

Fallout

szerepjáték egy atomháború sújtotta világban

Szerepjáték szabálykönyv

Fordította:

Soproni Ferenc

A szerző előszava

Megjegyzendők és megjegyzések

Köszönettel tartozom számos szolgáltató embernek, akik nélkül eme a mű sohasem jöhetett volna létre. Köszönet elizabeth-nek, hogy van; köszönet Miroslav-nak, amiért azt a csodálatos weboldalt futtatja; köszönet játékesztelőimnek: Roman-nak, Mike-nak, Karen-nek, Pete-nek és Arch-nak; köszönet a támogató e-mailekért és a biztatásért, melyek oly sokaktól érkeztek, hogy lehetetlen volna név szerint emlegetni őket; köszönet Brian Fargo-nak, az Interplay-nek, és a Blask Isle-nek a nagyszerű szerepjátékok elkészítéséért; köszönet Michael Owen-nek és Istatrap-nek, a Skorpióvadásznak a páncélok kondíció-módosítóival kapcsolatos szabályokért és ötletekért; megaközi Ausir-nek, a hibák és a hiányzó dolgok minden részletre kiterjedő listájának összeállításáért, valamint Roman-nak egy másik hasznos lista összeírásáért; köszönet az Chris Taylor-nak az Interplay-nél, amiért lehetővé tette eme játék publikálását; köszönet Ausir-nek (már megint!) számos hiba és belső ellentmondás felfedezéséért; köszönet Zillameth-nek az eligazításért a városok kidolgozásával kapcsolatban Fallout világában; köszönet az egész Fallout PnP Yahoogroup-nak az inspiráló hozzászólásokért, különösképpen a fegyverekkel és a fegyvermódosításokkal kapcsolatosakért – nélkületek ez a tudatlan értelmiségi még mindig képtelen lenne felismerni a különbséget a pisztolyos és a tölténytár között. Köszönet illeti többá a No Mutants Allowed-et és Freelancer-t, aki elhalmozott képekkel a fegyverekről, ezért nekem nem kellett többszáz állóképet kiszednem. Pár név és kép az Interplay Productions Inc. bejegyzett védjegye, ezért csak külön engedéllyel került felhasználásra. Néhány kép a Paragon Software-é, ezek is hasonlóképpen kezelendők. Te a Fallout: PnP szerepjáték szabályainak 2.0-ás, hivatalos verzióját tarod a kezdedben. Minden szabály érintetlenül vettem át a játék SPECIÁLIS rendszeréből – a fegyverek sebzésértékeit kivéve, ezek módosultak némiképp, hogy a játék asztal mellett is játszható legyen. A nehézfegyvereket, az aknavetőket, és a járműveket magam kellett kiegészítenem; a forrásaimat a könyv régi bibliográfiában található meg. A szabályokat illetően imitt-amott eszközöltem némi változtatást a „realisztikusság” érdekében, hogy például duplacsövű fegyverrel lehessen egyszerre tüzelni minkét csőből. Ezenkívül beillesztettem másféle fegyvereket is a változatosság- és a valóságosság kedvéért. Ha esetleg égető probléma vagy hiba merülne fel a játékkal kapcsolatban, röptess egy e-mailt nekem az unasoda@hotmail.com címre, és én örömmel eszközölöm a szükséges változtatásokat.

Változások az 1.1-es verzió óta: Bekerültek a szabályrendszerbe a fegyverek és páncélok kondíció módosítói, kijavításra kerültek egyszerű tördelési- és konkrét hibák, mint a „jövemény” Fallout helyszínekkel kapcsolatosak.

Változások az 1.2-es verzió óta: Megigazítottuk a Louisville-i Ütleg sebzését, javításra kerültek különböző tördelési hibák és kicsavart mondatszerkezetek, a korábban hozzátett Tápokot elhagytuk, beillesztettük a Fallout „olvass-el fájlban” szereplő, a reakcióra vonatkozó próbadobás-errátát, valamint a Karma-errátát, és au opcionális folyamatos sortűz-szabályokat.

Változások az 1.5-ös verzió óta: Igazítottunk a mondatszerkezeten és a nyelvezeten, hogy olvashatóbbá tegyük a könyvet, és hogy megtisztítsuk a zavaros kifejezésektől, kijavítottuk a bekezdésekkel és a formázással kapcsolatos hibákat, és javításra került pár próbb hiba is; bekerült a „Szemétdomb” elnevezésű jövemény helyszín, javításra került a tartalomjegyzék, bekerült a részletes járműharc rendszer, és fegyverek, páncélok és felszerelések képei, nagyjavítást végeztünk a faji aspektusokkal kapcsolatban a karakteralkotáson, valamint új fajokat vezettünk be a Tactics újdonságainak figyelembevételével, beillesztettünk néhány nélkülözhetetlen páncélt a Pusztulatból, valamint pár hasznos esszét, adtunk hozzá tárgymutatót, karakter archetípusokat, és egy „példa-kalandot”.

Változások az 2.0-ás verzió óta: Néhány trükk az 1.5-ös verzió újdonságaival kapcsolatban, és a legtöbb oldalt újraformáztuk.

Néhány szó a szerepjátásról és a Fallout világáról

Megalkotni egy szerepjátékot, leginkább egy cirkuszi kötélzsonglőr-mutatványra hasonlít; valaki sétál egy nagyon vékony vonalon, és próbál a lehető legtöbb embernek örömet szerezni. A Fallout Ceruzával és Papíron szerepjáték játékosok két csoportja által készült – azok által, akik végig élvezték a számítógépjátékokat, és szerettek volna egy asztal-melletti változatot is a szombat esti szerepjáték idényre is, és azok által, akik nem játszottak a számítógépes játékkal, de érdekelte vagy izgatta őket a szerepjátás egy poszt-nukleáris környezetben. Szívből jövő reményem, hogy ez a játék a legnagyobb élményt nyújtja majd mindkétfajta szerepjátékos csoport számára. A Fallout Ceruzával és Papíron szerepjáték szabálystruktúrájában rugalmasnak lett tervezve. A karakteralkotó rendszer és a harcrendszer közvetlenül lett áthúzva a játék SPECIÁLIS rendszeréből, mivel ez az egyik legötletesebb RPG rendszer, amivel valaha is találkoztam. Ugyanakkor, mivel a számítógép sok számítást képes elvégezni minimális idő alatt, és millió változót képes figyelembe venni, olykor a harcrendszer kicsit komplexnek tűnhet. Próbáltam olyan karakterlapot összeállítani, ami valamennyi fontos számnak egy helyen ad teret, a könnyű felhasználás érdekében, de lehet, hogy néhány játékos unalmasnak találják majd. Ami elvezet engem a következő (egyben utolsó) ponthoz. Ezt a könyv útmutatónak készült. Az ok, amiért szerepjátásunk az, hogy a képzeletünk szárnyán egy rövidke időre eljussunk egy másik világba. Ez nem azt jelenti, hogy na, most ülj le, dobj kockával és egész éjjel pötyögj számokat egy kalkulátorba. És játszottam mindkét fent említett-féle csoporttal, és amikor én voltam a Játékemester, hamar megtanultam az első dolgot: több sztori, kevesebb kockadobás és számolgatás. Mellőzni tudtam a táblázatokat és hasonlókat, és minden szárnyal szépen a maga útján. A szabálymániásokoknak meg itt van egy rakás táblázat, és cuccok, amivel aztán nyomulhatnak kedvükre. Én pedig arra biztatnám, hogy alkosd meg a saját táblázataidat az olyan dolgokhoz, mint a kritikus találatok, persze az enyémeiket is felhasználhatod útmutatóul. A hasraütős, laza, kötetlen szerepjátékhoz, ahol szabadnak érzed magad a táblázatok, kockadobások és minden egyéb mellőzésével, ami korlátozza a képzelőerődöt. A játék mögöt húzódozó cél a szórakozás, tehát ha olyasmibe ütközöl, ami nem működik a csapatod számára, nyugodtan hagyd ki. Begyűjtöttem néhányat a Tactics szabályaiból is, és meg is változtattam egyiket-másikat, mivel ezek a szabályok inkább egy taktikai harci szimulátorba valók, mint egy szerepjátékba, és eléggé összezavarnák a játékot. Például átvettem az eredeti Fallout 2 ötletet, hogy a Gúlok képesek ugyanazokat a páncélokot viselni, mint az emberek, ugyanakkor megváltoztattam az Elsősegély és az Orvoslás azon lehetőségét, hogy ezek harc során is használhatóak legyenek (az emberek 1 kör alatti teljes felgyógyítása súlyosan kibillentené a játékot). Biztos vagyok benne, hogy lekes játékosok más változásokat is eszközölnek majd, de azért kérlek tartsátok szem előtt, hogy én ezeket alaposan megfontoltam és ennek megfelelően illesztettem be. Egy csomó e-mailt kapok, amelyekben azért könyörögnek, ezt vagy azt tegyek hozzá a játékhoz; mivel ez egy olyan egzakt adaptációja a SPECIÁLIS rendszernek amilyen csak tellik tőlem, ezért sokuk „jöveményként” belekerül a játékba, némelyikük pedig nyilvánvalóan kimarad belőle. Mert hát vannak dolgok, melyek erősen nélkülözhetőek. Nem kell, hogy minden fegyvert itt láss a Tactics-ból, mivel van olyan, ami nagyon hasonlít egyike-másikra. Az is előfordulhat, hogy bizonyos fegyverek a Tactics-ból ténylegesen inkorrektnek tűnnek; én amikor felfedeztem egy-egy ilyen inkorrektséget a fegyver leírásában vagy a lőszerrel kapcsolatban, amit a fegyver használ, megpróbáltam korrigálni azt, és hozzáigazítani a játék szelleméhez. És még egy dolog: tudom, hogy ez elég zavaros, de a Fallout világa a metrikus rendszert használja minden dolog mértékéért, kivéve a súlyt, ami a standard fontban lett meghatározva. A könnyű átválthatóság miatt támogatom a metrikust, de mivel a játékot eredetileg amerikaiak programozták, a súly kilóg a sorból. Elnézést a kellemetlenségért, de egyelőre nem fogok ezen változtatni. Egyelőre.

Tartalomjegyzék

Bevezetés

A játékhoz szükséges eszközök
Kifejezések listája a Fallout rendszerében

Karakteralkotás

Karakterötlet
A karakterrel kapcsolatos kifejezések

Fajok

Ember
Gúl
Szupermutáns
Félmutáns
Halálkarom
Eb
Robot
Jellemvonások

Képességek

Főképessegek
Alképességek
Képzettségek
Végső simlítások

A játék

Harc előtt

Fegyverek és tárgyak kézbevétele
Fegyverkonfóció
Fegyver javítása
Járműkonfóció
Jármű javítása
Páncél viselése
Páncélkonfóció
Páncél javítása

Harc

A harc elkezdődik
Első lépés: a kezdeményezés meghatározása
Második lépés: cselekvés

Támadás

Első lépés: az esély meghatározása és támadás-dobás
Második lépés: sebzés
Harmadik lépés: kritikus találat
Negyedik lépés: a harc folytatása és befejezése

Járműharc

A járműharc működése

Sebesülés és halál

Tűz- és sav-sebzés
Méreg-sebzés
Sugár-sebzés
Gáz- és elektronikus sebzés
Szerek, függőség és elvonás
Gyógyulás
Robotok gyógyulása
Halál

Élet a pusztulatban

Kereskedés és csere
Karma
Karmikus Tápok
Könyvek olvasása
Ajtók nyitása és betörése
Csapdák

Robbanóanyagok

Aknák
Energia és üzemanyag
Véletlen találkozások
Lopakodók felfedezése
Úszás és fuldoklás

A tolvajlás művészete

Lopakodás
Zsebmetszés
Tárgyak becsempészése
Zárak nyitása

Fejlődés

Tápok

A Fallout világa: Útmutató

Gyakori dolgok
Meglátogatható helyek

Fallout bestiárium

Fegyverek, páncél,ok fegyverek, járművek

Fegyverek

Ökölharc fegyverek
Közelharc fegyverek

Kézifegyverek

Primitív löfegyverek
Pisztolyok
Puskák
Géppisztolyok
Vadászpuskák
Rohampuskák

Nehéz fegyverek

Géppuskák
Gránát- és Aknavetők
Anti-Tank fegyverek
Lángszórók

Energiafegyverek

Pisztolyok
Puskák
Nehéz energiafegyverek
Hajítófegyverek
Fegyverkiegészítők
Muníció

Gáz- és savfajták
Csapdák és aknák

Páncélzat

Sisakok
Felszerelés
Szerek

Járművek

Autók
Teherautók
Motorbiciklik
Csónakok
Repülő
PCsJ-k
Tarackok
Tankok
Járműkiegészítők
Függelék

Fallout: szerepjáték egy atomháború utáni világban – szerepjáték szabálykönyv

Fallout ©™: Interplay Productions Inc.
Fallout Pencil and Paper ©™: Jason Mical
Hungarian Translation ©™: Soproni Ferenc

I. fejezet – Bevezetés

"Képzeld el, hogy minden ember harmóniában él!" - John Lennon, Képzeld

Egy perc erejéig képzeljük el a világot politika nélkül. Képzeljük el vallás nélkül, ahol az emberek többé nem törődnek a problémáikkal, ahol többé nincs különbség öreg és fiatal, gazdag és szegény, ateista és hívő, liberális és konzervatív között. Képzeljünk el egy világot, ahol minden ember egyenlő bőrszíntől vagy etnikai hovatartozástól függetlenül. Az Egyesült Államok és Oroszország 30000-nél több nukleáris eszközből álló arsenállal rendelkezik 2001 februárjában. Ez 800-féle fegyvert jelenthet, ami véget vehet az emberi életnek ezen a planétán. Abban a fél órában, ami a rakéták kilövése és az utolsó bomba becsapódása között telik el, nem túl nehéz elképzelni a világot faji, vallási, osztálybeli, nemzetiségi távolságok nélkül. A bombázás utáni napokban, hetekben a megmaradt emberiség a túlélésért küzd a rommá omlott környezetben. A Föld, akár az emberiség évszázadok - ha nem évezredek - alatt gyógyuló sebeket szenvedhet el. A Fallout egy poszt-nukleáris szerepjáték; valamivel a nagy nukleáris konfliktus után, 2077-ben játszódik. Az emberiség és az élővilág 99%-a megsemmisült a nukleáris háborúban. Természetesen milliók menekültek meg, bár sokan erős változáson mentek keresztül. A Fallout játszható kampány-orientált szerepjátékként, kisebb kalandrészekből álló hosszabb történetként, vagy a világban zajló sok eseményből mindössze minimálisat magába foglaló szimpla történetként. Játzható egy szombat este erejéig két barátal, vagy 7-8-an, két-három alkalommal minden héten, hónapokon keresztül. Határt csak az előkészületek alaposág és a képzelet szabhat.



A játékhöz szükséges eszközök

A játékosoknak rendelkeznie kell egy dobókocka-készlettel (két darab tízoldalú kockával, melyek közül az egyik képviseli az "egyes", és a másik a "tíz" helyértéket). A játékmester számára szükséges egy teljes szerepjátékos dobókocka-készlet (d4, d6, d8, d10, d12, d20). A csapat nem árt, ha rendelkezik még néhány 10 oldalú kockával a játék megkönnyítése érdekében, és pl. a sorozatlövés-dobásokhoz. Minden játékosnak szüksége van egy-egy karakterlapra, egy ceruzára és némi képzelőerőre. A Játékmesternek erre a könyvre és egy kicsit több képzelőerőre. A harci helyzetek ábrázolásához jól jöhet egy sima hexa-lap, bár nem okvetlenül szükséges. Ezen a hexa-lapon lehet felvonultatni a karakterek miniatűr figuráit, a játékmester pedig szörnyeket és tereptárgyakat helyezhet el (fákat és romos házakat, falakat, stb.), de persze ez sem kötelező. A kockák bármelyik szerepjáték boltban beszerezhetőek, rendszerint a hexa-lapokat is ugyanezen boltokban megtalálod. Más játékok, pl. a Warhammer 40K és a Battletech is használ hexa-lapokat, tehát ezek készleteiből is kivehetőek. A figurák beszerzése már nehezebb, a takarékosabb játékos megelégszik a vegyesboltban is beszerezhető zöld, műanyag katonafigurákkal, amelyek kiválóan alkalmazhatók a hexa-lapon (ugyanígy felhasználhatóak az ilyen játékokkal közös zacskóban kapható járművek, torlaszok is). A művészi ízlésű játékosok pedig többszáz dollárt költhetnek el modellboltokban csodálatos miniatűrökre az elmélyült játékelményhez.

Kifejezések listája a Fallout rendszerében

Harc: Körülbelül 10 másodperces körök időtartama alatt egymást követő események sorozata egy hatszögű rácsként felosztott területen. Itt eldől, hogy a partiból ki marad épségben, menekül el, vagy hal meg.

Szörny: A szörnyek minden esetben nem-humán NJK-k.

Halál: A halál akkor következik be, amikor a karakter Sebpontjai 0 alá esnek, és nem áll rendelkezésre orvosi segítség. A halál a véget jelenti a Fallout világában.

Tapasztalat (TP): A karakter tapasztaltságának számszerű meghatározása. Minden esetben, amikor a karakter bizonyos számú Tapasztalati Pontot ér el, *szintet lép*.

Fallout: Játéksorozat az Interplay Productions-tól, amely a nagy népszerűsége szert tett Wasteland című kalandjáték poszt-nukleáris világán alapszik. Szótári jelentése: a radioaktív por szemcséinek szétterjedése egy nukleáris szerkezet felrobbanását követően.

Játékmester (JM): A játékmester egyfajta történetmesélő és bíró egy személyben. A JM meséli a történetet a játékosoknak, elmondja nekik, amit karaktereik érzékelnek, és amivel kapcsolatban lehetőségük van karaktereik reakcióit irányítani. A JM végzi a kockadobások többségét és irányítja az összes Nem-játékos karaktert. Minden szituációban a JM szava a végső, ő felülbíráhat minden szabályt. Összefoglalva, ez a Játékvezető világa. Játékmesternek lenni igényel némi képzelőerőt és egy normál dobókocka-szettet (1d4, 1d6, 1d8, 2d10, 1d12, 1d20).

Karma: Annak mutatója, hogy a karakter több jobbat cselekszik-e, mint rosszat, vagy több rosszat-e, mint jót, esetleg egészséges egyensúlyban van-e a kettő között.

Szint: A karakter „rangjának” mutatója a Fallout világában. A karakter szintlépése reprezentálja, hogy cselekedeteivel elegendő Tapasztalati pontot gyűjtött össze, melyeket azért kapott, mert jobban megtapasztalta az őt körülvevő világot.

Nem-játékos karakterek (NJK): Egy karakter a Fallout világában, akit nem játékos irányít, hanem a JM.

Táp: A Táp egy speciális jutalom, amit bizonyos számú szintenként választhat a karakter.

Játékos: A játékos a valós résztvevő a játékban, jobban mondva az a személy, aki irányítja karakterét, akit pedig Játékos karakternek neveznek.

Játékos karakter (JK): Egy a játék világában létező, játékos által irányított karakter. A játékos „alteregója” a Fallout rendszerében.

Főképessegek: A főképessegek a karakter alapvető tulajdonságainak milyenségét képezik le, mint az Erő, az Észlelés, az Állóképesség, a Karizma, az Intelligencia, az Ügyesség és a Szerencse.

Fokozat: Nem rendfokozat, hanem az egyes Tápok szintje.

Próbadobás: Amikor ezt olvasod, az azt jelenti, hogy kockával dobnod kell egy bizonyos Képesség vagy Képzettség ellen. A Főképzettségre történő dobás 1d10-zel történik, a dobás akkor minősül sikeresnek, ha a kocka ugyanannyit vagy kevesebbet mutat, mint amennyi az adott képesség értéke. Ha a karakter ezen képessége 10 felett van, akkor nincs szükség dobásra, mivel az mindenképpen sikeres lenne. Bizonyos dobásokhoz levonások járulnak, ilyenkor a 10 feletti értékek is lecsökkenhetnek, és már lehet rájuk dobni. Az Alképességekre és Képzettségekre történő dobáshoz a százalékos dobókocka használatos (d100, azaz 2 darab 10 oldalú kocka, ahol egyik a tízes, másik az egyes helyiértéket képviseli) ugyanebben a formában. Ha egy négyes Állóképesség esetén dobásod eredménye 2, az azt jelenti, hogy karakterednek sikerül legyűrnie a halálos pestist. Egy 75-ös dobás a 40%-os Túlélés képzettségre pedig azt, hogy karaktered nem találja meg azt a mutálódott kaktuszt, amiből az életbenmaradásához szükséges vizet facsarhatná ki. Bizonyos dobásokat a JM végez el anélkül, hogy a karakterek – vagy játékosok – tudtára adná az eredményét.

Kör: Egy harci kör általában 10 másodpercig tart és akkor ér véget, amikor már minden résztvevő végzett fordulójával.

Alképességek: Ezek a tulajdonságok különböző módszerekkel számolandók ki, különböző forrásokból adódó számok alapján, mint amilyen a Főképessegek, Felszerelések, meg ilyenek.

Képzettségek: Annak számszerű mutatója, hogy karaktered mennyire jól boldogul egy-egy szakterületen a Fallout rendszerében. Megfelelő fokú képzettséggel bármire képes vagy.

Célszám: Minden módosítón túl a Célszám az a szám, ami ellen próbát kell dobnod harc során, hogy fegyvereddel ne csak elérd a szörnyet, hanem lehetőleg meg is sebesítsd.

Jellemvonás: A Jellemvonások veled született képességek, amelyek különlegesebbé teszik karaktered. Legtöbbjük gyakran kétélű fegyverként funkcionál, és nem cserélhető ki a játék során.

Forduló: A harci forduló addig tart, amíg egy szörny vagy karakter végrehajtja cselekedeteit. Egy forduló 10 másodpercig tart; merhogy mindenki fordulója „párhuzamosan” lezajlik a 10 másodperces haci körön belül.

A játék

A játék a karaktergenerálással kezdődik. Ha már mindenki rendelkezik saját karakterrel, a következő fejezet kihagyható.

II. fejezet: Karakteralkotás

Karakteralkotás 1.rész: Karakterötlet

"Ki vagy Te?" - Tom Stoppard, Rosencrantz és Guildenstern meghalt

Gondold végig, hogy karaktered milyen lesz! Karaktered a te alteregó a Fallout világában. Legyen egy fegyverhős orgyilkos? Egy dűne-cross versenyző? Egy lopakodó tolvaj? Egy nagydumás, aki jó kifogással élve elslisszol a felvegyverzett örök mellett? Egy erős, de lassú boxbajnok? Egy gyönyörű, csábító nő, aki mindent elér amit az adott percben csak akar? A lehetőségek száma végtelen. Itt az idő, hogy megismerkedj a karakterlappal és hogy tanulj néhány vele kapcsolatos kifejezést. A karakteralkotás során és a játékmagyarázat nagy részében szerepelnek majd példák, szerény és politikailag korrekt barátaink, Jack és Jane segítségével.

A karakterrel kapcsolatos kifejezések

Főképességek

Hét Főképesség van, amelyek a karakter különböző képességeit határozzák meg: Erő, Észlelés, Ügyesség, Karizma, Intelligencia, Állóképesség, és Szerencse. Ezek a karakter erősségei és gyengéi; behatárolják, hogy a karakter milyen szempontok szerint épül fel. Alapesetben a Főképességek nem változnak a játék megkezdése után. További információkat a tulajdonságok játék során történő használatáról lásd: Karakteralkotás 4. rész - Tulajdonságok.

Képzettségek

Tizenkilenc, a karakter által elsajátítható képzettség van. Ezek azok a képzettségek, amelyeket az élet országútján tötendő utazás során sajátíthat el. Nem mind található meg a cserkészek kézikönyvében. Ezek a következők: Kézifegyverek, Nehézfegyverek, Energiafegyverek, Ökölharc, Közelharc fegyverek, Hajtás, Elsősegély, Orvoslás, Járművezetés, Lopakodás, Zárnyítás, Zsebmetszés, Csapdaismeret, Tudományok, Szerelés, Beszédkészség, Kereskedés, Szerencsejáték, és Túlélés. A képzettségek időnként növekedhetnek és néha csökkenhetnek. Hogy az egyes képzettségek mit jelentenek, lásd: Karakteralkotás 5. rész - Képzettségek.

Jellemvonások

A Jellemvonások a karakter szabadon választható jellemzői. Amilyen kétélű pengéként funkcionálnak; bónuszt adnak, de bizonyos hátrányokkal is járnak, ezáltal még különlegesebbé formálva karaktered. Az egyes Jellemvonások leírását lásd lentebb, a Karakteralkotás – 3. rész, Jellemvonásoknál.

Tápok

A Tápok különleges képességek, melyeket a karakter adott számú szintlépésenként kap, vagy rikább esetben amikor valami különlegeset cselekszik a játék során. A tápok sok esetben befolyásolják a Képzettségeket, vagy csak egyszerűen érdekesebbé teszik a játékot. Viszont sohasem súlytják hátrányokkal a karaktert, csak jó dolgokkal állnak elő számára. A Tápok listáját lásd lentebb, a Fejlődés: Tápok, a 3. Fejezet – A Játéknál.

Karma

A valódi világhoz hasonlóan a poszt-nukleáris világ is rendelkezik egyfajta morális normával. Különböző cselekedetek végrehajtása növelheti vagy csökkentheti egy személy Karmáját. Az erkölcsiség elvont fogalmán és a bűn büntetésén túl, a Fallout-ban a Karma egy számszerű érték, amely azt mutatja, hogy mennyi jó és mennyi gonosz dolgot művelt a karakter. A Karma továbbá kifejezi az adott személy hírnevét, amelyet viseltek a pusztulat más lakói által. Ha valami jót tesz, a szóbeszéd körbejár. Ha elég rosszat csinál, az emberek tudni fognak róla. Az igazán jó emberek nem közösködnek

velejük romlott alakokkal és ez vica-verza is így van. Ha a karakter nagyon jó vagy nagyon gonosz, illetve ha olyan tettet hajt végre, ami valamilyen módon erősen befolyásolja Karmáját, akkor kaphat Karmikus Tápot. A legtöbb esetben a karakter már jól ismert tulajdonságát tükrözi, de néha-néha előnnyel is szolgálhatnak a további jótétkedéshez (vagy gonoszkodáshoz). És mindezekben túl van még itt valami ehhez a Karma dologhoz: a normál Karmikus Tápokon kívül vannak speciális Karmikus Tápok, melyeket a karakter útja során szedhet össze, és amelyek erősen befolyásolják majd további életét. A kezdő karakter Karmája mindig nulla.

Alképességek

Ez egy további kategóriája a karakter további részeinek meghatározásához, amelyek nem sorolhatók be az előzőekben leírtak alá. A legtöbbjük nem változik valami gyakran, kivéve azok, amelyek a viselt páncéltől függenek. Az Alképességek tartalmazzák a Páncélszintet, Sugártűrést, Méregtűrést, Gyógyulási rátát, Pusztakezes sebzésbónuszt, Akciópontokat, Teherbírást, Sebttűrést, Kezdeményezést és Kritikus Esélyt. Ezekről bővebb információt a Karakteralkotás – 4 rész, Tulajdonságoknál találsz.

Karakteralkotás 2. rész - Fajok

"Kitagadott kegyeiből és félmillió éve háttérbe szorít, nevet kudarcaimon, gúnyolja sikereimet, megveteti nemzetiségemet, keresztülhúzza számításaim, elfordítja tölem barátaim, feltűzeli ellenségeim. És mindezt miért? Mert zsidó vagyok." - A velencei kalmár, 3. felvonás 1:45-8 jelenet.

Mielőtt továbbhaladnánk, a karakternek fajt kell választanod. Mindenki ember vagy legalábbis egyszer az volt, de egyesek rendelkeznek különböző előnyökkel és hátrányokkal. Természetesen a felsoroltakon kívül is léteznek más fajok is, mivel a poszt-nukleáris világ elég nagy hely. A nem-ember fajok általában kampány- és világspecifikusak, vagyis nem mindig illik bele a cselekménybe, ha valaki egy robottal játszik, különösen ha a JM egy alacsony technológiai szintű kalandot eszel ki. Továbbá a Halálkarmok, Kuttyák és Robotok csak tapasztalt játékosok számára ajánlottak, mivel elég nehezen játszhatók. Ne felejtőd, hogy a fajok rendelkeznek minimum és maximum képesség-értékekkel, ami azt jelenti, hogy a Képesség értéke nem csökkenhet az adott faj minimuma alá, és nem növekedhet föl! A karakter értékeinek meghatározásakor a játékos feljegyezheti ezeket egy papírra, hogy aztán már a végleges értéket írja fel a karakterlapra. Továbbá minden faj más gyakorisággal kap Tápokot; ezt még az egyes Jellemvonások is befolyásolhatják. (lásd a Jellemvonásoknál, lentebb). A játékos ezt is feltüntetheti a karakterlapján a Tapasztalat rovat megfelelő rubrikájában. Néhány faj rendelkezik eredendő Sugár- és Méregtűréssel. Ezen Alképességek kiszámolásakor (lásd Alképességek, lentebb) egyszerűen add hozzá ezeket az értékeket a karakter alap Tűréseihez. A továbbiakban a Halálkarmok és Kuttyák gyakran összefoglaló névvel "Állatként" vannak feltüntetve (A Szupermutánsok és Félmutánsok pedig „Mutánsként” - a ford.).

Ember

Csak így egyszerűen: két kar, két láb, két szem. Akár te és én. Az emberek nem kapnak bónuszokat vagy levonásokat az alap Képességekre, csupán a +30% Áramtűrést; valamint 3 szintenként választhatnak Tápot. Az emberi testsúly 110 - 280 font, a magasság 1,5 métertől 2,5 méterig terjed.



	Erő	Észl	Álk	Kar	Int	Ügy	Szer
Min.	1	1	1	1	1	1	1
Max.	10	10	10	10	10	10	10

Gúl

A bombák becsapódását követően sok ember erős változáson ment keresztül (és nem csak azok, akik a felszínen tartózkodtak). A gúlok emberek, akik már a bombák hullásakor is éltek, és a sugárzás

változásokat idézett elő a sejtszerkezetükben. A Gúlok sejtleépülési folyamata hihetetlenül lassan megy végbe, ami immunissá teszi őket az



öregedés hatásaira. A sugárzás megváltoztatta külső megjelenésüket is, örökre idegennek bélyegezve őket. Bőrük lecsüng csontjaikról, néha cafatokban, és beesett szemek merednek kifelé torz, összeégett koponyájukból - ennek köszönhetik nevüket ezek a szerencsétlen lények. Bőrük színe a sápadt fehértől a szennyes barnáig terjed; a zöld és a sárga a leggyakoribb. Rendelkeznek némi hajmaradvánnyal, ez többnyire nem nő. Néhány Gúl furcsamód egygyévalt bizonyos növényfajtákkal, és cserjék, valamint moha nő testük különböző részein. Testüket ugyan eltorzíthatja a sugárzás, de elméjükre nem volt ilyen hatással. Alaktalan csavargóként kénytelenek élni, teljes tudatában annak, hogy sosem csatlakozhatnak ahhoz a társadalomhoz, amelynek valaha tagjai voltak. Ezért a legtöbb gúl településeket hozott létre saját fajtársaival közösen, vagy olyan emberekkel és mutánsokkal él, akik nem törődnek külsejével. Mítikus elnevezésükkel ellentétben nem esznek embert. Ugyanakkor a túléléshez szükségük van némi háttérsugárzásra, éppen ezért gyakran találhatunk Gúl lakosságát szivárgó nukleáris reaktor vagy a háborúban keletkezett kráter közelében. A gúlok nagyon lassúak, várható életkoruk 300 évre tehető a sugárszennyezés elszívését követően. A természetellenesen hosszú életkor nem jelenti azt, hogy nem ölhetik meg őket. Ráadásul sokkal kevésbé tűrik a megterhelést és az eséket vagy a golyók által okozott kellemetlenségeket, mint mások. A gúlok általában 80 - 160 font súlyúak és 1,5 - 2,5 méter magasak. Hogy képesek-e szaporodni vagy sem, ez tudományos vita tárgyát képezi. 80% természetes Sugártűréssel rendelkeznek és 30% bónuszt kapnak Méregtűrésre. 4 szintenként választhatnak tápot. Szerencsére bármilyen emberek által viselhető páncélt felvehet.

	Erő	Észl	Álk	Kar	Int	Ügy	Szer
Min.	1	4	1	1	2	1	5
Max.	8	13	10	10	10	6	12

Szupermutáns

A Szupermutánsok (vagy csak egyszerűen Mutánsok, ahogy ők nevezik saját magukat) nem a háburú "természetes" utóhatásainak termékei, hanem egy különleges történetű Menedék örült vezetőjéé, aki egy felsőbbrendű fajt akart létrehozni. Egy háború előtti katonai létesítmény biológiai kísérleteit felhasználva létrehozta a Módosított Evolúciós Vírust (MEV) és hozzálátott kísérletezni az embereken. Sokan meghaltak mielőtt a kísérlet hatásai jelentkeztek volna. A "Merülést" követően a MEV vírust tartalmazó folyadékból kikecmeregve jelentős fizikai változáson mentek át. Sokkal erősebbekké és intelligensebbekké váltak, valamint megnöttek magasságra, termetre egyaránt. A Szupermutánsok eztán szolgálták a Mestert, akinek álma az összes ember "megmártóztatása" volt. De miután a Mestert váratlanul megölték (és fülükbe jutott, hogy a Mester nem messiás volt, hanem csupán egy örült), mindannyian felszabadultak. A Gúlokhoz hasonlóan a Mutánsok is nagyon lassan öregszenek, de azért nem olyan lassan, mint Gúl rokonaik. Alapvetően nagytermetűek, könnyen elérik a 2,8 - 3 méteres testmagasságot, és a 350 fontos testsúlyt, nők és férfiak egyaránt. Bőrük általában zöldessárga színű és mindenféle kelések és kinövések borítják testüket. Rendelkeznek szőrrel a szokásos testtájakon, de ezek általában csak lassan nőnek (a MEV vírus



okozta lassú sejtleépülési folyamat következtében). A "Merülést" követő hosszú steril időszak ellenére a mutánsok képesek utódnemzésre, az utódok lehetnek fajtájukbéliek, Félmutánsok, vagy Félemler-hibridek (lásd: Félmutáns, lentebb). Sajnos a Gúlokhoz hasonlóan a Mutánsok is messzemenően idegennek számítanak az emberi környezetben. Sokan közülük elfogadják a helyzetet és az előfeltételek és a korrupció által lezúllóban lévő emberi települések után néznek. Feladták a próbálkozást az emberiséggel való egygyéválásra, és tudván, hogy a MEV vírusnak köszönhetően túlléptek az emberi gyengeségen, egy mutáns létforma dolgozik a Mester terveinek véghezvitelére, annak halálát követően is. A mutánsok 50% Sugártűrés- és 20% Savtűrés bónuszt élvezhetnek, és 4 szintenként vehetnek fel Tápot. Valamint 2 Sebpontra többet kapnak szintenként. Nem könnyen tudják használni a kézfegyvereket; az ilyen fegyver használatához szükséges Kézfegyverek dobás mellett még dobniuk kell Észlelés ellen is, mintha az 2 ponttal alacsonyabb lenne. 25% bónuszt kapnak Sebűrésre, minden támadási típusra. A mutánsok könnyen megélik a "Merülést" követő 200 évet is. A mutáns-mutáns kapcsolatból az emberhez hasonló számossággal jön létre utód, és ezek többnyire 250 évig élnek. A mutánsok képtelenek Emberek számára tervezett páncélt hordani, hacsak nem alakítja át valaki a méretükre. Csak akad valaki a kietlen pusztulatban!

	Erő	Észl	Álk	Kar	Int	Ügy	Szer
Min.	5	1	4	1	1	1	1
Max.	13	11	11	7	11	8	10

Félmutáns

Amerre szándék vezet, arra vezet az út. A Félmutánsok (vagy másnéven "Fattyúk") egy Mutáns és egy "merületlen" Ember ötvöze. Nem élveznek annyi képességbeli előnyt, mint a teljes mértékben mutánsok, de legalább nem annyira számkivetettek, mint amazok; legtöbbször egy magas, csúnya emberre hasonlítanak. Kissé tovább élnek a szokásosnál, és kissé fürgébbek Mutáns szüleiknél. Nem valami sok Fattyú él a világon, de biztos, hogy mindegyik tudna mesélni egy-két érdekes sztorit magáról. A Fattyúk 15% bónuszt kapnak Sugár- és Méregtűrésükre, valamint 3 szintenként vehetnek fel Tápot. Viselhetnek emberi páncélt (már amennyiben az elég bő számukra), és gyakran megélik a 150 évet is. 2 méter körül vannak és 150-300 fontot is nyomnak.

	Erő	Észl	Álk	Kar	Int	Ügy	Szer
Min.	3	1	2	1	1	1	1
Max.	12	10	11	10	10	8	10

Halálkarmok

A Halálkarmok egy félintelligens, óriási, mutálódott gyíkféle. Két lábon járnak, felnőttkorukra több mint két méter magasra nőnek, és pikkelyes bőrük van, melynek színe a barnászöldtől a világos sárgáig terjed. Fejük abnormálisan nagy és szarvak merednek ki belőle. Az egész jelenség azt a hatást kelti, mintha valakik gyík DNS-t és emberi DNS-t gyúrtak volna össze egy masszába a háborút követően. Néhány, a Középnugaton és az Egyesült Államok keleti részén élő Halálkarmok törzs rendelkezik az extrém klíma elviseléséhez szükséges bundával is. A halálkarmok 25-100 fős törzsekben élnek, idejük nagyrészt a tojásrakó nőstények őrzésével és vadászattal töltik. Elég hatékonyan képesek egymással kommunikálni és egyszerű harci taktikákat is alkalmaznak. Néhány Halálkarmok elég intelligens ahhoz, hogy elsajátítsa az emberi nyelv töredékeit, de valójában nem "beszélnek", hanem a papagájhoz hasonlóan imitálják a beszédet. Azzal a különbséggel, hogy hangjuk általában sirmély és erős akcentus érződik benne. A Halálkarmok egyik törzse, az észak-kaliforniai Szürke törzs tagjai egy tudományos



intelligencia-kreáló kísérlet eredményeképpen okosabak átlag mutáns gyíktársaiknál. A halálkarmok nevüket "ujjaikból" kinövő hosszú csontkarmaikról kapták. Ez egy állandóan kéznél levő közelharc fegyverként üzemel, és nem is képesek másfajta fegyvert használni. Továbbá nem hordhatnak páncélt; semmi sem nyújt védelmet az órási gyíkok számára. A Halálkarmom egyike a legjobban gyűlölt, rettegett, és legkiismeretlenebb lényeknek a pusztulatban - abszolút ritkaságnak számít, hogy egyikük egy álcaként a fejére borított, kapucnival rendelkező köpönyeg alatt járjon az emberek között. A legtöbb ember rájuk támad amint megpillantja őket, vagy futásnak ered amilyen gyorsan csak képes. A halálkarmok 4 szintenként vehetnek fel Tápot, és 2 extra Sebpontot kapnak szintenként. Körülbelül 3 méter magasak, és akár 400 fontot is nyomhatnak. Továbbá +5 Sebzésjárulékot, 0/40 gáztűrést, és 40% sebtűrést kapnak normál, tűz és robbanás ellen, ezutóbbiakat 4-es sebesülésküszöbvel. Mindössze 15 évig élnek, és 4 év alatt érik el az érettséget (ez a kalandozó kor).

A halálkarmom támadásformái

Vágás karommal (közelharc): Seb. 3d8+SJ AP K: 3 C: - S: -
 Döfés Karommal (közelharc): Seb. 2d10+SJ AP K: 3 C: 4 S: -
 Öklelés (ökölharc): Seb. 2d8+PKSJ, 75% esély földrekerülésre. AP K: 4 C: N/A S: N/A

A zárójelben feltüntetett számok a Szürke falkába tartozó halálkarmokra vonatkozik.

	Erő	Észl	Álk	Kar	Int	Ügy	Szer
Min.	6	4	1	1	1	6	1
Max.	14 ₍₁₁₎	12	13 ₍₁₁₎	3	4 ₍₈₎	16	10

Eb

A kutyák amolyan négylábú, szőrös, nyáladzó fenevadak. Végtelenül jó-természetűek és kiegyensúlyozottak.

Általában egy Embergazdához vagy embercsoporthoz hűségesek, akik ezt viszonzva elhalmozzák szeretettel, ragaszkodással, étellel és csonttal. A kutyák a Fallout világában nem különböznek valóvilágbeli rokonaiktól. 60 centiméter és 1.5 méter közötti a marmagasságuk és ugyanúgy négylábton járnak. Legtöbbjüket szőr borítja, melynek színe a fehértől a világosbarnán át a feketéig bármi lehet, gyakran ezek különböző kombinációjával. Mivel a kutyák nem rendelkeznek erre alkalmas ujjakkal, nem képesek semmilyen fegyver vagy szerszám használatára, és nem képesek kommunikálni sem, kivéve az ugatást, a farokcsóválást, és az orral való mutatást. Továbbá nem viselhetnek páncélt, kivéve ha készítenek külön számukra egyet; és nem vihetnek magukkal felszerelést, hacsaknem valaki eszkábál egy erre alkalmas szerkezetet. Így még csak nem is cipelhetnek magukkal semmit, legfeljebb a szájukban. Épp ezért nagyon nehéz kutyával szerepjátszani; a JM-nek, valamint a játékosoknak nem árt megfontolni, mielőtt engednek megalkotni egy kutya karaktert. A kutyák 2 szintenként vehetnek fel Tápot, és 10-15 évig élnek. Nem kapnak több bónuszt. Súlyuk 30-150 font között van, és 50% veleszületett Áramtűréssel rendelkeznek. Kutya egy élet ez!



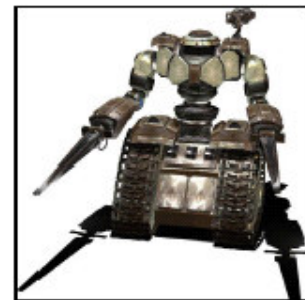
Az Eb támadási formái

Harapás (ökölharc): Seb. 2D6+SJ AP K: 3 C: 4 S: -
 Lerohanás (ökölharc): Seb. 1D6+SJ AP E: 4 C: N/A S: -, 50% esély földrekerülésre.

	Erő	Észl	Álk	Kar	Int	Ügy	Szer
Min.	1	4	1	1	1	1	1
Max.	7	14	6	5	3	15	10

Robot

A háborút megelőzően számos társaság és kutatócsoport állított elő humanoid robotokat. Ezek a gépek még nem rendelkeztek mesterséges intelligenciával, de hihetetlen gyors szuperkomputerrel voltak felszerelve, amelyek a legtöbb emberével azonos szintű "észt" kölcsönöztek nekik (és sok esetben ész dolgában bizony túl is szárnyalták megalkotóikat). A Robotok nagyon ritkák a Fallout rendszerében, és csak akkor játszható karakterként, ha központi szerepük van a történetben. Majdnem mindig hi-tec környezetből és -létesítményből származnak, és többnyire a fejlett technológiához közel álló partiban vesznek részt (mássalóval bennszülöttek ritkán találkoznak robottal). A Robotok előre programozott beszédminták segítségével tudnak kommunikálni az emberekkel, és rendelkeznek néhány sajtáságos jellemvonással (lásd: Jellemvonások, lentebb). A legtöbb ember sokkal inkább szemfényvesztésnek hinné, mint valóságos ténynek, ha beszélő robottal találkozna a pusztulatban. És nem is törődne vele, hacsaknem amaz egy nagyobb csapat tagja. Vagyis egyszerűen nem ismerné fel, hogy a robot egy értelmes lény - hogy ez igaz vagy sem, nos, ez lehet vita tárgya. A Robotok hozzávetőlegesen 2 méter magasak, de persze magasságuk 1 és 3 méter között sokféle lehet, és általában 300-400 font súlyúak. Fémből és műanyagból készülnek, és általában fehér, vajsztintú, vagy világosszürke színben fordulnak elő. Robotok nem hordhatnak páncélt, de használhatnak fegyvereket és eszközöket. Rendszeres karbantartást igényelnek, amit ők is el tudnak végezni saját magukon, hacsak éppen nem cselekvőképtelenek. Ez egy sikeres Szerelés és Tudományok dobást igényel, és legalább hetente egy alkalommal 12 órát vesz igénybe. Ha nem végzik el a karbantartást, a határidő túllépése után 24 óránként 1d10 Sp-t veszít. A robotok a szokásos módon sebződnek, viszont nem gyógyulnak vissza Sebpontot az idő előrehaladtával (lásd: Gyógyulás, lentebb). Ehelyett a robotokat meg kell javítani. Egy sikeres Tudományok dobás a robotok esetében hasonlóképpen működik, mint egy sikeres Elsősegély próba a hús-vér karaktereknél; 1d10 Sp-t gyógyít. Továbbá, ha robot roncsolt végtaggal rendelkezik, vagy egyéb egészségügyi rendellenessége van, mint például a vakság, akkor sikeres Szerelés-dobást kell tenni a testrészt "meggyógyításához" (további részletekért lásd a Gyógyulásnál, lentebb). A robotok immunisak a sugárzás, a mérge, a gáztámadások, és a Szerek hatásaira, viszont szerencsétlenségükre érzékenyek az EMH (pulz) fegyverekre. Nem határozható mag számukra várható életkor, de valamennyi egység rendelkezik elemmel, ami általában 75-150 év alatt merül ki. Természetesen az elem cserélhető, ezáltal effektíve örökre lehetővé teheti a robot működését, amennyiben rendszeresen friss áramforráshoz tud jutni.



A Robotok nagyon ritkák a Fallout rendszerében, és csak akkor játszható karakterként, ha központi szerepük van a történetben. Majdnem mindig hi-tec környezetből és -létesítményből származnak, és többnyire a fejlett technológiához közel álló partiban vesznek részt (mássalóval bennszülöttek ritkán találkoznak robottal). A Robotok előre programozott beszédminták segítségével tudnak kommunikálni az emberekkel, és rendelkeznek néhány sajtáságos jellemvonással (lásd: Jellemvonások, lentebb). A legtöbb ember sokkal inkább szemfényvesztésnek hinné, mint valóságos ténynek, ha beszélő robottal találkozna a pusztulatban. És nem is törődne vele, hacsaknem amaz egy nagyobb csapat tagja. Vagyis egyszerűen nem ismerné fel, hogy a robot egy értelmes lény - hogy ez igaz vagy sem, nos, ez lehet vita tárgya. A Robotok hozzávetőlegesen 2 méter magasak, de persze magasságuk 1 és 3 méter között sokféle lehet, és általában 300-400 font súlyúak. Fémből és műanyagból készülnek, és általában fehér, vajsztintú, vagy világosszürke színben fordulnak elő. Robotok nem hordhatnak páncélt, de használhatnak fegyvereket és eszközöket. Rendszeres karbantartást igényelnek, amit ők is el tudnak végezni saját magukon, hacsak éppen nem cselekvőképtelenek. Ez egy sikeres Szerelés és Tudományok dobást igényel, és legalább hetente egy alkalommal 12 órát vesz igénybe. Ha nem végzik el a karbantartást, a határidő túllépése után 24 óránként 1d10 Sp-t veszít. A robotok a szokásos módon sebződnek, viszont nem gyógyulnak vissza Sebpontot az idő előrehaladtával (lásd: Gyógyulás, lentebb). Ehelyett a robotokat meg kell javítani. Egy sikeres Tudományok dobás a robotok esetében hasonlóképpen működik, mint egy sikeres Elsősegély próba a hús-vér karaktereknél; 1d10 Sp-t gyógyít. Továbbá, ha robot roncsolt végtaggal rendelkezik, vagy egyéb egészségügyi rendellenessége van, mint például a vakság, akkor sikeres Szerelés-dobást kell tenni a testrészt "meggyógyításához" (további részletekért lásd a Gyógyulásnál, lentebb). A robotok immunisak a sugárzás, a mérge, a gáztámadások, és a Szerek hatásaira, viszont szerencsétlenségükre érzékenyek az EMH (pulz) fegyverekre. Nem határozható mag számukra várható életkor, de valamennyi egység rendelkezik elemmel, ami általában 75-150 év alatt merül ki. Természetesen az elem cserélhető, ezáltal effektíve örökre lehetővé teheti a robot működését, amennyiben rendszeresen friss áramforráshoz tud jutni.

	Erő	Észl	Álk	Kar	Int	Ügy	Szer
Min.	7	7	7	1	1	1	5
Max.	12	12	12	1	12	12	5

Karakteralkotás 3. rész - Jellemvonások

A Jellemvonások egy opcionális része a karakteralkotás folyamatának. Egyszerűen meghatározza a karakter személyiségének aspektusait vagy fizikai leírását. Közvetlenül befolyásol dolgokat, mit például a Képzettségeket, Fő- vagy Alképzettségeket. Néhány Jellemvonás nem elérhető valamennyi faj számára, valamint néhány csak Robotok vagy Állatok által választható. A karakter két Jellemvonást választhat, de választhat egyet, vagy akár egyet sem. Sohasem rendelkezhet kettőnél több Jellemvonással.

Gyors anyagcsere

Anyagcsere sebessége duplája a normálisnak. Ez azt jelenti, hogy kevésbé vagy ellenálló a sugárzás és a mérgek ellen, de tested gyorsabban gyógyul. 2 pont bónuszt kapsz a Gyógyulási Rátára, de

Sugár- és méregtűrésed 0%-ról indul (a faji módosítók hozzáadódhatnak). Robotok nem választhatják ezt a Jellemvonást.

Tagbaszakadt

Egy kicsit lassabb vagy, de egy kicsit nagyobb is. Nem ütsz gyakran, de ha mégis, akkor azt megérik! Összes Akciópontjaid száma csökken, de Erőd növekszik. 2 pont bónuszt kapsz az Erődre, de veszítesz 2 Akciópontot.

Cingár

Nem vagy olyan szép nagy, mint a többiek, de ez sosem hátráltatott téged. Nem tudsz valami sokat cipelni, de fürgébb vagy. 1 pont bónuszt kapsz az Ügyességre, de Teherbírádod mindössze: 15 lbs x Erő.

Egykezes

Az egyik kezed nagyon domináns. Jeleskedsz az egykezes fegyverek terén, de a kétkezes fegyverek már problémát okoznak. 40% levonást kapsz kétkezes fegyverek használatakor, viszont 20% bónuszt egykezes fegyverrel végrehajtott támadásnál. Állatok nem választhatják ezt a jellemvonást.

Fineszes

Támadásaid egy csomó trükköt tartalmaznak. Nem okozol nagy sérülést, de több Kritikus Sebzést értesz el. Minden támadásod 30%-ot veszít a sebzésből (a *Sebtűrés és egyebek levonása után – a ford.*) de 10%-kal nő a Kritikus Sikered esélye.

Kamikaze

Mivel nem szentelsz figyelmet a körütekintésre, sokkal gyorsabban tudsz cselekedni. Ez csökkenti a Páncélszintedet, bármit is viselj, de gyorsabban kezdeményezel a harci körben. Nem rendelkezel természetes Páncélszinttel (Alap Páncélszinted 0 az Ügyességétől függetlenül). Páncélt kell felöltened ahhoz, hogy egyáltalán legyen Páncélszinted. Kezdeményezésedre 5 pont bónuszt kapsz.

Nehézkező

Erősebbet csapsz, nem jobbat! Támadásaid nagyon brutálisak, de a legkevésbé trükkösek. Csak ritkán sikerül a Kritikus Sebzés, viszont minden esetben nagyobb sérülést okozol. 4 pont bónuszt kapsz a Pusztakezes Sebzésjárulékra, de Kritikus Sebzéseid 30%-kal kisebb veszteséget okoznak, és 30%-kal csökken az esélye a végtagroncsolásnak illetve az elkábításnak.

Gyorstüzelő

Mivel gyorsabban támadsz másoknál, nem jut idő a célzásra. Így 1-gyel kevesebb Akciópontba kerül számokra a fegyverhasználat. Nem tehetsz célzott támadást, ugyanakkor bármilyen löfegyver használata kevesebb Akciópontba kerül. A Gyorstüzelő Jellemvonás nem vonatkozik pusztakezes és közelharc támadásokra! Állatok nem választhatják!

Vérengző

A sors furcsa tréfájaként mindenki borzalmas halállal ér véget körülötted. Mindig a legborzalmasabb módon végzel a másikkal. Ez nem jelenti azt, hogy gyorsabban vagy lassabban ütél, csupán annyit, hogy ha meghal valaki, az biztosan drámai lesz. Hogy milyen drámai, az a JM-re van bízva.

Átkozott

A dolog jó oldala, hogy harc során mindenki kritikus balsikereket követ el körülötted. A rossz oldala, hogy te is! Ha a partid egyik tagja, vagy egy nem-játékos karakter balsikert ér el, ez sokkal nagyobb eséllyel értékelődik fel (vagy inkább le?) kritikus balsikerré. A kritikus balsikerek kellemetlenek: felrobbanhat a fegyver, rossz célpontot találsz el, elveszíted a további cselekvési lehetőséget a körben, és még számos más dolog következhet be. A balsikerek 50%-kal nagyobb eséllyel válnak kritikus balsikerré a karakter közelében mindenki számára.



Jótermészetű

Kevesebb harci képzettséget sajátítottál el, amíg felnőtél. Harci képzettségeid alacsonyabb szintről indulnak, de Elsősegély, Orvoslás, Beszédképesség és Kereskedés tekintetében sokkal felkészültebb vagy. Ezek 20% bónuszt kapnak. 10% levonást kapsz az induló harci képzettségekre (Kézifegyverek, Nehézfegyverek, Energiafegyverek, Ökölharc, Közelharc fegyverek). Ez csupán egyszerű változtatás. Állatok és Robotok nem választhatják.

Szerfüggő

Könnyebben válsz Szerek által függővé. Az esélyed a függőségre kétszerese a normálisnak, ugyanakkor fele idő alatt épülsz fel a mellékhatások okozta nyavajákból. Robotok nem választhatják.

Szertűró

A Szerek fele annyi ideig hatnak rád, mint normális esetben, de esélyed a függőségre 50%-ra csökken. Robotok nem választhatják.

Éjjeljáró

Akár a baglyok, ébereg vagy naplemente után. Intelligenciád és Észlelésed éjszaka megnő, de nappal lecsökken. Ezen képességeidre 1 pont levonást kapsz 06:01-től 18:00-ig, de 1 pont bónuszt kapsz 18:01-től 06:00-ig. Robotok nem választhatják. Az Int és az Észl képességed nem emelkedhet a faji maximum fölé, illetve nem csökkenhet a minimum alá.

Képzett

Mivel több időt száns Képzettségeid fejlesztésére, mint egy normál ember, annál több Képzettségpontot kapsz. A hátránya az, hogy kevesebb speciális képességnek jutsz birtokába. A szokásosnál eggyel magasabb szintenként vehetsz fel Tápot. Például, ha normális esetben 4 szintenként veheted fel, akkor ezután 5 szintenként teheted ezt meg. Plusz 5 Képzettségpontot kapsz minden szintlépéskor és egyszeri +10 százalékot a játék kezdetekor. Állatok és Robotok nem választhatják.

Áldott

Kiemelkedő képességekkel rendelkezel, ugyanakkor nem száns annyi időt Képzettségeid fejlesztésére. Képességeid magasabbak, mint egy normál személynek, Képzettségeid azonban alacsonyabbak. Minden Képességre kapsz 1 pont bónuszt, és minden Képzettségre -10% levonást, valamint a szokásosnál 5-tel kevesebb pontot oszthatsz el szintlépéskor. Robotok nem választhatják.

Szexepil

Ez a Jellemvonás növeli esélyeidet, hogy jó reakciót válthass ki az ellentétes nem képviselőiből. Sajnos az azonos nembéliek számára viszont ellenszenvesebbé válsz. Amikor ellentétes nembélivel társalogsz, 1 pont bónuszt kapsz Karizmára a reakciódobáshoz, a Beszédképesség és Kereskedés-dobásokhoz pedig 40%-ot. Amikor azonos nembélivel akadsz dolgod, 1 pont levonás jár a Karizmára a reakciódobásnál, és 40% levonás a Beszédképesség- és a Kereskedés-dobásokra. Csak Emberek választhatják.

Derengő

A téged ért hatalmas mennyiségű sugárzás következtében világitasz a sötétben. Fényed különbözteti a sötétségből adódó harci módosítókat számokra és ellenfeleid számára is. Valamint +50% bónuszt kapsz Sugártűrésre, ugyanakkor óránként 10 rad sugárzást szenved el körülötted mindenki (lásd: Sugárzás a Sebesülés és halál fejezetben). Csak Gúlok választhatják.

Technomágus

Tanulóéveid során a pad alatt tanultál meg mindent arról, hogy hogyan is működnek a dolgok. A gond az, hogy ezzel tönkretted a szemeid. +15% bónuszt kapsz Tudományok, Szerelés és Zárnyítás Képzettségeidre, és 1 pontot veszítesz Észlelésedből. Állatok nem választhatják.

Halálfélelem

Átverted a Halált. Olymódon kapod a Tápokat, akár az emberek, de rajta vagy a Halál listáján. Ez annyit jelent, hogy havonta egyszer dobnod kell Szerencse ellen, különben meghalsz. Csak Gúlok választhatják.

Vegyibőr

Mindenki számára visszatérítő látványt nyújtasz és guztustalan büzt árasztasz, mióta "megfürdöttél" a MEV-lötyiben. A jó hír, hogy extravastag bőrödnek köszönhetően +10 bónuszt kapsz a Páncélszintre. A rossz hír, hogy 10 hex-nyi távolságon belül barát és ellenség egyaránt 1 pont levonást szenved el Észlelésre (rád hatástalan). Csak mutánsok választhatják.

Lapátkezű

Genetikai beavatkozás - vagy a rossz szerencse - következtében aránytalanul nagy kezeid vannak. Ingyen Főképzetségeként megkapod a Fegyvertelen harcot, de -20% levonást szenvedsz el Kézifegyverek, Elsősegély, Orvoslás, Szerelés, Tudományok, Zárnyítás képzettségeidre (ezek nem csökkenhetnek 0% alá). Csak mutánsok választhatják.

Szelidített

Miután házi kiképzést kaptál az átlagosnál nagyobb intelligenciával rendelkezel. Intelligenciád megnő 1-gyel, ezzel akár a faji maximum fölé is nőhet, de -2 levonás jár a Sebzsírulékra. Csak állatok választhatják.

Veszett

Egy félőrült, vad gyilkológép vagy. Nem befolyásolnak a roncsolt végtagok (de a vakság a hagyományos módon igen), és minden esetben, amikor harcban végzel egy ellenfeleddel, további 5 AP-t kapsz az adott körben. A Szerek és ezzel együtt a Stimpakk-ok nem hatnak rád. Csak állatok választhatják.

Laza csavározás

Ez a Robot arra lett tervezve, hogy bírja a gyűrődést. Megduplázódik alap Sebtűrésed, ugyanakkor mindössze fele annyi Sebpontot nyerhetsz vissza javítás során. Csak Robotok választhatják.

Célzóberendezés

Egy célzórendszerrel vagy ellátva. Minden támadás 1 AP-vel többre kerül, de mindegyik támadódobáshoz +15%-ot kapsz. Csak Robotok választhatják.

EMH árnyékolás

Egy elektromágneses hullám-árnyékolási rendszerrel vagy beburkolva. A nehéz szerelvény következtében 2 AP-ba kerül számodra 1 hex táv megtétele, ugyanakkor 30% Sebtűrést kapsz mindennemű EMH támadásra. Csak Robotok választhatják.

Bétaszoftver

Egy kísérleti operációs rendszerrel és a hozzá tartozó perifériákkal vagy ellátva. Választhatasz további egy Főképzetséget, de minden esetben, amikor bármelyik főképzetségedet használod, dobnod kell Szerencse ellen is. Ha ez nem sikerül, az automatikusan balsikert jelent, és elveszíted AP-odat a az adott körre. Csak robotok választhatják.

Ha kiválasztottad Jellemvonásaidat, vedesd fel a képesség- és képzettségbeli változásokat egy jegyzetpapírra, majd összesítve a karakterlapra.

Karakteralkotás 4. rész - Képességek

"Mindennek mértéke az ember." - Pitagorasz

Főképzetségek

A karakterötlet kidolgozása, a faj kiválasztása, egy-két jellemvonás felvétele után a játékosnak meg kell határoznia karaktere Főképzetségeit. A Főképzetségek befolyásolják az Alképességeket (lásd lentebb), és esetenként dobnod kell rájuk bizonyos események

végkimenetelének meghatározásához (például Észlelésre, hogy észrevegyük a tárcánkat éppen elcsenő tolvajt, stb). Minden karakter "átlagosként" kezd – vagyis 5-ös Főképzetségekkel rendelkezik. A játékos 5 Képességpontot oszthat szét a Főképzetségek között belátása szerint. Továbbá egy-egy képesség csökkenthető egy másik képesség növelése érdekében olymódon, hogy pont ne "vesszen el" (gy.k. Ha egy pont valahonnan le lett vonva, akkor azt hozzá kell adni egy másikhoz). A képességek értéke nem mehet a faji minimum alá és a faji maximum fölé. Néha ez azt eredményezi, hogy muszály csökkenteni vagy növelni egy adott Képességet, és a változást hozzárendelni más Képesség(ek)hez. Ha olyan Jellemvonást választasz, ami hatással van a képességekre, akkor vedd is figyelembe a Képességek meghatározásakor. A jellemvonások (általában) nem növelik a faji maximum fölé és nem csökkentik a faji minimum alá a Képességek értékét, szóval erre feleslegesen ne vesztegess pontot! A pontok kiosztása után ne felejtse el a Képességeket hozzáigazítani a Jellemvonásokhoz!

Példa: Faj és jellemvonások kiválasztása, Főképzetségek meghatározása

Jack egy pusztakézű harcoló karaktert akar kreálni. Szerinte mókás lehet egy bunyós mutánsal játszani, karakterötlete pedig némileg afféle imádnivaló balfékekre hasonlít, mint

amilyen Rocky Balboa. Jack úgy véli, hogy a Nehézkezü Jellemvonás jól jön majd neki. A Főképzetségek tekintetében Jack az Erő 5, Észl 5, Álk 5, Kar 5, Int 5, Ügy 5, Szer 5 értékekkel indul, mivel ezek beleillenek a Mutáns faji paramétereibe. Jack tehát eddig oké. Szerinte egy bunyósnak erősebbnek és ügyesebbnek kell lennie tehát 2 pontot szán az Erő- és 3 pontot az Ügyesség növelésére. Így lesznek értékei: Erő 7, Észl 5, Álk 5, Kar 5, Int 5, Ügy 8, Szer 5. Jack szerint karakterének nem kell túl csinosnak lenni, kicsit viszont lehetne szerencsésebb. Egy pontot áttez a Karizmából a Szerencsére: Erő 7, Észl 5, Álk 5, Kar 4, Int 5, Ügy 8, Szer 6. Mivel ezen értékek egyike sem túl magas vagy túl alacsony a Mutáns faji paramétereikhez képest, Jack karaktere jó úton van ahhoz, hogy egy poszt-nukleáris világ pofozógépévé váljon.

Jane olyan karaktert szeretne, aki minden helyzetből kidumálja magát. Ügy gondolja, hogy ehhez a fajta munkához egy Ember lenne leginkább alkalmas a pusztulatban, tehát normál faji maximumokkal és -minimumokkal kell dolgoznia. Szerinte a Szexepil Jellemvonás hasznos lesz számára, így fel is jegyzi azt a karakterlapjára. 2 pontot oszt ki a Karizmára, hogy karakterét vonzóbbá tegye, 2 pontot Intelligenciájára, hogy jobb belátással bírjon a világra és 1 pontot az Észlelésre, hogy figyelmesebb legyen: Erő 5, Észl 6, Álk 5, Kar 7, Int 7, Ügy 5, Szer 5. Jane úgy dönt, hogy nincs szükség rá, hogy karaktere erős legyen, ezért egy pontot levesz Erejéről és Állóképességéről. Ezekből pedig Szerencsését növeli: Erő 4, Észl 6, Álk 4, Kar 7, Int 7, Ügy 5, Szer 7. Most már egy igazi poszt-nukleáris ügyvéd.

Főképzetségek leírása

Az alábbiakban a Főképzetségek teljes leírása és használatuk módja olvasható.

Erő

Karaktered fizikai- és izomerejének mértéke. A nagy Erővel rendelkező karakter feltehetően sok időt fordított testedzésre a középiskolában. Az alacsony Erővel rendelkezők viszont legfeljebb csak kaphatják s verést az erősebbektől. Ez a Képesség a Teherbírás, Pusztakezes sebzsírulék, és Sebpontok Alképességekhez használatos. Minden fegyver rendelkezik egy szükséges Erő-minimummal. Az Erő elleni dobás akkor szükséges, amikor a karakter megpróbál betörni egy ajtót, megkísérli meghajlítani a rácsokat a celláján, vagy egyéb olyan dolgokat művel, amihez nyers izomerő szükséges.

