
EZY
Punk
EZY
SYSTEM

Тип ОДБ	Урон	Скрыть?	# рук	СКА	Магазин	Цена в уе
Лёгкие Пистолеты	4d4 (2d6)	до	1	2	6	100уе
Обычные пистолеты	**5d4 (3d6)**	**до**	**1**	**2**	**9**	**200уе**
Крупнокалиберные пистолеты	6d4 (4d6)	до	1	2	5	500уе
Пистолеты-пулемёты	5d4 (3d6)	до	1	2	20	200уе
Тяжелые Пистолеты-пулемёты	6d4 (4d6)	до	2	2	10	500уе
Штурмовые винтовки	8d4 (5d6)	нет	2	1	30	1 000уе
Снайперские винтовки	8d4 (3d10)	нет	2	1	5	1 000уе
Пулемёты	8d4 (4d6)	нет	2	1	100	5 000уе
Дробовики	3d10	нет	2	1	2x3	500уе
Гранотомёты	2d20	нет	1	1	2	2 000уе
Ракетомёты	5d10	нет	2	1	1	5 000уе
Архаичное ОДБ	5d6	обычно нет	2	1	—	от 10уе до 15 000уе
Оружие с самонаведением	5d4 (3d6)	обычно да	1 - 0	1	1	5 000уе

Тип брони	Штрафы	ОС	Цена в уе
Нет брони	—	ВОС	10
Лёгкая	—	10	100
Средняя	-1 СКО, РЕА и ЛВК до минимум 1	15	500
Тяжелая	-3 РЕА и ЛВК до минимум 1 -3 СКО, если ТЕЛ менее 8 (мин. 1)	18	2 500
Титаническая	-6 СКО, РЕА и ЛВК или 5 ОЗ	25	20 000
Активная	Может убить соседа	—	500
Пуленепробиваемый щит	Всегда занимает 1 руку	0 ОС, 20 ПЗ	100

Тип оружия	Вплотную (0)	Близкое (0-6)	Средняя (7-25)	Дальняя (26-50)	Очень дальняя (51-250)	Сверх дальняя (251+...)
Пистолеты	10	13	17	20	30	—
ПП	10	13	15	17	30	—
ШВ и ПУЛ	15	20	17	15	20	30
СВ	15	30	20	17	15	17
ДР	10	15	17	20	25	30
ГМ	10	15	17	20	25	—
РМ	0	20	15	17	20	30
А-ОДБ	10	13	15	17	30	—
ОСМ	Проверки не требуется					

Врожденная ОС = ТЕЛО/3 (округ. вниз, не менее 1)
СКО = ЛВК.
СКА в ББ = ЛВК/3 (округ. вверх).



Тип ОББ	Урон	Скрыть?	Штраф к СКА	Цена
Очень лёгкое	1d3	До	+1	10
Лёгкое	1d6	До	0	50
Среднее	2d6	Нет	-1	50
Тяжелое	3d6	Нет	-2	100
Очень Тяжелое	4d6	Нет	-2	500
Сверхтяжелое	5d6	Тобз за ним можно скрыть	-3, и требует ТЕЛ 12 и более	1000

ТЕЛО (БИ)	>2	3-5	6-8	9-12	13-15
Урон	1d6	2d6	3d6	4d6	5d6

Вид укрытия	Тонк.	Сред.	Тол.
Дерево	5	10	15
Сталь	20	30	40
Бетон	15	20	25
Кирпичная стена	10	15	20
Автомобильная дверь	10	15	—
Пуленепробиваемое стекло		20	
Обычное стекло		1	
Перевёрнутый стол	5	10	—
Всякий мусор, строительное бетно, перегородки из фанеры и прочее	—	10	15

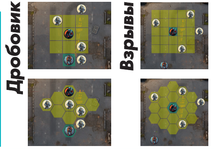
Бой

Инициатива — РЕА + 2d6 + модификаторы

Действие:

- Совершить действие
- Отложить действие
- Совершить Атаку
- Переместиться (можно делить)

Передать ход следующему по инициативе



Дальний бой

Прицельное попадание
Урон в голову удваивает урон, прошедший сквозь ОС шлема.
Урон в оружие снижает его Очки качества на 20.
Урон в руку заставляет выпустить все предметы, которые находились в этой руке.

Одиночный выстрел
Совери проверку на попадание, при попадании нанести соответствующий урон.

Стрельба вслепую
Требует 10 патронов. **Дальний Бой СЛ18**. Каждая цель, которая до следующего хода пересекает эту линию, получает 2d4, умноженные на количество единиц в результате выше СЛ проверки. Укрытия на этой линии также получают урон.

Автоматический огонь
2d6 + Дальний Бой + ТЕЛО по таблице Автоматического огня, умножь разницу между СЛ и результатом. Множитель не может быть больше 5.

