

ATTACK ACTIONS ДЕЙСТВИЯ АТАКИ	Strike УДАР	ATTACK	Вы атакуете безоружной атакой или оружием.	CS / KY: вы наносите двойной урон	Reposition ПЕРЕМЕЩЕНИЕ	ATTACK	ATHLETICS vs FORTITUDE - переместите существо на 5 (10) фт. Цель должна оставаться в зоне досягаемости.	CF / KP: цель перемещает вас на 5 фт.
	Feint ФИНТ	MENTAL	DECEPTION (TRAINED) - цель застигнута врасплох (off-guard) против вашей след. ближней атаки в этом ходу.	CS / KY: противник застигнут врасплох (off-guard) для всех ваших ближних атак до конца вашего следующего хода			CF / KP: эффект KY, но с инвертированными целями	
	Escape ОСВОБОЖДЕНИЕ	ATTACK	UNARMED ATTACK / ACROBATICS / ATHLETICS vs DC ATHLETICS / THIEVERY / SPELL - освободитесь от обезвреженности (restrained), неподвижности (immobilized) или захвата (grapple).	CS / KY: успех + перемещение (Stride) на 5 фт			CF / KP: нельзя пробовать снова до вашего след. хода	
	Grapple ЗАХВАТ	ATTACK	ATHLETICS vs FORTITUDE - схватите существо или объект или удерживайте захват (grapple).	F / П: цель не захвачена, и освобождается от захвата (grapple) или обезвреженности (restrained)	CS / KY: цель обезврежена (Restrained)		CF / KP: эффект KY, но с инвертированными целями	
	Shove ТОЛЧОК	ATTACK	ATHLETICS vs FORTITUDE - толкните существо на 5 (10) фт. от себя. Вы можете последовать за ним.				CF / KP: вы расплатаны (prone)	
	Trip СБИВАНИЕ С НОГ	ATTACK	ATHLETICS vs REFLEX - повалите существо на землю.	CS / KY: дополнительно нанесите 1d6 дробящего урона			CF / KP: вы расплатаны (prone)	
Disarm РАЗОРУЖЕНИЕ	ATTACK	ATHLETICS (TRAINED) vs REFLEX - цель получает сит. штраф -2 на проверки, связанные с объектом и +2 сит. бонус к дальнейшим проверкам Разоружения, пока не выполнит Взаимодействие.	CS / KY: цель роняет объект			CF / KP: вы застигнуты врасплох (off-guard) до начала вашего след. хода		

MAGICAL ACTIONS ДЕЙСТВИЯ МАГИИ	Cast a Spell СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ	MANIPULATE CONCENTRATE	Сотворите фокус, фокальное заклинание, подготовленное заклинание или заклинание из вашего репертуара.	Применяется MAP-штраф, если заклинание имеет дескриптор Атака
	Dismiss ПРЕКРАЩЕНИЕ	CONCENTRATE	Вы прекращаете один эффект заклинания или магического предмета. В описании эффекта должно быть указано, что вы можете это сделать.	
	Sustain ПОДДЕРЖАНИЕ	CONCENTRATE	Нет состояния усталость (fatigued). Длительность поддерживаемого (sustained) эффекта увеличивается до конца вашего следующего хода. Применяются эффекты поддержания, если они указаны в описании эффекта.	
	Identify Magic ОПОЗНАНИЕ МАГИИ	CONCENTRATE	MAGICAL TRADITION (TRAINED) - вы заметили, как кто-то творит заклинание и пытаетесь его опознать с помощью действия «Вспомнить информацию» (Recall Knowledge).	CF / KP: вы принимаете заклинание за другое по выбору ведущего
Recognize Spell ОПОЗНАНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ	CONCENTRATE	(FEAT): MAGICAL TRADITION - опознайте заклинание, которое творит существо на линии видимости.	CS / KY: +1 бонус к спасброску против заклинания	CF / KP: вы принимаете заклинание за другое по выбору ведущего

DEFENSIVE ACTIONS ДЕЙСТВИЯ ЗАЩИТЫ	Avert Gaze ОТВЕДЕНИЕ ВЗГЛЯДА		Вы получаете ситуативный бонус +2 к испытаниям против способностей с дескриптором «зрение», требующих, чтобы вы смотрели на существо или объект. Эффект действует до начала вашего следующего хода.
