

FALLOUT_pl



Fallout RPG

Autor: Jason Mical

Tłumaczenie i uzupełnienie: Piotr Sekrecki

Skład i łamanie: Cube

Podziękowania i uwagi

Muszę podziękować kilku bardzo pomocnym ludziom, bez których ten projekt nigdy by nie powstał. Dzięki Elizabeth za to, że jesteś; dzięki Miroslav za prowadzenie takiej wspaniałej strony; dzięki moim testerom: Romanowi, Mike'owi, Karen, Pete'owi i Arch; dziękuję za wszystkie maile, wsparcie i sugestie, od ludzi, którzy są zbyt liczni, by ich wszystkich wymienić; dzięki Brianie Fargo, Interplay i Black Isle za stworzenie tak świetnej gry cRPG; dzięki Michaelu Owen i Itsatrap, Scorpion Hunter, za pomysły i reguły dotyczące modyfikatorów pancerza; wielkie dzięki Ausir za skompletowanie listy brakujących elementów i błędów oraz Romanowi za sporządzenie innej przydatnej listy; dzięki Chrisie Taylor z Interplay za umożliwienie publikacji tej gry; dzięki Ausir (znowu!) za wskazanie naszych błędów i niespójności; dzięki Zilameth za bezpośrednie ustalenia dotyczące warunków miejskich uniwersum Fallout'a; dzięki całej *Fallout PnP Yahooogroup (Egroup)* za inspirowane dyskusje, zwłaszcza o broni i jej modyfikacji - bez was, ten ignorant nadal by nie znał różnicy między komorą i magazynkiem. Dzięki także dla *No Mutants Allowed* i Freelancer, którzy dostarczyli mi zdjęcia broni, więc nie musiałem robić setek screenów. Niektóre nazwiska i fotografie w tej książce są własnością Interplay Productions, Inc i są wykorzystywane za ich zgodą. Część zdjęć jest chroniona prawem autorskim Paragon Software, i są wykorzystywane za zgodą.

Jest to oficjalna wersja 2.0 **Fallout: klasyczna gra fabularna**. Wszystkie zasady gry zachowałem prawie nienaruszone, z wyjątkiem obrażeń broni, które zmieniłem dla uproszczenia gry. Broń ciężką, artylerię i pojazdy musiałem całkowicie zmienić na własną rękę (moje źródła można znaleźć w bibliografii na końcu). Zrobiłem kilka poprawek tu i tam, zmieniłem zasady na trochę bardziej "realistyczne", jak np. możliwość wystrzału z obu luf obrzyna na raz. i dodałem kilka innych broni w imię realizmu i różnorodności. Jeśli znajdziecie jakiś rażący błąd lub pro-

blem z grą, proszę pisać do mnie na una-soda@hotmail.com i chętnie dokonam niezbędnych zmian.

Wersja 1.1 Zmiany - Dodano nowe zasady modyfikatorów broni i pancerzy, poprawiono proste literówki i błędy dotyczące lokacji w uniwersum Fallout'a.

Wersja 1.2 Zmiany - umiejscowiono

Too bad Slugger Louisville, poprawiono różne literówki i konstrukcje zdaniowe, dodano Profity wcześniej pominięte, dodano erratę w plikach pomocy, dodano erratę karmy, dodano opcjonalne, usprawnione zasady dotyczące "ognia seryjnego" (burst).

Wersja 1.5 Zmiany - Poprawiono szyk zdań i gramatykę, aby książka była bardziej czytelna i wyjaśniono kilka mylących fragmentów; poprawiono stałe odstępki i problemy formatowania; poprawiono kilka drobnych błędów, dodano lokalizację *Złomowisko (Scrapheap)*, ustalono indeks; dodano szczegółowy system walki pojazdów; dodano zdjęcia broni, pancerzy i wyposażenia; dodano aspekty rasowe podczas tworzenia postaci i dodano nowe rasy odzwierciedlające dodatek *Tactics*; dodano nowe cechy i profity taktyczne; dodano nowe bronie i pancerze; dodano niektóre mniej znane pancerze z Pustkowi; dodano spis treści; dodano archetypy postaci; dodano próbną przygodę.

Wersja 2.0 Zmiany - głównie dopracowanie zmian z wersji 1.5; przebudowa wielu stron.

Kilka słów na temat polskiego wydania, czyli FALLOUT pl

Na wstępie chciałbym serdecznie podziękować wszystkim ludziom, którzy przyczynili się do stworzenia serii gier komputerowych **Fallout** – całej załodze **Interplay** i **Bethesdy**. Wykonaliście kawał dobrej roboty. To dzięki wam zaistniał w realnym świecie Fallout, który dziś jest już całym rozbudowanym uniwersum. W tym miejscu należą się również podziękowania dla ludzi, którzy przygotowywali polskie wersje językowe tych wszystkich gier cRPG. Wasze niektóre przekłady są genialne i świetnie zachowują niepowtarzalny klimat oryginału.

W dalszej kolejności chciałbym podziękować Jasonowi Micalowi, (którego nie znam osobiście, ale bardzo doceniam to, co zrobił dla rozwoju uniwersum Fallout'a) za przełożenie opisu świata i zasad komputerowego Fallout'a na papier; za stworzenie podręcznika do fabularnego Fallout'a, dzięki któremu wszyscy miłośnicy „prawdziwego, żywego” RPG mogą cieszyć się niesamowitą zabawą.

Nie mogę również zapomnieć o całym światowym kolektywie, który tworzy witrynę http://fallout.wikia.com/wiki/Fallout_Wiki, która jest bezcenną skarbnicą i bazą wiedzy o uniwersum Fallout. Wielokrotnie czerpałem z jej zasobów, podczas tłumaczenia i uzupełniania niniejszego podręcznika.

Na samym końcu chciałabym serdecznie podziękować moim pierwszym graczom, a zarazem beta testerom za cenne uwagi i rady a przede wszystkim za świetną zabawę, jaką dzięki wam miałem i mam nadzieję nadal mieć. Tak więc wielkie gratulacje dla Cube, Łukasza Skrzypińskiego, Jarosława Petráňa i Mateusza Rzepkowskiego.

Kilka słów odnośnie polskiego wydania i zmian, którymi różni się od pierwowzoru.

1. Tłumaczenie nazw własnych, miejscowych, wielu elementów ekwipunku robiłem w oparciu o polskie wydania gier cRPG. Jeśli czegoś brakowało, jest to moje autorskie tłumaczenie lub zaczerpnięte z **pl.fallout.wikia**.

2. Podręcznik Jasona był pisany, kiedy nie istniał jeszcze Fallout 3 i Fallout: NV, więc moja wersja zawiera też nawiązania i uzupełnienia oparte o te dwie ostatnie produkcje *Bethesdy*.
3. Niektóre rozdziały uzupełniłem o dodatkowe treści – np. listę uzbrojenia, chemikaliów, książek etc.
4. Poprawiłem trochę błędów merytorycznych, literówek oraz zmieniłem niektóre zasady mechaniki. Wydawały mi się po prostu trochę „przegięte” w jedną bądź drugą stronę. Nie starałem się urealniać Fallout'a, bo to nie o to chodzi, ale chciałem go wyważyć w niektórych aspektach. Kilka zmian było też następstwem uwag i rad od moich graczy, które wypłynęły podczas konkretnych sesji.
5. Cała masa nowego materiału, którego brakuje w tym podręczniku – najważniejsze osobistości z uniwersum, nowe miejsca, ugrupowania, kreatury, czy ekwipunek są opisane w bardzo obszernym settingu mojego autorstwa pt. **Extra cacka, super miejsca, mega postacie**.

Przetłumaczyłem i uzupełniłem ten podręcznik, dlatego że zawsze (od kiedy tylko gram w RPG, czyli kilkanaście już lat) chciałem, żeby istniał system RPG dziejący się właśnie w tym wyjątkowym i fantastycznym uniwersum. Jak tylko odkryłem podręcznik Jasona Mical'a i go przeczytałem, postanowiłem stworzyć polską wersję. Nie dlatego, że polscy gracze nie poradziłiby sobie z j. angielskim oryginału, ale dlatego, że polska wersja językowa Fallout'a jest arcydziełem sama w sobie i warto, aby również istniała gdzieś więcej, niż tylko w naszych głowach. Dodatkowo sam podręcznik amerykański jest już trochę nieaktualny i wymagał uzupełnień, bo od czasu jego powstania świat Fallout'a mocno się rozrósł i rozwinął. Mam nadzieję, że nadal tak się będzie działo i świat ten będzie ciągle żywy. Tego życzę sobie i Wam.

Piotr Sekrecki

Łódź, styczeń 2014

Słowo o RPG i uniwersum

Fallout'a

Tworzenie gry fabularnej jest jak chodzenie po linie w cyrku:

ktoś idzie po bardzo cienkiej linii próbując nie spaść i zadowolić jak najwięcej osób.

Fallout: klasyczna gra fabularna został stworzony dla dwóch grup graczy - tych, którzy zadowoleni z komputerowego Fallout'a chcą mieć wersję papierową i tych ludzi, którzy nie grali w grę komputerową, ale są zainteresowani ciekawym post apokaliptycznym środowiskiem RPG. Mam szczerą nadzieję, że ta gra zapewni wspaniałe doświadczenie dla obu tych grup graczy.

Fallout: klasyczna gra fabularna był zaprojektowany jako elastyczna w zasadzie struktura. System tworzenia postaci i walki został przygotowany bezpośrednio z systemu Fallout cRPG, bo jest to jeden z bardziej intuicyjnych systemów RPG, z jakim się spotkałem. Jednakże, komputer jest w stanie zrobić wiele obliczeń w krótkim czasie i śledzić miliony zmiennych, przez co system walki w wersji papierowej staje się trochę złożony i czasochłonny.

Ta książka powinna być traktowana, jako przewodnik. Gry fabularne umożliwiają naszej wyobraźni zabrać nas do innego świata. Grałem z obydwoma w/w grupami i skłaniam się do podejścia - więcej opowieści, mniej kości i cyferek. Chciałbym pominąć patrzenie na tabele i wymyślać wszystko na bieżąco, ale nie zawsze się tak da.

Dla fanów zasad, istnieje oczywiście wiele tabel i miejsc, do których warto zajrzeć. Zachęcam wręcz do korzystania z niektórych tabel, jak np. trafienia krytyczne. Lubiącym luźne, elastyczne RPG, zalecam usunąć tabele, kostki lub cokolwiek innego ograniczającego waszą wyobraźnię. Ideą tej gry jest zabawa, więc jeśli znajdziesz coś nie pasującego, swobodnie się tego pozbądź. Pominąłem niektóre z zasad lub nieznacznie je zmieniłem, ponieważ były zbyt skomplikowane jak na potrzeby gry fabularnej i prawdopodobnie wprowadziłyby asymetrię w samej grze.

Spis treści

Podziękowania i uwagi 1

Kilka słów na temat polskiego wydania, czyli FALLOUT_pl.....2

Słowo o RPG i uniwersum Fallout'a 3

Część I - Wprowadzenie 6

Wszystko, co potrzebne do gry 6

Słowniczek pojęć występujących w świecie

Fallout'a 6

Rozgrywka 7

Część II: Tworzenie postaci 8

Koncepcja postaci.....8

Terminologia związana z postacią 8

Rasy 8

Człowiek.....9

Ghul 9

Super-Mutant 9

Pół-Mutant 10

Szpony śmierci.....10

Psy 11

Roboty 11

Cechy 12

Współczynniki.....14

Współczynniki podstawowe (WP) 15

Współczynniki drugorzędne (WD).....16

Umiejętności.....19

Część III: Rozgrywka..... 23

Przed Walką: Wyposażenie - Bronie i pancerze
..... 23

Trzymanie broni lub przedmiotów 23

Stan broni 23

Naprawa broni..... 23

Stan pojazdów 23

Naprawa pojazdów..... 23

Noszenie pancerza..... 24

Stan pancerza 24

Naprawa pancerza..... 24

Walka: Śmiertelne starcie..... 24

Początek walki 24

Pierwszy etap walki: Ustalenie 24

inicjatywy..... 24

Drugi etap walki: Akcje 24

Atak Krok pierwszy: Określanie i Rzuty na

trafienie 27

Atak krok drugi: Obrażenia..... 30

Atak Krok trzeci: szansa na trafienie krytyczne
(TK)..... 31

Atak Krok czwarty: kontynuacja i zakończenie
walki 31

Walka z użyciem pojazdów 32

Uszkodzenia pojazdu 32

Mechanika walki pojazdów..... 33

Obrażenia i śmierć 36

Obrażenia od ognia i kwasu 36

Obrażenia od trucizn..... 36

Obrażenia od promieniowania 37

Obrażenia od gazu 38

Okaleczone kończyny i oślepienie 38

Prochy, uzależnienia, głód narkotykowy 38

Zdrowienie 39

Śmierć 39

Życie na Pustkowiach 39

Handel i wymiana 39

Karma..... 40

Profity karmiczne 40

Czytanie książek 41

Otwieranie i wyważanie drzwi..... 41

Wykrywanie, zastawianie, rozbijanie

i synchronizowanie pułapek 41

Podkładanie i rozbijanie ładunków

wybuchowych 41

Wykrywanie, podkładanie i rozbijanie min 42

Energia, paliwo (benzyna, ropa) i prąd 42

Spotkania losowe 42

Wykrywanie skradających się postaci..... 42

Pływanie i brodenie..... 43

Sztuka złodziejstwa..... 43

Skradanie 43

Kradzież..... 43

Podkładanie przedmiotów 43

Otwieranie zamków 43

Postęp i rozwój postaci 44

Awans: Profity..... 44

Część IV: Uniwersum Fallout'a (Post

Nuklearne Stany Zjednoczone: Krótki

przewodnik) 54

Elementy wspólne dla całego uniwersum

Fallout'a. 54

Miejsca do odwiedzenia 56

Część V: Bestiariusz Fallout'a 61

Szczury.....	61	Samochody	112
Owady.....	62	Ciężarówki.....	112
Braminy	63	Motocykle	113
Obcy.....	64	Łodzie	114
Radskorpiony.....	65	Maszyny latające.....	114
Psowate	65	Transportery opancerzone	114
Szpony śmierci.....	67	Artyleria mobilna	115
Plujki	67	Czołgi.....	115
Gekony.....	68	Ulepszenia pojazdów	116
Zdziczące ghule	68		
Część VI: Broń, Amunicja, Pancerze,			
Ekwipunek i Pojazdy.....	69		
Broń	69		
Bronie do walki wręcz	69		
Broń biała	70		
Broń lekka.....	74		
Prymitywne bronie miotane.....	74		
Pistolety.....	75		
Strzelby	77		
Pistolety maszynowe	78		
Karabiny.....	80		
Karabiny szturmowe.....	81		
Broń ciężka	82		
Karabiny maszynowe.....	82		
Granatniki i moździerze	84		
Broń przeciwpancerna.....	85		
Miotacze	85		
Broń energetyczna.....	86		
Pistolety.....	86		
Karabiny.....	87		
Ciężka broń energetyczna	87		
Broń miotana.....	88		
Ulepszenia broni.....	90		
Amunicja.....	91		
Rodzaje gazu.....	94		
Rodzaje kwasu	95		
Pułapki	95		
Miny.....	96		
Pancerze	96		
Hełmy	101		
Wyposażenie	101		
Substancje chemiczne (prochy i medy)	104		
Książki	108		
Samochody, ciężarówki i inne popularne pojazdy.	112		

Część I - Wprowadzenie

Wyobraź sobie na chwilę świat bez polityków. Wyobraź sobie świat bez religii, w którym poglądy ludzi nie mają już znaczenia, gdzie nie ma już żadnej różnicy między starym i młodym, bogatym i biednym, ateistą czy wierzącym, liberałem czy konserwatystą. Wyobraź sobie świat, w którym każdy człowiek jest równy, niezależnie od koloru skóry lub pochodzenia. To nie jest taki świat.

Obecnie same Stany Zjednoczone i Rosja mają ponad 30 000 bomb jądrowych w swoich arsenałach. Wystarczy 800, aby zakończyć życie ludzkie na tej planecie. w pół godziny po odpaleniu rakiet i detonacji ostatniej bomby, nietrudno byłoby sobie wyobrazić Świat, w którym różnice rasowe, religijne, klasowe i narodowe nie mają już znaczenia. w kilka dni i tygodni po takim bombardowaniu pozostali ludzie zaczęliby walczyć o przetrwanie w zupełnie innym środowisku. Ziemia, jak i ludzkość będzie nosić blizny takiej rany przez setki, jeśli nie tysiące lat.

Fallout jest post-nuklearną grą fabularną dziejącą się po wielkim konflikcie jądrowym z roku 2077. 99% ludzkości i sporo innych form życia zginęło w wojnie nuklearnej. Oczywiście, miliony przeżyły, choć niektóre zostały niewyobrażalnie zmienione. Mimo takiej tragedii, jaka spotkała ludzkość, nadal ludzie są sobie wrogami, nadal walczą ze sobą, nadal światem rządzi zło a dobra jest jeszcze mniej niż było przed Wojną.

Wszystko, co potrzebne do gry

Każdy gracz potrzebuje kości k100 (mogą być dwie k10); MG potrzebuje zestawu normalnych kości RPG (k4, k6, k8, k10, k12, k20). Każdy gracz potrzebuje karty postaci (na końcu podręcznika), ołówka i odrobiny wyobraźni. Mistrz Gry potrzebuje tego podręcznika i trochę więcej wyobraźni. Każdy gracz może dostarczyć własną miniaturę swojego BG do wykorzystania na arkuszu taktycznym, a Mistrz Gry może posiadać kilka figurek stworzeń i dekoracji (drzew, zrujnowanych budynków, ścian, itp.), choć nie jest to konieczne.

Możesz kupić kości w każdym sklepie z grami lub księgarni, arkusze taktyczne są również zazwyczaj dostępne w tego rodzaju sklepach. Inne gry, takie jak Warhammer 40K i Battletech wykorzystują arkusze, które możesz wykorzystać. Miniatury są trochę trudniejsze do zdobycia, jednak plastikowe żołnierzyki pasują doskonale (można również skorzystać z pojazdów i barykad dodawanych do zestawów z nimi).

Słowniczek pojęć występujących w świecie Fallout'a

BN: bohater niezależny, prowadzony przez MG, statysta, inaczej NPC (z ang. Non Playable Character).

Walka: sekwencja zdarzeń, mających miejsce na 1m kw; liczona w rundach - 10 sekund każda.

Stworzenie: ogólnie odnosi się do NPC, który nie jest człowiekiem.

Śmierć: Śmierć pojawia się, gdy ilość punktów życia spadnie poniżej 0, a Leczenie jest niedostępne. Śmierć jest ostateczna w uniwersum Fallout'a.

Doświadczenie (PD): liczba zbiorowego doświadczenia BG w uniwersum Fallout'a. Kiedy postać posiada wystarczającą ilość punktów doświadczenia, awansuje.

Fallout: seria gier studia

Interplay Productions a obecnie *Bethesda*, następcą

popularnego cRPG *Wasteland*, umiejscowiona w postnuklearnym uniwersum;

Mistrz Gry (MG): Mistrz Gry jest swego rodzaju narratorem i sędzią w jednym. MG przekazuje graczom historię, mówiąc im, czego ich postacie doświadczają. MG wykonuje większość rzutów kośćmi i kontroluje wszystkich bohaterów niezależnych (NPC). Słowo MG w każdej sytuacji jest ostateczne i zastępuje nawet zasady z tego podręcznika. Koniec końców, to w zasadzie świat MG. Bycie Mistrzem Gry wymaga odrobiny wyobraźni i normalnego zestawu kości (1k4, 1k6, 1k8, 2k10, 1k12, 1k20).

Karma: miara mówiąca, czy postać zrobiła więcej dobrego czy złego, przedstawiająca równowagę między tymi dwoma wartościami.

Poziom: poziom bohatera, jego ranga w uniwersum Fallout'a. Kiedy postać zyskuje poziom, oznacza to, że zyskała wystarczająco dużo doświadczenia, które pozwala na lepsze zrozumienie otaczającego ją świata.

Non-Player Character (NPC): postać w uniwersum Fallout'a, która nie jest sterowana przez gracza, jest odgrywana przez MG.

Profit: Profit to specjalna nagroda (zdolność), którą postać zyskuje, co kilka poziomów, perk (z ang.).

Gracz: Gracz jest jednym z uczestników gry, który prowadzi postać zwaną bohaterem gracza (BG).

Bohater gracza (BG): postać w uniwersum gry kontrolowana przez Gracza. Jego "Alter Ego" w Uniwersum Fallout'a.

Współczynniki Podstawowe (Staty):

obrazują podstawowe cechy i właściwości fizyczne jak i psychiczne bohatera, takie jak Siła, Percepcja, Wytrzymałość, Charyzma, Inteligencja, Zręczność i Szczęście.

Ranga: Nie pozycja, ale raczej stopień niektórych profitów.

Rzuty, „na”: Gdy widzisz ten zwrot, działanie wymaga rzutu kośćmi przeciwko specyficznej Cesze/Statowi lub Umiejętności. Rzuty na Staty wykorzystują kostki k10; potrzeba wyniku równego lub mniejszego niż dany Stat do osiągnięcia sukcesu. Jeśli dany Stat BG jest większy niż 10, to akcja zawsze się udaje. Niektóre rzuty na dane Staty mają modyfikatory – np. ograniczenia rasowe. Testy Współczynników drugorzędnych i Umiejętności wymagają rzutów % (dwie kości k10). Przykład: wynik 2, podczas testu na Wytrzymałość, gdy WT=4, oznacza sukces; twojemu BG udało się np. pokonać śmiertelną zarazę. Wynik 75% podczas rzutu na umiejętność *Sztuka Przetrwania* (na poz.40%) oznacza, że postać nie znalazła zmutowanego kaktusa, który by uratował jej życie. Niektóre rzuty wykonywane są przez MG, bez wiedzy graczy.

Runda: runda walki zajmuje około 10 sekund i trwa do czasu aż wszyscy uczestnicy walki wykorzystają swoją turę.

Współczynniki drugorzędne: Te statystyki pochodzą z sum różnych źródeł, takich jak Staty, Ekwipunek, itd.

Umiejętności: % miara tego, jak dobra jest Twoja postać w różnych rzeczach. Jeśli masz odpowiednie umiejętności, możesz zrobić wszystko.

Trafienie: Po uwzględnieniu wszystkich modyfikatorów, otrzymujemy trafienie. To wartość, którą trzeba wyrzucić, aby wyrzucić krzywdę przeciwnikowi.

Cecha: Cechy czynią postać wyjątkową. Większość z nich jest jak obosieczny miecz, ma wady i zalety i nie mogą być zmienione w trakcie gry, trait (z ang.).

