрел

Требования: Нет

Выгода: Один раз, в течении каждого вашего хода, вы можете совершить Базовую Атаку, используя Действие Перемещения. Однако, вы получаете -2 пенальти ко всем броскам атаки.



Массивный

Требования: Нет

Выгода: Ваша характеристика Телосложение увеличивается на 2. Однако, вы получаете -2 штрафа к Реакции и ваша скорость уменьшается на 1.

Особенности: Выбрав данную способность, вы не сможете выбрать способность «Харизмат».



Харизмат

Требования: Нет

Выгода: Ваша характеристика Харизма увеличивается на 2. Однако, когда вы становитесь раненым (bloodied) первый раз в сцене, вы дезориентированы (dazed) до конца вашего следующего хода.

Особенности: Выбрав данную способность, вы не сможете выбрать способность «Массивный».



Заучка

Требования: Нет

Выгода: Ваша характеристика Интеллект увеличивается на 2. Однако, вы получаете -2 штрафа к Стойкости.

Особенности: Выбрав данную способность, вы не сможете выбрать способность «Смекалистый».



Смекалистый

Требования: Нет

Выгода: Ваша характеристика Мудрость увеличивается на 2. Однако, когда противник первый раз за сцену наносит вам урон, вы получаете на 4 единицы повреждения больше.

Особенности: Выбрав данную способность, вы не сможете выбрать способность «Заучка».



Генератор Неудачи

Требования: Нет

Выгода: Всякий раз, когда вы выбрасываете нечётное число на броске атаки, совершите бросок d6, на вас воздействует эффект представленный ниже, согласно результату данного броска. Если вы выбрасываете чётное число на броске атаки, выберете противника из тех, что вы видите. На него воздействует эффект представленный ниже, согласно результату данного броска когда он в следующий совершает бросок атаки, когда он наступает, совершите бросок d6

1. Эффектов нет.
2. Цель падает (prone), если цель уже на земле, то не может подняться до начала своего следующего хода
3. Цель получает -2 пенальти ко всем броскам атаки до начала своего следующего хода.
4. Цель предоставляет боевое преимущество (combat advantage) до начала своего следующего хода.
5. Если текущая совершаемая целью атака попадает, цель перебрасывает бросок атаки и применяет второй результат вместо первого.
6. Текущая атака автоматически промахивается, однако, сила с помощью которой она совершалась, не потрачена. Цель получает 5 физического урона.

Способности



Улучшенное Критическое Попадание

Требования: Нет

Выгода: Каждый раз, когда вы совершаете критическое попадание по цели, она получает дополнительно 1d10 урона того же типа, какого наносит используемое оружие.



Всплеск Адреналина

Требования: Нет

Выгода: Когда вы первый раз за сцену становитесь раненным (bloodied), вы получаете +2 бонус к своему следующему броску атаки до конца вашего следующего хода и 10 временных хит-поинтов.



Потасовщик

Требования: Нет

Выгода: Вы получаете +2 бонус ко всем броскам урона, к атакам совершаемым с использованием рукопашного оружия или холодного оружия.



Единоборства

Требования: Нет

Выгода: Вы можете совершать базовую атаку, с помощью рукопашного оружия, используя Малое Действие. Однако, если вы делаете это и данная атака попадает, вместо стандартного урона вы наносите урон равно модификатору характеристики на которой была основана данная атака.



Вдумчивое Обучение

Требования: Нет

Выгода: Вы получаете +1 бонус ко всем вашим тренированным умениям.



Улучшенная Инициатива

Требования: Нет

Выгода: Вы получаете +5 бонус к вашей Инициативе.



Носитель Жизни

Требования: Нет

Выгода: Уровень ваших хит-поинтов становится выше на 5 единиц.



Тренировка

Требования: Нет

Выгода: Вы можете выбрать одно не тренированное умение. Вы получаете тренировку для этого умения.



Каменная Стена

Требования: Нет

Выгода: Всякий раз, когда на вас воздействует сила или эффект, которые заставляют вас упасть, вы можете совершить спас-бросок. Если он успешен, вы не падаете. Кроме того, любое вынужденное движение (pull, push, slide) уменьшается на 1 клетку.



Улучшенная Стрельба

Требования: Нет

Выгода: Вы получаете +2 бонус к броскам урона, когда используете оружие дальнего боя.



Постоянная Тренировка

Требования: Нет

Выгода: Вы получаете +3 бонус ко всем проверкам одного выбранного вами тренированного умения.



Тихий Бегун

Требования: Нет

Выгода: Вы не получаете пенальти к умению «Сокрытие», если перемещаетесь более чем на 2 клетки в течении своего передвижения.



Резвый

Требования: Нет

Выгода: Ваша скорость увеличивается на 1. Кроме того, вы можете смещаться (shift) на 2 клетки, вместо 1, как действие перемещения.



Вёрткий

Требования: Нет

Выгода: Вы получаете +1 бонус к АС.



Быстро Встать

Требования: Нет

Выгода: Вы можете встать, используя Малое Действие.



Меткость

Требования: Нет

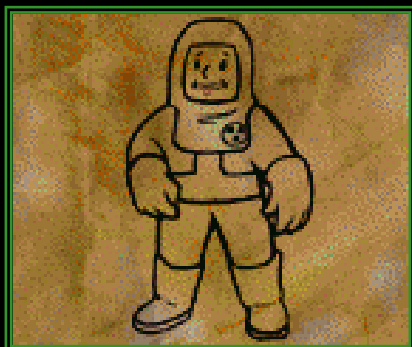
Выгода: Вы не получаете -2 штрафа к броскам атаки, если цель вашей атаки находится во второй категории дальности.



Быстрое Заживление

Требования: Нет

Выгода: Когда вы ранены (bloodied) вы восстанавливаете 2 хит-поинта в начале вашего хода. Кроме того, когда вы используете Второе Дыхание (second wind), вы восстанавливаете на 4 хит-поинта больше.



Стойкость к Радиации

Требования: Нет

Выгода: Вы получаете +2 бонус к Стойкости и +2 бонус к проверкам умения Выносливость против всех атак и эффектов радиации.



Человек Действия

Требования: Нет

Выгода: Вы получаете возможность использовать дополнительное Малое Действие в течение каждого своего хода.



Быстрая Перезарядка

Требования: Нет

Выгода: Вы можете перезаряжать одноручное оружие используя Малое Действие.



Дополнительный Манёвр

Требования: Нет

Выгода: Вы получаете дополнительный манёвр на ваш выбор.



Закрыться Телом

Требования: Нет

Выгода: Когда вы хватаете (grab) существо или оно хватает (grab) вас, вы получаете укрытие (cover) от всех атак с использованием дальних атак совершаемых против вас существами отличными от того существа с которым вы боретесь и только до тех пор пока вы с ним боретесь.



Кровавая Баня

Требования: Нет

Выгода: Всякий раз, когда вы убиваете противника, все остальные противники, которые видят вас, получают -2 пенальти на все броски атаки против вас до конца вашего следующего хода.

Классы Персонажа

Боец (Класс)



Война. Это слово способно охарактеризовать всю вашу жизнь, ну или большую ее часть. Разрушение, боль, кровь, смерть. Канонада выстрелов выстраивается в зловещую симфонию. Нравится ли вам это? Только вам то ведомо. Но скрипя ли сердцем, или с осатанелым рвением вы бросаетесь в бой, вы боец. И к текущей жизни могло привести множество путей. Бедность, долг, кровожадность, жестокость, жадность. У каждого своя дорога к ножу и винтовке. Вас вышколил бой. Ваш жестокой и бескомпромиссный друг. Он учил вас хладнокровно убивать и учиться делать это хорошо. Но зато теперь вы не салага, который обмочит штаны от первой же очереди прошелестевшей у него над головой. Вы боец. Оружие ваш поводыр и вы не боитесь применить его.

Солдат НКР, рейдер, адепт Братства Стали или просто бродяга из Пустоши - все одно. Вы либо отнимаете жизнь, либо теряете ее сами. Не хитрый выбор, но чтобы сделать его нужно мужество. И раз вы еще живы, у вас оно есть.

Особенности Бойца

Основная Характеристика: Сила

Бонус Умений (1 уровень): +4 бонус к двум Умениям на ваш выбор из списка ваших Классовых Умений, отличным от того, бонус к которому предоставляет Тема.

Классовые Умения Бойца (1 уровень):Атлетика, Лечение, Выносливость, Запугивание, Социальность.....

Вызвать огонь на себя (1 уровень): Когда вы атакуете существо, вы можете отметить (mark) его до конца вашего следующего хода.

Взять на прицел (1 уровень): Если существо отмеченное (mark) вами совершает атаку, в состав целей которой не входите вы, вы можете совершить базовую атаку против данного существа, как действие немедленного прерывания (immediate interrupt).

Бонус к Защитам (1 уровень): +2 к Стойкости

Критический удар Бойца (2 или 6 уровень): Когда вы совершаете критический удар, ваша атака причиняет дополнительно 1d10 физического урона, и вы получаете 5 + ваш уровень временных хит-поинтов.

Силы Бойца

Меткий Выстрел

Основа Бойца

Оружие для настоящего бойца как продолжение собственной руки. Он настолько привык к его весу, что скорее чувствует себя неуютно, когда его нет под рукой.

По Желанию - Оружие, Физическая

Стандартное Действие

Цель: Вы

Эффект: Вы совершаете базовую атаку с дополнительным бонус +2 к броску атаки. Используя эту силу вы можете использовать в качестве основного бонуса к броску атаки модификатор вашей Силы.

Яростный Обстрел

Основа Бойца

«Сдохните!». Ваша боевая ярость, знакомая лишь настоящему бойцу придает вам уверенности и силы. Проблема в том, что уверенность граничит с самоуверенностью.

По Желанию - Оружие, Физическая

Стандартное Действие

Цель: Одно Существо **Дальность Оружия**

Атака: Сила + Бонус Оружия +2 vs. AC.

Попадание: 1[W] + модификатор вашей Силы + модификатор основной характеристики вашей Темы физического урона.

Эффект: Вы предоставляете боевое преимущество (combat advantage) всем противникам до конца вашего следующего хода.

Специально: Если вы используете одиночный выстрел вы расходуете 3 патрона.

Молниеносная Собранность

Утилиты Бойца

Хаос на поле боя может заставить замешкаться. А это значит схлопотать пулю или того хуже. Но это явно не про вас.

На Сцену

Действие Немедленного Прерывания

Триггер: Противник атакует вас, имея боевое преимущество (combat advantage) против вас.

Эффект: Противник спровоцировавший триггер не получает боевого преимущества (combat advantage) против вас применимо к атаке, спровоцировавшей триггер.

«Это все на что ты способен?» Утилиты Бойца

Внутри вас разгорается боевой азарт или ярость, когда кто-то пытается убить вас.

На Сцену

Свободное Действие

Триггер: Противник атакует вас, и попадает по вам одной из своих атак.

Эффект: Вы получаете +2 бонус к вашему следующему броску атаки для атаки совершаемой против противника спровоцировавшего триггер до конца вашего следующего хода.

Шквальная Атака на Ходу

Экспертиза Бойца

Вы открываете шквальный огонь по противнику, попутно смещаясь на более выгодную позицию, либо уходя с открытого пространства.

На Сцену - Оружие, Физическая

Стандартное Действие

Цель: Одно Существо **Дальность Оружия**

Атака: Сила + Бонус Оружия vs. AC.

Попадание: 1[W] + модификатор вашей Силы физического урона. Если вы имеете боевое преимущество (combat advantage) против цели, вы наносите ей дополнительный урон равно модификатору основной характеристики вашей Темы.

Эффект: Вы можете сместиться (shift) на 1 клетку и повторить атаку, описанную выше против другой цели. После это вы можете сместиться (shift) на 1 клетку и повторить атаку, описанную выше против цели отличную от первых двух.

Выстрел с Сувениром

Экспертиза Бойца

Ваша атака наносит большие повреждения, оставляя «сувенир» противнику – пулю не прошедшую на вылет или сломанное ребро. Как бы то ни было, но вы надолго заставляете его сосредоточиться на мысли убить вас.

На Сцену - Оружие, Надежная, Физическая

Стандартное Действие

Цель: Одно Существо **Дальность Оружия**

Атака: Сила + Бонус Оружия vs. AC.

Попадание: 3[W] + модификатор вашей Силы физического урона. Цель отмечена (mark) вами до конца сцены или до тех пор, пока вы не упадете без сознания

Медик (Класс)



Тело хрупкая вещь. История прекрасно смогла показать это. И не устает показывать, по сей день. И кому-то нужно исправлять то, что натворила глупость или жестокость, а может быть просто несчастный случай. В каждой деревушке есть тот кто берет на себя роль врачевателя. И чем больше народу вокруг, тем больше нужно таких врачевателей. Война унесла много опыта и знаний, но нехватки в практике нет, для тех, кому она нужна.