Észlelés

Az Észlelés a karakter helyzetfelismerő képessége és "lélekjelenléte"; néha "hatodik érzéknek" is hívják. A jó észlelési képességgel rendelkező személyek azonnal felfigyelnek a részletekre, akár szagról, hangról, látványról van szó, ami nem illik

a "normál" képbe. Vagy képes kiolvasni más személyek reakcióiból annak szándékait, és meg tudja állapítani, ha amaz hazudik. A kifejezetten magas képességű karakterek igazi magánnyomozók, a kifejezetten alacsony képességűek pedig elvannak a saját kis világukban. Ez a Képesség a Kezdeményezés Alképességhez használatos, valamint több Képzettséghez is, mint a Zárnyítás, a Csapdaismeret, az Elsősegély és az Orvoslás. Ez a Képesség főképpen arra használatos, hogy a maximális lőtávot meghatározzuk, ameddig a karakter effektíve löni képes távolbাহató fegyverrel. Minél nagyobb a Képesség értéke, annál messzebb tudsz pontosan löni. A magas Észlelés elengedhetetlen egy mesterlövész számára. Az Észlelésre történő dobás akkor szükséges, amikor adott egy kicsi részlet, amire a karakternek van esélye felfigyelni, például amikor megcsillan az épp fejére célzó mesterlövész fegyverének távcsöve.

Állóképesség

Az állóképesség a test állóképességét és általános egészségét jelenti. A magas Állóképességgel rendelkező karakterek jó immunrendszerrel, teherbíró keringési rendszerrel rendelkeznek, és képesek lefutni vagy leúszni másokat. Magas képeséértékkal akár az Angol Csatornát is képesek átúszni, alacsony képességgel belefutadhatnak egy gyerekmedencébe. A Sebpont, a Méregtűrés, a Sugártűrés és a Gyógyulási ráta alképesség az Állóképéségen alapszik, ami módosítja továbbá a Túlélés Képzettségét is. Az Állóképesség meghatározza, hogy egy sorozat ledönti-e a lábáról a karaktert, továbbá hogy eszméletét is veszti-e (lásd: Földrekerülés harcban 2.rész: Sebesülés, lentebb). Az Állóképesség elleni próbadozás eldönthet bizonyos dolgokat, például amikor a karakter egy kötélen csimpaszkodik a kanyon felett, vagy hogy ellen tud-e állni a baktériumkódnak, amit renegát varázslók spricceltek az arcába.

Karizma

A Karizma azt jelenti, hogy karaktered milyen vonzó, és mennyire képes felismerni, hogy mit kell mondania és tennie egy adott társas helyzetben. A szépséghez ugyanúgy, mint a keccsességhez és a vezetési képességhez hozzájárul a Karizma. A Karizmatikus karakter lesz a csoport vezetője, és mindenki követi az ő javaslatait. John F. Kennedy karizmatikus volt, Dan Quayle viszont nem. Nem alapul Alképesség a Karizmán, viszont erősen befolyásolja a Kereskedés és Beszédképesség Képzettségeket. A Karizmára történő dobás akkor szükséges, amikor az örök szívét kell meglágyítani egy bárban, razzia során.

Intelligencia

Az intelligencia a karakter tulajdonképpenijónaz esze. Magas Intelligenciával rendelkező karakterek jobb memóriával és jobb problémamegoldó képességgel rendelkeznek. Albert Einstein, Napoleon és Nagy Alexander nagyon intelligensek voltak. Custer Generális, Forrest Gump és a srác a "Sling Blade"-ben viszont nem. Nem alapul Alképesség az Intelligencián, viszont sok nem-harci Képzettség alapértékéhez használatos. Továbbá az Intelligencia határozza meg a szintenként szétoztható Képzettségpontok számát (lásd: Fejlődés a 3. fejezetben). Az Intelligencia elleni dobás akkor szükséges, amikor a karakter megkísérel megfejteni egy kódot, vagy kiszámítani az elektromos kisülések ütemét, mielőtt átrohan a két pólus közt.



Ügyesség

Az Ügyesség jelenti a karakter reagálási sebességét. Többé-kevésbé leírja, hogy milyen gyors az agy által köldött, sajátágosan kódolt üzenetet hordozó impulzus, amely a központi igedegrendszeren keresztülutazva ér el a karakter karjához, hogy az hirtelen félreránduljon az öt eltalálni szándékozó lövedék elől. A magas Ügyességgel rendelkező karakterek lehetnek zsoldglörök vagy akrobaták. Alacsony Ügyességgel legfeljebb kétbállásas táncosok. Ez a Képesség a Páncélszint és az Akciópontok Alképzettség

alapja. A legtöbb Képzettséget módosítja, különösen a harci Képzettségeket. Ügyességre akkor kell dobni, amikor a karaktered megkísérel kitérni egy csapda által kilőtt mérgezett nyilvessző elől, vagy megpróbálja visszarántani karját a csatornyanyílásból, mielőtt egy mutálódott patkány leharapná.

Szerencse

Talán a legkevésbé egyértelmű Képesség; a Szerencse minden és ugyanakkor semmi. A nagy adag szerencsével rendelkező karakterek számára minden simán megy, míg a kevesebb szerencsével járóknak állandó fedezékben kell állniuk, nehogy esetleg a fejükre essen egy tégl. A Szerencse egy az egyben adja a Kritikus Esély Alképességet, és befolyásolja a Szerencsejáték Képzettségét. Szerencse ellen próbát dobni a JM felelőssége; A Szerencse-dobások olyan dolgokat hivatottak eldönteni, hogy amikor karaktered kifogyott a tőlényből, és féláljultan hever a földön, vajon kezébe akad-e az a porban heverő, csőre töltött puska, amit valakik elpottyantva hagytak ott.

Alképességek

A Főképességek meghatározását követően a játékosnak meg kell határoznia az Alképességeket is. Ne feledkezz meg róla, hogy a faji- és Táp-bónuszok/levonások vonatkoznak az Alképességekre is! Az Alképességek alapszintjeinek meghatározási módjai fel vannak tüntetve minden egyes Képesség leírásában. Az Alképességek két csoportra bontva vannak feltüntetve a karakterlapon – védelmi értékek egy csoportban, és támadó értékek egy másik csoportban.

Sebpontok (Sp)

Talán a legfontosabb érték a játékban, a Sebpontok mutatják meg, hogy karaktered vajon él-e még, lélegzik-e avagy meghalt. Halott karakterek nem játszhatók és nem támaszthatók fel többé. Az elvesztett Sebpontok az idő, drogok, megfelelő Képzettségek, vagy egy hozzáértő orvos segítségével visszaállíthatók. A Sebpontok alapértéke $15 + (Erő + (2 \times Álk))$. Továbbá a karakter maximális Sebpontjainak a száma minden szintlépéskor növekszik $3 + 1/2 \text{ Álk}$ -nyival, lefelé kerekítve (lásd: Fejlődés a 3. fejezetben). A Sebpontok nem gyógyíthatók a maximális érték fölé.

Fontos!

Ha a Sebpontok nullára esnek, karaktered nem hal meg azonnal. Az a karakter, akinek Sebpontjai 0 és -5 között vannak, önkívületbe zuhan; elterül a földön és képtelen mozdulni. Ugyanúgy elkezdi visszanyerni Sebpontjait, mintha pihenne (lásd: Gyógyulási Ráta, lentebb). Ez azt jelenti, hogy az eszméletlen karakter előbb utóbb magához tér; ez eltarthat néhány óráig vagy akár napig is. Védve és szállítva kell lennie a gyógyulás ideje alatt. További információkért lásd: Sebesülés és Halál, a 3. epizódban lentebb).

Páncélszint (PSZ)

A második legfontosabb érték is lehetne a játék során. A Páncélszint csökkenti a találat esélyét olyan dolgok esetében, amik a karaktert hivatottak megsebezni. Százalékos értéként van megadva. Karaktered alap Páncélszintje egyenlő az Ügyességével. A viselt páncél ezen felül növelheti az Páncélszint értékét. Például, ha karaktered Ügyessége 6 és egy 5-ös Páncélszintű bőrdzsekit visel, a Páncélszintje összesen 11(%). Arra, hogy a Páncélszint miképpen befolyásolja a találat esélyét, álljon itt egy példa: ha egy mutáns mesterlövész megpróbál golyót röpteni egy kopott bőrkabátos lányba, akkor találati esélye 11%-kal csökken.

Akciópontok (Ap)

Ez pedig talán a harmadik legfontosabb érték a játékban, ez képviseli a lehetőséget, hogy megtöltöd a fegyvered és leadsz egy utolsó lövést, vagy csupán előrántod üres oldalfegyvered, mielőtt a rakéta a testedbe csapódik. Az Ap-k a karaktered által egy kör alatt végrehajtható cselekedetek számát jelentik. Egy méternyi (1 hexnyi) mozgás 1 Ap-ba kerül, újratölteni egy fegyvert 2-be, egy lövés leadása pedig leginkább 5-be. Ap-id meghatározásához Ügyességed alapján lásd az alábbi táblázatot:

Ügység	#Ap
1	5
2-3	6
4-5	7
6-7	8
8-9	9
10+	10

Teherbírás

Ennyi felszerelést képes karaktered cipelni a hátán, a zsebeiben, vagy háti- esteleg oldaltáskában. A játékban is minden tárgynak van súlya. Összes teherbírásod 25 + 25 x Erő font. Egy 6-os Erejű karakter 175 fontnyi felszerelést cipelhet magával. No igen, a sok cucc számára problémás lehet helyet találni.

Sebzésjárulék (SJ)

Ezt azt jelenti, hogy mennyi sebzést képes karaktered okozni fegyvertelen harcban vagy közelharc fegyverekkel. Nagyobb Sebzésjárulékkel keményebbeket ütsz. Erős karakterek bizony erőseket is ütnek. Lásd az alábbi táblázatot, hogy Erőd alapján meghatározhasd Sebzésjárulékkodat:

Erő	PKSJ
1-6	1
7	2
8	3
9	4
10	5
11	6
12	7
És így tovább...	

Méregtűrés

Egy poszt-nukleáris világban számtalan vegyi anyag létezik, ami nem igazán harmonizál az emberi szervezettel. A Méregtűrés egyenlő 5 x Álk-kal. Egy 6-os Állóképességű karakter 30% Méregtűréssel rendelkezik, ami annyit jelent, hogy az antitesteknek 30% esélye van legyűrni a szervezetbe jutott mérgeanyagot. Lásd: Méreg-sebzés harc során, a 3. fejezetben.

Sugártűrés

A sugárzással állandóan számolni kell egy poszt-nukleáris világban. Az olyan helyek, mint a bombák becsapódási helyei alapvetően radioaktívak, melyik többé, melyik kevésbé. A becsapódás középpontjának közelében garantáltan több rad-ot szedsz össze, mint 5 mérföldes távolságban. A Sugártűrés 2 x Álk-kal egyenlő, Ez Szerek (Lásd: Felszerelés - Szerek) és Páncélok (Lásd: Felszerelés - Páncélok) segítségével növelhető. Egy 8-as Állóképességgel rendelkező karakter Sugártűrése 16%, ami azt jelenti, hogy a bőrét érő rad-mennyiség 16%-a nem megy át. Ha éppen egy becsapódási kráter szélén áll, és 10 percnként 1000 rad éri őt, akkor "csak" 840 rad jut be a testébe. Ez körülbelül annyit jelent, hogy világitani kezd, akár egy villanykörte, de a bőre nem mállik re róla - azonnal.

Gáztűrés

Az egyik legalattomosabb fegyver a pusztulatban. A gáztámadások rövid idő alatt képesek nagy légtérrel betölteni, ezáltal nagylétszámú embertömegnek képesek nagymértékű sebzést okozni. Bizonyos gáztípusok nem sebzik a célpontot, csupán ártalmatlanná teszik. A gáztámadásoknak két típusa ismert: nazális gázok és kontaktgázok. A nazális gázoknak a tüdőbe kell jutniuk, hogy kifejthessék hatásukat. A kontaktgázok, egy savfelhőhöz hasonlóan minden szerves anyagot roncsolnak, amivel kapcsolatba kerülnek. A Gáztűrés x/x számformában van megadva, az első szám képviseli a nazális gáz-tűrést, a második pedig a kontaktgáz-tűrést. Hacsak a karakter nem Robot, az alap Gáztűrés 0/0 (A Halálkarom kap 0/40 bónuszt).

Áramtűrés

Ez azt mutatja, hogy a karakter mennyire ellenálló az elektromossággal szemben. Amikor a karaktert áramütés éri, a

sebzés az Áramtűrés százaléktértékének megfelelően csökken. Ha a karakter nem rendelkezik fajból eredő Áramtűréssel, akkor az alapérték 0.

Sebtűrés

A Sebtűrés a viselt páncélzat határozza meg. Hacsak a karakter nem rendelkezik a fajából eredő "beépített" Sebtűréssel, az alapérték 0%. A karakterlapon öt külön csoportra van osztva a Sebtűrés rovat, öt különböző sebesülésfajta szerint. A páncélok különböző fajtái különböző százaléktértéket adnak a Páncélzat rovat ötfajta típusára. Lásd: A harcot követően - Páncélzat viselése, a 3. fejezetben, lentebb.

Sebesülésküszöb

A Sebesülésküszöb reprezentálja a sebzésmennyiséget, amennyit a páncél fel képes fogni. A karakterlapon ez nem szerepel az Alképességek között, sokkal inkább a páncélzatnál lesz. A karakter nem rendelkezik Sebesülésküszöbvel, amíg magára nem ölt valamilyen páncélt, vagy ehhez hasonló alkalmatosságot. Lásd: A harcot követően - Páncélzat viselése, a 3. fejezetben, lentebb).

Kezdeményezés

A kezdeményezés azt határozza meg, hogy ki cselekszik elsőnek a körben. Természetesen, ha te vagy a harc kirobantója, akkor automatikusan te jössz elsőnek (például amikor az őr mögé onoszs és kulinyomod), de minden ezt követő körben a Kezdeményezésnek megfelelő sorrendben következnek a résztvevők. A legmagasabb kezdeményezéssel rendelkező jön elsőnek, és többiek csökkenő sorrendben utána (Lásd: Kezdeményezés, a 3. fejezetben). A Kezdeményezés értéke 2 x Észl.

Gyógyulási ráta

Az élet rendelkezésünkre bocsájt egy figyelemre méltó képességet, a természetes gyógyulást. A karakter Gyógyulási rátája megegyezik a Sebpontok számával, amit egy nap alatt, aktív tevékenység közben, vagy 6 órányi pihenéssel képes visszagyógyulni. Az alábbi tábla az llóképesség alapján határozza meg a Gyógyulási Rátát:

Állóképesség	Gyógyulási Ráta
1-5	1
6-8	2
9-10	3
11+	4

Egy 7-es Állóképességgel rendelkező karakter 2-es Gyógyulási Rátával rendelkezik, azaz 2 Sebponthoz képes gyógyulni 24 óra alatt, ha időközben aktív tevékenységet folytat (harcol, járkal, stb.), és 8-at, ha ezt az időt pihenéssel tölti (alvással, TV-nézéssel, stb.). Lásd: Gyógyulás a Harc - Sebesülés és Halál címszó alatt, a 3. fejezetben, lentebb). A Robotok nem gyógyulnak természetes módon, ezért Gyógyulási Rátájuk automatikusan 0.

Kritikus Esély

Ez az alapesély arra, hogy Kritikus Sikert érj el harc során. A magas fegyveres képzettség és a fegyver minősége módosíthatja ezt az értéket a későbbiekben. Ha a támadó-dobás sikeres, és értéke eléb alacsony ahhoz, hogy a karakter Kritikus Esélye alá essen, akkor a támadás Kritikus Siker lesz (Lásd: Harc - Esély Kritikus Sikerre, a 3. fejezetben). Az alap Kritikus Esély egyenlő a karakter Szerencséjével. Egy 3-as Szerencséjével rendelkező karakternek 3% esélye van Kritikus Siker elérésére.

Példa: Alképességek kiszámítása a faji-, valamint a Jellemvonásokból adódó módosítók beszámításával

Jack és Jane kiszámítják karaktereik alképzettségeit. Harry maximális Sebpontjainak száma 32, Maverické 27. Harry Páncélszintje 8, és mivel mutáns, nem is nagyon lehet ennél több. Maverick PSZ-e mindössze 5, ő viszont találhat néhányfajta páncélt, amelyek kicsivel jobb védelmet nyújtanak neki. Harry 9 Akciópontot kap, Maverick 7-et. Harry Teherbírása 200 font,

miközben Maverické csak 125. Harry Sebzésjáruléka 4-re ugrik fel a Nehézkézű Jellemvonás okán, Maverické csak 1 marad. Harry 45% Méregtűrést élvez, Maverické 20%-ot. Harry Sugártűrése fajából eredendően 60%, míg Maverické 8%. Egyik karakter sem rendelkezik Gáztűréssel, ugyanakkor Maverick 30% áramtűréssel igen (Harry-é 0). Harry Kezdeményezése 10, Maverick viszont gyorsabb: 12. Harry Gyógyulási rátája 1 Sp, és Maverické is ugyanennyi. Harry esélye 6% a Kritikus sikerre (Szer 6), Maverické pedig 7% (Szer 7).

Karakteralkotás 5. rész - Képzettségek

Főképzettségek

Minden karakter három Főképzettséget választhat induláskor. Ezek a képzettségek képviselik legjobban a tehetség körét. Minden karakter hármat választhat - és csak hármat, nem többet, nem kevesebbet (kivéve ha egy Jellemvonás következtében választhat még egy extra főképzettséget).

Minden Főképzettségre 20% bónusz jár, és kétszeres tempóban növelhető - amikor Képzettségpontot költesz egy Főképzettség fejlesztésére, az 2%-kal fog nőni 1% helyett.

Képzettségek listája

A következőkben olvasható a Képzettségek teljes leírása, és az alap százaléktértekek kiszámításának módja. Az alapértékeket az összes többi adottság is befolyásolja - Főképzettségként való jelölés, Tápok járhatnak képzettségmódosítókkal. A Képzettségpontok csak a szintlépés után oszthatók szét (lásd: Fejlődés a III. Fejezetben). Az átlagértékek meghatározásakor egy csupa 5-ös Képességű, "átlagos" karaktert vettünk alapul.

Kézifegyverek

Ez takarja a íjak, pisztolyok, géppisztolyok, és puskák használatát. Magasabb Kézifegyverek képzettséggel könnyebben találsz el célpontodat, és effektív lőtávod is megnövekszik.

Alapszinten az induló Kézifegyverek képzettség szintje: 5% + (4 x Ügy). Átlagos induló karakternél ez 25%.

Nehézfegyverek

A lángszórók, gépágyúk, rakétavetők, nehézgéppuskák, és egyéb nehezen hordozható fegyverek képzettsége. Ha nagyméretű fegyverről van szó, a Nehézfegyverek képzettséget kell használnod a próbához. A Kézifegyverekhez hasonlóan minél jobb a képzettség szintje, annál könnyebben találsz el ellenfeledet, és annál nagyobb az effektív lőtáv.

Alapszinten az induló Nehézfegyverek képzettség szintje: 0% + (2 x Ügy). Átlagos induló karakternél ez 10%.

Energiafegyverek

Az energia fegyverek használata nem túl gyakori a poszt-nukleáris világban. Az effajta fegyverek éppen a világégés tájkán váltak a hadviselés részévé. A lézerek és plazmafegyverek tartoznak ehhez a képzettséghez. Alapesetben ezek energiacellákat és energiapakkokat használnak, és nem kártridzs-löszert, mert utóbbiak kiesnek ezen képzettség tárgyköréből.

Alapszinten az induló Energia fegyverek képzettség szintje: 0% + (2 x Ügy). Átlagos induló karakternél ez 10%.

Ökölharc

Ez a Képzettség a mások ütlegelését és rúgdalását jelenti. Minél magasabb szintű a képzettséged, annál hatékonyabban találsz el őket harc során. Továbbá ide tartoznak azok a fegyverek, amelyek az ütőerőt hivatottak fokozni: boxerek, szöges boxerek és a legendás Erő-kesztyű. Magasabb szinteken új harci technikákat sajátíthatsz el. Mindenki viszonylag magas épzettségszinttel indít, hiszen a bunyó alapkonceptiója elég egyszerű.



Alapszinten az induló Fegyvertelen harc képzettség szintje: 2 x (Ügy + Erő). Átlagos induló karakternél ez 50%.

Speciális Ökölharc támadások

Ezek a támadási formák kizárólag a harcművészetek tanulói számára elérhetőek. Mindegyik támadási forma követelményei fel vannak tüntetve előnyökkel és sebzással együtt.

Elsődleges ütések

Erős ütés

Hatások: +3 sebzés AP: 3

Követelmény: Fegyvertelen harc 55%, Ügyesség 6

Kalapácsütés

Hatások: +5 sebzés, +5% kritikus esély AP: 3

Követelmény: Fegyvertelen harc 75%, Ügyesség 6, Erő 5, Szint 6

Letaglózás

Hatások: +7 sebzés, +15% kritikus esély AP: 3

Követelmény: Fegyvertelen harc 100%, Ügyesség 7, Erő 5, Szint 9

Másodlagos ütések

Pofon

Hatások: +3 sebzés, +10% kritikus esély AP: 3

Követelmény: Fegyvertelen harc 75%, Ügyesség 7, Erő 5, Szint 5

Tenyércsapás

Hatások: +7 sebzés, +20% kritikus esély, páncéltörés (a Páncélszint számolandó a sebzésnél) AP: 6

Követelmény: Fegyvertelen harc 115%, Ügyesség 7, Erő 5, Szint 12

Döfő ütés

Hatások: +10 sebzés, +40% kritikus esély, páncéltörés AP: 8

Követelmény: Fegyvertelen harc 130%, Ügyesség 7, Erő 5, Szint 16

Elsődleges rúgások

Erős rúgás

Hatások: +5 sebzés AP: 4

Követelmény: Fegyvertelen harc 40%, Ügyesség 6

Villám rúgás

Hatások: +7 sebzés AP: 4

Követelmény: Fegyvertelen harc 60%, Ügyesség 6, Erő 6, Szint 6

Erő rúgás

Hatások: +9 sebzés, +5% kritikus esély AP: 4

Követelmény: Fegyvertelen harc 80%, Ügyesség 6, Erő 6, Szint 9

Másodlagos rúgások

Sípcsont rúgás

Hatások: +7 sebzés AP: 7

Követelmény: Fegyvertelen harc 60%, Ügyesség 7, Erő 6, Szint 6

Horogrúgás

Hatások: +9 sebzés, +10% kritikus esély, páncéltörés AP: 7

Követelmény: Fegyvertelen harc 100%, Ügyesség 7, Erő 6, Szint 12

Döfő rúgás

Hatások: +12 sebzés, +50% kritikus esély, páncéltörés AP: 9

Követelmény: Fegyvertelen harc 125%, Ügyesség 8, Erő 6, Szint 15

Közelharc fegyverek

Valamennyi szűrő-vágó-zúzó fegyver ide értendő. A kések, lándzsák, kalapácsok, feszítővasak egyaránt ilyenek. Mivel a tárgyak használata mások ütlegelésére régóta részét képezi az emberi kultúrának, ezért ez általában elég magas szintű Képzettség.

Alapszinten az induló Közelharc fegyverek képzettség szintje: 20% + (2 x (Ügy + Erő)). Átlagos induló karakternél ez 25%.

Hajítás

Amikor egy hajítófegyver bevetésre kerül, ez a Képzettség kerül használatra. Hajítókések, kis kövek és a gránátok is hajítófegyverek. Ha elhibázod a dobást, a tárgy valahol máshol fog kikötni. Lehetséges, hogy éppen a lábad előtt. Amennyiben egy késről van szó, ez nem olyan nagy baj, de ha egy kézigránátról, akkor viszont már annál nagyobb baj. A maximális távolság, ahová fegyvert tudsz dobni a karaktered Erejétől, és a fegyver típusától függ.

Alapszinten az induló Hajítás képzettség szintje: 0% + (4 x Ügy). Átlagos induló karakternél ez 20%.

Elsősegély

A gyógyítás alapképzettsége. Segítségével el tudsz látni kisebb sebeket, vágásokat, zúzódásokat. Rövidebb ideig tartó munka, naponta három alkalommal tudod alkalmazni akár magadon, vagy akárki másán, akit arra rászorultnak tartasz.

Alapszinten az induló Elsősegély képzettség szintje: 0% + (2 x (Észl + Álk)). Átlagos induló karakternél ez 20%. A képzettség használata 1d10 percet vesz igénybe és 1d10 Sebpontot állít vissza. Naponta mindössze háromszor használható. Bővebb információért lásd: Gyógyítás harc közben: Sebesülés és halál.

Orvoslás

A gyógyítás magasabb szintje. Súlyos sérülések is roncsolt végtagok is gyógyíthatók vele, de a mérgezés és a sugárterhelés nem. Használata tetemesebb időt vesz igénybe. A roncsolt végtag helyreállítása külön hozzáadandó a gyógyítás idejéhez. Játshatsz orvost (feltéve, hogy nem vagy vak) saját magadon, vagy más személyen/szörnyön akit csak kiszemelsz. Továbbá sikeres próba esetén 2d10 Sebpontot gyógyíthatsz 1 óra leforgása alatt. Az Orvoslás képzettséget két alkalommal használhatod naponta.

Alapszinten a az induló Orvoslás képzettség szintje: 5% + (Észl + Int). Átlagos induló karakternél ez 15%.

Lopakodás

A Képzettség, hogy észrevétlenül és csendben tudj mozogni. Amikor lopakodsz, mások kisebb eséllyel figyelnek fel rád távolról. Ha túl közel kerülsz egy veszélyes lényhez, bármilyen jól is osontál, észre fog venni. Természetesen annak esélyét, hogy kiszúr valaki vagy sem, befolyásolja, hogy milyen irányba néz, a környék fényviszonyai, hogy mennyire vagy takarásban, és a pokoli sok szerencse. Hát ez a tolvajélet. Egy személy sikeres, észrevétlen megközelítése bónuszt adhat a kizsebelésére. A Lopakodás Képzettség próbája a lopakodás megkezdésekor, majd minden azt követő percben dobandó, mindaddig, amíg észrevétlen szándékozol maradni.

Alapszinten az induló Lopakodás képzettség szintje: 5% + (3 x Ügy). Átlagos induló karakternél ez 20%.

Zárnyítás

Amikor a megfelelő kulcs híjján akarsz kinyitni egy zárat, ezt a Képzettséget kell használnod, hogy megszerezhesd amit akarsz, és amit mások nem éppen neked szántak. A zárnyító eszközök növelik esélyeidet, de nem minden esetben. Ugyanis kétféle zártípus található a Fallout világában: normál és elektronikus. A tolvajkulcs készletek csak a mechanikus zárral szemben hatásosak, de az elektronikusak ellen már elektronikus zárnyító szerkezet szükségesek. Egyes zárok nehezebben nyithatóak a többinél, és egyesek szükségessé teszik, hogy a próbálkozó rendelkezzen bizonyos eszközökkel.

Alapszinten az induló Zárnyítás képzettség szintje: 10% + (Észl + Ügy). Átlagos induló karakternél ez 20%.

Zsebmetszés

A tárgyak oly módon való eltulajdonításának művészete, hogy birtokosa ne vegye észre. Ha ehhez folyamodsz, bizony esély van arra, hogy az áldozat észrevesz. Nagyobb tárgyakat nehezebb ellopni, mint a kisebbeket. Ha egyszerre több tárgyat próbálsz elcsenni, nagyobb az esély, hogy kiszúrják. Nem tudsz olyan tárgyat ellopni, amit az adott személy éppen használ (például a kézben tartott fegyvert vagy az általa viselt páncélt, stb.). Amikor megpróbálsz meglopni valakit, hasznos lehet, ha a háta mögé állsz, így kevésbé figyel rád.

Alapszinten az induló Zsebmetszés képzettség szintje: 0% + (3 x Ügy). Átlagos induló karakternél ez 15%.

Csapdaismeret

A Csapdakezelés képzettség nem csak az áldozatra várakozó szerkezetek telepítését és hatástalanítását jelenti, hanem beállítását, időzítését és a robbanóanyagok kezelését is. Magasabb képzettségszinttel kevesebb az esélye annak, hogy a bomba az arcodba robbanjon, vagy hogy egy nagy kő összetiporja a partit. És

hogy helyesen állítsd be az időzítőt.

Alapszinten az induló Csapdaismeret képzettség szintje: 10% + (Észl + Ügy). Átlagos induló karakternél ez 20%.

Tudományok

A Tudományok képzettség szükséges az elektronikus berendezések működtetéséhez, akár csak a számítógépekhez. Magas tudományos képzettséggel a karakter figyelhet olyan dolgokra, amire mások nem, és használatával választ kaphat bizonyos kérdésekre. A Tudományok Képzettség próbája számítógérek használatához, egy gép kezeléséhez szükséges, valamint ahhoz, hogy az ezüst eret felismerhessük egy értéktelen kavicsban. A Tudományok képzettség az Elsősegélyhez hasonló módon alkalmazható robotoknál.

Alapszinten az induló Tudományok képzettség szintje: 0% + (4 x Int). Átlagos induló karakternél ez 20%.

Javítás

A Javítás egy praktikus alkalmazása a Tudományoknak. A dolgok továbbra is tönkremennek a pusztulatban, viszont nincs többé szervíz-forródrót. Hasznos lehet, ha van magas Javítás képzettséggel rendelkező személy a közelben. A javítás jelenti mindenféle mechanikus szerkezetek megszerelését a fegyverektől a járművekig, és használható mechanikus cuccok szétszedésére, valamint szabotázsakciókhoz is. A Javítás képzettség az Orvosláshoz hasonlóan alkalmazható robotoknál.

Alapszinten az induló Javítás képzettség szintje: 0% + (3 x Int). Átlagos induló karakternél ez 15%.

Járművezetés

Mindenféle motorikus jármű irányításának képzettsége az autóktól a tankokig, a dzsipektől a Verti-madarakig, de idetartoznak a repülőgépek és helikopterek is. Magas



járművezetési képzettséggel a karakter olyan helyekre juthat el, ahová mások nem. Továbbá kikerülhetjük az őtonállót, aki legfeljebb bottal ütheti a keréknyomokat.

Alapszinten az induló Járművezetés képzettség szintje: 0% + 2 x (Ügy + Észl). Átlagos induló karakternél ez 20%.

Beszédképesség

Ez a párbeszéd képzettsége. Magasabb Beszédképesség Képzettséggel jobban megtalálod az emberek meggyőzésének módját. Így már van esélye, hogy az NJK szót fogad neked, elhiszi a hazugságodat, vagy követi az utasításaidat.

Alapszinten a az induló Beszédképesség képzettség szintje: 0% + (5 x Kar). Átlagos induló karakternél ez 35%.

Kereskedés

A seftelés képzettsége. A poszt-nukleáris világban az ár fogalma nem mindenütt használatos. A seftelés arra való, hogy többért vagy kevesebbért cserélj árut, akár fegyvert, vagy mást. A magas Kereskedés Képzettséggel lealkudhatsz az általad megvásárolandó áru árát, és feltornázhatsz a pénzt az eladni kívánt dolgokért cserébe. A jó Kereskedés képzettség nem fontos, ha megölsz valakit, de hasznos lehet a nem-berszerek számára.

Alapszinten az induló Kereskedés képzettség szintje: 0% + (4 x Kar). Átlagos induló karakternél ez 20%.

Szerencsejáték

A szerencsejáték a nyerési esélyek növelésének tudománya. A magassabb képzettséggel rendelkező gyakrabban nyer, és könnyebben kiszúrja, ha ellenfele cinkelt lapokkal játszik.

Alapszinten az induló Szerencsejáték képzettség szintje: 0% + (5 x Szer). Átlagos induló karakternél ez 25%.

Túlélés

Ez a tájékozódás és a túlélés tudománya a vad környezetben. Alapesetben a cserkészek ismereteit jelenti, csak éppen a poszt-nukleáris világra konvertálva. A Természetjárás sokféleképpen használható, például itel és ital keresésére a kietlen pusztulatban, az ellenséges lények elkerülésére, valamint a növények és állatok felismerésére, akik segíthetnek neked, vagy megölhetnek téged. Mindig jól jöhet, ha van tapasztalt természetjáró a csapatban. Alapszinten az induló Túlélés képzettség szintje: 0% + 2 x (Álk x Int). Átlagos induló karakternél ez 20%.

Példa: Főképzetségek kijelölése és képzettségek kiszámítása

Jack és Jane mindenekelőtt kijelöli Harry és Maverick három főképzetségét. Jack úgy dönt, hogy Harry nagyon képzett lesz az Ökölharcban és Fegyverhajtásban. Jack feltételezi, hogy Harry távolból folytatott harci helyzetbe is keveredhet majd, ezért inkább ad neki némi Nehézfegyverek képzettséget is. Jane diplomáciájának a Beszédkészségre és a Kereskedésre van szüksége, valamint szándéka szerint Maverick jó Szerencsejátékos is lesz. Tehát ezt a három képzettséget jelöli meg. Miután a képzettségeket kiszámolták, a következőképpen néznek ki értékeik:

Harry - Kézifegyverek 37%, Nehézfegyverek (fő) 36%, Energiafegyverek 16%, Ökölharc

(fő) 80%, Közelharc fegyverek 50%, Fegyverhajtás (fő) 52%, Elsősegély 26%, Orvoslás 15%, Lopakodás 29%, Zárnyítás 23%, Zsebmetszés 24%, Csapdakezelés 23%, Tudományok 20%, Javítás 15%, Járművezetés 26%, Beszédkészség 26%, Kereskedés 16%, Szerencsejáték 24%, Túlélés 20%.

Maverick - Kézifegyverek 25%, Nehézfegyverek 10%, Energiafegyverek 10%, Ökölharc 48%, Közelharc fegyverek 38%, Fegyverhajtás 20%, Elsősegély 22%, Orvoslás 16%, Lopakodás 20%, Zárnyítás 21%, Zsebmetszés 15%, Csapdakezelés 21%, Tudományok 28%, Javítás 21%, Járművezetés 22%, Beszédkészség (fő) 55%, Kereskedés (fő) 48%, Szerencsejáték (fő) 48%, Túlélés 22%.

Karakteralkotás 6. rész - Karma és a végső simítások

Az induló karakter Karmája mindig 0. A Játékvezető mindig informálja a karaktert, ha változás áll be a Karmát illetően. Karma-változtató dolgokra található példa a Karma címszó alatt az Élet a Pusztulatban fejezetben. Az utolsó simítások magukban foglalják, hogy eltűnjön a karaktered bogarain is - például egy nagydarab mutáns is halálosan félhet az egerektől. A lehetőségek száma végtelen, és érdekes - valamint mókás - szerepjátékot tesznek lehetővé. Természetesen még érdekesebb, ha ezeket bele is építed a szerepjátszásba. Ez minden! Ideje, hogy karaktered nekivágjon a nagyvilágnak!

III. fejezet: A Játék

“Sohasem hagyhatjuk abba a felfedezést. Minden kutatásunk végzetével visszajutunk arra a helyre, ahonnan kiindultunk, és akkor először elmondhatjuk majd, hogy ismerjük a helyet.” -T.S. Eliot, A négy kvartet

Ha elkészültek a karakterek, a JM-nek be kell őket illeszteni a kalandba. Egy példakaland található a könyv végén (*ez ebből a verzióból kimaradt – a ford.*), persze rengeteg más kalandlehetőség adódik, amennyiben valaki vállalkozik rá, hogy sajátot írjon. A kalandok és kampányok (a több estén át tartó kalandorozatok) kínálatának csak a képzelet szab határt. Ez a fejezet a játék néhány érdekesebb aspektusát mutatja be, mint például a harc, a sebesülés és a fejlődés.

Harc előtt: Felszerelés fegyverekkel és páncélzattal

Kézben tartott fegyverek és tárgyak

A karakterlapon van egy "bal kéz" és egy "jobb kéz" elnevezésű rész. Ezt kell az éppen a kézben tartott fegyverek adataival kitölteni. Kettőnél több fegyver nem tartható kézben, vagyis egy kézben csak egy fegyver tartható. Néhány fegyver viszont mindkét kezét igénybe veszi. Attól még tarthatatsz magadnál két fegyvert, mert éppen egy

kétkezes fegyvert használsz a harcban - erre való a vállszíj, ugye. A karakterek általában csak alapfegyverekkel idúlnak, de ez tulajdonképpen a JM hatásköre. A tárgyak is kézbeveendők használatkor ugyebár. Ezalatt az értendő, hogy a karakter nem nyomthat magába gyógyszert, miközben egy kétkezes puskával lövöldözik, és gödrös és



egyidőben. A karakterek csak a kétkezes fegyvereket illetően vannak korlátozva a kézben tartott tárgyakat illetően; bármit magával hurcolhatnak zsebeikben, szütyőkben, hátizsákban, meg ilyesmikben. Természetesen a löfegyverek csak akkor hatékonyak igazán, ha megfelelő lőszer is van hozzájuk. Kétfajta löszertípus használatos ugyanahhoz a fegyverhez – például Páncéltörő és Reteszelt (PT és Ret) -, de ezek nem tölthetők ugyanazon tárba. Ha úgy találsz, hogy Reteszelt töltényeid nem elég hatékonyak, akkor újra kell töltened immár páncéltörő löszert helyezve a tárba (lásd Újrátöltés, lentebb).

Fegyverkonfóció

A karakterlapon, a fegyvernevek alatt "konfóció" címszóval rubrikák találhatóak. Ezek mutatják a fegyver aktuális fizikai állapotát. Minél rosszabb állapotban van fegyvered, annál több rubrikát kell besatírozod. Ez akkor következik be, ha a fegyverrel végrehajtott támadás balul üt ki (lásd Támadások, lentebb). Persze rubrikasatírozással járnak az olyan hülyeségek is, mint a nem rendeltetészerű használat, pl. feszítővasnak használatod puskádat, vagy véletlenül beleejted a pócegdörbe. A rubrikák satírozódása a kopást és elnyűvést reprezentálja; vagyis ha a legutolsó rubrika is bejelölésre került, fegyvered tönkrement vagy eltört, meg kell javítanod vagy el kell dobnod. Gyakran, amikor a karakterek fegyvert vásárolnak, azok nincsenek tökéletes állapotban, és már rendelkeznek néhány besatírozott rubrikával. Ha ez 8, vagy több jelölést jelent, használójának -10% levonás jár támadó dobásaira az adott fegyver használatára esetén, mivel állapota korlátozza hatékonyságát. A JM meghatározhat más szituációkat, amelyek a fegyver sérülésével járnak, mint például ha a karakter véletlenül belepottyantja hátizsákját valami savas lötyibe.

Fegyverek javítása

Ha egy puska tönkremegy vagy egy baltanyél eltörik, az bizony problémát jelent. Ha ugyanez harc közben történik és nincs utánpótlás, az még nagyobb problémát jelent. Nincs mit tenni, mint megvárni a harc végét és nekifogni a cucc javításának. A Javítás képzettség használata löfegyveren 1 órát vesz igénybe. Ha a próbadozás sikertelen, a karakter újabb próbát tehet a fegyverhez tartozó harci képzettségre - Közelharc fegyverek a baltánál és Kézifegyverek a puskánál - de ez csak egy rubrikányit javít rajta (a fegyver nem lett megjavítva, de azért használhatóbb lesz, mint előbb). A sikeres Javítás próba két rubrika javulást eredményez. A javítást nem célszerű a fegyver tönkrementéséig halogatni. Némi karbantartás sosem árt!

Jármű kondíció

A járművek ugyanúgy kopnak és használódnak mint a fegyverek, de nincsenek a sérülés mértékét jelző állapotjelző rubrikák. Ehelyett a járművek öt külön területre lettek bontva a külön sérülési terület szerint. Ezek a sérülési pontok megjavíthatók, de ez sok időt és kizsákkodást vesz igénybe (lásd Járművek javítása, lentebb). Ha a jármű egy része elveszíti Sebpontjainak kétharmadát, az adott rész tönkremegy. Például ha egy teherautó elveszíti a motor Sebpontjainak 2/3-át, a motor nem működik tovább, a jármű lefullad és leáll. A járművek részeiről és az azokat érintő hatásokról, melyek során azok megsérülhetnek vagy tönkremerhetnek, lásd: Járműharc, lentebb.

Járművek javítása

A jármű javítása sajnos időigényes feladat. Amikor a karakter megkísérel megjavítani egy járművet, meg kell határoznia, hogy annak melyik részére összpontosít. A javítás 8 órát vesz igénybe; 3 óra eltelte után dobandó egy Javítás-próba. Ha ez sikeres, 3d10 Sebponnyit sikerült javítani az adott egységen. További információkért az egyes részokről lásd Jármű kondíció, fentebb, és Járműharc, lentebb.

Páncélat viselése

Egy másik külön rész van a karakterlapon kijelölve a páncél számára. Emlékeztetőül: a Sebzésküszöb (SK) és a Sebtűrés (ST) két külön összetevője a sebzésnek, ahogy az alap PSZ (s karakter Űgyessége plusz/minusz bónuszok vagy levonások) és a PSZ (a viselt páncélat) is külön dolog. A karakterek általában a legalapvetőbb fajta páncéllal idulnak. Megjegyzendő, hogy bizonyos páncéltípusok levonásokat jelentenek számos Képzettség használatára, mint amilyen a Lopakodás is. Ezek a levonások fel vannak tüntetve a páncélatok leírásában. A nagyobb páncélatokhoz gyakran tartozik sisak is, amely önállóan is hordható (és a páncéltól külön is levehető). A sisakok többnyire kevés bónuszt ad a Páncélszintre, viszont 15%-kal csökkentik annak esélyét, hogy egy fejre célzott lövés Kritikus siker legyen.

Páncélkondíció

A fegyverekhez és járművekhez hasonlóan idővel a páncélok is elveszítik hatékonyságukat, amennyiben nem javítják őket. Minden ötödik sikeres találat sérülést okoz a páncélaton, amely veszt kondíciójából (besatírozásra kerül egy rubrika). A páncél vesztíteni kezd védő képességéből is és látható sérülések keletkeznek rajta, vagyis vékonyodik és egyre több lyuk nyílik rajta. Ezek levonást jelentenek a Sebzésküszöbből és a Sebtűrésből (SK és ST), de egy használható Erő-páncél ettől még elegendő PSZ-t biztosít viselőjének. A módosított SK és ST értékek százalékos meghatározásához lásd az alábbi táblázatot:

# Rubrikák	Páncélkondíció-módosítók táblázata
0	Általi Módosító nincs
1	nincs
2	nincs
3	Nincs
4	5%
5	10%
6	20%
7	30%
8	40%
9	50%
10	60%

A módosító meghatározását követően illeszd be az eredeti értékeket és a módosítót a következő képletbe:

$ST - (ST \times Mod) = \text{Módosított } ST$
$SK - (SK \times Mod) = \text{Módosított } SK$

Páncélat javítása

A páncélatok javítása hasonló eljárással történik, mint ahogy a fegyverek és a járművek esetében történik. A feladat 4 órát vesz igénybe, és egy sikeres Javítás-dobás szükséges ahhoz, hogy két rubrika "kiürüljön".

Harc életre-halálra

Tetszik vagy sem, a Fallout világában néha csődöt mond a sumákolás vagy a párbeszéd. Ilyenkor harc dönti el a konfliktust - vagyis az, hogy kinek keményebb az ökle, nagyobb a puskája vagy ki használja azt jobban. A harc 10 másodperces körökre oszlik, melyekben minden résztvevő cselekszik (már akinek szándékában áll). Ez azt jelenti, mindegyiküknek módjában áll rátámadni a másikra, amíg az ártalmatlanná nem válik, meg nem hal vagy el nem menekül.

A harc elkezdődik

A harc hivatalosan akkor kezdődik, amikor egy szörny vagy karakter úgy dönt, hogy ami sok az sok, elég, ő bizony rátámad a másik valakire vagy valamire (a támadás irányulhat mozdulatlan objektumokra is, mint amilyen például egy ajtó; ebben az esetben, mivel az ajtó nem támad vissza, a szokásos harci procedúra nem szükséges; hacsak nem úgy próbál a karakter betörni egy ajtót, hogy éppen csata dúl körülötte). A harcot kezdeményező karakter az összes Ap-ját felhasználhatja a Kezdeményezés-dobás és a sorrend meghatározása előtt.

Harc - 1. lépés: Cselekvési sorrend meghatározása

Mivel a Kezdeményezés képesség értéke nem változik, ezt a lépést elég csak egyszer végrehajtani egy harc során – a kezdésnél. Aki (vagy ami) a legnagyobb Kezdeményezéssel rendelkezik, az cselekszik először, a második legnagyobb értékkel rendelkező másodsor, és így tovább, amíg a kör véget ér. Egyenlő kezdeményezés esetén egy-egy 1d10-es dobás dönti el, hogy ki lép először. Ez a dobás csak a harc kezdetekor szükséges, nem minden körben! Ha már meghatároztuk a cselekvési sorrendet, a karakter számos lehetőség közül választhat, hogy mit is csináljon az adott körben.

Harc - 2. lépés: Cselekvés

Harc során bármilyen cselekedet Akciópontba kerül. A magasabb Űgyesség képességgel rendelkező karakter több Akcióponttal rendelkezik (lásd: Karakteralkotás – Másodlagos képességek). A karakter számára a kör végét jelenti, ha összes Akciópontját felhasználta, vagy ha a továbbiakban csak védekezni óhajt, és erre költi maradék Ap-ot (de nem muszály mindet, lásd: Védekezés, lentebb). A cselekvési lehetőségek a következők:

Mozgás

Ez jelentheti a célpontozóval való közelebbmenetelt, fa vagy egyéb fedezék mögé húzódást, vagy a bravúros elfutást. 1 hex-nyi mozgás 1 Ap-ba kerül. A hex 1 méterszer 1 méternyi területet jelent (ez később lesz lényeges a céltávolság meghatározásánál). A karakter nem tartózkodhat más karakterrel, szörnyel vagy mozdíthatatlan objektummal közös hex-ben. Minden közepes méretűnél nagyobb objektumnak saját hex-re van szüksége. A holttestek (méretüktől függetlenül) nem igényelnek önnál területet; holtak, tehát nemigen zavarja őket, ha átgyalogolsz rajtuk. A terep tulajdonságai befolyásolhatják a mozgást. Ennek mértéke táblázatban van feltüntetve. A módosító egy számot jelent, amivel be kell szorozni a normális mozgás Ap költségét; a 2x-es módosító annyit jelent, hogy a karakternek a normális Ap költség kétszeresét kell fordítania a táv megtételére. Annak a karakternek, aki éppen hasal, vagy lábait roncslódtottak, mindenképpen több időre van szüksége egy adott távolság megtételéhez, bármilyen legyenek is a terepviszonyok. Az úszással kapcsolatos információkért lásd lentebb, az Úszás című alatt, az Élet a pusztulatban című fejezetben.

A terepviszonyok hatása az mozgási rátára	
Tereptípus	Módosító
Nyílt, sík terep	1X
Egyenetlen, nedves terep	2X
Göröngyös, Sáros terep; Víz (Úszás)	3X

Tárgy használata

Karaktered kézben tartott tárgyait használhatja harc közben is, amennyiben a tárgy bevezethető 10 másodpercen belül (a JM hatásköre). Gyógyszerek, Geiger számlálók, és a jó ég tudja milyen tárgyakat lehetne még felsorolni ide, amelyek harcban használhatók. Egy tárgy használatba vételéhez előbb kézbe kell venni; lásd: Harc előtt, fentebb. Egy tárgy használata 3 Ap.

Tárgy elővétele

Ha fegyveredből kifogyott a lőszer és elő kell kapnod egy másikat, vagy ha egy Stimpakk-ot akarsz előhúzni a zsebedből, nos, ezt hívjuk egy tárgy elővételének. Ez 4 Ap-ba kerül tárgyanként. Másszóval ha vadászpuskát inkább átcsereled kedvenc

géppisztolyokra és egy adag gyógyszert is előszedni, ez összesen 8 Ap-ba fog kerülni. Tárgyakat olyan "helyekről" tudsz előszedni, amik "rajtad" vannak (zsebeidből, hátitáskából, egyéb viselt hordozóeszközökből).

Tárgy felvétele

Tárgyakat találhatsz a földön, ládákban, vagy akár ellenfeleid holttesteinél. A tárgyak elővételéhez hasonlóan ez is 4 Ap-t emészt fel tárgyanként, továbbá karakterednek ugyanabban a hex-ben kell tartózkodnia, melyben a felveendő tárgy (vagy legalábbis azzal határos hexben, amennyiben a tárgy egy valamilyen tároló objektumban van elhelyezve). Ha egy Bozart szeretnél felmarkolni és hozzá a löszereket is, akkor ez 8 Ap-ba fog kerülni.

Újratöltés

A löfegyverek zabálják a löszert. Ha fegyvered üres vagy legalábbis részben üres, esetleg besült, akkor 2 Ap felhasználásával újratöltheted. Amennyiben van elégséges löszered, teljesen teli töltheted a tárat. Ha nincs, akkor annyi löszert tölthetsz bele, amennyivel rendelkezel. Mindenesetre nem tűnik elvetélt ötletnek, hogy teli tárral indulj harcba; ne kelljen köröket bajlódni a töltőgéttel, miközben a rosszfűk lövöldöznek rád. Ne felejtsetd: egy fegyver csak olyan tölténnyel tölthető újra, ami hozzá való, és ezek két fajtája - PT és Ret - nem kombinálható egy tárban. Valamint az aknavetők, rakétavetők, géppuskák, köztük a járműre szerelhető fegyverek újratöltése egy teljes kört vesz igénybe, a karakter összes Akciópontját felhasználva.

Szakértelem használata

Néha szükségessé válhat, hogy a harc során használj valamely szakértelmedet. Ugyanakkor a harctér nem mindig a legalkalmasabb terep záruk nyitogatásához vagy sérült számítógépek javítgatásához. Ezek azok a pillanatok, amikor jól jön némi bevethető zsenialitás – különösen, ha örült kiborg kommandósok támadnak közben. Néhány képzettség – mint pl. az Orvoslás – használata túl hosszú időt vesz igénybe harc közben. A JM feladata eldönteni, hogy a karakter által szándékozott tevékenység végezhető-e harc közben (például egy széf feltörése kissé túlságosan is időigényes). És szintén a JM számolja ki, hogy hány Ap-t vagy (esetleg) hány kört vesz igénybe a cselekedet. Az éppen valamely képzettségét használó karakter nem kapja meg sem Ügyességéből-, sem a fel nem használt Ap-kból adódó Páncélszint bónuszát; vagyis erre az időre Páncélszintje csupán viselt páncézatától függ.



Elesett bajtárs felsegítése

A karakter harc közben használhatja Elsősegély vagy Orvoslás képzettségét sebesült bajtársa (vagy akár ellensége) megsegítésére, de csak akkor, ha a célpont karakter eszméletlen (lásd: Harc - Sebesülés és Halál, lentebb). Ehhez szükséges, hogy a karakter a célszeméllyel szomszédos hex-ben tartozkodjon, valamint 10 Ap-t emészt fel. Ha a tevékenység nem fejeződik be az adott körben, akkor átcúszik a következő körre, de abban a körben a karakter elveszíti Páncélszint járulékait, csak a viselt páncélat értéke marad. A tevékenykedés végeztével a gyógyító dob az Elsősegély vagy az Orvoslás képzettségére attól függően, hogy melyiket használta. Ha a dobás sikeres, akkor sikerült a célszemélyt 1 Sp-re gyógyítani, ami elég ahhoz, hogy az visszanyerje eszméletét. A célpont karakter nem kaphat Ap-t arra a körre, amiben gyógyították őt. Az Elsősegély és az Orvoslás képzettség használata belászámit az egy nap végezhető gyógyítások számára (az Elsősegély 3 alkalommal, az Orvoslás 2 alkalommal használható 24 órán belül). Ha az elesett bajtárs Robot, a játékos Szerelés vagy Tudományok képzettségét használhatja hasonló feltételek mellett.

Talpraállítás

Ha az előző körben földre kerültél - vagy akár valamilyen oknál fogva még a harc megkezdésekor - 4 Ap-dba fog kerülni, hogy talpra szökkenj. A földön heverő karakterek elveszítik az

Ügyességéből és a fel nem használt Ap-kból adódó Páncélszint bónuszait, vagyis a páncél nélküli PSZ-ük 0-ra csökken. Megjegyzés: A talpraállítás nem ugyanaz, mint a pozícióváltás (lásd: Pozícióváltás, lentebb)!

Akna telepítése

Isten háta mögötti kalandozásaik során a partik egy vagy akár több tagja elhelyezhet néhányat szerte az ellenfél háta mögött, amíg a többiek harcba bocsátkoznak vele. Az aknatelepítők szépen felállítják csapdáikat, majd felszívódnak, mielőtt társaik ráterelik az ellenséget az aknamezőre. Harc során a telepítés 6 AP-t és egy sikeres dobást igényel Csapdakezelésre. Az aknatelepítéssel kapcsolatos további információkhoz lásd Aknák, az Élet a Pusztulatban fejezetben, lentebb.

Támasztékvilla és aknavetők felállítása

Bizonyos fegyverek számára előnyvel jár, ha támasztékre szerelve használják, bizonyos fegyverek pedig kizárólag támasztékvillával használhatók (néhánynál ez be is van építve). Ahhoz, hogy ezek használhatóak legyenek a harc során, a karakternek időt kell szánnia ezek összeeszkábálására. Amikor egy fegyvert támasztékvillához rögzítesz, dobj Nehézfegyverek képzettségedre. Ha a dobás sikeres, a karakternek sikerült a villára illeszteni fegyverét, és a következő körben már használhatja is. Ha a dobás sikertelen, akkor nem sikerült neki, és addig kell folytatnia a próbálkozást, amíg nem sikerül vagy amíg fel nem adja. A sikertelen dobás az ÖSSZES maradék Ap elvesztését jelenti az adott körben. Az aknavetőkkel hasonlóképpen kell eljárni, merthogy sokkal nagyobbak a normál páncélokéknél.

Pozícióváltás – Guggolás és hasalás

A guggolás és a lehasalás egyszerű módja annak, hogy növelj célzási pontosságodat a harc során. Valamint könnyebben elbújhatsz az erre alkalmas fedezék mögött, merthogy ezáltal kisebb testfelületet kínálsz fel az ellenfeleidnek. Ugyanakkor csücsülő kacsaként megkönnyíted másnak, hogy megüssön téged. A pozícióváltás 2 Ap-ba kerül, fekvőhelyzetből állóhelyzetbe viszont 4 Ap-ba - ahogy a hanyattesézből talpraállásnál is (lásd lentebb). Összefoglalva: állóhelyzetből guggolásba, állóhelyzetből fekvőhelyzetbe, guggolásból fekvőhelyzetbe, guggolásból állóhelyzetbe vagy fekvőhelyzetből guggolásba egyaránt két Ap-ba kerül pozícióváltani, és ezek egyike sem a Talpraállítás (*Talpraállítás = fekvőhelyzetből állóhelyzetbe, 4 Ap – a ford.*). Amikor guggol, a karakter +10%-ot kap a támadáshoz Kézifegyverek, Nehézfegyverek és Energiafegyverek képzettségeire, 1 hexnyi mozgás 2 AP-ba kerül számára, Ügyességéből fakadó Páncélszintje (Alap PSZ) pedig 3-ra csökken (a 3-nál kisebb Ügyességgel rendelkező karaktereket nem érinti). A hasaló karakter +25%-ot kap Kézifegyverek, Nehézfegyverek és Energiafegyverek képzettségeire a támadáshoz, 4 AP-ba kerül számára 1 hexnyit mászni, és Ügyességéből adódó Páncélszintje 1-re csökken. Hasaló karakterek képtelenek ökölharcra vagy közelharcra támadást végrehajtani. Ne felejtsetd, hogy az állványra szerelt fegyverek esetében a guggolás és a lehasalás nincs hatással a találati esélyre. Ilyenek a Howitzerek, a nagy tűzérési ütegek és a járművekre szerelt fegyverek, mint a tankok ágyúja vagy a dzsipek géppuskái. A JM találhat okot rá, hogy bónuszt adjon a guggolásból vagy lehasalásból adódóan az egyes fegyverekre.

Védekezés

Néha az óvatosság hasznosabb a hősiességnél. Ha a karakter még nem költötte el összes (vagy egyet sem költött el) AP-ját és nem akar semmit cselekedni, akkor védekezhet oly módon, hogy maradék AP-it hozzáadhatja PSZ-éhez.

Támadás

A legjobb védekezés a támadás; lerohanni a többiekre, mielőtt ők teszik meg velünk. A támadás különbözik mennyiségben emészt fel AP-t a támadás típusától, módjától függően. A fegyvertelen és a közelharcra támadásokat a célpont közvetlen közeléből (szomszédos hex-ből) kell végrehajtani (néhány fegyver esetében ez 2-hexes

távolságból is történhet). A távolsági támadások, mint a hajítófegyverek és löfegyverek esetében ez távolabbról is kivetelezhető, amennyiben a célpont a lőtávon belül tartózkodik, és nincs- vagy csak részben van takarásban. Nem támadhat fal, vagy egyéb teljes takarást biztosító fedezék mögött tartózkodó célpontra. Végülis a JM és a józanész segítségével meghatározható, hogy mi minősül "teljes takarásnak". A támadás csak akkor vihető véghez, ha a karakter rendelkezik hozzá elegendő AP-vel. Ezek az AP-k fokozatosan csökkennek. A támadás lehet közel(harc)i vagy távolsági, ezeknek három fajtája van: Normál (Kapás), Célzott és Sorozat. Néhány fegyver, mint amilyen a rohampuska, a géppisztoly és ezekhez hasonlók mindháromat tudják. Ugyanakkor bizonyos fegyverekkel, mint a rakétavetőkkal és lángszórókkal nem lehet célzott lövést leadni (túláságosan terjedelmesek és képtelenség célolni velük). Megint más fegyverek, mint a géppuskák viszont kizárólag sorozatlövésre képesek. A támadási lehetőségek a fegyverleírásoknál fel vannak tüntetve.

Rövid sorozat

A sorozatlövés a Fallout játékban lehet egy a katonai- és rendőr alakulatoknál rendszeresített, 3 lövéses rövid sorozat, vagy lehet hosszú sorozat (az elsütőbillentyűt folyamatosan nyomva tartva ólomzapot zúdítani a lőtávon belül tartózkodókra). A sorozatlövés feltétele, hogy a fegyver képes legyen több lövést leadni automata módban. Minden fegyvernél meg van határozva, hogy a hosszú sorozat hány lövedéket emészt fel. A minimális lövésszám rövid sorozatnál: 3 (rövid ravaszhúzással), a maximális szám változó, fel van tüntetve a fegyverek leírásainál. Ez a szám azt a lövésszámot jelenti, amennyit az adott fegyver képes leadni egy kör alatt - mindez a tüzerőtől függ. Bizonyos fegyverek, mint ahogy a géppuskák, jóval több löszert darálnak el, mint az öregebb rohampuskák, vagyis nagyobb a tűzerejük. Egyébiránt a sok Akcióponttal rendelkező karakterek még egy kicsit tekerhetnek az ügyön (másszóval ezt "mégegy sorozat megeresztésének" is hívhatjuk). A sorozatlövésnél tett támadó dobással kapcsolatos információkhoz lásd: Sorozatlövés és Szórásterület a Támadóérték meghatározása- és a Támadódobás-nál, lentebb.

Támadás – 1. lépés: Támadóérték meghatározása és a támadódobás

A Támadóérték különböző faktorokból tevődik össze. A dobás-formula némi számolgatás eredményeképp jön létre. Mindenekelőtt a célpontnak látszania kell és lőtávon belül kell lennie. A támadónak látnia kell a célpontot, de legalábbis tudnia kell, hogy pontosan hol tartózkodik. Valamint minden fegyver rendelkezik saját lőtávval, a karakter céltávolsága pedig Észlelésén múlik. Ha a célszemély a karakter céltávolságán kívül tartózkodik, a támadáshoz levonások adódnak. A hajítófegyverek, mint a hajítótörök, lándzsák és gránátok esetén a céltávolság az Észlelésen túl az Erőn is alapszik, így mindkét Képességből származhatnak levonások.

Alapesély

Az támadás alap esélye a támadó adott fegyverhez tartozó harci képzettsége: A Fegyvertelen harc a kéz és láb-hoz, valamint az ide tartozó fegyverekhez, mint például a boxer, a Közelharc fegyverek a késekhez és harci kalapácsokhoz hasonló dolgokhoz, a Kézifegyverek a pisztolyokhoz, puskákhoz, géppisztolyokhoz, a Nehézfegyverek a rakétavetőkhöz, a lángszórókhöz és effélékhez, az Energiafegyverek pedig a lézerekhez és más mókás játékokhoz. Ne felejtse el 10%-ot levonni az alapesélyből, ha fegyvered már 8 besatírozott kondíció rubrikával rendelkezik!

Távolságból adódó módosítók

Az első támadási esély-módosító a Távolság. Az alábbi táblázat mutatva az effektív céltávolságot az Észlelésnek megfelelően (hajítófegyvereknél természetesen helyettesítendő az Erővel):

Távolsági táblázat	
Észl	Távolság Hex-ben (méter)
1	1
2	3

3	5
4	7
5	9
6	11
7	13
8	15
9	17
10	19
És így tovább...	

A távolság tehát az Észlelésen alapszik és hozzáadódik a fegyver lőtávjához. Minden az ily módon kiszámolt távolságon túli hex 3% levonást jelent a Támadódobásnál. Amennyiben kétszövű puskával egyszerre adsz le két lövést, a lőtáv 3 hexre esik vissza. További információért lásd: Párolóvető fegyverek, lentebb.

Fényviszonyokból adódó módosítók

A második módosító a megvilágítás mértéke. Az alábbi táblázat különféle fényviszonyokat sorol fel, hatásaikkal egyetemben:

Fényviszonyok táblázat
0%: Napfényes, felhőtlen nappal; jól megvilágított épület (irodaépület vagy szupermarket)
-5%: Ritka köd
-10%: Erősebb köd
-15%: Sűrű köd
-20%: Gyengén kivilágított épület (kivilágított pince, füstös bár)
-30%: Szemerkelő eső vagy ritka füst
-40%: Erősebb Eső vagy füst
-50%: Rosszul világított beltér (barlangbejáratnál, diszkóban)
-60%: Zuhogó eső vagy sűrű köd
-80%: Felhőszakadás/Homokvihar; Fáklyával egy barlangban
-150%: Vihar/Hurrikán/Tornádó
-200%: Totális sötétség (Világítás nélkül egy barlangban)
Éjszaka további levonások adódnak:
-10%: Teliholdnál
-20%: Félholdnál
-40%: Újholdnál

Páncélszint módosító

A harmadik módosító a célpont Páncélszint-je. Mivel a PSZ is százalékos, ennek megfelelő levonást ad.

Fedezékből adódó módosítók

A negyedik módosító a fedezék. Értéke alapvetően attól függ, hogy az illető személy/szörny testének hány százaléka van takarásban. Megjegyzendő, hogy a fedezék nem kerül játékba ököl- vagy közelharcban, mivel a harcoló felek testközelségben vannak és így nem lehet közöttük semmilyen akadály.

Fegyver-állapotból adódó módosító

Az ötödik módosító lehet akár bónusz, akár levonás, amennyiben a karakter kifejezetten jó minőségű fegyvert, vagy módosított fegyvert használ. Ha a karakter lándzsája extraéles, vagy lézerfegyvere szkóppal, esetleg célzófényvel van felszerelve, nos ezek bónuszokkal járnak. Ha viszont a karakter Ereje a használatához szükséges minimum alatt van, levonást jelent.

Célzott lövés

A hatodik módosító csak a célzott lövésekre vonatkozik. A lövéseket hat különböző testtájra lehet célzni: a fejre és környékére, a szemre és környékére, a torzóra (a testre), a lágyékra és környékére, a karokra és a lábakra. Egy robot nem biztos, hogy rendelkezik lábakkal, lehet, hogy lánctalpakon közlekedik, a skorpiónak meg nincs látható lágyéka, a farka viszont célbavehető. A célzott lövések nagyobb eséllyel okoznak kritikus sebést az adott testtájon, és nagyobb eséllyel okoznak vakságot, végtagtörést és extra sebesüléseket. Lásd a Támadás 3. részt: Kritikus sebzés, lentebb.

Levonások célzott támadásnál (ököl- és közelharc)

0%: Torzó
 -10%: Lábak
 -15%: Karok, Lágyék
 -20%: Fej
 -30%: Szemek

Levonások célzott támadásnál (távolsági harc)

0% Torzó
 -20% Lábak
 -30% Karok, Lágyék
 -40% Fej
 -60% Szemek

A formula

Ha már meghatározta a módosítókat, a támadó dobáshoz kövesd az alábbi formulát:

Alap esély mínusz Távolság mínusz Fény mínusz Páncél mínusz Takarás mínusz Célzott lövés (ha az) plusz vagy mínusz extra bónuszok és levonások.

Lövés kihagyása és a dobás

Abban az esetben, amikor a találat esélye 0% alá csökken, a támadó dönthet úgy, hogy inkább nem lő. Ugyanis ha a lövés végrehajtása meghaladja a karakter képességeit, akkor nincs más ésszerű lehetőség. Ha a játékos úgy dönt, hogy passzolja a lövés lehetőségét, a karakter ugyan nem kapja vissza a támadásra szánt Ap-it, de legalább nem lődözte el a löszert vaktában. Ha a támadó viszont úgy dönt, hogy nem passzolja a lövést, akkor eljött a kockadobás ideje.

