## Прицельные атаки

| Штраф | Цель |
|---|---|
| *-20* | Торс, Рама |
| *-40* | Руки, Ноги, Шины |
| *-60* | Голова, Пах, Двигатель, Экипированный предмет |

## Таблица Прицельных атак

| Число | Часть тела | Урон | Эффект |
|---|---|---|---|
| ***1*** | *Голова* | 25 | Ошеломлён на один ход |
| ***2 - 5*** | *Торс* | 10 | Сбит с ног |
| ***6 - 9*** | *Рука / Нога* | 15 | Игнорируется 10 ПУ при попадании |
| ***10*** | *Пах* | 25 | 10 Кровотечения |
| **Число** | **Часть транспорта и эффект** | | |
| ***1 - 2*** | *Рама* | Игнорируется 10 ПУ при попадании | |
| ***3 - 4*** | *Шины* | 20 Чистого урона Транспорту | |
| ***5 - 6*** | *Двигатель* | ОД Транспорта -2 на его следующем ходу; суммируется до половины всех ОД Транспорта | |

## Движение

| Тип | Описание |
|---|---|
| *Ходьба* | Движение на 5 футов стоит 1 ОД Стоя, 2 ОД Сидя и 4 ОД Лёжа. |
| *Бег* | Движение на 10 футов стоит 1 ОД. Бегун и тот, кто его атакует, получают -25 к Шансу попадания до конца хода Бегуна. «Скрытность» -25. Бежать можно только Стоя. |

## Штрафы окружающей среды

| Эффект окружения | Штраф к Шансу попадания |
|---|---|
| *Туман / Яркий свет / Радиационная буря* | -50 |
| *Сильный туман / Пыльная буря / Сильная буря* | -70 |
| *Ночь / Мощный яркий свет* | -100 |
| *Полная темнота / Ослепляющий яркий свет* | -150 |

## Дальность оружия

| Дальность | Штраф |
|---|---|
| *Базовая (до 1x)* | 0 |
| *Средняя (1.1 - 2x)* | -25 |
| *Большая (2.1 - 3x)* | -50 |
| *Экстремальная (3.1 - 4x)* | -100 |
| *Невозможная (4.1 - 5x)* | -150 |

## Местность

| Сложность | Стоимость Ходьбы |
|---|---|
| *Обычная* | 1 ОД за 5 футов |
| *Непростая* | 2 ОД за 5 футов |
| *Высокая* | 4 ОД за 5 футов |

## Таблица Критов

| Число | Результат Критического Успеха |
|---|---|
| ***1*** | Сбит с ног. |
| ***2*** | Вы игнорируете Пластину. Одиночная атака или Очередь: бросьте 1d10 по таблице Прицельных атак (Транспорт: 1d6 по его таблице). Прицельная атака: цель также Сбита с ног. |
| ***3*** | Вместо удвоения Крит. урона утройте его. |
| ***4*** | 20 Чистого урона. |
| ***5*** | 10 Кровотечения. Транспорт: эффект №4. |
| ***6*** | Игнорируйте весь ПУ и всё СУ. |
| ***7*** | Ошеломлён на 1d4+1 ходов. Транспорт: эффект №3. |
| ***8*** | Оглушён на 1d4+1 ходов. Транспорт: эффект №3. |
| ***9*** | Увечье. Транспорт: эффект №10. |
| ***10*** | Вместо удвоения Крит. урона утройте его и игнорируйте весь ПУ и всё СУ. |

| Число | Результат Критического Провала |
|---|---|
| ***1*** | Вы промахиваетесь. |
| ***2 - 3*** | Вы Сбиты с ног. |
| ***4*** | 20 Чистого урона. |
| ***5*** | Увечье. |
| ***6*** | Вы Ошеломлены на один ход. |
| ***7 - 8*** | Вы роняете предмет. Если к нему не применимо Состояние или он прикреплён, вы получаете урон, предназначенный цели; если у предмета есть радиус, он срабатывает с центром на вас. |
| ***9*** | Предмет в руках теряет Состояние. Если оно к нему не применимо, вы получаете урон, предназначенный цели; Взрывчатка срабатывает с центром на вас. |
| ***10*** | Вы Оглушены на один ход. |

