

Сложность броска

- 3 Элементарно (осмотреть толпу в поисках знакомого лица)
- 4 Легко (идти по кровавому следу)
- 5 Нетрудно (соблазнить смертного, пребывающего «в активном поиске»).
- 6 *Стандартно* (выстрелить в мишень из пистолета).
- 7 Нелегко (понять, откуда доносятся призрачные голоса)
- 8 Трудно (убедить копа, что это не твой кокаин)
- 9 Экстремально (пройтись по канату над пропастью)

Физические броски

- Взлом** **Ловкость; Восприятие+Воровство.** Взлом, проникновение, обезвреживание простой сигнализации, вскрытие сейфов и т.д.
- Вождение** **Ловкость/Смекалка+Вождение.** Требуется проверка, если нет пунктов в вождении или есть осложнения.
- Вышибание/удерживание** **Сила.** Сложность 6-8. Стандартная дверь - 1 успех, укрепленная - 5, бронированная - 10.

Физические броски (cont)

- Карабканье** **Ловкость+Атлетика.** Сложность и скорость зависит от поверхности.
- Метание** **Ловкость+Атлетика.** Менее 1кг - 5хсила метров. За каждый +кг минус 5 метров.
- Незамеченность** **Ловкость+Скрытность.** Против восприятие+бдительность. Обычно сложность 6, может зависеть от внешних условий.
- Переноска тяжестей** **Сила.** Каждый пункт силы - 10 кг. Если персонаж превысит этот показатель, сложность всех физических проверок персонажа увеличится на один пункт, а каждые «лишние» 10 килограммов груза снизят скорость перемещения персонажа вдвое.



Физические броски (cont)

Поднятие тяжестей/разрушение предметов **Сила и Воля.** Персонаж с меньшим показателем силы проходит проверку Воли (слож. 9), каждый успех даёт +категорию. Если командой, то суммируются успехи отдельных бросков.

Плавание **Выносливость+Атлетика.** Сложность зависит от течения. Первая проверка - через час, достаточно одного успеха.

Прыжки **Сила; Сила+Атлетика.** Сложность 3, успех=полметра. Ловкость+Атлетика (слож.6), если неудача.

Слежка **Ловкость+Скрытность/Вождение.** Обычно сложность 6 у обоих (жертва бросает Восприятие+Бдительность). Если у жертвы больше успехов, она замечает.

Социальные броски

Выступление **Обаяние+Исполнение.** Обычно сложность 7, зависит от настроения аудитории и сложности выступления.

Социальные броски (cont)

Допрос **Манипулирование+Эмпатия/Запугивание.** Против Воли или 3+Выносливость жертвы (смотря что больше). Психическое воздействие: -1 воли каждую минуту. пытки: +1 повреждение каждую минуту. Если кол-во успехов больше Воли жертвы, то та выдаст всё.

Жульничество **Манипулярование/Восприятие+Хитрость.** Для проворачивания афер и их раскрытия (обычно слож.7).

Запугивание **Сила/Манипулярование+Запугивание.** Против Воли жертвы (если скрыто, слож.6). Против Силы+Запугивания или Воли жертвы (если активно; смотря что больше).

Речь **Обаяние+Лидерство.** Если есть время на подготовку, то Интеллект+Красноречие (слож. 7). Каждый успех -1 к сложности Речи.



Социальные броски (cont)

Соблазнение. **Варьируется.** Первая фаза: *Внешность+Хитрость* (слож. 3+Хитрость жертвы). Успех: +d10 к след. броску. Вторая фаза: *Сообразительность+Хитрость* (слож. 3+Интеллект жертвы). Успех: +d10 к след. броску. Третья фаза: *Обаяние+Эмпатия* (слож. 3+Восприятие жертвы).

Трёп **Манипулирование+Хитрость.** Против Воли жертвы (обычно слож. 6)

Умение развлечь **Обаяние+Эмпатия.** Расслабить окружающих, завоевать расположение, привлечь пару знакомых. Обычно сложность 6.

Успех

Один успех Условный (кое-как подлатать сломанный холодильник, пока не придет мастер)

Два успеха Умеренный (создать неказистое, но полезное приспособление)

Три успеха Безусловный (отремонтировать вещь так, чтобы работала как новая)

Успех (cont)

Четыре Искключительный (отремонтировать вещь так, чтобы работала лучше прежнего)

Пять и более Феноменальный (создать шедевр)

***Неудача** - ноль успехов.

***Провал** - ноль успехов и минимум одна "1".

***Специализация** - при проверке в сфере специализации одна 10-ка считается за два успеха.

Типы действий

Простое Требуется одна проверка.

Повторная Если возможна, +1 к сложности каждой попытки.

Продолжительное Нужно набрать определённое кол-во успехов, может быть больше одной проверки.

Встречное Сложность определяется пулом противника. Успехи взаимно нейтрализуются. Побеждает персонаж, набравший больше успехов.

Продолжительное и встречное Как встречное, но для победы требуется определённое количество успехов, для чего может понадобиться более одной проверки.



Ментальные броски

Выслеживание **Восприятие+Выживание.** Поиск жертвы по следам. Жертва может замести следы (каждый успех - +1 к сложности)

Исследование **Интеллект+Академические знания/Наука/Оккультизм.**

Компьютерные технологии **Интеллект/Смекала+Компьютеры.** В первую очередь, компьютерные взломы. Кол-во успехов определяет кол-во дальнейших возможных проверок.

Пробуждение и бодрствование **Восприятие; Человечность/Путь.** Слож.8, каждый успех позволяет действовать 1 ход. 5 успехов - до конца сцены. Восприятие+Прорицание (слож.8), чтобы заметить вторжение. Провал - сон до заката.

Расследование **Восприятие+Расследование.** Поиск улики, доказательств, контрабанды.

Ментальные броски (cont)

Ремонт **Ловкость; Восприятие+Ремесло/Технологии.** После Расследования. Сложность зависит от поломки и сопутствующих условий.

Творчество **Варьируется.** Особо хорошее произведение искусства может дать возможность поднять Человечность/Путь или исцелить психическое расстройство.

