

СТЕПЕНИ УСПЕХА

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

СЛОЖНОСТЬ

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

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).**

C

By [Dalian_Wolframe](https://cheatography.com/dalian-wolframe/)
cheatography.com/dalian-wolframe/

Not published yet.
Last updated 2nd September, 2024.
Page 2 of 2.

Sponsored by CrosswordCheats.com
Learn to solve cryptic crosswords!
<http://crosswordcheats.com>