

**1. Базовый груз (БГ)**  
Базовый груз - это максимальный вес, который Вы можете поднять над головой одной рукой за одну секунду. Он равен (СЛ×СЛ)/5 фунтов. Если БГ составляет 10 фунтов и более, округлите его до ближайшего целого числа; например, 16,2 фунта превратятся в 16 фунтов. БГ обычного человека с СЛ 10 составляет 20 фунтов.

**2. Нагрузка** отражает общий вес того, что вы поднимаете, относительно вашей СЛ. Эффекты, вызываемые нагрузкой, разделены на пять «уровней нагрузки». Все кроме самого низкого из них снижают ваше Движение до части Базового и дают штрафы к Уклонению следующим образом:  
*Нет нагрузки (0):* Вес не превышающий вашего Базового груза (см. стр. 5). Движение = Базовое движение. Полное уклонение.  
*Легкая нагрузка (1):* Вес до 2 × БГ. Движение = БД × 0,8. Уклонение -1.  
*Средняя нагрузка (2):* Вес до 3 × БГ. Движение = БД × 0,6. Уклонение -2.  
*Тяжелая нагрузка (3):* Вес до 6 × БГ. Движение = БД × 0,4. Уклонение -3.  
*Сверх-тяжелая нагрузка (4):* Вес до 10 × БГ. Движение = БД × 0,2. Уклонение -4.

Все дробные части отбрасываются. Нагрузка не может снижать Движение или Уклонение ниже 1. Обратите внимание, что эти уровни помечены числами от 0 до 4. Когда правило велит добавить к броску (или вычесть из него) уровень нагрузки, то используется это число. Так, нагрузка дает штрафы к броскам Лазания, Скрытности и Плавания.

**3. Единицы жизни (ЕЖ)** отражают способность вашего тела выдерживать повреждения. По умолчанию число ЕЖ равняется вашей СЛ. Например, СЛ 10 даст 10 ЕЖ.

**Воля** отражает вашу способность выдерживать психологическое давление (идеологическую обработку, страх, гипноз, допросы, соблазнение, пытки и т.п.), а также вашу сопротивляемость атакам сверхъестественного характера (магия, псионика и т.д.). По умолчанию Воля равняется вашему ИН. Воля не отражает физическую сопротивляемость - за нее отвечает ЗД!

**4. Восприятие (Восп.)** отражает вашу общую бдительность. Мастер проводит «Бросок чувств» против вашего Восприятия, чтобы определить, смогли ли вы что-то заметить. Восприятие равняется вашему ИН.

**5. Базовое движение (БД)** отражает скорость движения по земле в ярдах в секунду. То, насколько быстро вы можете бежать (хотя вы можете двигаться и немного быстрее во время «спринтерского бега» по прямой; см. стр. 23). Базовое движение по умолчанию равно Базовой скорости без учета дробной части; например, Базовая скорость 5,75 дает Базовое движение 5. Базовое движение обычного человека равно 5; таким образом, без нагрузки он может бежать со скоростью около 5 ярдов в секунду

**6. Базовая скорость (БС)** отражает ваши рефлексy и общую быстроту тела. Она помогает определить скорость бега, вероятность уклониться от удара и вашу очередность в бою (высокая Базовая скорость позволит вам опередить противников). Чтобы вычислить Базовую скорость, сложите свои показатели ЗД и ЛВ, затем разделите сумму на 4. Не округляйте результат. 5,25 лучше чем 5!

**7. Уклонение:** ваша защита Уклонением (см. *Уклонение*, стр. 28) равняется Базовой скорости + 3, без учета дробной части. Например, если Ваша Базовая скорость составляет 5,25, то Ваше Уклонение равняется 8. Вы должны выбросить на 3к число, не превышающее значение Уклонения, чтобы увернуться или отойти в сторону, избежав атаки.

**8. Единицы усталости (ЕУ)** отражают «энергетический запас» вашего тела. По умолчанию число ЕУ равняется вашему ЗД. Например, ЗД 10 даст 10 ЕУ.