## Очередь

| Тип Очереди | Штраф | Попадания | Расход боеприпасов |
|---|---|---|---|
| *Дуплет* | -20 | 2 | 2 |
| *Спрей* | -40 | 3 | 5 |
| *Ливень* | -60 | 5 | 9 |
| *Шквал* | -80 | 6 | 12 |

*Только Дуплет:* Луки, Энергетическое оружие, Пистолеты, Револьверы, Винтовки, Дробовики.
*Все типы:* Штурмовые винтовки, Пулемёты, Миниганы, ПП.

## Положения

| Тип | Эффект |
|---|---|
| *Стоя* | Ваше естественное положение. |
| *Сидя* | +10 к Шансу попадания для всего оружия дальнего боя, кроме Артиллерии и Тяжёлых пушек. Рукопашные атаки и атаки Холодным оружием по вам получают +10 к Шансу попадания. |
| *Лёжа* | +25 к Шансу попадания для всего оружия дальнего боя, кроме Артиллерии, Луков и Тяжёлых пушек. Рукопашные атаки и атаки Холодным оружием по вам получают +25 к Шансу попадания. |

## Эффекты

| Эффект | Описание |
|---|---|
| *Кровотечение* | Чистый урон в начале вашего хода, пока оно длится SPECIAL -3. Из двух Кровотечений остаётся более сильное. Снимается действием «Стабилизация» или мгновенно лечащим предметом. |
| *Горение* | Чистый урон в начале вашего хода. Снимается действием «Стабилизация», погружением в воду, огнетушителем и т. п. |
| *Увечье* | Все действия стоят на 1 ОД больше. Снимается только «Медициной», Химикатами или Смесями. ТР зарядов (до долгого отдыха): свободным действием игнорировать Увечье один ход; нельзя при Истощении. |
| *Ошеломление* | -50 ко всем навыкам, нельзя Бежать. В конце своего хода — проверка ИНТ, успех снимает. |
| *Сбит с ног* | Общий КБ вдвое меньше, нельзя совершать действия перемещения. Снимается действием «Подъём». Сбит с ног и Оглушён: общий КБ 0. Боеготовность, Оборона и Уклонение прерываются. |
| *Импульс* | Предметы на Энергетических боеприпасах и Транспорт с Двигателем отключаются до конца эффекта (незаряженные предметы не затронуты). 60 секунд подряд — предмет ломается. Транспорт на время эффекта считается с 0 ОЗ. |
| *Оглушение* | Общий КБ вдвое меньше, нельзя действовать, говорить и двигаться; бонусы и штрафы Положения не действуют; проверки автоматически провалены, кроме выхода из Оглушения и испытаний против смерти. В конце своего хода — проверка ВЫН, успех снимает. |

## Выслеживание

| Особенности местности | Штраф |
|---|---|
| *Мягкий песок или снег* | -10 |
| *Грязь или трава* | -25 |
| *Камень и бетон* | -50 |
| *Буря* | -75 |
| *Каждый день с ухода цели* | -10 |
| *Очевидный кровавый след* | +25 |

## Объекты

| Объект окружения | ОЗ | КБ |
|---|---|---|
| *Деревянная дверь* | 10 | 5 |
| *Металлическая дверь* | 50 | 10 |
| *Металлическая бочка* | 20 | 20 |
| *Дверь бункера* | 2000 | 50 |
| *Деревянный забор 5×5×0.5 фт* | 25 | 10 |
| *Металлический забор 5×5×0.5 фт* | 100 | 25 |
| *Бетонная стена 5×5×5 фт* | 500 | 50 |

## Путешествие

| Скорость | Мили | Эффекты |
|---|---|---|
| *Медленная* | 10 | +2 к ВСП, +25 к «Наблюдательности», «Скрытности» и «Выживанию» |
| *Нормальная* | 20 | - |
| *Быстрая* | 30 | -2 к ВСП, -25 к «Наблюдательности», «Скрытности» и «Выживанию» |

