



# Star Wars Storytelling (d10)

Система «Star Wars Storytelling (d10)» создана на основе настольной ролевой системы «Storytelling» (используемой во всех книгах «World of darkness» и «Exalted») от компании «White Wolf», а так же использует принципы и информацию из настольной ролевой системы «Star Wars Saga Edition» компании «Wizards of the Coast». Базовые правила систем «Storytelling» и «Star Wars Saga Edition» не включены в данный материал. «Star Wars Storytelling (d10)» содержит все необходимые для игры материалы.

## Новые параметры для системы «Storytelling»

**Destiny** (судьба): Путь, которому посвящена судьба любого героя, знает он о нем или нет. Определение Destiny персонажа остается на усмотрение Рассказчика, и ее суть может быть не известна персонажу. За выполнение действий, соответствующих вашему Пути, персонаж получает очки Destiny. В один раунд одно очко Destiny может быть использовано для совершения одного из нижеперечисленных действий:

- получить +3 успеха после совершения любого броска, но до броска сопротивления;
- получить +5 успехов к инициативе в данный раунд;
- игнорировать в течение раунда все минуса от повреждений, в т.ч. ограничения на передвижение;
- принять на себя повреждения, пришедшие союзнику на расстоянии не более 1.5 метров от персонажа (не требует действия);
- изменить эффект того или иного merit или Force Ability;
- игнорировать в течение раунда негативный эффект одного из flaw;
- не умереть при нанесении повреждения, когда вы находитесь в Incapacitated.

А также один раз за сцену может быть использовано:

- на восстановление всех очков Willpower;
- на совершение выдающегося действия (не может быть использовано для боевых взаимодействий и обязательно требует одобрения Рассказчика)

**Power** (мощь): степень героизма вашего персонажа (и сопутствующего «внимания» к нему Силы) в мире ЗВ. Получив Power хотя бы 1, персонаж перестает быть «Обычным» и становится «Героем». Дальнейшее повышение Power остается полностью на усмотрение Рассказчика (чаще всего повышение связано с судьбой персонажа и преодолением им очередного уровня трудностей) и всегда ведет к усложнению задач, стоящих перед героем. У всех «обычных» персонажей табличка уровней здоровья состоит всего из четырех уровней: нет ранений, Injured (-1), Mauled (-2), Incapacitated. У героев – табличка здоровья стандартная для системы «Storytelling».

Значение Power бывает двух видов: максимальное и текущее. Текущее значение Power не может превышать максимальное. Любой успешный бросок в боевой (по усмотрению Рассказчика может происходить в любом противостоянии) ситуации повышает текущий Power на один пункт. Полноценный отдых (8 часов сна или медитация) обнуляет текущий Power.

За пункты текущего Power вы можете:

- за каждый потраченный в начале раунда пункт увеличить базовый уровень повреждений одного оружия или Force Ability на 1 на данный раунд;
- за каждый потраченный в начале раунда пункт снизить штрафы за совершение нескольких действий на 1 (см. правила по множественным действиям ниже);
- за каждый потраченный после броска Stamina пункт поглотить одно из оставшихся повреждений. Ранее нанесенные повреждения излечить таким образом нельзя.

Кроме того, любой атаке **обычного** персонажа автоматически противостоит бросок сопротивления **текущего** Power героя (и это не требует действия от героя), вычитающий успехи из броска на попадание обычного персонажа. Если успехи на попадание остались, герой по-прежнему может воспользоваться уклонением (или иным активным защитным

действием). Герой может добровольно отказаться от использования Power в качестве защиты от конкретной атаки (например, для того чтобы иметь шанс сделать «Redirect Shot» (см. ниже)), но отменить данную заявку после броска будет нельзя.

**Light side / Dark side** (Светлая сторона / Темная сторона): данная пара характеристик указывает, насколько далеко продвинулся персонаж в постижении пути той или иной стороны Силы. Она затрагивает всех персонажей ЗВ: и героев, и обычных, и чувствительных к Силе, и нечувствительных. Даже обычный человек, ничего не сведущий в тайнах Силы, проживает свою жизнь, склоняясь к той или иной сущности: отдает себя эмоциям или же идет путем осознанности.

Оба параметра могут менять свое значение в течение истории (увеличиваясь и снижаясь), однако, ни Light side, ни Dark side **не могут** превысить значение Power персонажа. Персонаж повышает свой уровень Dark side, когда познает новую ступень в совершении темных поступков, Light side – новую ступень светлых. Рассказчик всегда определяет, достиг ли персонаж новой ступени, однако, мы рекомендуем поощрять игроков, старательно отыгрывающих тот или иной путь.

Параметры снижаются, если персонаж совершает действия, противоречащие сути пути. Таблицы ниже описывают уровни и примеры действий, приводящих к снижению параметров.

**Система:** если персонаж совершает ту или иную ошибку, ему необходимо совершить бросок соответствующего своего параметра по сложности: текущий уровень пути - уровень данной ошибки + 6.

*Успех:* персонаж смог примириться со свершенным.

*Неудача:* персонаж теряет 1 в соответствующем параметре, т.к осознает ошибочность своего действия, но не справляется с собой.

*Провал:* теряет 2 и на некоторое время погружается в депрессию или нечто подобное, посвящая все свои мысли собственному провалу.

Для некоторых Force ability имеет значение светлым или темным является персонаж. Персонаж считается *темным*, если его значение Dark side на 2+ больше, чем количество Light Side. Персонаж считается *светлым*, если его количество Light side на 3+ больше, чем значение Dark side. В остальных случаях персонаж считается *нейтральным*.

Светлый персонаж получает -1 сложности на активацию светлых Force ability. Темный персонаж получает -2 сложности на активацию темных Force ability и +4 сложности на активацию светлых Force ability.

Некоторые Force ability могут требовать того или иного значения Light или Dark side для изучения. Если персонаж перестает соответствовать данному требованию изученной Force ability, сложность ее активации увеличивается на 3 и бонус за соответствие стороне Силы при ее применении обнуляется.

<b>Light side</b>		
	<b>Ступени постижения</b>	<b>Ошибки</b>
1	Не позволять эмоциям затуманивать рассудок.	Намеренно отдать контроль над собой эмоциям.
2	Постоянно самосовершенствоваться. Развивать разные свои стороны, а не самую сильную из них.	Рассчитывать на свою мощь, а не на умение.
3	Вступать в противостояние, только когда его нельзя избежать. Не продолжать противостояние, если оно противоречит сложившейся ситуации.	Выбрать путь разрушения, имея другие варианты.
4	Получать всю возможную информацию. Рассматривать	Закрывать для знания из

	ситуации со всех возможных сторон.	страха перед последствиями.
5	Доверять указаниям тех, кто продвинулся дальше в вашем общем пути, чем ты.	Намеренно отвергнуть подобные указания.
6	Быть во всем честным с самим собой.	Лгать себе. Предать истинное доверие.
7	Исповедовать весь путь, а не заостряться на его аспектах. Принимать выбор других.	Считать свой путь единственно верным.
8	Судить исходя исключительно из пути.	Судить, руководствуясь моралью, а не путем.
9	Создавать другим возможность следовать пути, а не стремиться исправить все самому.	Вмешаться в жизнь более, чем это необходимо.
10	Осознавать, что смерть – это часть жизни.	Действовать из страха смерти.

<b>Dark side</b>		
	<b>Ступени постижения</b>	<b>Ошибки</b>
1	Осознай: благополучие слабых всегда в руках сильных. У слабых нет цели.	Считать всех людей равными.
2	Страх не оковы, а сильнейший союзник. Только испытывая страх, человек способен на большее.	Смиряться со своим поражением.
3	Следуй только своей цели. Следование чужим целям не сделает тебя сильнее.	Отказаться при возможности стать сильней.
4	Гнев фокусирует твою силу на противнике, отсекает лишнее. Вселяет в других страх и ослабляет их.	Не использовать свои и чужие страх и боль.
5	Страх перед твоей силой дает тебе власть над слабыми.	Не забрать, когда хочешь.
6	Ненависть избавит тебя от сомнений. Убежденность заставит других служить твоей цели.	Простить.
7	Твоя власть освободит тебя от власти других. Только освободившись, ты сможешь достичь цели.	Позволить морали сдерживать тебя.
8	Применяй свою власть и силу или потеряешь их. Уничтожай идею, а не ее адептов.	Выбрать мирный путь, если есть иной.
9	Могущество – единственная истинная цель.	Потерять контроль над чем-либо в своей жизни.
10	Жизнь – единственный истинный противник.	Не предотвратить свою биологическую смерть.

**Passion** (страсть): каждый герой обладает той или иной страстью (власть, могущество, деньги, тайное знание и т.д.) Последователи темной стороны сливаются с ней, тогда как последователи светлой стараются не давать ей управлять своими действиями. Если персонаж хочет удержаться от действия своей страсти, ему необходим бросок Willpower. У светлых персонажей он проводится со сложностью -2, у темных – со сложностью +2.

**Virtue** (добродетель): каждый герой обладает той или иной добродетелью (сострадание, самоотверженность, щедрость и т.д.) Последователи светлой стороны воспитывают в себе такие добродетели, тогда как последователи темной стараются никак их не проявлять, считая слабостью. Для того чтобы проявить свою добродетель, необходим бросок Willpower. У светлых персонажей он проводится со сложностью -2, у темных – со сложностью +2.

## Изменения и уточнения системы «Storytelling»

**Willpower** (сила воли): делится на постоянную (Сила Воли, СВ) и текущую (Пункты Силы Воли, ПСВ). Текущее значение не может превышать значение постоянной Силы Воли. Персонаж может восстановить до 3 ПСВ за существенные действия в рамках природы (по



решению Рассказчика) и 1 ПСВ – за действия в рамках маски. 1 ПСВ восстанавливается за отдых (8 часов сна, медитация или перезарядка). Кроме того, можно восстановить все ПСВ за трату Destiny point (1 раз в сцену). 1 ПСВ можно использовать на:

- игнорирование всех минусов от повреждений в данном раунде (кроме ограничения скорости передвижения);
- 1 дополнительный автоматический успех на любое действие, в том числе в боевой ситуации (кроме бросков повреждения, поглощения, силы воли, LS и DS).

**Повреждения:** в SWd10 существует два вида повреждений – оглушающие и летальные.

Броня и щиты поглощают оба типа повреждений по 6 сложности (у любого персонажа, не только у героев) количеством кубиков равным рейтингу брони / щита.

Герои могут поглощать, как оглушающие повреждения, так и летальные броском Stamina по 6 сложности. «Обычные» персонажи могут поглощать только оглушающие.

После поглощения Stamina герой может потратить Power (см. выше) на поглощение оставшихся повреждений.

**Использование способностей без точек:** даже без точек в соответствующем таланте (Talents) его можно использовать по сложности 6. Навык (Skills) без точек можно использовать по сложности 8. Использование знаний (Knowledge и Force knowledge) без точек в них невозможно.

**Успехи на попадание:** дополнительные успехи с попадания не увеличивают количество кубиков повреждений. Используйте таблицы прицеливания (см. ниже) для увеличения повреждений.

**Инициатива (порядок действия в боевой ситуации):** определение инициативы проходит в два этапа:

1. В начале боя все участвующие персонажи совершают бросок Light side или Dark side (в зависимости от того, какая характеристика у них выше) по сложности 4.
2. Игроки делают бросок Dex+Wits по сложности 4. Каждый успех, полученный в предыдущем этапе, добавляет к этому броску еще один куб.

При равенстве успехов более быстрым является персонаж с более высоким показателем Light side / Dark side. При дальнейшем равенстве – персонаж с более высоким Dex. При дальнейшем равенстве – персонаж с более высоким Wits. При дальнейшем равенстве бросьте один кубик.

**Несколько действий (разделение дайспула (количества кубиков)):** в начале каждого раунда персонажи заявляют желаемые активные действия. Если заявленных активных действий более одного, из дайспула первого применения вычитается количество кубиков равное количеству этих заявленных действий. Например: при нанесении удара мечом, выстреле и использовании Force Ability удар мечом совершается с -3 кубиками к дайспулу, выстрел – с -4, Force Ability – с -5. На снижение этих минусов можно потратить Power.

Уклонения (защитные действия, требующие бросков кубиков) заявлять заранее не требуется. Они осуществляются по необходимости, вычитая по одному кубику из дайспула всех дальнейших действий. Если было заявлено, но еще не проведено, несколько активных действий, первое защитное действие происходит за вычетом кубиков равных минусу первого активного действия.

**Реализация действий (в боевой ситуации):** персонаж с низшей инициативой заявляет действие и совершает его, до тех пор, пока персонаж с более высокой инициативой не перехватит ход (правила по перехвату см. ниже) на совершение своего действия. Для осуществления защитного действия перехватывать инициативу не требуется. После перехвата персонаж **продолжает заявленное** действие. Если игрок уже бросил кубики (на попадание, например), действие разбирается полностью (включая нанесение повреждений в случае атаки), и лишь после этого инициативу вновь можно перехватывать.

**Внимание!** Не стоит бросать кубики, чтобы не дать перехватить свое действие. Это правило говорит о том, что нельзя перехватить действие, увидев результат, а не о том, как быстрее бросить кубики.

При *нескольких действиях* персонажи совершают свои активные действия также в порядке инициативы.

**Передвижение:** в ход персонаж может продвинуться на  $(20+\text{его Ловкость} \cdot 3)/2$  метров и в любой момент передвижения совершить действие. Персонаж может заявить бег и увеличить это расстояние в два раза без совершения какого-либо иного действия (в т.ч. защитного). Персонаж в Wounded не может бегать. Персонаж в Crippled может передвигаться исключительно на 1 метр в раунд. Трата Willpower не снимает ограничений на передвижение.

**Уворот:** в уворот входит и сам уворот и блок. Для удобства они находятся в одном месте и разница между ними заключается только в разных характеристиках, по которым идут проверки. Для уворота от дальнобойного оружия и Force ability – Dex + Athletics или Dex + Acrobatics; от рукопашных атак – Dex + Dodge или Dex + Brawl; от холодного оружия – Dex + Dodge или Dex + Melee или Dex + Acrobatics.

