

HELIOSPECTRAL.ITCH.IO/LANCER-ACTION-REFERENCE-SHEET - V.2.0.2 PG.1

ТИПЫ УРОНА

⚡ **КИНЕТИЧЕСКИЙ**
⚡ **ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ**
💣 **ВЗРЫВНОЙ**

🔥 **ГОРЕНИЕ:** ББ, накапливается. Конец хода: проверка ИНЖ. (1d20) + ИНЖ. 10

Успех: Сбросить все горение.
Провал: Получить ББ урон, равный накопленному Горению.

👤 **НАГРЕВ:** Персонажи, у которых нет Теплового Максимум (Люди, Дроны и т.д.), получают вместо него Энергетический урон.

✖ **ВОВЛЕЧЕНИЕ:** При примыкании к > Размер противника, текущее перемещение прекращается и теряется. Находясь рядом с противником, получите +1 Сложность к дальним атакам.

⚡ **СБИВАНИЕ:** Замедление, затруднено передвижение по любой местности, +1 Точность при прицеливании. Чтобы встать из положения лежа, требуется одно стандартное перемещение.

СТАТУСЫ

⚠ **ОПАСНАЯ ЗОНА:** При > Половине Нагрева: Нет присутствующего эффекта.

✖ **УЯЗВИМОСТЬ:** 2x Входящий Кинетический, Взрывной, Энергетический урон до уменьшения.

🔒 **ВЫКЛЮЧЕНИЕ:** См. ниже. Снимает каскады ИИ/Технические эффекты/Уязвимости/Весь нагрев. Становится Ошеломленным + Невосприимчивым к Техническим эффектам.

🔒 **СКРЫТНОСТЬ:** См. Скрытность. Не могут быть целью (за исключением ЗД). Прекращается при выполнении любой атаки, Ускорении, спасброске или потере укрытия.

🔒 **НЕВИДИМОСТЬ:** Входящие атаки имеют 50/50 шанс промаха до стандартного броска атаки. Можно скрываться без укрытия.

🔒 **НЕОСЯЗАЕМОСТЬ:** Игнорирует/проходит сквозь/невосприимчив ко всему осяземому.

СОСТОЯНИЯ

🔒 **ЗАМЕДЛЕНИЕ:** Можно использовать только Стандартные Перемещения; никаких Ускорений/Специальных перемещений.

🔒 **ОБЕЗДВИЖЕННОСТЬ:** Не может произвольно перемещаться (может быть перемещен непроизвольно).

🔒 **ОШЕЛОМЛЕНИЕ:** Не может перемещаться и действовать (без перегрузки). Уклонение равно 5. Автоматически проваливаются проверки/спасброски Корпуса и Маневренности.

🔒 **В ЗАХВАТЕ:** Входящая атака может использовать +1 Точности (только для противников).

🔒 **РАСЩЕПЛЕНИЕ:** Блокирует Броню и Сопротивляемость.

🔒 **ОСЛАБЛЕНИЕ:** Добавляет 1 Сложность ко всем атакам/спасброскам/проверкам.

🔒 **ЗАКЛИНИВАНИЕ:** Связь отключена. Можно совершать только атаки без оружия. Никаких реакций, технических действий или технических преимуществ.



ДЕЙСТВИЯ ПИЛОТА

ТОЧН./СЛОЖН.
1d20 + СТОЙК + / - d6CBP

СРАЖЕНИЕ
БЛИЖНЯЯ ИЛИ ДАЛЬНЯЯ
(1d20) + СТОЙК + ИХ УКЛОНЕНИЕ
Используйте Оружие Пилота.

ЗАРЯДИТЬ
Зарядить Заряжаемое оружие пилота.

ВЗБИРАНИЕ
ПРИМЫКАЮЩИЙ МЕХ
Взберитесь на Меха.
Союзные мехи/транспорт также могут пустить вас на борт.

ОСЕДЛЕНИЕ
ПРИМЫКАЮЩИЙ СПОРНЫЙ
(1d20) + СТОЙК + (1d20) + КОРПУС
Залезть на меха и начать им управлять; Наносит одно из списка ниже. В последующие ходы может наносить ещё 1 в качестве полного действия

- 2 🧯 Нагрева
- 4 ⚡ Кинетического
- Ослабление + Замедление до конца его следующего хода.

