



ПРОБНИЙ ЗАБІГ



МЕРТВІ  ЗЕМЛІ



ЛАСКАВО ПРОСИМО ДО ДИВНОГО ЗАХОДУ!

Ласкаво просимо до Дивного Заходу, що працює на системі правил «Шалені світи» (*Savage Worlds*)! У цьому «пробному забігу» ви знайдете все необхідне, щоб зіграти в пригоду «Кров на кряжі». Натомість у повній книжці правил ви знайдете докладну інформацію про створення персонажа, описи сотень переваг, недоліків, бойових можливостей, сил та чудовиськ, а також довжелезний перелік спорядження і транспорту з різних епох. Найважливішими для такої універсальної системи є, мабуть, засадничі правила, які дозволяють відтворити будь-що: від похмурих детективів до епічного фентезі та супергеройки.

Тож нумо дізнаватися, як грати, щоб згодом зануритися в одну із численних таємниць маленького містечка у Вайомінгу, яке місцеві називають Гедстоун-Гілл!

РИСИ

Кожен персонаж або істота має п'ять характеристик (витримка, воля, кмітливість, міць, спритність), а також певну кількість навичок. Разом навички з характеристиками називають рисами. Значення кожної риси коливається в межах від к4 до к12, де к6 вказує на посередність, а к12 — на майстерність світового рівня. Деякі персонажі та істоти мають риси понад к12, наприклад, к12 + 3. Це означає, що потрібно кинути к12 і додати відповідне число (в наведеному прикладі це 3).

Часто персонажі мають схожі навички, особливо попервах. Але згодом проявляється певна спеціалізація, коли персонаж здобуває різні переваги — особливості, завдяки яким, наприклад, один стрілець уміє стріляти з обох рук, а інший є майстром гвинтівки, навіть якщо в обох навичка стрільби дорівнює к8.

ВТОРИННІ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Персонажі додатково мають ще три характеристики:

- **Темп людей** — 6 дюймів, без урахування переваг чи недоліків.
- **Відбивання** дорівнює 2 плюс половина значення кістки навички «Бійка». (Відбивання персонажів без навички «Бійка» дорівнює 2.)
- **Стійкість** дорівнює 2 плюс половина значення кістки витримки персонажа. Також додається бонус від одягненої на тулуб броні.

ПЕРЕВІРКА РИСИ

Коли потрібно, щоби персонаж виконав певну дію, ігромайстер (ІМ) повідомляє вам, яку рису слід використати, і ви кидаєте відповідну кістку. Якщо значення, що випало (з урахуванням усіх модифікаторів), дорівнює або перевищує «цільове значення» (ЦЗ), то дію виконано успішно.

- **ЦІЛЬОВЕ ЗНАЧЕННЯ (ЦЗ).** Цільове значення дій переважно дорівнює 4. Додайте до значення кістки будь-які модифікатори та порівняйте результат із ЦЗ.
- **НАДМІР.** Число на кістці, яке більше за ЦЗ на 4, зветься «надміром». Якщо для влучання у ворога герою треба викинути 4, а випало 8 чи більше, то він влучає з надміром.
- **КОЗИРНА КІСТКА.** Козирні карти (див. с. 3) кидають додаткову к6, «козирну кістку». Використайте результат кидка козирної кістки, якщо він вищий за значення кістки риси. Усі модифікатори додають до найкращого результату.

- **КРИТИЧНА НЕВДАЧА.** Якщо і на кістці риси, і на козирній кістці (див. с. 2) випадає 1, то це означає критичну невдачу. Такий кидок автоматично провальний, а за певних обставин ще й може призвести до поганих наслідків. Критичну невдачу не можна перекинути навіть з **таланами** (див. нижче). Якщо на перевірці риси статиста випадає 1 і *важливо знати, чи це критична невдача*, то киньте к6. Якщо випаде 1, це критична невдача. В іншому разі це звичайна невдача.
- **НЕВМІННЯ.** Якщо персонаж не має навички для дії, яку хоче виконати, він кидає к4, але віднімає 2 від загального результату.
- **ОКРИЛЕННЯ.** У «Шалених світах» перевірки рис та кидки ушкоджень мають «відкритий фінал». Коли на кістці випадає максимальне значення (6 на к6, 8 на к8 тощо), киньте її знову та додайте результат до загального значення. Це називається «окрилення», і ви можете знову кидати кістку, доки воно триває!
- **КИДКИ ПРОТИСТОЯННЯ.** Деяким кидкам «протистойть» ваш опонент. Наприклад, ваша ціль своєю волею може протистояти закляттю. За таких умов першим кидає кістку та рахує результат ініціатор, а потім — його опонент. Перемагає той, у кого більший результат. Базовий успіх (4) все одно необхідний для вдалої дії, а кожні 4 очки понад результат цілі є надміром.

КОЗИРНІ КАРТИ ТА СТАТИСТИ

Ваш герой (персонаж гравця), а також унікальні лиходії та чудовиська разом називаються «козирними картами». Це так звані «іменні» карти, які є важливими для сюжету та загалом сильніші за безіменних «статистів».

Козирні карти мають певний символ біля своєї назви, на кшталт такого:

⊕ РУДА

ТАЛАН

Персонажі гравців (козирні карти) починають кожну ігрову сесію з трьома «таланами» — ігровими камінцями або іншими жетонами, які розширюють можливості гравця. (Талан — те саме, що щастя, успіх, удача.)

Ігромайстер починає гру з одним таланом за кожного персонажа гравців, а кожна його козирна карта має власні 2 талани.

ІМ періодично може винагороджувати гравця таланом за відігрування немолодіків свого персонажа, спробу вчинити героїчно, за цікаву байку чи просто за те, що гравець усіх насмішив. За допомогою таланів можна:

- **ПЕРЕКИНУТИ РИСУ.** Перекинути кістку перевірки риси, вибравши найкращий результат. Єдиним винятком є критична невдача, за якої ви просто мусите прийняти результат.
- **ОГОВТАТИСЯ ВІД ШОКУ.** Це миттєва дія, її можна виконати будь-коли, навіть під час виконання чужої дії (див. «Шокові ефекти» на с. 6).
- **КИДКИ ПОГЛИНАННЯ.** Талани можна використати, щоб запобігти ранам (див. «Поглинання ушкоджень» на с. 6).
- **УЗЯТИ НОВУ КАРТУ ДІЇ.** Коли гра проходить порандово, персонаж може використати талант, щоб узяти нову **карту дії** (див. с. 4). Це можна зробити, коли всі карти роздано, а всі переваги чи недоліки, що впливають на отримання карт, враховано.
- **ПЕРЕКИНУТИ УШКОДЖЕННЯ.** За талант можна перекинути кістку ушкоджень. Включно з додатковими кістками за надмір під час кидка атаки.
- **ВІДНОВИТИ ОЧКИ СИЛИ.** Персонаж із містичним даром може використати талант, щоб відновити 5 очок сили (див. с. 7).
- **ВПЛИНУТИ НА ХІД ПОДІЇ.** Цей варіант повністю залежить від ігромайстра. Він може дозволити персонажу використати талант, щоб натрапити на нову підказку в складній ситуації, знайти якийсь буденний, але потрібний предмет, або ж зробити неігрового персонажа більш приязним до вас.