Используйте наборы кубиков исходя из заявленного действия. Помните, что Рассказчик может ограничить вас в выборе действий уворота.

В случае botch'a рукопашной атаки по персонажу, вооруженному холодным оружием, вы получаете повреждения равные базовому повреждению оружия противника.

**Щит:** если щит не смог поглотить все повреждения, его рейтинг падает на единицу (даже если Stamina или броня поглотили оставшиеся). Восстановить одну единицу рейтинга щита можно активным действием Intelligence+Repair (сложность 9).

Щиты защищают от приемов Силы, наносящих физические повреждения.

**Броня:** если после поглощения броней, но до поглощения Stamina, количество нанесенных одной атакой повреждений превышает рейтинг брони, он опускается на 1. Починить броню можно с помощью соответствующих навыков в небоевой ситуации.

Броня защищает от приемов Силы, наносящих физические повреждения.

**Игнорирование щитов / брони:** световые мечи игнорируют рейтинг брони. Дисрапторное оружие игнорирует рейтинги и щитов, и брони.

**Лечение:** после полноценного отдыха или медитации герой может совершить бросок Stamina, чтобы вылечить часть имеющихся ран. Сложность излечения летальных повреждений равна 8, сложность для оглушающих – 5. Каждый успех излечивает один уровень повреждений (начиная с верха списка уровней здоровья). Дроиды могут лечиться только с помощью ремонта.

**Ионное оружие:** весь урон от ионного оружия делится напополам при стрельбе по живым существам. Для людей ионное излучение является оглушающим, для дроидов – летальным.

**Несколько противников:** герои не получают стандартный штраф в виде повышения сложности, сражаясь в ближнем бою против нескольких противников. Обычные персонажи получают штраф в виде сложности +1 за каждого оппонента после первого (максимум: +4).

**За каждую точку в firearms** вы получаете новую технику работы с дальнобойным оружием. Если персонаж пытается стрелять из оружия, техникой которого он не владеет, сложность действия увеличивается на 2. В Звездных Войнах есть следующие техники firearms: бластерные пистолеты, бластерные ружья, тяжелое вооружение, архаичное оружие (в т.ч. пулевое), транспортное вооружение, особые виды оружия (огнеметы, дисрапторы и т.п., каждый вид = отдельная техника).

**За каждую точку в melee** вы получаете различные техники работы с холодным оружием. Если персонаж пытается воспользоваться оружием, техникой которого он не владеет, сложность действия увеличивается на 2. В Звездных Войнах есть следующие техники melee: примитивное оружие (дубинка, нож, кинжал), вибро-оружие (вибро-рапира, вибро-меч), мечи (длинные мечи, двуручные мечи, мечи, в т.ч. мечи ситов), древковое оружие (пики, копья, алебарды), топоры (топоры, кирки), специальное оружие для метания снарядов (атлатл, цеста), особые виды оружия (каждый вид = отдельная техника) в т.ч. световой меч (данная техника выдается только по усмотрению Рассказчика).

**За каждую точку в Force knowledge** вы можете взять одну из Force ability (приемов Силы) в соответствующей ветке знаний Силы (Force knowledge) (см. ниже).

**Атрибуты/способности:** мы рекомендуем использовать систему, при которой кубики, добавляемые в бросок атрибутом, и кубики, добавляемые способностями, имели разное описательное значение. Пример: два персонажа, один с Intelligence 5 и Lore: Jedi 1, другой – с Intelligence 1 и Lore: Jedi 5. Второй является, по сути, ходячей энциклопедией, способен дать ответ, что называется по учебнику, на почти любой вопрос по теме, однако, крайне слабо способен анализировать данную информацию и делать из нее долгоиграющие выводы. Первый же – напротив, знает по теме категорически мало, но способен обрабатывать представленную ему информацию весьма эффективно. Таким образом, в ситуации, когда нужно вспомнить всех выдающихся джедаев и их историю, второй будет кидать кубы без проблем, у первого же сложность может повыситься по усмотрению рассказчика на 1-3. Однако, в ситуации, когда нужно будет сделать вывод о сходствах между выдающимися джедаями и нащупать верный путь к развитию, первый окажется вне конкуренции.

## Таблицы прицеливания

Таблица для стрельбы / применения приемов Силы\* по конкретным частям тела:

Выстрел/прием направлен в...	Сложность попадания	Кубики повреждений
Голову/Шею	+3	+4
Руки/Ладони	+3	-1
Грудь/Торс	+0	+0
Жизненно важные органы	+2	+3
Ноги/Ступни	+2	+0
Глаза	+4	+3
Оружие	+3	+0

\* – в описании приема Силы должно быть указано «Прицеливание».

Таблица для ударов (brawl, melee) по конкретным частям тела:

Удар направлен в...	Сложность попадания	Кубики повреждений
Голову/Шею	+3	+4
Руки/Ладони	+0	-1
Грудь/Торс	+2	+1
Жизненно важные органы	+3	+3
Ноги/Ступни	+1	+0
Глаза	+4	+3
Оружие	+3	+0

При необходимости выбора эффекта (например, требуется выбрать, происходит потеря речи или потеря сознания у жертвы при нанесении четырех уровней повреждений в шею) используйте эффект, который требует большего количества повреждений (в данном примере – потеря сознания).

**Голова/Шея:** если 3 уровня повреждений были нанесены в шею, жертва не сможет говорить (до тех пор, пока не вылечит повреждения). Четыре уровня означают потерю сознания, если жертва не сможет совершить бросок Выносливости (8 сложность) или не потратит пункт Силы Воли. Пять уровней повреждений означает, что у жертвы сломана шея или сильнейшая травма головы: жертва парализована до тех пор, пока не вылечит повреждения. Шесть уровней повреждений означает «смерть» (герои – падают без сознания и остаются на грани смерти до тех пор, пока повреждения не будут вылечены. Достаточно еще одного уровня повреждений, чтобы убить героя).

**Руки/Ладони:** любое попадание по рукам или ладоням может привести к тому, что жертва выронит то, что держит в руке. Для того чтобы избежать этого, жертва должна получить хотя бы один успех на броске Выносливости по 7 сложности. Четыре уровня повреждений означают, что рука сломана или недееспособна по похожей причине; все предметы автоматически выпадают из недееспособной руки. Шесть уровней повреждений означают, что рука оторвана напрочь или превращена в такую кашу, что обязательно потребуются ампутация.

**Грудь/Торс:** пять уровней повреждений говорят о том, что сломана грудная клетка. При сломанных ребрах персонаж: 1) должен каждый раунд совершать бросок Выносливости по 8 сложности для того, чтобы что-то делать; 2) получает автоматически еще один уровень повреждений, если делает любое физическое действие, требующее броска кубиков 3) получает на два уровня повреждений больше, если в его торс/грудь проходит повторная атака с помощью *brawl* или *melee*. Если персонаж был атакован сзади и количество полученных повреждений достаточно для того, чтобы его обездвигить (7 уровней повреждений), то, на усмотрение Рассказчика, подобное приведет к сломанному позвоночнику и параличу.

**Жизненно важные органы:** требует очень точных знаний о расположении органов для использования. При четырех уровнях повреждений персонаж: 1) должен каждый раунд совершать бросок по 8 сложности для того, чтобы что-то делать; 2) получает автоматически еще один уровень повреждений, если делает любое физическое действие, требующее броска кубиков; 3) получает на два уровня повреждений больше, если в его жизненно важные органы проходит повторная атака с помощью *brawl* или *melee*. Пять уровней повреждения указывают, что персонаж не может совершать вообще никаких действий до тех пор, пока ему не помогут (например, перенесут) или он не будет вылечен.

**Ноги/Ступни:** четыре уровня повреждений означают, что конечность сломана и/или ей невозможно пользоваться; штрафы к дайспулу применяются ко всем действиям, связанным с бегом или ходьбой. Шесть уровней повреждений означают, что конечность была отрублена/оторвана и/или что может потребоваться ампутация нефункционирующей конечности.

**Глаза:** два уровня повреждений означают, что персонаж ослеплен в течение следующего раунда, три – в течение двух следующих, четыре – навсегда.

**Оружие:** атаковав оружие, персонаж получает возможность сломать его. Количество уровней здоровья каждого оружия определяет Рассказчик. Также Рассказчик определяет выносливость оружия, которой оно поглощает повреждения.

## Базовые очки для создания нового персонажа

Атрибуты: 6/4/3.

Способности: 11/7/4 (значение способности не может превысить 3).

Мощь: 1.

Сила воли: сообразительность+1.

Преимущества: 3.

Недостатки: за приобретение тех или иных недостатков рассказчик может выдать дополнительные точки, которые можно будет потратить только на преимущества. Можно взять не более 6 очков недостатков.

Языки: в зависимости от расы и предыстории.

## Очки опыта

Мы крайне не рекомендуем позволять игрокам тратить очки опыта на что бы то ни было, чему в рамках истории обоснования нет. Кроме того, мы советуем определять время, которое персонаж должен потратить на изучение новой способности, через количество очков опыта: то, что стоит 3 очка опыта, должно изучаться приблизительно в три раза быстрее, чем то, что стоит 9 очков опыта. Помните, что персонаж может изучать более одной вещи одновременно, но не забывайте о здравом смысле.

Новая способность: 3.

Атрибут: НЗ\*4.

Способности, Force knowledge: НЗ\*2.

Сила Воли: НЗ.

Разговорная речь того или иного языка: 2.

Письменная речь того или иного языка: 2.

Дополнительная firearms/melee техника: 2.

Дополнительный Force ability: 3.

Преимущество: стоимость\*3 (только с позволения Рассказчика).

\* НЗ – новое значение: текущее значение + 1.

# Достоинства (merits) и недостатки (flaws)

## Физические

### *Амбидекстрия (Достоинство, 1 очко)*

Ваш персонаж может одинаково ловко действовать любой своей рукой. Вы не получаете никакого штрафа к действиям, исполняемым другой рукой.

### *Баланс Кошки (Достоинство, 1 очко)*

Ваш персонаж от рождения обладает великолепным чувством баланса. Сложность любых бросков, связанных с балансом (например, Ловкость + Атлетика для прохода по узкому карнизу), снижается на 2.

### *Видеть в сумерках (Достоинство, 1 очко)*

Вы можете видеть без минусов в сумерках (под водой, вечером, в плотной атмосфере). Вы не получаете стандартный штраф в 1 кубик на броски Восприятия в сумерках, но по-прежнему получаете штраф в 2 кубика в абсолютной темноте.

### *Видеть в темноте (Достоинство, 3 очка)*

Вы можете видеть в полной тьме (под землей, ночью). Вы не получаете стандартный штраф в 2 кубика на броски Восприятия в темноте, но по-прежнему получаете штраф в 1 кубик в сумерках.

### *Внимательный (Достоинство, 2 очка)*

Вы можете перебросить любой бросок на Alertness один раз за сцену, но обязаны принять результат второго броска.

### *Гигант (Достоинство, 4 очка)*

Ваш персонаж необычно крупный, наверняка более 2 метров 10 сантиметров ростом и более 180 килограммов весом. Таким образом, он получает один дополнительный уровень здоровья и может выдержать больше повреждений, до того, как потеряет сознание. Считайте этот уровень здоровья дополнительным уровнем Bruised без штрафов к броскам. Заметьте, что ваш персонаж будет сильно выделяться из толпы, позднее у него могут начаться проблемы со здоровьем и в него легче попасть.

### *Крепче обычного (Достоинство, 1 очко)*

Вы получаете +1 кубик на все броски Survival.

### *Обостренные Чувства (Достоинство, 1-3 очка)*

У вашего персонажа от природы необычно острое чувство – будь то зрение, слух, обоняние и так далее. Оно остротой вдвое превосходит чувство обычного человека, что позволяет понизить на 2 сложность всех бросков, связанных с выбранным чувством. При трате на это Достоинство трех очков, все чувства персонажа становятся необычайно острыми.

### *Устойчивость к боли (Достоинство, 5 очков)*

Ваш персонаж может быть сделан из стали или сидеть на наркотиках (в таком случае, вам нужно взять Недостаток Зависимость), но, какова бы ни была причина, он не чувствует боли, насколько бы серьезно он не был ранен. Вы можете игнорировать все штрафы к броскам, пока вашего персонажа не убьют.

### *Глухота (Недостаток, 4 очка)*

Ваш персонаж вообще не может слышать! Вы автоматически проваливаете все броски, требующие слуха. Также, этот Недостаток повышает сложность множества бросков

Бдительности на 3, поскольку вашему персонажу приходится полагаться на другие чувства для поиска опасностей и улики.

#### *Деформация (Недостаток, 3 очка)*

У вашего персонажа имеется какая-нибудь деформация – деформированный сустав, горб, косолапость и так далее – что-то, что влияет на его физические способности и общение с окружающими. Например, горб понизит Ловкость персонажа на 2 и на 1, при необходимости, повысит сложность бросков социальных навыков. Горбун, в конце концов, может не хуже других пользоваться клавиатурой, а общение в Холонете не связано с внешностью. Специфические эффекты избранной деформации определяет Рассказчик.

#### *Зависимость (Недостаток, 1-3 очка)*

Ваш персонаж страдает от зависимости к какому-либо веществу, вроде никотина, алкоголя или тяжелого наркотика. Если вещество достаточно просто и легко достается, то Недостаток стоит одно очко, и он, возможно, не будет создавать никаких сложностей, связанных с игрой. Если вещество нелегально, опасно или может вызывать проблемы со здоровьем или психикой, то Недостаток стоит 3 очка. Персонаж, который не может получить дозу, страдает от похмелья, штрафы от которого назначает Рассказчик.

#### *Коротышка (Недостаток, 1 очко)*

Рост персонажа с этим Недостатком – 125 сантиметров или меньше. Ему может быть сложно доставать предметы с полки, и он привлекает к себе внимание. Скорость бега персонажа уменьшается в 2 раза.

#### *Медленное Лечении (Недостаток, 3 очка)*

Процесс естественного лечения тела персонажа очень медлителен – причиной может быть ослабленный иммунитет, старость, плохое питание или просто гены. Все раны вашего персонажа лечатся в два раза дольше и за 2 успеха на броске излечения вместо одного.

