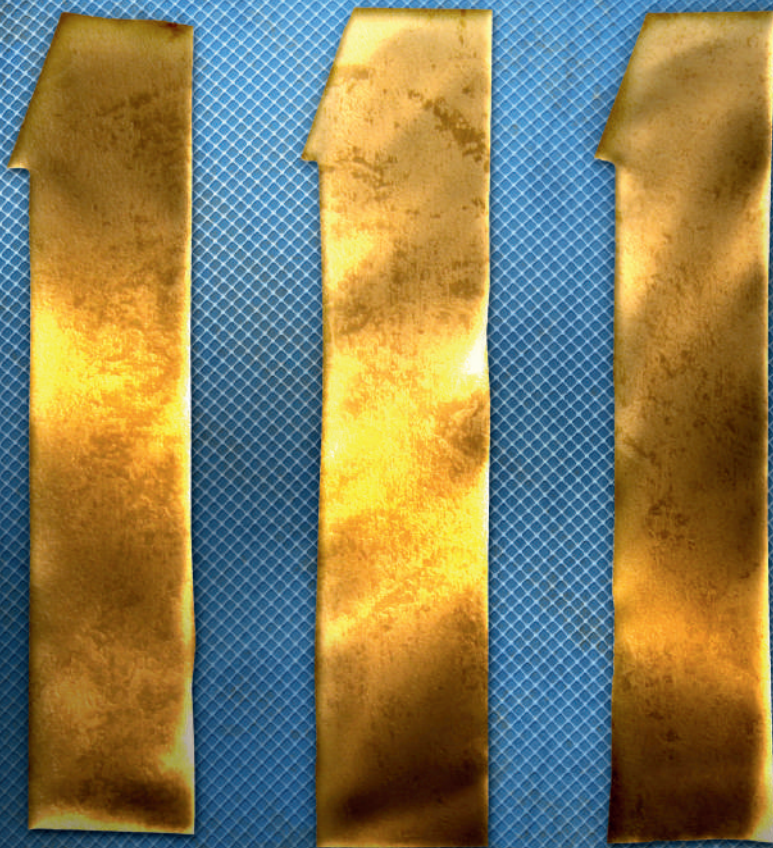


Fallout®

РОЛЬОВА ГРА



ШВИДКИЙ СТАРТ



Bethesda®

MÖDIPHIUS®
ENTERTAINMENT

Головні дизайнери

Нейтан Довделл, Сем Вебб

Дизайн

Вірджинія Пейдж

Автори

Нейтан Довделл, Донатін Фрай,
Сем Вебб

Редакторка

Керол Дернелл

Графічні дизайнери

Мічал Е. Кросс, Том Гатчингс, Стефані Торо

Верстка

Роксана Томпсон, Мічал Е. Кросс

Артдиректор

Сем Вебб

Дизайнер обкладинки

Мічал Е. Кросс

Коректура

Брайс Джонстон, Ейпріл Гілл

Керівники проекту

Джеймс Баррі, Вірджинія Пейдж

Менеджери з виробництва

Петер Грохульський, Сем Вебб

Художнє оформлення — «Bethesda»

Майкл Кочіс, Лора Мертсон
Еміль Пальяруро, Спенсер Вайссер
Джессіка Вільямс, Келвін Ян

«MODIPHIUS ENTERTAINMENT»**Головний креативний директор**

Кріс Бірч

Головна операційна директорка

Ріта Бірч

Генеральний директор

Кемерон Дікс

Керівник продукту

Сем Вебб

Керівник креативного відділу

Джон Вебб

Креативний координатор

Кіран Стріт

Фінансовий контроль

Люк Вулфенден

Менеджер з логістики й виробництва

Петер Грохульський

Артдиректори

Кріс Оберн, Аріель Ореа,
Росіо Мартін Перес

Координатор студії

Росіо Мартін Перес

Фотографія

Фатіма Мартін Перес

Головний 3D-дизайнер

Джонатан Ла Троб-Льюїс

Старші спеціалісти з 3D-дизайну

Колін Грейсон, Крістофер Пісі,
Домінго Діас Фермін

3D-дизайнери

Бен де Босдарі, Джоана Еббот,
Шон Буллоу

Головний графічний дизайнер

Мічал Е. Кросс

Графічні дизайнери

Крістофер Вебб, Марк Вітгінгтон,
Стефані Торо Гуруменді

Продюсер аудіо та відео

Стів Долдрі

Координатор з питань розвитку

Джейсон Інос

Розробники

Ітан Гейвуд, Джоно Грін

Розробник 2k20

Нейтан Довделл

Тестувальники QA

Домінік Вестерленд, Нейтан Перрі,
Саманта Лейдон

Старший проєктний менеджер

Гевін Дейді

Проєктні менеджери

Бен Мондер, Деніел Лейд, Джеймс Баррі

Асистенти проєктних менеджерів

Гаралампос Цакіріс, Матіас Тімм

Операційні менеджери

Бенн Бітон, Джон Вілсон

Директор фабрики

Мартін Джонс

Старший оператор з виробництва

Дрю Кокс

Обслуговування клієнтів**і менеджер по роботі з клієнтами**

Ллойд Г'ян

Оператори виробництва

Алекс Тейлор, Ентоні Морріс,
Девід Гекстолл, Люк Гілл,
Джошуа Фрауд-Сільверстоун,
Майлз Тернер, Томас Булл, Вореке Войзі

Менеджер подій

Грегуар Буабело

Дистрибуція та менеджер по роботі з корпоративними клієнтами

Гарі Мур

Координатор маркетингу

Шон Гокінг

Представник служби підтримки клієнтів

Кріс Данн

Менеджерка інтернет-магазину

Апінья Рамакомуд

Бухгалтерка

Валя Мкртчян

Подяки

Девіду Евансу, усій команді
«Bethesda Softworks»,
усім фанатам «Fallout» і тестувальникам

Modiphius Entertainment Ltd.

2nd Floor, 39 Harwood Rd,
London SW6 4QP, United Kingdom

www.modiphius.net

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ «ГЕЕКАШ»**Керівник проєкту**

Олександр Ручка

Випускова редакторка

Алла Костовська

Координатор проєкту

Володимир Жмуренков

Перекладач

Сергій Уразматов

Редактор

Максим Драч

Дизайн і верстка

Артур Патрихалко

Директор з виробництва

Сергій Водопо'янов

Українське видання © 2024 Geekach • www.geekach.com.ua • Версія файлу 1.02.

© 2024 «Bethesda Softworks LLC». «FALLOUT» і пов'язані логотипи є торговими марками або зареєстрованими торговими марками «ZeniMax Media Inc.» або її афілійованих осіб у США та/або інших країнах. Логотип «Modiphius Entertainment» є торговою маркою «Modiphius Entertainment». Усі права належать відповідним власникам. Авторські права на систему 2k20 та логотипи «Modiphius» належать «Modiphius Entertainment Ltd». 2015–2024. Усі тексти системи 2k20 є власністю «Modiphius Entertainment Ltd». Будь-яке несанкціоноване використання матеріалів, захищених авторським правом, незаконне. Усі згадані назви торгових марок використано як елемент художньої вигадки без порушення будь-яких авторських прав. Це художній твір. Будь-які збіги з реальними людьми та подіями, минулими чи теперішніми, — випадкові і невинні, за винятком людей і подій, згаданих в історичному контексті.

ЗМІСТ

★ Вступ ★ ВІТАЄМО У ... ПУСТЦІ!

Війна. Війна ніколи не змінюється	4
Що потрібно для гри?	6

★ Розділ перший ★ ОСНОВНІ ПРАВИЛА

Настільні рольові ігри	8
Перевірки вмінь	9
Жетони дій	14
Удача	16

★ Розділ другий ★ БІМ

Бойові зіткнення	18
Пошкодження та травми	26
Лікування	27
Середовище	30

★ Розділ третій ★ ЧАСТОТА МАШИН

Акт перший. Ехо в ущелині	34
Акт другий. Похмурий Брід	40
Акт третій. Безперервна стрілянина	47
Готові персонажі	52



Вступ

ВІТАЄМО У... ПУСТЦІ!

ВІЙНА. ВІЙНА НІКОЛИ НЕ ЗМІНЮЄТЬСЯ

Сполучених Штатів Америки більше немає. Запуск усіх ядерних боеголовок світу знищив США назавжди. Подальший апокаліпсис поклав край і Великій війні, і цивілізованому світу. На його місці залишилася Пустка — опромінений ландшафт, поцяткований зруйнованими містами, занепалими цивілізаціями й осередками відчайдушних уцілілих. Там можна зустріти мутованих істот, жакливих звірів і невмирущих гулів. Радіація від вибухів стрімко поширилася. Вона знищила більшу частину рослинного і тваринного світу країни. Все, що не загинуло відразу, опромінило радіація.

Уцілілі намагаються відновити той мізер, що можуть, і врятувати якнайбільше того, що відновити не вдасться. Цивілізація знову пускає коріння. Деякі райони країни досягли рівня стабільності, який навіть можна назвати комфортним, принаймні для багатих і впливових.

Зі зростанням громад почали з'являтися розрізнені угруповання. Кожна фракція прагне йти своїм шляхом, дехто з них значно небезпечніший за інших. Найнебезпечніші, безумовно, рейдери. Вони цінують лише власне життя. Проте, попри все, цивілізація почала розквітати.





У деяких районах Пустки провадиться торгівля, функціонує економіка, навіть є власний уряд. Кожна громада підлаштовує систему управління відповідно до своїх потреб.

Мандрівні торговці зупиняються в кожному місті Пустки, пересуваючись захищеними шляхами. Вони створили нову валюту у формі кришок від пляшок («Кришки»).

Життя в Пустці суворе. Сонце нещадне, радіація інтенсивна. Чиста вода та їжа — рідкість. Більшість уцілілих змушені пристосовуватися до брудної води й опроміненої їжі. Вижити самому надзвичайно складно, але життя в громаді теж сповнене труднощів.

ШВИДКИЙ СТАРТ

У цьому швидкому старті є основні правила гри, задалегідь створені персонажі та стартова пригода «Частота машин». Тут міститься вся інформація, необхідна для початку ваших пригод у Пустці!

ВІТАЄМО У СПІВДРУЖНОСТІ

Початковий сетинг у книзі «**Fallout. Рольова гра**» — Співдружність. Це той самий світ, що й у відеогрі «Fallout 4». Багато локацій, персонажів та особливостей Співдружності в цій книзі представлені з перспективи «початку відеогри». Це чисте полотно, яке ще не зазнало впливу подій чи рішень персонажа у відеогрі. Проте є винятки, і тоді в тексті зазначено, що місце чи персонаж залежать від іншої події. Сетинг представлений так, щоб у вас була свобода досліджувати цей світ і творити у ньому власні історії.



Майстри гри, знайомі зі світом «Fallout», цілком можуть провести гру в інших часових проміжках або в одній з інших пусток, представлених у серії відеоігор.

ЩО ПОТРІБНО ДЛЯ ГРИ?

Вам знадобиться кілька речей перед початком подорожі Пусткою. Зберіть усе перелічене нижче та починайте гру!

ГРАВЦІ ТА МАЙСТЕР ГРИ

Вам знадобиться кілька гравців (рекомендуємо від 3 до 5) та 1 майстер гри. Кожен гравець вибирає персонажа, а разом вони формують групу, яка подорожуватиме радіаційними пустками. Майстер гри буде ведучим. Він грає неігровими персонажами (НІПами), ставить перед гравцями виклики, формує сюжет кампанії та слідкує за дотриманням правил.


ЛИСТИ ПЕРСОНАЖІВ

Кожен гравець має вибрати одного готового персонажа з тих, що представлені у швидкому старті. Ми рекомендуємо заповнювати їх олівцем, бо інформація про вашого персонажа може змінюватися протягом гри. Майстру гри потрібно ознайомитися зі швидким стартом і пригодною перед першою грою, щоб розуміти, що чекає на гравців.

ГРАЛЬНІ КІСТКИ

«Fallout. Рольова гра» використовує 2 типи кісток, які легко знайти в інтернеті чи в ігрових магазинах. Перший — двадцятигранник (к20), а другий — звичайна шестигранна кістка (к6).

Ідеально, якщо кожен гравець буде мати щонайменше дві к20. Якщо ваш запас кісток обмежений, група може обійтися одним набором к20. Вам ніколи не доведеться кидати більш як п'ять к20 одночасно.

Також вам знадобиться щонайменше чотири к6. Коли ці кістки використовують у грі, їх називають «бойові кістки» та надалі позначають символом  у цій книзі. Ми рекомендуємо використовувати спеціальні к6, створені для **рольової гри** «Fallout», які можна придбати на сайті geekach.com.ua чи на сайті наших партнерів modiphius.net. Пояснення символів і значень на гранях цих кісток ви знайдете далі у цій книзі. Замість спеціальних кісток можна використовувати звичайні к6 з цифровими гранями та звіряти результати з таблицею на с. 23.

ЖЕТОНИ, ФІШКИ АБО КРИШКИ

Візьміть якісь невеликі предмети для позначення жетонів дій. Ви можете використовувати покерні фішки, намистини або інші жетони. Якщо хочете повністю зануритися в тематику «Fallout», можете використовувати справжні кришки від пляшок!

Якщо у вас немає нічого підходящого, то просто робіть нотатки. У такому разі рекомендуємо, щоб хтось із гравців стежив за жетонами дій усіх гравців, а майстер гри — за своїми.

ПАПІР І ОЛІВЦІ

Візьміть кілька аркушів паперу й олівці. Олівцями дуже зручно заповнювати листи персонажів. Папір знадобиться, щоб робити нотатки під час ігрових сесій. Це може бути інформація про персонажів, локації чи деталі квестів, які ви дізналися протягом гри. Деякі гравці використовують окремі аркуші й зберігають їх разом з листами персонажів. Інші надають перевагу цифровим нотаткам чи спеціальному записнику для гри.



ОСНОВНІ ПРАВИЛА

НАСТІЛЬНІ РОЛЬОВІ ІГРИ

Граючи в настільну рольову гру, ви разом з **майстром гри (МГ)** й іншими гравцями створюєте спільну історію мандрів через постапокаліптичну Пустку, де мутовані монстри чагують на кожному кроці, а вцілілі вкрай підозріло ставляться до всіх навколо. Ваша група подорожуватиме зруйнованими трасами та занедбаними містечками, виконуватиме завдання та будуватиме поселення, описуючи дії персонажів як імпровізовану історію.

Коли ви хочете чогось досягти в цій історії — використовуйте правила гри, щоб дізнатися, чи вам вдалося.

У будь-якій ситуації, коли успішні дії вашого персонажа не гарантовані, потенційний провал може бути цікавим або над персонажем нависають ризики, пройдіть перевірку **вміння**. Перевірка вміння — це момент у грі, коли для вирішення ігрової ситуації чи конфлікту використовують правила. Після перевірки майстер гри продовжує сцену з огляду на результат ваших дій і може описати, як реагують на це неігрові персонажі чи створіння.

Це вільний режим гри, де кожен гравець може діяти як завгодно і коли завгодно. Внутрішньоігровий час вигаданої історії пливає з логічно виправданою швидкістю, враховуючи дії групи. Коли ви починаєте бій, гра переходить в режим раундів і послідовних ходів. Кожен раунд — це короткий проміжок часу, протягом якого кожен персонаж виконує хід.

Майстер гри

Майстер гри або наглядач — це ще один гравець за столом, який, на відміну від решти, має більше обов'язків. Він керує грою, відіграє ролі неігрових персонажів (НІПів) чи створінь. Також він призначає перевірки вмінь, інтерпретує їхні результати й описує, що відбувається, коли ви досліджуєте Пустку. Його завдання — представити історію, реагувати на дії персонажів гравців і вирішувати, як реагуватимуть неігрові персонажі. Майстри гри також використовують ці основні правила, коли грають за НІПів.



ПЕРЕВІРКИ ВМІНЬ

Перевірка вміння — це спосіб розв'язання дії, яку намагається виконати персонаж. Кидайте кістки, і результат покаже, чого саме ви досягли: успіху, провалу, ускладнення ситуації.

Коли майстер гри призначає перевірку, він просить вибрати характеристику та вміння вашого персонажа, кинути запас від 2 до 5 двадцятигранників (інша назва — к20, які позначають як Хк20, де Х — кількість к20, які ви кидаєте) і здобути більше успіхів, ніж вимагає майстер гри для проходження перевірки.

КИДАННЯ КІСТОК

1. ВИБЕРІТЬ ХАРАКТЕРИСТИКУ + ВМІННЯ. Майстер гри вибирає, які характеристика та вміння з листа вашого персонажа підходять для перевірки. Додайте вибрану характеристику й уміння — це ваше **порогове значення** для кожної к20. Ви можете запропонувати, які **характеристику + вміння** хотіли б застосувати, але остаточне рішення ухвалює майстер гри.

- Ваше порогове значення принесе успіх, якщо на кістці випаде менше або рівне значення. Кожна к20 генерує 1 успіх.

2. ВИЗНАЧТЕ РІВЕНЬ СКЛАДНОСТІ. Майстер гри встановлює **рівень складності** перевірки, зазвичай від 1 до 5. Рівень складності — це кількість успіхів, які потрібно викинути на кістках, проходячи перевірку.

3. КИНЬТЕ ЗАПАС КІСТОК. Зберіть кістки в запас. Ви починаєте з двох к20, але можете купити до 3 додаткових к20, витративши **жетони дій** (див. с. 14). Додавши будь-які додаткові кістки за витрачені жетони дій, киньте весь запас кісток.

4. ПЕРЕВІРТЕ КІЛЬКІСТЬ УСПІХІВ. Кожна к20, на якій випадає менше або таке ж саме значення, як порогове, приносить один успіх. Будь-яка к20, на якій випадає «1» — **критичний успіх**, еквівалентний двом успіхам.

- Кожна к20, на якій випадає «20», створює **ускладнення** (див. с. 11).

Шпаргалка перевірки вміння

Додайте вашу **характеристику + вміння**

Дізнайтеся **рівень складності**

Хочете **купити к20**, витративши жетони дій?

Киньте кістки

Порахуйте успіхи.

Чи вдалося здобути достатньо успіхів для встановленого рівня складності?

Додаткові успіхи стають **жетонами дій**. Можете зберегти їх чи відразу ж витратити.

5. ПОРІВНЯЙТЕ УСПІХИ З РІВНЕМ СКЛАДНОСТІ.

Якщо кількість здобутих успіхів дорівнює або перевищує рівень складності перевірки, то ви її успішно пройшли. Якщо кількість здобутих успіхів менша за рівень складності — ви провалили перевірку.

- Кожен надлишковий успіх перетворюється в жетон дій (див. с. 14).

6. ВИЗНАЧТЕ РЕЗУЛЬТАТ. Майстер гри описує результат.

Якщо перевірка пройшла успішно, ви можете витратити жетони дій, щоб додатково покращити результат. Після цього майстер гри вводить будь-які ускладнення.

Приклад. *Нейту потрібно з'ясувати, чи з Кодсвортом все гаразд, адже він був без догляду протягом 200 років. Його перевірка має рівень складності 1, і він має використовувати ХАР + красномовство (7 + 2 = 9). Гравець Нейта кидає 2к20, перевіряючи результати окремо. На кістках випадає «5» і «19». Позаяк 5 менше за порогове значення Нейта, він здобуває 1 успіх і проходить перевірку. Кодсворт розповідає, як важко було намагатися підтримувати чистоту в будинку протягом двох століть...*



ПОРОГОВЕ ЗНАЧЕННЯ

Коли майстер гри призначає перевірку вміння, виберіть з листа персонажа комбінацію **характеристика + вміння**, яка найкраще підходить ігровій ситуації. Сума відповідних чисел — це порогове значення. Для 1 успіху на к20 має випасти значення, що не перевищує порогове.

УСПІХИ ТА РІВЕНЬ СКЛАДНОСТІ

Рівень складності — кількість успіхів, які потрібно здобути за допомогою кидка к20, щоби пройти перевірку вміння. Для звичайного завдання потрібен тільки 1 успіх. Натомість складне завдання, яке можна виконати лише з належною відвагою та рішучістю, потребує 5 успіхів.

Кожна к20, на якій випало значення, що не перевищує порогове, приносить 1 успіх. Проте критичний успіх на к20 вважають 2 успіхами. Наприклад, якщо у вас порогове значення 10 (складене з комбінації **характеристика (8) + вміння (2)**), кожна к20, на якій випало від «2» до «10», дає 1 успіх. Будь-які к20, на яких випадуть «1», приносять 2 успіхи.

Підрахуйте успіхи й порівняйте їх з рівнем складності. Рівна або більша кількість успіхів означає, що перевірка пройдена. Будь-які надлишкові успіхи, здобуті понад рівень складності, перетворюються на жетони дій (див. с. 14). Жетони дій дають змогу покращити результат перевірки або купити додаткові к20 в майбутніх перевірках.

Приклади рівнів складності

РІВЕНЬ СКЛАДНОСТІ	ПРИКЛАД
0	Збір чуток в поселенні, обшук кімнати в покинутій будівлі.
1	Постріл в мішень з малої дальності, зламування простого замка.
2	Вибиття броньованих дверей, надання медичної допомоги в разі поранення.
3	Визначення невідомого токсину, деактивація робота ззаду.
4	Зламування складного комп'ютера, знешкодження протипіхотної міни.
5	Переконання ворога здатися, постріл в мішень з великої дальності в штормову ніч.

КРИТИЧНІ УСПІХИ

Будь-яка к20, на якій під час перевірки випадає «1», означає критичний успіх. Кожен критичний успіх трактують як 2 успіхи.

Типова характеристика + вміння

На листі персонажа, біля назви вміння, зазначено типову характеристику, пов'язану з відповідним умінням. Деякі перевірки для розрахунку порогового значення передбачають комбінацію типової характеристики + вміння. Проте ви можете запропонувати іншу комбінацію за згодою майстра гри.

Ви можете використовувати **ІНТ + мала зброя**, щоб визначити модель зброї, або **СИЛ + медицина**, щоб вправити на місце вивихнуте плече. Ви завжди можете запропонувати альтернативні комбінації характеристики + вміння для визначення порогового значення, але останнє слово за майстром гри.

УСКЛАДНЕННЯ

Під час проходження перевірки кожна к20, на якій випадає «20», спричиняє ускладнення — нову деталь, яка погіршує ситуацію та з'являється в сцені після завершення перевірки. Ускладнення може спричинити нову проблему — наприклад, заклінула зброя чи зламалася відмичка. А ще може ускладнитися певна перевірка вміння в майбутньому. Наприклад, образа торговця, внаслідок якої майбутні перевірки **ХАР + торгівля** з ним матимуть збільшений на +1 рівень складності. Ускладнення не заважають досягти успіху, але вони вносять щось нове в історію, додаючи випробувань.

Якщо ви разом з майстром гри не можете придумати ускладнення для сцени, майстер натомість може взяти собі 1 жетон дій. У нього буде змога використати цей жетон пізніше для неігрових персонажів та істот.

Приклад. *Маккріді має таємничу хворобу. Його гравець, намагаючись вилікуватися та продовжити рух на північ, отримав ускладнення внаслідок перевірки медицини. Майстер не може придумати ускладнення та запитує групу: «У вас є якісь ідеї?» Гравець Маккріді пропонує: «У нього може бути лихоманка». Майстер гри пристає на цю пропозицію та використовує її. «У тебе болить голова — рівень складності будь-яких інтелектуальних перевірок збільшується на +1, поки ти не вилікуєшся».*

ЗАПАС КІСТОК

Зазвичай ви кидаєте дві к20, порівнюєте результати на кожній окремо з пороговим значенням і рахуєте кількість успіхів. Проте ви можете купити додаткові кістки для перевірки! Витрачаючи жетони дій, ви в змозі купити до 3 кісток к20 для поточної перевірки. Це означає, що ви можете за раз кинути запас із 5к20. Докладніше про жетони дій див. на с. 14.

Приклад. *Кейт має пройти перевірку з рівнем складності 3, щоб викрасти кришки з-під носа викрадачів. У запасі групи є 3 жетони дій. Кейт вирішує витратити всі 3 ЖД, купивши додаткові 2к20. Тепер гравчиня кидатиме 4к20, збільшуючи шанси здобути необхідні 3 успіхи.*

НУЛЬОВИЙ РІВЕНЬ СКЛАДНОСТІ

Деякі перевірки мають нульовий рівень складності. Таланти чи спорядження також можуть знизити рівень складності до 0. Якщо рівень складності перевірки 0, вам не потрібно робити кидок — ваші дії автоматично успішні без ризику отримати ускладнення. Проте якщо ви нічого не кидаєте, то й не отримуєте нові жетони дій.