## Таблица штрафов

| Сложность | d100 | d10 |
|---|---|---|
| *Легко* | +20 | +2 |
| *Умеренно легко* | 0 | 0 |
| *Умеренно непросто* | -20 | -2 |
| *Непросто* | -40 | -4 |
| *Умеренно тяжело* | -60 | -6 |
| *Тяжело* | -80 | -8 |
| *Очень тяжело* | -100 | -10 |
| *Почти невозможно* | -120 | -12 |
| *Невероятно* | -140 | -14 |
| *Невозможно* | -160 | -16 |
| *Как???* | -180 | -18 |

## Истощение

| Кол-во | Эффекты |
|---|---|
| *1* | Все навыки -25, SPECIAL -1 |
| *2* | SPECIAL -2 |
| *3* | Навыки поддержки -50, SPECIAL -1 |
| *4* | Боевые навыки -50, SPECIAL -1 |
| *5* | Все навыки -25, SPECIAL -2 |
| *6* | Все действия требуют на 1 ОД больше |
| *7* | Макс. ОЗ уменьшены вдвое |
| *8* | Смерть |

## Добыча еды и воды

| Доступность | Штраф | Уравнение добычи |
|---|---|---|
| *Обильная (тропический лес)* | -25 | 1d6+(УДЧ/2) |
| *Обычная (лесная долина)* | -50 | 1d4+(УДЧ/3) |
| *Скудная (пустыня / заброшенный город)* | -75 | 1d2+(УДЧ/4) |

## Питание

| Размер | Порции |
|---|---|
| *Малый* | 1 |
| *Средний* | 2 |
| *Большой* | 3 |
| *Огромный* | 4 |
| *Гигантский* | 5 |

## Зоны радиации

| Зона | Рады в час |
|---|---|
| *Крошечная* | 5 - 20 |
| *Малая* | 20 - 100 |
| *Средняя* | 100 - 300 |
| *Высокая* | 300 - 400 |
| *Экстремальная* | 400 - 1000 |
| *Ничейная земля* | 1000 - 5000 |

## Крафт

| Редкость | Штраф | Разбор, ч |
|---|---|---|
| *Обычная* | -50 | 1 |
| *Необычная* | -75 | 2 |
| *Редкая* | -100 | 3 |
| *Радикальная* | -125 | 4 |
| *Атомная* | -150 | 5 |

## Урон Транспорта

| Тип транспорта | Кость |
|---|---|
| *Легковесный* | 1d6 |
| *Гражданский, Морской* | 1d8 |
| *Тяжёлый, Лёгкий воздушный* | 1d10 |
| *БТР, Военный* | 1d12 |
| *Тяжёлый воздушный, Танк* | 1d20 |

## Макс. Костей

| Транспорт | Кости |
|---|---|
| *Воздушный, наземный, морской* | 20 |
| *Только Низкая и Средняя скорость* | 10 |
| *Только Низкая скорость или 5 миль/ч* | 5 |

## Местность для Транспорта

| Местность для путешествия | Штраф | Эффект при провале |
|---|---|---|
| *Дождь, снег* | -30 | 1d20+10 Чистого урона |
| *Бурные моря, густой лес* | -50 | 2d20+25 Чистого урона |
| *Горы, гроза* | -70 | 5d10+35 Чистого урона |

