

ATTACK ACTIONS ДЕЙСТВИЯ АТАКИ	<b>Strike</b> УДАР	ATTACK	Вы атакуете безоружной атакой или оружием. CS / KY: вы наносите двойной урон	<b>Reposition</b> ПЕРЕСТАНОВКА	ATTACK	ATHLETICS vs FORTITUDE - переместите существо на 5 (10) фт. Цель должна оставаться в зоне досягаемости.	CF / KP: цель перемещает вас на 5 фт.
	<b>Feint</b> 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 КУ, но с инвертированными целями
	<b>Escape</b> 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
	<b>Grapple</b> ЗАХВАТ	ATTACK	ATHLETICS vs FORTITUDE - схватите существо или объект или удерживайте хват (grapple).	F / P: цель не захвачена, и освобождается от захвата (grapple) или обезвреженности (restrained)	CS / KY: цель обезврежена (Restrained)		CF / KP: эффект КУ, но с инвертированными целями
	<b>Shove</b> ТОЛЧОК	ATTACK	ATHLETICS vs FORTITUDE - толкните существо на 5 (10) фт. от себя. Вы можете последовать за ним.				CF / KP: вы распластаны (prone)
	<b>Trip</b> СБИВАНИЕ С НОГ	ATTACK	ATHLETICS vs REFLEX - повалите существо на землю.	CS / KY: дополнительно нанесите 1d6 дробящего урона			CF / KP: вы распластаны (prone)
	<b>Disarm</b> 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 / KY: цель роняет объект			CF / KP: вы застигнуты врасплох (off-guard) до начала вашего след. хода

MAGICAL ACTIONS ДЕЙСТВИЯ МАГИИ	<b>Cast a Spell</b> СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ	MANIPULATE CONCENTRATE	Сотворите фокус, фокальное заклинание, подготовленное заклинание или заклинание из вашего репертуара.	Применяется MAP (ШэПА)-штраф, если заклинание имеет дескриптор Атака
	<b>Dismiss</b> ПРЕКРАЩЕНИЕ	CONCENTRATE	Вы прекращаете один эффект заклинания или магического предмета. В описании эффекта должно быть указано, что вы можете это сделать.	
	<b>Sustain</b> ПОДДЕРЖАНИЕ	CONCENTRATE	Длительность поддерживаемого (sustained) эффекта увеличивается до конца вашего следующего хода. Применяются эффекты поддержания, если они указаны в описании эффекта.	
	<b>Identify Magic</b> 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
<b>Recognize Spell</b> 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	<b>Avert Gaze</b> 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.
	<b>Take Cover</b> 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).
	<b>Raise a Shield / Parry</b> ПОДНЯТИЕ ЩИТА / ПАРИРОВАНИЕ		Вы прикрываете себя щитом (+ КБ щита, обычно +2) или оружием с дескриптором «парирующее» (+1 КБ) до начала вашего следующего хода.
	<b>Shield Block</b> БЛОК ЩИТОМ	(FEAT)	уменьшите урон от физической атаки на значение прочности (hardness) щита. И вы и щит получаете оставшийся урон.