Tura: w walce składa się z działań jednej postaci, ma 10 sekund.

Rozgrywka

Rozgrywka rozpoczyna się od stworzenia postaci. Jeśli każdy ma już postać, śmiało można pominąć poniższą część.

Część II: Tworzenie postaci

Tworzenie postaci Rozdział 1:

Koncepcja postaci

Pomyśl o tym, jaka będzie twoja postać. Pamiętaj, że to twoje alter ego w uniwersum Fallout'a. Czy Twój BG ma być snajperem? Obieżyświatem? Podstępny złodziejem? A może mówcą, który potrafi przekabacić uzbrojonych strażników dobrym tekstem? Boksterskim mistrzem, silnym, ale wolnym? Piękną uwodzicielką, która zawsze bierze co chce? Możliwości są nieograniczone. To może też być odpowiednia chwila, aby zapoznać się z kartą postaci i nauczyć się kilku terminów.

Przez cały proces tworzenia postaci i sporą część gry, do wyjaśnień będziemy wykorzystywać postaci Jacka i Jane, naszych skromnych i poprawnych politycznie przyjaciół.

Terminologia związana z postaciami

Współczynniki podstawowe

Istnieje siedem współczynników (w skrócie: Statów) podstawowych, które opisują różne atrybuty

Postaci. Są to: Siła, Percepcja, Wytrzymałość, Charyzma, Inteligencja, Zręczność i Szczęście (w j.ang nazywane w skrócie S.P.E.C.I.A.L od pierwszych liter każdej z cech) Opisują one mocne i słabe strony BG, są granicami, które wyznaczają różne aspekty naszego BG. Więcej informacji o tym, co konkretna wartość oznacza, znajdziecie w rozdziale: *Tworzenie postaci Rozdział 4: Współczynniki*, poniżej.

Umiejętności

Istnieje 19 umiejętności głównych, które zna każda postać. Są to rzeczy, których postać uczy się przemierzając świat przez całe swoje życie. Są to: Broń lekka, Broń ciężka, Broń energetyczna, Walka wręcz, Broń biała, Rzucanie, Pierwsza pomoc, Medycyna, Pilot, Skradanie, Otwieranie zamków, Kradzież, Pułapki, Nauka, Naprawa, Retoryka, Handel, Hazard oraz Sztuka przetrwania. Umiejętności mogą wzrastać, a czasami mogą spadać. Więcej informacji na temat konkretnych umiejętności znajdziecie w rozdziale: *Tworzenie postaci Rozdział 5: Umiejętności*.

Cechy

Zdolności te są opcjonalne dla postaci. Są one jak miecz obusieczny – dają pewne premie, jak również kary. Jednak przez to, twoja postać jest bardziej wyjątkowa. Więcej informacji w rozdziale: *Tworzenie postaci Część 3: Cechy*.

Profity

Są specjalnymi dodatkami, które postać zyskuje co kilka poziomów, a czasem za to tylko, że zrobi coś wyjątkowego. Profity czasami wpływają na umiejętności. Nigdy nie nakładają kar na postać, zawsze mają pozytywne efekty (w przeciwieństwie do Cech).

Szczegółową listę profitów znajdziecie w rozdziale: *Awans*:

Profity w części III.

Karma

Podobnie jak w rzeczywistym świecie, post nuklearny świat Fallout'a posiad swój system moralny. Wykonanie niektórych czynności może podnieść lub obniżyć karmę. Zamiast abstrakcyjnej idei moralności, kar i nagród, karma w Falloucie jest wartością liczbową, która mówi jak wiele dobra lub zła BG uczynił. Karma wpływa również na reputację BG pośród innych mieszkańców Pustkowi. Zrobisz sporo dobrych rzeczy, a będzie o tym głośno i odwrotnie - zrobisz wystarczająco dużo złych rzeczy, ludzi o tym szybko się dowiedzą. Naprawdę dobrzy NPC mają tendencję do nie nawiązywania kontaktów z ludźmi naprawdę złymi i vice versa. Jeśli BG jest wyjątkowo dobry lub bardzo zły i wykonuje działania, które w dużym stopniu wpływają na jego karmę w jedną bądź drugą stronę, może czasami dostać specjalny profit - związany z karmą. Większość z nich opisuje zwykle jakąś znaną cechę charakteru BG, ale niektóre czasami mogą dać premię za to, że jest się szczególnie dobrym (lub złym). Oprócz normalnych karmicznych profitów, istnieją specjalne karmiczne profity, które będą miały jakiś istotny wpływ na życie bohatera.

Początkowa karma każdego BG wynosi zero (chyba, że MG zadecyduje inaczej).

Współczynniki drugorzędne

To kategoria, do której należą pozostałe elementy opisujące BG, które nie kwalifikują się do żadnej z poprzednich kategorii. Do tych współczynników zaliczamy: klasę pancerza, odporność na promieniowanie, odporność na truciźny, tempo zdrowienia, obrażenia od walki wręcz, punkty akcji, udźwig, odporność na obrażenia, inicjatywę i szansę na trafienie krytyczne. Aby uzyskać więcej informacji na temat tych statystyk, zajrzyjcie do rozdziału: *Tworzenie postaci Rozdział 4: Współczynniki*

Tworzenie postaci Rozdział 2:

Rasy

Zanim przejdziemy dalej, gracz

musi wybrać rasę. Zazwyczaj wszyscy są ludźmi lub byli nimi kiedyś, każdy ma różne wady i zalety. Dodatkowo są też inne rasy. Mimo wszystko post-nuklearny świat jest duży i nieobliczalny.

Należy pamiętać, że rasy mają minimalne i maksymalne ograniczenia współczynników, co oznacza, że Staty przedstawiciela danej rasy nie mogą być niższe lub wyższe niż te minima i maksima.

Każda rasa ma do wyboru inne profity. Można je łączyć z różnymi cechami. Niektóre rasy mają wrodzoną premię do odporności. Przy obliczaniu współczynników drugorzędnych należy uwzględnić wszystkie premie rasowe. Szpony śmierci i Psy są uważane za rasy zwierzęce.

Człowiek

Nasz zwykły homo sapiens. Dwie ręce, dwie nogi, oczy. Ludzie nie otrzymują żadnych premii lub kar do Statów i odporności, z wyjątkiem **10% odporności na elektryczność**. Zdobywają profity co 3 poziomy. Ludzie ważą średnio od 50 do 125kg, mierzą od 1,5 do 2 metrów.

	SŁ	PE	WT	CH	IN	ZR	SZ
Minimalna	1	1	1	1	1	1	1
Maksymalna	10	10	10	10	10	10	10

Ghul

Gdy spadły bomby, niektórzy ludzie zostali nieodwołalnie przemienieni (i nie tylko Ci, którzy byli w „strefie zero”). Ghule są ludźmi, którzy przeżyli wybuch bomb, a promieniowanie zmieniło ich aż do komórkowego poziomu. Ghule cieszą się bardzo wolną mitozą, co czyni je zasadniczo odpornymi na działanie czasu. Promieniowanie również zmieniło ich wygląd zewnętrzny, na zawsze czyniąc z nich wyrzutków. Ich skóra odchodzi od kości, czasem wisi w strzępach, a zapadnięte oczy wyzierają ze zdeformowanych czaszek. To poskręcani i spaleni przez promieniowanie biedacy, czemu zawdzięczają swoją nazwę. Ich skóra przybiera barwę od bladej bieli do brudnego brązu, z zielonym i żółtym kolorem na czele. Jeśli pozostały im włosy, to zwykle już nie rosną. Niektóre ghule zostały niewytłumaczalnie połączone z gatunkami roślin, przez co mają czasem mech, czy krzewy wyrastające z różnych części ciała. Mogą mieć powykręcane ciała, ale promieniowanie nie wpłynęło na ich umysły, więc mimo, że są zmuszeni do życia jako odrażające żywe trupy, to są w pełni świadomi życia w społeczeństwie, często należą do najinteligentniejszych osób na Pustkowiach. Każdy napotkany ghul pamięta czasy sprzed Wojny, więc ma bogate doświadczenie. Wielu

ghuli utworzyło różne prywatne enklawy, w których mieszkają i pracują w spokoju. w przeciwieństwie do ich mitycznych imienników, ghule nie jedzą ludzkiego mięsa. Jednak do przeżycia potrzebują niewielkiej ilości promieniowania, z tego też powodu, można często znaleźć siedliska ghuli w okolicy nieszczęsnego reaktora jądrowego lub krateru po wybuchu nuklearnym. Ghule starzeją się bardzo powoli, a ich żywotność dochodzi nawet do 300 lat w przeszłość (okres przedwojenny), do czasów, gdy pierwszy raz zostały wystawione na działanie promieniowania. Ich nienaturalnie długi okres życia nie oznacza, że nie mogą być zabite przez innych. Ghule są tak samo podatne na choroby, upadki i kule jak wszyscy inni. Są to dość kruche istoty, dlatego posiadają na starcie o **-5PW** mniej. Ważą zwykle od 35 do 70kg i mierzą od 1,5 do 2 metrów. To, czy ghule mogą się rozmnażać, to temat otwarty, do naukowych debat. Nikt na razie tego nie udowodnił. Ghule mają naturalny **+80% bonus do odporności na promieniowanie** oraz **+30% bonus do odporności na trucizny**. Ghule zdobywają profity co 4 poziomy. Na szczęście mogą nosić każdy rodzaj pancerza, co zwykli ludzie.

	SŁ	PE	WT	CH	IN	ZR	SZ
Minimum	1	4	1	1	2	1	5
Maksymalna	6	13	9	9	12	7	10

Super-Mutant

Super mutanty (lub po prostu mutanty, jak wolą sami się nazywać) nie są produktem „naturalnym” powstałym w wyniku Wojny, ale rasą stworzoną przez jednego człowieka, szalonego nadzorcę jednej z Krypt (znanego jako Mistrz), który zapragnął stworzyć rasę panów. Korzystając z tajnych wojskowych badań jeszcze sprzed wojny, udoskonalił tzw. *Forced Evolutionary Virus* (FEV) i rozpoczął eksperymenty na ludziach. Wielu zginęło, zanim osiągnął pożądany rezultat. Po "zanurzeniu" osoby w zbiorniku zawierającym wirusa FEV, wynurza się ona intensywnie zmieniona. Jest znacznie silniejsza a czasem nawet inteligentniejsza. Jest także większa, wyższa i masywniejsza. Armie super mutantów były kiedyś niewolnikami Mistrza i jego marzenia o "zanurzeniu" w FEV każdego człowieka na planecie.

Mistrz w końcu został zabity, a mutanty uwolnione (choć dla niektórych z nich Mistrz był bardziej mesjaszem, niż szalonym ciemieżcą). Podobnie jak ghule, mutanty starzeją się bardzo powoli, ale nie aż tak wolno. Mutanty są na ogół bardzo duże, łatwo osiągają od 2,5 do 3 metrów wysokości, ważą do 160 kilogramów. Ich skóra jest zwykle zielonkawo-żółtego koloru, różne

guzy i narośla pokrywają ich ciała. Mają włosy we wszystkich standardowych miejscach, ale zazwyczaj rosną one powoli (wynik spowolnionej komórkowej mitozy wywołanej FEVem). Mimo długotrwałej sterylności od czasu "zanurzenia", mutanty mogą mieć już dzieci. Jeśli jest to owoc związku między mutantem a zwykłym człowiekiem rodzi się pół-mutant (patrz Pół-Mutant, poniżej). Niestety, podobnie jak ghule, mutanty są zazwyczaj wyrzutkami, muszącymi żyć poza ludzkim społeczeństwem. Wielu z nich woli nawet taki sposób życia, patrząc na społeczeństwo ludzkie jako chore lub gorsze z powodu zepsucia i korupcji, która nadal w nim tkwi. Niektóre mutanty uważają, że były kiedyś częścią tego, co postrzegają jako próbę ostatecznego zjednoczenia ludzkości i przezwyciężenia jej słabości. Chodzi o wizję Mistrza.

Krążą plotki, że kadzie z FEV nadal istnieją i niektóre mutanty dążą do osiągnięcia tego celu, nawet po śmierci Mistrza.

Mutanty mają dodatkowe **30% odporności na promieniowanie, 20% odporności na trucizny i elektryczność oraz OdpGz = 0/35** i zdobywają profity co 4 poziomy. Zyskują dodatkowe **+2PW** punkty wytrzymałości na poziom oraz **+5PW na start**. Mutanci nie mogą zbyt swobodnie korzystać z małych broni (za duże łapska) i w przypadku korzystania z takiej broni MG powinien zarządzić jakiś duży ujemny modyfikator. Mutanty zyskują również **20% do odporności na obrażenia od wszystkich rodzajów ataków**. Mutanty mogą łatwo dożyć do 200 lat od czasu "zanurzenia". Mutanty urodzone już ze związku dwójki mutantów dojrzewają w tym samym wieku co ludzie i ogólnie żyją około 250 lat. Mutanty nie mogą nosić pancerzy zaprojektowanych dla ludzi, po prostu nie pasują na nich, to nie ich rozmiar. Mutanci mają bardzo silne organizmy, więc działanie (efekt oraz skutki po zażyciu) każdego meda i procha jest osłabione o 50% (np. stimpak leczy tylko 1k5+5 PW a Odłot dodaje tylko +1PA itd.).

	SŁ	PE	WT	CH	IN	ZR	SZ
Minimalna	5	1	4	1	1	1	1
Maksymalna	14	10	12	7	10	8	10

Pół-Mutant

Tam, gdzie jest chęć, znajdzie się i sposób. Pół-mutanty (lub hybki) są wynikiem związku mutanty i „niezanurzonego” człowieka. Nie mają tak wielu zmian jak zwykłe mutanty, ale dzięki temu nie są tak często traktowane jako wyrzutki, wielu z nich można przyrównać do wysokich, brzydkich ludzi. Jednakże po dokładniejszym przyjrzeniu się widać, że mają też kilka

wyraźnych cech swoich mutantów ojców – wielkie dłonie, stopy, przerośnięte uszy etc. Żyją dłużej niż normalni ludzie i są nieco bardziej „żwawi” niż ich mutanty rodzice. Nie ma zbyt wielu półmutków na świecie, ale bądź pewien, że każdy hybek ma zawsze ciekawą historię do opowiedzenia. Hybki mają **+15% premii do odporności na trucizny i promieniowanie, +10% OdpGz i OdpEI**, a profity zdobywają co 3 poziomy. Hybki zazwyczaj mogą nosić normalny ludzki pancerz (poza tymi hi-tech), ale często wymaga on przeróbek. Często dożywają do sędziwego wieku 150 lat. Mają około 2 metrów wzrostu i osiągają ciężar od 80 do 130 kg

	SŁ	PE	WT	CH	IN	ZR	SZ
Minimalna	3	1	2	1	1	1	1
Maksymalna	12	10	11	9	10	8	10

Szpony śmierci

Szpony śmierci są rasą rozumnych, ogromnych, zmutowanych jaszczurów.

Chodzą na dwóch nogach, mierzą grubo ponad 2 metry wzrostu w wieku dorosłym, mają łuskowatą skórę w kolorze od brązowo-zielonego do jasno-żółtego. Ich głowy są nadzwyczaj duże i mają rogi, co sugeruje, że ich DNA i człowieka mogło zostać zmieszane razem w ewolucyjnej „zupie” w jakimś momencie po Wojnie.

Niektóre plemiona Szponów śmierci na Środkowym Zachodzie i Wschodzie USA wykształciły futra, dostosowując się do bardziej skrajnych warunków klimatycznych, jakie tam panują. Szpony śmierci żyją w plemionach liczących od 25 do 100 osobników i spędzają większość czasu przy ochronie wysiadujących jaja samic oraz na polowaniach. Mogą dość skutecznie komunikować się ze sobą, a nawet używać prostych taktyk. Niektóre szpony śmierci są wystarczająco inteligentne, aby uczyć się niuansów języka ludzkiego, choć nie mogą "rozmawiać" w taki sposób jak my, po prostu naśladują ludzką mowę tak, jak robi to papuga. Ich "głos" jest wtedy głęboki, grobowy i jest pełen dziwnych akcentów. Jedno z plemion szponów, **Szare Plemię** z Północnej Kalifornii, było przedmiotem naukowych eksperymentów wywiadu USA, przez co jego członkowie są daleko mądrzejsi niż ich przeciętni kuzyni. Szpony śmierci swoją nazwę wzięły od długich kościstych pazurów wyrastających z ich "palców". Oznacza to też, że zawsze posiadają naturalną broń białą oraz do walki wręcz, ale nie mogą korzystać z żadnych innych broni oprócz swoich szponów. Ponadto, Szpony śmierci nie mogą używać pancerzy - nikt nie produkuje odzieży ochronnej dla gigantycznych jaszczurek. Szpony

śmierci są jednymi z najbardziej nienawidzonych, przerażających, groźnych i niezrozumiałych stworzeń na Pustkowiach.

Gdy muszą się pojawić wśród ludzi, są zawsze odpowiednio zakamuflowani - luźny płaszcz z kapturem na głowę jest absolutną koniecznością.

Większość ludzi po prostu atakuje Szpony Śmierci zaraz po zauważeniu lub próbuje uciekać tak szybko, jak to tylko możliwe.

Szpony śmierci zdobywają profity co 5 poziomów i uzyskują dodatkowe **+3PW na poziom oraz +7PW na start**. Mierzą około 2-3 metrów wysokości i ważą do 180 kg. Dostają premię **+5 do obrażeń od WW/BB, +0/30%** odporności na gaz, **20% odporności na zwykłe obrażenia, obrażenia od ognia i od materiałów wybuchowych** oraz **PO=3** dla każdego z tych typów obrażeń. Szpony śmierci żyją tylko 15 lat, a dojrzałość osiągają w wieku około 4 lat.

Ataki Szpona

Cięcie (Broń biała): Obr: 4k8 + ObrWW/BB

PA: P:3 M:n/d S:n/d

Dźgnięcie (Broń biała): Obr: 2k10 + ObrWW/BB

PA: P:3 M:4 S:n/d

Rozprucie (Walka wręcz): Obr: 3k8 + ObrWW/BB, 75% szans na powalenie.

PA: P:4 M:n/d S:n/d

Zauważ, że numery w nawiasach (poniżej) odnoszą się do Szponów Śmierci z **Szarego Plemienia**.

	SŁ	PE	WT	CH	IN	ZR	SZ
Minimalna	6	4	1	1	1	6	1
Maksymalna	14	12	13	3	5	16	10
	(12)	(11)	(8)				

Psy

Zwykłe psy są czworonożnymi, futrzastymi, lubiącymi ujadać zwierzętami. Niezwykle dobrodusze i zrównoważone są zazwyczaj wierne jednemu człowiekowi lub grupie ludzi. Psy w *Falloucie* nie różnią się wiele od swoich rzeczywistych odpowiedników. Mogą mierzyć od 60 cm do 1,5 m w kłębie i chodzić na czterech łapach. w większości pokryte sierścią, w kolorze od białego poprzez jasno-brązowy do czarnego, a zwykle połączenie wszystkich na raz. Psy nie mają przeciwstawnego kciuka, nie mogą więc używać żadnych broni i narzędzi. Nie mogą się komunikować inaczej niż szczekając, merdając ogonem czy wskazując pyskiem. Psy nie mogą korzystać ze zwykłych pancerzy. Chyba, że są one zaprojektowane specjalnie dla nich. Nie mogą nosić przedmiotów, chyba że ktoś zbu-

duje sprzęt, który pozwala im na to. z tych powodów, bardzo trudno odgrywać rolę psa i MG oraz gracze powinni wziąć to pod uwagę przed pozwoleniem komuś na stworzenie postaci psa. Psy uzyskują profity co 2 poziomy i żyją od 10 do 15 lat. Psy mogą ważyć od 10 do 70kg. Mają wrodzoną **10% odporność na elektryczność**. Na starcie dostają karę **-7PW**. Takie już pieskie życie.

Ataki psów

Ugryzienie (Walka wręcz):

Obr: 2k6.

PA P:3 M:4 S:n/d

Skok (Walka wręcz): Obr: 1k6

PA P:4 M:n/d S:n/d, 50% szans na powalenie.

	SŁ	PE	WT	CH	IN	ZR	SZ
Minimalna	1	4	1	1	1	1	1
Maksymalna	5	14	6	5	3	12	10

Roboty

Przed wojną kilka firm i ośrodków badawczych produkowało humanoidalne roboty. Maszyny te nie były sztuczną inteligencją samą w sobie, ale były wyposażone w superkomputery, które niezwykle szybko pozwalały im "rozumować" na tym samym poziomie, co wielu ludzi (w niektórych przypadkach, nawet lepiej niż ich twórcy). Roboty (o androidach już nie wspominając) są rzadkie w uniwersum *Fallout'a* i powinno się nimi grać, tylko jeśli pasuje to do fabuły przygody.

Prawie zawsze pochodzą z terenów zaawansowanych technologicznie (innymi słowy prymitywne plemiona zazwyczaj nie trzymają robotów).

Roboty mogą komunikować się z ludźmi za pomocą wgranych wzorców mowy, a nawet dzięki kilku własnym unikalnym zdolnościom np. cechom (patrz: Cechy, poniżej). Czasem osoby z Pustkowi znajdują „mówiące roboty”, ale się nimi nie przejmują, po prostu nie uznają robota za istotę rozumną i czującą - a czy robot może coś odczuwać, to kwestia otwarta? Roboty średnio mierzą około 1 do 2 metrów, ale mogą się różnić wielkością i mieć od kilkudziesięciu cm do kilku metrów, zwykle ich ciężar wynosi ok. 130-180kg. Są wykonane z metalu, tworzyw sztucznych i krzemu.

Roboty nie mogą nosić pancerzy, ale mogą używać broni i narzędzi. Roboty wymagają regularnej konserwacji, którą mogą przeprowadzać same, jeśli nie mają zakodowanego zakazu. Robot (lub osoba, która go konserwuje) musi wtedy zdać test umiejętności *Naprawa* lub *Nauka* i musi

poświęcić na to co najmniej 12h, raz w miesiącu. Jeśli konserwacja nie jest przeprowadzana regularnie, robot zaczyna tracić 1k10 PW co 24 godziny od ostatniego terminu konserwacji. Roboty odnoszą obrażenia normalnie, ale nie odzyskują punktów wytrzymałości wraz z upływem czasu (patrz: Leczenie, poniżej). Zamiast tego, roboty muszą być naprawiane. Skuteczne wykorzystanie umiejętności *Naprawa* lub *Nauka* na robocie będzie działać jak udane zastosowanie *Pierwszej pomocy* na istocie żywej, przywracając mu 1k10 punktów wytrzymałości. Ponadto, jeśli robot ma „okaleczoną” kończynę lub inną dolegliwość np. ślepotę, musi przejść udany test *Naprawy*, aby przywrócić sprawność tej części ciała. Aby uzyskać więcej informacji, zajrzyj do: Leczenie, poniżej.