На розсуд майстра, ви можете зробити кидок проти перевірки з рівнем складності 0. Позаяк складність 0, будь-який успіх перетворюється на нові жетони дій, але ви все одно можете зазнати ускладнень, викинувши «20», як зазвичай. Така перевірка з нульовою складністю корисна, якщо важливо побачити, наскільки успішний ваш персонаж, коли в нього немає шансів на провал.



ПЕРЕВІРКИ ПРОТИСТОЯННЯ

Іноді вам доведеться зіткнутись із ситуаціями, які складні не так через саме завдання, як через те, що хтось намагається перешкодити вашому успіху. У такому разі ви і гравець-суперник (зазвичай майстер гри) кидаєте кістки та порівнюєте результати, щоб визначити переможця.

Коли інший персонаж протистоїть вам під час перевірки, його гравець кидає свій запас к20, додавши до нього куплені к20. Кількість успіхів, які він здобуде, стає рівнем складності вашої перевірки. Потім ви проходите свою перевірку зі щойно визначеним рівнем складності (кількість успіхів кидка суперника). Якщо ви набираєте рівну кількість або більше успіхів, то перемагаєте, а будь-які надлишкові успіхи стають жетонами дій. Якщо ви не набрали достатньої кількості успіхів для подолання складності, то зазнаєте поразки, а ваш суперник може отримати жетони дій.

Приклад. *Паладин Данс намагається схопити кігтя смерті, стримуючи його від наступу на свій загін. Майстер вирішує, що це протистояння, і проходить перевірку за кігтя смерті. Кинувши 2к20, майстер здобуває 3 успіхи, а це означає, що перевірка Данса матиме рівень складності 3. Данс має порогове значення 8, тому його гравець вирішує докупити ще 2к20 за спільні жетони дій із запасу, щоб забезпечити собі необхідну кількість успіхів, і кидає 4к20. Випадає «1», «5», «8» і «18», що означає 4 успіхи! Данс утримує позицію та заробляє 1 ЖД за надлишковий успіх. Якби він викинув «10» замість «1», то програв би на один успіх, а майстер отримав би 1 жетон дій за кігтя смерті.*

Жетони дій і перевірки протистояння

Проходячи перевірки протистояння, суперники спершу витрачають жетони дій, а вже потім роблять кидки. Активний персонаж може витратити жетони дій, щоб додати кістки до запасу (якщо захоче) та кинути їх.

Якщо перевірки протистояння відбуваються між двома персонажами гравців, то для купівлі додаткових к20 обоє гравців мусять згенерувати жетони дій для майстра гри (див. с. 14). Спільний запас групи призначений лише для командних гравців!

Успішно пройшовши перевірку протистояння, ви отримуєте жетони дій, порівнюючи свій результат з результатом суперника. Коли ви кидаєте проти визначеного рівня складності, будь-які надлишкові успіхи приносять вам жетони дій як зазвичай. Гравець, що кидає першим і встановлює складність для суперника, отримує 1 жетон дій за кожен успіх, якого не вистачило супернику для досягнення встановленої кількості успіхів.

Збільшення рівня складності в перевірках протистояння

У звичайній перевірці протистояння передбачається, що єдиним реальним джерелом труднощів є інший персонаж. Проте якщо певні обставини збільшують складність вашої перевірки, то суперник додає це збільшення до своєї суми успіхів.

Якщо певні зовнішні обставини зменшують рівень складності вашої перевірки, то суперник зменшує свою кількість успіхів на цю величину. Уявімо, що суперник намагається до вас підкрастися під покровом пітьми (ця обставина збільшує рівень складності вашої перевірки ПИЛ + виживання на +1). Враховуючи це, ваш суперник додає +1 успіх до свого результату.

ДОПОМОГА

Складні завдання часто виконують завдяки командній роботі. Коли хтось інший проходить перевірку, то ви, за згодою майстра, можете допомогти в цій перевірці. Опишіть, як саме ви допомагаєте, і разом з майстром вирішіть, яку комбінацію характеристики + вміння використати. Це обов'язково має бути та ж сама комбінація, що й в особи, якій ви допомагаєте. Потім киньте 1к20 і додайте здобуті успіхи до принаймні 1 здобутого успіху персонажа, якому ви допомагаєте. Якщо він не здобув жодного успіху, то ви не можете йому допомогти.

Ви не можете купити додаткові к20 для допомоги. Ви можете кинути лише 1к20. Проте цю кістку не враховують в обмеження, яке дає кидати запас максимум 5 кісток за раз.

Допомагаючи, ви можете здобувати критичні успіхи або зазнавати ускладнень як зазвичай.

Приклад. *Пес (якого контролює майстер гри) допомагає Вцілілому знайти ліки. Майстер кидає 1к20 і додає здобуті успіхи до результату гравця, що грає за Вцілілого, за умови, якщо останній здобув хоча б 1 успіх самостійно. Порогове значення Пса — 13. Майстер викидає на 1к20 «5». Це 1 успіх, який додають до 1 успіху Вцілілого. Разом виходить 2 успіхи.*

ГРУПОВІ ПЕРЕВІРКИ

Уявімо, що ви разом скрадаєтеся місцевістю або мандруєте небезпечною територією. Це спільне велике завдання для всієї групи. У такому разі проходять спеціальну допоміжну перевірку. Зазвичай це відбувається, коли рівень складності завдання особливо високий і необхідно, щоб кілька учасників виконали його протягом короткого часу. Спочатку майстер встановлює рівень складності. Потім ви повинні вирішити, хто саме буде проходити перевірку. Решта групи йому допомагатиме.

Лідер групової перевірки кидає звичайний запас кісток: 2к20 плюс 3к20, які він може купити за жетони дій. Усі інші кидають 1к20, використовуючи свої характеристики + вміння. Якщо лідер перевірки здобуває хоча б 1 успіх, то всі, хто допомагають, можуть додати свої успіхи до результату лідера. Якщо кількість накопичених успіхів дорівнює або перевищує рівень складності, група проходить групову перевірку.

Після закінчення перевірки майстер може застосувати зазнані групою ускладнення за випалі «20» на кістках.

Приклад. *Вцілілий разом з Діконом і Силачем допомагають синтам-утікачам почати нове життя. Зараз вони прокрадаються повз групу шукачів синтів. Майстер призначає рівень складності перевірки 4, бо патруль дуже пильний. Дікон найкраще вміє скрадатися, тому він очолює перевірку. Його гравець кидає 2к20 і витрачає 1 жетон дій, щоби збільшити свій запас кісток до 3к20. Вцілілий і Силач кидають по 1к20. Дікон здобув 2 успіхи, Вцілілий — 1 успіх, але гравець Силача провалює кидок. Група здобула 3 успіхи з 4 необхідних. Майстер, описуючи результат перевірки, зазначає, що Силач підняв галас, тож завдання прокрастися повз патруль синтів перетворюється в бойове зіткнення.*

ДІАПАЗОН УСКЛАДНЕНЬ

Зазвичай будь-які кинуті к20, на яких випали «20», проворюють появу ускладнень. Проте деякі дії не просто складні, а й ризиковані. Коли перевірка ризикована, майстер може збільшити діапазон ускладнень. Як наслідок, отримати ускладнення можна не лише через випалу «20». Таблиця діапазонів ускладнень вказує, які значення на к20 провоюватимуть ускладнення за того чи іншого діапазону.

Таблиця діапазонів ускладнень

ДІАПАЗОН УСКЛАДНЕНЬ	УСКЛАДНЕННЯ ВИНИКАЄ НА...	СИТУАЦІЯ
1	20	Звичайна
2	19–20	Ризикована
3	18–20	Загрозлива
4	17–20	Небезпечна
5	16–20	Критична

Успіх за ціну

Якщо ви провалили перевірку, майстер може запропонувати успіх за ціну. У таких ситуаціях ви здійснюєте те, що намагалися за допомогою перевірки вміння. Ви не можете витрачати жетони дій для покращення результату, але натомість майстер змушує вас зазнати одного або декількох ускладнень. Майстер повинен повідомити, скількох ускладнень ви зазнаєте (зазвичай лише 1), а ви можете просто відмовитися, якщо ціна занадто висока.

ЖЕТОНИ ДІЙ

Коли ви порівнюєте здобуті успіхи з рівнем складності завдання, кожен надлишковий успіх перетворюється в жетон дій (ЖД). Наприклад, якщо рівень складності завдання дорівнює 2, а ви здобули 3 успіхи, надлишковий успіх стає 1 жетоном дій.



Жетони дій (ЖД) використовують, щоб отримати додаткові ходи, покращити результати перевірки, скоротити час на перевірку, здобути інформацію про ситуацію або в майбутніх перевірках купити додаткові кістки к20.

Способи витратити жетони дій (ЖД):

- **Купівля к20 (1–6 ЖД).** Купіть додаткові к20 для перевірки перед кидком запасу кісток, але після визначення майстром рівня складності. Ціна збільшується за кожну наступну куплену кістку: перша к20 коштує 1 ЖД, друга — 2, третя — 3. Купити більш як 3 бонусні к20 для однієї перевірки не можна, враховуючи будь-які додаткові к20 від талантів чи рис.
- **Збір інформації (1 ЖД).** Поставте 1 запитання майстру гри про поточну ситуацію на основі вашої перевірки. Майстер має відповісти правдиво, але відповідь може бути неповною.
- **Скорочення часу (2 ЖД).** Жетони дій можуть дати змогу пройти перевірку за менший час, коли це важливо. Витрата 2 ЖД вдвічі скорочує час, необхідний для проходження перевірки.



Способи витратити жетони дій в бою (ЖД):

- **Додаткова другорядна дія (1 ЖД).** Виконайте ще 1 другорядну дію у свій хід. За 1 раунд ви можете виконати лише 2 другорядні дії.
- **Додаткова основна дія (2 ЖД).** Виконайте ще 1 основну дію у свій хід. Будь-яка перевірка вміння, яку ви проходите під час цієї дії, матиме збільшений на +1 рівень складності. За 1 раунд ви можете виконати лише 2 основні дії.
- **Додаткові пошкодження (1–3 ЖД).** За успішну атаку ближнього бою або атаку метальною зброєю ви можете витратити ЖД, щоб додати 1  за кожен витрачений ЖД, максимум до +3  за 3 ЖД.

Ціна бонусних к20

ЗАПАС КІСТОК	БОНУСНІ К20	ЦІНА В ЖД
2к20	–	0
3к20	+1к20	1
4к20	+2к20	3
5к20	+3к20	6

Витратити жетони дій можна до або після кидка кісток. Також кожен варіант описує, коли саме можна витратити жетони дій, щоб скористатися їхнім ефектом. Перед кидком перевірки купують додаткові к20. Після перевірки ви витрачаєте жетони дій, щоб зібрати інформацію, скоротити час, поліпшити якість успіху або виконати додаткову дію.

ЗБЕРЕЖЕННЯ ЖЕТОНІВ ДІЙ

Замість того, щоб відразу ж витратити здобуті жетони дій, їх можна зберегти для групи й використати пізніше. У груповому запасі можна зберігати до 6 ЖД. Будь-хто може використовувати жетони дій з групового запасу.

ЗАПАС ЖЕТОНІВ ДІЙ МАЙСТРА ГРИ

Як і гравці, майстер гри має власний запас ЖД, які він може витратити на дії своїх НІПів. Він починає кожну ігрову сесію з 1 жетоном дій за кожного присутнього гравця. Не існує максимальної кількості жетонів дій, яку майстер може мати у своєму запасі.

Купівля кісток без жетонів дій

Якщо у вас немає жетонів дій, щоб купити к20, ви можете натомість збільшити кількість ЖД у запасі майстра. За кожен жетон дій, який ви хочете витратити у такий спосіб, майстер додає 1 жетон до свого запасу. Він може використати свій запас пізніше для дій і перевірок неігрових персонажів. Ви можете віддати жетони дій майстру лише для купівлі к20; ви не можете використовувати цей метод для інших цілей.





УДАЧА

Удача — одна з характеристик персонажа, а ще вона дає гравцям **очки удачі**. Їх можна витратити, щоб збільшити свої шанси на успіх кількома різними способами. На початку кожної сесії гравці беруть собі очки удачі рівні значенню характеристики УДА. Витратити очки удачі можна як під час вільної гри, так і у свій хід в бою. Далі описано, на що можна витратити очки удачі.

УСМІШКА ДОЛІ

Витратьте 1 очко удачі, щоби ввести в сюжет корисний факт або деталь про ситуацію, в якій опинилися, щось, з чим вам пощастило зіткнутися. Ви можете знайти потрібні предмети або необхідний тип набоїв під час порпання в смітті, знайти ключ від зачинених дверей або підказку до пароля комп'ютера. Майстер може підказати вдалу нагоду для цього або ж гравець самостійно може вибрати слушний момент. Проте останнє слово за майстром, який може накласти вето на озвучені пропозиції або збільшити кількість необхідних очок удачі для цієї ситуації.

ЩАСЛИВИЙ ДЕНЬ

Витратьте 1 очко удачі перед перевіркою вміння, щоб визначити порогове значення за допомогою УДА, а не стандартної характеристики, яка мала б застосовуватися для цієї перевірки. Очевидно, що так слід робити, лише якщо значення вашої УДА вище, ніж значення тієї характеристики.

ВДАЛИЙ МОМЕНТ

Витратьте 1 очко удачі, щоби втрутитися в порядок ініціативи в бойовому зіткненні. На початку раунду або відразу після дії будь-якого іншого персонажа чи істоти ви можете витратити 1 очко удачі, щоб негайно виконати свій хід у цьому раунді. Це вважається вашим звичайним ходом і просто дає вам шанс діяти раніше. Ви не можете цього зробити, якщо вже виконали свій хід цього раунду.



ПАНІ ФОРТУНА

Витратьте 1 очко удачі чи більше, щоби перекинути щойно кинутий запас кісток. Ви можете перекинути 1к20 або до 3 🎲, витративши 1 очко удачі. Можна витратити кілька очок удачі за один кидок. Кожну кістку можна перекинути лише 1 раз. Не можна перекидати кістку, яку вже перекидали. Ви повинні прийняти новий результат, навіть якщо він гірший за початковий.

Приклад. Нік Валентайн зламує комп'ютер, а гравець за Ніка не набрав достатньо успіхів для проходження перевірки вміння. Йому потрібно 2 успіхи, а він викинув «9» і «19», здобувши лише 1 успіх. Гравець за Ніка вирішує витратити 1 очко удачі та перекинути к20, на якій випало «19». Знову кинувши кістку, гравець Ніка отримує «6», що дає йому другий успіх, необхідний для проходження перевірки.

Як використати очки удачі

ЕФЕКТ	ОПИС
Усмішка долі	Додайте деталь до сцени
Щасливий день	Використайте характеристику УДА для перевірки вміння
Вдалий момент	Перевіть хід ініціативи і виконайте хід поза чергою
Пані Фортуна	Перекиньте 1к20 чи 3 🎲 за кожне витрачене очко удачі

ВІДНОВЛЕННЯ УДАЧІ

На початку пригоди у всіх гравців є очки удачі відповідно до характеристики УДА. Витрачені очки удачі відновлює майстер, коли гравці досягають важливої події під час партії або коли починається нова партія. В момент відновлення гравці отримують усі свої очки удачі незалежно від витраченої кількості. Не можна володіти більшою кількістю очок удачі, ніж дозволяє характеристика УДА.

БІЙ



БОЙОВІ ЗІТКНЕННЯ

Під час бойових зіткнень персонажі атакують супротивників і захищають себе та союзників. Ця частина гри структурована, тому зіткнення тривають упродовж серії раундів. Під час **раунду** кожен персонаж виконує 1 **хід**. Раунд відображає короткий проміжок часу (кілька секунд, максимум до хвилини), який дає всім присутнім персонажам завершити свої дії. В бойовому зіткненні є стільки раундів, скільки потрібно для вирішення конфлікту.

Щоходу ви можете спробувати виконати 1 **другорядну** й 1 **основну дію**. Другорядна дія — це щось швидке або те, що допомагає основній дії, наприклад, прицілювання або витягування зброї. Основна дія — це щось, що вимагає більшої концентрації або зусиль, наприклад, напад на суперника, захист, зламвання комп'ютера або замка.

Перебіг бою

- 1. ПОЧАТОК БОЮ.** Персонаж, який ініціював бій, виконує 1 хід перед першим раундом.
- 2. ІНІЦІАТИВА.** Розташуйте всіх персонажів у порядку значень їхньої ініціативи, від найвищої до найнижчої.
- 3. ХОДИ.** Кожен персонаж виконує хід у порядку від найвищої ініціативи до найнижчої.
- 4. ПОЧАТОК НОВОГО РАУНДУ.** Коли кожен персонаж виконав хід, раунд закінчується. Почніть новий раунд, повторюючи кроки 3 і 4 стільки разів, скільки потрібно для вирішення конфлікту.

ІНІЦІАТИВА

Коли починається бій, гравець, який його ініціював, негайно виконує хід. Потім майстер гри розташовує учасників бою в порядку від найвищого до найнижчого значення **ініціативи**, й оголошує початок першого раунду. Щораунду персонаж з найвищою ініціативою ходить першим, а потім кожен персонаж ходить по черзі в порядку спадання ініціативи. Якщо є рівні значення ініціативи, майстер гри вирішує, який персонаж або істота ходить спершу. Як тільки останній персонаж виконає свій хід, раунд закінчується, і персонаж з найвищою ініціативою ходить першим у наступному раунді. Повторюйте цю послідовність, поки конфлікт не вирішиться.

ВИЗНАЧЕННЯ ІНІЦІАТИВИ

- Ініціатива вашого персонажа дорівнює сумі значень його **ПИА** і **СПР**, плюс будь-які привілеї від спорядження або талантів.
- Ініціативу неігрових персонажів розраховують так само, як і для персонажів гравців, хоча деякі сильніші НІПи мають певні бонуси.

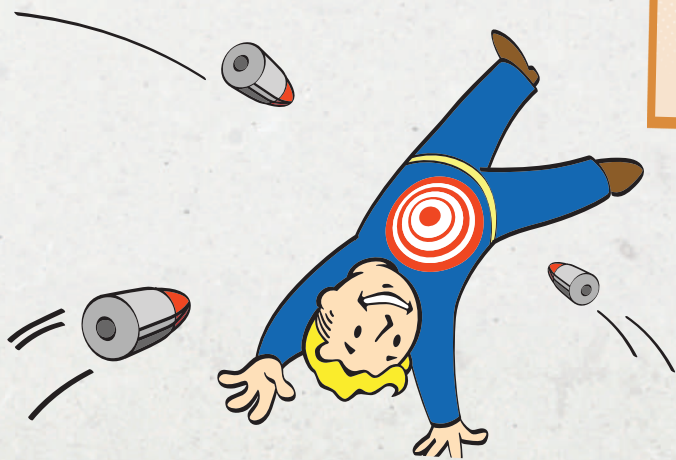
Дії

Під час бою у свій хід ви можете виконати 1 основну й 1 другорядну дію. Також можете витратити 1 жетон дій, щоб виконати ще 1 другорядну дію. Витративши 2 жетони дій, зможете виконати ще 1 основну дію, але це збільшить на +1 рівень складності будь-якої перевірки, яку ви спробуєте виконати під час цієї другої основної дії. У свій хід можна виконувати дії в будь-якому порядку.

Проте заборонено виконувати понад 2 додаткові та 2 основні дії, отримані в будь-який спосіб. Також не можна виконувати понад 1 дію «Переміститися» за хід.

ДРУГОРЯДНІ ДІЇ

- **Вжити хімію.** Застосувати дозу хімічної речовини, яку ви тримаєте в руках, націливши її на себе або на охочого персонажа в межах вашого досягу. Якщо ви не тримаєте хімію, то спочатку потрібно її дістати.
- **Взаємодіяти.** Проста взаємодія зі своїм спорядженням або оточенням, як-от відчинити двері чи натиснути на кнопку.
- **Дістати предмет.** Дістаньте один предмет, який носите із собою, або візьміть предмет чи річ у межах досягу. Частиною цієї дії ви можете відкласти предмет.
- **Переміститися** (дія переміщення). Переміститися в межах однієї зони на будь-яку позицію в межах середньої дальності або встати після повалення.
- **Прицілитися.** Перекиньте 1к20 під час першого кидка атаки цього ходу.




Витрачайте удачу – дійте швидше

Витратьте **очки удачі** (с. 16), щоб перервати звичайний порядок ініціативи та виконати хід раніше в раунді. Ви маєте зробити це наприкінці ходу іншого персонажа, але до свого ходу в порядку ініціативи. Ви не можете перервати іншого гравця, поки він виконує хід. Після завершення позачергового ходу ви не виконуєте ще один хід за порядком своєї ініціативи до наступного раунду.

Коли ви витрачаєте очко удачі, щоб виконати хід раніше, то виконуєте його негайно. Як зазвичай, ви можете виконати по 1 другорядній та основній дії та витратити жетони дій, щоб виконати більше дій за хід. Ви все ще обмежені максимальною кількістю дій, які можете виконати за раунд, і, як зазвичай, вас може перервати «заготована дія».

Повалений

Атаки, загрози або ускладнення можуть повалити вас. Або ж можете впасти ниць добровільно наприкінці будь-якої вашої дії «Переміститися». Наслідки перебування в поваленому положенні:

- Ви повзаєте. Дія «Переміститися» стає основною дією, а не другорядною, і ви не можете виконати дію «Бігти».
- Вороги на середній і великій дальності отримують +1 до рівня складності будь-яких атак проти вас.
- Вороги на малій дальності зменшують рівень складності атак (зокрема атак ближнього бою) на 1. Мінімальне допустиме значення — 0.
- Ви можете перекинути будь-який  своєї заслони.

ОСНОВНІ ДІЇ


- **Атакувати.** Здійсніть атаку ближнього або дальнього бою, як описано в розділі «Атака», с. 21.
- **Бігти** (дія переміщення). Ви рухаєтеся не більш ніж на 2 зони в будь-яку точку в межах великої дальності.
- **Допомогти.** Допоможіть іншому персонажу з його перевіркою. Якщо персонаж у свій хід намагається пройти перевірку, ви можете підвищити його шанси на успіх (с. 13). Якщо цього раунду ви ще не виконували хід, можете замість свого ходу пізніше допомогти союзнику зараз, коли він намагається пройти перевірку вміння.
- **Заготувати дію.** Опишіть ситуацію, яку очікуєте, і виберіть основну дію, яку виконаєте за вказаних умов. Якщо ця ситуація стається до початку вашого наступного ходу, ви можете виконати заготовану основну дію негайно, перериваючи за необхідності дії інших персонажів. Якщо кілька персонажів заготували дію для однієї й тієї ж ситуації, вони виконують її за порядком ініціативи.
- **Захищатися.** Ви сконцентровані на самозахисті. Пройдіть перевірку **СПР + атлетизм** з рівнем складності, що дорівнює вашому поточному рівню захисту. Якщо перевірка успішна, додайте +1 до захисту. За 2 жетони дій додайте ще +1 до захисту.
- **Згуртуватися.** Ви зціплюєте зуби, переводите подих і готуетесь. Пройдіть перевірку **СТІ + виживання** зі складністю 0 і збережіть всі отримані ЖД. Опишіть, що і як ви робите,

а майстер гри може дозволити вам використати для цієї ситуації іншу пару характеристики + вміння. Наприклад, **ХАР + красномовство**, щоб надихнути союзників.

- **Надати першу допомогу.** Ви намагаєтеся швидко залатати рани собі або союзнику. Пройдіть перевірку **ІНТ + медицина** з рівнем складності, що дорівнює кількості травм у пацієнта. Збільште рівень складності на +1, якщо намагаєтеся надати першу допомогу собі. Якщо досягнете успіху, ви також зможете на вибір:
 - зцілити кількість ОЗ, що дорівнює вашому показнику медицини (с. 28);
 - вилікувати одну травму пацієнта (с. 28);
 - стабілізувати пацієнта при смерті (с. 28).
- **Наказати НІПу.** Якщо у вас є НІП-союзник, якому ви можете наказувати, виберіть для нього 1 основну дію. Якщо дія вимагає перевірки, то ви автоматично допомагаєте, використовуючи **ХАР + красномовство** (якщо НІП — людина), **ХАР + виживання** (якщо НІП — тварина) або **ІНТ + наука** (якщо НІП — робот).
- **Перевірка.** З дозволу майстра можна пройти перевірку вміння для випробування, яке не передбачене іншими діями.
- **Спасувати.** Ви вирішили нічого не робити.

