

## КАРМА

Карма	Бонус или пенальти
+1000 и более	Все хорошие события происходят в первую очередь с тем, у кого карма самая высокая в группе и при том она выше +1000
+500 и более	Раз в день персонаж может сделать два броска вместо одного и выбрать из двух бросков, тот вариант, который захочет
+250 и более	Раз в день персонаж может перебросить кость и должен принять тот результат, который получится при втором броске
+100 и более	Раз в день персонаж может «Взять 10» при ЛЮБОЙ проверке навыка, даже в бою.
от +99 до -99	Никаких особых эффектов
-100 и менее	Раз в день +2 к атаке, но тот же бонус получает следующий, кто по нему будет стрелять.
-250 и менее	Раз в день повреждения +2 (заявляет до броска на повреждения), но этот же бонус получит тот, кто попадет по нему в следующий раз.
-500 и менее	Раз в день Критический шанс +2, но этот же бонус тому, кто будет атаковать его в следующий раз.
-1000 и менее	Все неприятные события в первую очередь происходят с тем, у кого самая низкая карма и при том она ниже -1000.

## МОДИФИКАЦИЯ СИЛЫ УДАРА

ТС	Повр	ТС	Повр
1	1к2-1	11	2к8
2	1	12	1к8+1к10
3	1к2	13	1к20
4	1к3	14	1к20+1к2
5	1к4	15	1к20+1к4
6	1к6	16	1к20+1к6
7	1к8	17	1к20+1к8
8	1к10	18	1к20+1к10
9	1к12	19	1к20+1к12
10	1к6+1к8	20	2к12+1к10

## ПЕНАЛЬТИ ХИТОВ ОРУЖИЯ

Хиты	Пенальти	Шанс заклинивания
5	+1	0
4	0	0
3	-1	2
2	-3	2-3
1	-6	2-5
0-	*	Оружие ломается

## БЕГ ПО ПЕРЕСЕЧЕННОЙ МЕСТНОСТИ

Тип поверхности	Сложн.
Ровная, без препятствий (футбольное поле)	5
Незначительные неровности, скользкая	10
Каменистое плато, очень редкий лес	15
Лес, лед, крутой склон	20
Густой лес, древние руины	25
Сплошь неровности, неустойчивая поверхность	30
Болота, джунгли	35

## МОДИФИКАТОРЫ РАЗМЕРА СУЩЕСТВ

Размер и пример существа	Движение
Крошечное (гигантский муравей, крыса)	8 ОД за метр
Миниатюрный (малый радскорпион)	4 ОД за метр
Малый (геко, собака)	2 ОД за метр
Средний (человек)	1 ОД за метр
Большой (Супермутант, брахмин)	1 ОД за метр
Огромный (автомобиль, бегемот *)	1 ОД за 2 метра
Гигантский (автобус или слон *)	1 ОД за 4 метра
Титанический (дирижабль, диплодок *)	1 ОД за 8 метров

## МЕТАНИЕ

Дальность	1	2	3	4	5	6	7	8
КЗ	5	10	15	20	25	30	35	40

## ЛОКАЦИИ ПОВТОРНОГО ПОПАДАНИЯ (ДЛЯ ГУМАНОИДОВ)

Было	Куда попала эта пуля (кидается 1к6)
Голова	1-2 голова, 3 левая рука, 4 правая рука, 5-6 торс
Торс	1-2 торс, 3 живот, 4 пр. рука, 5 лев. рука, 6 голова
Живот	1-2 живот, 3-4 торс, 5 правая нога, 6 левая нога
Рука	1-2 эта же рука, 3-4 торс, 5 другая рука, 6 голова
Нога	1-3 эта же нога, 4 живот, 5-6 другая нога

## (ДЛЯ ЖИВОТНЫХ И ТВАРЕЙ)

Было	Куда попала эта пуля (кидается 1к6)
Голова	1-2 голова, 3 правая передняя лапа (крыло), 4 левая передняя лапа (крыло), 5-6 торс
Торс	1-2 торс, 3 живот, 4 пр. передняя лапа (крыло), 5 левая передняя лапа (крыло), 6 голова
Живот	1-2 живот, 3 торс, 4 хвост, 5 правая задняя нога, 6 левая задняя нога
Крыло	1-2 это же крыло, 3 торс, 4 живот, 5 другое крыло, 6 голова
Передняя лапа	1-2 эта же лапа, 3 торс, 4 живот, 5 другая передняя лапа, 6 голова
Задняя лапа	1-3 эта же лапа, 4 живот, 5-6 другая задняя лапа
Хвост	1-3 хвост, 4 правая задняя лапа, 5 левая задняя лапа, 6 живот

