ATTACK ACTIONS — ДЕЙСТВИЯ АТАКИ

Strike УДАР	ATTACK	Вы атакуете безоружной атакой или оружием.	CS / КУ: вы наносите двойной урон	
Reposition ПЕРЕСТАНОВКА	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 врасплох (off-guard)* против вашей след. ближней атаки в этом ходу.	CS / КУ: противник *застигнут врасплох (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 *обездвиженности (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 *захват (grapple)*.	F / П: цель не захвачена, и освобождается от *захвата (grapple)* или *обездвиженности (restrained)*	CS / КУ: цель *обездвижена (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 СБИВАНИЕ 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 и +2 сит. бонус к дальнейшим проверкам Разоружения, пока не выполнит Взаимодействие.	CS / КУ: цель роняет объект	CF / КП: 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 (ШзПА)-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	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 попыткахСпрятаться. 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	Передвинтесь на 5 футов не провоцируя ответных действий.	
Drop Prone РАСПЛАСТЫВАНИЕ	MOVE	Вы *распластаны (prone)*.	
Stand ВСТАВАНИЕ	MOVE	Вы встаете на ноги и больше не *распластаны (prone)*.	
Crawl ПОЛЗАНИЕ	MOVE	Передвинтесь на 5 фт. будучи *распластынным* (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 10фт.; 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 совершали 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 врасплох (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 10 min	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 / У: потратьте 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 8 hours	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)	Требуется* наличие соответствующих инструментов.	+2 (+4 / +1) Бонус за результат	CS / КУ: - Critical Success / Критический Успех
MOVE MANIPULATE CONCENTRATE — Условия для ответных действий, состояний и.т.д.	Тайный бросок, совершается Ведущим	*Состояние (Condition)*	S / У: - Success / Успех
LINGUISTIC — Цель должна понимать язык; MENTAL EMOTION FEAR — Иммунитеты	Требуется* свободная рука	* - *обычно / требуется уточнение*	F / П: - Failure / Провал
AUDITORY VISUAL — Не влияет на существ, которые не видят и/или слышат			CF / КП: - Critical Failure / Критический Провал

CLOAK AND DAGGER INTERATIONS
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
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 / LINGUISTIC — AUDITORY / 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 INTERATIONS
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 (Для Interact (Взаимодействия)) / CONCENTRATE (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 / КП: не можете активировать предмет повторно до следующей ежедневной подготовки

Invest an Item НАСТРОЙКА НА ПРЕДМЕТ — MANIPULATE
Вы питаете предмет частицей 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 / КУ: 2 успеха, не оставляете следов взлома
CF / КП: устройство срабатывает

Pick a Lock ВЗЛОМ ЗАМКА — MANIPULATE
THIEVERY (TRAINED) - вы взламываете замок.
CS / КУ: 2 успеха, не оставляете следов взлома
CF / КП: вы ломаете инструменты вора

Force Open ЛОМАНИЕ — 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

OHTER 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 / MANIPULATE* — AUDITORY* / 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 / MENTAL — EMOTION / 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 / 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 / LINGUISTIC — AUDITORY / MENTAL
DIPLOMACY - вы просите дружелюбное или готовое помочь существо сделать что-то для вас.
S / У: - 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
ЧАСТЫЕ ЗАНЯТИЯ 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 х 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 (Э), +3 (М), +4 (Л).

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 / 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 / LINGUISTIC — AUDITORY / 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 / КП: ложные сведения

Impersonate МАСКИРОВКА 10m* — CONCENTRATE / MANIPULATION
DECEPTION - вы выдаете себя за кого-то или что-то другое.
F / П: вас раскрыли
CF / КП: вас опознали

Coerce УГРОЗА — CONCENTRATE / LINGUISTIC — AUDITORY / EMOTION — MENTAL / 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 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 / КП: 2d6 урона, с учетом твердости (hardness)

Identify Magic ОПОЗНАНИЕ МАГИИ 10m — 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 магию за что-то другое