#### *Немота (Недостаток, 4 очка)*

Ваш персонаж не может говорить. Это ограничение может исходить от физических ран, проклятия или естественного порока. Вы можете общаться с остальной группой, описывая действия своего персонажа, но вы не можете говорить за своего персонажа (а если вы забываетесь и выходите из образа, Рассказчик может оштрафовать вас, выдав меньше очков опыта). Вы можете использовать Языки, чтобы изучить язык немых или писать (если ваш персонаж обучен грамоте).

#### *Один глаз / Одно ухо (Недостаток, 2 очка)*

Ваш персонаж потерял глаз или ухо, или страдает от врожденного порока, который делает указанный орган бесполезным. Сложность всех бросков Восприятия при использовании подходящего чувства повышается на 2 (как при Недостатке Ослабленное Чувство). Кроме того, персонаж с одним глазом получает повышение сложности на 1 ко всем броскам, связанным с пространственным зрением (включая дальнобойные атаки), а персонаж с одним ухом получает повышение сложности на 1 ко всем броскам, связанным с обнаружением источника определенного звука (ввиду отсутствия бинаурального слухового восприятия).

#### *Одна рука (Недостаток, 3 очка)*

У вас только одна рука. Вы получаете штраф в 2 кубика на все действия, требующие двух рук (стрельбу, холодное оружие, поднятие тяжелых вещей и т.д.).

#### *Ослабленное Чувство (Недостаток, 1 очко)*

Одно из чувств вашего персонажа ослаблено или как-то неестественно повреждено. Возможно, ваш персонаж плохо слышит, у него мало вкусовых рецепторов, он не различает цветов или он сильно близорук. В данных и похожих случаях, сложность бросков, связанных



с ущербным чувством, повышается на 2. Естественно, вы не можете взять этот Недостаток в сочетании с Обостренными Чувствами того же типа!

#### *Паралич Ног (Недостаток, 6 очков)*

Ноги вашего персонажа не работают, и он не способен стоять или передвигаться без помощи костылей, коляски или еще какой-либо сложного и болезненного способа. Обычно, ваш персонаж проходит один метр за ход, и даже это для него мучительно. Может быть, его тело было искалечено в несчастном случае, или он был рожден с не всеми действующими суставами. Этот Недостаток крайне усложняет жизнь, и вы должны хорошо подумать прежде, чем взять его!

#### *Слепота (Недостаток, 6 очков)*

Ваш персонаж от природы лишен зрения – мир красок и образов перед ним закрыт. Вы не можете делать бросков Восприятия, основанных на зрении, а ко всем броскам Бдительности добавляется штраф +3, если не требуется совершенно иное чувство. Сложность всех бросков, основанных на Ловкости, повышается на 2. Для наведения своего оружия/Силы, ваш персонаж должен рассчитывать на слух или какое-либо иное чувство.

#### *Уродство (Недостаток, 2 очка)*

Ужасное уродство делает внешность вашего персонажа непереносимой. Сложность всех бросков, связанных с социальным взаимодействием, повышается на 2. Значение Внешности персонажа не может превышать 2.

#### *Хромота (Недостаток, 3 очка)*

Из-за неизлеченного ранения или отсутствующего сустава у вашего персонажа проблемы с ходьбой. Ваш персонаж заметно хромотает, медленно ходит и должен использовать какую-либо подпорку, вроде трости, костыля или импланта. Скорость пешего хода персонажа снижена в четыре раза, а бег ему недоступен. Этот Недостаток может повышать сложность маневров, использующих ноги – прыжки, плаванье, удары в боевых искусствах – по решению Рассказчика.

#### *Чудовище (Недостаток, 3 очка)*

Значение Внешности вашего персонажа навсегда равно нулю.

### **Ментальные**

#### *Здравый смысл (Достоинство, 1 очко)*

Ваш персонаж обладает немалым запасом бытовой мудрости и привычкой четко просчитывать свои действия в сложных ситуациях. Хотя это Достоинство и не даст вам никаких преимуществ в бросках, оно означает, что Рассказчик предупредит вас, если действия вашего персонажа выходят за грани здравого смысла. Он может даже давать вам советы. Это Достоинство подходит для начинающих игроков, поскольку дает Рассказчику право обращаться с ними не очень строго.

#### *Концентрация (Достоинство, 1 очко)*

Заглушив все отвлекающие факторы, ваш персонаж может сконцентрироваться исключительно на стоящей перед ним задаче. На вас никогда не действуют неблагоприятные обстоятельства ситуации и окружающей среды, если они не причиняют прямого вреда. То есть, вы не получаете никакого штрафа, если вашего персонажа отвлекают, беспокоят, толкают, пихают, подвешивают вверх ногами, заставляют работать под дождем и в иных похожих ситуациях.

#### *Мгновенный Расчет (Достоинство, 1 очко)*

Ваш персонаж может проводить сложные математические расчеты в уме и практически без ошибок со скоростью компьютера. Вы, как игрок, можете использовать калькулятор в любое время, даже если ваш персонаж спасается бегством.

*Чувство Времени (Достоинство, 1 очко)*

Ваш персонаж обладает непревзойденным чувством времени, точным, вплоть до секунды.

*Эйдетическая Память (Достоинство, 2 очка)*

Персонаж с эйдетической памятью помнит в общих деталях все, что испытывал, и вспоминает это очень легко. В нормальных условиях ваш персонаж с легкостью вспомнит все, что с ним происходило. В стрессовых ситуациях – вроде попытки вспомнить книгу во время перестрелки – вам может понадобиться сделать бросок Восприятие + Бдительность (Сложность 6), чтобы вспомнить нужную информацию.

*Амнезия (Недостаток, 2 очка)*

Ваш персонаж не помнит ничего из своего прошлого. Он может использовать различные Способности, но не сможет вспомнить, где он их изучил. Последнее слово в истории персонажа остается за Рассказчиком, и некоторые обломки прошлого могут вас весьма удивить.

*Дефект Дикции (Недостаток, 1 очко)*

Серьезная шепелявость, расщепленное небо или что-то подобное не дает вашему персонажу говорить членораздельно. Попробуйте отыграть этот Недостаток. Вы получаете штраф, равный 2, ко всем броскам, связанным с речевой коммуникацией.

*Мягкосердечие (Недостаток, 1 очко)*

Ваш персонаж не может спокойно стоять, когда другие страдают. Он избегает всех ситуаций, которые могут кончиться причинением кому-либо физической или эмоциональной боли, если не был сделан бросок Силы Воли (сложность 8).

*Ночные Кошмары (Недостаток, 1 очко)*

Вашего персонажа терзают ночные кошмары. Причины их могут быть естественными, вроде ночных страхов, или они могут быть результатами проклятия, либо воспоминаний об ужасном событии. Ваш персонаж не может выспаться, он часто просыпается испуганным, мокрым от пота и усталым. Вы должны делать бросок Силы Воли всякий раз, как он просыпается. Неудача означает, что вы теряете один кубик от всех бросков на весь день. Проваленный бросок может привести к тому, что персонаж будет считать себя все еще запертым в кошмаре (и Рассказчики будут рады использовать такую ситуацию).

*Принуждение (Недостаток, 1-4 очка)*

Есть то, что ваш персонаж обязан делать или не делать. А уж нравится ему это или нет – дело последнее. Этот Недостаток может быть по природе своей психологическим, физиологическим или сверхъестественным. Если он чисто психологический, то для противостояния Принуждению совершите бросок Силы Воли (сложность 6 + стоимость Недостатка). Однако, если он физиологический или сверхъестественный, то неважно, насколько устойчив разум, поскольку или дух привязан, или тело искалечено. И персонаж не может с этим ничего поделать. В подобных случаях Недостаток стоит на 2 очка дороже.

Принуждения могут быть разными. Неспособность коснуться чего-либо, и невозможность навредить – две большие разницы. Злая колдунья может быть физически не способна коснуться невинного. Но это не мешает ей отступить и выстрелить из дробовика или применить заклятие огненной смерти.

Стоимость этого Недостатка варьируется, в зависимости от частоты и серьезности Принуждений.

Стоимость	Принуждение
-----------	-------------

1	Не переступать порог без приглашения; никогда не показывать страх врагу; никогда не возражать вышестоящему офицеру.
2	Никогда не отказываться от разумного пари; никогда не выдавать какой-либо эмоции; не касаться чего-либо святого или благословленного для какой-либо религии; не вредить ребенку.
3	Не отказываться от дуэли; не бить женщин; не отказываться от предложенного секса; не лгать; не отнимать жизни.
4	Не говорить правды; танцевать всякий раз, как слышишь музыку; впадать в восторг от вида зеркал или книг; не отказывать в вызове; не причинять вреда.

#### *Раздражительность (Недостаток, 2 очка)*

Ваш персонаж быстро раздражается. Когда его кто-то или что-то сердит, то вы должны сделать бросок Силы Воли (сложность 6), чтобы не обидеться.

#### *Соня (Недостаток, 1 очко)*

Всхрапните, дернитесь и проигнорируйте будильник – ваш персонаж спит, как медведь зимой. Когда бы ваш персонаж ни пытался пробудиться, вы получаете штраф к броску, равный 2, и до конца сцены бродите, пошатываясь, с мутными глазами, ничего не понимая (и получая штраф, равный 1, ко всем броскам).

#### *Сумасшествие (Недостаток, 2 очка)*

Ввиду независящих от него обстоятельств, ваш персонаж всегда безумен. Это может быть результатом врожденного порока мозга, или, может быть, он видел то, что ему не полагалось видеть, и это свело его с ума. Хоть вы временно, при помощи Силы Воли, и можете подавить свое сумасшествие, навсегда вы от него вряд ли избавитесь. Создайте или выберите себе Психоз.

#### *Фобия (Недостаток, 2 очка)*

Некий простой раздражитель ввергает вашего персонажа в ужас. Ваш персонаж может бояться змей, высоты или больших скоплений народа. Вы должны делать бросок Силы Воли всякий раз, как персонаж сталкивается с источником страха. При неудаче ваш персонаж просто отходит от него, а при провале убегает с воплями или свертывается в клубок и беспомощно дрожит. Если персонаж вынужден сражаться против источника страха – иллюзии змеи, например – то сложность всех бросков в данной ситуации повышается на 2.

### **Социальные**

#### *Долг (Достоинство, 1-3 очка)*

Кто-то важный вам должен. 1 очко означает, что он должен вам услугу, а 3 – жизнь.

#### *Обманщик (Достоинство, 2 очка)*

Вы можете перебросить любой бросок с Subterfuge один раз за сцену. Второй результат придется принять, даже если он хуже.

#### *Враг (Недостаток, 1-5 очков)*

У вас есть враг. Сила врага определяет стоимость недостатка (пять означает, что вас терпеть не могут, например, все преступники Галактики).

#### *Застенчивость (Недостаток, 1 очко)*

Большие группы людей заставляют вашего персонажа чувствовать себя неудобно, и хоть он не будет убегать в панике от толп, у него будут проблемы при общении с подобными собраниями. Ваш персонаж с трудом может говорить или подавать себя, когда на него смотрит весь свет. Когда ваш персонаж общается с незнакомцами или становится центром внимания трех и более человек, он получает штраф +3 ко всем Социальным броскам.

### *Ошибочное Узнавание (Недостаток, 1 очко)*

К сожалению, ваш персонаж просто похож на кого-то значимого. Эта ошибка может вызвать у персонажа множество проблем. Люди могут ожидать от него того, что он не может, или обвинять его в том, что он не делал.

### *Темная Тайна (Недостаток, 1 очко)*

Вашего персонажа мучает его ужасное прошлое. Может быть, он пошел против своего наставника, или он тайно влюблен в противника. Как бы то ни было, секрет вашего персонажа – который должен проявлять себя, когда Рассказчик сочтет нужным – может вызывать у вашего персонажа неудобства или проблемы (но вряд ли он приведет его к смерти).

## **Сила**

### *Адепт-переговорщик (Достоинство, 2 очка)*

Вы совершаете броски Persuasion с +1 кубиком. Это является mind-affecting Force влиянием.

### *Атару (Достоинство, 3 очка)*

Требования: dexterity 3, acrobatics 3.

Перед атакой вы можете совершить бросок Dexterity+Acrobatics с теми же минусами, что и на попадание. Количество успехов броска попадания последующей атаки не может превысить количество успехов данного броска. Однако, если бросок попадания окажется успешным, вы получаете +2 кубика повреждений.

### *Бесстрашие (Достоинство, 2 очка)*

Требования: power 7.

Вы получаете +3 кубика на сопротивление Force ability и merits, вселяющим Страх.

### *Ваанад (Достоинство, 5 очков)*

Требования: strength 4, dexterity 4, melee 5, Джайо.

При атаке Dexterity+Melee вы можете добровольно вычесть любое количество кубиков из своего дайспула попадания. Если вы это делаете, противник теряет то же число кубиков + 1 из любого своего защитного действия против данной атаки.

### *Величие в Силе (Достоинство, 3 очка)*

Если вы набираете хотя бы 1 успех на активации Force ability, вы получаете +2 текущего Power вместо +1.

### *Видения (Достоинство, 2 очка)*

Вы можете взглянуть в прошлое или будущее персонажа, на которого смотрите с помощью приема Farseeing. Количество успехов в броске противостояния - 1 = максимальное количество лет, на которое вы можете заглянуть.

### *Восприятие Силы (Достоинство, 2 очка)*

Требование: power 4, чувствительность к Силе.

Вы используете Meditation вместо Alertness.

### *Восстановление Мощи (Достоинство, 2 очка)*

Требования: power 4.

Вы автоматически получаете два пункта текущего Power после Вашего броска инициативы в начале боевой сцены.

### *Главная цель (Достоинство, 2 очка)*

Если вы атакуете световым мечом цель, которая не была атакована с момента вашей последней атаки по ней, вы наносите +2 кубика повреждения в случае попадания.

*Джайо (Достоинство, 4 очка)*

Требования: strength 3, dexterity 4, melee 4.

При атаке Dexterity+Melee вы можете добровольно повысить сложность своего броска попадания на 1, 2 или 3. Если вы это делаете, сложность любого защитного действия противника против данной атаки повышается на то же число + 1.