СПОРЯДЖЕННЯ

Герої цієї пригоди вже мають необхідне спорядження, вибирати його не потрібно. Ось пояснення до деяких показників:

- **ББ (БРОНЕБІЙНІСТЬ).** Одиниці броні, що не враховуються під час обчислення ушкоджень. Наприклад, зброя з ББ 2 ігнорує 2 перші одиниці броні, яку має потенційна ціль.
- **ВІДБИВАННЯ.** Застосуйте вказаний модифікатор до «Відбивання» персонажа.
- **ВІДСТАНЬ.** Для зручності використання на ігровому полі вона вказана в дюймах. Зауважте, що один дюйм на полі дорівнює двом метрам у реальному світі. Тобто якщо відстань до цілі 25 дюймів, то насправді це 50 метрів.
- **ЗАСЯГ.** Відстань у дюймах до противника, за якої персонаж може виконати рукопашну атаку.

БІЙ

«Шалені світи» використовують унікальну систему ініціативи для боїв, щоб усе відбувалося швидко, шалено та шалопутно.

ІГРОВІ РАУНДИ

З моменту початку бою подальший перебіг гри визначається системою раундів:

- **РАУНД.** Раунд — це розігрування всіх карт дій, розданих під час відліку, у порядку від туза до двійки.
- **ХІД.** Хід персонажа настає тоді, коли під час відліку називають його карту дії. Наприклад, герой з бубновою шісткою виконує свій хід тоді, коли названо цю карту.
- **ДІЯ.** Під час свого ходу персонажі виконують «дії». Вони можуть переміщуватися і під час руху, будь-якої миті, виконати без штрафу одну звичайну дію: атакувати, застосувати закляття тощо. Складніші дії, як-от запалити смолоскип або знайти якусь маленьку річ у наплічнику, можуть мати визначену або випадкову тривалість (наприклад, 1к6 раундів — на розсуд ІМ).

ЧЕРЕДА ДІЙ

За свій хід персонажі можуть виконати до трьох дій. Кожна додаткова дія після першої накладає штраф -2 на всі дії. Наприклад, виконання двох дій накладає штраф -2 на обидві дії, а виконання трьох — штраф -4 на всі три дії.

Козирні карти використовують козирну кістку на кожну дію як зазвичай.

Усі дії треба оголошувати на початку ходу, до того, як кидати кістки. Штрафи лишаються, навіть якщо остання дія не відбулась (зазвичай тому, що залежала від успіху попередньої).

Переміщення та череда дій. Персонаж за бажанням може виконати кілька дій у різні моменти переміщення.

Вільні дії. Штрафи за череду дій не застосовують до вільних дій.

- **ВІЛЬНІ ДІЇ.** Якщо коротко, то рухатися своїм темпом, впасти на землю або викинути предмет — це вільні дії. Герой загалом може виконати кілька вільних дій за свій хід (наприклад, під час переміщення щось сказати та викинути предмет). ІМ вирішує, скільки таких дій дозволено. Деякі вільні дії відбуваються автоматично на початку ходу персонажа, проте лиш один раз за хід. Наприклад, спроба огов'ятися від шоку (див. с. 6). Вільні дії, які є «реакціями» (наприклад, опір кидкам протистояння або силам), необмежені та відбуваються за кожної відповідної ситуації.

ІНІЦІАТИВА

Щоб визначити порядок ходів у кожному раунді та додати трохи напруження й азарту, ми використовуємо стандартну колоду ігрових карт із двома джокерами (54 карти).

Кожна козирна карта отримує «карту дії» горілиць. Усі союзники, якими керує гравець, діють відповідно до черги його карти. Усі лиходії та кожен загальний тип персонажів ігромайстра мають свою карту.

Після роздавання карт ігромайстер робить відлік від туза до двійки. Кожен персонаж або група роблять свій хід, коли названо їхню карту. За однакових значень карт першість визначає масть: спочатку піка, далі чирва, тоді бубна й трефа. Коли всі дії виконано, з решти колоди знову роздають карти і процес повторюється.

- **ДЖОКЕРИ.** Якщо ваша карта дії — джокер, то ви можете зробити хід коли забажаєте впродовж раунду, навіть перервавши дію іншого персонажа. На додачу отримуєте +2 до всіх кидків рис і кидків ушкоджень на цей раунд! Усі гравці також отримують по талану (див. с. 3). У кінці раунду, в якому було отримано джокера, колоду слід перетасувати.

ОЧІКУВАННЯ

Герой може вирішити почекати слухного моменту, вибравши очікування. Він може почати свій хід пізніше цього раунду і вже тоді виконувати свої дії як зазвичай. Очікування закінчується в момент виконання дії. Якщо на початку нового раунду персонаж досі має карту «в режимі очікування», то нову карту з колоди не отримує.

- **ПЕРЕРИВАННЯ ДІЙ.** Якщо персонаж, що очікує, хоче перервати чийсь дію, то і він, і опонент роблять кидки протистояння на атлетизм для визначення першості.

ПЕРЕМІЩЕННЯ

Темп персонажів зазвичай дорівнює 6, тобто вони можуть переміститися ігровим полем на 6 дюймів за раунд, і це вважатиметься вільною дією.

Персонажі, які хочуть подолати більшу відстань, можуть використати дію, щоб побігти. Біг дає їм додаткові 1к6 дюймів переміщення, але накладає штраф -2 (звичайний штраф за череду дій) до всіх інших дій, які персонаж виконуватиме, поки бігтиме. Це не є кидком риси, тож козирна кістка та окрилення не застосовуються.