MOVEMENT ACTIONS ДЕЙСТВИЯ ДВИЖЕНИЯ	<b>Stride</b> ПЕРЕМЕЩЕНИЕ		<b>Fly</b> ПОЛЕТ	<b>Burrow</b> РЫТЬЕ	MOVE	Переместитесь на расстояние не более своей скорости.	<b>Step</b> ШАГ	MOVE	Передвиньтесь на 5 футов не провоцируя ответных действий.
	<b>Drop Prone</b> РАСПЛАТЫВАНИЕ	MOVE	Вы распластаны (prone).	<b>Stand</b> ВСТАВАНИЕ	MOVE	Вы встаете на ноги и больше не распластаны (prone).	<b>Crawl</b> ПОЛЗАНИЕ	MOVE	Передвиньтесь на 5 фт. будучи распластным (скорость 10+ фт.).
	<b>Tumble Through</b> ПЕРЕКАТ	MOVE	ACROBATICS vs REFLEX - переместитесь на расстояние не более своей скорости, пытаясь пройти через клетки одного вражеского существа, они считаются трудной местностью.	F / P: перемещение завершается, вы провоцируете реакцию, как если бы покинули клетку, с которой начали Перекат					
	<b>Sneak</b> КРАСТЬСЯ	MOVE	Передвиньтесь на половину своей скорости став или оставаясь необнаруженным (undetected).	F / P: ваше присутствие обнаружено, но вы остаетесь спрятанным (hidden) для существа	CF / KP: вас заметили! Вы становитесь видимым (observed) для существа				
	<b>Leap</b> 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.						
	<b>High Jump</b> 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 10 фт.	F / P: обычный прыжок	CF / KP: не прыгнули и распластаны (prone)			
	<b>Long Jump</b> ПРЫЖОК В ДЛИНУ	MOVE	ATHLETICS vs DISTANCE IN FEET - переместитесь на 10 фт. и прыгните на всю длину.	F / P: обычный прыжок	CF / KP: обычный прыжок и затем распластаны (prone)				
	<b>Swim</b> 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 / KP: запас воздуха уменьшается на 1 раунд					
	<b>Climb</b> ЛАЗАНИЕ	MOVE	ATHLETICS - вы влезаете, спускаетесь или переползаете по наклонной поверхности на 5 фт. (10 фт.)	CF / KP: вы падаете и распластаны (prone)					
	<b>Balance</b> 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	CF / KP: вы падаете и ваш ход завершается				
	<b>Grab an Edge</b> 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.				
	<b>Arrest a Fall</b> МЯГКОЕ ПРИЗЕМЛЕНИЕ	MOVE	ACROBATICS vs DC 15 - если у вас есть скорость полета, то вы не получаете урон от падения.						
	<b>Maneuver in Flight</b> МАНЕВРИРОВАНИЕ	MOVE	ACROBATICS (TRAINED) - вы выполняете сложный маневр во время полета.	F / P: остаетесь на месте, или более неприятные последствия	CF / KP: как провал, но более худшие последствия				

MEDICINE ACTIONS ДЕЙСТВИЯ МЕДИЦИНЫ	<b>Administer First Aid</b> ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ	MANIPULATE	MEDICINE vs RECOVERY DC + 5 - цель теряет состояние «при смерти» (dying).	CF / KP: +1 «при смерти» (dying)
	<b>Battle Medicine</b> МЕДИЦИНА В БОЮ	MANIPULATE HEALING	MEDICINE (FEAT) - лечение в бою, аналогично лечению ранений.	кулдаун 24ч CF / KP: наносите 1d8 урона
	<b>Treat Wounds</b> ЛЕЧЕНИЕ РАНЕНИЙ	MANIPULATE HEALING	MEDICINE (TRAINED) - цель исцеляет ПЗ и теряет состояние «Ранение» (Wounded).	S / Y: потратьте 1ч, чтобы удвоить исцеляемые ПЗ кулдаун 1ч CF / KP: наносите 1d8 урона
	<b>Treat Poison</b> ЛЕЧЕНИЕ ОТРАВЛЕНИЯ	MANIPULATE	MEDICINE (TRAINED) - цель получает сит. бонус +2 (+4) к следующему испытанию против яда.	CF / KP: цель получает сит. штраф -2
<b>Treat Disease</b> 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.	! (Warning)	Тайный бросок, совершается Ведущим	! (Warning)	Требуется* свободная рука	* - обычно / требуется уточнение	+2 (+4 / +1) Бонус за результат	CS / KY: - Critical Success / Критический Успех	S / Y: - Success / Успех	F / P: - Failure / Провал	CF / KP: - Critical Failure / Критический Провал
--------	---	------------	---	-------------	---	-------------	------------------------------------	-------------	---------------------------	----------------------------------	------------------------------------	---	--------------------------	---------------------------	--