Выбранная точка стрельбы (по гуманоидам)	Пенальти
Верхняя часть тела (1к6 = 1 – живот, 2-3 торс, 4 – правая рука, 5 – левая рука, 6 – голова)	-2
Нижняя часть тела (1к6 = 1-2 левая нога, 3-4 правая нога, 5 – живот, 6 – торс)	-2
Левая верхняя часть тела (1к6 = 1-2 голова, 3-4 левая рука, 5-6 торс), промах на 1 – в лев. ногу	-4
Правая верхняя часть тела (1к6 = 1-2 голова, 3-4 прав. рука, 5-6 торс), промах на 1 – в прав. ногу	-4
По ногам (1к6 = 1-3 левая нога, 4-6 правая нога), промах на 1 – в живот	-4
Голова/плечи (1к6 = 1-2 голова, 3-4 торс, 5 правая рука, 6 левая рука), промах на 1 – живот	-4
В ногу (При промахе на 1 или 2 – другая нога, при промахе на 3 – попадание в живот)	-7
В торс (При промахе на 1 – в голову, на 2 – в живот, на 3 – в руку)	-7
В живот (При промахе на 1 – в торс, на 2-3 – в ногу, на 4 – в руку)	-10
В руку (При промахе на 1 и 2 – в торс, на 3 – в живот, на 4 – в другую руку)	-10
В голову (При промахе на 1 и 2 – в торс, 3 и 4 – в руку)	-10

## СЛУЧАЙНЫЕ ВСТРЕЧИ

1к20	Встреча
1-4	Враги или бандиты
5	Торговец или караван
6-9	Местные жители или мелкое поселение
10	Стихийное событие
11	Другие путешественники
12	Требуется помощь
13	Интересная находка
14-17	Агрессивные животные или чудовища
18	По выбору Мастера
19	Особое событие
20	Двойная встреча. Бросьте дважды, игнорируя 19 и 20

## ПРИВЫКАНИЕ

+/-	Значение
-4	Принципиально новое оружие (ранее такого не видел). До -2 поднимается после первого попадания в цель.
-2	Едва знаком. До -1 после двух успешных попаданий по цели.
-1	Осваивается. До 0 поднимается после 4х попаданий.
0	Стандартный уровень. До +1 поднимается после 2 лично убитых врагов из этого оружия.
+1	Умелый. До +2 надо лично застрелить 4х из этого ствола.
+2	Профи. До +3 надо 8 личных жертв.
+3	Эксперт. До +4 надо 15 личных жертв из этого оружия.
+4	Мастер. Выше некуда.

### ТАБЛИЦА ПОПАДАНИЙ:

1d10	Гуманоид	Животное или Тварь
1	Правая нога	Правая передняя лапа/крыло
2	Правая нога	Левая передняя лапа/крыло
3	Левая нога	Правая задняя лапа (или хвост)
4	Левая нога	Левая задняя лапа (или хвост)
5	Живот	Хвост
6-7	Торс	Живот
8	Левая рука	Торс
9	Правая рука	Торс
10	Голова	Голова

### ПОРАЖЕНИЕ: НОГА

1	Ранение ноги, нельзя бежать
2-3	Ранение ноги, 2/3 скорости
4-6	Поврежден доспех. Нога повреждена, 1/2 хода. Если доспеха нет – см. 7-10.
7-10	Перелом кости бедра или голени, 1/3 хода, штраф -4 к броскам от болевого шока
11-15	Перелом ноги, нет хода, действия с штрафом -4 к броскам
16+	Нога отстрелена, нет хода и атак, кровотечение

### ПОРАЖЕНИЕ: ЖИВОТ

1	Ранение живота, -1 ко всем броскам
2-3	Ранение живота, оглушение на 1 раунд, 2/3 хода
4-6	Поврежден доспех, ранение живота, оглушение на 1к4 раунда, 1/2 хода; если нет доспеха – см. 7-10
7-10	Поврежден живот, кровотечение, 1/2 хода, штраф -4
11-15	Поврежден живот, 0 хитов, кровотечение
16+	Живот разворочен, немедленная смерть

### ПОРАЖЕНИЕ: ТОРС

1	Ранение торса, -1 ко всем броскам
2-3	Ранение в торс, оглушение на 1 раунд, 1/2 хода
4-6	Поврежден доспех, ранение торса, штраф -2 к броскам. Если нет доспеха – см. 7-10
7-10	Торс поврежден, кровотечение, 1/2 хода, штраф -4
11-15	Торс разворочен, падение в 0 хитов, кровотечение
16+	Торс разворочен, немедленная смерть

### ПОРАЖЕНИЕ: РУКА

1	Ранение руки, несомое бросается
2-3	Ранение руки, все, что в руке – бросается, штраф -2 к действиям этой рукой
4-6	Поврежден доспех, повреждение руки, штраф -4 при действиях этой рукой, что в руке – бросается. Если нет доспеха – см. 7-10.
7-10	Перелом руки, оглушение на 1 раунд, бросаются все, что в руках. Нет действий данной рукой.
11-15	Рука разворочена, 2/3 хода от боли, нет действий данной рукой
16+	Рука отстрелена, нет хода и атак, кровотечение