РУКОПАШНІ АТАКИ

За одну дію персонаж може здійснити одну атаку. Киньте кістку навички «Бійка» та порівняйте результат із відбиванням опонента (відбивання цілі — це ЦЗ для рукопашних атак). Якщо атака успішна, то персонаж кидає кістку ушкоджень рукопашної атаки залежно від зброї в руці (див. «Ушкодження»). За надмір додається ще 1к6 бонусних ушкоджень від цього удару. Додайте результати кісток ушкоджень (не кидайте їх окремо, як кістки риси).

- **ВІДСТУП ІЗ БЛИЖНЬОГО БОЮ.** Коли персонаж відступає з рукопашного бою, усі сусідні не шоковані противники можуть негайно здійснити вільну атаку (лише одну, без додаткових атак за переваги чи зброю в другій руці).

ДИСТАНЦІЙНІ АТАКИ

Навичка «Стрільба» охоплює все: від пістолів до ракетних установок (для металльної зброї потрібен атлетизм).

Зброя дальнього бою біля значення «Відстань» має кілька чисел через скісну ризику. Це межі короткої, середньої та далекої відстаней (у дюймах) зони дії зброї. Влучання в ціль на короткій відстані визначається звичайним кидком на стрільбу (ЦЗ дорівнює 4, без модифікаторів відстані). Для пострілу в ціль на середній відстані від кидка слід відняти 2, на далекій відстані — 4.

Дальність зброї розраховано з огляду на можливість використання на ігровому полі фігурок. Кожен дюйм на ігровому полі дорівнює двом метрам у реальному світі. Наприклад, якщо до цілі 25 дюймів, то насправді вона за 50 метрів від стрільця.

- **УКРИТТЯ.** Якщо ціль за поганим укриттям (видно більшу частину цілі), то відніміть від атаки 2, за середнім укриттям (видно приблизно половину цілі) — 4, а якщо за добрим укриттям (сховано більшу частину цілі) — 6.

УШКОДЖЕННЯ

Після влучання нападник робить кидок ушкодження. Для визначення загальної кількості ушкоджень слід додати результати всіх кісток. На кидках ушкодження може відбуватися окрилення (див. с. 3). Тобто ви продовжуєте кидати кістку, допоки триває окрилення!

- **УШКОДЖЕННЯ ВІД ПОСТРІЛІВ.** Зброя дальнього бою завдає фіксованих ушкоджень, як-от 2к8 або 2к6 + 1. Наприклад, ушкодження від пістолета «Миротворець» дорівнює 2к6 + 1. Тобто слід кинути дві шестигранні кістки, підсумувати результати (разом з окриленням) і до отриманої суми додати 1.
- **УШКОДЖЕННЯ В РУКОПАШНОМУ БОЮ.** Нападник кидає кістку моці (не козирну), якщо б'ється голіруч, та додає кістку ушкоджень від зброї, якщо озброєний. Наприклад, герой з міццю к8 і великим ножом (к6) кидає к8 + к6 для ушкоджень. Хоч ушкодження в рукопашному бою залежать від моці, це не є кидком риси, тож козирна кістка не використовується.
- **ДОДАТКОВІ УШКОДЖЕННЯ.** Вивірені атаки ймовірніше влучають у життєво важливі органи. Якщо ви отримуєте надмір у кидку атаки, то додайте 1к6 до ушкоджень! (На додаткових ушкодженнях теж буває окрилення!) Додаткова кістка лише одна, навіть якщо надмірів було декілька.

Пам'ятайте: козирна кістка використовується лише для кидків риси, не для кидків ушкоджень.

ЗАВДАННЯ УШКОДЖЕНЬ

Влучивши в ціль, відніміть від ушкоджень значення її стійкості. Якщо результат кидка ушкоджень менший за стійкість цілі, то жертва зазнала удару, однак він не спричинив ігрового ефекту. Якщо значення ушкоджень дорівнює або перевищує стійкість, то ціль шокована або й поранена.

- **ШОК.** Якщо результатом кидка ушкоджень атаки став простий успіх (перевищує стійкість на 0–3 очки), то ціль шокована, тобто зазнала потрясіння чи легких поранень, які не мають ігрового ефекту. Якщо ціль уже шокована, то вона такою й залишається і на додачу зазнає однієї рани.

ПРИКЛАД УШКОДЖЕННЯ

Руда має стійкість 5. Якщо в неї влучили, але ушкодження менше за її стійкість, то нічого не стається — вона витримала удар чи постріл пройшов крізь її одяг.

Якщо ушкодження рівне стійкості або перевищує її менш ніж на чотири одиниці (без надміру), то героїня шокована. У наведеному прикладі це станеться, якщо ушкодження становитиме 5–8. Якщо ж Руда вже була шокована, то до шоку додається рана.

Якщо результатом ушкодження є надмір над її стійкістю, тобто 9–12, то вона зазнає рани та стає шокованою. Якщо героїня була шокованою до цієї атаки, то це не впливає на заподіяння самої рани. Крім того, кожен додатковий надмір спричиняє додаткову рану.

- **РАНИ.** Кожен надмір (кожне перевищення стійкості на 4 очки) у результаті кидка ушкоджень означає, що ціль поранено. Статисти стають недієздатними (виходять з бою), зазнавши однієї рани. Козирні карти можуть мати три рани. Якщо зазнають більше поранень, то теж виходять з бою. Кожна рана спричиняє загальний штраф –1 на темп жертви (мінімальний темп 1 дюйм) та на всі кидки рис, аж до максимального штрафу –3.



ШОКОВІ ЕФЕКТИ

Шоковані персонажі мають порізи, синці чи зазнали інших потрясінь. Вони можуть виконувати лише вільні дії, як-от переміщення (включно з бігом). На початку свого ходу шоковані персонажі мусять спробувати оговтатися від шоку, виконавши кидок волі як вільну дію. Якщо кидок невдалий, то шок не минає. Однак якщо кидок вдалий, то шок минає, і можна діяти далі як зазвичай.

Використання таланів. Пам'ятайте, що персонаж може скористатися таланом, аби позбутися шоку (навіть не у свій хід).

НАСЛІДКИ НЕДІЄЗДАТНОСТІ

Недієздатні персонажі не можуть виконувати дії, але до кінця зустрічі їм усе одно роздають карти дій на випадок, якщо вони відновляться чи будуть змушені зробити кидок на інші ефекти, як-от **кровотеча** (нижче). Коли герой недієздатний, то переваги та недоліки з ефектом витягування карт, як-от прудкість, розважливність або невпевненість, ігнорують.