Ваше дело не людские души лечить, а их тела. Нужен и особый характер и выдержка и холодность порой, граничащая с безразличием. Но такова жизнь. Остается только взять себя в руки и штопать рану без анестезии. Да порой приходится и так. И у медика руки в крови похлеpci, чем у мясника порой.

Вы может и самоучка, а может и образованный доктор. В любом случае вас ценят. Ибо нажать на курок может всякий, а вот спасти шкуру от заражения, лихорадки, или слишком неудачного выстрела могут не все.

Особенности Медика

Основная Характеристика: Мудрость

Бонус Умений (1 уровень): +4 бонус к двум Умениям на ваш выбор из списка ваших Классовых Умений,

отличным от того, бонус к которому предоставляет Тема.

Классовые Умения Медика (1 уровень):Атлетика, Лечение, Выносливость, Запугивание, Социальность.....

Медик (1 уровень): Вы получаете +4 бонус к Умению Медицина. Однако вы не можете еще раз получить бонус к данному умению с помощью особенности данного класса «Бонус Умений», описанный выше.

Первая Помощь (1 уровень): Вы можете использовать нижеописанную силы «Первая Помощь» два раза за сцену, но только один раз за раунд.

Бонус к Защитам (1 уровень): +2 к Воле

Критический удар Медика (2 или 6 уровень): Когда вы совершаете критический удар, цель данного критического удара получает 5 продолжительного урона (ongoing damage) спас-бросок (save end)

Первая Помощь	Особенность Медика
---------------	--------------------

Вы повидали немало ран и способны привести в чувство любого, вне зависимости от того сразила ли его пуля или приступ паники

На Сцену

Малое Действие

Цель: Одно Существо

Ближняя 1

Эффект: Цель восстанавливает 1\4 от своего максимума хит-поинтов + 1d6 хит-поинтов.

Уровень 6: Замените 1d6 на 2d6.

Специально: Вы расходуете 1 заряд Медицинского Набора, Аптечки или Чемоданчика Доктора.

Силы Медика

Анатомический Выстрел	Основа Медика
-----------------------	---------------

У вас наметан глаз на всякого рода застарелые травмы и плохо защищенные участки тела. Совершая пробный выстрел, вы пытаетесь подтвердить свою догадку.

По Желанию - Оружие, Физическая

Стандартное Действие

Цель: Одно Существо

Дальность Оружия

Атака: Мудрость + Бонус Оружия +2 vs. AC.

Попадание: Цель получает физический урон равно модификатору вашей Мудрости. Цель получает -2 ко всем защитам до конца вашего следующего хода и следующий ваш союзник, который наносит данной цели урон до конца вашего следующего хода, получает +5 бонус к данному урону.

Болевая Точка	Основа Медика
---------------	---------------

Возможно разумнее стрелять в голову, но вот выстрел в болевую точку, даже прошедший по касательной может на некоторое время охладить пыл смутьяна.

По Желанию - Оружие, Физическая
Стандартное Действие

Цель: Одно Существо **Дальность Оружия**
Атака: Мудрость + Бонус Оружия vs. AC.

Попадание: 1[W] + модификатор вашей Мудрости физического урона и цель получает пенальти к своему следующему броску атаки до конца вашего следующего хода равно модификатору вашей Мудрости.

Медицинская Помощь **Утилита Медика**

Хорошенько подстегнуть существо с помощью кратковременной боли – вправить ногу или надавить на несколько особых точек – разве это плохо?

На Сцену

Малое Действие

Цель: Вы или Одно Существо **Ближняя 1**

Эффект: Цель игнорирует эффект замедления (slow), обездвиживания (immobilize), опутывания (restrained) или дезориентации (dazed) до конца вашего следующего хода.

Вызов Выброса Адреналина **Утилита Медика**

Знания анатомии позволяют вам спровоцировать выброс адреналина в вашем пациенте. Знания... и возможно чуточка медицинских препаратов.

На Сцену

Малое Действие

Цель: Одно Существо **Ближняя 1**

Эффект: Цель получает временные хит-поинты равно модификатору вашей Мудрости и +2 бонус к следующему броску атаки и урона до конца вашего следующего хода.

Специально: Вы расходуете 1 заряд Аптечки или Чемоданчика Доктора.

Шоковый Выстрел **Экспертиза Медика**

Меткий выстрел перебивающий мышцу или заставляющий треснуть кость пожалуй все что вам надо, чтобы противника скрутила адская боль.

На Сцену - Оружие, Физическая

Стандартное Действие

Цель: Одно Существо **Дальность Оружия**
Атака: Мудрость + Бонус Оружия vs. AC.

Попадание: 2[W] + модификатор вашей Мудрости физического урона. Цель ослаблена (weakened) спас-бросок (save end).

Промех: Цель получает половину урона и ослаблена (weakened) до конца вашего следующего хода.

Остановить Громилу **Экспертиза Медика**

В который раз познания в анатомии открывают для вас перспективы в бою. Будь перед вами хоть огромный супер-мутант. Ваш выстрел надолго остановит даже такого громилу.

**На Сцену - Оружие, Физическая
Стандартное Действие**

Цель: Одно Существо **Дальность Оружия**
Атака: Мудрость + Бонус Оружия vs. AC.

Попадание: 1[W] + модификатор вашей Мудрости
физического урона. Цель обездвижена
(immobilize) и дезориентирована (dazed) спас-
бросок (save end).

Промех: Цель получает половину урона и
замедлена (slow) до конца вашего следующего
хода.

Командующий (Класс)



Ваша стихия - военная хитрость, искусство тактики. Да вы не такой искусный стрелок и боец возможно не лучший, а вид ваш не бросает в дрожь врагов вероятно. Однако ваша сила в другом. Вы способны предугадывать действия других и направлять свой отряд к победе, используя тактические уловки, грамотные слаженные действия и как всегда чуточку удачи.

У вас острый ум. И не важно, воспитывались ли вы кем попало или же обладаете военной выучкой. Ваш ум ваше главное оружие. Вы умело направляете ваших союзников, их действия становятся

эффективнее.

Для вас бой это шахматная доска. И каждый ваш ход, это чья-то оборвавшаяся жизнь. Это заставляет вас не заигрываться в солдатиков. На кону жизни, и ваша, в том числе. Для кого-то, однако, битва так и остается по большей части игрой, танцем марионеток, а для кого-то непосильная ответственность, где каждая ошибка, словно пудовый удар, от которого не так просто оправится.

Особенности Командующего

Основная Характеристика: Интеллект

Бонус Умений (1 уровень): +4 бонус к двум Умениям на ваш выбор из списка ваших Классовых Умений, отличным от того, бонус к которому предоставляет Тема.

Классовые Умения Медика (1 уровень):Атлетика, Лечение, Выносливость, Запугивание, Социальность.....

Тактические Директивы (1 уровень): Вы и все ваши союзники в пределах 10 клеток от вас, которые могут вас видеть и слышать получают +2 бонус к броску инициативы.

Боевая Закалка (1 уровень): В начале каждой сцены, когда вы или любой ваш союзник в пределах 10 клеток от вас, который может видеть вас и слышать совершает бросок инициативы, любой из вас, кто недоволен своим результатом, можете перебросить данный бросок и применить второй результат.

Бонус к Защитам (1 уровень): +1 к Воле, +1 к Стойкости

Критический удар Командующего (2 или 6 уровень): Когда вы совершаете критический удар, или один из ваших союзников совершает критический удар при атаке, предоставленной одной из ваших сил, один из ваших союзников на ваш выбор в пределах 5 клеток от вас может совершить базовую атаку, как свободное действие.

Силы Командующего

Команда «Атака» Основа Командующего

Вы зорко отслеживаете оптимальный момент, когда стоит атаковать противника и незамедлительно командуете союзнику сделать это.

**По Желанию - Оружие, Физическая
Стандартное Действие**

Цель: Один Союзник, который
может вас слышать **Дальность 10**

Эффект: Цель может совершить ближнюю базовую атаку против выбранного вами противника, как свободное действие. Если данная атака попадает, цель получает бонус к урону данной атаки равно модификатору вашего Интеллекта.

Ложная Брешь Основа Командующего

Сражаясь с противником, вы намеренно дразните его ударами, чтобы потом намеренно допустив оплошность заставить его совершить атаку, позволив вашему союзнику снести ему башку.

**По Желанию - Оружие, Физическая
Стандартное Действие**

Цель: Одно Существо **Дальность Оружия**
Атака: Интеллект + Бонус Оружия vs. AC.

Попадание: 1[W] + модификатор вашего Интеллекта физического урона.

Эффект: Цель может совершить базовую атаку против вас, как свободное действие и имеет боевое преимущество (combat advantage) против вас для данной атаки. Если цель совершает данную атаку, один из ваших союзников на ваш выбор в пределах 5 клеток от цели, может совершить базовую атаку против цели, как свободное действие и имеет боевое преимущество (combat advantage) против неё для данной атаки

Корректировка Боя Утилита Командующего

Вы предупреждаете союзника об опасности и даете отрывистые команды, как ему защищаться и контратаковать, чтобы не схлопотать пулю или тяжелый удар

На Сцену

Действие Немедленного Прерывания

Триггер: Противник попадает одной из своих атак в вашего союзника, находящегося в пределах 5 клеток от вас.

Эффект: Союзник, спровоцировавший триггер получает бонус ко всем защитам против атаки, спровоцировавшей триггер равно 1 + модификатор вашего Интеллекта. Кроме того, данный союзник получает +2 бонус к своему следующему броску атаки против противника спровоцировавшего триггер до конца своего следующего хода.

Передислокация Утилита Командующего

Даже будучи загнанным в угол, вы с войсками можете занять более выгодную позицию. Или в один момент собрать воедино казалось бы разорванный строй.

На Сцену

Действие Перемещения

Цель: Все ваши союзники в пределах 5 клеток.

Эффект: Каждая цель может сместиться (shift) на количество клеток равно модификатору вашего Интеллекта, как свободное действие.

Маневр Клещи Экспертиза Командующего

Умение распределить силы вашего отряд и правильно скорректировать огонь по противнику порой значительно лучше, чем груда мускул и меткость.

На Сцену - Оружие, Физическая

Стандартное Действие

Цель: Один или два союзника в пределах 5 клеток от вас.

Эффект: Каждая цель может сместиться (shift) на 3 клетки и совершить базовую атаку, как свободное действие. Цель получает бонус к броску атаки и урона к данной атаке равно модификатору вашего Интеллекта.

Ошибка Тактики Экспертиза Командующего

Вы пристально изучаете противника, его повадки и сноровку, выявляя слабости и просчеты в тактике. Затем делаете шаг и показываете союзникам эту слабость.

На Сцену - Оружие, Физическая

Стандартное Действие

Эффект: Перед атакой вы можете сместиться (shift) на 1 клетку.

Атака: Интеллект + Бонус Оружия vs. AC

Попадание: 2 [W] + модификатор вашего Интеллекта физического урона и ваши союзники получают боевое преимущество (combat advantage) против цели до конца вашего следующего хода.

Промех: Один из ваших союзников в пределах 5 клеток от вас может сместиться (shift) на 1 клетку и совершить базовую атаку против цели, как свободное действие.

Специалист (Класс)



Вы на все руки мастер. Вы умеете так много всего, что порой и сами удивляетесь, как можно столько в голове держать? Самоуверенность? Нет, просто объективная оценка. Вы хороший боец, хороший разведчик или переговорщик, полиглот или дознаватель. А может всего понемногу.

Для вас один меткий выстрел дороже бездумной пальбы и грохота пулеметной очереди. Одни вырастают снайперами, другие убийцами, чей нож хуже разящего жала рад-скорпиона. С вами очень опасно тягаться, хотя вы и не сторонник открытого боя и тем более один на один. Главное выполнить, что задумано. А излишнее благородство подождет.

Ваше прошлое может происходить из благородной семьи, и вы от скуки пустились во все тяжкие не выдержав быть, взяв в учителя саму жизнь. А может, вас с рождения муштровали в бункерах Братства, натаскивая, как цепного пса. Или вовсе какой-то отшельник подобрал вас и выучил диковинным премудростям боя, не признающего огнестрела.

Особенности Специалиста

Основная Характеристика: Ловкость

Бонус Умений (1 уровень): +4 бонус к двум Умениям на ваш выбор из списка ваших Классовых Умений, отличным от того, бонус к которому предоставляет Тема.

Классовые Умения Специалиста (1 уровень):Атлетика, Лечение, Выносливость, Запугивание, Социальность.....