*Джем Со (Достоинство, 3 очка)*

Требования: strength 3, melee 3.

Каждый раз, когда вы попадаете холодным оружием по противнику, вы можете отказаться от броска повреждений. В этом случае к следующей вашей атаке вы получите +2 кубика повреждений. Если вы отказываетесь несколько раз последовательно, бонус накапливается.

*Интуиция Силы (Достоинство, 2 очка)*

Требования: meditation 2.

Вы бросаете Dexterity + Charisma на инициативу вместо Dexterity + Wits.

*Макаши (Достоинство, 4 очка)*

Требования: dexterity 3, melee 4.

Каждый раунд, который вы проводите в полной защите, дает вам кумулятивную -1 сложность на один раунд, в котором вы будете контратаковать. Крайне рекомендуется использовать систему прицеливания в сочетании.

*Мастер-переговорщик (Достоинство, 2 очка)*

Требования: достоинство «адепт-переговорщик».

Вы совершаете броски Persuasion с -1 сложностью. Является mind-affecting Force влиянием.

*Мастер «Force Knowledge» (Достоинство, 4 очка)*

При активации любого приема из данного Force Knowledge Вы по желанию можете распределить успехи на активацию между любым количеством целей (не менее одного успеха на цель).

*Отточенный прием Силы (Достоинство, 3 очка)*

Выберите одну из своих Force ability. Вы всегда получаете, как минимум, один успех на броске попадания и на броске повреждения данной Force ability. Бросок сопротивления может вычесть этот успех по стандартным правилам.

*Точно направленный удар (Достоинство, 2 очка)*

При использовании приема Силы вы можете «исключить» из зоны поражения количество персонажей равное вашему Perception (они не получают негативного эффекта). Не работает на Dark side Force ability.

*Связь (Достоинство, 3 очка)*

Вы можете установить связь с желающим того персонажем на расстоянии 12 метров. С этого момента и до разрыва связи (добровольно или при расхождении более чем на 12 метров) вы можете помогать друг другу в бросках Силы без траты действий. Любой из вас может снизить другому сложность бросков активации Force ability или иных способностей Силы на усмотрение Рассказчика (но не бросков повреждений) на 1 до конца раунда, однако, в таком случае помогающий до конца раунда теряет 3 кубика на все броски Силы. Невозможно находиться более чем в одной Связи одновременно.

*Сопротивление Темной стороне (Достоинство, 2 очка)*

Вы кидаете +1 кубик на все броски сопротивления Dark side Force ability, направленным на вас.

#### *Спокойствие (Достоинство, 4 очка)*

Требования: charisma 3, meditation 4, power 6.

Если вы провели раунд в состоянии медитации, вы можете в следующий раунд выйти из этого состояния, переместиться и нанести одну атаку или воспользоваться одной Force ability со сложностью -3. Данная атака всегда получает минимум один успех (бросок сопротивления может его аннулировать по стандартным правилам). Вы не можете совершать в данный раунд более никаких активных действий даже за трату Power.

#### *Чувствительность к Силе (Достоинство, 1 очко)*

Вы можете использовать Force ability и приобретать другие достоинства/недостатки Силы. Вы можете попробовать почувствовать (Perception + Meditation, сложность 6+) несет ли действие, которое вы собираетесь совершить, опасность в ближайшие 10 минут. Неудачный бросок означает, что вы недостаточно прислушались. Провал в месте, наполненном Темной стороной, приводит к обману ваших чувств.

Вы можете отдыхать быстрее, чем люди, не имеющие связи с Силой. Каждый успех на броске Stamina+Meditation (сложность 4) вычитает один из 8 часов, необходимых для полноценного отдыха. Однако, даже в медитации отдых не может длиться менее 4 часов. Во время медитации вы не получаете повышения сложности бросков Perception: вы полностью отслеживаете происходящее вокруг вас.

#### *Чувство Темной стороны (Достоинство, 2 очка)*

Вы можете перебросить бросок Perception+Meditation, направленный на обнаружение адепта Темной стороны. Вы должны принять второй результат, даже если он хуже.

#### *Чуткое восприятие Силы (Достоинство, 2 очка)*

Требования: charisma 3, meditation 3.

Вы можете перекинуть бросок Meditation на то, чтобы прислушаться к своим чувствам или почувствовать Силу. Вы можете сохранить результат лучшего из двух бросков.

### **Раса**

#### *Забрак (Достоинство, 3 очка)*

Вы получаете достоинства «Внимательный» и «Крепче обычного».

#### *Кель Дор (Достоинство, 3 очка)*

Вы получаете достоинства «Видеть в сумерках» и «Чуткое восприятие Силы».

#### *Тви-лек (Достоинство, 3 очка)*

Вы получаете достоинства «Видеть в сумерках» и «Обманщик».

### **Дроид**

#### *Дроид (Достоинство, 1 очко)*

Вы можете приобретать другие достоинства/недостатки дроидов. На вас не воздействуют mind-affecting Force ability. Вы отдыхаете только и исключительно во время перезарядки (частота зависит от объема вашего генератора). Вам недоступны достоинства/недостатки Силы. У вас отсутствует природная регенерация, и на вас не может быть использован skill Medicine. Для восстановления утерянного здоровья вам требуется применение Repair, а также запасные части (на усмотрение Рассказчика) в случае летальных повреждений.

#### *Защита от перепрограммирования (Достоинство, 2 очка)*

Требования: willpower 4.

Вы получаете +3 кубика к Willpower, когда вас пытаются перепрограммировать.

*Интеллектуальный бой (Достоинство, 3 очка)*

Требования: power 5, computers 3.

Вы бросаете Intelligence вместо Dexterity на защитных бросках.

*Ионное сопротивление (Достоинство, 2 очка)*

Сложность поглощения ионных повреждений снижается на 2.

*Мастер эвристики (Достоинство, 3 очка)*

Требования: computers 4.

Вы можете совершить бросок знания по 9 сложности, если у вас нет ни единой точки в нем. Один раз за сцену в небоевой ситуации потратив 1 ПСВ, вы можете перебросить любой талант или навык, в котором у вас нет ни одной точки. Вы обязаны принять второй результат, даже если он хуже.

*Мастерство личных щитов (Достоинство, 3 очка)*

Требования: наличие щитов, gear 2.

Сложность восстановления рейтинга щита уменьшается на три.

*Независимый дух (Достоинство, 2 очка)*

Требования: power 3.

Получить один раз за сцену +2 кубика к любому защитному броску или броску сопротивления.

*Рутинные скрипты (Достоинство, 3 очка)*

Требования: computers 3.

Один раз за сцену вы можете использовать один из скриптов:

- атаки: совершите один атакующий бросок со сложностью -2;
- защиты: воспользуйтесь «Независимым духом» второй раз;
- навыка: +2 кубика к броску способности, в которой у вас взята хотя бы одна точка.

*Специалист по самоулучшению (Достоинство, 1 очко)*

Требования: intelligence 3.

Вы не получаете штрафов при перепрограммировании или изменении себя.

*Человечность (Достоинство, 2 очка)*

Требования: power 2.

Вы можете получать бонусы от mind-affecting Force воздействий, если хотите. На вас не действует эффект restraining bolt'a. У вас стерты все запреты на то или иное поведение.

## **Способности**

*Ас (Достоинство, 3 очка)*

Требования: pilot 4.

Вы настоящий ас. Сложность управления техникой для вас снижается на 1.

*Без промаха! (Достоинство, 1 очка)*

Вы можете прицеливаться даже по бегущим персонажам.

*Боевой пилот (Достоинство, 2 очка)*

До тех пор пока вы пилотируете технику, вы можете осуществить одно атакующее действие после защитного без уменьшения дайспула на один.

*Боевые товарищи (Достоинство, 2 очка)*



Требования: power 4.

Если вы находитесь на расстоянии не более 2-х метров от дружественного персонажа с таким же достоинством, вы можете забрать на себя (после поглощения его щитами, броней и Stamina) только что пришедшие в него повреждения. Вы не поглощаете эти повреждения стандартно, однако, можете поглотить их за трату power по стандартным правилам.

*Боевые товарищи навсегда (Достоинство, 3 очка)*

Требования: power 6, достоинство «боевые товарищи».

В начале раунда за трату пункта Силы Воли вы можете заменить свою инициативу в данный раунд на более высокую инициативу дружественного персонажа с таким же достоинством, участвующего в этой же боевой сцене, минус 1.

*Бронезащита (Достоинство, 2 очка)*

Требования: достоинство «мастер брони».

Пенальти от ношения любой брони меньше на 1.

*Верткий пилот (Достоинство, 1 очко)*

Требования: dexterity 3.

Вы здорово управляетесь с техникой. При осуществлении уворота во время управления техникой вы кидаете на 1 кубик больше.

*Выдающаяся способность (Достоинство, 1 очко)*

У каждой человеческой способности есть те, у кого есть к ней природная склонность. В пределах действия определенной Способности вашего персонажа, сложность всех бросков с ее использованием снижается на 1. Прирожденный лингвист с легкостью усваивает языки и говорит на них без следа акцента, а безумный гонщик может с легкостью выделывать на автомобиле всяческие трюки. Это Достоинство действует только на одну Способность, но может быть взято несколько раз для персонажа, который без проблем управляется, например, с компьютерами и техникой.

Особые или боевые Способности никогда не должны быть связаны с этим Достоинством.

*Держаться! (Достоинство, 3 очка)*

Требования: power 5.

Вы можете отложить одно прошедшее в вас повреждение любого рода до окончания раунда.

*Закрывать собой (Достоинство, 2 очка)*

Требования: power 4, stamina 3.

Один раз за сцену вы можете перевести атаку, попавшую по персонажу в одном метре от вас, на себя. Атака попадает по вам без повторного броска, однако, повреждения вы поглощаете своей Выносливостью (плюс броня/щиты, если есть).

*Компьютерный профи (Достоинство, 2 очка)*

Требования: wits 3.

Вы можете перебросить один раз за сцену бросок сопротивления на использование компьютеров и сохранить лучший результат.

*Мастер брони (Достоинство, 2 очка)*

Требования: достоинство «профессиональное ношение брони».

Защитный рейтинг любой брони, которую вы профессионально носите, возрастает на 1.

*Мастер-пилот (Достоинство, 2 очка)*

Техника, которую вы пилотируете, получает +3 кубика на поглощение любых атак, бьющих по площади.

*Мастер уклонения (Достоинство, 2 очка)*

Требования: dexterity 3.

Вы получаете +3 кубика на поглощение любых атак, бьющих по площади.

*Мастер-хакер (Достоинство, 2 очка)*

Требования: computers 3, intelligence 3.

Вы можете перебросить один раз за сцену бросок на улучшение доступа к компьютеру и сохранить лучший результат.

*Настоящий астронавт (Достоинство, 1 очко)*

Вы не получаете минусов ни в малой, ни в отсутствующей гравитации.

*Отслеживание (Достоинство, 2 очка)*

Требования: computers 2, intelligence 3.

Вы можете использовать Computers вместо Investigation в бросках на поиск той или иной информации по существу/событию.

*Профессиональное ношение брони: легкой / средней / тяжелой (Достоинство, 1 очко)*

Вы профессионально носите соответствующий тип брони. Легкая: рейтинг защиты = 1 или 2 (штраф: -1 кубик ко всем Dexterity броскам). Средняя: 3 или 4 (штраф: -2 кубика). Тяжелая: 5 или 6 (штраф: -3 кубика). Пенальти от ношения брони соответствующего типа у вас на 1 меньше.

*Профи винтовок (Достоинство, 2 очка)*

Требования: firearms 3.

Из всех винтовок вы наносите на 1 кубик повреждений больше.

*Снайпер (Достоинство, 2 очка)*

Требования: perception 3, firearms 3.

Вы снижаете на 1 модификатор сложности попадания по существам в укрытии.

*Улучшенная бронезащита (Достоинство, 2 очка)*

Требования: достоинство «бронезащита».

Пенальти от ношения любой брони снижается еще на 1.

*Неумелость (Недостаток, 1 очко)*

Ваш персонаж просто чудовищно криворук в одной конкретной Способности. Может быть, он никак не может научиться толком водить, или компьютеры у него загораются и испускают розовый дымок. Выберите одну Способность, в которой у персонажа есть хотя бы одно очко – желательно ту, которая будет как-либо важна для вашего персонажа. (Рассказчик будет знать, если вы сделаете по-другому, и у него есть множество грязных способов, чтобы заставить вас платить за это). Вы получаете штраф, равный 2, к сложности всех бросков, связанных с данной Способностью.

## Force ability

**Пререквизиты:** персонаж должен обладать указанными или большими параметрами, чтобы приобрести данный Force ability. Сокращения: LS = Light side, DS = Dark side, Roll = количество кубиков, бросаемых на активацию способности.

**Бросок:** каждая Force ability является частью того или иного Force knowledge. Каждый Force knowledge требует для броска использование **лучшего** из двух атрибутов + значение Force knowledge.

**Сложность по умолчанию:** 6.

**Прицеливание:** при применении приема можно использовать таблицу прицеливания.

**Сопrotивление:** если не указано иного, сопротивляться враждебному приему, направленному на вас, можно защитным действием по стандартным правилам, броском Dexterity + Athletics / Acrobatics (Рассказчик может ограничить выбор). Бросок Willpower на сопротивление является «реакцией», т.е. не требует от защищающегося никакого действия.

**Повреждения (летальные / оглушающие):** количество кубиков, бросаемых на нанесение повреждений, если атака попала по цели.