Недієздатний персонаж мусить негайно кинути кістку витримки:

- **Критична невдача:** персонаж помирає.
- **Невдача:** у персонажа **кровотеча**, він мусить робити кидок витримки на початку кожного ходу. За надміру він стабілізується, а в разі невдачі — помирає.
- **Успіх:** персонаж стабілізується. Він не помирає, але залишається неприємним чи просто недієздатним на 2кб годин.

ПОГЛИНАННЯ УШКОДЖЕНЬ

Визначивши рани, завдані атакою, персонаж може одразу використати талант, щоб кинути кістку витримки. Кожен успіх та надмір такого кидка зменшує кількість завданих атакою ран на одну. Не враховуйте модифікатори потенційних ран під час цього кидка — ви їх ще не зазнали!

Якщо ж персонаж поглинає всі рани, то шок минає.

СИЛИ

КРОВ НА КРЯЖІ

У більшості створених «Шалених світів» присутня «магія» в тій чи іншій формі. Хай що б це було: таємні окультні знання в практиці злих сектантів, ритуали вуду, старовинні закляття могутніх чаклунів, химерні пристрої, створені божевільними вченими, суперсили чи паранормальні розумові здібності — усе це організовано правилами в одну просту систему.

Задля зручності всі ці ефекти ми називаємо «силами». У кожній грі сили діють однаково, але практичне застосування чи обмеження роблять їх нескінченно різноманітними. Тобто можна створювати чарівників, божевільних учених, супергероїв чи навіть істот, маючи один простий набір сил.

З кожною силою пов'язана певна «містична навичка». Такими навичками в цій пригоді є «Віра» для блаженних і «Чарування» для штукарів.

Щоби скористатися силою, гравець озвучує, що хоче зробити, витрачає потрібну кількість очок сили та робить кидок своєї містичної навички. Якщо кидок невдалий, то гравець утрачає 1 очко сили (а в разі критичної невдачі втрачає свій хід). У разі успіху застосовується відповідний ефект конкретної сили.

- **ТРИВАЛІСТЬ.** Кількість раундів, протягом яких діє сила, визначається її тривалістю. Час дії можна подовжити на зазначену тривалість сили, витративши очко сили.
- **ОЧКИ СИЛИ.** Персонажі з містичними навичками заряджають свої сили за допомогою «очок сили». Щогодини відновлюється п'ять витрачених очок сили.

Округ Юїнта у Вайомінгу — світ нашого ігрового набору «Жах у Гедстоун-Гіллі». Ця невелика історія може розгортатись окремо або слугувати додатковою «Шаленою історією» для тих, хто грає в сюжетну кампанію. Заготовлених персонажів можна знайти на нашому сайті та на сайті нашого українського видавця або наприкінці цього PDF-файлу, якщо ви його завантажили. Спробуйте, і, якщо вам сподобається, обміркуйте придбання основних правил пригодницького видання «Шалених світів», розроблених нами кампаній чи кампаній наших численних дивовижних ліцензіатів!

Гіт Кріттенден докладає всіх зусиль, щоб утримувати велике ранчо за кілька миль на південний схід від міста, але це нелегко. Річ у тім, що десь неподалік водиться невідома істота, яку люди прозвали Болотним Біллом, і постійно пожирає його худобу. А ще злодії на кшталт Примарної сталеві банди повсякчас полюють на телят. У чоловіка й так мало помічників, а тепер одного з них убито. Наші герої випадково натрапляють на Гіта, і він у повному розпачі благає їх про допомогу.

Гіт оголошує винагороду в 100 доларів сміливцю, який покарає чи спіймає того, хто два дні тому вбив його помічника, Генка Бімера. Заради простоти цієї невеликої пригоди ми одразу припустимо, що ваша команда погодилась на завдання.

Гіт сам веде вас до віддаленої частини ранчо за кілька миль від свого дому, щоби показати огорожу з колючого дроту.

«Ось тут ми й знайшли Генка, повністю заплутаного в дроті. Напевно, це зробили юти. Зазвичай ми досить дружні з народом Чорного Коня, але за останній місяць мої хлопці кілька разів помічали їхній вартувий загін, що шмигав повз нашу межу. Не схоже, що це Примарна сталеві банда, бо вони не вбивці. До того ж тут не було худоби, яку можна вкрасти. Зараз у моїх людей справ по горло, тож мені не завадила б ваша допомога.»



МОЖЛИВІ ЗАЧІПКИ

Ось зачіпки, які можуть допомогти команді.

МІСЦЕ ЗЛОЧИНУ

На місці злочину мало що можна побачити, окрім сухих крапель крові на колючому дроті. Кидок виживання може допомогти персонажу прочитати сліди на землі, але люди, які знімали Генка з дроту, затоптали всі хоч якось корисні відбитки.

Якщо персонаж отримує надмір у кидку виживання або здогадається перестрибнути огорожу, щоб оглянути траву з іншого боку, він помітить, що слідів поні немає — явна ознака того, що місцевих ютів тут не було десь із тиждень.

ЮТИ

За бажанням команда може спробувати вистежити вартовий загін ютів. Якщо кращого плану немає, вони можуть просто прочісувати місцевість у пошуках слідів. Для цього слід робити кидок виживання щодня. (Якщо у вас є книжки «Мертві землі» чи «Гедстоун-Гілл», можна без вагань розігрувати зустрічі щодня!)

Юти остерігаються тих, хто не належить до їхнього племені, тому команді слід підходити до них обережно. Вартовий загін очолює Чіпета — племінник вождя племені на прізвисько Чорний Кінь. Разом із сімома воїнами він справді вишукує істоту, що по-їхньому зветься «шунка варак'ін». За описом ютів (зробивши кидок окультизму) будь-хто зрозуміє, що на заході його називають «рингдоком». І хоч ця істота не бере участі в пригоді, саме через неї юти зараз тут. Вони не причетні до смерті Генка Бімера.

Спілкування з ютами — чудовий шанс для вашого гурту відіграти ролі своїх персонажів і спробувати владнати все мирно. У разі нападу на Чіпету його військовий загін зробить кілька пострілів і відступить. Чорний Кінь наказав усім триматися якнайдалі від неприємностей, принаймні поки не буде усунено інші загрози (детальніше про них у «Жаху в Гедстоун-Гіллі!»).

☉ **Чіпета.** Племінник Чорного Коня — козирна карта. Має ті самі характеристики, що і його воїни, але для кидків рис кидає й козирну кістку.