Специалист (1 уровень): Вы получаете +4 бонус к одному дополнительному Умению отличному от тех, бонус к которым предоставляет Тема и классовая особенность Бонус Умений. Данное умение не обязательно должно содержаться в списке ваших классовых умений.

На Поражение (1 уровень): Один раз в раунд, когда вы имеете боевое преимущество (combat advantage) против врага и попадаете по этому врагу одной из атак, используя безоружную атаку, холодное оружие или легкое одноручное оружие дальнего боя, ваша атака наносит дополнительно 2d6 урона того же типа, что и основной наносимый урон.

Бонус к Защитам (1 уровень): +2 к Реакции

Критический удар Специалиста (2 или 6 уровень): Когда вы совершаете критический удар, ваша атака причиняет дополнительно 1d10 физического урона, и вы можете сместиться (shift) на 3 клетки, как свободное действие.

Силы Специалиста

Удар из Ниоткуда

Основа Специалиста

Вы появляетесь казалось бы из неоткуда, нанося свой разящий удар, а после вновь растворяетесь во мраке, словно тень.

По Желанию - Оружие, Физическая
Стандартное Действие

Требование: Вы должны использовать безоружную атаку, холодное оружие или легкое одноручное оружие дальнего боя.

Цель: Одно Существо **Дальность Оружия**

Атака: Ловкость + Бонус Оружия vs. AC.

Попадание: 1[W] физического урона.

Эффект: Вы можете сместиться (shift) на количество клеток равно модификатору вашей Ловкости и вы можете совершить проверку Сокрытия, чтобы спрятаться.

Точнейший Выстрел **Основа Специалиста**

Ваши выстрелы стремительны и неожиданны Вам хватит и мгновения, чтобы заметить брешь в защите врага и тут же воспользоваться ею.

По Желанию - Оружие, Физическая
Стандартное Действие

Требование: Вы должны использовать безоружную атаку, холодное оружие или легкое одноручное оружие дальнего боя.

Цель: Одно Существо **Дальность Оружия**

Атака: Ловкость + Бонус Оружия vs. Реакция.

Попадание: 1[W] + модификатор вашей Ловкости физического урона.

Преимущество Укрытия **Утилиты Специалиста**

Вы способны выжать максимальную выгоду из имеющегося преимущества, которое могут предоставить клубы дыма или проржавевшая сто лет назад тараканья.

На Сцену

Малое Действие

Эффект: Вы получаете +2 бонус ко всем защита до конца вашего следующего хода, если у вас есть маскировка (concealment) или укрытие (cover).

Разрыв Дистанции **Утилиты Специалиста**

Вы всегда на чеку и способны улизнуть от врага. Даже если он подобрался уже через чур близко.

На Сцену

Действие Немедленной Реакции

Триггер: Противник заканчивает свой ход в клетке смежной (adjacent) с вами.

Эффект: Вы можете сместиться (shift) на расстояние до 3 клеток.

Завалить Быка **Экспертиза Специалиста**

Сочетание удачи, брутальности и меткости и вот враг корчится на земле, не имея выдержки превозмочь боль, чтобы подняться.

На Сцену - Оружие, Физическая

Стандартное Действие

Требование: Вы должны использовать безоружную атаку, холодное оружие или легкое

одноручное оружие дальнего боя.

Цель: Один существо **Дальность Оружия**

Атака: Ловкость + Бонус Оружия vs. AC

Попадание: 2 [W] + модификатор вашей Ловкости физического урона.

Эффект: Цель падает (prone) и не может подняться (спас-бросок) (save end).

Взрыв Битвы

Экспертиза Специалиста

Вы способны начать бой стремительно, впрочем как и изменить его столь же неожиданно, заставляя врагов дрогнуть.

**На Сцену - Оружие, Физическая
Стандартное Действие**

Требование: Вы должны использовать безоружную атаку, холодное оружие или легкое одноручное оружие дальнего боя.

Цель: Одно или два существа

Дальность Оружия

Атака: Ловкость + Бонус Оружия vs. AC

Попадание: 2 [W] физического урона и цель получает -2 к следующему броску атаки до конца вашего следующего хода. Вы наносите дополнительный урон от способности «На Поражение» даже если не имеете боевого преимущества (combat advantage) против цели.

Промех: Цель получает урон равно урону способности «На Поражение» и получает --2 к следующему броску атаки до конца вашего следующего хода.

Специально: Вы можете нанести дополнительный урон каждой из двух целей, используя эту силу, игнорируя правило способности «На Поражение».

Охотник (Класс)



Идти по следу за добычей, ринуться в бой, чтобы померяться силой, один на один - это ваш стиль. И та добыча может быть диким зверем, мутантом Пустоши или другим человеком, которого вы настигните и тогда уж пойдет веселье.

Вы обучены вести бой на передовой. Особо не прикрывая других, зато врываясь без страха в бой. Вы охотник за работоторговцами или кипящий бравадой воин. Для вас погоня, охота, поединок - чуть солоноватый вкус металла на языке.

Для вас приемлема и жизнь одиночки и командная работа. Еще бы!

Вы же не безумец, что уповает только на свою смелость. Сколь вы не были бы умелым, но против всего мира не выстоять. Главное не протирать штаны всю жизнь в стенах ветхого города. Это не для вас. Патрулирование и долгие походы или частые вылазки - это ваша стезя. Всему прочему можно научиться в пути.

Особенности Командующего

Основная Характеристика: Ловкость

Бонус Умений (1 уровень): +4 бонус к двум Умениям на ваш выбор из списка ваших Классовых Умений, отличным от того, бонус к которому предоставляет Тема.

Классовые Умения Медика (1 уровень):Атлетика, Лечение, Выносливость, Запугивание, Социальность.....

Тактические Директивы (1 уровень): Вы и все ваши союзники в пределах 10 клеток от вас, которые могут вас видеть и слышать получают +2 бонус к броску инициативы.

Охота за Головами (1 уровень): Один раз в ход, как малое действие, вы можете обозначить одного из противников, которого вы можете видеть, как цель вашей Охоты. Однажды в раунд, когда вы попадаете по цели вашей Охоты одной из своих атак и наносите урон, вы добавляете 1d6 дополнительного урона к нанесённому. Если вы попадаете более, чем одной атакой за раунд, вы можете применить данный дополнительный урон лишь к одной из них. К примеру, если вы нанесли данный дополнительный урон в начале своего хода, вы не можете более нанести его до начала своего следующего хода. Эффект Охоты остается на выбранной вами цели до конца сцены, либо пока не будет убита, либо пока вы не выберете иного противника, которого обозначите целью своей Охоты. Вы можете обозначить целью своей Охоты только одного противника одновременно.

Бонус к Защитам (1 уровень): +1 к Реакции, +1 к Стойкости

Критический удар Охотника (2 или 6 уровень): Когда вы совершаете критический удар, ваша атака причиняет дополнительно 1d10 физического урона, и вы получаете +2 бонус к следующему броску атаки до конца вашего следующего хода.

Силы Охотника

Двойной Удар

Основа Охотника

Вы мастерски владеете оружием в каждой руке и прекрасно используете это в бою.

**По Желанию - Оружие, Физическая
Стандартное Действие**

Требование: Вы должны использовать два оружия.

Цель: Одно или Два Существа

Дальность Оружия

Атака: Ловкость + Бонус Оружия vs. AC, по одной атаке каждым оружием.

Попадание: 1[W] физического урона.

Хищник Войны

Основа Охотника

Нападение и Защита – две стороны одной монеты, которой вы жонглируете в бою виртуозно, как никто.

**По Желанию - Оружие, Физическая
Стандартное Действие**

Требование: Вы должны использовать два оружия.

Цель: Одно Существо **Дальность Оружия**

Атака: Ловкость + Бонус Оружия vs. AC

Попадание: 1[W] + модификатор вашей Ловкости физического урона. Вы получаете +2 бонус к AC до конца вашего следующего хода.

Запал Боя

Утилиты Охотника

Битва распаляет вас, что кажется будто и пуля вас не берет.

На Сцену

Малое Действие

Цель: Вы

Эффект: Цель получает сопротивляемость всему урону (all damage resistance) равно 1 + модификатор вашей Ловкости до конца вашего следующего хода.

Стиснуть Зубы

Утилиты Охотника

Вы терпеливы и выносливы. Вы способны стиснуть зубы и забыть о боли, продолжая бой.

На Сцену

Свободное Действие

Триггер: Противник наносит вам урон.

Эффект: Вы получаете временные хит-поинты равно 5 + модификатор основной характеристики вашей Темы.

Капкан Охотника

Экспертиза Охотника

«От меня не уйдешь приятель!»

На Сцену - Оружие, Физическая

Стандартное Действие

Требование: Вы должны использовать два оружия.

Цель: Одно Существо **Дальность Оружия**

Атака: Ловкость + Бонус Оружия vs. AC

Попадание: 2[W] + модификатор вашей Ловкости физического урона. Цель замедленна (slow) и получает 5 продолжительного урона (ongoing damage) спас-бросок заканчивает оба эффекта (save end),

Промех: Половина урона. Нет продолжительного урона, и цель замедленна (slow) до конца вашего следующего хода.

Особенный Выстрел

Экспертиза Охотника

Такой удар может нанести не каждый. Один на миллион. Но у вы прирожденный воин. Ваш удар или выстрел неистово взрывается в плоть врага, разрывая плоть, заставляя врага позабыть обо всем.

На Сцену - Оружие, Физическая

Стандартное Действие

Требование: Вы должны использовать два оружия.

Цель: Одно Существо **Дальность Оружия**
Атака: Ловкость + Бонус Оружия vs. AC

Попадание: 1[W] + модификатор вашей Ловкости физического урона и цель ошеломлена (stun) до конца вашего следующего хода.

ПостЭффект: Цель дезориентирована (dazed) до конца вашего следующего хода.

Промех: 1[W] + модификатор вашей Ловкости физического урона. Цель дезориентирована (dazed) до конца вашего следующего хода.

Темы Персонажа

Бойскаут (Тема)



Пустошь вероятнее всего отняла у вас все то, что вы ценили. Для кого-то это семья, для кого-то доверие к друзьям или сослуживцам, для кого-то репутация и уважение. Для иного же могут быть совсем иные причины. Но как бы там ни было, выжженная пустыня стала вашим домом. Вы жили кочевой жизнью, находя общий язык с этим неприветливым местом. Для кого-то дика сама мысль блуждать в одиночку за стенами своего поселения. Для вас же это жизнь. Конечно, шикарней не назвать ее, да и спокойной тоже. Но вы свободны, как ветер и вольны делать, то, что хотите. Вы ищете пищу в одичавших землях удобренных войной и разрухой. Вы знаете, как охотиться и как укрыться от бури или зноя. Вас провожают ухмылкой, называя Бойскаутом, кто со зла, кто, завидуя вашей беззаботности, кто-то как сумасшедшего... Но улыбнуться в ответ на это или стрелкнуть, решать вам. Вы сможете уйти и забыть. И вам нравится такая свобода. Ваш дом весь раскуроченный мир, который лежит за стенами мирных поселений. И кто там вам указ?!

Особенности Бойскаута

Основная Характеристика: Ловкость

Бонус Умений (1 уровень): +4 Природа (Nature)

Осмотрительность (1 уровень): Вы получаете +2 бонус к проверкам умения Проницательность (insight). Кроме того, вы получаете +2 бонус к вашей пассивной проверке умения Наблюдательность (perception).

Бонус к Защитам (1 уровень): +2 к Реакции

Критический удар Бойскаута (2 или 6 уровень): Вы наносите дополнительно 1d10 физического урона и можете сместиться (shift) на количество клеток равно модификатору вашей Ловкости.

Силы Бойскаута

Основа Бойскаута

По Желанию - Оружие, Физическая Стандартное Действие

Атака: Ловкость + Бонус Оружия vs. АС.

Попадание: $1[W] + \text{модификатор вашей Ловкости}$ физического урона.

Утилита Бойскаута

На Сцену - Оружие

Немедленная Реакция

Триггер: Противник, находящийся в клетке смежной (adjacent) с вами промахивается по вам одной из своих атак.

Цель: Противник, спровоцировавший триггер

Атака: Ловкость + Бонус Оружия vs. Стойкость

Попадание: Цель падает (prone) и дезориентирована (dazed) до конца вашего следующего хода.

Экспертиза Бойскаута

Вы один против всего мира. Не привыкать. Вы найдете, как ответить каждому, кто решит взять вас числом. Пусть лишь высунут нос.

На Сцену - Оружие, Стойка

Стандартное Действие

Требования: Вы должны быть вооружены легким оружием дальнего боя.

Эффект: До тех пор, пока вы находитесь в данной стойке, вы можете перезаряжать легкое оружие дальнего боя, потратив два Малых Действия и совершать следующую атаку:

По-Желанию

Свободное Действие

Требования: Вы должны быть вооружены легким оружием дальнего боя.