**9. Цена усталости**  
Следующие действия обычно приводят к потере ЕУ:  
*Бой:* любое сражение, которое длится больше чем 10 секунд будет стоить ЕУ - вы расходуете энергию быстрее когда сражаетесь за свою жизнь! Не делающие бросков атаки или защиты за бой освобождаются от этой усталости, но другие действия (например, сотворение заклинания) требуют свою обычную стоимость ЕУ. В конце боя оцените усталость в 1 ЕУ плюс количество ЕУ равное модификатору нагрузки. Это стоимость за бой, а не за 10 секунд боя. Очень продолжительный бой может изнурять больше (по решению мастера), но если он шел 2 или 3 минуты (120-130 ходов!) перед списанием дополнительных ЕУ будьте реалистом.  
*Ходьба:* используйте стоимость ЕУ для в боя, но применяйте ее для часа похода; например, один час марша с легкой нагрузкой будет стоить 2 ЕУ.  
*Перегруз:* поднимать больше чем очень тяжелая нагрузка или толкать/тянуть очень тяжелый груз, стоит 1 ЕУ в секунду (см. *Поднятие и перемещение вещей*, стр. 23).  
*Бег или плавание:* каждые 15 секунд спринта или минута пробежки или плавания, требуют броска ЗД для избежания потери 1 ЕУ.  
Недоедание: человеку требуется есть 3 раза в день. За каждый пропущенный прием пищи вы теряете 1 ЕУ.  
*Обезвоживание:* человек (эльф, дварф и т.д.) нуждается в 2 литрах воды в день - 3 при теплом климате, 5 в жаркой пустыне! Если вы получаете ее меньше необходимого, вы теряете 1 ЕУ каждые 8 часов. Если вы выпиваете меньше литра в день, вы теряете дополнительные 1 ЕУ и 1 ЕЖ в день. Вы можете восстановить все потерянные от обезвоживания ЕУ после дня отдыха с достаточным потреблением воды. Потерянные ЕЖ восстанавливаются обычным способом.  
Недосыпание: если вы бодрствовали более дня (обычно 16 часов), вы начинаете утомляться. Вы теряете 1 ЕУ если не смогли поспать и 1 ЕУ за четверть дня (обычно 4 часа) бодрствования после этого. Если вы потеряли более половины своих ЕУ от недосыпания, вы должны делать бросок Воли каждые 2 часа, проведенных без активности (например, неся стражу). При провале вы засыпаете, до тех пор, пока вас не разбудят или вы не выпитесь. При успехе вы получаете -2 к ЛВ, ИН и броску на самоконтроль. Если вы опускаетесь ниже 1/3 ваших ЕУ из-за недосыпания, делайте бросок как сказано выше, каждые 30 минут без активности или 2 часа активности. Это может быть очень опасно!

**10. Потеря единиц усталости**  
Список ниже описывает эффекты, возникающие при низких или отрицательных ЕУ. Все эффекты накопительные.

**11. У вас осталось меньше 1/3 ЕУ** – вы очень устали. У вас только половина движения, уклонения и СЛ (округлять вверх). Это не касается основанных на силе параметров, как ЕЖ и повреждения.

**12. 0 ЕУ или меньше** - вы на грани. Если вы продолжите терять усталость, каждая потерянная ЕУ также будет причинять 1 ЕЖ. Чтобы делать что-то кроме разговора и отдыха нужен бросок Воли; в бою бросок перед каждым маневром кроме Бездействия. При успехе вы можете действовать как обычно. Если вы тоните, то можете продолжать бороться, но получаете обычные 1 ЕЖ за потерю ЕУ. При провале вы изнемогаете, выходите из строя и не можете ничего делать пока не восстановите положительные ЕУ.

**13. -1xEУ** - вы падаете без сознания. В бессознательном состоянии вы восстанавливаете ЕУ в таком же темпе, как при отдыхе. Вы приходите в себя при достижении положительных ЕУ. Ваши ЕУ никогда не могут упасть ниже этого уровня.