Megjegyzés a dobással kapcsolatban: Sorozatlövés és szóródási mező

Sorozatlövés esetén minden egyes kilőtt töltényre dobni kell. Azok a lövedékek, amelyek nem találták el célpontot, esetleg eltalálhatnak másokat, akik a szóródási területen belül tartózkodnak. A szóródási mező a tűzvonalba eső hexek, és annak két oldalán lévő szomszédos hexek.

Például, ha Harry a "H" és egy gépágyúval lövöldöz, a szóródási mező a következőképpen néz ki:

```

      x x x x x x x x x
    H x x x x x x x x x
      x x x x x x x x x
  
```

Megjegyzés a szóródási mezőben tartózkodó személyre történő célzás esetén: a karakter sorozat üzemmódban KIZÁRÓLAG a hozzá legközelebb álló objektumra célozhat a szóródási mezőtől függetlenül. Ez azt jelenti, hogy Harry nem próbálhat löni egy 6 hexnyire álló banditára, amíg Horath doki a szóródási mezőben tartózkodik, Harryól 3 hexnyire. Ha Harry nem tudja megállni, hogy tüzet nyisson, akkor Horath elen kell támadást dobni, nem a bandita ellen, ő a csak célt tévesztett lövedékekből kaphat (feltéve, hogy MÁS nem esik útba Harrynek).

Folyamatos sortűz

Ez egy opcionális sorozatlövési szabály ahelyett, hogy minden egyes lövedékre próbát dobnánk. Így a sorozatlövés próbadozása kissé etér a szokványostól: a játékos a közelebbi tizes értékre kerekíti a célszámot (a 73% így 70 lesz, a 45% pedig 50), és annyi 10 oldalú dobókockával dob, ahány lövésből áll a sorozat (az egyes dobások szorzandók tízzel, tehát pl. a 6-os dobás 60-at jelent – a ford.). Ha a játékos 5, vagy ennél kevesebb lövésből álló sorozatot ad le, jobban tudja kontroll alatt tartani a fegyverét, ezért a célszám kerekítésénél kerekítsünk lefelé, a kisebb tizes értékre, ha ennél hosszabb sorozatot, akkor felfelé, a nagyobbik tizesre. Ez alól kivételt képeznek azok a fegyverek, amelyek csak sorozatlövésre alkalmasak, mint a gépágyúk és a bozarok. Ezek a fegyverek ugyanis kifejezetten arra a célra lettek tervezve, hogy minél több golyót köpjenek ki egy körön belül, tehát a játékos nyugodtan kerekíthet lefelé, mert a fegyver magától kompenzál automata

tűzmódban (mivelhogy külön erre fejlesztették ki). A játék megkönnyítése érdekében hasznos lehet, ha hever még néhány tartalék 10 oldalú dobókocka a közelben. Ráadásul, ha ezekkel egyszerre dobunk, az a sorozatlövéshez némiképp hasonló hangot fog adni. Lásd még: Példák a célszám megállapítására és dobás, lentebb. Minden „0” dobás automatikusan balsikert jelent arra az egy lövésre, és a játékosnak újabb támadó dobást kell tennie a szóródási mezőben tartózkodó legközelebbi célpontra. Minden egyes eltévesztett lövedék újabb és újabb próbadozást jelent sorban a többi ott tartózkodó szörnyre, játékos- vagy nem játékos karakterre, egészen addig, amíg már nincs kit eltalálni, vagy véget nem ér a sorozat.

Pároslövetű fegyverek

Bizonyos puskatípusok pároslövetűek, azaz dupla csővel rendelkeznek, bennük egy-egy lövedékkel, melyeket a két elsütőbillentyű segítségével külön-külön vagy akár egyidőben is elsűthetünk. Amennyiben mindkét csövet párosan sűtjük el, mindössze egyetlen támadódobás szükségeltetik, ugyanis a lövések ugyanoda csapódnak be. Ettől függetlenül két sebzés-dobás esedékes. Lásd: Támadás 2. rész - Sebzés, lentebb. Mindkét cső egyszerre történő elsütése a visszarúgás megnövekedésével jár együtt, amittől a fegyver tűzereje is csökken. A pároslövés 3 hexnyivel csökkenti a puská lőtávolságát. Lásd Távolságból adódó módosítók, lentebb.

Példa: a célszám megállapítása és a dobás

Harry és Maverick egy barlangot fedez fel, ami feltehetően rejt némi háború előtről származó technológiát. Szerencsétlenségükre egy négyfős mutálódott patkány csapat is éledgel a barlang egyik üregében.

Mutáns patkány: ÉP: 10/10, Kezd: 8, Ap: 8, Seb: 1d4+1 (Karom – Vágás 4 Ap), Psz: 0, SK: 0, ST: 10%, Ökölharc / Közelharc: 75%, KE: 2%

A patkányok nem szeretik a betolakodókat és sietve megtámadják őket, amint megérik a két karakter szagát. Az

egyik patkány, mivel gyakorlott harcos (és mert ő érezte meg először a jövevényeket) a társainál előbb mozdul. Így a többieknél közelebb kerül Harryhez és Maverickhez, akik egymás mellett állnak a barlang szájánál. Ekkor mindenki meghatározza kezdeményezését. Maverick könnyű helyzetben van 12-es kezdeményezésével, őt követi Harry 10-zel. A patkányok 8-nál jönnek, persze külön-külön cselekszenek majd. Maverick és Harry egyaránt úgy dönt, hogy megvetik lábát, és bevárja a patkányokat. A védekezés idejére a fel nem használt Ap-k által Páncélszintjük megnövekszik, Harry esetében 8-cal, Maverickében 5-tel. A patkányok nem haboznak, kettő nyugat felől támadja Harry-t, a másik kettő kelet felől Mavericket. Valahogy így:

```

      P                               P
      H                               M
      P                               P
  
```

A kör véget ér, és még egyik oldalon sincs halott vagy eszméletlen, valamint senki sem szaladt el. Tehát új kör következik. Harry és Maverick kezdi. Mindketten úgy döntenek, hogy eljött a fegyverek ideje. Mivel a barlang szájának közelében harcolnak, így lesz némi gond a fényviszonyokkal. Harry egy Gépágyúval van felszerelve (Seb: 1d4+6 / lövés, Táv: 35, Lőszer: 20/120, Súly: 31 font, Erő 7, E: -, C: -, S: 6). Továbbá véletlenül egy kézigránát is van a keze ügyében (Seb: 1d10+22, Táv: 15, Erő 3).

Maverick egy .44-es kaliberű Desert Eagle-t tart a kezében (Seb: 1d6+9, Táv: 25, Lőszer: 2/8, Súly: 5 font, Erő 4, E: 5, C: 6, S: -). És még egy feszítővasat is előszed arra az esetre, ha a dolgok kezdenének eldurvulni (Seb: 1d12+3, Táv: 1, Suhintás: 4, Csapás: 5). Harry célbaveszi az egyik patkányt gépágyújával, alap Nehézfegyveres képzettsége 36%. A JM úgy dönt, hogy a fényviszonyok –10% levonást adnak Harrynek a találati esélyéhez. A patkány nem visel páncélt és nem is túlzottan ügyes, ezért nem jár

számára Páncélszint kedvezmény. És nem is takarja őt semmilyen fedezék (vagyis közvetlenül szemben, 8 lépésnyire áll egy bazinagy gépágyút tartó mutánstól!). Harry nem kap több bónuszt, sem levonást, a célzott lövés pedig lehetetlen egy golyózáport köpködő rémálommal, mint amilyen egy gépágyú. Találati esélye tehát 26%. Nem valami sok, de ha minden 4 lövésből csak 1 találja is el a patkányt, simán darálthúst csinál belőle. Mivel Harry találati esélye 26%, ezért felfelé kell kerekítenie 30-ra, tehát 3 darab 10 oldalú dobókockára lesz szüksége a dobáshoz. Maverick is megkísérli lepuffantani az egyik patkányt a Desert Eagle-lel. Ugyanaz a 10% levonás jár neki is a fényviszonyok miatt, de Kézifegyverek képzettsége mindössze 25%. A patkány továbbra sem kap semmiféle Páncélszint bónuszt, és nincs is fedezékben. Maverick pedig nem kísérletezik célzással, találati esélye 15% lesz. És mindkét karakter meghúzza a ravaszt...

A dobást követően

Miatán a találat esélye meghatározásra került, a játékosnak dobni kell arra a számra. Dobni a kockákkal annyit tesz, mint meghúzni a ravaszt. Ez az a pont, ahol még következmények nélkül megállhat a karakter, mielőtt még rávetné magát gyanútlan áldozatára. Ha a kocka már el van vetve, nos, akkor már nincs visszaút. Ha egy karakter végrehajt egy fegyveres támadást, és az sikertelen lesz, a fegyver veszít kondíciójából egy rubrikát. Ha az utolsó rubrika került sorra, akkor a fegyver beragadt, csődöt mondott, vagy darabjaira hullott szét. További információkhoz lásd Fegyverkondíció, Fentebb). Egy támadást olyannyira lehetséges elszúrni, hogy a támadóval is történhet valami kellemetlen. Ezt hívjuk Kritikus Balsikernek és többnyire komikus, ám nem feltétlenül kacagató következményekkel jár. Ennek esélye 3%, vagyis ha egy dobás eredménye 98-100%, akkor az kritikus balsiker, és a JM-nek dobni kell az alábbi táblázatból (1d10-zel).

Kritikus balsiker táblázat

- 1: Lőszerproblémák – A tár mesérült, vagy a lőszer hibás. A fegyver nem sül el, a maradék tárat pedig el lehet dobni.
- 2: Elakad a lőszer – Nem ártott volna rendesen tisztítanod a fegyvert! 1 kört vesz igénybe az elakadt lőszer eltávolítása a csőből, amit aztán el is hajthatsz.
- 3: Az Ap-k elvesztése - Jaj! A támadó elveszíti összes maradék Ap-ját az adott körre.
- 4: Elejted a fegyvert – Valahogy megcsúszik, kiröppen kezedből, és a földön landol.
- 5: Felrobban a fegyver – Ez a csúnyaság csak robbanóanyagokkal és energiafegyverekkel eshet meg. A 2 hexnyi távolságon belül tartózkodók 3d10+7 sebést szenvednek el. Aúúú!
- 6: Valaki mást találsz el – Nem azt találsz el, akire céloztál, hanem a hozzá legközelebb eső célpontot. Remélhetőleg nem egy haverodat.
- 7: Megsebezted magad – Megvágod a késeddal-, vagy lábönlövőd magad. Ezáltal fegyvered normál sebzésének a felét szenveded el.
- 8: Megcsúszol és elesel – Az összes maradék Ap-d elveszik, és fel kell állnod (lásd Talpraállás, lentebb). Amíg a földön fekszel, az összes Ügyességből adódó Páncélszintet elveszíted.
- 9: Fegyvered tönkremegy – Fegyvered mindaddig használhatatlanná válik, amíg meg nem javítják. Ha erre nincs mód, itt az idő szerezni egy újat. Upppsz.
- 10: Üllő – Egy minatúr üllő zuhan le az égből, és fejen koppint téged 1d10 pontnyi sebzéssel. Nincs esélyed kitérni előle, és semmilyen Sebesülésküszöb vagy Sebtűrés nem állhatja útját egy ilyen különleges mágikus támadásnak.

A fentiek csak példák, a JM kitalálhat más következményeket Kritikus Balsiker esetére.

Földrekerülés közelharc fegyveres támadás vagy sorozatlövés következtében

Egy csapás közelharc fegyverrel vagy egy gépfegyverből zúdított zárótűz nem csupán fájdalmas, hanem nagy eséllyel ülteti fenékre a célpontot. Közelharc fegyver esetén a földrekerülés esélye egyenlő

a támadó fegyver súlyának 3-szorosával. Sorozatlövés esetén, ha a sorozatban kilőtt lövedékek fele vagy ennél több eltalálja a célpontot, akkor annak próbát kell dobni a Állóképességére, hogy meg tud-e állni a lábán. Amennyiben egy karakter vagy NJK földre kerül, 4-AP-t kell áldoznia arra, hogy talpraálljon (lásd Talpraállás, lentebb). Mindaddig, amíg ezt meg nem teszi, a karakter vagy NJK nem élvezheti az Ügyességéből származó Páncélszintet - PSZ-e csupán attól függ, hogy milyen páncélzatot visel.

Támadás - II. lépés: Sebzés

A harc legjobb része, amikor ellenfeled beszéd némi sebzést. Minden fegyver rendelkezik bizonyos mértékű sebzőképességgel, ami általában a következő formában van feltüntetve: 2d12+8. Ezalól a tűzfegyverek jelentenek kivételt, ahol az különböző fajta töltények okozzák a sebzést, tehát a sebzés mértéke is a lőszerpustól függ, a fegyver maga csak bónuszt ad ehhez. Az energiafegyverek által okozott sebzés nem löszertípus-függő, hanem annak függvénye, hogy a fegyver mimódon koncentrálja az energiát. Ne feledjük, hogy némely puskafajtánál egyidőben is elűthető a két cső, ezeknél két sebzéscsapás szükséges sikeres találat esetén. A sebzés az egyetlen része a Falloutnak, ahol a 10 oldalún kívül más dobókockák is játékba kerülnek. S mindez azért, mert az, hogy eltaláltak téged, még nem jelenti feltétlenül, hogy a maximális mennyiségű sebzést szenveded el. A páncélok két-, a sebesülést mérsékelő számértékkel rendelkeznek: Sebesülésküszöb és Sebtűrés. A Sebesülésküszöb azt jelenti, hogy a viselt páncélzat mennyi sebzést képes elnyelni, a Sebtűrés pedig azt, hogy a páncél nyílásain (vagy a sok bumburnyák, barom szörny között) mennyi eséllyel furakszik át az az alattomos sebző hatás. Az SK egy számérték, az ST egy bizonyos százaléka a teljes csapásnak. Szóval a sebzés kiszámolásakor a következő módszer szerint kell eljárni:



Sebzés formula

$$(\text{Sebzés} - \text{SK}) - ((\text{Alapsebzés} - \text{SK}) \times \text{ST}, \text{lefelé kerekítve})$$

A játékos kidobja az sebzést (sorozatlövésnél töltényenként külön kockával), és a továbbiak ez alapján számolandók a formula alapján.

Példa: A sebzés meghatározása

Harry dobása elég balul sikerült; gépágyúja 30 lövéséből mindössze 3 találta el a patkányt. A sebzés 1d4+6 (7-10 Sp) lövedékenként. Jack sebzést dob. Az eredmény 1, 2, és megegyezzen 2 lesz. Egy lövedék tehát 7 Sp sebzést okoz, a másik kettő pedig egyenként 8-at. Ez összesen 23 pontnyi sebzés, több mint elég ahhoz, hogy hamburgert csináljon a patkányból. Bár a patkánynak van lehetősége, hogy némiképp mérsékelje a sebzést, de nem rendelkezik Sebesülésküszöbvel (ha egyszer nem gyártanak páncélt patkányok számára), ugyanakkor incifinciségének köszönhetően a patkány kap némi természetes Sebtűrést a normál támadási formákra. A patkány Sebtűrése 10%. Harry 23 pontos sebzéséből az SK nem mérsékel semmit, de 2 Sp (10%) levonódik a Sebtűrés miatt. Ez azonban még mindig nem elég ahhoz, hogy megmentse őt – szegéyn pára szétkenődik a padlón.

Sebzés sorozatlövés esetén

A gördülékenyebb játék érdekében a JM egyszerűen megszorozhatja a kidobott sebzést annyival, ahány töltény eltalálta a célpontot. Így csak egy dobásra van szükség.

Különleges fegyverek sebzése

Számos fegyvertípus létezik a Fallout világában, amelynél nehéz eldönteni, hogy inkább közelharc fegyver-e, avagy inkább lőfegyver. Ezekre némileg eltérő szabályok vonatkoznak a sebzést illetően,

amely leginkább a hatásukon alapszik.

Gránátok – Két külön út nyílik a gránát bevetésére: eldobod, vagy kilövöd. Mindkét módszer esetén a gránát jelentős veszteségeket tud okozni a célpont számára, attól függően, hogy milyen természetű robbanóanyagot használunk. A legtöbb gránát a becsapódásakor robban, mások elektromágneses hullámokat sugároznak ki. Ezek a hatások a Munióció fejezetben vannak feltüntetve a gránát típusoknál, lentebb.

Aknavetők – Az aknavetők kis személyi kilövőszerkezetek. Különböző töltetek kilövésére alkalmasak, és jóval nagyobb hatótávval rendelkeznek, mint a gránátok. A gránátokhoz hasonlóan eltérő töltettípusok eltérő sebést okoznak, ezek a Muniócióról szóló résznél vannak feltüntetve, lentebb.

Rskéták – A rakéták kilöhető hordozható, vagy legalábbis mozgatható kilövőszerkezetekből vagy tankokról. A Rakéták a gránátokhoz és aknavető-töltetekhez hasonlóan viselkednek, azzal a különbséggel, hogy önhordozók és nagyobb távolba képesek hatni. Többfajta rakétatípus létezik, sebzésük fel van tüntetve a Munióció-résznél.

Aknák – A gránátokhoz, aknavető-töltetekhez és rakétákhoz hasonlóan az aknák is robbannak, meglepőerejük legalább olyan sokkhatást okoz, mint a rakéták sivatása. Néha az aknák repeszekt szórnak szét. Minden egyes akna sebzésének mértéke a Felszerelések-résznél van feltüntetve.

Gáz – A gázfegyverek sebesülést okozó felhővel terítenek be akár nagyobb területet is, károsítva ezáltal minden biológiai dolgot, ami potenciálisan érintkezik a felhővel. Különböző gázfegyverek különböző kiterjedésű gázfelhőt és eltérő hatású gázt préselnek ki; és bármilyen hihetetlenül hangozzék is: a gáz ártalmas lehet a vele való érintkezés, vagy a belélegzése által.

Elektromosság – Sokkoló hatású. Minden karakternek, akit áramütés ér, dobni kell Állóképessége ellen (néha módosítókkal, ha az áram erőssége elég nagy volt). A sikertelen dobás azt eredményezi, hogy a karakter 1d10 körre elájul.

Lángszórók – Bár a lángszórók nem éppen a legszélesebb körben használt fegyverek a pusztulatban, ugyanakkor megfelelő ezekbe kerülve a leghalálosabbak lehetnek. Amikor valaki lángszórót használ, az sokban hasonlít egy dobókés vagy egy gránát bevetésére, azzal a különbséggel, hogy ha nem talál, akkor a lángoszlop továbbhalad ugyan, de valahol véget ér. A JM-nek meg kell határoznia a támadó-dobás sikerétől függően, hogy a lángok milyen távolságig sebzik a közelben tartózkodókat. A hatótávolságon belül, a tűzvonalat alkotó hexekben tartózkodókat a kiáramló tűz hatását *teljes mértékben* elszenvedik. Megjegyzendő, hogy a lángszórókkal, akár csak más, nem hétköznapi fegyverekkel hajlamosabbak vagyunk lövöldözni bármire, mintha csak simán felgyújtanánk azt. Következésképpen pedig többnyire igen-igen kellemetlen.

Támadás – III. lépés: Kritikus esély

Kifejezetten sikeres támadás esetén a támadónak jó esélye van arra, hogy támadása kritikus sikernek minősüljön. Amennyiben a támadódobás ugyanannyi vagy kevesebb, mint a karakter Kritikus Esélye, a támadás kritikusra sikeredett. Megjegyzendő: ha egy sorozatlövő fegyver egyenlő többször találja el a célpontot, sorozatonként (támadásonként) csak egy lövedék eredményezhet Kritikus Sikert. A Célzott támadások bónuszt jelentenek a támadott testtájtól függően - ez az alábbi táblázatban van feltüntetve - és különböző utóhatásokkal járnak, ezeket lásd lentebb.

Testtájtól függő bónuszok célzott támadás esetén

Célzott testtáj	Kritikus Esély bónusz
Karok	+10%
Lábak, Lányék	+20%
Fej	+25%
Szemek	+30%

Ha a támadás kritikus, de nem célzott támadás eredménye, dob ki a hatást az alábbi táblázat szerint (1d10-zel):

Példák Kritikus Sikerre

- 1 – Roncsolt kar
- 2 – Roncsolt láb
- 3 - 300% (háromszoros) sebzés
- 4 - 200% (kétszeres) sebzés
- 5 - 150% (másfélszeres) sebzés
- 6 - Esméletlenség 1d4 körre
- 7 – Páncél hatástalan (SK éa ST)
- 8 - Vakság (Észlelés 1-re csökkent)
- 9 – Földre kerülés (a célpontnak talpra kell állnia)
- 10 – Azonnali halál (!)

Kritikusan Sikeres célzott támadások automatikusan roncsolják a támadott testtáját. A szemet ért csapás vakságot, a karokat és lábakat ért törést (a roncsolt végtagokhoz lásd: Speciális célzott támadás) okoz, a testen simán kétszerezzi a sebést, ugyanez a fejen viszont háromszorozza. Auúú! Az ágyékot ért támadás sebzése kétszereződik, a célpont pedig eszméletlenné válik.

Példa: Kiritikus esély

Visszatérve a példatörténethez: Harry dobásai jól sikerültek, de egyik sem esett 1 és 6% közé. Talán majd legközelebb...

Támadás – IV. lépés: A harc lefolyása és befelyezése

Ahogy elkezdődött, úgy be is fejeződik majd a harc, miután valamennyi ellenfél cselekvésképtelenné vagy halottá vált. A procedura egyszerűen addig ismétlődik, amíg az egyik oldalon vannak még harcoló személyek. Ezt követően kiosztódnak a Tapasztalati pontok, a karakterek pedig azt csinálhatnak ellenfeleik holttesteivel, amit akarnak.

Példa: A szándék bejelentése és a harc folytatása

Maverick megejti támadó dobását, ami balul sikerül Pisztoljának dörrenése hangosan visszhangzik a barlang falai közt, a lövedék pedig ártalmatlanul fűrődik a talajba. A lövés elvitte az összes Ap-ját, úgyhogy nincs újabb próbálkozási lehetősége; a kör számára véget ér. Most a patkányoké a lehetőség a támadásra. Ökölharc képzettségű 75%, és 8 Ap-val rendelkeznek, vagyis ha úgy hozza kedvük, akár kétszer is támadhatnak (márpedig van vér a pucájukban, úgyhogy fognak is!). Harry-re egy támadó patkány jut, Páncélszintje 8 plusz az a 2 pont, ami a védekezésre szánt Ap-ból származik. Természetesen a patkányt is terhelő -10% levonás a fényviszonyok miatt. Harry nincs fedezékben, a patkányok pedig nem szoktak célzott támadással bajlódni, úgyhogy semmilyen további levonás nem jár neki. A patkánynak 55% tehát a támadási esélye, és két támadást hajt végre. Mindkettő talál, de egyik sem kritikus. A patkány 1d4-gyel dob sebést (kétszer), 3-at és 4-at kapva eredményül. Ez 4 és 5 pontnyi sebést jelent Harry-nek. Harry természetes 25%-os Sebtűrése elvesz egy-egy pontot mindkét támadásból, a patkány apró, éles karmai tehát belemélyednek összesen 7 pontnyi sebést okozva. Harry-nek még 25 Sebpontja van. Két patkány közelít Maverick-hez. Maverick Páncélszintje 5 és nem költött Akciópontot a védekezésre. A két patkány veszít -10%-ot a fényviszonyokból adódóan, vagyis esélyük 60% (75% mínusz 5% a Páncélszint miatt és -10% a felhomály miatt). Az első patkány támad, és mindkétszer mellé is nyúl. A másik viszont kétszer talál. 1-et és 3-at dob sebzésnek, Maverick tehát 2 és 4 pontos sebzéseket kap. Nincs sebtűrése, sem Sebesülésküszöbje (merthogy páncélja sincs), ezért 6 pontnyi sebést szenved el. Sebpontjai 21-re csökkennek. A körnek vége, és egyik oldal sem halott- vagy magatehetetlen teljes mértékben, a harc tehát folytatódik.

Ísmét Harry kezd. Figyelmezteti Mavericket, hogy be szándékozik vetni kézigránátját, majd 8 Ap-t költ arra, hogy eltávolodjon a patkányoktól. Maverick veszi a lapot és 5 hexnyire húzódik az ellenkező irányba, bőséges helyet hagyva a mutánsnak. Nem meglepő módon a patkányok nem sokat gatyáznak, hogy kövessék-e őket. Kettejük köröz pár másodpercig, felhasználva ezzel Ap-ikat, míg a harmadik, feltehetően agyasabbik rágeszáló Maverick után ered. A kör véget ér, a harc folytatódik. Harry arra a hex-re céloz, amelyikben az egyik patkány tartózkodik, másikuk pedig a vele szomszédos hex-ben. Mivel Harry Észlelése és Ereje elegendő ahhoz, hogy dobásához ne járjon érte távolságból adódó módosító,

ezért nem is jár ilyen. Harry Fegyverhajítás képzettsége 52%, a gyenge világítás miatt viszont csak 42% lesz a siker esélye. Mavericket nem igazán izgatja annak lehetősége, hogy egyetlen gránát szóróterületén belülre kerül, Harry mindenesetre bízik magában, hogy sikerül a dobása. Harry 45%-ot dob, vagyis elvétí. A JM úgy határozza meg, hogy a gránát a célponthoz meglehetősen közel csapódik be, pont egy hexnyival arrébb. BUMM!

Mivel senki sincs a hex-ben, melyben a gránát robbant, nincs szükség sebzés-dobásra. Ugyanakkor az egyik patkány a szomszédos hex-ben tartózkodik, ezért ő 1d6 sebesülést kap a szóródó repeszektől. A másik két patkány és Maverick pedig egyaránt két hex-nyi távolságon belül tartózkodik, tehát mindannyian 1d6 sebést szenvednek a robbanás-okozta sokktól. Az a patkány, amelyik a repeszektől sebesült meg, 5 pontnyi sebést szenvedett ettől, és másik 4-et a sokktól. Ebből következik, hogy a másik patkányt is érte a légnyomás, 5 pontnyi a sokk miatt;

valamint a Maverickre nyomuló patkányt is 3 pontnyi. Ez ugyan nem ölte meg, de alaposan kezelésbe vette őket. Maverick maga mindössze 2 pontnyi sebést kapott, ezáltal Sp-i 20-ra csökkentek.

Legközelebb Maverick kezd. Úgy dönt, hogy most már lábon csapja a patkányt a feszítővassal. Maverick Közelharc fegyverek képzettsége 38%, amit a fényviszonyok 28%-ra zsugorítanak. Mivel nem lát más lehetőséget, Maverick suhint egyet a vassal. A dobása 2%-osra sikerül, ami Kritikus sikernek számít! A Játékmester eltekint a sebzés-dobástól, és inkább előadja, ahogy Maverick a sokk okozta félrüléteben sarokba szorítja a patkányt és a feszítővas néhány csapásával a sárba döngöli, ríptyára törve szegény mutatólított féreg csontjait és a sárba küldve őt. Az utolsó patkány következik.

Félhalott, és bár érzi a vér szagát, mégis jobbnak látja visszahúzódni a sötétségbe. Miután a patkány eltűnt a fal mögött, a harc véget ér. A Játékmester úgy állapítja meg, hogy Harry-nek és Maverick-nek egyaránt 100 Tapasztalati pont jár a patkányok lehenteléséért.

Járműharc

A járműharc hasonlóképpen zajlik, mint a hagyományos harc. Minden karakter a szokott módon egyenként kezdeményez. A járműharc kifejezetten érdekes része lehet a játéknak, különösen, ha a harc szerves része a kalandnak. Például amikor az Őrnagy lányát kell megmentened a gonosz motoros vagányok fogságából, akik üldözöbe vesznek.

Jármű sérülése

Mint minden más a Fallout rendszerében, a járművek is szenvedhetnek sérülést. A járművek öt külön "részrendszerre" vagy területre vannak felosztva, mindegyik rendelkezik Sebpontokkal és Sebtűréssel (a járművek nem rendelkeznek Sebesülésküszöbvel). Továbbá minden jármű rendelkezik Páncélszinttel, ami segít megóvni őket a sérüléstől, és minden támadó dobás -10% levonást kap, ha a jármű mozgásban van – merthogy mozgó célpontot nehezebb eltalálni. Az öt részrendszer univerzális, merthogy más-más járműveken más-más lehet a nevük. Sok esetben nem is lehet őket elkülöníteni egymástól. A karakterlap járműadatokra vonatkozó részében az egyes részrendszerek Sebpontjai és Sebtűrései külön fel vannak tüntetve. Az öt jármű részrendszer – általában – a vázszerkezet, a motor, a vezérlőrendszer, az irányítórendszer, és a futómű. Mégegyszer, ezek különböző néven szerepelhetnek különböző fajta járműveknél, mint például a repülőgépeknél és hajóknál. A változások fel lesznek tüntetve a jármű leírásában. Ne felejtssd, a futómű kategória két, három, vagy négy alrendszerre oszlik, vagyis minden kerék vagy talpazat külön sebződik.

Célzás járműrendszerekre

A járművek, ha elég nagyok hozzá, hordozhatnak fegyvereket, melyekkel levonás nélkül (a szokásos 10%-on kívül, ha a jármű mozgásban van) támadható a környezet. A tankelhárító lövegeket a járművek tetejére építik és szinte mindig a hajtóművet vagy a kasznit veszik célba. Ezzel szemben az aknák a járművek irányváltó szerkezetét és futóműveit hivatottak kibontani. Amennyiben egy járműelleni támadás nem oly módon előre meghatározott, mint például egy vállról indított rakéta esetében, a támadó eldöntheti,

hogy a járműrendszer mely egységére tüzel. A megcélzott egységtől függetlenül a többi egység is sebződhet a szokásos módon – mivel azok is ki vannak téve a robbanásoknak, repeszeknek, és a robbanószerek okozta lökőerőnek.

EMH támadások

Az egyik legpusztítóbb erejű támadás, ami járművet érhet, az EMP támadás, mivel a gép jónéhány része elektronikusan vezérelt. Ugyanakkor meg kell jegyezni, hogy az EMP támadás nem árt a járműrendszernek, ha az nem elektronikus, mint például a futómű vagy a vázszerkezet. Egy EMP akna seperc alatt tökéletesen hazavághatja egy jármű irányítórendszerét, vezérművét és motorikus rendszerét. Ugye, milyen rizikós dolog autókázni a pusztulatban!

Egyes rendszerek sérülése és meghibásodása

Amikor egy járműrendszer 66%-át (*Kétharmad részét – a ford.*) elveszíti Sebpontjainak, a rendszer hatástalanná válik. Amikor pedig ez történik, az annyit jelent, hogy egyszerűen leáll. Az alábbi tábla útmutatóként szolgál ahhoz, hogy meghatározd a következményeit egy-egy rendszer leállásának.

Rendszer	Rendszerleállás hatásai
<i>Vázszerkezet:</i>	A jármű kezd szétesni darabjaira.
<i>Motor:</i>	Az autó lassulni kezd, majd végül megáll
<i>Irányítórendszer:</i>	A sofőr képtelen kormányozni vagy a sebességet kontrollálni
<i>Vezérmű:</i>	A motor továbbra is üzemel, de a jármű fokozatosan lassulni kezd (többé nem lehet gázt adni)
<i>Futómű:</i>	A jármű <i>azonnal</i> megáll (ez minden bentülő számára borulással jár).
<i>Kerekek:</i>	A sofőrnek dobnia kell Járművezetésre a további baleset elkerülése érdekében, a csúcssebesség a normál érték 20%-ára esik vissza

Amint egy rendszer Sebpontjainak 100%-át elveszíti, teljességgel megsemmisül, és egy az egyben ki kell cserélni. Ez okozza az igazi fejfájást, merthogy járművek meglehetősen ritkán fordulnak elő a pusztulatban, működőképes alkatrészek pedig még ennél is ritkábban.

A járműharc működése

Kezdeményezés

A Kezdeményezés a szokásos módon határozandó meg a járműharc esetében is.

Körök

A járműharc körei a hagyományos harci körökhöz hasonlóan bonyolódnak le, a karakterek a kezdeményezés alapján döntenek el, hogy mit cselekszenek. A különbség abból adódik, hogy a karakterek feltehetően járművekben tartózkodnak, a járművek pedig kissé eltérően viselkednek, mint a normál, szilárd talaj. Először is a távolságok statikusak, minden körben változnak, e tekintetben tehát a karakterek mindannyian a sofőrre vannak utalva. A jármű utasai a szokásos módon támadnak, de -10% levonással a támadási próbákra, mivel mégiscsak egy mozgó kocsiban (vagy teherautóban, vagy akármiben) ülnek. A fegyvereknek több fajtája nem használható bármely járműben, a nehézfegyverek és energiafegyverek többnyire egyszerűen túl bumszlik ahhoz, hogy egy kisautóban vagy robotgón lövöldözzenek velük. A JM fel van hatalmazva, hogy meghatározza az egyes fegyverek járművön történő alkalmazását; ha a parti egy teherautó platóján vagy pótkocsiján utazik, akkor egy nehéz géppuska nem okozhat problémát. Ha viszont egy kicsi sportautó hátsó ülésén kuporognak, akkor már elég nagy problémát okoz. A sofőr a kör során meghatározza, hogy milyen cselekedeteket akar végrehajtani az a dott körben; ezekhez a JM-nek figyelembe kell vennie a pályagörbét, a sebességet és egyebeket. A sofőrnek meg kell határoznia, hogy milyen sebességgel óhajt haladni, és hogy

nagyjából milyen útvonalon. Az olyan speciális jármű-akciók leírásához, mint a hajtúkanyar, a padlófékezés és hirtelen gyorsítás lásd a Járműmozgás és sebesség címszónál, lentebb. A vezetés nem kerül AP-ba, a sofőr tehát támadhat vezetés közben, de levonásokkal mind a járművezetés dobásra (lásd lentebb), mind a támadás-dobásra (lásd Sofőr tevékenységek, lentebb).

Járművezetés dobás

Minden egyes járműves harci kör végén a járművek vezetőinek dobnuk kell saját Járművezetés képzettségükre. A sikeres dobás azt jelenti, hogy a sofőrnek sikerült megőriznie hidegvérét, a harc pedig a hagyományos módon folytatódik. A balsiker azt eredményezi, hogy a sofőr elveszíti uralmát a jármű fölött, ami vagy nekirohan valaminek, vagy kipördül, és minden benne ülő sebesülést és egyéb következményeket szenved el az ütközéstől (lásd lentebb). Számos módosító befolyásolja a járművezetés dobást attól függően, hogy milyenek a terep- és fényviszonyok, hogy a sofőr mit csinál vezetés közben, meg más faktorok. A módosítók teljes listáját a Sofőrtevékenységeknél találod, lentebb.

A sofőr tevékenységei

Számos különböző dolgot csinálhat a sofőr harc során. A szerepjátékos helyzetek kedvéért talán hasznos megemlíteni, hogy ha a parti valamennyi tagja egyszerre pofázik a sofőrnek, az hajlamosabb lesz hibázni - nem elrugaszkodva a valós helyzettől, ahol ugyanez történhet ha valaki csacsogásával és zajongásával egyfolytában zavarja a sofőrt.

Gázadás

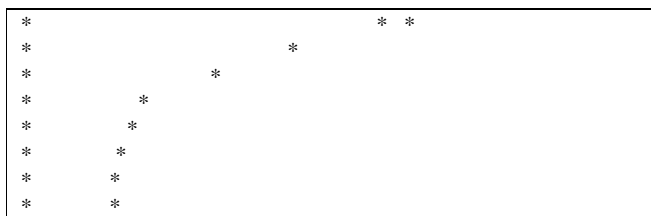
Padlóg nyomd a pedált! Amennyiben a jármű nem csúcsebességgel halad, a sofőr meghatározhatja, hogy mennyivel óhajt menni – természetesen a csúcsebességig bezárólag. A jármű gyorsulása azt jelenti, hogy körökben számolva (10 másodperces felosztásban) mennyi idő alatt éri el állóhelyzetből a maximális sebességet. Ezt használj általánosan; ha a jármű maximális sebessége 100 Km/h, a jármű pedig éppen 40 Km/h-val halad, és 2 kör szükséges ahhoz, hogy állóhelyzetből elérje a csúcsebességet, akkor nagyjából 1 kör szükséges ahhoz, hogy pillanatnyi haladási sebességéről a maximálisra gyorsítson. Ne felejtse, hogy a vitorlás járművek nem gyorsíthatók a szokásos módon!

Fékezés

Lassíts haver, gyalogosok is járnak erre! A fékezés a gázadás ellentéte: lassítás. Minden járműleírás megadja körökben a lassítási rátát: hogy mennyivel csökkenhet egy jármű sebessége 1 kör alatt, az leginkább a mérettől és a tömegtől függ. A fékezés elég veszélyes is lehet: lásd Járművezetés dobás-módosítók, lentebb. Fontos, hogy az árbócos és légi járművek nem állíthatók meg teljes mértékben. Lásd Vízi és légi harc, lentebb.

A kör

A vezetés unalmas lehet, ha folyamatosan egyenesen haladunk. A Járműharc is unalmassá válhat, ha nem tűnnek fel éles sarkok közötti vad kanyarok egy szétbombázott városban. Minden járműleírás megad egy Kanyarodási sugarat, ami azt jelenti, hogy hány méter (hex) szükséges a jármű 90 fokos elkanyarodásához. Ne feledd, hogy a Kanyarodási sugár egyenes vonalban van megadva, a kanyarodás viszont ív mentén, esztleg negyedköríven történik. Lásd az alábbi (nagyon felszínes) mintát:



Az első „hex-oszlop” reprezentálja az aktuális Kanyarodási sugarat, a második pedig azt, amit te teszel meg, ha 90 fokos íven

kanyarodsz. Ez lesz a távolság a középponttól kifelé irányban (vagyis ez a kör sugártávolsága). Mindezt ahhoz kell figyelembe vened, hogy ki tud számolni a köríven megtett távolságot. Lásd, Mozgás a kör végén, lentebb. Nefeledd, hogy a kanyarodás nagy sebesség mellett mindenki számára elég veszélyes lehet, még a legtapasztaltabb sofőr mellett is.

Támadás

A sofőr is használhat fegyvert vezetés közben, akárcsak hagyományos esetben. Csakhogy levonásokat kap a Járművezetés képzettségére (lásd az alábbi táblázatot), továbbá simán 25% levonást a támadó dobásokhoz, attól függetlenül, hogy milyen fegyvert használ. Bizony nehéz vezetni és lövöldözni egyidőben.

Ütközés

Ime az autózvezetés egy mókás része – letolni a másik srácot az útról, hogy kipördüljön és felboruljon. Sajnos szinte biztos lehets benne, hogy ez a lehetőség neki is eszébe jut, csak éppen fordítva. Amikor két jármű összekoccan harc során, a sofőröknek dobnuk kell Járművezetés képzettségükre (ez egy külön dobás, a kör-végi Járművezetés dobástól függetlenül). Minden 10 km/h-ért, amivel az autó halad, a sofőr –5% levonást kap a dobáshoz (mivel elsősorban a sebesség függvénye az ütközés sikere). Ha mindkét sofőr sikertelen, akkor mindkét jármű irányíthatatlanul nekirohan valaminek (lásd karambol, lentebb).

Elgázolni valakit vagy valamit

A járműharc egyik előnye, hogy az utasok élveznek némi védelmet az őket körülvevő egy tonna mozgó fém és műanyag által, szemben a gyalogos emberekkel és szörnyekkel, akik a járművön kívül tartózkodnak. Vagyis ez azt is jelenti, hogy a sofőrnek máris egy használható fegyver áll rendelkezésére; egy nagy, száguldó faltörő kos, ami elég kegyetlen, és kiválóan alkalmas csontok rípiytára törésére, koponyák bezúzására; jobban mint a közelharcú fegyverek. Valakit vagy valamit elgázolni azért nem olyan könnyű, mint amilyennek látszik. Merthogy a célpontnak lehetősége van valahogy észrevenni a feléje száguldó járművet. Amennyiben van ideje felkészülni a félreugrásra, próbát dobhat Ügyességére, hogy kitérjen az útból.

A járművezetés-dobás módosítói

Az alábbiakban két táblázat tünteti fel a Járművezetés dobás módosítóit. Az első a terepviszonyokból adódókat, három járműtípusra bontva: szárazföldi, vízi és légi. A második táblázat harc közbeni különböző cselekedetek módosítóit tartalmazza. Többnyire a terepviszonyokból adódó módosítókat elég egyszer meghatározni. Ha lemegy a nap, a Járművezetés dobás –10% levonással történik (merthogy alkonyatkor nem látsz olyan jól). Ne feledd, hogy bizonyos járművek és bizonyos járműkiegészítők különféle bónuszokat adnak egy-egy szituációban, vagy simán minden Járművezetés-dobáshoz. Ezeket bónuszokat is be kell számítani amikor a Járművezetés dobás történik. Fontos, hogy a terepviszonyokból adódó módosítók és a cselekvési módosítók kombinálhatók. Ha például a sofőr esőben próbál a jármű csúcsebességének felével kanyarodni, akkor mindezek módosítóit fel kell számítani.

Terepviszonyokból adódó módosítók		
Szárazföld		
Szituáció	Dobás módosító	
Ép út (érintetlen autópálya, új utcák)	+30%	
Töredezett út (kátyús utak, gyakran járt földutak)	+15%	
Rossz minőségű út	+0%	
(Erősen rongálódott út, döngöletlen kerékutak)		
Nyílt mező (füves mező, sivatag, szárazföld néhány kővel)	+0%	
Bozótos, hulladékkal teli utcák, nyílt hegyvidék	-5%	
Szikkalmazó, nedves utcák, hegyvidék bozóttal	-10%	
Ritka erdő, vizes nyílt mezők, hegyvidék sziklakkal	-20%	

Sármező	-25%
Esőáztatta salak, nedves homok	-30%
Víz	
<u>Szituáció</u>	<u>Dobás módosító</u>
Nyugodt tengerek	+20%
Szelíd hullámok	+0%
Hömpölygő hullámok	-5%
Nagy hullámok	-15%
Viharos hullámok	-25%
Hurrikán	-50%
Levegő	
<u>Szituáció</u>	<u>Dobás módosító</u>
Tiszta idő, szélcsend	+0%
Gyenge fuvallat	-5%
Szél	-10%
Erős szelek	-20%
Viharos szelek	-40%
További időjárásból adódó módosítók	
Eső	-20%
Hó	-30%
Jég	-70%
Cselekvésből adódó módosítók	
Haladás a csúcsebesség felénél kisebb sebességgel	-0%
Haladás a csúcsebesség felénél nagyobb sebességgel	-10%
A pillanatnyi sebesség több mint kétszeresére gyorsítás gázadással	-10%
A pillanatnyi sebesség kevesebb mint felére lassítás fékezéssel	-15%
Fordulás minden 10 km/h mellett =50 km/h = 50%)	-10%
A sőfőr vezetés közben támadást hajt végre	-20%

Karambol: Sérülés

Ha a sőfőr elvétí Járművezetés-dobását, a jármű belerohan valamibe. A bent ülő karaktereknek minden 10 km/h után 1d10 pontnyi sebést szenved el, lefelé kerekítve (39-ből 30 lesz, tehát 3d10). Ha tehát a jármű 23 km/h-val talál meg egy fát, akkor minden utasnak 2d10 pontnyi sebést kell elszenvednie. Egy légi szerencsétlenség igen *nagymértékű* sebesüléssel járhat (a JM határozhatja meg, hogy a repülő jármű mekkora sebességgel csapódik a földhöz, vagy akár egy sziklához). A jármű ugyanúgy alanya a sérülésnek, akár az utasai, ugyanolyan mértékben veszít Sebpontjaiból, szétosztva az öt alrendszerre. A karambol elkerülhető, amennyiben lehetőség nyílik rá. Fontos, hogy a vízi járművek többnyire nem karamboloznak, ennek következtében nem szoktak a karambolból származó sérülést szenvedni. Ugyanakkor felborulhatnak, és ilyenkor minden utasa jobban teszi, ha szépen úszni kezd. Bővebb leírásért az úszással kapcsolatban lásd Úszás, az Élet a pusztulatban fejezetben, lentebb. A JM eldöntheti, hogy mikor úgy fordul feje egy hajó, hogy süllyedni kezd és mikor vanlehetősége a karaktereknek visszabillenteteni eredeti helyzetébe. Ne feledd, hogy minden, ami nincs kikötve és nem képes úszni a víz színén, az hajlamos elmerülni, mint például a fegyverek, nagy fémpáncélok, meg ilyesmik.

Karambol: Roncsolt végtagok

Továbbá karambolozáskor minden bentülőnek a jármű sebességével megegyező esélye van, hogy egy végtagja eltörik. Ha egy jármű 45 km/h-val csapódik be, akkor benne mindenkinek 45% az esélye, hogy eltörik valamije. Ha a karaktert biztonsági öv vagy hasonló védőfelszerelés óvja, akkor ennek esélye a felére csökken, felfelé kerekítve – 45%-ból 23% lesz.

Karambol: Fejsebek

Ha az áldozat 5%-ot vagy az alá dob a végtagroncsolódás

próbájakor, a karakter fejsérülést szenved és eszméletlenné válik; sebpontjai automatikusan 10-re esnek vissza, eszméléséhez pedig 15 teljes kör szükséges, mínusz a karakter Állóképessége. Egy 4-es Állóképességű karakter ezek szerint 11 kör múlva tér vissza eszméletéhez. A fentiekben túl pedig a karakternek *újabb* dobást kell tennie (még hozzá az esetleges biztonsági öv módosítója nélkül) annak megállapítására, hogy máshol megsérült-e.

Karambol: A sérülés után

A karambolt követően minden járműben tartózkodónak legalább 1 teljes harci kört kell töltenie a roncsból való kikászálódással, ez a kör mindenképpen a becsapódást *követően* esedékes. Alaposan megnehezíti a kimászást, ha valamely végtag eltört az ütközés során; a karakternek 3 teljes kört kell a művelettel töltenie, de másik karakter vagy NJK a segítségére siethet.

Mozgás a kör végén

Minden kör végén, ha csak a sőfőr nem karambolozott vagy állította feje a járművet, a jármű a sőfőr által meghatározott pillanatnyi sebességének megfelelő távolságot halad. Mivel a sebességet km/h-ban adjuk meg, némi matematikai művelet szükséges a megtett méterek (hexek) kiszámításához. A JM-ek számára segítséget nyújthat egy hex-tábla. Ha ez nem elég terjedelmes a járműhöz, akkor a megszokottól eltérően 1 hex 5 méter vagy akár 10 méter is lehet. A JM az alábbi módszerrel számíthatja ki a jármű által egy harci kör alatt méterben megtett távolságot, a sebesség alapján (km/h):

$$\text{Távolság méterben} = \text{km/h} \times 2,78 \text{ (lefelé kerekítve).}$$

Amikor a JM meghatározta, hogy mennyit heladt előre az adott jármű, további változásokat kell eszközölnie a hex-táblán, mint például a szörnek mozgását a hagyományos harci szabályok alapján (az egyetlen különbség, hogy itt a mozgás minden esetben a kör végén történik, nem közben). A JM egyszerűen hozzáigazíthatja a léptéket a járművek haladási sebességéhez, mert sokkal könnyebb 5 méterrel számolni 1 hexet, mint 1000 vagy még több hex terjedelmű táblákat használni. A tereptárgyak és épületek mérete már egy másik probléma.

Sebesülés és halál

Az élet a pusztulatban elkerülhetetlenül jár némi kellemetlenséggel az ember számára. Sérülést leginkább harcban lehet összeszedni mindenféle rosszban sántikáló személyektől és szörnyetegektől, de esetenként adódnak más dolgok is, amik sérülést okozhatnak. Legtöbbjük kalandfüggő (például mély szakadékba zuhannak a karakterek), és van néhány univerzális eset is.

Tűz és sav okozta sebesülés

Ha a karakter megég (esetleg sav vagy valami hasonló ronda dolog érte), körönként 1d6 pontnyi sebést szenved el. Ne feledjük, hogy 1 kör 10 másodperc a valós idő szerint! A tűz eloltható, ha egy teljes harci kört áldozunk a földön való hempergésre, feltéve, hogy a föld nem ég. Az égő személy vagy szörny PSZ-e lecsökken a páncéljának PSZ-ére, amíg fetreng, valamint a szokásos 4 AP-t kell költenie a talpraállásra a következő körben. Szintén ne feledjük, hogy szerencsétlen abban a körben is sebződik, amíg oltogatja magát. Sajnos a ránk fröccsent savtól nehezebb megszabadulni. A savat általában bő vízzel vagy vegyszerrel le lehet mosni, feltéve, hogy van. Bizonyos savak hatása még jobban eldurvul a víztől, szóval nem árt a karakternek alaposan számotvetni a következményekkel, mielőtt beugrik egy úszómedencébe lemosni.

Méreg sebesülés

A mérég némiképp hasonlóan működik, mint a tűz. Ha egy karakter érintkezésbe lép a mérgező objektummal, mint amilyen egy nyíl vagy egy skorpió farka, dobniá kell Méregtűrésére. Ha a dobás sikertelen, megmérgeződik. Minden újabb kudarc a méregtámadással szemben egy újabb mérgezési szintet jelent.



Különböző mérgek, különböző dolgokat művelnek. Többségük 1-2 pontnyi sebzéssel jár óránként vagy körönként, esetleg bizonyos idő leteltével halált okoznak, vagy bizonyos ideig képessécsökkenéssel járnak. A mérgezés minden egyes szintje leírásra kerül az alábbiakban az alapján, hogy a mérge mennyi ideig tartózkodik a véráramban. Ha egy skorpió egymás után háromszor megmar egy karaktert, az három napig lesz mérgezett. Természetesen léteznek ellenmérgek is. Ha egy karakter magától próbál leküzdeni egy mérget (ellenmérget bevétele vagy orvosi segítség nélkül), akkor a szervezete által felépített antitestek +2%-ot adnak Méregtűréséhez. Megjegyzendő, hogy a mérge által csökkentett értékekkel nem számíthatunk a faji minimumok, a betegség ledönthet a lábáról akár egy bazinagy mutáns is.

Méregfajták és hatásai

A-típusú: A leggyakrabban előforduló méregtípus, az A-típus egy enyhe fertőzés, melyet általában bizonyos állatfajták harapása okoz. Óránként 1 Sp sebzést okoz (sikeres Állóképesség-próba mentesít a sebzés alól), és 18 órán keresztül tartózkodik a szervezetben.
B-típusú: Az A-típusú letisztult változata, ezt az irritánst bennszülöttek használják meglepetésként. Nagyobb mennyiségben erős megbetegedést okozhat az embernek. Óránként 2 Sp-nyi sebzést okoz, és 18 óráig tartózkodik a szervezetben.
C-típusú: A C-típusú mérge mindenféle hasüregi görcsöt és betegséget okoz, a bejutást követő 12 órára legyengítve a szervezetet, erősen lecsökkentve 2-re az Erőt, az Észlelést, az Ügyességet és az Állóképességet.
D-típusú: Ez már egy messze alattomosabb fajta mérge. Leginkább a Radskorpió farkából ismerős, könnyen megölheti a felkészületlen kalandozót. Általában ennek a mérgeknél a finomított varziójából készül az Ellenmérge. 1 Sp sebzést okoz óránként (sikeres Állóképesség-dobás felezi a sebzést), és 24 óráig marad a szervezetben.
E-típusú: Desztillált radskorpiómérge, melyet durva játzsmákhöz használnak. 6 Sp sebzést okoz óránként (sikeres Állóképesség-dobás felezi a sebzést), és 24 órán át marad benned.
F-típusú: Ritkán fordul elő olyan állattal találkozni, amelyiknek ilyen van, de azért megcsik. A háború előtt ismertek voltak bizonyos pók- és kígyófajták, melyek hasonló mérgeggel rendelkeztek, és feltehetően mostanában is létezik ilyen, akár természetes forrásból, akár vegyi úton előállítva. A F-típusú mérgek körülbelül 1 órával a bejutás után sokkolják a szervezetet, az egyén 1d10 napra kómába esik. Minden nap, amelyet a karakter orvosi felügyelet és ellenmérge nélkül kómában tölt, sikeres Állóképesség-próbát tesz szükségessé, ellenkező esetben a karakter meghal.
G-típusú: A legrosszabb mérgefajta. Többnyire kizárólag laboratóriumban állíthatók elő, de nem kizárt, hogy odakintre is jutott belőlük. A bevetését követő 5 percen belül halált okoz, Az Ellenmérge hatástalan ellene.

Sugárzás okozta sebesülés

A sugárzás a poszt nukleáris világ legborzasztóbb velejárója. A bombák hullása óta állandó háttérsugárzás van, hol kisebb, hol nagyobb mértékben, de már a legkisebb sugárzás is mutációkat okozott az állatvilágban, nem is beszélve az evolúciós torzulásokról. Az ember nem kifejezetten arra lett kitalálva, hogy nagymértékű sugárzást bírjon ki (természetesen a Gúlok és Gzupermutánsok kivételt képeznek). Nem minden sugárfertőzés-forrás feltűnő. A karakter ugyanolyan könnyen töltődhet fel néhány éjszaka alatt egy magasan szennyezett területen való kempigezés alkalmával, mint ahogy egy becsapódási kráter közelében tett nyáresti séta során is. A sugárzási szintet „rad-ban” adjuk meg, ez egy egyszerű mérőszám annak mérésére, hogy mennyi radioaktív részecske került a véráramba. 1000 rad körül már bizonyosan halálos. Az igazi probléma a sugárzással kapcsolatban, hogy hosszú ideig nem hagyja el a testet – 10 rad körül óránként – a sugárforrások pedig óránként százával köpik magukból. Néhány rad nem tesz benned kárt – esetenként a házkörül használatos füstriasztók is tartalmaznak Ameriknumot, ami egy radioaktív izotóp. Egy embert napi 6-7 rad érheti anélkül, hogy éreznék bármilyen utóhatását. A sugárzás csak felszerelt gyógyászati intézkedésekben, vagy különbözőfélé drogok

segítségével távolíthatók el. A Sugártűrés mutatja, hogy mennyi sugárzás nem jut be a véráramba (az összes radmennyiség bizonyos százaléka). Természetesen a karakternek nem feltétlenül kell tudnia, hogy mennyire töltődött fel, hacsaknem rendelkezik egy Geiger-számlálóval. Az pedig a JM döntése, hogy rendelkezésére bocsátja-e. Az alábbi táblázat elég kellemetlen, de hát ezzel jár egy atomháború. 24 órával a sugárfertőzés minden egyes szintje után jelentkeznek az alábbi következmények:

Sugárbetegség hatásai

50: A karakter szokatlanul fáradtnak érzi magát.
100: A karakter gyengeséget és fáradtságot érez. A bőr enyhén viszket, napégésnyom-szerű kiütések jelennek meg rajta.
400: A karakter egyre gyengébbnek érzi magát. Izmai és izületei fájnak, heveny gyulladások jelennek meg bőrén. A haj enyhén hullani kezd. Ilyen szinten sugárfertőzött emberek általában nemzsképtelenek (vagy erősen mutálódott gyermekeik lesznek).
600: A karakter hányni kezd és hasmenése van. Izületei és izmai fájnak, de ez eddig még legkisebb része a problémáinak. Nyílt sebek borítják a bőrt, haja nagy csomókban hullik. Ezen kívül szépen dereng éjszaka.
800: A karakter vért hány, valamint véres hasmenése van. Ezen a ponton haja már egyáltalán nincs. A bőr puhulni kezd, és cafatokban lóg. Ha csak nem segítenek rajta, várhatóan sugárfertőzést követő 72 órán belül meghal.
1000: Felejt el a 24 óras határt; a sugárfertőzés ily nagymértékű szintje néhány percen belül eszméletvesztést okoz. Ezt követően a karakter teste percek alatt leáll. Egyetlen egy eset ismert, hogy valaki hosszú lábadozás után túlélt egy ilyen mértékű fertőzést, és folytathatta útját, de senki sem tudja elképzelni, hogyan volt képes a nullpont körül csatangolni védőruha nélkül.

Gáz sebzése

Az I. Világháborúban történt feltalálása óta a vegyi fegyverek bevetése bevett – és egyszersmind iszonyatos – módszerévé vált a hadviselésnek. A gázmaszk és bizonyos páncélfajták némileg csökkentik a gáztámadások hatásait, de ha a karakter önkéntlenül köhögni kezd, akkor kétségkívül valamilyen szörnyű gáz mérgező hatásának alanyává vált. A hatás vegyszerről-vegyszerre eltérő, a létrehozott gázköd sugara pedig leírásra kerül a fegyverek leírásánál. Általában jó megoldás minél előbb kirohanni a ködből, a gáz hatásai ugyanis a szétpermetezést követő körben kezdenek megjelenni, ha a karakter a köd területén áll. Néhány páncéltípus beépített légzőkészülékével és szűrővel védelmet nyújt a gázok ellen. Ahogy korábban is említésre került, a gázoknak két típusa létezik: az a fajta, amelyiket belélegzed, a másik pedig, amelyik fájdalmat okoz, amint a bőröddel érintkezik. A páncélok esetében külön meghatározásra kerül, hogy a kettő közül melyik típusú gáztámadás ellen nyújt védelmet. Néhány eszköz, mint például a gázmaszk, csak az egyikfajta gáztól óvja meg használóját.



Roncsoló végtagok és vakság

Alkalmadtán egy jó kis kritikus találat vagy egy megfelelő mértékben balul sikerült csapdabálás eredményezheti egy végtag roncsolódását, vagy mégrosszabb esetben vakságot. A roncsoló (törött vagy csonka) végtag felére csökkenti a karakter mozgási sebességét – ez azt jelenti, hogy minden egyes hex megtétele 2 AP-t emészt fel a harc során. Továbbá a karakter effektív Ügyessége a normál szint felére csökken. Két törött láb már majdhogyanem nullára csökkenti a mozgási képességet – a karakter mindössze egy hexnyit tud megtenni egy teljes harci kör során, effektív Ügyessége pedig 1-re csökken. A roncsoló kar annyit jelent, hogy a karakter a továbbiakban nem forgathat fegyvert abban a kezében; harci helyzetben kívül azért még használhatja, de kizárólag nagyon egyszerű műveleteket hajthat vele végre. Ha mindkét karja roncsolódik, a karakter veszít 1 pontot az Ügyességéből. Egy törött karral nem forgatható kétkezes fegyver, két törött karral pedig semmilyen fegyver sem. A vakság ellen kicsit kellemetlenebb.

Azon kívül, hogy a teljes sötétségből adódó levonásokat el kell szenvednie (lásd Fényviszonyok, fentebb), a karakter Észlelése 1-re csökken. A vakság és a roncsolt végtagok kizárólag egy doktor közreműködésével gyógyíthatók (fizetségért, persze), vagy legalábbis egy Orvoslás képzettséggel rendelkező személy által (bővebb információkért az Orvoslás képzettségről lásd Gyógyítás, lentebb). Fontos, hogy a vak karakter nem játszhat doktor bácsit saját magán, valaki másra lesz szüksége a kezeléshez (vak nem kezel világtalant a Fallout világában). A sikeresen gyógyított végtagok és szemek pihentetve 48 órán belül állnak vissza a normálshoz közeli állapotba. A roncsolt végtagú vagy vak robotok is „meggyógyíthatók” a Javítás képzettség sikeres használatával, hasonló módon, ahogy egy orvos kezel egy beteget. Sajnos a hús és vér fogyóeszközök, ezzel szemben viszont egy robot teljes hatékonysággal képes használni a megjavított végtagját vagy érzékelő paneljét.

Szerek, függőség és elvonás

A drog- és szerfüggőség a háború utáni világban is létezik. A kilátástalan életéből kiutat kereső urániumbányásztól az önmagát feldagasztó vagányig mindenki számára elérhető a drog a Fallout világában, akár csak a sugárzás. A legtöbb drog és vegyi anyag különféle függőségi eséllyel bír. Miután bevette a drogot, a karakter dob a drog addikciós rátájára (plusz vagy minusz módosítók). Ha a dobás „sikerül”, a karakterben vegyi függőség alakul ki a drog iránt. A vegyi függőséggel (többnyire) nincs gond, amíg a karakter hozzájut az adott droghoz. A probléma ott kezdődik, hogy a drogok NAGYON drágák, a terjesztők pedig eleinte olcsóbban adnak néhány dózist, aztán amikor az ember horogra akadt, elkezdik emelni az árat. Amikor (nem „ha”!) a karakter nem tud többet beszerezni a drogból, jelentkeznek az elvonási tünetek. Alapvetően 24 óra leteltével a karakter 1 pontnyit veszít Észleléséből és másik 1 pontot Ügyességéből. Továbbá elveszíti gyógyulási képességét (lásd Gyógyulás, lentebb). Újabb 24 óra múlva 2 pontot veszít Észleléséből és Ügyességéből (vagyis ez már 3 pont összesen), és veszít 1 pontnyi Erőt és Állóképességet. Újabb 24 ór múlva a karakter eszméletlen állapotba kerül. Minden órában Állóképesség-próbát kell dobnia a módosított Állóképességre). Ha a karakternek ez egymás után ötször sikerül, akkor felébred, és egyben felépül a függőségből. Ugyanakkor Állóképessége véglegesen csökken eggyel. Ha viszont egymás után ötször elrontja a próbát, meghal. Az elvonás egy meglehetősen agonizációs időszak a karakter és a parti számára, főként egy kaland kellős közepén.

Gyógyulás

A gyógyulásnak két útja létezik: a természetes, azaz időben elhúzódó, valamint a gyors – képzettségek-, szerek- és klinikai-általi. A karakterek természetes úton minden nap gyógyulnak bizonyos mennyiségű Sebpontra (lásd Gyógyulási ráta, fentebb). Amikor pihennek, 6 óra leforgása alatt gyógyulnak a Gyógyulási rátájuknak megfelelő pontnyit. Amikor aktívak, 24 óra alatt gyógyulnak ugyanennyit. Néhányfajta szer felgyorsítja a karakter gyógyulását. Ezekből tehát érdemes beszájzolni, bár bizonyos gyógyító szerek a függőség rizikójával járnak. Továbbá az orvosok is befoltozhatnak elveszett Sebpontokat, de ehhez fel kell készülni a fizetésre! Az Elsősegély és az Orvoslás képzettségek alternatívát jelentenek a lassú lábadozásra és a nagy árakat szabó klinikai kezelésre. Az Elsősegély képzettség csak három alkalommal használható egy 24 órás periódusban, attól függetlenül, hogy a próba sikeres-e vagy sem. Az Elsősegély minden sikeres használata 1d10 Sebpontra gyógyít. Az Orvoslás is hasonló módon működik. Ha sikeres, 2d10 pontnyit gyógyít, és mindössze kétszer használható ugyanazon a napon. Mindezenfelül karakter roncsolt végtagok gyógyítására is használhatja az Orvoslás képzettséget (lásd Roncsolt végtagok és Vakság, fentebb). Az Orvoslás képzettség használata 1 órát vesz igénybe. Ha az Elsősegélyt vagy az Orvoslást harc közben használják egy elesett bajtárs megsegítésére (lásd Harc, fentebb), az is beleszámít a napi gyógyítások számába.

Robotok gyógyulása

Ahogy ez fentebb már említésre került, a robotok nem képesek az élőlényekhez hasonló módon gyógyulni. A gyógyító szerek nincsenek hatással rájuk, és természetes úton sem gyógyulnak, valamint az Elsősegély és az Orvoslás képzettségek használata is hasztalan rajtuk. Ugyanakkor a robotok képesek visszaszerezni elvesztett Sebpontjaikat a Tudományok és a Javítás képzettségek által, hasonló módon, mint ahogy a hús és vér lények az Elsősegély és az Orvoslás segítségével. A Tudományok 1d10 Sebpontra gyógyít rajtuk 1d10 perc alatt, és 24 órán belül 3 alkalommal alkalmazható egy roboton. A Javítás képzettséggel helyreállítható egy roncsolt végtag vagy egy hazavágott szenzorpanel, és akár 2d10 Sebpontra is visszaállít. Mindössze 2 alkalommal használható naponta, és ez 1 órát vesz igénybe. Hs csak meg nem vakítják, ezeket képes önmagán is alkalmazni.

Halál

A halál elkerülhetetlenül az utolsó fejezet a földi létben. A halál több módon is bekövetkezhet: öregkor, közlekedési baleset, és véletlenszerűen potyogó aszteroidák formájában. Mégis a Fallout világában a karakterek nap mint nap szembenéznek a halál eshetőségével. De hát pont ez az, ami érdekes helyé teszi, nem? Tökmindegy milyen szép terveket szövöget a karakter, végül meghal majd és kész. A halál alapvetően egyirányú utca; elhunyt karakterek nem térhetnek vissza az életbe. Az „alapvetően” kifejezés arra hivatott, hogy hagyjon egy apró kiskaput a lehetőségeknek. Mindezek után megállapítható, hogy a pusztulat nagy és rázós hely. Ha egy karakter meghal, a szokás úgy diktálja, hogy nagy fekete betűkkel írják fel a karakterlapra: „MEGHALT”. Így legalább jól megfontolják az első szintű karakterek, hogy nekiinduljanak-e, ha ilyen csúfság is megtörténhet velük. Új csapattársat ugyanis csak egy véletlen találkozás hozhat.

