

ХАРАКТЕРИСТИКИ

— ВИТРИМКА
— ВОЛЯ
— КМІТЛИВІСТЬ
— МІЦЬ
— СПРИТНІСТЬ

Ім'я: _____
Раса: _____ ЗРІСТ _____
Талан: _____ ВАГА _____
Відзнака: _____



Відбивання Стійкість Темп

НАВИЧКИ

СПОРЯДЖЕННЯ

НЕДОЛІКИ

ПЕРЕВАГИ ТА ПОСТУПИ

СИЛИ

ОС

ВІДСТАНЬ

ТРИВ.

ЕФЕКТ

ЗБРОЯ

ВІДСТАНЬ УШКОДЖЕННЯ

ББ

ТС

ВАГА

ПРИМІТКИ

PINNACLE
ENTERTAINMENT GROUP



РАНИ

-1

-2

-3

НД

-2

-1

ВТОМА

Л

Л

Л

Л

Л

Л

Л

Л

Л

БІОГРАФІЯ

ТЕХНІКА

ПРИМІТКИ

ВАНТАЖ

Розмір

Керування

Макс. ШВД
(км/год)

Стійкість

Екіпаж

ОЗБРОЄННЯ

РАНИ

-1

-2

-3

НД

ДРУЗІ ТА СОЮЗНИКИ

ІМ'Я

НЕДОЛІКИ

ПЕРЕВАГИ



Відбивання



Стійкість



Темп

НАВИЧКИ

НАВИЧКА

СПОРЯДЖЕННЯ

КІСТКА

РІЧ

БАГА

НД

-2

-1

УТОМА

ІМ'Я

НЕДОЛІКИ

ПЕРЕВАГИ



Відбивання



Стійкість



Темп

НАВИЧКИ

НАВИЧКА

СПОРЯДЖЕННЯ

КІСТКА

РІЧ

БАГА

НД

-2

-1

УТОМА

МОДИФІКАТОРИ СИЛИ

- **БРОНЕБІЙНІСТЬ (від +1 до +3):** кожне витрачене очко сили дає ББ 2 до максимальної ББ 6.
- **ВАЖКА ЗБРОЯ (+2):** трактуйте цю атаку як таку, що здійснена важкою зброєю.
- **ВИБІРКОВІСТЬ (+1):** можна вибрати лише деякі цілі (або не вибрати жодні), які потрапляють в зону дії сили.
- **ВІДСТАНЬ (+1/+2):** за 1 очко відстань дії сили подвоєно, а за 2 очки — потроєно. Цей модифікатор не можна додавати до сил, які мають відстань «дотик» або «конусний шаблон».
- **ВТОМА (+2):** можна додати до будь-якої сили, що завдає ушкоджень або змушує ціль опиратися. Якщо сила будь-яким способом уражає ціль, вона також зазнає втоми. Проте це не може спричинити недієздатність.
- **ПЕРЕШКОДА / ПОСПІХ (+1):** перешкода сповільнює базовий темп цілі на 2 до кінця дії сили. Поспіх прискорює базовий темп цілі на 2.
- **СЯЙВО / ПЕЛЕНА (+1):** сяйво дає м'яке світло в малому радіусі з центром на цілі. Ціль віднімає 2 від результатів кидків на непомітність, а всі, хто атакує цю ціль, зменшують штрафи за брак освітлення на 1. Пелена затемнює та дещо приховує ціль, тому атаки, націлені на неї, мають штраф -1, а сама ціль додає +1 до кидків на непомітність.
- **ТРИВАЛІ УШКОДЖЕННЯ (+2):** на свій наступний (і лиш на цей) хід ціль зазнає базових ушкоджень сили, але з меншим на 1 ступенем кістки. Якщо базові ушкодження вже мають ступінь кістки к4, то кількість кісток зменшено на 1.

ЧЕК-ЛИСТ ПРАВИЛ СВІТУ

Користуйтеся цим списком, щоб вибрати правила світу для своєї гри. Замалюйте відповідні кола, щоб кожен гравець знав, які правила діють.

- **БАГАТОМОВНІСТЬ:** персонажі знають на рівні $k6$ кількість мов, рівну половині ступеня їхньої кістки кмітливості.
- **БЕЗ ОЧОК СИЛИ:** замість використання очок сили персонажі з містичним даром віднімають від результатів перевірок навички половину вартості відповідної сили в очках сили (з округленням до більшого). Дію сил можна підтримувати, але це накладатиме штраф -1 на всі перевірки містичної навички.
- **БІЛЬШЕ ОЧОК НАВИЧОК:** у високотехнологічних сценаріях персонажі гравців на початку мають 15 очок навичок.
- **ВАЖКИЙ ВИБІР:** персонажі ІМ отримують талани, лише коли герої витрачають свої.
- **ВАРІАТИВНІ ВІДПЛАТИ:** критичний провал під час перевірки містичної навички змушує гравця виконати кидок за спеціальною таблицею (наслідки будуть неочікувані).
- **ВІДЗНАКА:** герої отримують жетони відзнак, які можна витратити, щоб додати $k6$ до всіх перевірок рис та ушкоджень на один раунд. Відзнаку видають за тріумфи (подолання серйозної перешкоди, важливої для цього персонажа) та трагедії (особиста невдача, смерть друга, союзника тощо). Ефект відзнаки можна продовжити, витративши талан.
- **ГЕРОЇ НЕ ВМИРАЮТЬ:** герої й іменні лиходії рідко вмирають по-справжньому — після поразки вони якось повертаються.
- **ГЕРОЙ БЕЗ БРОНІ:** козирні карти без броні додають $+2$ до кидків на поглинання.
- **ДУРНЕ ЩАСТЯ:** після критичного провалу персонажі можуть витратити талан, щоб отримати ще один шанс на чудернацький та неочікуваний успіх.
- **ЛІМІТ РАН:** козирні карти ніколи не зазнають більш ніж 4 ран за одне влучання.
- **НАРОДЖЕНИЙ ГЕРОЄМ:** під час створення персонажа гравці ігнорують вимоги рангу для переваг.
- **НАСИЧЕНА ПРИГОДА:** використавши талан, можна одноразово застосувати бойову перевагу.
- **РЕАЛІСТИЧНІ УШКОДЖЕННЯ:** коли козирні карти зазнають рани, вони виконують кидок за «Таблицею каліцтв».
- **СПЕЦІАЛІЗАЦІЯ НАВИЧКИ:** персонажі можуть вибирати спеціалізацію в межах навички, але віднімають 2, коли застосовують навичку якось інакше.
- **ТВОРЧИЙ БІЙ:** надмір під час завади дає змогу персонажу виконати кидок за спеціальною таблицею — й отримати певні ефекти.
- **ФАНАТИКИ:** підлеглий лиходієві головоріз бере на себе його ушкодження.
- **ШВИДКЕ ЗЦІЛЕННЯ:** персонажі виконують кидки на природне зцілення щодня замість кожних п'яти днів, а також відновлюють рівень втоми від синців та гуль кожні чотири години замість щодня.