Roboty są **całkowicie odporne na działanie promieniowania, trucizn, gazu** (OdpPr, OdpTr, OdpGz 100%) **oraz chemikalia** (nie działają na nie żadne medy i prochy). **Roboty nie zyskują profitów.**

Mają 40% odporność na obrażenia od wszystkich rodzajów ataków i PO=7, ale niestety są wrażliwe na ataki EMP (impuls elektromagnetyczny), więc mają **-50% do OdpEI** (zawsze otrzymują 50% więcej obrażeń podczas ataków tego rodzaju).

Dodatkowo otrzymują co poziom **+5PU**. Roboty nie mają czegoś takiego jak "długość życia", ale każdy egzemplarz posiada baterię, której żywotność starcza na jakieś 75 do 150 lat. Oczywiście, taka bateria może zostać wymieniona, co skutecznie pozwala robotowi działać dalej, tak długo, jak będzie w stanie dostarczać nowe źródła zasilania.

	SŁ	PE	WT	CH	IN	ZR	SZ
Minimum	6	7	7	1	1	1	5
Maksymalna	12	10	14	1	12	10	10

Tworzenie postaci Rozdział 3:

Cechy

Cechy są opcjonalną częścią procesu tworzenia postaci, opisują jakiś aspekt osobowości bohatera lub jego wygląd i trwale wpływają na takie elementy jak Umiejętności, Podstawowe i drugorzędne współczynniki. Niektóre cechy nie są dostępne dla wszystkich ras, a niektóre cechy są dostępne tylko dla robotów lub ras zwierzęcych.

Postać może wybrać maksymalnie dwie cechy, jedną lub w ogóle.

Szybki metabolizm

Twoja przemiana materii jest dwukrotnie szybsza niż normalnie. Oznacza to, że jesteś mniej odporny na promieniowanie i trucizny, ale twoje

ciało goi się szybciej. Otrzymujesz 2 punkty do Tempa zdrowienia, ale twoja początkowa odporność na promieniowanie i trucizny wynosi 0% (rasowe modyfikatory są dodawane później). Roboty i ghule nie mogą wybrać tej cechy.

Mięśniak

Trochę wolniejszy, ale nieco większy. Może nie trafiasz tak często, ale jak już to zrobisz, koleś naprawdę to poczuje! Całkowita pula punktów akcji zostaje obniżona, ale twoja Siła zostaje zwiększona. Otrzymujesz 2 punktową premię do początkowej Siły, ale tracisz 2 Punkty Akcji. Jeśli dzięki tej premii osiągnąłeś swoje max rasowe SŁ, oznacza to że jesteś naprawdę wielkim facetem. w przypadku półmutantów powoduje to takie same problemy ze znalezieniem pancerza, jakie mają supermutanci. Otrzymują też karę podczas używania małych broni palnych (-2PE). Supermutanci z tą cechą są tak wielcy, że nie są w stanie w ogóle używać krótkiej broni palnej (pistolety i SMG). Ghule nie mogą wybrać tej cechy.

Mały rozmiar

Nie jesteś aż tak duży, jak wszyscy inni, ale to nigdy ci nie przeszkadzało. Nie możesz dźwigać zbyt dużo, ale jesteś zwinniejszy. Dostajesz +1 punkt premii do Zręczności, ale twój udźwig wynosi tylko 10+7kg x Siła. Mutanty oraz postaci o wzroście większym niż 175cm nie mogą wybrać tej cechy.

Jednoręki

Jedna z twoich rąk jest dominująca. Świetnie sobie radzisz z bronią jednoręczną, ale dwuręczne bronie są dla Ciebie problematyczne. Otrzymujesz 40% karę do trafienia z broni dwuręcznej, ale za to otrzymujesz 20% bonus do trafienia z broni, które wymagają do użycia tylko jednej ręki. Rasy zwierzęce nie mogą wybrać tej cechy.

Finezja

Twoje ataki wykazują wiele finezji. Nie wyrządzasz może wielkich szkód, ale twoje ataki mają większą szansę na trafienie krytyczne. Wszystkie Twoje ataki zabierają o 25% mniej obrażeń (po modyfikatorach za odporność, pancerz, itp.), ale zyskujesz 10% bonus do Szansy na trafienie krytyczne (TK). Mutanty nie mogą wybrać tej cechy.

Kamikaze

Nie zwracasz uwagi na żadne zagrożenia, więc możesz działać o wiele szybciej podczas tury walki. Obniża to twoją klasę pancerza, tylko do tego, co masz na sobie (tracisz naturalną KP), ale działasz znacznie szybciej podczas walki. Nie masz naturalnej premii do KP (KP liczona ze Zręczności wynosi 0, niezależnie od wysokości ZR). Jedyną klasę pancerza daje Ci noszony

pancerz. Dostajesz za to dodatkowe 3 punkty akcji.

Ciężka ręka

Uderzasz mocniej, nie lepiej. Twoje ataki są bardzo brutalne, ale brak im finezji. Rzadko twoje TK jest naprawdę bolesne, ale zawsze zadajesz więcej obrażeń w Walce wręcz i Bronią białą. Masz 4 punktową premię do obrażeń od WW/BB, ale twoje trafienia krytyczne zadają o 30% mniej obrażeń i szansa na okaleczenie kończyny lub utratę przytomności zmniejsza się o 30%. Ghule nie mogą wybrać tej cechy.

Szybki cyngiel

Nie masz czasu na celowanie, bo atakujesz szybciej niż zwyczajni ludzie. Dzięki temu koszt użycia broni palnej podczas walki spada o 1 PA. Nie możesz jednak wykonywać strzałów mierzących. Użycie każdego rodzaju broni palnej kosztuje -1PA. Należy pamiętać, że cecha ta nie ma wpływu na walkę wręcz i broń białą. Rasy zwierzęce nie mogą wybrać tej cechy.

Czworooczość

Nosząc dowolne okulary, otrzymujesz +1 do Percepcji. Bez okularów masz -1 do Percepcji. Należy jednak pamiętać, że nie można nałożyć żadnego hełmu mając założone okulary.

Tykająca bomba

Począwszy od granatów odłamkowych, na włączniach skończywszy - potrafisz rzucać bronią szybciej (-1PA), ale zasięg Twoich rzutów zmniejsza się o 25%.

Zdyscyplinowany strzelec

Używając broni palnej i energetycznej strzelasz wolniej (+1PA), ale każdy strzał jest o +20% celniejszy.

Zezowate szczęście

Możesz powtórzyć każdy rzut na Szczęście, ale za to każdy inny test na pozostałe współczynniki podstawowe wykonujesz z modelem -1.

Krwawa łaźnia

Jakimś dziwnym zrządzeniem losu ludzie wokół Ciebie umierają w brutalny sposób. Zawsze widzisz najgorszy sposób, w jaki człowiek może umrzeć. To nie znaczy, że zabijasz ich szybciej lub wolniej, ale kiedy umierają, będzie to dramatyczny widok. Jak bardzo dramatyczny, zależy to od Mistrza Gry.

Pechowiec

Dobrze, kiedy wszyscy wokół Ciebie mają krytyczne porażki w walce. Źle, kiedy Ty też je masz! Jeśli Ty, inny członek drużyny lub NPC odniosą porażkę w walce, istnieje prawdopodobieństwo, że ta porażka będzie krytyczna. Krytyczne porażki są niefortunne: broń może eksplodować, możesz trafić niewłaściwy cel lub stracić część swojej tury, itp. Niepowodzenia mają o 50% większą szansę stania się krytycznymi

dla BG lub kogokolwiek innego uczestniczącego w walce.

Pacyfista

Podczas dorastania zgłębiałeś mniej „bojowe” umiejętności. Twoje umiejętności bojowe na starcie zostają obniżone, ale *Pierwsza pomoc*, *Medycyna*, *Retoryka* i *Handel* są zwiększone. Te umiejętności otrzymują 20% premię. Otrzymujesz jednak 10% kary do wyjściowych umiejętności bojowych (*Broń lekka*, *Broń ciężka*, *Broń energetyczna*, *Walka wręcz* i *Broń biała*). To jest jednorazowa modyfikacja. Rasy zwierzęce i roboty nie mogą wybrać tej cechy.

Chemiopodatność

Łatwiej się uzależniasz od prochów. Twoja szansa uzależnienia jest dwukrotnie większa niż normalnie, ale „pozytywny” wpływ prochów działa 2 razy dłużej, a negatywny 2 razy krócej. Roboty nie mogą wybrać tej cechy.

Chemioodporność

Prochy działają na ciebie tylko w połowie tak długo, jak normalnie, ale szansa na uzależnienie spada o 50%. Roboty nie mogą wybrać tej cechy.

Nocny marek

Jesteś bardziej aktywny, gdy słońce zachodzi. Twoja Inteligencja i Percepcja wzrasta w nocy, ale obniża się w ciągu dnia. Dostajesz -1 punkt karny do tych współczynników w godzinach od 06: 00 do 18: 00, i +1 punkt premii od 18: 00 do 06:00. Roboty nie mogą wybrać tej cechy. Należy pamiętać, że kara/premia nie może przekroczyć min i max rasowego.

Zdolniacha

Od kiedy spędzasz więcej czasu doskonaląc swoje umiejętności, zyskujesz więcej punktów umiejętności (PU). Wadą jest to, że nie uzyskujesz tak dużo profitów. Zyskujesz profity o jeden poziom rzadziej niż normalnie. Na przykład, jeśli normalnie zdobywasz je co 4 poziomy, teraz będziesz je zdobywał co 5. Dostajesz za to dodatkowe +5 punktów umiejętności, co każdy nowy poziom doświadczenia i jednorazowy 10% bonus do wszystkich umiejętności, kiedy zaczniesz grę. Rasy zwierzęce i roboty nie mogą wybrać tej cechy.

Utalentowany

Masz więcej wrodzonych zdolności niż inni, więc nie musisz spędzać tyle czasu, szlifując swoje umiejętności. Twoje statystyki są wyższe niż przeciętnego zjadacza chleba, ale twoje umiejętności są słabsze. Wszystkie Staty dostają +1 punktowy bonus, ale wszystkie umiejętności spadają o 10% oraz otrzymujesz o 5 punktów umiejętności mniej co poziom. Roboty nie mogą wybrać tej cechy.

Seksapil

Cecha ta zwiększa twoje szanse na wywołanie pozytywnej reakcji u płci przeciwnej. Niestety raczej wkurza przedstawicieli twojej płci. Zazdrosne osły. Podczas interakcji z członkami przeciwnej płci, zyskujesz +1 punkt do Charyzmy. Podczas testów *Retoryki i Handlu*, uzyskujesz 40% bonus, jeśli adwersarzem jest płeć przeciwna. Podczas interakcji z członkami tej samej płci, masz -1 punkt karny do Charyzmy i 40% karę do *Retoryki i Handlu*. Tylko ludzie mogą wybrać tę cechę.

Świecący

Ekstremalne promieniowanie sprawiło, że świecisz w ciemności. Twój „blask” eliminuje ujemne modyfikatory związane z widocznością (dla Ciebie ale i Twoich przeciwników). Dodatkowo zyskujesz +50% bonus do Odporności na promieniowanie, ale wszyscy wokół ciebie otrzymują dawkę 10 radów na godzinę (patrz: Promieniowanie, poniżej). Tylko ghul może wybrać tę cechę.

Spec

Spędziłeś swój okres dojrzewania zgarbiony na ławce ślęcząc nad książkami i ucząc się tego, jak wszystko działa. Problem polega na tym, że zniszczyłeś sobie tym wzrok! Dostajesz +15% bonus do *Nauki, Naprawy i Otwierania zamków*, ale tracisz 1 punkt Percepcji. Szpony śmierci, roboty / psy nie mogą wybrać tej cechy.

Widmo Kostuchy

Oszukałeś śmierć! Możesz zdobywać profity, tak jak gdybyś był zwykłym człowiekiem, ale od teraz jesteś na krótkiej liście u Kostuchy. Oznacza to, że przed wyborem każdego nowego profitu musisz rzucać na Szczęście albo padniesz trupem. Jak nie wyjdzie Ci test, witasz się ze Śmiercią.

Pamiętka po kadzi

Inni ludzie odbierają twój zapach za ohydny i obrzydliwy. To przez twoją "kąpiel" w kadziach z FEV. Dobrą wiadomością jest to, że zyskujesz +10 premii do KP dzięki bardzo twardej skórze, którą zyskałeś po zanurzeniu.

Złą wiadomością jest to, że każdy w obrębie 10m od Ciebie, przyjaciel czy wróg, otrzymuje -1 punkt karny do Percepcji. Tylko Mutant może wybrać tę cechę.

Wielkie pięści

Inżynieria genetyczna albo głupie szczęście, obdarzyła Cię ogromnymi rękami. Otrzymujesz darmową biegłość w umiejętności *Walka Wręcz*, ale ponosisz również -15% kary do *Broni palnej, Pierwszej pomocy, Medycyny, Naprawy, Nauki i Otwierania Zamków* (wartości te nie mogą spaść poniżej 0%). Tylko mutant może wybrać tę cechę.

Oswojony

Zostałeś poddany intensywnemu szkoleniu i tresurze, przez co zyskałeś ponadprzeciętną Inteligencję. Twoja IN jest podniesiona o 1, a nawet może przewyższyć twoje rasowe ograniczenia, ale dostajesz karę -2 do obrażeń od WW/BB. Tylko szpony śmierci i psy mogą wybrać tę cechę.

Wściekły

Jesteś na wpół szaloną, dziką maszyną do zabijania. Nie odczuwasz negatywnego wpływu okaleczenia kończyn (oślepienie działa normalnie) i za każdym razem, kiedy zabijesz przeciwnika w walce, otrzymujesz 5 dodatkowych PA w rundzie. Niestety prochy i medy w ogóle nie działają na Ciebie. Tylko Szpony śmierci mogą wybrać tę cechę.

Błaszak

Ten Robot ten został zbudowany do przyjmowania ciosów. Otrzymujesz podwójną Odporność na obrażenia od każdego typu ataku, ale odzyskujesz tylko połowę Punktów wytrzymałości z tytułu naprawy. Tylko roboty mogą wybrać tę cechę.

System celowniczy

Zostałeś wyposażony w komputer namierzający. Wszystkie ataki kosztują Cię o 1PA więcej, ale zawsze masz o 15% większą szansę na trafienie. Tylko roboty mogą wybrać tę cechę.

Tarcza antyEMP

Masz wbudowaną ciężką osłonę przeciw EMP. Ze względu na jej ciężar na wykonanie jednego ruchu potrzebujesz aż 2 PA, ale za to posiadasz 30% Odporność na elektryczność i wszystkie ataki EMP. Tylko robot może wybrać tę cechę.

Oprogramowanie Beta

Zostałeś wyposażony w eksperymentalny system operacyjny i urządzenia peryferyjne. Otrzymujesz 1 dodatkową biegłość, ale za każdym razem, gdy korzystasz z innych umiejętności z biegłością, musisz wykonać rzut na Szczęście lub automatycznie ponosisz porażkę, a jeśli uczestniczysz właśnie w walce, tracisz wszystkie PA w rundzie. Tylko Robot może wybrać tę cechę. Kiedy wybrałeś już swoje cechy, upewnij się, że zanotowałeś ich wpływ na swojej karcie postaci.

Tworzenie postaci Rozdział 4:

Współczynniki

Współczynniki podstawowe (WP)

Po skończeniu tworzenia ogólnej koncepcji postaci, wyborze rasy i cech, gracz musi dokonać podziału współczynników podstawowych. Wpływają one na umiejętności i współczynniki drugorzędne (zob. poniżej). Są wykorzystywane w testach, pomagają określić różne efekty dzia-

łań BG (np. Percepcja potrzebna jest do zauważenia, jak złodziej podwędza Ci portfel, etc.). Wszyscy BG zaczynają na poziomie „średnim” - to znaczy, że mają wszystkie WP na poziomie 5. Dodatkowo mają jeszcze 5 wolnych punktów WP do rozdysponowania na dowolne współczynniki. Ponadto WP można dowolnie modyfikować, np. BG może od jakiegoś współczynnika odjąć dowolną liczbę punktów i dodać do innych. Jednak wartości WP nie mogą przekroczyć rasowych minimów i maksimów. Oznacza to, że czasem niektóre Staty muszą być specjalnie dostosowane.

Jeśli wcześniej wybrałeś cechę, która wpływa na WP, miej to na uwadze podczas rozdysponowywania punktów WP; cechy nie mogą (zazwyczaj) podnosić współczynników powyżej lub poniżej rasowych ograniczeń.

Przykład: Wybór rasy, Cech i Współczynników podstawowych

Jack chce zrobić postać walczącą wręcz. Uważa, że granie mutantem będzie zabawne, a jego wizja postaci to coś jak Rocky Balboa. Jack postanawia wziąć cechę Ciężka ręka, która wg. niego pasuje jak ulał do takiej postaci. Statystycznie Jack zaczyna z:

SŁ 5 PE 5 WT 5 CH 5 IN 5 ZR 5 SZ 5

Ponieważ te współczynniki mieszczą się ramach ograniczeń rasowych mutantów, więc nie trzeba na razie niczego zmieniać.

Jack uważa, że prawdziwy wojownik musi być bardziej zwinny i silny, więc przydziela 2 punkty do SŁ i 3 punkty do ZR:

SŁ 7 PE 5 WT 5 CH 5 IN 5 ZR 8 SZ 5

Uważa również, że jego postać nie musi być tak atrakcyjna, ale mogłaby mieć więcej Szczęścia, więc odejmuje punkt od CH i dodaje go do SZ:

SŁ 7 PE 5 WT 5 CH 4 IN 5 ZR 8 SZ 6

Żaden z tych WP nie jest zbyt wysoki lub niski dla mutantów. Postać Jacka jest na dobrej drodze do stania się post-nuklearnym pięściarzem.

Jane chce mieć postać, która dzięki swojej błyskotliwej mowie pozwoli jej wyjść cało z każdej sytuacji. Uważa, że do takiej roli najlepiej nadaje się człowiek, więc będzie mieć do czynienia z normalnymi ograniczeniami rasowymi. Uważa, że cecha

Seksapil będzie korzystnym wyborem, dlatego zapisuje ją na

karcie postaci. Zaczyna przyznając 2 punkty do CH, aby postać była bardziej sympatyczna, 2 pkt do IN, aby lepiej rozumiała świat i 1 punkt do PE, żeby jej postać była bardziej uważna.

SŁ 5 PE 6 WT 5 CH 7 IN 7 ZR 5 SZ 5

Jane uważa, że postać, która bazuje na rozumie, nie musi być tak silna, więc odejmuje jeden punkt od SŁ i jeden od WT. Następnie przydziela je do SZ.

SŁ 4 PE 6 WT 4 CH 7 IN 7 ZR 5 SZ 7

Ma teraz post-nuklearna wersję prawnika.

Współczynniki podstawowe (WP)

Tutaj znajdziecie pełny opis WP wraz z ich najczęstszym zastosowaniem.

SIŁA (SŁ)

Miara twojej siły fizycznej i moc mięśni. Postacie o wysokiej sile prawdopodobnie spędzały dużo czasu na siłowni.

Postacie z niską siłą były bite przez bohaterów z wysoką siłą. Ten WP wpływa na takie współczynniki drugorzędne jak: Udzwignięcie, Obrażenia od walki wręcz i broni białej oraz Punkty wytrzymałości. Wszystkie bronie wymagają też pewnej minimalnej siły, aby móc ich używać. Rzuty na Siłę są wykonywane podczas: prób wyważania drzwi, wyłamywania prętów w celi i innych działań, które wymagają czystej siły fizycznej.

PERCEPCJA (PE)

Percepcja to postrzeganie, czujność i świadomość twojej postaci oraz "mądrość ulicy". Czasami nazywana Instynktem lub Szóstym zmysłem. Spostrzegawcze postaci natychmiast zauważają wszelkie podejrzanym detale, zapachy, dźwięki i znaki, które odbiegają od normy. Postacie z wysoką PE wydają się być w stanie odczytywać reakcje innej osoby, a nawet potrafią stwierdzić, kiedy inna osoba kłamie. Wyjątkowo spostrzegawcze postaci są np. detektywami, szpiegami, hochsztaplerami etc. Postacie z niską PE tkwią po prostu we własnym małym światku. Współczynnik ten wpływa na Inicjatywę oraz na kilka umiejętności, takich jak: *Otwieranie Zamków, Pułapki, Pierwsza pomoc i Medycyna*. Głównym zastosowaniem PE w walce jest określenie maksymalnego zasięgu z jakiego twoja postać może oddać strzał oraz efektywności broni dystansowej. Zatem wysoka Percepcja jest ważna dla snajpera. Testy PE wykonujemy, gdy istnieje niewielka szansa na zauważenie czegoś przez BG, np. błysku lunety snajpera celującego właśnie w jego głowę.

WYTRZYMAŁOŚĆ (WT)

Wytrzymałość odzwierciedla twoją budowę ciała i ogólny stan zdrowia. Postacie z wysoką WT mają świetny układ odpornościowy, dobre krążenie i są w stanie uciec lub dogonić każdego. Postaci z wysoką WT są również w stanie przepłynąć kilkumilowe jezioro. z kolei te z niską WT mogą utonąć nawet w basenie dla dzieci. Punkty Wytrzymałości, Odporność na trucizny i promieniowanie oraz Tempo zdrowienia bazują na Wytrzymałości. WT modyfikuje również umiejętność *Sztuka Przetrwania*. Wytrzymałość jest stosowana m.in. do określenia, czy seria powali cel lub pozbawi go przytomności (patrz Powalenia w walce Część II: Obrażenia, poniżej). Rzuty przeciw WT rozstrzygają takie rzeczy, jak: czy Twoja postać utrzyma się na linie nad kanionem lub czy oprze się śmiertelnej chmurze bakterii, którą jakiś renegat rozpylił w jej pobliżu.

CHARYZMA (CH)

Charyzma określa twój urok osobisty i siłę przekonywania.

Twoja postać zawsze dokładnie wie, co powiedzieć i jak zachować się w danej sytuacji. Uroda, wdzięki i zdolności przywódcze zależą od Charyzmy. Charyzmatyczna postać będzie przywódcą grupy i wszyscy pójdą za jej przewodnictwem. John F. Kennedy był charyzmatyczny, Bronek Komorowski nie. Nie ma współczynników drugorzędnych bazujących na Charyzmie. w dużym stopniu wpływa na *Handel i Retorykę*. Rzuty na CH robimy np. wtedy, gdy BG próbuje np. zagaść jakiś strażników lub próbuje kogoś podebrać w barze.