	Take Cover УКРЫТИЕ		Вы получаете сит. бонус укрытия (cover) +2 к КБ, испытаниям Реакции против эффектов с областью, а также к проверкам Скрытности при попытках Спрятаться. Если у вас уже есть укрытие, то бонус увеличивается до +4 надежное укрытие (greater cover).
	Raise a Shield / Parry ПОДНЯТИЕ ЩИТА / ПАРИРОВАНИЕ		Вы прикрываете себя щитом (+ КБ щита, обычно +2) или оружием с дескриптором «парирующее» (+1 КБ) до начала вашего следующего хода.
	Shield Block БЛОК ЩИТОМ	(FEAT)	уменьшите урон от физической атаки на значение прочности (hardness) щита. И вы и щит получаете оставшийся урон.

MOVEMENT ACTIONS ДЕЙСТВИЯ ДВИЖЕНИЯ	Stride ПЕРЕМЕЩЕНИЕ		Переместитесь на расстояние не более своей скорости.	Step ШАГ	MOVE	Передвиньтесь на 5 футов не провоцируя ответных действий.
	Fly ПОЛЕТ			Stand ВСТАВАНИЕ	MOVE	Вы встаете на ноги и больше не расплатаны (prone).
	Burrow РЫТЬЕ	MOVE		Crawl ПОЛЗАНИЕ	MOVE	Передвиньтесь на 5 фт. будучи расплатанным (скорость 10+ фт.).
	Drop Prone РАСПЛАТЫВАНИЕ	MOVE	Вы расплатаны (prone).			
	Tumble Through ПЕРЕКАТ	MOVE	ACROBATICS vs REFLEX - переместитесь на расстояние не более своей скорости, попытайтесь пройти через клетки одного вражеского существа, они считаются трудной местностью.			F / П: перемещение завершается, вы провоцируете реакцию, как если бы покинули клетку, с которой начали Перекат
	Sneak КРАСТЬСЯ	MOVE	Передвиньтесь на половину своей скорости став или оставаясь необнаруженным (undetected).			F / П: ваше присутствие обнаружено, но вы остаетесь скрытым (hidden) для существа
	Leap ПРЫЖОК	MOVE	Если ваша скорость > 15 фт., вы можете прыгнуть на 10 или менее фт. в длину, а если ваша скорость > 30 фт. - на 15 или менее. Также можно подпрыгнуть на высоту до 3 фт., преодолев при этом до 5 фт. в длину, чтобы забраться на возвышенность.			CF / KP: вас заметили! Вы становитесь видимым (observed) для существа
	High Jump ПРЫЖОК В ВЫСОТУ	MOVE	ATHLETICS vs DC 30 - переместитесь на 10 фт. и прыгните на 5 фт. (8 фт. / 3 фт.) в высоту.			CS / KY: высота прыжка 8 фт. ИЛИ высота 5 фт + длина 10фт. F / П: обычный прыжок
	Long Jump ПРЫЖОК В ДЛИНУ	MOVE	ATHLETICS vs DISTANCE IN FEET - переместитесь на 10 фт. и прыгните на всю длину.			F / П: обычный прыжок
	Swim ПЛАВАНИЕ	MOVE	ATHLETICS - переместитесь на 10 фт. (15 фт.) в воде. Если вы завершаете свой ход в воде и в этом раунде не совершали успешного Плавания, вы уходите под воду на 10 футов или вас относит течением.			CF / KP: запас воздуха уменьшается на 1 раунд
	Climb ЛАЗАНИЕ	MOVE	ATHLETICS - вы влезаете, спускаетесь или переползаете по наклонной поверхности на 5 фт. (10 фт.).			CF / KP: вы падаете и расплатаны (prone)
	Balance УДЕРЖАНИЕ РАВНОВЕСИЯ	MOVE	ACROBATICS - вы можете перемещаться по узким или неровным поверхностям. Находясь на такой поверхности, вы считаетесь застигнутым врасплох (off-guard).			CS / KY: местность не считается для вас трудной
	Grab an Edge ХВАТАНИЕ ЗА УСТУП	MANIPULATE	REFLEX vs GRAB DC - падая, вы хватаетесь за подходящий объект, уменьшая урон от падения на 20 фт.			CS / KY: вам не требуется свободная рука, урон уменьшается на 30 фт. CF / KP: если пролетели > 20 фт., то от удара получаете 10 др. урона за каждые 20 фт.