Стрельба по-македонски
Нужно 2 ОБД, Максимум 20 метров. +3СЛ к каждому следующему выстрелу. Урон с обоих. Если у 1 из оружий есть отрицательный модификатор на попадание, то он налагается на проверку для обоих оружий, положительные модификаторы от модулей не игнорируются, но и не складываются.

Тип	-0	0-6	7-25	26-50	51-250	251-...
ПП	15	17	20	25	30	Экс. Успех, множитель = 3
ШВ	15	20	17	20	25	30
ПУЛ	25	20	17	17	20	30

Автоогонь

Удача и Неудача

Если на 1 из кубов выпала 6, сделай бросок 1d4 и добавь его результат к проверке и **получи ОО**.

Если на любом из d6 выпала 1, то это провал. Брось кубик 1d4, добавь к результату 1 и вычти из результата броска.

Если тебе одновременно выпало и 6 и 1 просто сложи эти значения, как обычно.

Успех и Провал

Если на кубиках выпало две 6, то перебрасывать кубики не нужно. Максимально возможный успех проверки.

Если на обоих кубиках выпало по 1, то второй бросок не требуется. Максимально возможный провал проверки.

Очки Удачи

Персонаж может навсегда уничтожить своё очко удачи, чтобы отменить Критический провал в своей проверке навыка до уровня успеха.

Все игроки за столом могут добровольно общим решением сжечь по 1 очку Удачи каждый, чтобы отменить провал одного из них после подведения итогов проверки персонажа. **Если все игроки сожгут по 2 очка, то это приведёт к критическому успеху.**

Персонаж с 0 Удачей полностью игнорирует критические успехи.

У всех живых НИП, в т.ч. животных, Удача всегда равна 1.

Очко Удачи позволяет выполнить повторный бросок *любого результата,* связанного с этим персонажем и выбрать результат на усмотрение персонажа.

Состояния и среда

Ослеплен / Ослеплен
(Сопротивление пыткам СЛ18) персонаж не может совершать Действий, СКО = 1 в течение 1d6 раундов от начало **его** следующего хода

Сбит с ног
(Действие «Прийти в себя») В этом состоянии нельзя делать никакие другие действия, кроме как «Прийти в себя».

Обездвижен
Персонаж не могут ни передвигаться, ни предпринимать какие-либо действия.

Падает
(Импланты и снаряжение) Падение с высоты более 50 метров заканчится для смертью.
Если две кибернуги — 20 метров без урона, выше 1d6 за каждые 2 метра. Атлетика СЛ17, чтобы избежать «Перелома ноги».
Если >1 нога мясная — 10 метров без урона, выше 1d6 за каждые 2 метра. Гарантированный «Перелом ноги». Атлетика СЛ17, чтобы избежать второго.

Электричество
5d6 урона, но броня может защитить от него.

Горение
(Действие) Урон от огня каждый ход в начале хода горящего увеличивается на стартовый урон и наносится непосредственно в ПЗ. Если горит транспорт, то урон поступает напрямую в его ОСП.

Интенсивность	Пример	Урон
Слабая	Зажигательный патрон, пиротехника, горящий стул	2
Сильная	Коктейль Молотова, горящее топливо, лесной пожар, горящий автомобиль	4
Смертельная	Термит, напалм, раскалённое железо, лава	6

Радиация
(Всегда имеет последствия) Если персонаж попадает в зону сильной радиации, считается, что он Смертельно горит.

Стресс
(ВОЛЯ + 2d6, СЛ11) Брось столько d6, на сколько <11 результат. Результат = ПЧ. Удача и критические провалы в этой проверке не работают.

Недосып
Теряешь 1d6 Разума. Если на второй и далее день при этом бросок выпадает 6 — смерть.
Если сон в не оборудованном месте — Выживание СЛ15 +2 за каждый день сна в таких условиях. При провале 1d6 из правил выше.
Если потом выспался, восстанови 1d4 Разума.

Базовая СЛ

Тип	Описание	СЛ
Мелочь	Мимо обидка не промахнувшись	10
Ерунда	100 раз так делал	14
Только учусь	Начал серьезно осваивать дело	17
Профессионал	Имеет большой опыт в этом	19
Выполнимо	Задача для лучших из профессионалов	22
Сложно	Без помощи вряд ли выйдет такое	27
Невыносимо	Лучше пойти другой способ для задачи	30
Невозможно	Только единицы способны на такое, нужна подготовка, планирование и удача.	35

Примеры модификаторов

Описание	СЛ
Есть инструмент и огромный опыт для этого	-5
Происходит вместе, созданном для такой работы	-4
Очень хорошо подготовился и знает, что произойдёт	-3
Окружающая среда никак не мешает этому	-2
Кто-то помогает в этом действии	-1
Неудобная позиция	+1
Нет нужного инструмента	+2
Не выспался, пьян или переживает силный стресс	+3
Песчаная или снежная буря мешает сделать это	+4
Вокруг взрывы, враги, землетрясение и назначивает навязчивый кредитный сценилист	+5

Наградой может быть Ролевые очки, Очки удачи, Деньги, предметы и Репутация.