Élet a pusztulatban

Áru- és cserekereskedelem

A Fallout világának nagy részén használják az áru egy bank által történő pénzváltásának rendszerét. A pénz csak nagyvárosokban és kaszinókban használják, és leginkább kezdetleges aranyérmék formájában fordul elő a pénznyelő masinák és a szerencsejátékosok körében. Más esetben az árucsera az „értéket érték ellenében” rendszer szerint történik. Megjegyzendő, hogy a könyv végén szereplő cuccok különböző árértékekkel bírnak. Ha egy karakter egy 1000 pénzt érő puskát akar venni, és rendelkezik egy 600-at érő pisztollyal, meg némi lőszerrrel 500 értékben, akkor a kereskedő minden bizonnyal hajlani fog az üzletre – így a kereskedő húz előnyt a vételből. De a kereskedő még esetleg bedobhat egy 100-at érő kést vagy 100 aranypénzt az ár kiegyenlítésére, hogy minden rejtben legyen. Ugye milyen egyszerűnek hangzik? No azért nem ennyire egyszerű! Karaktered Kereskedés képzettsége befolyásolja, hogy mennyiért vehetsz vagy adhatsz el valamit. Ez a következőképpen működik: a karakter összehasonlítja Kereskedelem képzettségét a kereskedőjével. Akinek nagyobb a Kereskedelem képzettsége, az jár jobban. A nagyobbik képzettségből vond ki a kisebbet, és a százalékos eredménnyel növel meg a képzettséggel fél cuccainak összértékét. Ha egy karakter 50%-os Kereskedelem képzettséggel rendelkezik, és egy törzsi kereskedővel üzletel, akinek 25% a képzettsége, a karakter 25% felárral egy 100-at érő kést 125-ért számíthat fel (*Magyarázatképpen: 100-nak a 25%-a 25. 100 + 25 = 125. Ugyanez 200-at érő cuccnál 250-et jelent. – a ford.*). Természetesen a JM a valóságghű játék érdekében kijátszhatja a szituációt a számok bevonása nélkül is.

Karma

Ahogy már korábban emlegettük, a Karma a Falloutban annak mutatója, hogy az adott karakter mennyire „jóságos” vagy éppen „gonosz”. Általában a JM határozza meg, hogy mely cselekedetek járnak Karmapontok gyarapodásával vagy csökkenésével, vagyis a kalandok behatárolják a Karma pontokban eszközözendő változásokat a speciális cselekedetek és feladatok által. Néhány példa azon cselekedetek köréből, amelyek Karma pontok gyarapodásával vagy

elvesztésével járnak:

Segíteni egy bajba jutott személynek: +10
Megtámadni egy ártatlan személyt: -10
Megölni egy ártatlan személyt: -30
Lopni egy becsületes kereskedőtől: -10
Lopni egy alattomos kereskedőtől: +5
Elgázolni valakinek a kutyáját: -5
Megölni egy notórius banditát: +50
Csatlakozni egy notórius banditához: -40
Hatástalanítani egy ketyegő atombombát: +100
Felrobbantani egy atombombát: -500

És így tovább. A JM-ek bátran használhatják kreativitásukat a Karma pontok adományozásakor, de ne oly módon, hogy ezáltal sarkallják a kalandozókat bizonyos cselekedetek végrehajtására. Valamint ne felejtjük, hogy jóságos karakterekkel legalább olyan szórakoztató játszani, mint gonosszal!

Karmikus Tápok

A Fallout rendszerében bizonyos cselekedetek bizonyos Karmikus „Tápokhoz” juttatják a karaktert. Ezek a Tápok lehetnek jók vagy rosszak, attól függően, honnan nézzük a dolgot. Az alábbiakban egy lista található a Karmikus Tápokról, és azokról a cselekedetektől, amelyek elnyerésükhöz szükségesek (ez majdnem mindegyik esetében nyilvánvaló).

Berszerker

Ez a sejtelmes cím azoknak a karaktereknek (vagy partiknak) adományozódik oda, akik képesek voltak gátlástalanul kiirtani egy település teljes lakosságát. Ha egy falu vagy egy kisebb város eltűnik vagy elnéptelenedik egy szép napon, arra valaki tuti felfigyel és utána fog járni a nyomoknak. Egy zsoldosnak, aki egy hadvezér seregében keres munkát, ez meglehetősen jó ajánlólevél. De ha egy kisvárosban nézel valami békés munka után akkor számíthatsz rá, hogy golyók fognak röpködni a fejed körül, amint rád néznek. Persze egy többmillió nagyváros kiirtása elég lehetetlen vállalkozás (a JM-nem kell eldöntenie, hogy hajlandó-e ilyesmire adnia a fejét, főként, mert a harc éveikig is elhúzódhat), de az emberek akár egy 100 törzslakó életét követelő falu írtásról is tudomást szerezhetnek.

Gyerekgyilkos

A karakter rögtön megkapja ezt a Tápot, amint az első gyermeket lemészárolja. Legyen bár a legmakulátlanabb jó, vagy akár a legsötétebb gonosz, azt beláthatja, hogy a gyermek a legeslegfontosabb dolog a pusztulatban, mivel ő jelenti a reményt az emberiség fennmaradására. Azokat a karaktereket, akik gyermeket öltek, azonnal felismerik (a hírek gyorsan terjednek) és kiutálják. Az árusok nem üzletelnek gyerekgyilkosokkal és csak a leggonoszabb és legembetegebb környezetben találhatnak megnyugvást; máshol mindenütt nagy valószínűséggel első látásra leköpi, megdobálják vagy megtamadják.

Bérbunyós

A karakter bokszolóként szert tehet némi elismerésre, jó bokszolóként pedig méginkább. Néhány a szorítóban elért győzelem után, a karakter elnyeri a Bérbunyós Tápot. Akik eddig támogatták a karaktert, most rajongani fognak érte, akik megvetették a bokszot, ezután mégjobban lenézik őt. A Bérbunyósok ezenfelül +20% bónuszt kapnak Ökölharc képzettségükre és Normál Sebűrésükre.

Rabszolgahajcsár

A karakter azután jut ehhez a Táphoz, mihelyst önként csatlakozott a Rabszolgakereskedő céhhez. A bombák hullása óta a rabszolgakereskedelm nyereséges vállalkozássá vált a pusztulat kevésbé civilizált (néha pedig a „legcivilizáltabb”) részein. A háborút követő 100 év során egyfajta koalíció jött létre a rabszolgahajcsárok között. Egy az arc nagyrészt borító tetoválás által azonosítják egymást. Természetesen ez mások számára is nyilvánvalóvá teszi foglalkozásukat, aki csak rájuk pillant. A karakterek a rabszolgahajcsár tetkóval biztos együttműködésre

számíthatnak azoktól, akik támogatják a rabszolgakereskedelmet (és pénzt húznak belőle), és megvetésre azoktól, akik visszautasítják az ilyesmit.

Könyvek olvasása

Annak ellenére, hogy a pusztulatban sokan halott ügynek vélik a tanulást, ez egyáltalán nincs így. Esetenként a karakter belebotolhat egy-egy könyvbe, és feltéve, hogy tud olvasni, általa szert tehet némi tudásra. A könyvek mindig adnak némi képzettségpontot egy meghatározott képzettséghez; hogy melyikhez, az meg van határozva a könyv leírásában. Hogy hány pontra van szükség egy százaléknyi képzettség növekedéshez, bővebben lásd a Fejlődésnél, lentebb.

Ajtók nyitása és betörése

Olykor a karakter olyan szituációban találhatja magát, amikor keresztül kell haladnia egy ajtón, de az beszorult vagy történetesen be van zárva. Ha a Zárnyítás nem működik (lásd lentebb), a karakter megpróbálhatja betörni az ajtót. Az ajtók (ahogy más tárgyak is, például a könyvespolcok, falak, stb.) bizonyos számú Sebponttal rendelkeznek. Azáltal, hogy jó nagyot sóznak rá, vagy jó nagyot robbantanak rajta, az ajtó Sebpontjai csökkenni fognak, 0-ra érkeve pedig az ajtó beszakad.

Csapdák felfedezése, telepítése, hatástalanítása és kikerülése

A csapdák az élet fontos részét képezik a pusztulatban. A törzslakók állatok és fosztogatók elfogására használják, a gonosz géniusz a gyanútlan kalandozók ellen, hogy megszabadítsa őket felszerelésüktől, az okos emberek pedig az ellenséget hajigálják vele. Amikor a karakter csapdákkal teleszórt területre téved, a JM-nek titkos dobást kell tennie a karakter Észlelés képességére. Akinek ez sikerül, az kiszúrja a csapda jelenlétét. Aki nem, annak problémái adódnak a továbbhaladásakor. Fontos, hogy a karakter csak akkor fedezheti fel a csapdákat (vagy aknákat, lásd lentebb), ha azok a látóterében vannak. Ha nincs esélye, hogy megpillantsa a kifeszített zsinórt, akkor az Észlelés-dobásra sincs mód. Bár, ha a csapdaszerkezet egy másik része viszont látható, akkor a karakter ez alapján felfedezheti a csapdát. Az aknakereséssel kapcsolatos további információkért lásd Aknákat, lentebb. Ha a karakter felfedezte a csapdát, megpróbálhatja hatástalanítani. Ez egy újabb dobást jelent, csak ez esetben a Csapdakezelés képzettségre. Ha a dobás sikertelen, a csapda beleaktiválódik a karakter arcába. Egy csapda hatástalanítása legalább 1 teljes kört (10 másodpercet) vesz igénybe. Mókáskedvű karakterek csapda vagy kelepce telepítésére is használhatják Csapdakezelés képességüket. Ha megpróbálkoznak egy összetett mechanizmus összeállításával, mint amilyen egy tüvető, amelyet a fémlapra gyanútlanul lépő személy süit el, akkor ehhez már némi időre is szükség van. De ha ez mindössze egy szimpla kötélcsapda állatok számára, akkor nem tart tovább pár percnél. A csapda telepítéséhez természetesen a karakternek rendelkeznie kell a szükséges anyagokkal. A JM meghatározhatja a telepítéshez szükséges időt, melynek leteltkor titokban dobhat a karakter Csapdakezelés képzettségére. A siker azt jelenti, hogy a karakter korrekten telepítette a csapdát. A balsiker pedig azt, hogy a karakter elszúrta valamit, a csapda pedig vagy rosszul fog elsülni, vagy egyáltalán nem fog működni. Mindenesetre meg lesz győződve arról, hogy megfelelően telepítette. Ha a másik karakternek nem sikerült kiszúrnia a csapdát, miután besétált a területre, azért még próbát tehet a csapda elkerülésére, úgy, hogy dob az Ügyességére. A JM nem mondja el, hogy miért kell dobnia, de a szemfüles játékos gyorsan rájöhet arra, hogy valami nem stimmel. Sajnos, ha a karakter elvétli az Ügyesség-próbát, a csapda kisül, és a karakter, valamint a csapda hatósugarában tartózkodók kellemetlen következmények áldozataivá válnak, ami lehet sebzés, mérég, vagy mégrosszabb. A Felszerelés fejezetben található néhány példa a különböző csapda típusokra, lentebb.

Robbanóanyagok telepítése és hatástalanítása

A robbanóanyagok sokban hasonlítanak a csapdákra, csak éppen rendelkeznek időzítővel és általában sokkal destruktívabbak. A robbanóanyagok telepítése nagyon hasznos lehet: ajtók

kinyitáshoz, járművek megsemmisítésére vagy súlyos megrongálására, meg gyanútlan személyek meglepésére. A robbanószerkezet telepítése 1 kört vesz igénybe (10 másodperc). Egy dobást igényel a Csapdakezelés képzettségre, amelyet a JM végez el titokban. A dobást megelőzően a karakternek meg kell határozni, hogy hány másodpercre állítja be az időzítőt – másszóval, hogy mikorra kívánja a bomba robbanását. Ha a dobás sikertelen, az időzítő ketyegni kezd, csak éppen a bomba nem akkor fog robbanni, amikor a karakter várja. A JM feladata eldönteni, hogy a robbanóanyag korábban, később, vagy egyáltalán nem detonál. Ha a Csapdakezelés dobás kritikus balsiker - 98, 99 vagy 100 lesz a dobás eredménye – a bomba a karakter kezében robban fel. Uppsz! A robbanóanyagok hatástalanítása hasonló módon történik, mint a hagyományos csapdáké. 10 másodpercig tart, de a balsiker még nem jelenti feltétlenül a bomba felrobbanását. A kritikus balsiker viszont a telepítésnél leirtakhoz hasonlóan viszont már igen. A hatástalanított robbanóanyag felhasználható a későbbiekben, amennyiben a karakter talál hozzá másik időzítőt. A karakter, akit robbanó szerkezet detonációja ér el, sebzést szenved el; nincs lehetőség félreugrásra Ügyesség dobás által.

Aknák felfedezése, telepítése és hatástalanítása

Az aknák a gyáva csatázók eszköze, de jól beválnak mind félelmetes, mind praktikus fegyverként a pusztulatban egy terület védelmezésére, ha a rendelkezésre álló emberkészlet kis létszámú. Az akna felfedezése majdnem ugyanolyan módon történik, mint a csapdákénál, kivéve, hogy a karakter mindössze annyi hex-nyi távolságról képes megpillantani az aknát, amennyi az Észlelése. Miután a JM titokban elvégezte a dobást az Észlelés ellen, és ha a karakter sikerrel jár, felfedezi az Észlelés által meghatározott távolságon belüli aknákat, feltéve, hogy azokat nem takarja valami. A figyelmes karakter jobban teszi, ha a lehető leggyorsabban tájékoztatja barátait az aknák jelenlétéről. Az aknák telepítése ugyanúgy történik, mint a robbanóanyagoké, attól eltekintve, hogy az aknákon nincs időzítő, ennél fogva nem sühetnek ki váratlanul – legfeljebb nem működnek rendesen (telepítőjüket nemigen sebzik meg). Ugyanez vonatkozik a hatástalanításukra is – de ehhez elsőként az szükséges, hogy a karakter pontosan tudja, hol helyezkedik el az akna. Sajnos az, hogy a karakter aknák után kezd kutatni, már csak azután szokott történni, hogy valaki már rálépett egyre. A hatástalanított akna Használhatatlanná válik, nem lehet újra felhasználni. Amikor egy akna felrobban, mindenkit megsebez egy bizonyos sugárú körön belül, ez a távolság szerkezetfüggő (bővebben lásd a leírást a Felszerelések fejezetben, lentebb). Továbbá minden a *robbanás* hatósugarán belül elhelyezett aknának 80% esélye-, a szórás hatósugarán belül elhelyezkedő aknáknak pedig 40% esélye van, hogy szintén felrobbannak. Az intelligensebb fosztogatók tudják, hogyan kell gondosan álcázni a bikaerejű – és pusztító – aknacsapdákat. Ha pedig egy akna megszólal, mindenkit sebez a robbanás hatósugarán belül; nincs mód dobni az Ügyességre a sebesülés elkerülése érdekében.

Energia, üzemanyag (benzin), és hajtóerő

Az energiafegyverek és a járművek többsége Energiacellákkal működik a Fallout világában. A celláknak két típusa létezik: Kis energiacellák, amelyek úgy néznek ki, mint az apró elemek, és Mikrofúziós cellák, amelyek a nagyobb elemekre hasonlítanak. Minden egyes cella bizonyos mennyiségű energiát hordoz, amely teljes mértékben újratölthető. Hála az égnek léteznek olyan helyek a pusztulatban, ahol a karakter újratöltheti Mikrofúziós celláit (a Kis energiacellák az alkáli elemekhez hasonlóan nem tölthetők újra). Ezek az újratöltő berendezések borzasztó ritkák és többnyire kizárólag régi katonai létesítményekben fordulnak elő. A töltő csak akkor működik, ha van hozzá energia is, és körülbelül 1 óráig tart egy Mikrofúziós cella feltöltése. Ha egy ilyen töltő valamilyen személy vagy szervezet birtokába jut, *meglehetősen* nagy árat számítanak meg az efféle szolgáltatásért. Azért még léteznek gázolajjal (vagy benzinnel, az Európai olvasók számára) hajtott járművek és berendezések is. A gázolaj az egyik legkritikább anyag a pusztulatban, és nagyon nehéz hozzájutni. Nagyvárosokban léteznek raktárak, amelyek adnak el, de csak igen nagy ellenérték fejében –

esetleg mindenedért, amid csak van. Szóval gondold át, hogy mennyire is kell ez a lötyty.

Véletlen találkozások

A világ nagrésze a teljes hanyatlás állapotába zuhan a Háborút követő évek során, a biztonságos utazást a pusztulatban többé semmi sem garantálja. Az egyes helyszínek közötti utazás során esély nyílik véletlen találkozásra. A véletlen találkozás némi harc és tapasztalati pontok (valamint természetesen a hadizsákmány) által megtöri a hosszú utazás monotonitását, de hozhat kifejezetten mókás fejleményeket is. A specifikus kalandmodulok meghatározzák, hogy a JM milyen gyakran dobjon a találkozás esélyére, és megmondja az is, hogy mennyi a karakter esélye összefutni valakivel. Alapvetően a véletlen találkozások környezetfüggőek; a parti nem szokott sivatagi gyíklényekkel összefutni egy dzsungel közepén. Ha a parti belefut egy véletlen találkozásba, bizonyos eséllyel el is kerülheti azt. A parti „vezetőjének” – aki elsőnek indult útnak, vagy aki legelől megy – dobni kell a Túlélés képzettségére. Ha a dobás sikeres, a karakter kiszúrja, hogy a parti kinek az útját keresztezi és eldöntheti, hogy elkerül-e vagy sem. A véletlen találkozások során összefutó csapatok a parti középpontjától számított 5 hexnyi távolságra tartózkodnak egymástól, szorozva a „vezető” Észlelésével. Ez azt jelenti, hogy ha a vezető Észlelése 6, akkor a parti 30 hexnyi távolságra lesz a másik csapattól (karavántól, például). Ha találkozó csoportok elég nagyok, bármilyen körülmények közé elhelyezhetők. Az induló pozíciók nem igazán fontosak, ha békés dologról van szó, da annál fontosabb, ha egy radskorpiófészekbe csöppensz.

Néhány példa véletlen találkozásra

Egy kereskedő karaván alapvető holmikat árul.
Fusztoatók egy csapata visszaértőben egy sikeres rajtaütésről.
Vad farkasok (vagy gyíklények vagy akár farkasok) falkája.
Egy összeroncólódott jármű, a halott sofőrrel a volán mögött.
Néhány farmer próbál kijönni a szegényes életlehetőségekből.
Egy másik vándorló kalandozócsapat.
Jószágokat terelő tehenészek.
Vadászó törzslakó csapat.

A JM és a kalandírók bármilyen találkozást kitalálhatnak, ami beleillik az adott kaland hangulatába.

Settenkedő karakterek felfedezése

Néha a partinak nem árt óvakodni az utánuk lopakodó ellenségektől és szörnyektől. Minden karakter rendelkezik az Észlelésének nyolcszorosát jelentő eséllyel, hogy észreveszi a settenkedő ellenséget. Az 5-ös Észleléssel rendelkező karakter tehát 40% eséllyel fedezi fel, hogy valaki a nyomába szegődött. Ha a lopakodót félsötét vagy árnyék veszi körül, felfedezésének esélye az Észlelés 5-szörösére csökken, ha pedig teljes sötétségben settenkedik, akkor az esély az Észlelés 2-szeresére esik vissza. A JM-nek utasítania kell a játékosokat a dobás megtételére, és csak akkor mondja el, hogy mi történik, ha valaki közülük sikerrel járt. Ha egyikük dosása sem volt sikeres, akkor a karakterek csupán sejtetik, hogy valami nincs rendjén, de nem tudhatják meg, hogy mi az valójában.

Úszás és fulladás

Nem történik túl gyakran, de hát ki tudja, mikor találja magát a parti nyakig a nedves trutyiban – a szó szoros értelmében nyakig. Akár azért, mert csónakjuk felborult, vagy mert vízijármű hiányában kereszttül kell gázolniuk egy széles folyón vagy tavon, az úszás egy meglehetősen kézenfekvő megoldás. A víz viszont némi problémát jelent, mint ahogy a legtöbb dolog egy poszt-nukleáris világban. Először is nem igazán alkalmas az úszkálásra, mert nem tesz jót sem a fegyvereknek, sem a páncélatnak, sem az élelemnek, sem pedig a robotoknak. Másodszor ezek a tárgyak leterhelik, vagy akár másodperceken belül le is húzhatják a karaktert. A karakter biztonságosan magánál tarthat körülbelül 10 x Erő fontnyi súlyt, ezekkel kényelmesen lebeghet a vízszínen. Ebbe *beleértendő* a ruházat és a cipők. Továbbá legalább egyik karjának szabadon kell lennie. Ha a karakter ennél többet vesz magához, szép lassan süllyedni kezd a drága holmijával együtt. A vízszínen maradás

minden tízpercben egy Állóképesség próbát igényel. A vízben való mozgás hexenként 3 Akciópontot vesz igénybe, ez minden térdig érő vagy annál mélyebb vízben történő gázolásra vonatkozik.

A tolvajlás művészete

Lopakodás

A lopakodás jelentős koncentrációt, tervezést és szerencsét igényel. Amennyiben a karakter lopakodni akar, be kell jelentenie ezirányú szándékát. Ezután a Játékmesternek dobnia kell a karakter Lopakodás képzettségére, és újradobnia percenként. A lopakodás érdekessége, hogy a karakter mindvégig abban a hiszemben van (legalábbis reménykedik benne), hogy sikeresen lopakodik, pedig lehet, hogy valójában már rég kiszúrták őt. Csak a JM tudja az igazat, hogy a karakter sikeresen olvadt-e bele az árnyékba. Néha kaphat figyelmeztetést a sikertelen lopakodásról, például oly módon, hogy egy NJK hülyén néz rá, és megkérdi, hogy mi a fenét csinál. A dolgok tele vannak fedezékekkel, fényekkel, figyelő szörnnyekkel és emberekkel, amelyek befolyásolják a lopakodó esélyeit, hogy milyen mértékben, az a Játékmesteren múlik. Azok a karakterek, akik sikeresen lopakodnak +40% bónuszt kapnak Zsebmetszés képzettségükre, és elsőként támadhatnak a harcban (bár gyakran nem is kerül sor harcra, miután meglepetésszerűen ráveti magát a célszemélyre és egyből ki is nyírja). Megjegyzendő, hogy a karakter nem tud lopakodás közben futni. Ja, és a páncélok is remekül csökkennek esélyeit.

Zsebmetszés

Az emberiség hárommillió éve él a Földön. 290000 év ebből relatíve harmóniában telt, háború és bűnözés nélkül. Körülbelül 10000 évvel ezelőtt, valaki megalkotta azt a fényes eszmét, hogy élelmet zsákmányol valaki mástól, és azt meg is tartja magának. Amint az emberek elkezdtek kirekeszteni más embereket egyes dolgok tulajdonlása érdekében, nos, ekkor született meg a Tolvajlás művészete. A Fallout világán is sok ember tartja a cuccait lakat alatt, amiket viszont feltétlenül muszály megszerezni. A karakter bármilyen tárgyat megkísérelhet eltulajdonítani bárkitől és bármitől, illetve bárhonnán. A lopakodás növeli a sikeres tolvajlás esélyét. Ha a karakter elrontja próbadozását egy tárgy ellopására, még nem feltétlenül kell lemondania róla; ellophatja ugyan (a JM döntése), de a tulajdonosa felfigyel rá. Az, hogy az illető ezért átvágja-e a karakter torkát, az attól függ, hogy milyen természetű személyről van szó. Ha a karakter elrontja a próbát és a célszemély ezért rátámad, akkor automatikusan a lopás áldozatáé a kezdeményezés a nyitó körben. Megjegyzendő, hogy ha a "célpont" nem támad (mert fél a gaz zsebmetszéstől) harc ugyan nem lesz, de az újabb próbálkozás sikere csökkenhet.

Tárgyak elhelyezése

Néha szükségessé válik hogy a tolvaj becsempésszen egy tárgyat egy másik személy vagy szörny zsebébe, esetleg egy könyvespolcra vagy szekrénybe. Merthogy a tolvajok gyakran terhelő bizonyítékokat cipelnek magukkal, amitől néha jobb gyorsan megszabadulni. Vagy jó kis hadviselés, ha a tolvaj kihúzza a biztosítószeget egy kézigránátból, majd a mit sem sejtő őr zsebébe csempészi azt. Vagyis a tárgyak elhelyezése ugyanúgy működik, mint a lopás, csak éppen fordított irányban: a tolvaj tulajdonából kerül át valami a célszemély tulajdonába. Ha a tolvaj elrontotta Zsebmetszés elleni próbáját, az azt jelenti, hogy lebukott, a zsebmetszéshez hasonlóan (lásd fentebb), a célpont nem lesz oda a boldogságtól azért, hogy valamit becsempésszenek a zsebébe. A tolvaj mindíg abban a hitben van, hogy a művelet sikerült, hacsak a célszemély nem adja tudtára ennek ellenkezőjét.

Zárak nyitása

A zárak alapvetően azt a célt szolgálják, hogy kívül tartsák az illetéktelenek bizonyos helyekről (vagy bent tartsák bizonyos helyeken, mint amilyen például egy zárka). A karakterek

megpróbálkozhatnak keresztülhaltni az ilyesféle akadályokon, ami lehet egy szimpla lakat a középiskolai öltözőszekrényen vagy akár biztonsági széf zárszerkezete egy irodában. A zárnak két alaptípusa létezik: hagyományos és elektronikus. Az elektronikus zárok nyitására kulcs(kártya) vagy egy Elektronikus zárnyitó nevezetű alkalmazosság szükséges. Ezutóbbi rendszerint csak Tolvajklánok készletéből vagy nagyon jó kapcsolatokkal rendelkező forrásból szerezhető be. A hagyományos zárok kipiszkálhatók hagyományos zárnyitó készlet nélkül is, de azért egy ilyen készlet használata igencsak megnöveli a siker esélyeit. A széf feltörésének esélyei is megnövelhetők széf-nyitogató eszközökkel. Minden próbálkozás a zárnyitásra 1 percet vesz igénybe. Ha a karakter 95%-ot, vagy afölé dob, és a dobás eredménye sikertelen, a zár összeroncsolódott és csak robbanóanyaggal nyitható, ami nagy valószínűséggel taccsra teheti azt, ami a zár túlfoldalán van. Lásd: Ajtók nyitása és betörése, lentebb.

Fejlődés

Elegendő szörnyeteg kiirtása és elegendő küldetés végrehajtása után a karakterek egyszercsak szinte(ke)t fognak lépni. A szintlépésekhez szükséges Tapasztalati pontok táblája itt látható:

1	0
2	1,000
3	3,000
4	6,000
5	10,000
6	15,000
7	21,000
8	28,000
9	36,000
10	45,000
11	55,000
12	66,000
13	78,000
14	91,000
15	105,000
16	120,000
17	136,000
18	153,000
19	171,000
20	190,000
21	210,000
22+	40,000 Tp minden további szinten...

Továbbá minden szintlépéskor a karakter maximális Sebpontjainak száma $3 + 1/2$ Álk-nyivel növekszik, $5 + 2 \times$ Int-nek megfelelő Képzettségpontot oszthat szét Képzettségei között. A Képzettségek nem minden esetben nőnek ugyanolyan mértékben. Az 1%-nyi növelés ára Képzettségpontban, az alábbi táblázatban szerepel. Lásd még: Intelligencia, fentebb).

Képzettségfejlesztés	
Jelenlegi %	A növelés ára (Kp)
1-100	1
101-125	2
126-150	3
152-175	4
176-200	5
201+	6

Fejlődés: Tápok

Meghatározott szintenként a karakterek Tápokot vehetnek fel. Ezek reprezentálják azt a tudást, ami a pusztulatban való utazgatás során ragad rájuk. A Tápok befolyásolhatnak Képességeket, Képzettségeket, Másodlagos Statisztikákat és néha durva dolgokra tesz képessé. Néhányuk megvalósítása kreatív Játékmestert igényel. A Tápok minden esetben rendelkeznek Szint és Képesség követelményekkel. És jónéhány közülük egynél többször is felvehető, azaz "fokozattal" rendelkeznek. Egy 2 fokozattal rendelkező Táp kétszer választható. A teljes Táp-lista itt található,

de természetesen elérhetőek olyan Tápok is, amelyek nem szerepelnek a listán. Ezek speciális Tápok, és nem kapható meg egyikőnyen! Robotok soha nem választhatnak Tápot, még speciálisat sem.

Villámszár (csaj)

Karaktered tudja, hogyan használjon ki teljesen minden pillanatot. Ezen Táp minden egyes fokozatával a karakter 1 Akciópontot kap minden harci körre.

Fokozatok: 2

Követelmények: Ügyesség 5, Szint 12

Adrenalin-roham

Amikor megsebesülsz, halálfélelmed keményebb harcossá tesz. Ha karaktered Sp-i a maximum 50%-a alá esik, karaktered kap +1 Erő bónuszt, de ez nem mehet a faji maximum fölé.

Fokozatok: 1

Követelmények: Erő 1-9, Szint 6

Állatbarát

Karaktered sok időt tölt állatokkal. Egy csomó időt. Az állatok nem támadják meg a barátjukat, mindaddig, amíg ő nem ijeszti vagy támadja meg az állatokat.

Fokozatok: 1

Követelmények: 5 Intelligencia, Természetjárás 25%, Szint 9

Észlelés

Te igazán tisztában vagy a helyzettel a harc során. Ez a Táp több információt biztosít számodra, amikor végigmérsz egy ellenfelet. Megtudhatod Sebpontjai pontos számát, és hogy milyen fegyverrel van felszerelve, ha fel van egyáltalán.

Fokozatok: 1

Követelmények: Észlelés 5, Szint 3

Szabálykihágás

Ezzel a Táppal a következő alkalommal, amikor karaktered Tápot választ, figyelmen kívül hagyhat minden megkötést, kivéve a fajt.

Fokozatok: 1

Követelmények: Szerencse 6, Szint 16

Kritikusabb sebzések

Lővéseid valahogy jobban sebeznek a szokásosnál. Kritikus találataid pusztítóbbak a harc során. Ha Kritikus sikert érsz el, az még nem öl automatikusan, de 150%-át jelenti a normál sebzésnek (a sebzésbónuszok is beleszámítanak). Továbbá egy végtag roncsolásának esélye is megnő 50%-kal. Vagyis, Ha Kritikus sikerrel 40 pontos sebzést érsz el, ez esetben 60 pontnyit viszel be. Aúúú! Mutánsok nem választhatják.

Fokozatok: 1

Követelmények: Észlelés 6, Szerencse 6, Ügyesség 4, Szint 9

Blöffmester

A smúzolás királya, vagy éppen királynője vagy. Ha lopáson kapnak, karaktered automatikusan képes kidumálni magát.

Fokozatok: 1

Követelmények: Karizma 3, Szint 8

Keményfejű

Édesanyád mindig mondta, hogy nagyon kemény koponyád van. Az első fokozattal 50%-kal csökken az esélye, hogy elkábíthassanak, a második fokozattal ez 75%-ra nő.

Fokozatok: 2

Követelmények: Erő 7, Szint 7

Bonsai

A gondos nevelés következtében egy kicsi gyümölcsfa nő ki a fejedre. Van egy állandó gyümölcsforrásod! Csak Gúlok választhatják.

Fokozatok: 1

Követelmény: Túlélés 50%, Tudományok 40%, Szint 12

Bónusz közelharc támadások

Karaktered Jackie Chsn és Bruce Lee filmeket nézett, hogy eltanuljon egy-két dolgot. Karaktered több ököl- és közelharc támadást tud véghezvinni harci körönként. Ezek Ap igénye 1-gyel csökken.

Fokozatok: 1

Követelmények: Ügyesség 6, Szint 15

Bónusz közelharc sebzés

Elsajátítottál egy speciális technikát, amellyel nagyobb sebzést tudsz okozni ökleiddel és közérharc fegyvereiddel. Karaktered +2 bónuszt kap a pusztakezes sebzésre ezen Táp minden fokozatával.

Fokozatok: 3

Követelmények: Ügyesség 6, Erő 6,

Szint 3

Mozgásbónusz

Hosszabb távokat vagy képes megtenni harcban. A Táp minden fokozatával karaktered további 2 hex-et tud megtenni minden körben. Vagyis 2 hex megtétele nem kerül Ap-ba.

Fokozatok: 2

Követelmények: Ügyesség 5, Szint 6

Bónusz távolsági sebzés

Tudod, hogy hova löj, ahhoz hogy többet sebez. Minden tőlény, ami sikeresen eltalálja a célpontot, +2 sebzést okoz a Táp minden fokozatával. Állatok nem választhatják.

Fokozatok: 2

Követelmények: Ügyesség 6, Szerencse 6, Szint 6

Bónusz tűzgyorsaság

Ravasz húzó ujjad egy kicsit gyorsabb a normálisnál. Minden távolbáható fegyver támadás végrehajtása 1-gyel kevesebb Ap-ba kerül. Állatok nem választhatják.

Fokozatok: 1

Követelmények: Ügyesség 7, Intelligencia 6, Észlelés 6, Szint 15

Támaszték

Tudod, hogyan támassz ki egy nagy fegyvert csak úgy megvetve lábad. Ez úgy alkalmazandó, hogy megkapod azokat a bónuszokat, amiket egy támaszték adna, miközben valójában csak a kezdedben tartod a fegyvert. Állatok nem választhatják.

Fokozatok: 1

Követelmények: Erő 7, Nehézfegyverek 80%,

Szint 4.

Szabálysértés

Ha ezt a Tápot választod, legközelebb akármelyik Tápot felveheted, követelmények figyelembevétele és faji megkötés nélkül.

Fokozatok: 1

Követelmények: Szerencse 6, Szint 20

Nyalizós

Megtanultad, hogyan nyald be magad feletteseidnél. A Táp minden egyes fokozatával +1-et kapsz Karizmára a reakciódobáshoz, amikor tekintélyes figurákkal akadsz dolgod. Állatok nem választhatják.

Fokozatok: 2

Követelmények: Karizma 5, Intelligencia 6, Szint 2

Melák

Ezzel a Táppal a normális esetben járó Sebpontok dupláját növelheted szintlépéskor. Csak Halálkarmok választhatják.

Fokozatok: 1

Követelmények: Erő 7, Ügyesség 5, Szint 8

Fekélyburjánzás

A sugárzás elég csúnyán elváltoztatott téged, de ez javadra válik a pusztulatban. +2 bónuszt kapsz a gyógyulási rátára és 48 órán belül képes vagy regenerálni egy roncsolt végtagot. Csak gúlok választhatják.

Fokozatok: 1

Követelmények: Erő < 7, Szint 6

Óvatos természetű

Karaktered megtanult figyelni az öt körülvevő világra. Észlelése 3-mal növekszik, amikor a kezdeményezéshez felméri a terepet véletlen találkozások során.

Fokokozatok: 1

Követelmények: Észlelés 6, Szint 3

Felfogókészség

Úgy néz ki, mintha minden magolós képzettséghez befizettek volna egy tanfolyamra. Ezzel a táppal karaktered 50%-nyival több képzettségpontot kap amikor tankönyvet olvas. A könyvek normális esetben 10 képzettségpontot adnak, most viszont 15-öt. Kutyák nem választhatják.

Fokokozatok: 1

Követelmények: Intelligencia 6, Szint 3

Megszállott tûszerész

Legendásan szerencsés vagy a robbanószerekkel. Ha ezzel a Táppal valaki elhibázza a robbanóanyag beállítását, a robbanóanyag nem fog felrobbanni, vagy használhatatlanná válni, úgyhogy a merénylő újra próbálkozhat. Állatok nem választhatják.

Fokokozatok: 1

Követelmények: Csapdaismeret 60%, Intelligencia 6, Szint 9

Személyi kultusz

Mindenki szereti a karakteredet. Mindenki. A rossz-fajta karma negatív módosítói helyett pozitív módosítókat kapsz. A rossz emberek úgy, mint a jó karakterek, és a jók úgy, mint a rosszak. A jók ettől még továbbra is jók, és a rosszak pedig továbbra is rosszak. Na ezt bogozd ki!

Fokokozatok: 1

Követelmények: Charisma 10, Level 12

Halálérzék

Érzékeid nagyon fejlettek. +2 bónuszt kapsz az Észlelésre sötétben, és a sötétségből eredő fénymódosítók 50%-kal mérséklődnek. Valamint 25% bónuszt kapsz a körülötted lopakodó ellenfelek felfedezésére. Csak Halálkarmok választhatják.

Fokokozatok: 1

Követelmények: Intelligencia 5, Szint 4

Merénylő

Karaktered megtanulta, hogy hogyan kell profin bánni a robbanóanyaggal. Azon karakterek számára, akik szeretik felrobbantgatni a dolgokat, nincs is jobb ennél a Tápnál. Az ilyen személyek által használt robbanószer 50%-kal nagyobb sebészt okoznak és mindig pont a megfelelő időben robbannak. Állatok nem választhatják.

Fokokozatok: 1

Követelmények: Ügyesség 4, Csapdaismeret 90%, Szint 9

Drágán add...

Nem lécelhetsz le harc nélkül! Amint Sebpontjaid száma a maximális érték 20% alá esik, +10% Sebtûrést kapsz minden támadási típusra.

Fokokozatok: 1

Követelmények: Elsősegély 40%, Észlelés 6, Szint 2

Isteni kegy

Valami felsőbb erő a kegyeibe fogadott téged. Ha elrontasz egy dobást, lehetőséget kapsz az újradobásra, és kötelező élned a lehetőséggel (ugyanakkor egy újradobást már nem dobhatsz még egyszer újra). Ezt a felsőbb erőt 24 óránként csak egyszer hívhatod segítségül.

Fokokozatok: 1

Követelmények: Karizma 8, Szint 14

Cseles

Karaktered átfeljlődött egy incifinci patkánnyá. Ez a Táp csökkenti annak az esélyét, hogy karakteredet harc során eltalálják.

Páncélszinted minden egyes fokozattal +5-tel növekszik.

Fokokozatok: 2

Követelmények: Ügyesség 6, Szint 9

Úrvezető

Karaktered elsajátított néhány agresszív vezetési technikát. +30% egyszeri bónuszt kap a Járművezetés képzettségre, és minden Képesség elleni próbadobásra +2-t kap, amikor volánhoz ül. Állatok nem választhatják.

Fokokozatok: 1

Követelmények: Perception 6, Agility 5, Szint 9



An M551 Sheridan in action (Danzon)

Részeges karatemester

Akárcsak a szeszkanán növendéke, te is jobban harcolsz részegen. 20% bónuszt kapsz Ökölharc képzettségedre, ha alkohol hatása alatt vagy.

Fokokozatok: 1

Követelmények: Ökölharc 60%, Szint 3

Gyorsabb kezdeményezés

Ezzel a Táppal karaktered nagyobb eséllyel mozdul előbb a többi karakternél és szörnynél harc során. Ezen Táp minden egyes fokozata +2-vel növeli a Kezdeményezést.

Fokokozatok: 3

Követelmények: Észlelés 6, Szint 3

Tanulékony

A Táp minden egyes fokozata +2 elosztható Képzettségpontot ad minden szintlépéshez.

Fokokozatok: 3

Követelmények: Intelligencia 6, Szint 6

Empátia

Ezzel a Táppal mindig kitalálsz, hogy mit kell mondanod egy NJK-nak. A JM-nek figyelmeztetnie kell téged, ha a beszélgetés rossz irányba terelődik.

Fokokozatok: 1

Követelmények: Észlelés 7, Intelligencia 5, Szint 6

Felfedező

Ez a Táp növeli karaktered esélyeit, hogy hasznos és érdekes találkozásokra és cuccokra bukkanjon. A JM feladata meghatározni, hogy ezek a találkozások és cuccok milyenek is lesznek valójában.

Fokokozatok: 1

Követelmények: Szint 9

Gyorsabb gyógyulás

A gyorsabb gyógyulással a karakterek csak úgy gyorsabban gyógyulnak és kész. Minden fokozattal karaktered +2-t kap a Gyógyulási rátára.

Fokokozatok: 3

Követelmények: Állóképesség 6, Szint 3

Hajlékony

A gyakorlással töltött évek nagyon mozgékonyá tettek. Mindössze 1 Ap-ba kerül a pozícióváltás a harcban.

Fokokozatok: 1

Követelmények: Lopakodás 60%, Ügyesség 6, Szint 4

Mimóza

Ezzel a Táppal kisebb eséllyel válsz szerfüggővé (50%-kal kisebb eséllyel), a tisztulási idő azonban ugyanannyi, mint egy normál embernél.

Fokokozatok: 1

Követelmények: Állóképesség 5 , Szint 9

Szerencse fia

A véletlen találkozások több pénzt hoznak számodra. Természetesen ezeket el kis kell vened ellenfeleid kihült holtesteitől. Hogy mennyi pénzt találsz, az a JM hatásköre.

Fokokatok: 1

Követelmények: Szerencse 8, Szint 6

Ügyességnövelés

Azonnal megnöveli Ügyességedet +1-gyel.

Fokokatok: 1

Követelmények: Ügyesség a faji maximum alatt, Szint 12

Karizmanövelés

Azonnal megnöveli Karizmadat +1-gyel.

Fokokatok: 1

Követelmények: Karizma a faji maximum alatt, Szint 12

Állóképességnövelés

Azonnal megnöveli Állóképességedet +1-gyel.

Fokokatok: 1

Követelmények: Állóképesség a faji maximum alatt, Szint 12

Intelligencianövelés

Azonnal megnöveli Intelligenciádat +1-gyel.

Fokokatok: 1

Követelmények: Intelligencia a faji maximum alatt, Szint 12

Szerencsenövelés

Azonnal megnöveli Szerencsedet +1-gyel.

Fokokatok: 1

Követelmények: Szerencse a faji maximum alatt, Szint 12

Észlelésnövelés

Azonnal megnöveli Észleléseidet +1-gyel.

Fokokatok: 1

Követelmények: Észlelés a faji maximum alatt, Szint 12

Erőnövelés

Azonnal megnöveli Erődöt +1-gyel.

Fokokatok: 1

Követelmények: Erő a faji maximum alatt, Szint 12

Szerencsejátékos

Ez a Táp +20% egyszeri bónuszt ad a Szerencsejáték képzettségre.

Fokokatok: 1

Követelmények: Szerencsejáték 50, Szint 6

Kísértet

Ezzel a Táppal s karakterek sötét helyeken vagy éjszaka +20%-ot kapnak a Lopakodás képzettségre.

Fokokatok: 1

Követelmények: Lopakodás 60%, Szint 6

Tüzér

Gyakorlott vagy a mozgó járműből való lövöldözésben. Nem szenveded el a 10% levonást, amikor zötykölődő járműből tüzelsz.

Fokokatok: 1

Követelmények: Kézifegyverek 40%, Ügyesség 6, Szint 3

Enyveskezű

Karaktered ártatlan külseje kicsit megkönnyíti a másoktól való lopást. Ez a táp +20% bónuszt jelent Lopásra. Halálkarmok nem választhatják.

Fokokatok: 1

Követelmények: Steal 50%, Karma > 49, Szint 6

Gyógyító

Ezen Táp minden egyes fokozata 4-10 pontnyival (1d6+4) megnöveli az Elsősegély vagy az Orvoslás képzettség használatát

által visszaállítható sebpontok számát. A második fokozat 8-20 pontnyit jelent (2 x (1d6+4)).

Fokokatok: 2

Követelmények: Észlelés 7, Ügyesség 6, Intelligencia 5, Elsősegély 40%, Szint 3

Hó-rukk!

Ez a Táp minden fokozata 2-vel megnöveli az erőt a hajtófegyverek maximális hajtótávolságának megállapításához.

Fokokatok: 3

Követelmények: Szint 6

Ít és most

Ezzel a Táppal karaktered elegendő Tapasztalati pontot kap ahhoz, hogy mégegy szintet lépjen. Vagyis ha egy karakter 9. szinten választja ezt a Tápot, Tapasztalati pontjai annyival nőnek, hogy egyből 10. szintű lesz, vagyis 45.001 Tapasztalati ponttal fog rendelkezni.

Fokokatok: 1

Követelmények: Level 9

Öltalmazó hegek

Csataviselt húsod egy sajtáságos páncéllá keményedett. +15% bónuszt kapsz mindenfajta Sebtűrésre, a Tüzet kivéve.

Fokokatok: 2

Követelmények: Állóképesség 6, Szint 10

Hasra!

Nagyon gyorsan reagálsz az utadat keresztező rakéták sűvítésére. A távolsági robbanóanyagok kevésbé sebeznek téged, mert Robbanóanyagok elleni Sebtűrésed 50%-kal növekszik. Ez vonatkozik a becsapódásra és a repeszekre is.

Fokokatok: 1

Követelmények: Állóképesség 6, Szint 4

Ökölharcos kitérés

Ha karaktered egyik kezében sem forogtat fegyvert (*Ökölharci fegyvert forgathat! – a ford.*), a szokásos 1 helyett 3 pontnyi Psz-t kap minden egyes felhasználatlan Ap-ért a harci kör végén.

Fokokatok: 1

Követelmények: Ökölharc 75%, Szint 12

Kama Sutra Mester

Ez a Táp remek állóképességet és hozzáértést kölcsönöz neked, amikor mindenféle mocskos dolgot művelsz.

Fokokatok: 1

Követelmények: Állóképesség 5, Ügyesség 5, Szint 3

Karmikus bélyegek

Karmád némelyek számára több mint dogma. A Karmából származó reakció-hatások duplázódnak.

Fokokatok: 1

Követelmények: Karizma 6, Szint 9

Futár

Reflexeid olyannyira fejlettek, hogy ezáltal nagyon gyors sofőrré váltál. Természetesen ez nem jelenti azt, hogy egyben óvatosabbá is. Ezzel a Táppal a karakterek 25%-kal gyorsabban képesek hajtani egy járművet, mint annak a végsebessége.

Fokokatok: 1

Követelmények: Járművezetés 60%, Észlelés 6, ügyesség 6, Szint 3

Vezér

Rendelkezel némi természetes vezetőképességgel és ezt el is tudod fogadtatni másokkal. A parti bármely tagja, ha 10 hexen belül tartózkodik +1-et kap az Ügyességére a faji maximumig és +5-öt a Páncélszintjére. Te viszont nem kapod meg ezeket az előnyöket - nos, ez az ára vezető beosztásúnak lenni.

Fokokatok: 1

Követelmények: Karizma 6, Szint 4

Életadó

Minden esetben, amikor karaktered szintet lép, további 4 Sp-t kap ezen Táp minden egyes fokozatával. Vagyis a második fokozattal már +8-cal növekszik maximális Sp-inek száma!

Fokozatok: 2

Követelmények: Állóképesség 4, Szint 12

Könnyűléptű

Ezzel a Táppal a karakterek nehezebben esnek csapdába. Vagyis csapdaképzéskor +4 bónuszt kapnak Ügyességükre.

Fokozatok: 1

Követelmények: Ügyesség 5, Szerencse 5, Szint 9

Élő anatómia

Ez a Táp +10% bónuszt biztosít az Orvoslásra. Azon kívül, hogy a karakter jártasabb az anatómia tudományában, élőlények elleni támadásainak sebzéséhez további +5 pont járul.

Fokozatok: 1

Követelmények: Orvoslás 60%, Szint 12

Magánakvaló

Mindíg is kissé különböztél a többiektől, de megtanultad, hogy másságot mimódon váljon előnyödre. A karakter ezzel a Táppal +10%-ot kap minden képzettségpróbánál, amennyiben legalább 10 hex-nyire tartózkodik a parti többi tagjától.

Fokozatok: 1

Követelmények: Túlélés 50%, Karizma < 5, Szint 4

Mestertolvaj

Ez a Táp 15 pont egyszeri bónuszt jelent Zárnyítás és Zsebmetszés képzettségekre. Halálkarmok és Kutyák nem választhatják.

Fokozatok: 1

Követelmények: Zárnyítás 50%, Zsebmetszés 50%, Szint 12

Mesterkalmár

Ez a Táp 30% egyszeri bónuszt biztosít Kereskedés képzettségedre. Halálkarmok és Kutyák nem választhatják.

Fokozatok: 1

Követelmények: Karizma 7, Kereskedés 60%, Szint 9

Medikus

Ez a Táp 10% egyszeri bónuszt ad mind az Elsősegéhez, mind az Orvosláshoz.

Fokozatok: 1

Követelmények: Elsősegély VAGY Orvoslás 40%, Szint 12

Mentálpajzs

A mentálpajzs a kívülről érkező tudati zavarok kiszűrésének képessége, melyet egy éppen arra járó gurutól sajátítottál el, vagy egy nagyon késői éjszakázás során, egy bárban. A céltávolság meghatározásához és csapdakereséshez Észlelésed 1-gyel növekszik a faji maximumig.

Fokozatok: 1

Követelmények: Szint 15

Kritikusabb

Ezzel a Táppal a karaktereknek nagyobb esélye nyílik a kritikus találatra harc során. Minden egyes fokozat +5-öt ad a Kritikus Esély értékéhez. Mutánsok nem választhatják.

Fokozatok: 3

Követelmények: Szerencse 6, Szint 6

Buhera úr (vagy kisasszony)

Ez a Táp 10% egyszeri bónuszt Szerelés és Tudományok képzettségekre. Halálkarmok és Kutyák nem választhatják.

Fokozatok: 1

Követelmények: Szerelés 40% VAGY tudományok 40%, Szint 12

Mutáció

Ezen Táp választása valamely Jellemvonásod leadását jelenti. Viszont választhatatsz helyette egy másikat. Fura, nem?

Fokozatok: 1

Követelmények: Szint 9

Titokzatos követő

Ha ezt a Tápot választod, 30% + (2 x Szer) esélyed lesz, hogy véletlen találkozásaid során egy alkalmi segítőtárs szegődik melléd. A JM feladata megalkotni ezt a segítőtársat.

Fokozatok: 1

Követelmények: Szerencse 4, Szint 9

Közvetítő

Ez a Táp 10% egyszeri bónuszt ad Beszédképességre és Kereskedésre. Halálkarmok és Kutyák nem választhatják.

Fokozatok: 1

Követelmények: Kereskedés 50%, Beszédképesség 50%, Szint 6

Éjjellátó

Karaktered jobban lát a sötétben, már amennyiben ezt a Tápot választod. A sötétség okozta negatív módosítók 50%-kal mérséklődnek. Te aztán sok répát ehettél!

Fokozatok: 1

Követelmények: Észlelés 6, Szint 3

Málhás számár

Ezen Táp minden egyes fokozata +10 fontnyit ad karaktered Teherbírás értékéhez.

Fokozatok: 2

Követelmények: Szint 6

Útkereső

Ez a Táp 25%-kal csökkenti az utazási időt. Mindíg rendelkez valamilyen fortélyal, hogy megleld a régi csapásokat és utakat.

Fokozatok: 1

Követelmények: Állóképesség 6, Túlélés 60%, Szint 6

Zsebmetsző

A karakterek ezzel a Táppal 25% bónuszt kapnak Lopás képzettségükre, amikor kísérletet tesznek más karakter vagy NJK kirablására. Halálkarmok és kutyák nem választhatják.

Fokozatok: 1

Követelmények: Ügyesség 8, Tolvajlás 80%, Szint 15

Megjelenés

Ezen Táp minden egyes fokozatával +1 bónuszt kapsz Karizmadra a reakció-dobásoknál.

Fokozatok: 3

Követelmények: Karizma 6, Szint 6

Pszichotikus

Tested hozzászokott a Pszichó stimuláns használatához. A Pszichó pozitív hatásai megduplázódnak, a drog függőségi rátája viszont feleződik. Csak mutánsok és fél-mutánsok választhatják.

Fokozatok: 1

Követelmények: Állóképességek 5, Szint 8

Piromániás

Ez Táp szörnyű dolgokra tesz képessé a tűzzel – mármint mások számára lesz szörnyű. +5 sebzést tudsz okozni minden tűz-alapú fegyverrel, mint amilyen a lángszóró, a molotov-koktél, a napalm, és hasonlók.

Fokozatok: 1

Követelmények: Nehézfegyverek 75%, Szint 9

Bő zsebek

Harc során 4 helyett mindössze 2 Akciópontba kerül előhalásnod valamilyen tárgyat.

Ranks: 1

Requirements: Agility 5, Level 3

Gyors kiheverés

Mindössze 1 Ap-ba kerül talpraállnod miután földre kerülsz.

Fokokatok: 1

Követelmények: Ügyesség 5, Szint 6

Rad-kölyök

A háttérsugárzás nem sebez téged, hanem épp ellenkezőleg, gyógyít. +5 extra Gyógyulási rátát kapsz, amikor 10 vagy több rad háttérsugárzás ér óránként. Csak Gúlok Választhatják.

Fokokatok: 1

Követelmények: Állóképesség 6, Szint 3

Sugártűrés

Ezen Táp minden fokozata 15%-kal növeli karaktered Sugártűrését.

Fokokatok: 2

Követelmények: Állóképesség 6, Intelligencia 4, Szint 6

Vándor

Ez a Táp +15%-ot ad a Túléléshez. Vagyis kissé könnyebben akadsz speciális cuccokra és találkozásokra.

Fokokatok: 1

Követelmények: Észlelés 6, Szint 6

Országúti harcos

Mad Max fel sem ér hozzád! Megtanultad, hogyan kell egyidőben löni és vezetni. Nem szenvedsz el levonást a vezetés közbeni fegyverhasználatkor. Halálkarmok és Kuttyák nem választhatják.

Fokokatok: 1

Követelmények: Járművezetés 60%, Intelligencia 6, Szint 12

Kereskedő

Ezzel a Táppal karaktered jobb kereskedővé válik. +20%-ot kap Kereskedés képzettségére. Halálkarmok és Kuttyák nem igazán kereskednek, ezért nem választhatják.

Fokokatok: 1

Követelmények: Kereskedés 50%, Szint 6

Cserkész

Karaktered képes tájékozódni a vadonban. Számára a térképek könnyebben olvashatók. Azt már a JM feladata meghatározni, hogy ez hogyan is fog működni. Ezzel a Táppal természetesen könnyebben találhatók speciális cuccok és találkozások.

Fokokatok: 1

Követelmények: Észlelés 7, Szint 3

Gyűjtőgető

Több löszert vagy képes begyűjteni, mint egy átlagos poszt-nukleáris felfedező. Véletlen találkozások során mindig a normális mennyiség dupláját találsz.

Fokokatok: 1

Követelmények: Szerencse 8, Szint 9

Mesterlövész

Ezen Táp minden egyes fokozatával +2-vel növekszik harc során az Észlelés a céltávolságból adódó módosítók meghatározásakor.

Fokokatok: 1

Követelmények: Észlelés 7, Intelligencia 6, Szint 9

Csendes halál

Ezzel a Táppal a karakterek, dupla annyi ökölharcos vagy közelharcos sebzést képesek okozni valakinek, amennyiben sikeresen a háta mögé lopakodtak (hátszúrás!)

Fokokatok: 1

Követelmények: Ügyesség 10, Lopakodás 80%, Ökölharc 80%, Szint 18

Surranó

Ez a Táp képessé teszi a karaktert arra, hogy lopakodás közben fusson is.

Fokokatok: 1

Követelmények: Ügyesség 6, Lopakodás 50%, Szint 6

Mészáros

A Mészáros bejárja a Földet! Ezzel a Táppal a karakterek Ököl- vagy pusztakezes harcban képesek kritikus találatot bevinni mindössze egy sikeres Szerencse elleni dobással (*Természetesen ezt megelőzően egy sikeres támadó dobásra is szükség van! - a ford.*)

Fokokatok: 1

Követelmények: Ügyesség 8, Erő 8, Ökölharc 80%, Szint 24

Smúzolás

Ezen Táp minden egyes fokozata 1-gyel növeli Intelligenciádat a próbadoobáskor, amikor egy NPC-t akarsz átverni. Mivel a Kuttyák nem tudnak beszélni, ők nem választhatják.

Fokokatok: 3

Követelmények: Intelligencia 4, Szint 3

Kigyóbüvölő

Ez a Táp +25%-ot ad a Méregtűrésre.

Fokokatok: 1

Követelmények: Állóképességek 3, Szint 6

Orvlövész

Ezzel a Táppal, amikor karaktered távolbaható fegyvert használ, kritikus találatot képes okozni egy sikeres Szerencse elleni dobással. (*Itt is követelmény a sikeres támadás-dobás! - a ford.*)

Halálkarmok és kuttyák nem választhatják.

Fokokatok: 1

Követelmények: Ügyesség 8, Észlelés 8, Kézifegyverek 80%, Szint 24

Szónok

Ez a Táp 20% egyszeri bónuszt ad a Beszédkészség képzettségre. Halálkarmok és Kuttyák nem választhatják.

Fokokatok: 1

Követelmények: Beszédkészség 50%, Szint 9



Talpra!

Gyorsabban vagy képes harc közben valakit felgyógyítani, mint egy átlagos pusztulatbéli orvos. Mindössze 5 Ap-ba kerül a képzettséged használata, amikor megpróbálsz segíteni elesett bajtársadon.

Fokokatok: 1

Követelmények: Elsősegély 75%, Orvoslás 50%, Ügyesség 6, Szint 3

Rendületlen kar

Masszív alkatodnak köszönhetően a sorozatlövések 1-gyel kevesebb Ap-ba kerülnek. Csak Mutánsok választhatják.

Fokokatok: 1

Követelmények: Erő 6, Szint 4

Sziklafal

Amikor karaktered földrekerüléses helyzetben van, tehet egy százalékos dobást, 50%-kal csökken az esélye, hogy ledöntik a lábáról.

Fokokatok: 1

Követelmények: Erő 6, Szint 3

Hátas

Ezen Táp minden egyes fokozata 50 fonttal növeli a Teherbírást.

Fokokatok: 2

Követelmények: Erő 6, Állóképesség 6, Szint 3

Ördögi kaszkadőr

Megtanultál visszapattanni, amikor a földhöz csapódsz. 25%-kal kevesebb sérülést szenvedsz el eséstől és autóbaleset következtében. Továbbá +10% bónuszt kapsz Járművezetés képzettségedhez. Ja, és a Fallout világában nincsenek Kutya kaszkadőrök, ezért ők nem választhatják.

Fokokatok: 2

Követelmények: Erő 6, Állóképesség 6, Ügyesség 6, Szint 6

Felfedező

Ez a perk +25% bónuszt jelent a Túlélés képzettséghez (*Mármint fokozatonként! -a ford.*).

Fokozatok: 3

Követelmények: Állóképesség 6, Intelligencia 6, Túlélés 40%, Szint 3

Eminens tanuló

Ezen Táp minden egyes Fokozata további 5%-ot ad (felfelé kerekítve) a karakter Tapasztalati pontjaihoz. Például Jack karaktere, Garfield megöl egy Rad Patkányt (50 Tp-ért), de mivel rendelkezik ezen táp első fokozatával, ezért 53 Tp-t fog kapni a szokásos 50 helyett.

Fokozatok: 3

Követelmények: Intelligencia 4, Szint 3

Még!

Választhatsz még egy főképzettséget.

Fokozatok: 1

Követelmények: Level 12

Félelmetes karmok

Karmaidból méreg szivárog. Minden támadásod egy B típusú mérgezéssel is jár. (*Ez a karmokkal végrehajtott támadásokra vonatkozik! - a ford.*)

Csak Halálkarmok választhatják.

Fokozatok: 1

Követelmények: Ökölharc 60%, Erő 6, Szint 12

Csapatjátékos

Elsajátítottad a csapatmunka és az együttműködés fortélyait. Jó neked! Amikor a parti ÖSSZES tagja 10 hex-en belül tartózkodik karaktered körül, +10%-ot kapsz az összes képzettségedre.

Fokozatok: 1

Követelmények: KARizma 4, Szint 12

Tolvaj

Ez a Táp 10% egyszeri bónuszt nyújt Lopakodásra, Zárnyításra, Zsebmetszésre és Csapdaismeretre.

Kutyák és Halálkarmok nem választhatják.

Ranks: 1

Requirements: Level 3

Titkolt edzettség

A háttérsugárzás és a rideg pusztulat ellenállóbbá tett téged a természeti elemekkel szemben. +15%-ot kapsz a Páncélszintre és +10%-ot az összes Sebtűrés típusra.

Csak Mutánsok választhatják.

Fokozatok: 2

Követelmények: Állóképesség < 8, Szint 12

Szívósság

Ez a Táp +10%-ot ad Sebtűrésedhez, minden támadási formára.

Fokozatok: 1

Követelmények: Állóképesség 6, Szerencse 6, Szint 3

Csatorna patkány

Úgy mászol, akár egy bébi. Na jó, úgy mászol, mint egy nagyon gyors bébi. Normál Ap költséggel (hexenként 1 Ap-val) mozogsz guggolva és hasalva is.

Fokozatok: 1

Követelmények: Lopakodás 60%, Ügyesség 6, Szint 4

Gyümölcs metódus

Tanultál valamit a gyümölcsevés misztikus gyógyító hatásáról. 24 órával azután, hogy elfogyasztott valamilyen gyümölcsöt, karaktered Észlelése és Ügyessége 1-gyel nő. Halálkarmok és Kutyák képtelenek felfogni a gyümölcs titkát, ezért nem választhatják.

Fokozatok: 1

Követelmények: Karizma 6, Szint 6

Fegyverkezelés

Ez a Táp +3 Erőt ad a fegyverek erőkövetelményeiből adódó hatások meghatározásakor.

Fokozatok: 1

Követelmények: Ügyesség 5, Szint 12

IV. fejezet: A Fallout világa (Az Egyesült Államok az atomháborút követően – útmutató)

Ez a fejezet egyfajta útikalauz a Fallout világnak „zsolttárából”; csupán néhány szemelvény, melyet a rajongók már ismerhetnek. Beleértve olyan információkat is, melyek a Fallout elődjéből, a Pusztulatóból származnak, és amelyek egy az egyben lettek áttemelve a Fallout világába.

Néhány alapvető dolog a Fallout világn

Ez egy leírás néhány szervezetről, melyekkel az utazók találkozhatnak a pusztulatban. Legtöbbjübb fontos eleme a poszt-nukleáris környezetnek.

Az Acél Testvérisége – Az Acél Testvérisége egy félkatonai, félpolitikai szervezet, amely leginkább az Egyesült Államok északi tájain lelhető fel, és folyamatosan nyomul kelet felé. A Testvériség szentsége, hogy megőrizze a technológiát, kerül, amibe kerül. Számos különböző rang és három elkülönülő "rend" létezik a Testvériségen belül: Harcosok, Irnokok és Öregek. A régi, lovagias lovagoktól eltérően a Testvériség tagjai nem érdekeltek a gyengék és az elesettek felkarolásában, viszont annál inkább érdekeltek titokzatosságuk megtartásában és a technológia fejlesztésében, megőrzésében. Motivációik gyakran homályosak, de nem szabad alábecsülni őket. Annyit biztossággal állíthatunk, hogy előfordul ugyan, hogy a Testvériség egy csapatnyi lovagja segít néhány szerencsétlenül járó emberen, de indítékaik között nem szerepel jótékonykodás. Ha véletlenül összefutsz velük a pusztulatban, valószínűleg éppen valamilyen küldetés teljesítése közben találod őket.

A Gombafelhő Temploma - Egy kataklizmatikus esemény, mint például egy háború eseményei, inspirálhatnak arra embereket, hogy hitet találjanak valamiben. A Gombafelhő Temploma pont azért nőtte ki magát, hogy ezt az igényt kielégítse. Tele vallásos paraktikákkal, sugárfürdőkkel, és véres rituálékkal, a Templom igen népszerűvé vált Las Vegasban és környékén. Nem tiszta, hogy mik a Templom céljai, sem az, hogy miért ilyen széleskörű a népszerűsége ezeknek az agresszív módszereknek, de mindenesetre erősen növekszik a szervezet, és hétről hétre növeli erejét és befolyását.

A sivatag vándorai - Amikor a bombák hullani keztek az égből, egy katonai alakulat éppen szokásos gyakorlatát végezte az észak-nevadai sivatagban, melynek célja egy börtön bevételre és a nem-kooperáló bentlakók kihozatala volt. A katonák és bentlakók tehát maradtak, átvészelték a nukleáris telet, és kiépítették egy szervezetet a törvény visszaállítására és az összetört világ rendbetételére. Félíg-meddig tehát ők a gyengék és elesettek védelmezői. A Vándorok körbejárnak és próbálnak visszaállítani némi törvényességet és rendet ebben a hatalmas, törvénytelen pusztulatban. Nem bírnak túl sok befolyással, de kicsiny csapataik nagy változásokat képesek előidézni a városok életében.

Az Őrzők - Egy másik fél-vallási csoportosulás az Őrzöke. Ügynevezett Citadellákat működtetnek - melyek gyakran börtönökkel kombinált katonai építmények - és ezekben halmozzák fel az összehordott technológiai eszközöket. Kevésbé szervezettek, mint az Acél Testvériség, inkább amolyan szerzetesi életmódot folytatnak (ráadásul testvérnek, atyának, anyának szólítják egymást), és csak korlátozottan tartanak fent kapcsolatot külvilágiakkal. Az Őrzők a Protonfejzsze megalkotói, ez a félelmetes fegyver felveszi a versenyt bármelyik a Testvériség által alkotott találmánnyal. Semmi egyéb nem ismert az Őrzökről, talán csak annyi, hogy undorodnak a régi Amerika rendjétől, legalább annyira, mint az új rendtelenségétől.