INTELIGENCJA (IN)

Inteligencja to moc rozumowania naszego BG oraz jego wiedza. Postacie z wysoką inteligencją mają lepszą pamięć i lepiej sobie radzą w rozwiązywaniu problemów niż osoby o niskiej inteligencji. Albert Einstein, Napoleon i Aleksander Wielki mieli wysoką inteligencję. A generał Custer, Forrest Gump i kolesie z filmu *Głupi i głupszy* już nie. Żaden ze współczynników drugorzędnych nie bazuje na IN. Za to wiele z niebojowych umiejętności bazuje na IN. Inteligencja określa również liczbę punktów umiejętności, jakie postać zyskuje co poziom (patrz Postęp w części III). Rzuty na IN robi się wtedy, gdy np. BG próbują odgadnąć hasło do terminala lub określić sekwencję dziwnych ładunków elektrycznych biegnących przez wzór na podłodze.

ZREĆZNOŚĆ(ZR)

Zrećzność określa szybkość reakcji bohatera oraz jego zdolności manualne. Postacie z wysoką ZR są żonglerami i akrobatami. Postacie z niską ZR mają dwie lewe ręce. ZR jest podstawą do obliczania naturalnej Klasy Pancerza i Punktów Akcji. Modyfikuje ona również wiele umiejętności, w szczególności umiejętności bojowe. Rzuty na ZR wykonujemy np. gdy twoja postać robi unik przed zatrutą strzałką lub próbuje wyszarpnąć rękę ze ścieku zanim ugryzie ją zmutowany szczur.

SZCZĘŚCIE (SZ)

Być może to najbardziej niejasny ze współczynników. Szczęście jest wszystkim i niczym. Postacie z dużą ilością szczęścia po prostu mają wszystko ułatwione, wszystko idzie po ich myśli. Postacie z małą ilością szczęścia...no cóż wydaje się, że zawsze stoją pod rusztowaniem w momencie, gdy spada cegła. Szczęście bezpośrednio wpływa na Szansę na trafienie krytyczne oraz *Hazard*. Rzuty na SZ często wykonuje potajemnie MG; mogą określać np. czy, gdy twoja postać leży wpół przytomna na ziemi, bez amunicji, nagle znajdzie obok w pyle zapomnianą naładowaną strzelbę. Generalnie rzuty na SZ wykonywane mogą być bardzo często w bardzo różnych sytuacjach.

Współczynniki drugorzędne (WD)

Kiedy Staty podstawowe są już rozdzielone, gracz musi ustalić wysokość WD. Pamiętaj, że cechy, bonusy rasowe i kary muszą być uwzględnione również przy WD. Wzór na obliczenie początkowego poziomu danego WD jest podany przy jego opisie poniżej.

Punkty wytrzymałości (PW)

Być może to najważniejsza wartość w grze, określa ilość punktów życia, czyli mówi czy postać jest żywa, czy oddycha, czy już wacha kwiatki od spodu. Martwych postaci nie można „ożywić” i nie można nimi grać, nigdy. PW mogą być odzyskane z upływem czasu, dzięki medykamentom, odpowiednim umiejętnościom lub po wizycie u lekarza. Bazowa liczba punktów wytrzymałości to:

$$15 + (SŁ + (2 \times WT))$$

Ponadto, postać zyskuje PW przy każdym awansie na nowy poziom w liczbie równej: $3 + \frac{1}{2} WT$, zaokrąglonej w dół (patrz: Postęp w Części III). Na liczbę PW mają wpływ: rasa, niektóre cechy i profity. PW nie mogą być wyleczone powyżej maksymalnej wartości.

Uwaga: Jeśli punkty życia spadną do zera, twoja postać nie umiera od razu. BG, którego PW

mieszczą się między **0 a -5** jest ogłuszony, osunął się na ziemię i nie może się ruszyć. Taka postać zaczyna odzyskiwać PW jakby normalnie odpoczywała (zob. Tempo zdrowienia, poniżej). Oznacza to, że nieprzytomna ostatecznie obudzi się, choć może to potrwać kilka godzin lub nawet dni. Do tego czasu musi przebywać pod opieką. Aby uzyskać więcej informacji, zajrzyj do: Obrażenia i Śmierć w części III, poniżej.

Klasa Pancerza (KP)

Być może drugi najważniejszy parametr w grze, Klasa Pancerza zmniejsza szansę na trafienie twojej postaci. Klasa Pancerza jest mierzona w %. Naturalna KP jest równa ZR bohatera. Dodatkowo, każdy pancerz, który BG ma na sobie zwiększa Klasę Pancerza. i o tyle właśnie procent maleje szansa na trafienie twojego BG. Dla przykładu, jeśli ZR bohatera wynosi 6 i nosi on skózaną kurtkę z Klasą Pancerza równą 5, to całkowita KP równa się teraz 11%. w oparciu o powyższy przykład: jeżeli podły snajper próbował oddać strzał w dziewczynę w ślicznym skózanym płaszczu, to jego szansa trafienia zostanie zmniejszona o 11% (czyli o KP tej laski).

Punkty Akcji (PA)

Prawdopodobnie jest to trzeci najważniejszy parametr w grze, ponieważ może wpłynąć na różnicę między przeładowaniem broni i wystrzeleniem w ostatecznym momencie walki. PA określają liczbę działań jaką może postać wykonać w każdej turze walki. Np. pokonanie jednego metra kosztuje 1 PA. Przeładowanie broni często zajmuje 2 PA. Oddanie strzału zajmuje 5 PA itd. Wzór poniżej określa bazowe PA, w oparciu o ZR (zawsze zaokrąglamy w dół):

$$\frac{1}{2} \text{ ZR} + 5$$

Udźwig

Określa ile sprzętu twoja postać może nosić na plecach, w kieszeniach, w plecaku czy saszetce. Każdy przedmiot w grze ma swoją wagę. Bazowy udźwig to suma:

$$10\text{kg} + (10 \times \text{SŁ})$$

Zatem postać z SŁ 6 może dźwigać 70kg sprzętu. Teraz tylko znalezienie miejsca dla tych wszystkich rzeczy może być problemem.

Jeśli chodzi o chwilowe podniesienie czegoś, np. betonowej płyty pod którą ugrzęznął twój kumpel, to jest to obliczane ze wzoru:

Bazowy udźwig x3

Obrażenia od ataków wręcz (ObrWW/BB)

Określają szkody zadane w walce wręcz i bronią białą. Im większa wartość, tym silniej twój BG

uderza. Tabela poniżej pokazuje tę wartość, na podstawie SŁ (można też zastosować wzór: $\text{SŁ} - 5$, nie mniej niż 1):

Siła	ObrWW/BB
1-6	1
7	2
8	3
9	4
10	5
11	6
12	7
i tak dalej...	

Odporność na trucizny (OdpTr)

Nawet w świecie post-nuklearnym są pewne substancje chemiczne, które po prostu nie dobrze jest mieszać z organizmem człowieka. Odporność ta jest równa:

$$5 \times \text{WT}\%$$

Zatem postać z Wytrzymałością 6 będzie posiadać 30% OdpTr.

Oznacza to, że ma 30% szans na to, że przeciwnika zneutralizują truciznę. Więcej w: Obrażenia od trucizn: Obrażenia i Śmierć w części III.

Odporność na promieniowanie (OdpPr)

W świecie post-nuklearnym, promieniowanie jest zawsze problemem. Niektóre miejsca są naturalnie radioaktywne, jak np. epicentrum wybuchu bomb itp.

Niektóre z nich są bardziej radioaktywne niż inne; w pobliżu epicentrum wybuchu, gwarantowane jest, że będzie tam więcej radów niż w miejscu 8km dalej.

Odporność na promieniowanie jest równa:

$$2 \times \text{WT} \%$$

Może być zwiększona przez prochy (patrz Wyposażenie: Prochy) oraz przez niektóre rodzaje pancerzy (patrz Wyposażenie: Pancerze).

Postać z WT 8 ma 16% OdpPr. Oznacza to, że 16% radów, które uderzyły w skórę nie przeniknęło do wnętrza organizmu. Jeśli BG stał na krawędzi krateru wybuchu i przyjął 1000 radów przez dziesięć minut (!), tylko 840 z nich wniknęło w jego ciało. Co wciąż oznacza, że będzie on świecił się jak żarówka, ale jego skóra nie odpadnie - tak od razu.

Odporność na ataki gazowe (OdpGz)

Jedną z bardziej obrzydliwych broni na Pustkowiach są śmiertelne opary. Ataki gazowe mogą wywołać rany u wielu osób na raz, pokrywają

dużą powierzchnię w stosunkowo niewielkim czasie. Część gazów nie rani celu bezpośrednio, ale obezwładnia go. OdpGz w całości oparta jest na pancerzu, rasie i sprzęcie. Istnieją dwa rodzaje ataków gazowych: wziewne i kontaktowe. Gazy wziewne muszą się dostać do płuc zanim wywołają niepożądane efekty; gazy kontaktowe przypominają bardziej chmury oparów, uszkadzających wszelkie materię biologiczną, z którymi się zetkną.

OdpGz podaje się w formie zapisu:

X/X %

Pierwsza zmienna reprezentuje gazy wziewne, druga zmienna gazy kontaktowe. Jeżeli BG nie jest robotem, to jego początkowa OdpGz jest zawsze równa 0/0%.

Odporność na elektryczność (OdpEI)

Określa, w jakim stopniu BG jest odporny na energię elektryczną (oraz roboty na EMP). Ilekroć postać otrzymuje obrażenia od elektryczności, ich wysokość zmniejsza się o współczynnik Odporności na elektryczność (w %).

O ile rasa BG nie mówi czegoś innego, Odporność na elektryczność wynosi 0%.

Odporność na obrażenia (OO)

Odporność na obrażenia jest (zazwyczaj – wyjątek np. supermutanty) całkowicie definiowana przez pancerz. Jeśli postać nie ma jakiegokolwiek odporności na obrażenia wynikającej z rasy, to początkowo wartość ta wynosi 0%. Zauważ, że jest pięć różnych „typów ataków” pod pozycją Pancerz na karcie postaci. Każdy element pancerza ma swoją własną Odporność na obrażenia. Więcej: Przed Walką: Noszenie pancerza w części III, poniżej.

Próg obrażeń (PO)

Próg obrażeń reprezentuje rzeczywistą ilość obrażeń, którą dana część pancerza (lub bardzo gruba skóra) może zatrzymać. Miejsce na ten współczynnik znajduje się pod pozycją Pancerz. Więcej: Przed Walką: Noszenie pancerza w Części III, poniżej.

Inicjatywa (I)

Określa kolejność wykonywania akcji podczas rundy. Oczywiście, jeśli to Ty celowo rozpocząłeś walkę, ty automatycznie zaczynasz pierwszy (np. prześlizgnąłeś się obok strażnika i zdiebiłeś go w łeb), ale we wszystkich następnych turach walki kolejność działania wyznacza Inicjatywa, postać z najwyższą Inicjatywą zaczyna pierwsza i tak dalej w porządku malejącym (patrz Walka: Inicjatywa, w Części III). Inicjatywa jest równa:

2 x PE + k6

Tempo zdrowienia (TZ)

Życie posiada niezwykłą zdolność do naturalnego samoleczenia. Tempo zdrowienia twojej postaci to liczba punktów wytrzymałości, które BG odzyskuje (w sposób naturalny) przez dobę (24h) – przy aktywnym działaniu lub przez sześć godzin odpoczynku (np. snu). Użyj poniższej tabeli, aby określić tempo zdrowienia, na podstawie wytrzymałości.

WT	TZ
1-5	1
6-8	2
9-10	3
11-12	4
I tak dalej	

Można też zastosować wzór: $1/3 WT$, zawsze *zaokrąglając w dół*.

Postać z WT 7 odzyskiwałaby 2 punkty wytrzymałości przez 24h, w którym byłaby aktywna (walcząc, wędrując, etc.) i 8 punktów wytrzymałości podczas 24 godzin odpoczynku (spanie, oglądanie telewizji, itp.) Zobacz Zdrowienie podczas walki: Obrażenia i Śmierć w części III poniżej. Należy pamiętać, że roboty nie leczą się naturalnie, więc automatycznie mają TZ równe 0.

Szansa na trafienie krytyczne (TK)

To jest bazowa % szansa na zadanie trafienia krytycznego w walce. Wysokie umiejętności obsługi broni oraz broń wysokiej jakości mogą zmodyfikować ten parametr. Jeśli rzut na trafienie wypadnie pomyślnie, a wynik jest na tyle niski, że mieści się w ramach tego parametru, wtedy trafienie uznajemy za krytyczne (zob. Walka: Szansa na trafienie krytyczne w części III). Wartość początkowa jest równa wartości Szczęścia. Postać z SZ 3 ma 3% szansy na trafienie krytyczne.

Przykłady: Obliczanie Współczynników drugorzędnych, uwzględnianie modyfikatorów rasowych oraz wynikających z cech

Jack i Jane obliczają współczynniki drugorzędne swoich BG. Maksymalna liczba PW Harry'ego to 32; Maverick'a 27. Klasa Pancerza Harry'ego to 8 i dlatego, że jest mutantem, prawdopodobnie nie będzie już o wiele lepsza.

KP Maverick'a to tylko 5, ale zawsze może on znaleźć lepszy pancerz, co ochroni go trochę lepiej. Harry dostaje 9 PA a Maverick 7 PA. Udźwig

Harry 'ego to 90kg, Maverick'a tylko 56kg. Obrażenia WW/BB Harry'ego to solidne 4 punkty, ponieważ ma cechę Ciężka ręka, a Maverick'a tylko 1. Harry cieszy się 45% Odpornością na Trucizny, a Maverick dostaje 20%. Odporność na promieniowanie wynosi u Harry'ego 60% z powodu jego rasy, a Maverick'a tylko 8%. Żadna z postaci nie ma OdpGz, ale Maverick ma wrodzoną 30% OdpEI (Harry ma 0). Harry ma 10 Inicjatywy, ale Maverick jest szybszy i ma 12. Tempo zdrowienia Harry'ego to 1 PW, Maverick'a też 1. Harry dostaje 6% szansę na trafienie krytyczne (SZ6), a Maverick 7% (SZ7).

Tworzenie postaci Rozdział 5 **Umiejętności**

Umiejętności z biegłościami

Każda postać na starcie otrzymuje trzy biegłości, które może przydzielić do dowolnych umiejętności. Te umiejętności można najlepiej opisać jako obszary, w których BG się specjalizuje, zna je i szkoli wyjątkowo dobrze. Każdy BG musi wybrać trzy biegłości i tylko trzy, nie więcej, nie mniej (chyba że postać otrzymuje dodatkową biegłość dzięki cesze/profitowi). Każda umiejętność z biegłością dostaje natychmiastowy +20% bonus i rośnie dwa razy szybciej niż normalne umiejętności. Jeśli wydajesz PU na um. z biegłością rośnie ona o 2% zamiast 1%.

Lista umiejętności

To jest pełny opis umiejętności, zawiera bazowe wartości poszczególnych umiejętności. Wartość bazowa wyliczana jest przed zastosowaniem innych modyfikatorów - od biegłości, od cech, od dodawania punktów umiejętności. Punkty umiejętności są dodawane dopiero po awansie na kolejny poziom (Zobacz: Postęp w części III). Ze względu na nasze przykłady, "przeciętna" postać ma wartość 5 dla każdego ze współczynników.

Broń lekka

Umiejętność ta obejmuje użycie łuków, kusz, pistoletów, broni maszynowej, karabinów, i strzelb. Im wyższa um. *Broni lekkiej*, tym łatwiej będzie Ci trafić w cel i dłużej będziesz w efektywnym zasięgu podczas walki. Początkowy poziom: 5% + (4 x ZR). Średnio BG mają na początku tą um. na poziomie 25%.

Broń ciężka

To umiejętność obsługi miotaczy ognia, minigunów, wyrzutni rakiet, ciężkich karabinów maszynowych, laserów Gatlinga, Grubasów i innych naprawdę dużych giwer. Jeśli masz wielką broń, możesz liczyć, że rzuty będziesz robił na tę um.

Podobnie jak z bronią lekką, im lepszą masz umiejętność *Broni ciężkiej*, tym łatwiej będzie Ci trafić w cel i tym lepszy będziesz mieć efektywny zasięg. Początkowy poziom: 0% + (2 x ZR). Średnio zaczyna się z 10%.

Broń energetyczna

Umiejętność obsługi broni energetycznej nie jest zbyt powszechna w świecie post nuklearnym. Broń energetyczna dopiero wchodziła do działań wojennych, kiedy nagle świat wybuchł. Lasery i broń plazmowa zaliczają się właśnie do tej kategorii. Zasadniczo jeśli coś używa jako amunicji ogniwi termojądrowych, fuzyjnych, baterii zasilających lub innych energetycznych źródeł zamiast zwykłych magazynków z nabojami, podpada pod tę umiejętność. Początkowy poziom: 0% + (2 x ZR). Średnia wartość to 10%.

Walka wręcz

To umiejętność bicia ludzi przy pomocy pięści i nóg. Im lepszy jesteś w tej umiejętności, tym większe prawdopodobieństwo, że kogoś zdołasz celnie uderzyć.

Ta um. obejmuje również korzystanie z broni, które zwiększają obrażenia WW, takich jak: kastety, kolczaste kastety, ostrza i pazury nareczne oraz legendarne Rękawice wspomagane. Im wyższa um., tym więcej nowych technik walki znasz.

Początkowy poziom: 30% + (2 x (ZR + SŁ)).
Średnio um. ta wynosi 50%.

Specjalne ataki WW

Te Ataki dostępne są tylko dla prawdziwego adepta sztuk walki.

Wymagania każdego takiego ataku wymienione są poniżej, wraz z opisem i obrażeniami jakie wywołuje. Wykonując dany atak specjalny należy korzystać z um., która jest do niego wymagana, czyli np. atakując za pomocą kastetu nie wykonamy ataku „Cios dłonią”.

Podstawowe ataki pięściami

Sierpowy

Efekty: +3 Obr

Koszt PA: 3

Wymagania: Walka wręcz – boks (40%), kastety (45%), bijatyka (55%), Zręczność 6

Kafar

Efekty: +5 Obr, +5% do Szansy na trafienie krytyczne

Koszt PA: 3

Wymagania: Walka wręcz - boks 70%, Zręczność 6, Siła 5, Poziom 6

Kosiarz

Efekty: +7 obrażeń, +15% do Szansy na trafienie krytyczne

Koszt PA: 3

Wymagania: Walka wręcz – boks i bijatyka 100%, Zręczność 7, Siła 5, Poziom 9

Drugorzędne ataki pięściami

Szturchaniec

Efekty: +3 obrażeń, +10% do Szansy na trafienie krytyczne

Koszt PA: 3

Wymagania: Walka wręcz – bijatyka (75%), Zręczność 7, Siła 5, Poziom 5

Cios dłonią

Efekty: +7 obrażeń, +20% do Szansy na trafienie krytyczne, błyskawiczne uderzenie (zmniejsza o 50% KP celu)

Koszt PA: 6

Wymagania: Walka wręcz - bijatyka 115%, Zręczność 7, Siła 5, Poziom 12

Cios Przebijający

Efekty: +10 obrażeń, +40% do Szansy na trafienie krytyczne, przebicie pancerza (zmniejsza PO o 50%, gdy zadaje obrażenia)

Koszt PA: 8

Wymagania: Walka wręcz - kastety 130%, Zręczność 7, Siła 5, Poziom 16

Podstawowe ataki nogami

Mocny kopniak

Efekty: +5 obrażeń

Koszt PA: 4

Wymagania: Walka wręcz - bijatyka 40%, Zręczność 6

Trzaśnięcie

Efekty: +7 Obrażeń

Koszt PA: 4

Wymagania: Walka wręcz - bijatyka 60%, Zręczność 6, Siła 6, Poziom 3

Potężny kopniak

Efekty: +9 Obrażeń, +5% do szansy na trafienie krytyczne

Koszt PA: 4

Wymagania: Walka wręcz - bijatyka 80%, Zręczność 6, Siła 6, Poziom 9

Drugorzędne ataki nogami

Kopniak z półobrotu

Efekty: +7 Obrażeń, błyskawiczne uderzenie (zmniejsza o 50% KP celu)

Koszt APA: 7

Wymagania: Walka wręcz - bijatyka 60%, Zręczność 7, Siła 6, Poziom 6

Kopnięcie hak

Efekty: +9 Obrażeń, +10% do szansy na trafienie krytyczne,

Koszt PA: 7

Wymagania: Walka wręcz - bijatyka 100%, Zręczność 7, Siła 6, Poziom 12

Kopniak przebijający

Efekty: +12 obrażeń, +50% do szansy na trafienie krytyczne, przebicie pancerza (zmniejsza PO o 50%, gdy zadaje obrażenia)

Koszt PA: 9

Wymagania: Walka wręcz - bijatyka 125%, Zręczność 8, Siła 6, Poziom 15

Broń biała

Obejmuje większość broni białej, takiej jak: noże, miecze, szable, włócznie, młoty, topory, łomy, piły, a nawet rozpruwacze i Super-młoty. Odkąd używanie prostych narzędzi do wyrządzania szkody bliźniemu stało się wrodzone i bliskie naturze ludzkiej, ta um. ma dość wysoki poziom.

Początkowy poziom: $20\% + (2 \times (ZR + SŁ))$.

Średnio na 40%.

Rzucanie

Zawsze gdy rzucasz jakąś bronią, korzystasz z tej umiejętności. Noże do rzucania, kamienie, butelki, toporki i granaty to właśnie broń rzucająca. Jeśli nie zauważyłeś, to każdy wyrzucony obiekt musi gdzieś upaść. Nawet pod twoimi nogami. Jeśli jest to nóż, to nic wielkiego. Ale jeśli jest to granat, to jest to naprawdę coś. Maksymalna odległość na jaką można rzucić daną bronią jest obliczana w oparciu o Siłę BG i rodzaj danej broni.

Początkowy poziom: $0\% + (4 \times ZR)$. Średnio na 20%.

Pierwsza pomoc

Umiejętności wykonywania drobnych, podstawowych zabiegów medycznych. Będziesz w stanie leczyć drobne rany, skaleczenia, i siniaki. Użycie zajmuje trochę czasu. Możesz użyć *Pierwszej Pomocy* na sobie lub kimś, kto akurat nie czuje się szczególnie dobrze. Początkowy poziom: $0\% + (2 \times (PE + WT))$.