	Arrest a Fall МЯГКОЕ ПРИЗЕМЛЕНИЕ	MOVE	ACROBATICS vs DC 15 - если у вас есть скорость полета, то вы не получаете урон от падения.			
Maneuver in Flight МАНЕВРИРОВАНИЕ	MOVE	ACROBATICS (TRAINED) - вы выполняете сложный маневр во время полета.			F / П: остаетесь на месте, или более неприятные последствия	

MEDICINE ACTIONS ДЕЙСТВИЯ МЕДИЦИНЫ	Administer First Aid ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ	MANIPULATE	MEDICINE vs RECOVERY DC + 5 - цель теряет состояние «при смерти» (dying).	CF / KP: +1 «при смерти» (dying)
	Battle Medicine МЕДИЦИНА В БОЮ	MANIPULATE HEALING	MEDICINE (FEAT) - лечение в бою, аналогично лечению ранений.	кулдаун 24ч CF / KP: наносите 1d8 урона
	Treat Wounds ЛЕЧЕНИЕ РАНЕНИЙ	MANIPULATE HEALING	MEDICINE (TRAINED) - цель исцеляет ПЗ и теряет состояние «Ранение» (Wounded). DC 15: 2d8 (4d8) HP, EXPERT DC 20: +10 HP, MASTER DC 30: +30 HP, LEGENDARY DC 40: +50 HP.	S / Y: потратите 1ч, чтобы удвоить исцеляемые ПЗ кулдаун 1ч CF / KP: наносите 1d8 урона
	Treat Poison ЛЕЧЕНИЕ ОТРАВЛЕНИЯ	MANIPULATE	MEDICINE (TRAINED) - цель получает сит. бонус +2 (+4) к следующему испытанию против яда.	CF / KP: цель получает сит. штраф -2
Treat Disease ЛЕЧЕНИЕ БОЛЕЗНИ	MANIPULATE	MEDICINE (TRAINED) - цель получает сит. бонус +2 (+4) к следующему испытанию против болезней.	CF / KP: цель получает сит. штраф -2	

ATTACK	Учитывают штраф за последовательные атаки (MAP)	MANIPULATE	Условия для ответных действий, состояний и т.д.	CONCENTRATE	Условия для ответных действий, состояний и т.д.	MENTAL	Иммунитеты	EMOTION	Иммунитеты	FEAR	Иммунитеты
MOVING	Требуется* наличие соответствующих инструментов.	SECRET	Тайный бросок, совершается Ведущим	BLIND	Требуется* свободная рука	*	обычно / требуется уточнение	+2 (+4 / +1)	Бонус за результат	CS / KY: - Critical Success / Критический Успех	S / Y: - Success / Успех
LINGUISTIC	Цель должна понимать язык	MENTAL	Иммунитеты	EMOTION	Иммунитеты	FEAR	Иммунитеты	FAILURE	F / П: - Failure / Провал	CF / KP: - Critical Failure / Критический Провал	
AUDITORY	Не влияет на существ, которые не видят и/или слышат										

SLOAK AND DAGGER INTERACTIONS ШПИОНСКИЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ	Seek ПОИСК	CONCENTRATE !	PERCEPTION - вы изучаете область (30 фт. конус или 15 фт. взрыв), стараясь отыскать существ или объекты. Необнаруженное (undetected) -> Спрятанное (hidden) -> Видимое (observed).	CS / KY: необнаруженное (undetected) -> видимое (observed)
	Point Out УКАЗАНИЕ	MANIPULATE AUDITORY VISUAL	Вы информируете союзников о местоположении существа, оно считается для них спрятанным (hidden) , а не необнаруженным (undetected).	