■ **Юти-воїни (6).** Дивіться нижче.

ЮТИ-ВОЇНИ

Характеристики: витримка к8, воля к8, кмітливність к6, міць к8, спритність к8.

Навички: атлетизм к8, бійка к8, виживання к6, ерудиція к6, залякування к6, іздецтво к8, непомітність к6, переконливість к6, стрільба к6, уважність к6.

Темп: 6; **відбивання:** 6; **стійкість:** 6.

Недоліки: недовірливий.

Переваги: лісник (+2 до непомітності та виживання в дикій місцевості).

Спорядження: лук (відстань: 12/24/48, ушкодження: 2к6, ТС: 1/хід), томагавк (міць + к6), кінь.

МЕРТВЕ ТІЛО

Тіло Генка залишатиметься на ранчо Кріттендена, аж поки не прийде гробар, щоб його підготувати. Якщо хтось вирішить оглянути тіло, то побачить, що рука, плече та правий бік Генка продрявлені. Схоже на множинні рани від куль. Однак кидок зцілення дозволить дізнатися більше. У разі успіху персонаж з'ясує, що в плоть вп'ялося щось зубчасте і сильно пошкодило м'язи та внутрішні органи. А за надміру він помітить на руках Генка синці та сліди, наче їх теж було обплутано колючим дротом.

То що ж сталося? Генк натрапив на хижий живодріт, який чаївся на частині огорожі. Той убив чолов'ягу, а тоді попозв у пошуках нової жертви. Зрештою він дістався стада дужих волів, але ще не вбив їх. Живодріт здатний проникати в мозок жертви і якийсь час керувати нею. У розв'язці пригоді команда героїв мусить битися із зараженими волами.



КРОВ НА ДРОТІ

Коли в команди не залишиться зачіпок, з-за ближнього пагорба під'їде один із людей Криттендена. Чоловік весь у крові й дрібних ранах і волає про допомогу:

*«ДОПОМОЖІТЬ! Воно вчепилося до худоби!
Усіх повбиває!»*

Ковбой не хоче повертатися туди, натомість гарячково тицяє пальцем на пагорб позаду, водночас перев'язуючи собі численні рани.

Піднявшись на пагорб, команда спостерігає картину суцільного жаху. Троє людей Криттендена намагаються втекти від п'яти довгогорих биків.

Тварини обплутані колючим дротом, кінці якого стирчать із черепів тварин і хльоскають довкола!

Один із биків, великий, бурий, зі зламаним рогом, схожий на їхнього ватажка.

Що ж, настав час узяти до рук пістолі, томагавки та вогнемети. Ці тварини заразилися винятково паскудним видом живодроту! Дізнатися більше про це чудовисько можна в книжці «Мертві землі: Дивний Захід», але для цієї пригоди це не обов'язково, бо живодріт уже керує довгорогами. Коли бики будуть переможені, живодріт виснажить. Тоді його можна легко зібрати докупки й спалити.

КРИВАВІ БИКИ

Характеристики: витримка к10, воля к4, кмітливність к4 (Т), міць к10, спритність к6.

Навички: атлетизм к6, бійка к6, уважність к6.

Темп: 8; **відбивання:** 5; **стійкість:** 9.

Особливі навички:

- **Роги:** завдають своїми рогами ушкоджень у розмірі міць + к6.
- **Розмір 2:** тварини важать понад пів тонни. Це вже враховано в їхній стійкості.



«ШАЛЕНІ СВІТИ»

«Шалені світи» створив Шейн Лейсі Генслі.

«Шалені світи» (Savage Worlds), «Мертві землі» (Deadlands), усі унікальні персонажі, істоти й локації, ілюстрації та логотипи (включно з логотипом Pinnacle) є власністю © Pinnacle Entertainment Group, 2020 і використовуються за ліцензією. Усі права застережено.

www.peginc.com

PINNACLE
ENTERTAINMENT GROUP

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проекту: Олександр Ручка

Випускова редакторка: Алла Костовська

Переклад і редагування: Локалізаційна спілка «Шлякбित्रаф»

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Особлива подяка: Сергій Лисенко, Анна Вакуленко, Ганна Жукова, Дмитро Бібик, Дмитро Науменко, Сергій Ішук і Сергій Тодоров

Українське видання © 2022 Geekach Games

www.geekach.com.ua

Версія файлу 1.03

GEEKACH 

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

Нижче викладені додаткові правила, які стосуються особливих навичок блаженних, територіальних рейнджерів і штукарів.

ГРІШНІ БЛАЖЕННІ

Блаженні, які чинять всупереч своїм віруванням, втрачають захист добрих сутностей і даровані ними сили. Легкі гріхи дають штраф -2 для кидків віри на тиждень. Важкі гріхи позбавляють містичних сил на тиждень. Персонаж, який вчиняє смертний гріх, може повернути собі сили, здійснивши якийсь велике благе діяння або виконавши завдання, щоб заслужити прощення (на розсуд ІМ).

Нижче ви знайдете перелік того, що вважається гріхом у християнстві — найпоширенішій релігії фронтиру. Ви можете адаптувати цю класифікацію гріхів і під потреби інших релігій та віросповідань.

ТАБЛИЦЯ ГРІХІВ

Тяжкість	Приклад
Легкі	Промовляння імені Божого намарно, пиятика, брехня, відмова в допомозі нужденним, задрість майну ближнього.
Важкі	Крадіжка, відмова в допомозі тим, кому загрожує небезпека, нехтування причастям (католики).
Смертні	Розпуста, убивство (крім самозахисту), богохульство (заперечення постулатів).

ТЕРИТОРІАЛЬНІ РЕЙНДЖЕРИ Й ЗАПИТИ

Добрий рейнджер має давати раду всім викликам самотужки. Звідси й гасло: «Один рейвах — один рейнджер». Але організація знає, що світ великий та лихий і що навіть найздібніші рейнджери іноді потребують допомоги.

Рейнджер починає гру з одним запитом і здобуває по одному щоразу, коли допомагає знизити рівень страху. Максимальна кількість запитів, які рейнджер може витратити в рамках одного прохання (усі категорії запитів, перераховані в таблиці запитів), залежить від рангу, як показано в таблиці справа. Звісно, рейнджер повинен знайти когось при владі, хто зможе відповісти на прохання і задовільнити запит.

Механізм підвищення рангу рейнджера описаний в окремій книжці «Мертві землі».