Триггер: Противник совершает против вас атаку.

Атака: Ловкость + Бонус Оружия vs. АС

Попадание: 1[W] физического урона и цель падает (prone).

Поддержание (sustain): Стандартное Действие.

Боксер (Тема)



Вокруг тебя лишь разрушение, боль, отчаяние на фоне рухнувшего мира. Выходя на ринг, ты заставляешь людей забыть об этом, показывая, что можно сражаться даже будучи зажатым в угол, что нужно найти силы встать, даже если упал. Для тебя ринг это поле боя за свою жизнь с отчаянием, это попытка контролировать происходящее вокруг тебя. Дать надежду тем, кто смотрит на тебя, отнимая надежду на победу у соперника. Такова жизнь. Все без подвоха. Впрочем, даже на ринге есть место алчности, трусости, жестокости, обману. Но тут это стараются скрыть, почитая

недостойным. А в жизни кипящей вокруг, напротив, это выпячивают, как достоинства. Признавая иной образ мыслей за скудоумие.

И теперь каждый твой удар, это вызов этой жизни, что смердит отравой лжи и безумного восхищения страданиями. И ты веришь, что лишь найдя правила сражения можно доказать, что еще не все кончено и жизнь можно окрасить не только болью и отчаянием в предвкушении неминуемого конца.

Особенности Боксера

Основная Характеристика: Сила

Бонус Умений (1 уровень): +4 Атлетика (Athletics)

Поставленный Удар (1 уровень): Если вы проводите атаку с помощью рукопашного оружия, вы совершаете критическое попадание, если выбрасываете 19-20 на броске атаки.

Бонус к Защитам (1 уровень): +2 к Стойкости

Критический удар Боксера (2 или 6 уровень): Цель ошеломлена (stun) до конца вашего следующего хода, если вы наносите критический удар, используя рукопашное оружие.

Силы Боксера

Хук и Апперкот

Основа Боксера

Серия точных и профессиональных ударов свалит с ног даже огромного брамина.

По Желанию - Оружие, Физическая
Стандартное Действие

Требование: Вы должны использовать рукопашное оружие

Цель: Одно Существо **Дальность Оружия**

Атака: Сила + Бонус Оружия vs. AC, две атаки

Попадание: 1[W] + модификатор вашей Силы физического урона. Если вы попадаете двумя атаками, то вторая не наносит урона. Вместо этого цель падает (prone).

Резкий Выпад**Утилитарность Боксера**

Вы ни какой-то пройдоха из подворотни, ваш удар неотвратим, как летящая в лицо кувалда.

На Сцену**Свободное Действие**

Триггер: Вы недовольны результатом своего броска атаки совершенного с использованием рукопашного оружия.

Эффект: Вы перебрасываете бросок атаки, спровоцировавший триггер.

Шквальный Пролом**Экспертиза Боксера**

Противник, который никогда не выходил на ринг даже не представляет, каким грозным оружием может быть серия хорошо поставленных ударов. Любой почувствует себя отбивной.

На Сцену - Оружие, Физическая**Стандартное Действие**

Требование: Вы должны использовать рукопашное оружие

Цель: Одно Существо

Дальность Оружия

Атака: Сила vs. AC

Попадание: 2[W] + модификатор вашей Силы + ваш уровень персонажа и цель дезориентирована (dazed) (спас-бросок). Кроме того, в начале каждого своего хода, до тех пор, пока не избавится от дезориентации, цель должна совершать спас-бросок. Если он успешен, то ничего не происходит, если провален, цель падает (prone).

Промех: Цель получает половину урона. Цель должна совершать спас-бросок. Если он успешен, то ничего не происходит, если провален, цель падает (prone).

Приручивший Наркоту (Тема)



Ты думаешь, что бежать от этой жизни некуда? Я вижу, ты прикладываешь все силы, чтобы не умереть от голода и жажды. Возможно, ты уже переступил рамки морали, наступив на горло своим принципам, чтобы выжить. А может уже заступил и за грань закона? Так знай, выход есть. Можно не только тонуть в черной вязкой безысходности. О нет! Есть мир и покой. Есть радость и умиротворение. Есть сила и мощь! Я могу показать тебе все это, пойдем, нам не придется далеко идти. Ведь ты хочешь вырваться из этого безумия?...

Как же многих соблазнили подобные посулы. У них не хватило сил совладать с той силой, что была в их руках. О, да, безвольные слизняки! Им нужно лишь забыться. Они глупы и не способны оценить этот дар. Но я говорю тебе, наркотики, это не выход, это вход. В мир силы, где ты можешь бросить вызов беспощадной пустоши и ее жестоким обитателям, разумным и нет. Почувствуй эту силу, что течет внутри после каждой дозы. Ты становишься лучше, сильнее, быстрее. Ты уже не беспомощная букашка. Ты можешь переломить хребет самой судьбе. Верь мне, это не отравы, это нектар силы.

Особенности Приручившего Наркоту

Основная Характеристика: Мудрость

Бонус Умений (1 уровень): +4 Выносливость (Endurance)

Долгий Кайф (1 уровень): В конце сцены, в которой вы употребили наркотик, вы можете продлить эффект принятого наркотика до конца следующей сцены или продолжительного отдыха (exteandead reast), что наступит раньше.

Бонус к Защитам (1 уровень): +2 к Воле

Критический удар Приручившего Наркоту (2 или 6 уровень): Вы наносите 1d10 дополнительного урона и получаете 10 временных хит-поинтов.

Силы Приручившего Наркоту

Выстрел на Дурака Основа Приручившего Наркоту

Говорят, что везет дуракам, пьяным и тем, кто в угаре. Но вы уверены, что удача тут совсем не причем.

По Желанию - Оружие, Физическая
Стандартное Действие

Цель: Одно Существо **Дальность Оружия**
Атака: Мудрость + Бонус Оружия vs. AC.

Попадание: 1[W] + модификатор вашей Мудрости физического урона. Совершите бросок d4, чтобы определить, как эффект воздействует на цель:

1. Вы отталкиваете (push) цель на 3 клетки.
2. Цель получает -2 пенальти на броски атаки до конца вашего следующего хода.
3. Цель падает (prone).
4. Вместо текущей цели, вы попадаете в случайно выбранное существо, в пределах 2 клеток от цели.

Пересиливание Ломки Утилита Приручившего Наркоту

Кто бы что ни говорил, но у вас железная воля, закаленная не одной адской ломкой, которую теперь вы можете попробовать и пересилить.

На Сцену
Малое Действие
Цель: Вы

Эффект: Вы уменьшаете эффект одной воздействующей на вас болезни Зависимость от наркотиков на 1 стадию до конца сцены.

Кураж Наркотического Угара	Экспертиза Приручившего Наркоту
-----------------------------------	--

Вы впадаете в неистовство, поливая врагов шквалом пуль. Но кураж, есть кураж. Он мимолетен, но смертоносен, если не побоишься отдаться его всплеску.

На Сцену - Оружие, Физическая Стандартное Действие

Цель: Все Существа **Дальность Оружия**
Взрыв 1

Атака: Мудрость vs. Реакция

Попадание: 1[W] + модификатор вашей Мудрости физического урона.

Промех: Цель получает половину урона.

Специально: Вы расходуете кол-во патронов не меньше количества существ в зоне поражения силы.

Убийца (Тема)



Не всякий, кто убивал, может именовать себя убийцей. Нет, это призвание, это состояние души и мыслей, это мировоззрение и место в этом мире, а не просто набор случаев, когда вы пустили кровь какому-то проходимцу.

Вы можете быть маньяком, который живет своей жизнью, но время от времени жажда крови зовет его искать строго выверенную жертву. Может быть вы высокопрофессиональный убийца, который верит лишь в хладнокровное убийство за деньги. Быть может в вашей голове голос Бога или иных существ, что приказывает убить. А может ваша история иная. Но как бы ни сложилось, у вас очень не простое отношение к жизни и смерти, к своей роли в отношениях между ними. Но для вас ничего не стоит убить человека. Но что-то толкает вас убивать. У вас есть выбор, но вы выбираете смерть.

Конечно, вы можете скрывать то, кто вы, но рано или поздно это может всплыть на поверхность. Хотя может вы считаете, что этим стоит гордиться, и пугаете людей тем, кто вы есть. Выбор за вами.

Особенности Убийцы

Основная Характеристика: Харизма

Бонус Умений (1 уровень): +4 Запугивание (Intimidate)

Хладнокровие Убийцы (1 уровень): Если вы наносите урон существу и в результате его хит-поинты опускаются до 0 или ниже, вы можете использовать силу Бессердечный Выстрел, как свободное действие. Вы можете использовать эту способность лишь один раз в течение раунда.

Бонус к Защитам (1 уровень): +2 к Воле

Критический удар Убийцы (2 или 6 уровень): Цель не может совершать атаки до конца вашего следующего хода.

Силы Убийцы

Бессердечный Удар**Основа Убийцы**

Ваш удар всегда внезапен и леденяще точен. Хотя может быть сама, смерть направляет вашу руку. Иногда ходят такие слухи.

По Желанию - Оружие, Физическая**Стандартное Действие**

Требование: Вы должны использовать холодное оружие или одноручное оружие дальнего боя.

Цель: Одно Существо

Ближняя 1 или

Дальняя 5

Попадание: 1[W] физического урона.

Приговор**Утилиты Убийцы**

Если вы решили лишить кого-то жизни, вероятнее всего он её лишится. Вы убеждены в этом.

На Сцену**Свободное Действие**

Триггер: Вы выбрасываете 1 на кубике урона.

Эффект: Вы используете максимальное значение для текущего кубика урона для определения урона. К примеру, урон вашего оружия 2d6. Вы выбрасываете 1 на одном из кубиков. Вы меняете результат на 6. Но вы все еще должны бросить второй кубик урона. На него действие силы уже не распространяется.

Приносящий Смерть**Экспертиза Убийцы**

Вы наносите удар, и жизнь начинает вытекать из жертвы вместе с рекой крови, источаемой из его раны, а предчувствие неминуемой смерти доводит его до дрожи.

На Сцену - Оружие, Физическая**Стандартное Действие**

Цель: Все Существа

Дальность Оружия

Атака: Харизма + Бонус Оружия vs. AC.

Попадание: 1[W] + модификатор вашей Харизмы физического урона, цель получает 10 продолжительного урона и дезориентирована (спас-бросок). Цель получает -5 штрафа к спас-броску от этой силы.

Промех: 1[W] + модификатор вашей Харизмы физического Урона и цель получает 5 продолжительного урона (спас-бросок).

Мачете (Тема)



До Великой Войны была поговорка: "Только нож может сделать человека по-настоящему свободным". И сколь же верна она сейчас в этой радиоактивной пустыне. Пусть смысл стал иным, но... Казалось бы, обычный кусок заточенного металла, но незаменимый при всем обилии технологии. Нож поможет построить, пробраться через заросли, развести огонь, добыть пищу, защититься от дикого зверя. А в умелых руках и от дикого человека. Нож весомый аргумент в переговорах, когда приставлен к горлу несогласного с тобой.

Впрочем, все огнестрельное оружие зло. Взгляните, сколько жизней оно унесло. И чем оно больше, тем злее и охотнее сеют с его помощью скорбь и разрушение. В самом деле, лучше бы человечество остановилось на ноже. Для жизни хватит его. Ну, или дубины у кого ручища просят аргумента посерьезнее.

Все зло не остановить? Да. А для кого-то и не нужно его останавливать. Однако, стоит понять, что для того чтобы быть крутым не нужна большая пушка. Она лишь пример ложной уверенности в том, что у тебя сила. Но вы же доказательство тому, что достаточно и примитивного оружия, чтобы развенчать самоуверенность торчка с пушкой. Лучше средство для того ножом по горлу.

Особенности Мачете

Основная Характеристика: Телосложение

Бонус Умений (1 уровень): +4 Атлетика (Athletics)

Сокращение Дистанции (1 уровень): Вы можете использовать Силу Основы и Силу Экспертизы вместо базовой атаки, когда вы совершаете стремительную атаку (charge), при условии, что вы используете холодное оружие, совершая данную стремительную атаку.

Бонус к Защитам (1 уровень): +1 к Стойкости и +1 к Реакции

Критический удар Мачете (2 или 6 уровень): Если вы наносите критический урон, используя холодное оружие, вы наносите дополнительно 1d10 урона и цель получает -4 пенальти на все броски атаки до конца вашего следующего хода.

Силы Мачете

Стальная Хватка

Основа Мачете

Вы наносите удары по цели а затем хватаете его Больше ему некуда бежать, только попробовать убить вас.

