



EZY: CYBER





Тип ОДБ	Урон	Скрыть?	# рук	СКА	Магазин	Цена в уе
Лёгкие Пистолеты	4d4 (2d6)	да	1	2	6	100уе
Обычные пистолеты	5d4 (3d6)	да	1	2	9	200уе
Крупнокалиберные пистолеты	6d4 (4d6)	да	1	2	5	500уе
Пистолеты-пулемёты	5d4 (3d6)	да	1	2	20	200уе
Тяжелые Пистолеты-пулемёты	6d4 (4d6)	да	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 (6d6)	нет	2	1	100	5 000уе
Дробовики	3d10	нет	2	1	2x3	500уе
Гранатомёты	2d20	нет	1	1	2	2 000уе
Ракетометы	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	18	2 500
Титаническая	-3 СКО, если ТЕЛ менее 8 (мин. 1)	25	20 000
Активная	Может убить соседа	—	500
Пуленепробиваемый щит	Всегда занимает 1 руку	0 ОС, 20 ПЗ	100

Тип оружия	Вплотную (0)	Близкая (0-6)	Средняя (7-25)	Дальняя (26-50)	Очень дальняя (51-250)	Сверх далёкая (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	Проверка 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	Да	+1	10
Лёгкое	1d6	Да	0	50
Среднее	2d6	Нет	-1	50
Тяжелое	3d6	Нет	-2	100
Очень Тяжелое	4d6	Нет	-2	500
Сверхтяжелое	5d6	Тебя за ним можно скрыть	-3, и требует ТЕЛ 12 и более	1000

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

Вид укрытия	Тон.	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	
Перевернутый стол	5	10	—
Всякий мусор, строительная пена, перегородки из фанеры и прочее	—	10	15

Бой

Инициатива — РЕА + 2d6 + модификаторы

Действие:

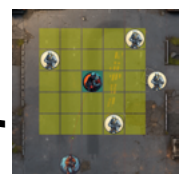
- Совершить действие
- Отложить действие
- Совершить Атаку
- Переместиться (можно делить)

Передать ход следующему по инициативе

Дробовик



Взрывы



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

Соверши проверку на попадание, при попадании нанести соответствующий урон.

Стрельба вслепую

Требуется 10 патронов. **Дальний Боя 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 ОДБ, Максимум 20 метров.

+6СЛ к каждому выстрелу. Урон с обоих.

Если у 1 из оружия есть отрицательный модификатор на попадание, то он налагается на проверку для обоих оружия, 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 00**.

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

Оглушен / Слеплен

(Сопrotивление пыткам СЛ18) персонаж не может совершать Действий, СКО = 1 в течение 1d6 раундов от начала его следующего хода

Сбит с ног

(Действия «Прийти в себя») В этом состоянии нельзя делать никакие другие действия, кроме как «Прийти в себя».

Обездвижен

Персонаж не может ни передвигаться, ни предпринимать какие-либо действия.

Падает

(Импланты и снаряжение) Падение с высоты более 50 метров закончится для смертью.

Если две киберноги — 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.

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

Не забывай о них!

Стресс

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

Недосып

Теряешь 1d6 Разума. Если на второй и далее день при этом броске 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 ободка не промахиваюсь	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 найти 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 сильный стресс	+3
Песчаная или снежная буря мешает сделать это	+4
Вокруг взрывы, враги, землетрясение и названивает навязчивый кредитный сципиалист	+5

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 100x ultra Pear 14 pro Wulvacon designed limited edition	5	4	6	10 000
Wn-Holm Glorious Super Series XS15 Mac Pro Limited	5	5	7	50 000

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.

КРИТИЧЕСКИЕ ТРАВМЫ

ГОЛОВЫ

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

ТЕЛА

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

Терпеть или бежать?

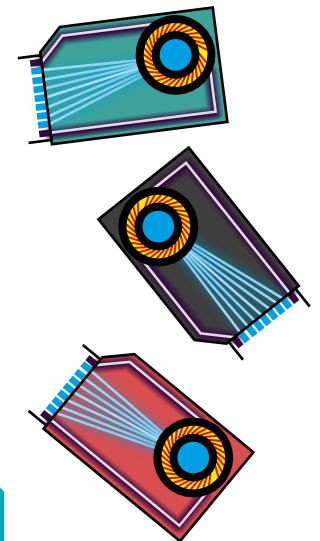
Если ПЗ болванчика 5 или ниже, то 1d10:

1-2 — сбежать в панике;

3-5 — он постарается наговорить 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.



ОФИЦИАЛЬНАЯ ГРУППА

// ЗАПУСТИТЬ ПРОЦЕСС