



Навыки

стр. 121

Атлетика	Сил
Внимательность	Инт
Стрельба	Лвк
Хитрость	Хар
Обман	Хар
Проницательность	Хар
Запугивание	Вол
Расследование	Инт
Лидерство	Вол
Медицина	Инт
Убеждение	Хар
Пилотирование	Лвк
Психо-Мастерство	Вол
Эрудиция	Инт
Скрытность	Лвк
Выживание	Вол
Техника	Инт
Ближний Бой	Инц

Редкость

стр. 206

РЕДКОСТЬ	ШТРАФ СП
Обычное (1)	0
Необычное (2)	+1
Редкое (3)	+2
Очень Редкое (4)	+3
Уникальное (5)	+4

Боеприпасы

стр. 184, 229

ТИП	ЦЕН-ТЬ	РЕДКОСТЬ
Огнестрельные	1	Обычное
Лазерные	2	Обычное
Огнемётные	2	Обычное
Болтерные	2	Необычное
Плазменные	2	Редкое
Мельта	2	Редкое
Сюрикенные	2	Очень Редкое

Размеры

стр. 191

РАЗМЕР	ПРИМЕРЫ	МОДИФИКАТОР АТАКИ	МОДИФИКАТОР ОБНАРУЖЕНИЯ
Крошечный	Сервочереп, Херувим, Потрошитель Тиранидов	+2 Защиты	+2 СП
Маленький	Дрон Тау, Грот, Крысоллюд, Джиринкс	+1 Защита	+1 СП
Средний	Человек, Эльдар, Тау, Космодесантник	—	—
Большой	Уничтожитель Некронов, Тиранид-Воин, Огрин	+1 кость к атаке	+1 кость к Вним.
Огромный	Дредноут, Призрачный Лорд, Тиран Улья	+2 кости к атаке	+2 кость к Вним.
Гигантский	Высший Демон, Танк "Гибельный Клинок"	+3 кости к атаке	+3 кость к Вним.

Отношение НИПов

стр. 168

МОД-Р СП	ОТНОШ.	НИП...
+4	Враждебное	Не поможет, разве что Агенты предложат щедрую награду или у НИПа будет своя выгода.
+2	Несговорчивое	Не станет помогать без значительного вознаграждения.
Нет	Нейтральное	Охотно поможет по мелочи. Потребуется хорошая оплата или личные цели по крупному запросу.
-2	Дружелюбное	Изо всех сил старается помочь.
-4	Услужливое	Полностью готов помочь почти без награды.



Модификаторы Видимости

стр. 191

УСЛОВИЯ	Модификатор СП к Проверкам Стрельбы и Внимательности	Модификатор СП к Проверкам Ближнего Боя
Сумерки, светлые тени, лёгкий туман	+1	+0
Очень тусклый свет, сильный дождь, туман, стелющийся дым	+2	+1
Сильный туман, густой дым, ливневый шторм	+3	+2
Полная темнота, тепловидимая завеса	+4	+3

Свойства Оружия

стр. 208

Мучительное	Наносит Шок равный Ранам
Дуговое (X)	+X ДУ против техники
Штурмовое	+2 СП при Спринте
Взрыв (X)	Задевает X целей
Жестокое	+1 мод к ДУ (стр. 209)
Психосиловое	ПСАЙКЕР: +Вол/2 Урона ПРОЧИЕ: +2 СП
Огнемёт	Игнорирует укрытия
Тяжёлое (X)	Требуется X Силы
Вызывает (Состояние, X)	Накладывает Состояние на цель, Проверка с СП X, чтобы избежать
Забавное	Заменяется любым Свойством
Мельта	+Урон ДУ (стр. 209)
Парирование	+1 Защита в Ближнем Бою