По Желанию - Оружие, Физическая

Стандартное Действие

Требование: вы должны использовать холодное оружие.

Цель: Одно Существо

Дальность Оружия

Атака: Телосложение + Бонус Оружия vs. AC.

Попадание: 1[W] + модификатор вашего Телосложения физического урона и цель схвачена (grab) до конца вашего следующего хода.

Стальное Гостиприимство**Утилитарная Мачете**

Если какой-то противник у вас в гостях, то сложно отделаться от вас. Ему не удастся просто отвернуться и уйти. Сначала вы закончите разговор.

На Сцену**Действие Немедленного Прерывания**

Триггер: Противник, находящийся в клетке смежной (adjacent) с вами, смещается (shift).

Эффект: Вы можете совершить базовую атаку против противника, спровоцировавшего триггер. Если вы попадаете, то вместо стандартного урона и эффектов, цель получает урон равно модификатору вашей Ловкости и схвачена (grab) вами.

Поцелуй Мачете**Экспертиза Мачете**

Вы разделяете противника, как заправский охотник беспомощного кролика. Со стороны выглядит, как работа мясника на скорую руку.

На Сцену - Оружие, Физическая**Стандартное Действие**

Цель: Одно Существо **Дальность Оружия**

Атака: Телосложение + Бонус Оружия vs. AC.

Попадание: 1[W] + модификатор вашего Телосложения физического урона. Цель Ошеломлена (stun) до конца вашего следующего хода.

ПостЭффект: Цель получает урон равно модификатору вашего Телосложения и -4 пенальти на все броски атаки до конца вашего следующего хода.

Промех: Половина урона и цель дезориентирована (dazed) до конца вашего следующего хода.

ПостЭффект: Цель получает -2 пенальти на все броски атаки до конца вашего следующего хода.

Пастырь (Тема)



Во что ты веришь, живущий в Пустоши? Ты полагаешь, что верить уже не во что? Побойся Бога, это не так! Грешны мы были, и Господь низверг на нас огненную кару, чтобы очистить мир от скверны, выжигая ее, как каленое железо выжигает заразу в ране больного. Ты спрашиваешь почему ты должен верить? А разве ты уже обрел покой в душе своей? Я вижу сомнения в глазах твоих. Значит, ты все еще блуждаешь во тьме страха за свое будущее. Обратись к Богу, и ты обретешь мир и покой. Покайся в грехах своих и станет тебе легче, ибо Господь простит тебя. И не давай расплодиться ереси сын мой, обману которым пичкают умы заблудших тут и там. Лишь вера в Бога откроет Истину. А с ней все обретет смысл. И вот, держи Святую Библию. Она укажет тебе путь. А вот это ружье 12 калибра, полное

Божьей благодати защитит тебя и других верующих в самый темный час от нечестивцев и грешников.

Путь Пастыря в скитаниях. Вечное странствие, несущее Слово Божье и кара грешников. Вот он удел. Но миссия эта священна и потому пастырь рьяно следует к своей недостижимой цели.

У пастырей нет церкви. Единой церкви старой, довоенной религии. Лишь учение, что они несут людям, некоторые из которых подхватывают его и несут дальше. В бесплотную пустыню и оплоты цивилизации, многие из которых столь же безбожны, как и "порождения сатаны" блуждающие в пыли бесплотных земель, выжженных карой небесной.

"Из огня да в полымя" - завет многих пастырей, кто посвятил жизнь служению Богу столь пламенному, что слава о них порой разносится много дальше, чем они ступают в своих странствиях.

Особенности Пастырь

Основная Характеристика: Харизма

Бонус Умений (1 уровень): +4 Дипломатия (Diplomasy)

«Аллилуйя!» (1 уровень): Каждый раз, когда вы или один из ваших союзников убивают противника, вы можете выбрать одного из ваших союзников, который вас видит. Данный союзник получает бонус к следующему броску урона до конца вашего следующего хода равно модификатору вашей Харизмы.

Бонус к Защитам (1 уровень): +1 к Стойкости и +1 к Воле

Критический удар Пастыря (2 или 6 уровень): Если вы наносите критический урон,, вы наносите дополнительно 1d10 урона и один из ваших союзников получает +4 бонус на следующий бросок атаки до конца вашего следующего хода.

Силы Пастыря

Сила Веры

Основа Пастыря

Зрите! Мой меткий выстрел указывает на то, что Бог на нашей стороне и благословение его на нас.

По Желанию - Оружие, Физическая

Стандартное Действие

Цель: Одно Существо

Дальность Оружия

Атака: Харизма + Бонус Оружия vs. AC.

Попадание: 1[W] + модификатор вашей Харизмы физического урона и один из союзников. Который может вас видеть получает +2 бонус к своему следующему броску атаки до конца вашего следующего хода.

Защита Паствы

Утилита Пастыря

Воспряньте духом братья, Господь с нами. Путь праведников устлан испытаниями, но мы справимся!

На Сцену

Действие Перемещения

Эффект: Вы перемещаетесь на расстояние не больше своей скорости. Каждый из ваших

союзников, который оказывается в клетке смежной (adjacent) с вами в любой момент этого перемещения, получает +1 бонус к АС до конца вашего следующего хода. Если вы ранены (bloodied), то +2 к АС.

Зов Праведника

Экспертиза Пастыря

Внемлите мне! Перед нами смертные нечестивцы, которых мы отправим в бездну, а от зла, что они несут нас защитят ангелы, которые укроют нас своими крыльями!

На Сцену - Оружие, Физическая

Стандартное Действие

Цель: Одно Существо

Дальность Оружия

Атака: Харизма + Бонус Оружия vs. АС.

Попадание: 2[W] + модификатор вашей Харизмы физического урона. Вы и все ваши союзники, которые могут вас видеть, получаете сопротивление всему урону 1 + модификатор вашей Харизмы до конца вашего следующего хода.

Промех: Половина урона. Вы и все ваши союзники, которые могут вас видеть, получаете сопротивление всему урону 1 + модификатор вашей Харизмы до конца вашего следующего хода.

Смастеривший Друга (Тема)



Вы одаренный ученый, хоть и не направили свои усилия чтобы постигать науку в чистом виде пытаетесь исследовать новые технологии или свойства человеческого организма. Вы отнюдь не один из этих яйцеголовых ботаников. Вместо этого вы... смастерили себе друга. Одиночество или непонимание окружающих. Но для вас киберпес стал не просто творением, а настоящим другом. Это не бездушная машина с функциями для исполнения. Там есть и личность. По крайней мере вы сделали все возможное для этого. Кибер пес это по своей сути робот, но использует органический мозг в качестве логического процессора, как

это использовано в довоенных Робомозгах. Вы потрясюще хорошо разобрались в кибернетике и роботостроении, а также нейробиологии. И вот результат - у вас есть собака-киборг. Организм киберпса восприимчив как к обычным стимулам, так вы можете и чинить его как робота. Он исполняет ваши команды и в отличие от других робопсов подчиняется только хозяину, как живая дрессированная собака. Этого вы и добивались, сохранить личность. Ведь вам нужен был друг, а не усовершенствованная игрушка. И в довесок этот друг может легко постоять за себя и за вас. Но сомнительно что вы сознательно пошлете его на смерть. Это все-таки ваш друг. И теперь вам не так одиноко в этом выжженном мире, где повсюду только боль и разочарование предательства. Но ваш новый друг вас никогда не предаст.

Особенности Смастерившего Друга

Основная Характеристика: Интеллект

Бонус Умений (1 уровень): +4 Наука (Science)

Компаньон Киберпёс (1 уровень): Вы получаете компаньона киберпса. Это собака-киборг, существо среднего размера, с подтипом «робот». Киберпес имеет скорость 6 и может переместиться на расстояние до 6 клеток или сместиться (shift) на 1, всякий раз, когда вы используете действием перемещения. Вы можете использовать свое Стандартное Действие, чтобы приказать киберпсу совершить базовую атаку или использовать одну из сил с ключевым словом «Животное». В обоих случаях считается, что киберпес совершает атаку. Он атакует, используя свою железные челюсти, имеет +4 бонус профессионализма на атаку и урон 1d10. Если вы не отдаёте приказов киберпсу, он ничего не делает. Киберпёс может быть целью атаки. Его защиты равны вашим, его максимальное количество хит-поинтов равно половине вашего максимального количества хит-поинтов + модификатор вашего Интеллекта. Киберпес использует второе дыхание, когда его используете вы.

Бонус к Защитам (1 уровень): +2 к Воле

Критический удар Смастерившего Друга (2 или 6 уровень): Если вы наносите критический урон, используя своего киберпса, киберпес наносит дополнительно 1d10 урона и цель падает (prone).

Силы Смастерившего Друга

Бросок Железноруба Основа Смастерившего Друга

Ваш верный киберпёс бросается на противника указанного вами и запросто пожмет порвать стальными челюстями.

По Желанию - Оружие, Физическая, Животное
Стандартное Действие

Цель: Одно Существо **Ближняя 1**

Атака: Телосложение + 4 vs. AC.

Попадание: 1d10 + модификатор вашего Интеллекта физического урона.

Эффект: Ваше животное может сместиться (shift) на 1 клетку, до или после атаки.

Специально: Ваше животное может использовать данную силу вместо базовой атаки, когда совершает стремительную атаку (charge).

Экстренный Ремонт Утилита Смастерившего Друга

Вы настолько хорошо знакомы с устройством вашего киберпса, что подлатать его на скорую руку или активировать резервный источник питания для вас не проблема.

На Сцену

Малое Действие

Цель: Ваше Животное **Ближняя 1**

Эффект: Вы совершаете проверку Умения Механика (Mechanics). Цель восстанавливает хит-поинты равно половине результата проверки.

Директива Защита**Экспертиза
Смастерившего Друга**

Ваш киберпёс исполнитель, как никакой другой зверь. Если его или вашей жизни угрожает опасность вы легко можете активировать команду защиты и он ринется на обидчика с невероятной прытью, делая все возможное чтобы остановить его.

**На Сцену - Оружие, Физическая, Животное
Действие Немедленной Реакции**

Триггер: Противник наносит урон, в результате которого вы или ваше животное становитесь ранены (bloodied).

Цель: Существо, спровоцировавшее триггер

Ближняя 1

Атака: Интеллект + 4 vs. AC.

Эффект: Перед совершением атаки, ваше животное может сместиться (shift) на расстояние до 5 клеток.

Попадание: 2d10 + модификатор вашего Интеллекта физического урона и цель обездвижена (immobilize) спас-бросок (save end).

Промех: Половина урона.

Снаряжение

Броня

Вид Брони	Класс Брони	Бонус АС	Пенальти на проверки	Пенальти к скорости	Вес
Одежда	Легкая	+1	-----		4 фунта
Кожаная Куртка	Легкая	+2	-----	-----	10 фунтов
Кожаная Броня	Легкая	+3	-----	-----	25 фунтов
Металлическая Броня	Тяжелая	+6	-1	-1	40 фунтов
Боевая Броня	Тяжелая	+7	-1	-1	45 фунтов

Вид Брони – Наименование и общемировое обозначение брони. Одновременно вы можете использовать только один вид брони. Любой вид брони включает в себя одежду, которая не добавляет бонус АС.

Класс Брони – Подразделение на легкую броню и тяжелую броню. Отличия их в том, что персонаж, использующий легкую броню, может прибавлять модификатор своей Ловкости к АС, а использующий тяжелую не может.

Бонус АС – Бонус, который предоставляет данный вид брони использующему её персонажу.

Пенальти на проверки – Некоторые виду брони могут предоставлять определенные пенальти на проверки Акробатики, Атлетики, Сокрытия тому персонажу, кто использует данный вид брони.

Пенальти к скорости - Некоторые виду брони могут предоставлять пенальти к скорости персонажа, который использует данный вид брони. Данный вид пенальти складывается с прочими имеющимися.

Вес – Показатель того, сколько весит данный вид брони.

Улучшенные Виды Брони

	Силовая Броня Братства Стали		Силовая Броня Анклава
<i>Высокотехнологическая броня автономного действия, оснащённая микрореактором, с запасом топлива, которого хватит на сотни лет.</i>		<i>Эта силовая броня состоит из лёгких металлических сплавов, укреплённых керамическими пластинами в ключевых зонах. Используются качественные сервомоторы последней модели.</i>	
Класс Брони: Тяжелая Бонус АС: +8 Пенальти на проверки: -2 Пенальти к скорости: Нет Вес: 55 фунтов Особенность: Сопротивление физическому урону 5, Сопротивление огню 5, +2 бонус к Стойкости, Реакции, Воле против Энергетического Оружия.		Класс Брони: Тяжелая Бонус АС: +8 Пенальти на проверки: -2 Пенальти к скорости: Нет Вес: 60 фунтов Особенность: Сопротивление физическому урону 6, Сопротивление огню 6, +3 бонус к Стойкости, Реакции, Воле против Энергетического Оружия.	