ЗАКОНЧИТЬ ОСЕДЛЕНИЕ ВРАЖЕСКОГО МЕХА
● ПОЛН. ДЕЙСТВИЕ проверка (1d20) + СТОЙК + (1d20) ИХ УКЛ. чтобы стряхнуть вас.
❖ СВОБ. ДЕЙСТВИЕ Спрыгнуть

СМ: ДЕЙСТВИЯ МЕХА

РЕАКЦИЯ

УСКОРЕНИЕ
Получите дополнительное перемещение, равное вашей скорости.

ПОДГОТОВКА
Выберите триггер, чтобы превратить действие в Реакцию до начала вашего следующего хода.

СКРЫТНОСТЬ
Если вы находитесь в Твердом Укрытии, вне ПВ или Невидимы: Становитесь **Скрытым**: вы не можете быть целью. (Атаки и эффекты с ЗД все равно могут попасть).

ПРОВЕРКА НАВЫКА
(1d20) + НАВЫК + 10
Используйте Триггер Навыка Пилота, чтобы предпринять значительные действия, выходящие за рамки обычных правил боя.

ПОИСК
ДАЛЬНОСТЬ 5, ПРОВЕРКА (1d20) + СТОЙК + (1d20) + МАНЕВР
Выявить Скрытого персонажа в пределах ПВ / Дальности 5.

НАБЛЮДЕНИЕ
Когда противник начинает перемещение внутри вашей Угрозы, немедленно **Сразитесь** с ним оружием, имеющим Угрозу.

ВЫСВОБОЖДЕНИЕ
До конца своего хода вы игнорируете Вовлечение и не провоцируете Реакции.

⚠ **В СЛУЧАЕ ТРАВМЫ ПРИ ПОТЕРЕ ВСЕХ ПЗ ПИЛОТА**

1d6

6 Вернуться к 1 ПЗ.
Ночут (погибает при попадании, теряет сознание + 1 Ошеломляется (восстановит 1/2 ПЗ после следующего перерыва), Или добровольно умирает.
1 Смерть.

ПРОВЕРКИ ПИЛОТА СПАСБРОСКИ
(1d20) + СТОЙК + СПАСБРОСКИ
ПРОВЕРКИ
(1d20) + СТОЙК + 10
СПОРНЫЕ БРОСКИ
(1d20) + СТОЙК + (1d20) + КМСИ

ЭКСТРЕННЫЕ ПРОЦЕДУРЫ

СПЕШИВАНИЕ
СВОБОДНОЕ ПРИЛЕГАЮЩЕЕ ПРОСТРАНСТВО
Выйти из своего меха в качестве Пилота.
(Ваш мех и пилот имеют общий пул действий, если только ваш мех не находится под управлением ИИ.)

КАТАПУЛЬТИРОВАНИЕ
Как пилот, совершите полет на 6 пространств в сторону от своего меха. Ваш мех **Ослаблен** и не способен катапультироваться еще раз до тех пор, пока не проведете Полный Ремонт.

ВЫКЛЮЧЕНИЕ
Сбрасывает весь Нагрев и Уязвимость. Завершает Каскады ИИ. Завершает все эффекты, вызванные Техническими Действиями. Выключенный мех Ошеломлен + невосприимчив к Тех. действиям, пока не будет Перезагружен.

САМОУНИЧТОЖЕНИЕ
Установите обратный отсчет времени либо до конца вашего следующего хода, либо до конца второго следующего хода.
Когда обратный отсчет заканчивается, ваш мех получает Плавнение Реактора.

ПЛАВЛЕНИЕ РЕАКТОРА
Ваш мех взрывается. Он уничтожается, и все, кто находился внутри, погибают.
Разрыв 2:
4D6 * Взрывного урона.
Спасбросок Маневренности (1d20) + МАНЕВР + С.БРОСКИ ЦЕЛИ для Половины Урона.

В СЛУЧАЕ СТРУКТУРНОГО УРОНА
ПРИ ПОТЕРЕ ВСЕХ ПЗ:
ПОТЕРЯТЬ 1 ПУНКТ СТРУКТУРЫ. ПОПОЛНИТЬ ПЗ, ПЕРЕНЕСТИ ИЗБЫТОЧНЫЙ УРОН. СДЕЛАТЬ БРОСОК СТРУКТУРНОГО УРОНА.