Az Új-Kalifornia Köztársaság - A Köztársaság, vagy UkaK széles körben elismert, erős keveréke a háború előtti demokráciának és a háború utáni diktatúrának. Egy Árnas Főveny nevű városkaként indult, mára állammá nőtte ki magát (bár többnyire csak a belvárost emlegetik UKaK alatt). A köztársaság kiterjed nagyrészt Észak-

Kaliforniára és néhány távoli településre Nevada déli részén. A falvak és városok képviselőket küldenek Árnas Föveny-be, ami egy impresszív, háború utáni Parlament-épülettel dicsekedhet, és az Elnököt ezek közül a képviselők közül választják. Eddig az összes elnök Árnas Föveny-ből érkezett, hiszen ez a város rendelkezik a legnagyobb létszámú delegátussal és ez a leglakottabb is. Ahhoz, hogy valaki az UkaK polgára lehessen, el kell fogadnia törvényeiket, melyek betartására leginkább az UkaK hatalmas rendőrsége vigyáz. A Mutánsok és a Gúlok nem rendelkezhetnek ugyanazokkal a lakossági privilégiumokkal, mint az Emberek. A rabszolgaságot elítélik az UkaK-ban, és a rabszolgahajcsár céh tagjait közszemlére börtönbe vetik. Ezentúl a vezetés korlátozza a polgárok fegyverviselését - a fegyver viselése illegálisnak számít a belváros határain belül. A szerencsejáték és a prostitúció is illegálisnak az UkaK-ban. A Köztársaság biztosítja a város lakosságát - mellette az UkaK rendőrsége is szolgál és véd -, cserébe viszont adód szed és felügyeli a kereskedelmet. Ismert dolog, hogy az UkaK rákényszerít egyes városokat a csatlakozásra, vagyis arra, hogy az adott város kereskedjen néhány dologgal, amire az UkaK-nak szüksége van. Ez a rákényszerítés többnyire embargóként jelent, nem fegyvereket.

Rendőrség - A törvények betartása érdekében minden város rendelkezik saját rendőrségi erővel, melynek feje többnyire egy választott Sheriff. A nagyobb települések szervezett rendőrmilíciákat tartanak fent, akik gyakran fölötté állnak a törvénynek, amin örködnek. Vagyis az eljárás és a bírósági tárgyalás már a múlt fogalmai, az igazságszolgáltatás gyros és halálos, de legalábbis fájdalmas. A kisebb városok rendőrsége hajlandó meghallgatni mindkét fél álláspontját, és többnyire csak kihajítják a városból a bűnöst, ritkábban börtönbe zájják, de esetenként ki is végzik. Leginkább a város lakosságának többsége dönt ezekben az ügyekben. A nagyobb rendőri szervezetek tagjai hajlamosabbak a korrupcióra és gyakrabban lehet megvesztegetni őket. Nem árt vigyázni, mert a rendőrtisztek megvesztegetésre tett kísérlet, alkalmasint nagyobb büntetéssel járhat.

Fosztogatók - A Fosztogatók törzsekben élő emberek, akik mindent ellopnak más településektől, amire csak szükségük van. Többnyire nem rendelkeznek saját falvakkal, inkább félig-meddig állandó helyű táborokban, gyakran kisebb falvak barlangjaiban húzzák meg hagukat. A gyerekek és a települések idős tagjai foglalkoznak a háztáji jellegű földműveléssel, de a Fosztogatók sokkal inkább abból élnek, amit más falvaktól, kereskedő karavánoktól, és más Fosztogatóktól lopnak el. Általában a gyros, rajtaütésszerű támadást kedvelik, nem igazán kenyerük a gyilkolás, inkább fogják ami mozdítható, és lelépnek, mielőtt az örök berontanak. A legtöbb helyen szokott lenni némi tekintélyük, de nagyobb "uradalmak" utánuk küldik a rendőrséget, száműzendő a kereskedelem és a profit feletti fenyegetést.

A Rabszolgakereskedő céh - A rabszolgaság virágzó üzlet a Háború utáni világban. Vagyis a civilizáció vastagabb bukszái rendelkeznek törvénytelen szolgálkakkal; kisebb hatalmú vezetők pedig hajlamosak embertársaikat begyűjteni és eladni. Hogy- hogy nem, de a rabszolgakereskedelm az egyike a legjobban szervezett üzletágaknak. Minden rabszolga eladás a Céhen kereszttűt történik, amely öregebb rabszolgahajcsárok csoportosulása, akik meghatározzák az árakat és megszervezik az elfogó vadászkat. Bárki, aki a Céh megkerülésével próbál befogni vagy eladni rabszolgát, általában kivégzés áldozata lesz. Mivel a Céh jelentős erőt képvisel, gyakran a kulisszák mögül a kisebb városokat is irányítják, amelyekben működnek. A Rabszolgakereskedő céh tagjai egy az egész arcukat borító, megkülönböztető tetoválást viselnek, tökéletesen azonosíthatóvá téve őket társaik és ellenségeik számára, valamint meggyorsítva az ítélezést, ha valaki "tetkó" nélkül vezet egy bennszülöttet az aukciós blokkhoz.

Törzsek - A Fosztogatóknak létezőnek nomádszerűbb csoportjai, akik egyszerű, földműves életformára rendezkedtek be. Némelyik ezek közül alig több szimpla sátorbarnál, de vannak városok romjain lakó, nagylétszámú közösségek is. A "Törzsbéliek" gyakran különálló - és meglehetősen egyéni - vallási nézetekkel rendelkeznek; nincs két egyforma hitű törzs. Arra törekszenek, hogy minél több emléktárgyat kutassanak fel a Háború előtről. A Törzsek

nem igazán érdekeltek a civilizáció újjáépítésében, amely sok tekintetben okozója a pusztításnak (akár a Háború előtti civilizáció saját összeomlásának), ezért óvakodnak a nagy településektől és városoktól. A másik oldal, a városlakók szemében pedig a Törzsbéliek primitív vadak csupán.

Menedékek - A Háborút megelőzően, egy Menedék-Tek nevű cég számos hatalmas méretű, föld alatti óvhelyet épített az Egyesült Államok kormányának megrendelésére, hogy megóvja az emberiséget a kipusztulástól. A projektet úgy finanszírozták, hogy kiárúsították a lakhelyeket a Menedékekben azok számára, akik meg tudták fizetni. Mivel más mód nem volt a Menedékek használatára, sok ember kénytel-keletlen ezt az utat választotta a bejutáshoz a bombák elől. A Menedékek háromszintes földalatti építmények, mélyen a hegyek gyomrában, amelyek védelmet nyújtnak a sugárzás, a kórokozók és más borzalmak hatásaitól. Úgy lettek tervezve, hogy a hidropónikus technológia és a víz-visszaforgatás alkalmazásával a lehető legtöbb képesek legyenek az emberek életbenmaradásának biztosítására. 80-100 év elteltével valamennyi megnyílt. A Menedékek érzékelő berendezésekkel vannak felszerelve a külső viszonyok mérésére, és vannak számítógépeik is, rogyásig tele a Háború-előtről származó adatokkal. Továbbá el vannak látva fegyverekkel és érdekesebb eszközökkel is, mint például sok esetben egy É.K. (Édenkert Kreációs készlet) nevezetű szerkezettel, ami segít a lakóknak egy teljesen új életet építeni, ha már biztonságosan feljöhetnek a felszínre. Néhány Menedék megsemmisült a földrengések, a Fosztogatók, vagy más katasztrófák következtében, de legtöbbjüknek sikerült átmenteni a technológiát és az embereket.



Meglátogatható helyek

A Fallout rendszerében a legnagyobb terület Kaliforniához és Nevadához tartozik. Rövid ismertető körútunk LA romjainál kezdődik.

Los Angeles, vagy más néven a Csontudvar - A Csontudvar nevet a felhőkarcolók vázszerkezeiről kapta, amelyek még mindig az egykor hatalmas város romjai felett tornyosulnak. Los Angeles többek között fegyverkereskedőknek, bandáknak és különböző, családott, meghasonlott embernek ad otthont. A legnagyobb népsűrűség az Adytum nevű "kerületben" él, a Regulázók nevet viselő rendőrség felügyelete mellett. A Csontudvar néhány része Halálkarmok lakhelye, ezek az intelligens, mutálódott, óriási gyilklények. Mindent összevetve hozzávetőlegesen 30000-en vallják otthonuknak a Csontudvart, ezekben beletartoznak a Követők nevű külön szektához tartozók is, akik a Los Angelesi Nemzeti Könyvtár főépületének romjaiba vették be magukat. A várostól délre egy katedrális radioaktív romjai fekszenek, melyet egy Mester Gyermekei nevű csoport épített és egy jöttment kalandor pusztított el. A sugárzás alapvetően alacsony erőfélé, kivéve a katedrális romjainél, ahol igencsak magas. A csontudvar hivatalosan tagja a Új Kaliforniai Köztársaságnak, ugyanakkor rendőrsége képtelen megfékezni a bandaháborúkat és a Halálkarmok portyáit, mivel a lakosság nagyon szétszórt a nagy területen.

Az Izzás - Los Angelestől keletre található egy hely, amit Izzásnak hívnak. Egykoron biztosan érdekes hely lehetett, csak éppen 150 éve

senki sem képes sétát tenni arrafelé. Nappal semmi feltűnő nincs benne, éjszaka viszont mérföldekről is csodálatos látványt nyújt. No persze, ha túl közel merészkedik valaki az Izzáshoz, ő maga is szó szerint izzani fog! Az Izzás a régi Edwards Légibázis szomszédságában található, a szóbeszéd szerint egy Menedék is épült a közelben. A sugárzási szint itt és a környéken a Nullponton van - ez aztán az igazi Nullpont! *(Itt Ground Zero, azaz Nullpont alatt nem a lerombolt new-yorki World Trade Center helye értendő, hiszen a játék készültékor még állt az ikertorony, hanem egy atombomba becsapódási helye, tehát itt iszonyatosan magas a sugárzás - a ford.)*

Központ - A Központ kereskedők, árusok, hazárdjátékosok és más érdekes sőpredék nagy közössége a kaliforniai Barstow romjain épült, a Mojave sivatag közepén. Karavánok központi megállóhelye északra Árnas Föveny és az Új Kaliforniai Köztársaság felé, keletre Las Vegas, és délre a Csontudvar irányába. Állandó jelleggel 3000 - 3500 fő tartózkodik a Központban. A rendőrségi jelenlét nem túl erős, ezért jöttment alakok széles skálája gondoskodik arról, hogy mindig folyamatban legyen valami érdekes ügylet. A sugárzás szintje alacsonyan ebben a térségben. A Központ tagja az Új Kaliforniai Köztársaságnak.

Nekropolisz - Ez a görög szó a "Holtak Városát" jelenti, vagyis egy halottian csendes szellemvárost. Az épületek többsége még áll, azonban utazók elmondása szerint senki sem él bennük. Azok pedig, akik letelepedési szándékkal érkeztek ide, előbb-utóbb bevégezték a sugárzás-okozta betegség következtében, vagy pedig csak egyszerűen eltűntek. Az igazság, amely ezutóbbi okát is rejtheti az, hogy a város utcái alatt Gúlok nagyszámú populációja lakozik. Nekropolisz a Központtól keletre található, körülbelül félúton Központ és Las Vegas között. Rossz hírnevének köszönhetően a vándorkereskedők többnyire elkerülik Nekropoliszt, de legalábbis úgy ütemezik útjaikat, hogy még a nappali órákban túl legyenek rajta. A gúlok erősen tartanak a külvilágiaktól, ezért különböző gerilla taktikákkal biztosítják a város biztonságát. Több mint 5000 gúl él Nekropolisz alatt. Megbízhatatlan forrásból származó mendemondák keringenek arról, ahogy a Mester és követői eltörölték a föld színéről a gúlok népét, mégis a Nekropolisz környékén utazgató karavánok tagjai mesélnek szakadozott ruhákban botorkáló élőhalott külsejű emberekről. Nekropolisz területén a háttérsugárzás szintje magasabb, mint a környék többi részén, mivel a messzi északon található Irwin Erődbe csapódott bomba megmérgezte a talajvizet.

Roncsváros - A Sierra Nevada-hegység völgyében fészkel Roncsváros, azaz néhány a háborút túlélő hegymászó által összetákoltt épületegyüttes. A nagyobb légnemű és a terepviszonyok relatíve megóvták a térséget a bombáktól és a sugárzástól, az élet a hegyek közt tehát majdnem olyan szép, mint a háborút megelőzően, leszámítva az igencsak szerény körülményeket és az infrastruktúra hiányát, úgy mint víz és áram. Roncsváros megpróbál úrrá lenni a problémán. A város alapítója, egy Killian nevű ember gondoskodik erről. Ma Roncsváros általánosságban csendes helynek mondható, többnyire élelemmelkereskedik a környező városokkal. Ezen kívül hivatalos tagja az Új Kaliforniai Köztársaságnak, az UKaK jelenléte viszont helyileg teljességgel minimális. A város teljes területe azonos minőségűvel rendelkezik, a szerencsejátékot, a piálást és a prostitúciót a törvény sehol sem igazán bünteti. Kábé 3000 ember otthona Roncsváros. A sugárzási szint nagyon alacsony.

Szemétdomb - Ez egy apró közösség az Új Kaliforniai Köztársaság legkeletibb csücskében, majd' 250 menekültnek és hontalannak ad otthont. Eredetileg egy túlélő település a Nyugati Sziklás-hegységben. Szemétdombra megalakulását követően hamarosan bandák kezdtek szivárogni Las Vegasból, és lassan felismerte, hogy esélytelen felvenni a küzdelmet a kívülül jövő fenyegetéssel szemben. A brutális bandaháborút követően teljesen kiüritett, csak földművesek és lepattant alakok kis közössége maradt itt. Szemétdomb nem rendelkezik Rendőrséggel, és nem tagja az UKaK-nak. Az UKaK szívesebben látna a földdel egyenlőre ezt a helyet, mintsem hogy üzletelnie kelljen ilyen perifériára került egzisztenciákkal. A sugárzás szintje alacsony erőrefelé, és Szemétdomb lakói kissé befogadóbbak másoknál a külvilágiakkal

szemben, bizonyára a kitaszítottság közös érzése miatt. Nagyon óvatosak az UKaK-ot illetően mivel az bármelyik pillanatban megtámadhatja és kiűzheti őket.

Árnas Föveny, az Új Kaliforniai Köztársaság fővárosa - Sierra Nevadától keletre, a Halál völgyétől északra fekszik Árnas Föveny, mindannak koronája, amit az emberek a Háború óta létrehoztak. A nyüzsgő négyezres város teljesen kiépült a Háborút követően, és az UKaK első elnöke, egy Tandi nevű hölgy által lett naggyá. Ma egy tiszta, modern város, vezetőkes ivóvízzel, áramellátással, kiterjedt, jól felfegyverzett rendőrségi haderővel, és egy álommal: uralni a pusztulat nagyrészt. További leírásért az UKaK-ról, lásd fentebb. Árnas Föveny maga egy fallal körülvett, az UkaK örei által szigorúan őrzött település, amely nem fogad be lakosokat a külvilágból. Az elsődleges kereskedelmi központ Las Vegastól keletre valamint Vörheny, Omladékhegyek és Menedékvárostól északra. A rendőrség szemmel láthatóan nem túl bizalmas a vándorokkal, vagyis azokkal, akik nem az UKaK lakói. Virágozik az illegális alkohol-, drog- és fegyverkereskedelem. Ha valakit ilyen cuccokkal a zsebében kapnak el, az igazságszolgáltatás gyors lesz és kegyetlen. A sugárzási szint alacsony a városban és környékén.

San Francisco - Az öreg San Francisco ma ázsiai telepések népes népességének otthona. Túlélők egy nukleáris tengeralattjáróról, akik csak sodródtak az árral, mígnem San Fransiscóban értek partot. Shi-knek hívják magukat, és valamennyi régi tradíciójukat és szokásukat megtartották, ami több, mint amit a létező összes Amerikai csoportosulás magáénak vallhat. A város lassan hanyatlásnak indult, talán mert a sugárzás egy ideig magas volt. Jelenleg két iskola küzd egymással San Francisco irányításáért, és azért, hogy az ő harci stílusuk uralkodjon a jövőben. A Shi-k drága fegyverkereskedelmet folytatnak, valamint az Acél Testvériségéhez hasonló szintű technológiákkal üzletelnek. Hogy honnan szerzik be ezeket, az teljességgel ismeretlen. A népesség művészekből, különböző városokból kitagadott emberekből, és ex-militáns személylekből áll, akikbe beleértendő a még mindig a kikötőben horgonyzó öreg olajtanker legénysége is. Gyakran cserélnek szakértelmet áruért, de leginkább azt szeretik, ha békén hagyják őket. A harmadik lényeges csoport, akik viszont nem foglalkoznak kereskedelemmel, a Központisták, ami egy elszigetelt szervezet. Egy öreg úrsikló megszállottjai, ami a repülőtéren parkol. Azon ügyködnek, hogy mindenképpen újra repülésre bírják, hogy általa csatlakozhassanak "isteneikhez" a fellegekben. Az Ukak-nak van némi befolyása San Fransiscóban, a Shi-k pedig boldogan szemet húnyanak felette, amíg a Központisták nem kavarnak be valamivel. Összesen 15000 ember él itt, a sugárzási szint pedig alacsony.

Új-Reno - "A Világ Legnagyobb Kisvárosa" romjain épült Új Reno, melyet gengszterek és drogdílerék tartanak kézben. Bár az Új Kaliforniai Köztársaság tesz kísérleteket Új Reno meggyőzésére a csatlakozáshoz, azonban a köpontosított irányítás gondolata és a drogból származó profit várható visszesése visszatartja őket ettől a lépéstől. Négy bűnöző család irányítja Új Renót: a Mordinók, a Wright-ok, Bishopék, és a Salvatore-ék. A Salvatore-ék asztala az illegális fegyverkereskedelem, a Mordinóké a drog, Bishopéké a prostitúció és a pornográfia, míg a Wright-ok próbálnak mindent megkaparintani, ami megmarad. Új Reno egy igazi város töredéke, izzó neonfényekkel, melyek szexet, drogot és rock and rollt hirdetnek mindenfelé. És mindez úgy működik, hogy jó táptaljul szolgáljon a Rabszolgakereskedő Céh számára. Karavánok érkeznek, hogy drogot vételezzenek, amit aztán illegálisan elpasszolnak az UkaK-ban és más városokban. Mindenféle rendőri szerv hiányában Renóban közel anarchisztikus állapotok uralkodnak, egy jó utcaismerettel rendelkező személy nagyon jól el lehet itt, főleg, ha munkát talál valamelyik bűnöző családnál. A fegyverkereskedések jól ellátottak, és számos feketeipari kereskedő kínál olyan árut, amelyet máshonnan nem szerezhet be. Beszélk, hogy a Salvatore-k még lézer és plazmafegyverekkel is rendelkeznek. Körülbelül 8000 ember lakja a környéket. A sugárzási szint Új Reno körül alacsony.

Omladékhegyek - Renótól keletre egy városka fekszik, melyet Omladékhegyeknek hívnak. Omladékhegyek egy azok közül a kevészámú városok közül, ahol a mutánsok és a gúlok szívesen látott személyek, vagyis a faji tolerancia egyik példaképe.

Omladékhegyek fő forgalmazója az urániumnak, merthogy a mutánsok anélkül tudják bányászni és feldolgozni, hogy tartaniuk kellene a káros hatásoktól. Az urániumot délre Reno-ba, az Uka-ba, valamint északra Menedékvárosba szállítják, onnan aztán a Gekko eröműbe exportálják. A várost mutánsok, gúlok, és az őket elfogadó emberek építették a bánya köré. Remekül eléledegének magukban; eddig sikerült távolmaradniuk az UkaK ajánlataitól, amely adóival és fajellenes törvényeivel romba dönthetné ezt a törékeny kiegyensúlyozottságot. Omladékhegyeket egy jóindulatú seriff, Marcus irányítja; a városnak mindenekfelett barátságos a megítélése, ugyanakkor a környékbeli kis településekhez hasonlóan, sőt azokon túl, sokszor kerül a figyelem középpontjába. 1000 mutáns, 500 gúl és 500 ember lakik itt állandó jelleggel. A sugárzási szint Omladékhegyekben normális, kivéve a bányában, ami erősen radioaktív.

Vörheny – Omladékhegyektől északra található egy bányászváros, Vörheny. Vörhenyben aranyat bányásznak Reno és az Uka-ba való exportálásra; a bányászok alkotják a Reno drog legnagyobb fogyasztó körét. Vörheny eredeti városa pár mérföldre keletre fekszik, de mára teljesen elhagyott. A bányászváros faépületek együttese, ezáltal vad és ködös helynek tűnik mindenki szemében. Nem beszélhetünk igazi rendőri erőről erre felé, a bányász cégek pedig állandó összetűzésben állnak egymással. Van ugyan seriff, de többnyire csak közvetítőként funkcionál a bányászvállalatok között. Mindegyik cég rendelkezik saját bányával és néhányuk kaszinót, hotel, és bordélyt is futtat. Redding erősen az UkaK befolyása alatt áll, és sokan támogatják is a csatlakozást, már csak azért is, hogy ezáltal véget vessenek az elharapózott dropproblémának. 2000 ember él itt, többségük bányász. A sugárzási szint alacsony Vörhenyben.

Rejtek – Északra és valamelyest nyugatra Vörhenytől egy szedett-vedett városka Rejtek. Rejtek ugyanaz, mint Reno csillogás és fények nélkül, a Rabszolgakereskedő Céh központja, valamint az északi falvakvaba tartó, oregoni karavánok megállóhelye. Nincs rendőrség, az utazók saját felelősségükre tartózkodnak itt. Rejtek egy kicsiny falucska romjaiból nőtt ki, düledező épületek és drótkerítések gyűjteménye. Jó emberek is élnek itt, csak kevesen és jó mélyen. Reno bűnöző családjai jelentős befolyással bírnak Rejtekben és irányítják az itteni droggereskedelmet. Körülbelül 2000 ember él itt nem számítva a többszáz rabszolgát. Rejtekben alacsony a sugárzási szint.

Modoc – Rejtektől keletre, Menedékvárosba menet útba esik Modoc. Túlélők fogyatkozó csoportja található itt; Modoc az egykori Modoc Nemzeti Parkerdő peremére épült. Sokáig Jóságok bőrével és húsával kereskedtek, egyesek tehéncsordákat tartottak, de mivel más települések olcsóbban bocsátották áruba csordáikat, Modoc hanyatlásnak indult. Többnyire egy álmos hegyvidéki település, az átutazók számára egy központi helyű „ágy reggelivel” stílusú szállóval. Modoc fokozatosan cserekereskedő várossá kezd válni, kihasználva, hogy megállóhelyként szolgál a Menedékváros felé haladó kereskedők számára, de hát ez a változás egyelőre kevésnek bizonyul a fennmaradáshoz. Nagyjából 2000 ember él Modocban, és a sugárzási szint alacsony erre felé.

Menedékváros – A nevadai Santa Rosa hegység keleti oldalán a robosztus hegycsúccsal átellenben csücsül Menedékváros, a durva pusztulat ékköveként. Egy közeli Menedékből származó É.K. által épült. Menedékvárosban a demokrácia egyfajta korlátozott változata van gyakorlatban, ugyanakkor senkit sem fogadnak be városlakónak, aki nem a Menedéket egykoron elhagyó városiak leszármazottja. Mutánsok és Gúlok nyílt megvetésre számíthatnak itt. Menedékvárost falak veszik körül, és még egy belső falgyűrű is védi a kormányzati épületeket, ahogy a szép lakóépületeket és házakat is. Ebbe a belső kerületbe csak a városlakók és szolgálói léphetnek be – elvileg a rabszolgaság illegális menedékvárosban, de a szerződéses szolgáltatás nagyon népszerű. A Menedék nyitva áll a város belső részében, és általa Menedékváros a legjobb ovosi tudással és háború előtti technológiával rendelkezik az Acél Testvérisége és hasonló csoportok közül. A falakon hatalmas géppágyús őrszik Menedékvárost, az elit őrség lézerfegyverekkel van felszerelve. A belső várost körülvevő falakon kívül laknak azok, akik ugyan Menedékváros oltalmán kívül esnek, mégis szigorú

törvények vonatkoznak rájuk, mint a szesz- és drogtilalom, a prostitúció- és a szerencsejáték üldözése. Ugyan Menedékváros városlakói előnyt élveznek velük szemben, de inkább eltűrik ezt és választják a Menedékváros környéki tűrhető egészségügyi viszonyokat és viszonylagos biztonságot, mint a pusztulat-, vagy a fosztogatóként, esetleg egyes falvak lakóiként való élet alternatíváját. Közel ötezen élnek Menedékvárosban és további ötszázan a falakon belül, valamint még párszáz szolgáló. Menedékvárosnak van saját rendőri szervezete, és nem érdekelt az UkaK-hoz való csatlakozásban – sőt, ha lenne rá lehetőség, szívesen megküzdené az UkaK-kal Kalifornia irányításáért. A sugárzás a városban belül és környékén alacsony.

Gekko – Kicsit északra Menedékvárostól található egy Gúl település, Gekko. Gekko egy kis falu amely az öreg Gekko Nukleáris Erömű köré épült, amely egyike a háború előtti Észak-Amerika legnagyobb energiaelőállító létesítményeknek. Mára már csak egy reaktorblokk üzemel, de az erömű még így is több, mint elég energiát termel a környező térség számára. A gúlok azért ragaszkodnak az eröműhöz, mert a sugárzás kiszivárog a reaktorból, de ezt az energiát mára megtanulták tárolni is. Ötezer gúl vallja Gekkot otthonának, és sokkal nyitottabbak a világra, mint Nekropolisz lakói, karavánokkal is kereskednek és hosszabb távon is megtűrik utazókat, amíg azok nem kevernek bajt. Nincs ugyan gúl rendőrség, de azokról a nem-gúlokról, akik megzavarták a rendet, többnyire sosem hallottak többé. Létezik egyfajta kölcsönbérleti szerződés Gekko és néhány menedékvárosi főtiszt között, melynek értelmében a Menedék orvosi technológiáját szolgáltatják cserébe az erömű megcsapolásáért, amelyre Menedékvárosnak feltétlenül szüksége van. A Sugárzási szint Gekkoiban normális, de az eröműben és közvetlen környezetében a nem-gúloknak pár Rad-írta van szüksége a működéshez.

Klamath – Az öreg Oregon városa a Klamath Vízessel, bár ezt már senki sem ismeri. Klamath egy kicsiny település prémvadászokkal, akik azokra a gekko nevezetű órásgyíkokra vadásznak a térségben. Bár a gekkok hasonlítanak a háború előtti Amerika azonos nevű lényeiére, de ezek a szörnyetegek két lábon futnak, ráadásul igen gyorsan, és mellső lábaikon hosszú karmokkal, valamint legalább ennyire éles fogakkal rendelkeznek. Külön alfajuk, az aranygekkó csapatokban vadászik és egyfajta alacsony intelligencia jeleit viselik magukon. Irhájuk igen értékes, ezért a gekkok és aranygekkók a település életbentartói. Kalamath megállóhelyül szolgál ez északi törzsi falvacskák felé tartó karavánok számára, és piacként szolgál ezen falvak egyes tagjainak, akik információt, árukat és újdonságokat jönnek vételezni a nagyvilágból. Körülbelül 1000 ember él Klamathan és a sugárzás sem okoz problémát.

Las Vegas – Las Vegas még mindig ragyog, és mindig is fog, köszönhetően a neonoknak és a háttérsugárzásnak. Las Vegas megperzseldött, mégpedig csúnyán a háború alatt, mégis vannak túlélői. Új Renóhoz hasonlóan itt is szindikátus működik, egy Dagadt Freddy néven elhíresült férfi irányításával. Freddy irányít mindenféle szerencsejátékot, drog- és szexkereskedelmet a városban. Igazából Vegas a régi formáját hozza, nagyjából ötezer lakossággal. A lakható épületek leromlott állapotban vannak, a rothadást mutatva mindenfelé. Elenyésző rendőrség, UkaK-befolyás, veszett életérzés teszi mennyországgá a várost az utazók, kalandozók és a hitvány söpredék számára. A Gombafelhő Temploma is itt található. A sugárzási szint viszonylag alacsony szerre a városban, de akadnak radioaktív fészkek is.

Kvarc – A Kolorádó folyó túloldalán található egy kis bányászváros, Kvarc. Ez a kétezres falu nehezen elhatárolható, de ügyesen folytat érckereskedelmet az UkaK-ból jött karavánokkal. Nem sok érdekes történik itt, az utazók szíves fogadtatásra találnak, amíg van elbaltolnivalójuk. Virágzik a fekete piac erre felé - fegyvert eladni a keleti Darwin városiaknak, akik még a ravaszt sem találják meg. A rendőrség minimális képviseléssel bír, és amíg a bűnözés nem csap át vérengzésbe, többnyire személynak a dolgok felett. A sugárzás sem okoz gondot.

Zátóny – Kvarctól nyugatra, Kalifornia határán található Zátóny, egy nagy góddal küszködő város. Zátóny nemrégiben csatlakozott az UkaK-hoz, aki éppen azon van, hogy lesöpörje a banda-

problémát. Szinte semmilyen kereskedésre alkalmas áruval nem rendelkeznek, ezért Zátony éppenhogycsak több egy kicsiny törzsi falunál. Ugyanakkor nagy idákat vallanak a háború előtti Amerikáról, és az UkaK-ban látják ezen álmok megvalósítóját. Akár így lesz, akár nem, a törekvés megvan rá. Körülbelül ezer ember vallja Zátont otthonának. Egy szennyezőanyag-lerakó hely van a város mellett, számos lyukas hordóval, de ennek ellenére Zátony biztonságos a sugárzás tekintetében.

Darwin Város – A szigorúan titkos smerikai katonai bázis és tudományos kutatóközpont romjaira épült Darwin Város ma hatalmas méretű fegyvercsempészet otthona. Az UkaK-tól és Reno, valamint Vegas bűnöző családjaitól, és azok fenyegetésétől távol a csempészek nyugodtan tevékenykednek, nyíltan üzletelve bárkivel, aki a városba téved. Darwin Város szinte minden oldalról nagymértékű radioaktivitással van körülvéve, de a város azért biztonságos. Legalábbis azok számára, akik megfelelően fel vannak fegyverkezve. Körülbelül 500 ember él és dolgozik itt, élvezve az anarchisztikus légkört, ugyanakkor tartanak rendőrséget is az idegenek kordában tartására. Az utazók szinte mindig valamilyen íratlan törvénybe ütköznek, amíg meg nem csillogtatják fegyverkereskedelmi tehetségüket, vagy be nem bizonyítják, hogy tőkös legények. A vállalkozó szellemű kalandozók számára érdekes hely lehet Darwin Város, főleg, hogy igen nagy az érdeklődés a Nagy Pusztulat iránt.

A Nagy Pusztaság – Darwin Várostól keletre (na jó, Darwin Város 50 mérföldnyire bele is nyúlik) a Nagy Pusztaság keresztül szeli Arizónát, Új-Mexikót, Utah-ot, Kolorádót, Észak Texast, Oklahomát, Kansast és Nebraskát. Szinte senki sem él ebben a kietlen pusztaságban, mivel ez a terület olyan száraz, hogy senki sem képes életben maradni erre. Esetenként csempészek, karavánok és kalandozók beteszik a lábukat a Nagy Pusztaságba, hogy szerencsét próbáljanak, de az elektromos viharok, a szinte sosem oszló porfelhők, láthatatlan sugárfészek és többmérföldes tornádók rendre derékbátörnek a próbálkozásokat. Mendemondák szólnak bennszülött amerikaiak által lakott kis falvakról a Nagy Pusztaságban, melyek megpróbálják helyreállítani az élet kisiklott menetét, de semmi biztos nem tudható ezek valódi létezéséről.

A Csendes-Óceán - Kaliforniától nyugatra található a Csendes-Óceán. Az egykor békés víztömeg most világos sárgásbarna színű, partjai pedig hulladékkal tele. Szennyeződés, mocsok, radioaktivitás, és vegyi hulladékok úszkálnak a hullámok közt, a parttól pedig 50 mérföldnyire egy háború előtti építmény emlékeztet a régmúlt időkre.

V. fejezet: Fallout Bestiárium

Ime néhány példa azok közül a kreatúrák közül, akikkel összefuthatsz a pusztulatban tett csavargásaid során. A JM természetesen fel van hatalmazva arra, hogy felvonultassa saját ritka teremtményeit, amit többek között a radioaktivitás és a génmanipuláció szabadíthatott a világra. Minden fizikai tulajdonság fel van tüntetve minden egyes szörnyeteg leírása után.

Rövidítések:

SP = Sebpontok
 Kezd. = Kezdeményezés
 PSZ = Páncélszint
 ST = Sebtűrés
 SK = Sebesülés küszöb
 AP = Akciópontok
 TP = Tapasztalati pontok
 KE = Kritikus esély
 MT = Méregtűrés
 ST = Sugártűrés
 GT = Gáztűrés
 Támadások: Típus (találati esély %, Ap igény, sebzés, speciális megjegyzések)

Patkányok

Talán a leggyakrabban előforduló teremtmény a pusztulatban (és ezalatt nem csak New York City metróhálózatát értjük). A patkányok és rokonaik köszönik nagyon jól megvannak, mióta a bombák leestek, piszkos, sötét hely akad mindenfelé. Ugyanakkor a sugárzás kissé megváltoztatta ezeket a betegséghordozó elősködöket, félelmetes lényekké téve őket.

Óriáspatkányok

Ez csupán a patkány természetesebb verziója. Az óriáspatkányok mérete az egy láb körülitől - ez egy macska mérete - csaknem az egyjardos (méteres) hosszúságig terjed. Barnásfekete szőrzet borítja őket, és fekete, üveges, csillogó szemek vannak. A patkányok azonnal felismerhetők a farkukról, ami úgy néz ki, mintha egy féreg kandikálna ki a hátsó felükből. Nem támadnak nyíltan és közvetlenül emberre, hacsaknem éhesek, ugyanakkor falkában támadhatnak kedvtelésből, ha megérik a vér szagát. Szinte mindenhol megtalálhatók.

Óriáspatkány

SP:	10		
Kezd:	6		
AP:	6		
TP:	25		
KE:	3%		
PSZ:	5	SK	ST
Normál:		0	0
Lézer:		0	0
Tűz:		0	0
Plazma:		0	0
Robbanás:		0	0
MT:	50%		
ST:	20%		
GT:	0/0		

Támadások:

Karmolás (75%, 3 Ap, S:1d4)

Harapás (70%, 3 Ap, S:1d4, A-típusú méreg)

Radpatkány

A patkányok nagy adag sugárzást képesek elviselni, és számos területen oly módon adaptálódtak, hogy kifejezetten szükségük van a sugárzásra az életbenmaradáshoz. Ezek a patkányok körülbelül 30 centiméter hosszúak, barna vagy fekete színűek és kissé világítanak a sötétben. A fő ok, amiért érdemes óvakodni a Radpatkányokkal való találkozástól, hogy egy kissé radioaktívak is, és kicsiny karmaikkal ezt át is képesek adni Neked. Radpatkányok általában radioaktív területek környékén fordulnak elő.

SP:	10		
Kezd:	6		
AP:	6		
TP:	35		
KE:	3%		
PSZ:	5	SK	ST
Normál:		0	0
Lézer:		0	0
Tűz:		0	0
Plazma:		0	0
Robbanás:		0	0
MT:	60%		
ST:	100%		
GT:	0/50		

Támadások:

Karmolás (75%, 3 AP, S:1d4, sikeres támadás +10 rad)

Harapás (70%, 3 AP, S:1d4, sikeres támadás +10 rad)

Vakondpatkányok

A vakondpatkányok vakondok és patkányok keverékei. Senki sem tudja biztosan, hogy egy egyszerű, a két hasonló faj közötti keveredés eredményei-e, vagy pedig egy durvább keveredés - némi sugárzással megtámogatva. A vakondpatkányok testhosszúsága 30 centimétertől másfél méterig terjed;

testmagasságuk a váll vonalában a legmagasabb: megközelítőleg egy méter. Pofájuk vakondszerű, és szinte teljesen vakok normál fényviszonyok mellett, ezért kizárólag barlangjáratokban található meg. A Kisebb vakondpatkány a kisebb testű verzió, a Nagyobb vakondpatkány pedig a nagytestű, ocsmányabbik.

Kisebb vakondpatkány

SP:	15		
Kezd:	7		
AP:	7		
TP:	100		
KE:	3%		
PSZ:	9	SK	ST
Normál:		1	5%
Lézer:		0	0
Tűz:		0	0
Plazma:		0	0
Robbanás:		1	5%
MT:	50%		
ST:	25%		
GT:	0/0		

Támadások:

Karmolás (80%, 3 AP, S:1d8)

Harapás (75%, 3 AP, S:1d8, A-típusú méreg)

Nagyobb vakondpatkány

Sp:	30		
Kezd:	9		
Ap:	9		
Tp:	400		
KE:	5%		
PSZ:	12	SK	ST
Normál:		4	20%
Lézer:		1	5%
Tűz:		0	0
Plazma:		0	0
Robbanás:		4	20%
MT:	60%		
ST:	25%		
GT:	0/25		

Támadások:

Karmolás (90%, 3 AP, S:1d10)

Harapás (90%, 3 AP, S:1d10, B-típusú méreg)

Disznópatkányok

A disznópatkányok egy rész disznó – egy rész patkány hibridek. Rokonaikhoz, a vakondpatkányokhoz hasonlóan feltehetően részestültek némi genetikai manipulációban, annak érdekében, hogy létrejöhessen fajuk. A disznópatkányok nagytestűek, hosszuk 70 cm-től 2 méterig terjed, és mindkét faj előnyös (vagy inkább hátrányos?) tulajdonságaival bírnak. Mellső lábaik hosszúak, a hátsók rövidebbek, a középtájon pedig kifejezetten húsosak. Vagyis a disznópatkányok akár kiváló táplálékforrásul is szolgálhatnának, ha nem volnának annyira veszélyesek. Hihetetlenül rugalmasak, ezért szinte mindenfelé megtalálhatóak. Tíz és ennél nagyobb létszámú csoportokban vándorolnak, és általában csak azért támadnak, hogy kicsinyeiket vagy területüket védelmezzék. Vagy ha éhesek természetesen; ilyenkor igen agresszívvé válnak.

Kisebb Disznópatkány

Sp:	20		
Kezd:	7		
Ap:	7		
Tp:	200		
KE:	4%		
PSZ:	10	SK	ST
Normál:		1	5%
Lézer:		0	0
Tűz:		0	0
Plazma:		0	0
Robbanás:		1	5%

MT: 50%

ST: 30%

GT: 0/10

Támadások:

Karmolás (75%, 3 AP, S:2d4)

Harapás (75%, 3 AP, S:2d4, A-típusú méreg).

Nagyobb Disznópatkány

Sp:	30		
Kezd:	9		
Ap:	9		
Tp:	450		
KE:	6%		
PSZ:	14	SK	ST
Normál:		4	25%
Lézer:		0	0
Tűz:		2	10%
Plazma:		0	0
Robbanás:		4	25%
MT:	70%		
ST:	45%		
GT:	0/20		

Támadások:

Karmolás (90%, 3 AP, S:2d6)

Harapás (75%, 3 AP, S:2d6, B-típusú méreg)

Rovarak

Óriás svábbogarak

Az egyik legnagyobb létszámú és legalkalmaszkodóbb faj az összes közül, amit az evolúció valaha szétszórt ezen a bolygón; a svábbogarak már a Háború előtt is minden kontinensen éltek. A bombák szállódását követően továbbra is meghúzódtak a barlangok és városok falmélyedéseinek koszos sötétjében, amit csak ki tudtak kaparni maguknak. A svábbogarak hosszúsága 1 hüvelyknyitől 60 cm-ig terjed, de csak az "óriás" változat veszélyes. Magányos példánnyal is találkozhatunk, de leggyakrabban a "halálósabb" faj 10-20 főből álló csapatokban vándorol. Nem kifejezetten szokásuk emberre támadni, de szemétkupacaikat mindenáron védelmezik, és azért e teremtmények nagyobb hordái könnyen legyűrhetnek egy embert, vagy akár egy kisebb csoportot is. A svábbogarak általában felhagynak a támadással, amennyiben célpontjuk repülni is képes.

Óriás svábbogár

Sp:	15		
Kezd:	6		
Ap:	6		
Tp:	50		
KE:	4%		
PSZ:	5	SK	ST
Normál:		3	30
Lézer:		0	0
Tűz:		0	0
Plazma:		0	0
Robbanás:		0	0
MT:	100%		
ST:	95%		
GT:	80/100		

Támadások:

Csáprágó (60%, 3 AP, S:1d10, B-típusú méreg)

Óriáshangyák

Az óriáshangyák, vagy másnéven Oringyák, sima túlnőtt rovarok. A sors valahogyan, valami módon csempészett némi radioaktív cuccot a boj közelébe, amittől ezek a nagy mutáns lények létrejöttek. Az Oringyák 70 centiméter körüli hosszúságú hangyák. Hatalmas kolóniáik a föld alatt bújnak meg, de vállalkozó kedvű cserkészek barlangokban is összefuthatnak velük. Az Oringyák többnyire 5-10 fős csapatokban vándorolnak. Azonnal megtámadják az embert, amint megpillantják, hogy aztán élvezettel majszolgathassák a halott tetemet.

Sp:	15			Normál:	2	10%
Kezd:	6			Lézer:	0	0
Ap:	6			Tűz:	0	0
Tp:	50			Plazma:	0	0
KE:	3%			Robbanás:	2	10%
PSZ:	2	SK	ST	MT:	20%	
Normál:		0	0	ST:	30%	
Lézer:		0	0	GT:	0/10	
Tűz:		0	0	Támadások:		
Plazma:		0	0	Öklelés (75%, 3 AP, S:2d8)		
Robbanás:		0	0			
MT:	100%					
ST:	60%					
GT:	60/90					

Támadások:
Csáprágó (60%, 3 AP, S:1d6, A-típusú méreg)

Sáskák

Ezek az óriási, mutáns rovarok az imádkozósáskától származnak, melyet a kihalás fenyegetett a Háború előtt. Azóta viszont alaposan elszaporodtak a háború utáni Amerikában, és képessé váltak akár egy mező vagy egy állatsorda felfalására is. Nem túl gyakori esetben sáskacsapatok emberre is támadnak. A sáskák 15-20 fős csapatokban vándorolnak és többnyire nem támadnak, amíg nem provokálják őket.

Sáska

Sp:	10		
Kezd:	7		
Ap:	7		
Tp:	50		
KE:	2%		
PSZ:	5	SK	ST
Normál:		0	0
Lézer:		0	0
Tűz:		0	0
Plazma:		0	0
Robbanás:		0	0
MT:	75%		
ST:	80%		
GT:	60/90		

Támadások:
Csáprágó (70%, 3 AP, S:1d6, B-típusú méreg)
Karmolás (75%, 4 AP, S:1d8)

Jószág

A Háborút követően a legtöbb amerikai életforma szinte felfoghatatlan változáson ment keresztül. A szarvasmarhák megúszták végzetüket; leginkább a nagy szigorú tenyésztésnek (vagy az ellenállóbb fajokkal való kereszteződésnek) köszönhetően. A Jószág a hús és a bőr fő forrása a pusztulatban, és szinte mindenhol megtalálható, különösen lakott települések közelében. Bizonyos területek óriási Jószág-rencsekkal rendelkeznek, melyek vetekednek a háború előtti idők Texasának rencseivel. A Jószágot használják még mállás állatnak és kocsivontatónak is karavánoknál. Szívós állatok, és egészen kis mennyiségű étellel is sokáig elvannak. Az extrém környezeti hatásokat is jól tűrik; a perzselő napfényt ugyanúgy, akár csak a téli, sivatagi éjszakák dermesztő hidegét. A Jószág könnyen felismerhető két fejről; keringenek mendemondák arról, hogy páran hallani véltek már egyfejű példányokról a távoli keleten, de az emberek többsége nem vesz be ilyesfajta kacsát. A jószág mindig békés, amíg nem támadnak rá direktből. Ilyenkor a csorda is oltalmazni siet őt.

Jószág

Sp:	40		
Kezd:	6		
Ap:	6		
Tp:	50		
KE:	2%		
PSZ:	5	SK	ST

Normál:	2	10%
Lézer:	0	0
Tűz:	0	0
Plazma:	0	0
Robbanás:	2	10%
MT:	20%	
ST:	30%	
GT:	0/10	
Támadások:		
Öklelés (75%, 3 AP, S:2d8)		

Idegenek

A kérdés megválaszolása, hogy ezek a lények tényleg egy másik bolygóról jöttek-e, vagy csupán genetikai materiák szörnyű kereszteződés-e, még a tudósokra vár. Egyik feltevés olyan, mint a másik, a vélemények pedig megoszlanak ezen ritka szörnyek származási helyéről. Egy dolog azonban közös a vizsgálati eredményekben: a normál fegyverek, mint a löfegyverek és lövedékek nemigazán tesznek kárt bennük, ahogy az ütések és vágások sem. Csak a tűz, a lézer vagy a plazma bizonyul hatásosnak ellenük. Állítólag léteznek bizonyítékok arra, hogy korai MEV víruskutatások termékei, de ez a szóbeszéd nincs alátámasztva.

Folyondár

A Folyodárok egy medúzára hasonlítanak, azzal a különbséggel, hogy szilárdak és nincsenek csápjai. Húsuk barnás színű, tapintásra nedves és tömör. Egy szár-szerű képződménnyel rendelkeznek, ami feltehetően a testük elülső részét alkotja, ugyanakkor nem fedezhető fel rajta sem szem, sem pedig bármilyen érzékelésre szolgáló testnyílás. A szár végén egy sima, leginkább egy tányérra emlékeztető formátlan felület helyezkedik el, ronda karókkal és tövisekkel tűzdelve. Kalandozók, akik már akadtak össze Folyondárokkal, arról számoltak be, hogy a szár utánuk fordult, követve őket, még teljesen sötét helyen is. A Folyondárok magassága általában másfél méter körül van, és többnyire csak szűk körben érzékelik környezetüket (valószínűleg azért, mert az érzékelő szár a teremtmény első felén található). Tartózkodási helyétől másfél-méternyire is képes kinyúlni. A Folyondárok a nedves, szilárd, sötét helyeket kedvelik, ezért leginkább barlangokban lehetnek fel. Látszólag válogatás nélkül támad, nem tisztá, hogy mikor élelemszerzés, mikor védekezés céljából vagy más okból kifolyólag. Ezt oly módon teszi, hogy szárával ütést mér célpontjára, ezáltal tövises százai tépik fel a húst és a páncélszatot. Csúszómászókkal együtt vándorolnak, többnyire tizes létszámú csapatokban.

Sp:	60		
Kezd:	9		
Ap:	9		
Tp:	500		
KE:	8%		
PSZ:	20	SK	ST
Normál:		10	95%
Lézer:		1	10%
Tűz:		5	40%
Plazma:		1	10%
Robbanás:		10	90%
MT:	80%		
ST:	80%		
GT:	100/90		
Támadások:			
Szár (80%, 3 AP, S:3d4)			

Csúszómászó

A Csúszómászók sokban hasonlítanak a Folyondárokra; ugyanazokat az élőhelyeket kedvelik, és hasonló viselkedési szokásaik vannak. A Csúszómászók a úszás-szerű mozgás helyett a földön fekvő közlekednek. A csigákhoz hasonlóan nyálkaszerű csíkot hagynak maguk után. A csúszómászók szára hosszabb, erősebb vékonyabb a Folyondár száránál, és tányérszerű képződményét nem csupán támadásra, hanem saját maga közlekedtetésére is használja. A Csúszómászók jóval ritkábbak a

Folyondároknál és általában csak egy-két példány található egyszerre egy Folyondárok által alkotott csapatban. Néhányan feltételezik, hogy a Csúszómászó a Folyondár nőstény megfelelője, de nincs semmi, ami ezt bizonyítaná vagy cáfolná.

Sp:	60		
Kezd:	9		
Ap:	9		
Tp:	600		
KE:	7%		
PSZ:	20	SK	ST
Normál:		10	95%
Lézer:		1	10%
Tűz:		5	40%
Plazma:		1	10%
Robbanás:		10	90%
MT:	90%		
ST:	80%		
GT:	100/100		
Támadások:			
Szár (90%, 3 AP, S:3d8)			

Csáp

A Csápok a legelső ismert "idegen" létforma, és ugyanakkor a leggyakoribb is. A Csápok kétlábúak – na ja, mivelhogy két lábuk van – és körülbelül két méter magasak. Bőrük többnyire nedves, tömör, ezenkívül barna vagy szürke. Lábaik nagyok és erősek, de lapossá vékonyodók, vagyis csápszerű lábakon járnak. "Karjaik" egyszerű, sima csápok, mindkettő apró tövisekkel és tüskékkel borítva, amennyekkel a Csáp ostromozza ellenfeleit. Egy fej-bütyök nő ki testükből, amin azonban nincsenek szemek, közepén viszont egy tühegyes fogakkal teli száj helyezkedik el. A Csápok nyolcasával, vagy ennél nagyobb létszámban utaznak, magas intelligenciát mutatnak fejlett támadási taktikáik által. Tisztázatlan, hogy valójában mennyire intelligensek ezek a lények, és hogy milyen mértékben lakják ezt a bolygót.

Sp:	60		
Kezd:	9		
Ap:	9		
Tp:	750		
KE:	8%		
PSZ:	25	SK	ST
Normál:		10	95%
Lézer:		1	10%
Tűz:		5	40%
Plazma:		1	10%
Robbanás:		10	90%
MT:	95%		
ST:	100%		
GT:	100/100		

Támadások:

Csáp (90%, 3 AP, S:2d8)

Harapás (90%, 3 AP, S:2d8, D-típusú mérég).

Kentaur

A Kentaurok a megszokottaktól maradéktalanul eltérő állatok. Mondák szólnak arról, hogy valaki, akinek sikerült bejutnia egy régi kormányzati tenyésztő laboratóriumba hozta létre ezeket a torz lényeket emberi és "idegen" DNS keresztezésével. A Kentaurok kültakarója a világos sárgától a barnáig terjed és mellső-alsó részük emberi mellkasra emlékeztet. Hat lábuk segítségével halad előre, mindegyik egy-egy emberi karra hasonlít, satnya ujjakkal. Ahol normális esetben a vállak lennének, a törzs felfelé hajlik és egy újabb mellkasnyi törzs következik, amely egy valaha emberének tűnő fejben végződik. A Kentaurok általában csupaszok, és arcuk alapján első pillantásra megállapítható egyetlen, az emberhez hasonlítható közös tulajdonságuk: a vadságuk. Szemeik düledtek és üvegesek, szájuk többnyire lefityved. Ha támadnak, leginkább mellső lábakkal tépik és ütlegelik célpontjukat. A Kentaurok nagyon ritkák, és többnyire csak barlangok mélyén vagy más földalatti helyeken lehetnek fel öt vagy hat fős csoportokban. Nem

minden esetben ellenségesek, sőt, néha érdeklődést mutatnak a kalandozók iránt. De ha fenyegetve érzik magukat, gondolkodás nélkül támadnak, amíg meg nem halnak.

Sp:	60		
Kezd:	9		
Ap:	9		
Tp:	750		
KE:	8%		
PSZ:	25	SK	ST
Normál:		10	95%
Lézer:		1	10%
Tűz:		5	40%
Plazma:		1	10%
Robbanás:		10	90%
MT:	50%		
ST:	80%		
GT:	40/70		
Támadások:			
Csapás (90%, 3 AP, S:1d20)			

Radskorpiók

Még egy gyakori lakója a déli sivatagoknak a skorpió. Ez a faj kapott egy második lehetőséget az életre, miután a Háború okozta sugárzás iszonyú mértékben megnövesztette őket. A Radskorpiók hosszában 50 cm-től 2 méterig nőnek, színük a fakó fehértől a barnáig és a feketéig terjed. Furmányos ollóik 15 cm vágófelületűek és mérgetömleket rejtnek. A Radskorpió olló ja értékes fizetőeszköz, mivel a hatásos Ellenmérég a tömlőkből kinyert mérég desztillált formájából készül. A Radskorpiók 8 főig terjedő létszámú csoportokban lehetnek fel, vagy akár magányosan is. Az árnyékos területeket kedvelik, és gyakran előfordulnak kanyonokban vagy barlangokban, ritkábban nyílt sivatagban, dús növényzet közt.

Kisebb radskorpió

Sp:	25		
Kezd:	8		
Ap:	8		
Tp:	200		
KE:	4%		
PSZ:	7	SK	ST
Normál:		1	5%
Lézer:		0	0
Tűz:		4	20%
Plazma:		0	0
Robbanás:		1	5%
MT:	100%		
ST:	25%		
GT:	30/100		
Támadások:			
Olló (70%, 4 AP, S:1d10, D-típusú mérég)			

Nagyobb radskorpió

Sp:	35		
Kezd:	8		
Ap:	8		
Tp:	400		
KE:	5%		
PSZ:	10	SK	ST
Normál:		1	5%
Lézer:		0	0
Tűz:		4	20%
Plazma:		0	0
Robbanás:		1	5%
MT:	100%		
ST:	50%		
GT:	50/100		
Támadások:			
Olló (80%, 4 AP, S:1d12, D-típusú mérég)			

Farkasok

A farkasok meglepő módon túléltek a Háborút, és szaporodnak a poszt-nukleáris környezetben. Továbbá a Szürke farkas párosodik "Canis lupis"-szal, a nagy Szörnyfarkasok pedig visszatértek Észak-Amerikába. A szelídített kutyák, akik ellenállóbbak a sugárzásnak, mint a te átlagos emberi fajtád, a bombák hullását követően "elvadultak", és falkákba verődve róják a pusztulatot. Rajtuk kívül azért akad még néhány szelíd blöki is, és pár Kojot, akik szereznek némi kellemetlenséget a háziállatoknak, mint például a csirkéknek.

Farkas (szürke farkas)

A Szürke farkasok lehetnek fehérek, szürkék, feketék, ezek bármilyen keveréke. Vállmagasságuk 120-160 cm, és külön egyéniséggel rendelkeznek. Erősen társas lény, a falka a vezető hím körül csoportosul, akit "alfa-hímnek" (értsd: falkavezérnek -a ford.) nevezhetünk. Az egész falka vadászik, beleértve a vemhes és a szoptató nőstényeket is, gyakran nagyon rafinált taktikákat bevetve a préda elfogásához. A Farkas-falkák territoriálisak, és normális esetben tartózkodnak attól, hogy mások területére tegyék be a lábukat. Amikor valaki – más farkasok, állatok, esetleg emberek – által fenyegetve érzik területüket, támadásba lendülnek. A közhiedelemmel ellentétben a farkasok kerülnek az embert és élőhelyeit, csak akkor háborgatják, ha nem áll rendelkezésükre más élelemforrás. Egy csorda állhat akár öt, huszonöt farkasból is.

Sp:	20		
Kezd:	6		
Ap:	6		
Tp:	100		
KE:	5%		
PSZ:	5	SK	ST
Normál:	0	0	0
Lézer:	0	0	0
Tűz:	0	0	0
Plazma:	0	0	0
Robbanás:	0	0	0
MT:	25%		
ST:	15%		
GT:	0/0		

Támadások:

Harapás (80%, 3 AP, S:2d6)
Karmolás (70%, 4 AP, S:1d8)

Szörnyfarkasok

A szörnyfarkasok a farkasok családjának megtermettebb tagjai, létezésük az utolsó jégkorszak óta ismert. Nem tisztázott, hogy a sugárzás hozhatott-e létre egy ilyen egyébként szokványos élőlényt, vagy a távoli észak haramiái vágta számukra utat keresztül a nukleáris télen, mindenesetre a Szörnyfarkas-falkák a legrettegettebb élőlényeknek számítanak a pusztulatlant. Azon túl, hogy egészen ritkák, a karavánok fegyveres őrsgel együtt való kipurításairól ismertek. A Szörnyfarkas alapjában csak húsért harcol, és többnyire kerüli a nagyobb emberi településeket, viszont kisebb, védtelen városkákra, felügyelet nélküli gyerekekre vagy gyengébb fizikumú felnőttekre előszeretettel támad. A szörnyfarkasok vállban csaknem 2 méter magasak, és méretüktől eltekintve sokban hasonlítanak kisebb testű rokonaikhoz, a Szürke farkasokhoz. 5-25 fős falkákban járnak.

Sp:	60		
Kezd:	9		
Ap:	9		
Tp:	700		
KE:	7%		
PSZ:	9	SK	ST
Normál:	5	40%	
Lézer:	0	0	0
Tűz:	0	0	0
Plazma:	0	0	0
Robbanás:	0	0	0
MT:	40%		
ST:	20%		
GT:	0/0		

Támadások:

Harapás (90%, 3 AP, S:3d6)
Karmolás (80%, 4 AP, S:2d8, dobás Álk-ra a földrekerülés elkerüléséhez)

Prérifarkasok

A Kojotok kisebbek egy farkasnál, és vontságuk is magasabb. Inkább magányos, mint társas állatok, és inkább dögöt esznek, mint vadásznak. Ha a Kojotok egyre ritkábban fordulnak elő, mint ahogy szoktak, akkor ez lehet azért, mert kifogytak az élelemből miután már drasztikusan megdézsmálták az éléskamrát, de lehet azért is, mert egy falkányi farkas úgy gondolta, hogy a Kojot jó lesz ebédre. A Kojotok többnyire 1 méter körül vannak vállnál, és gyakran sárga, barnás vagy barna színűek. Leginkább sivatagokban és hegyvidékeken lelhetők fel, vagy olyan területeken, ahol fedezéket találnak maguknak, például fákat. A párzasi időszakot kivéve a Kojot mindig magányos, és nem támad emberre, míg nem háborgatják vagy provokálják. Könnyen megkísértheti a ház táját, amennyiben könnyű prédának találja.

Prérifarkas

Sp:	20		
Kezd:	6		
Ap:	6		
Tp:	100		
KE:	5%		
PSZ:	3	SK	ST
Normál:	0	0	0
Lézer:	0	0	0
Tűz:	0	0	0
Plazma:	0	0	0
Robbanás:	0	0	0
MT:	20%		
ST:	10%		
GT:	0/0		

Támadások:

Harapás (70%, 3 AP, S:1d8)

Kóbor kutya

Az ember legjobb barátja olyan sugárzás ellenállással van megáldva, mellyel gazdája, az ember nem rendelkezik. Amikor milliárdok haltak meg a háttérsugárzástól, kutyák milliói aggódtak amiatt, hogy vajon honnan kapják meg ezután a kutyakaja-konzervüket. Mivel a szükség úgy hozta, néhányan kiszabadultak házaikból és hátsó udvaraikból, és a farkasokéhoz hasonló falkákba verődtek. Manapság ezek a kutya-csordák teljességgel elvadultak, keresztesztedtek egymással és emberek nélkül élnek, akik ölebként tartották őket és eonokként szerették őket. A vadkutya-falka nagyon hasonlóan viselkedik, mint egy farkas-falka, egy vezérkutyával és 5-25 fős tagsággal. A vadkutyák többnyire kisebbek a farkasoknál, és szinte minden színben előfordulnak, amiben a flokik. Mindenféle élnek, és legtöbb esetben békén hagyják az embert, ugyanakkor vad kutyák gyakran találhatóak falvak és városok közelében, akárcsak Farkasok és Kojotok. Nem támadnak emberre, csak ha éhesek vagy provokálják őket.

Sp:	20		
Kezd:	6		
Ap:	6		
Tp:	100		
KE:	4%		
PSZ:	3	SK	ST
Normál:	0	0	0
Lézer:	0	0	0
Tűz:	0	0	0
Plazma:	0	0	0
Robbanás:	0	0	0
MT:	20%		
ST:	10%		
GT:	0/0		

Támadások:

Harapás (70%, 3 AP, S:1d8)

Kutya

Ki ne akarna társnak egy nagy, nyáladzó, bűzlő bestiát? Nagyon hűségesek, feltétel nélkül szeretnek téged, és sok hasznos dolgot meg tudnak tenni, mint például tárgyakat elcsenni radioaktív helyekről és vak személyeket vezetni. Kutya mindenhol található, ahol emberek is találhatóak. Minden méretben és színben előfordulnak, és senkit sem támadnak meg, amíg nem érzik általa veszélyeztetve a házat, területet vagy a gazdát.

Sp:	20		
Kezd:	6		
Ap:	6		
Tp:	100		
KE:	3%		
PSZ:	5	SK	ST
Normál:		0	0
Lézer:		0	0
Tűz:		0	0
Plazma:		0	0
Robbanás:		0	0
MT:	18%		
ST:	8%		
GT:	0/0		

Támadások:

Harapás (80%, 3 AP, S:2d6, dobás Álk-ra a földrekerülés elkerüléséhez)

Halálkarmok

Eredetileg tudattalan szörnyeként ismertek, viszont épp ellenkezőleg, a Halálkarmok intelligens, felegyenesedve járó, mutáns gyíkok. Magasságuk 275 cm körül van, hatalmas karjaik ezmeletlenül éles karmokban végződnek, melyekről nevüket is kapták. Bőrük hüllőszerű, színe a világosbarnától csaknem a feketéig terjed. A Halálkarmok rendelkeznek egy sajátosság nyelvvel, és néhányan képesek utánozni az emberi beszédet is, ezáltal képesek kommunikálni az emberekkel; ez ugyan több, mint a papagáj utánzó beszéde, de távol van a "valódi beszédétől". A Halálkarmok rájöttek, hogy ha palástot öltenek magukra, akkor a mutánsokhoz és félmutánsokhoz hasonlóan elvegyülhetnek az emberek között, hogy szokásaikat tanulmányozhassák. A Halálkarmok világa nem látszik túl bonyolult szerkezetűnek; előszeretettel élnek 20 vagy akár 200 fős törzsekben. Mindaddig 10 vagy ennél több fős csoportokban vándorolnak, amíg párna nem találhatnak, mert ezt követően mindvégig párjával utazik tovább. Nem támad rögtön emberre, de többségük bizalmatlan az emberekkel. És mivel igazából a mai napig nem tudódott ki, hogy ennyire intelligensek, a legtöbb ember még mindig szörnyként néz rájuk, és mindig elővigyázatosan viselkedik a Halálkarmom természetét illetően.

Halálkarmom

Sp:	70		
Kezd:	10		
Ap:	10		
Tp:	800		
KE:	9%		
PSZ:	25	SK	ST
Normál:		4	40%
Lézer:		0	0
Tűz:		4	40%
Plazma:		0	0
Robbanás:		4	40%
MT:	80%		
ST:	60%		
GT:	0/40		

Támadások:

Karmolás (90%, 3 AP, S:3d8)

Köpködő növények

Nem egy szakasztott Seymour-ok, de a növények ezen fajtái igen komisz vendégek. Mindenfelé honosak, de leginkább más növények

között telepsznek meg, csapdát állítva azoknak, akik összeketévesztik az öt körülvevőkkel. Körülbelül 2 méter magasra nőnek és a hűsevő növényéhez hasonló "virágaik" vannak, vagyis tulajdonképpen ahhoz hasonlítanak, amiből mutálódtak. Ha mozgást vagy testmeleget éreznek, éles tuskét "lőnek" ki virágukból. Ha úgy érzékelik, hogy a célpont megszűnt mozogni, akkor hozzálátnak megenni. Az előzőek talán viccesnek hangzanak, de aki egyszer összefut öt-hat ilyesféle növényvel, nem fog röhögni. Általában telepesen nőnek, mivel többen veszélyesebbek, mint egy példány magában, továbbá ily módon egyikük akár ebédként is szolgálhat a többiek számára. A Köpködő növények mindenre támadnak, ami meleg és mozog. Ne feledkezzünk meg róla, hogy a Köpködő növény képtelen mozogni – merthogy a szó szoros értelmében a földbe gyökereznek a lábai. Tuskéik 1d6 pontnyi sebést okoznak, hatótávolságuk 8 méter.

Köpködő növény

Sp:	50		
Kezd:	8		
Ap:	8		
Tp:	100		
KE:	2%		
PSZ:	5	SK	ST
Normál:		0	0
Lézer:		0	0
Tűz:		0	0
Plazma:		0	0
Robbanás:		0	0
MT:	100%		
ST:	95%		
GT:	100/100		
Támadások:			
Tüske (75%, 4 AP, S:1d6)			

Gekkkók

A kisebb testű Háború-előtti gyík mutációi. A Gekkkók nagy, sivataglakó hüllők, akik hátsó lábainkon járva támadják meg, ami eléjük kerül, éles karmaikkal tépve szét azt. Erős bőrük igen értékes, néhány helyen rendszeresen vadásznak rájuk, annak ellenére is, hogy Gekkkók egy kisebb csoportja könnyedén legyilkolhat egy-két tapasztalatlan vadászt. A Gekkkók magassága 150 cm körül van, de a nagyobb és veszedelmesebb Arany gekkkó 180 cm körül is lehet. 4-20 főig terjedő csoportokban vándorolnak.