Średnio na 20%

Każde użycie tej umiejętności zajmuje 1k10 minut i leczy 1k10 punktów wytrzymałości. Na jednej osobie można jej użyć raz na 8h. Aby efektywnie korzystać z tej umiejętności potrzebne są odpowiednie medyczne akcesoria jak bandaże, plastry, kleszcze, skalpele itp.

Aby uzyskać więcej informacji, zobacz: Leczenie podczas walki w Obrażenia i Śmierć, poniżej.

Medycyna

Bardziej zaawansowana forma leczenia. Możesz wyleczyć poważne obrażenia i okaleczone kończyny, ale nie zatrucie czy napromieniowanie. Korzystanie z tej umiejętności zajmuje dłuższą chwilę. Każda kończyna wymaga oddzielnego opatrunku (czyli czasu i użycia um. *Medycyna*). Możesz bawić się w lekarza z samym sobą (z wyjątkiem oślepienia) lub każdą inną osobą/stworzeniem, które wybierzesz. Postać może odzyskać 2k10 PW w 1 godzinę po pomyslnym wykorzystaniu umiejętności *Medycyny*. Na jednej osobie można jej użyć raz na 8h. Aby efektywnie korzystać z tej umiejętności potrzebne są odpowiednie medyczne akcesoria jak bandaże, plastry, kleszcze, skalpele, leki itp. Początkowy poziom: 5% + (PE + IN).

Średnio na 15%

Skradanie

Umiejętność poruszania się po cichu i z dala od niepożądanych oczu. Kiedy się skradasz inni ludzie będą mniej skłonni do zauważenia cię z odległości. Jeśli zbliżysz się zbyt blisko do niebezpiecznych stworzeń, nieważne jak dobry jesteś w skradaniu, zostaniesz zauważony. Oczywiście to, czy ktoś Cię zauważy uzależnione jest od tego, w jakim kierunku patrzy, jakie jest światło, za jaką zasłoną się znajdujesz i od tego jak cholernie dużo masz szczęścia. Takie jest życie złodzieja.

Pomyślne zakradnięcie się do osoby oznacza, że otrzymujesz bonus, który możesz wykorzystać do zaskoczenia, próby okradnięcia itp. Twoja um. *Skradania* jest testowana, kiedy zaczynasz się skradać oraz co 1 minutę podczas skradania. Początkowy poziom: 5% + (3 x ZR). Średnio na 20%.

Otwieranie zamków

Jeśli chcesz otworzyć zamek bez właściwego klucza, to jest umiejętność dla Ciebie.

Użyj jej, aby dostać to, czego chcesz, ale pamiętaj, że inni ludzie mogą nie chcieć, abyś to miał. Posiadając fachowy wytrych zwiększasz swoje szanse, ale nie jest on konieczny.

Są dwa typy zamków w *Falloutcie*: normalne i elektroniczne. Zwykle wytrychy sprawdzają się przeciwko normalnym zamkom, ale żeby otworzyć zamek elektroniczny, potrzebujesz elektronicznego wytrycha (urządzenia deszyfrującego). Niektóre zamki mogą być trudniejsze do otwarcia od innych, a niektóre wymagają od włamywacza profesjonalnych wytrychów. Początkowy poziom: 10% + (PE + ZR). Średnio na 20%.

Kradzież

To sztuka pozyskiwania rzeczy od osób lub z obiektów pozostając niezauważonym. Nawet jeśli Ci się uda zabrać dany przedmiot, istnieje szansa, że okradziony może coś zauważyć. Większe obiekty trudniej ukraść, im mniejsze tym łatwiej. Im więcej próbujesz na raz ukraść, tym większe prawdopodobieństwo, że ktoś to zauważy. Nie możesz ukraść przedmiotu, którego akurat ktoś używa (np. karabinu, który ktoś ma w rękach lub pancerza na ciele, itp.). Jeśli próbujesz okraść osobę, dobrym pomysłem jest zejść ją od tyłu, żeby nie mogła cię zobaczyć. Początkowy poziom: 0% + (3 x ZR). Średnio na 15%

Pułapki

Ta umiejętność nie tylko dotyczy zastawiania i rozbrajania wszelkich pułapek, ale także obejmuje konstruowanie i manipulowanie przy materiałach wybuchowych. Im wyższa umiejętność, tym mniej prawdopodobne, że bomba wybuchnie Ci w twarz, ogromny głąz zmiażdży twoją drużynę, a bardziej prawdopodobne, że licznik na kawałku C4 skończy odliczanie, kiedy zechcesz. Początkowy poziom: 10% + (PE + ZR). Średnio na 20%

Nauka

Nauka to m.in. umiejętność pracy z urządzeniami elektronicznymi, komputerami, maszynami etc.

Określa również intuicję BG. Postacie z wysoką *Nauką* zauważą i pojmą rzeczy, które innym mogłyby umknąć, a bohaterowie, którzy aktywnie stosują umiejętność *Nauki* do rozwiązywania różnych zadań mogą szybko znaleźć rozwiązanie. *Naukę* testujemy również podczas prób korzystania, hackowania i włamywania się do komputerów, określania, która część pojazdu może wymagać naprawy lub stwierdzenia, czy pobliska skała zawiera w sobie cenne żyły srebra itp. Nauka może być również używana (jak *Pierwsza pomoc*) w celu naprawy robotów.

Początkowy poziom: 0% + (4 x IN). Średnio na 20%

Naprawa

Naprawa w dużej mierze jest praktycznym zastosowaniem *Nauki*. Wszystkie rzeczy stale ulegają zniszczeniu na Pustkowiach i nie ma już infolinii obsługi klienta. Osoby z wysoką *Naprawą* są zawsze bardzo cenione. Naprawa obejmuje naprawę wszelkiego rodzaju pancerzy, sprzętu mechanicznego, od pistoletów do pojazdów i może być również stosowana do celowego sabotażu lub wyłączania różnych mechanizmów. Naprawa (jak *Medycyna*) może być używana do naprawy robotów. Początkowy poziom: 0% + (3 x IN). Średnio na 15%

Pilot

Umiejętność kierowania różnymi rodzajami pojazdów silnikowych, od motocykli, samochodów, przez czołgi, vertibirdy, aż do śmigłowców i samolotów. Postacie z wysoką umiejętnością pilotowania mogą dojechać/dolecieć tam, gdzie inni nie byliby w stanie oraz tylko oni są w stanie nie wpaść w niespodziewaną dziurę/turbulencję. Początkowy poziom: 0% + 2 x (ZR + PE). Średnio na 20%

Retoryka

To umiejętność prowadzenia dialogu. Im wyższa *Retoryka*, tym większa szansa, że przekonasz rozmówców do swoich racji. Wtedy masz szansę, że NPC uwierzy Ci na słowo, kupi twoje kłamstwa lub po prostu wykona twoje instrukcje i rozkazy. Początkowy poziom: 0% + (5 x CH). Średnio na 25%

Handel

Umiejętność obrotu towarami. w post nuklearnym świecie, waluty nie są już powszechnie używane. Wysoki handel umożliwia Ci wytargowanie więcej za mniej, zapewni Ci niższe ceny za towary, które nabędziesz i wyższe za twój towar, który wystawisz na sprzedaż. Wysoki *Handel* nie jest ważny, jeśli zabijasz każdą napotkaną osobę, ale jest to z pewnością cenna umiejętność dla trochę większych pacyfistów. Początkowy poziom: 0% + (4 x CH). Średnio na 20%

Hazard

Obejmuje wiedzę i biegłość w grach losowych. Ktoś z wysoką umiejętnością *Hazard* ma tendencję wygrywać te gry częściej i może łatwiej zauważyć, kiedy gra jest ustawiona lub ktoś oszukuje. Początkowy poziom: 0% + (5 x SZ). Średnio na 25%

Sztuka przetrwania

To umiejętność życia i przetrwania w nieprzyjaznym środowisku. Zasadniczo to jest to, czego uczyli w harcerstwie zmodyfikowane przez wymogi post nuklearnego świata. Ta umiejętność ma wiele zastosowań, od znajdowania pokarmu i wody w środku rozległego Pustkowi, poprzez unikanie wrogich stworzeń, do wiedzy o tym, jakie rośliny i zwierzęta mogą Ci pomóc, a jakie zabić. Zawsze dobrze jest mieć w drużynie kogoś, kto jest zapalonym survivalowcem. Początkowy poziom: 0% + (2 x (WT + IN)).

Średnio na 20%

Przykłady: Przypisywanie biegłości i obliczanie umiejętności

Jack i Jane przede wszystkim zaczynają od przypisania Harry'emu i Maverickowi trzech biegłości. Jack postanawia, że Harry będzie ekstra wykwalfikowany w:

walce wręcz i rzucaniu. Dodatkowo uważa, że może kiedyś znaleźć się w sytuacji wymagającej użycia broni, najlepiej dystansowej, więc daje Harry'emu biegłość w Broni ciężkiej.

Dyplomata Jane potrzebuje wysokiej Retoryki i Handlu oraz decyduje, że jej Maverick będzie hazardzistą, więc daje mu biegłość w umiejętności Hazard.

Gdy umiejętności zostały obliczone, końcowy rozrachunek wypada następująco:

Harry – Broń lekka 37%, Broń ciężka (biegłość) 36%, Broń energetyczna 16%, Walka wręcz (biegłość) 80%, Broń biała 50%, Rzucanie (biegłość) 52%, Pierwsza pomoc 26%, Medycyna 15%, Skradanie 29%, Otwieranie zamków 23%, Kradzież 24%, Pułapki 23%, Nauka 20%, Naprawa 15%, Pilot 26%, Retoryka 26%, Handel 16%, Hazard 24%, Sztuka przetrwania 20%.

Maverick – Broń lekka 25%, Broń ciężka 10%, Broń energetyczna 10%, Walka wręcz 48%, Broń biała 38%, Rzucanie 20%, Pierwsza Pomoc 22%, Medycyna 16%, Skradanie 20%, Otwierania zamków 21%, Kradzież 15%, Pułapki 21%, Nauka 28%, Naprawa 21%, Pilot 22%, Retoryka (biegłość) 55%, Handel (biegłość) 48%, Hazard (biegłość) 48%, Sztuka przetrwania 22%.

Tworzenie postaci Rozdział 6: Karma i ostateczny retusz

Początkowa karma BG wynosi zawsze 0 (zero). Mistrz Gry powinien poinformować BG, kiedy ich działania doprowadzą do zmiany karmy. Przykłady takich działań znajdziesz w Sekcji: Karma w Życie na Pustkowiach, poniżej.

Dopieszczanie waszych BG może obejmować różne małe dziwactwa, które dopełnią waszą postać i dodadzą jej kolorytu. Na przykład ogromny mutant może śmiertelnie bać się myśli. Możliwości są nieograniczone i takie smaczki tylko uczynią RPG jeszcze ciekawszym i zabawniejszym.

Fajnym pomysłem jest też rozwijać te dziwactwa z biegiem samej gry.

To wszystko! Czas, żeby Twój bohater wkroczył do tego niezwykłego świata!

Część III: Rozgrywka

Ta sekcja podręcznika opisuje niektóre najważniejsze aspekty gry, takie jak walka, obrażenia i awans.

Przed Walką: Wyposażenie - Bronie i pancerze

Trzymanie broni lub przedmiotów

Karta postaci posiada sekcje oznaczone jako "ręka główna" i "druga ręka". Tam BG powinien podać wymagane informacje dotyczące jego broni. Nie więcej niż dwie sztuki broni mogą być na wyposażeniu jednocześnie (po jednej na każdą rękę). Niektóre bronie wymagają do użycia obu rąk. Postacie zazwyczaj zaczynają z podstawową bronią, choć to zależy od Mistrza Gry.

Przedmioty, których chcemy użyć również muszą być trzymane w dłoniach. Oznacza to, że postać nie może wstrzykiwać sobie stimpaka, strzelać z broni dwuręcznej i kopać dołu w tym samym czasie.

Pamiętaj, że postać nie jest ograniczona tylko do dwóch broni trzymanyh w ręku, może nosić cokolwiek – przy pasku, w kaburach, plecaku itd.

Oczywiście, broń palna jest użyteczna tylko jeśli ma określony rodzaj amunicji. Należy zauważyć, że dwa rodzaje amunicji, które pasują do tej samej broni – przeciwpancerna (AP – Armor Piercing) i grzybkująca (JHP – Jacketed Hollow Punk) nie mogą być używane w tym samym magazynku. Jeśli uważasz, że Twoje pociski JPW są nieskuteczne, musisz przeładować na pociski AP (patrz Przeładowanie, poniżej).

Stan broni

Poniżej miejsca na broń, na karcie postaci jest pasek z kratkami, oznaczony "Stan". Pokazuje on aktualny stan techniczny broni.

Im więcej krutek zamalowanych, tym w gorszej kondycji jest broń. Broń niszczy (zyskuje zamalowane kratki), gdy ataki nią wykonywane są krytycznymi porażkami, podczas częstego użycia, warunków pogodowych itp. (patrz: Ataki poniżej). Czasami robiąc coś niesamowicie głupiego, np. używając karabinu jako łomu lub przez przypadkowe wrzucenie broni do kanalizacji przyczyniamy się do pogorszenia stanu naszej broni. Kiedy kolejne kratki się wypełniają, jest to wynik zużycia; jednak, gdy ostatnia zostanie wypełniona, wtedy broń albo się zacina albo ulega permanentnemu uszkodzeniu i musi zostać naprawiona lub po prostu wyrzucona.

Często, kiedy BG znajdują lub nawet kupują broń, nie jest ona w idealnym stanie i posiada już co najmniej jedną kratkę wypełnioną. w przypadku 8 lub więcej wypełnionych krutek, użytkownik ma -10% kary do trafienia podczas rzutów; obrażenia również zaczynają być uzależnione od kondycji broni. MG może określić inne sytuacje, w wyniku których broń ulegnie uszkodzeniu.

Naprawa broni

Kiedy broń się zatnie lub popsuje, to mamy problemem. Jeśli zdarzy się to w walce i nie masz zapasowej, to mamy duży problem. Nie możesz nic zrobić, jak tylko Poczekać, aż walka się skończy i spróbować wtedy naprawić wadliwą część. Użycie umiejętności *Naprawy* na broni zabiera średnio 1 godzinę. Jeśli rzut na *Naprawę* się nie powiedzie, postać może jeszcze wykonać test umiejętności związanej z tą bronią – *Broni białej* dla topora, *Broni lekkiej* dla pistoletu - udany poprawia stan broni o jeden poziom – jedna kratka mniej (broń nie jest w pełni naprawiona, ale nadaje się do użytku przez jakiś czas). Skuteczne wykorzystanie *Naprawy* zmazuje dwie kratki na pasku stanu. Naprawa broni nie musi ograniczać się do czasu, kiedy nie nadaje się już do użytku. Trochę przewencyjnych czynności konserwacyjnych nigdy nie zaszkodzi.

Stan pojazdów

Pojazdy zużywają się podobnie jak broń i pancerz, ale nie mają swojego jednego paska stanu. Zamiast tego, pojazd jest podzielony na pięć różnych sekcji, każda posiada własne punkty wytrzymałości. Te punkty można oczywiście odzyskiwać poprzez naprawę, ale wymaga to dużo czasu i wysiłku (patrz *Naprawa Pojazdów*, poniżej). Gdy pojazd straci więcej niż dwie trzecie swoich PW w danej sekcji, wtedy dochodzi do awarii.

Na przykład, jeśli samochód stracił 2/3 PW w obszarze silnika, wtedy przestaje on pracować, a pojazd będzie musiał się zatrzymać. Aby uzyskać więcej informacji o różnych częściach pojazdu i efekty ich uszkodzeń, zobacz: *Walki pojazdów*, poniżej.

Naprawa pojazdów

Naprawa pojazdów może być czasochłonna. Przed przystąpieniem do naprawy pojazdu, postać musi określić, którą część pojazdu, zamierza się zająć i tylko na niej może się skupić. Następnie, poświęca na naprawę co najmniej 8h, na końcu wykonuje test umiejętności *Naprawa*. Jeśli rzut się powiedzie, 3k10 PW zostało odzyskanych w danej sekcji pojazdu.

Noszenie pancerza

Na karcie postaci pancerz ma oddzielne miejsce. Zwróć uwagę, że są tam parametry: Próg obrażeń (PO) i Odporność na obrażenia (OO) dla każdego typu ataku, jak również bazowa KP (wartość ZR oraz wszelkie premie lub kary ją obowiązujące) oraz całkowita KP (KP z ZR plus z typu pancerza). Postacie zazwyczaj zaczynają z najbardziej podstawowymi typami pancerzy. Należy zauważyć, że niektóre rodzaje pancerzy dodają premie lub kary do pewnych współczynników i umiejętności, jak np. *Skradanie*. Kary te są wymienione w opisie pancerza.

Hełmy są często elementami większych pancerzy, ale można je też nosić samodzielnie. Hełmy zazwyczaj dają tylko niewielką premię do klasy pancerza, ale zmniejszają szansę Trafienia krytycznego przy strzale mierzonym w głowę o -15%.

Stan pancerza

Podobnie jak broń i pojazdy, pancerz traci swoją skuteczność z biegiem czasu, jeśli nie jest regularnie naprawiany. Za każde pięć celnych trafień w pancerz, które spowodowały jakieś obrażenia u BG, nasza osłona traci na jakości (jedna kratka zamalowana). Każdy pancerz w końcu zaczyna tracić swoją zdolność ochronną, a czym więcej dziur zyska, tym większe kary są stosowane do PO i OO. Jednak bezużyteczna kupa złomu, jakim w końcu może się stać nawet legendarny Pancerz Wspomagany wciąż daje użytkownikowi pewną KP. w celu określenia kar dla PO i OO, najpierw trzeba określić modyfikator %, który przedstawia poniższa tabela:

Modyfikatory stanu pancerza

Wypełnione kratki	Mod
0	brak
1	brak
2	brak
3	brak
4	5%
5	10%
6	20%
7	30%
8	40%
9	50%
10	60%

Po ustaleniu moda, możemy obliczyć aktualne wartości PO i OO ze wzoru:

$$\begin{aligned} \text{PO} - (\text{PO} \times \text{Mod}) &= \text{Skorygowany PO} \\ \text{OO} - (\text{OO} \times \text{Mod}) &= \text{Skorygowana OO} \end{aligned}$$

Przykład: Pancerz skórzany ma PO=2 i OO=25 jeśli chodzi o zwykłe ataki. Przy max zniszczeniu

(Mod=60%) jego skorygowany PO to: $2 - (2 \times 0,6) = 2 - 1,2 = 0,8$ a jego skorygowana OO to: $25 - (25 \times 0,6) = 25 - 15 = 10$.

Naprawa pancerza

Naprawa pancerza odbywa się w analogiczny sposób jak naprawa broni i pojazdów. Zadanie to trwa 4 godziny i jeśli rzut na *Naprawę* zakończy się sukcesem dwie kratki zostają zmasowane.

Walka: Śmiertelne starcie

Czy Ci się to podoba, czy nie, w świecie Fallout'a czasami skradanie się lub sztuka konwersacji zawodzą. Wtedy konflikty rozwiązujemy poprzez walkę: kto ma silniejsze pięści, większy karabin lub kto lepiej z nich korzysta wygrywa. Walka jest serią 10 sekundowych rund, w których każdy uczestnik ma swoją turę (okazję do działania). Walkę uznajemy za zakończoną, gdy wszyscy przeciwnicy są niezdolni do dalszej walki, martwi lub uciekli.

Początek walki

Walka oficjalnie rozpoczyna się, gdy jakieś stworzenie/NPC lub BG stwierdzi, że dość tego i zaczyna atakować drugą stronę (czasami, ataki mogą być wykonywane przeciw nieożywionym obiektom, takim jak drzwi i w takich przypadkach cała procedura walki nie jest konieczna. Postać, która wszczęła walkę dostaje możliwość jednokrotnego wykorzystania wszystkich swoich punktów akcji przed ustaleniem właściwej Inicjatywy.

Pierwszy etap walki: Ustalenie inicjatywy

Ponieważ wartość Inicjatywy jest zawsze stała, wystarczy ten etap przeprowadzić tylko raz w walce, na początku. Ten kto ma najwyższą i zaczyna jako pierwszy, następnie kolejna postać z najwyższą i itd.

Jeśli dwie postaci mają taką samą najwyższą **I**, kolejność należy rozstrzygnąć rzutem 1k10, postać z najwyższym wynikiem zaczyna.

Kiedy i jest już ustalona, postać ma kilka możliwości, co zrobić dalej w swojej turze.

Drugi etap walki: Akcje

Każde działanie w walce wymaga Punktów Akcji. Im wyższa ZR, tym więcej PA dostaje bohater (patrz: Tworzenie postaci: Współczynniki drugorzędne). Tura BG kończy się, gdy wszystkie PA są zużyte lub gdy postać zadeklaruje, że będzie się bronić. Traci wtedy resztę PA (choć nie wszystkie, zobacz: Bronienie się, poniżej).

Możliwe działania są następujące:

Ruch

Obejmuje zbliżanie się do celu, schowanie za drzewo lub inną osłonę, czy odważną ucieczkę. Koszt to 1PA, aby przejść 1 metr (dokładne odległości będą ważniejsze później, przy ustalaniu zasięgu). Jeśli postać biegnie to za 1PA może przemieścić się o 3m. Postacie nie mogą zajmować tego samego miejsca (m²), na którym już ktoś stoi lub coś dużego leży. Każdy obiekt większy niż średni krzew zajmuje cały m². Zwłoki (bez względu na to, jak ogromne!) nie zajmują miejsca – są martwe, więc nie będzie im przeszkadzało, jeśli po nich przejdiesz. Teren może mieć wpływ na ruch. Poniższa Tabela może posłużyć jako pomoc. Modyfikator to liczba, przez którą BG mnoży koszt zwykłego swojego ruchu. Przykład: mod x 2 powoduje, że BG musi wydać 2 razy więcej PA, aby przejść po danym terenie. Postacie, które są podatne na urazy lub mają połamane kończyny być może będą się musiały wręcz czołgać na pewnych rodzajach terenu. Aby uzyskać więcej informacji na temat Pływania, patrz: Pływanie na Pustkowiach poniżej.

Wpływ ukształtowania terenu na tempo ruchu

Typ Terenu	Mod
otwarty, płaski	x1
nierówny, podmokły	x2
wyboisty, błotnisty	x3

Używanie przedmiotów

Jeśli twoja postać trzyma przedmiot w ręku, może go używać w walce pod warunkiem, że jest to rzecz, której można użyć w czasie poniżej 10 sekund (decyzja zależy od MG). Prochy, liczniki Geigera, granaty to przykłady takich przedmiotów. Należy pamiętać, że przedmiot musi znajdować się w ręku. Użycie przedmiotu kosztuje 2 PA.