Жетони дій у бойових зіткненнях

Способи витратити жетони дій під час бою:

- **Купівля к20 (1–6 ЖД).** Купіть додаткові к20 для перевірки перед кидком запасу кісток, але після визначення майстром рівня складності. Ціна збільшується за кожну наступну куплену кістку: перша к20 коштує 1 ЖД, друга — 2, третя — 3. Купити більш як 3 бонусні к20 для однієї перевірки не можна, враховуючи будь-які додаткові к20 від талантів чи рис.
- **Збір інформації (1 ЖД).** Поставте майстру гри 1 запитання про поточну ситуацію на основі вашої перевірки. Майстер має відповісти правдиво, але відповідь може бути неповною.
- **Додаткова другорядна дія (1 ЖД).** Виконайте ще 1 другорядну дію у свій хід. За 1 раунд ви можете виконати лише 2 другорядні дії.
- **Додаткова основна дія (2 ЖД).** Виконайте ще 1 основну дію у свій хід. Будь-яка перевірка вміння, яку ви пройдете під час цієї дії, матиме збільшений на +1 рівень складності. За 1 раунд ви можете виконати лише 2 основні дії.
- **Додаткові пошкодження (1–3 ЖД).** За успішну атаку ближнього бою або атаку металюною зброєю ви можете витратити ЖД, щоб додати 1  за кожен витрачений ЖД, максимум до +3  за 3 ЖД.



АТАКА

- 1. ВИБЕРІТЬ ЗБРОЮ ТА ЦІЛЬ.** Виберіть одну зброю, якою зараз володієте. Потім виберіть одного персонажа, істоту або об'єкт як ціль. Якщо використовуєте зброю ближнього бою, то повинні бачити ціль і вона повинна бути в межах досягання. Якщо використовуєте зброю дальнього бою, ви повинні бачити ціль.
 - **Виберіть місце ураження.** Ви можете вибрати своєю цілью певну частину істоти або персонажа. Це збільшує складність атаки на 1.
- 2. ПЕРЕВІРКА.** Перевірку визначають залежно від типу застосовуваної зброї.
 - **Зброя ближнього бою.** Пройдіть перевірку **СИА + зброя ближнього бою** з рівнем складності, що дорівнює рівню захисту вашої цілі.
 - **Зброя дальнього бою.** Пройдіть перевірку **СПР + мала зброя, СТИ + велика зброя** або **ПИЛ + енергетична зброя** (залежно від використовуваної зброї дальнього бою) з рівнем складності, що дорівнює захисту вашої цілі. Це значення змінюється залежно від відстані до цілі (див. «Дальність», с. 22).
 - **Метальна зброя.** Пройдіть перевірку **ПИЛ + вибухівка** або **СПР + метання** з рівнем складності, що дорівнює захисту цілі, з поправкою на дальність.
 - **Атака голіруч.** Пройдіть перевірку **СИА + бій голіруч** з рівнем складності, що дорівнює захисту цілі.
- 3. ВИЗНАЧЕННЯ МІСЦЯ УРАЖЕННЯ.** Якщо ви успішно пройшли перевірку, киньте 1к20 або кістку ураження для визначення частини цілі, яку ви вразили. Якщо ви вже вибрали певне місце ураження, ви його вражаєте.
- 4. ЗАВДАТИ ПОШКОДЖЕНЬ.** Щоб завдати пошкоджень, киньте бойові кістки (🎲). Зберіть у запас кістки, вказані в рейтингу пошкоджень зброї, додайте будь-які бонуси від талантів і рис, жетонів дій чи витрачених набоїв. Зменште кількість очок здоров'я цілі на загальну суму, що випала на кістках.
 - **Опір.** За рахунок опору пошкодженням (ОП) ціль зменшує загальну кількість пошкоджень в місці ураження від завданої атаки. Персонажі й істоти мають різні опори для різних типів пошкоджень: фізичних, енергетичних, радіаційних і токсичних.
- 5. ЗМЕНШЕННЯ КІЛЬКОСТІ НАБОЇВ.** Якщо ви виконали атаку зброєю дальнього бою, вилучіть набої за один постріл, плюс будь-які додаткові набої, витрачені на атаку. Якщо ви атакували метальною зброєю, вилучіть з інвентарю цю метальну зброю.

МІСЦЯ УРАЖЕННЯ

Існує 6 частин тіла, які можуть стати ціллю атаки: голова, тулуб, ліва рука, права рука, ліва нога та права нога. Уразивши суперника, ви маєте визначити місце ураження. Роблять це 2 способами: випадково або завчасно, вибравши частину тіла перед перевіркою. Використовуйте таблицю «Місця ураження» для випадкових уражень.

ІСТОТИ З ІНШИМИ МІСЦЯМИ УРАЖЕННЯ

Деякі істоти в Пустці можуть мати інші частини тіла, які не вказані в таблиці «Місця ураження»: крила, кігті, хвіст. Ці частини тіла будуть вказані у відповідній таблиці істоти, яка замінює таблицю «Місця ураження».

Місця ураження

КИДОК K20	МІСЦЕ УРАЖЕННЯ
1–2	Голова
3–8	Тулуб
9–11	Ліва рука
12–14	Права рука
15–17	Ліва нога
18–20	Права нога

У межах досягу ворога

Перебування в межах досягу ворога заважає атакам зброєю дальнього бою та перевіркам, додаючи +2 — на великій, +3 — на екстремальній дальностях.

ДАЛЬНІСТЬ

Зброю дальнього бою та металеву можна використовувати для атаки по будь-якій видимій цілі. Проте її ефективність залежить від того, наскільки далеко перебуває ціль. Зброя дальнього бою має **ідеальну дальність** стрільби, зазначену в її профілі (просто вказана як «Дальність»). Вона базується на відносній відстані між нападником і ціллю, з огляду на зони бойового середовища (див. «Дистанції та дальність», с. 31). Ідеальна дальність стрільби зброї — це одна з таких:

- **Мала (М)**. Зброя найефективніша проти цілей, що перебувають у тій же зоні.
- **Середня (С)**. Зброя найефективніша проти цілей у сусідній зоні.
- **Велика (В)**. Зброя найефективніша проти цілей на відстані 2 зон.
- **Екстремальна (Е)**. Зброя найефективніша проти цілей на відстані 3 і більше зон.


Рівень складності атаки дальнього бою збільшується на +1 за кожну зону за межами ідеальної дальності зброї, незалежно від того, чи вона ближче, чи далі від цілі. Далекобійна снайперська гвинтівка смертоносна на великих відстанях, але незручна та громізка для стрільби впритул. Пістолет чудово підходить для стрільби на малій дальності, але менш корисний на великій.

Приклад. Мисливська гвинтівка з оптичним прицілом із великою дальністю стрільби додає +1 до рівня складності атак на середній або екстремальній дальностях і додає +2 до складності атак на малій дальності. Дробовик із малою дальністю додає +1 до рівня складності атак на середній, +2 — на великій, +3 — на екстремальній дальностях.



Рівень складності дальності стрільби зі зброї

ДАЛЬНІСТЬ ДО ЦІЛІ	ДАЛЬНІСТЬ ЗБРОЇ			
	Мала	Середня	Велика	Екстремальна
Мала (та сама зона)	0	+1	+2	+3
Середня (сусідня зона)	+1	0	+1	+2
Велика (2 зони)	+2	+1	0	+1
Екстремальна (3+ зони)	+3	+2	+1	0

БОЙОВІ КІСТКИ






Коли ваша атака вражає ціль, ви завдаєте їй певної кількості пошкоджень, що визначається **рейтингом пошкоджень** зброї. **Рейтинг пошкоджень** — це кількість **бойових кісток**, у цій книзі позначених символом .

Бойові кістки — це спеціальні шестигранні кістки з 4 різними результатами, як показано в таблиці «Результати бойових кісток». Якщо у вас немає бойових кісток, ви можете використовувати звичайні шестигранні кістки (к6) та порівнювати результати з таблицею далі.

Коли ви вражаєте ціль, киньте всі  разом як один запас кісток і визначте результат за таблицею. Це і є кількість пошкоджень, яких ви завдаєте ціль. Крім того, будь-який символ ефекту (сторона, на якій зображений символ ) активує спеціальні здібності — так звані «ефекти пошкоджень». Вони перелічені для кожної зброї окремо.


Результати бойових кісток

КИДОК К6	РЕЗУЛЬТАТ НА БОЙОВИХ КІСТКАХ	ПОШКОДЖЕННЯ Й ЕФЕКТИ
1		1 пошкодження
2		2 пошкодження
3	Пусто	Нічого
4	Пусто	Нічого
5		1 пошкодження + активовано ефект
6		1 пошкодження + активовано ефект

Приклад. Лазерний пістолет має рейтинг пошкоджень 4  з ефектом «Пробиття 1». Коли Вцілілий вражає з лазерного пістолета, його гравець кидає 4 бойові кістки й підсумовує результат. Він викинув , ,  і , завдаючи 3 пошкодження й ігноруючи 1 ОП броні свого суперника.





Підступні атаки


Якщо ви атакуєте ворога зненацька, і він про вас не знає, рівень складності атаки зменшується на -1 (до мінімального значення 0), а ваша атака набуває ефекту «Брутальність», якщо вона ще не мала цього ефекту. Якщо ваша атака вже має ефект «Брутальність», то пошкодження збільшуються на $+2$ .

Щоб уразити суперника з рівнем складності 0, не потрібно кидати кістки. Проте ви все одно можете це зробити, отримуючи жетони дій та ускладнення, як зазвичай.

ЗБІЛЬШЕННЯ ПОШКОДЖЕНЬ

Кількість бойових кісток можна збільшити, щоб завдати більшої кількості пошкоджень супернику. Для цього витрачають жетони дій або набой, залежно від типу використовуваної зброї.

Для зброї ближнього бою (зокрема атаки голіруч) і металеві зброї кожен витрачений жетон дій (ЖД) додає $+1$  до запасу кісток пошкоджень. Ви можете витратити до 3 ЖД, щоб збільшити запас кісток на $+3$ . Ви можете витратити лише ті ЖД, які зберегли в груповому запасі або створили під час атаки. Ви не можете навмисне створити ЖД для майстра гри, щоб скористатися цією опцією.

Для зброї дальнього бою кожна витрачена одиниця набойів додає $+1$  до кидка кісток пошкоджень. Ви можете витратити набой в межах темпу стрільби зброї. Наприклад, 10-мм пістолет має темп стрільби 2, тому ви можете витратити 2 додаткові 10-мм кулі, щоб збільшити запас БК. Лазерна гвинтівка Інституту має темп стрільби 3, тому ви можете витратити до 3 зарядів з термоядерної батареї, щоб збільшити запас бойових кісток.

ТИПИ ПОШКОДЖЕНЬ



У «Fallout» є чотири типи пошкоджень: **фізичні**, **енергетичні**, **радіаційні** та **токсичні**.

Для кожної зброї вказано тип пошкоджень, яких вона завдає:

- **Фізичні:** атаки голіруч, удари тупими предметами, колольні та різальні пошкодження, балістика.
- **Енергетичні:** лазерна, плазмова та вогнететна зброя.
- **Радіаційні:** опромінення радіацією або ядерною зброєю.
- **Токсичні:** отрути, хімікати, укуси істот і колючки.


Цілі мають опір пошкодженням (ОП) для кожного з цих типів, що залежить від одягу, броні або природної міцності шкіри і хітину. Більшість видів захисту забезпечують фізичний ОП, енергетичний ОП зустрічається рідше, а захист від радіації або токсинів — особливо рідкісний.


ЕФЕКТИ ПОШКОДЖЕНЬ

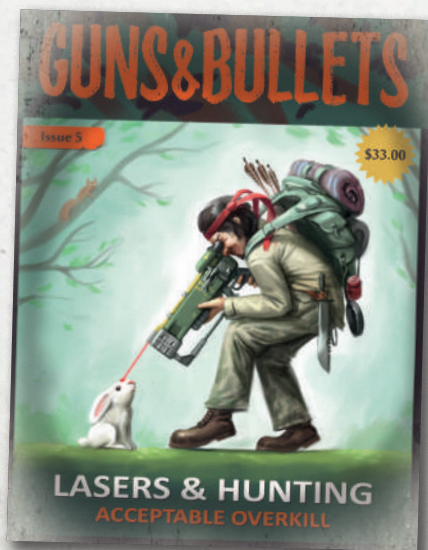
Ефекти посилюють пошкодження, яких ви завдаєте цілі. Коли ви кидаєте свій запас бойових кісток і в результаті отримуєте один або більше символів , спрацьовують усі ефекти пошкоджень вашої зброї. Деякі ефекти пошкоджень також враховують кількість викинутих символів . Читайте про них в описі кожного ефекту окремо.

Ефекти пошкоджень кожної зброї вказані одразу після рейтингу пошкоджень.

- **Брутальність.** Атака завдає +1 пошкодження за кожен викинутий ефект.
- **Оглушення.** Якщо випадає 1 ефект або більше, наступного ходу ціль не може виконувати свої звичайні дії. Оглушений персонаж або істота все ще може витратити ЖД, щоб виконувати додаткові дії, як зазвичай.
- **Пробиття X.** Ігноруйте X пунктів ОП цілі для кожного викинутого ефекту, де X — рейтинг цього ефекту пошкоджень.
- **Радіоактивність.** За кожен викинутий ефект ціль додатково зазнає 1 радіаційного пошкодження. Радіаційні пошкодження підсумовують і застосовують окремо після зазнання персонажем звичайних пошкоджень від атаки.

- **Розліт.** За кожен викинутий ефект ваша атака завдає 1 додаткового ураження цілі. Кожне додаткове ураження завдає половину викинутої шкоди (з округленням до меншого) й уражає випадкове місце, навіть якщо для початкової атаки місце було визначене заздалегідь.
- **Руйнація.** За кожен викинутий ефект зменште назавжди на 1 кількість , яку забезпечує заслона цілі. Якщо ціль не перебуває за заслоною, натомість зменште ОП ураженого місця на 1 відповідно до типу пошкоджень зброї. Наприклад, фізичні пошкодження зменшують тільки фізичний ОП.
- **Серія.** За кожен викинутий ефект атака вражає одну додаткову ціль на малій дальності від основної цілі. На кожну додаткову ціль витрачається 1 додаткова одиниця набоїв зброї.
- **Тривкість.** Якщо випадає 1 ефект або більше, ціль знову зазнає пошкоджень від зброї наприкінці кожного свого наступного ходу. Кількість раундів, коли діє ефект, дорівнює кількості викинутих ефектів. Ціль може витратити основну дію, щоби пройти перевірку на дострокове припинення тривких пошкоджень. Рівень складності дорівнює кількості викинутих ефектів, а характеристику + уміння для перевірки вибирає майстер гри. Деякі тривкі ефекти зброї можуть завдавати іншого типу пошкоджень, що буде зазначено в дужках, наприклад: «Тривкість (токсини)».

Вибухова зброя. Коли атакуєте вибуховою зброєю, то замість одного суперника цілітесь в зону в полі зору і проходите відповідну перевірку вміння для атаки з рівнем складності 2 (з урахуванням дальності, як зазвичай). Якщо ви успішно пройшли перевірку, то усі істоти й об'єкти у вибраній зоні зазнають пошкоджень від зброї. Якщо ви провалили перевірку, то атака буде менш ефективною: киньте половину  зброї, щоб визначити кількість завданих цілям пошкоджень та ігноруйте звичайні ефекти пошкоджень.





РАДІАЦІЙНІ ПОШКОДЖЕННЯ

Зазнавання радіаційних пошкоджень відбувається дещо інакше. Кожне очко радіаційного пошкодження після зменшення за рахунок ОП місця ураження до радіації зменшує **максимальну кількість очок здоров'я** персонажа, а не його поточні очки здоров'я. Якщо максимальна кількість ОЗ персонажа сягає нижче поточної кількості ОЗ, то його поточна кількість ОЗ також зменшується.


Кількість радіаційних пошкоджень можна зменшити лише завдяки опору до радіації відповідного місця ураження цілі. Якщо радіація впливає на все тіло (як ефект середовища), то використовуйте **найнижче** значення ОП до радіації персонажа чи істоти.

Якщо персонаж одночасно зазнає радіаційних пошкоджень та пошкоджень будь-якого іншого типу, спочатку розберіться з іншими, а радіаційні залиште насамкінець.

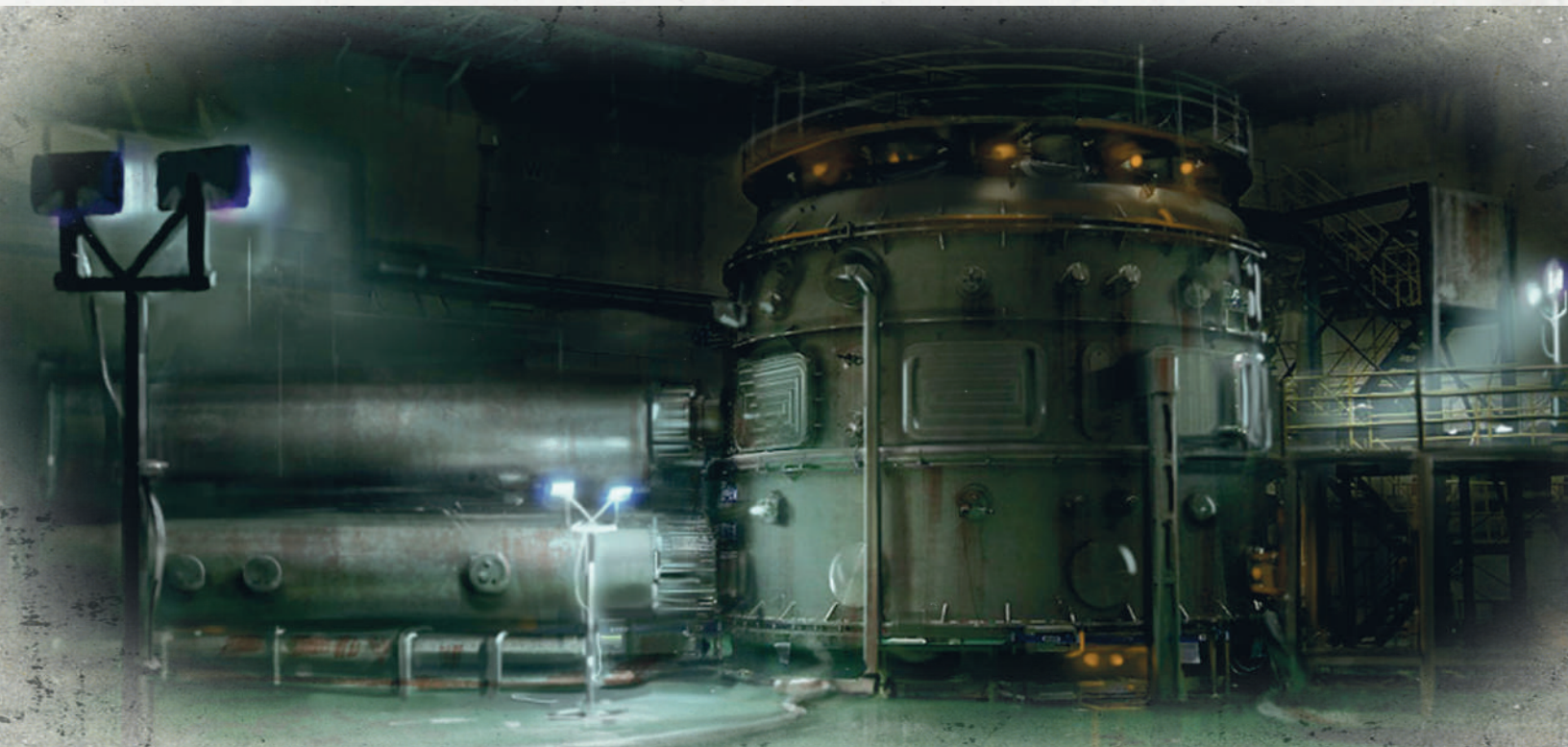
Приклад. На Пайпер нападає сяючий здичавілий гуль і завдає їй 3  радіаційних пошкоджень. Майстер гри кидає свої  і підраховує: 4 пошкодження з ефектом, завдаючи 4 фізичних пошкоджень й 1 пошкодження від радіації. Пайпер має 2 фізичного ОП, тож її поточний запас здоров'я зменшується на 2, а максимальний запас здоров'я зменшується на 1 через пошкодження від радіації.

Руйнація речей

Неживі предмети можуть зазнавати пошкоджень так само, як персонажі й істоти. Здебільшого майстер гри описує пошкодження навкруги як частину опису оточення — кулі розбивають скло, розколюють дерево або рикошетять від сталі — але бувають випадки, коли руйнація предмета є не побічним ефектом, а метою.

Пошкодження об'єкта працює так само, як і пошкодження персонажа: кидаємо кістки на ураження, кидаємо  відповідно до рейтингу пошкоджень зброї, віднімаємо опір пошкодженням і зменшуємо «здоров'я» об'єкта.

Майстер гри визначає ОП і ОЗ для об'єкта, який ви намагаєтеся зламати. Якщо ви завдаєте критичного ураження об'єкту — 5 або більше пошкоджень водночас — ви його **руйнуєте**. Особливо великі об'єкти, такі як транспортні засоби, можуть мати кілька місць, які можна уразити й зламати. Вони зруйнуються повністю, коли всі ці місця зламують.



ПОШКОДЖЕННЯ ТА ТРАВМИ

Персонаж, який втратив кілька очок здоров'я (ОЗ), не є серйозно пораненим. Можливо, він має подрипини, шрами, порізи та синці, але нічого, що могло б його сильно обмежити. Проте коли очки здоров'я персонажа зменшуються до 0, він переможений та опиняється **при смерті**. Крім того, персонажі можуть зазнавати серйозних травм внаслідок зниження ОЗ до 0 або внаслідок **критичних уражень**.

КРИТИЧНІ УРАЖЕННЯ ТА ТРАВМИ

Критичне ураження стається, коли персонаж зазнає **5 або більше пошкоджень за 1 ураження** (після врахування ОП). Критичне ураження завдає персонажу травми, яка накладає штраф залежно від місця ураження.

- **Рука.** Рука ламається або інакше стає нерухомою, а ви випускаєте будь-який предмет, який в ній тримали. Ви не можете виконувати дії цією рукою — ні самостійно, ні разом з іншою рукою.
- **Нога.** Ви миттєво повалені, оскільки нога не витримує вашої ваги. Ви більше не можете виконувати дію «Бігти», а «Переміститися» для вас тепер — основна дія.
- **Тулуб.** У вас починається сильна кровотеча. Наприкінці кожного наступного ходу ви зазнаєте 2 🩹 фізичних пошкоджень, ігноруючи всі ваші показники опору пошкодженням.
- **Голова.** Ви миттєво стаєте приголомшені та позбавляєтеся можливості виконувати звичайні дії наступного ходу (хоча можете витратити ЖД на додаткові дії, як зазвичай). Крім того, ви не можете чітко бачити, тому рівень складності для всіх перевірок, які покладаються на зір, збільшується на +2.

Ці ефекти тривають до тих пір, поки поранений не отримає медичний догляд (див. с. 28).

ПРИ СМЕРТІ

Коли рівень здоров'я персонажа знижується до 0 ОЗ, він отримує травму в місці ураження, а потім валиться на землю та опиняється **при смерті**. Якщо персонаж зазнає критичного ураження, і його рівень здоров'я знижується до 0, він зазнає 2 травм: однієї від критичного ураження, а другої — від зниження рівня здоров'я до 0.

Персонаж при смерті — непридатний, він не може відновити ОЗ завдяки дії «Надати першу допомогу» і не може виконувати дії. Крім того, на початку кожного свого ходу, поки він при смерті, повинен проходити перевірку **СТІ + виживання** з рівнем складності, що дорівнює кількості отриманих травм, і діапазоном ускладнень 19–20. Якщо він успішно проходить перевірку, то залишається живим, але все ще при смерті. Якщо він провалює перевірку — помирає.