Gekkkó

Sp:	30		
Kezd:	7		
Ap:	7		
Tp:	150		
KE:	2%		
PSZ:	5	SK	ST
Normál:		1	10%
Lézer:		0	0
Tűz:		0	0
Plazma:		0	0
Robbanás:		0	0
MT:	80%		
ST:	75%		
GT:	0/10		
Támadások:			
Karmolás (75%, 3 AP, S:1d8)			
Harapás (70%, 4 AP, S:2d6)			

Tűzgekkó

Sp:	40		
Kezd:	9		
Ap:	9		
Tp:	300		
KE:	4%		
PSZ:	8	SK	ST
Normál:		3	30%

Lézer:	0	0
Tűz:	3	30%
Plazma:	0	0
Robbanás:	2	10%
MT:	80%	
ST:	80%	
GT:	0/20	
Támadások:		
Karmolás (75%, 3 AP, S:1d8)		
Harapás (80%, 4 AP, S:2d6, B-típusú méreg)		

Aranygekkó

Sp:	50		
Kezd:	9		
Ap:	9		
Tp:	400		
KE:	5%		
PSZ:	10	ST	SK
Normál:	5	50%	
Lézer:	0	0	
Tűz:	5	50%	
Plazma:	0	0	
Robbanás:	2	10%	
MT:	100%		
ST:	100%		
GT:	0/50		

Támadások:

Karmolás (90%, 3 AP, S:1d12)

Harapás (85%, 4 AP, S:1d20)

VI. fejezet: Fegyverek, Lőszer, Páncélzat, és fegyverek, valamint fegyverek és járművek.

Minden tárgy kereskedelmi értéke fel van tüntetve a fontos információkkal egyetemben, a fegyvereknél, lőszerekenél, és páncélokánál egyaránt. A fegyverek a használatukhoz szükséges képzettség és a típusuk szerint vannak csoportosítva. Ne felejtsetd el, hogy a lőfegyverek az általuk használt lőszer alapján sebeznek, ehhez a fegyver adhat bónuszokat.

Fegyverek

Rövidítések:

Seb. = Sebzés (ne felejtsetd, hogy a lőfegyverek sebzése a löszertől függ, ehhez ad bónuszt maga a fegyver!)

K = Kapásból

C = Célzottan

S = Sorozat (szabályait lásd a Támadás: Sorozatlövés címszó alatt a Harc: Támadás)

Táv. = Lőtáv méterben. A sztenderd harcban 1 hex = 1 négyzetméter. A zárójelbe tett számok a támasztékkal történő használatra vonatkozik, már ahol ez lehetséges.

Súly = Súly

SJ = Sebzésjáruléék

Ökölharc fegyverek

Ez a képzettség képviselő a jó rég bevált módszert, hogy hogyan püföljünk az embereket a pusztá öklünkkel, és olyan segédeszközökkel, amelyek fokozzák a hatást.

Kezek és lábak

Ár: -

Amennyiben karakterednek nem hiányzik egy, esetleg két végtagja, akkor minden időben rendelkezésére állnak ezek a fegyverek. A legalapvetőbb fegyverek.

Min. Erő: 1 Súly: - Seb: 1d4+SJ Táv: 1 AP K: 3 C: 4 S: -

Boxer

Ár: 40

Ez az eszköz a harcos öklét borítja, hogy ütései jobban fájjanak. Az ütés erejét azonban viselője



kezén is érezteti, és esetleg el is törheti az ujjait.

Min. Erő: 1 Súly: 1 Seb: 1d10+SJ Táv: 1 AP K: 3 C: 4 S: -

Tigriskarom

Ár: 75

Egy kesztyű, amely az öklöt és az ujjakat fedi, a tenyérrésznél éles "karmok" állnak ki belőle.

Egyszerű fegyver, gyakran használatos bennszülöttek rituális harcaiban, ami általában igen súlyos küzdelem. Orgyilkosok előszeretettel mártják a karmokat méregbe, ezt a könnyen elrejtethető, ugyanakkor immáron halálos fegyvert.

Min. Erő: 1 Súly: 1 Seb: 1d2+SJ Táv: 1 AP K: 3 C: 4 S: -



Preparált kesztyű

Ár: 80

Tulajdonképpen egy normál kesztyű, némi nehezéssel kítőmve, annak érdekében, hogy segítsen keményebbet ütni. A Csucsujgatóhoz hasonlóan (lásd lentebb), elsődleges használati módja, hogy a célpont fejére mért alattomos ütéssel elkábítsuk az illetőt. A fejet ért találatok 75%-os eséllyel teszik eszméletlenné a célpontot 1d10 körre.

Min. Erő: 3 Súly: 4 Seb: 1d6+SJ Táv: 1 AP K: 3 C: 4 S: -

Marcangoló

Ár: 90

A Marcangoló, az ujjai végén apró éles karmokkal ellátott kesztyű, melyekkel használója csúnyán összekarmoláshatja ellenfelét. Nem igazán hatékony fegyver, de egy jófajta méreggel bevonva nagyonis veszedelmessé válhat.

Min. Erő: 1 Súly: 2 Seb: 1d4+SJ Táv: 1 AP K: 3 C: 4 S: -

Zúzó

Ár: 100

Ez az aranyos kis kesztyű a Fosztogatók és bennszülöttek legötletesebb találmányai közül való, ami csak született a háború óta. A kesztyűt borotvapengék borítják, melyek által villámgyorsan ejthetők vágások a legjobb helyekre egy egyszerű kézmozdulattal.

Min. Erő: 1 Súly: 2 Seb: (1d8+2)+SJ Táv: 1 AP K: 3 C: 4 S: -

Buzogánykesztyű

Ár: 150

A Buzogánykesztyű egy nagy, nehéz, szögös fémgolyó, kesztyűhöz erősítve. Ezáltal használója nagyobb hatékonysággal ütlegelhet gyanúsnak vélt szörnyetegeket vagy Fosztogatókat. Nem egy elegáns fegyver, de ütőképes, az tuti.

Min. Erő: 3 Súly: 5 Seb: 1d12+SJ Táv: 1 AP K: 3 C: 4 S: -



Szöges boxer

Ár: 250

A klasszikus boxer egyik fejlesztett változata, amely nagyobb sebeket képes tépni az ellenfél testén ökölharc során. A boxerhez hasonlóan némely esetben ez is okozhat kárt használója ujjaiiban.

Min. Erő: 1 Súly: 1 Seb: (1d10+4)+SJ Táv: 1 AP K: 3 C: 4 S: -



Bokszkesztyűk

Ár: 250

Az "édes tudomány" gyakorlói is megtalálhatók a pusztulatanban. Ha esetleg karaktered azt tervezgeti, hogy ő lesz a következő Balboa, akkor szüksége lesz rá. A Bokszkesztyű némi, az öklöt fedő fászlival kombinálva megvédi viselője kezét a sérüléstől, valamint az ütést elszenvető arcát sem veszíti szét.

Min. Erő: 1 Súly: 5 Seb: 1d4+SJ Táv: 1 AP K: 3 C: 4 S: -



Preparált bokszkesztyű

Ár: 300

Ahol az "édes tudomány" gyakorlói megtalálhatók, ott ugyanúgy vannak csalók is. Akik olykor "véletlenül"



fém lapokat helyeznek a bokszkesztyűjükbe.
Min. Erő: 1 Súly: 10 Seb: 1d4++SJ Táv: 1 AP K: 3 C: 4 S: -

Ököltör

Ár: 300

Az ököltör nem éppen kecses fegyver. Egy nagy, harci fűrészkés, kesztyűhöz erősítve, amely ötvözi az ütés erejét és a fogazott penge roncsoló képességét. Egy ilyen hagyománytalan fegyver használatáért például biztosan diszqualifikálnak a ringben.

Min. Erő: 1 Súly: 4 Seb: (1d10+2)+SJ Táv: 1 AP K: 3 C: 4 S: -

Pofonpuska

Ár: 600

Ez a ritka fegyver egy kesztyű a hüvelykujjánál egy elsütőbillentyűvel. Ezáltal használója szimplán egy puskalövést tud leadni az ütéssel egyidőben. A puskalövedék sebzése hozzáadódik az ütés okozta sebzéshez. Ugyanakkor kellemetlen tulajdonsága, hogy minden használat után meg kell tölteni, ez különösen egy szórakozott egyénnek lehet kínos, ha meglepetésből éri támadás. A Pofonpuska tára ugyanis 1 darab löszert tartalmaz. Megjegyzendő, hogy a már-már rövid cső teljesen lecsökkenti a fegyver hatékonyságát. Csak közelről hatékony,

Min. Erő: 2 Súly: 7 Seb: (1d4+löszér)+SJ Táv: 1 AP K: 4 C: 5 S: -

Impaktkesztyű

Ár: 900

Egy Acél Testvérisége találmány, az Impaktkesztyű, amely egy különleges dugattyús szerkezettel van ellátva, akár a jóval erősebb "Nagybátyó" vonalába tartozó erő-kesztyűk. A különbség kettejük között, hogy az impaktkesztyű kisebb energiacellákat használ, amelyek nem tölthetők fel újra, és értelemszerűen kevésbé erőteljes. De ettől még használható fegyver, és tud egy két meglepetést okozni az ellenfélnek ha bunyóra kerül sor.

Min. Erő: 1 Súly: 9 Seb: (1d10+8)+SJ Táv: 1 AP K: 4 C: 5 S: -

Alkarpenge

Ár: 1000

Az Adamatin Karmok elnevezés nem valami misztikus ötvözetből készült csodafegyvert rejt, sokkal inkább hasonlít a 20. század képregényhőseinek karmaira; vagyis ez a kesztyű visszahúzható pengéket tartalmaz, amelyek azt a célt szolgálják, hogy felhasítsák és kionsák a csúf szörnyetegek beleit. Használója a kesztyűbe rejtett kis kapcsolóval tudja előcsúsztatni vagy visszahúzni a karmokat.

Min. Erő: 2 Súly: 3 Seb: (1d10+5)+SJ Táv: 1 AP K: 3 C: 4 S: -



Erőkesztyű

Ár: 1800

A "Nagybátyó" Erőkesztyű a BicKó Társaságtól; egyesíti magában a legtöbb alapvető ökölharc fegyvert. Az Erőkesztyű egy a kezet borító fémkesztyű, amely kis motorok által fokozza az ütés erejét. Kis energiacellákat használ, és 25 ütésre elegendően tölthető fel. A kesztyű "érzékeny", amikor viselője megereszt egy ütést és automatikusan működésbe lép a nagyobb sebzés érdekében, ezáltal akkor is felhasználja a szükséges energiát, ha az ütés cél téveszt.

Min. Erő: 1 Súly: 10 Seb: (2d8+10)+SJ Táv: 1 AP K: 3 C: 4 S: -



Mega-erőkesztyű

Ár: 2200

A "Nagybátyó" mégdurvább verziója. Fejlesztett erő-áttételekkel ellátva a megnövelt erő kifejtés érdekében. A Mega-Erőkesztyű 25 egységre tölthető, és kis energiacellákat használ. A kisebb változathoz hasonlóan akkor is fogyaszt energiát, ha az ütés nem ér találatot.

Min. Erő: 1 Súly: 10 Seb: (3d10+20)+SJ Táv: 1 AP K: 3 C: 4 S: -



Közelharc fegyverek

Ezeket a fegyvereket is kézben kell forgatni és közvetlen kontaktust igényel, ha használója ártani akar velük valakinek.

Kő

Ár: -

Alapfegyver bunyóban. Mindössze néhány ezer-milliárd darab hever belőle szerte a pusztulatban. Lásd még a Hajítófegyvereknél.

Min. Erő: 1 Súly: 1 Seb: 1d4+SJ Táv: 1 AP K: 3 C: 4 S: -



Csucsujgató

Ár: 1

A Csucsujgató meglehetősen egyszerű fegyver, hogy valakit leüssünk. Többnyire egy darab ócska ruhába, például zokniba töltött kődarabból vagy homokból áll. A Csucsujgató nem okoz jelentős sebesülést a célpontnak, csak úgy hatásos, ha fejre céloznak vele (mondjuk az is elég súlyos lehet, ha szemencsapunk vele valakit). A sikeres találat azt eredményezi, hogy a célpont 1d10 körre eszméletét veszíti.

Min. Erő: 5 Súly: 1 Seb: nincs Táv: 1 AP K: - C: 5 S: -



Füllánk

Ár: 2

Ez a házi gyártmányú szúrószerszám leginkább az otthon használatos jégcsákányra hasonlít. A Füllánk észrevétlen a karakter kezében; nem adódik hozzá az Pusztakezes Sebzésjárulék. A Füllánk könnyen előállítható a legegyszerűbb hozzávalókból, és gyakran használatosak alapvető orgyilkos fegyverekként. Általa például egy a fül mögé célzott pofon a gyanútlan célpont számára könnyen azonnali halállal járhat.

Min. Erő: 1 Súly: 1 Seb: 1d4 Táv: 1 AP K: 3 C: 4 S: -



Törött üveg

Ár: 2

A kocsmai bunyósok kézfegyvere, a törött üveg könnyen előállítható, ha elcsakliztad egy menő fosztogató barátnőjét és nincs kéznél a stukkered. A néphiedelemmel ellentétben a bárpulthoz csapkodott sörösüveg nem szokott igazán használható fegyvernek bizonyulni, helyette viszont mevéghatja a kezdetet. Szóval a bárpult helyett csapd inkább a padlóhoz!

Min. Erő: 1 Súly: 1 Seb: 1d6+SJ Táv: 1 AP K: 3 C: 4 S: -

Hegyes karó

Ár: 5

Egy egyszerű, körülbelül 2 méteres fadarab kihegyezett véggel. Lásd még a Hajítófegyvereknél.

Min. Erő: 1 Súly: 3 Seb: (1d4+1)+SJ Táv: 2 AP K: 3 C: 4 S: -



Fémcső

Ár: 10

Lehet akár vasból vagy acélból, a vízvezeték eme régi darabja nagyszerű eszköz csontok misztkibe törésére és fejek beverésére. Bár nehéz és meglehetősen suta, tud annyira fájni, mint egy ütő. Mustár Ezredes garantálhatja.

Min. Erő: 5 Súly: 10 Seb: 1d10+SJ Táv: 1 AP K: 4 C: 5 S: -

Baseball-ütő

Ár: 10

Az emberek azóta használnak eszközöket mások elpusztítására és bántalmazására, mióta lemasztunk a fáról. Ez nem több, mint egy bot néhány éles bütyökkel, vagy egy-két rozsdás szöggel megtűzdelve, hogy nagyobb fájdalmat és szenvedést okozzon annak a szerencsétlennek, akit megkínálnak vele. Széklábak, faágak, dákók és egyéb falécek bármerre heverhetnek és könnyedén helyettesíthetik az ütőt.

Min. Erő: 3 Súly: 5 Seb: 1d8+SJ Táv: 1 AP K: 3 C: 4 S: -



Tonfa

Ár: 30

A rendőrség által használt bot a bűnözők megregulázására, és meggyőzésére, hogy nem érdemes újra bűnözniük. Ez a fegyver körülbelül 70 cm hosszú és egy fémrúdból készül, merőleges szárral, amely elnyeli a vibrációt, mielőtt az átterjedhetne a használó karjába. Ez a relatíve könnyű fegyver hulladék fémdarabokból is előállítható.

Min. Erő: 3 Súly: 3 Seb: 1d10+SJ Táv: 1 AP K: 3 C: 4 S: -



Ásó

Ár: 30

Na, ezt kapd ki, kisapám!

Min. Erő: 5 Súly: 15 Seb: 1d12+SJ Táv: 2 AP K: 4 C: 5 S: -

Kés

Ár: 40

Egy egyszerű kés, hogy felszeletelhessünk dolgokat. Vagy szörnyeket. Vagy embereket. Lásd még a Hajítófegyvereknél. A kések 15-25 cm hosszúak, a legjobbak fémből készülnek, a legrimitívebbek kőből vannak lepattintva akár egy kovakő.

Min. Erő: 2 Súly: 1 Seb: 1d10+SJ Táv: 1 AP K: 3 C: 4 S: -



Csákány

Ár: 40

Egy másik felhasználhatósága, hogy garantáltan fájdalmat és sérülést okoz vele. Na, azért nem csak harci célokra használható.

Min. Erő: 2 Súly: 4 Seb: 1d10+SJ Táv: 1 AP K: 3 C: 4 S: -

Balta

Ár: 45

Egy egyszerű szekerce. Alkalmas ajtók betörésére, vagy a nyomorult blöki agyoncsapására. Vagyis mégegy gyakori fegyver, ami egy darab fából és egy nagyobb éles fémdarabból összetákolható. A balták 30-90 centiméteres hosszúságig fordulnak elő.

Min. Erő: 3 Súly: 2 Seb: 1d8+SJ Táv: 1 AP K: 3 C: 4 S: -



Rugóskés

Ár: 50

Ennek a kisméretű késnek a pengéjét egy rugó tartja. Ha megnyomják a gombot a markolaton, a penge a jól ismert "Sssshk" hang kíséretében előpattan. Előállítására némi előképzettséget igényel a fémmegmunkálás és a mechanika területén. Az ilyen cuccok gyakran találhatók nagyobb városok banditáinak tulajdonában.

Min. Erő: 1 Súly: 1 Seb: 1d6+SJ Táv: 1 AP K: 3 C: 4 S: -



Csavarkulcs

Ár: 65

Talán sokkal alkalmasabb dolgok megjavítására, hacsak nem te vagy Mustár Ezredes, és nem minden ami történik az, hogy állsz az ebédlőben. A csavarkulcsok nagyszilárdságú fémdarabok, jóval szilárdabbak, mint az ütők. Az olyan csavarkulcsok, amelyek harcban is hatásosak 40-től 80 cm-es hosszúságúak is lehetnek. Lásd a Felszereléseknél.

Min. Erő: 3 Súly: 4 Seb: (1d6+2)+SJ Táv: 1 AP K: 4 C: 5 S: -



Feszítővas

Ár: 65

Nagyon kemény és nehéz fémdarab, kifejezetten nagy teherbíráásra tervezve – na meg fejbeveréshez. A feszítővasakat egy darab szilárd fémből formálják ki, és elegyítik hogy használója bele tudja vágni egy tárgyba és fel tudja vele feszíteni. Többnyire 35 cm hosszúságúak.

Min. Erő: 5 Súly: 5 Seb: (1d12+3)+SJ Táv: 1 AP K: 4 C: 5 S: -



Lándzsa

Ár: 80

Egyszerű piszkavas. Egy farúd a végén hegyes fémdarabbal. Lásd még a Hajítófegyvereknél. A lándzsák egyszerűen elkészíthető fegyverek, végy egy hosszú (2 méteres) póznát és rögzíts a végére valami hegyes fémet vagy követ.

Min. Erő: 4 Súly: 4 Seb: (1d12+3)+SJ Táv: 2 AP K: 4 C: 5 S: -



Machete

Ár: 100

Ezzel a hasznos kis kerti szerszámmal utat vághatsz magadnak bármilyen növényzetben és állatban. A bator dzsungeljáró elengedhetetlen fegyvere, és a tapasztalt konyhakert-gyomlálói is.

Min. Erő: 4 Súly: 1 Seb: (1d10+7)+SJ Táv: 1 AP K: 4 C: 5 S: -



Hentesbárd

Ár: 110

Ez a konyhai eszköz kifejezetten arra lett tervezve és súlyozva, hogy megkönnyítse a hússzeletelés feladatát, legyen az a hús élő vagy holt. Rozsdamentes grafit-ötvözetből készül, ez a fegyver sokkal élesebb és csapása sokkal keményebb, mint egy átlagos késé.

Min. Erő: 4 Súly: 1 Seb: (1d8+10)+SJ Táv: 1 AP K: 3 C: 4 S: -



Bontókalapács

Ár: 120

Egy rúd, nagy, nehéz fémbunkóval a végén, csontporlasztásra és élő szervezetek pusztítására tervezve. A bontókalapácsok 70 cm körüli hosszúságúak, hathatós használatuk két kezét igényel.

Min. Erő: 6 Súly: 12 Seb: 3d4+SJ Táv: 2 AP K: 4 C: 5 S: -



Szike

Ár: 140

Megfelelő találmány orvosi beavatkozások elvégzéséhez. Ez a sebészti tisztaságú rozsdamentes acél kés kicsi, de hihetetlenül éles. Nem a legjobb eszköz közelharcú küzdelemben, de meglepetésszerűen jól alkalmazható. Lásd még a Felszereléseknél.

Min. Erő: 1 Súly: 1 Seb: (1d8+3)+SJ Táv: 1 AP K: 3 C: 4 S: -



Harci kés

Ár: 165

Egy katonai fejlesztésű kés, kifejezetten közelharcra tervezve. A fűrészfogas penge inkább tép, mint vág, és a vágás egy ilyen pengével sokkal fájdalmasabb, mint egy normál késsel. Lásd még a Hajítófegyvereknél. A harci kések karbonszálas ötvözetből készülnek fém helyett, így válik tartósabbá, könnyebbé, és kevésbé megünthetővé. Hosszuk általában 15-től 25 cm-ig terjed.

Min. Erő: 2 Súly: 2 Seb: (1d12+3)+SJ Táv: 1 AP K: 3 C: 4 S: -



Wakizashi

Ár: 200

Egy futurisztikus kalandjáték nem lenne teljes a Jakuza (japán maffia) nélkül, pláne nem a Fallout világa. Az is igaz, hogy egyetlen út egy nem-jakuza személynek beszerezni egy példányt ezekből a kardokból, hogy egy Jakuza testéből húzza ki. A Wakizashi úgy néz ki, mint egy kisebb Katana. Mivel igen nehéz ilyen pengét készíteni, az is kétséges, hogy egyáltalán van valaki a pusztulatban, aki ilyet készít, és nem háború előtti turista boltok katcajtai közül kerültek ki. A Wakizashi körülbelül 60 cm hosszúságú és enyhén hajlított.

Min. Erő: 2 Súly: 2 Seb: (1d12+4)+SJ Táv: 1 AP K: 3 C: 4 S: -



Louisville-i ütleg

Ár: 300

Ez az igazi amerikai, keményfa baseballütő, amivel bármit kiszerválsz a parkból. Egy igazi régiség. Isten ments, hogy elpasszold egy ócskásnak!



Min. Erő: 4 Súly: 4 Seb: 2d10+SJ Táv: 1 AP K: 3 C: 4 S: -

Mikro-kalapács

Ár: 500

Egy Acél Testvérisége specialitás. A Mikro-Bontókalapács minden gyerek álma, aki valaha is rosszra akarta használni krokettütőjét. Eredetileg arra tervezték, hogy a szerkezet még hatékonyabb legyen, a Testvériség dugattyúszerkezetének köszönhetően ez a kis kalapács a maximális hatékonysággal üt.

Min. Erő: 4 Súly: 8 Seb: (1d12+8)+SJ Táv: 1 AP K: 3 C: 4 S: -

Elektromos ösztöke

Ár: 600

Ezt a fegyvert arra találták ki, hogy letaglózhassunk vele egy tehenet. Képzeljük el, mit tud tenni egy emberrel! Az ösztöke kicsit úgy néz ki, mint egy túlméretezett hangvilla, eltekintve a hegyén villódzó elektromos ívtől, ami akkor keletkezik, ha az ember megnyomja a gombot. Minden élőlény, akit megcsapnak az ösztökével, 50% eséllyel rendelkezik, hogy elveszíti eszméletét. Minden támadásnál, akár talál, akár nem, az ösztöke elhasznál egy egységnyi töltést. 25 egységnyire tölthető Kis Energiacellákból.

Min. Erő: 4 Súly: 5 Seb: (2d6+10)+SJ Táv: 1 AP K: 4 C: 5 S: -



Hasfelmetsző

Ár: 1000

Tulajdonképpen egy késméretű láncfűrész, zajos motor nélkül. A hasfelmetszők a háború előtti bandáknál volt gyakori, a háború után pedig bűnözőknél és csavargóknál fordul elő. Neve nagyon találó, mivel darabokra tépi a húst és a szerveket. Minden támadás, akár sikeres, akár nem, elhasznál egy egységnyi töltést. A Hasfelmetsző 25 egységnyire tölthető Kis Energiacellákból.

Min. Erő: 4 Súly: 5 Seb: (1d10+15)+SJ Táv: 1 AP K: 4 C: 5 S: -



Szuper-öztöke

Ár: 1800

Egy fejlesztett elektomos ösztöke. Ezzel az eszközzel 75%-os eséllyel taglózható le minden élőlény. A Szuper-öztöke használata két kezét igényel. Minden támadás a sikerességétől függetlenül felemészti egy egységnyi töltést. A Szuper-öztöke 25 egységnyire tölthető Kis Energiacellákból.

Min. Erő: 4 Súly: 5 Seb: (2d8+20)+SJ Táv: 1 AP K: 4 C: 5 S: -



Monoszál

Ár: 2000

A monoszál ritka fegyver, de nagyon kedvelt az orgyilkosok és a Jakuzák körében. Ez egy pengeéles, szupervékony, extraerős drót, a végén két fogóval. Használója megsuhinthatja a drótot a célpont felé, lehasítva húsát vagy végtagját. Akár fojtóhurokként is használható, ezáltal nagyon tiszta munka mellett távolítható el a fej a nyaktól.

Min. Erő: 1 Súly: 1 Seb: 4d10+SJ Táv: 2 AP K: 3 C: 4 S: -

Láncfűrész

Ár: 3000

Egy örökség a Háború előtti napokból. A láncfűrész alkalmasint a tökéletes kézelharci ferver. Mivel folyékony üzemanyaggal működik, kell hozzá egy-két tank etanol valahonnan a pusztulatból. De van kéznél ilyen, akkor jöhet a móka!

Min. Erő: 4 Súly: 10 Seb: (3d10+20)+SJ Táv: 1 AP K: 5 C: - S: -



Protonbalta

Ár: 3500

A Protonbalta egy cseles kis eszközöcske. Egy duplapengéjű bárd, leginkább olyan, mint amelyet Gimli a törpe forgat, csak éppen gyengített urániummal bevonva, hogy szinte bármit taccsra tehesen. A Protonbaltákat kizárólag az Őrzők készítik, és nagyon ritkák. A nyél 150 cm hosszú, a baltafej még 50 cm hosszú és 80 cm széles.

Min. Erő: 5 Súly: 15 Seb: (3d10+10)+SJ Táv: 1 AP K: 4 C: 5 S: -



Szuper-Bontókalapács

Ár: 3750

A Szuper-Bontókalapácsot kizárólag az Acél Testvérisége készíti, a létező legfinomabb fegyver technológiát felhasználva. Első pillantásra ez a kis küttyű megkülönböztethetetlen a hagyományos Bontókalapáccsától, ha eltekintünk az apró masinériától a fej közepén. Ez egy kinetikus energiátároló szerkezetet rejt magában, ami megnöveli az ütést. A Szuper-kalapács kétkezes fegyver.

Min. Erő: 5 Súly: 12 Seb: (3d10+15)+SJ Táv: 2 AP K: 4 C: 5 S: -



Kézifegyverek

Primitív löfegyverek

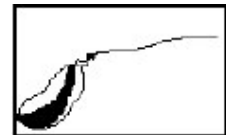
Az egyik legrégebbi löfegyver az íj. Ennek a fegyvernek az ősei már a legrimitívabb törzsek tárgyait feltáró ásatásokon is fellelhetőek voltak, a Neandervölgyiek is használták több, mint 30000 évvel ezelőtt. Az íjak családja manapság is nagyon népszerű egy olyan világban, ahol könnyű elkészíteni, és nyilván jobb, mint egy kés vagy egy kihégyezett bot. Az íjak használata két kezét igényel. Az egyszerű löfegyvereknek vannak más fajtái is, és szintén népszerűek a törzslakók körében, hiszen messze könnyebben elkészíthetők, és szervizelhetők, mint a 100 éves múltra visszatekintő tűzfegyverek.

Parittyá

Ár: 20

Nem éppen íj, de vele egykorú, egyszerű, ősi fegyver. Egy bőrzacsó pár hosszabb bőrzsinaghoz erősítve. A parittyá arra készült, hogy messzebbre és pontosabban hajítson egy darab követ, mint ha azt kézzel dobnák el. Használója megpörgeti a parittyát a levegőben, majd a megfelelő pillanatban csuklóján rántva egyet szabadjára engedi a kavicsot a célpont irányába. Ne felejtse, hogy a parittyá nem igényel két kezét és csak egy lövést képes leadni egyszerre, mivel egyszerre csak egy darab kő fér bele.

Min. Erő: 5 Súly: 2 Seb: 1d10 Táv: 10 AP K: 5 C: 6 S: -



Fúvócső

Ár: 30

A fúvócső egy üreges cső, melybe használója erőteljesen belefúj, ezáltal a csőből kiröppen az apró lövedékhegy a célpont felé. Bármilyen lyukas tárgyból elkészíthető, beleértve az öreg fémcsöveket, nádat, szívószálat. A lövedék, amit a fúvócső lök ki, nem okoz extra mennyiségű sérülést, viszont többnyire méreggel van bevonva. Orgyilkosok kedvenc fegyvere, merthogy igen csendes. A fúvócsőbe egyszerre egy lövedék tölthető.

Min. Erő: 1 Súly: 1 Seb: +0 Táv: 20 AP K: 3 C: 4 S: -



Ij

Ár: 50

Egy levágott, "C" alakba hajlított faágból készül, két végén állati ínnal kötik össze úgy, hogy feszüljön. Az íjak a legegyszerűbben elkészíthető távolbatható fegyverek közé tartoznak. Kezelésük azonban gyakorlatot igényel, a tapasztalatlan használót könnyen megsebezheti. Csak egyesével lehet vele lövöldözni, mert egyszerre csak egy



nyílvevő helyezhető az idegre.
Min. Erő: 5 Súly: 2 Seb: +3 Táv: 40 AP K: 5 C: 6 S: -

Számszerj

Ár: 300

A számszerjék feltalálásuk óta minden hadsereg kellékárában megtalálhatóak voltak a középkortól az Első Világháborúig. Ezt követően népszerű vadászfegyverekké lettek. A számszerjék fa íjak egy deszkához, sima felülethez vagy puskához rögzítve. Rendelkeznek egy tekerőkarral, melynek segítségével az ideget lehet felajzani, és egy elsütő szerkezettel, ami szabadjára engedi a megfeszített ideget, nagy sebességgel kilöve a lövedéket. Mivel az ideg feszítőereje nincs többé korlátozva az emberi erő által, a nyílpuska jóval messzebbre és jóval nagyobb pontossággal tudja küldeni a lövedéket, mint az íj. De egyszerre csak egy lövedéket.
Min. Erő: 4 Súly: 10 Seb: +4 Táv: 50 AP K: 4 C: 5 S: -



Kompozit vadászj

Ár: 600

Ez a Háború előttről származó lelet még mindig fellelhető a pusztulatban. Fogaskerekek rendszerével és hosszabb ideggel van felszerelve, az íjrész pedig karbon vegyületből készült, fokozva a pontosságot és a lőtávot. Egyes lövés adható le vele, mert csak egy nyílvevő helyezhető bele.
Min. Erő: 5 Súly: 8 Seb: +5 Táv: 60 AP K: 5 C: 6 S: -



Kompozit vadász-számszerj

Ár: 900

Ez már a Háború előtt is ritka volt, és most se könnyű beszerezni. A kompozit vadász-számszerjék ugyanazokkal a tulajdonságokkal bírnak, mint a kompozit íjak. A kompozit nyílpuskákra egy lövedék helyezhető.
Min. Erő: 4 Súly: 12 Seb: +6 Táv: 70 AP K: 4 C: 5 S: -



Pisztolyok

A legkisebbek a kézfegyverek közül, a legtöbb oldalfegyverként használatos pisztoly könnyebb sérüléseket okozó fegyver.

Colt 6520 10mm Pistoly

Ár: 250

Egy alultöltős pisztoly, az elsütőbillentyű minden egyes meghúzása automaikusán újratölt, amíg a tár ki nem ürül. Egyike a legegyszerűbb és legkevésbé drága félautomatáknak. Egyes lövés, a tár 12 darab 10mm-es löszert tartalmaz.
Min. Erő: 3 Súly: 4 Seb: +6 Táv: 19 AP K: 5 C: 6 S: -



Mordály

Ár: 275

A mordály csak egyes lövést leadni képes, kézzel készített fegyver, összeügyeskedve mindenféle darabokból. A mordályok elég megbízhatatlanok, de többnyire minden kézfegyverbe illő löszert ki képesek löni. Nagyon kicsi lőtávval rendelkeznek és könnyen besülnek vagy eltörnek. A csöbe mindössze 1 darab .22-es, 9mm-es vagy .45 kaliberes löszert tölthető, ezt fegyvere válogatja.
Min. Erő: 5 Súly: 5 Seb: +4 Táv: 15 AP K: 5 C: 6 S: -

.22 Pistoly

Value: 300

A 20. században gyártották a kispénzű fegyvertulajdonos közönség számára. A kecses pisztoly a relatíve kicsinek számító .22-es kaliberű golyót lö ki. Ezek a fegyverek nem bírnak olyan tűzerővel, mint a nagyobb pisztolyok, és az általuk leadott lövés inkább a célpont ártalmatlanná tételére, mint súlyos megsebesítésére

alkalmas. Egyes lövés, a tár tíz darab .22-es kaliberű löszert tartalmaz.

Min. Erő: 3 Súly: 4 Seb: +4 Táv: 12 AP K: 5 C: 6 S: -

.38 Special "Pisze" Revolver

Ár: 375

A .38 Special hosszú időn keresztül volt a rendőri erők kedvelt oldalfegyvere az újabb automata fegyverek elterjedéséig. A 20. század elejétől több formában került piacra és több cég is gyártotta; a 38. Special az egyik leguniverzálisabb fegyver. A rövid cső miatt leginkább közeli célpont ellen hatékony. Egyes lövés, a forgótár 6 darab .38 kaliberű löszert tartalmaz.

Min. Erő: 3 Súly: 4 Seb: +7 Táv: 10 AP K: 4 C: 5 S: -



VP91Z (M9-FS) 9mm Beretta Pistoly

Ár: 400

Egy jó félautomata pisztoly a rossziútki és másfélék levadászására. A VP91Z eredeti rendeltetése szerint katonai oldalfegyver volt, manapság a Sivatag Vándorainak ez az egyik állandó alapfegyvere a kettő közül. Egyes lövés, a tár 18 darab 9mm-es löszert tartalmaz.
Min. Erő: 3 Súly: 4 Seb: +6 Táv: 17 AP K: 5 C: 6 S: -



Colt .45 M1911A1 Pistol

Ár: 425

Az M1911A1 népszerű katonai oldalfegyver volt a Háború előtt. Nem éppen egyedi fegyver, de erőteljes az biztos. Az M1911A1 a másik alapfegyvere a Sivatag Vándorainak. Egyes lövés, a tár 7 darab .45 kaliberű löszert tartalmaz.
Min. Erő: 3 Súly: 4 Seb: +7 Táv: 17 AP K: 5 C: 6 S: -



.357 Magnum Revolver

Ár: 450

Bár nem olyan erőteljes, mint nagyobb testvére, de a .357-es hosszabb csővel van ellátva, ez pedig hatékonyabbá teszi hosszabb céltáv esetére is. Egyike a legrégebbi revolvereknek, az 1800 évek vége felé készült Smith and Wesson volt az első a .357-es Magnumok közül. A „Magnum” (latinul „nagy”) nevet jó 10 évvel később kapta. Egyes lövés, a forgótár 6 darab .357 kaliberű Magnum löszert tartalmaz.
Min. Erő: 5 Súly: 6 Seb: +8 Táv: 19 AP K: 4 C: 5 S: -



Casull Revolver

Ár: 500

A .44-es Magnum ezen változata kicsit kisebb ütőerőt képvisel, de kicsit kecsesebb is. Ezek a pisztolyok a Háború után elég ritkán fordulnak elő. Egyes lövés, a forgótár 6 darab .44-es Magnum löszert tartalmaz.
Min. Erő: 5 Súly: 6 Seb: +7 Táv: 6 AP K: 4 C: 5 S: -



.44 Magnum Revolver

Ár: 600

Ha azt mondjuk, hogy a legerőteljesebb kézfegyver a világon, akkor felteheted a kérdést: „Akkor most érzem magam szerencsésnek?”. Hát, érezd punk! Egyes lövés, a forgótár 6 darab .44-es Magnum löszert tartalmaz.
Min. Erő: 5 Súly: 6 Seb: +11 Táv: 6 AP K: 4 C: 5 S: -



Browning HP Pistoly

Ár: 700

Az igen erőteljes, belga gyártmányú Browning pisztoly népszerű kézfegyverré vált Észak-Amerikában a 21. század korai szakaszában. Egyes lövés, a Browning HP .45-ös löszert használ, melyből a tár 12 darabot tartalmaz.
Min. Erő: 4 Súly: 6 Seb: +9 Táv: 20 AP K: 4 C: 5 S: -

Desert Eagle 44

Ár: 800

Az izraeli gyártmányú Desert Eagle a 20. század vége felé vált népszerűvé, mivel ezidőtájt sokszor vonultatták fel filmekben. Ráadásul milyen vagányan néz ki, amikor karaktered gangstamódra ezzel pumpál valakit tele. Egyes lövés, a tár 8 darab .44-es Magnum löszert tartalmaz.

Min. Erő: 4 Súly: 5 Seb: +10 Táv: 19 AP K: 5 C: 6 S: -



Calico M-950

Ár: 900

Nem éppen a legütőképesebb fegyver, de a Calico egyedi spirális töltőrendszerével fantasztikus mennyiségű löszert képes hordozni. Egyes lövés, a Calico M950 9-mm-es löszert használ, melyből méretes tárja 40 darabot tartalmaz.

Min. Erő: 4 Súly: 10 Seb: +6 Táv: 15 AP K: 5 C: 6 S: -

Sig-Sauer P220 9mm

Ár: 1000

A 9mm-es Sig-Sauer P220 svájciak által lett kifejlesztve a késő 20. században. A kisebbik 9mm-es löszert lövi ki, és kevesebb sebést okoz, mint egy normál félautomata, ugyanakkor kisebb és könnyebb, ezáltal valamivel könnyebben elrejtendő. A társ 9 darab 9mm-es löszert tartalmaz.

Min. Erő: 3 Súly: 4 Seb: +6 Táv: 24 AP K: 5 C: 6 S: -



Sig-Sauer 14mm Pisztoly

Ár: 1100

A 14mm-es Sig-Sauer automata pisztoly a nagy 14mm-es golyót lövi ki. Ezek a pisztolyok kiváló megmunkálásokról ismertek, bár a lőszer elégtelennek bizonyul benne. Egyes lövés, a tár 6 darab 14mm-es löszert tartalmaz.

Min. Erő: 4 Súly: 5 Seb: +12 Táv: 18 AP K: 5 C: 6 S: -



9mm Mauser

Ár: 1500

A Mauser kissé öregecske, de nem vén kecske! A törvényen kívüliek és a gengszter főnökök kedvenc kézfegyvere. Ez a fegyver nem a szokásos 9mm-es löszert használja, hanem klasszikus, komisz 9mm-es golyókat lök ki. A tár 8 darab 9mm-es Golyó löszert tartalmaz.

Min. Erő: 3 Súly: 5 Seb: +4 Táv: 17 AP K: 5 C: 6 S: -



Tüvető Pistoly

Ár: 2200

A háború előtti technológia egyik legérdekesebb darabja. A Tüvető pisztoly ugyanis apró hipodermikus tüket lök a célpontba, melyek egy különféle reakciókat kiváltó szérumot fecskendeznek a bőrfelület alá. Természetesen nem árt ha van megfelelő löszerünk is, ami befecskendezi az alattomos szérumot. Egyes lövés, a tár 8 darab Tüvető löszert tartalmaz.

Min. Erő: 3 Súly: 5 Seb: +0 Táv: 24 AP K: 4 C: 5 S: -



Walther PPK

Ár: 3000

Az igazi kémekek fegyvere. A Walther PPK (Polizei Pistolen Kriminal) eredetileg titkosrendőrök és álrühába bújó rendőrirtók számára készült. A PPK hangtompítóval ellátva a leghatékonyabb. Egyes lövés, a tár 8 darab 7.65-ös löszert tartalmaz.

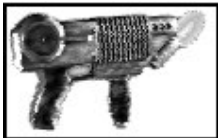
Min. Erő: 3 Súly: 4 Seb: +8 Táv: 20 AP K: 3 C: 4 S: -



Lángpisztoly

Ár: 3000

A Flambe 450 egy érdekes, ugyanakkor kissé félreértelmezett fegyver. E



kétségkívül egyedi darab tervezője egyfajta könnyen szállítható lángszóró megalkotásával próbálkozott, de elfelejtett számolni azzal, hogy a lángszóróknak hajtóanyagra van szükségük, ez pedig nagyobb modellt feltételez. Egyes lövés, a Flambe 450 egy kicsiny tárval rendelkezik, amely három „adag” lángszóró üzemanyagot tartalmaz. A Lángpisztollyal nem lehet célzott lövést leadni!

Min. Erő: 4 Súly: 2 Seb: változó Táv: 3 AP K: 4 C: - S: -

Skorpió VZ61 Géppisztoly

Ár: 3300

Annak ellenére, hogy gépfegyverként viszonylag kevésbé hatékony, a Skorpió VZ61 talán a legkedveltebb darab a bérnyilkosok és gengszterek körében, akik szemében kicsiny mérete és elrejtetősége pótolja az alacsony áttűzőerőt, -lőtávot és -tárméretet. Egyes és 3-as sorozatlövés, a tár 20 darab 9mm-es löszert tartalmaz.

Min. Erő: 4 Súly: 6 Seb: +5 Táv: 15 AP K: 5 C: 6 S: 6



.223 Pistoly

Ár: 3500

A pisztoly a .223-as puska módosított változataként látott napvilágot. Igen különlegesek, szeretettel és hozzáértéssel készültek. Egyes lövés, a tár 5 darab .223-as kaliberű löszert tartalmaz.

Min. Erő: 5 Súly: 7 Seb: +20 Táv: 30 AP K: 5 C: 6 S: -



M-78 Gránátpisztoly

Ár: 5000

Egy erősen módosított jelzőfény-pisztoly. Az M78-as az egyetlen kézfegyver, amely robbanó lövedéket köp ki. A lőtávolsága már nem olyan kiváló, de egy kiborg kezében alaposan beszakíthat néhány ajtót. 1 darab 40mm-es gránát tölthető bele.

Min. Erő: 6 Súly: 8 Seb: változó Táv: 12 AP K: 5 C: - S: -



PPK-12 Gauss Pistoly

Ár: 5250

Lőtávolsága és hatóereje dicséretet érdemel. A PPK-12 Gauss Pistoly német dizájn. A „kis gyorsítópuska” egy elektromágneses mező segítségével félelmetes sebességgel és erővel röpteti előre a lövedéket, át a célpontot, át a páncélon, át bármin. A PPK-12 a csövet borító elektromágneses pólusoktól eltekintve normális automata pisztolynak néz ki. Elsütéskor a Gauss Pistoly egy ionizált részecskékből álló összetéveszthetetlen spirál ívet nyom a levegőbe. Egyes lövés, a tár 12 darab 2m-es EC löszert tartalmaz.

Min. Erő: 4 Súly: 5 Seb: +22 Táv: 30 AP K: 4 C: 5 S: -



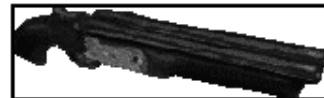
Sörétes puskák

A puskák 12-es puska löszert használnak, többnyire inkább söréteset, mint hagyományosat. Ezek igencsak fájdalmasak. A vadászpuskákhoz hasonló felépítésűek, és korrekt használatukhoz gyakran két kéz szükséges. A puskák lehetnek söréteset vagy akár dumdumot is; a sörétes löszert egy hüvely, teli apró fémgolyócskával, ami ugyan kevésbé hatékony, mint a sima löszert, ugyanis a golyócskák szerteszóródnak repülés közben. A nagy dumdumok arra hívatottak, hogy messzebről is eltalálják a célpontot, és nagyobb sebesülést okozzanak, mint ahogy azt egy pisztoly csinálná. A puskák egyikkel is használhatók, de azért többnyire kétkézes fegyverek. Megjegyzendő, hogy a dumdum golyó használata 5 hexnyivel növeli a puska lőtávját, a pároslövés (mindkét csőből egyszerre) pedig 3-mal csökkenti.

Winchester sörétes puska

Ár: 800

Az „özvegycsináló” Winchester duplacsövű



puska. Rövid csővel és mahagóni markolattal. Igen népszerűek, tekintve hogy rengeteget gyártottak belőlük, és Egyesült Államok-szerte árleszállítással árusították a Háború előtt. Egyes vagy pároslövés, 2 darab 12-es puskalövedék tölthető bele.

Min. Erő: 4 Súly: 5 Seb: +12 Táv: 14 AP K: 5 C: 6 S: -

Winchester lefűrészelt csövű puska

Ár: 800

Az „özvegycsináló” lefűrészelt változata. Nemigazán vadászati célokra készült, de közelről bárkit padlóra küld. Egyes vagy pároslövés, 2 darab 12-es puskalövedék tölthető bele.

Min. Erő: 4 Súly: 5 Seb: +14 Táv: 7 AP K: 5 C: 6 S: -



Pumpás puska

Ár: 800

A Háborút megelőzően puskák tucatjai forogtak közkézen világszerte. A pumpás puska egyes lövésű, félautomata fegyver, ahol a soronkövetkező lövedéket egy a cső alá épített pumpáló mechanizmus tölti a csőbe. Számos modellje és változata létezik, de szinte mindegyikük ugyanolyan. Egyes lövés, a pumpás 4 darab 12-es puskalövedéket tartalmaz.

Min. Erő: 4 Súly: 4 Seb: +12 Táv: 15 AP K: 5 C: - S: -

Beretta 470 Silverhawk

Ár: 1000

Egy olcsó, olasz puska. A Háború előtt a Benelli után az Ezüstsólyom következett a vegyveres erők tisztjei birtokában. Elég gyakori volt az Egyesült Államokban, megbízhatóságuknak hála még ma is jópár fellelhető belőlük. Egyes vagy pároslövés, 2 darab 12-es puskalövedék tölthető bele.

Min. Erő: 4 Súly: 5 Seb: +12 Táv: 14 AP K: 5 C: 6 S: -



Winchester harci puska

Ár: 2750

A 12-es Winchester harci puska sörétes kivitelben. A harci puskák csupafém fegyverek, melyek egy puska hatóerejével rendelkeznek, a kétlövésenkénti újratöltés hátrányai nélkül. S mindezt a Sivatagi Hadviselés fejlesztette reteszelési módszerrel járó extra tartósággal. A harci puskák minden haderő és rendőri szerv körében népszerű volt a Háborút megelőzően. Pumpás mechanizmusuknak köszönhetően egyeslövés és 3-as sorozat is lehető vele. A tár 12 darab 12-es puskalövedéket tartalmaz.

Min. Erő: 5 Súly: 11 Seb: +15 Táv: 22 AP K: 5 C: 6 S: 6



H&K KTRF

Ár: 4750

A KTRF a Közelharcú Tűzfegyver Rendszer rövidítése. Hasznos cucc kis távolságból folytatott harchoz. A Winchester harci puska egyik tökéletesített változata, a sörétes kizserelés a nagysebességű lövedékek kibocsátása érdekében négyszög alakot formázó csővével könnyű, és egyszerű kezelhetőséget kölcsönöz. Egyeslövés és 5-ös sorozat. A tár 10 darab 12-es puskalövedéket tartalmaz.

Min. Erő: 6 Súly: 6 Seb: +15 Táv: 30 AP K: 5 C: 6 S: 6



Pancor "Jancsiszög"

Ár: 5500

A Jancsiszög nevéhez hűen egy könnyen kezelhető puska, teljesen automata üzemmódban is működik.

A népszerű sörétes kivitel tárja az elsütőbillentyű mögött van, ez kiegyensúlyozza a fegyvert, ez könnyen kezelhetővé teszi. Egyes lövést vagy akár 5-ös sorozat, a tár 10 darab 12-es puskalövedéket tartalmaz.

Min. Erő: 5 Súly: 12 Seb: +19 Táv: 35 AP K: 5 C: 6 S: 6



Géppisztolyok

A géppisztolyok egyenként és sorozatban is tudnak tüzelni. A géppisztolyok arra lettek tervezve, hogy a Gatlinghoz hasonló korai géppuskák ütü és tarolőrejét adják a gyalogos katonák kezébe. A I. Világháború kései szakasza óta a hadviseléssel párhuzamosan erősen megváltozott a géppisztolyok kinézete a 20. századra. Örömmre szolgál, hogy a géppisztolyok mára elég kicsik ahhoz, hogy egykezes fegyverként használhassuk őket.

H&K MP-9 10mm GP

Ár: 1000

Egy közepes méretű géppisztoly, a klasszikus MP-5 olcsóbb változata. Az MP-9 kicsit nagyobb, 10mm löszert használ, és kicsit kisebb lőtávval rendelkezik. Ez a fegyver egyaránt képes egyeslövést és 10-es sorozatot leadni. A tár 30 darab 10mm-es löszert tartalmaz.

Min. Erő: 4 Súly: 7 Seb: +6 Táv: 25 AP K: 5 C: 6 S: 6



MAC 17 GP (M-17)

Ár: 1050

A filmekben éppúgy, mint a valódi életben gyakori MAC 10-es fejlesztett változata. A MAC 17 egy terrorszervezetek által rajtaütésszerű támadások során használt, kicsiny géppisztoly. Képes egyeslövést és 10-es sorozatot leadni. A tár 30 darab .45-ös kaliberű löszert tartalmaz.

Min. Erő: 4 Súly: 6 Seb: +7 Táv: 25 AP K: 5 C: 6 S: 6



H&K MP-5

Ár: 1100

Egy ritka formája a géppisztolyoknak. A MP-5-ös csőre töltve is lehet tüzelni, ezért még egy körre valóval több löszert tölthető bele, mint amennyi a tárban elfér. Sokkal hatékonyabb egyeslövés üzemmódban, mivel hajlamos túlhevülni teljesen automata módban. Képes egyeslövést és 5-ös sorozatot leadni, a tár 30 darab 9mm-es löszert tartalmaz.

Min. Erő: 3 Súly: 5 Seb: +7 Táv: 30 AP K: 4 C: 5 S: 5



Uzi Mark 27 GP

Ár: 1200

Eredetileg az izraeli hadsereg számára készült, de az Uzik számos terrorszervezet tagjai kezében megállják a helyüket. Az Uzi az összes többi géppisztolyénál nagyobb tárral rendelkezik, ezáltal jó fegyvernek bizonyul egy löszerpazarló számára is. Az Uzi képes egyeslövést és 10-es sorozatot leadni, a tár 40 darab 9mm-es löszert tartalmaz.

Min. Erő: 4 Súly: 7 Seb: +5 Táv: 30 AP K: 5 C: 6 S: 6



Thompson M1928 GP

Ár: 1200

A „Tomi” géppisztoly egy ránézésre igen baljóslatú fegyver. Karaktered is megtapasztalhatja azt a különös érzést, amikor karimás kalappal, fegyverrel a vállán ropogtatja kéziüzleteit. Valójában John Thompson generális tervezte az I. Világháborút követően, a Tomi a fegyveres erők alapvető eszköze lett, ahogy a szervezett bűnbandáké és az IRA-é is. Tár helyett a Thompson nem túl gyakori .45-ös kaliberű löszert a cső alatti dobba töltik. Megjegyzendő, hogy a Thompsont kétkezes fegyverként kell használni! A Tomi képes egyes lövést és 10-es sorozatot leadni, a dobta 50 darab .45-ös kaliberű löszert tartalmaz. Te mocskos patkány!

Min. Erő: 6 Súly: 12 Seb: +2 Táv: 32 AP K: 5 C: 6 S: 6



Ruger AC556F

Ár: 1400

A Ruger AC556F a népszerű Mini 14 rohampuska egyik változata. Széles körben



elterjedt a tölélők és a házmesterek körében, de leginkább a rendőri szervek használják. Képes egyes lövést és 10-es sorozatot leadni, a tár 32 darab 5.56 mm-es löszert tartalmaz.

Min. Erő: 6 Súly: 15 Seb: +7 Táv: 20 AP K: 5 C: 6 S: 6

Sten Gun

Ár: 1500

Angolok találmánya a II. Világháború idején, a Thompson olcsóbb változata.



A Sten a 20. század során végig népszerű maradt sokoldalúságának és megbízhatóságának köszönhetően. A Sten kemény megmunkálására a kedvezőtlen időjárási viszonyok mellett is jó kezelhetőséget biztosít, és általában kevesebb karbantartást igényel, mint más fegyverek. Képes egyes lövést és 3-as sorozatot leadni, a tár 30 darab 9 mm-es löszert tartalmaz.

Min. Erő: 6 Súly: 15 Seb: +9 Táv: 24 AP K: 5 C: 6 S: 6

MP-38

Ár: 1600

A Schmeisser MP-38 egy korai változata volt a Náci csapatok által a II. Világháborúban használt M-40 géppisztoly. Többségük elég leromlott állapotban van és gyakran beszorulnak vagy meghibásodnak. Gyűjtők számára többet ér, mint a hatásos fegyvert keresők számára. Képes egyes lövést és akár 3-as sorozatot leadni, a tár 30 darab 9 mm-es löszert tartalmaz.



Min. Erő: 6 Súly: 25 Seb: +7 Táv: 18 AP K: 5 C: 6 S: 6

M3A1 "Dzsuvás pisztoly" SMG

Ár: 1750

A hadsereg újrafelfegyverzésekor pakolták fel a Nemzetőrséget a „Dzsuvással”. Egy régi géppisztoly, a MAC-10 egyik változata. A Dzsuvás nevet arról a nagymennyiségű fegyverolajról kapta, ami a kenéséhez szükséges. A fegyverraktárak Államok-szerte dugig voltak vele, a modernebb fegyverekkel ellátott létesítményekkel pedig az történt, ami a nullpont közelében megszokott, ezért a fegyver a Háborút követő világban sem vált nagyon népszerűtlenné. A Dzsuvás képes egyes lövést és 10-es sorozatot leadni, a tár 30 darab .45-ös kaliberű tartalmaz.

Min. Erő: 4 Súly: 10 Seb: +10 Táv: 20 AP K: 4 C: 5 S: 5

Walther MPL

Ár: 1800

A Walther MPL közepes méretű géppisztoly, a Háborút megelőzően rendőri és őrző szervek körében volt elterjedt. Magánnyomozók, testőrök és rendőrök egyaránt viselték ezt a megbízható fegyvert. Az MPL képes egyes lövést és 10-es sorozatot leadni, a tár 30 darab 9 mm-es löszert tartalmaz.



Min. Erő: 4 Súly: 8 Seb: +8 Táv: 40 AP K: 5 C: 6 S: 6

Szuper Pácoló

Ár: 1900

Ez a fényesre mázolt fecskendőpisztoly tartalmaz némi roppant szórakoztató meglepetést keremina bőrtású, egyéni tankja által, amelyből savat képes spriccelni. Tényleg, alattomos móka lehet behugyozni egy fecskendőpisztolyba! Csak egyeslövés, a tankba 15 spriccelésnyi sav tölthető. A Pácolóval nem lehet célózni.



Min. Erő: 2 Súly: 15 Seb: változó Táv: 10 AP K: 5 C: - S: -

Calico Liberty 100

Ár: 2000

Híres-nevezetes találmány, a Calico Liberty 100 mérsékelt tüzerővel, de már-már rohelyes mennyiségű löszertel bír. A népszerű Calico vonal egyik verziója. Képes egyes lövést és akár 5-ös sorozatot leadni, a hatalmas tár 100 darab 9 mm-es löszert tartalmaz.



Min. Erő: 6 Súly: 22 Seb: +8 Táv: 20 AP K: 5 C: 6 S: 6

Steyr AUG

Ár: 2300

Az osztrák gyártmányú AUG (A hadsereg Univerzális Gépfegyvere) egyike volt a legszélesebb körben használt gépfegyvereknek a Háború előtt.



A bika kinézet, a nagy tár, a kis súly és a hordozhatóság borzasztóan népszerűvé tette a katonaság, a rendőrség és a bűnözők körében egyaránt. Az AUG Képes egyes lövést és 10-es sorozatot leadni, a tár 40 darab 5.56 mm-es löszert tartalmaz.

Min. Erő: 5 Súly: 7 Seb: +8 Táv: 28 AP K: 5 C: 6 S: 6

H&K P90c

Ár: 2500

A Heckler és Kock P90C csak a Háború idején került használatba. A fegyver dögös külseje mellett a kompakt kivitel könnyen kezelhetővé teszi. A tartós P90C elég drága, mivel megbízhatóság és nagy tűzerő kapható egy csomagban. Képes egyes lövést és 12-es sorozatot leadni, a tár 24 darab 10 mm-es löszert tartalmaz.



Min. ST: 4 W: 9 lbs Dmg: +12 Rng: 30 AP

S: 4 T: 5 B: 5

Min. Erő: 4 Súly: 9 Seb: +12 Táv: 30 AP K: 4 C: 5 S: 5

Vadászpuskák

A puskák kétkézes fegyverek. Arra lettek kialakítva, hogy nagy távolságról találják el a célpontot. A hosszú cső fém vagy fa tushoz csatlakozik a stabilabb célratartás. A nagyobb puskák esetében a tust általában vállhoz szorítva tartják tüzeléskor, a lövő pedig a cső fölött nézve céloz.

Légpuska

Ár: 150

Egyszerű levegőt préselő fegyver, ami apró, gömbölyű csapágygolyókat lő ki. Nem igazán ismert olyan eset, hogy valaha csillagzati mennyiségű sebesülést okozott volna, de a szomszéd macskáját seggelöni mindenképpen alkalmas. Egyes lövés, a tár 100 darab csapágygolyót tartalmaz.



Min. Erő: 1 Súly: 15 Seb: +0 Táv: 25 AP K: 5 C: 6 S: -

Csőpuska

Ár: 2000

Kézi gyártmányú puska egy erősen módosított 100-as pisztoly és egy hosszú cső. Ez az egyszerű fegyver a törzslakók és a némi barkácsolási előképzettséggel rendelkező személyek körében gyakori. Egyes lövés, a tárba sajnos mindössze 1 darab 10mm-es löszer fér.



Min. Erő: 5 Súly: 11 Seb: +6 Táv: 20 AP K: 5 C: 6 S: -

.22 kaliberes Vadászpuska

Ár: 300

A Háború előtt mókus- és nyúl vadászatra használták. A .22-es puskák népszerűségüket annak köszönhetik, hogy igen olcsók és elterjedtek voltak. Minden kiscserkész hordott magánál egyet ebből a felhúzó puskából a nyári táborozáskor. Egyes lövés, a tár 1 darab .22-es kaliberű löszert tartalmaz.

Min. Erő: 3 Súly: 8 Seb: +4 Táv: 30 AP K: 5 C: 6 S: -

M1 Garand puska

Ár: 400

Hát, vannak jobb puskák is, de az M1 Garand az egyik leggyakoribb karabély, ami csak létezik. A felhúzó M1 gyökerei az Amerikai Polgárháborúban használatos Winchesterekig vezethető vissza, a dohányültetvényesek sztenderd felszereléséhez tartozott az I. Világháborút követően. Később alacsony ára és tisztas lőtávja okán a civilek körében is népszerűvé vált. Egyes lövés, a tár 8 darab 7.62-es löszert tartalmaz.



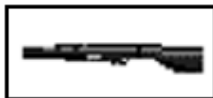
Min. Erő: 4 Súly: 6 Seb: +7 Táv: 30 AP K: 5 C: 6 S: -

M17-A Karabély

Ár: 500

Az M17-A nem a népszerű M-16 rohampuskától származik, hanem sokkal inkább az M1 karabélytól. A rövidebb cső kisebb lőtávot és kisebb sebést eredményez, ugyanakkor sokkal könnyebb hordozhatóságot és elrejthetőséget. A ház védelmére használták a Háború előtt. Egyes lövés, a tár 10 darab 7.62 mm-es löszert tartalmaz.

Min. Erő: 4 Súly: 7 Seb: +9 Táv: 20 AP K: 5 C: 6 S: -



Colt Vadászpuska

Ár: 1000

A Colt „Távmester” egy félautomata puska, többféle kaliberrel. Tehenek és édi, szőrös nyuszik levadászására készült. Egyes lövés, a tár 10 darab .223-as kaliberű vagy 7.62 mm-es löszert tartalmaz.

Min. Erő: 5 Súly: 11 Seb: +9 Táv: 40 AP K: 5 C: 6 S: -



M19 Puska

Ár: 1100

Az M19 az M17-A fejlesztett változata. Az elrejthetőséget és a hordozhatóságot feláldozták a lőtáv és a hatékonyság érdekében. Egyes lövés, a tár 8 darab 7.62 mm-es löszert tartalmaz.

Min. Erő: 5 Súly: 11 Seb: +8 Táv: 35 AP K: 5 C: 6 S: -



Szigonypuska

Ár: 1400

A Háború előtt ezeket a különös puskákat halvadászatra és hasonló játékokra használták. Mivel egy mechanizmus megkönnyíti a felhúzását, a kezelése egyszerűvé válik, a speciális szuronyok pedig könnyen elkészíthetők, ezért nagyon népszerűek az alacsonyabb technológiájú területeken. Egyes lövés, a Szigonypuskába 1 darab szigony tölthető.

Min. Erő: 4 Súly: 10 Seb: nincs Táv: 30 AP K: 5 C: 6 S: -



DKS-501 Mesterlövész puska

Ár: 2200

Egy kiváló, nagy hatótávolságú lőfegyver, ami ráadásul egyike az első teljesen fém mesterlövész puskáknak. Eredetileg egy .308-as lenne, de a tárat inkább a jóval gyakoribb .223-ashoz igazították. A DKS-501 szkóppal van felszerelve (lásd a Fegyverkiegészítőknél, lentebb). Egyes lövés, a tár 6 darab .223-as kaliberű löszert tartalmaz.

Min. Erő: 5 Súly: 10 Seb: +14 Táv: 50 AP K: 6 C: 7 S: -



SVD-4000

Ár: 2400

Az SVD-4000 a PSG1 előfutára volt, de egész frankó kis fegyver volt a maga módján. Sajnos a dizájn sok kívánnivalót hagy maga után a kezelhetőséget illetően, működő példány szinte csak mániákus gyűjtők tulajdonában lelhető fel. A hiányosságok miatt ezek a fegyverek sosem kerültek a fejlett világ fegyveres erőinek felszerelési közé. Egyes lövés, a tár 10 darab 7.62-es löszert tartalmaz.

Min. Erő: 5 Súly: 15 Seb: +14 Táv: 75 AP K: 5 C: 6 S: -



PSG1 Mesterlövész puska

Ár: 2500

A PSG1 talán a legkiválóbb egyes lövésű mesterlövész puska. A félautomata mechanizmus több lövés leadását teszi lehetővé percekben belül, és a lőtáv sem



éppen elhanyagolható. A PSG1-hez szkóp is jár (lásd a Fegyverkiegészítőknél, lentebb). Egyes lövés, a tár 20 darab 7.62-es löszert tartalmaz.

Min. Erő: 5 Súly: 15 Seb: +14 Táv: 120 AP K: 4 C: 5 S: -

G3 Csatapuska

Ár: 2600

Amerikai katonák majd fél évszázadon keresztül tréningeztek a jó öreggel. A G3 tökéletes egyvelege a vadászpuskának és a rohampuskának, vagyis a hatékonyság feláldozása nélkül képes rövidsorozat lövésére. Képes egyeslövést vagy 5-ös sorozatot leadni, a tár 20 darab 7.62 mm-es löszert tartalmaz.

Min. Erő: 6 Súly: 13 Seb: +5 Táv: 45 AP K: 5 C: 6 S: 6



Vörös Ryder-féle légpuska

Ár: 3500

Kiemelt név a légpuskák között, a Vörös Ryder alig maradt meg a köztudatban. A szóbeszéd szerint Vörös Ryder maga védte gyermekeit ezzel a fegyverrel. Persze ez csak amolyan monda. Egyes lövés, a tár 100 darab apró csípős csapágygolyót tartalmaz.

Min. Erő: 5 Súly: 15 Seb: +25 Táv: 32 AP K: 5 C: 6 S: -



M72 Gauss Puska

Ár: 8250

A gyorsítópuskák technológiájának utolsó terméke, az M72 Gauss puska az öreg Németország laboratóriumaiból származik. Elektromágneses mezőt használ, ami iszonyatos sebességre pörgeti fel a lövedéket, az pedig szinte bármilyen anyagon keresztülmege, beleértve a húst is. Csak a szikla, a beton, a kő és a vastag fém lehet az a néhány dolog, ami útját állja egy ebből a fegyverből leadott lövésnek. A lövést követő néhány másodpercig egy áruklodó, ionizált részecskékből álló spirálnyaláb látható. Egyes lövés, a tár 20 darab 2mm-es EC löszert tartalmaz.

Min. Erő: 6 Súly: 10 Seb: +33 Táv: 50 AP K: 5 C: 6 S: -



Rohampuskák

A rohampuskák kisebb méretű géppuskák, amelyek egy géppisztoly hordozhatóságát és a vadászpuskák lőtávolságát tömörítik egyetlen csomagba. A rohampuskák mindannyian kétkézes fegyverek.