Korzystanie z ekwipunku

Jeśli zabraknie Ci amunicji, musisz wyciągnąć inną broń lub jeśli chcesz wyjąć stimpaka z kieszeni, oznacza to, że korzystasz z ekwipunku. Wyjęcie i użycie jednego przedmiotu kosztuje 4 PA. Dlatego też, jeśli chcesz zamienić karabin myśliwski na SMG i jednocześnie zażyć jakieś prochy, to musisz na to poświęcić w sumie 8 PA. Możesz skorzystać z dowolnego przedmiotu, który należy do Ciebie i jest w kieszeni, plecaku, torbie.

Podnoszenie przedmiotów

Możesz podnieść przedmiot z ziemi, wyjąć z pojemnika lub zabrać z ciała twojego wroga. Podobnie jak korzystanie z ekwipunku kosztuje to 4 PA za sztukę, a twoja postać

musi być w tym samym miejscu co przedmiot. Jeśli chcesz podnieść tego Bozara i wyjąć z plecaka amunicję do niego, to zajmie ci to 8 PA.

Przeładowywanie

Broń zużywa amunicję. Gdy twoja broń jest pusta, częściowo pusta lub zacięta, możesz ją przeładować wydając 2 PA. Jeśli masz wystarczająco dużo amunicji, to za jednym przeładowaniem uzupełnisz cały magazynek. Ogólnie dobrym pomysłem jest przystępować do walki z w pełni naładowaną bronią, dzięki czemu nie będziesz paradował w kółko próbując załadować nowy magazynek, kiedy akurat żli kolesie prują w ciebie ołowiem. Zauważ, że broń może być załadowana tylko amunicją dedykowaną dla niej i że dwóch różnych typów amunicji np. AP i JHP - nie można łączyć w jednym magazynku. Należy pamiętać, że moździerz, broń artyleryjska i uzbrojenie pojazdów potrzebują jednej pełnej rundy na przeładowania i zużywają wszystkie Punkty Akcji BG.

Korzystanie z umiejętności

Czasami trzeba skorzystać z niektórych umiejętności w walce. Mimo, że pole bitwy nie jest najlepszym miejscem do próby otwierania zamka lub dokonywania naprawy popsutego komputera, to niektóre umiejętności stają się kluczowe podczas starcia, zwłaszcza, jeśli oznacza, że będziesz mógł dzięki nim uciec przed tymi szalonymi komandosami cyborgami. Niektóre umiejętności jak np. *Medycyna*, wymagają zbyt dużo czasu, aby ich efektywnie używać podczas walki. MG powinien określić, czy zadanie, którego BG zamierza się podjąć można wykonać w czasie walki (włamanie do sejfu, na przykład, będzie po prostu zbyt czasochłonne). MG powinien również obliczyć ile PA oraz ile rund (w razie potrzeby) takie działanie zajmie.

Leczenie towarzyszy

Postać może skorzystać z Pierwszej *pomocy* lub *Medycyny*, aby opatrzyć/wyleczyć rannego towarzysza (lub wroga, jeżeli się ku temu skłania). Akcja taka zabiera 10 PA. Jeżeli nie może być wykonana w jednej rundzie, poszkodowany traci wszystkie premie do KP z wyjątkiem KP z noszonego pancerza; opatrywanie może być dokończzone w następnej rundzie. Kiedy akcja zostaje zakończona, "leczący" wykonuje rzut na Pierwszą *pomoc* lub *Medycynę*, w zależności, której używał. Jeśli rzut się powiedzie, cel został skutecznie opatrzony/wyleczony. Wyleczony traci wszystkie PA w następnej rundzie. Jeżeli ranny towarzysz jest robotem, BG może użyć *Naprawy* lub *Nauki*, aby osiągnąć ten sam cel.

Wstawanie

Jeśli zostałeś znokautowany w poprzedniej rundzie walki lub z niewiadomych przyczyn zaczął walkę leżąc na ziemi, musisz poświęcić 4 PA, aby powstać. Postaci, które leżą na ziemi nie otrzymują premii do KP z niewykorzystanych PA lub ZR, co oznacza, że ich KP równa się 0, jeśli nie mają na sobie pancerza. Zauważ, że Wstawanie, to nie to samo co Zmiana pozycji, poniżej.

Podkładanie min

Przebiegłe drużyny mogą korzystać z min do zdobycia przewagi. Jeden lub więcej członków drużyny nie uczestniczy bezpośrednio w walce, tylko okrąża wroga, podczas gdy reszta związuje wroga w walce. „Saperzy” podkładają wtedy swoją „tchórzliwą broń”, a reszta BG spycha wroga na miny. Trwa to 6 PA i udany rzut na *Pułapki* pozwala poprawnie podłożyć minę. Aby uzyskać więcej informacji na temat zaminiowania, patrz: Miny w Pustkowiach, poniżej.

Ustawianie statywu i kalibracja artylerii

Niektóre bronie zdobywają premie, jeśli są zainstalowane na statywie, niektóre mogą być używane tylko ze statywu (a niektóre mają statyw wbudowany). Aby swobodnie używać tych broni w walce, postać musi poświęcić czas na ich poprawne ustawienie. Potrzebny jest do tego test umiejętności *Broń ciężka*. Jeśli się powiedzie, postać ustawiła broń na statywie i może jej normalnie użyć w następnej rundzie. Test ustawiania statywu trzeba robić do skutku, nawet jeśli pochłonie on wszystkie PA. Urządzenia artyleryjskie działają w ten sam sposób, z tym że są one o wiele większe niż mały moździerz.

Zmiana pozycji - Kucanie i czołganie

Kucanie i czołganie to świetny sposób, na poprawienie celności w walce lub ukrycie się za dostępnymi osłonami. Jest to również doskonały sposób na zrobienie z siebie „tłustej kaczki”, do której będzie łatwiej trafić. Zmiana pozycji kosztuje 2 PA, z wyjątkiem przejścia od czołgania do pełnego wstania, to kosztuje 4 PA. Zauważ jednak, że przejście ze stania do kucnięcia/kłęknięcia/leżenia lub z pochylenia do leżenia, leżenia do pochylenia lub pochylenia do powstania zajmuje tylko 2 PA.

Gdy BG kuca zyskuje premię +10% do trafienia z *Broni lekkiej, Ciężkiej i Energetycznej*. Aby przejść w takiej pozycji 1 metr, BG musi wydać 2 PA, a naturalna KP (od ZR) jest zmniejszona do 3 (BG, których ZR jest poniżej 3 nie ponoszą tej kary).

Leżący BG zyskują +25% do trafienia z *Broni lekkiej, Ciężkiej i Energetycznej*; czołganie pochłania 4 PA (aby przemieścić się o 1 metr). KP ze ZR zostaje zmniejszona do 1. Czołgające się postaci nie mogą wykonywać ataków *Bronią białą* ani korzystać z *Walki wręcz*.

Uwaga: Bonus do trafienia wynikający z pozycji nie dotyczy naprawdę dużych broni, takich jak haubice, działa artyleryjskie, ciężkie karabiny zamontowane na pojazdach, etc.

Pozycja defensywna

Czasami rozważa jest tą lepszą częścią męstwa. Jeśli postaci zostało kilka (lub wszystkie) PA i nie chce już wykonywać żadnej specjalnej akcji, może je wydać na obronę. Wtedy pozostałe PA dodaje do Klasy Pancerza.

Trzeci etap walki: Atakowanie

Podstawą każdej walki jest atak; zrób to innym, zanim oni uczynią to tobie. Ataki różnią się ilością wydanych PA w zależności od ich rodzaju. Ataki bronią białą i walka wręcz muszą być wykonywane w bezpośrednim sąsiedztwie celu (w niektórych rzadkich przypadkach takie ataki mogą być wykonywane z odległości kilku metrów). Ataki dystansowe, takie jak rzuty czy strzały można wykonywać tak długo, jak cel jest w zasięgu i mamy czystą lub przynajmniej częściowo czystą linię strzału. Nie można zaatakować kogoś, kto jest za ścianą lub inną pełną osłoną. MG ostatecznie określa, co rozumiemy przez „pełną osłonę”. Atak można przeprowadzić tylko wtedy, jeśli postać ma dość PA na pokrycie takiej akcji. PA są odejmowane od razu od całkowitej puli.

Istnieją trzy rodzaje ataków:

Pojedynczy, Mierzony i „Seria”. Część broni, np. karabiny i pistolety maszynowe udostępniają wszystkie trzy rodzaje. Broń jednostrzałowa i bronie do walki wręcz mogą korzystać jedynie z Pojedynczego lub Mierzonego. Niektóre bronie, takie jak wyrzutnie rakiet i miotacze ognia nie pozwalają na mierzone ataki (są po prostu zbyt duże i nieporęczne, aby z nich dokładnie celować). Bronie, takie jak minigun, lasery Gatlinga mogą działać tylko w trybie ognia seryjnego. Opcje ataku dla każdej broni są zawarte w szczegółowym opisie każdej z nich, poniżej.

Tryb ognia seryjnego („Seria”)

W grze Fallout, „Seria” oznacza min. 3 rundowy nieprzerwany atak (3 strzały), w pełni automatyczny ogień (przytrzymanie spustu i siekanie we wszystko, co się rusza lub po prostu jest w zasięgu). Minimalna liczba strzałów w trybie ognia seryjnego to 3 (szybkie wciśnięcie spustu),

a maksymalna jest określona w opisie poszczególnych broni. Ta liczba reprezentuje maksymalną liczbę strzałów, jakie może oddać broń w jednej rundzie, w zależności od jej szybkostrzelności. Niektóre bronie, jak miniguny, mogą wypuścić o wiele więcej amunicji niż starsze karabiny szturmowe. Postacie z dużą ilością Punktów Akcji mogą być w stanie docisnąć cyngiel trochę mocniej (innymi słowy mogą zdążyć z drugą „serią”). Aby uzyskać informacje o rzutach w trybie ognia seryjnego, patrz: Tryb „Seria” i strefa rażenia w: Określanie i rzuty na trafienie, poniżej.

Atak Krok pierwszy: Określanie i Rzuty na trafienie

Trafienie jest określane w oparciu o szereg czynników. Formuła zostanie przedstawiona na końcu w celu uproszczenia procesu.

Przede wszystkim cel musi być dostępny i w zasięgu. Atakujący musi widzieć swój cel, a przynajmniej wiedzieć dość dokładnie, gdzie on jest. Ponadto każda broń ma własny zasięg, a zasięg BG opiera się na PE. Jeśli cel jest poza łączonym zasięgiem bohatera, kary zaczynają wzrastać. Zobacz poniżej tabelę kar zależnych od zasięgu. Bronie rzucane, takie jak noże do rzućnia, włócznie i granaty, opierają swój zasięg o Siłę oraz Percepcję. w skrócie: mogą otrzymać kary od obu tych współczynników!

Szansa bazowa

Po pierwsze, bazowa szansa na trafienie równa się wartości konkretnej umiejętności BG - *Walka wręcz* odpowiada m.in. za pięści, stopy i bronie takie jak kastety; *Broń biała* za takie rzeczy jak noże i młoty; *Broń lekka* za pistolety, karabiny, strzelby i broń maszynową; *Broń ciężka* za wyrzutnie rakiet, miotacze ognia i tym podobne, a *Broń energetyczna* za lasery, plazmy i pozostałe cacka tego typu. Pamiętaj, aby odliczyć -10% od szansy bazowej, jeśli broń jest uszkodzona (ma 8 lub więcej zamalowanych kraterów stanu).

Modyfikatory zasięgu

Pierwszym modyfikatorem trafienia jest zasięg. Poniższa tabela zawiera efektywny zasięg oparty na PE (w przypadku broni rzucanej SŁ):

Tabela Zasięgu	
PE	Zasięg w metrach(m)
1	1
2	3
3	5
4	7
5	9
6	11
7	13
8	15

9	17
10	19
I tak dalej...	

Zasięg z powyższej tabeli dodaje się do zasięgu broni. Dla każdego metra wykraczającego poza łączony (PE BG + broń) zasięg odejmuje się **-3%** od szansy trafienia podczas rzutu.

Ponadto, przy próbie podwójnego strzału ze strzelby, skuteczny zasięg spada o -3 metry. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz: Bronie dwustrzałowe, poniżej.

Modyfikatory światła

Drugi modyfikator do trafienia to natężenie światła. W poniższej tabeli różne warunki oświetleniowe i ich efekty:

Tabela oświetlenia	
0%	słoneczny bezchmurny dzień, dobrze oświetlone budynki (budynek biurowy lub supermarket)
-5%	lekkie zachmurzenie
-10%	średnie zachmurzenie
-15%	mocne zachmurzenie
-20%	średnio oświetlony budynek (oświetlona piwnica, zadymiony bar)
-30%	lekki deszcz lub kurz
-40%	średni deszcz lub kurz
-50%	słabo oświetlone wnętrze (wejście do jaskini, nocny klub)
-60%	Silny deszcz lub kurz
-80%	ulewa/burza piaskowa, w jaskini z flarą lub pochodnią
-150%	Śnieżyca/Huragan/Tornado
-200%	Całkowicie ciemna jaskinia (bez światła w ogóle)
W nocy odlicz dodatkowo:	
-10%	Pełnia
-20%	Kwadra księżyca
-40%	Księżyc w nowiu

Modyfikator Klasy Pancerza

Trzeci modyfikator to KP celu.

Klasa Pancerza zamienia się w wartość procentową i należy ją odliczyć od szansy na trafienie.

Modyfikator osłon

Czwarty modyfikator stanowią osłony. Ogólnie oblicza się go w oparciu o to, jaka część ciała osoby/stworzenia jest osłonięta.

Przykładowo, jeśli pomiędzy Harrym i padlinożercą stoi skrzynia, która zasłania jego nogi do kolan, to ok. 15% jego ciała jest zasłonięte, więc trafienie będzie miało karę -15%. Dokładnie ustala to MG.

Modyfikator jakości broni

Piąty modyfikator jest zależny od tego jak dobrej broni używamy, czy jest to zwykły model, czy może jakiś specjalny, zmodyfikowany, ulepszony itd. Jeśli np. postać ma wyjątkowo ostrą włócznię, zamontowany celownik laserowy lub lunetę, może dostać premię do trafienia. Jeśli SŁ BG jest niższa niż minimalna wymagana do użycia tej broni, uwzględnij to.

Strzały mierzone

Szósty modyfikator dotyczy tylko Strzałów mierzonych. Strzały mogą być wycelowane w 6 różnych obszarów ciała: głowa, oczy, tors (korpus), genitalia, ramiona i nogi. Robot, który nie ma nóg może dostać w układ napędowy, a np. Radskorpion bez widocznych genitaliów może być trafiony w ogon. Strzały mierzone mają zwiększoną szansę na trafienie krytyczne, okaleczenie i oślepienie. Zobacz Atak Krok trzeci: Rzuty na obrażenia krytyczne poniżej.

Strzały mierzone – kary do trafienia (ataki WW i BB)

0% Tors
-10% Nogi
-15% Ramiona, genitalia
-20% Głowa
-30% Oczy

Strzały mierzone – kary do trafienia (ataki dystansowe)

0% Tors
-20% Nogi
-30% Ramiona, genitalia
-40% Głowa
-60% Oczy

Formuła

Gdy wszystkie modyfikatory są określone, trzymaj się formuły:

Wartość bazowa minus Zasięg minus Światło minus Pancerz minus Osłona minus/plus typ broni minus Strzał mierzony (jeśli dotyczy).

Anulowanie strzału i Rzuty

Gdy szansa na trafienie jest mniejsza niż 0%, atakujący ma możliwość anulowania strzału. Strzał wykracza po prostu poza umiejętności atakującego; nie ma opcji, aby się udał. Kropka. Jeżeli gracz decyduje się anulować strzał, jego BG nie odzyskuje wydanych PA, ale też nie traci amunicji na przypadkowy strzał w ciemności. Jeśli atakujący nie anulował strzału (zazwyczaj jak szansa >0%), nadchodzi czas, aby rzucić kostką.

Uwaga: Podczas rzutów: Tryb „Seria” i pole rażenia

Podczas serii rzucamy oddzielnie dla każdego pocisku. Kule, które nie uderzyły w cel początkowy mają możliwość trafienia innego celu

w polu rażenia. Pole rażenia ma kształt stożka i rozciąga się na szerokość 1 metra w kierunku strzału i dalej jeszcze po 1 metrze na boki. Na przykład, jeśli Harry to "H" na poniższym szkicu i strzela z miniguna, jego pole rażenia wygląda tak:

```
*****  
H *****  
*****
```

Należy pamiętać o ograniczonym celowaniu w polu rażenia: postać może strzelać w trybie serii tylko do najbliższego obiektu. Oznacza to, że Harry nie może starać się strzelać do bandyty oddalonego o 6m podczas gdy Horath jest tylko 3m od Harry'ego. Jeśli Harry nadal będzie chciał wystrzelić, musi rzucać na trafienie przeciwko Horathowi, nie bandycie, ten może co najwyżej oberwać jakimś rykoszetem (zakładając, że nie ma nikogo innego na linii strzału).

Usprawniony tryb „Seria”

Zamiast oddzielnego rzucania na każdy pocisk istnieje alternatywna zasada. Rzut na trafienie w trybie ognia seryjnego jest trochę inny niż zwykły rzut na trafienie. Zamiast oddzielnego rzutu dla każdej kuli, BG zaokrągla swoją szansę na trafienie do najbliższej wartości dziesiętnej (73% do 70%, 45 % do 50%), a następnie rzuca tyłoma kośćmi 1k10, ile ma strzałów w serii. Każdy rzut niższy (lub równy) niż cyfra jedności oznacza sukces (np. wynik 4 na 1k10 oznacza sukces przy szansie na trafienie równej 50%).

Dla ułatwienia gry, zawsze warto mieć pod ręką kilka kostek 1k10. Wszystkie te kości rzucające na raz rzeczywiście brzmią trochę jak odgłos broni automatycznej. Zobacz przykład Określenia i rzutów na trafienie, poniżej. Każdy rzut równy „10” automatycznie oznacza porażkę i BG musi rzucić ponownie, aby zobaczyć, czy jego pechowy strzał nie trafił czasem w pobliski przypadkowy cel (będący w polu rażenia).

Bronie dwustrzałowe

Niektóre strzelby są dwustrzałowe (tzw. dubeltówki). Oznacza to, że mają dwie lufy z dwoma pociskami i dwa spusty, które mogą zostać zwolnione albo jednocześnie, albo niezależnie od siebie. Jeśli odpalamy dwie lufy na raz, potrzebny jest tylko jeden rzut na trafienie; oba strzały idą w ten sam cel. Jednak wymagane są dwa rzuty na obrażenia. Zobacz: Atak Krok drugi: Obrażenia, poniżej.

Kiedy wypalamy z obu luf, siła wywierana przez wystrzał powoduje, że broń staje się mniej wydajna, co zmniejsza zasięg o 3 metry. Zobacz: Modyfikatory zasięgu powyżej.

Przykład określania i rzutów na trafienie

Harry i Maverick przeszukują jaskinię, w której rzekomo znajduje się jakaś przedwojenna technologia. Nie wiedzą jednak, że 4 zmutowane szczury mieszkają w jednej z grot tej jaskini.

Zmutowany szczur: PW: 10/10 I: 8 PA: 8 Obr(BB): 1k4+1 (Pazury - Drapnięcie 4PA) KP: 0 PO:0

OO: 10% Walka wręcz/Broń biała: 75% TK:2%

Szczury nie lubią intruzów i przechodzą od razu do ataku, kiedy wyczują BG. Pierwszy szczur, ponieważ zaczął walkę, wykonuje ruch, jako pierwszy. Zbliży się do Harry'ego i Mavericka, którzy stoją obok siebie w pobliżu wejścia do jaskini. Następnie wszyscy określają kolejność działania, czyli Inicjatywę. Maverick łatwo wygrywa z 12, a Harry jest drugi z 10. Szczury mają I=8, więc będą poruszać się na końcu. Maverick i Harry decydują się pozostać na miejscach i pozwolić szczurom się zbliżyć. Ich Klasa Pancerza zwiększa się z powodu zajęcia postawy defensywnej o 8 w przypadku Harry'ego i o 5 Mavericka(dzięki niewykorzystanym PA). Szczury wykorzystują okazję, aby zbliżyć się do BG, dwa od

zachodniej strony do Harry'ego, dwa od strony wschodniej do

Mavericka. Patrz na wykres:

Sz		Sz
	H M	
Sz		Sz

Runda kończy się, a ponieważ żadna ze stron nie jest jeszcze

martwa, nieprzytomna i nie zwała, kolejna runda zaczyna się. Maverick i Harry zaczynają (wartość I). Obaj decydują, że użycie broni będzie najlepszym wyjściem. Ze względu na to, że walczą w pobliżu wejścia do jaskini, jest tu sporo

światła. Harry jest uzbrojony w Miniguna (Obr: 1k4+6/strzał; Zsg: 35, amunicja 20/120, Ciężar:14

SŁ:7, PA: P:n/d, M:n/d, S:6).

Poza tym ma w drugiej ręce granat, na wszelki wypadek(Obr: 1k12+22, Zsg:15, SŁ:3).

Maverick jest uzbrojony w Desert Eagle.44 (Obr: 1k6+9, Zsg: 25, amunicja 2/8, Ciężar: 2, SŁ 4, PA: P: 5, M: 6,S: n/d). Maverick ma łom w drugiej ręce na wypadek, gdyby zrobiło się nieprzyjemnie

(Obr: 1k12+3, Zsg: 1, PA: Zamachnięcie 4, Zamachnięcie mierzone 5). Harry bierze na cel

szczura. Bazowa wartość *Broń ciężkiej* Harry'ego wynosi 36%. MG decyduje, że poziom światła daje Harry'emu -10% karą do trafienia. Szczur nie ma na sobie pancerza i nie jest zbyt zwinny, więc nie ma żadnych modów do KP. Nie ukrywa się też za żadną osłoną (w rzeczywistości stoi bezpośrednio przed 2,5 metrowym mutantem

dzierżącym miniguna!). Harry nie otrzymuje już żadnej premii ani kary, strzał mierzony nie jest możliwy z takiego plującego kulami kosmaru, jakim jest minigun, więc jego szansa na trafienie wynosi 26 %. Nie jest wspaniała, ale nawet jeśli 1 z 4 strzałów z serii trafi zamieni szczura w mięso mielone. Ponieważ Szansa na trafienie Harry'ego wynosi 26%, zaokrągla ją do pełnych 30 i potrzebuje 0,1,2,3 na każdej kostce 1k10, aby trafić.