д6 за отсутствующую СТРУКТУРУ

5-6	СКОльзящий УДАР	ОСЛАБЛЕН ДО КОНЦА ВАШЕГО СЛЕДУЮЩЕГО ХОДА
2-4	СИСТЕМА ТРАВМА 1d6 4+	УНИЧТОЖАЕТСЯ СИСТЕМА
		УНИЧТОЖАЕТСЯ ОРУЖИЕ В СЛОТЕ
1	ПРЯМОЕ ПОПАДАНИЕ оставшаяся СТРУКТУРА	ОШЕЛОМЛЕН ДО КОНЦА ВАШЕГО СЛЕДУЮЩЕГО ХОДА
		ПРОВЕРКА КОРПУСА (1d20) + КОРПУС 10+
Множ. 1	СОКРУШИТЕЛЬНЫЙ УДАР	УНИЧТОЖЕН

ПОСЛЕ ПОТЕРИ ПОСЛЕДНЕЙ СТРУКТУРЫ: УНИЧТОЖЕН

ПОСЛЕ СТРУКТУРНОГО БРОСКА, ЕСЛИ ЕСТЬ СИСТЕМА ИИ

1d20 ЕСЛИ=1: {КАСКАД}

В СЛУЧАЕ КАСКАДА ИИ

Ваша система ИИ переходит в режим **Каскад**: теперь ГМ управляет ИИ, а также вашим мехом, который начинает вести себя непредсказуемо.

Пилоты могут только **Выключить** своего меха, что приводит к завершению каскада.

Вы выбираете систему или слот. Если нет одного, уничтожьте другое. Если у вас не осталось ничего, получите Прямое Попадание.

(Вы не можете уничтожить исчерпанное Ограниченное снаряжение.)

● **ПОЛНОЕ ДЕЙСТВИЕ***
(1d20) + КМСИ + 10
Проверка Инженерии для предотвращения плавнения.

Ваш мех превращается в Обломки, Твердое Укрытие/Труднопроходимой местностью.

В СЛУЧАЕ НАГРУЗКИ РЕАКТОРА
ПРИ ПРЕВЫШЕНИИ ТЕПЛОВЫХ МАКСИМУМ:
ПОТЕРЯТЬ 1 ПУНКТ НАГРУЗКИ. ПЕРЕНЕСТИ ОСТАТОК НАГРЕВА, ПРЕВЫШАЮЩИЙ МАКСИМУМ СДЕЛАТЬ БРОСОК НАГРУЗКИ РЕАКТОРА

д6 за отсутствующую НАГРУЗКУ

ОСЛАБЛЕН ДО КОНЦА ВАШЕГО СЛЕДУЮЩЕГО ХОДА	АВАРИЙНЫЙ ШУНТ 5-6
УЯЗВИМЫЙ ДО РУЧНОГО СБРОСА ПРОВЕРКА ИНЖ (1d20) + ИНЖ 10+ 9-	РАЗРУШЕНИЕ ЭНЕРГОУСТАНОВОК 2-4
ПЛАВЛЕНИЕ РЕАКТОРА В КОНЦЕ СЛЕДУЮЩИХ 1D6 ХОДОВ	ПЛАВЛЕНИЕ 3+ оставшаяся НАГРУЗКА 1
ПЛАВЛЕНИЕ В КОНЦЕ ВАШЕГО СЛЕДУЮЩЕГО ХОДА	НЕОБРАТИМОЕ ПЛАВЛЕНИЕ 1

ПРИ ПОТЕРЕ ПОСЛЕДНЕЙ НАГРУЗКИ: ПЛАВЛЕНИЕ

РЕМОНТ

ВО ВРЕМЯ ПЕРЕРЫВА (1+ ЧАС(ОВ) ОТДЫХА) СБРАСЫВАЕТ ВСЕ НАГРЕВ, СТАТУСЫ, СОСТОЯНИЯ. ВОССТАНАВЛИВАЕТ ПОЛОВИНА ПЗ ПИЛОТА. ПОТЕРЯТЬ ОЧКИ РЕМОНТА ПО ТАКОЙ СТОИМОСТИ:

ВО ВРЕМЯ ДЛИТЕЛЬНОГО ПЕРЕРЫВА (10+ ЧАСОВ ОТДЫХА): ПОЛНЫЙ РЕМОНТ: Полностью восстановить / напечатать мех.

1 Восстановить меху полный уровень ПЗ
1 Починить 1 уничтож. Систему или Оружие
2 Восстановить 1 Структуру или 1 Нагрузку
4 Восстановить разрушенного меха до 1 Структуры, 1 Нагрузки, полных ПЗ. Другие мехи могут дать очки ремонта для этого. (Это не ремонтирует оружие/системы).

