

### СТЕПЕНИ УСПЕХА

Один	<b>Незначительно</b> (поддерживать сломанный холодильник в рабочем состоянии, пока не придет мастер)
Два	<b>Средне</b> (смастерить что-то отвратительное, но полезное)
Три	<b>Отлично</b> (отремонтировать что-то, чтобы оно стало как новенькое)
Четыре	<b>Исключительно</b> (увеличить эффективность вашей машины в процессе ее ремонта)
Пять и больше	<b>Феноменально</b> (создать шедевр)

### СЛОЖНОСТЬ

3	<b>Легкое</b> (проинсталлировать софт на Макинтош)
4	<b>Рутинное</b> (сменить колесо)
5	<b>Простое</b> (соблазнить кого-то, кто и так уже «в настроении»)
6	<b>Стандартное</b> (выстрелить из пистолета)
7	<b>Непростое</b> (заменить аудиосистему машины)
8	<b>Сложное</b> (починить сломанный мотор)
9	<b>Крайне сложное</b> (починить сломанный мотор без запчастей)
10	<b>Почти невозможное</b> (выскочить через окно движущегося автомобиля)

### БЕЗУМИЕ / FRENZY

Провокация	Сложность
Запах крови (в состоянии голода)	3 (или выше в экстремальных случаях)
Вид крови (в состоянии голода)	4 (или выше в экстремальных случаях)
Притеснение	4
Опасная для не-жизни ситуация	4
Издевательства	4
Физическая провокация	6
Вкус крови (в состоянии голода)	6 (или выше в экстремальных случаях)
Любимый в опасности	7
Откровенное публичное унижение	8

### ТАБЛИЦА ОПЫТА

Черта	Стоимость
Новая Способность	3
Новый Путь (Некромантия или Тауматургия)	7
Новая Дисциплина	10
Атрибут	Текущий рейтинг x 4
Способность	Текущий рейтинг x 2
Клановая Дисциплина	Текущий рейтинг x 5*
Другая Дисциплина	Текущий рейтинг x 7*
Вторичный путь (Некромантия или Тауматургия)	Текущий рейтинг x 4
Добродетель	Текущий рейтинг x 2**

### ТАБЛИЦА ОПЫТА (cont)

Человечность Текущий рейтинг x 2

Сила воли Текущий рейтинг

\* У Каитиффов нет клановых Дисциплин, так как у них нет клана. Для них стоимость увеличения всех Дисциплин равна текущему рейтингу x 6.

\*\* Увеличение Добродетели при помощи очков опыта не увеличивает Черт, основанных на Добродетели (Человечности, Силы воли)

### РОТШРЕК

Провокация	Сложность
Огонек сигареты	3
Вид факела	5
Пожар	6
Непрямой солнечный свет	7
Being burned	7
Прямой солнечный свет	8
Заперт в горящем здании	9

### Краткое изложение битвы

#### Фаза первая: Инициатива

- Делается бросок на инициативу. Каждый заявляет о своих действиях. **Персонаж с самой высокой инициативой совершает свои действия первым.** Действия могут быть отложены на любое время после того момента, в который должен действовать персонаж согласно своей инициативе.

- Объявляется о любых множественных действиях и согласно им уменьшается запас кубиков. Заявляется об использовании Дисциплин и трате Силы воли.

#### Фаза втора: Атака

- Для атаки без оружия в ближнем бою делается бросок

**Ловкость + Рукопашный бой.**

- Для атаки в ближнем бою с оружием делается бросок

**Ловкость + Холодное оружие.**

- Для атаки на дистанции делается бросок **Ловкость + Огнестрельное оружие** или **Ловкость + Атлетика (метательное оружие).**

### Краткое изложение битвы (cont)

- Персонаж может произвести защитное действие (блок, уклонение, парирование) в любой момент во время выполнения своего действия, если вам удалось сделать успешный бросок на **Силу воли (или же вы истратили пункт Силы воли)**

#### Фаза третья: Заключение

- Определяется общий эффект от урона (в зависимости от вида оружия или маневра), добавляются любые дополнительные кубики, полученные от успешного броска на атаку.

- Цель может попытаться сделать бросок на поглощение, если это возможно.