## Действия в Транспорте за ОД

| Действие | Описание |
|---|---|
| *Начать / остановить* | 6 ОД. Только за ОД Водителя. |
| *Мягкое торможение* | 2 ОД. Только на Низкой скорости. |
| *Жёсткое торможение* | 4 ОД. На Средней и Высокой скорости, ещё 20 футов в направлении движения. Не в воздухе. |
| *Поворот* | 2 ОД каждый раз: на 45, 90 или 180 градусов. |
| *Поменяться местами* | 3 ОД; смена Водителя 5 ОД. ОД персонажа, а не Транспорта. |
| *Низкая скорость* | 10 футов за 1 ОД (10 миль/ч). |
| *Средняя скорость* | 40 футов за 1 ОД (40 миль/ч). «Вождение» -25, Шанс попадания -25 из Транспорта и по нему, уйти с пути: ЛОВ -2. |
| *Высокая скорость* | 80 футов за 1 ОД (80 миль/ч). «Вождение» -50, Шанс попадания -50, уйти с пути: ЛОВ -4. |
| *Воздушная скорость* | 200 футов за 1 ОД (200 миль/ч). «Вождение» -50, Шанс попадания -50, ЛОВ -4. |
| *Высокая воздушная скорость* | 400 футов за 1 ОД (400 миль/ч). «Вождение» -75, Шанс попадания -50, ЛОВ -6. |

## Основные покупки

| Покупка | Цена | Покупка | Цена | Покупка | Цена |
|---|---|---|---|---|---|
| *Вода* | | *Пиво* | 10 | *Тип питания (порция в день)* | |
| *Грязная* | 4 | *Вино* | 30 | *Бедный (100 Радов)* | 4 |
| *Кипячёная* | 5 | *Консервы* | 20 | *Средний (25 Радов)* | 6 |
| *Очищенная* | 10 | *Целебный порошок* | 15 | *Богатый* | 13 |
| *Мясо, 1 фнт* | | *Антирадин* | 240 | *Отель (комната на ночь)* | |
| *Приготовленное* | 5 | *Стимулятор* | 230 | *Мотель* | 50 |
| *Сушёное* | 4 | | | *Отель* | 100 |
| *Сырое (Defcon 5)* | 2 | | | *Шикарный отель* | 250 |

## Основные действия за ОД

**Помощь**

2 ОД, союзник рядом с вами, он не может сойти со своего места ради бонуса. Раз в ход.

**Принять удар**

2 ОД, вне своего хода: принять удар, направленный в союзника рядом с вами. КБ и Шанс попадания игнорируются. Нельзя при Крит. успехе. Скрытная атака: только если вы знаете о нападающем.

**Смена Положения**

2 ОД в положение Лёжа, 1 ОД в положения Сидя или Стоя.

**Карабканье**

Бросок СИЛ -2. Провал: Сбит с ног. Успех: 2 ОД за 5 футов в любом направлении. Каждый свой ход снова СИЛ -2, провал: падение и Сбит с ног. Нельзя: Оборона, Уклонение, Бег.

**Оборона**

2 ОД, дважды в ход: все атаки по вам получают -20 к Шансу попадания до вашего следующего хода. Применяется и к Транспорту, который вы ведёте. Стоимость нельзя понизить.

**Уклонение**
1 ОД (до 5) со своего следующего хода: КБ +5 до начала следующего хода, повторить до него нельзя. Применяется и к Транспорту. При Внезапном нападении застигнутые врасплох Уклоняться не могут.

**Отступление**
3 ОД. Избегаете всех Атак по возможности до конца вашего хода.

**Экипировать / сменить предмет**
2 ОД: достать из инвентаря, убрать, взять у согласного союзника или 1 предмет / 5 боеприпасов в пределах 5 футов. 1 ОД: уронить предмет. Использовать предмет в руке: 2 ОД. Карманная кража (и обратная): 3 ОД.

**Взаимодействие с окружением**
2 ОД: открыть или закрыть дверь / окно, перелезть препятствие выше половины вашего роста (но ниже роста). Большому протиснуться в 5 футов: 2 ОД, +2 за каждый размер выше. Массивная дверь: 4 ОД.

**Фокусировка**
2 ОД: +10 к Шансу попадания для одного Броска атаки, или игнорировать до -10 штрафа, или ПУ -3. Объявляется до броска, можно несколько раз; не для Боеготовности.

**Подъём**
Из Сбит с ног: Стоя 4 ОД, Сидя 3 ОД, Лёжа 2 ОД. 2 ОД: помочь подняться в положение Стоя.

**Прыжок в высоту**
3 ОД: вверх на СИЛ/2 футов (минимум 6 дюймов). Если карабкаетесь: ЛОВ -2, провал: падение и Сбит с ног. Считается действием перемещения.

