

## КАРТЫ КРИТИЧЕСКИХ УДАРОВ

### ПРАВИЛА

#### Для игроков

Всякий раз, когда персонаж игрока наносит критический удар, игрок берёт из колоды одну карту и применяет описанный на ней эффект, соответствующий типу атаки (энергетическая, кинетическая или заклинание), или может выбрать эффект убойного удара в случае, если он совпадает с типом атаки (ближний бой, дистанционная или заклинание) или типом урона (дробящий, звук, кислота, колющий, огонь, режущий, холод, электричество).

#### Для ведущего

Ведущий может использовать карты критических ударов тремя способами. Поскольку описанные на картах эффекты могут с лёгкостью убить персонажей игроков, мы рекомендуем первый из них.

- ❖ **Вариант 1:** ведущий берёт карту, только когда критический удар наносит какой-то особо важный злодей, персонаж ведущего или чудовище.
- ❖ **Вариант 2:** использование колоды становится своего рода особой способностью, которую можно дать персонажу ведущего — в таком случае ведущий тянет карту только для существ с этой способностью.
- ❖ **Вариант 3:** ведущий берёт карту всякий раз, когда любое существо или персонаж ведущего наносит критический удар.

## ПРОЧИЕ ПРАВИЛА

- ⊗ Критический удар наносит цели двойной урон за исключением случаев, когда в описании на карте указано, что он наносит обычный или тройной урон.
- ⊗ Любой эффект с пометкой «Крит. эффект» считается критическим эффектом. Если у атаки уже был критический эффект, вы сами решаете, какой эффект применяется — атаки или карты, но не оба сразу.
- ⊗ Любой эффект с пометкой «Доп. эффект» применяется в дополнение к прочим критическим эффектам атаки.
- ⊗ Если действие эффекта зависит от уровня, в качестве него выступает уровень оружия, УЗ или уровень персонажа (для сверхъестественных эффектов). Дробные значения округляются в большую сторону. Если эффект основан на заклинании, то уровень критического эффекта используется в качестве УЗ для любых не указанных на карте вычислений.
- ⊗ СЛ испытаний против эффектов, наносимых персонажами игроков, равна  $\frac{1}{2}$  уровня персонажа + значение ключевой характеристики. В случае персонажей ведущего СЛ испытания равна СЛ способностей, указанной для существ соответствующей роли и КО.
- ⊗ Если название эффекта совпадает с названием уже существующего критического эффекта («Основная книга правил», стр. 182), используйте для него правила этого эффекта.
- ⊗ Если эффект сохраняется до тех пор, пока цель не будет исцелена, он прекращается сразу же, как только цель восстановит ПЗ в количестве, равном нанесённому критическим ударом урону.

**Автор:** Оуэн К. К. Стивенс  
**Иллюстратор:** Тайлор Фишер

**Product Identity:** Данные объекты относятся к Product Identity, согласно определению Open Game License version 1.0a, Section 1(e), и не являются Open Game Content: все торговые марки, зарегистрированные торговые марки, имена собственные (персонажи, божества, географические объекты и так далее, так же как и определения, имена и титулы, являющиеся производными от данных имён собственных), иллюстрации, персонажи, диалоги, места действия, сюжеты и сюжетные линии, оформление, исторический период под названием the Gap («Разрыв»), термины skyfire («Небесный пламень») и the Drift («Поток»). Официальным термином Open Game Content для последнего является hyperspace («гиперпространство»). Объекты, ранее обозначенные как Open Game Content, являющиеся производными от него или находящиеся в общественном достоянии, не включаются в данное определение.

**Open Game Content:** За исключением материалов, обозначенных как Product Identity (см. выше), игровая механика данного продукта компании Paizo является Open Game Content, согласно определению Open Game License version 1.0a Section 1(d). Воспроизведение любых частей данного произведения в любой форме (за исключением материалов, обозначенных как Open Game Content) запрещено без письменного разрешения.

#### **OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A**

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added

to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

#### 15. COPYRIGHT NOTICE

**Open Game License v 1.0a** © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

**System Reference Document** © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

**Starfinder Core Rulebook** © 2017, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Amanda Hamon Kunz, Jason Keeley, Robert G. McCreary, Stephen Radney-MacFarland, Mark Seifter, Owen K.C. Stephens, and James L. Sutter, with Alexander Augunas, Judy Bauer, John Compton, Adam Daigle, Crystal Frasier, Lissa Guillet, Thurston Hillman, Erik Mona, Mark Moreland, Jessica Price, F. Wesley Schneider, Amber E. Scott, and Josh Vogt.

**Starfinder Critical Hit Deck** © 2018, Paizo Inc.; Author: Owen K.C. Stephens.

**Starfinder. Настольная ролевая игра. Карты критических ударов. Русское издание**  
© 2019 000 «Мир Хобби». Все права защищены.