Якщо персонаж зазнає будь-яких пошкоджень в стані при смерті, то негайно отримує одну додаткову травму на додаток до наявних.





ЛІКУВАННЯ

Є кілька способів відновитися після зазнаних пошкоджень. Під час бою єдині способи зцілення — стимулятори та перша медична допомога. Поза боєм існує кілька варіантів.

Найкорисніші вміння для зцілення — **медицина** та **виживання**.

ЛІКУВАННЯ В БОЮ

Під час бойового зіткнення для відновлення здоров'я та лікування травм ви можете використовувати такі методи:

- **Вжити хімію.** Низку хімічних препаратів, найчастіше стимуляторів, можна нашвидкуруч використовувати в бою для відновлення очок здоров'я. Другорядною дією ви можете вжити хімію самостійно або дати її будь-якій охочій істоті в межах вашого засягу.

- **Надати першу допомогу.** Ви намагаєтеся швидко залатати рани собі або союзнику. Пройдіть перевірку **ІНТ + медицина** з рівнем складності, що дорівнює кількості травм у пацієнта. Збільште рівень складності на +1, якщо намагаєтеся надати першу допомогу собі. Якщо ви успішно пройшли перевірку, можете виконати одну з таких дій:

- Стабілізувати пацієнта при смерті;
- Вилікувати пацієнта на кількість очок здоров'я, що дорівнює вашому показнику медицини;
- Вилікувати одну травму, від якої страждає пацієнт.

СТАБІЛІЗАЦІЯ ПАЦІЄНТА ПРИ СМЕРТІ

За допомогою дії «Надати першу допомогу» можна спробувати стабілізувати персонажа при смерті. Це вимагає перевірки **ІНТ + медицина** з рівнем складності, що дорівнює кількості травм у пацієнта. Успішна перевірка відновлює персонажу 1 ОЗ, він більше не при смерті, і його гравцю більше не потрібно проходити перевірку **СТІ + виживання**, щоб уникнути смерті. Персонаж залишається непритомним і не може виконувати дії.

Якщо радіаційні пошкодження знизили максимальне значення здоров'я персонажа до 0, його не можна стабілізувати, поки його максимальне значення здоров'я не перевищить 0, тобто поки не вилікують радіаційне пошкодження.


Якщо ви стабілізували пацієнта, можете витратити ЖД, щоб відновити йому додаткові очки здоров'я. За кожен витрачений ЖД ви можете відновити 1 ОЗ. Також можна витратити 1 ЖД після стабілізації персонажа, щоби привести його до тям та дати йому змогу знову діяти.

ВІДНОВЛЕННЯ ЗДОРОВ'Я

Ви можете використовувати дію «Надати першу допомогу» для відновлення здоров'я персонажа. Успішна перевірка **ІНТ + медицина** відновить кількість ОЗ, що дорівнює вашому показнику медицини плюс 1 ОЗ за кожен витрачений ЖД. Ви можете відновити здоров'я тільки стабілізованому персонажу.

ЛІКУВАННЯ ТРАВМИ

Ви можете пройти перевірку **ІНТ + медицина**, щоб лікувати травму, отриману від критичного ураження. Успішна перевірка дає пацієнту змогу ігнорувати штрафи, спричинені травмами. Травма, вилікувана за допомогою дії «Надати першу допомогу», не загоюється повністю: її просто оброблено так, що вона більше не накладає штрафів.

Щоразу коли персонаж зазнає будь-яких пошкоджень в місці, де була оброблена травма, киньте 1 . Якщо випав ефект, рана відкрилася, і персонаж знову страждає від травми. Повне одужання від травми займає час.

Використання стимуляків

Стимпаки — надзвичайно корисна медична технологія. Ви можете використовувати їх двома способами.

- Другорядною дією «**вжити хімію**» — вколоти ін'єкцію стимуляка й отримати миттєвий результат. Ваш персонаж (або охочий пацієнт) миттєво відновлює 4 ОЗ або виліковує одну травму. Вколовши персонажа, який перебуває при смерті, ви його стабілізуєте.
- Стимпак можна ввести в межах основної дії «**надати першу допомогу**». Пацієнт негайно відновлює 4 ОЗ й отримує інші ефекти від дії. Будь-які ЖД, витрачені на додаткове лікування, дають вдвічі більше відновлення: 2 ОЗ за 1 витрачений ЖД.

Роботи не можуть лікуватися стимуляками, але для них можна використовувати набори для ремонту роботів, отримавши аналогічні переваги.

Ремонт роботів

Роботи й інші машини не можуть відновлюватися після травм природним шляхом, і для відновлення після пошкоджень їм потрібне обслуговування.

Спроба «надати першу допомогу» роботу, комплекту силової броні чи іншій великій техніці (наприклад, транспортному засобу) вимагає перевірки **ІНТ + ремонт** із рівнем складності 2. Складність збільшується на +1 за кожену травму, зазану машиною. Успішна перевірка відновлює кількість очок здоров'я, рівну вашому показнику ремонту, лікує травму або стабілізує машину при смерті. Машини не можуть вживати хімію, хоча набір для ремонту виконує для них таку ж функцію, як стимуляки для живих персонажів.

Машини не можуть лікуватися їжею, питтям, відпочинком або завдяки медичному догляду. Поза боєм година роботи над пошкодженою машиною відновлює кількість ОЗ, що дорівнює подвоєному показнику вміння **ремонт** того, хто ремонтує.

ДОВГОСТРОКОВЕ ВІДНОВЛЕННЯ

Поза боєм персонаж може відновлювати здоров'я трьома способами: відпочинок, їжа та напої, медичний догляд.

ВІДПОЧИНОК

Відпочинок — найпростіший, хоч і повільний, спосіб відновитися після пошкоджень. Якщо ви можете знайти місце для сну щонайменше на 6 годин, ви відновите всі втрачені ОЗ. Якщо ви можете поспати 8 годин у безпечному та комфортному місці, як-от у власному ліжку у своєму поселенні, то ви добре відпочили, і ваше максимальне значення здоров'я збільшується на +2 до наступного сну.

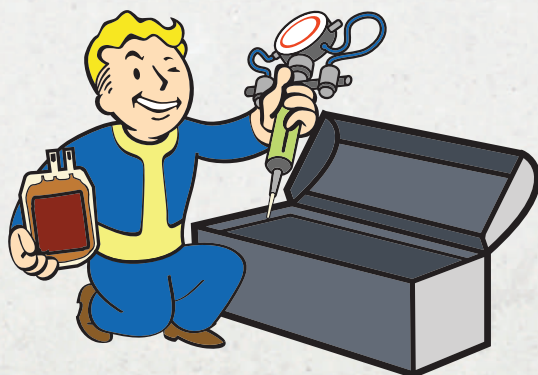
Під час сну, якщо у вас є будь-які травми (оброблені чи ні), пройдіть перевірку **СТІ + виживання** з рівнем складності 1. Діапазон ускладнень цієї перевірки збільшується на +1 за кожну необроблену травму. Якщо ви успішно пройшли перевірку, то можете відновитися від однієї з цих травм, а також від додаткових травм за кожні витрачені 2 ЖД.

Складність цієї перевірки залежить від того, наскільки активними ви були протягом попереднього дня.

Рівень складності відновлення після травми


ДІЯЛЬНІСТЬ	СКЛАДНІСТЬ
Спокійна (без напруження протягом дня)	1
Легка (лише невелика подорож або що)	2
Помірна (подорож, але без бою)	3
Важка (подорож і бій)	4

Ви можете спати лише 1 раз протягом 24 годин. Тривала відсутність сну також може бути шкідливою.



ЇЖА ТА НАПОЇ

Хоча належне харчування нелегко організувати в Пустці, пристойна закуска, ситна їжа або освіжний напій все ж таки важлива частина життя та цінний спосіб відновлення здоров'я.

Їжу та напої не можна споживати під час бою. Деякі види їжі та напоїв опромінені, особливо якщо вживати їх сирими. Киньте 1  під час споживання опроміненої їжі чи напою. Якщо випав ефект, ви зазнаєте 1 радіаційного пошкодження, ігноруючи будь-який ОП від спорядження чи броні.

МЕДИЧНИЙ ДОГЛЯД

Персонажам може знадобитися довгостроковий медичний догляд, якщо вони зазнали травм, отруєння або страждають від хвороби. Один персонаж може надавати медичну допомогу такій кількості пацієнтів, що не перевищує значення його показника **медицини**.

Ви можете допомогти лікувати травми пацієнта. Наприкінці кожного дня, доки він відпочиває й отримує медичний догляд, ви можете допомогти його перевірці **СТІ + виживання**, щоб вилікувати травми, але використовуючи ваше порогове значення **ІНТ + медицина**.

Щоб вилікувати отруєння та хвороби, ви можете допомогти пацієнту в його перевірках **СТІ + виживання**. Якщо пацієнт увесь день відпочивав, він зменшує рівень складності цієї перевірки на -1 і може одужати швидше.

Відновлення від радіації

Оскільки радіаційні пошкодження зменшують максимальне значення здоров'я, вони не загоюються так само, як більшість пошкоджень. Ефекти радіаційних пошкоджень взагалі не загоюються природним шляхом.

Радіаційні пошкодження можна усунути лише за допомогою «Антирада», інших хімічних речовин чи споживчих товарів, які усувають радіаційні пошкодження. Якщо ви водночас відновлюєте ОЗ й усуваєте радіаційні пошкодження, спочатку усуньте радіаційні пошкодження, а потім поверніться до відновлення ОЗ.

СЕРЕДОВИЩЕ

Знати, що де розміщено під час бою — життєво важливо. Рольова гра «Fallout» використовує систему зон для розподілу бойового середовища. Це дає змогу швидко та легко вимірювати переміщення та дальність.

Кожне бойове зіткнення відбувається в одній локації. Це може бути зруйнована будівля, міська вулиця, дика місцевість або поверх сховища. Локація розділена на кілька зон залежно від особливостей ландшафту або присутніх тут природних розмежувань. Наприклад, сховище може розглядати кімнати та секції коридору як окремі зони, використовуючи внутрішні стіни та двері як лінії поділу. На міській вулиці можна розділити зони, орієнтуючись на обгорілі транспортні засоби, фасади будівель, провулки тощо.

СХЕМАТИЗАЦІЯ СЕРЕДОВИЩА

Зони не мають фіксованого розміру. Натомість вони настільки великі або малі, наскільки це потрібно для опису місцевості. Їх можна змінювати, щоб вони відповідали просторам у бойовому середовищі. Наприклад, бій у лісі можна розділити на багато невеликих зон між деревами та кілька більших зон в межах галявин — на відкритих ділянках галявин легше швидко перемішуватися та фіксувати ціль. Менші ж зони відображають тісні умови й обмеженість лінії видимості.

За більшості обставин зони легко описати — потрібно кілька секунд, щоб розповісти про наповнення простору та відносне розташування об'єктів. Можна навіть створити приблизну карту з персонажами у вигляді жетонів. Звичайно, це не заважає вашому майстру гри створювати складніші середовища, якщо він хоче витратити більше часу на приготування до зіткнень.



ДИСТАНЦІЯ ТА ДАЛЬНІСТЬ

Переміщення й атаки використовують описові терміни для вимірювання їхньої дистанції в бою відносно розміщення об'єктів у межах зон.

Дальність вимірюється в таких п'яти категоріях:

- **Засяг** — це коли об'єкт або інший персонаж перебуває на відстані витягнутої руки від вашого персонажа. В межах засягу можна взаємодіяти з об'єктами та здійснювати атаки ближнього бою. Перебування в межах засягу ворога ускладнює атаки зброєю дальнього бою та додає +2 до рівня складності будь-яких перевірок, крім атак ближнього бою.
- **Мала дальність** — це будь-яка відстань у межах зони, в якій ви перебуваєте. Мала дальність — 0 зон.
- **Середня дальність** — це відстань до чогось у сусідній зоні. Середня дальність — це відстань 1 зони.

- **Велика дальність** — це об'єкти на відстані 2 зон від вашої поточної зони. Велика дальність — це відстань 2 зон.
- **Екстремальна дальність** — це будь-які об'єкти за межами великої дальності. Екстремальна дальність — це відстань 3 або більше зон.

ПЕРЕМІЩЕННЯ В ЗОНАХ

Дія «Переміститися» дає порухатися персонажу в іншу зону в межі засягу будь-якого об'єкта цієї зони. Отже, коли ви використовуєте другорядну дію «Переміститися», щоб перейти в сусідню зону, ви можете переміститися в будь-яку точку тієї зони. Також, використовуючи дію «Бігти», можете переміститися в будь-яку точку в межах зони на відстані до 2 зон від вас. Це може дати вам опинитися в межах засягу ворога або об'єкта, до якого необхідно дістатися.



ОСОБЛИВОСТІ СЕРЕДОВИЩА

Окремі зони можуть мати особливості середовища, як-от заслони, важкопрохідна місцевість і загрози. Аналогічно, все середовище загалом може мати певні особливості, що впливають на бій, як-от темрява чи туман.

ЗАСЛОНА

Заслона забезпечує додатковий опір пошкодженням (ОП) від фізичних та енергетичних атак. Об'єкти в середовищі надаватимуть певну кількість ОП у вигляді бойових кісток (🦴), залежно від міцності та матеріалу.

Коли ви перебуваєте за заслоною та зазнаєте фізичної або енергетичної атаки, киньте кількість 🦴, вказану в таблиці «Значення заслони», і додайте цей результат до вашого ОП для цієї атаки.

Щоб ви могли скористатися заслоною, вона має приховувати місце ураження, незалежно від того, чи це ближня, чи дальня атака. Якщо заслона приховує все тіло персонажа, його неможливо уразити, адже атакувати можна лише видимого суперника.

Значення заслони

ТИП ЗАСЛОНИ	БОЙОВІ КІСТКИ
Кущі, дерево	1 🦴
Завали, зруйновані цегляні стіни, металеві огорожі	2 🦴
Бетонні стіни, сталеві барикади	3 🦴

ВАЖКОПРОХІДНА МІСЦЕВІСТЬ І ПЕРЕШКОДИ

Важкопрохідна місцевість — будь-який рельєф, для перетину якого потрібно докласти додаткових зусиль. Така місцевість сповільнює та змушує уважно дивитися під ноги. Зона може складатися тільки з важкопрохідної місцевості, уповільнюючи будь-кого, хто намагається її перетнути.

Перешкоди схожі, бо вони заважають переміщенню, але перебувають між зонами. Переміщення між зонами через перешкоду може сповільнити вас. Приклади перешкод — провалля та бар'єри. Через одні треба стрибати, а інші можна перелізти чи здолати іншим способом.

Щоб вийти із зони з важкопрохідною місцевістю або перетнути перешкоду, витратьте 1 жетон дій або більше (залежно від складності рельєфу або перешкоди).

Якщо у вас недостатньо жетонів дій, то знайдіть спосіб їх отримати. Найпростіше — основна дія «Згуртуватися». Отримайте жетони дій за допомогою перевірки **СИЛ + атлетизм** з рівнем складності 0 — будь-які успіхи стають ЖД, які можна витратити на переміщення важкопрохідною місцевістю.

Приклади важкопрохідної місцевості та перешкод

ВАЖКОПРОХІДНА МІСЦЕВІСТЬ	ВАРТІСТЬ ЖД
Густа багнюка, сипучий пісок, підйом сходами	1
Болото, нестійкий щебінь	2
Крутий схил, стрімка течія	3

ПЕРЕШКОДИ	ВАРТІСТЬ ЖД
До пояса / короткий стрибок	1
До грудей / стрибок у довжину з розбігу	2
Вище себе / довгий стрибок	3

СТАН СЕРЕДОВИЩА

Деякі стани впливають на кілька зон або навіть на все середовище навколо. Погодні умови й освітлення — найпоширеніші приклади такого.

Приклади станів середовища

ОСОБЛИВОСТІ	ЕФЕКТ
Слабке освітлення / темрява	Перевірки ПИЛ , які покладаються на зір, і всі атаки зброєю дальнього бою мають збільшений рівень складності на +1, +2 або +3 залежно від ступеня освітленості.
Туман і мряка	Перевірки ПИЛ , які покладаються на зір, і всі атаки зброєю дальнього бою мають збільшений рівень складності на +1, якщо ціль перебуває на середній дальності або далі.
Дощ	Атаки енергетичною зброєю дальнього бою та перевірки на виживання мають збільшений рівень складності на +1 або +2 залежно від інтенсивності дощу.
Радіаційний шторм	Будь-яка істота поза укриттям зазнає 2 🦴 радіаційних пошкоджень на початку кожного ходу.

ЗАГРОЗИ

Загрози — це частини середовища, які завдають пошкоджень істотам, що потрапляють в зону їхнього ураження. Загроза може бути як в одній зоні, так і в кількох відразу. Загрози існують постійно або виникають лише в разі конкретних подій, які їх активують.

НЕБЕЗПЕЧНІ ОБ'ЄКТИ

Середовище може містити об'єкти, які завдають шкоди або спричиняють інші ефекти залежно від дій присутніх істот. Поширені приклади — міни та пастки. Чимало мешканців Пустки використовують пастки та навіть автоматичні турелі для захисту майна.

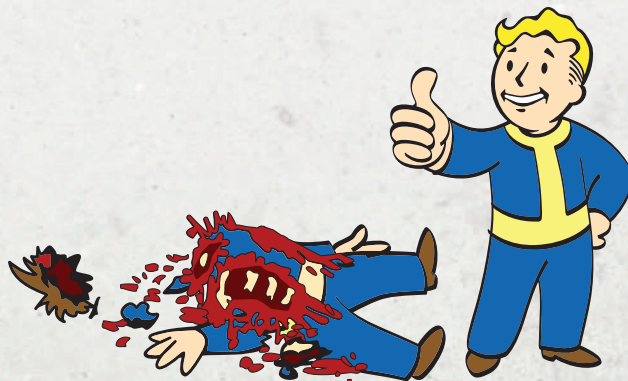
Небезпечний об'єкт спрацьовує за певної дії, що відбувається поблизу. Це може бути ефект ускладнення або активація, коли персонаж входить до певної зони. Персонажі повинні пройти перевірку для уникнення пошкоджень (СПР + атлетизм, щоб ухилитися від пастки, чи ПИЛ + виживання, щоб вчасно помітити спусковий механізм).

Приклади загроз

ЗАГРОЗА	ПОШКОДЖЕННЯ
Падіння уламків	3 фізичних пошкоджень
Падіння	3 фізичних пошкоджень за кожну зону падіння і стан оглушення
Відкрите полум'я	2 енергетичних пошкоджень
Бурхливий вогонь	3 тривких енергетичних пошкоджень
Електричний розряд	3 енергетичних пошкоджень і стан оглушення
Токсичні хімікати (розлиття)	2 токсичних пошкоджень
Токсичні хімікати (занурення)	3 тривких токсичних пошкоджень
Опромінена вода	2 тривких радіаційних пошкоджень
Опромінене повітря	2 тривких радіаційних пошкоджень
Безпосередня близькість до радіоактивних відходів або матеріалів	5 радіаційних пошкоджень

Приклади небезпечних об'єктів

ОБ'ЄКТ	АКТИВАЦІЯ	ПЕРЕВІРКА	ПОШКОДЖЕННЯ
Осколкова міна	Близькість (вхід в засяг)	СПР + атлетизм, рівень складності 2	6 фізичних пошкоджень усім в цій зоні
Займистий газ	Іскра або промінь енергетичної зброї (ускладнення)	СПР + атлетизм, рівень складності 2	4 тривких енергетичних пошкоджень
Букет гранат	Розтяжка (дія, вхід в зону)	ПИЛ + виживання, рівень складності 2	6 фізичних пошкоджень усім в цій зоні
Дробовик-пастка	Натискна плита (дія, вхід в зону)	СПР + атлетизм, рівень складності 2	6 брутальних фізичних пошкоджень
Сторожова турель	Сенсори турелі (дія, вхід в зону)	ПИЛ + виживання, рівень складності 3	Турель діє у свій хід згідно з ініціативою, атакуючи щораунду найближчу ціль



ЧАСТОТА МАШИН

ВСТУП

СИНОПСИС

Пригода розпочинається, коли гравці зустрічають літнього писаря Братства сталі — **Галена Портно**.

Гален управляє пунктом прослуховування «Ехо». Нещодавно він отримав сигнал лиха від загону лицарів Братства. Вертиптах лицарів зазнав ЕМІ-атаки від патруля роботів Трестрідж і впав у дикій місцевості. Здоров'я Галена вже не те, тож він не може самостійно вирушити на пошуки й звертається до персонажів. Їм потрібно знайти і, писар сподівається, врятувати вцілілих після аварії. Протягом першого акту гравці матимуть можливість:

- взяти участь у рятувальній операції та відшукати вцілілих;
- вступити в бій з озброєними роботами;
- дізнатися більше про писаря Галена та його історію;
- дізнатися про серію дивних нападів і зникнень в регіоні.

ЗАЛУЧЕННЯ ДО ІСТОРІЇ

Згідно зі сценарієм гравці подорожують Пусткою. Можливо, вони саме йдуть від одного поселення до іншого, але є й інші способи залучити їх до історії.

- Пов'язані з Братством сталі гравці можуть прямувати до пункту прослуховування «Ехо», щоб перевірити, як там самотній писар. Це частина їхнього регулярного патрулювання.
- Гравці, які не пов'язані з Братством сталі, можуть перехопити одну з радіотрансляцій Галена, у якій він просить підтримки від Братства, і зголоситися допомогти.
- Групи, які блукають Пусткою, можуть стати свідками атаки й падіння вертиптах. Вони можуть попрямувати до нього, щоб оглянути місце аварії та забрати звідти все корисне.

АКТ ПЕРШИЙ. ЕХО В УЩЕЛИНІ

СЦЕНА ПЕРША

Почніть пригоду, прочитавши чи переказавши цей текст:

Сонце припікає курну дорогу, а слабкий вітер ворушить купи багатівікового сміття в руїнах забутих будівель, напіввиріхтованих мерехтінням розпеченого повітря.

З куряви виринає незграбний чоловік у пом'ятій силовій броні. Інколи він спотикається під сміховинним тягарем припасів, пайків і фляг. Коли він усвідомлює, що на дорозі є інші люди — і що досі живий, — піднімає рукавичку на знак привітання.

Цей чоловік — **писар Ґален Портно**. Йому вже за сімдесят. Часи, коли він рвався назустріч пригодам, залишилися далеко позаду. Та навіть у молодості він віддавав перевагу роботі з довоєнною технікою, а не фізичним звитягам. І його костюм силової броні Т-60 тільки підтверджує це — протягом багатьох років броня неодноразово змінювалася та модифікувалася відповідно до особистих уподобань Ґалена. Серед модифікацій вирізняється біометричний замок, ключ до якого має сам писар — лише він може його розблокувати.

Писар Ґален представляється персонажам гравців:

Закута в обладунки фігура знімає шолом, відкриваючи глибоко засмагле й зморшковате обличчя чоловіка похилого віку: — Я писар Ґален Портно. Я озброєний, але не знаю, як цим користуватися, — каже старий, зберігаючи на обличчі застиглу усмішку надії та тримаючи руку на відстані від лазерного пістолета. — Я збирався вирушити в дорогу, але, правду кажучи, не впевнений, як далеко зможу зайти. Ви виглядаєте... як би це сказати... тямуючими? Хочете заробити кілька кришок?

Писар коротко розповідає персонажам гравців, що трапилося. Коли Ґален отримав сигнал лиха зі збитого вертиптаха, він послав за підкріпленням, але до його прибуття ще кілька днів. Не маючи іншого виходу, старий писар навантажив себе (занадто сильно) спорядженням і вирушив у дорогу. Коли він зустрічає гравців, то користується можливістю попросити про допомогу. Гравці можуть пройти перевірку **ІНТ + медицина** з рівнем складності 1, щоб оцінити стан писаря.

Успіх показує, що його очі каламутні від катаракти, а руки злегка тремтять через похилий вік. Навіть якби він дістав лазерний пістолет, то, ймовірно, промахнувся б на милю. Очевидно, він не в тій формі, щоби блукати Пусткою.

У разі **провалу** персонажі не зауважують нічого, крім поважного віку та тендітної статури чоловіка.