Пистолет	Стреляет при Вовлечении (стр. 184)
Рад (X)	+X к Результату на ДУ
Шквал (X)	+X ДУ на Короткой Дистанции
Надёжное	+1 кость к обслуживанию
Пробивное (X)	+X ББ при Сдвиге
Тихое	Всего -2 от Очков Скрытности
Снайперское (X)	+1 кость к Прицеливанию, +X ДУ
Разлёт	+3 кости пр. Отрядов. На КД поражает всех в 3м друг от друга
Суперзаряд	+3 ДУ, но 1d6 Смертельных Ран при Осложнении
Громоздкое (X)	+X СП при использовании
ВАААГХ!	Орк +1 кость. Раненый Орк +1 ДУ

Влияние

стр. 169

Просите об одолжениях, применяйте власть и заставляйте других действовать от вашего имени. Агент должен иметь хотя бы один общий Признак с тем, на кого он пытается повлиять. +1 кость за каждый дополнительный общий Признак.

СП	СЛОЖНОСТЬ	ОПИСАНИЕ
1	Тривиально	В рамках обычных обязанностей.
3	Легко	Незначительная услуга с низким уровнем риска.
5	Непросто	Услуга, которая либо рискованна, либо затратна, либо неудобна.
7	Сложно	Услуга, которая является рискованной, дорогой и неудобной.
9	Очень Трудно	Что-то, что может санкционировать только высокопоставленный член организации.
10+	Почти Невозможно	Что-то, что ставит под угрозу способность выполнять обычные обязанности.

Движение

стр. 180

ВИД ДВИЖЕНИЯ	МАКСИМАЛЬНАЯ ДИСТАНЦИЯ (М)	ОСОБЕННОСТИ
Шаг	Скорость	Отсутствуют
Бег	2хСкорость	Нельзя выполнить Простое Действие в этот же ход.
Рывок	3хСкорость	Рывок это Полнораундное Действие.
Ползание	½Скорость	Ползая вы лежите Навзничь.
Прыжок	Дальность = Сила Высота = ½Сила	Требуется Проверка Атлетики (Сил), СП зависит от обстоятельств.
Плавание	½Скорость	Может потребоваться Проверка Атлетики (Сил) для движения по Труднопроходимой Местности.
Лазанье	½Скорость	Сделайте Проверку Атлетики (Сил), чтобы увеличить дистанцию до Скорости.
Полёт	Скорость	Игнорирует штрафы местности и позволяет перемещаться по другим персонажам.

Критические Попадания

стр. 197

D66	РЕЗУЛЬТАТ
11-16	Выстрел в Голову: Цель получает +1d3 Ран и Ошеломлена.
21-23	Жестокий Разрыв: Цель получает +1d3 Ран и Помеху (1).
24-26	Свиристое Кромсание: Цель получает +1d3 Ран и Уязвимость (2).
31-33	Беспощадный Удар: Цель получает Смертельную Рану.
34-36	Яростная Атака: Цель получает одну Смертельную Рану и Шрам.
41-43	Ужасная Вивисекция: Цель получает +1d3 Смертельные Раны.
44-45	Кровавый Фонтан: Цель получает одну Смертельную Рану.
46	Убийственный Натиск: Цель получает 1d3 + 1 Смертельные Раны и падает Навзничь.
51-53	Ошеломляющая Атака: Цель получает 1d6 Шока и Ошеломлена.
54-55	Багровый Пепел: Цель получает 1d3 + 1 Ран и Горит.
56	Дробящий Удар: Цель получает 1d3 + 1 Ран.
61-63	Немыслимая Бойня: Цель получает 1d3 + 3 Смертельные Раны.
64-65	Страшная Детонация: Цель получает 1d6 Ран. Любая взрывчатка детонирует, нанося 1d3 Смертельные Раны.
66	Жуткая Ампутация: Цель получает одну Смертельную Рану и одна конечность уничтожена.