**(D):** Dark side Force ability.

**(L):** Light side Force ability.

**(A):** Mind-affecting Force ability, не действует на дроидов.

**(ДПД):** до первого вашего действия в следующем раунде, **в т.ч. защитного.**

**(ДКС):** до конца сцены, **нельзя активировать еще раз в этой сцене.**

<b>Battle</b>	
Бросок: Strength или Dexterity + Battle	
<b>Battle strike (ДПД)</b> Roll 5+	Сила помогает увеличить ваше могущество в бою. Цель: вы. Результат: 1 успех = +1 кубик на повреждения; 3 = +2; 5+ = +3. Судьба: количество успехов = количество раундов действия способности.
<b>Corruption (D)</b> Roll 7+, DS 6+	Вы направляете заряд абсолютной злобы Dark side в противника. Цель: в 12 метрах. Повреждения (летальные): количество успехов + 1. В начале следующего раунда жертва, по которой прием попал, сопротивляется Stamina набранным на активации приема успехам: если цель набирает меньше успехов, то получает еще половину (округление вниз) от нанесенных повреждений. Судьба: броски Stamina на поглощение повреждений от данного применения способности и дальнейшее противостояние успехам активации идут со сложностью +2.
<b>Crucitorn (ДПД)</b> Roll 5+	Вы можете перенести серьезную физическую травму. Цель: вы. Защитное действие. Получить бонусные кубики к Stamina. 1 успех = +1; 3 = +2; 5+ = +3. Судьба: получить дополнительные +2 кубика к Stamina.
<b>Dark rage (D) (ДПД)</b> Roll 7+, DS 6+	Dark side течет сквозь вас, и вы наполняетесь ослепительной яростью. Цель: вы. 1 успех = +1 кубик на попадание; 3 = +2; 5+ = +3. При хотя бы одном успехе вы получаете +1 на повреждения. Судьба: способность работает ДКС.
<b>Inertia (ДПД)</b> Roll 5+, Surge	С помощью Силы вы меняете законы инерции вашего тела, что позволяет вам выполнять невероятные трюки. Цель: вы. 1 успех = вместо стандартного перемещения вы можете передвинуться на 1/3 своей максимальной дальности бега по стене, как по земле; 3 = на половину своей дальности

	бега; 5 = на полную дальность бега. Вы должны начать движение на земле и закончить движение на земле. Судьба: вы не обязаны заканчивать и начинать движение на земле.
<b>Prescience (ДПД)</b> Roll 3+	Сила подсказывает вам, как лучше справиться с противником. Цель: любой видимый. 1 успех = +1 кубик к уворотам от его атак; 3 = +1 к вашим атакам по нему; 5+ = +1 к уворотам от его атак и +1 к вашим атакам по нему. Судьба: способность работает ДКС.
<b>Rend (D)</b> Roll 3+, DS 6+	Вы двигаете живое существо в двух направлениях одновременно. Цель: в 6 метрах. Повреждения (летальные): 4. Если вы набрали 5+ успехов на броске попадания, то успехи с броска повреждений удваиваются. Судьба: если вы довели цель этой способностью до состояния «Incaracitated», вы разрываете ее напополам, и она тут же умирает.
<b>Resist force (ДПД)</b>	С помощью Силы вы закрываетесь от Force ability других. Цель: вы. Защитное действие. Получить бонусные кубики к броскам сопротивления всем приемам Силы. 1 успех = +1; 3 = +2; 5+ = +3. Судьба: если получен хотя бы один успех, +2 сложности противникам на применение приемов Силы по вам.
<b>Shatterpoint (ДКС)</b> Roll 7+	Вы находите уязвимую точку человека, своевременный удар в которую способен принести вам победу над ним. Цель: в 12 метрах. Сопротивление: Willpower. 1 успех = умножайте количество ваших повреждений цели на 1.25 (округление по правилам математики); 3 = на 1.5; 5 = на 2. Судьба: если получен хотя бы один успех, +2 сложности цели на бросках поглощения ваших повреждений.
<b>Surge (ДПД)</b>	С помощью Силы вы можете совершать невероятные прыжки и двигаться с нечеловеческой скоростью. Цель: вы. 1 успех = +3 кубика на прыжки, +1/2 скорости. 3 = +4 на прыжки, +100% скорости. 5 = +5 на прыжки, скорость * 2. Судьба: +2 к прыжкам и +100% финальной скорости.
<b>Wound (D)</b> Roll 5+, DS 4+	Вы наносите глубокие шрамы противнику, причиняя ему невероятную боль. Цель: в 6 метрах. Прицеливание. Сопротивление: Strength+Athletics. Повреждения (летальные): 3. Нанесенные повреждения не отменяются за Мощь и плохо лечатся медициной (на усмотрение Рассказчика). Судьба: списать с цели количество текущего Power равное нанесенным повреждениям.
<b>Mind</b>	
Бросок: Charisma или Manipulation + Mind	
<b>Battle meditation (A)</b> (ДПД) Roll 7+	Сила помогает вам значительно увеличить боевую мощь ваших союзников. Цель: те, кого вы определите, в радиусе 6 метров (не вы). Каждый успех дает одной из определенных вами целей +1 кубик на броски попадания и повреждения ее атак, но не более 3 на одну цель. Судьба: не более 5 на одну цель.
<b>Enlighten (L, A) (ДПД)</b> Roll 5+, LS 4+	Вы телепатически дотягиваетесь до союзника и делитесь с ним видением ближайшего будущего, предоставляя ему, таким

	<p>образом, преимущество или защищая его.          Цель: в 12 метрах (не вы). Цель может заменить один свой бросок (не поглощения и не повреждений) результатом вашего броска на активацию приема.          Судьба: можно заменить бросок поглощения или повреждений.</p>
<p><b>Farseeing</b>          Roll 3+</p>	<p>Вы получаете очень живое, но скоротечное представление о ситуации вокруг существа, находящегося где-то далеко.          Цель: живое существо, с которым вы встречались.          Сопротивление: Willpower (у мертвого Willpower = 10). Узнать жив/нет, ощущение от ситуации, поверхностные эмоции. 3+ успеха = увидеть окружающее пространство радиусом 6 метров.          Судьба: если получены хотя бы три успеха, увидеть окружающее пространство радиусом 100 метров.</p>
<p><b>Fear (D,A) (ДПД)</b>          Roll 7+, DS 6+</p>	<p>Вы вселяете страх с помощью могущества Dark side в своих противников.          Цель: в 12 метрах. Сопротивление: Willpower. Количество успехов = пенальти в кубиках на все незащитные действия цели.          Судьба: цель не делает бросок сопротивления.</p>
<p><b>Force stun (A) (ДПД)</b>          Roll 5+</p>	<p>Взывая к Силе, вы перегружаете чувства вашего противника, потенциально оглушая его.          Цель: в 6 метрах. Сопротивление: Willpower. Успехи вычитают у цели кубики на все действия в боевой ситуации. 1 успех = -1 кубик; 5+ = -2.          Судьба: если получен хотя бы один успех, цель не может передвигаться.</p>
<p><b>Force track</b></p>	<p>Вы вглядываетесь в Силу, ища в ней совета, чтобы обнаружить след вашей цели.          Цель: вы. Вы можете двигаться по следу цели (предварительно найдя его) 1 час без доп.бросков Survival. Количество успехов определяет максимальное время с момента образования следа. 1 успех = минута; 2 = 10 минут; 3 = час; 4 = день; 5 = три дня.          Судьба: максимальное время = месяц.</p>
<p><b>Inspire (L) (ДПД)</b>          Roll 7+, LS 6+</p>	<p>Вы наполняете своих союзников надеждой и смелостью, помогая им выстоять против самых неприятных ожиданий.          Цель: все, кого вы определите, в радиусе 6 метров (не вы). Цели получают бонус к Willpower против враждебных Mind-affecting Force ability. 1 успех = +1, 3 = +3, 5+ = иммунитет.          Судьба: результат броска также распространяется на вас.</p>
<p><b>Memory walk (D,A) (ДПД)</b>          Roll 9+, DS 8+</p>	<p>Вы мучаете своего противника, вызывая в нем самые болезненные воспоминания.          Цель: живое существо в 6 метрах. Сопротивление: Willpower. Повреждения (оглушающие): 3. 3 успеха на попадание приема = цель не может нападать; 5 успехов = цель может исключительно двигаться (ни защищаться, ни нападать не может).          Судьба: если получены хотя бы три успеха, цель также не может двигаться.</p>
<p><b>Mind shard (A)</b>          Roll 5+</p>	<p>С помощью Силы вы раскалываете сознание противника, переполняя его болью.          Цель: живое существо в 12 метрах. Сопротивление: Willpower. Повреждения (оглушающие): количество успехов + 1.          Судьба: если нанесено хотя бы одно повреждение, у цели -2 кубика ко всем броскам ДПД.</p>

<b>Mind trick (A)</b>	<p>Вы используете Силу для того, чтобы изменить взгляд человека или вложить в его разум какой-либо приказ.</p> <p>Цель: в 12 метрах. Сопротивление: Willpower. Результат (на выбор, если хватает успехов): 1 успех = заставить цель выполнить команду (небоевую); 3 = цель теряет 2 кубика на защитное действие от следующей вашей атаки; 5 = цель убегает 10 раундов.</p> <p>Судьба: при согласии цели после траты Destiny и хотя бы 1 успехе после броска сопротивления цель полностью забывает последние сутки.</p>
<b>Obscure (A)</b> Roll 3+	<p>С помощью Силы вы затуманиваете разум противника, усложняя ему возможность видеть свою цель.</p> <p>Цель: заявившая атакующее действие по вам в 12 метрах (ваша инициатива должна быть выше). Сопротивление: Willpower. Цель атакует вас с -1. Если она промахивается, то вы можете заставить ее атаковать любую ближнюю к ней цель с -3.</p> <p>Судьба: если цель промахнулась, атака цели по вашему выбору идет без -3.</p>
<b>Valor (L) (ДПД)</b> Roll 9+, LS 8+	<p>Вы взываете к могуществу Силы и делитесь этим ощущением со своим соратником.</p> <p>Цель: в 12 метрах. Цель получает бонус ко всем броскам Willpower равный количеству успехов на активацию приема (но не более 5 суммарно).</p> <p>Судьба: все, кого вы определите, в радиусе 12 метров (включая вас) становятся целью.</p>
<p><b>Nature</b> Бросок: Charisma или Intelligence + Nature</p>	
<b>Combustion</b> Roll 5+	<p>С помощью Силы вы ускоряете движение частиц в воздухе, создавая пирокинетический всплеск искр.</p> <p>Цель: все, кто находится в квадрате с гранью 2 м. не далее 12 метров от вас. Повреждения (летальные): 2. Все, кому нанесено хотя бы одно повреждение, загораются: два летальных уровня повреждений в раунд (кидать на попадание не требуется), включая первый, покуда огонь не будет потушен (поглощаются стандартно).</p> <p>Судьба: грань квадрата увеличивается до 5 метров. Стартовые повреждения: 3.</p>
<b>Convection (ДПД)</b> Roll 5+	<p>Вы изменяете химические процессы своего организма, заставляя кожу излучать невероятное тепло.</p> <p>Цель: вы. Ваши успешные рукопашные атаки поджигают противников. Противник получает три летальных уровня повреждений каждый раунд (кидать на попадание не требуется), включая первый, пока огонь не будет потушен (поглощаются по сложности = количеству ваших успехов на активацию приема).</p> <p>Судьба: количество успехов = количество раундов действия способности.</p>
<b>Cryokinesis</b> Roll 3+	<p>С помощью Силы вы вытягиваете тепло из предмета, резко понижая его температуру.</p> <p>Цель: предмет в 12 метрах. Каждый успех снижает прочность предмета, уменьшая на 1 количество успехов, требуемых для того, чтобы его сломать, и устанавливая штраф для работы электроники, если предмет содержит ее в себе.</p> <p>Судьба: сломать предмет сразу.</p>

<b>Force scream (D)</b> Roll 5+, DS 4+	Вы порождаете мощную звуковую волну, усиленную Силой. Цель: все, кто могут слышать, в радиусе 12 метров. Сопротивление: Stamina+Alertness. Повреждения (оглушающие): количество успехов (не более 4). Судьба: все, кто получил хотя бы одно повреждение, становятся глухими ДКС, а также получают +2 сложности ко всем броскам Perception.
<b>Force storm (D) (ДКС)</b> Roll 9+, DS 8+	С помощью Силы вы создаете безумный в своей разрушительности смерч Dark side энергии вокруг себя. Цель: все на расстоянии не далее 2 метров от вас (не вы). Сопротивление: отсутствует. Повреждения (летальные): 4. Повреждения наносятся всем в радиусе в начале каждого раунда. Количество успехов = длительность действия. Судьба: не бросается активация. Все кубики на активацию автоматически успешны.
<b>Force tempest (D)</b> Roll 7+, DS 6+	Вы создаете бурю Dark side энергии Силы, сосредотачивая ее разрушительную мощь в определенном пространстве. Цель: все в квадрате с гранью равной в метрах количеству успехов на активацию и не далее 12 метров от вас. Повреждения (летальные): 4. Судьба: сложность сопротивления +2.
<b>Ionize</b> Roll 5+	С помощью Силы вы перегружаете электронные цепи устройства или дроида, возможно, даже уничтожая его. Цель: дроид / устройство в 6 метрах. Прицеливание. Повреждения (ионные): количество успехов. Поглощение у дроидов идет половиной Stamina. Судьба: целью становятся все дроиды / устройства в радиусе 3 метров от вас.
<b>Plant surge (ДПД)</b> Roll 7+	Вы вызываете к Силе, призывая на помощь окружающие растения. Цель: в 12 метрах. Требуется минимум одно растение на расстоянии метра от цели. 1+ успех = цель не может двигаться. Судьба: если получен хотя бы один успех, сложность всех атакующих действий цели +3.
<b>Vital transfer (L)</b> Roll 5+, LS 4+	Вы вызываете к живительным энергиям, дабы излечить другое живое существо, используя Силу в качестве проводника. Цель: живое существо, которого вы касаетесь. За каждый успех на броске вы лечите существу один уровень оглушающих повреждений (не прерывая касания 5 раундов за каждый уровень) или же «останавливаете кровопотерю» на количество минут равное успехам (по завершению можно бросить еще раз). Судьба: если получен хотя бы один успех, излечить от любого яда и т.п. (на усмотрение Рассказчика).
<b>Telekinetic</b> Бросок: Strength или Wits + Telekinetic	
<b>Ballistakinesis (ДПД)</b> Roll 7+	С помощью Силы вы заполняете пространство опасным мусором. Цель: все, кто находится в квадрате с гранью 2 м. не далее 12 метров от вас. Повреждения (оглушающие): 4. Судьба: все, кому нанесено хотя бы одно повреждение, получают -3 кубика к атакам.
<b>Detonate</b>	Вы обнаруживаете уязвимые точки в предмете и телекинетически разрушаете его.