**27. Бездействие**  
Любой, кто просто стоит на месте, считается бездействующим. В частности, при начале боя любой, кто еще не совершил ход, считается использующим данный маневр до вступления в бой. Тот, кто находится в сознании, но оглушен или ошеломлен обязан взять данный маневр. Каждый ход Бездействия он может попытаться выполнитьбросок ЗД, чтобы прийти в себя от физического оглушения, или бросок ИН, чтобы очнуться от ошеломления. В случае успеха, персонаж приходит в себя в конце своего хода - то есть он Бездействует в данный ход, но в следующий может действовать нормально.

**28. Движение**  
Двигаться, но не предпринимать больше ничего, кроме Свободных действий (см. выше). Вы можете двигаться на любое число ярдов не более полного значения Движения. Большинство прочих маневров позволяют хотя бы частичное движение за ход; используйте данный маневр, если вы хотите только двигаться. Игроки должны точно говорить мастеру, куда движутся их персонажи, чтобы можно было отслеживать ход сражения. Мастер решает, куда движутся НИП, и сообщает об этом игрокам, персонажи которых могут видеть данные передвижения.

**29. Смена позы**  
Данный маневр позволяет вам поменять одну «позу» (положение, в котором может находиться ваше тело) на другую. Доступные позы включают в себя положения стоя, сидя, на коленях, ползком, лежа ничком (лицом вниз) и лежа с поднятым лицом. Любая поза кроме стоячей снижает ваше движение и дает штрафы к броску атаки и защиты, но при этом делает вас менее удобной целью для дистанционных атак. Вы не можете сразу же встать из положения лежа. Если вы лежите (ничком или подняв лицо), то сначала должны использовать маневр Смена позы, поднявшись на колени или сев. Вторая Смена позы позволит вам подняться из одной из указанных поз. (Однако упасть из положения стоя в положение лежа или вовсе без маневра, если падение было непреднамеренным!) Вы можете подняться с колена в положение стоя (но только так) за время «шага» в любом маневре, позволяющем шаг - вам не нужно использовать Смену позы. Это делается вместо шага движения. Таким образом, вы можете в первый ход подняться на колени из положения лежа за счет маневра Смена позы, а во второй встать, использовав маневр, позволяющий шаг. Для того чтобы пригнуться, не нужен маневр Смена позы; см. Свободные действия (выше). *Атака:* модификатор к контактным атакам. *Защита:* модификатор ко всем броскам активной защиты. *Цель:* модификатор к попаданию по вам из дистанционного оружия. *Движение:* влияние на движение.

<i><b>Поза</b></i>	<i><b>Атака</b></i>	<i><b>Защита</b></i>	<i><b>Цель</b></i>	<i><b>Движение</b></i>
Стоя	обычная	обычная	обычная	обычное; есть спринт
Пригнувшись	-2	обычная	-2	2/3
На коленях	-2	-2	-2	1/3
На карачках	-4	-3	-2	1/3
Сидя	-2	-2	-2	нет
Лежа	-4	-3	-2	1 ярд/сек.

**30. Прицеливание**  
Данный маневр используется для прицеливания из дистанционного оружия (или с помощью прибора вроде камеры или телескопа). Вы должны выбрать определенную цель. Вы не можете целиться во что-то, чего не видите и чего не можете обнаружить иным способом. Укажите из какого оружия и во что вы целитесь. Если после маневра Прицеливание вы используете Атаку или Тотальную атаку для этого же оружия и для этой же цели, то получаете бонус к попаданию. Добавьте к своему умению бонус за Точность (Точ) оружия. Если вы опираете огнестрельное оружие или арбалет, то получаете дополнительно +1 к Точности. Оружие или арбалет получает опору, если вы кладете его на мешок с песком, огра-ду, машину и т.п. Одноручное огнестрельное оружие (например, пистолет) получает опору, если его держать двумя руками. Оружие, требующее двух рук (например, винтовка) получает опору, если вы используете сошки. Если вы целитесь более одной секунды, то получаете дополнительный бонус: +1 за две секунды Прицеливания и +2 за три и более секунд.