Maverick postanawia spróbować trafić drugiego szczura ze swojego Desert Eagle. Te same kary go obowiązują; -10% za światło, ale jego umiejętność *Broń lekka* jest równa tylko 25%. Ten szczur również nie ma KP, nie jest Zasłonięty, a Maverick nie próbuje specjalnie celować, więc jego szansa na trafienie jest równa 15%. Obaj BG pociągają za spust...

Po rzucie

Kiedy szansa na trafienie jest określona, BG wykonuje rzut na tę wartość liczoną w %. Rzut ten jest równoznaczny z pociągnięciem za spust, gdy zostanie wykonany nie ma odwrotu. Jeśli postać wykonuje atak i poniesie krytyczną porażkę (rzut >97%), broń traci jedną kratkę na pasku stanu. Jeśli była to ostatnia kratka, broń zaczyna się, psuje lub rozpada na kawałki. Decyzję podejmuje MG. Więcej informacji, zobacz: Stan broni, powyżej.

Możliwe jest tak bardzo schrzanić atak, że coś złego przytrafia się atakującemu. To nazywamy krytyczną porażką i może ona być nieco komiczna, jeśli nie wręcz zabawna w pewnym pokręconym sensie. Szansa na krytyczną porażkę jest zawsze równa 3%. Jeśli rzut na trafienie wypadł w przedziale 97-100%, to mamy krytyczną porażkę i MG ustala jej efekt lub rzuca 1k10 i wybiera z poniżej tabeli:

Tabela krytycznej porażki

- 1: Problemy z amunicją - magazynek był uszkodzony lub amunicja była jakaś lewa. Broń nie wypala, a magazynek musi być rozładowany.
- 2: Zacięcie broni – powinieneś częściej czyścić broń! Potrzeba będzie jednej tury na wyeliminowanie usterki oraz broń wymaga przeładowania.
- 3: Utrata PA - eh! Atakujący traci wszystkie pozostałe w tej rundzie PA.
- 4: Upuszczenie broni -

poślizgnąłeś się i broń wypadła Ci z rąk. Musisz ją podnieść.

5: Eksplozja broni – stało coś złego, dotyczy tylko materiałów wybuchowych i broni energetycznej. Wszyscy w promieniu 2 metrów ponoszą obrażenia rzędu 3k10+7. Ała!

6: Trafiłeś coś innego - nie trafiłeś w to, co chciałeś, ale przywaliłeś w najbliższy cel obok. Mam nadzieję, że to nie był twój kumpel...

7: Postrzeliłeś się - zaciąłeś się własnym nożem lub postrzeliłeś się w stopę. Połowa obrażeń broni dotyka Ciebie. Fajtłapa!

8: Poślizgnąłeś się i upadłeś. Wszystkie pozostałe PA przepadają, a w kolejnej rundzie musisz wstać (patrz Wstawanie, powyżej). Kiedy leżysz, tracisz całą naturalną KP.

9: Broń do wymiany - rozwaliłeś ją tak, że nie nadaje się do naprawienia. Czas na nową zdolniacho!

10: Kowadło - miniaturowe kowadło spada z nieba i wali Cię w głowę zadając 1k10 obrażeń. Nie ma szans na unik, a PO i OO nie są brane pod uwagę w wypadku tego dziwnego magicznego ataku.

MG mogą oczywiście wymyślać swoje efekty porażek krytycznych. To tylko przykłady.

Powalenie w wyniku ataku bronią białą i ognia seryjnego

Cios bronią białą i do walki wręcz lub grad kul z karabinu maszynowego nie tylko boli, ale ma też szansę powalić cel. w przypadku WW i BB, szansa na powalenie jest równa trzykrotności (**x3**) ciężaru broni. w przypadku serii sytuacja jest trochę inna. Jeśli **więcej niż połowa** pocisków trafi w cel, musi on wykonać test WT, czy utrzyma się na nogach. Jeśli BG lub NPC został powalony, musi wydać 4 PA, aby wstać (patrz: Wstawanie, powyżej). Ponadto traci naturalną KP, ogranicza się ona do tego, co ma na sobie.

Atak krok drugi: Obrażenia

Najlepsze w walce jest to, kiedy przeciwnik w końcu dozna jakiś obrażeń. Każda broń ma określoną ilość obrażeń, jakie może zadać, zwykle wyrażoną w sposób „2k12+8”. Wyjątkiem jest broń palna, gdzie rodzaj amunicji determinuje główną ilość obrażeń a konkretna broń sama w sobie może dodać jakąś premię do obrażeń („+14”), ale głównie ich wysokość określa typ używanej amunicji. Obrażenia zadawane przez broń energetyczną nie są uzależnione od rodzaju amunicji, ale sposobu w jaki broń kon-

centruje energię (czyli od modelu broni). Pamiętaj, że niektóre strzelby, kiedy wypalają z dwóch luf na raz, wymagają dwóch rzutów na obrażenia dla jednego trafienia. Obrażenia są jedną z tych części uniwersum Fallout’a, gdzie kości inne niż 1k10 wchodzi w grę. Jednak to, że coś zostało trafione, nie oznacza jeszcze, że zawsze odniesie maksymalne obrażenia. Pancerz ma dwa parametry, które zmniejszają obrażenia: Próg Obrażeń (PO) i Odporność na obrażenia (OO). PO określa, ile dokładnie pkt obrażeń pancerz rzeczywiście pochłania, a Odporność na obrażenia jest cechą procentową pancerza (lub grubej, łuskowatej skóry niektórych stworzeń) osłabiającą atak i zmniejszającą przez to niektóre z jego nieprzyjemnych skutków. PO jest stałą wartością; OO jest wartością % o którą zmniejsza się całość obrażeń. Tak więc przy określaniu obrażeń wzór wygląda tak:

Wzór na obliczenie Obrażeń

(Obrażenia wejściowe - PO) - ([Obr wejściowe - PO] x OO), zaokrąglając w dół.

Gracz rzuca na obrażenia wejściowe (jeden rzut na 1 pocisk w serii), a następnie stosuje się do powyższego wzoru. Jeśli wydaje się to trochę niezrozumiałe, dołączmy do naszych przyjaciół w jaskini.

Przykład: Obliczanie obrażeń

Harry rzucił dość pechowo, tylko 3 z 20 strzałów z jego miniguna faktycznie dosięgnęły szczura. Obr wejściowe to 1k4 +6 (7-10pkt) / pocisk. Harry rzuca na obrażenia i dostaje 1,2,2. Jedna kula zada 7 obrażeń, a dwie pozostałe po 8.

To daje w sumie 23 pkt obrażeń, więcej niż potrzeba, aby zmienić szczura w hamburgera. Jednak i szczur ma szansę zredukować część obrażeń. Mimo, że nie posiada PO

(dziwne, ale nie robią wystarczająco mocnych pancerzy dla szczurów), to ma naturalną OO ze względu na grube futro i skórę. Jego OO wynosi 10%. Od początkowych 23 punktów obrażeń, nic nie odejmujemy w oparciu o PO, ale 2 pkt (10% z 23 = 2) są

odejmowane w oparciu o OO. To jednak nie wystarczy, aby ocalić szczura i ląduje on rozerwany na kawałeczki w stercie odpadków.

Obrażenia w trybie ognia seryjnego

Aby usprawnić grę, MG może rozważyć przeniesienie obrażeń wejściowych pierwszego pocisku na wszystkie pozostałe, które trafiły cel. w ten sposób potrzebujemy tylko jednego rzutu i mamy obliczone obrażenia.

Obrażenia od broni niekonwencjonalnych

Istnieje kilka rodzajów broni w uniwersum Fallout’a, które nie są prostą bronią białą lub

palną. Te bronie mają nieco inne zasady zadawania obrażeń, głównie w oparciu o ich specjalne efekty.

Granaty - Istnieją dwa sposoby trafienia granatem we wroga: rzucić go lub wystrzelić. Tak czy inaczej, granat zadaje określoną liczbę obrażeń, w zależności od rodzaju materiału wybuchowego jaki zawiera. Większość granatów zadaje obrażenia wstrząsowe lub odłamkowe. Te efekty są zapisane przy typie granatu w sekcji Amunicja, poniżej.

Moździerz - Moździerz to małe, osobiste działa artyleryjskie. Strzelają wieloma rodzajami pocisków oraz mają znacznie większy zasięg niż granatniki. Podobnie jak granaty, różne moździerze zadają różne obrażenia.

Rakiety - rakiety są wystrzeliwane zarówno z przenośnych jak i pół-przenośnych wyrzutni lub z czołgów. Rakiety działają podobnie jak granaty i moździerze tyle, że mają własny napęd i dużo większy zasięg. Istnieje mnóstwo różnych typów rakiet, a ich obrażenia są opisane w sekcji Amunicja.

Miny - Podobnie jak granaty, moździerze i rakiety, miny powodują wybuch, który ma efekty wstrząsowe jak i czysto wybuchowe - rozrywające ofiarę. Czasami miny wyrzucają również kawałki metalu (szrapnele). Wysokość obrażeń każdej miny jest opisana w sekcji Sprzęt, poniżej.

Gaz - Broń, która rozprzestrzenia szkodliwą chmurę toksycznego gazu na dużej powierzchni, narażając każdą biologiczną jednostkę na potencjalne obrażenia. Różne bronie gazowe charakteryzują się różną wielkością obłoku i efektami. Obrażenia wywołuje wdychanie lub sam kontakt.

Energia elektryczna - Szok! Każdy BG porażony prądem musi wykonać test WT (czasami z modyfikatorami, jeśli źródło jest bardzo mocne). Niepowodzenie oznacza, że BG traci przytomność na 1k10 rund lub nawet traci życie na wieczność.

Miotacze ognia - Chociaż miotacze ognia nie są często stosowaną bronią, to mogą stać się śmiertelnie niebezpiecznym narzędziem we właściwych rękach. Kiedy ktoś używa miotacza ognia, to tak jakby rzucał nożem lub granatem - nawet jak nie trafi, to i tak gdzieś musi wyładować. MG powinien zdecydować w oparciu o to, jak bardzo nie powiódł się rzut, jak blisko buchnęły płomienie. Należy pamiętać, że miotacze ognia, jak reszta broni niekonwencjonalnych, mogą być dostosowane do strzelania innymi substancjami niż paliwo. Rzeczy te są na ogół bardzo, bardzo nieprzyjemne.

Atak Krok trzeci: szansa na trafienie krytyczne (TK)

Każdy bardzo udany atak oznacza, że napastnik ma szansę na trafienie krytyczne. Jeśli wynik rzutu jest równy lub mniejszy od szansy na TK danej postaci, atak staje się krytyczny. Strzały mierzone mają premię do szansy na krytyk opartą o część ciała, w którą były skierowane. Szczegóły w tabeli poniżej.

Premie do TK zależne od części ciała przy atakach mierzonych

Cel	TK
Ramiona	+10%
Nogi, genitalia	+20%
Głowa	+25%
Oczy	+30%

Jeśli trafienie staje się krytyczne i nie było wynikiem strzału mierzonego, rzuć 1k10 i sprawdź efekt w tabeli poniżej:

Przykładowe trafienia krytyczne

- 1 – Okaleczona ręka
- 2 – Okaleczona noga
- 3 - 300% obrażeń (x3)
- 4 - 200% obrażeń (x2)
- 5 - 150% obrażeń (x1,5)
- 6 - Utrata przytomności na 1k4 tur
- 7 – Przebicie pancerza(PO i OO nie liczy się)
- 8 - Oślepienie (PE obniżona do 1)
- 9 - Powalenie (cel musi wstać)
- 10 - Pewna Śmierć (!)

Strzały mierzone, które powodują trafienia krytyczne zazwyczaj okaleczają trafiony obszar (ramiona, nogi). Strzał w oczy oślepia. Krytyczne strzały w tułów zadają 200% obrażeń, a w głowę 300%. Strzał w krocze zadaje 200%, pozbawia przytomności i czasami możliwości przedłużenia roku.

Przykład: Szansa na trafienie krytyczne

Wracając do jaskini: rzuty Harry'ego wypadły bardzo dobrze, ale żaden nie zmieścił się w zakresie 1-6% (TK). Więcej szczęścia następnym razem.

Atak Krok czwarty: kontynuacja i zakończenie walki

Jak stwierdzono wcześniej, walka kończy się, gdy wszyscy przeciwnicy są albo obezwładnieni albo martwi. Proces jest po prostu powtarzany dopóki tylko jedna strona nie pozostanie na no-

gach. Następnie przyznawane są punkty doświadczenia i BG mogą zabrać z ciał przeciwników, co tylko chcą.

Przykład: Walka trwa i kończy się

Maverick atakuje, rzuca na trafienie i nie udaje mu się. Echo jego wystrzału odbija się głośno od ścian jaskini, a jego pocisk nieszkodliwie uderza w posadzkę. Strzały zużyły wszystkie jego PA, nie ma wyboru, jak tylko zakończyć swoją turę. Teraz szczury mają szansę do ataku. Ich umiejętność *Walki wręcz* wynosi 75% i posiadają 8PA, więc mogą zaatakować dwa razy jeśli chcą (a od kiedy krew wypełniła ich małe gryzonie mózgi chcą!). Harry'ego atakuje jeden szczur. Jego KP = 8 plus 2 punkty z postawy obronnej (poprzednia tura), co daje KP=10. Gryzoń dostaje karę -10% od światła. Harry nie jest osłonięty, a szczury nie mogą wykonywać ataków mierzonych, więc nie mają już żadnych modyfikatorów. w ten sposób szczur ma 55% szansy na trafienie (-10% KP, -10% światło) i 2 ataki. Dwa razy trafił, ale żaden nie jest krytyczny. Szczur rzuca na Obr: 1k4+1(2 razy) i wychodzi mu 3 i 4. Daje to 4 i 5 punktów obrażeń. Naturalna OO Harry'ego wynosi 25%, więc odejmuje ona 1 punkt od każdego ataku szczura, więc ostre szczurze pazury wydzierają w sumie 7 punktów obrażeń. Harry jest lekko ranny i ma teraz 25 PW. Dwa szczury dobiegają do Mavericka. Jego KP wynosi 5, a on nie posiada już żadnych punktów akcji. Dwa szczury tracą -10% od światła, więc ich szansa na trafienie wynosi 60% (75% minus -5% za KP i -10% za światło). Pierwszy szczur atakuje i 2 razy nie trafia. Drugi szczur też uderza 2 razy i z kolei 2 razy trafia. Wyrzuca 1 i 3 na Obr, więc Maverick otrzyma 2 i 4 pkt obrażeń. Nie ma PO ani OO (nie ma pancerza), więc traci 6 punktów wytrzymałości. Jego PW spadają do 21. Koniec rundy, żadna ze stron nie jest martwa lub nieprzytomna, więc walka trwa dalej. Harry, ponownie zaczyna pierwszy. Sygnalizuje Maverickowi, że chce rzucić granatem i się wycofać, czyli wyda wszystkie 8PA. Maverick zrozumiał jego zamiar i przesunął się o 5m w innym kierunku, dając mutantowi mnóstwo miejsca. Nic dziwnego, że szczury nie załapały, o co im chodzi. Dwa z nich zaczęły się kręcić przez kilka sekund, wykorzystując swoje PA, a jeden szczególnie rozgarnięty podążył za Maverickiem. Runda się skończyła. Walka trwa. Harry chce trafić w miejsce, w którym jest jeden szczur, a tuż obok znajduje się drugi. Nie ma potrzeby dawać modyfikatora zasięgu, ponieważ Harry'ego PE i Skł są wystarczająco wysokie. Jego umiejętność *Rzucania* wynosi 52%, ale przy tym świetle spadnie do 42%. Maverick niekoniecznie jest zachwycony perspektywą bycia w zasięgu

granatu, ale Harry zapewnia go, że trafi tam gdzie trzeba. Harry wyrzuca 45% i nieznacznie pudłuje. MG stwierdza, że granat upadł dość blisko celu, może jeden metr dalej. BOOM!

Ponieważ nie ma bezpośredniego celu w miejscu, w którym granat eksplodował, nie ma potrzeby, aby rzucać na obrażenia. Jednakże jeden ze szczurów był niedaleko miejsca wybuchu, więc dostaje 1k6 obrażeń od odłamków. Dodatkowo oba szczury i Maverick, znajdują się ok 2m od eksplozji, więc wszyscy otrzymują 1k6 obrażeń wstrząsowych. Zatem jeden ze szczurów dostał 5 pkt obrażeń odłamkowych i 4 pkt obrażeń od wstrząsu. Zdycha. Kolejny dostał 5 pkt od wstrząsu. Gryzoń przy Mavericku zaliczył 3 pkt obrażeń od wstrząsu. Za mało żeby ich zabić, ale wystarczy, żeby zwrócić ich uwagę. Maverick przyjął tylko 2 pkt obrażeń od wstrząsu, jego PW spadają do 20. Teraz Inicjatywa należy do Mavericka. Postanawia przywalić szczurowi łomem. Jego umiejętność Broń *biała* wynosi 38%, ale światło zmniejsza ją do zaledwie 28%. Nie mając wielkiego wyboru, Maverick bierze zamach. Udało mu się wyrzucić 2%, co kwalifikuje się do trafienia krytycznego! Mistrz Gry rezygnuje z rzutu na efekt krytyka i zamiast tego opisuje jak Maverick, częściowo oszalały z powodu wstrząsu mózgu, łapie szczura końcem łomu i wręcz wbija go w ziemię, łamiąc biedakowi zmutowane kości i wysyłając go do szczurzego grobu. Końcowa Inicjatywa należy do szczurów. Wpółmartwe i zachlapane krwią reszty swojej sfory, odczapują w ciemność. Gdy znikną za ścianą, walka dobiega końca. Mistrz Gry decyduje, że Harry i Maverick dostaną po równo po 100 PD za walkę ze szczurami.

Walka z użyciem pojazdów

Walka z użyciem pojazdów odbywa się w ten sam sposób, co zwykła walka. Inicjatywa działa tak samo. Wali prowadzone z pojazdów mogą być bardzo ekscytującym aspektem RPG, zwłaszcza, jeśli występują w kulminacyjnych momentach opowieści – np. ratujesz córkę burmistrza z łap złych banitów, którzy ściągają cię na swoich łazikach.

Uszkodzenia pojazdu

Jak wszystko inne w Falloucie, pojazdy też doznają „obrażeń”. Pojazdy są podzielone na pięć osobnych sekcji lub obszarów, które mają pewną liczbę punktów wytrzymałości i odporności na uszkodzenia (pojazdy nie mają Progu obrażeń). Ponadto, każdy pojazd ma klasę pancerza, która pomaga mu uniknąć części obrażeń, a wszelkie rzuty na trafienie pojazdu mają automatyczną -10% karę, kiedy pojazd jest w ruchu - po prostu trudniej trafić w ruchomy cel. Te

pięć obszarów pojazdu jest Uniwersalnych w każdym typie pojazdu, choć mogą one mieć różne nazwy w różnych pojazdach. Oczywiście będą się znacznie różnić w niektórych przypadkach. Karta pojazdu znajdująca się na końcu tego podręcznika zawiera poglądowy schemat pojazdu, podzielony na pięć sekcji, na których możemy zaznaczyć poszczególne obrażenia i odporności każdej z nich. Te pięć obszarów to: Karoseria, Silnik, Układ kontrolny, Układ kierowniczy i Układ napędowy/jezdny (gąsienice, koła). Mogą się one różnić dla takich pojazdów, jak samoloty czy łodzie. Wszelkie zmiany są odnotowane w opisie pojazdu. Należy zauważyć, że kategoria Układ napędowy jest podzielona na dwa, trzy lub cztery oddzielne "podsekcje" - jedna dla każdej felgi/opony, ponieważ otrzymują one obrażenia oddzielnie.

Trafianie pojazdów

Pojazdy są wystarczająco duże, aby umożliwić trafianie w ich niektóre obszary bez żadnych kar (z wyjątkiem -10%, gdy pojazd jest w ruchu). Broń przeciwpancerna zazwyczaj jest tak zaprojektowana, aby spaść z góry na cel, więc tym samym prawie zawsze trafia w karoserię lub silnik. z kolei miny są przeznaczone do niszczenia układu kierowniczego i napędowego/jezdnego. Gdy atak jest wykonywany bronią, która nie ma domyślnego miejsca trafienia, np. wyrzutnią rakiet TOW (naprowadzana optycznie), atakujący musi sprecyzować, w co zamierza celować. Niezależnie od obszaru, który jest brany na cel, pozostałe sekcje mogą otrzymywać uszkodzenia normalnie – w wyniku wybuchu, odłamków, wstrząsu etc.

Ataki EMP

To jedne z najbardziej niszczycielskich ataków przeciw pojazdom, ponieważ sporo części pojazdu jest zasilane i kontrolowane elektronicznie. Należy zauważyć jednak, że ataki EMP nie mają wpływu na obszary pozbawione elektroniki, takie jak karoseria czy koła. Mina EMP może jednak całkowicie zniszczyć napęd pojazdu, układ kontroli czy silnik dosłownie w ułamku sekundy. Takie jest ryzyko jazdy po Pustkowiach.

Uszkodzenia i niszczenie pojazdów

Kiedy pojazd straci więcej niż 66% łącznych PW, dany obszar staje się bezużyteczny. Kiedy to nastąpi, taki system po prostu przestaje działać. Poniższa tabela powinna służyć jako pomoc w określeniu, co się dzieje, gdy dane sekcje nie działają:

Efekty Niesprawności pojazdu

Obszar	Efekt
Karoseria	pojazd zaczyna się rozpadać
Silnik	pojazd zatrzymuje się
Układ Kierowniczy	kierowca nie może już sterować pojazdem ani kontrolować jego prędkości(!)
Układ kontrolny	silnik nadal działa, ale pojazd zaczyna się toczyć (nie ma przyspieszenia)
Układ Napędowy	natychmiastowe zatrzymanie pojazdu
Opony	kierowca musi wykonać test um. <i>Pilot</i> , aby uniknąć kraksy a prędkość max spada do 25% normalnej

Jeśli pojazd kiedykolwiek straci 100% PW w jakimkolwiek obszarze, zostaje on całkowicie zniszczony i trzeba go wymienić w całości. To może być nie lada problemem, ponieważ działające pojazdy są niezwykle rzadkie na Pustkowiach a sprawne części zamienne jeszcze rzadziej spotykane.

Mechanika walki pojazdów

Inicjatywa

Jest określana identycznie jak podczas normalnej walki.

Rundy

Przebiegają jak zwykłej walce. BG decydują, co chcą robić zgodnie z kolejnością Inicjatywy. Różnica polega na tym, że BG mogą być wewnątrz pojazdów, a pojazdy zachowują się trochę inaczej.