M14

Ár: 1000

Az Egyesült Államok fegyveres erőinek első rendszerített rohampuskája a II. Világháborút követően. Az M14 a legendás M16 elődje volt, kisebb tárral és kisebb tűzgyorsasággal. Az M14 elérhetősége és alacsony ára miatt népszerű maradt a gyűjtők és a háztulajdonosok körében a Háború előtt. Képes egyes lövést vagy 6-os sorozatot leadni, a tár 20 darab 7.62-es löszert tartalmaz.

Min. Erő: 6 Súly: 16 Seb: +5 Táv: 35 AP K: 6 C: 7 S: 7



Browning automata puska

Ár: 1000

Nehézs és elég kicsi tárral szaladgál. A Browning autopuska eredetileg rohamosztagok biztosítására lett kifejlesztve. A .308-as kaliberű löszert, amit használ, elég nehezen beszerezhető a pusztulatban. Képes egyeslövés és 10-es sorozat leadására, a tár 20 darab .308-es löszert tartalmaz.

Min. Erő: 6 Súly: 25 Seb: +6 Táv: 40 AP K: 6 C: 7 S: 7

AK-47 Rohampuska

Ár: 1000

Egy öregebb darab az AK puskák sorában, talán az AK-47 a leghíresebb közülük. A legmegbízhatóbb, és a legjobb felépítésű fegyver. Eredetileg a szovjetek és a Varsói Egyezményben foglalt szövetségesei használták, de az AK-47-est szinte a föld minden

országában lemásolták egyes gyártók. Ezek a másolatok gyakran silányabb minőségűek, az igényes lövöldöző tehát kizárólag a szovjet modellt használja. Az AK-47 képes egyeslövést vagy 5-ös sorozatot leadni, a tár 30 darab 7.62 mm-es lőszer tartalmaz.

Min. Erő: 5 Súly: 10 Seb: +7 Táv: 40 AP K: 5 C: 6 S: 6

AK-112 Rohampuska

Ár: 1300

Egy régi katonai modell, ami a Háború tájkán került ki a használatból. Képes egyeslövést vagy 12-es sorozatot leadni, a tár 24 darab 5 mm-es lőszer tartalmaz.

Min. Erő: 5 Súly: 8 Seb: +8 Táv: 45 AP K: 5 C: 6 S: 6



FN FAL

Ár: 1500

Az FN FAL minden más valaha létező fegyvernél elterjedtebb volt a fegyveres erők használatában. Bármilyen terepviszonyok között és –szituációban megbízható fegyver, a kizárólag csúcsmínőségű anyagokból készült kiváló szerkezet egy bármikor működőképes fegyvert eredményez. Képes egyeslövést vagy 10-es sorozatot leadni, a tár 20 darab 7.62 mm-es lőszer tartalmaz.

Min. Erő: 5 Súly: 11 Seb: +8 Táv: 35 AP K: 5 C: 6 S: 6



AK-74

Ár: 1600

Egy csavarás a szovjet éra AK szériáin. Az AK-74-et a „terroristák hotdogjaként” is ismerik, mivel szinte minden 20. század végi és 21. század eleji terrorszervezet birtokolt egy változatot ezekből a fegyverekből, kivéve azokat, amelyek onnan jöttek, ahol az eredeti fegyver készült. Képes egyeslövést vagy 5-ös sorozatot leadni, a tár 30 darab 5.45 mm-es lőszer tartalmaz.

Min. Erő: 5 Súly: 14 Seb: +10 Táv: 45 AP K: 5 C: 6 S: 6



M16A2

Ár: 1700

Öreg fegyver nem vén stukker. Az M16A2 az Amerikaiak által a vietnámi éra idején használt puska módosított változata. Ára hűen tükrözi ritkaságát. Képes egyeslövést vagy 3-as sorozatot leadni, a tár 18 darab 5.56 mm-es lőszer tartalmaz.

Min. Erő: 6 Súly: 15 Seb: +6 Táv: 40 AP K: 6 C: 7 S: 7



XL70E3

Ár: 3000

Ez egy kísérleti fegyver volt a Háború előtt, ennek megfelelően igen ritka. Beszélnek, hogy a Kanadai Királyi Rendőrséget ezzel szerelték fel. Képes egyeslövést vagy 8-as sorozatot leadni, a tár 24 darab 5 mm-es lőszer tartalmaz.

Min. Erő: 5 Súly: 9 Seb: +12 Táv: 35 AP K: 5 C: 6 S: 6



H&K G11 (E)

Ár: 8000

A H&K G11 és a H&K G11E forradalmasította a rohampuskák gyártását. Ez a fegyver hüvelynélküli lőszer lö ki, és magában foglal egy gázvezetőt, ami a lőszer égéstermékét vezeti ki. A jelentős súlya és a takarékos helykihasználás lehetővé teszi a nagyon magas tárkapacitást. Képes egyeslövést vagy 10-es sorozatot leadni, a tár 50 darab 4.7 mm-es hüvelynélküli lőszer tartalmaz.

Min. Erő: 4 Súly: 9 Seb: +12 Táv: 35 AP K: 5 C: 6 S: 6



Nehézfegyverek

A nehézfegyverek csak úgy egyszerűen nagyok és nehezek. Mindig két kezét igényelnek a használathoz és jelentős mértékű sebesülést okoznak.

Géppuskák

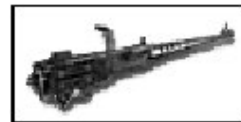
Ezek a fegyverek azért készültek, hogy általuk iszonyatos mennyiségű lövedéket zúdítsunk a célpontra vagy a célpontokra. Mindannyian kétkezes fegyverek, többen közülük támasztékot igényelnek bármilyen hatékony használathoz.

Browning M2 forgóagyas géppuska

Ár: 3000

Eredetileg támasztékra szerelt fegyverként jött létre az I. Világháború vége felé. A Browningot később adaptálták az első igazi géppuska megfelelő gyalogos használatra. Abban az esetben, ha állvány helyett vállszíjról használják, elég bémává válik, súlya miatt pedig nehézkesen mozgatóvá válik. Alapos elkészítésük okán többségük még 100 évvel gyártása után is működésre bírható. A Háború óta az M2 a túlélők vágyálma. 10-es sorozatot lö, a heveder 50 darab .50-es lőszer tartalmaz.

Min. Erő: 7 Súly: 40 Seb: +5 Táv: 20 (70) AP K: - C: - S: 7



Lewis MK II

Ár: 3400

A Cal Lewis II. egy az Angolok által eszközölt változtatás az Amerikai dizájnon az I. Világháború legvégén. Tetemes ütőereje és hatalmas lőszerdobja miatt egészen 1940-ig használatban volt. 10-es sorozatot lö ki, a Lewis dobtárja 50 darab .308-as kaliberű lőszer tartalmaz.

Min. Erő: 6 Súly: 30 Seb: +10 Táv: 30 (90) AP K: - C: - S: 6



M60

Ár: 3500

A hevedertöltésű géppuskát általában támasztékra szerelik, de azért kézben is cipelhető. Az M60-as a hadseregek számára volt igen értékes nagy tűzereje miatt. Járműre is szerelhető. 10-es sorozatot lö, a heveder 50 darab 7.62 mm-es lőszer tartalmaz.

Min. Erő: 7 Súly: 26 Seb: +18 Táv: 35 (120) AP K: - C: - S: 6



Bren Puska

Ár: 3500

Ez a cseh kivétel brit adaptációja a Királyi hadserege számára a II. Világháború javarészában és utána. A ritka felültöltős mechanizmust használja, és borzasztó pontatlan, ha nem támasztékról használják. A Bren Puska 15-ös sorozatot lö, a tár 45 darab .308-as lőszer tartalmaz.

Min. Erő: 6 Súly: 28 Seb: +12 Táv: 12 (50) AP K: - C: - S: 6



MG3

Ár: 3600

Eredetileg a géppuskafészekben való felhasználásra készült a II. Világháború idején, mind a Tengelyhatalmak, mind a Szövetséges erők szolgálatára. Az MG3 a világ legnépszerűbb gyalogsági géppuskája. A későbbi modelleket hordozhatóbbakká tették, de az MP3 szinte kezelhetetlen, ha nem támasztékról használják. 10-es sorozatot lö, a heveder 50 darab 7.62 mm-es lőszer tartalmaz.

Min. Erő: 7 Súly: 30 Seb: +15 Táv: 10 (110) AP K: - C: - S: 6



CZ-53 forgóagyas géppuska

Ár: 3800

A Rockwell CZ-53 Személyi Géppuska egy többcsöves géppuska,



ami 5 mm-es löszert köp ki 6000 fordulattal percenként. Aúúú! 20-as sorozatot lő, a tár 120 darab 5 mm-es löszert tartalmaz. Min. Erő: 7 Súly: 3 Seb: +5 Táv: 35 (70) AP K: - C: - S: 6

M249 ATF

Ár: 4000

A belga gyártmányú M249 Automata Tüzérségi Fegyver széles használatnak örvendezett a Háború előtt és alatt. Az M249-et célszerű támasztékról használni, ha a tüzér nagyobb távolságra akar golyót röpíteni. 20-as sorozatot lő, a heveder 50 darab 5.56 mm-es löszert tartalmaz.

Min. Erő: 7 Súly: 35 Seb: +15 Táv: 5 (80) AP K: - C: - S: 7



Könnýtüzérségi fegyver

Ár: 4750

Ez a tüzérség körében alkalmazott fegyver igen ormótlan kivétel, ezért elég nehéz összeállítani. A Nemzetőrség is felfigyelt rá, és bár sok dícséretet kapott, mint megbízható fegyver, sok pofon is jutott neki mérete miatt. Az KTF akkor szerez némi pontosságot, ha támasztékra szerelik. A könnyütüzérségi fegyver 10-es sorozatot lő, a heveder 30 darab .223-as löszert tartalmaz.

Min. Erő: 6 Súly: 22 Seb: +20 Táv: 40 (130) AP K: - C: - S: 6



PK gyalogtüzérségi puská

Ár: 5000

A PK gyalogos tüzérségi puská egy nagyerejű géppuská, amit a roham során a lövészárkokban gubbasztó gyalogkatonák fejének szétlövésére terveztek. A PK GYTP-hez támaszték is jár, ami viszont közelharcban használhatatlanná teszi. 10-es sorozatot lő, a heveder 50 darab 7.62 mm-es löszert tartalmaz.

Min. Erő: 7 Súly: 35 Seb: +18 Táv: - (100) AP K: - C: - S: 7



Bozár

Ár: 5250

A Bozár az utolsó csemege a mesterlövészeti művészetében. Ugyan meglehetősen érzékeny, és hajlamos besülni, ha nem tisztítják lelkiismeretesen, de a nagy fegyver hatékonysága meghaladja a legextrább elvárásokat is. Hasonlóan néz ki, mint egy mesterlövész puská, eredetileg a SEAL-ek és a Speciális Osztág számára készült apróbb járművek kiiktatására, mint amilyen például egy tank is. A Bozár 10-es sorozatot lő, a tár 30 darab .223-as löszert tartalmaz.

Min. Erő: 6 Súly: 22 Seb: +25 Táv: 75 AP K: - C: - S: 6



Avenger forgóagyás géppuská

Ár: 5500

A Bosszúálló néven forgalomba hozott Rockwell a korabeli CZ-53 személyi gépágyú előfutára. A bosszúálló szerkezeti tökéletesítései tartalmaznak folyadékös hűtést és krómbélésű csőfuratokat. Ez nagyobb lőtávot és pusztítóerőt biztosít. A Bosszúálló 40-es sorozatot lő, a tár 120 darab 5 mm-es löszert tartalmaz.

Min. ST: 7 W: 31 lbs. Dmg: +10 Rng: 40

AP S: N/A T: N/A B: 6

Min. Erő: 7 Súly: 31 Seb: +10 Táv: 40 AP K: - C: - S: 6



M2HB

Ár: 7500

Az M2HB talán a létező legütőképesebb gyalogos fegyver. A ritka .050 BMG löszert használja, ezek a töltények tankok páncélzatának kilyuggatására és helikopterek leszedésére jöttek létre. Hatalmas visszarúgása miatt csak támasztékról használható. Az M2HB nem éppen hordozható fegyvernek készült, ehelyett



viszont elég gyakran láthatjuk járművek tetejére épített géppuskafészekken. 25-ös sorozatot lő, a heveder 100 darab .50-es BMG löszert tartalmaz.

Min. Erő: 6 Súly: 60 Seb: +20 Táv: - (140) AP K: - C: - S: 7

Vindikátor forgóagyás géppuská

Ár: 15250

A Védelmezőt a német Rheimetal AG Vállalat alkotta meg. A Védelmező 6 karbon-polimer csövöből 9000 darab hüvelynélküli lövedéket köp ki percenként. A Teutonic mérnöki tudásának gyöngyszemeként ez a legfantasztikusabb kézben hordozható fegyver. 25-ös sorozatot lő, a Védelmező tárja 100 darab 4.7 mm-es hüvelynélküli löszert tartalmaz.

Min. Erő: 7 Súly: 30 Seb: +14 Táv: 30 AP K: - C: - S: 6



MEC Gauss forgóagyás géppuská

Ár: 20000

Titokban fejlesztették a Kínai Hadseregben, a Háború végnapjaiban. A MEC Gauss gépágyú nagyszerű pusztítóerővel bíró fegyver. Csak a legerősebb katonák képesek kézben tartani és irányítani ezt a hatalmas fegyvert. Az általa okozott sebzés nagysága gyakran megkérdőjelezi a Kínaiak etikusságát, hogy seregüket ilyen eszközzel szerelik fel a harcra. A MEC lövéseit is jól látható ionizált gázspirál megjelenése kíséri, ami rendhagyóan a gyorsítópuskák védjegye. A MEC 20-as sorozatot lő, a tár 120 darab 2 mm-es EC löszert tartalmaz.

Min. Erő: 10 Súly: 50 Seb: +35 Táv: 7 AP K: - C: - S: 9



Gránátvetők és aknavetők

A gránátvetők kis robbanótöltetet hajítanak a célpontra. Tulajdonképpen a puskákhoz hasonlítható a külsejük, vagy mondjuk a géppuskákhoz. Az aknavetők robbanóanyag-kilövő távolsága sokkal nagyobb. Gyakran egy csövöböl és egy hozzá csatlakozó elsütőmechanizmusból áll. Az Aknavetők nem alkalmasak közeli harcra. Mivel a robbanás széles területet terít be, inkább nagy távolságból (5 km, vagy több) használják gyalogosok és könnyű járművek közti csatában. Számos gránát- és aknavető lövedék-kiszérelés létezik, bővebben lásd a Lőszer szekciót. Fontos, hogy gránátvetőkkel és aknavetőkkel nem lehet célzott lövést leadni. Az aknavetők lőtávolsága kilométerekben van megadva, a sebzése pedig a Lőszerknél, az egyes szerkezeteknél szerepelnek. A gránátvetők és a kézi aknavetők használata két kezeti igényel.

M203

Ár: 2000

Az M203 alapvető gránátvető, tulajdonképpen egy módosított M16A1 puská, egy rá rögzített eszközzel, ami kis távolságra képes gránátot hajítani. Egyeslövés, az M203-ba 1 darab 40mm-es gránát tölthető.

Min. Erő: 5 Súly: 16 Seb: változó Táv: 20 AP K: 5 C: - S: -



BG-1 Gránátvető

Ár: 2100

Bár jóval kisebb, mint az M203, a BG-1 inkább egy nagy puskára hasonlít, mint egy gránátvetőre. Egyeslövés, a BG-1-be 1 darab 40mm-es gránát tölthető.

Min. Erő: 5 Súly: 10 Seb: változó Táv: 15 (25) AP K: 5 C: - S: -



M79 Gránátpuská

Ár: 3000

Az M79 az MK-1 fejlesztett verziója, nagyobb lőtávval és kisebb súllyal. Amennyiben ez lehetséges, egykézzel is elsütethető. Egyeslövés, az M79-be 1 darab 40 mm-es gránát tölthető.

Min. Erő: 5 Súly: 8 Seb: változó Táv: 20 AP K: 5 C: - S: -



MK-19 Személyi tüzérségi felszerelés

Ár: 7000

Az MK-19 egy támasztékra szerelt gránátvető, amit úgy terveztek, hogy nagyobb távolságra is hatékonyan röpítse a robbanóanyagot. Egy kis kompjúter segít kompenzálni a szelet, a terepet és egyéb tényezőket. Egyeslövés, az MK-19-ba 2 darab 40 mm-es gránát tölthető.

Min. Erő: 5 Súly: 25 Seb: változó Táv: (140) AP K: 6 C: - S: -



AGS-17 Gránátvető

Ár: 10500

Az AGS-17 az MK-19 egyik fejlesztett változata, jobb kompjúterrel a nagyobb pontosság érdekében. A AGS-17 modell széles körben elterjedt a Háború előtt és alatt. Mégegyszer: támasztékra szerelt szerkezet. Egyeslövés, az AGS-17-be 5 darab 40 mm-es gránát tölthető.

Min. Erő: 5 Súly: 30 Seb: változó Táv: (170) AP K: 6 C: - S: -



M2 60mm Hordozható aknavető

Ár: 14000

Az M2-t az Egyesült Nemzetek hadereje használta széles körben az Öbölháború idején, egyike a legnépszerűbb hordozható tüzérségi eszközöknek. Igaz, hogy lőtávolsága sehol sincs egy tankétól vagy egy tarackétól, elsődleges felhasználása a szárazföldi egységek bombázása volt, demoralizálás céljából. Továbbá képes különböző vegyianyagok távolbajuttatására, de hát mi tudjuk, hogy az Amcsik sosem tennének ilyet. Az M2 1 darab 60 mm-es töltetet hordoz, és földre (nem jármű hátuljára) helyezett támasztékra szerelendő.

Min. Erő: 5 Súly: 40 Seb: változó Táv: 0.7 km AP K: 5 C: - S: -



PS-22 51mm aknavető

Ár: 15000

Egy régebbi típusú aknavető. A PS 22-t elég rendszeresen használták vietnámi és kolumbiai hadműveletekben (a „Drogháború”). A PS-22 a ritka 51 mm-es töltetet használja, ilyet elég nehéz találni. Lőtávolsága és pontossága kicsit kisebb, mint az M2-é.

Min. Erő: 5 Súly: 45 Seb: változó Táv: 0,5 km AP K: 5 C: - S: -



Harcokcsi-elhárító fegyverek

Ezeket a rakétavetőket tankok, dzsipek, autók, teherautók és más földi járművek megsemmisítésére tervezték. Persze mókás lehet szörnyek vagy emberek ellen használni, ez már elég szadisztikus dolog lenne. A rakétavetőket használata mindig két kezét igényel.

KAF-80 Rakétavető

Ár: 1900

A KAF-ok a könnyű anti-jármű fegyverek családjába tartoznak. Bár a KAF rakéta viszonylag gyenge, és egyszer használatos, kötegen már elég nagyot tud ütni. Egyeslövés, a KAF-80 nem tölthető újra, gyárilag tartalmaz egy darab rakétát.

Min. Erő: 6 Súly: 14 Seb: 6d8+30 Táv: 60 AP K: 6 C: - S: -



Rockwell L-72 Rakétavető

Ár: 2300

Alap rakétavető, egyike a számos vállról indítható rakétának, amelyek vetőcsőve újratölthető. A L-72 1 darab rakétát hordoz.

Min. Erő: 6 Súly: 15 Seb: változó Táv: 50 AP K: 6 C: - S: -



TOW-II rakétaelhárító rendszer

Ár: 15000

A TOW-II MDS egyszerűen a létező legerőteljesebb anti-tank eszköz. Kizárólag támasztékra szerelve süthető el, és majd minden esetben megsemmisíti azt a kisebb méretű járművet, amit eltalál. A TOW-II által kilőtt rakéták kis mennyiségű urániummal vannak bevonva annak érdekében, hogy átolvadva a páncélzaton elérjék a mögötte megbúvó sebezhető részeket. Előre programozott tűzvezérlő kompjútere miatt a TOW-II semmit nem találhat el járműveken kívül. Természetesen bizonyára vannak, akik képesek lennének átprogramozni. Egyes lövés, a TOW-II 1 darab TOW-II rakétát hordoz.

Min. Erő: 6 Súly: 65 Seb: 10d10+200 Táv: 150 AP K: 8 C: - S: -



Lángszórók

A lángszórók kifejezés igencsak magáért beszél; nagy hőmérsékletű, tűznek nevezett anyagot lövellnek ki a célpontot, célpontokat megsebezendően. A lángszórókat ráadásul többfajta hajtóanyag-tankkal lehet újratölteni, vagyis mást is köpnek, nem csak tüzet. Nagyon-nagyon alattomos dolog ez! Talán mondani sem kell, hogy a lángszórók kétkezes fegyverek.

M9E1-7 Lángszóró

Ár: 2000

A te jó kis lángszóró. Egy fűvóka egy puskaszerű elsütőszerkezettel, ami egy öntözőcsővel csatlakozik egy speciális, hajtóanyagot tartalmazó hátipakkhoz. Hasznos nagyobb embercsoportok leszedgetéséhez. A lángszóró- hajtóanyag nem az egyetlen dolog, amit a lángszóró ki tud köpni, lásd a Nem-konvencionális fegyverek címszónál, a Harc – 2. lépés: Sebzés fejezetben. Egyeslövés, a lángszóró hajtóanyagtartályának kapacitása tartályról tartályra változó.

Min. Erő: 6 Súly: 28 Seb: változó Táv: 20 AP K: 6 C: - S: -



Flambe 450 Lángszóró

Ár:

Rohamosztagos fegyver-fejlesztés, a Flambe 450 a géppukafészek kifűstölésére és civil faluk terroristamód történő felégetésére szolgált a Háborúban. Könnyűsége és megnövelt hatótávolsága félelmetes fegyverré teszi.

Min. Erő: 6 Súly: 20 Seb: változó Táv: 23 AP K: 6 C: - S: -

Energiafegyverek

Az energiafegyvereket a 21. század korai szakaszában fejlesztették ki, és a Háború idején majd minden kormányzat bevonta őket fegyveres erők szolgálatába. Két fő fajtája létezik az energiafegyvereknek: lézer és plazma. A lézer erősen koncentrált fénynyaláb, ami szinte mindenben áthatol. A plazma szuperhevített, ionizált gáz, ami szinte mindent szétolvaszt. Persze léteznek másfajta energiafegyverek is. Megjegyzendő, hogy az energiafegyverek által okozott sebzés nem lőszer-, hanem fegyverfüggő. Az energiapisztolyok egykezes fegyverek, de az energiapuskák és a nehéz energia-fegyverekhez két kéz szükséges.

Pisztolyok

A legegyszerűbb és többnyire a leggyengébb energiafegyverek a pisztolyok. De legalább jól elrejtethők, és jól ráhozzák a frászt arra, aki még sosem látott energiafegyvert azelőtt.

Wattz 1000 Lézerpisztoly

Ár: 1200

A W-1600 pisztoly polgári modellje, a W-1000 kissé könnyebb, és lőtávolsága is kisebb. Még hever belőle néhány szerte a pusztulatban, bár többségük feltehetően elég rossz állapotban van. A W-1000 10 egységnyire tölthető, újratöltéséhez Kis energiacellák használhatók.

Min. Erő: 2 Súly: 6 Seb: 1d8+10 Táv: 23 AP K: 5 C: 6 S: -

Wattz 1600 Lézerpisztoly

Ár: 1400

A lézerpisztoly talán a legegyszerűbb az energiafegyverek között. Koncentrált fényt lő a célpontba, az adott ponban reakcióra készítve a molekulákat, ezáltal számottevő sebesülést okozva. Relatív alacsony ára és kis mérete miatt kedvelt az orgyilkosok és a gengszterek körében. Egyes lövés, a lézerpisztoly 12 egységnyire tölthető, újratöltéséhez Kis energiellák használatosak.

Min. Erő: 3 Súly: 7 Seb: 1d12+10 Táv: 35 AP K: 5 C: 6 S: -



Napelemes pörkölő

Ár: 2000

A Pörkölő nevét onnan kapta, hogy újratöltéséhez a nap sugarai szükségesek lőszer helyett. Sajnos ezt azt eredményezi, hogy használata barlangokban, épületekben és éjszaka némiképp korlátozott. Újratöltése körülbelül 30 másodpercet vesz igénybe közvetlen napfényben. A Napelemes pörkölő 6 egységnyire tölthető, újratöltéséhez pedig közvetlen napfény szükséges.

Min. Erő: 4 Súly: 10 Seb: 4d10+20 Táv: 20 AP K: 4 C: 5 S: -



Sokkoló

Ár: 2200

Az ösztöke egyik adaptációja, egy kicsi önvédelmi eszköz. A sokkoló pisztoly elektromos nyalábot lő a célpontra, túlvezélve a célpont idegrendszerét, ezáltal mozgásképtelenné téve őt, és súlyos belső sérüléseket okozva. Ráadásul akit sokkolóval találunk el, az 1d10 eszméletlenül fog rángatózni a padlón. A tár 20 töltést tartalmaz Kis energiellákából. Megjegyzendő, hogy a Sokkolóval nem lehet célzott lövést leadni.

Min. Erő: 4 Súly: 10 Seb: 4d10+20 Táv: 20 AP K: 4 C: 5 S: -



Glock 86 Plazmapisztoly

Ár: 2750

Gaston Glock Laboratóriumaiban fejlesztették ki. Ez a kicsi fegyver apró szuperhevített plazmalövedéket lő ki. A Plazmapisztoly 16 egységnyire tölthető, újratöltéséhez Kis energiellák használatosak.

Min. Erő: 4 Súly: 8 Seb: 1d20+10 Táv: 20 AP K: 5 C: 6 S: -



Idegen Sugárvető

Ár: 10000

Senki sem tudja biztosan, honnan származik ez a fegyver, és bár számos meg nem erősített jelentés származik nomádoktól, hogy nagy fémkorongok belsejében pottyantak le az égből; a korongok ráadásul tele voltak valamiféle nem emberi-testekkel. Egyes lövés, az Idegen Sugárvető 10 egységnyire tölthető, újratöltéséhez Kis energiellák használatosak.

Min. Erő: 3 Súly: 29 Seb: 5d10+30 Táv: 10 AP K: 4 C: 5 S: -



YK32 pulz-pisztoly

Ár: 12500

Egy fegyver, ami nagy energiájú fény- és hanghullámokat bocsát az ellenfélre, amelyek hatására megindul a molekuláris szerkezet dezintegrálódása. Mókás és tanulságos a kölyköknek. Kissé úgy néz ki, mint Buck Rogers fegyvere. Egyes lövés, a pulzpisztoly 10 egységnyire tölthető, újratöltéséhez Kis energiellák használatosak.

Min. Erő: 3 Súly: 5 Seb: 1d12+32 Táv: 15 AP K: 4 C: 5 S: -



Puskák

Az elit hadtestek fegyvere a Háború idején. Ezek a puskák alkotják az energia arzenál gerincét.

H&K 31415 Lézerkarabély

Ár: 3500

Lézerpuska rövidebb csővel és korlátozott hatótávval. Ez a fegyver átmenet a lézerpisztoly és a lézerpuska között. Nem széles körben terjesztett, ezért elég ritka. Egyes lövés, a lézerkarabély 20 egységnyire tölthető, újratöltéséhez Mikrofüziós cellák használatosak.

Min. Erő: 6 Súly: 13 Seb: 2d12+18 Táv: 20 AP K: 5 C: 6 S: -



Winchester Model P94 Plazmapuska

Ár: 4000

Egy az iparból kiemelkedett energiafegyver, ami szuperhevített plazmalövedéket lő ki, egy szupergyorsító csövön keresztül. Egyes lövés, a plazmapuska 10 egységnyire tölthető, újratöltéséhez Mikrofüziós cellák használatosak.

Min. Erő: 6 Súly: 17 Seb: 2d20+25 Táv: 25 AP K: 5 C: 6 S: -



Wattz 2500 Lézerpuska

Ár: 4500

A lézerpuska egy korai modellje, az L-2500 sosem került nagy mennyiségű előállításra, mivel rögtön helyettesíthető volt más fegyverekkel. Egyes lövés, a plazmapuska 15 egységnyire tölthető, újratöltéséhez Mikrofüziós cellák használatosak.

Min. Erő: 4 Súly: 9 Seb: 2d8+15 Táv: 25 AP K: 5 C: 6 S: -

Wattz 3120b Lézerpuska

Ár: 5000

A lézerpuska a pisztoly finomítása, hosszabb csővel a nagyobb pontosság érdekében, ahogy forróbb energianyaláb érdekében is. Egyes lövés, a lézerpuska 20 egységnyire tölthető, újratöltéséhez Mikrofüziós cellák használatosak.

Min. Erő: 4 Súly: 7 Seb: 2d12+23 Táv: 35 AP K: 5 C: 6 S: -



Turbo Plazmapuska

Ár: 10000

A P94-es Plazmapuska modell felturbózott változata, tartalmaz egy hatékony hűtőrendszert a megnövekedett lőtáv és pontosság érdekében. Egyes lövés, a Turbó plazmapuska 10 egységnyire tölthető, újratöltéséhez Mikrofüziós cellák használatosak.

Min. Erő: 6 Súly: 17 Seb: 2d20+30 Táv: 35 AP K: 5 C: 6 S: -



YK42b pulz-puska

Ár: 17500

Ez a Pulz-pisztoly egyik verziója puskaformában, ami nagyobb lőtávolt és nagyobb sebést jelent. Mi mást mondhatnánk még el róla? Egyes lövés, a Pulzpuska 15 egységnyire tölthető, újratöltéséhez Mikrofüziós cellák használatosak.

Min. Erő: 3 Súly: 14 Seb: 2d12+54 Táv: 30 AP K: 5 C: 6 S: -



Nehéz energiafegyverek

Ezeknek a fegyvereknek a többsége még fejlesztési szakaszban volt a Háború kezdetekor, és nagyon ritkák. Túlzás nélkül ezek a legrágább fegyverek a pusztulatban.

Gatling Lézer

Ár: 7500

A H&K L30 Gatling lézer az egyetlen sortüzelésre is képes energiafegyver. Speciálisan katonai felhasználásra készítették, a Háború kezdetekor még csak prototípusként létezett. A



több cső hosszabb tüzelést tesz lehetővé túlhevülés nélkül. A Gatling lézer 10-es sorozatot lő, 30 egységnyire tölthető, újratöltéséhez Mikrofúziós cellák használatosak.

Min. Erő: 6 Súly: 29 Seb: 1d20+20 Táv: 40 AP K: - C: - S: 6

Ionsugárzó

Ár: 14000

Ez egy kísérleti fegyver volt a Háború kezdetekor. Elég gagyin néz ki, ránézésre olyan, mint a Szellemirtók protonvetői. Az Ionsugárzó hasadóanyagot köpköd, egy csővel csatlakozik a háton hordozandó nukleáris meghajtóhoz. Vagyis bőrtépő ionizált gázzal szórja meg a célponton. Az ionok arra készítetik a célpont testének atomjait, hogy elkezdjenek leadni vagy felvenni elektronokat, ami a célpont dezintegrálódásához vezet. Fontos, hogy az Ionsugárzóval nem lehet célozni. Egyes lövés, 20 egységnyire tölthető, újratöltéséhez Mikrofúziós cellák használatosak.

Min. Erő: 5 Súly: 30 Seb: 3d12+60 Táv: 30 AP K: 5 C: - S: -



MEZON ágyú

Ár: 16000

Egy másik kísérleti fegyver, a MEZON vállról elsülthető fegyver, irdatlan nagy pusztítóerővel. MEZON-okat lő ki, amelyek két fotonból állnak – egy fotonból és egy antifotonból. Mivel a normál protonok három fotonból épülnek fel, a MEZON hozzáadása a protonhoz az atom széthasadását eredményezi közel fénysebességgel, semmi mást nem hagyva hátra, mint fotonokat. Megjegyzendő, hogy a MEZON ágyúval nem lehet célzott lövést leadni. Egyes lövés, 10 egységnyire tölthető, újratöltéséhez Mikrofúziós cellák használatosak.

Min. Erő: 6 Súly: 30 Seb: 5d10+100 Táv: 50 AP K: 6 C: - S: -



Hajítófegyverek

Ezek azok a fegyverek, melyeket a jó öreg muszklimeghajtással vethetünk be. Az AP számok tükrözik a fegyver elhajításához szükséges időt. Megjegyzendő, hogy a gránátok és egyéb robbanóanyagok nem hajíthatók el célzottan.

Kő

Ár: -

Alapfegyver bunyóban. Mindössze néhányezer-milliárd darab hever belőle szerte a pusztulatban. Lásd még a Közeli harc fegyvereknél.

Min. Erő: 1 Súly: 1 Seb: 1d4+SJ Táv: 10 AP K: 4 C: 5 S: -



Púderzsák

Ár: 3

Törzslakók találmánya. A Púderzsák egy kicsi zokni gombaölő porral töltve, amely különböző allergikus reakciókat vált ki egy emberi célpontban. Minden embernek, akit sikeresen eltalálnak egy púderzsákkal. Dobni kell az Állóképességére, különben 1d10 körre megvakul.

Min. Erő: 1 Súly: 1 Seb: nincs Táv: 10 AP K: 4 C: - S: -

Hegyes karó

Ár: 5

Egy egyszerű, körülbelül 2 méteres fadarab kihegyezett véggel. Lásd még a Közeli harc fegyvereknél.

Min. Erő: 3 Súly: 3 Seb: 1d4+1+SJ Táv: 10 AP K: 4 C: 5 S: -



Dart

Ár: 10

Egyszerű fegyver, ami bármilyen fából vagy fémből előállítható. A dart egy vékonyka tárgy, amit a célpont bőrébe hajítanak. Nem ismert, hogy valaha is számottevő sérülést okozott volna, de megfelelő mérgező anyagokkal bevonva egyszerű fegyverré válik.

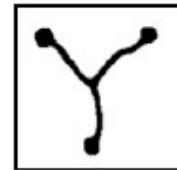
Min. Erő: 1 Súly: 1 Seb: 1d2 Táv: 8 AP K: 3 C: 4 S: -

Bola

Ár: 10

Eredetileg Európa és Amerika őslakói készítették, és állattenyésztők adaptálták jó 100 éve Amerikában. A Bola egy kötél a végén két vagy három ködarabbal. A bola használója meglengeti a feje felett, a célpont felé veti; ha ez sikerül, a bola körbetekeredik a célponton, ledöntve őt a lábáról és mozgásképtelenné teszi. A Bolák nem igazán okoznak sebesülést, rabszolgák kedvenc fegyvere, akik nem túrik, ha piszkálják a cuccaikat. Bárki, akit Bolával eltalálnak, automatikusan földrekerül, és ott is marad, amíg ki nem szabadítják. Az önálló kitorés feltétele egy sikeres Erőpróba.

Min. Erő: 4 Súly: 5 Seb: - Táv: 30 AP K: 4 C: - S: -



Bumeráng

Ár: 15

A bumerángról valószínűleg az ausztrál bennszülöttek jutnak eszünkbe, hasonló eszközöket világszerte láthatunk a vadonban élő emberek kezében. A közhiedelemmel ellentétben a vadászbumerángok (az a fajta, ami sebez is) nem tér vissza elhajítójához. Nagyon eszesen megmunkált falapok, fogófelülettel a végükön, és viszonylag kis méretük ellenére meglepően nagymértékű sebzést képesek okozni.

Min. Erő: 5 Súly: 1 Seb: 2d10+SJ Táv: 20 AP K: 4 C: 5 S: -



Dobócsillag

Ár: 30

Ezek a kicsi, éles fémdarabok főleg a Yakuzák orgyilkos eszközeiként fordulnak elő. Néha törzslakók is használnak hasonló cuccokat vadászgatásaik során – valamint önvédelmi célból. Mókás meglepetést tud okozni, ha méreggel vonják be, hogy jobban fájjon.

Min. Erő: 1 Súly: 1 Seb: 1d6 Táv: 15 AP K: 3 C: 4 S: -



Kés

Ár: 40

Egy egyszerű kés, hogy felszeletelhesünk dolgokat. Vagy szörnyeket. Vagy embereket. Lásd még a Közeli harc fegyvereknél.

Min. Erő: 2 Súly: 1 Seb: 1d10+SJ Táv: 5 AP K: 4 C: 5 S: -



Chakram

Ár: 45

A chakram egy fémgűrű, borotvaéles felülettel. Olcsó, könnyű és alattomos fegyver, ami a célszerűsége és hong kongi akciófilmeken alapszik.

Min. Erő: 1 Súly: 1 Seb: 1d20 Táv: 10 AP K: 4 C: 5 S: -

Molotov koktél

Ár: 50

A legegyszerűbb kézigránát. A molotov koktél egy benzinnel, petróleummal vagy más gyúlékony anyaggal teli palack, amibe egy átitatott rongyot lógatunk kanócként. Minden célpont, akit eltalálnak molotov-koktéllal, tűzsebzés alanyává válik. Persze nem árt, ha meggyújtod, mielőtt hozzávágod.

Min. Erő: 3 Súly: 1 Seb: 1d12+8 Táv: 12 AP K: 5 C: - S: -



Lándzsa

Ár: 80

Egyszerű piszkavas. Egy farúd a végén hegyes fémdarabbal. Lásd még a Közeli harc fegyvereknél.

Min. Erő: 4 Súly: 4 Seb: 1d12+3+SJ Táv: 5 AP K: 5 C: 6 S: -



Dobótőr

Ár: 100

Egy tör, amit kifejezetten hajításra alakítottak ki. Egy lyuk van a közepébe vágva, hogy jobban fájjon, amikor kihúzzák a húsból.

Min. Erő: 2 Súly: 1 Seb: 1d6+SJ Táv: Erő*2 AP K: 4 C: 5 S: -



Füstgránát

Ár: 140

A füstgránát nemigazán a robbanással, hanem a vegyi reakció által keltett köd által vált ki hatást a becsapódási pont körüli 5 hex sugarú területen. A füst 1d10 körre minden lényt elvakít.

Min. Erő: 4 Súly: 1 Seb: - Táv: Erő*2 AP K: 4 C: - S: -

Repezgránát

Ár: 150

Egy kicsi robbanószerkezet, ami az elhajítást követően a célpont közelében robban. A repezgránátok arra valók, hogy a robbanásakor apró szilánkokra törve mindent teleszórjanak a közelben apró fémszilánkokkal. Bármilyen becsapódási pontot övező hex-ekben tartózkodik, 1d6 pontnyi sebést szenved el a repezektől. Ami pedig 2 hexnyi távolságban, az 1d6-ot a légnyomás miatt.

Min. Erő: 3 Súly: 1 Seb: 1d12+22 Táv: 15 AP K: 5 C: - S: -



Harci kés

Ár: 165

Egy katonai fejlesztésű kés, kifejezetten közelharcra tervezve. A fűrészfogas penge inkább tép, mint vág, és a vágás egy ilyen pengével sokkal fájdalmasabb, mint egy normál késsel ejtett vágás. Lásd még a Közelharc fegyvereknél.

Min. Erő: 2 Súly: 2 Seb: 1d12+3+SJ Táv: 7 AP K: 4 C: 5 S: -



Fantazi-labda

Ár: 200

Első pillantásra egy nagyjából baseball labda nagyságú tömör fémgolyónak tűnik. Ha elégséges centrifugális erő éri – mondjuk elhajítják, vagy elgurítják – egy szúrós, halálos tárgyá válik át: fémtűskék ugranak elő a labdából. Ezek sebése nem túl nagy, tehát a fantazi-labdákat érdemes méreggel megtámasztani, mint orgyilkos eszközt, vagy rajzszög helyett abroncsok kinyúvasztására.

Min. Erő: 3 Súly: 3 Seb: 1d12+5+SJ Táv: Erő*2 AP K: 4 C: 5 S: -

Plazmagránát

Ár: 300

Amikor a plazmagránát felrobban, nagy mennyiségű szuperhevítt plazmával teríti be a környező területet. Bármilyen becsapódási pontot övező hex-ekben tartózkodik, a kidobott sebés 1/3-át szenved el a repezektől. Ami pedig 2 hexnyi távolságban belül, az 1d6-ot a légnyomás miatt.

Min. Erő: 4 Súly: 1 Seb: 5d10+40 Táv: 15 AP K: 5 C: - S: -



Gázgránát

Ár: 300

Ez a gránát sem robban igazán nagyot, de a robbanástól számított 6 hex sugarú körben mindent beterít gázzal.

Min. Erő: 4 Súly: 1 Seb: változó Táv: 15 AP K: 5 C: - S: -

Savgránát

Ár: 300

Elég alattomos fegyver. A savgránátok a katonák elrettentésére lettek tervezve azért, hogy szépen elcsúfítják őket. Amikor felrobbannak, a savgránátok savpermetet szórnak, ami mindent beterít 2 hex sugarú körben. Ráadásul minden, ami 2 hexnyi távolságban belül tartózkodik, 1d6-ot a légnyomás miatt.

Min. Erő: 4 Súly: 1 Seb: változó Táv: 15 AP K: 5 C: - S: -

Villantógránát

Ár: 300

A terroristaelhárító egységek körében csak „villantónak” nevezett Villantógránát nem úgy robban, mint a hagyományos gránátok, hanem éles, villanó fényt ad. Mindenki, aki szemben áll vele, és nem tudja idejében félrekapni a tekintetét, a robbanást követő 1d10 körre megvakul. Ami pedig 2 hexnyi távolságban belül tartózkodik, az 1d6-ot a légnyomás miatt.

Min. Erő: 4 Súly: 1 Seb: speciál Táv: 15 AP K: 5 C: - S: -



Vegygránát

Ár: 300

Mégegy ördögi játékszer, a vegygránát nem robban, hanem gyorsan szilárduló folyékony polimer spriccel szét, amibe minden 3-nyire tartózkodó szörny, karakter vagy NPC belegabalyodik. Egy sikeres erőpróba szükséges ahhoz, hogy a vegyi csapdából való kitéréshez. Ami pedig 2 hexnyi távolságban belül tartózkodik, az 1d6-ot a légnyomás miatt.

Min. Erő: 4 Súly: 1 Seb: nincs Táv: 15 AP K: 5 C: - S: -



Gyújtógránát

Ár: 300

Tulajdonképpen egy fejlettebb Molotov-koktél, a gyújtógránát kombinálja a repezgránát hatásait az égő foszforral. Auúú! Bármilyen becsapódási pontot övező hex-ekben tartózkodik, 1d6 pontnyi sebést szenved el a repezektől. Ami pedig 2 hexnyi távolságban belül tartózkodik, az 1d6-ot a légnyomás miatt. A 3 hexen belül tartózkodókat beborítja az égő foszfor és sebződni kezdenek a tüttől. Ne felejtsetd, hogy a gyújtógránátot nem kell meggyújtani, mint a Molotov-koktét.

Min. Erő: 4 Súly: 1 Seb: 1d12+22 (+ tűz) Táv: 15 AP K: 5 C: - S: -



Pulzgránát

Ár: 300

Ez a gránát szintén nem robban, ehelyett egy neutronhullámot kelt, ami erősen károsítja az elektronikus berendezéseket. Hasznos tankok, kiborgok, robotok és számítógépekkel teli szobák ellen. Élőlényekben nem tesz kárt.

Min. Erő: 4 Súly: 1 Seb: 5d10+100 Táv: 15 AP K: 5 C: - S: -



Fegyverkiegészítők

Az alábbi rész különböző fegyverkiegészítőket vonultat fel, amelyekkel találkozni lehet a pusztulatban. Néhányuk kézimunka, vagyis az egyetlen hely, ahol beszerezhetők egy hozzáértő fegyverkovács műhelye. Mások, mint például az éjjellátó csak boltolás útján.

Közelharc fegyver kiegészítők

A Háború óta a tűzfegyverek sokkal elérhetőbbeké váltak, és intelligens emberek elkezdtek módszereket kidolgozni, hogy a közelharc fegyvereket hatékonyabbá tegyék. Az alábbiakban néhány példa szerepel a közelharc fegyverek kiegészítésére, valamint a módszerek tökéletesítésükre.

Élezett penge

Csak pengével rendelkező fegyvereknél alkalmazható, a penge élezése annyit jelent, hogy a fegyvert gondosan kezeljük egy fenőkövel vagy egy klassz kovakövel. Ez a procedura +4-et ad a fegyver sebzéséhez.

Méreg

A leggyakoribb fegyverkiegészítések egyike a penge vagy a hegy méreggel történő bevonása. Azáltal hat, hogy a fegyver áthatol a bőrön, a méreg pedig segít az illetőnek gyorsabban meghalni. A mérgek teljes listáját lásd lentebb.

Gennyes bevonat

A vágófegyverek ürlékbe vagy rohadó dögökbe mártása régi ötlet, és egyben az egyetlen használható is, amennyiben nem akarsz feltétlenül elpusztítani valakit. Ha a célpont elvétí Állóképesség elleni dobását -5 módosítóval, minden sikeres találat a fekélyes fegyverrel 1d10 napra megbetegíti őt. Az 1d10 nap leteltével a seb körüli hús üszkösödni kezd, és ha nem távolítják el, a célpont újabb 1d10 napon belül meghal.

Dinamit

Egy adag robbanóanyag rögzítése egy rúd végére tényleg jó ötletnek *hangzik*, nem? A robbanóanyag típusnak megfelelő hatással robban.

Fogazott penge

Egy vágófegyver pengéjének fogazása nagymértékben megnöveli a felület roncsoló képességét, ezáltal több sebést és a fűrész által okozotthoz hasonló tépett sebeket ejtve. A fogazott penge +4-et ad a fegyver sebzéséhez.

Szálkák

A szálkák visszagörbített fémszálak, amelyek beakasztják a fegyvert a célpontba, akár a horgászhorog. A célpont rohangálhat körbe a testéből kiálló fegyverrel, amíg 3d4 Sp-nyi sebést okozva magának ki nem húzza azt magából. Nagyon hasznos tud lenni a hosszú ideje húzódó, harccal teli játék durvítására, vagy ha vagány ellenfeleket akarunk felvonultatni.

Lőfegyver kiegészítők

Ezek a kiegészítők kifejezetten tűzfegyverek számára lettek kialakítva, szinte minden stukkó jellemzőit befolyásolják. Ne felejtse, nem minden módosítás működik minden fegyverrel: például felesleges egy puskára válltámaszt szerelni.

Támasztékvilla

Ár: 500

Ez nem módosítás, csupán egy kiegészítő. Egy összecsuksútható szerkezet, ami támasztékul és ellensúlyozásul szolgál nagyobb fegyverekhez. Ha egy fegyver felszerelhető Villával, akkor ez szerepelni fog a fegyver leírásában, a megnövekedett céltávolság értékeivel együtt. S: 7

Válltámasz

Ár: 500

Válltámasz csak pisztolyokra és géppisztolyokra szerelhető (a puskák és rohampuskák eleve rendelkeznek puskatással), arra szolgál, hogy a támaszt vállhoz szorítva a lövő kicsit stabilabban tartsa a fegyvert. A válltámaszal ellátott pisztolyok és GPI-k 5 méterrel nagyobb céltávval rendelkeznek. A válltámaszok készíthetők egymáshoz illesztett fa- vagy fémdarabokból, melyeket a fegyverhez csavaroznak, de lehetnek akár összecsuksútható fémszerkezetek, melyek lecsatolva könnyebben szállíthatók.

Hangtompító

Ár: 500

Az egyik legegyszerűbb módosítás. A hangtompítót majdnem minden fegyver esetén a cső végére kell helyezni. A legtöbb fegyver a lövedék útján kipréselt levegő miatt hangos, a hangtompító viszont segít elvezetni a levegőt, amikor a lövedék elhagyja a fegyvert, ezért hatásosan csökkenti vagy akár meg is szünteti a hangos "bummot". Jól jön, amikor valaki után lopózol, vagy ha úgy akarsz lepuffantani valakit, hogy a városban senki se szerezzen róla tudomást.

Meghosszabított cső

Ár: 1000

A csőhosszabítók pisztolyok és géppisztolyok számára készült kiegészítők. A cső hosszának növelésével a fegyver pontosabbá válik azáltal, hogy csökkenti a környezeti behatásokat a lövedék útjának kritikus pillanataiban. Sajnos ez viszont azt eredményezi, hogy a lövedék lassabban repül. A hosszított cső teljes 20 méterrel növeli meg a fegyver céltávolságát, ugyanakkor 4-gyel csökkenti a lövedék által okozott sebést.

Éjjellátó

Ár: 2000

Ez egy látszó puska tetejére szerelve, ami hőhullámokban mutatja meg a világot, a normál fénytől kissé rosszabb minőségben. Ha a fegyver rendelkezik éjjellátóval, a sötétségből adódó módosítók nem érvényesülnek.

Távcső

Ár: 3000

A szkóp segít felderíteni a célpontot, valamint hatásosan növeli a fegyver céltávolságát. Megjegyzendő, hogy az orvlövész puska alaphelyzetben el van látva távcsővel. A távcső 20 méternyivel

növeli a fegyver céltávolságát, de használatakor minden lövésnél a próbadozást úgy kell tenni, mintha célzott lövés lenne, akár az volt, akár nem.

Lézercélzó

Ár: 3000

Egy apró szerkezet, amelyet közvetlenül a fegyver csöve alá szerelnek fel. A lézer segítségével levonások nélkül tudsz a test egyes pontjaira célozni. A célzott támadások dobásai ugyanúgy végzendők, mint a normál támadásoké. És nem súlytják levonások, ha a test kisebb részeire célozol.

Gyorstöltő

Ár: 3000

A gyorstöltő egy kizárólag revolverek számára tervezett találmány. Ha gyorstöltővel van felszerelve, mindössze 1 AP-ba kerül a pisztoly újratöltése.

Megnövelt tárkapacitás

Ár: 5000

Néhány puska és rohampuska tárméretét meg képes növelni egy tapasztalt fegyvermester. A megnövelt tár kapacitása fegyver- és fegyvermester-függő.

Muníció

Ez a lőszer különböző típusait jelenti. Egyes fegyverek többféle löszert is ki tudnak löni.

Rövidítések:

PSZ = Páncélszint módosító (módosítja a célpont Páncélszintjét)

ST = Sebítés módosító (Módosítja a célpont sebítését az alábbiakban a „normál” kategóriára vonatkozóan)

Tart. = Tartalom. Hány darabot tartalmaz egy csomag.

TFB: Teljes fémborítás

PT = Páncéltörő

Ret = Retesztelt (másképpen „zsarugyilkosként” is ismert lőszer)

Seb. = Mennyi alapsebést okoz az adott löszertípus.

Tölténytípusok lőfegyverekhez

Csapágygolyó

Ár: 100

PSZ: 0 ST: 0 Tart: 100 Seb: 1d4

Nyílvessző

Ár: 5

PSZ: 0 ST: 0 Tart: 5 Seb: 1d4

Dart

Ár: 5

PSZ: 0 ST: 0 Tart: 5 Seb: 1d3

Nyílpuska lövedék

Ár: 5

PSZ: 0 ST: 0 Tart: 5 Seb: 1d6

Szigony

Ár: 5

PSZ: 0 ST: 0 Tart: 1 Seb: 3d4

.22

Ár: 150

PSZ: 0 ST: 0 Tart: 50 Seb: 1d6

.223 TFB

Ár: 400

PSZ: 0 ST: -10 Tart: 20 Seb: 1d10

.223 PT

Ár: 400

PSZ: -15 ST: 0, kiiktatja az SK-t Tart: 20 Seb: 1d6

.308

Ár: 400
PSZ: -15 ST: -20 Tart: 50 Seb: 1d10

.357 Magnum

Ár: 150
PSZ: -10 ST: -10 Tart: 50 Seb: 1d6

.38-as kaliberű

Ár: 100
PSZ: 0 ST: 0 Tart: 10 Seb: 1d6

.44 Magnum TFB

Ár: 200
PSZ: 0 ST: -10 Tart: 20 Seb: 1d8

.44 Magnum PT

Ár: 250
PSZ: -10 ST: 0, kiiktatja az SK-t Tart: 20 Seb: 1d6

.45-ös kaliber

Ár: 150
PSZ: 0 ST: -5 Tart: 50 Seb: 1d6

.50

Ár: 800
PSZ: -10 ST: -10 Tart: 100 Seb: 1d8

.50 UM (Urániummagvas)

Ár: 1600
PSZ: -10 ST: -50 Tart: 100 Seb: 1d8

.50 BMG

Ár: 1000
PSZ: -10 ST: -20 Tart: 100 Seb: 1d8

12-es puskalövedék (sörétes)

Ár: 150
PSZ: 0 ST: 0 Tart: 20 Seb: 1d10

12-es puskalövedék (sima)

Ár: 150
PSZ: 0 ST: 0 Tart: 20 Seb: 1d8

12-es puskalövedék (EMH)

Ár: 500
PSZ: 0 ST: 0 Tart: 20 Seb: 2d20 (csak élettelen sebez)

12-es puskalövedék (gumifejű)

Ár: 100
PSZ: 0 ST: 0 Tart: 20 Seb: 1d4

2mm EC

Ár: 2000
PSZ: -20 ST: -20 Tart: 20 Seb: 1d10

4.7mm-es hüvelynélküli

Ár: 1000
PSZ: -10 ST: -10 Tart: 20 Seb: 1d10

5mm

Ár: 500
PSZ: 0 ST: 0 Tart: 50 Seb: 1d8

5.56mm

Ár: 600
PSZ: 0 ST: -20 Tart: 50 Seb: 1d8

7.62mm

Ár: 300
PSZ: 0 ST: 0 Tart: 50 Seb: 1d10

7.65mm

Ár: 300
PSZ: 0 ST: 0 Tart: 50 Seb: 1d8

9mm Ret

Ár: 200
PSZ: 0 ST: -10 Tart: 20 Seb: 1d6

9mm PT

Ár: 250
PSZ: -10 ST: 0, kiiktatja az SK-t Tart: 20 Seb: 1d4

9mm golyó

Ár: 300
PSZ: 0 ST: -10 Tart: 20 Seb: 1d6

10mm Ret

Ár: 300
PSZ: 0 ST: -10 Tart: 20 Seb: 1d6

10mm PT

Ár: 350
PSZ: -10 ST: 0, kiiktatja az SK-t Tart: 20 Seb: 1d4

14mm Ret

Ár: 1000
PSZ: 0 ST: -10 Tart: 20 Seb: 1d10

14mm PT

Ár: 1200
PSZ: -20 ST: 0, kiiktatja az SK-t Tart: 20 Seb: 1d8

HN tüvetőbe (Normál)

Ár: 1500
AC: 0 DR: 0 Vol: 10 Dmg: 3d10
PSZ: 0 ST: 0 Tart: 10 Seb: 3d10

HN tüvetőbe PT (Normál)

Ár: 2000
PSZ: 0 ST: 0, kiiktatja az SK-t Tart: 10 Seb: 2d8

HN mérgezett tüvetőbe

Ár: 2300
PSZ: 0 ST: 0 Tart: 10 Seb: G-típusú mérég

HN biotoxinos tüvetőbe

Value: 4000
PSZ: 0 SK: 0 Tart: 10 Seb: 1d10 körönként, 10 körön át

Töltetek (gránátvetőkhöz és aknavetőkhöz, Rakéták, Aknák)**40mm repeszgránát**

Ár: 1000
PSZ: 0 SK: 0 Tart: 5 Seb: 1d12+22 (1d6 sokk, 1d6 repesz)

40mm plazmagránát

Ár: 2000
AC: 0 DR: 0 Vol: 5 Dmg: 5d10+40 (1d6 sokk)
PSZ: 0 SK: 0 Tart: 5 Seb: 5d10+40 (1d6 sokk)

40mm pulzgránát

Ár: 2000
PSZ: 0 SK: 0 Tart: 5 Seb: 5d10+100 (csak élettelen sebez)

51mm robbanótöltet aknavetőbe

Ár: 4000
PSZ: 0 SK: 0 Tart: 5 Seb: 10d10 mindenkinek 20m-en belül; 1d6 sokk 50m-en belül

51mm töltet gáz aknavetőbe

Ár: 6000

PSZ: 0 SK: 0 Tart: 5 Seb: 7d10 és eszméletlenség mindenkinek 100m-en belül

60mm robbanótöltet aknavetőbe

Ár: 3000

PSZ: 0 SK: 0 Tart: 5 Seb: 10d10 mindenkinek 20m-en belül; 1d6 sokk 50 m-en belül

60mm plamatöltet aknavetőbe

Ár: 5000

PSZ: 0 SK: 0 Tart: 5 Seb: 10d20 mindenkinek 20 m-en belül

60mm pulztöltet aknavetőbe

Ár: 7000

PSZ: 0 SK: 0 Tart: 5 Seb: 20d20 mindenkin élettelen dolog számára 20 m-en belül

Rakéta (robbanó)

Ár: 2000

AC: 0 DR: 0 Vol: 10 Dmg: 6d8

PSZ: 0 SK: 0 Tart: 10 Seb: 6d8

Rakéta (PT)

Ár: 2500

PSZ: -10 SK: 0, kiiktja az SK-t Tart: 10 Seb: 6d6

Rakéta (Pulz)

Ár: 3000

PSZ: 0 SK: 0 Tart: 10 Seb: 3d20 (csak élettelen sebez)

TOW-II rakéta

Ár: 5000

PSZ: -20 SK: -20, kiiktja az SK-t Tart: 5

Lángszóró égő hajtóanyag (10 lövésnyi)

Ár: 2000

PSZ: 0 SK: -10 Tart: 10 Seb: 3d8 plusz tűz

Lángszóró plazma hajtóanyag (10 lövésnyi)

Ár: 3000

PSZ: -10 SK: -10 Tart: 10 Seb: 5d10+40

Lángszóró mérgező gáz hajtóanyag

Ár: 5000

PSZ: - SK: - Tart: 5 Seb: F-típusú mérgező minden fedezék nélküli szörny számára a 4 hexnyi szórásán belül.

Energiatelepek energiafegyverekhez**Kis energiacella**

Ár: 2000

PSZ: - SK: - Tart: 20

Mikrofúziós cella

Ár: 2000

PSZ: - SK: - Tart: 20

Gázfajták

Az alábbi egy rövid lista a vegyi gázokról, amikbe belefuthatsz a pusztulatban.

Mustárgáz

A mustárgázt eredetileg az I. Világháború kezdetén fedezték fel, és erőteljesen használták az árokharcok során, míg be nem tiltották brutalitása miatt. Mivel előállítása viszonylag egyszerű, a mustárgáz népszerű volt azokon a Háború előtti helyeken, ahol kifogytak a készletek. Belélegezve köröngént 1d10 pont sebzést okoz a köd területén belül, a ködöt elhagyva a hatások újabb 1d10 kör múlva elmúlnak.

Paprikagáz

Mégeggy könnyen előállítható vegyszer, a paprikagáz baromi fájdalmat idéz elő a szemekben, az orrban és a garatban anélkül, hogy tényleges kárt tenne az áldozatban. Ehelyett inkább a célpont ártalmatlanná tételére való. Érintkezve vele (szemek), a célpont 2d20 körre megvakul, belélegezve köhögni kezd, kábulttá válik, míg el nem hagyja a köd területét. Ezt követően a hatások 1d10 kör múlva elmúlnak. A kábulat idejére az összes természetes Páncélszint elveszik, a mozgás AP-költsége pedig megduplázódik (2 AP-ba kerül egy hex megtétele).

Savfelhő

A gáztámadás egy alattomos formája. A savas felhő tulajdonképpen egy nagyon erős savpermet lassan oszló köd formájában. Belélegezve köröngént 1d10 pontnyi sebzést okoz a köd területén belül és azt elhagyva is újabb 1d10 körig. Ha a bőrrel kerül érintkezésbe, további 2d20 sebzést jelent.

Altatógáz

Az altatógáz elnevezése magáért beszél, elaltatja az áldozatot. Az alvó karakter nem cselekedhet, Páncélszintje pedig annyira csökken, amennyit az általa viselt páncélat nyújt. Belélegzés után a hatásai 5d10 kör alatt múlnak el.

TK-BMI Személyelhárító gáz

A TK-BMI a mustárgáz alternatívájaként jött létre a 20. század vége felé. A poén benne, hogy csupán lebénítja az áldozatot, de nem okoz olyan intenzív fájdalmat, hogy a belső szervekben kárt tegyen. Belélegezve köröngént 1d10 pontnyi sebzést okoz a köd területén belül, a ködöt elhagyva a hatások újabb 2d6 kör múlva elmúlnak.

Savfajták

A sav maró anyag, ami áthatol a bőrön, fémen és a kővön. Többnyire csak laboratóriumokban állítják elő, ahol kontroll alatt tudják tartani a vegyi reakciókat.

A típusú

Az A-típusú sav enyhe kiütéseket okoz köröngént 1d4 sebzéssel. Vízzel lemosható.

B típusú

A B-típusú savakat elég könnyű előállítani. Némi vegyszerkoncentrátumot vízzel hígítunk. Áthatol a bőrön és borzasztóan fájdalmas, 2d4 pontnyi sebzést okoz köröngént. Az a trükkje, hogy a víz nem mossa le, sőt, sokkal rosszabb lesz tőle. Az ecet az egyetlen, amivel eltávolítható.

C típusú

A C-típusú sav sokkal erősebb mixtúra. Köröngént 2d8 pontnyi sebzést okozva éget. Szerencsére vízzel lemosható.

D típusú

A leghatásosabb és leghitványabb vegyi elegy. A D sav főként óriási fájdalom okozására alkalmas. Ez a vegyi hadviselésben leggyakrabban előforduló savfajta, amitől az Egyesült Nemzetek is tartottak a Háborút megelőzően. Köröngént 3d10 pontnyi sebzést okoz, a hatásai 1d10 kör alatt múlnak el.

Csapdák

Az alábbiakban néhány egyszerűbb csapdafajta következik. Vállalkozó kedvű karakterek szabadjára engedhetik fantáziájukat, hogy miképp csaljanak törbe másokat.

Kürt csapda

Egy egyszerű eszköz, ami egy kapcsolóhoz rögzített hangos riasztószirénára. Ha a csapda működésbe lép, a riasztás mindenkit értesít a behatolásról, aki csak a hallótávolságon belül tartózkodik.

Csendes riasztó

Ha működésbe lép, az elektronikus riasztó értesít valakit a szomszéd szobában vagy –helyiségben a behatoló jelenlétéről. A szerencsétlen áldozat még csak tudomást sem szerez róla, hogy csapdában van.

Gáz

Ez a csapda simán egy kapcsolóhoz csatlakozó gázfűvóka. Működésbelépéskor 5 köbméternyi gázt pumpál ki.

Mérgezett tű

Ez a csapda egy méregbe mártott tűt lő az áldozat bőrébe.

Szuronytábla

Egy kissé alamuszi csapda, a szuronytábla egy jól álcázott tábla teli – ki nem találod mivel – szuronyokkal. A boldogtalan lélek, aki rápötyyan erre a kis csapdára, 3d10 pontnyi sebesülést szenved.

Robbanóanyag

Egy kifeszített dróthoz rögzített robbanószerkezet, mely akkor old ki, ha megrántják a drótot. A prémvadász fortélyos természetéből kitelik, hogy több csapdát is kiold egyszerre.

Claymore csapda

A Claymore a kúrt csapda és a robbanóanyag egyfajta kombinációja. Nem csupán belerobban az arcodba, hanem ráadásul mindenkinél tudtára is adja, aki 200 méteres körzetben tartózkodik. Upppsz.

Aknák

T13 Személyelhárító akna

Value: 1000

A T13 egy egyszerű nyomásérzékeny akna, amit a földfelszín alá telepítenek, a gyanútlan tökfilkó pedig ráléphet, elvesztve egy-két végtagját. Minden a szomszédos hexekben tartózkodó 1d6 sebzést szenved el a repesztől, valamint 3 hexnyi távolságban 1d6-ot a légnyomástól.



T45-SE Járműelhárító akna

Ár: 1500

Tankok és más páncélozott járművek kiütésére tervezték. A tányéraknák T45 szériája iszonyatos pusztítóerővel rendelkezik. Mindenki a robbanás 2 hexnyi távolságán belül 1d6 sebzést szenved el a repesztől, 4 hexen belül pedig 3d20+20-at a légnyomás miatt.



Páncélok

Ez fejezet különböző személyes védelmi eszközök módzatait vonultatja fel. Az általuk nyújtott módosítók a Sebesülés Küszöb és a Sebttűrés. Ne feledd, hogy a páncélok által nyújtott hatásokkal a képességek a faji maximum és minimum fölé, illetve alá kerülhetnek.

Rövidítések:

S = Súly

PSZ = Páncélszint módosító

N = Normál sebesülés módosító

L = Lézer sebesülés módosító

T = Tűz sebesülés módosító

P = Plazma sebesülés módosító

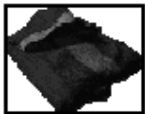
R = Robbanás sebesülés módosító

Lepel

Ár: 90

Egy kiváló minőségű anyagokból készült kámsza. Attól eltekintve, hogy csukjában problémás lehet harcolni, nyújt némi alap védelmet héhány támadási forma ellen. A divatholmin túl egy egész hatásos páncélfajta.

S: 10 PSZ: 5 N: 0/20 L: 0/25 T: 0/10 P: 0/10 R: 0/10



Bőrjakó

Ár: 250

Több ruhadarab szellemes összetétele. A bőrdzseki a legalapvetőbb védelem, amit igénybe vehetsz. Ráadásul marhajól is néz ki. Hogy miért? Egyszerű:



Fonz bőrdzsekit hordott. És hogy nézett ki Fonz? Marhajól!