### ПОРАЖЕНИЕ: ГОЛОВА

1	Ранение головы, оглушение на 1d3 раунда
2-3	Лицо повреждено, штраф -4 к атаке и Восприятию, оглушение на 1d3 раунда.
4-6	Поврежден шлем (доспех). Повреждение головы, оглушение на 1d6 раундов, Штраф -4 ко всем броскам. Если нет шлема – см. 7-10.
7-10	Пробита голова, 0 хитов, кровотечение
11-15	Череп пробит, 0 хитов, ИН, ВС, ХР падают вдвое, кровотечение
16+	Пробита голова, немедленная смерть

### ПОРАЖЕНИЕ: ХВОСТ

1	Ранение кончика хвоста, любой несомый в нем предмет роняется, штраф -2 к атакам хвостом
2-3	Повреждение хвоста, нет атак хвостом; 1/3 хода, если хвост используется для перемещений
4-6	Повреждение хвоста, потеря атак хвостом; 1/2 хода, если хвост используется для перемещений
7-10	Хвост перебит, оглушение на 1d3 раунда, нет атак хвостом, 1/2 хода, если хвост нужен для перемещений и штраф -4 к атакам
11-15	Хвост разворочен, болевой шок на 1d3 раунда, 1/2 хода, штраф -2 к броскам; нет хода и атак, если хвост нужен для перемещений
16+	Хвост отстрелен, оглушение на 1d6 раундов, нет хода и атак, 0 хитов, кровотечение

### ПОРАЖЕНИЕ ВЗРЫВОМ (ПОРАЖАЕТСЯ ВСЕ ТЕЛО)

1	Легкая контузия – до своего следующего действия не получает бонус к КЗ от Ловкости
2-3	Множественные легкие ранения, -1 от всех бросков
4-6	Поврежден доспех, 1/2 хода, много ранений, штраф -2 к броскам. Если нет доспеха – см. 7-10
7-10	Повреждения тела и конечностей. Оглушен на 1к6 раундов, 1/2 хода, штраф к броскам -4
11-15	Контузия. Повреждения всего тела, нет хода и атак, оглушение на 1к6 ходов, ИН, ВС, ХР -2, кровотечение.
16-22	Тяжелые повреждения корпуса и головы, 0 хитов, кровотечение, ИН, ВС, ХР падают вдвое
23+	Разорван на клочки. Немедленная смерть

### ПОРАЖЕНИЕ УДАРОМ (ПОРАЖАЕТСЯ ВСЕ ТЕЛО)

1	Легкий ушиб, оглушение на 1 раунд
2-3	Множественные ушибы, -1 от всех бросков
4-6	Поврежден доспех, 1/2 хода, множество ран и ушибов, штраф -2 к броскам. Если нет доспеха – см. 7-10
7-10	Трещины в костях. Оглушение на 1к6 ходов, 1/2 хода, штраф к броскам -4
11-15	Несколько переломов, нет хода и атак, оглушение на 1к6 ходов, кровотечение.
16-22	Тяжелые переломы, в том числе черепа, 0 хитов, кровотечение, ИН, ВС, ХР падают вдвое
23+	Переломы, не совместимые с жизнью. Немедленная смерть

### ПОРАЖЕНИЕ ОГНЕМ (ПОРАЖЕНИЯ ВСЕГО ТЕЛА)

1	Легкие ожоги, -1 от всех бросков за счет боли
2-3	Ожоги тела, -2 к броскам
4-6	Поврежден доспех, ожоги тела и конечностей, 1/2 хода, штраф -2. Если нет доспеха – см. 7-10.
7-10	Тяжелые ожоги тела и конечностей, 1/3 хода, штраф -4
11-15	Тяжелые ожоги всего тела – нет хода и атак, без помощи смерть через 1к4 часа
16-22	Проженные внутренние органы, 0 хитов, кровотечения
23+	Сожжен заживо. Немедленная смерть.

### ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ОШИБОК

- Взрыв Оружия** – такая неприятность может случиться с взрывчатой и энергетическим оружием (обычное оружие просто рассыпается). Наносит 2d10 повреждений взрывом.
- Саморанение** – вы порезались ножом или прострелили себе ногу. Наносятся обычные повреждения.
- Оружие ломается** – оружие сломалось. Огнестрельное оружие заклинило и потеряло хит, прочее потеряло 2 хита.
- Потеря патронов** – магазин оружия поврежден, патроны испорчены или вся обойма разрядилась в воздух. Использование этой обоймы или патронов невозможно. Если деретесь оружием ближнего боя – см. «3»
- Оружие заклинило или застряло** – надо смазывать свой пистолет! Требуется срочный ремонт (сложность 15). Если вы дрались оружием ближнего боя, вы его просто уронили.
- Вы поскользнулись и упали.** Находясь на земле, вы не получаете модификаторов к Классу Защиты от Ловкости. Если уже лежал – см. 5
- Упавшее оружие** – по какой-то причине оружие выскользнуло из ваших рук и упало к ногам.
- Замешкался!** Получаете штраф -2 к атаке и КЗ до конца вашего следующего хода.
- Потеря Инициативы!** Теряете все оставшиеся Очки Действия этого раунда.
- Обычный промах.** Ничего страшного. Продолжайте.