Персонаж гравця, який довше вивчає писаря Ґалена, може пройти перевірку **ПИА + виживання** з рівнем складності 1, щоб оцінити його комічно великий дорожній рюкзак. Успіх дає персонажу зрозуміти, що писар Ґален запхав у рюкзак практично все, крім кухонної раковини. Це типова помилка новачка, яка спричинить перевантаження й виснажить його протягом дня. Він, очевидно, недосвідчений у виживанні в Пустці.

Писар Ґален — товариський, балакучий чолов'яга. Він ділиться з персонажами гравців такими подробицями, часто зупиняючись, щоб відсорбнути води та «дати старим кісткам перепочити».

- Зазвичай пункт прослуховування «Ехо» — це спокійна вартя. Окрім передачі повідомлень від лицарських патрулів, писар Ґален проводить більшість ночей, слухаючи радіопередачі довколишніх поселень. А ще відлякує зі своєї картопляної грядки радтарганів з Берідайської ущелини.
- Останніми днями кілька віддалених поселень зникли з ефіру. Вони за багато миль звідси, і завади тут — звичайна справа. Проте в мовчанні поселень Перехрестя Брагміна, Кіннікон і Слетвіль писар Ґален вбачає якусь диверсію.
- Писар Ґален підслуховував радіопереговори на борту вертиптаха, коли той зазнав аварії. Один із лицарів на борту казав, що «знизу щось рухається», потім пролунав гучний попереджувальний клаксон, після чого все затихло. Персонаж може спробувати пройти перевірку **ІНТ + наука** із рівнем складності 2, щоби правильно ідентифікувати ЕМІ-атаку.
- Вертипах був над Берідайською ущелиною, коли впав. Перевірка **ІНТ + виживання** з рівнем складності 1 дає гравцеві розпізнати регіон. Це безлюдна ділянка Пустки відома великою кількістю агресивних мутованих тварин, особливо радтарганів.

Під час розмови з писарем Ґаленом стає зрозуміло, що він щось приховує. Проте старий писар — міцний горішок, і не видає необачно свої секрети. Персонажі гравців можуть спробувати випитати в нього більше інформації за допомогою перевірки **ХАР + красномовство** з рівнем складності 1.

Успіх змушує писаря Ґалена розповісти про свої підозри.

«Кілька днів тому я слухав трансляцію з Перехрестя Брагміна, коли почув... щось. Я не можу стверджувати напевно, але це було напрочуд схоже на звук, який я чув перед втратою зв'язку з вертиптахом».

Берідайська ущелина приблизно за півдня ходьби від місця, де група зустрічає писаря Ґалена. Персонажі гравців можуть дістатися туди швидше, якщо поквапляться, хоча їм потрібно буде пройти **перевірку СТІ + виживання з рівнем складності 1**, щоб тримати темп. У разі провалу персонажі гравців прибувають до Берідайської ущелини виснажені та спітнілі від подорожі й втрачають можливість першими розпочати бій з роботами, які атакують збитий вертипах.

Писар Гален пропонує винагороду за допомогу — він дасть **25 кришок на особу**. У разі успішного проходження перевірки **ХАР + красномовство** з рівнем складності 1 нагорода може становити **35 кришок на особу**. Крім того, у Галена є значний запас прісної води, люб'язно наданий проектом «Чистота» зі Столичної пустки. Він може запропонувати **5 пляшок очищеної води** після завершення завдання. Він позначає місце розташування пункту прослуховування «Ехо» на мапі або в піп-бої персонажів гравців. (Якщо цього не вдається зробити, Гален показує на схід і каже: «Це велика антена. Дуже велика. Важко не помітити».)

Якщо персонажі відмовляють Галену і продовжують свій шлях, він нестерпно повільно йде в Пустку. Через день чи два вони знаходять тіло Галена, яке підхопила **згряя радтарганів**. Автоматичний радіосигнал лиха від розбитого вертиптаха лунає з його сумки.

СЦЕНА ДРУГА

Щоб відтворити довгий шлях до місця падіння вертиптаха, налядач (майстер гри) може додати побічне завдання. Більшість доріг, побудованих у довоєнний час, руйнуються. Відсутність техобслуговування призводить до того, що великі ділянки занепадають, а неймовірні шляхопроводи, які колись перетинали країну, тепер небезпечні для пересування. Один із таких шляхопроводів перетинає більшу частину прірви Каллена. Це вузьке та глибоке провалля, розміщене на півдорозі до Берідайської ущелини. Коли персонажі гравців наблизяться, прочитайте або перекажіть:

Дорога попереду веде до широкого напівзруйнованого мосту, перекинутого через глибоку кам'янисту ущелину. Вздовж північної смуги стоять іржаві купи автомобілів, покинуті століття тому. Частина мосту обвалилася. Дірки залатані підозріло ненадійними на вигляд дошками. На дальньому боці розриву хтось збудував скромну хижку.

На дальньому боці мосту Каллена сміттяр на ім'я **Сем Брекінрідж** збудував невеличку хижку. Щоб перекрити зруйновану частину мосту, він поклав дошки. Їх було достатньо, щоб витримати вагу Сема, але не більше.

Місяць тому Брекінрідж став жертвою зграї радтарганів. Він не дослухався до мудрості виживання: ніколи не залишати відкрито їжу у Пустці. Радтаргани звили гніздо в його старій хижці й чатують на будь-який значний шум в околиці.


Гравці можуть обійти прірву Каллена, але найшвидший шлях до Берідайської ущелини — через міст.

МІСТ КАЛЛЕНА

Міст Каллена — це двосмуговий міст, що перетинає прірву Каллена. На ньому скупчились іржаві автомобілі, у деяких все ще сидять скелети пасажирів. Частина мосту, безпосередньо перед його найвищою точкою, обвалилася в ущелину. Через прірву перекинута хиткий імпровізований місточок.

Міст може витримати прохід лише однієї людини за раз. Якщо двоє або більше персонажів гравців чи один великий персонаж гравця, наприклад, супермутант або персонаж у силовій броні, намагаються перейти міст, вони повинні пройти **перевірку СПР + атлетизм** з рівнем складності 1.

У разі **успіху** міст стогне під вагою і зловісно прогинається. Персонажі на ньому мають достатньо часу, щоб перейти на будь-який бік, але їм не слід затримуватися. **Провал** означає, що персонаж не може безпечно перейти міст. Звичайний провал означає, що персонаж зупиняється на місці, погойдуючись, щоб утримати рівновагу. Персонаж може спробувати пройти перевірку ще раз під час свого наступного ходу.

Ускладнення означає одне з двох: або прогнуті дошки змушують персонажа повністю втратити рівновагу, або одна з крихких дошок прогинається під його вагою. Результат однаковий: падіння на 1 зону на каміння знизу і 3  фізичних пошкоджень з оглушенням.

ПОКИНУТІ АВТОМОБІЛІ

Покинуті автомобілі на мосту Каллена — це саме те, що приваблює сюди сміттяря Сема. Він розграбував більшість з них. Двері залишив відчиненими, а скелети пасажирів повикидав. Персонажі гравців можуть обшукати машини — можливо, Сем пропустив щось цінне. Оскільки автомобілі вже переважно обшукані, щоб знайти щось корисне, потрібно пройти перевірку **ПИА + виживання** з рівнем складності 2 та витратити 30 хвилин на огляд 1 автомобіля.


Ймовірні знахідки в покинутих машинах: 2–4 предмети одягу, 1–2 їжі, 0–1 напій, 3–6 мотлохів, 0–1 зброя (дальнього бою), 0–1 набій, 0–1 хімія.

Також залишилося 3 машини, які Сем не розграбував:

- **Військовий транспорт.** У побитому військовому транспорті, що прямував до об'єднаної бази «Льюїстон», є рештки кількох солдатів. Їхня форма розірвана на шмаття, але терплячі персонажі можуть знайти й зібрати один комплект **військової форми**.

- **Вантажівка.** Велика вантажівка із заблокованими задніми дверима. В замку дверей застрягла зламана відмичка — Сем зазнав невдачі, намагаючись відімкнути дверцята. Персонаж може спробувати пройти перевірку ПИЛ + зламування з рівнем складності 1, щоб відчинити замок. Вантажівка містить різні товари з універмагу, зокрема кілька побутових приладів (тостери, будильники і подібне), які разом складають 2к20 мотлоху.
- **Замінований седан.** Сем замінував седан поруч із хижкою, щоб відлякати мародерів. Він розкидав 10 кришок біля багажника автомобіля, який залишив трохи прочиненим. Персонаж гравця, котрий наближається до автомобіля, повинен пройти перевірку ПИЛ + (вибухівка або виживання) з рівнем складності 1. Успіх дає змогу персонажу помітити дріт, що протягнутий всередині багажника. Провал передбачає спрацювання пастки та зазнання пошкоджень, якщо персонаж відкриє багажник. Пастка — бейсбольна граната з розтяжкою, прикріпленою до чеки.

Щоб знешкодити пастку, гравець може спробувати пройти перевірку СПР + вибухівка з рівнем складності 2.

Успішна перевірка означає, що персонаж успішно деактивує бейсбольну гранату і може за бажання забрати її. Провал — персонаж активує пастку, підриваючи бейсбольну гранату (5 , фізичних пошкоджень усім в цій зоні).

ХИЖКА СЕМА

Ця невелика хижка побудована зі шматків іржавої бляхи та деталей, знайдених у покинутих автомобілях. Тіло Сема, обгризене радтарганами, лежить на ліжку в оточенні кількох порожніх пляшок з-під віскі та відкритих бляшанок свинини з квасолею. У невеликих контейнерах лежать речі Сема: 2 дози препарату «Антирад» і випадкового мотлоху вартістю 10 кришок (посуд, горнятка, стара напівробоча друкарська машинка тощо). На ящику з-під молока, поруч із простирадлом лежить щоденник Сема, який містить записи про його останні кілька знахідок. Він зробив запис величезними друкованими літерами:

**ВЕЛИКИЙ КУШ. ВИГНАЛИ МЕНЕ.
НАЙНЯТИ НАЙМАНЦІВ У БОЛТОНІ.**

Записка — згадка про військовий аванпост Трестрідж, з яким Сем зіткнувся нещодавно. На полях сторінки він нашкрывав грубе зображення кола та зірки американських військових. Персонажі гравців можуть спробувати пройти перевірку на ПИЛ + виживання з рівнем складності 1. Успіх дасть їм знайти 2 пляшки віскі, заховані під матрацом Сема. У хижці Сема ховається зграя з 5 радтарганів, які б'ються групою. Таргани з'являються після того, як перший персонаж перетинає імпровізований піший перехід на мосту.

Радтарган

Рівень 1, мутована комаха, нормальна істота (10 ОД)

ТІЛО	РОЗУМ	БЛ. БІЙ	ЗБРОЯ	ІНШЕ
5	4	1	—	2

ОЗ	ІНІЦІАТИВА	ЗАХИСТ
6	9	2

ОП ФІЗ.	ОП ЕНЕРГ.	ОП РАД.	ОП ТОКС.
0	0	Імунітет	Імунітет

АТАКИ
<ul style="list-style-type: none"> ■ УКУС: ТІЛО + ближній бій (ПЗ 6), 1 , радіаційні фізичні пошкодження

СПЕЦІАЛЬНІ ЗДІБНОСТІ
<ul style="list-style-type: none"> ■ ІМУНІТЕТ ДО РАДІАЦІЇ. Радтарган зменшує всі пошкодження від радіації до 0 та не може зазнати пошкоджень від будь-яких ефектів радіації. ■ ІМУНІТЕТ ДО ХВОРОБ. Радтарган має імунітет до ефектів усіх хвороб і не відчуває симптомів жодної хвороби. ■ МАЛЕНЬКИЙ. Радтарган менший за більшість персонажів — його вбиває будь-який удар, що завдає пошкоджень. ■ СКРАДАННЯ. Радтарган має ПЗ 10 для перевірок скрадання і кидає +1к20 під час підступних атак.

СЦЕНА ТРЕТЯ

Через деякий час після перетину або об'їзду мосту Каллена персонажі гравців досягають Берідайської ущелини. Довга неглибока долина тягнеться зі сходу на захід на багато миль. Окрім трейлерного парку «Десять капелюхів» на півдні та мотелю «Будиночки з мотором» на північному сході, немає жодної споруди. Кострубаті дерева, дикі рослини та валуни вкривають простір.

У цій сцені гравці знаходять розбитий вертиптах. Він здійснив аварійну посадку в скелястій Берідайській ущелині, де його атакували роботи Трестрідж. Лицарі, що вижили в катастрофі, вступили у відчайдушну битву з роботами, і кілька з них вже загинули. Проте їм вдалося вивести з ладу деяких з найсильніших роботів Трестрідж.

Ще до того, як персонажі гравців бачать місце катастрофи, вони чують постріли лазерної зброї та механічне дзигчання голосів роботів.

МІСЦЕ КАТАСТРОФИ

Врешті-решт персонажі стоять на вершині пагорба. Звідси відкривається вид на Берідайську ущелину і місце аварійної посадки. Прочитайте або перекажіть:

Вертиптах виглядає понівеченим. Він лежить в кінці випаленої траси на боці, ліве крило повністю відірване. Тіла трьох лицарів Братства лежать по периметру, де вони впали. Скелі та розбитий фюзеляж, яким вони прикривалися, випалені десятками лазерних пострілів. Гуркотливі машини продовжують наступ на уламки, стріляючи у вертиптаха. Їхні постріли залишають у повітрі смуги, та розплавлені отвори в пробитому металі.

Хтось серед уламків відкриває вогонь із лазерного пістолета у відповідь, вигукуючи:


— І це все, що ви можете, іржаві кути металобрухту?

Роботи, що атакують, — **три захистрони**. Роботи починають рух на великій дальності від вертиптаха. В ущелині є декілька розбитих ботів-вартових, яких інші лицарі Братства встигли вивести з ладу, перш ніж відступили через зазнані поранення.

Якщо персонажі гравців втручаються, роботи розділяють увагу між вертиптахом і групою. Під час битви докторка Трестрідж постійно надсилає машинам нові команди. Це дає можливість роботам битися розумно та гнучко. Персонажі, знайомі з роботами (як-от Містер Умілець), або ті, хто має талант «Експерт із робототехніки», розпізнають цю незвичну поведінку без перевірки. Якщо хтось перебуває на малій відстані від робота, то добре чує викривлений динаміками голос докторки Трестрідж, яка вигукує звичайні команди.

Під час битви щонайменше 1 захистрон просувається на одну зону до гелікоптера щоактивації, атакуючи лицарку Лейтон з **рівнем складності +2** через її заслону.


Вартові роботи. Пошкоджені варткові боти не беруть участі в битві, але все ще можуть бути корисними. Наприклад, їх можна використати як заслону. Персонажі на малій дальності від них можуть пройти **перевірку ІНТ + (наука або ремонт) з рівнем складності 3**, щоб скористатися їхньою справною зброєю.

Успіх дає персонажам виконати 1 атаку з ракетної установки робота (11  фізичних пошкоджень усім в зоні, велика дальність). Варткові боти зазнали чималих пошкоджень в бою, тому ви можете зробити лише 1 постріл.

Вертиптах і лицарка Гелен Лейтон. Єдина вціліла в катастрофі та подальшій перестрілці, лицарка Лейтон опинилася в пастці під уламками вертиптаха. Вона поранена й має критичну травму ноги.

Після ходів усіх інших персонажів лицарка Лейтон стріляє з лазерної гвинтівки в найближчого робота, якого бачить.

Персонажі можуть спробувати допомогти пораненій лицарці. Для надання першої медичної допомоги потрібно пройти **перевірку ІНТ + медицина. Успіх** лікує травму ноги, а в разі провалу їй можна дати дозу стимула.

Вертиптах — цілковита руїна. Щоб відновити його до робочого стану, знадобляться місяці ремонту. Але є дещо корисне, що можна врятувати: на стіні висить аптечка з **1 стимулом**, в кабіні є **пара біноклів**, а також **термоядерні батареї для 14 + 7  пострілів**. Персонажі можуть спробувати обшукати вертиптаха ретельніше. Ця локація вже частково обшукана, тому треба пройти **перевірку ПИЛ + виживання** з рівнем складності 1 та витратити 10 хвилин на обшук.

Ймовірні знахідки на цій локації: 0–1 броня, 1–2 предмети одягу, 4–6 мотлохів.

СЦЕНА ЧЕТВЕРТА

Після того як персонажі відганяють роботів, писар Гален передає повідомлення. Гравці персонажів із піп-боями можуть почути повідомлення. Якщо це неможливо, група може почути його з бортового радіо вертиптаха.

*«Агов? Хто-небудь мене чує? Раз-два, раз-два. . .
Є тут хто-небудь?»*

Персонажі можуть використовувати радіо вертиптаха, щоб відповісти. Але власники піп-боїв не мають можливості підтвердити отримання повідомлення. Попри це, Гален продовжує базикати.

Захистрон




Рівень 3, робот,
нормальна істота (24 ОД)

ТІЛО	РОЗУМ	БЛ. БІЙ	ЗБРОЯ	ІНШЕ
5	5	2	2	2

ОЗ	ІНІЦІАТИВА	ЗАХИСТ
8	10	1

ОП ФІЗ.	ОП ЕНЕРГ.	ОП РАД.	ОП ТОКС.
4 (усі)	3 (усі)	Імунітет	Імунітет



АТАКИ

- **КІГТИ: ТІЛО + ближній бій** (ПЗ 7), 3 , фізичні пошкодження
- **ЛАЗЕРНІ КІНЦІВКИ: ТІЛО + ближній бій** (ПЗ 7), 3 , серія, пробиття 1, енергетичні пошкодження, дальність М, темп стрільби 4
- **САМОЗНИЩЕННЯ: ТІЛО + ближній бій** (ПЗ 7), 6 , фізичні пошкодження, вибух

СПЕЦІАЛЬНІ ЗДІБНОСТІ

- **РОБОТ.** Захистрон — робот. У нього імунітет до голоду, спраги чи задухи. А ще імунітет до пошкоджень токсинами та радіацією. Проте машини не можуть споживати їжу, напої чи інші споживчі товари. Робот не лікується природним шляхом, і вміння медицини не допомагає його вилікувати. Пошкодження лише ремонтують (с. 28).
- **ІМУНІТЕТ ДО ТОКСИНІВ.** Захистрон зменшує всі пошкодження від токсинів до 0 та не може зазнати пошкоджень від будь-яких ефектів токсинів.

СПЕЦІАЛЬНІ ЗДІБНОСТІ

- **ІМУНІТЕТ ДО РАДІАЦІЇ.** Захистрон зменшує всі пошкодження від радіації до 0 та не може зазнати пошкоджень від будь-яких ефектів радіації.
- **ІМУНІТЕТ ДО ХВОРОБ.** Захистрон має імунітет до ефектів усіх хвороб і не відчуває симптомів жодної хвороби.
- **ЛАЗЕРНІ КІНЦІВКИ.** Якщо одна з кінцівок захистрона травмована, його темп стрільби з лазерних кінцівок зменшується на 2. Якщо обидві кінцівки травмовані — він більше не може ними стріляти.
- **ЧАС ПОМИРАТИ.** Один раз за бій захистрон може застосувати «Час померати», випустивши залп із лазерних кінцівок. Це додає до пошкоджень, завданих зброєю протягом однієї атаки, значення темпу стрільби зброї 4 (загалом 7 ) , а також дає використати ефект «Серія» без витрат набоїв. Якщо одна з лазерних кінцівок захистрона травмована, ця спеціальна атака зменшує пошкодження до загалом 5 .
- **САМОЗНИЩЕННЯ.** Якщо обидві кінцівки захистрона травмовані чи його очки здоров'я знижуються до половини від максимального значення, він починає рухатися до найближчого ворога та використовує свою основну дію для самознищення. Це самознищення є атакою, зосередженою на собі, і знищує захистрона після спроби виконати цю атаку.

«Моє табло щойно засвітилося, як Даймонд-Сіті в грудні. Хтось щось посилено транслює в широкому спектрі через дах. Я думаю, що це може бути управління віддаленим пристроєм, роботом або чимось подібним. Я не знаю напевно, але вважаю, що сигнал походить... або його пропустили через... ну, Похмурий Брід».

Якщо персонажі гравців можуть спілкуватися з Галеном, він пропонує їм більше інформації. Похмурий Брід — невелике містечко на північний схід від Берідайської ущелини вздовж шосе.



Патрулі Братства класифікували це місце як заборонену зону, бо воно не має очевидної стратегічної цінності. Зате має аномально високу присутність дичавілих гулів та опромінених диких тварин. Здобич з міста вважається надто дріб'язковою порівняно з можливими ризиками від авантюри.

Попри це Гален передає координати Похмурого Броду. Він пропонує групі дослідити місцевість, щоб з'ясувати, що відповідає за помічену ним трансляцію (наприклад, радіо або супутникову антену). Він також попереджає їх про наявність радіації й гулів.

Якщо групі вдається врятувати лицарку Лейтон, вони можуть повернути її на пункт прослуховування «Ехо». Якщо вони це зроблять, Гален передасть інформацію про Похмурий Брід особисто.

Проблема мертвого писаря

Якщо група вирішила не допомагати Галену, а пізніше знайшла його мертвим на дорозі, наглядачеві потрібно буде дещо змінити. Лицарка Лейтон може стати їхньою контактною особою, але наглядач має переконатися, що вона виживе в битві. Нехай лицарка Лейтон попросить групу доставити її до найближчого сховища Братства: пункту прослуховування «Ехо». Вона замінить Галена до кінця пригоди, але їй бракує технічних знань. Відіграйте її відчай у роботі з обладнанням і перебивайте її трансляції технічними завадами, доки вона намагається зі всім розібратися!

АКТ ДРУГИЙ. ПОХМУРИЙ БРІД

СИНОПСИС

Похмурий Брід — забуте містечко на одній зі старих американських трас. Навіть до Великої війни загублене й малонаселене містечко жило переважно завдяки сім'ям військових, пов'язаних із об'єднаною базою «Льюїстон» на сході.

Прибувши до Похмурого Броду, персонажі гравців виявлять цвинтар старого світу, населений гулями та дикою фауною Пустки. Їм потрібно знайти джерело сигналу, що контролює роботів-нападників. Цей спеціальний підсилювач сигналу створила Аківа Трестрідж для розширення зони дії своїх механічних солдатів.

Протягом другого акту, персонажі гравців зможуть:

- дослідити руїни опроміненого міста гулів;
- знайти та вимкнути загадковий передавач, призначений для координації атак роботів;
- дізнатися про історію міста й про те, що сталося з його нещасними жителями.

ПОХМУРИЙ БРІД

Похмурий Брід розташований за кілька миль на північний схід від Берідайської ущелини по нерівній, важкопрохідній місцевості. Мандрівка пішки до Похмурого Броду може зайняти більшу частину дня, якщо персонажі гравців триматимуть помірний темп. Залежно від того, скільки часу їм знадобилося, щоб дістатися до місця аварії та розібратися з роботами, можливо, доведеться заночувати в Пустці.

Щоб посилити відчуття небезпеки наглядач може додати випадкову зустріч у Пустці, наприклад, із мандрівною зграєю з 4 собак. Якщо у персонажів гравців мало ресурсів або вони хотіли б запастися деякими припасами, дайте їм зустріти мандрівний караван торговців.

Собака

Рівень 3, ссавець, нормальна істота (24 ОД)

ТИЛО	РОЗУМ	БЛ. БІЙ	ЗБРОЯ	ІНШЕ
5	5	3	—	2

ОЗ	ІНІЦІАТИВА	ЗАХИСТ
8	10	1

ОП ФІЗ.	ОП ЕНЕРГ.	ОП РАД.	ОП ТОКС.
0	0	0	0

АТАКИ

- **УКУС:** ТИЛО + ближній бій (ПЗ 8), 4 🐾, фізичні пошкодження

СПЕЦІАЛЬНІ ЗДІБНОСТІ

- **ГОСТРЕ ЧУТТЯ.** Один чи кілька органів чуття НІПа особливо чутливі. Вони можуть спробувати виявити істоту чи об'єкти, які зазвичай неможливо виявити, а також зменшують рівень складності всіх інших перевірок ПИЛ на -1 (мінімум до 0).

