

ATTACK ACTIONS ДЕЙСТВИЯ АТАКИ	Strike УДАР	ATTACK	Вы атакуете безоружной атакой или оружием. CS / КУ: вы наносите двойной урон	Reposition ПЕРЕМЕЩЕНИЕ	ATTACK	ATHLETICS vs FORTITUDE - переместите существо на 5 (10) фт. Цель должна оставаться в зоне досягаемости.	CF / КП: цель перемещает вас на 5 фт.
	Feint ФИНТ	MENTAL	DECEPTION (TRAINED) - цель застигнута враспloh (off-guard) против вашей след. ближней атаки в этом ходу.			CS / КУ: противник застигнут враспloh (off-guard) для всех ваших ближних атак до конца вашего следующего хода	CF / КП: эффект КУ, 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 / КУ: успех + перемещение (Stride) на 5 фт	CF / КП: нельзя пробовать снова до вашего след. хода
	Grapple ЗАХВАТ	ATTACK	ATHLETICS vs FORTITUDE - схватите существо или объект или удерживайте хват (grapple).			F / П: цель не захвачена, и освобождается от захвата (grapple) или обезвреженности (restrained) CS / КУ: цель обезврежена (Restrained)	CF / КП: эффект КУ, но с инвертированными целями
	Shove ТОЛЧОК	ATTACK	ATHLETICS vs FORTITUDE - толкните существо на 5 (10) фт. от себя. Вы можете последовать за ним.				CF / КП: вы распластаны (prone)
	Trip СБЫВАНИЕ С НОГ	ATTACK	ATHLETICS vs REFLEX - повалите существо на землю.			CS / КУ: дополнительно нанесите 1d6 дробящего урона	CF / КП: вы распластаны (prone)
	Disarm РАЗОРУЖЕНИЕ	ATTACK	ATHLETICS (TRAINED) vs REFLEX - цель получает сит. штраф -2 на проверки, связанные с объектом + 2 сит. бонус к дальнейшим проверкам Разоружения, пока не выполнит Взаимодействие.			CS / КУ: цель роняет объект	CF / КП: вы застигнуты враспloh (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 / КП: 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 / КУ: +1 бонус к спасброску против заклинания	CF / КП: 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.			Объекты сломаны (broken) при половине ПЗ (HP) и уничтожены (destroyd) при 0.

MOVEMENT ACTIONS ДЕЙСТВИЯ ДВИЖЕНИЯ	Stride ПЕРЕМЕЩЕНИЕ			Fly ПОЛЕТ		Burrow РЫТЬЕ	MOVE	Переместитесь на расстояние не более своей скорости.	Step ШАГ	MOVE	Передвиньтесь на 5 футов не провоцируя ответных действий.
	Drop Prone РАСПЛАТЫВАНИЕ	MOVE	Вы распластаны (prone).	Stand ВСТАВАНИЕ	MOVE	Вы встаете на ноги и больше не распластаны (prone).	Crawl ПОЛЗАНИЕ	MOVE	Передвиньтесь на 5 фт. будучи распластным (скорость 10+ фт.).		
	Tumble Through ПЕРЕКАТ	MOVE	ACROBATICS vs REFLEX - переместитесь на расстояние не более своей скорости, пытаясь пройти через клетки одного вражеского существа, они считаются трудной местностью.			F / П: перемещение завершается, вы провоцируете реакции, 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 спрятанным (hidden) для существа	CF / КП: вас заметили! Вы становитесь видимым (observed) 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.								
	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 / КУ: высота прыжка 8 фт. ИЛИ высота 5 фт + длина 10 фт.	F / П: обычный прыжок CF / КП: не прыгнули и распластаны (prone)				
	Long Jump ПРЫЖОК В ДЛИНУ	MOVE	ATHLETICS vs DISTANCE IN FEET - переместитесь на 10 фт. и прыгните на всю длину.			F / П: обычный прыжок	CF / КП: обычный прыжок и затем распластаны (prone)				
	Swim ПЛАВАНИЕ	MOVE	ATHLETICS - переместитесь на 10 фт. (15 фт.) в воде. Если вы завершаете свой ход в воде и в этом раунде не совершили успешного Плавания, вы уходите под воду на 10 футов или вас относит течением.				CF / КП: запас воздуха уменьшается на 1 раунд				
	Climb ЛАЗАНИЕ	MOVE	ATHLETICS - вы влезаете, спускаетесь или переползаете по наклонной поверхности на 5 фт. (10 фт.)				CF / КП: вы падаете и распластаны (prone)				
	Balance УДЕРЖАНИЕ РАВНОВЕСИЯ	MOVE	ACROBATICS - вы можете перемещаться по узким или неровным поверхностям. Находясь на такой поверхности, вы считаетесь застигнутым враспloh (off-guard).			CS / КУ: местность не считается для вас трудной	CF / КП: вы падаете и ваш ход завершается				
	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 / КУ: вам не требуется свободная рука, урон уменьшается на 30 фт.	CF / КП: 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	CF / КП: как провал, но более худшие последствия				