**Прыжок в длину**
4 ОД: 10 футов по прямой. За каждые 5 футов дальше ЛОВ -2, до 30 футов. Провал: половина дистанции и Сбит с ног. Считается действием перемещения.

**Реагирование**
Вне своего хода, из ОД следующего хода: малое 2 ОД, большое 4 ОД. Не заменяет атаки, движение, Боеготовность и т. п.

**Перезарядка**
2 ОД, если у предмета не указано иное.

**Ощущение / Уход в скрытность**
2 ОД. Ощущение: раз в ход. Уход в скрытность: раз в раунд, не на виду у противников. Бег нарушает «Скрытность».

**Установка**
5 ОД. Штраф за Очередь вдвое меньше. Нельзя Верхом.

**Стабилизация**
4 ОД, цель рядом. Из Комы: «Медицина» -50 (Роботы: «Инженерия» -50), успех: 1 ОЗ и Без сознания на час. Без проверки (себе тоже): снять Кровотечение или Горение. Без проверки, цели рядом: снять Ошеломление, Оглушение или Без сознания. Один эффект за действие.

## Памятка

**Зависимость и Выздоровление**
Раз в 24 часа на каждую Зависимость: короткий отдых и проверка ВЫН. Зависимость: штраф Шанса Привыкания; Болезнь: штраф указан в ней. Успех: +1 к Порогу. Приём Расходника обнуляет прогресс Зависимости, прогресс Выздоровления не сбрасывается.

**Помощь**
SPECIAL +2, навыки +25 (у помогающего минимум 50 в этом навыке). Несколько помощников бонус не увеличивают.

**Короткий и долгий отдых**
Короткий: 30 минут, лечит ВЫН + (Уровень/2). Долгий: 8 часов, не чаще раза в 12 часов, из них до 2 часов можно не спать. Восстанавливает все ОЗ и СУ.

**Критический Успех**
Весь урон удваивается, кроме Чистого и урона Прицельной атаки. Эффект: 1d10 по Таблице Критов.

**Расчёт урона**
При попадании бросьте урон. Сначала вычтите ПУ для этого типа урона (со всеми снижениями ПУ). Остаток вычитается из СУ, при СУ 0 — из ОЗ.

**Парная атака**
ОД наибольшей из двух стоимостей +1, Парная Прицельная и Парная Очередь +2. -40 к Шансу попадания, ШК +5 на каждый Бросок атаки, дальность дальнобойного оружия вдвое меньше. Бонусы Сидя и Лёжа не действуют. Минимум 3 ОД, Парная Прицельная / Очередь — 4 ОД. Прицельная — только Холодным оружием.

**Падение и Отбрасывание**
За каждые 10 футов: ЛОВ -1 (нарастает). Провал: 1d10+10 Нормального урона за каждые 10 футов, ПУ игнорируется, Сбит с ног; от 30 футов ещё и Увечье. Успех: урон вдвое меньше. В Экзоскелете считать каждые 250 футов. Прыжок с Транспорта: то же, но за каждые 10 миль/ч (40 миль/ч = 4d10+40).

**Окружение**
+15 к Шансу попадания всем Боевым навыкам, когда двое и больше союзников рядом с одним противником. За каждого союзника рядом с целью: СИЛ +1 к проверкам против неё.

**Импровизированное оружие**
*Навык:* «Холодное оружие». *Тип урона:* Нормальный.
*Одноручное* Мин. СИЛ 1, О: 3, П: 4, урон 1d4+3, дальность 5 футов.
*Двуручное* Мин. СИЛ 3, О: 4, П: 5, урон 2d4+4, дальность 5 футов (длинное: 10).

**Интенсивная и Экстремальная погода**
*Интенсивная:* каждый час проверка ВЫН. Провал: 1d20+5 Чистого урона, успех: половина. *Экстремальная:* каждый час ВЫН -2. Провал: 1 Истощение, успех: 1d10+5 Чистого урона. Каждый провал увеличивает штраф на -1; штраф сбрасывается через час вне такой погоды.