**31. Атака**  
Данный маневр используете для атаки оружием или без оружия в контактном бою, а также для использования метательного или иного дистанционного оружия. Для проведения атаки оружие должно быть готовым. Если вы наносите удар контактным оружием или без оружия, то цель должна находиться в пределах досягаемости. Исход атаки определяется, как описано в разделе *Контактные атаки* (стр. 27) Если вы используете дистанционное оружие, то цель должна находиться в пределах максимального расстояния для оружия. Исход атаки определяется, как описано в разделе *Дистанционные атаки* (стр. 27). Если в предыдущий ход вы использовали маневр *Прицеливание* (стр. 25), то получаете бонус к попаданию.

**32. Тотальная атака**  
Атаковать любого противника готовым оружием, не тратя сил на защиту от ударов врага. Если вы наносите контактный удар, то перед атакой должны выбрать один из трех вариантов:

- Точная атака: провести один удар с +4 к попаданию!
- Двойная атака: провести две атаки по одному противнику, если у вас есть два готовых оружия или одно оружие, которое не требуется готовить после удара. Атаки вторым оружием, находящимся в неосновной руке, получают обычный штраф -4 (см. Основная рука, стр. 5), если вы не обладаете Обоюдорукостью (стр. 9).
- Сильная атака: провести один удар с обычным умением. При попадании, вы наносите +2 к повреждениям – или +1 за кубик повреждений, если это окажется больше. Это относится только к атакам, чьи прямые или амплитудные повреждения зависят от СЛ. Если вы производите атаку дистанционным оружием, то должны провести одну атаку с +1 к попаданию.

**33. Движение и атака**  
Двигаться, как описано в маневре *Движение* (стр. 25), и по окончании движения произвести одну, плохо нацеленную атаку - без оружия или подготовленным оружием. Вы атакуете, как описано в маневре Атака (см. выше), но с -4. Если вы используете дистанционное оружие, то теряете все бонусы за Прицеливание. Если атакуете в контактном бою,то ваше модифицированное умение не может превышать 9.

**34. Тотальная защита**  
Этот маневр наиболее ценен, когда вы окружены врагами – особенно предпочитающими Тотальные атаки! Вы должны выбрать один из двух вариантов:

- *Увеличенная защита:* добавьте +2 к одной активной защите на выбор: Уклонению, Парированию или Блоку. Данный бонус сохраняется до следующего хода.
- *Двойная защита:* используйте две различные активные защиты против одной атаки. Если вы провалили бросок защиты против атаки, то можете попробовать еще раз другой вид защиты против той же атаки. Например, если вы неудачно блокировали, то можете использовать уклонение или парирование. Если вы пытаетесь парировать (оружием или без него) одной рукой, то парирование другой рукой считается «другим видом защиты».

**35. Концентрация**  
Вы концентрируетесь на одном умственном задании. Это может быть бросок Чувств для обнаружения невидимого бойца, бросок Лидерства для раздачи приказов, бросок использования электроники для работы с сенсором или любые подобные действия, к которым относится большинство бросков умений, зависящих от ИН. Некоторые действия требуют Концентрироваться несколько

После этой стадии любая потеря ЕУ полностью лишит вас ЕЖ!

**14. Восстановление усталости**  
Вы можете восстановить потерянные «обычным» способом ЕУ, спокойно отдыхая. Чтение, разговоры и размышления разрешены; прогулки или что-либо более напряженное, нет. Потерянные ЕУ возвращаются со скоростью 1 ЕУ за 10 минут отдыха. Мастер может позволить восстанавливать дополнительную ЕУ, если вы едите приличную еду во время отдыха. Некоторые медикаменты, магические зелья и т.п. могут восстанавливать ЕУ, как и заклинания. Восстановить потерянные от недосыпания ЕУ можно только сном не менее 8 часов. Это восстанавливает 1 ЕУ. Последующий непрерывный сон восстанавливает 1 ЕУ в час. Вам нужна еда или вода, для восполнения усталости, полученной от недоедания или обезвоживания; см.выше.