Не забывай о них!

Сёрфинг

Проверка отправки программ против устройств:
2d6 + Версия Деки против **1d10 Мастера**

Против живых целей:
Профессия Белого или **Чёрного Сёрфера + Сет. Технология + 2d6 + Версия Деки**

против

Кибербезопасность + Технология + 2d6, если это случайный человек

или

Профессия Белого или Чёрного Сёрфера + Сет. Технология + 2d6 + Версия Деки защищающегося Сёрфера
Атакующему всегда нужно превзойти защищающегося.

Деки:

Версия — сколько дней назад было обновлено ПО.
Память — слоты для программ.
ОЗУ — количество доступных сетевых действий.
Сетка — насколько пространств от сёрфера работает дека.

Название	Память	ОЗУ	Сетка	Цена в уе
Кибердека для школьника	2	2	3	100
Newby-серия	4	3	4	500
Стандарт-сериес	5	3	5	5 000
Стандарт-сериес+	5	3	6	7 000
Sasing 160x ultra Pear 14 pro Wolfvacn designed limited edition	5	4	6	10 000
Wn-Holm Glorious Super Series XS15 Moc Pro Limited	5	5	7	50 000

2d6	Травма	Описание
2	Инородное тело	Передвижение на 4+ пространств наносит 10 урона.
3	Сотрясение мозга	-4 ко всем действиям. Штроф спасброска +2
4	Повреждённый глаз	-4 ко всем проверкам зрения, в том числе дальним атакам.
5	Потеря глаза	Слеп на 1 глаз. -6 к проверкам зрения. Штроф спасброска +2
6	Травма шеи	Штроф спасброска +1
7	Перелом шеи	Обездвижен Штроф спасброска +4
8	Оторванное ухо	-4 к проверкам внимательности, использующих слух.
9	Травма трахеи	Не можешь говорить. Штроф спасброска +1
10	Повреждение слуха	Потеря слуха. Штроф спасброска +2
11	Сломанная челюсть	Не можешь говорить. Чтобы вправить — Первая помощь СЛ 15. Штроф спасброска +1
12	Оторванная челюсть	Не можешь говорить. Теряешь 15 бонусного урона. Штроф спасброска +4 и +5 к запугиванию.

КРИТИЧЕСКИЕ ТРАВМЫ ГОЛОВЫ ТЕЛА

Терпеть или бежать?

Если ПЗ 5 или ниже, то 1d10:

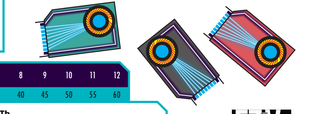
1-2 — сбежать в панике;

3-5 — он постарается наговнить персонажам, а затем спешно и тихо скрыться;

5-8 — стиснув зубы он продолжит бой, но в свой следующий ход еще раз 1d10

9-10 — будет биться до самого конца изо всех сил.

2d6	Травма	Описание
2	Перелом руки	Всё, что ты было в этой руке теперь на земле.
3	Перелом ноги	СКО получает штроф -4. Сбит с ног.
4	Перелом ребра	Передвижение на 2+ пространств наносит 5 урона.
5	Травма позвоночника	Всё что может цель — уйти за укрытие. Штроф спасброска +1
6	Перелом позвоночника	Обездвижен. Штроф спасброска +2
7	Отделение ноги	СКО получает штроф -8. Сбит с ног. Штроф спасброска +1
8	Отделение руки	Теперь этой рукой нельзя пользоваться. Штроф спасброска +1
9	Инородный предмет	Передвижение на 2+ пространств наносит 5 урона.
10	Оторванная кисть	Теперь этой кистью нельзя пользоваться. Штроф спасброска +1
11	Раздробленная кисть	Всё, что было в руке теперь на земле.
12	Разрыв лёгкого	Штроф спасброска +1



Уровень	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Очков Опыта	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60

Действия в сети:

Включить устройство
Включает устройство, которое было выключено.

Выдернуть устройство
Удалить устройство из Сети.

Дать команду
Дать команду ИИ, который чем-то управляет.

Нырнуть
Скрывает Кильватер на весь раунд, наносит 1d4 ПО.

Объединить в одно
Объединить 2 одинаковых уст-ва в 1 кильватер для общего управления.

Отключить устройство
Отключает устройство, оставляя его в Сети.

Поселить ИИ
Поселить свой ИИ в устройство и бесплатно дать одну четкую краткую команду. ИИ имеет сумму навыков 13.

Симуляция бурной деятельности
Устройство создаёт вид своей активной деятельности, вызывая или не вызывая подозрений.

Управлять
После использования «Марионетки», позволяет управлять устройством в физическом мире.

Отключить устройство
Отключает устройство, оставляя его в Сети.

//Запустить процесс