**Проверки при крафте**
Провал первой проверки: теряются все материалы. Провал следующей: потеряно только время.
*Обычное, Необычное, Редкое:* на половине времени и в конце.
*Радикальное, Атомное:* каждую четверть времени.

**Ремонт предметов**
Час работы, половина материалов для крафта, штраф по редкости уменьшается на 25. Провал: предмет и материалы Уничтожены.

**Повышение уровня**
После долгого отдыха: Макс. ОЗ +(3 + ВЫН), Роботы +8; все ОУ восстанавливаются; очки навыков; затем перк, если положен.

**Лутинг и Торговля**
*Лутинг:* УДЧ. *Торговля:* ХАР или УДЧ.

**Спецприёмы Холодного оружия и Рукопашного боя**
ОД Одиночной атаки +1, минимум 2. Прицельный СП: +2, минимум 3. Рукопашные СП с элементом Ручной: 4 ОД. Роботы не могут проводить СП Ногами.

**Бой верхом**
-50 к Шансу попадания оружием дальнего боя, -25 Холодным оружием и Рукопашным боем (к их Плоскому урону + СИЛ Существа). Только положение Стоя. Сесть или слезть: 4 ОД.

**Продажа и покупка**
*Идеальный:* продажа 50%. *Сломанный:* продажа 10%, покупка 50%.

**Радиация**
Каждые 24 часа теряете 10 Радов. За каждый Уровень радиации: Истощение +1 (кроме последнего).

**Боевые навыки**
*Навыки Ближнего боя:* Холодное оружие, Метание, Рукопашный бой.
*Навыки Дальнего боя:* Стрельба из лука, Тяжёлое оружие, Энергетическое оружие, Лёгкое оружие.

**Навыки поддержки**
*Ремесленные:* Кузнечное дело, Химия, Компьютеры, Медицина, Инженерия, Оружейное дело.
*Социальные:* Красноречие, Обман, Проницательность, Запугивание.
*Вспомогательные:* Азартные игры, История, Наблюдательность, Вождение, Ловкость рук, Скрытность, Выживание.

**Проверки SPECIAL и навыков**
Назовите штраф, примените бонусы и штрафы, бросьте кость. Успех: результат не выше итогового значения (0 или больше при вычитании броска). Отрицательный результат: провал.

**Скрытная атака**
Игнорирует КБ цели. Очередь: только первый выстрел. Раз в раунд.

**Внезапное нападение**
Все на принимающей стороне проходят проверку ИНТ -4. Успех: у них есть ход во Внезапном нападении.

**Порядок хода**
Лечение со временем срабатывает первым, затем урон эффектов, таких как Горение и Кровотечение. Эффекты с длительностью кончаются на последнем её ходу. Урон идёт в алфавитном порядке типов: Взр, Л, Н, Ог, Пл, Чистый, Яд.

**Типы атак**
*Одиночная:* минимум 2 ОД.
*Прицельная:* минимум 3 ОД. ШК +10. Урон таблицы — после ПУ, Крит. успех его не удваивает.
*Очередь:* минимум 3 ОД. Один Бросок атаки, Плоский урон вдвое меньше. При Установке штраф за Очередь вдвое меньше. Оружие, которому доступна только Очередь, бьёт наивысшим типом.

**Метание**
К дальности +5 футов за каждое очко СИЛ; предел: Экстремальная дальность. Для невзрывчатых предметов — ОД самого предмета, им доступны Одиночная и Прицельная атаки. Парное Метание: дальность вдвое меньше. Урон зависит от предмета.
*Одной рукой* О: 3, дальность 25 футов.
*Двумя руками* О: 4, дальность 10 футов.

**Урон Транспорта**
За каждые 10 футов к цели +1 Кость Урона, тип Нормальный. Плоский урон равен милям в час, минимум 10. Урон 25% Макс. ОЗ и больше: цель получает Увечье. Уйти с пути: проверка ЛОВ, свободное действие.