

# **Fallout World: A Fistful of Bottle Caps**

**v0.4**

**Post Nuclear Dungeons World Hack**

## Для старта

Посмотри Лист персонажа и прочитай этот буклет. Тебе понадобятся также Классы и чуть позже Конструктор Оружия и Брони, Экипировка. После этого стоит ознакомиться с Особенности мира. И можно начинать играть!

## Хиты и состояния здоровья

У персонажей есть хиты, которые отображают их живучесть в той или иной форме (это не обязательно их здоровье).

Также персонажи могут быть в следующих состояниях:

- 1) Все нормально (полные хиты) — персонаж здоров и полон сил
- 2) Слегка задет (меньше полных хитов, но больше половины) — персонажа немного устал, его могло слегка задеть, пуля прошла по касательной, появились новые синяки и т.д.
- 3) Ранен (у персонажа меньше половины хитов, но больше 0) — персонажу досталось: если это персонаж игрока, то он получает травму, если это НИП, то он дает отличную возможность своим противникам. Персонаж игрока должен «Преодолеть опасность», чтобы что-то сделать, а НИП дает +1 на ходы против себя. Кроме того, если ему не окажут помощь в ближайшие пару часов, то он скоро умрет.
- 4) При смерти (у персонажа 0 хитов или меньше) — персонажу досталось по полной: если это персонаж игрока, он теряет сознание и уже ничего не может сделать на поле боя, если это НИП, то вместо этого он может погибнуть (ДМ скажет что с ним случилось). Кроме того персонаж умрет, если ему не оказать медицинскую помощь в ближайшие минуту-две.

## Характеристики

Сила (Сил)      Восприятие (Восп)      Выносливость (Вын)  
Харизма (Хар)      Интеллект (Инт)      Ловкость (Лов)      Удача (Уд)

Характеристики принимают значение от 0 до 10.

### Модификаторы характеристик:

0: -3                  1-2: -2              3-4: -1              5: 0  
6-7: +1              8-9: +1              10: +3

### Стартовое распределение:

3 (-1), 4 (-1), 5 (0), 5 (0), 6 (+1), 7 (+1), 8 (+2)

## Навыки

### *Боевые:*

Легкое оружие (пистолеты, дробовики, винтовки, автоматы и т.д.)  
Тяжелое оружие (пулеметы, огнеметы, гранатометы и т.д.)  
Энерго оружие (лазерное, плазменное, импульсное и т.д. оружие)  
Без оружия (кулачный бой, кастеты, перчатки, силовые кулаки и т.д.)  
Холодное оружие (ножи, дубинки, копья, кувалды, мечи и т.д.)  
Взрывчатка (мины, гранаты, бомбы)

### *Не боевые:*

Медицина, Скрытность, Взлом, Наука, Бартер, Выживание, Ремонт,  
Красноречие

## Расы

### Человек

#### Стартовые ходы:

- Возьми еще один ход своего класса
- Возьми еще один предмет экипировки или дополнительное оружие

### Гуль

#### Стартовые ходы:

- Защита от радиации 4
- **Долгая жизнь:** можешь заменить один свой ход, на ход другого класса
- **Стойкость к радиации:** Ты не получаешь никаких побочных эффектов от радиационного заражения, пока его уровень менее 10, однако если он стал 10 или больше, то ты умрешь через несколько минут.
- **Уродливый:** Ты получаешь -1 на броски, связанные социальным взаимодействием с людьми.
- **Изгой общества:** Некоторые люди и организации (Братство стали, Анклав и т.д.) враждебно относятся к гулям. Члены этих организаций, скорее всего, попытаются тебя убить, как только увидят. Это также характерно для некоторых поселений.

#### Продвинутые ходы:

- **Рад-регенерация:** когда ты делаешь ход «Сделать привал», то проснувшись, дополнительно восстанавливаешь количество хитов, равное твоему уровню радиационного заражения (от 0 до 9).

### Супермутант

#### Стартовые ходы:

- Защита от радиации 2
- **Крепкая шкура:** Броня 1

- **Крепкое тело:** ты получаешь + Сила хитов, а также на тебя не действует тэг Мощный (но тэг Сверхмощный действует)

- **Ручища:**

Любое оружие ближнего боя в твоих руках получает тэги Мощное и Кровавое, а также увеличивает стоимость урона на 1 шаг.

Однако ты не можешь использовать малое рукопашное оружие и пистолеты.

Кроме того, ты получаешь -1 на любые ходы, требующие тонких операций.

- **Большой размер:**

Ты не можешь использовать броню, предназначенную для людей.

Но ты игнорируешь тэг Неуклюжий (как у оружия, так и у брони, если сумеешь найти подходящего размера).

- **Уродливый:** Ты получаешь -1 на броски, связанные социальным взаимодействием с людьми.

- **Изгой общества:** Некоторые люди и организации (Братство стали, Анклав и т.д.) враждебно относятся к супермутантам. Члены этих организаций, скорее всего, попытаются тебя убить, как только увидят. Это также характерно для некоторых поселений.

Продвинутые ходы:

**Регенерация мутанта:** когда ты делаешь ход «Сделать привал», то проснувшись дополнительно восстанавливаешь количество хитов, равное твоему Вын + Сил. Кроме того, твой уровень рад, уменьшается на 1.

**Шкура еще крепче:** Броня 2 (вместо Брони 1 от Крепкой шкуры)

## **Предыстории (место в социуме)**

**Выходец (Убежище)**

**Духи предков говорят со мной (Племя дикарей)**

**На руинах бывшего величия (Житель пустошей)**

**Конец уже позади (Последователь Аппокалипсиса)**

**Человек Постыдного Завтра (Анклав)**

**Выкован из Стали (Братство Стали)**

**Гражданин Республики (НКР)**

**Имя мне Легион (Легионер Цезаря)**

**Панки не умирают (Рейдеры)**

**Это просто бизнес (Торговый дом)**

**Солдат Удачи (Отряд наемников)**

**Некрополь не забыт (Сообщество гулей)**

**Мы Единство (Сообщество супермутантов)**