WARHAMMER 40,000 ИРИ ГНЕВ И СЛАВА

Прицельная Атака

стр. 186

РАЗМЕР	ШТРАФ СП	ДУ
Средний (рука или нога)	1	+1ДУ
Маленькая (кисть, голова)	2	+2ДУ
Крохотная (глаз, сочленение)	3	+3ДУ

BLAST WEAPONS

стр. 185

ВЗРЫВ	ЦЕЛИ ОТРЯДА	ПРИМЕР
2	1	Микро Граната
6	3	Осколочная Граната
10	5	Осколочная Ракета
20	10	Снаряд Боевого Орудия
30	15	Снаряд Сотрясателя

RESTING

pages 196-197

REGROUP: Lasts roughly 1 hour. Characters with a Medicae rating can heal one character, who regains Wounds equal to the medic's Medicae rating.

RESPITE: Lasts 6+ hours. Uninterrupted Respite resets Shock and Wounds to 0, and Wrath to 2. Dying characters don't benefit from Respite.

COMBAT COMPLICATIONS

page 191

A 1 on the Wrath die generates a different set of Complications in combat.

D66	RESULT	SUMMARY
11-26	Out of ammo	Reload to use again
31-33	Weapon jam	DN2 Tech (Int) Test to use again
34-36	Dropped weapon	Simple Action to recover weapon
41-43	Weapon malfunction	DN4 Tech (Int) Test to use again
44-46	Weapon stuck	DN3 Strength Test to recover weapon
51-53	Dropped item	Drop an item of Wargear
54-56	Fall prone	You're Prone
61-62	Restrained	You're Restrained. DN4 Strength Test to recover
63-64	Blinded	You're Blinded
65-66	Inconvenient target	GM picks a new target for you

WOUNDS AND DEATH

pages 192, 200

WOUNDED: If you suffer any Wounds, you're wounded. You have +1 DN to all Tests.

DYING: If you suffer more Wounds than your maximum Wounds, you're Dying. You can only Crawl, are Prone, and can only Fall Back or take a Basic Combat Action. You are also Wounded.

DEATH: If you take additional Wounds while Dying, you gain a Traumatic Injury. If you suffer more Traumatic injuries than your Tier +1, you die.

MEMORABLE INJURIES

page 194

D6	RESULT	ESCALATION
1-2	Battle Scar	Missing Fingers
3	Focused Burn	Severe Burn
4	Broken Jaw	Cut Tongue
5	Twitch	Bad Knee
6	Torn Ear	Nagging Wound

TRAUMATIC INJURIES

page 196

D6	RESULT	EFFECT
1	Hand	Lose use of that hand
2	Arm	Can't hold weapons or gear in that hand
3	Foot	If you lose both feet, you may only Crawl
4	Leg	If you lose both legs, you may only Crawl
5	Torso	At least +1 DN on Toughness Tests
6	Eye	At least +2 DN on Tests requiring sight. If you lose both eyes you are Blinded.

THE CORE MECHANIC

page 158

1. Decide the Difficulty Number (DN) of a Test
2. Decide what Skill is suited to it
3. Add any bonus dice for Abilities, Talents or other sources, and subtract dice for Penalties
4. Roll the dice and count successes (4, 5, or 6). Successes equal to or higher than the DC means the Test succeeds!

COMPLICATIONS

page 163

1	Lost Item
2	Physical Mishap
3	Past Problem
4	Machine Spirit
5	Harsh Environment
6	Warp Interference

GLORY

page 164

Starting Glory = 0

Players gain Glory when:
Shift an Exalted Icon to gain Glory
Score a Wrath critical

Spend Glory with other players' permission to:
Add 1 die to a Test
Add 1 die to Damage
Increase critical hit
Seize the Initiative

RUIN

page 320

Starting Ruin = Number of players

GM gains Ruin when:
A player fails a Corruption or Fear Test
The GM rolls a 6 on the Wrath Die

Spend Ruin to:
Reroll failures
Restore NPC's Shock
Activate Ruin action
Roll Determination
Seize the Initiative

ASSIGNING DIFFICULTY

page 160

1	Easy
3	Standard
5	Challenging
7	Difficult
9	Extreme
12	Near Impossible

WRATH DIE

pages 162-163

(Almost) all Tests include a Wrath die (a die of a different colour or size).
If the Wrath die rolls a 1 or a 6, things get interesting.