	<p>Цель: предмет в 12 метрах. Количество успехов = повреждения предмету (предмет их поглощает своей прочностью). Судьба: сломать предмет сразу.</p>
<p><b>Force blast</b> Roll 4+</p>	<p>Вы создаете спрессованный шар воздуха и мусора и направляете его в своих врагов. Цель: в 12 метрах. Повреждения (летальные): количество успехов. Судьба: сложность сопротивления +2.</p>
<p><b>Force disarm</b></p>	<p>С помощью Силы вы разоружаете противника, телекинетически вытягивая оружие из его рук. Цель: в 12 метрах. Сопротивление: Strength+Athletics. Если вы набрали больше успехов, чем цель, оружие выпадает у него из рук. Если вы набрали на 3+ больше успехов, чем противник, вы можете притянуть его оружие себе в руку (если она свободна) или просто в свою клетку. Судьба: сложность сопротивления +2.</p>
<p><b>Force grip</b> Roll 6+</p>	<p>Вы используете Силу, чтобы удушить или сломать врага. Цель: в 12 метрах. Прицеливание. Сопротивление: Stamina+Athletics. Повреждения (летальные): 3. Судьба: если нанесено хотя бы одно повреждение, цель получает -3 кубика ко всем действиям и теряет передвижение.</p>
<p><b>Force shield (ДПД)</b> Roll 5+</p>	<p>С помощью Силы вы создаете шар телекинетической энергии вокруг себя, защищая себя, таким образом, от вреда. Цель: вы. Каждый успех = +1 кубик (не более 4) щитов для поглощения всех видов повреждений. Судьба: количество успехов = количество раундов действия способности.</p>
<p><b>Force slam</b> Roll 3+</p>	<p>Вы ударяете одно или несколько существ Силой. Цель: все в конусе длиной 3 метра, расширяющемся на метр за каждый метр длины. Повреждения (оглушающие): 4. Судьба: целью становятся все в радиусе 3 метров от вас.</p>
<p><b>Force thrust</b></p>	<p>С помощью Силы вы отталкиваете существо от себя. Цель: в 12 метрах. Сопротивление: Strength+Athletics. Количество успехов = количество метров, на которые цель отлетает от вас. При столкновении с другим объектом повреждения (оглушающие) = 1. Если вы набрали 3+ успеха, повреждения (оглушающие) = 3. Судьба: количество метров умножается на два.</p>
<p><b>Force whirlwind (ДПД)</b> Roll 4+</p>	<p>Вы вызываете к Силе и окружаете противника ураганом энергии Силы. Ураган приподнимает их где-то на полметра над землей, вращая их и подавляя энергией. Цель: в 12 метрах. Повреждения (оглушающие): количество успехов (не более 3). Если нанесено хотя бы одно повреждение, цель теряет передвижение, повисая в воздухе. Судьба: если нанесено хотя бы одно повреждение, цель получает -2 кубика ко всем действиям.</p>
<p><b>Intercept</b> Roll 4+</p>	<p>Вы телекинетически помещаете перед собой небольшой объект, закрываясь, таким образом, от выстрела или кинутого в вас предмета. Цель: вы. Защитное действие. Заменяет собой стандартный уворот от дальнобойного оружия и от телекинетически кинутых в вас предметов. Судьба: сложность уворота -2.</p>
<p><b>Levitate</b> Roll 7+</p>	<p>Вы можете летать вверх или вниз без помощи чего-либо. Цель: вы или добровольная цель. Количество успехов =</p>

	<p>количество метров, которые вы можете пролететь вместо стандартного передвижения в данный раунд. Кроме того, каждый успех в данном приеме уменьшает на 2 повреждения в случае падения.</p> <p>Судьба: количество метров перемещения умножается на 2, вы вообще не получаете повреждений от падения.</p>
<b>Move object</b>	<p>Вы телекинетически двигаете объект с помощью Силы в любом направлении.</p> <p>Цель: предмет в пределах видимости. Результат: сместить как угодно цель на суммарное расстояние до 12 метров, умноженное на количество раундов, которые вы непрерывно (не делая более в раунде ничего) совершаете Move Object, (каждый раунд требуется совершить новый бросок на удержание предмета). 1 успех = передвинуть предмет размером с ящик; 2 = контейнер; 3 = TIE fighter; 4 = X-wing; 5 = Тысячелетний Сокол; 6+ = на усмотрение Рассказчика.</p> <p>Судьба: +3 успеха на все броски Move Object для поддержания непрерывности.</p>
<b>Repulse</b> Roll 6+	<p>С помощью волны Силы вы расталкиваете всех вокруг вас.</p> <p>Цель: все на расстоянии не далее 1 метра от вас.</p> <p>Сопrotивление: Strength+Athletics. Каждый успех отталкивает каждую конкретную цель на 1 метр от вас. Если цель при этом врезается в существенный объект, нанесите ей 2 кубика оглушающих повреждений.</p> <p>Судьба: целью становятся все в радиусе 3 метров от вас. При врезании наносится 4 кубика оглушающих повреждений.</p>
<b>Slow (ДПД)</b> Roll 4+	<p>Сила позволяет вам замедлить ваших противников, так, как будто бы на их плечи давит непомерный груз.</p> <p>Цель: в 12 метрах. Каждый успех = скорость цели уменьшается на 2 метра. Кроме того, сложность любых физически активных действий возрастает на 1 (не за каждый успех, а всего).</p> <p>Судьба: скорость цели уменьшается на 4 метра за успех.</p>
<p><b>Transform</b></p> <p>Бросок: Manipulation или Intelligence + Transform</p>	
<b>Blind (ДПД)</b> Roll 7+	<p>Вы изменяете восприятие ваших противников могущественными потоками энергии.</p> <p>Цель: в 12 метрах. Каждый успех = у цели -1 (не более -5) на все атаки.</p> <p>Судьба: сложность сопротивления +2.</p>
<b>Breach force (L) (ДКС)</b> Roll 6+, LS 5+	<p>Вы можете подавить Dark side возможности человека, чувствующего Силу, усложняя ему их использование.</p> <p>Цель: в 12 метрах с DS&gt;=10-ваш LS и DS&lt;=ваш LS.</p> <p>Сопrotивление: DS. 1+ успех = до конца сцены, если цель применяет Dark side Force ability, она тут же получает оглушающие повреждения равные количеству набранных на активации Force ability успехов.</p> <p>Судьба: повреждения становятся непоглощаемыми (цель по-прежнему может поглотить их тратой Power).</p>
<b>Cloak (ДПД)</b> Roll 5+	<p>Вы изгибаете свет вокруг себя, становясь невидимым для всех окружающих.</p> <p>Цель: вы. 3 успеха = вы становитесь невидимы, все чужие действия, с вами связанные, идут с -2 кубиками; 4 = то же самое, что 1, и +1 кубик на Stealth; 5 = то же самое, что 1, и +2</p>

	кубика на Stealth. Судьба: сложность активации -2.
<b>Drain energy</b> Roll 5+	Вы можете высосать энергию из предметов, таких как энергетическая обойма бластера или генератор энергии. Цель: предмет, работающий на электричестве, в 6 метрах. Сопротивление: уворот существа, держащего предмет. 3 успеха = разряжен вибро-нож; 4 = вибро-меч, бластер; 5 = световой меч, бластерная винтовка; 6+ = на усмотрение Рассказчика. Судьба: сложность сопротивления +2.
<b>Energy resistance (ДПД)</b> Roll 3+	С помощью Силы вы защищаете себя от энергетических повреждений. Цель: вы. Защитное действие. Получить бонусные кубики к Stamina от энергетического оружия. 1 успех = +1; 3 = +2; 5+ = +3. Судьба: получить дополнительные +2 кубика к Stamina.
<b>Force light (L) (ДКС)</b> Roll 9+, LS 8+	Вы притягиваете Силу в себя, становясь маяком Light side, очищающим Dark side вокруг вас. Цель: все <i>темные</i> существа в радиусе 12 метров. Сопротивление: DS. Повреждения (летальные): количество успехов. Судьба: цель совершает бросок DS (сложность: ваш LS). При неудаче теряет 1 DS. При провале теряет 2 DS.
<b>Force lightning (D)</b> Roll 9+, DS 8+	Вы атакуете противника смертоносными арками энергии Силы, разрушая саму их суть. Цель: в 6 метрах. Повреждения (летальные): 8. Судьба: цель совершает бросок LS (сложность: ваш DS). При неудаче получает 1 DS. При провале получает 2 DS. DS не может таким образом подняться выше 6.
<b>Hatred (D)</b> Roll 7+, DS 6+	Вы отдаетесь могуществу Dark side, позволяя своей ненависти пульсировать вокруг вас разрушительными волнами. Цель: все на расстоянии не далее 1 метра от вас. Повреждения (летальные): количество успехов (не более 4). Судьба: сложность сопротивления +2.
<b>Lightning burst (D)</b> Roll 8+, DS 7+	Вы вызываете к Dark side, концентрируя всплески молний из своего собственного тела. Цель: все на расстоянии не далее 1 метра от вас. Повреждения: количество успехов. Судьба: +2 сложности противникам на бросках поглощения повреждений данного применения приема.
<b>Malacia (L)</b> Roll 7+, LS 6+	С помощью Силы вы смещаете внутренний баланс цели, вызывая недомогание и потерю контроля. Цель: живое существо с DS 1+ в 6 метрах. Сопротивление: Stamina+Athletics. 1 успех = +1 очко дисбаланса, 5 успехов = +2 очка. Каждое очко дает -1 ко всем броскам цели. Если очков набирается 5, цель теряет сознание. Если цель не потеряла сознание, через час эффект полностью снимается. Судьба: сложность сопротивления +2.
<b>Morichro</b> Roll 6+	Вы замедляете процессы в живом существе, погружая его в глубокий сон или даже убивая. Цель: живое существо, которого вы касаетесь. Сопротивление: Stamina+Athletics. За каждые 2 успеха у цели -1 Stamina. Эффект ослабления Stamina исчезнет, как только вы разорвете контакт с целью. Если у цели Stamina станет равна 0, вы выбираете: или цель тут же умрет (Dark side), или вы

	<p>поместите ее в Force trance. Судьба: сложность сопротивления +2.</p>
<p><b>Negate energy</b> Roll 4+</p>	<p>Вы инстинктивно отражаете атаку энергетическим оружием, таким как бластер или световой меч. Цель: вы. Может быть активировано после успешного броска энергетических повреждений по вам и только в случае, если вы не совершаете никаких действий, кроме защитных, в раунде. Если успехов больше, чем у противника, вы не получаете повреждений. Судьба: если вы набрали на 3+ успехов больше, чем противник, вылечите до трех уровней здоровья.</p>
<p><b>Rebuke</b> Roll 5+</p>	<p>Вы без вреда поглощаете Силу одной из атак вашего противника, возможно, даже перенаправляя ее обратно. Цель: вы. Служит защитным действием в ответ на бросок попадания приема Силы. Больше или равно успехов = противник не попал. Если вы набрали на 3+ больше успехов, вы можете «развернуть» прием Силы в противника. Он также может воспользоваться Rebuke, но даже в случае успеха лишь отбить прием в сторону: второго перенаправления не будет. Судьба: если вы набрали на 3+ успехов больше, чем противник, вместо «разворачивания» приема вылечите до трех уровней здоровья.</p>
<p><b>Sever force (L)</b> Roll 9+, LS 8+</p>	<p>Вы можете подавить связь с Силой другого существа, заставляя его потерять возможность использовать Force ability. Цель: существо, которого вы касаетесь, с DS 1+. Сопротивление: DS. Судьба: в течение 10 раундов вы и цель бросаете свой набор кубиков. Суммарное количество успехов в результате (успехи цели вычитают ваши успехи) = количество лет, на которое цель теряет контакт с Силой.</p>
<p><b>Technometry</b> Roll 4+</p>	<p>Вы можете подключаться к и считывать с технических устройств и даже управлять ими. Цель: дроид или устройство, которого вы касаетесь. Вы можете считывать данные из дроида, как при использовании Computers, а также можете забить сенсоры дроида на раунд, или заставить его бежать от вас раунд. Конкретную сложность и количество успехов регламентирует Рассказчик. Судьба: обсудите возможные варианты эффекта с Рассказчиком.</p>
<p><b>Swordplay</b> Бросок: Dexterity или Wits + Swordplay</p>	
<p><b>Barrier of blades (ДПД)</b> Roll 5+</p>	<p>С помощью светового меча вы создаете вокруг себя почти непроницаемый для энергетических лучей барьер. Цель: вы. Результат: 1 успех = +1 кубик на увороты от дальнобойного оружия (не от приемов Силы); 3 = +2; 5+ = +3. Судьба: количество успехов = количество раундов действия способности.</p>
<p><b>Circle of shelter (ДПД)</b> Roll 5+</p>	<p>С помощью светового меча вы создаете вокруг себя зону отчуждения, через которую вашим противникам крайне сложно пробиться. Цель: вы. Результат: 1 успех = +1 кубик на увороты от холодного оружия; 3 = +2; 5+ = +3. Судьба: количество успехов = количество раундов действия способности.</p>