**15. Ранения**  
Ранения и болезни служат причиной «урона»: (обычно) временно уменьшая единицы жизни. Таким образом, ваши ЕЖ определяют размер урона, который вы можете выдержать; см. Единицы жизни (стр. 6). Если любой урон уменьшает до 0 или ниже ваши ЕЖ, вы вот вот упадете без сознания. Ваши ЕЖ могут даже пойти в минус... но если зайдете слишком далеко, то рискуете умереть. Для обычного человека разница между полными ЕЖ и отрицательными составляет один или два удара мечем или пуль.

**16. Общие ранения: потеря единиц жизни**  
Повторные ранения в итоге приводят к ослаблению и разрушению чего-то или кого-то, даже если ни одна из ран не была очень большой. Список ниже описывает эффекты, возникающие при низких или отрицательных ЕЖ. Все эффекты накопительные.

**17. Осталось меньше 1/3 ваших ЕЖ**— вы измотаны ранами. У вас половина Движения и Уклонения (округлять вверх).

**18. 0 ЕЖ или меньше** — вы на грани. В добавок к вышеописанным эффектам, сделайте бросок ЗД в начале вашего следующего хода с -1 за каждое полное количество ваших ЕЖ ниже нуля. Провал означает потерю сознания (или просто прекращение функционирования, если вы играете не живым или бессознательным персонаж); см. Восстановление сознания (стр. 30). При успехе, вы можете дальше действовать нормально, но должны делать бросок каждый ход заново чтобы не упасть без сознания.

Исключения: если вы выбрали маневр Бездействие в ваш ход и не делали попыток защиты, вы можете оставаться в сознании без броска. Делайте броски только в тот ход, когда пытались защищаться или выполняли маневры отличные от Бездействия.

**19. -1хЕЖ** — к эффектам выше, сделайте немедленный бросок на ЗД или умрете. (Если вы провалили бросок на 1 или 2, вы умираете, но еще не мертвы — см. *Смертельные ранения*, ниже). Если бросок успешен, вы все еще можете говорить, сражаться и т.д., как описано выше (пока вы не провалите бросок ЗД и не упадете без сознания). Бросайте каждый раз, когда получаете урон кратный вашим полным ЕЖ, результат ли это единичного ранения или многих. Например, если у вас 11 ЕЖ, вы должны бросать для избежание смерти при -11 ЕЖ. Если выжили, бросайте снова при -22 ЕЖ, -33 ЕЖ и т.д.

**20. -5хЕЖ** — немедленная смерть. Вы потеряли более 6 крат ваших ЕЖ! Никто не может выжить при таком количестве ран.

**21. -10хЕЖ** — полное уничтожение тела, если есть необходимость, учитывайте источник повреждений — 200 единиц урона от стрел оставят изуродованное, но узнаваемое тело; 200 единиц урона огнем не оставят ничего, кроме неопознанной кучки пепла. Эти различия могут быть важны в играх с возможной реанимацией и воскрешением.

**22. Шок**  
Всякий раз, когда вы получаете урон, уменьшайте ваши ЛВ и ИН на количество потерянных ЕЖ (до максимального штрафа в -4, независимо от ранений) в начале вашего следующего хода. Этот эффект называется «шок», он временный; ваши атрибуты вернутся к нормальным значениям в следующий ход. Шок касается умений, основанных на ЛВ и ИН, но не затрагивает активные защиты или иные защитные реакции.

**23. Тяжелые ранения**  
«Тяжелое ранение» - это любой единичный урон более чем на 1/2 ваших ЕЖ. Любое тяжелое ранение требует броска ЗД для избежание нокдауна или оглушения (см. ниже).

