

## Экипировка

### Общие тэги:

*прочность X*

## Броня и защитная экипировка

### Тэги брони

*Обычный X1, Лазер X2, Огонь X3, Плазма X4, Взрыв X5, Электр X6* – типы защиты брони, т.е. она блокирует X урона такого типа (просто вычитайте это значение из урона, когда вам его наносят). Если урон смешанный, то берется наименьшее значение брони. В описании брони ее защитные свойства представлены так:

об X1, лаз X2, огонь X3, плазма X4, взрыв X5, электр X6

*Силовая броня* (бонус к силе X1, потребление X2) – эта высокотехнологическая броня требует специальной подготовки для ее ношения. Она оснащена экзоскелетом и сервоприводами, что в сумме дает + X1 к Силе, пока ее носишь (но не более 18). Она также увеличивает кость урона персонажа на один шаг (из к6 в к8, из к8 в к10 и т.д.). Силовая броня питается от ядерных батарей. Ей требуется X2 зарядов для 1 дня работы.

### **Примеры готовой брони:**

Кожаная куртка — об 1, лаз 0, огонь 0, плазма 0, взрыв 0, электр 0, вес 1

Кожаная броня — об 2, лаз 0, огонь 1, плазма 0, взрыв 0, электр 0, вес 2

Металлическая броня — об 3, лаз 3, огонь 2, плазма 2, взрыв 2, электр 0, вес 4

Боевая броня — об 4, лаз 4, огонь 3, плазма 3, взрыв 3, электр 2, вес 3

Силовая броня T-51b — об 5, лаз 6, огонь 5, плазма 4, взрыв 6, электр 4, силовая броня (бонус к силе 2, потребление 1), вес 5 (вес 3, когда одета)

Улучшенная силовая броня Анклава — об 6, лаз 6, огонь 6, плазма 6, взрыв 6, электр 5, силовая броня (бонус к силе 3, потребление 2), вес 6 (вес 3, когда одета)

## Оружие

### Тэги урона

$b(2kX)$  – нужно кинуть два  $kX$  и взять большее из 2-х значений

$kX+kX$  — нужно кинуть два  $kX$  и применить полученные результаты последовательно, но отдельно (например вычесть значение брони цели из каждого броска урона)

*Обычный, Лазер, Огонь, Плазма, Взрыв, Электр* – типы урона, одно оружие может иметь несколько типов урона. Например, шиш-кебаб имеет тэги урона *Обычный* и *Огонь*.

*Длительный эффект (яд, огонь, ...)* — оружие с этим тэгом наносит накладывает негативный длительный эффект на цель в силу каких-то особенностей (отравляет, поджигает, шокирует, оглушает, ослепляет и т.д.)

### Тэги оружия:

*Перезарядка* – после выстрела из этого оружия, его нужно перезарядить и это требует некоторого времени. Несколько секунд обычно достаточно.

*Медленная перезарядка* – то же, что перезарядка, но из-за особенностей конструкции на это нужно больше времени. Может потребоваться 10 секунд или даже больше.

*Магазин X* – магазин оружия вмещает  $X$  зарядов (обычно 1 или 2). Записывай во время боя, когда вычеркиваешь боеприпасы для оружия (ход «Стреляй»). Если зарядов в магазине не осталось, то его нужно сменить и это требует времени.

*Быстрая/медленная смена магазина* - если смена магазина быстрая, то это занимает пару секунд (аналогично *перезарядке*), если смена медленная – то это требует больше времени (аналогично *медленной перезарядке*).

*Стрельба очередью (X)* – когда, делаешь ход «Стреляй», используя оружия с таким тэгом, можешь заявить атаку очередью, до бросков на успех, после этого скажи, сколько зарядов боеприпасов ты тратишь (ты можешь назвать не более количества зарядов в магазине, не менее 1 и не более  $X$ ) и выбери:

- стрелять в одну цель – нанеси ей столько раз свой урон, сколько потратил боеприпасов + 1 (урон наносится отдельно как при  $kX+kX$ , т.е. из каждого броска урона вычитается броня цели и другие

модификаторы)

- стрелять в несколько целей, стоящих рядом (уточни у ДМа, кто стоит рядом с кем) – порази столько целей, сколько боеприпасов потратил + 1

После делаешь ход «Стреляй», согласно правилам. Помни, что ты не можешь выбрать опцию «потратить боеприпасы», если в магазине твоего оружия не осталось зарядов из-за траты боеприпасов на стрельбу очередью.

Пример: странник Джек вооружен пистолетом-пулеметом 10-мм и стреляет в пару бандитов, бегущих на него с ножами. Джек заявляет, что стреляет очередью. Он тратит 1 заряд 10-мм пуль (в магазине у него остается всего один заряд). Он хочет попасть сразу в двоих бандитов. ДМ подтверждает, что бандиты бегут рядом и это возможно. И Джек делает ход «Стреляй» - его результат 8. Он выбирает потратить еще 1 заряд 10-мм пуль - теперь его обойма пуста и ее нужно будет сменить. Он выбрасывает на урон по первому бандиту 5, а на урон по 2-му бандиту выпадает только 2. Итого, Джек делает затяжную очередь по бегущим бандитам, один из них падает с простреленной головой, но второй, не смотря на полученные раны, добегае до Джека – придется с ним сразиться врукопашную.

*Стрельба только очередью (X)* – то же, что и *Стрельба очередью (X)*, но оружие с этим тэгом стреляет только очередью (т.е. всегда нужно тратить боеприпасы на ход «Стреляй»).

### Без оружия

Зависит от кости урона персонажа.

Ключевые характеристики: Сила, Вносливость

### Оружие ближнего боя

Зависит от кости урона персонажа.