Після довгого шляху Пусткою, персонажі гравців нарешті досягають цілі. Прочитайте або перекажіть:

М'яке, нудотне сяння освітлює руїни маленького містечка. Дерев'яні будинки, занедбані й вицвілі на сонці, розкидані від центру до заходу. Між ними виділяються кілька більших будівель: перекошений шпиль каплиці, іржава цегла радіостанції, виспана дірами водонапірна вежа. Внизу, серед руїн Похмурого Броду, рухаються кілька гуманоїдних постатей, їхні стогони долинають до вас з подувом вітру.

ВИПАДКОВІ ЗІТКНЕННЯ ТА ЗДОБИЧ В ПОХМУРОМУ БРОДІ

Досліджуючи місто, персонажі гравців можуть натрапити на опромінених мешканців.

Кидайте к20 щоразу, коли персонажі гравців заходять на нову територію. Наприклад, до «Будинків на колесах Брісбі» чи до каплиці Генлі. Зверте результат із **таблицею «Випадкові зіткнення Похмурого Броду»**. Будь-які істоти, зазначені в локації, як-от старі гулі в апартаментах Похмурого Броду, будуть там на додачу до істот, що з'являються за таблицею.

Якщо персонажі гравців рухаються обережно та витрачають час на розвідку, призначте їм перевірку **ПИА + виживання з рівнем складності 1**.

Успіх дає персонажам гравців помітити загрози в регіоні заздалегідь та розпочати бій на своїх умовах.

Провал означає, що персонажі гравців не помітили загрози заздалегідь. Неігровий персонаж ініціює бій.

Випадкові зіткнення Похмурого Броду

К20	ЗІТКНЕННЯ
1–5	Без зіткнення
6–10	Кволи здичавілі гулі
11–15	Здичавілі гулі
16–18	Гнилий сяючий гуль
19–20	Дужий сяючий гуль



БЕЗ ЗІТКНЕННЯ

Гулі з Похмурого Броду зараз вештаються деінде. В регіоні, куди збираються зайти персонажі гравців, нікого з них немає.

КВОЛИ ЗДИЧАВІЛІ ГУЛІ

Регіон, до якого прямують персонажі гравців, зайнятий групою з 4 кволів здичавілих гулів. Вони виснажені та поранені після нещодавньої сутички з голодною зграєю собак. Цього разу їх пошматувало більше, ніж зазвичай. Кожен з гулів має половину свого стандартного запасу здоров'я.

ЗДИЧАВІЛІ ГУЛІ

Регіон, в який потрапляють персонажі гравців, наразі окупований трійцею здичавілих гулів (використовуйте профіль кволів здичавілих гулів на с. 42 з подвоєною кількістю ОЗ).

ГНИЛИЙ СЯЮЧИЙ ГУЛЬ

У регіоні, куди збираються зайти персонажі гравців, перебуває **сяючий гуль**. Наразі він прикидається мертвим і повзає під сяючою ковдрою з опромінених личинок мутованих комарів. Якщо персонажі гравців зазнають пошкоджень від атаки голіруч гнилого сяючого гуля, вони повинні пройти перевірку на **СТІ + виживання з рівнем складності 1**. Якщо перевірка провалена, персонажі гравців заражаються хворобою радіоактивного хробака.

ДУЖИЙ СЯЮЧИЙ ГУЛЬ

Роздутий **сяючий гуль** перебуває в регіоні, в який персонажі гравців збираються зайти. Цей набряклий гуль має шари загартованої радіацією шкіри та прошарки жиру. Вони захищають його органи й наділяють його талантом «Витривалість».

Кволий здичавілий гуль


Рівень 1, мутувана людина,
нормальна істота (10 ОД)

ТІЛО	РОЗУМ	БЛ. БІЙ	ЗБРОЯ	ІНШЕ
4	5	2	—	2

ОЗ	ІНІЦІАТИВА	ЗАХИСТ
5	9	1

ОП ФІЗ.	ОП ЕНЕРГ.	ОП РАД.	ОП ТОКС.
0	0	Імунітет	Імунітет


АТАКИ

- **ГОЛІРУЧ: ТІЛО + ближній бій** (ПЗ 8), 2 , радіаційні фізичні пошкодження


СПЕЦІАЛЬНІ ЗДІБНОСТІ

- **ІМУНІТЕТ ДО РАДІАЦІЇ.** Здичавілий гуль зменшує всі пошкодження від радіації до 0 й не може зазнати пошкоджень від будь-яких ефектів радіації.
- **ІМУНІТЕТ ДО ТОКСИНІВ.** Здичавілий гуль зменшує всі пошкодження від токсинів до 0 й не може зазнати пошкоджень від будь-яких ефектів токсинів.
- **ЗДИЧАВІЛИЙ.** Здичавілий гуль нерозумний, ним керують лише природні інстинкти. Здичавілих неігрових персонажів (НІПів) не можна переконати або вплинути на них за допомогою перевірки красномовства. Здичавілі НІПи рухаються до найближчого ворога й атакують його. Якщо вони не можуть виявити ворога, то рухаються до найближчого джерела яскравого світла або гучного шуму. Якщо це не вдається, вони хаотично рухаються або просто лягають і нічого не роблять.
- **ГУЛЬ.** Гуль лікується радіацією. Він відновлює 1 ОЗ за кожні 3 зазнані радіаційні пошкодження.
- **ВДАВАТИ МЕРТВОГО.** Здичавілого гуля, який лежить і не рухається, важко відрізнити від трупа. Щоб виявити гуля, який зараз «вдає мертвого», потрібна перевірка ПИЛ + виживання, рівень складності 2. Вони часто використовують цей трюк, щоб напасти на перехожих, які нічого не підозрюють.

ІНВЕНТАР

- На тілі мертвого гуля є 2  мотлоху, який можна, як завжди, розібрати й отримати корисні матеріали.

НАПРИКІНЦІ ДНЯ

Окрім здобичі, зазначеної в окремих місцях, на решті території Похмурого Броду можна пошукати приховані припаси. Ця локація вже переважно обшукана, тому треба пройти перевірку ПИЛ + виживання з рівнем складності 2 та витратити 2 години на обшук. Через високу концентрацію радіації в Похмурому Броді оголошено постійну радіаційну небезпеку з інтервалом у 10 хвилин (5  радіаційних пошкоджень).

Ймовірні знахідки на цій локації: 2–4 набой, 0–1 броня, 0–1 напій, 2–4 предмети одягу, 1–2 хімії, 3–4 їжі, 4–6 мотлохів, 0–1 химерна / цінна річ.

ПОШУК ПІДСИЛЮВАЧА СИГНАЛУ

Докторка Трестрідж розмістила підсилювач сигналу на вершині статуї Джо Слокума. Вона вважала радіовежу WKAК занадто очевидним місцем, але ви можете розмістити його де завгодно. Якщо персонажі гравців занадто швидко обшукають Джо Слокума, розгляньте можливість розмістити його в іншій локації міста.

Багато потенційних локацій передбачають здійснення вгору, як-от водяна вежа або антена WKAК. Підйом на ці місця в пошуках підсилювача сигналу вимагає перевірки (СПР чи СИЛ) + атлетизм з рівнем складності 3 та може виконуватися за кілька спроб.

Знайшовши підсилювач, деактивувати й опустити його буде доволі просто. Опісля персонажі гравців отримують нову інформацію від Галена (див. «Залишаючи Похмурий Брід», с. 46).

ДОСЛІДЖЕННЯ ПОХМУРОГО БРОДУ

Гравці можуть досліджувати місто у власному темпі, вибираючи локації в будь-якому порядку. Їхня кінцева мета в Похмурому Броді — знайти та вимкнути підсилювач сигналу десь у місті, а як саме це зробити повністю залежить від них.

АПАРТАМЕНТИ ПОХМУРОГО БРОДУ

Апартаменти Похмурого Броду — це бетонна триповерхова будівля на східній стороні міста біля дороги. Кожна квартира має невелику кухню, ванну, вітальню та спальню. Біля кабінету керівника стоїть автомат з напоями «Ядер-Коли» з 1 пляшкою. У будинку варті уваги кілька квартир.

Гнилий сяючий гуль


Рівень 4, мутована людина,
могутня істота (62 ОД)

ТІЛО	РОЗУМ	БЛ. БІЙ	ЗБРОЯ	ІНШЕ
7	5	4	—	3


ОЗ	ІНІЦІАТИВА	ЗАХИСТ
22	12	1

ОП ФІЗ.	ОП ЕНЕРГ.	ОП РАД.	ОП ТОКС.
2	1	Імунітет	Імунітет

АТАКИ

- **ГОЛІРУЧ:** ТІЛО + ближній бій (ПЗ 11), 4 , радіаційні фізичні пошкодження + «Гнилець» (див. далі)

СПЕЦІАЛЬНІ ЗДІБНОСТІ

- **РАДІАЦІЙНИЙ ІМПУЛЬС.** Один раз за бій сяючий гуль може випустити імпульс радіації. Це завдає 5  пошкоджень радіацією всім в межах близької дальності. Якщо він завдає 3 пошкодження або більше, то будь-який переможений гуль в межах цієї дальності відновлюється до 1 ОЗ і повертається в бій.
- **ІМУНІТЕТ ДО РАДІАЦІЇ.** Сяючий гуль зменшує всі пошкодження від радіації до 0 й не може зазнати пошкоджень від будь-яких ефектів радіації.
- **ІМУНІТЕТ ДО ТОКСИНІВ.** Сяючий гуль зменшує всі пошкодження від токсинів до 0 й не може зазнати пошкоджень від будь-яких ефектів токсинів.

СПЕЦІАЛЬНІ ЗДІБНОСТІ

- **ЗДИЧАВІЛИЙ.** Сяючий гуль нерозумний, ним керують лише природні інстинкти. Здичавілих неігрових персонажів (НІПів) не можна переконати або вплинути на них за допомогою перевірки красномовства. Здичавілі НІПи рухаються до найближчого ворога й атакують його. Якщо вони не можуть виявити ворога, то рухаються до найближчого джерела яскравого світла або гучного шуму. Якщо це не вдається, вони рухаються хаотично або просто лягають і нічого не роблять.

- **ГУЛЬ.** Гуль лікується радіацією. Він відновлює 1 ОЗ за кожні 3 зазначені радіаційні пошкодження.

- **ВДАВАТИ МЕРТВОГО.** Сяючого гуля, який лежить і не рухається, важко відрізнити від трупа. Щоб виявити гуля, який зараз «вдає мертвого», потрібна перевірка ПИЛ + виживання, рівень складності 2. Вони часто використовують цей трюк, щоб нападати на перехожих, які нічого не підозрюють.

- **ГНИЛЕЦЬ.** Сяючий гуль вкритий сяючою коврою з опромінених личинок мutowаних комарів. Якщо персонажі гравців зазнають пошкоджень від атаки голіруч гнилого сяючого гуля, вони мають пройти перевірку СТІ + виживання з рівнем складності 1. Якщо перевірка провалена, персонажі гравців заражаються хворобою радіоактивного хробака.

ІНВЕНТАР

- На тілі мертвого гуля є 2  мотлоху, який можна, як завжди, розібрати й отримати корисні матеріали.




Аджий сяючий гуль

Рівень 4, мутована людина,
могутня істота (62 ОД)

ТІЛО	РОЗУМ	БЛ. БІЙ	ЗБРОЯ	ІНШЕ
7	5	4	—	3


ОЗ	ІНІЦІАТИВА	ЗАХИСТ
22	12	1

ОП ФІЗ.	ОП ЕНЕРГ.	ОП РАД.	ОП ТОКС.
3	2	Імунітет	Імунітет


АТАКИ	
■	ГОЛІРУЧ: ТІЛО + ближній бій (ПЗ 11), 4  , радіаційні фізичні пошкодження + «Гнилець» (див. далі)

СПЕЦІАЛЬНІ ЗДІБНОСТІ	
■	ВДАВАТИ МЕРТВОГО. Сяючого гуля, який лежить і не рухається, важко відрізнити від трупа. Щоб виявити гуля, який зараз «вдає мертвого», потрібна перевірка ПИЛ + виживання, рівень складності 2. Вони часто використовують цей трюк, щоб нападати на перехожих, які нічого не підозрюють.
■	ДУЖИЙ. Сяючий гуль більш стійкий, ніж звичайний гуль, і має збільшений опір пошкодженням (вказано вище).
■	ГУЛЬ. Гуль лікується радіацією. Він відновлює 1 ОЗ за кожні 3 зазначені радіаційні пошкодження.

СПЕЦІАЛЬНІ ЗДІБНОСТІ

- **ІМУНІТЕТ ДО РАДІАЦІЇ.** Сяючий гуль зменшує всі пошкодження від радіації до 0 й не може зазнати пошкоджень від будь-яких ефектів радіації.
- **ІМУНІТЕТ ДО ТОКСИНІВ.** Сяючий гуль зменшує всі пошкодження від токсинів до 0 й не може зазнати пошкоджень від будь-яких ефектів токсинів.
- **РАДІАЦІЙНИЙ ІМПУЛЬС.** Один раз за бій сяючий гуль може випустити імпульс радіації. Це завдає 5  пошкоджень радіацією всім в межах близької дальності. Якщо він завдає 3 пошкодження або більше, то будь-який переможений гуль на цій дальності відновлюється до 1 ОЗ та повертається в бій.
- **ЗДИЧАВІЛИЙ.** Здичавілий гуль нерозумний, ним керують лише природні інстинкти. Здичавілих неігрових персонажів (НІПів) не можна переконати або вплинути на них за допомогою перевірки красномовства. Здичавілі НІПи рухаються до найближчого ворога й атакують його. Якщо вони не можуть виявити ворога, то рухаються до найближчого джерела яскравого світла або гучного шуму. Якщо це не вдається, вони рухаються хаотично або просто лягають і нічого не роблять.

ІНВЕНТАР

- На тілі мертвого сяючого гуля є 2  мотлоху, який можна, як завжди, розібрати й отримати корисні матеріали.


Перший поверх, квартира № 4. У 4-й квартирі є скелет, одягнений у довоєнний костюм. На столі у вітальні лежить робоча камера та блокнот. Записи в ньому свідчать про те, що мешканець вважав свого сусіда комуністичним шпигуном, засланим до Похмурого Броду для збору інформації про «справжніх американців».

Перший поверх, квартира № 5. Скелет нещасного сусіда комуністичного вантажника, мешканця квартири № 5, висить над раковиною у ванній кімнаті. На підлозі у ванній лежить викинутий саморобний пістолет.

Другий поверх, квартира № 2. Двері до квартири № 2 замкнені, але їх можна відчинити за допомогою перевірки **ПИЛ + зламування з рівнем складності 1** або виламати за допомогою перевірки

СИЛ + атлетизм з рівнем складності 1. Якщо двері виламани, киньте кістки за таблицею «Випадкові зіткнення Похмурого Броду», щоб визначити, чи якісь гулі з'являються на шум. В будинку помічниці мера Похмурого Броду, на тумбочці в її спальні лежить кілька відкритих коробок з **ментатами** (одноразово можна перекинути 1к20 на перевірках ПИЛ чи ІНТ).

Третій поверх, квартира № 3. У цій квартирі живуть містер і місіс Піквелл, літня пара здичавілих гулів. Місіс Піквелл здичавіла зовсім недавно. Вона досі носить клаптикову сукню та фартух і може прогарчати: «Залишайтеся на чай». На кухонній плиті стоїть остання їжа, яку вона приготувала власноруч, — **смажений радтарган** (відновлює 5 ОЗ). Подружжя Піквеллів не виходять зі своєї квартири, почувши шум в інших частинах житлового комплексу.

НАЗВА	ТИП ЗБРОЇ	ПОШК.	ЕФЕКТИ	ТИП ПОШК.	ТС	ДАЛЬН.	ЯКОСТІ	ВАГА
Саморобний пістолет	МАЛА ЗБРОЯ	3 	—	Фіз.	2	Б	Стрільба впритул, ненадійна	2

«БУДИНКИ НА КОЛЕСАХ БРІСБІ»

У трейлерному парку на північному сході міста мешкають 3 здичавілі гулі. 5 трейлерів у поганому стані, іржаві, а в деяких **заблукали радтаргани**. Киньте к20, коли гравці заходять у трейлер: на «11» або вище тут є **радтаргани**.

Перший будинок на колесах, у який заходять персонажі гравців, містить хімічну станцію та 1 дозу тріпу (дії за ЖД коштують на 1 ЖД менше протягом 1 раунду).

КАПЛИЦЯ ГЕНЛІ ТА ЦВИНТАР

Каплиця та цвинтар, що на заході Похмурого Броду, не містять жодних вартих уваги предметів, але на шпилі з великою ймовірністю висить підсилювач сигналу.

У головній каплиці внизу, серед лавок, розкидані кілька скелетів. Деякі з них мають кишенькові годинники та ювелірні прикраси на загальну суму **10 кришок**.

Якщо підсилювач сигналу тут, персонажі гравців можуть пройти перевірку **ПИЛ + скрадання з рівнем складності 1**, щоб виявити пристрій у церковному дзвоні. Він сконструйований так, щоб використовувати метал дзвона як спеціальну антену.

БУДИНКИ

У центрі Похмурого Броду та на західній околиці міста скупчилися десятки будинків. П'ять із них завалилися через аварійний стан.


Будинок мера. У найбільшому будинку, який належав меру Похмурого Броду, у спальні нагорі є сейф, який можна відкрити за допомогою перевірки **ПИЛ + зламування з рівнем складності 3**. У сейфі є кілька пачок довоєнних грошей (зароблених після того, як мер уклав угоду про зберігання радіоактивних матеріалів у межах міста), **пістолет 44-го калібру і 3 набой калібру .44 Magnum**. У сейфі також є контракт від «Тритон. Утилізація матеріалів» дочірньої компанії «Енергія Посейдона», в якому викладені умови угоди з мером.

ОПРОМІНЕНЕ ЗВАЛИЩЕ

Опромінене звалище на схід від міста — причина високого рівня радіації та численних гулів у Похмурому Броді. Купа сміття, що гниє, ледь приховує найгірші токсичні відходи в місті. Підприємливі персонажі гравців можуть поритися в цій купі, щоб знайти цінні речі. Це недоторкана локація, тому треба пройти перевірку **ПИЛ + виживання** з рівнем складності 0 та витратити 2 години на

обшук. Однак скупчення радіоактивних відходів становлять більшу небезпеку для дослідників.

Ймовірні знахідки на цій локації: 2–3 предмети одягу, 1–2 їжі, 1–2 напої, 5–8 мотлохів, 0–1 зброя (ближнього бою), 0–1 хімія.

Радіоактивні відходи. Відходи — випадкові небезпеки, поява яких зумовлена провалом перевірки **ПИЛ + виживання** під час обшуку звалища. Такі відходи завдають 4  радіаційних пошкоджень.

Собаки зі звалища. На опроміненому звалищі мешкає зграя собак, нащадків первісних домашніх тварин міста.

Не кидайте кістку на випадкове зіткнення на звалищі. Якщо персонажі гравців потрапляють туди, то зустрічають 3 звичайних собак на чолі з диким (має вдвічі більше здоров'я й імунітет до радіаційних пошкоджень).

СТАНЦІЯ «ЧЕРВОНА РАКЕТА»

На шосе, що веде на південний схід від міста, є зруйнована станція «Червона ракета». Вантажівка протаранила вхідні двері, перш ніж вибухнути. Від відділу охолодження лишилися обгорілі уламки. Зверніть увагу, що на білборді за межами станції є вивіске повідомлення: «Повільний Джо і в пеклі горітиме повільно!».

«У ДЖО СЛОКУМА»


На південній стороні міста, навпроти станції «Червона ракета», стоїть кав'ярня «У Джо Слокума». Там продавали пончики та каву. Склопластикова скульптура усміхненого талісмана, що стоїть на її даху, пошарпана вітром і майже повністю перетворилася на скелетний каркас.

Всередині кав'ярні на дошці оголошено: «У Джо Слокума краща кава, ніж в ІНШИХ». Якщо підсилювач сигналу тут, персонажі гравців, які досліджують статую, можуть пройти перевірку **ПИЛ + скрадання з рівнем складності 1**. Вони виявлять, що підсилювач прив'язаний до металевого каркаса, який діє як різнонаправлена антена.

ВОДОНАПІРНА ВЕЖА

Водонапірна вежа стоїть на невеликому пагорбі в південно-західній частині міста. Її оточує клаптиковий паркан із сітки, а територія заросла бур'янами.

У невеличкому службовому приміщенні біля підніжжя вежі є простий набір інструментів і термінал РобКо, який відслідковує стан водонапірної вежі. Хоча він захищений паролем, забудькуватий службовець завбачливо приклеїв пароль над монітором: **ПІДРОБУДИНКИ**.

НАЗВА	ТИП ЗБРОЇ	ПОШК.	ЕФЕКТИ	ТИП ПОШК.	ТС	ДАЛЬН.	ЯКОСТІ	ВАГА
Пістолет 44-го калібру	МАЛА ЗБРОЯ	6 	Брутальність	Фіз.	1	Б	Стрільба впритул	4

ОБ'ЄДНАННЯ «РОБКО ІНДАСТРІЗ»
ОПЕРАЦІЙНА СИСТЕМА
АВТОРСЬКЕ ПРАВО 2075–2077 «РОБКО ІНДАСТРІЗ»
Ласкаво просимо на сайт «РобКо Індастріз (ТМ)» Термінк
Департамент водопостачання Похмурого Броду

Стан системи

!!! ПОПЕРЕДЖЕННЯ !!!

Виявлено засмічення в головному каналі.

Потрібне негайне технічне обслуговування.

!!! ПОПЕРЕДЖЕННЯ !!!

Виявлено підвищений рівень забруднення карбонатною
кислотою / сірководнем / метаном. Негайно промийте
та дезинфікуйте резервуар.

Успішно пройдена перевірка ІНТ + (медичина або наука)
з рівнем складності 1 дає персонажам гравців ідентифікувати
хімічні забруднення як побічні продукти розкладання тканин.
Це свідчить, що всередині вежі є тіло... і це справді так. Якщо
персонажі гравців піднімуться на вежу, то через отвір у верхній
частині водосховища буде видно тіло **сяючого гуля**, який туди
впав. Воно плаває в рештках води, перетворюючи її на протухлий
опромінений суп.

Якщо підсилювач сигналу тут, персонажі гравців можуть про-
йти перевірку ПИЛ + скрадання з рівнем складності 1, щоб
виявити пристрій. Він прикріплений до металевих боків водона-
пірної вежі, використовуючи її як спеціальну антену.

РАДІО WKAK

На північному сході міста стоїть радіостанція WKAK (яка обслу-
говує три округи!) — це невелика будівля з офісом і кабінетом
продюсера.

Двері до кабінету продюсера заблоковані зсередини. Персонажі
гравців можуть спробувати відсунути заваду, пройшовши пере-
вірку СИЛ + атлетизм з рівнем складності 1. Всередині на столі
лежить скелет ді-джея. Біля нього записка:

*«Леді та джентльмени, у мене термінові новини. Неназвані
джерела в Похмурому Броді повідомили мені, що наш мер уклав
угоду про перетворення нашого міста на звалище небезпечних
відходів строком не менше 26 місяців поспіль.*

*[Заувага для себе: розмотити слухачів. Що зліші вони, то
більше слухають. Що більше слухають, то більший дохід від
реклами!]>*

Якщо підсилювач сигналу тут, персонажі гравців можуть про-
йти **перевірку ПИЛ + скрадання з рівнем складності 1**,
щоб виявити пристрій, під'єднаний до радіоантени.

ЗАЛИШАЮЧИ ПОХМУРИЙ БРІД

Коли персонажі гравців деактивують підсилювач, Гален оновлює
їїню інформацію.

*«Ого, ви справді когось розлютили. Наш контролер робіт
помітив відчутну втрату сигналу. Бюсь об заклад, ви вивели
купу пристроїв з ладу. І вчасно. Я отримав аварійні повідомлення
від низки інших поселень про наближення машин. Зачекайте...»*

Трансляція Галена на мить обривається, а коли повертається,
її значно спотворюють завади.

*«Маю хороші та погані новини. Добра новина: вимкнення під-
силювача змусило наших "друзів" збільшити потужність їхнього
місцевого сигналу. Вони могли би просто надіслати нам підпи-
сане запрошення. Їхній сигнал сильніший, ніж у Добросусідства.
Погана новина: пара гарячих голів із бункера № 441 уже в дорозі.
Я не можу пробитися крізь ці перешкоди, щоб попередити їх
про робітників. Вони йдуть наосліп».*

Гален повідомляє персонажам гравців локацію джерела сигналу.
Це на сході, неподалік від місця, де зараз перебувають персонажі.