Облегченная Боевая Броня Бптсва Стали

Перед вами - усовершенствованная Братством Стали (Brotherhood of Steel) боевая броня, структура которой было явно улучшена, по сравнению с оригиналом.

Класс Брони: Легкая
Бонус АС: +4
Пенальти на проверки: Нет
Пенальти к скорости: Нет
Вес: 30 фунтов
Особенность:
Сопротивление физическому урону 5



Облегченная Боевая Броня Анклава

Высокотехнологическая броня, изготовленная из усовершенствованных защитных полимеров. Она достаточно легкая, но способна выдержать прямое попадание из огнестрельного оружия.

Класс Брони: Легкая
Бонус АС: +4
Пенальти на проверки: Нет
Пенальти к скорости: Нет
Вес: 35 фунтов
Особенность:
Сопротивление физическому урону 5,
+2 бонус к Стойкости, Реакции, Воле против
Энергетического Оружия.



Броня Тесла

Эта сияющая броня обеспечивает прекрасную защиту против энергетических атак. Три Стержня Тесла-катушек Притяжения рассеивают большую часть направленной энергетической атаки.

Класс Брони: Тяжелая
Бонус АС: +6
Пенальти на проверки: -1
Пенальти к скорости: -1
Вес: 45 фунтов
Особенность:
Сопротивление лазеру 10,
Сопротивление электричеству 10,
Сопротивление плазме 10.
Сопротивление импульсу 10.



Закаленная Железная Броня

Данный образец представляет собой несколько качественно соединённых отполированных металлических пластин, формирующих броню.

Класс Брони: Тяжелая
Бонус АС: +6
Пенальти на проверки: -1
Пенальти к скорости: -1
Вес: 45 фунтов
Особенность:
Первый раз за сцену, когда противник наносит вам повреждение, вы получаете только половину данного повреждения.
Сопротивление лазеру 5,
Сопротивление электричеству 5,
Сопротивление плазме 5.



«Божественная» Роба

Эта роба сделана из неизвестного вам рода синтетики. Возможно на основе эластичного угле-волокна... или чего-то иного. В любом случае, несмотря на её крайнюю легкость, она отлично защищает от любой угрозы.

Класс Брони: Легкая

Бонус АС: +1

Пенальти на проверки: Нет

Пенальти к скорости: Нет

Вес: 10 фунтов

Особенность:

Сопротивление всему урону (all damage) 5.

Стэлс-Броня

Эта ответ на разработку Силовой Брони, китайскими военными инженерами. Эта броня подходит для диверсантов и снайперов.

Класс Брони: Легкая

Бонус АС: +1

Пенальти на проверки: Нет

Пенальти к скорости: Нет

Вес: 10 фунтов

Зарядов: 1

Особенность:

Вы получаете маскировку (concelment) против всех существ, которые находятся дальше, чем в 3 клетках от вас.

Вы можете потратить 1 заряд, как Малое Действие и получить полную маскировку (total concealment) против всех существ, которые находятся дальше, чем в 3 клетках от вас.



Укрепленная Кожаная Куртка

Эта обильно укреплённая кожаная куртка выглядит весьма необычно в своём первозданном виде, то есть с двумя рукавами. Последняя мода постъядерного мира.

Класс Брони: Легкая

Бонус АС: +2

Пенальти на проверки: Нет

Пенальти к скорости: Нет

Вес: 15 фунтов

Особенность:

Первый раз за сцену, когда противник наносит вам повреждение, данное повреждение уменьшается на 10.



Укрепленная Кожаная Броня

Усовершенствованная версия обычной кожаной брони. Дополнительные слои качественно выделанной кожи брамина обеспечивают дополнительную защиту носящему.

Класс Брони: Легкая

Бонус АС: +3

Пенальти на проверки: Нет

Пенальти к скорости: Нет

Вес: 30 фунтов

Особенность:

Сопротивление физическому урону 2

Рукопашное Оружие

Рукопашное Оружие	Характеристика	Бонус Оружия	Урон	Зарядов в Обойме	Особенность
Безоружная Атака		+3	1d6	-----	
Кастет		Равно бонусу вашей Безоружной Атаки	Равно урону вашей Безоружной Атаки***	-----	Брутальное 2
Кастет с шипами		Равно бонусу вашей Безоружной Атаки	Равно урону вашей Безоружной Атаки	-----	Брутальное 3
Кастет-Шокер		Равно бонусу вашей Безоружной Атаки	Равно урону вашей Безоружной Атаки x 2	30	Электрика**

***Брутальное (X)** – Особенность оружия, атакуя с помощью которого вы можете перебрасывать кубик урона, если на нем выпало число равное или меньше значения (X), до тех пор, пока не выпадет число больше данного значения.

****Электрика** – Особенность оружия, нанося урон с помощью которого, он считается урону электричеством.

*****Равно урону (бонусу) вашей Безоружной Атаки** – Стандартный урон Безоружной Атаки – 1d6. Однако, он может под влиянием особенностей персонажа быть 1d4 или 2d4. Точно также бонус стандартной безоружной атаки +3, но может быть иным. Кроме того, некоторые виды оружия не имеют собственного статичного урона, как и бонуса атаки, а зависят они от бонусов атаки и урона вашей Безоружной Атаки. Так, например Кастет-Шокер при стандартной Безоружной Атаке у персонажа будет иметь +3 бонус к атаке и урон 2d6 (1d6 x 2). А при наличии у персонажа особенности «Тяжелый Кулак», тот же Кастет-Шокер будет иметь +2 бонус к атаке и урон 4d4 (2d4 x 2).

******Бронебойное(Стойкость)** – Особенность оружия, атакуя с помощью которого, вы заменяете атаку против АС на атаку против Стойкости цели. Если сила, используя которую вы проводите атаку, изначально дает вам возможность проводить атаку против Стойкости, Реакции или Воли, вы ничего не меняете, кроме того, что вы получаете +2 бонус к броску атаки, используя данную силу.

	Энергетический Кулак		Улучшенный Энергетический Кулак
<i>Силовой Кулак "Big Frigger" от BeatCo считается многими оптимальным оружием для рукопашного боя. Все просто в ужасе от него.</i>		<i>Силовой Кулак "Big Frigger" от BeatCo считается многими оптимальным оружием для рукопашного боя. Все просто в ужасе от него.</i>	
Тип Оружия: Рукопашное Оружие Бонус Атаки: Равно Бонусу вашей Безоружной Атаки – 2. Урон: Равно Урону Вашей Атаки x 2 Зарядов в Обойме: 20 Особенность: Брутальное 2, Бронебойное (Стойкость)****		Тип Оружия: Рукопашное Оружие Бонус Атаки: Равно Бонусу вашей Безоружной Атаки – 2. Урон: Равно Урону Вашей Атаки x 3 Зарядов в Обойме: 20 Особенность: Брутальное 2, Бронебойное (Стойкость)****	

Холодное Оружие

Одноручное Оружие	Бонус Оружия	Урон	Дальность	Зарядов в Обойме	Особенность
Нож	+3	1d6	----	----	
Боевой Нож	+4	1d6	----	----	
Дубинка	+3	1d8	----	----	
Гаечный Ключ	+3	1d8	----	----	Брутальное 2
Монтировка	+4	1d8	----	----	Брутальное 2
Двуручное Оружие	Бонус Оружия	Урон	Дальность	Зарядов в Обойме	Особенность
Заострённый Шест	+2	1d10	2	----	
Копьё	+3	1d10	2	----	
Бейсбольная Бита	+3	1d10	----	----	Брутальное 3, Опрокидывающее**
Кувалда	+2	2d6	2	----	Брутальное 1, Опрокидывающее 1**

Редкое Холодное Оружие

	Выкидной Нож		Ваказаши
<i>Лезвие этого небольшого ножа крепится на пружине. При нажатии кнопки на рукоятке лезвие выскакивает с приятным звуком "Шшшшшшш".</i>		<i>Короткий нож тонкой работы. Судя по всему, его кончик был специально заточен для увеличения силы проникающих ударов.</i>	
Тип Оружия: Одноручное Оружие Бонус Атаки: +3 Урон: 1d6 Зарядов в Обойме: ---- Дальность: ---- Особенность: Вы получаете +4 бонус к проверкам Сокрытия при попытке спрятать Выкидной Нож.		Тип Оружия: Одноручное Оружие Бонус Атаки: +4 Урон: 1d10 Зарядов в Обойме: ---- Дальность: ---- Особенность: Брутальное 1	

	Копье из СверхПрочной Стали		Улучшенная Кувалда
<i>Копье из качественной, нержавеющей стали. У многих варваров считается оружием Духов.</i>		<i>Улучшенная Кувалда, созданная Братством Стали (Brotherhood of Steel). Были использованы лучшие из доступных оружейных технологий. Устройство накопления кинетической энергии для увеличения опрокидывающего эффекта прилагается.</i>	
Тип Оружия: Двуручное Оружие Бонус Атаки: +4 Урон: 2d6 Зарядов в Обойме: ---- Дальность: 2 Особенность: Брутальное 1		Тип Оружия: Двуручное Оружие Бонус Атаки: +3 Урон: 3d6 Зарядов в Обойме: ---- Дальность: 2 Особенность: Брутальное 1, Опрокидывающее 2**	

	Погонялка Скота		Улучшенная Погонялка Скота
<i>Погонялка для рогатого скота модели Лучший Друг Фермера. Изготовлено компанией Wattz Electronics.</i>		<i>Улучшенная версия погонялки для рогатого скота модели Лучший Друг Фермера, дающая дополнительный электрический разряд при атаке. Изготовлено компанией Wattz Electronics.</i>	
Тип Оружия: Одноручное Оружие Бонус Атаки: +3 Урон: 2d8 Зарядов в Обойме: 20 Дальность: ---- Особенность: Электрика		Тип Оружия: Двуручное Оружие Бонус Атаки: +4 Урон: 2d8 Зарядов в Обойме: 20 Дальность: ---- Особенность: Электрика	

	Потрошитель		Мачете
<i>Потрошитель с вибрирующим, пилообразным лезвием. Для работы использует энергию батарей.</i>		<i>Чудовищно острый тесак, изготовленный с особой любовью мастером-оружейником. Им можно запросто отсечь что угодно и кому угодно.</i>	
Тип Оружия: Одноручное Оружие Бонус Атаки: +3 Урон: 2d8 Зарядов в Обойме: 30 Дальность: ---- Особенность: Потрошитель 5*, Брутальное 1		Тип Оружия: Одноручное Оружие Бонус Атаки: +4 Урон: 1d10 Зарядов в Обойме: ---- Дальность: ---- Особенность: Брутальное 4	

***Потрошитель X** – Особенность оружия, нанося урон с помощью которого, цель получившая урон, получает X урона в начале своего следующего хода.

****Опрокидывающее X** – Особенность оружия, совершая успешную атаку с помощью которого, цель данной атаки совершает спас-бросок. Если он успешен, то ничего не происходит. Если провален, цель падает (prone). X в данном случае обозначает пенальти к спас-броску цели в попытках избежать падения. Если значение X отсутствует, это означает, что пенальти к спас-броску нет.

Огнестрельное Оружие

Одноручное Оружие	Бонус Оружия	Урон	Дальность	Зарядов в Обойме	Особенность
10 мм Пистолет	+3	1d8	10	10	
Револьвер	+4	1d6	10	6	
Магнум	+4	1d10	10	6	Брутальное 2
14 мм пистолет	+3	1d10	10	6	
Обрез	+2	2d6	5	2	Брутальное 3 Дальность 3, Полуторное*
Пистолет .223	+3	1d12	10	5	ВысокоКритичный
Маузер M712	+3	1d6	10(5)**	20 (5)***	Очередь ****
Пистолет-Пулемет 10 мм	+3	1d8	10 (5)**	30(10)***	Очередь ****
Heckler & Koch P90c	+3	1d10	10(5)**	24(12)***	Очередь ****
M3A1 "Grease Gun"	+4	1d6	10(5)**	24(8)***	Очередь ****, ВысокоКритичный
Двуручное Оружие	Бонус Оружия	Урон	Дальность	Зарядов в Обойме	Особенность
Рычажная Винтовка	+3	1d10	20	10	
Охотничье Ружье (Colt Rangemaster .223 калибра)	+4	1d12	20	10	
Remington 870	+3	2d6	10	5	Брутальное 3 Дальность 3
Китайский Автомат (AK-74)	+3	1d10	20(10)**	24(8)***	Очередь ****
Штурмовая Автоматическая Винтовка R91	+3	1d12	20(10)**	16(8)***	Очередь ****
Штурмовая Винтовка АК-112	+4	1d12	20(10)**	24(8)***	Очередь ****
FN FAL	+4	2d6	20(10)**	20(10)***	Очередь ****, Брутальное 1
Томмиган (Tommy Gun)	+3	2d4	20(10)**	50(10)***	Очередь ****, Брутальное1, ВысокоКритичный
H&K G11	+4	2d6	20(10)**	50(5)***	Очередь ****, Брутальное 1
Пулемет M60	+2	2d10	10	50(10)***	Авто*****, Тяжелое*****

***Полуторное**— Особенность оружия, свойственное для одноручного оружия. Указывающее, что если вы используете это оружие в двух руках, вы получаете +1 бонус к броскам атаки с данным оружием.