<b>Deflect</b>	<p>Сила позволяет вам предвидеть траекторию летящего в вас выстрела и отбить его без вреда в сторону.</p> <p>Цель: вы. Защитное действие. В качестве уворота от дальнобойного оружия вы используете Dexterity + Melee, если у вас в руках есть зажженный световой меч.</p> <p>Судьба: прием срабатывает, если у вас в руках любое холодное оружие.</p>
<b>Disarming slash (ДПД)</b> Roll 4+	<p>Вы наносите удар в оружие противника, стараясь выбить его из рук врага.</p> <p>Цель: на расстоянии длины светового меча. Количество успехов = бонусные кубики на попадание и повреждения стандартного броска обезоруживания.</p> <p>Судьба: сложность сопротивления +2.</p>
<b>Draw closer (force pull)</b> Roll 6+	<p>Вы хватаете противника Силой и притягиваете так, чтобы подставить под ваш меч.</p> <p>Цель: в 3 метрах. Притянуть к себе существо и нанести атаку, как часть одного действия. 1 успех = человек или менее; 3 = вуки; 5+ = на усмотрение Рассказчика.</p> <p>Судьба: сложность сопротивления +2.</p>
<b>Kinetic combat (ДПД)</b> Roll 8+	<p>Вы управляете мечом (или даже несколькими) исключительно при помощи Силы.</p> <p>Цель: вы. Количество успехов = количество метров, на которые вы можете переместить световой меч, а также количество кубиков, которые вы кидаете на попадание вместе с Wits, для того чтобы попасть мечом по противнику.</p> <p>Повреждения (световым мечом): Wits+3.</p> <p>Судьба: за каждую точку Wits выше второй вы можете направить подобным образом еще один световой меч.</p>
<b>Lightsaber throw</b> Roll 4+	<p>Вы бросаете световой меч в противника и притягиваете меч Силой обратно.</p> <p>Цель: в 10 метрах. Повреждения (световой меч): 3.</p> <p>Судьба: атака также идет по двум соседним с основной целью целям.</p>
<b>Pass the blade (ДПД)</b> Roll 6+	<p>Вы отключаете свой меч в тот момент, когда противник пытается его остановить, и включаете сразу же после этого.</p> <p>Цель: на расстоянии длины светового меча. Сопротивление: Wits+Melee. Каждый успех вычитает один кубик из дайспула уворота цели от вашей последующей атаки световым мечом по ней.</p> <p>Судьба: сложность сопротивления +2.</p>
<b>Redirect shot</b> Roll 4+	<p>Сила позволяет вам предвидеть траекторию летящего в вас выстрела и перенаправить его в другую цель.</p> <p>Если вы набрали на использовании Deflect'a больше успехов, чем атакующий на броске атаки, вы можете перенаправить выстрел в любого противника, сложность попадания по которому равна 6 (т.е. он находится в пределах дальнобойности оружия и не за укрытием). Броска на попадание не требуется: количество успехов автоматически равно количеству успехов на Deflect - количество успехов атаковавшего вас.</p> <p>Судьба: количество успехов равно количеству успехов на Deflect.</p>
<b>Tempered aggression (D)</b> (ДПД) Roll 7+	<p>Вы набрасываетесь на оппонента, одновременно контролируя свою агрессию, чтобы не потерять голову окончательно.</p> <p>Цель: на расстоянии длины светового меча. Сопротивление:</p>

	<p>Dexterity+Melee. 3 успеха = успехи с броска повреждений следующей атаки, если она попадет, удвоятся. Если вы владеете Ваапад, прием не считается Dark side.</p> <p>Судьба: если получены хотя бы три успеха, +2 сложности противнику на броске поглощения ваших повреждений от следующей атаки.</p>
<p><b>Vornskr's ferocity (D)</b> (ДПД) Roll 7+</p>	<p>Вы зверино атакуете своего противника, одновременно балансируя на тонкой линии между Светом и Тьмой.</p> <p>Цель: на расстоянии длины светового меча. Сопротивление: Dexterity+Melee. Каждый успех = +1 кубик на повреждения следующей атаки, если она попадет. Если у вас есть достоинство Джайо, прием не считается Dark side.</p> <p>Судьба: если получен хотя бы один успех, +2 сложности противнику на броске поглощения ваших повреждений от следующей атаки.</p>

# Как переводить персонажа из SWSE в Storytelling

## *Золотое правило*

Получившийся в результате перевода лист персонажа должен быть утвержден Рассказчиком. Если система переноса что-то не охватывает или вам не нравится, как она это охватывает, смело всё меняйте.

## *Как перевести персонажа?*

Всё просто. Создайте нового персонажа по стандартным правилам, указанным выше, а затем распределите для него количество очков опыта равное уровню персонажа в SWSE \* 17.

## *Как переводить таланты/feat'ы/всякое?*

Делайте достоинства. Приблизительная стоимость достоинств такова:

- 1 очко:
  - +1 кубик к редкому броску
- 2 очка:
  - +1 кубик к регулярному броску
  - -1 сложность к редкому броску
  - +3 к броску сопротивления от редких бросков
  - Редкое получение power при условиях
  - Замена одной способности на другую в редких бросках
  - Переброска редкого броска с принятием второго результата
- 3 очка:
  - -2 сложности к редкому броску
  - -1 сложность к регулярному броску
  - +2 к атрибуту при определенных условиях
  - Регулярное получение power при условиях
  - Замена одной способности на другую в регулярном броске
  - Переброска редкого броска с выбором лучшего результата
  - Переброска регулярного броска с принятием второго результата
- 4 очка:
  - -2 сложности к регулярному броску
  - Распределение успехов
  - Замена одного атрибута на другой в редких бросках
  - Переброска регулярного броска с принятием лучшего результата
- 5 очков:
  - Замена одного атрибута на другой в регулярном броске

Большой (или основанный на редко используемых способностях) пререквизит или много разных пререквизитов может снизить стоимость на 1.

Если результат выбивается из механики «Storytelling», выдавайте 6 очков опыта за каждый непереводаемый объект. Игнорируйте все Force training'и и Weapon proficiency.

## *Как перевести оружие и приемы Силы?*

Базовое количество кубиков на повреждения дальнобойного, холодного оружия и приемов Силы считается так: умножаем базовое количество дайсов на базовое количество граней и делим результат на 6 (округление вверх). Если оружие/прием, например, наносит 2d6, то в системе Storytelling его базовое повреждение будет = 2d10. Если 2d8, то 3d10.

У огнестрельного оружия есть доп.статистики:

1. Range (дальнобойность) в Storyteller равен medium range оружия в SWSE \* 1,5 метра. Оружие может стрелять на расстояние в два раза большее, но сложность повышается на 2.
2. Rate (скорострельность) оружия устанавливается Рассказчиком (за основу берутся имеющиеся таблички скорострельности реального оружия из WoD). Если у оружия есть функция multifire, то в Storyteller это означает наличие возможности стрелять

burst'ами. Если у оружия есть функция autofire, то в Storyteller это означает наличие возможности стрелять full auto.

3. Цена и вес переносятся без изменений.

Механика приемов Силы переводится следующим образом:

1. Расстояние в SWSE = количество метров, на которое действует прием.
2. DC 15 и ниже = 1 успех, 20 = 2, 25 = 3, 30 = 4, 35 и выше = 5 и выше.

*Как перевести броню?*

Вес и цена не изменяются.

Armor rating брони = Armor bonus / 2. Penalty (штрафы на Dexterity-действия) = 5-max dex bonus (не может быть меньше 0). Расстояние бега от брони не зависит. Все прочие свойства (если есть) переводятся по принципу деления значения бонусов или минусов на два.

*Как перевести личный щит?*

Вес и цена не изменяются.

Рейтинг защиты щита = SR / 5.

*Как перевести бонусы оборудования?*

Чаще всего бонус оборудования в SWd10 равен соответствующему по смыслу бонусу в SWSE, деленному на 2. Однако, Рассказчику следует доверять своему чутью или использовать примеры соответствующего оборудования из книг WoD. Например, stealth-генератор может давать -1 или -2 сложности на броски Stealth вместо дополнительных кубиков.

## Как переводить технику (и животных) из SWSE в SWd10

Тип	Управление	Размеры (м)	Сложность щитов	Сложность повреждения	Здоровье	
Colossal (Death Star etc)	-8 кубиков	3,000 и более	-3	+4	Полная шкала	
Colossal (battle station)	-7 кубиков	1,001 – 3,000	-3	+3		
Colossal (cruiser)	-4 кубика	501 – 1,000	-2	+3		
Colossal (frigate)	+2 сложность	101 – 500	-2	+2		
Colossal (space transport)	-3 кубика	51 – 100	-1	+2		
Colossal	-2 кубика	19.3 – 50	-1	+1		
Gargantuan	+1 сложность	9.7 – 19.2	0	+1	Injured, Mauled, Incapacitated	
Huge		4.9 – 9.6	0	0		
Large		-1 кубик			2.4 – 4.8	Mauled, Incapacitated
Medium		0			1.4 – 2.3	
Small		+1 кубик	0.7 – 1.3			
Tiny	-1 сложность	0.4 – 0.6	+1	-1	Incapacitated	
Diminutive	+2 кубика	0.2 – 0.3	+2	-2		
Fine	+3 кубика	0.1 и менее	+3	-3		

«Тип» соотносится с теми размерами, что приведены в SWSE. Данные модификаторы касаются не только транспорта, но и различных существ и крупных объектов.

«Управление» указывает на изменения сложностей всех бросков на управление кораблем, в частности – уворот от угрозы. Модификатор количества кубиков и модификатор сложности кумулятивны. Объект размера Colossal уворачивается с -2 кубиками и +1 сложностью. Объект размера Fine уворачивается с +3 кубиками и -1 сложностью.



«Размеры» указывают для ориентира пределы, в которых находится сумма высоты, длины и ширины транспорта.

«Сложность щитов» – модификатор сложности броска на поглощение повреждений.

«Сложность повреждения» – модификатор сложности броска на повреждение данного объекта. Таким образом, агрессор будет кидать бросок повреждений по объекту класса battle station с сложностью 9 (при прочих равных), а объект будет кидать поглощение щитами с сложностью 3.

«Здоровье» – шкала здоровья при бое техники против техники.

**Оружие и прочность техники:** количество кубов повреждений оружия техники равны количеству кубов повреждений в SWSE \* количество граней \* модификатор / 50 (округление по правилам математики), например:  $3d10*2 = 1$  кубик на повреждения;  $5d10*2 = 2$  кубика;  $9d10*5 = 9$  кубиков. Если сражение у техники происходит с персонажами без техники, то прошедшие повреждения, нанесенные техникой, умножаются на 10 перед броском поглощения. Кроме того, оружие повреждает всё, что находится в пределах квадрата с гранью равной (в клетках наземной раскладки) количеству кубов повреждений. Т.е. оружие, наносящее 1 кубик, покрывает зону в 1 клетку, а оружие, наносящее 5 кубиков, покрывает зону 5\*5 (не считается атакой по площади). Личное оружие, стреляющее по технике, переводится по тому же принципу. Таким образом, оружие, способное нанести хоть какой-то вред технике начинается от 5d6 в SWSE.

**Щиты:** SR / 50 (округление по правилам математики).

**Броня:** HP из SWSE менее 40 = 0; менее 150 = 1; 330 = 2; 580 = 3; 900 = 4; 1290 = 5; 1750 = 6; 2280 = 7; 2880 = 8; 3550 = 9; 4290 = 10.

**Скорость:** предельная скорость в наземно-воздушном пространстве указана в рулбуках SWSE. В космическом же пространстве Move равен speed корабля из SWSE \* 2.

**Правила боя на технике:**

Для боя на технике используются фактически те же правила, что и для боевки между персонажами.

0) Второй пилот очень упрощает управление кораблем. Сопилотирование заявляется в начале раунда. Далее – на все совершаемые основным пилотом действия (кроме стрельбы) второй пилот реакцией может сделать бросок и добавить полученные успехи к успехам первого пилота. Сложность = сложность броска первого пилота + 2. Второй пилот никаким образом не может стрелять или делать что-то постороннее, но может говорить.

1) Для уворота транспорт (или ездовое животное в случае, если оно управляется ездоком) использует dexterity+pilot (ride) пилота + модификатор за свой размер + модификатор скорости.

2) **Крупные орудия (торпеды/ракеты и турболазеры) стреляют раз в 3 раунда.** Стрельба из тяжелого вооружения по мишеням меньше **Colossal** добавляет сложность +3.

3) На сложность попадания влияет модификатор расстояния до цели каждого конкретного используемого оружия (в соответствии с табличкой справа).

4) Для атаки транспорт использует dexterity+firearms пилота или стрелка. При атаке стреляющий может добровольно **повысить сложность** попадания на любое число и получить столько же бонусных кубов на повреждения.

При попадании кидаются кубики на повреждение (с учетом модификатора «Сложность повреждения» из таблицы размеров для атакуемого корабля), а он в свою очередь защищается броском щитов (с учетом модификатора «Сложность щитов» из таблицы размеров для атакуемого корабля). Однако, если хотя бы одно повреждение пройдет сквозь щиты, это означает, что щиты не выдержали атаки и прошли ВСЕ повреждения. Вычитите из них количество равное уровню брони транспорта. Всё, что останется, будет

Модификация сложности попадания в зависимости от расстояния до цели в космосе				
Сложность \ Тип	+0	+1	+2	+3
Blaster cannon	0-1	2	3-4	5-8
Ion cannon	0-2	3-4	5-10	11-20
Laser cannon	0-1	2	3-5	6-10
Missile or torpedo	0-3	4-6	7-15	16-30
Point-defense	0-1	2	3-5	6-10
Turbolaser	0-4	5-8	9-20	21-40

нанесено по уровням здоровья. Кроме того, защитный рейтинг щита упадет на 1 до конца сцены.

5) Если сложность попадания более 10, работает система threshold: вам нужно по 9 сложности набрать количество успехов равное (сложности-8), чтобы попасть.

6) «Здоровье» корабля можно (на усмотрение Рассказчика) чинить прямо во время боя. Чем больше корабль, тем сложнее это делать. Естественно, подобный ремонт временен.

7) У техники «уровни здоровья» не зависят от того, пилотирует ее герой или нет.

8) Минуса за «уровни здоровья» уменьшают броню и вычитают кубики из всех активных бросков, но не уменьшают щиты и кубики бросков повреждений.

9) Герои-пилоты имеют возможность пользоваться своим Power'ом точно так же, как и при наземной битве.

10) Техника ведет огонь по четырем полусферам: по передней грани, задней, левой, правой. Орудия стреляют только туда, куда они направлены, исходя из конструкции техники. Поворотные орудия выбирают себе одну полусферу на весь раунд. Если нападающий и защищающийся находятся в одной и той же клетке, полусферы не имеют значения.

11) Рекомендуется кидать инициативу для группы однотипной техники единым броском.

## Система:

**1) Передвижение.** Метод передвижения на транспорте в бою несколько отличается от стандартного метода перемещения персонажей в бою. Обусловлено это в первую очередь тем, что для транспортов имеет принципиальное значение направление движения и то, как именно повернут транспорт.