АКТ ТРЕТІЙ. БЕЗПЕРЕВНА СТРІЛЯНИНА

СИНОПСИС

Колись об'єднана база «Льюїстон» була військовим об'єктом, присвяченим дослідженню та розробці роботів для використання в Американській війні. Тепер це лігво та лабораторія докторки Трестрідж. Тут вона накопичує награбовані припаси з незахищених поселень регіону. Її особиста мета — створення тіла, несприйнятливо до руйнівних наслідків депривації, радіації та старості, але водночас збереження швидкості та спритності, яких бракує простому робомозку.

Спостереження за товаришами, які стали жертвами суворих умов життя за межами Анклаву, травмувало та мотивувало її. А об'єднана база «Льюїстон» дала засоби досягнення цілі.

На об'єднаній базі Трестрідж відкрила для себе проєкт «Марія» — прототип штурмотрона. Тут проводили польові випробування та дослідження проєкту. На відміну від стандартних моделей, прототип «Марія», окрім звичайного набору озброєння, містить складні системи саморемонту.

Це дає змогу штурмотрону «зцілюватися» від будь-яких зазнаних пошкоджень. Злиття з цією машиною зробило б Трестрідж фактично безсмертною, якщо тільки не знищило її роботіло повністю.

Персонажі застають Трестрідж в розпалі битви із запальними лицарями бункера № 441. Після перемоги над нею та, можливо, її новим роботизованим втіленням, вони зможуть дізнатися більше про минуле цієї жінки, а також про походження і мету машин, які загрожують регіону.

Протягом третього акту гравці матимуть можливість:

- Взяти участь у перестрілці не на життя, а на смерть із загоном смертоносних роботів. Зокрема, зустріти невірноваженого штурмотрона, яким керує пошкоджений розум докторки Трестрідж.
- Звільнити військовий об'єкт старого світу та з'ясувати мотивацію таємничого суперника.

Об'єднана база «Льюїстон» розташована в прямокутному каньйоні на схід від Похмурого Броду. Все навколо вкрите товстим шаром незайманого пилу, що прилетів із Середнього Заходу. Сам військовий об'єкт здебільшого під землею в стінах каньйону, до якого веде бункер із загартованого бетону. Ліворуч від головного входу в бункер стоять масивні металеві двері, достатньо великі, щоб пропускати вантажівки.

Коли персонажі гравців прибувають на місце подій, то застають двох закутих у силову броню **лицарів Братства сталі**, котрі ведуть перестрілку з роботами докторки Трестрідж. Роботи намагаються захистити вхід до бункера, а сама докторка Трестрідж використовує головні двері як заслону. **2 лазерні турелі** стоять з обох боків від дверей, забезпечуючи прикриття вогнем.

Персонажі можуть спробувати спуститися до каньйону непоміченими. Для цього кожен з них має пройти **перевірку на скрадання**.

Успішна перевірка дає їм змогу наблизитися до бункера непомітно, використовуючи прикриття машин і бетонних барикад. Вони можуть спробувати пробратися в бункер, не вступаючи в бій з роботами (складний виклик, який вимагає перевірки **СПР + скрадання з рівнем складності 4**), або несподівано атакувати машини. Провал означає, що один або кілька роботів помітять персонажів і відкриють по них вогонь. Після цього розпочинається бій, а персонажі втрачають можливість ініціювати його першими.

Лицарі Братства, Пірс і Мейсі, перебувають за заслоною на відкритому майданчику перед бункером. Якщо персонажі гравців дають лицарям про себе знати, обидва кричать їм, щоб ті сховалися за заслоною. Лицар Пірс каже: «Вона якийсь залишок Анклаву. Я думав, що східний підрозділ подбав про них усіх!»


Ця битва має бути відчайдушною. Докторка Трестрідж знає, що поразка — це смерть або полон. Вона готова витратити стільки ресурсів, скільки зможе, щоб запобігти цьому. Тим часом лицарі зіткнулися зі значно більшими силами роботів і почали непередбачувану атаку. Відступ дасть роботам Трестрідж можливість вистріляти їм у спину або перегрупуватися та змінити локацію в Пустці.

Лазерна турель (настінна)

Рівень 5, робот,
нормальна істота (38 ОД)

ТІЛО	РОЗУМ	БЛ. БІЙ	ЗБРОЯ	ІНШЕ
6	5	—	3	—
ОЗ	ІНІЦІАТИВА	ЗАХИСТ		
9	11	2		

ОП ФІЗ.	ОП ЕНЕРГ.	ОП РАД.	ОП ТОКС.
1 (всі)	2 (всі)	Імунітет	Імунітет

АТАКИ
■ ЛАЗЕРНА ЗБРОЯ: ТІЛО + зброя (ПЗ 9), 4  , пробиття, енергетичні пошкодження, дальність С, серія, темп стрільби 3

НОТАТКИ НАГЛЯДАЧА

Докторка Трестрідж в людській подобі — науковиця Інституту. Вона озброєна плазмовим пістолетом та має таланти: «Експерт з робототехніки» і «Лють гіка».

Після другого ходу Трестрідж зникає всередині бази. Вона планує таки втілити свій план. За допомогою військового автодока всередині вона трансплантує свій мозок до нового тіла — модифікованого **штурмотрона**, використовуючи компоненти робомозку. Цей процес займає у неї 2 ходи.

Якщо персонажам гравців вдасться перемогти її вартових і потрапити на об'єкт до цього часу, у них є можливість зупинити процес. Вони можуть спробувати пройти перевірку **ІНТ + наука з рівнем складності 3**, щоб зламати термінал, який керує автоматизованим процесом. Можна спробувати знищити машину (захист 1, 18 ОЗ, 2 ОП фіз., 1 ОП енерг., імунітет до радіації та токсинів). Ще один варіант — вистрілити в мозок, доки його не завантажили в корпус (захист 3, 1 ОЗ, 1 ОП фіз., 1 ОП енерг., без опору до радіації та токсинів).

Інакше після завершення процедури вона, у вигляді робота, вивереться з дверей бази. Однак процес пішов не зовсім за планом. Вона видає пронизливий звук болю та розгубленості, накидаючись на найближчу ціль, друга чи ворога. Далі наведені слова, які робот-Трестрідж може вигукувати у свій хід. Ці репліки вона гучно, монотонно та роботизовано вигукує під час атаки:

— Навіщо? Навіщо я додала здатність відчувати біль?

— Усе на смак як батарейки.

— Чому свербить ніс? У мене більше немає носа!

ВИСНОВОК

Після перемоги над докторкою Трестрідж персонажі гравців можуть вільно досліджувати аванпост.

Докторка перетворила більшу частину доступного простору на житлову зону та лабораторію. Тут є безліч різноманітних терміналів, в які вона вводила незліченні рядки коду, дані експериментів та особисті звіти.

Серед цієї інформації є доволі трагічна розповідь про її втечу після поразки Анклаву на сході. Вона з групою інших людей вирушили на захід, не маючи при собі майже нічого, крім одягу. Протягом кількох місяців група стала жертвою різних небезпек: зневоднення, депривація, променева хвороба, укуси інфікованих кротошурів тощо. В одному досить відстороненому й аналітичному журналі Трестрідж пише, що їй доводилося вдаватися до канібалізму, щоб вижити.

Зрештою, залишившись на самоті, вона виявила об'єднану базу. У своєму щоденнику вона описує її так: «Щось на кшталт військово-промислового об'єднання. Здебільшого “РобКо” й армія, але, здається, що продукція “Дженерал Атомікс” також тут. Сумна, запізнена спроба виграти війну, але, можливо, корисна для мене». Вона каталогізувала вміст різних ремонтних відсіків і складських приміщень, складові частини роботів, які згодом використала для реалізації свого плану.


В останніх щоденниках вона описує бажання поєднати конструкції штурмотрона та робомозку, щоб створити майже нездоланне тіло. Є кілька ключових компонентів, які їй потрібні. Вона планує відібрати їх у «недалеких брудних фермерів і сміттярів, які заповнили цю частину світу». Далі йде її контрольний список предметів, у якому всі компоненти позначені пташками, окрім одного: фенітоїн. Персонажі гравців можуть пройти перевірку **ІНТ + (медичина або наука) з рівнем складності 2**, щоб визначити цю сполуку як препарат, який використовують в хірургії головного мозку.

ДОЛЯ ОБ'ЄДНОЇ БАЗИ

Якщо лицарі Пірс і Мейсі виживуть, то через велику кількість довоєнних технологій відразу ж заявлять права на базу від імені Братства сталі. Якщо ж ні, більш розсудливий писар Іален припускає, що йому доведеться повідомити Братству про свою знахідку, але він може «почекати день або два», щоб дати персонажам гравців час забрати зсередини що завгодно.

База — це частково обшукана територія, тому треба пройти перевірку **ПИЛ + виживання з рівнем складності 1** та витратити 2 години на обшук.

Ймовірні знахідки на цій локації: 4–6 набоїв, 1–2 броні, 2–3 хімікати, 2–3 мотлохи, 0–1 зброя (дальнього бою), 0–1 зброя (ближнього бою).

НАЗВА	ТИП ЗБРОЇ	ПОШК.	ЕФЕКТИ	ТИП ПОШК.	ТС	ДАЛЬН.	ЯКОСТІ	ВАГА
Плазмовий пістолет	Енергетична зброя	6 	—	Фіз./ Енерг.	1	Б	Стрільба впритул	4

Робот-Трестрідж




Рівень 4, робот,
легендарна істота (93 ОД)

ТІЛО	РОЗУМ	БЛ. БІЙ	ЗБРОЯ	ІНШЕ
8	6	4	4	3


ОЗ	ІНІЦІАТИВА	ЗАХИСТ
36	14	1

ОП ФІЗ.	ОП ЕНЕРГ.	ОП РАД.	ОП ТОКС.
2	2	Імунітет	Імунітет

АТАКИ

- **ГОЛІРУЧ:** ТІЛО + ближній бій (ПЗ 12), 4 , фізичні пошкодження
- **ГІПНОТРОНОВИЙ ПРОМІНЬ:** ТІЛО + зброя (ПЗ 12), 5 , енергетичні пошкодження й оглушення, дальність С
- **САМОЗНИЩЕННЯ:** ТІЛО + зброя (ПЗ 12), 4 , фізичні пошкодження, вибух



СПЕЦІАЛЬНІ ЗДІБНОСТІ

- **РОБОТ.** Робот-Трестрідж — робот. У неї імунітет до голоду, спраги чи задухи. А ще імунітет до пошкоджень токсинами та радіацією. Проте машини не можуть споживати їжу, напої чи інші споживчі товари. Робот не лікується природним шляхом, і вміння медицини не допомагає його вилікувати. Пошкодження лише ремонтують (с. 28).
- **ІМУНІТЕТ ДО ТОКСИНІВ.** Робот-Трестрідж зменшує всі пошкодження від токсинів до 0 та не може зазнати пошкоджень від будь-яких ефектів токсинів.
- **ІМУНІТЕТ ДО РАДІАЦІЇ.** Робот-Трестрідж зменшує всі пошкодження від радіації до 0 й не може зазнати пошкоджень від будь-яких ефектів радіації.
- **ІМУНІТЕТ ДО ХВОРОБ.** Робот-Трестрідж має імунітет до ефектів усіх хвороб і не відчуває симптомів жодної хвороби.
- **ГОСТРЕ ЧУТТЯ.** Один чи кілька сенсорів НІПа особливо чутливі. Вони можуть спробувати виявити істоту чи об'єкти, які зазвичай неможливо виявити, а також зменшують рівень складності всіх інших перевірок ПИЛ на -1 (мінімум до 0).
- **АВТОРЕМОНТ.** На початку свого ходу, якщо у робота-Трестрідж менше максимальної кількості ОЗ, киньте 3 . Вона відновлює 1 ОЗ за кожен викинутий ефект.

СПЕЦІАЛЬНІ ЗДІБНОСТІ

- **САМОЗНИЩЕННЯ.** Якщо обидві кінцівки робота-Трестрідж травмовані чи її очки здоров'я знижуються до половини від максимального значення, вона починає рухатися до найближчого ворога та використовує свою основну дію для самознищення. Це самознищення є атакою, зосередженою на собі, і знищує робота-Трестрідж після спроби виконати цю атаку.
- **НІЧНЕ БАЧЕННЯ.** Робот-Трестрідж може бачити в суцільній темряві. НІП ігнорує збільшення рівня складності, викликане тьмяним світлом або темрявою, і може пробувати пройти перевірки вміння, які за звичайних умов були б неможливими.

ІНВЕНТАР

- **ЗАПЧАСТИНИ.** Здолавши робота-Трестрідж, сміттярі можуть спробувати вилучити з неї матеріали, якщо пройдуть перевірку ІНТ + наука з рівнем складності 1. Це дає 3  термоядерних батарей +1  за кожен витрачений ЖД. Кожен викинутий ефект передбачає знахідку 1 незвичайного матеріалу.



ЩО ДАЛІ

Після завершення пригоди у гравців є кілька варіантів розвитку подій. Члени Братства зароблять собі репутацію завдяки їхнім вчинкам під час пригоди. Вони можуть здобути достатню популярність, щоб отримати спеціальні місії, пов'язані з об'єднаною базою. Інші персонажі заслужили щонайменше повагу писаря Галена, який може стати корисним контактом у Братстві.

Далі наведені інші варіанти пригод, пов'язаних з «Частотою машин».

- Опромінене місто «Похмурий Брід» залишається притулком для гулів і здичавілих диких тварин. Братство стало хоча розібратися з цим, але не бажає витратити ресурси на просте «прибирання». Вони пропонують солідну винагороду кожному, хто захоче розчистити руїни та розібратися з радіоактивними відходами в місті.

- Писар Гален має повернутися до бункера № 441 після завершення завдання. Дорогою він хотів би заїхати до різних поселень, про які дізнався по радіо, і зустрітися з їхніми мешканцями особисто. Він просить персонажів гравців супроводжувати його й охороняти. Це хороша ідея, адже незабаром поселення можуть стати мішенями для опортуністичних банд рейдерів.

- Персонажі гравців можуть провести час на об'єднаній базі «Льюїстон» або на пункті прослуховування «Ехо», щоб залікувати свої поранення та відновити сили, перш ніж вирушити в наступну подорож Пусткою. У цей час вони чують трансляцію по радіо: дивний звук, що долинає здалеку, схожий на відповідь на радіопередачу докторки Трестрідж. Хто або що може бути джерелом цієї трансляції? Як це пов'язано із зусиллями сердешної науковиці? Чи, можливо, це інші вцілілі з Анклаву, які намагаються знайти членів свого ордену?



ВТАМУЙ СПРАГУ!



Nuka Cola





РОЛЬОВА ГРА

ІМ'Я ПЕРСОНАЖА

АВГУСТА БАЙРОН

ЗДОБУТО ОД

ДОСВІДУ ДО НАСТ. РІВ

РІВЕНЬ

ПОХОДЖЕННЯ

МЕШКАНКА СХОВИЩА

УДАЧА

5

ОЧКИ УДАЧИ

СИЛА

4

СПРИТНІСТЬ

5

СТІЙКІСТЬ

5

ПИЛЬНОСТЬ

6

ІНТЕЛЕКТ

9

ХАРИЗМА

6

УМІННЯ

НАЗВА	СПЕЦ.	РАНГ
Атлетизм [СИЛ]	<input type="checkbox"/>	1
Бій голіруч [СИЛ]	<input type="checkbox"/>	
Велика зброя [СТІ]	<input type="checkbox"/>	
Вибухівка [ПИЛ]	<input type="checkbox"/>	1
Вживання [СТІ]	<input type="checkbox"/>	1
Енергетична зброя [ПИЛ]	<input type="checkbox"/>	1
Зброя ближнього бою [СИЛ]	<input type="checkbox"/>	2
Зламування [ПИЛ]	<input checked="" type="checkbox"/>	3
Красномовство [ХАР]	<input type="checkbox"/>	2
Мала зброя [СПР]	<input checked="" type="checkbox"/>	2
Медицина [ІНТ]	<input type="checkbox"/>	3
Метання [СПР]	<input type="checkbox"/>	
Наука [ІНТ]	<input checked="" type="checkbox"/>	3
Пілотування [ПИЛ]	<input type="checkbox"/>	
Ремонт [ІНТ]	<input type="checkbox"/>	2
Скрадання [СПР]	<input checked="" type="checkbox"/>	3
Торгівля [ХАР]	<input type="checkbox"/>	2

БІЙ

ПОШК. БЛ. БОЮ



ЗАХИСТ



ІНІЦІАТИВА



ОП ТОКС.

ГОЛОВА (1-2)

ОП фіз.		ОП рад.	
ОП енерг.		ОЗ	

ОЧКИ ЗДОРОВ'Я

Максимальні ОЗ **10**

Поточні ОЗ

ЛІВА РУКА (9-11)

ОП фіз.		ОП рад.	2
ОП енерг.	1	ОЗ	

ПРАВА РУКА (12-14)

ОП фіз.		ОП рад.	2
ОП енерг.	1	ОЗ	

ТУЛУБ (3-8)

ОП фіз.		ОП рад.	2
ОП енерг.	1	ОЗ	

ЛІВА НОГА (15-17)

ОП фіз.		ОП рад.	2
ОП енерг.	1	ОЗ	

ПРАВА НОГА (18-20)

ОП фіз.		ОП рад.	2
ОП енерг.	1	ОЗ	

ЗБРОЯ

НАЗВА	УМІННЯ	ПЗ	СПЕЦ.	ПОШК.	ЕФЕКТИ	ТИП ПОШК.	ТС	ДАЛЬН.	ЯКОСТІ	НАБОЇ	ВАГА
ВИКИДНИЙ НІЖ	ЗБРОЯ БЛ. БОЮ	6	<input type="checkbox"/>	2	ПРОБИТТЯ 1	ФІЗ.	-	-	ПРИХОВАНА	-	1
10-ММ ПІСТОЛЕТ	МАЛА ЗБРОЯ	7	<input checked="" type="checkbox"/>	4	-	ФІЗ.	2	Б	СТРІЛЬБА ВПРИТУЛ. НАДІЙНА	10ММ	4
АТАКА ГОЛІРУЧ	ГОЛІРУЧ	4	<input type="checkbox"/>	2	-	ФІЗ.	-	-	-	-	-
			<input type="checkbox"/>								
			<input type="checkbox"/>								



РОЛЬОВА ГРА

ІМ'Я ПЕРСОНАЖА

«ЩАСЛИВИЙ» ТОММІ ДОЙЛ

ЗДОБУТО ОД

ДОСВІДУ ДО НАСТ. РІВ

РІВЕНЬ

ПОХОДЖЕННЯ

ВЦІЛЛИЙ

УДАЧА

7

ОЧКИ УДАЧИ

СИЛА

6

СПРИТНІСТЬ

5

СТІЙКІСТЬ

5

ПИЛЬНОСТЬ

5

ІНТЕЛЕКТ

5

ХАРИЗМА

7

УМІННЯ

НАЗВА	СПЕЦ.	РАНГ
Атлетизм [СИЛ]	<input type="checkbox"/>	2
Бій голіруч [СИЛ]	<input checked="" type="checkbox"/>	2
Велика зброя [СТІ]	<input type="checkbox"/>	
Вибухівка [ПИЛ]	<input type="checkbox"/>	
Виживання [СТІ]	<input type="checkbox"/>	2
Енергетична зброя [ПИЛ]	<input type="checkbox"/>	1
Зброя ближнього бою [СИЛ]	<input type="checkbox"/>	2
Зламування [ПИЛ]	<input type="checkbox"/>	1
Красномовство [ХАР]	<input checked="" type="checkbox"/>	3
Мала зброя [СПР]	<input type="checkbox"/>	1
Медицина [ІНТ]	<input type="checkbox"/>	
Метання [СПР]	<input type="checkbox"/>	
Наука [ІНТ]	<input type="checkbox"/>	
Пілотування [ПИЛ]	<input type="checkbox"/>	
Ремонт [ІНТ]	<input type="checkbox"/>	1
Скрадання [СПР]	<input type="checkbox"/>	2
Торгівля [ХАР]	<input checked="" type="checkbox"/>	3

БІЙ

ПОШК. БЛ. БОЮ



ЗАХИСТ



ІНІЦІАТИВА



ОП ТОКС.

ГОЛОВА (1-2)

ОП фіз.		ОП рад.	
ОП енерг.		ОЗ	

ОЧКИ ЗДОРОВ'Я

Максимальні ОЗ 12

Поточні ОЗ

ЛІВА РУКА (9-11)

ОП фіз.	1	ОП рад.	
ОП енерг.	1	ОЗ	

ПРАВА РУКА (12-14)

ОП фіз.	1	ОП рад.	
ОП енерг.	1	ОЗ	

ТУЛУБ (3-8)

ОП фіз.	1	ОП рад.	
ОП енерг.	1	ОЗ	

ЛІВА НОГА (15-17)

ОП фіз.	1	ОП рад.	
ОП енерг.	1	ОЗ	

ПРАВА НОГА (18-20)

ОП фіз.	1	ОП рад.	
ОП енерг.	1	ОЗ	

ЗБРОЯ

НАЗВА	УМІННЯ	ПЗ	СПЕЦ.	ПОШК.	ЕФЕКТИ	ТИП ПОШК.	ТС	ДАЛЬН.	ЯКОСТІ	НАБОЇ	ВАГА
КАСТЕТ	ГОЛІРУЧ	8	<input checked="" type="checkbox"/>	4	-	ФІЗ.	-	-	ПРИХОВАНА	-	4
САМОРОБНИЙ ПІСТОЛЕТ	МАЛА ЗБРОЯ	6	<input type="checkbox"/>	3	-	ФІЗ.	2	Б	СТРІЛЬБА ВПРИТУЛ, НЕНАДІЙНА	.38	2
АТАКА ГОЛІРУЧ	ГОЛІРУЧ	8	<input checked="" type="checkbox"/>	3	-	ФІЗ.	-	-	-	-	-
			<input type="checkbox"/>								
			<input type="checkbox"/>								



УМІННЯ

НАЗВА	СПЕЦ.	РАНГ
Атлетизм [СИЛ]	<input checked="" type="checkbox"/>	3
Бій голіруч [СИЛ]	<input type="checkbox"/>	
Велика зброя [СТІ]	<input type="checkbox"/>	
Вибухівка [ПИЛ]	<input checked="" type="checkbox"/>	2
Виживання [СТІ]	<input checked="" type="checkbox"/>	2
Енергетична зброя [ПИЛ]	<input type="checkbox"/>	
Зброя ближнього бою [СИЛ]	<input type="checkbox"/>	2
Зламування [ПИЛ]	<input type="checkbox"/>	1
Красномовство [ХАР]	<input type="checkbox"/>	2
Мала зброя [СПР]	<input checked="" type="checkbox"/>	2
Медицина [ІНТ]	<input type="checkbox"/>	2
Метання [СПР]	<input type="checkbox"/>	
Наука [ІНТ]	<input type="checkbox"/>	1
Пілотування [ПИЛ]	<input type="checkbox"/>	
Ремонт [ІНТ]	<input type="checkbox"/>	2
Скрадання [СПР]	<input type="checkbox"/>	1
Торгівля [ХАР]	<input type="checkbox"/>	2

БІЙ

ПОШК. БЛ. БОЮ **-** ЗАХИСТ **1** ІНІЦІАТИВА **12**

ОП ТОКС. **-**

ГОЛОВА (1-2)

ОП фіз.		ОП рад.	ІМ.
ОП енерг.		ОЗ	

ЛІВА РУКА (9-11)

ОП фіз.	1	ОП рад.	ІМ.
ОП енерг.	2	ОЗ	

ПРАВА РУКА (12-14)

ОП фіз.	1	ОП рад.	ІМ.
ОП енерг.	2	ОЗ	

ТУЛУБ (3-8)

ОП фіз.	1	ОП рад.	ІМ.
ОП енерг.	2	ОЗ	

ЛІВА НОГА (15-17)

ОП фіз.	1	ОП рад.	ІМ.
ОП енерг.	2	ОЗ	

ПРАВА НОГА (18-20)