******— Первая цифра в дальности означает дальность для одиночного выстрела, цифра в скобках дальность для атаки очередью.

*******— Первая цифра в количестве зарядов в обойме указывает, сколько всего зарядов в обойме, цифра в скобках указывает, сколько зарядов расходуется, если вы используете атаку очередью.

******Очередь** — Особенность оружия, атакуя с помощью которого вы можете совершать атаку очередью из данного оружия, позволяя использовать базовую атаку «Очередь». Если вы используете силу, цель которой одно существо, вы можете совершать атаку очередью, расходуя соответствующее количество патронов, кроме того вы получаете +1 бонус на бросок атаки и +3 на бросок урона.

*******Снайпер** — Когда вы используете оружие с этой особенностью, пенальти к атаке за превышение дальности стрельбы уменьшается на 2.

*******Брутальное (X) в Преимуществе** — Особенность оружия, атакуя с помощью которого вы можете перебрасывать кубик урона, если на нем выпало число равное или меньше значения (X), до тех пор, пока не выпадет число больше данного значения. Кроме того, если к особенности оружия «Брутальное» приписана особенность «в Преимуществе», это означает, что, выше описанная особенность «Брутальное» применяется только в том случае, если цель атаки предоставляет вам боевое преимущество (combat advantage).

*******Авто** — Особенность оружия, указывающее на то, что используя, его вы можете совершать только атаки Очередью и не можете использовать одиночный выстрел и как следствие прицельный выстрел. Кроме того, вы не применяете бонусы, характерные для свойства «Очередь».

*******Тяжелое** — Когда вы используете оружие с данной особенностью, когда вы смещаетесь (shift), вы смещаетесь на 1 клетку меньше, вплоть до невозможности сместиться. Кроме того, если вы перемещаетесь\перемещались между последней атакой совершенной с помощью оружия обладающего данной особенностью и совершаемой в данный момент, вы получаете -2 пенальти к броску атаки, совершаемой в данный момент.

*******Конус X** — Особенность оружия, указывающее на то, что данное оружие обладает особенной зоной поражения. Зона поражения равно Ближней Волне (Close Blast) X, где X число указывающее дальность Волны. Используя данное оружие, вы можете использовать только базовую атаку, с единственной разницей, что в данном случае вы заменяете зону поражения базовой атаки на Ближнюю Волну и количество целей равно количеству существ в зоне поражения.

*******Ракетница** — Особенность оружия, указывающая на то, что оружие использует в качестве патронов ракеты, которые не могут использоваться без оружия с данной особенностью.

Редкое Одноручное Оружие

	Обрез «Святая Троица»		Обрез Вольфрам
<i>Этот обрез соорудил по всей видимости какой-то религиозный фанатик, воплотив в оружии «Святой Дух» своей веры сделав три ствола. Оружие настоящего Пастыря.</i>		<i>Улучшенная версия обычного обреза. Однако, он изначально изготавливался под текущие габариты, с использованием высококалассной легированной стали.</i>	
Тип Оружия: Одноручное Оружие Бонус Атаки: +2 Урон: 2d6 Зарядов в Обойме: 3 Дальность: 5 Особенность: Брутальное 3 Дальность 3, Полуторное		Тип Оружия: Одноручное Оружие Бонус Атаки: +2 Урон: 2d8 Зарядов в Обойме: 2 Дальность: 5 Особенность: Брутальное 3 Дальность 3, Полуторное	



Пистолет Гаусса RPK12

Немецкий пистолет Гаусса RPK12 известен своей убойностью и дальностью стрельбы. Пистолет использует электромагнитное поле для ускорения пули до огромной скорости, что позволяя ей пробить практически любую броню.

Тип Оружия: Одноручное Оружие

Бонус Атаки: +4

Урон: 1d12

Зарядов в Обойме: 6

Дальность: 10

Особенность: Брутальный 3



ПП-2000

Один из новейших образцов военного арсенала. Легкий, удобный пистолет-пулемет. Использует 9мм патроны и эффективен в условиях городского боя.

Тип Оружия: Одноручное Оружие

Бонус Атаки: +3

Урон: 2d6

Зарядов в Обойме: 20(10)***

Дальность: 10(5)**

Особенность: Очередь****



Лазерный Пистолет

Лазерный пистолет Wattz 1000. Гражданская модель, менее мощная, чем военная или полицейская версия.

Тип Оружия: Одноручное Оружие

Бонус Атаки: +0

Урон: 2d8

Зарядов в Обойме: 12

Дальность: 10

Особенность: Бронебойное (Реакция)



Плазменный Пистолет

Плазменный пистолет Glock 86. Изготовлен Gaston Glock AI. Стреляет небольшими сгустками сверхраскалённой плазмы.

Тип Оружия: Одноручное Оружие

Бонус Атаки: +0

Урон: 2d8

Зарядов в Обойме: 16

Дальность: 10

Особенность: Бронебойное (Реакция),
Брутальное 2



Импульсный Пистолет

YK32 - импульсное оружие, разработанное Энергетическим Консорциумом Yuma Flats. Несмотря на свою мощь, данная модель никогда не считалась эффективным оружием из-за неэкономного расхода энергии и чрезмерную громоздкость конструкции.

Тип Оружия: Одноручное Оружие

Бонус Атаки: +0

Урон: 2d10

Зарядов в Обойме: 5

Дальность: 10

Особенность: Бронебойное (Стойкость),
Брутальное 2



Солнечный Пистолет

Без солнечных лучей, заряжающих конденсатор, этот пистолет не зажжёт и спички. Как бы там ни было, при достаточном освещении фотоэлектрические батареи, питающие пистолет, позволят сделать хрустящую закуску из кого угодно.

Тип Оружия: Одноручное Оружие

Бонус Атаки: +0

Урон: 2d12

Зарядов в Обойме: 5

Дальность: 10

Особенность: Бронебойное (Стойкость)

Редкое Двуручное Оружие

	Дробовик Rancor Jackhammer		Снайперская Винтовка DSK-11
Jackhammer (Отбойный Молоток), не смотря на своё название, достаточно лёгкий в использовании дробовик, даже при ведении автоматического огня. Магазин размещается сразу же за спусковым крючком, что придаёт оружию дополнительную сбалансированность и удобство.		Великолепная дальнобойная снайперская винтовка DSK-11 с лазерным прицелом. Изначально винтовка создавалась под .308 калибр, но впоследствии была переделана под более популярный .223.	
Тип Оружия: Двуручное Оружие Бонус Атаки: +3 Урон: 2d6 Зарядов в Обойме: 10(5)*** Дальность: 10(5)** Особенность: Брутальное 3 Дальность 3, Очередь****		Тип Оружия: Двуручное Оружие Бонус Атаки: +4 Урон: 2d6 Зарядов в Обойме: 6 Дальность: 20 Особенность: Снайпер*****, Брутальное 3 в Преимуществе*****	
	Винтовка Гаусса M72		XL70E3
Винтовка M72 была разработана в Германии. 2мм стальные снаряды приводятся в движение при помощи магнитного поля и разгоняются до огромных скоростей... и пробивают практически любую преграду. Дальнобойность, точность и мощность делают это оружие уникальным инструментом убийства.		Этот образец являлся экспериментальным оружием во времена войны. Эта винтовка изготовлена по большей части из высокопрочных полимеров и практически не поддаётся износу. Другие отличительные черты - малый вес, высокая скорострельность, точность. Легко разбирается без каких-либо дополнительных инструментов.	
Тип Оружия: Двуручное Оружие Бонус Атаки: +4 Урон: 2d6 Зарядов в Обойме: 10 Дальность: 20 Особенность: Брутальное 3		Тип Оружия: Двуручное Оружие Бонус Атаки: +4 Урон: 2d6 Зарядов в Обойме: 20(10)*** Дальность: 20(10)** Особенность: Очередь****, Брутальное 1, ВысокоКритичное.	
	Легкий Пулемет Поддержки		Бозар
Это оружие компактной сборки было разработано с целью поддержки военных подразделений. Из-за определённых особенностей использование данного пулемёта оказалось весьма затруднительно в положении лёжа, вследствие чего оно вернулось на вооружение солдат Национальной Гвардии.		Совершенный снайперский пулемет. Чрезмерная сложность конструкции приводит к частым осечкам, если не поддерживать её в идеальной чистоте, но высокая точность данного оружия более чем компенсирует дополнительные требования по уходу за ним.	
Тип Оружия: Двуручное Оружие Бонус Атаки: +2 Урон: 2d10 Зарядов в Обойме: 30(10)*** Дальность: 10 Особенность: Авто*****, Брутальное 2 Тяжелое*****		Тип Оружия: Двуручное Оружие Бонус Атаки: +2 Урон: 2d12 Зарядов в Обойме: 30(15)*** Дальность: 10 Особенность: Авто*****, Брутальное 2 Тяжелое*****, Снайпер****	

	Миниган Rockwell CZ53		Миниган Вендикатор
<i>Переносной пулемёт Rockwell CZ53. Многоствольный агрегат, выстреливающий патроны калибра 5мм со скоростью 60,000 оборотов в минуту. Огонь можно вести только очередями.</i>		<i>Идеальный миниган от немецкой компании Rheinmetal AG. Шесть углепластиковых стволов Вендикатора производят более 90,000 выстрелов в минуту. Данная модель является вершиной тевтонской инженерной мысли.</i>	
Тип Оружия: Двуручное Оружие Бонус Атаки: +0 Урон: 2d12 Зарядов в Обойме: 120(40)*** Дальность: 10 Особенность: Авто*****, Брутальное 2 Тяжелое*****, Бронебойное (Реакция)		Тип Оружия: Двуручное Оружие Бонус Атаки: +0 Урон: 4d6 Зарядов в Обойме: 120(40)*** Дальность: 10 Особенность: Авто*****, Брутальное 1 Тяжелое*****, Бронебойное (Реакция)	

	Огнемёт		Ракетница
<i>Огнемёт Flambe 450, версия Varmiter. Выстреливает небольшие порции чрезвычайно горячей жидкости. Для работы требует специальное топливо.</i>		<i>Ракетная пусковая установка BigBazooka Rockwell, оснащённая великолепным трёхфунтовым спусковым механизмом. Стреляет бронебойными (AP) и взрывными ракетами (Explosive).</i>	
Тип Оружия: Двуручное Оружие Бонус Атаки: +0 Урон: 1d10 Зарядов в Обойме: 5 Дальность: 4 Особенность: Брутальное 2, Конус 4*****, Потрошитель 10*, Тяжелое*****, Бронебойное (Реакция)		Тип Оружия: Двуручное Оружие Бонус Атаки: ---- Урон: ---- Зарядов в Обойме: 1 Дальность: 20 Особенность: Тяжелое*****, Ракетница*****	

	Лазерная Винтовка Wattz 2000		Плазменная Винтовка
<i>Лазерная винтовка Wattz 2000. Использует MFC для увеличения мощности лазера и дополнительный магазин.</i>		<i>Плазменная винтовка модели Winchester P94. Оружие с высоким потреблением энергии, выстреливающее сгустки плазмы из сверхпроводникового ствола.</i>	
Тип Оружия: Двуручное Оружие Бонус Атаки: +0 Урон: 2d8 Зарядов в Обойме: 12 Дальность: 20 Особенность: Бронебойное (Реакция), Брутальное 2		Тип Оружия: Двуручное Оружие Бонус Атаки: +0 Урон: 2d10 Зарядов в Обойме: 10 Дальность: 20 Особенность: Тяжелое*****, Бронебойное (Реакция), Брутальное 3	

	Импульсная Винтовка УК42В		Лазер Гатлинга
<i>УК42В - импульсное оружие, разработанное Энергетическим Консорциумом Yuma Flats. Считается усовершенствованной версией пистолета УК32, благодаря большей энергоёмкости и дальности.</i>		<i>Лазер Гатлинга H&K L30 является довоенным прототипом. Увеличенное количество стволов позволяет дольше вести огонь перед тем, как оружие перегреется. Огонь можно вести только очередями.</i>	
Тип Оружия: Двуручное Оружие Бонус Атаки: +0 Урон: 3d8 Зарядов в Обойме: 10 Дальность: 20 Особенность: Тяжелое*****, Бронебойное (Стойкость), Брутальное 2		Тип Оружия: Двуручное Оружие Бонус Атаки: +0 Урон: 3d8 Зарядов в Обойме: 30(10)*** Дальность: 10 Особенность: Авто*****, Брутальное 3 Тяжелое*****, Бронебойное (Реакция)	