Ключевые характеристики: Сила, Выносливость

### Взрывчатка

Ключевые характеристики: Восприятие, Сила

### **Конструктор взрывчатки:**

Выбери тип:

Граната — к10, средняя дистанция, зона, вес 1

Бомба — 2к6, зона, вес 2

Выбери подтип:

Осколочная (тип урона обычный), Плазма, Ядовитая (не наносит урон, но имеет длительный эффект — отравление на 1к6), Светошумовая (не наносит урон, но имеет длительный эффект — ослепление), Дымовая (не наносит урон, но зону ставит дымовую завесу в зоне)

Выбери тип детонатора:

Запал, Таймер, Контакт, Пульт

### **Примеры готовой взрывчатки:**

Осколочная граната — граната, таймер, осколочная

Плазменная мина — бомба, плазма, контакт

### **Конструктор оружия**

Тэги типов оружия:

*Легкое* — ключевые характеристики Ловкость, Восприятие

*Тяжелое* — ключевые характеристики Сила, Выносливость

*Энерго* — ключевые характеристики Восприятие, Интеллект

Тэги категорий оружия:

*Пистолет* (к6, близкая дистанция, одноручное, магазин 1, быстрая смена магазина, вес 1, прочность 3) — использует боеприпасы для пистолетов; примеры оружия: пистолет/маузер 9мм, пистолет 10мм, револьвер магнум, дезерт игл, пп 9мм, пп 10мм, пп .45 (томми-ган), пп Н&К

*Винтовка* (к8, дальняя дистанция, двуручное, перезарядка, вес 2, прочность 5) — использует боеприпасы для винтовки; примеры оружия: охотничье ружье, штурмовая винтовка, АК, снайперская винтовка

*Пулемет* (к10, средняя дистанция, двуручное, стрельба только очередью (2), магазин 3, медленная смена магазина (лента), вес 4, прочность 5) — использует боеприпасы для пулемета; примеры оружия: миниган, легкий пулемет

*Дробовик* (к4+к4, ближняя дистанция, двуручное, перезарядка, вес 2, прочность 5) — использует боеприпасы для дробовика; примеры оружия: обрез,

двустволка, боевой дробовик, панкор джекхаммер

*Гранатомет (к12, дальняя дистанция, зона, двуручное, перезарядка, вес 3, прочность 5)* — тип урона Взрыв; использует боеприпасы для гранатомета; примеры оружия: ручной гранатомет, барабанный гранатомет, ракетница

*Огнемет (к6, ближняя дистанция, двуручное, длительный эффект (огонь 1к6, паника), стрельба очередью (3), магазин 4, медленная смена магазина, вес 4, прочность 5)* — тип урона Огонь; использует топливо для огнемета; примеры оружия: боевой огнемет, испепелитель

### Тэги принципа работы оружия:

*Гаусс оружие* - тип урона Обычный; Бронебойность 4, использует микроядерные батаери (пистолеты) или ядерные батаерии (винтовка, пулемет, дробовик)

*Импульсное оружие* - тип урона Электричество; использует микроядерные батаери (пистолеты) или ядерные батаерии (винтовка, пулемет, дробовик)

*Лазерное оружие* — тип урона Лазер; использует микроядерные батаери (пистолеты) или ядерные батаерии (винтовка, пулемет, дробовик)

*Плазма оружие* - тип урона Плазма; использует микроядерные батаери (пистолеты) или ядерные батаерии (винтовка, пулемет, дробовик)

*Глушитель* — только для легкого оружия, выстрела из оружия почти не слышно

*Оптика* -

### **Примеры готового оружия:**

#### Пистолеты:

10мм пистолет — пистолет, прочность 4

Пустынный орел (Дезерт игл) — пистолет (средняя дистанция), +1 к урону, вес 2

Магнум .44 — пистолет, медленная смена магазина (барабан), +1 к урону

### Пистолеты-пулеметы:

10мм пп — пистолет, стрельба очередью (1), магазин 3, быстрая смена магазина, вес 2

Томмиган — пистолет, двуручное, стрельба очередью (2), магазин 5, медленная смена магазина (барабан), вес 3

### Винтовки и автоматы:

Самопал — винтовка, средняя дистанция, использует патроны для пистолета

Охотничье ружье — винтовка, магазин 1, медленная смена магазина (заражаются по одному)

Штурмовая винтовка — винтовка (средняя дистанция), стрельба очередью (2), магазин 3, быстрая смена магазина, вес 3

Снайперская винтовка — винтовка, магазин 1, оптика, мощное, вес 3

### Дробовики:

Двустволка — дробовик

Боевой дробовик — дробовик, стрельба очередью (1), магазин 2, медленная смена магазина (барабан), вес 3

Панкор Джекхаммер — дробовик, стрельба очередью (2), магазин 2, быстрая смена магазина, вес 3

### Пулеметы:

Легкий пулемет — пулемет, магазин 2, быстрая смена магазина

Миниган — пулемет

Бозар — пулемет, магазин 2, быстрая смена магазина, использует патроны для винтовки, +1 к урону, вес 3

### Энергопистолеты:

Лазерный пистолет — пистолет, лазерное оружие

Гаусс пистолет — пистолет, гаусс оружие

Бластер чужих — пистолет, импульсное оружие, игнорирует любую броню, +кб урона, при стрельбе на 12+ дизентигрирует цель (вместе со всей

экипировкой), использует энергоячейки чужих

### Энегровинтовки:

Лазерная винтовка — винтовка, лазерное оружие, магазин 1, быстрая смена магазина

Туробоплазменная винтовка — винтовка, плазменное оружие, магазин 2, медленная смена магазина, +1 урон, вес 3

### Энергопулеметы:

Лазер гатлинга — пулемет, лазерное оружие