MEDICINE ACTIONS ДЕЙСТВИЯ МЕДИЦИНЫ	Administer First Aid ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ	MANIPULATE	MEDICINE vs RECOVERY DC + 5 - цель теряет состояние «при смерти» (dying). MEDICINE vs EFFECT DC - остановка кровотечения: цель совершает еще одну проверку.			CF / КП: +1 «при смерти» (dying) CF / КП: наносите урон от кровотечения
	Battle Medicine МЕДИЦИНА В БОЮ	MANIPULATE HEALING	MEDICINE (FEAT) - лечение в бою, аналогично лечению ранений.			кулдаун 24ч CF / КП: 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 / КП: наносите 1d8 урона
	Treat Poison ЛЕЧЕНИЕ ОТРАВЛЕНИЯ	MANIPULATE	MEDICINE (TRAINED) - цель получает сит. бонус +2 (+4) к следующему испытанию против яда.			CF / КП: цель получает сит. штраф -2
Treat Disease ЛЕЧЕНИЕ БОЛЕЗНИ	MANIPULATE	MEDICINE (TRAINED) - цель получает сит. бонус +2 (+4) к следующему испытанию против болезней.			CF / КП: 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.	LINGUISTIC	Цель должна понимать язык	MENTAL	EMOTION	FEAR	Иммунитеты	AUDITORY	VISUAL	Не влияет на существ, которые не видят и/или слышат	Требуется* наличие соответствующих инструментов.	+2 (+4 / +1) Бонус за результат	CS / КУ: - Critical Success / Критический Успех
!	Тайный бросок, совершается Ведущим	!	Требуется* свободная рука	*	обычно / требуется уточнение	Состояние (Condition)	S / Y: - Success / Успех	F / П: - Failure / Провал	CF / КП: - Critical Failure / Критический Провал								

CLOAK 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 / КУ: 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	CONCENTRATE	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 НЕЗАМЕТНО 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 / КУ: определяете истинные намерения и ментальную магию CF / КП: 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 УСКАНИЕ	MANIPULATE	Отпустите предмет, который вы держите в руках, не провоцируя ответных действий.
	Activate АКТИВАЦИЯ	MANIPULATE	Для Interact (Взаимодействия)	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.	CONCENTRATE	Для Command (Приказ) или Evision (Образ)
	Trick Magic Item ОБМАН МАГ. ПРЕДМЕТА	MANIPULATE	MAGICAL TRADITION (FEAT)	временно получите способность использовать магический предмет соответствующий маг. традиции.	КП: 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.	КУ: 2 успеха, не оставляете следов взлома CF / КП: устройство срывается	
	Pick a Lock ВЗЛОМ ЗАМКА	MANIPULATE	THIEVERY (TRAINED)	вы взламываете замок.	КУ: 2 успеха, не оставляете следов взлома CF / КП: вы ломаете инструменты вора	
	Force Open ЛОМАНIE	ATTACK	ATHLETICS	вы ломаете дверь, окно или контейнер.	штраф предмета -2, если вы не используете лом CS / КУ: вы не повредили объект CF / КП: сит. штраф -2 на последующие попытки	

OTHER 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	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	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 / КУ: +2, Мастер +3, Легендарный +4 CF / КП: сит. штраф -1
	Recall Knowledge ВСПОМНИТЬ ИНФОРМАЦИЮ	CONCENTRATE		Вы вспоминаете частицу информации по какой-то теме (существо, объект, место итд.) Задайте один вопрос Ведущему и предложите навык для проверки.	CS / КУ: вспоминаете больше информации CF / КП: 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 / П: отказ, но может предложить альтернативу CS / КУ: цель безоговорочно соглашается CF / КП: отношение цели к вам понижается
	Perform ВЫСТУПЛЕНИЕ	CONCENTRATE	PERFORMANCE	вы совершаете короткое выступление.	CS / КУ: публика впечатлена CF / КП: 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 / КП: 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 ЧАСТНЫЕ АКТИВНОСТИ 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 ВЫН (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	CONCENTRATE	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 / КП: 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 повторяя заклинание (время каста <= 2 действия), обычно фокус.
	Gather Information СБОР ИНФОРМАЦИИ	CONCENTRATE	DIPLOMACY	вы опрашиваете людей о какой-то теме или личности (2 часа*). CF / КП: ложные сведения	Impersonate МАСКИРОВКА	CONCENTRATE	MANIPULATION	DECEPTION	вы выдаете себя за кого-то или что-то другое. F / П: вас раскрыли CF / КП: вас опознали
	Coerce УГРОЗА	CONCENTRATE	AUDITORY 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 / КП: отказ, становится враждебной, не м.б. запугана в течение минимум 1 недели			
	Repair ПОЧИНКА	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 / КП: 2д6 урона, с учетом твердости (hardness)				
	Identify Magic ОПОЗНАНИЕ МАГИИ	CONCENTRATE		MAGICAL TRADITION (TRAINED)	вы опознаете магические свойства предмета, места, или эффекта.	CS / КУ: вы узнаете все особенности магии, а также распознаете проклятия F / П: повторная попытка через 1 день CF / КП: вы принимаете природу магии за что-то другое			