	Hide СПРЯТАТЬСЯ	!	STEALTH vs PERCEPTION - вы скрываетесь за укрытием, надёжным укрытием или в области плохой видимости, чтобы стать спрятанным (hidden) вместо видимого (observed) , или сохранить состояние спрятанный (hidden) или необнаруженный (undetected) .	
	Conceal an Object СПРЯТАТЬ ОБЪЕКТ	MANIPULATE !	STEALTH vs PERCEPTION - вы прячете на себе или где-то небольшой объект.	
	Palm an Object НЕЗАМЕТНОЕ ПОДБИРАНИЕ	MANIPULATE !	THIEVERY vs PERCEPTION - вы незаметно подбираете и прячете в ладони небольшой бесхозный объект.	F / П: вы подбираете объект, но вас заметили
	Steal КРАЖА	MANIPULATE !	THIEVERY vs PERCEPTION - вы незаметно воруете небольшой объект незначительного веса (L) у другого существа.	F / П: попытка кражи замечена, если это владелец объекта, то кража неудачна, иначе вы украли объект
	Lie ЛОЖЬ	CONCENTRATE AUDITORY LINGUISTIC MENTAL !	DECEPTION vs PERCEPTION - вы дурачите кого-то ложью, тратя минимум 1 раунд.	F / П: цель вам не верит и получает сит. бонус +4 против вашей лжи, ее отношение понижается
Sense Motive ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ	CONCENTRATE !	PERCEPTION vs DECEPTION DC / MENTAL EFFECT DC / other - вы пытаетесь понять, нет ли в поведении существа чего-то необычного.	CS / KY: определяете истинные намерения и ментальную магию CF / KP: вы неверно трактуете намерения существа	

OBJECT INTERACTIONS ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ С ОБЪЕКТАМИ	Interact ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ	MANIPULATE	Схватите предмет (П), откройте дверь, достаньте (П) из сумки, поменяйте предмет в руке на другой, и подобные действия.	Release ОТПУСКАНИЕ	MANIPULATE	Отпустите предмет, который вы держите в руках, не провоцируя ответных действий.
	Activate АКТИВАЦИЯ	MANIPULATE CONCENTRATE	Для Interact (Взаимодействия) Для Command (Приказ) или Envision (Образ)	Активируйте предмет, потратив количество действий, указанное в его блоке параметров. Предмет с дескриптором «настроенность» (invest) можно активировать лишь в случае, если вы на него настроились.		
	Trick Magic Item ОБМАН МАГ. ПРЕДМЕТА	MANIPULATE	MAGICAL TRADITION (FEAT) - временно получите способность использовать магический предмет соответствующий маг. традиции.	CF / KP: не можете активировать предмет повторно до следующей ежедневной подготовки		
	Invest an Item НАСТРОЙКА НА ПРЕДМЕТ	MANIPULATE	Вы питаете предмет частичей своей энергии. Вы получаете преимущества его постоянных магических способностей, если удовлетворяете остальным его требованиям, пока вы не снимете предмет.			