**24. Нокдаун и оглушение**  
Каждый раз при получении тяжелого ранения вы должны сделать немедленный бросок ЗД для избежание нокдауна или оглушения. При успехе вы не получаете штрафов кроме обычного шока. При провале, вы оглушены; см.ниже. Вы падаете навзничь (если уже не были там) и, если держали что-то в руках, роняете это. Этот эффект называется «нокдаун». При провале на 5 и более или критическом провале вы теряете сознание! См. Восстановление сознания (ниже). Если вы оглушены, вы должны Бездействовать в ваш следующий ход. Вы можете проводить активную защиту пока оглушены, но ваши броски защиты будут с -4. В конце ходы вы снова можете бросить на ЗД. При успехе вы уходите от оглушения и можете нормально действовать в последующие ходы. При провале вы остааетесь оглушены; следующий маневр должен быть Бездействие, но в конце этого хода вы снова получите попытку восстановиться... и т.д., пока не отойдете от оглушения.

**25. Лазанье**  
Чтобы забраться по чему-либо сложнее лестницы, требуется выполнить бросок умения Лазанье (стр. 14). Оно по умолчанию равняется ЛВ-5. Модификаторы зависят от сложности подъема - см. таблицу ниже. Ваш уровень нагрузки также вычитается из умения Лазанье. Лазанье во время боя со скоростью указанной в таблице стоит 1 ЕУ за каждый бросок умения Лазанье. Оdn бросок требуется, когда вы начинаете лезть, и еще один каждые пять минут; провал броска означает, что вы упали (см. *Падение*, стр. 31). Если у вас есть страховка, вы упадете лишь на ее длину, если только не было критического провала.

26. Тип лазанья	Мод.	В бою	Обычно
Подъем по лестнице	Нет броска	3 ступ./сек.	1 ступ./сек.
Спуск по лестнице	Нет броска	2 ступ./сек.	1 ступ./сек.
Обычное дерево	5	1 ф./сек.	1 ф./3 сек.
Обычная скала	0	1 ф./2 сек.	10 ф./мин.
Вертикальная стена	-3	1 ф./5 сек.	4 ф./мин.
Современное здание	-3	1 ф./10 сек.	2 ф./мин.
По веревке вверх	-2	1 ф./сек.	20 ф./мин.
По веревке вниз			
(без снаряжения)	-1	2 ф./сек.	30 ф./мин.
(со снаряжением)	-1	12 ф./сек.	12 ф./сек.

секунд. Если вы вынуждены использовать активную защиту либо сбиты с ног, ранены или иным образом отвлечены до завершения действия, то необходимо сделать бросок Воли-3. В случае провала вы теряете концентрацию и должны начинать заново.

**36. Подготовка**  
Выберите маневр Подготовка, чтобы поднять или вытащить любой предмет и подготовить его к использованию; например, вытащить меч из ножен или пистолет из кобуры; или чтобы зарядить оружие. В некоторых случаях Подготовка понадобится, чтобы возобновить контроль над несбалансированным оружием после удара или сменить досягаемость длинного оружия. Вы можете использовать данный маневр для осуществления физических не боевых действий: открыть или закрыть дверь, взламывать замок, копать, поднимать что-либо и т.д.

**37. Модификаторы атак**  
**Обычные модификаторы атаки**  
**Манёвр атакующего**  
Движение и атака: -4  
**Положение атакующего**  
Плохая опора: -2 и больше (по решению мастера). Серьезное отвлечение (например, горит вся одежда): -3 и больше (по решению мастера). Небольшое отвлечение (например, горит только часть одежды): -2  
Сила ниже, чем необходимо для оружия: -1 за каждую единицу разницы.

**Обзор**  
Слепота, цель полностью невидима, или в полной темноте: -10. Цель невидно: -6, либо -4 если вам известно её положение с точностью до ярда. Сумерки, дым, туман и т.д.: от -1 до -9 (по решению мастера)

**Модификаторы контактного боя**  
**Манёвр атакующего**  
Тотальная атака (определенная): +4  
**Положение атакующего**  
Держит большой щит: -2  
**Иные действия атакующего**  
Атака не основной рукой: -4 (нет штрафа при Обоюдорукости)

**Модификаторы дистанционного боя**  
**Манёвр атакующего**  
Тотальная атака (определенная): +1  
**Иные действия атакующего**  
Прицеливание в течении одного хода: +Точность оружия. Есть упор: +1, если неподвижно и потрачен ход на прицеливание. Дополнительно прицеливание: +1 за 2 секунды, +2 за 3 и более секунд. Атака неосновной рукой: -4 (нет штрафа при Обоюдорукости)