1: Wrath Complication: Something unexpected, dramatic or memorable happens.

6: Wrath Critical: Add 1 Glory to the players' pool; a successful attack is a Critical Hit.

ICONS & SHIFTS

pages 165-166

If a die shows...

4, 5: An Icon = A success!

6: An Exalted Icon = Two Successes!

If you can remove an Exalted Icon from the results and still succeed, you can use that Exalted Icon to **Shift**: have a more intense effect, or add a cool secondary effect to your action.

OPPOSED TESTS

page 170

Both characters roll their Tests and count successes.
Character with the most successes wins.

COMPETENCY

page 21

Use this table to decide how many dice an NPC should have for a Test, based on how skilled they are in that area.

DICE	SKILL LEVEL
2	Poor
4	Average
6	Proficient
8	Adept
10	Veteran
12	Expert
14	Champion
16	Exemplar

CORRUPTION TESTS

page 170

Roll Conviction to resist Warp Corruption.

Corruption Level

LEVEL	POINTS	TEST DN	MODIFIER
0	Pure	0-5	+0
1	Tarnished	6-11	+1
2	Contaminated	11-15	+2
3	Tainted	16-20	+3
4	Defiled	21-25	+4
5	Chaos Spawn	26+	—

Corruption DN

DN	EXAMPLES
1	Exposure to radioactive or toxic substances, seeing a Chaos cultist, listening to someone preach heresy.
3	Speaking the name of one of the Ruinous Powers, torturing a captive.
5	Reading a tome of Chaos lore, witnessing a heretical ritual or a daemon, speaking heresy, condemning someone to death for an act you committed.
7	Participating in a Chaos ritual, destroying a populated planet, undergoing a psychic awakening.
9	Making a pact with, or becoming possessed by, a daemon, looking into the Warp.

CONDITIONS

page 199

Bleeding	Take a Mortal Wound at the end of your turn. Treat with a Toughness Test (DN4) or Medicae Test (+1 DN if self)
Blinded	+4 DN on all sight-based tasks. Use a Combat Action with an appropriate skill to remove this condition.
Exhausted	Can Walk or Crawl, Fall Back or perform a Basic Combat Action. Remove when you recover Shock, or rest, as appropriate
Fear	+2 DN to all Tests. Lasts until end of scene, or until an ally passes a Leadership (Wil) Test at DN 2 + Fear value
Frenzied	Immune to Fear and Pinned. Must All Out Attack. +1 Strength. If you wish, make a Willpower Test (DN3) to resist
Hindered	+1 DN to all Tests. Lasts until end of turn
On Fire	Take 1D3 Mortal Wounds at the start of your turn. Must use action to go <i>Prone</i> and make a DN 3 Athletics Test to remove, or make a DN 3 Willpower Test to ignore.
Pinned	Must stay in cover, or run to nearest cover. +2 DN to shoot at whoever is pinning you. Ends if an ally passes a Leadership Test with DN equal to weapon Salvo
Poisoned	+2 DN to all Tests. Toughness or Medicae Test (DN based on Poison rating) to end.
Prone	Defence -2 to Threats within 5m, +1 to Threats further away
Restrained	Can't use Movement. Defence -2
Staggered	Halve Speed. Can't Run or Sprint. Lasts to end of turn
Terror	As Fear, plus must use all Actions to move away
Vulnerable	-1 Defence. Lasts to end of turn.

WRATH POINTS

page 164

Spend to: Reroll Failures,
Add Narrative Element
Restore Shock equal to Rank + Tier

PAGE REFERENCE

Combat Actions p. 178
Perils of the Warp p. 263
Cover p. 181



CUBICLE 7 ENTERTAINMENT LTD.
© GAMES WORKSHOP 2022