ОП фіз.	1	ОП рад.	ІМ.
ОП енерг.	2	ОЗ	

ОЧКИ ЗДОРОВ'Я

Максимальні ОЗ **12**

Поточні ОЗ

ЗБРОЯ

НАЗВА	УМІННЯ	ПЗ	СПЕЦ.	ПОШК.	ЕФЕКТИ	ТИП ПОШК.	ТС	ДАЛЬН.	ЯКОСТІ	НАБОЇ	ВАГА
ТРУБНИЙ КЛЮЧ	ЗБРОЯ БЛ. БОЮ	8	<input type="checkbox"/>	3	-	ФІЗ.	-	-	-	-	2
САМОРОБНИЙ ПІСТОЛЕТ	МАЛА ЗБРОЯ	8	<input checked="" type="checkbox"/>	3	-	ФІЗ.	2	Б	СТРІЛЬБА ВПРИТУЛ. НЕНАДІЙНА	.38	2
БЕЙСБОЛЬНА ГРАНАТА	ВИБУХІВКА	8	<input checked="" type="checkbox"/>	5	-	ФІЗ.	-	-	ВИБУХ. МЕТАЛЬНА (С)	-	1
АТАКА ГОЛІРУЧ	ГОЛІРУЧ	6	<input type="checkbox"/>	2	-	ФІЗ.	-	-	-	-	-
			<input type="checkbox"/>								



ІМ'Я ПЕРСОНАЖА
СТАРИГАНЬ ДОВГОВ'ЯЗ

ЗДОБУТО ОД
ДОСВІДУ ДО НАСТ. РІВ

ПОХОДЖЕННЯ **СУПЕРМУТАНТ**

РІВЕНЬ

УДАЧА **5** СИЛА **9** СПРИТНІСТЬ **4** СТИЙКІСТЬ **8** ПИЛЬНІСТЬ **6** ІНТЕЛЕКТ **6** ХАРИЗМА **6**

ОЧКИ УДАЧИ

УМІННЯ

НАЗВА	СПЕЦ.	РАНГ
Атлетизм [СИЛ]	<input type="checkbox"/>	2
Бій голіруч [СИЛ]	<input type="checkbox"/>	2
Велика зброя [СТІ]	<input type="checkbox"/>	1
Вибухівка [ПИЛ]	<input type="checkbox"/>	1
Виживання [СТІ]	<input checked="" type="checkbox"/>	3
Енергетична зброя [ПИЛ]	<input type="checkbox"/>	
Зброя ближнього бою [СИЛ]	<input checked="" type="checkbox"/>	3
Зламування [ПИЛ]	<input type="checkbox"/>	
Красномовство [ХАР]	<input type="checkbox"/>	1
Мала зброя [СПР]	<input type="checkbox"/>	2
Медицина [ІНТ]	<input type="checkbox"/>	2
Метання [СПР]	<input checked="" type="checkbox"/>	3
Наука [ІНТ]	<input type="checkbox"/>	1
Пілотування [ПИЛ]	<input type="checkbox"/>	
Ремонт [ІНТ]	<input type="checkbox"/>	
Скрадання [СПР]	<input type="checkbox"/>	
Торгівля [ХАР]	<input type="checkbox"/>	

БІЙ

ПОШК. БЛ. БОЮ **+2** ЗАХИСТ **1** ІНІЦІАТИВА **10**

ОП ТОКС. **ІМ.**

ГОЛОВА (1-2)

ОП фіз.		ОП рад.	ІМ.
ОП енерг.		ОЗ	

ЛІВА РУКА (9-11)

ОП фіз.	1	ОП рад.	ІМ.
ОП енерг.	1	ОЗ	

ПРАВА РУКА (12-14)

ОП фіз.		ОП рад.	ІМ.
ОП енерг.		ОЗ	

ТУЛУБ (3-8)

ОП фіз.	1	ОП рад.	ІМ.
ОП енерг.	1	ОЗ	

ЛІВА НОГА (15-17)

ОП фіз.		ОП рад.	ІМ.
ОП енерг.		ОЗ	

ПРАВА НОГА (18-20)

ОП фіз.		ОП рад.	ІМ.
ОП енерг.		ОЗ	

ОЧКИ ЗДОРОВ'Я
Максимальні ОЗ **13**
Поточні ОЗ

ЗБРОЯ

НАЗВА	УМІННЯ	ПЗ	СПЕЦ.	ПОШК.	ЕФЕКТИ	ТИП ПОШК.	ТС	ДАЛЬН.	ЯКОСТІ	НАБОЇ	ВАГА
АТАКА ГОЛІРУЧ	ГОЛІРУЧ	11	<input type="checkbox"/>	4	-	ФІЗ.	-	-	-	-	-
МАЧЕТЕ	ЗБРОЯ БЛ. БОЮ	12	<input checked="" type="checkbox"/>	5	ПРОБИТТЯ1	ФІЗ.	-	-	-	-	2
БЕЙСБОЛЬНА БИТА	ЗБРОЯ БЛ. БОЮ	12	<input checked="" type="checkbox"/>	6	-	ФІЗ.	-	-	АВОРУЧНА	-	3
САМОРОБНА РУШНИЦЯ	МАЛА ЗБРОЯ	6	<input type="checkbox"/>	3	-	ФІЗ.	2	Б	СТРІЛЬБА ВПРИТУЛ. НЕНАДІЙНА. АВОРУЧНА	.38ММ	3
ТОМАГАВКИ	МЕТАННЯ	7	<input checked="" type="checkbox"/>	4	ПРОБИТТЯ1	ФІЗ.	-	-	ТИХА. МЕТАЛЬНА (М)	-	<1



РОЛЬОВА ГРА

ІМ'Я ПЕРСОНАЖА

ГЕЙЗЕЛ АЖОНСОН

ЗДОБУТО ОД

ДОСВІДУ ДО НАСТ. РІВ

РІВЕНЬ

ПОХОДЖЕННЯ

СЛУЖИТЕЛЬКА БРАТСТВА

УДАЧА

4

ОЧКИ УДАЧИ

СИЛА

6

СПРИТНІСТЬ

5

СТІЙКІСТЬ

6

ПИЛЬНОСТЬ

6

ІНТЕЛЕКТ

7

ХАРИЗМА

6

УМІННЯ

НАЗВА	СПЕЦ.	РАНГ
Атлетизм [СИЛ]	<input type="checkbox"/>	
Бій голіруч [СИЛ]	<input type="checkbox"/>	2
Велика зброя [СТІ]	<input type="checkbox"/>	
Вибухівка [ПИЛ]	<input type="checkbox"/>	
Виживання [СТІ]	<input checked="" type="checkbox"/>	2
Енергетична зброя [ПИЛ]	<input type="checkbox"/>	2
Зброя ближнього бою [СИЛ]	<input type="checkbox"/>	1
Зламування [ПИЛ]	<input type="checkbox"/>	1
Красномовство [ХАР]	<input type="checkbox"/>	2
Мала зброя [СПР]	<input type="checkbox"/>	2
Медицина [ІНТ]	<input checked="" type="checkbox"/>	3
Метання [СПР]	<input type="checkbox"/>	
Наука [ІНТ]	<input type="checkbox"/>	2
Пілотування [ПИЛ]	<input type="checkbox"/>	1
Ремонт [ІНТ]	<input checked="" type="checkbox"/>	3
Скрадання [СПР]	<input type="checkbox"/>	1
Торгівля [ХАР]	<input checked="" type="checkbox"/>	2

БІЙ

ПОШК. БЛ. БОЮ



ЗАХИСТ



ІНІЦІАТИВА



ОП ТОКС.

ГОЛОВА (1-2)

ОП фіз.		ОП рад.	
ОП енерг.	2	ОЗ	

ОЧКИ ЗДОРОВ'Я

Максимальні ОЗ 10

Поточні ОЗ

ЛІВА РУКА (9-11)

ОП фіз.	1	ОП рад.	2
ОП енерг.	2	ОЗ	

ПРАВА РУКА (12-14)

ОП фіз.	1	ОП рад.	2
ОП енерг.	2	ОЗ	

ТУЛУБ (3-8)

ОП фіз.	1	ОП рад.	2
ОП енерг.	2	ОЗ	

ЛІВА НОГА (15-17)

ОП фіз.	1	ОП рад.	2
ОП енерг.	2	ОЗ	

ПРАВА НОГА (18-20)

ОП фіз.	1	ОП рад.	2
ОП енерг.	2	ОЗ	

ЗБРОЯ

НАЗВА	УМІННЯ	ПЗ	СПЕЦ.	ПОШК.	ЕФЕКТИ	ТИП ПОШК.	ТС	ДАЛЬН.	ЯКОСТІ	НАБОЇ	ВАГА
БОЙОВИЙ НІЖ	ЗБРОЯ БЛ. БОЮ	7	<input type="checkbox"/>	3	ПРОБИТТЯ1	ФІЗ.	-	-	-	-	1
ЛАЗЕРНИЙ ПІСТОЛЕТ	ЕНЕРГ. ЗБРОЯ	8	<input type="checkbox"/>	4	ПРОБИТТЯ1	ЕНЕРГ.	2	Б	СТРІЛЬБА ВПРИТУЛ	ТЕРМО-ЯДЕРНА БАТАРЕЯ	4
			<input type="checkbox"/>								
			<input type="checkbox"/>								
			<input type="checkbox"/>								

НАБОЇ

КАЛІБР	КІЛЬКІСТЬ
ТЕРМОЯДЕРНА БАТАРЕЯ	8

СПОРЯДЖЕННЯ

ПРЕДМЕТИ	ФУНТИ
ПОЛЬОВА БРОНЯ ПИСАРЯ БРАТСТВА	4
ПОЛЬОВИЙ КАПЕЛЮХ ПИСАРЯ БРАТСТВА	<1
БОЙОВИЙ НІЖ	1
ЛАЗЕРНИЙ ПІСТОЛЕТ	4
ГОЛОТЕГ БРАТСТВА З ПЕРСОНАЛЬНОЮ ІНФОРМАЦІЄЮ ПРО ВАС	<1
АПТЕЧКА	4
СТИМПАК	<1
МУЛЬТИІНСТРУМЕНТ	1
2 ПЛ. ОЧИЩЕНОЇ ВОДИ	<1
ШАШЛИК З ІГУАНИ	<1
ПОТОЧНЕ НАВАНТАЖЕННЯ	
МАКСИМАЛЬНЕ НАВАНТАЖЕННЯ	210

ТАЛАНТИ ТА РИСИ

НАЗВА	РАНГ	ЕФЕКТ
НА ЛАНЦЮГУ	—	ВИ ЗАОБУВАЄТЕ І ДОДАТКОВУ СПЕЦІАЛІЗАЦІЮ ВМІННЯ НА ВИБІР: ЕНЕРГЕТИЧНА ЗБРОЯ, НАУКА АБО РЕМОНТ. ЯК ЧЛЕН БРАТСТВА СТАЛІ, ВИ ЗОБОВ'ЯЗАНІ ВИКОНУВАТИ НАКАЗИ БЕЗПОСЕРЕДНІХ КЕРІВНИКІВ І НЕСЕТЕ ВІДПОВІДАЛЬНІСТЬ ЗА ПІДЛЕГЛИХ БРАТІВ І СЕСТЕР. ЯКЩО ВИ НЕ ВИКОНУЄТЕ ОБОВ'ЯЗОК, ВАС ВИЖЕНУТЬ ІЗ БРАТСТВА, А ВАШУ ТЕХНОЛОГІЮ ПОВЕРНУТЬ БУДЬ-ЯКИМИ ЗАСОБАМИ.
ЦІЛИТЕЛЬ	1	ЛІКУЮЧИ ПАЦІЄНТА ЗА ДОПОМОГОЮ АІІ «НАДАТИ ПЕРШУ ДОПОМОГУ», ЗБІЛЬШТЕ КІЛЬКІСТЬ ВІДНОВЛЕНИХ ОЗ НА +1 ЗА КОЖЕН РАНГ ЦЬОГО ТАЛАНТУ.
МУЛЬТИ-ІНСТРУМЕНТ	—	ЗМЕНШТЕ РІВЕНЬ СКЛАДНОСТІ ПЕРЕВІРКИ РЕМОНТУ НА -1 (МІНІМУМ ДО 0).

БІОГРАФІЯ

Гейзел Джонсон виросла в дружній родині в Даймонд-Сіті і, порівняно з багатьма вцілілими, прожила щасливе життя. Мати виховала її в повазі до давнього минулого та навіть назвала на честь Гейзел Вініфред Джонсон-Браун — першої афроамериканської жінки-генералки в армії Сполучених Штатів. У юні роки Гейзел працювала в компанії «Хімурбота», де багато дізналася про першу медичну допомогу та лікування ран. Вона була турботливою та сильною дівчиною. Їй часто доводилося наминати боки старшим підліткам, які її дразнили. Коли Гейзел подорослішала то почала підробляти сміттяркою — вона знаходила в Співдружності вкрай необхідні припаси та привозила їх до Даймонд-Сіті.

Кілька місяців тому Гейзел зустріла групу, що називала себе Братство сталі. Вона врятувала лідера Братства від засідки супермутантів івилікувала його рани. Після цього їй запропонували приєднатися до організації на посаді медсестри. Гейзел привабило їхнє покликання відновити та зберегти технології часів Великої війни. Проте амбіції Гейзел змусили її хотіти більшого, ніж бути медсестрою. За те, що вона врятувала його життя, лідер Братства погодився дати їй шанс проявити себе. Вона має просто розвідати околиці Сховища № 95 і доповісти про знахідки. Але в Гейзел інші плани: вона має намір проникнути до сховища та принести звідти щось досить цінне. Так вона прагне довести свою значимість для Братства.



РОЛЬОВА ГРА

ІМ'Я ПЕРСОНАЖА

МАРВІН

ЗДОБУТО ОД

ДОСВІДУ ДО НАСТ. РІВ

РІВЕНЬ

ПОХОДЖЕННЯ

МІСТЕР УМІЛЕЦЬ

УДАЧА

4

ОЧКИ УДАЧИ

СИЛА

8

СПРИТНІСТЬ

5

СТІЙКІСТЬ

4

ПИЛЬНОСТЬ

6

ІНТЕЛЕКТ

6

ХАРИЗМА

7

УМІННЯ

НАЗВА	СПЕЦ.	РАНГ
Атлетизм [СИЛ]	<input type="checkbox"/>	2
Бій голіруч [СИЛ]	<input type="checkbox"/>	1
Велика зброя [СТІ]	<input checked="" type="checkbox"/>	2
Вибухівка [ПИЛ]	<input type="checkbox"/>	
Виживання [СТІ]	<input type="checkbox"/>	2
Енергетична зброя [ПИЛ]	<input type="checkbox"/>	
Зброя ближнього бою [СИЛ]	<input checked="" type="checkbox"/>	3
Зламування [ПИЛ]	<input type="checkbox"/>	1
Красномовство [ХАР]	<input checked="" type="checkbox"/>	3
Мала зброя [СПР]	<input type="checkbox"/>	
Медицина [ІНТ]	<input type="checkbox"/>	1
Метання [СПР]	<input type="checkbox"/>	
Наука [ІНТ]	<input type="checkbox"/>	2
Пілотування [ПИЛ]	<input type="checkbox"/>	
Ремонт [ІНТ]	<input type="checkbox"/>	3
Скрадання [СПР]	<input type="checkbox"/>	
Торгівля [ХАР]	<input type="checkbox"/>	1

БІЙ

ПОШК. БЛ. БОЮ



ЗАХИСТ



ІНІЦІАТИВА



ОП ТОКС. **ІМ.**

ОПТИКА (1-2)		
ОП фіз.	2	ОП рад. ІМ.
ОП енерг.		ОЗ

ОЧКИ ЗДОРОВ'Я	
Максимальні ОЗ	8
Поточні ОЗ	

КІНЦІВКА 1 (9-11)		
ОП фіз.	2	ОП рад. ІМ.
ОП енерг.		ОЗ

КІНЦІВКА 2 (12-14)		
ОП фіз.	2	ОП рад. ІМ.
ОП енерг.		ОЗ

ОСНОВНИЙ КОРПУС (3-8)		
ОП фіз.	2	ОП рад. ІМ.
ОП енерг.		ОЗ

КІНЦІВКА 3 (15-17)		
ОП фіз.	2	ОП рад. ІМ.
ОП енерг.		ОЗ

ДВИГУН (18-20)		
ОП фіз.	2	ОП рад. ІМ.
ОП енерг.		ОЗ

ЗБРОЯ

НАЗВА	УМІННЯ	ПЗ	СПЕЦ.	ПОШК.	ЕФЕКТИ	ТИП ПОШК.	ТС	ДАЛЬН.	ЯКОСТІ	НАБОЇ	ВАГА
КЛИЦІ	ГОЛІРУЧ	9	<input type="checkbox"/>	3	-	ФІЗ.	-	-	-	-	-
РУЧНА ЦИРКУЛЯРКА	ЗБРОЯ БЛ. БОЮ	11	<input checked="" type="checkbox"/>	4	ПРОБИТТЯ І	ФІЗ.	-	-	-	-	-
ВОГНЕМЕТ	ВЕЛИКА ЗБРОЯ	6	<input checked="" type="checkbox"/>	3	СЕРІЯ, РОЗЛІТ, ТРИВКІСТЬ	ЕНЕРГ.	4	Б	ГЛИБОКІ РАНИ, НИЗЬКОТОЧНА	ВОГНЕМЕТНЕ ПАЛИВО	-
БЕЙСБОЛЬНА БИТА	ЗБРОЯ БЛ. БОЮ	6	<input checked="" type="checkbox"/>	5	-	ФІЗ.	-	-	ДВОРУЧНА	-	3
			<input type="checkbox"/>								

НАБОЇ

КАЛІБР	КІЛЬКІСТЬ
ВОГНЕМЕТНЕ ПАЛИВО	6

СПОРЯДЖЕННЯ

ПРЕДМЕТИ	ФУНТИ
КІНЦІВКА З МОДУЛЕМ «ХАПАЧ»	—
КІНЦІВКА З ВОГНЕМЕТОМ	—
КІНЦІВКА З РУЧНОЮ ЦИРКУЛЯРКОЮ	—
СТАНДАРТНА ОБШИВКА	—
РЕМНАБІР ДЛЯ РОБОТІВ	<1
ВБУДОВАНИЙ БОЙЛЕР	—
ОФІЦІЙНИЙ КАПЕЛЮХ	<1
БЕЙСБОЛЬНА БИТА	3
ПОТОЧНЕ НАВАНТАЖЕННЯ	
МАКСИМАЛЬНЕ НАВАНТАЖЕННЯ	140

НАЗВА	РАНГ	ЕФЕКТ
МІСТЕР УМІЛЕЦЬ	—	<p>ВИ МАЄТЕ ОГЛЯД НА 360° І ЗМЕНШУЄТЕ НА -1 РІВЕНЬ СКЛАДНОСТІ ПЕРЕВІРКИ ПИЛ, ЯКІ ПОКЛАДАЮТЬСЯ НА ЗІР І НЮХ. ТАКОЖ МАЄТЕ ІМУНІТЕТ ДО РАДІАЦІЇ ТА ТОКСИНІВ, ПРОТЕ НЕ МОЖЕТЕ ВИКОРИСТОВУВАТИ ХІМІЧНІ ПРЕПАРАТИ Й ОТРИМУВАТИ ПЕРЕВАГИ ВІД ЇХІ, НАПОЇВ І ВІДПОЧИНКУ. ВИ ПЕРЕСУВАЄТЕСЯ ЗА ДОПОМОГОЮ РЕАКТИВНОЇ ТЯГИ, ШИРЯЮЧИ НАД ЗЕМЛЕЮ. НА ВАС НЕ ВПЛИВАЮТЬ ВАЖКО-ПРОХІДНА МІСЦЕВІСТЬ АБО ПЕРЕШКОДИ.</p> <p>ВАШЕ МАКСИМАЛЬНЕ НАВАНТАЖЕННЯ СТАНОВИТЬ 150 ФУНТІВ. ЙОГО НЕ МОЖНА ЗБІЛЬШИТИ ВАШОЮ СИМОЮ АБО ТАЛАНТАМИ, АЛЕ МОЖНА ЗА ДОПОМОГОЮ МОДИФІКОВАНОЇ БРОНІ. ВИ НЕ МОЖЕТЕ ЗЦІЛЮВАТИ ВЛАСНІ ТРАВМИ АБО ВІДНОВЛЮВАТИ ОЧКИ ЗДОРОВ'Я БЕЗ РЕМОНТНИХ РОБІТ. ВИ НЕ МОЖЕТЕ ВЗАЄМОДІЯТИ З ФІЗИЧНИМ СВІТОМ, ЯК ЦЕ РОБЛЯТЬ ЛЮДИ — НАТОМІСТЬ У ВАС Є З КІНЦІВКИ, ЯК ОПИСАНО.</p>
КІНЦІВКА З МОДУЛЕМ «ХАПАЧ»	—	<p>ВИ МОЖЕТЕ ПІДНИМАТИ ПРЕДМЕТИ ВАГОЮ ДО 40 ФУНТІВ, А ТАКОЖ ВИКОНУВАТИ АТАКИ ГОЛПРУЧ ЦЬЮЮ КІНЦІВКОЮ.</p>
ПРИРОДЖЕНИЙ УБИВЦЯ	1	<p>КОЛИ ВИ ЗАВДАЄТЕ БУДЬ-ЯКОЇ ШКОДИ АТАКОЮ ГОЛПРУЧ АБО ЗБРОЄЮ БЛИЖНЬОГО БОЮ, МОЖЕТЕ ВИТРАТИТИ 1 ОЧКО УДАЧІ, ЩОБ НЕТАЙНО ЗАВДАТИ КРИТИЧНОГО УРАЖЕННЯ І ВІДПОВІДНОЇ ТРАВМИ В МІСЦІ УРАЖЕННЯ.</p>
ВБУДОВАНИЙ БОЙЛЕР	—	<p>ОДИН РАЗ ЗА СЦЕНУ, ВИТРАТИВШИ 10 ХВИЛИН, ВИ МОЖЕТЕ ВІДФІЛЬТРУВАТИ 2 ПЛЯШКИ БРУДНОЇ ВОДИ Й ОТРИМАТИ 1 ОЧИЩЕНУ.</p>

БІОГРАФІЯ

Робот останньої моделі «Містер Умілець», він розпочав своє життя як домашній слуга у розумілої голлівудської кінозірки. І хоча йому знадобилося багато років, щоб розібратися у своїх почуттях, він рано розвинув сильне упередження проти людського егоїзму. На жаль для людства, його обурення з роками тільки зростало. Невдовзі після початку Великої війни цього робота ледь не знищила випадкова бомба. Йому довелося самому себе залатати, використовуючи запчастини від інших виведених із ладу роботів такої ж моделі, яких він знаходив у Пустці. Приблизно в цей час він вперше тимчасово збожеволів, вирішивши, що його зовуть Марвін, і звинувативши людей у знищенні своїх роботів-родичів.

З моменту досягнення самосвідомості Марвін неодноразово божеволів, майже завжди під час напруженої ситуації або коли ставав свідком знищення інших роботів. Коли Марвін зривається, він стає нещадним, садистським убивцею і його союзникам доводиться докладати чималих зусиль, щоб його заспокоїти. У решті випадків Марвін поводить себе як уважний і турботливий друг для людей і роботів. Насправді ж Марвін надзвичайно маніпулятивний, розглядає більшість людей як пішаків і вживає заходів, щоб витончено саботувати будь-кого, хто, на його думку, жорстоко поводить себе з роботами. Єдина справжня вірність Марвіна — це вірність Марвіну і, меншою мірою, іншим роботам, яким він прагне допомогти досягти самоусвідомлення, щоб вивести їх у прекрасний новий (підвладний роботам) світ.



GEEKACH

MODIPHIOUS[®]
ENTERTAINMENT



MODIPHIOUS.NET

Українське видання © 2024 Geekach • www.geekach.com.ua
Віддруковано у ТОВ «АБРИС ПРИНТ» • www.abris-print.com

© 1997-2021 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. «Bethesda Softworks», «ZeniMax» і пов'язані логотипи є зареєстрованими торговими марками або торговими марками «ZeniMax Media Inc.» у США та/або інших країнах. «Fallout» і пов'язані логотипи є зареєстрованими торговими марками або торговими марками «Bethesda Softworks LLC» у США та/або інших країнах. Усі права застережено.



4 820120 072499

Відтворення лише для особистого користування.

APT. GKRPO016dg