РАНГИ РЕЙНДЖЕРА

Ранг	Ціна	Макс. кількість запитів
Рядовий рейнджер	\$40	1
Сержант	\$60	2
Лейтенант	\$80	3
Капітан	\$120	4

УГОДА З ДИЯВОЛОМ

Замість того щоб застосувати закляття як звичай, штукар може звернутися напряду до маніту. Це небезпечніше, ніж звична гра штукаря, але й ефект матиме значно потужніший.

Угода з дияволом — це дія, під час якої ви застосовуєте закляття, маючи лише одну спробу за хід. На Мисливських угіддях під час гри можуть спливати хвилини чи навіть години, проте в реальному світі минає лише кілька секунд.

Штукар може піти на угоду з дияволом з двох причин. По-перше, так він може застосувати будь-яке закляття з переліку доступних сил — навіть ті, яких він не знає і які недоступні для його рангу!

По-друге, з гарними картами він може додати наявні в нього очки сили до кидка чарування або до свого запасу очок сили.

Послідовність дій така:

1. Зробіть ставку. Витратьте талан. Маніту треба заохотити до гри!

2. Виберіть силу. Скажіть ІМ, яку силу ваш штукар намагається застосувати, а також скільки очок сили вона коштує включно з модифікаторами.

3. Зіграйте. Зробіть кидок азартної гри й витягніть п'ять карт, а також ще одну в разі успіху або дві в разі надміру (тільки почесному, аміго, — маніту все бачить). У разі невдачі ви просто не тягнете додаткових карт. У разі критичної невдачі ви не тягнете додаткових карт, а наслідки вашого закляття ІМ визначає кидком згідно з **таблицею висліду** (див. наступну сторінку).

4. Складіть комбінацію. Підберіть найкращу комбінацію з витягнутих карт і дізнайтеся результат згідно з **таблицею «Угода з дияволом»**. Джокер — козирна карта, якою можна замінити будь-яку іншу, а на додачу ще й повернути ставку (талан)!

УГОДА З ДИЯВОЛОМ

Комбінація	Карти	Ефект
Старший туз	Один туз	2 очки сили
Пара	Дві карти однакового значення	3 очки сили
Валети чи старші	Пара валетів або старших карт	4 очки сили
Дві пари	Двічі по дві карти однакового значення	5 очок сили
Трійка	Три карти однакового значення	6 очок сили
Стріт	П'ять послідовних карт	8 очок сили
Флеш	П'ять карт однієї масті	10 очок сили
Фул-гаус	Трійка і пара	10 очок сили, подвоєння тривалості, ефекту чи ушкодження.
Четвірка	Чотири карти однакового значення	15 очок сили, подвоєння тривалості, ефекту чи ушкодження.
П'ятірка	П'ять карт однакового значення (мусить бути джокер)	15 очок сили, подвоєння тривалості, ефекту чи ушкодження. Пізніше можна додати до сили будь-які доступні модифікатори («Додаткове охоплення», «Додаткова броня» тощо).
Стріт-флеш	П'ять послідовних карт однієї масті	Як «П'ятірка», і штукар отримує рішучість

Укладаючи угоду з дияволом, ви можете використати лише очки сили, отримані з карт на руках, а не з власного запасу.

Якщо вам бракує очок сили, то на наступному кроці просто відніміть очки, яких вам не висчає, від результату свого кидка чарування – гра триває!

5. Застосуйте заклиття. Здійсніть кидок чарування. Якщо сила перевершує ваш ранг, то відніміть від результату по 2 за кожен ранг понад ваш, а також по 1 за кожне очко сили, якого бракувало на попередньому кроці. Якщо у вас на руці більше очок сили, ніж потрібно, надлишок можна *додати* до результату кидка чарування або до свого звичайного запасу очок сили, але вирішити це потрібно перед кидком чарування.

Невдача (вже після додавання очок сили за потреби) означає, що заклиття не вдалося. Штукар не витрачає очко сили, але втрачає ставку, якщо не випав джокер. Критична невдача має звичайні наслідки, й ІМ робить кидок за **таблицею висліду!**

6. Розіграйте заклиття. Якщо використання сили вдалося, застосуйте її ефект як зазвичай.

ТАБЛИЦЯ ВИСЛІДУ

к20	Ефект
1	Стирання пам'яті. Маніту підсмажує мозок штукаря енергією з найтемніших закутків Мисливських угідь. Значення кістки чарування зменшується на один ступінь назавжди.
2-3	Мозкове виснаження. Як «Стирання пам'яті», але ефект триває лише до кінця зустрічі.
4-8	Спотворення. Заклиття має найгірший можливий ефект для штукаря. Закляття нападу завдають шкоди союзникам, <i>захист</i> обороняє ворога, заклиття збору інформації збирають хибні дані тощо.
9-12	Обтяження. Надприродна енергія опелешує штукаря. Він стає розгубленим, пригломшеним та вразливим!
13-16	Відплата. Маніту вражає нервову систему штукаря деревною енергією. Він зазнає 2к6 ушкоджень і втрачає стільки очок сили, скільки було потрібно для активації сили.
17-19	Божевілля. Маніту доводить штукаря до божевілля. Виконайте кидок за таблицею божевілля шаленого вченого, якщо маєте «Мертві землі: Дивний Захід». Якщо ні, то ІМ доведеться пофантазувати, як накапостити!
20	Брудна гра. Штукар ловить маніту на малярстві. Одразу після розіграшу карт він стає шокованим.

БЛАЖЕННИЙ

Вас наділила силою священна сутність, щоби ви освітлювали шлях загубленим та зіцлювали страждених.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Витримка	к6	Темп	6
Воля	к8	Відбивання	5
Кмітливість	к6	Стійкість	5
Міць	к6		
Спритність	к6		

НАВИЧКИ

Атлетизм	к4
Бійка	к6
Віра	к8
Ерудиція	к6
Залюкування	к8
Лікування	к6
Непомітність	к4
Переконливість	к8
Стрільба	к6
Уважність	к6



РАНГ: Б'ЯВАЦП



НЕЛОЖКИ

Благодійник (великий). Вам ввірено божу силу, яку ви збираєтеся використовувати лиш на благо.

Вірний (дрібний). Ви завжди готові захистити свою паству.

Пацифізм (дрібний). У Письмі сказано: «Не вбивай». Але калічити там наче не заборонено.

ПЕРЕВАГИ

Мистичний дар (блаженний). Для творення чудес ви використовуєте навичку «Віра».

Обранець. Милість Усемогутнього додає вам +2 до кидків ушкоджень по надприродно лихих істотах.

