	Атрибут	Навык	Сложный навык
Супер	+3	+5	+7
Отлично	+2	+4	+6
Хорошо	+1	+3	+5
Нормально	0	+2	+4
Посредственно	-1	+1	+3
Плохо	-2	0	+2
Ужасно	-3	-1	+1

Действия это разница между нужным навыком и сложностью применения (или навыком другого персонажа).

Цены атрибутов идут за 3 очка/ступень, навыков и сложных навыков идут по таблице, цена преимуществ/недостатков — 1,2,3 за мелкое, среднее и большое соответственно.

Критические броски (все дайсы показывают -1 или +1)

-4: критическая неудача

+4: критическая удача

Бой

1. сравнение реакции (у кого больше — тот быстрее среагировал);

Реакция определяется исходя из особенностей персонажей на месте. Определенный атрибут + 4 дайса, потом сравнение.

2. действия нападающего (перемещение, прицеливание, вынимание оружия и проч.);

очки хода (ОХ) = ЛОВ + 5.

Шаг на 1 м — 1 ОХ;

удар оружием — зависит от оружия (на карте или таблице);

смена положений тела (по очереди) — 1 ОХ;

и проч.

3. бросок нападающего, если идет атака (Атакующий бросок (АБ));

Навык оружия + 4 дайса.

4. бросок защиты (уклонение/парирование/блок броней);

Сначала Постоянная защита (ПЗ), если надета броня.

К ней суммируется изменяемая защита (ИЗ).

Бывает:

- *Уклонение (УКЛ) = ЛОВ - 2. Для уклонения берется УКЛ + 4 дайса и сравнивается с АБ.*
- *Блок щитом или броней. Навык блока (сложный навык) + 4 дайса и сравнивается с АБ.*
- *Парирование. Навык парирования (сложный Навык) + 4 дайса (должно хватить ОХ на удар).*

5. если атака не защищена, то подсчет урона;

Включает в себя:

- *точность удара. Разница между АБ и ИЗ. Если равна 1, то удар скользкий и урон делится пополам. Иначе прибавляется к ущербу;*
- *мощность оружия. Сила + X для силового оружия, ловкость + X для точного оружия, огнестрельное имеет статичное значение;*
- *масса атакующего. Значение силы персонажа прибавляется к урону;*
- *ПЗ вычитается из урона.*

В конце выясняется нанесенный ущерб и указывается в листе персонажа.

6. след. персонаж.

Раны

царапины — лёгкие синяки и порезы, проходят сами после схватки;

лёгкие раны — сами проходят по уровню в неделю. Владелец получает штраф -1 ко всем броскам;

серьёзные раны — раны сами не проходят, увеличиваются по уровню в неделю. Владелец получает штраф -2 ко всем броскам;

выведен из боя — на ногах уже не стоит, и может только слабо стелать. Нормальные действия невозможны, через 3-4 недели владелец переходит в состоянии «при смерти»;

при смерти — без сознания, через несколько часов умирает.

Точечные удары

голова: ущерб удваивается, отчет повреждений от лёгких ран. Нужно выкинуть Супер (+5) на дайсах; рука: при ущербе больше 5 рука отрублена или сломаны кости. Нужно выкинуть Отлично (+4) на дайсах;

нога: при повреждении больше 6 нога сломана. Нужно выкинуть Отлично (+4) на дайсах;

Лечение

при лечении выбирается большее значение: предмета лечения (травы, аптечка) или навыка.