Таблица манёвров для ролевой игры «Дневник авантюриста»

- **Безоружный противник:** вооруженный +2 к *Драке*.
- **Быстрая атака:** три атаки в один раунд с –4 к *Драке* или 6 выстрелов с –4 к *Стрельбе*; –2 к *Защите*.
- **Выход из ближнего боя:** близко расположенные противники могут провести свободную атаку по отступающему персонажу.
- **Глухая оборона:** проверка *Драки* +2 заменяет значение *Защиты*.
- **Добивание:** мгновенное убийство беззащитного противника при помощи оружия .
- **Двойной выстрел/короткая очередь:** +1/+2 к *Стрельбе* и урону.
- **Застать врасплох:** +4 к атаке и урону.
- **Захват:** встречная проверка *Драки* для захвата. При подъёме противник в шоке.
- **Касание (например для проверки магии):** +2 к *Драке*.
- **Навзничь:** –2 к *Драке* и *Защите*, аналогично среднему укрытию.
- **Несмертельный урон:** персонаж теряет сознание и не умирает после перехода в состояние при смерти.
- **Ненадежная опора:** –2 к проверкам навыка *Стрельбы*.
- **Обезоруживание:** –2 к атаке; оппонент должен сделать проверку *Силы* против урона или выронить оружие.
- **Оборона:** +2 к *Защите*, но персонаж бездействует.

- **Объединение сил:** +1 к *Драке* за каждого дополнительного атакующего в ближнем бою персонажа; максимум +4.
- **Огонь на подавление:** при успешной проверке *Стрельбы* все цели в пределах *Среднего шаблона* осуществляют проверку *Характера* чтобы избежать шока; если на игральной кости, соответствующей *Характеру*, выпадает 1, то персонаж получает стандартный урон.
- **Оружие в каждой руке:** –2 к атаке; дополнительно –2 для второй руки, если персонаж не *Амбидекстр*.
- **Прицеливание:** +2 к следующей проверке *Стрельбы/Метания* при условии, что персонаж не действует в этот раунд.
- **Прицельная атака:** конечность –2; голова –4 (+4 урон); небольшая цель –4; крошечная цель –6.
- **Стрельба в ближнем бою:** приемлемы только пистолеты, сложность равна *Защите*
- **Толчок:** встречная проверка *Силы*. При успехе можно ударить, оттолкнув цель на 1 клетку (2 при подъёме), или уронить навзничь. Если защищающийся сталкивается с препятствием после толчка, то он получает урон 1d6 за каждую непройденную клетку. Разбег на 3 или более клеток даёт +2 к проверке. Щит даёт дополнительный урон.
- **Уловки:** поединок воли, –2 к *Защите*, при подъёме противник в шоке.
- **Яростная атака:** +2 *Драка*; +2 урон; –2 *Защита*.
- **Дистанция:** ближняя —; средняя –2; дальняя –4.
- **Освещение:** сумерки –1; темнота –2; кромешный мрак –4.
- **Укрытие:** лёгкое –1; среднее –2; надёжное –4; почти полное –6.

Текст — «Студия 101» (www.studio101.ru)

Вёрстка — am_ (anmcarrow@gmail.com), 2013 г.