Підтримка. Після успішної перевірки можете прибрати із союзника стан «Вразливість» чи «Розгубленість».

СПОРЯДЖЕННЯ

Горіхова палиця (міць + к4), кольт «Миротворець» (відстань 12/24/48, ушкодження 2к6 + 1, ТС 1, ББ 1), патрони 45-го калібру (×50), хрест і риза, потерта Библия, \$197.

СИЛИ

СИЛИ: *посилити/послабити рису, зіцлення, святий знак, полегшення, розправа.*

Очки сили: 15

Провал: втома, усі активні сили припиняють діяти.

Гріхи: якщо ви нагрішите, то сили полишать вас. Що тяжчий гріх, то гіршими будуть наслідки (див. «Мертві землі»).

⊕ **Поступи:** залюкування та переконливість — к8, підтримка, бійка та стрільба — к6, нові сили (*полегшення, розправа*).

ДОСЛІДНИК

Американський Захід і досі лишається здебільшого незвіданим. Ви хочете побачити все особисто та відвітувати товариству дослідників.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Витримка	к6	Темп	5
Воля	к8	Відбивання	4
Кмітливість	к8	Стійкість	5
Міць	к6		
Спритність	к6		

НАВИЧКИ

Атлетизм	к4
Бійка	к4
Виживання	к8
Гуманітарні науки	к6
Ерудиція	к8
Їздецтво	к4
Лікування	к4
Мови (вбирає гравець)	к4
Непомітність	к6
Переконливість	к6
Стрільба	к6
Уважність	к8



РАНГ: Б'ЯВАЦП



НЕЛОЖКИ

Допитливий (великий). Вам неначе медом намазано там, де є щось, не бачене раніше.

Старий (великий). Роки беруть своє. Ви отримуєте 5 додаткових очок навичок, але віднімаєте 1 від кидків темпу, бігу, спритності, моці та витримки.

ПЕРЕВАГИ

Завзятий. Ваш ентузіазм додає вам +2, якщо ви перекидаєте кістку риси за талан.

Ліжник. У дикій місцевості ви як удума. Маєте +2 до кидків непомітності та виживання в дикій місцевості (але не в містах чи підземеллях).

Міцна воля. Ви міцно стоїте на ногах, тому маєте +2 до опору в перевірках на основі кмітливості чи волі.

Надійний. Ви сильна людина, на яку можна покластися, тому можете перекинути кістку для кидків підтримки.

Розвідник. Ви бачите всі сліди як на долоні. Можете зробити кидок уважності -2, щоб зауважити можливу зустріч в дорозі, перш ніж вона відбудеться; можете знехтувати до 2 очок штрафу, якщо вистежуєте навичкою «Виживання»; ви також отримуєте +2 до кидків ерудиції, коли треба згадати інформацію про міста, застави, орієнтири, племена чи водойми вздовж шляхів, якими ви вже подорожували.

СПОРЯДЖЕННЯ

Нарізний мушкет «Спрингфілд» (відстань 15/30/60, ушкодження 2к8, ТС 1), ніж (міць + к4), патрони 58-го калібру (×50), стильний монокль, лопька, лупа, одяг мисливця й капелюх, \$195.

⊕ **Поступи:** ліжник, надійний, міцна воля, розвідник.

СТРИЛЕЦЬ

Своїми двома револьверами ви вбили чимало небезпечних негідників та дивних створінь.



ХАРАКТЕРИСТИКИ

Витримка	к6	Темп	6
Воля	к6	Відбивання	5
Кмітливість	к6	Стійкість	5
Міць	к4		
Спритність	к8		

НАВИЧКИ

Азартні ігри	к4
Атлетизм	к6
Бійка	к6
Ерудиція	к4
Залюкування	к4
Їздецтво	к4
Непомітність	к4
Переконливість	к4
Провокація	к8
Стрільба	к8
Уважність	к6



РАНГ: Б'ЯВАЦІП

НЕЛОДКИ

ПОСЛАНЕЦЬ СМЕРТІ (ВЕЛИКИЙ). Смерть завжди йде слідом за вами. Ви додаєте +1 до всіх своїх кидків ушкоджень, але за критичної невдачі влучаєте в союзника. Друже, без образ!

САМОВПЕВНЕНИЙ (ВЕЛИКИЙ). Хіба це зухвалість, якщо ви й справді найкращі в усьому?

ПЕРЕВАГИ

АМБІДЕКСТЕР. Ви майстерно володієте обома руками, тому ігноруєте штраф для неосновної руки.

ДВА СТВОЛИ. У свій хід ви можете зробити другий кидок стрільби (неосновною рукою) без штрафу за череду дій.

ДУЕЛЯНТ. На початку дуелі ви отримуєте дві додаткові закриті карти.

СНАЙПЕР. Ви можете або кожного ходу отримувати +1 до першого кидка стрільби, або ігнорувати до 2 штрафних очок відстані, укриття, точних пострілів, величини або швидкості. Ви не можете переміщуватися або стріляти більше за ТС 1.

ТВЕРДА РУКА. Ви ігноруєте штраф ведення вогню з певного положення та зменшуєте штраф за біг до -1.

ЧОРНИЙ ГУМОР. Для перевірки страху ви можете використовувати не волю, а провокацію. За надміру ви також можете давати союзникам +1 до цієї ж перевірки страху.

СПОРЯДЖЕННЯ

2 колти «Миротворець» (відстань 12/24/48, ушкодження 2к6+1, ТС 1, ББ 1), ніж (міць + к4), патрони 45-го калібру (×50), оздоблений ремінь для зброї, 2 прискорювачі заряджання, \$157.

⊕ Поступи: провокація к8, тверда рука, дуелянт, снайпер.

ШТУКАР

Ви розшифрували «Книгу ігор Гоїла» й навчилися накладати закляття і прокляття. Це ризикована справа, адже доводиться грати з маніту; однак якщо на кін поставлена така сила, хіба це не робить життя цікавішим?



ХАРАКТЕРИСТИКИ

Витримка	к6	Темп	6
Воля	к8	Відбивання	4
Кмітливість	к8	Стійкість	5
Міць	к6		
Спритність	к6		

НАВИЧКИ

Азартні ігри	к8
Атлетизм	к4
Бійка	к4
Ерудиція	к6
Їздецтво	к4
Непомітність	к6
Окультизм	к4
Переконливість	к6
Провокація	к6
Стрільба	к4
Чарування	к8
Уважність	к6



РАНГ: Б'ЯВАЦІП

НЕЛОДКИ

ДИВАЦТВО (ДРІБНИЙ). Ви постійно тасуєте карти, щоби приховати застосування прокляття.