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

OBJECT INTERACTIONS ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ С ОБЪЕКТАМИ	<b>Interact</b> <b>MANIPULATE</b> Схватите предмет (П), откройте дверь, достаньте (П) из сумки, поменяйте предмет в руке на другой, и подобные действия.	<b>Release</b> <b>MANIPULATE</b> Отпустите предмет, который вы держите в руках, не провоцируя ответных действий.
	<b>Activate</b> <b>MANIPULATE</b> <b>CONCENTRATE</b> 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.	
	<b>Trick Magic Item</b> <b>MANIPULATE</b> <b>MAGICAL TRADITION (FEAT)</b> - временно получите способность использовать магический предмет соответствующий маг. традиции. <b>CF / KP:</b> <i>не можете активировать предмет повторно до следующей ежедневной подготовки</i>	
	<b>Invest an Item</b> <b>MANIPULATE</b> Вы питаете предмет частичей своей энергии. Вы получаете преимущества его постоянных магических способностей, если удовлетворяете остальным его требованиям, пока вы не снимете предмет.	
	<b>Disable Device</b> <b>MANIPULATE THIEVERY (TRAINED)</b> - обезвредьте ловушку или иное механическое устройство. Получите 1 успех, если устройство требует несколько успехов. <b>CS / KY:</b> <i>2 успеха, не оставляете следов взлома</i> <b>CF / KP:</b> <i>устройство срывается</i>	
	<b>Pick a Lock</b> <b>MANIPULATE THIEVERY (TRAINED)</b> - вы взламываете замок. <b>CS / KY:</b> <i>2 успеха, не оставляете следов взлома</i> <b>CF / KP:</b> <i>вы ломаете инструменты вора</i>	
	<b>Force Open</b> <b>ATTACK</b> <b>ATHLETICS</b> - вы ломаете дверь, окно или контейнер. штраф предмета -2, если вы не используете лом <b>CS / KY:</b> <i>вы не повредили объект</i> <b>CF / KP:</b> <i>сит. штраф -2 на последующие попытки</i>	

OTHER ACTIONS ПРОЧИЕ ДЕЙСТВИЯ	<b>Delay</b> <b>CONCENTRATE</b> 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.	
	<b>Ready</b> <b>CONCENTRATE</b> Подготовьте 1 действие / свободное действие, чтобы выполнить его как ответное действие (reaction) в ответ на заданное вами условие (trigger). <b>CS / KY:</b> <i>применяется штраф за последовательные атаки (MAP)</i>	
	<b>Create a Diversion</b> <b>DECEPTION vs PERCEPTION</b> - вы отвлекаете существо(а), чтобы стать для них <i>спрятанным (hidden)</i> . <b>CS / KY:</b> <i>цель получает сит. бонус +4 против ваших отвлекающих маневров на 1 минуту</i>	
	<b>Demoralize</b> <b>CONCENTRATE EMOTION</b> <b>INTIMIDATION vs WILL</b> - вы понижаете боевой дух противника в пределах 30 фт., Цель получает состояние <i>напуган (frightened)</i> 1 (2). <b>CS / KY:</b> <i>цель невосприимчива к вашей Деморализации на 10 минут</i>	
	<b>Aid</b> <b>CONCENTRATE</b> <b>DC 15*</b> - вы помогаете товарищу и даете ему сит. бонус +1 к проверке. <b>CS / KY:</b> <i>+2, Мастер +3, Легендарный +4</i> <b>CF / KP:</b> <i>сит. штраф -1</i>	
	<b>Recall Knowledge</b> <b>CONCENTRATE</b> Вы вспоминаете частичку информации по какой-то теме (существо, объект, место итд.) Задайте один вопрос Ведущему и предложите навык для проверки. <b>CS / KY:</b> <i>вспоминаете больше информации</i> <b>CF / KP:</b> <i>вспоминаете ложную информацию</i>	
	<b>Request</b> <b>CONCENTRATE AUDITORY</b> <b>DIPLOMACY</b> - вы просите дружелюбное или готовое помочь существо сделать что-то для вас. <b>S / Y:</b> <i>цель соглашается, но может изменить условия</i> <b>CS / KY:</b> <i>цель безоговорочно соглашается</i> <b>F / П:</b> <i>отказ, но может предложить альтернативу</i> <b>CF / KP:</b> <i>отношение цели к вам понижается</i>	
	<b>Perform</b> <b>CONCENTRATE</b> <b>PERFORMANCE</b> - вы совершаете короткое выступление. <b>CS / KY:</b> <i>публика впечатлена</i> <b>CF / KP:</b> <i>публика впечатлена вашей некомпетентностью</i>	
	<b>Command an Animal</b> <b>CONCENTRATE NATURE vs WILL*</b> - вы отдаете приказ не враждебному и не недружелюбному животному, например Вставание, Перемещение, Поиск, Прыжок, Распластывание и Удар. <b>CF / KP:</b> <i>животное понимает вас неверно</i>	
	<b>Mount</b> <b>MOVE</b> Оседлайте или слезьте с животного больше вас по размеру, которое согласно быть вашим скакуном.	