	Disable Device ОТКЛЮЧЕНИЕ УСТРОЙСТВА	MANIPULATE !	THIEVERY (TRAINED) - обезвредьте ловушку или иное механическое устройство. Получите 1 успех, если устройство требует несколько успехов.	CS / KY: 2 успеха, не оставляете следов взлома CF / KP: устройство срабатывает		
	Pick a Lock ВЗЛОМ ЗАМКА	MANIPULATE !	THIEVERY (TRAINED) - вы взламываете замок.	CS / KY: 2 успеха, не оставляете следов взлома CF / KP: вы ломаете инструменты вора		
	Force Open ЛОМАНИЕ	ATTACK ATHLETICS	вы ломаете дверь, окно или контейнер.	штраф предмета -2, если вы не используете лом CS / KY: вы не повредили объект CF / KP: сит. штраф -2 на последующие попытки		

OUTER ACTIONS ПРОЧИЕ ДЕЙСТВИЯ	Delay ВЫЖИДАНИЕ		В начале вашего хода вы покидаете порядок инициативы и возвращаетесь в него, совершив свободное действие в конце хода любого другого существа. Все эффекты касающиеся «вашего хода» происходят немедленно перед выполнением выжидания.			
	Ready ПОДГОТОВКА ДЕЙСТВИЯ	CONCENTRATE	Подготовьте 1 действие / свободное действие, чтобы выполнить его как ответное действие (reaction) в ответ на заданное вами условие (trigger).	применяется штраф за последовательные атаки (MAP)		
	Create a Diversion ОТВЛЕКАЮЩИЙ МАНЕВР	MENTAL AUDITORY MANIPULATE LINGUISTIC	DECEPTION vs PERCEPTION - вы отвлекаете существо(а), чтобы стать для них спрятанным (hidden) .	цель получает сит.бонус +4 против ваших отвлекающих маневров на 1 минуту		
	Demoralize ДЕМОРАЛИЗАЦИЯ	CONCENTRATE EMOTION MENTAL FEAR AUDITORY	INTIMIDATION vs WILL - вы понижаете боевой дух противника в пределах 30 фт., Цель получает состояние напуган (frightened) 1 (2) .	сит.штраф -4, если цель не понимает язык цель невосприимчива к вашей Деморализации на 10 минут		
	Aid ПОМОЩЬ ТОВАРИЩУ	DC 15*	вы помогаете товарищу и даете ему сит. бонус +1 к проверке.	CS / KY: +2, Мастер +3, Легендарный +4 CF / KP: сит. штраф -1		
	Recall Knowledge ВСПОМНИТЬ ИНФОРМАЦИЮ	CONCENTRATE !	Вы вспоминаете частичку информации по какой-то теме (существо, объект, место итд.) Задайте один вопрос Ведущему и предложите навык для проверки.	CS / KY: вспоминаете больше информации CF / KP: вспоминаете ложную информацию		
	Request ПРОСЬБА	CONCENTRATE AUDITORY LINGUISTIC MENTAL !	DIPLOMACY - вы просите дружелюбное или готовое помочь существо сделать что-то для вас.	S / Y: цель соглашается, но может изменить условия F / P: отказ, но может предложить альтернативу CS / KY: цель безоговорочно соглашается CF / KP: отношение цели к вам понижается		
	Perform ВЫСТУПЛЕНИЕ	CONCENTRATE PERFORMANCE	вы совершаете короткое выступление.	CS / KY: публика впечатлена CF / KP: публика впечатлена вашей некомпетентностью		
	Command an Animal КОМАНДА ЖИВОТНОМУ	CONCENTRATE AUDITORY	NATURE vs WILL* - вы отдаете приказ не враждебному и не недружелюбному животному, например Вставание, Перемещение, Поиск, Прыжок, Распластывание и Удар.	CF / KP: животное понимает вас неверно		
	Mount ПОСАДКА / СПЕШИВАНИЕ	MOVE	Оседлайте или слезьте с животного больше вас по размеру, которое согласно быть вашим скакуном.			

COMMON EXPLORATION ACTIVITIES ЧАСТЫЕ ЗАДАНИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ	Defend ЗАЩИТА	Перемещайтесь с поднятым щитом (Raise a Shield) с половиной скорости.	Avoid Notice НЕЗАМЕТНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ	STEALTH - незаметно перемещайтесь с половиной скорости.	Hustle СПЕШКА	MOVE Перемещайтесь с удвоенной скоростью, но не более 10 мин x ВыИ (CON) времени.	