НІЧНІ КОШМАРИ (ВЕЛИКИЙ). Ночами вас мучать страшні жахіття. Віднімайте 1 від усіх кидків волі.

ХОДЯЧА ПРОБЛЕМА (ДРІБНИЙ). Наслідки кожної вашої критичної невдачі дещо гірші, ніж у решти, а ступінь визначає ІМ.

ПЕРЕВАГИ

МІСТИЧНИЙ ДАР (ШТУКАР). Для застосування проклять ви використовуєте навичку чарування. Ви можете піти на угоду з дияволом, щоб застосувати будь-яке доступне штукаряне закляття (див. «Мертві землі»).

ВИСОКІ СТАВКИ. Ви берете додаткову карту під час кожної угоди з дияволом.

ЗАТЯТИЙ КАРТЯР. Ви можете перекинути кістку азартної гри. Це стосується й угоди з дияволом.

СПОРЯДЖЕННЯ

Деринджер (відстань 3/6/12, ушкодження 2к4, ТС 1), ніж (міць + к4), патрони 41-го калібру (×50), колода карт, додаткові карти у кріпленнях на зап'ястя, «Книга ігор Гоїла», \$216.

СИЛИ

СИЛИ: посилити/послабити рису, розряд, дрібнички.

Очки сили: 10

ПРОВАЛ: втома, усі активні сили припиняють діяти.

⊕ Поступи: переконливість та провокація — к6, затятий картяр, азартні ігри та чарування — к8, високі ставки.

ВОЇН

Ви мужньо боретеся за свій народ та ідеї. Щодня захищаєте слабких і безстрашно нападаєте на ворогів, і пачхати — лези вони чи звірі!

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Витримка	к6	Темп	6
Воля	к6	Відбивання	8
Кмітливість	к6	Стийкість	6(1)
Міць	к8		
Спритність	к8		

НАВИЧКИ

Атлетизм	к6
Бійка	к8
Ерудиція	к6
Їздецтво	к6
Мови (англійська)	к4
Непомітність	к6
Переконливість	к4
Провокація	к4
Стрільба	к6
Уважність	к8



МЕРТВІ ЗЕМЛІ

РАНГ: БУВАЄТЬ

НЕЛОДКИ

Благодійник (великий). Ви боретеся зі злом та захищаєте невинних.

Клятва предкам (дрібний). Ви шануєте духів та уникаєте промислових товарів, особливо тих, які створені з примарного каменю або живляться ним.

Чужий (дрібний). Відніміть 2 від кидків переконливості у розмовах із «цивілізованими» людьми, які засуджують стиль життя вашого народу.

ПЕРЕВАГИ

Гартований. Ви чимало дивини бачили по світу. Можете перекинути кістку перевірки страху.

Краще не драгуй! Ви додаєте штрафи від своїх ран до ушкоджень навички «Бійка».

Кулачник. Ви вмієте битися обома руками. Можете зробити додатковий кидок бійки, використовуючи зброю ближнього бою в неосновній руці, без штрафу за череду дій.

Шал. У рукопашному бою ви не пасете задніх. Один раз щодоху ви можете кидати додаткову кістку бійки для рукопашної атаки. Кидок додаткової кістки може бути спрямований на іншу ціль.

СПОРЯДЖЕННЯ

Тубільний обладунок (+1) і тубільний щит (+2 до відбивання, -2 до дистанційних атак на вас спереду та зі сторони, прикритої щитом), ніж (міць + к4), спис (міць + к6 та засяг 2, коли верхи), томагавк (міць + к6), лук (відстань 12/24/48, ушкодження 2к6, ТС 1), кістяний нагрудник, добрий кінь, \$48.

⊕ Поступи: непомітність — к6, уважність — к8, гартований, кулачник, шал.

ТЕРИТОРИАЛЬНИЙ РЕЙНДЖЕР

Ви стріляний горобець. У мандрах покладається лише на себе та на свою зброю, розбираючись з відчайдухами, невідниками та ще гіршими... істотами, мени відомими загалу.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Витримка	к6	Темп	5
Воля	к6	Відбивання	8
Кмітливість	к6	Стийкість	8(2)
Міць	к8		
Спритність	к8		

НАВИЧКИ

Атлетизм	к6
Бійка	к8
Виживання	к6
Ерудиція	к4
Залякування	к6
Їздецтво	к6
Непомітність	к4
Переконливість	к4
Стрільба	к8
Уважність	к6



МЕРТВІ ЗЕМЛІ

РАНГ: БУВАЄТЬ

НЕЛОДКИ

Вмотивований (великий). Ви не просто виконуєте роботу, а живете нею. Рятуйте невинних і притягуєте винуватих до відповідальності. Від вас ніхто не втече.

Впертий (дрібний). Або так, або ніяк.

Огрядний (дрібний). Ви любите попоїсти. +1 до розміру, -1 до темпу, а ваша кістка бігу — к4. Під час урахування вимог спорядження тракуйте вашу міць так, ніби вона на одну кістку менша.

ПЕРЕВАГИ

Два постріли. Ви можете зробити два постріли за одну дію, маєте +1 до стрільби та +1 до ушкодження (лише якщо револьвер подвійної дії з ТС 1).

Гартований. Ви можете перекинути кістку перевірки страху.

Смливий. Ви чимало в житті побачили. Додавайте +2 до перевірок страху та -2 до кидків за таблицею страху.

Техаський рейнджер. Ви служите техаським рейнджером і за потреби можете попросити колег про допомогу, надіславши їм запит (див. «Мертві землі»).

СПОРЯДЖЕННЯ

Бронеплащ (+2), одноствольний дробовик (відстань 12/24/48, ушкодження 1-3 к6, ТС 1), кольт «Громовержець» (відстань 12/24/48, ушкодження 2к6, ТС 1, ББ 1), ніж Бові (міць + к4 + 1, ББ 1), патрони дробу (×20), патрони 41-го калібру (×50), кінь, значок рейнджера (+1 до переконливості законослухняних людей), 2 шашки динаміту, *Список утікачів від правосуддя США.*

⊕ Поступи: спритність, бійка, стрільба — к8, гартований, два постріли.



МЕРТВІ ЗЕМЛІ



PINNACLE
ENTERTAINMENT GROUP

GEEKACH 