COMMON EXPLORATION ACTIVITIES ЧАСТЬ ЗАДАНИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ	<b>Defend</b> <b>CONCENTRATE</b> <b>RAISE A SHIELD</b> Перемещайтесь с поднятым щитом (Raise a Shield) с половиной скорости.	<b>Avoid Notice</b> <b>CONCENTRATE</b> <b>STEALTH</b> - незаметно перемещайтесь с половиной скорости.	<b>Hustle</b> <b>MOVE</b> Перемещайтесь с удвоенной скоростью, но не более 10 мин x <b>ВЫН (CON)</b> времени.	
	<b>Detect Magic</b> <b>CONCENTRATE</b> <b>PERCEPTION</b> Перемещайтесь с половиной скорости, при этом регулярно сотворяя обнаружение магии (detect magic).	<b>Scout</b> <b>CONCENTRATE</b> <b>PERCEPTION</b> Перемещайтесь с половиной скорости, вся группа получает сит. бонус +1 к проверкам инициативы.		
	<b>Follow the Expert</b> <b>CONCENTRATE</b> <b>AUDITORY VISUAL</b> 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 (М), +4 (Л).			
	<b>Search</b> <b>CONCENTRATE</b> <b>PERCEPTION</b> - вы ищете потайные двери, скрытые опасности и.т.п., двигаясь не более 150 фт. / мин.	<b>Investigate</b> <b>CONCENTRATE</b> <b>PERCEPTION</b> - изучите окружение, двигаясь с половиной скорости, пытайтесь вспомнить информацию и найти улики.		
	<b>Sense Direction</b> <b>CONCENTRATE</b> <b>SURVIVAL</b> - определяете примерное (точное) местоположение и направление сторон света.	<b>Squeeze</b> <b>MOVE</b> <b>ACROBATICS (TRAINED)</b> - вы протискиваетесь через узкое место со скоростью 5 (10) фт. в минуту. <b>CF / KP:</b> <i>вы застряли на 1 мин.</i>		
	<b>Track</b> <b>CONCENTRATE</b> <b>SURVIVAL (TRAINED)</b> - вы идете за целью до 1ч с половиной скорости.	<b>Make an Impression</b> <b>CONCENTRATE AUDITORY</b> <b>DIPLOMACY vs WILL</b> - общаетесь не менее 1 минуты, чтобы изменить отношение цели на +1 (+2/-1) ступень.		
	<b>Cover Tracks</b> <b>CONCENTRATE</b> <b>SURVIVAL (TRAINED)</b> - вы перемещаетесь с половиной скорости, заметая следы.	<b>Repeat a Spell</b> <b>CONCENTRATE</b> <b>PERCEPTION</b> Перемещайтесь с половиной скорости, при этом регулярно сотворяя заклинание (время каста <= 2 действия), обычно фокус.		
	<b>Gather Information</b> <b>CONCENTRATE</b> <b>DIPLOMACY</b> - вы спрашиваете людей о какой-то теме или личности (2 часа*). <b>CF / KP:</b> <i>ложные сведения</i>	<b>Impersonate</b> <b>CONCENTRATE</b> <b>MANIPULATION</b> <b>DECEPTION</b> - вы выдаете себя за кого-то или что-то другое. <b>F / П:</b> <i>вас раскрыли</i> <b>CF / KP:</b> <i>вас опознали</i>		
	<b>Coerce</b> <b>CONCENTRATE AUDITORY MENTAL</b> <b>INTIMIDATION vs WILL</b> - вы угрозами (не менее минуты) заставляете сделать существо то, что вам нужно, но цель становится <i>недружелюбна (через 1 день)</i> и может (не может) тут же навредить. <b>CF / KP:</b> <i>отказ, становится враждебной, не м.б. запугана в течение минимум 1 недели</i>			
	<b>Repair</b> <b>CONCENTRATE</b> <b>CRAFT</b> - используя ремонтный набор вы восстанавливаете предмету 5 (10) ПЗ + ПЗ за ур. умения <b>TRAINED: 10 (20) EXPERT: 15 (30) MASTER: 20 (40) LEGEND: 25 (50)</b> . уничтоженный (destroyed) предмет починить нельзя <b>CF / KP:</b> <i>2дб урона, с учетом твердости (hardness)</i>			
	<b>Identify Magic</b> <b>CONCENTRATE</b> <b>MAGICAL TRADITION (TRAINED)</b> - вы опознаете магические свойства предмета, места, или эффекта. <b>CS / KY:</b> <i>вы узнаете все особенности магии, а также распознаете проклятия</i> <b>F / П:</b> <i>повторная попытка через 1 день</i> <b>CF / KP:</b> <i>вы принимаете природу магию за что-то другое</i>			