S: 5 PSZ: 8 N: 0/20 L: 0/20 T: 0/10 P: 0/10 R: 0/20

Bőrpáncél

Ár: 700

Egy póló bőrből, szegecsekkel az extra védelemért.

S: 8 PSZ: 15 N: 2/25 L: 0/20 T: 0/20 P: 0/10 R: 0/20



Fosztogató páncél

Ár: 700

Nevét az öt viselő csoportokról kapta. A Fosztogató páncél bőrdarabok rádrótozott fémlapokkal, amelyek egy csüngő-lógó láncinget alkotnak. Nem éppen a legjobb védelmet nyújtja, de könnyedén elkészíthető, feltéve, hogy a hozzávalók megvannak.

S: 10 PSZ: 8 N: 2/25 L: 0/25 T: 0/15 P: 0/25 R: 0/20

Vandál páncél

Ár: 800

Az ormótlan Fosztogató láncing fejlettebb változata. A Vandál páncél vékony bőrcsíkok fémmel és némi kevlárral megtámogatva.

S: 25 PSZ: 15 N: 3/25 L: 1/30 T: 1/17 P: 1/30 R: 1/25

Testvériség bőrpáncél

Ár: 900

Az Acél Testvérisége körében viselt sztenderd bőrpáncél. Ha egy testvériségen kívül azon kapnak, hogy ilyet visel, az egy kínos kikérdezésre számíthat. Feltéve, hogy a huszár-tesóknak van kedvük kérdezősködni, mielőtt szitává lövik az illetőt..

S: 10 PSZ: 15 N: 2/25 L: 0/25 T: 0/15 P: 0/25 R: 0/20



Harci bőrpáncél

Ár: 1000

Ez a bőrdzseki szegecselt és megerősített a nagyobb védelem érdekében. Nem is található nál menőbbet egy poszt-nukleáris világban.

S: 7 PSZ: 20 N: 2/30 L: 0/20 T: 2/25 P: 0/10 R: 0/20



2-es típusú bőrpáncél

Ár: 1000

Megerősített bőrpáncél, ami nem csak a torzót, hanem a karokat, és a lágyékot is takarja.

S: 10 PSZ: 20 N: 3/25 L: 1/30 T: 1/17 P: 1/30 R: 1/25



2-es típusú Testvériség bőrpáncél

Ár: 1100

A Testvériség bőrpáncéljának fejlesztett változata.

S: 11 PSZ: 23 N: 3/30 L: 1/25 T: 1/30 P: 1/15 R: 1/30

Fémpáncél

Ár: 1100

Egy páncéldzseki összeheggesztett fémlemezekből. A páncél viselete 25%-kal csökkenti Lopakodás képzettségedet.

S: 35 PSZ: 10 N: 4/30 L: 6/75 T: 4/10 P: 4/20 R: 4/25



Örjöngő sodronying

Ár: 1200

Az örjöngők által ruhákból és fémből készített láncing.

S: 10 PSZ: 20 N: 4/30 L: 3/40 T: 1/40 P: 3/20 R: 3/30

Gúl páncél

Ár: 1300

Egy kisméretű páncél gúloknak gúloktól. Könnyű, a legalapvetőbb védelmet nyújtja. Csak Gúlok és nagyon kistermetű emberek viselhetnek ilyen páncélt.

S: 10 PSZ: 10 N: 0/20 L: 0/25 T: 0/10 P: 0/25 R: 0/25

Szuper Gúl páncél

Ár: 1400

Bőr és hozzá gumiveverekkel rögzített fémlapok. Ez a könnyű kis páncél tisztességes védelmet nyújt. Csak Gúlok és nagyon kistermetű emberek viselhetnek ilyen páncélt.

S: 10 PSZ: 20 N: 3/25 L: 1/25 T: 1/15 P: 1/25 R: 1/20

Testvériség fémpáncél

Ár: 1500

Sztenderd fémruha az Acél Testvérisége tagjai számára. Valamivel ritkább, mint a Testvériség bőrpáncél. Ez az igényesen elkészített öltözet valamennyi támadástípustól védi viselőjét. A páncél viselete 25%-kal csökkenti Lopakodás képzettségedet.

S: 35 PSZ: 15 N: 4/30 L: 3/37 T: 4/15 P: 3/37 R: 4/25



2-es típusú Fémpáncél

Ár: 1900

Ez egy igazán kiváló páncéltöltözet, melyet képzett fémmegmunkálók dobtak össze. Többnyire csak sűrűn lakott helyeken lelhető fel. Viselete 20%-kal csökkenti Lopakodás képzettségedet.

S: 35 PSZ: 15 N: 4/35 L: 7/80 T: 4/15 P: 4/25 R: 4/30



2-es típusú Testvériség fémpáncél

Ár: 2100

Az Acél Testvérisége fémpáncéljának továbbfejlesztett változata. A páncél viselete 20%-kal csökkenti Lopakodás képzettségedet.

S: 35 PSZ: 15 N: 4/35 L: 4/35 T: 4/20 P: 4/45 R: 4/30

Feljavított sodronyng

Ár: 2200

Az Örgöngök által gyártott kiváló láncing vászonhoz és bőrhöz erősített fémből és kevlárból. Gazdaságos és tartós, az egyike a legkitűnőbb páncélokak, amelyek pénzért kaphatók a pusztulatban. A páncél viselete 15%-kal csökkenti Lopakodás képzettségedet.

S: 18 PSZ: 25 N: 5/50 L: 2/40 T: 4/30 P: 3/30 R: 5/60

Mutáns lemezpáncél

Ár: 3000

Egy abból a néhány páncélruhából, amit mutánsok is tudnak viselni. Ez a „ruha” többnyire fém- és bőrdarabokból áll, elég ormótlan védő öltözetet eredményez. Csak mutánsok hordhatnak ilyen páncélt.

S: 40 PSZ: 10 N: 4/30 L: 3/37 T: 4/15 P: 3/37 R: 4/25

Szegecselt Mutáns lemezpáncél

Ár: 4200

A normál Mutáns lemezpáncél fejlesztése. Lévéen jobb kézimunka, az öltözet jobb védelmet nyújt, és sokkal nehezebb is. Csak mutánsok hordhatnak ilyen páncélt.

S: 50 PSZ: 15 N: 4/35 L: 4/45 T: 4/20 P: 4/45 R: 4/30

Tesla páncél

Ár: 4500

Ez a fémpáncél öltözet elektromágneses tekercsekkel van ellátva az energiatámadások elleni védelem megnövelése érdekében. Többnyire csak hi-tek környezetben lelhető fel. A speciális páncél viselete 20%-kal csökkenti Lopakodás képzettségedet.

S: 35 PSZ: 15 N: 4/20 L: 19/90 T: 4/10 P: 10/80 R: 4/20



Testvériség Tesla páncél

Ár: 4800

Az Acél Testvérisége állította elő a Tesla páncél ezen fejlesztett változatát. Leginkább csak a Testvériség technikusai hordják. A páncél viselete 20%-kal csökkenti Lopakodás képzettségedet.

S: 35 PSZ: 15 N: 4/20 L: 15/85 T: 7/45 P: 15/85 R: 4/20

Testvériség csatapáncél

Ár: 4800

Ez a csatapáncél a harcoló egységek alapfelszerelése az Acél Testvériségében. A csatapáncél fejlettebb változata, néha nagyobb városokban is beszerezhető. Ez a páncélruha sisakkal is rendelkezik.

A csatapáncél viselete +20% Sugártűrés bónuszt ad.

S: 25 PSZ: 20 N: 8/40 L: 8/70 T: 7/50 P: 7/60 R: 8/40



Vegyvédelmi ruha

Ár: 5000

A vegyvédelmi ruha jól jön, ha valaki időben elhúzódo tevékenységre készül sugárszennyezett területen. Amíg viseli a vegyvédelmi ruhát, az illető a sugárzás és a radioaktív anyagok mindenfajta káros hatásától mentesül (100% Sugártűrés). További bónuszt jelent, hogy az effajta öltözetek 100/100 Gáztűrés is jelentenek. Hozzá kell tenni, ezek az öltözetek ritkák – és drágák is. Nem vehetsz fel sisakot vegyvédelmi ruhához. A rad ruha viselete 30%-kal csökkenti a Lopakodás esélyeit.

S: 20 PSZ: 15 N: 4/30 L: 0/30 T: 10/60 P: 0/20 R: 4/40

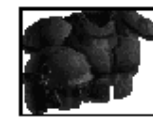


Csatapáncél

Ár: 6500

Sztenderd kstonai fejlesztésű páncél szárazföldi csapatok számára a Háború előttről, és még mindig hever jónéhány erre-arra. Legtöbbjüket nagyvárosok rendőri szervei használják, vagy tömérdek pénzzel rendelkező gengszerek. A páncélruha rendelkezik sisakkal, és +20% Sugártűrés bónuszt nyújt.

S: 20 PSZ: 20 N: 5/40 L: 8/60 T: 4/30 P: 4/50 R: 6/40



2-es típusú Csatapáncél

Ár: 8000

A Csatapáncél fejlesztett változata, messze jobb védelmet nyújt. Eredetileg katonák számára készült a Háború fejlettebb színhelyein. Ez a páncéltöltözet sisakkal is rendelkezik. A páncél viselete +20% extra Sugártűrés bónuszt biztosít számokra.

S: 20 PSZ: 25 N: 6/40 L: 6/65 T: 5/35 P: 5/50 R: 9/45



Testvériség védőruha

Ár: 9000

Az Acél Testvérisége állt elő ezzel az alattomos védőruhával a speciális szituációkban történő bevetésekhez. Kombinálja a vegyvédelmi ruha által nyújtott védelmet az Erőpáncél gázsűrű rendszerével, ezentúl pedig felruházza viselőjét némi védelemmel a támadások ellen. Tökéletes, ha Lovagok harcolnak gúlokkal – vagy a kalandozó számára, aki kinyírta a Lovagot, és most ő harcol a gúlokkal. Ez a páncél kiszűri az összes gáztámadást (Gáztűrés 100/100), továbbá 80% Sugártűrés bónuszt és 50% Méregtűrés bónuszt ad viselőjének. A ruha sisakot is tartalmaz. A védőruha viselete 50% levonást jelent Lopakodásra, 10% levonást Orvoslásra, Zárnyításra, Zsebmetészsre és Javításra, valamint 5% levonást Elsősegélyre és Tudományokra a ruha ormótlansága okán.

S: 30 PSZ: 18 N: 5/40 L: 5/55 T: 4/40 P: 5/55 R: 6/40



2-es típusú Testvériség védőruha

Ár: 10000

Az Acél Testvériség védőruhájának fejlettebb változata. 90% Sugártűrés bónuszt, 100/100 Gáztűrés bónuszt, és 75% Méregtűrés bónuszt ad. A ruha rendelkezik sisakkal. A ruha viselete –1 Észlelést eredményez, valamint 50% levonást jelent Lopakodásra, 11% levonást Orvoslásra és Zárnyításra, 10% levonást Zsebmetészsre és Javításra, valamint 7% levonást Elsősegélyre, 5% levonást Tudományokra, és 2% levonást Tudományokra. Hozzá kell tenni, hogy csak a Testvériség legmagasabb rangú tisztjei férhetnek hozzá ilyesfajta páncélhoz.

S: 35 PSZ: 20 N: 6/40 L: 6/60 T: 5/42 P: 6/60 R: 9/45

Pszudó-páncél

Ár: 10000

Ez a kiváló páncél a genetikai mérnöktudomány felhasználásával készült. Alapjában véve, ez a páncél viselőjét komplett biológiai exoskeletonnal ruhazza fel, nagymértékben megvédvé őt a normál támadásoktól. Továbbá 20% Sugártúrás bónuszt biztosít használójának. Nem viselhetsz sisakot ilyen páncélhoz.

S: 20 PSZ: 30 N: 10/50 L: 4/20 T: 10/60 P: 4/20 R: 5/50

Erőpáncél

Ár: 12500

Ez egy fém testpáncél különböző energiaátviteli eszközökkel felszerelve. Az Erőpáncél gyakran az utolsó szó a személyi védelemmel kapcsolatban a pusztulatban, többnyire kizárólag az Acél Testvérisége lovagjai és a Háború előtti technikához hozzáférő szervezetek hordják. A páncél energiája +3-at ad használója Erejéhez, továbbá 100/100 Gáztúrést, 30% Sugártúrést és 15% Méregtúrést ad viselőjének. A testpáncél sisakkal is rendelkezik. Az Erőpáncél viselete 75% levonást jelent Lopakodásra, és 10% levonást Esősegélyre, Orvoslásra, Zárnyításra, Zsebmetszésre Tudományokra és Javításra.

S: 35 PSZ: 25 N: 12/40 L: 18/80 T: 12/60 P: 10/40 R: 20/50



Megerősített Erőpáncél

Ár: 15000

Egy kémiai eljárás útján teszi a normál Testvériség Erőpáncélt keményebbé és jobbá. Az eljárás eredményeképpen pedig a normál Erőpáncélhoz hasonlóan +3-at ad használója Erejéhez, 30% Sugártúrést és a 100/100 Gáztúrás mellett 15% Méregtúrést ad viselőjének. A testpáncél sisakkal is rendelkezik. A Mege erősített Erőpáncél viselete 75% levonást jelent Lopakodásra, és 10% levonást Esősegélyre, Orvoslásra, Zárnyításra, Zsebmetszésre Tudományokra és Javításra.

S: 50 PSZ: 25 N: 13/50 L: 19/90 T: 14/70 P: 13/50 R: 20/60



Testvériség Erőpáncél

Ár: 17000

Ezt az Erőpáncél ruhát az Acél Testvériség állította elő Lovagjai számára a Háború után. Fantasztikusan ellenálló és elég stílusos is. 30% Sugártúrést, 100/100 Gáztúrést és 15% Méregtúrás bónuszt ad viselőjének. Ez a jópofa testpáncél sisakkal is el van látva. A Testvériség erőpáncél viselete 75% levonást jelent Lopakodásra, és 10% levonást Esősegélyre, Orvoslásra, Zárnyításra, Zsebmetszésre Tusományokra és Javításra. Ugyanakkor viselője kap +3 Erő bónuszt, de -1 levonást is Észlelésre.

S: 42 PSZ: 28 N: 13/50 L: 16/70 T: 13/60 P: 16/70 R: 20/60

Testvériség fejlesztett Erőpáncél

Ár: 20000

A Testvériség saját Erőpáncéljának fejlesztett változata. Ez a páncél 60% Sugártúrést és 100/100 Gáztúrést ad, 20% Méregtúréssel. Természetesen sisak jár hozzá. +4 bónuszt ad Erőre, -2 levonást Észlelésre. A Fejlesztett erőpáncél viselete 75% levonást jelent Lopakodásra, és 10% levonást Esősegélyre, Orvoslásra, Zárnyításra, Zsebmetszésre Tusományokra és Javításra. Ugyanakkor viselője kap +3 Erő bónuszt, de -1 levonást is Észlelésre.

S: 50 PSZ: 35 N: 18/35 L: 17/75 T: 15/65 P: 17/75 R: 20/65

Fejlesztett Erőpáncél

Ár: 20000

A Fejlesztett Erőpáncél a normál Erőpáncél technikusok által a Háború után továbbfejlesztett változata. Borzasztóan ritka és csak olyan szervezetek birtokában fordul elő, amelyek gyökerei az Amarikai Fegyveres Erőkhöz vezetnek vissza, mint például az Enklávé. Ez a páncél 4 ponttal növeli meg viselője erejét. Továbbá 60% Sugártúrést 20% Méregtúrést ad, és 100/100 arányban szűri ki a gáztámadásokat. Sisak is jár hozzá. A Fejlesztett erőpáncél beépített éjjellátó rendszerrel rendelkezik, tehát a fényviszonyokból adódó negatív módosítók mellőzhetők. Viselete 75% levonást jelent Lopakodásra,



és 10% levonást Esősegélyre, Orvoslásra, Zárnyításra, Zsebmetszésre Tusományokra és Javításra.

S: 30 PSZ: 30 N: 15/55 L: 19/90 T: 16/70 P: 15/60 R: 20/65

2-es típusú Fejlesztett Erő-páncél

Ár: 35000

A Fejlesztett Erőpáncél mégfejlettebb változata. A 2-es típusú modell még tökéletesebb védelmet nyújt. Valamint 100/100 gáztúrést és +4 Erőt, amit a korábbi Erőpáncélok is nyújtottak. Az egyetlen ismert társaság, ami ilyenrel rendelkezik az Enklávé. Ez a páncél 75% Sugártúrést, 100% Gáztúrést és 40% Méregtúrést ad. Mivel tényleg ez az utolsó szó a páncélokkal kapcsolatban, sisak is jár hozzá. Ez a ruházat is rendelkezik beépített éjjellátó rendszerrel, tehát a fényviszonyokból adódó negatív módosítók mellőzhetők. Az egyedülálló öltözet viselete 75% levonást jelent Lopakodásra, és 10% levonást Esősegélyre, Orvoslásra, Zárnyításra, Zsebmetszésre Tudományokra és Javításra.

S: 50 PSZ: 35 N: 18/60 L: 19/90 T: 16/70 P: 18/60 R: 20/70



Sisakok

A sisakok a páncélzatoktól függetlenül is hordhatók. Legtöbbjük alapról részeit képezik az öltözeteknek; a Csatasisak a Csatapáncél mellé jár, meg ilyenek. A sisak levétele tetemes mennyiségű PSZ elvesztését jelenti és sok esetben tetemes mennyiségű ellenállását.

Bőrsityak

Ár: 90

Egy sima sapka cserzett Jóságbőrből. PSZ: 3

Fém sisak

Ár: 200

Egy fémből készült sisak, ami némi védelmet nyújt a fejnek és az arcnak. Szinte mindenfajta fémből készülhet, veszélyessé is válhat, ha nem szakszerűen készül vagy -hordják. PSZ: 6

Harci sisak

Ár: 500

A Csatapáncél része. Ez a sisak Kevlárból és erős műanyagokból készül. PSZ: 9

Könnyű védősisak

Ár: 900

A védőruha része. Ez a sisak minimális mennyiségű védelmet nyújt, ugyanakkor a gáz kiszűrésének kulcsa. Nem működik hozzávaló ruházat nélkül. PSZ: 11 GT: 100/10

Erőpáncél sisak

Ár: 1500

Többfajta formában és méretben létezik, de az Erőpáncél sisakok talán a legkönnyebben azonosítható fejviseletek a pusztulatban. Nem működnek a ruházat nélkül. PSZ: 13 GT: 100/20

Felszerelés

Itt felszerelés címszó alatt minden olyan tárgyat értünk, ami nem fegyver, lőszer, páncél vagy fegyverkiegészítő. Ezek gyakori (vagy kevésbé gyakori), de mindelesetre hasznos tárgyak a pusztulatban.

Fáklya

Ár: 10

Egy éghető anyaggal bevont bot, amit ha meggyújtanak körülbelül egy órán át ad világosságot.

S: 1



Öngyújtó

Ár: 10

Szükség lehet rá, ha be akarsz vetni molotov koktélot, vagy ha fel akarsz gyújtani azt a bizonyos hídat.

S: 1



Villanító

Ár: 15

Egy kicsi világítóeszköz (zseblámpa), ami speciális energiaccellákkal üzemel. Általában 30 órán keresztül biztosít fényt, amíg ki nem ég.

S: 1



Kötél

Ár: 25

Melyik szerepjáték volna teljes kötélnélkül? Talán az egyik leghasznosabb tárgy a világon. Jelen esetben tekintsd 10 méter körüli hosszúságúnak.

S: 10



Ásó

Ár: 30

Na, ezt kapd ki, kisapám!

S: 15



Ácskalapács

Ár: 40

Hasznos találmány. A kalapáccsal be tudunk verni szögeket, a másik végével pedig ki tudjuk húzni. Most már ki tudunk függeszteni bármit, amit a drága Elviről találunk a pusztulatban.

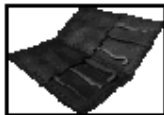
S: 4

Zárnyitókészlet

Value: 40

+50% bónuszt ad használója Zárnyítás képzettségére a hagyományos zárok berhelésekor. Néha bizony egy-egy zár kinyitásához szükség van rá (vagy legalábbis egy kulcsra).

S: 1



Szerszámkészlet

Ár: 50

Egy általános szerszámkészlet kis csavarkulcsokból, fogókból, néhány csavarhúzóból és egy kalapácsból áll. Általános javításokhoz.

S: 15



Kalucsni

Ár: 80

Egy pár csizma megerősített gumiból és kevlárból. Rövid időre megvédelmezi viselőjét a kíméletlen vegyszerektől, sajnos hamar elhasználnak.

S: 5



Szike

Ár: 140

Megfelelő találmány orvosi beavatkozások végrehajtásához. Ez a sebészi tisztaságú rozsdamentes acél kés kicsi, de hihetetlenül éles. Nem a legjobb eszköz közelharc küzdelemben, de meglepetésszerűen jól alkalmazható. Lásd még a Felszereléseknél. Ha a karakter szikét használ, +10%-ot ad Orvoslás képzettségére. Lásd még a Közelharc fegyvereknél.

S: 1



Gázmaszk

Ár: 150

Ez a maszk védelmet nyújt a veszélyes gázoktól azáltal, hogy 100/0 Gáztűrési bónuszt ad viselőjének. Jól jön egy ilyen, ha valaki mustárgázzal teli palackot dob a partira. Ne felejtsetd, a maszk nem blokkolja a sugárzást!

S: 3 lbs.



Bővített zárnyitókészlet

Ár: 150

Ez a kis készlet tartalmaz mindent, amire egy feltörekvő tolvajnak szüksége lehet a betöréshez. Már amennyiben olyan helyre próbál behatolni, ami hagyományos zárral van védve. A használat során +70 bónuszt ad a Zárnyítás képzettségre.

S: 1



Széffeltörő lészet

Ár: 200

Ezen készlet igénybevételére a legtöbb széf kinyitásához szükség van, és +20%-ot ad használójának a Zárnyítás képzettségre, ha széfet nyitogat.

S: 5



Elektronikus zárnyitókészlet

Ár: 250

Ez az értékes szerkezet az elektronikus zárok kinyitásához nélkülözhetetlen. Furmányosan túlvezérli, túlajtja a biztonsági vezérlést az elektronikus ajtókon. Általában csak a tolvajcéljában lehet fel belőlni.

S: 3



Dinamit

Ár: 275

Néhány egymáshoz erősített dinamittrúd összekapcsolva egy detonátorral és egy időzítővel, ez együtt robbanószerkezetet alkot. A dinamit élesítése egy sikeres dobást igényel a Cspadakezelés képzettségre; a sikertelen próba azt eredményezi, hogy az időzítő helytelenül lett beállítva, és nem a megfelelő időben fog robbanni (máshozval nem tudsz elég gyorsan eliszkolni). A dinamit 1d20+30 pontnyi sebzést okoz mindennek ami a dinamittal közös és vele szomszédos hex-ben tartózkodik, valamint további 4 hex-nyi robbanótávolságig 1d6 sebzést.



Elsősegély doboz

Ár: 300

Az elsősegély doboz használata 1d10 Sebpontot gyógyít 1d10 percen belül, ha már egy az Elsősegély képzettségre tett dobás sikeresnek bizonyult. Egyszer használatos.

S: 4



Geiger számláló

Ár: 300

Ez a hasznos kis szerkezet nem csak azt méri, hogy egy személy mennyi sugárzást gyűjtött be, hanem az ártó sugárzást is észreveszi a környezetben. Jól jöhet annak megállapításához, hogy vajon veszélyes lehet-e az a nagy izzó kráter a földön.

S: 5

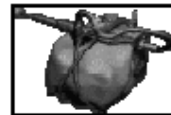


Plasztik (C-14 Plasztik Robbanóanyag)

Ár: 400

A C-14 a klasszikus C-4 plasztik robbanóanyag egyik fejlesztett változata. Egy ragacsos anyag, ami robbanékony. A plasztik azért hasznos, mert bármilyen felülethez hozzátapasztatható, és nem csak zárt teret robbant szét, hanem nagyobb távolságot is betérít. A C-14 egy fehér vagy szürke anyag, és ránézésre, tapintásra a gyurmára emlékeztet. Élesítése egy sikeres Cspadakezelés elleni dobást igényel; a dinamithoz hasonlóan, ha a dobás sikertelen, akkor az időzítő helytelenül lett beállítva, és rossz időben fog robbanni, legalábbis nem megfelelően. A Plasztik 2d20+30 sebesülést okoz mindennek az adott hexben, ennek felét a környező hexekben, további 4 hexben pedig 1d6-ot. A C-14 sokszorozásával nagyobb bombák állíthatók elő.

S: 2



Orvosi táska

Ár: 450

Az orvosi táska mindenféle eszközt tartalmaz a vizsgálathoz és mindenféle nyavaja kezelésének végrehajtásához. Ha a karakter rendelkezik egy orvosi táskával, az alkalmanként megnöveli 15%-kal az Orvoslás képzettséget törött végtagok és vakság kezeléséhez. S: 10



2-es típusú Elektronikus zárnyitókészlet

Ár: 500

A fejlesztett elektronikus zárnyitókészlet betörők, besurranók, egyéb bűnözők és a CIA ügynökei használták a Háború előtt. Ezzel a szerszámmal a karakter nem csak mindenféle zárat tud kinyitni, hanem mindenféle interfészei által más elektronikus gépekhez, mint a központi számítógépekhez, terminálokhoz és zsebkalkulátorokhoz is csatlakozhat. S: 5



Járműszerelő szerszámkészlet

Ár: 500

A szerszámok tartalmaz néhány szükséges eszközt a járművek javításához (ugyanakkor más bonyolult mechanikai szerkezethez is használható). A szerszámokon kívül tartalmaz egy csatlakozható számítógépet, ami elemzi a jármű javítanivalóit. S: 20



Szerek (Drogok)

Sok útja létezik a szervezet vegyi befolyásolásának a pusztulatba, és nem mindegyik maradéktalanul hasznos. A vegyi anyagok mindig valamilyen hatással vannak a szervezetre. Néha a szerek nem könnyen azonosíthatók, vagyis ha egy nagy doboz fecskendő kerül az utadba és szeretnéd tudni, hogy mi van bennük, nincs más választásod, mint belőni egyet és várni a hatást. Figyelem: a játék készítője nem javasolja a módszer alkalmazását a való világban (A fordító sem! - a ford.) Megjegyzendő, minden szer képes a faji határok alá vagy fölé változtatni a Képességeket. Amikor az adott szer pozitív hatásai elmúlnak, a Képességek visszaállnak eredeti értékükre és aztán következnek a negatív hatások.

Löklet

Ár: 25

A Löklet új drog a poszt-nukleáris világ utcáin. Senki sem tudja pontosan, hogy hogyan készül, kivéve azt a keringő szóbeszédet, hogy egy maffiafejező megbízásából nagylétszámú felügyelet mellett fejlesztették ki, eredetileg gyógyítási célra. Mindenesetre nem kizárható, hogy a löklet már az első dózis hatására is függőséget vált ki. Az asztma kezelésére szolgáló inhaláló eszközökben terjesztik. A belélegzést követően a használója +2 Akciópontot kap (13-ig növekedhet), +1 Erőt és +1 Észlelést 1d10 órára. Az idő lejártakor a karakter veszít 2 Akciópontot, 3 Erőt és 3 Észlelést. A Löklet 80%-ban addiktív, ugyanakkor beszélnek, hogy létezik ellenszer az általa okozott függőség kezelésére – valahol.



Gyógypor

Ár: 50

Ez egy egyszerű gyógyhatású por, bevétel után segít enyhíteni a könnyebb sebek okozta fájdalmat. Elfogyasztása 1d10+5 Sp-t gyógyít, és 1 órára 1 pontnyi Észlelés-vesztést okoz. Nem addiktív, a por negatív hatásai idővel elmúlnak.



Stimpakk

Value: 150

A Stimpakkok kicsi fecskendő gyógyszerrel, melyek enyhítik a fájdalmat és gyorsítják a sejtfejlődést, segítve a sejteket, hogy nagyobb tempóban sokszorozzák magukat. Igen



gyakorivá vált a Háborút követően, valamilyen formájában mindenfelé megtalálható. Beinjekciózása után a szuri 1d10+10 Sp-t gyógyít. Nem addiktív.

Voodoo

Ár: 50

A törzsi főzet döglött szörnyetegek tateimeiből készül (nyami!). A por elfogyasztója legyőzhetetlennek érzi magát. 30 percig a Voodoo +2 bónuszt biztosít Ügyességre, +3-at Szerencsére, és 20%-ot Sebtűrésre a Normális támadási formához. A fél óra leteltével a használó depressziósan érzi magát és 2 Ügyességet, 3 Szerencsét veszít, valamint az összes Normál Sebtűrését. A Voodoo 20%-ban addiktív.

Ellenmég

Ár: 150

Mindenféle gyengített méregből és antitestekből készül, minden dózis egy ponttal csökkenti a mérgezési szintet. Az Ellenmég íze a köptetőszirupra emlékeztet és kis üvegekben tárolják. Nincs hivatalos ellenmég-gyártó cég a pusztulatban, ezért a városi doktorok és az utazó felcserek jóval áron felül szokták adni. Nem addiktív.



Puffancs

Ár: 200

A Puffancs egyfajta ideiglenes szteroid, amely rövid időtartamra fokozza a mitokondriális aktivitást az izmokban. Sajnos ugyanakkor ezek a vegyi anyagok bénítják az agyi funkciókat. A drog szedése alkalmas arra, hogy valakit összecsomagolj a szorítóban, de nem javasolt akkor, amikor tankkal vonulsz csatába. Bevételét követően a Puffancs 2-vel növeli meg használója Erejét, 2-vel Ügyességét és 3-mal Észlelését. A hatása 1d10/2 órán belül (lefelé kerekítve) múlik el, ezt követően használója 3 pontnyi Erőt, 3 Ügyességet és 2 Észlelést veszít 1d10 órára. A Puffancs 30%-ban addiktív.



Mentát

Ár: 280

A Mentátok megnövelik használójuk felismerőképességét egy rövid időtartamra, viszont veszélyes, mert erős utóhatásai vannak és nagy eséllyel okoz függőséget. Valamikor kísérleti drog volt a hadsereg számára, élénkítő hatása miatt a Háborút megelőzően az utcán is népszerűvé váltak ezek a pasztillák. A Mentát bevételét követően megemeli használója Észlelését és Intelligenciáját 2-vel, Karizmáját 1-gyel (mindenki meggyőződésnek tűnik a hatása alatt). A hatások 1 óra alatt múlnak el, ezt követően a használó Észlelése és Intelligenciája 4-gyel, Karizmája 3-mal csökken 1d10 óráig. A Mentátok 60%-ban addiktívak.



Utánégető rágó

Ár: 350

Az Utánégető egy kísérlet volt a Met egy „biztonságos” formájának legalizálására a 21. században. Néhány élvezeti cikket forgalmazó cég apró metamfetamin kristályokat kevert rágógumikba. Az eredmény egy pár percig ható, mértékletes dózisú drog amely viszont hosszabb időre feldob. Az Utánégető rágása 1d10 körre +1 bónuszt ad használója Erejére és Észlelésére, valamint Akciópontjait is megnöveli 2-vel. Az idő elteltével viszont 1 órára 1 pontot veszít Erejéből és 2 pontot Észleléséből. Az Utánégető 30%-ban addiktív.

Pszichó

Ár: 400

A Pszichó egy olyan drog, amely leginkább a Mentát és a Speed kombinációjára hasonlít. Ez a vegyi koktél nagy eséllyel okoz függőséget és szörnyű mellékhatásai vannak, de előnye a legtöbb használó számára beváltak. A Pszichó beinjekciózása után a használó Ügyessége 3-mal növekszik, Intelligenciája pedig 3-mal



csökken. A Pszichó hatásai 1d10 óra alatt múlnak el, az idő leteltével a használó 1d10 körre MINDEGYIK képességéből veszít 3 pontot, a Szerencsét kivéve. A Pszichó 50%-ban addiktív.

Szuper stimpakk

Ár: 500

Egy észbontó gyógyszerköttyvalék, amely a harctéren megsebesült katonák gyógyítására készült, a csaták válságos perceire. A szuper-szurik nagy karszalag formájában készülnek, melyek a karra felcsatolva különböző időpillanatokban beinjekciózzák a szereket, ezáltal maximalizálva azok hatásait. Az egész injekciós procedúra alíg tart egy másodpercig. A Szuper stimpakk 5d10+50 Sp-t gyógyít, ugyanakkor használója egy órával később veszít 1d10 Sp-t az utósokk miatt. Ezért nem rossz ötlet valami más gyógyítási forma felé nézni, ha a használó Sp-i újra veszélyes szintre csökkennek. Nem addiktív.



Acél Testvérisége Traumapakk

Ár: 600

A Testvériség által készített Vegyi párlat harcban való használatra. A Traumapakk túlzérelt állapotba hozza a sejtreprodukciós folyamatot, ezáltal azonnal 6d10+10 Sp-nyi sebesülést gyógyítva, ugyanakkor 2d10+30 pontnyi sebesülést okozva 1 órával később. Nem addiktív.

Muti

Ár: 700

A Muti egy a Módosított Evolúciós Vírus hatásait rövid időre reprodukáló vegyi anyag. A drog beinjekciózását követően használója 1d10 órára +4-et kap Erejére és Észlelésére, -4-et Karizmájára és Intelligenciájára. Az idő leteltével a használónak próbát kell dobnia Állóképességére. Ha a dobás sikertelen, akkor 4d10 pontnyi sebesülést szenved. Megjegyzendő, hogy ha Szupermutáns próbálja ki a Mutit, annak semmilyen hatása nem lesz rá. A Muti 20%-ban addiktív.

Ultra stimpakk

Ár: 1000

A legerőteljesebb gyógyító anyag a Földön. Az Ultra-szuri egészen örült tempóra serkenti a sejtreprodukciót, ezáltal 10d10+50 Sp-t gyógyítva a beinjekciózást követően. 1d10 órát követően a használónak dobni kell Állóképességére. Ha a dobás sikertelen, akkor csak a felét veszíti el. Az Ultra-stimpakkok kizárólag technológiában bővelkedő szervezetek birtokában fordulnak elő, mint amilyen az Acél Testvérisége vagy az Enkláv.

Rad-ír

Ár: 1500

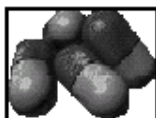
A Rad-ír egy kétes hírű drog a Háború előtti időkben, a bombák lehullása után viszont az egyik leghasznosabbá vált. Szórófejes palackban tárolják, a testfelületre permetezve fejti ki hatását körülbelül egy óra alatt. A Rad-ír úgy működik, hogy elegyedik a radioaktív részecskével az emberi szervezetben, megtisztítva azt ezáltal. A használat után 1 nappal a használó 25 rad sugárzástól szabadul meg, újabb 1 nap múlva még 25-től. Sajnos a Rad-ír 20%-ban addiktív.



Rad-ex

Ár: 2000

A megelőzés a legbiztosabb gyógymód. Ez az elmélet áll a drog mögött. A Háború előtt üzleti forgalomban nem volt kapható, a hadsereg számára viszont éppen eleget gyártottak, annyit, hogy ezáltal már a poszt-nukleáris világban sem ismeretlen. A Rad-ex egy kapszula, amely 50%-kal növeli használója Sugártűrését a bevételt követő 1d10 órára, egyfajta "antitestet" állítva elő a használó szervezetében. Nem addiktív.



Járművek

Ez egy tömör summárium a Fallout világában előforduló járművekről. Megjegyzendő, hogy a járművek esetenként megsérülhettek, módosítottak vagy más módon megváltoztak a háború óta eltelt több, mint száz év során. Új járműveket és új járműalkatrészeket hosszú ideje nem gyártottak, kopó alkatrészeket, mint amilyen a kerekek, különösen nehéz találni. Az energiacellákkal hajtott járművek mind Kis energiacellákkal, mint Mikrofúziós cellákkal feltölthetők. Az alábbiak csak példák a járművekre; ez csak referenciaként használandó, amikor a kaland során felbukkan egy jármű. A járművek a többi áruhoz hasonlóan nem ugyanazon minőségi szinten „kerülnek forgalomba”, ezért nincs pénzben kifejezhető állandó árak. Ha egy jármű alaphelyzetben rendelkezik fegyverzettel, az szerepel a leírásában. További információkért a járműadatok használatával kapcsolatban lásd Járműharc, fentebb.

Rövidítések:

CsS = Csúcssebesség km/h-ban (kilóméter/óra)

GyR = Gyorsulási ráta (km/h/kör)

LR = Lassulási ráta (km/h/kör)

KS = Kanyarodási sugár (méterben)

MT = Megtehető távolság teljesen feltöltött üzemanyagtank mellett (kilóméterben)

USz = Utasok száma

TB = Teherbírás (a csomagtartóban, a tetőn, stb.) – a maximális teher, amit a jármű hordozni képes.

Sp = Sebpontok, SZ (Szerkezet), M (Motor), I (Irányítás), V (Vezérmű) és K (Kerekek/Futómű – annyival szorozva, ahány darab van belőle).

[ST N: L: T: P: R:] = Sebtűrés, másképpen a jármű páncélzata. Ez ugyanígy néz ki minden egyes járműrendszeren, és vonatkozik minden támadási formára (normál, lézer, tűz, plazma és robbanás). Az ST százalékos érték.

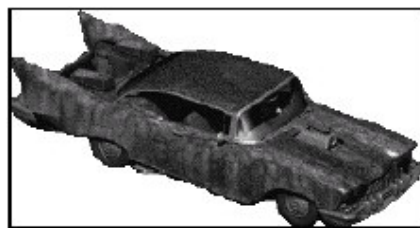
Gépkocsik, tehergépkocsik és más hétköznapi járművek

Nem igazán katonai járművek, az autók és teherautók a leggyakoribb járművek a pusztulatban.

Gépkocsik

Corvega "Utonálló"

Az Utonálló egy sportautó és egy családi járgány kombinációja, ami az amerikai élet alapvető eszköze volt a Háborút megelőző években.



Tágas, és a legtöbbször sík talajon képes haladni. Az Utonálló alapról nincs felszerelve fegyverzettel, és 30 egységnyi üzemanyag tölthető bele.

CsS: 160 GyR: 60 LR: 50 KS: 5 MT: 480 USz: 5 TB: 2500 lbs. Sp: Sz: 175 M: 50 I: 40 V: 40 K: 10(x4) [ST N: 10 L: 0 T: 0 P: 0 R: 10]

Canyonero SSzJ

Hogy is hívják azt a négykerék meghajtású, büzlő kisteherautót, ami tép vagy 35-tel? Canyonero! A sportos szállítójárművek erőteljes külsejük- és a kisebb autókénál relatíve stabilabb útfekvésük miatt népszerűek voltak a Háborút megelőzően. Kissé bumzlik, de sok példány közülük szinte érintetlen állapotban maradt fent. Normál esetben nincs felszerelve fegyverzettel, és 50 egységnyi üzemanyag tölthető bele.



CsS: 140 GyR: 40 LR: 50 KS: 7 MT: 300 USz: 5 TB: 4000 lbs. Sp: Sz: 250 M: 70 I: 40 V: 40 K: 15(x4) [ST N: 10 L: 5 T: 0 P: 5 R: 10]

Roadrunner Izom-kocsi

A késő 1960-as években és a korai 1970-es években nagyon népszerűek voltak az izom-kocsik az Egyesült Államokban. Ezek az autók hatalmas – 427-es és effölötti - motorral rendelkeznek, és gyors, kemény vezetésre lettek tervezve. Elég robusztusak, és nagyszámban éltek túl a Háborút. Némi utánjárással szinte bármelyiküket felkutatathatod. Nincsenek felszerelve fegyverrel, és 30 töltésnyi üzemanyag tölthető bele.

CsS: 200 GyR: 40 LR: 50 KS: 8 MT: 300 USz: 4 TB: 2500 lbs. Sp: Sz: 200 M: 100 I: 40 V: 40 K: 10(x4) [ST N: 17 L: 5 T: 5 P: 5 R: 10]



Homokfutó

Végy mindenféle járműalkatrészeket, és illeszd őket össze. Ezek az összetakolt kocsik a leggyakoribb motorbiciklik a pusztulatban. Fosztogatók gyakran használják rajtaütéses műveletekhez, mivel rendszeren bírja a gyűrődést középtávon. Azonban a homokfutók nem érnek fel a többi járműhöz sebesség, páncélozottság, ellenállóképesség és futótávolság tekintetében. Normál esetben semmilyen fegyverrel sincsenek felszerelve, és 20 töltésnyi üzemanyag tölthető beléjük. A homokfutó 10%-kal mérsékeli a terepviszonyokból adódó levonásokat a Járművezetés dobásnál.

CsS: 130 GyR: 80 LR: 60 KS: 4 MT: 100 USz: 1 TB: 500 lbs. Sp: Sz: 50 M: 50 I: 30 V: 20 K: 10(x4) [ST N: 5 L: 0 T: 0 P: 0 R: 0]



Tehergépkocsik

Féltonnás platóskocsi

Ez egy egyszerű pick-up teherautó, a fülke hátsó részében ágggyal személyek és felszerelés szállítására. Különleges kerekeinek és felfüggesztéseinek köszönhetően meglehetősen rázósn terepen is képes keresztülvágni. A teherautók normál helyzetben nincsenek felszerelve fegyverrel, és 30 töltésnyi üzemanyag tölthető beléjük.

CsS: 160 GyR: 50 LR: 40 KS: 6 MT: 400 USz: 2 a fülkében, 5 a platón TB: 3000 lbs. Sp: Sz: 190 M: 60 I: 40 V: 40 K: 15(x4) [ST N: 10 L: 5 T: 0 P: 5 R: 10]



Két és fél tonnás teherautó

Ez meg egy jóval nagyobb teherautó, amit ellátmány és csapatzállításra használtak a Háborút megelőzően. Általában csak utakon és sík terepen tud közlekedni. Többnyire nincsenek felszerelve fegyverrel, és 50 töltésnyi üzemanyag tölthető bele.

CsS: 130 GyR: 30 LR: 30 KS: 15 MT: 320 USz: 2 a fülkében, 15 hátul TB: 10000 lbs. Sp: Sz: 300 M: 100 I: 40 V: 40 K: 25(x6) [ST N: 30 L: 10 T: 7 P: 10 R: 20]



Kamion

A kamionokat vagy ahogy európai barátaink hívják: nehézvontatókat, széleskörben használták rakomány vontatásra a Háború előtt. Bazinagyok, vágány tulajdonosoknak valók, és bírják a gyűrődést. Nem sok maradt belőlük, de mivel a kamiokat viszonylag könnyű karbantartani és szervizelni, az üzemből lévők jól dolgoznak. Pótkocsi is kapcsolható hozzájuk az extra raktér érdekében. A kamionokba és 100 töltésnyi üzemanyag tölthető.

CsS: 120 GyR: 40 LR: 40 KS: 15 MT: 320 USz: 2-3 TB: 50000 lbs. Sp: Sz: 300 M: 130 I: 50 V: 50 K: 30(x10) [ST N: 45 L: 15 T: 30 P: 15 R: 30]



Utánfutó

A pótkocsit kamionok után lehet kapcsolni az extra tárolóhely érdekében. Az utánfutók sokféle holmi elvontatására alkalmasak, a szilárd áruktól az olajig és a gáztól a folyékony nitrogénig. Az alábbi adatok a kamion és a pótkocsi együttes adatait tüntetik fel.

CsS: 100 GyR: 30 LR: 20 KS: 20 MT: 200 USz: 40-45 TB: 50000 lbs. Sp: Sz: 600 M: 130 I: 50 V: 50 K: 30(x18) [ST N: 45 L: 15 T: 0 P: 30 R: 30]



Rohamkocsi

Egy katonai dzsip, amit kislétszámú személyzet és könnyű gyalogság nehéz terepen történő szállítására terveztek. Valamennyi tereptípuson viszonylag nagy sebességgel képes haladni. A Csapatszállítók 20%-kal mérséklik a terepviszonyokból adódó levonásokat a Járművezetés dobáshoz, és 30 töltésnyi üzemanyag tölthető beléjük.

CsS: 95 GyR: 60 LR: 40 KS: 8 MT: 600 USz: 5 TB: 2500 lbs. Sp: Sz: 300 M: 100 I: 50 V: 50 K: 40(x4) [ST N: 50 L: 30 T: 27 P: 30 R: 45]



Busz

A buszok, vagy európaiasan: autóbuszok nagy járművek egy rakás ember relatíve kényelmes elvontatására létrehozva. Nem igazán alkalmasak tehervontatásra, de ha valaki nekilát kicibálni az üléseket a buszból, akkor elég tágas helyhez juthat általa. A buszok nincsenek felszerelve fegyverrel és 100 töltésnyi üzemanyag tölthető bele.

CsS: 100 GyR: 30 LR: 30 KS: 20 MT: 300 USz: 60-70 TB: 50000 lbs. Sp: Sz: 550 M: 170 I: 50 V: 50 K: 25(x6) [ST N: 25 L: 10 T: 0 P: 10 R: 20]



Motorkerékpárok

A motorbiciklik kétkerekű járművek elsődlegesen a sebesség érdekében. De léteznek erősebb konstrukciók is köztük. Jópár motorbiciklinek sikerült a túlélés, ezen túl pedig viszonylag könnyű karbantartani és szervizelni őket, mivel kevesebb alkatrésze van hozzájuk szükség, mint más járművekhez. A motorbiciklik nincsenek felszerelve fegyverrel és mindannyiuk meglövlésük – 10% levonást jelent a Járművezetés próbákhoz.

Sport Hawg

A Sport Hawg egy minden tekintetben jó kis motorbicikli, megfelelő kényelmet, és hozzá sebességet és nagy futótávolságot nyújt. Régóta a leggyakoribb motorbicikli típusok a pusztulatban, mivel egy éppen megfelelő tudású szerelő is össze tudja szedni őket régi darabokból. A Sport Hawg-ba 20 töltésnyi üzemanyag tölthető.

CsS: 200 GyR: 0 LR: 40 KS: 6 MT: 300 USz: 1 TB: 400 Sp: Sz: 50 M: 30 I: 10 V: 10 K: 5(x2) [ST N: 10 L: 0 T: 0 P: 0 R: 0]



Csontrakéta

A Csontrakéták egyesítik vagy több testvéreik stílusát és futótávját a sebességgel és manőverezhetőséggel. Nagyon kecses motorok, szervizelésük nehéz ügy, mert különleges alkatrészek kellenek hozzá. Elég ritkák, mivel elég kényelmetlenül velük a sima talajon kívül más terepen repeszteni. A Csontrakéták külön –10% levonást jelentenek a terepviszonyokból adódóan a



Járművezetés dobáshoz és 20 töltésnyi üzemanyag tölthető beléjük.
CsS: 300 GyR: 120 LR: 60 KS: 4 MT: 100 USz: 1 TB: 300 Sp: Sz: 40 M: 35 I: 10 V: 10 K: 8(x2) [ST N: 0 L: 0 T: 0 P: 0 R: 0]

Chopper

A Chopperek középkategóriás motorok extra cuccokkal felszerelve, mint a szavkormány és az első kerékfelfüggesztés. Valamivel jobban kezelhetők a kisebb motoroknál, de feltétlenül nagyobb darab emberek számára ajánlott. Ja, és ha egy Zed nevű fickó jelentkezne a Chopperjáért, jobban teszed, ha visszaadod neki! A Chopperekbe 20 töltésnyi üzemanyag tölthető.
CsS: 220 GyR: 80 LR: 40 KS: 5 MT: 280 USz: 1 TB: 400 Sp: Sz: 60 M: 40 I: 15 V: 15 K: 9(x2) [ST N: 10 L: 0 T: 0 P: 0 R: 0]



Indián főnök

Feltehetően a legnagyobb motorbicikli, amit csak valaha gyártottak. Az Indián főnök a velő és a stílus tökéletes házassága. Viszonylag gyors, a jól néz ki, futása pedig zökkenőmentes, kényelmes utazást biztosít, még a szemeid is fennakadnak tőle! Az Indián főnökökbe 20 töltésnyi üzemanyag tölthető.
CsS: 230 GyR: 100 LR: 40 KS: 6 MT: 200 USz: 1 TB: 500 Sp: Sz: 55 M: 40 I: 15 V: 15 K: 14(x2) [ST N: 15 L: 0 T: 0 P: 0 R: 15]



Hajók

Hiszed vagy sem, még mindig léteznek az emberiségnek kis csoportjai, akik a vízből szerzik az élethez valót egy poszt-nukleáris világban. Valamennyi vízi járműnek alapvetően szüksége van izomerőre vagy szélre az előrehaladáshoz.

Kenu

A kenukat többféle formában használgatják a természeti népek szerte a világon. Sajnos a kisebb vizekre korlátozódnak, hiszen a nagy hullámok felborítanák őket. A kenufélék úgy készülnek, hogy nehezen merüljenek el, hacsak nem állítod az orrára. Még az is lehetséges, hogy egy teljesen megtelt kenuban is elvickélhatsz. A kenu nem igényel üzemanyagot.
CsS: 10 GyR: 10 LR: 10 KS: 1 MT: - USz: 3 TB: 1200 Sp: 40



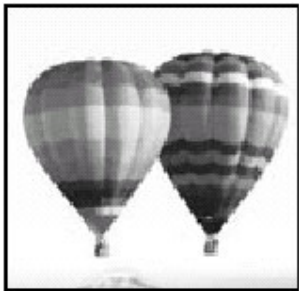
Katamarán

A katararának tőkesúly nélküli vitorlások. Helyette egy tőrszerű fa- vagy fémdarab tartja őket egyensúlyban. Kétpontosos hajó, a közepén vitorlával. Trianguláris kötélzetüknek köszönhetően maguk mögé utasítják a körkötélzetű hajókat, különösen szeles körülmények között. A katararánokat szinte lehetetlen felborítani, hacsak nem éppen hurrikán közepette támad kedvünk hajókázni. Nem használnak üzemanyagot. Az alábbi számok normál szélviszonyok mellett értendők.
CsS: 70 GyR: 30 LR: 30 KS: 20 MT: - USz: 4-20 TB: 4000-50000 Sp: 250



Légi járművek

Létezik még néhány működő repülőgép. Többnyire az az ember, aki a vezetéséhez szükséges előképzettséggel rendelkezik, valamilyen félkatonai szervezet tagja, mint amilyen az Enkláv. A repülőgéppel való repkedés Járművezetés próbájához ~50% levonás jár.



Hőlégballon

Nem is olyan népszerűtlen, mint gondolnánk. A forró levegővel működtetett hőlégballonok az

ókori görögök által kidolgozott alapelvek szerint működnek: a meleg levegő gyorsabban emelkedik, mint a hideg levegő. Azáltal, hogy egy nagy zsákot megtölt forró levegővel, az ember – úgyszólván – felül tud emelkedni életszintjén. A hőlégballonok egy égetőszerkezettel vannak felszerelve, amivel a levegőt melegítik, valamint egy a balon alá függesztett kosárral vagy gondolával, ahol az aeronauta és csapata tartózkodhat. A fegyverek nem éppen szokásosak egy hőlégballonon, de legalább olyan kiváló bombázó járművek, mint amilyen felderítők. Sajnos a balonok sérülékenyek és könnyen lezuhanhatnak. Megjegyzendő, hogy a hőlégballonok nem igazán irányíthatók a meleg levegő mennyiségét kivéve, amely a repülési magasságot szabályozza. Az égetőbe 20 töltésnyi üzemanyag tölthető.

CsS: 40 GyR: - LR: - KS: - MT: 60 USz: 4 TB: 2000 Sp: 20

Könnyű repülőgép

Ezek kicsi, egyszemélyes repülőgépek, és minden bizonnyal az egyetlen olyan működő motorizált, „levegőnél nehezebb” járművek a pusztulatban, amelyeket nem félkatonai szervezet birtokol. Felderítésre és megfigyelésre használatos; könnyen áldoztatává válhat a légvédelmi tüzéségnak – vagy egy precízen elhajított kőnek. A könnyű repülőgépbe 30 töltésnyi üzemanyag tölthető.

CsS: 180 GyR: 40 LR: 40 KS: 30 MT: 150 USz: 1 TB: 800 Sp: 90

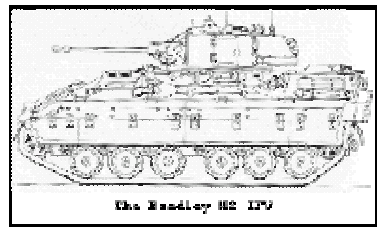


Páncélozott Csapatszállító Járművek

A csapatszállítók általában könnyűfegyverzetű, nehézpáncéltatú járművek, melyekkel a gyalogságot szállítják a fronvonalra és azon keresztül. Néhányuk kerekekkel rendelkezik és utakra tervezetett, némelyiküknek pedig a tankokéhoz hasonló lánctalpaik vannak.

Bradley M2 szárazföldi harci jármű (SzHJ)

A Bradley M2-t arra tervezték, hogy katonai osztagokat védelmezzon a harci zónában. Terepjáró jármű, meglehetősen

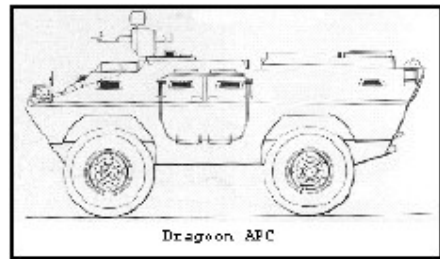


fegyverzettel, többel, mint ami ahhoz szükséges, hogy megvédelmezzon magát más járművektől. Az M2-t nagymértékben az Öbölháborúban használták a 20. század végén. A Bradley M2-be 30 töltésnyi üzemanyag tölthető. Egy TOW-II rakétavetővel, egy MG3 géppuskával és egy 25 mm-es gépágyúval van felszerelve. Továbbá fülkék vannak az oldán, ahonnan a katonák biztonságosan tüzelhetnek és acsarkodhatnak kifelé.

CsS: 66 GyR: 40 LR: 30 KS: 8 MT: 70 USz: 10 TB: 10000 Sp: Sz: 350 M: 75 I: 30 V: 30 K: 60(x4) [ST N: 75 L: 45 T: 90 P: 45 R: 60]

Dragonyos PCsj

A dragonyosok nem éppen szimpla kasznik, jól irányítható, páncélozott járművek, amelyek megfelelnek valamennyi

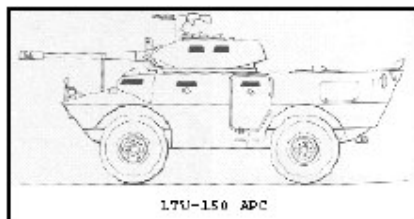


katonai és félkatonai igénynek. Teljességgel kételtű, és sokkal inkább alkalmas a gerilla-stílusú hadműveletekre, mint a nagyobb (ugyanakkor kevésbé kényes) Bradley. A Dragonyos PCSJ-t fel lehet szerelni akár egy AGS-17 gránátvetővel vagy akár egy MG3 géppuskafésszel. A Dragonyosba 40 töltésnyi üzemanyag tölthető. Nagy kerekei miatt leginkább a sima vagy relatíve sima talajon a leghatékonyabb, valamint kételtű hadműveletekben.

CsS: 116 GyR: 60 LR: 30 KS: 9 MT: 885 USz: 8 TB: 8000 Sp: Sz: 300 M: 75 I: 30 V: 30 K: 50(x4) [ST N: 75 L: 45 T: 60 P: 45 R: 60]

Cadillac-Gage LAV-150 ST

A LAV-150 egy részben kételtű, jobban felfegyverzett változata a Dragonynosnak. A kerekeken futó LAV 150 sokkal



népszerűbb jármű, lévén az Egyesült Államok szállítóerejének gerince az 1970-es évek közepi teljes bemutatkozása óta. Egy 20mm-es géppágyúval és egy MG3 géppuskával van felszerelve. Jobban bírja a terepet, mint a Dragonynos, de viszonylag sík terepen érzi igazán otthon magát. A LAV-150-be 40 töltésnyi üzemanyag tölthető.

CsS: 112 GyR: 60 LR: 50 KS: 7 MT: 800 USz: 9 TB: 10000 Sp: Sz: 400 M: 75 I: 30 V: 30 K: 60(x4) [ST N: 75 L: 45 T: 70 P: 45 R: 60]

Tüzérségi ütegek

A tüzérségi ütegek ágyúk, mint például a Howitzerek és társai, melyek két keréken gurulnak és teherjárművek, dzsipek, rohamkocsik vagy PCSJ-k után köthetők. Bár a tankok majdhogynem felváltották őket a 20. században, messze gyakoribb fegyverek a pusztulatban, mint nehezen karbantartható, mobil páncélos testvéreik. Alapjában véve mindegyikük ugyanolyan: egy bazinagy ágyú mobil támasztékra szerelve, és két keréssel megtöltve. Az adataik majdnem megegyeznek a tank verziókkal, csak a tankkal lehet mozogni és *sokkal* több páncél borítja őket. Megjegyzendő, hogy ezekkel a fegyverekkel nem lehet célzott lövés leadni, és mindegyikhez csak egyfajta töltény használható (manapság). Ezen fegyverek használata a Nehézfegyverek képzettséghez kötött. Nagyon nehéz löszert szerezni hozzájuk, és mindegyik fegyver csak a hozzávaló löszert lövi ki: 20mm, 25mm, stb.

20mm-es Ágyú

Súly: 1000 font. Sebzés: 8d10+40 minden a robbanás 10 méteres sugarában tartózkodó számmára és 1d6 szóródás sebzés 100 méteren belül. Táv: 0.5 KM AP K: 4 C: - S: -



25mm Ágyú

Súly: 1300 font. Sebzés: 8d10+40 minden a robbanás 10 méteres sugarában tartózkodó számára és 1d6 szóródás sebzés 100 méteren belül. Táv: 0.5 KM AP K: 4 C: - S: -



M68 105mm Ágyú

Súly: 2500 font. Sebzés: 15d20+30 minden a robbanás 15 méteres sugarában tartózkodó számmára és 1d6 szóródás sebzés 100 méteren belül. Táv: 1 KM AP K: 5 C: - S: -



Rheinmetall 120mm Ágyú

Súly: 3000 font. Sebzés: 20d20+50 minden a robbanás 20 méteres sugarában tartózkodó számmára és 1d6 szóródás sebzés 100 méteren belül. Táv: 2 KM AP K: 5 C: - S: -



152mm Shillelagh Rakétarendszer

Súly: 3000 font. Sebzés: 20d20+50 minden a robbanás 25 méteres sugarában tartózkodó számmára és 1d6 szóródás sebzés 100 méteren belül. Táv: 3 KM AP K: 6 C: - S: -



Tankok

A tankokat a kora 20. században találták fel, amikor a katonai vezérkar felismerte a tökéletesített ágyúk (tüzérségi ütegek) nagyszerű hatékonyságát, az

autómobil feltalálása pedig lehetővé tette, ezek az eszközök többé-kevésbé mozgathatók legyenek. A tankok tulajdonképpen tüzérségi ágyúk, melyeket egy erősen védett csapat irányít, lánctalpaik pedig biztosítsák számukra a keresztülhaladást bármiféle terepen. A tankok minden bizonnyal a legritkább járművek a pusztulatban, és ha még létezik működő darab, akkor az feltehetően nagy szervezetek vagy technikával kereskedők birtokában van, mint amilyen az Enkláv vagy az Acél Testvérisége.

M60A2 harckocsi

Az M60, azaz a „Pusztító Detroitból” az 1960-as években került bevezetésre az amerikai fegyveres erőknél, és a 20. század legvégéig fontos része maradt, amikor is a Nemzeti Gárda fegyvertárába került. Az M-60 kitűnően páncélozott, és egy 105 mm-es M68 ágyúval, valamint két MG3 géppuskával van felszerelve. Bár az Abrams felváltotta az M60-ast az 1990-es évek elején, még mindig nagyon hatékonyan szerepelt a lassabb, kevésbé ütőképes T-62 ellen az Öbölháborúban. Az M60-ba 60 töltésnyi üzemanyag tölthető.

CsS: 50 GyR: 20 LR: 50 KS: 2 MT: 100 USz: 4 TB: 3000 Sp: Sz: 400 M: 75 I: 30 V: 30 K: 90(x2) [ST N: 85 L: 45 T: 95 P: 45 R: 70]

M551 Sheridan

A sheridant könnyű elhárító harckocsinak tervezték, ami rendelkezik egy nehéz harckocsi elpusztításához elegendő tüzerővel. Egyike annak a néhány tanknak, amelyet ejtőernyővel is lehet eregetni egy

C-130 Herkules farából, valamint az Egyesült Államok első járműve volt, amely Szaudí-Arábiába érkezett az Öbölháború idején. Ez elég nagy hiba volt, és ugyanez vonatkozik a dizájnra is. A Sheridan egy 152 mm-es Shillelagh rakétarendszerrel



M1A1 Abrams on maneuvers in the Gulf War (from Darman)

szertelték fel. Ez egy föld-föld védelmi rendszer, tankok nagy távolságból való elpusztítására anélkül, hogy veszélyeztetné a Sheridan legénységét. Az Egyesült Államok teljes mértékben általánosította ezeket a tankokat a 20. század során, a Shillelagh rendszer pedig bevált – mondjuk. A Perzsa-Öbölben tanúsított viszonylagos kudarcukat követően a Nemzeti Gárda alkalmazásába kerültek a harckocsik, és a határvédelemben váltak elterjedté. Továbbá a 152 mm-es Shillelagh rendszer mellé még két MG3 géppuskával szerelték fel. 60 töltésnyi üzemanyag tölthető bele.

CsS: 60 GyR: 30 LR: 60 KS: 2 MT: 120 USz: 5 TB: 2000 Sp: Sz: 375 M: 70 I: 30 V: 30 K: 85(x2) [ST N: 90 L: 45 T: 95 P: 45 R: 75]

M1A1 Abrams

Mi sem lehet számára jobb ajánlólevél, minthogy verte az egyébként mérhetetlenül alacsonyabbrendű, szovjet gyártmányú T-72-t és T-55-t az iraki Öbölháborúban. Az M1 Abrams a legfantasztikusabb jármű az Egyesült Államok 21. századba nyargaló istállójában. Az hatótávolság és a 120 mm-es Rheinmetall ágyú újratöltési sebessége egyedülálló, ezen felül a legkeményebb, leghatékonyabb páncéllal rendelkezik valamennyi tank közül. Ezek teszik az Abrams-t a legfélelmetesebb járművé a harcra. Az egyú mellett az Abrams támogatásként rendelkezik még két M2HB géppuskával és egy beépített TOW-II elhárító rakétarendszerrel. Az a szóbeszéd járja, hogy az M1A1-est energia fegyverekkel ellátva készítették, de ezeket még nem erősítette meg senki. Az M1A1-be 70 töltésnyi üzemanyag tölthető.

CsS: 60 GyR: 30 LR: 60 KS: 2 MT: 100 USz: 5 TB: 4000 Sp: Sz: 500 M: 75 I: 30 V: 30 K: 60(x2) [ST N: 95 L: 60 T: 98 P: 60 R: 85]

Járműkiegészítők

A járműkiegészítők nagyon ritkák a pusztulatban. Az alkatrészeket szinte lehetetlen beszerezni, és gyakran nagyon sokat kérnek értük. Az alábbiak csak példák a járműkiegészítőkre.

Széles kerekek

Ár: 2000

Széles kerekek speciális futóművek külön motorokhoz és autókhoz, amelyek 20%-kal megnövelik a járművek GyR-jét és CsS-ét. Sajnos a LR-jét 10-zel csökkenti, az FS-t pedig 5 méterrel növelik. Valamint további -10% levonást ad a Járművezetés dobáshoz. Egyenként mindössze 5 Sebpontjuk van.

Nitrófúvóka

Ár: 5000

A NO₂ (nitrogén-dioxid) meghajtás lehetővé teszi, hogy a jármű iszonyú mértékben gyorsuljon. A Nitrófúvóka használatakor a jármű 1 kör alatt eléri csúcsebességét. Sajnos a működéshez Nitrogénes üzemanyagot igényel, ez pedig nagyon megterheli a motort – minden egyes használat 5 Sp-nyi sérülést okoz a motor rendszernek.

Megerősített vázszerkezet

Ár: 9000

Egy jármű vázszerkezetének megerősítése 50%-kal növeli a teherbíró képességét. Természetesen anélkül, hogy megnövelné a jármű méretét.

Üzemanyagcella konverter

Ár: 10000

Az üzemanyagcella konverter hatékonyabbá teszi a jármű energiafelhasználását. Ezáltal 50%-kal növekszik a jármű által megtehető távolság.

Antigrav-lemezek

Ár: 25000

Felejtset el a kerekeket és a láncalpakat! Az antigravitációs lemezek által a jármű lebegni képes néhány lábnyira a talajtól, vagyis mindig simán halad, még a legkavicsosabb talajon is csúcsebesség mellett. Kiküszöböli a terepviszonyok okozta kellemetlenségeket (nyilvánvalóan kivételt jelent, ha sziklafalak között lavírozol), és 50 kilométerperórával növeli a jármű csúcsebességét. Ne feledd, hogy az antigrav lemezek hatástalanok víz fölött, és az 1 lábnyinál mélyebb H₂O fölött való vezetés egy nagyon vizes autót eredményez, ami képtelen mozogni, legfeljebb egy vontatókötél segítségével.

Függelék: Az atomháború utáni Kalifornia térképe