**Прицельный**  
Оптика: +1 за каждую секунду прицеливания, вплоть до максимального бонуса оптики.

**38. Модификаторы защиты**  
**Снаряжение защищающего**  
Парирование кинжалом или ножом: -1 к парированию. Парирование посохом: +2 к парированию. Парирование голыми руками против оружия: -3 к парированию (0 против прямых или с умением Каратэ)

**Маневры защищающегося**  
Тотальная атака: защита не возможна! Тотальная защита (увеличенная защита): +2 к уклонению или блоку или парированию. Движение и атака: только уклонение или блок; парирование не возможно

**Положение защищающегося**  
Плохая поверхность: -1 или более (решает мастер). Не видит атакующего: -4 и блок или парирование, требует броска Слуха-2. Отвлечение (например, горящая одежда): -1 или более (решает мастер). Под нагрузкой: штраф к уклонению или парированию с Каратэ равен уровню нагрузки. Оглушен: -4 Атака со спины: защита не возможна. Цеп: -4 к парированию/-2 к блоку. Метательное оружие: -1 или -2 к парированию, если маленькое (1 фунтики меньше).

**39. Модификаторы урона и ранения**  
Все повреждения, после вычитания СП из базовых повреждений - это «прошедшие повреждения». Если есть прошли хоть какие-нибудь повреждения, умножьте их на «модификатор урона» атаки. Этот множитель зависит от типа повреждений:

- Малые пробивающие (пб-): ×0,5.
- Режущие (реж) и большие пробивающие (пб+): ×1,5.
- Проникающие (прон): ×2.

Повреждения, после этого умножения называются уроном: вычитается из единицы жизни цели. Дробные части отбрасываются, но минимальный урон от атаки, прошедшей СП будет 1 ЕЖ. Уменьшите текущие ЕЖ жертвы на количество нанесенного урона.

**Поднятие и перемещение предметов**  
Базовый груз отражает вес, который вы можете поднять и переместить. Мастер может позволить игрокам объединять их БГ (но не Силу), когда это кажется обоснованным - например, если они бегут с носилками или толкают вагон. Подъём одной рукой: 2×БГ (занимает 2 секунды). Подъём двумя руками: 8×БГ (занимает 4 секунды). Опрокинуть и сбросить: 12×БГ. Удвойте, при наличии разбега. Мастер также может списать вес с неустойчивого объекта, чтобы его было легче сбить.

Нести на спине: 15×БГ. Таким образом, вы можете носить больше, чем в состоянии поднять... но каждую секунду, в случае если ваша нагрузка свыше 10×БГ (это «сверх-тяжелая» нагрузка), вы теряете 1 ЕУ. Медленно тащить: зависит от вашей опоры и поверхности, вы можете тащить или раскатывать 50×БГ.

**40. Прыжки**  
В большинстве случаев, когда вы хотите что-нибудь перепрыгнуть, мастер скажет «Хорошо, ты перепрыгнул» и продолжит игру. Такой прыжок считается автоматически успешным. Только когда преграда кажется действительно серьезной или мастер специально поставил это препятствие, используйте эти правила.

**41. Дистанция прыжка**  
Расстояние, на которое вы можете прыгнуть, определяется вашим Базовым движением:

Прыжок в высоту: (6×БД) - 10 дюймов. Например, Базовое движение 6 позволит вам подпрыгнуть на 26 дюймов. Для прыжка с разбега, прибавьте число ярдов, которые вы пробежали к значению Базового движения в данной формуле. Максимальная высота прыжка с разбега в два раза больше, чем у прыжка с места.

Прыжок в длину: (2×БД) - 3 фута. Например, Базовое движение 6 позволит с места прыгнуть на 9 футов. Для прыжка с разбега, прибавьте число ярдов, которые вы пробежали к значению Базового движения в данной формуле. Максимальная длина прыжка с разбега в два раза больше, чем у прыжка с места.