Гранаты и Ракеты

	Коктейль Молотова		Осколочная Граната
<i>Сделанная в домашних условиях зажигательная граната. Удивительное изобретение, изготовленное из подручной бытовой химии. Не нужно быть семи пядей во лбу, чтобы понять – эту штуку не нужно бросать себе под ноги.</i>		<i>Обычная осколочная граната может служить превосходным защитным оружием. Содержит небольшое количество мощной взрывчатки, которая при взаимодействии с оболочкой гранаты разрывает её на 1,000 металлических осколков, которые и наносят основной урон в радиусе 2,5 метров. Небольшой радиус взрыва позволяет пользоваться гранатами в ближнем бою без надобности находить укрытие. Взрывается при контакте.</i>	
Тип Оружия: Одноручное Оружие Бонус Атаки: +3 Урон: 1d10 Зарядов в Обойме: ---- Дальность: 5 Особенность: Взрыв 1*, Зажигательное**		Тип Оружия: Одноручное Оружие Бонус Атаки: +4 Урон: 2d8 Зарядов в Обойме: ---- Дальность: 5 Особенность: Взрыв 1*, Опрокидывающее 1, Брутальное 1	

	Дымовая Шашка		Светозумовая Граната
<i>Дымовые шашки служат для создания небольшого облака дыма. Используется в тактических маневрах, подаче сигнала или для того, чтобы травить насекомых.</i>		<i>Светозумовая граната была широко распространена до Великой Войны. Использовалась военными и силами правопорядка для не летального воздействия, позволяющего на короткий срок вывести цель из строя.</i>	
Тип Оружия: Одноручное Оружие Бонус Атаки: Автопопадание***** Урон: ---- Зарядов в Обойме: ---- Дальность: 5 Особенность: Взрыв 2*, Дымовая Завеса****		Тип Оружия: Одноручное Оружие Бонус Атаки: +2 Урон: ---- Зарядов в Обойме: ---- Дальность: 5 Особенность: Взрыв 1*, Светозум*****, Бронебойное (Стойкость)	

	Плазменная Граната		Импульсная Граната
<i>Запечатанная при помощи магнитного поля плазма с детонатором. Создаёт взрывную волну сверх высокой температуры при контакте.</i>		<i>Импульсная граната, генерирующая мощное магнитное поле при детонации.</i>	
Тип Оружия: Одноручное Оружие Бонус Атаки: +1 Урон: 3d6 Зарядов в Обойме: ---- Дальность: 5 Особенность: Взрыв 1*, Зажигательное**, Бронебойное (Реакция)		Тип Оружия: Одноручное Оружие Бонус Атаки: +1 Урон: 3d8 Зарядов в Обойме: ---- Дальность: 5 Особенность: Взрыв 1*, Бронебойное (Реакция), ЭМИ***, Брутальное 3	

	Разрывная Ракета		Бронебойная Ракета
<i>Ракета с большим количеством взрывчатки.</i>		<i>Ракета с меньшим зарядом взрывчатки, но зато с прекрасными бронебойными характеристиками.</i>	
Тип Оружия: Ракета Бонус Атаки: +3 Урон: 2d10 Зарядов в Обойме: ---- Дальность: 20 Особенность: Взрыв 2*, Опрокидывающее 2, Брутальное 1		Тип Оружия: Ракета Бонус Атаки: +4 Урон: 2d8 Зарядов в Обойме: ---- Дальность: 20 Особенность: Взрыв 2*, Опрокидывающее 2, Брутальное 1	

***Взрыв X** – Особенность оружия, зона поражения которого является Взрыв (Burst), где X определяет объем взрыва.

****Зажигательное** – Особенность оружия, после использования которого, зона поражения горит до конца вашего следующего хода и наносит 1d8 урона огнём любому существу, которое входит в зону или начинает свой ход в ней.

*****ЭМИ** – Особенность оружия, которое наносит удвоенный урон при попадании в существ с типом «Робот».

******Дымовая Завеса** – Особенность оружия, которое после использования создает в зоне поражения зону густого дыма, который блокирует линию видимости и обеспечивает полную маскировку (total concealment) всем существам в зоне до конца вашего следующего хода, а также после этого, до конца вашего следующего хода.

*******Светозум** – Особенность оружия, попадая с помощью которого по цели, которая заставляет данную цель ослепнуть (blind) и оглохнуть (deafened) до конца вашего следующего хода.

*******Автопопадание** – Особенность оружия, которое попадает автоматически, без броска атаки.

Наркотики

	Джет		Баффаут
<i>Джет - это мощный мета-амфитамин, стимулирующий центральную нервную систему. Наплыв эйфории после принятия редко длится больше чем несколько минут, но в течении этого времени потребитель чувствует значительный прилив энергии и силы.</i>		<i>Высокоэффективные стероиды. Во время действия увеличивают силу и заостряют рефлексы. В случае привыкания к таблеткам, возникает достаточно сильная зависимость.</i>	
Тип Препарата: Наркотик Вес: 1\10 фунта Эффект Одной Дозы: - Вы получаете одно дополнительное действие в ваш ход. Если вы используете это действие для совершения атаки, вы можете использовать только базовую атаку. - Вы предоставляете боевое преимущество (combat advantage) всем противникам. Эффект Двойной Дозы: - Вы получаете дополнительное Действие в ваш ход. - Вы получаете +4 бонус к Инициативе - Вы предоставляете боевое преимущество (combat advantage) всем противникам.		Тип Препарата: Наркотик Вес: 1\10 фунта Эффект Одной Дозы: - 10 временных хит-поинтов - +2 бонус на броски атаки и урона используя рукопашное или холодное оружие. - +2 бонус на проверки Силы, Ловкости и Выносливости, а также на все умения, основанные на данных характеристиках. Эффект Двойной Дозы: - 20 временных хит-поинтов - + 2 бонус на броски атаки и +5 бонус на броски урона, используя рукопашное или холодное оружие - +4 бонус на проверки Силы, Ловкости и Выносливости, а также на все умения, основанные на данных характеристиках.	

	Психо		Ментаты
<i>Уникальный препарат, состоящий из неизвестных химикатов, который, скорее всего, был создан военными для увеличения боевых возможностей солдат за счёт уменьшения их умственных способностей.</i>		<i>Упаковка таблеток, стимулирующих деятельность мозга. Улучшает память и ускоряет мыслительные процессы. В случае привыкания к препарату, возникает сильная зависимость.</i>	
Тип Препарата: Наркотик Вес: 1\10 фунта Эффект Одной Дозы: - Вы получаете 5 сопротивляемость всему урону (all damage) до конца сцены. Данная сопротивляемость складывается с другими имеющимися. Эффект Двойной Дозы: - Вы получаете 10 сопротивляемость всему урону (all damage) до конца сцены. Данная сопротивляемость складывается с другими имеющимися. - Вы дезориентированы (dazed).		Тип Препарата: Наркотик Вес: 1\10 фунта Эффект Одной Дозы: - +2 бонус к броскам атаки используя оружие дальнего боя. - +2 бонус к проверкам Интеллекта, Мудрости, Харизмы и умений которые основаны на данных характеристиках. Эффект Двойной Дозы: - +2 бонус к броскам атаки и +3 бонус к броскам урона при использовании оружия дальнего боя. - +4 бонус к проверкам Интеллекта, Мудрости, Харизмы и умений которые основаны на данных характеристиках.	

Медикаменты

	Целебное Снадобье		Стимулятор
<i>Очень мощная лечебная смесь. После принятия снадобья клонит ко сну.</i>		<i>Стимулятор подобного типа содержит множество лечебных веществ. Впрыскивание содержимого стимулятора в кровь значительно ускоряет регенерацию повреждённых клеток вашего организма.</i>	
Тип Препарата: Медикамент Вес: 1\10 фунта Эффект Дозы: Вы восстанавливаете хит-поинты в количестве 1/4 от вашего максимума. Однако, вы дезориентированы (dazed) спас-бросок.		Тип Препарата: Медикамент Вес: 1\10 фунта Эффект Дозы: Вы восстанавливаете хит-поинты в количестве 1/4 от вашего максимума.	

	Супер Стимулятор		Мед X
<i>Это улучшенная версия обычного стимулятора, которая содержит большее количество сильнодействующих препаратов, которые ускоряют процесс выздоровления организма.</i>		<i>Этот препарат может поднять даже мертвого, образно выражаясь. Хотя истина довольно близка. Когда дело плохо, только этот препарат может вернуть сознание.</i>	
Тип Препарата: Медикамент Вес: 1\10 фунта Эффект Дозы: Вы восстанавливаете хит-поинты в количестве 1/2 от вашего максимума.		Тип Препарата: Медикамент Вес: 1\10 фунта Эффект Дозы: Ваше значение хит-поинтов становится 1. Специально: Данный эффект работает, когда у цели его получения значение хит-поинтов 0 или ниже.	

	Антирадин		Рад X
<i>Если вы подверглись влиянию большого количества радиации, то этот препарат поможет вывести радионуклиды из вашего организма. После использования препарата будет болеть голова, возникнут некоторые проблемы с желудком, но это всё-таки лучше, чем потом всю жизнь страдать от последствий получения крупной дозы радиации.</i>		<i>Рад-Икс - это профилактическое средство. Если перед облучением вы примете несколько таблеток этого замечательного средства, то общая доза радиации, которую получит ваш организм, будет значительно уменьшена. Другими словами, Рад-Икс укрепляет сопротивляемость вашего организма радиации.</i>	
Тип Препарата: Медикамент Вес: 1\10 фунта Эффект Дозы: Ваше текущее значение облучения уменьшается на 2.		Тип Препарата: Медикамент Вес: 1\10 фунта Эффект Дозы: Вы не получаете облучения до конца вашего следующего продолжительного отдыха (exteanded reast).	



Инъекция Адреналина

Один укол и вы чувствуете невероятный прилив сил. Кровь горит в жилах. Злость нарастает. Некоторые говорят, что от этого и сердце взорваться может. Но кто они такие, чтобы им верить?

Тип Препарата: Медикамент

Вес: 1\10 фунта

Эффект Дозы:

Вы получаете временные хит-поинты равно 5+ваш уровень, кроме того, вы получаете +2 бонус к вашему следующему броску атаки до конца вашего следующего хода.

Специально:

Инъекция оказывает на вас эффект только один раз за сцену.



Противоядие

Эта бутылка содержит приготовленное в домашних условиях противоядие, которое представляет собой молочную жидкость с плавающими в ней кусочками плоти радскорпиона. Помогает при отравлении любыми ядами.

Тип Препарата: Медикамент

Вес: 1\10 фунта

Эффект Дозы:

Вы избавляетесь от одной болезни
Отравление.

Болезни: Зависимости



Зависимость от Наркотиков

Болезнь

Ломка от недостатка наркотиков так сильна, что может вас позабыть обо всем, кроме того, чтобы раздобыть еще одну дозу.

Стадия 0 - Вы здоровы и не имеете зависимости.

Стадия 1 - Ваша скорость уменьшается на 1. Ваше общее количество хит-поинтов уменьшается на 5.

Если у вас зависимость от нескольких наркотиков, вы кроме того предоставляете боевое преимущество (combat advantage) всем противникам.

Стадия 2 - Вы дезориентированы (dazed). Ваша скорость уменьшается на 2.

Кроме того, если у вас зависимость от нескольких наркотиков, при использовании второго дыхания (second wind) вы восстанавливаете только половину от положенных хит-поинтов. Ваше общее количество хит-поинтов уменьшается на 5.

Стадия 3 - Вдобавок к эффектам предыдущей стадии, вы замедленны (slow) и получаете -2 пенальти на все броски атаки.

Если у вас зависимость от нескольких наркотиков, ваши хит-поинты уменьшаются еще на 5.

Стадия 4 - Вы умираете.



Зависимость от Алкоголя

Болезнь

Ваша тяга к бутылке, превышает разумные пределы. Часто желание выпить не даёт вам спать. У вас ужасное настроение и болезненный вид, если вы не выпиваете.

Стадия 0 - Вы здоровы и не имеете зависимости...

Стадия 1 - Вы дезориентированы (dazed).....

Стадия 2 - Вдобавок к начальному эффекту, вы ослаблены (weakened).....

Стадия 3 -

Стадия 4 - Вы умираете.....

.....

To be continued