	Detect Magic ОБНАРУЖЕНИЕ МАГИИ	CONCENTRATE	Перемещайтесь с половиной скорости, при этом регулярно сотворяя обнаружение магии (detect magic).	Scout РАЗВЕДКА	CONCENTRATE	Перемещайтесь с половиной скорости, вся группа получает сит. бонус +1 к проверкам инициативы.	
	Follow the Expert СЛЕДОВАНИЕ ПРИМЕРУ	CONCENTRATE AUDITORY VISUAL	Выберите союзника, совершающего периодическую проверку навыка (мин. Эксперт) во время исследования. Совершая проверки этого навыка вы добавляете свой уровень, если навык неизучен, а также бонус от умения союзника: +2 (3), +3 (M), +4 (L).				
	Search ОБЫСК	CONCENTRATE !	PERCEPTION - вы ищете потайные двери, скрытые опасности и т.п., двигаясь не более 150 фт. / мин.	Investigate ОСМОТР	CONCENTRATE !	PERCEPTION - изучите окружение, двигаясь с половиной скорости, пытаясь вспомнить информацию и найти улики.	
	Sense Direction ОРИЕНТИРОВАНИЕ	!	SURVIVAL - определяете примерное (точное) местоположение и направление сторон света.	Squeeze ПРОТИСКИВАНИЕ	MOVE	ACROBATICS (TRAINED) - вы протискиваетесь через узкое место со скоростью 5 (10) фт. в минуту. CF / KP: вы застряли на 1 мин.	
	Track ВЫСЛЕЖИВАНИЕ	CONCENTRATE MOVE	SURVIVAL (TRAINED) - вы идете за целью до 1ч с половиной скорости.	Make an Impression УЛУЧШЕНИЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ	CONCENTRATE AUDITORY LINGUISTIC MENTAL	DIPLOMACY vs WILL - общаетесь не менее 1 минуты, чтобы изменить отношение цели на +1 (+2 / -1) ступень.	
	Cover Tracks ЗАМЕТАНИЕ СЛЕДОВ	CONCENTRATE MOVE	SURVIVAL (TRAINED) - вы перемещаетесь с половиной скорости, заметая следы.	Repeat a Spell ПОВТОР ЗАКЛИНАНИЯ	CONCENTRATE	Перемещайтесь с половиной скорости, при этом регулярно сотворяя заклинание (время каста <= 2 действия), обычно фокус.	
	Gather Information СБОР ИНФОРМАЦИИ	!	DIPLOMACY - Вы опрашиваете людей о какой-то теме или личности (2 часа). CF / KP: ложные сведения .	Impersonate 10m* МАСКИРОВКА	CONCENTRATE MANIPULATION !	DECEPTION - вы выдаете себя за кого-то или что-то другое. F / П: вас раскрыли CF / KP: вас опознали	
	Coerce УГРОЗА	CONCENTRATE AUDITORY MENTAL LINGUISTIC EMOTION FEAR	INTIMIDATION vs WILL - вы угрозами (не менее минуты) заставляете сделать существо то, что вам нужно, но цель становится недружелюбна (через 1 день) и может (не может) тут же навредить.			CF / KP: отказ, становится враждебной, не м.б. запугана в течение минимум 1 недели	
	Repair ПОЧИНКА	10min* MANIPULATION !	CRAFT - используя ремонтный набор вы восстанавливаете предмету 5 (10) ПЗ + ПЗ за ур. умения TRAINED: 10 (20) EXPERT: 15 (30) MASTER: 20 (40) LEGEND: 25 (50) .			уничтоженный (destroyed) предмет починить нельзя CF / KP: 2d6 урона, с учетом твердости (hardness)	
	Identify Magic ОПОЗНАНИЕ МАГИИ	10m* CONCENTRATE !	MAGICAL TRADITION (TRAINED) - вы опознаете магические свойства предмета, места, или эффекта.	CS / KY: вы узнаете все особенности магии, а также распознаете проклятия F / П: повторная попытка через 1 день CF / KP: вы принимаете природу магию за что-то другое			