- Транспорт может продвинуться за один раунд вперед на количество клеток, равное его move'у.
- Транспорт может двигаться назад со скоростью 1/10 от максимальной скорости транспорта (наземно-воздушное пространство) или 1 клетка (космическое).
- Транспорт не может в один и тот же раунд двигаться и вперед, и назад. Транспортам доступен только один тип движения в раунд: либо вперед, либо назад.
- Передвижение по диагонали осуществляется без проблем. На перемещение по диагонали также тратится 1 пункт move'а.
- Опционально: в пределах мощного поля гравитации (планеты) все движения, направленные в сторону планеты, стоят в два раза меньше пунктов move'а, а все движения, направленные от планеты, стоят в два раза больше пунктов move'а.

## 2) Повороты.

Если маневры совершаются броском и бросок не удался, то после первого же безуспешного броска более маневрами техника в данный раунд пользоваться не может.

- Транспорт может повернуться на 45 градусов, затратив на это 1 пункт move'а. Но перед каждым таким поворотом транспорт должен продвинуться хотя бы на одну клетку (то есть, для того, чтобы совершить полный поворот, транспорт нужно затратить 8 пунктов move'а: четыре на повороты и четыре на продвижение по клеткам).
- Пилот может попытаться совершить «быстрый поворот», не затрачивая на поворот пункты move'а. Для этого пилот должен совершить бросок dexterity+pilot (ride) по сложности, зависящей от значения угла, на который он хочет повернуть. 45 градусов – 5 сложность, 90 – 6, 135 – 7, 180 – 8 сложность. При этом транспорт, занимающий более одной клетки в длину, вращается вокруг той клетки, где у него находятся двигатели (обычно вокруг задней клетки). Если что-то мешает транспорту пройти по той или иной клетке при повороте, происходит столкновение.
- Поворот на 180 градусов (только в космосе или воздухе): при удачном броске dexterity + pilot (сложность 9) пилот может развернуть свой корабль на 180 градусов и переместиться на одну клетку назад (то есть он будет смотреть в другую сторону от своего движения), затратив всего 1 пункт move'а. Кроме того, корабль при этом разворачивается в плоскости, так что помех в любом случае не возникает.
- Петля (только в космосе или воздухе): космический транспорт может сделать мертвую петлю, оказавшись, таким образом, на две клетки позади своего начального

положения. Для этого корабль совершает «вертикальный поворот», нырнув вниз или поднимаясь вверх, и тратит на него 12 пунктов move'a.

- Быстрая петля (только в космосе или воздухе): при удачном броске dexterity + pilot (сложность 9) пилот может совершить петлю, затратив всего 2 пункт move'a.

**3) Помехи.** На пути движения транспорта могут часто попадаться различные помехи (например, при погоне в лесу или в поле астероидов). В этом случае персонаж должен совершить бросок на проверку того, смог ли он преодолеть препятствие, находящееся в той клетке, через которую он проходит. Данное действие является free action'ом и может совершаться любое количество раз в раунд. Сложность напрямую зависит от сложности преодоления объекта (от стены, естественно, уйти невозможно), а также скорости техники, и остается во многом на усмотрение Рассказчика. Также Рассказчик может воспользоваться методом случайной генерации помех на дороге (при той же поездке по лесу). Рассказчик бросает 1d10 и высчитывает необходимую сложность по следующей формуле: сложность=2+скорость техники+(выпавшее значение/2). В случае если игрок не выкидывает ни одного успеха по заданной сложности, происходит столкновение (в случае с возможным столкновением двух транспортов бросок должен совершить каждый из них). Каждая клетка, занимаемая техникой класса Colossal (frigate+) в космической боевке, **требует** броска помех для прохождения без столкновения.

**4) Удар бортом.** Управляя транспортом, вы можете попытаться ударить бортом своего транспорта транспорт противника. Таким образом, вы нанесете и себе и ему небольшие повреждения, но, возможно, сможете заставить его потерять управление. Удар бортом обсчитывается, как стандартный выстрел в транспортной дуэли, за одним исключением: атакующий бросает dexterity+pilot (ride) вместо dexterity+firearms на попадание. Естественно, для удара бортом транспорты должны находиться в одной клетке друг с другом. Если нападавший проваливает бросок dexterity+pilot, он должен free action'ом совершить бросок вновь (теперь с сложностью 6) на то, чтобы не врезаться в бортуемого (см. «помехи»). При попадании «удара бортом» оба транспорта получают лишь ¼ стандартных повреждений от столкновения (см. «столкновения»), и в начале следующего раунда тот, по кому был произведен «удар бортом» должен free action'ом совершить бросок dexterity+pilot (по сложности 6) на то, чтобы удержать контроль над транспортом.

**5) Столкновение.** Является атакой по площади для обоих объектов. Объем повреждений зависит от скорости и размера противника (т.е. для обоих объектов столкновения он будет свой). Каждый уровень скорости противника, исключая первый, добавляет +1 кубик повреждений. Объект размера Large наносит +1 кубик, Huge – +2 и т.д. вплоть до +9 на Colossal (Death Star). Данные повреждения должны пробить щиты, однако, на них не распространяются ни модификатор «Сложность щитов», ни «Сложность повреждения».

**6) Преследование.** Доступно только для техники менее класса Colossal. Для того чтобы начать преследование, преследующий должен смотреть в корму преследуемому на расстоянии не более 5 клеток (в наземно-воздушном) или 1 клетки (в космическом пространстве). Преследуемый и преследующий совершают free action'ом (не более одного раза в раунд) броски dexterity+pilot (преследуемый по 6-ой, преследующий – по 7-ой сложности), и, если преследующий набирает большее или равное количество успехов, то начинается преследование. Преследующий движется вместе с преследуемым, проходит через те же клетки, избегает тех же препятствий. Все броски на избегание помех, маневры и прочее, совершенные преследуемым, должны быть совершены и преследующим, иначе преследование прекращается. Если у преследуемого нет возможности стрелять назад, он не может стрелять по преследующему. Сложность броска повреждений преследующего -1.

**7) Приземление.** Для того чтобы приземлиться на планету или посадочную площадку в обычных условиях, броска не требуется. Но в боевой ситуации обязателен бросок (также бросок может быть обязателен, если существуют условия, мешающие этому: сильный ветер при посадке на планету и т.п.). Базовая сложность броска равна 6. Сложность повышается на один за каждую категорию размера транспорта большую, чем medium, и понижается за каждую категорию размера транспорта меньшую, чем medium. Не забывайте применять соответствующие модификаторы сложности за скорость движения приземляющегося транспорта. В случае провала (botch) происходит столкновение.

**8) Стыковка.** При стыковке один корабль должен быть неподвижен, а другой должен на маленькой скорости зайти в его клетку (применяйте модификаторы сложности за скорость). После этого стыкующийся должен получить хотя бы один успех на броске *dexterity + pilot* по 6-ой сложности. В случае провала происходит столкновение.

Корабли также могут заставить кого-то пристыковаться к ним против воли. Для этого корабли используют притягивающие лучи (*tractor beam*). После того, как с помощью притягивающего луча, корабль-захватчик втянет корабль-жертву в свою клетку, корабль-захватчик должен совершить бросок *dexterity + pilot* по 7-ой сложности. В случае успеха корабль-жертва считается обездвиженным и пристыкованным.

Корабли размером меньше, чем *Colossal (frigate)*, могут входить в опасную близость с большими кораблями и наземными укреплениями (клетка, занимаемая большим кораблем, или 10 метров от земли). При совершении этого маневра пилот бросает сначала *dexterity + pilot* по 5 сложности для того, чтобы избежать столкновения и начать двигаться параллельно поверхности, затем по 7 сложности (*colossal, gargantuan*) или по 8 сложности (*huge, large*) для того, чтобы оказаться в досягаемости только орудий ближнего боя (специальный тип вооружения). Также после удачного подобного захода пилот выходит из зоны действия радаров крупных кораблей и может незаметно к ним пристыковаться (сложность: 8).

**9) Звено кораблей одного класса.** Для того чтобы организовать звено, корабли одного класса должны находиться в одной (корабли менее класса *Colossal (frigate)*) или соседних клетках, двигаться с одной скоростью и в одном направлении. Звено может состоять не более чем из шести кораблей. Для того чтобы войти в звено, пилот должен успешно совершить бросок *dexterity + pilot* по 6-ой сложности (не забудьте про минуса на управление за размер). Если корабли, составляющие звено, сильно отличаются друг от друга, то сложность броска повышается на 1. С этого момента звено является единым целым. Инициатива звена считается по самой маленькой инициативе в звене, для всех бросков *dexterity + pilot* используется самое низкое значение среди пилотов звена. Когда звено ведет огонь, выбирается один из кораблей, который и наносит повреждения. За каждый корабль в звене (после первого) сложность стрельбы по цели понижается на 0,5 (округление вверх). Таким образом, в звене из пяти кораблей, например, сложность броска попадания будет понижаться с 6 до 4, из шести – с 6 до 3. Кроме того, каждые три корабля звена снижают «Сложность повреждения» на 1. Когда по звену проходят повреждения, пострадавший выбирает, какие корабли звена уничтожены.

**10) Батарей.** Каждые 5 одинаковых орудий транспорта, стреляющие батареей по одной цели единственным действием в раунд, снижают сложность попадания на 1. Эффект кумулятивен.

**11) Использовать притягивающий луч.** Многие корабли в ЗВ оборудованы притягивающим лучом (*tractor beam*). Для того чтобы воспользоваться притягивающим лучом пилот корабля совершает бросок попадания *dexterity + pilot* по стандартной сложности для стрельбы в космосе. В случае попадания корабль-жертва считается захваченным. В конце каждого раунда корабль с притягивающим лучом может: 1) задержать корабль-жертву на месте; 2) подтянуть жертву к себе на дистанцию, зависящую от размера корабля, использующего луч (см. табличку); 3) оттолкнуть жертву от себя на дистанцию, зависящую от размера корабля, использующего луч (см. табличку). Корабль-жертва может попытаться освободиться от действия луча на время или перманентно. Для этого корабль-жертва должен попытаться совершить маневр «сопротивление притягивающему лучу», описанный ниже.

Размер корабля	Дистанция действия притягивающего луча
Colossal (battle station)	10
Colossal (cruiser)	8
Colossal (frigate)	6
Colossal (space transport)	5
Colossal	4
Gargantuan	3
Huge	2

**12) Сопротивление притягивающему лучу.** Корабль, захваченный с помощью притягивающего луча, каждый раунд, может пытаться освободиться от луча или просто сопротивляться ему. Для этого пилот схваченного корабля каждый раунд может пытаться бросать *dexterity + pilot (free action)* по 4-ой (для того чтобы сопротивляться) или по 6-ой (для того чтобы освободиться) сложности. Если захватывающий корабль больше или меньше размером, то сложность повышается или понижается соответственно на 1 за каждый уровень размера.

**13) Разрушение корабля.** Через десять минут после того, как техника размера *Colossal (space transport)*+ достигла состояния «*Incapacitated*», она взорвется. С каждой минуты после пятой все персонажи в технике получают кумулятивные -2 на все действия. Каждое попадание по технике, пробившее ее **полную** броню, вычитает 10 раундов (20 секунд), ускоряя разрушение и наступление времени, когда персонажи начнут получать минуса.

**14) Путешествия через гиперпространство.** Перед прыжком через гиперпространство пилот должен совершить бросок *intelligence + astrogate*. Сложность броска варьируется в зависимости от качества информации, на которую опирается пилот при расчете курса. Различные устройства типа корабельного навигационного компьютера или астромех-дроида могут понижать сложность броска на 1.

Насколько давно информация была собрана	Сложность	Усложнение
Один день или менее	4	0-1
От одного дня до недели	5	0-2
От одной недели до месяца	6	0-3
Более одного месяца	7	0-4
Вообще нет информации	8	0-5

Далее следует совершить бросок «усложнения маршрута». Рассказчик бросает 1d10 и модифицирует имеющуюся базовую сложность (для отображения наличия возникших за прошедшее время дополнительных препятствий). При усложнении «0-1» выпавшее значение от 1 до 5 означает +0 сложности, от 6 до 10 – +1 сложности. При усложнении «0-5» – от 1 до 2 означает +0 сложности, от 3 до 4 – +1 сложности, от 8 до 10 – +5 сложности. И так далее.

Количество успехов, требуемое для успешного перемещения, зависит от того, из какого района галактики в какой перемещается корабль. За каждую «ступеньку» после первой, отделяющую один район от другого, требования к количеству успехов повышаются на один. Ступени идут в следующем порядке: *Deep Core*, *Core Worlds*, *Colonies*, *Inner Rim*, *Expansion Region*, *Mid Rim*, *Outer Rim*, *Wild Regions*, *Unknown Regions*. Таким образом, для путешествия из *Deep Core* в *Core Worlds* требуется всего один успех, а для путешествия из *Deep Core* в *Unknown Regions* требуется 8 успехов.

**Таблица времени (в часах), затрачиваемого на перемещение через гиперпространство:**

Путешествие из...	Путешествие в...								
	<i>Deep Core</i>	<i>Core</i>	<i>Colonies</i>	<i>Inner rim</i>	<i>Expansion</i>	<i>Mid Rim</i>	<i>Outer Rim</i>	<i>Wild</i>	<i>Unknown</i>
<i>Deep Core</i>	12	18	24	48	72	96	120	144	168
<i>Core Worlds</i>	24	6	24	36	60	84	96	120	144
<i>Colonies</i>	48	24	12	24	48	72	96	120	96
<i>Inner Rim</i>	72	36	24	18	24	48	72	96	72
<i>Expansion Region</i>	96	60	48	24	24	24	48	72	96
<i>Mid Rim</i>	120	84	72	48	24	36	24	48	72
<i>Outer Rim</i>	144	96	96	72	48	24	48	24	60
<i>Wild Space</i>	168	120	120	96	72	48	24	12	120
<i>Unknown Regions</i>	192	144	96	72	60	72	96	120	48
Возможные модификаторы					Эффект				
Гипердрайв с модификатором, отличным от x1 (x2, x3)					Время = базовое время x модификатор гипердрайва				
Путешествие в пределах одного квадранта					Время = время / 2				