Zasięgi nie są statyczne, zmieniają się w każdej rundzie, a postacie są zdane na łaskę kierowcy. Pasażerowie mogą normalnie atakować, lecz otrzymują -10% kary do wszystkich rzutów na trafienie, ponieważ są w jadącym samochodzie (lub ciężarówce lub czymkolwiek). Istnieje kilka rodzajów broni, których nie można używać w pojazdach, głównie broni ciężkiej i energetycznej, które są po prostu zbyt duże, aby prowadzić z nich ostrzał w małym aucie lub łaziku. Ostateczna decyzja zależy od MG, bo jeśli np. drużyna jedzie pociągiem lub ciężarówką, użycie ciężkiego karabinu maszynowego nie byłoby problemem. Podczas tury kierowcy, informuje

on MG, jakie działania ma zamiar podjąć w tej rundzie, jaki kierunek obrać, prędkość itd. Więcej informacji na temat konkretnych działań pojazdów, np.: ostrych zakrętów, gwałtownego hamowania, szybkiego przyspieszania, zobacz: Poruszanie pojazdów i prędkość, poniżej. Jazda nie zużywa PA, a kierowca zazwyczaj może atakować, ale otrzymuje kary zarówno do testów *Pilota* (patrz poniżej) jak i rzutów na trafienie (patrz: Działania kierowcy, poniżej).

Rzuty na umiejętność Pilot

Pod koniec każdej rundy walki pojazdu, kierowca każdego pojazdu musi rzucić na um. *Pilota*. Udany rzut oznacza, że zachował on spokój i ma wszystko pod kontrolą. Walka toczy się dalej. Nieudany rzut oznacza, że kierowca stracił panowanie nad pojazdem i dochodzi do wypadku (stłuczka, dachowanie). Wszyscy pasażerowie odnoszą obrażenia w wyniku wypadku (patrz Poniżej). Istnieje wiele modyfikatorów do testu *Pilota* – zależą od tego, co kierowca robi podczas tury, terenu, światła i innych czynników. Pełną listę tych modów znajdziesz w: Działania kierowcy, poniżej.

Akcje podczas jazdy

Kierowca może zrobić wiele różnych rzeczy podczas walki. Może być dobrym pomysłem zapamiętanie, że jeśli wszyscy członkowie drużyny krzyczą na kierowcę, ten może być bardziej skłonny do pomyłki. Nie inaczej niż w prawdziwym życiu, kiedy wszyscy w samochodzie krzyczą na kierowcę i robią dużo hałasu.

Przyspieszanie

Gaz do dechy! Jeśli pojazd nie jedzie jeszcze z max prędkością, kierowca może go doprowadzić do tej prędkości. Współczynnik „Przyspieszenie” wyraża, ile rund (10 sekundowych) potrzebuje pojazd do osiągnięcia maksymalnej prędkości. Jeśli maksymalna prędkość pojazdu wynosi 100 Km/h, a pojazd jedzie z prędkością 50 Km/h, przy założeniu, że potrzebuje 2 rund do osiągnięcia max prędkości od ruszenia z miejsca, to w tym przypadku będzie potrzebował już tylko 1 rundy, aby osiągnąć max prędkość. Należy pamiętać, że pojazdy z żaglami nie przyspieszają w ten sposób.

Hamowanie

Zwolnij kolego, tutaj są piesi! Hamowanie jest przeciwieństwem Przyspieszania - to zwalnianie. Każdy pojazd hamowanie ma wyrażone w rundach: ile prędkości wytraca pojazd podczas 1 rundy walki zależy przede wszystkim od jego wielkości i masy. Hamowanie może być bardzo

niebezpieczne, patrz: Modyfikatory testu um. *Pilota*, poniżej. Należy pamiętać, że pojazdy z żaglami i statki powietrzne nie muszą się całkowicie zatrzymywać. Zobacz: Walka na wodzie i w powietrzu, poniżej.

Skrećanie

Ciągła jazda w linii prostej byłaby nudna. Walki pojazdów też byłyby nudne, gdyby nie było szalonych, ostrych zakrętów między gruzowiskami zbombardowanych miast. Każdy pojazd ma współczynnik „Promień skrętu”, który mówi ilu metrów potrzebuje pojazd do 90 stopniowego skrętu. Należy zauważyć, że promień skrętu podany jest w linii prostej, a zakręt odbywa się po łuku lub $\frac{1}{4}$ okręgu. Spójrz na (bardzo poglądowy) rysunek poniżej:



Więcej szczegółów w: Ruch na koniec rundy, poniżej. Należy zauważyć, że skrećanie, zwłaszcza przy dużych prędkościach, może być bardzo niebezpieczne nawet dla najbardziej doświadczonych kierowców.

Atakowanie

Kierowca może także używać broni podczas walki. Otrzymuje karę do testu *Pilota* (patrz: tabela poniżej) oraz 25% stałej kary do rzutu na trafienie, bez znaczenia, jakiego rodzaju broni używa. Trudno jest jeździć i strzelać jednocześnie.

Taranowanie

To dopiero fajna część jazdy, stuknąć tak innego kierowcę, żeby się zaczął kręcić i w końcu rozwalił o pobliskie skały. Niestety, możesz być pewny, że on wpadł na ten sam pomysł. Gdy dwa pojazdy zaczynają się taranować w walce, obaj kierowcy muszą wykonać test um. *Pilota* (jest to oddzielny rzut, wykonywany niezależnie od tego na koniec rundy). Za każde 10 Km/h z jakimi pojazd się porusza, kierowca dostaje - 5% kary do testu (taranowanie opiera się przede wszystkim na prędkości). Jeśli któryś z kierowców odniesie porażkę, jego pojazd ulega wypadkowi. Zobacz: Wypadki, poniżej.

Potrącanie kogoś (lub czegoś)

Jedną z zalet walki pojazdów jest to, że będąc wewnątrz ważącej tonę kupy metalu i tworzyw

sztucznych masz zapewnioną względną ochronę przed wszystkim, co jest na zewnątrz. Oznacza to również, że kierowca ma pod ręką rodzaj broni jaką może być pojazd: duży, pędzący pocisk, który nie ma może zbyt dużo uroku, ale potrafi łamać kości i kruszyć czaszki lepiej niż nie jedna broń biała. Potrącanie nie jest tak proste, jak się wydaje. o ile problemu nie stanowi cel nieświadomy nadjeżdżającego pojazdu, o tyle sprawa z postacią, która widzi nadjeżdżające niebezpieczeństwo nie jest już taka łatwa. Może ona wykonać test ZR, aby uniknąć uderzenia.

Modyfikatory testu um. Pilot

Poniżej są dwie tabele modyfikatorów dla testu *Pilota*. Pierwsza dotyczy terenu, podzielona na trzy rodzaje pojazdów: lądowe, wodne i powietrzne. Druga tabela zawiera modyfikatory zależne od różnych działań podejmowanych w walce. Zazwyczaj modyfikatory terenowe muszą być ustalone tylko raz. Jeśli zajdzie słońce, test *Pilota* ma -10% kary (po prostu w nocy nie widzisz tak dobrze). Należy pamiętać, że niektóre pojazdy lub ich ulepszenia dają konkretne premie w pewnych sytuacjach lub po prostu do wszystkich testów *Pilota*. Te premie powinny być brane pod uwagę podczas testów. Należy również zauważyć, że modyfikatory terenowe i modyfikatory działania mogą być łączone. Jeśli kierowca próbuje gwałtownie skręcić, a jedzie z połową max prędkości w deszczu, różne modyfikatory powinny być zsumowane.

Modyfikatory terenu

Ziemia

<u>Sytuacja</u>	<u>Mod</u>
Dobra droga, (nieuszkodzone autostrady, nowe ulice)	+30%
Średnia droga (drogi z dziurami, uczęszczane drogi gruntowe)	+15%
Zła droga (silnie uszkodzone drogi, rzadko używane szlaki gruntowe)	+0%
Otwarte pole (łąki, pustynia, suchy kamienisty teren)	+0%
Zarośnięte pole, zagruzowane ulice, pagórki	-5%
Przestrzenie z przeszkodami,	-10%

podmokłe drogi/ulice, zarośnięte wzgórza	
Rzadki las, mokradła, Bagno	-20% skaliste wzgórza -25%
Tereny podmokłe, głębokie błoto	-30%

Woda

<u>Sytuacja</u>	<u>Mod</u>
Spokojna woda	+20%
Delikatne fale	+0%
Małe fale	-5%
Wielkie fale	-15%
Burzliwe fale	-25%
Tsunami	-50%

Powietrze

<u>Sytuacja</u>	<u>Mod</u>
Ładna pogoda, bezwietrzna	+0%
Słaby wiatr	-5%
Porywisty wiatr	-10%
Silny wiatr	-20%
Huraganowy wiatr	-40%

Dodatkowe modyfikatory pogodowe

Deszcz	-20%
Śnieg	-30%
Gołoledź/lód	-70%

Modyfikatory akcji

Podróż z prędkością < 1/2 max prędkości	-0 %
Podróż z prędkością > 1/2 max prędkości	-10%
Przyspieszenie do prędkości dwa razy większej niż obecna	-10%
Hamowanie do prędkości dwukrotnie mniejszej niż obecna	-15%
Skręcanie - za każde 10 Km/h obecnej prędkości (50Km/h = 50 %)	-10%
Kierowca próbujący atakować i prowadzić	-20%

Wypadki: Obrażenia

Jeśli kierowca nie zda testu *Pilota*, pojazd rozbija się. Za każde 10 Km/h z jakimi pojazdjechał, każdy BG wewnątrz musi rzucić 1k10 na obrażenia, zaokrąglając w dół (39 km/h stanie się 30, więc 3k10). Jeśli np. pojazd uderzył w drzewo przy 23 Km/h, wszyscy pasażerowie musieliby rzucić 2k10 na obrażenia. w przypadku katastrofy lotniczej, byłoby to bardzo dużo obrażeń (MG powinien określić, jak szybko

samolot spadł na ziemię). Pojazd podlega takiemu samemu rzutowi na obrażenia jak pasażerowie, tracąc taką ilość PW jaka wypadnie w teście, w poszczególnych obszarach. Wypadków powinno się unikać, jeśli tylko to możliwe. Pamiętaj, że pojazdy wodne podczas wypadku mogą się przewrócić i każdy będzie zmuszony do pływania. Szczegółowe informacje na temat pływania, patrz: Pływanie na Pustkowiach, poniżej.

Wypadki: Złamane kończyny

Ponadto każdy wewnątrz pojazdu jest narażony na złamanie sobie czegoś. Szansa na to równa się prędkości pojazdu przed wypadkiem. Jeśli pojazd został wyrzucony przy 45 Km/h, to każdy pasażer ma 45% szans na złamanie. Jeśli BG miał zapięte pasy lub przytrzymało go coś innego, szanse na złamanie kończyny są zredukowane o połowę, zaokrąglone w górę - 45% staje się 23%.

Wypadki: Urazy głowy

Jeśli ofiara wypadku w teście na złamanie kończyn wyrzuciła 5% lub mniej, postać doznała urazu głowy i jest nieprzytomna, jej PW są automatycznie zmniejszana do 10 i odzyska przytomność po 15 pełnych rundach minus jej WT. Czyli postać z wytrzymałości 4 obudzi się po 11 rundach. Postać musi rzucić na złamane kończyny ponownie, aby sprawdzić, czy jeszcze czegoś sobie nie uszkodziła.

Wypadki: Po określeniu obrażeń

Po kraksie, każdy wewnątrz pojazdu musi spędzić co najmniej 1 pełną rundę na wydostaniu się z wraku. Jeśli jakieś kończyny zostały uszkodzone w wypadku, wydostanie się jest o wiele trudniejsze, postać musi poświęcić 3 pełne rundy, chyba że inny BG/NPC pomoże jej wyjść.

Ruch na koniec rundy

Na koniec każdej rundy, przy założeniu, że kierowca nie rozbił się i nie dachował, pojazd porusza się z aktualną prędkością w kierunku wybranym przez kierowcę. Chociaż prędkości podane są w Km/h, kilka prostych obliczeń da nam odległość w metrach, jaką pokonał pojazd przez 1 rundę.

Metry/runda = Km/h x 2,78
(zaokrąglając w dół)

Obrażenia i śmierć

Życie na Pustkowiach rani ludzi, to nieuniknione. Najczęściej obrażenia otrzymują w walce

z wrogimi stworzeniami lub nieżyczliwymi osobami, ale od czasu do czasu przytrafiają się również inne zagrożenia w wyniku których możemy ucieść. Większość z nich to następstwa poszukiwania przygód (np. nieudana wspinaczka w głębokim wąwozie), choć niektóre są zwyczajne, uniwersalne.

Obrażenia od ognia i kwasu

Jeśli BG płonie (lub jest obłany kwasem lub czymś podobnym) dostaje 1k6 punktów obrażeń na rundę. Należy pamiętać, że runda ma 10 sekund czasu rzeczywistego. Ogień można ugasić poświęcając jedną pełną rundę na toczenia się po ziemi, pod warunkiem, że ziemia nie jest w ogniu. KP ofiary jest wtedy redukowana do tego, co ma na sobie. Standardowo w kolejnej rundzie, BG musi wydać 4 PA jeśli chce wstać. Należy pamiętać, że biedak podczas tury, w której próbuje stłamsić ogień nadal otrzymuje obrażenia. Niestety pozbycie się kwasu nie jest takie łatwe. Kwas zazwyczaj musi być zmyty wodą lub odpowiednią substancją chemiczną, w zależności od typu. Niektóre kwasy stają się nawet silniejsze po zmieszaniu z wodą, więc BG powinien poważnie się zastanowić przed wskoczeniem do basenu w celu zmycia z siebie nieznajomego kwasu.

Obrażenia od trucizn

Trucizna działa trochę podobnie do ognia. Jeśli postać będzie miała kontakt z trującym/zatrutym obiektem, takim jak zatruta strzałka lub ogon radskorpiona, wykonuje test na Odporność na trucizny. Jeśli się nie powiedzie, zostaje zatruta. Każde dodatkowe niepowodzenie w teście (każde 10% ponad wartość OdpTr oznacza 1 poziom zatrucia więcej) powoduje inny poziom zatrucia. Różne trucizny wywołują różne efekty. Większość powoduje tylko utratę 1-2 PW na godzinę lub rundę, choć niektóre mogą spowodować śmierć w określonym czasie; inne będą obniżać współczynniki na jakiś czas lub na stałe. Dla każdego poziomu zatrucia, toksyn pozostaje w krwiobiegu przez pewien czas, opisuje to lista poniżej. Jeżeli skorpion ugądlł BG trzy razy, będzie zatruty przez trzy dni. Istnieją oczywiście różne antidota. Jeśli postać zwalczy truciznę naturalnie (bez stosowania antidotum lub pomocy „lekarza”), organizm wzmacnia się i BG dostaje stałą premię **+2% do OdpTr**. Zauważ, że jeśli trucizna obniża współczynniki, rasowe minima nie są brane pod uwagę, więc współczynnik może spaść poniżej nich; choroba może osłabić nawet najsilniejszego mutantą.

Rodzaje toksyn i ich skutki

Typ A - najczęstszy rodzaj trucizny, łagodna infekcja, często w skutek ukąszenia przez niektóre gatunków zwierząt. Powoduje 1 pkt obrażeń na godzinę (udany test WT niweluje obrażenia) i pozostaje w organizmie przez 18 godzin.

Typ B – wydestylowana wersja typu A, drażniący, używany przez niektóre plemiona podczas polowań. w dużej ilości może wywołać poważną chorobę. Powoduje 2 pkt obrażeń na godzinę (udany test WT niweluje obrażenia). w organizmie pozostaje przez 18 godzin.

Typ C - powoduje poważne skurcze brzucha i choroby, ofiara omdlewa na 12 godzin po kontakcie, skutecznie obniża Sł, PE, ZR i WT do 2 na 12 godzin.

Typ D - bardzo obrzydliwy rodzaj trucizny. Znajduje się w kolcu jadowym radskorpiona, może łatwo zabić nieprzygotowanego podróżnika. Rafinowana wersja tej trucizny jest używana do przygotowania Antidotum. Powoduje 4 pkt obrażeń na godzinę (test WT zmniejsza obr o połowę), w organizmie przez 24 godziny.

Typ E – wydestylowany jad radskorpiona, używany do polowań na większą zwierzynę. Powoduje 6 pkt obrażeń na godzinę (test WT zmniejsza obr o połowę), w organizmie przez 24 godziny.

Typ F - bardzo rzadko występująca u zwierząt trucizna, ale zdarza się. Niektóre pająki i węże były znane z tego jadu przed wojną, możliwe, że coś ma go teraz, w postaci naturalnej lub otrzymanej chemicznie. Typ F wywołuje u ofiary szok na ok. 1 godzinę po kontakcie oraz śpiączkę na 1k10 dni. Dla każdego dnia, który postać spędza w śpiączce i nie jest poddana leczeniu lub antidotum, wymagany jest test WT, nieudany oznacza śmierć.

Typ G -najgorszy rodzaj trucizny. Jest on zwykle wytwarzany tylko w laboratoriach, chociaż może występować też u pewnych gatunków, często zmutowanych. Powoduje zgon po 5 minutach od kontaktu, tylko Antidotum jest w stanie uratować ofiarę.

Obrażenia od promieniowania

Promieniowanie jest jedną z najstraszliwszych zmor świata post nuklearnego. Od kiedy bomby spadły na świat promieniowanie można znaleźć prawie wszędzie. Niewielka dawka wywołuje mutacje u zwierząt, z których część jest nawet użyteczna, w aspekcie ewolucyjnym. Ludzie nie-

stety nie są w stanie znieść dużych ilości promieniowania (ghule i supermutanty są wyjątkami). Nie każde źródło promieniowania zagraża od razu; BG może przyjmować rady przez kilka dni, zanim wystąpią niepożądane efekty. Poziom promieniowania mierzy się w "radach", jednostkach, które mówią, ile radioaktywnych cząstek dostało się do krwiobiegu. Dawka śmiertelna to około 1000 radów. Problem stanowi to, że promieniowanie nie opuszcza organizmu przez dłuższy czas – ciało traci około 10 radów na dobę, a źródła promieniowania są w stanie emitować setki radów dziennie. Kilka radów nie boli - w rzeczywistości czujniki dymu w wielu gospodarstwach domowych zawierały Americanium, radioaktywny izotop. BG może przyjąć 6 do 7 radów na dzień bez odczuwania skutków ubocznych. Napromieniowanie jest uleczalne, ale wymaga specjalistycznego sprzętu medycznego i niektórych rodzajów leków. Odporność na promieniowanie wskazuje, ile radów (jaki % radów) nie przenika do krwiobiegu. Oczywiście, postać nie wie, jak bardzo jest napromieniowana, ani gdzie jakie promieniowanie występuje, dopóki nie skorzysta z licznika Geigera. Ta tabela nie jest miła, ale takie są skutki wojny nuklearnej. 24 godziny po napromieniowaniu, występują następujące efekty:

Rady

Skutki

50: Postać czuje się wyjątkowo zmęczona. Dopóki jej rady nie spadną poniżej 50 traci -1WT.

100: Postać zaczyna być osłabiona i obolała. Skóra swędzi lekko. Pojawia się wysypka podobna do uczulenia na słońce. Postać traci -2WT, -1PE, do czasu aż nie zmniejszy się poziom napromieniowania.

400: Postać staje się słaba. Mięśnie i stawy bolą. Skóra swędzi i małe otwarte ranki zaczynają się pojawiać na ciele. Włosy zaczynają wypadać. Normalni ludzie na ogół stają się bezpłodni (lub mają bardzo zmutowane dzieci) na tym poziomie napromieniowania. -3WT, traci całkowicie Tempo zdrowienia.

600: Postać zaczyna wymiotować i pojawia się biegunka. Stawy i mięśnie nadal bolą, ale to ich najmniejszy problemy w tym momencie. Otwarte owrzodzenia pokrywają całą skórę i włosy wypadają garściami. Pokazuje się ładny blask w nocy wokół ofiary. -4WT, -3Sł

800: Ofiara wymiotuje krwią, jak również przeżywa krwawe biegunki. Włosy wypadły całkowicie w tym momencie. Skóra zaczyna być dziwnie

miękką i miejscami zaczyna obwisać. Śmierć nastąpi w ciągu 72 godzin od osiągnięcia tego poziomu napromieniowania, jeśli nie zostanie podjęte leczenie.

1000: Zapomnij o 24 godzinnym limicie; ten poziom napromieniowania powoduje utratę przytomności po kilku minutach. Po kolejnych kilku minutach, organizm BG zaczyna obumierać. Skóra zaczyna odpadać, całe ciało się rozpada.

Czym dłużej BG pozostaje silnie napromieniony, tym gorzej dla jego naturalnej OdpPr. Jeśli postać przekroczyła któryś z progów napromieniowania i przybywa w takim stanie ilość dni większą niż jej WT, to za każdy kolejny dzień traci odpowiednią ilość % ze swojej OdpPr.

Ilość radów	OdpPr zmniejszona o
50	1%/dzień
100	2%/dzień
400	3%/dzień
600	5%/dzień
800	10%/dzień
1000	spada do zera

Obrażenia od gazu

Od kiedy wynaleziono gazy bojowe na początku i wojny światowej stały się one standardem w działaniach wojennych – jednym z bardziej przerażających aspektów starcia. Maski gazowe lub niektóre rodzaje pancerzy zmniejszają skutki ataków gazowych, ale jeśli nieprzygotowana postać zostanie zaatakowana gazem, wtedy ucierpi od tej strasznej trucizny. Efekty różnią się w zależności od składu chemicznego gazu, a promień działania chmury gazu znajduje się opisanie. Zwykle dobrym pomysłem jest natychmiastowa ucieczka jak najdalej od śmiertelnego oparu. Niektóre pancerze zapewniają ochronę przed atakami gazowymi dzięki wbudowanym maskom i filtrom. Jak wcześniej wspomniano, istnieją dwa rodzaje gazu: przynoszący szkodę po wdechu i taki, który już rani po kontakcie ze skórą. Statystyki przy każdym rodzaju pancerza wyjaśniają, w jakim stopniu chroni on przed każdym z tych rodzajów gazu. Czasami przedmioty, takie jak maski gazowe, dają użytkownikowi pewien stopień odporności na jeden lub drugi rodzaj gazu.

Okaleczone kończyny i oślepienie

Czasami naprawdę dobre trafienie krytyczne lub naprawdę pechowe wdepnięcie w pułapkę powoduje trwałe uszkodzenie kończyny albo gorzej - oślepienie. Okaleczona (złamana lub poważnie poszarpana) noga zmniejsza ruch bohatera o 1/2 - oznacza to, że przejście 1 metra w walce kosztuje 2 PA.

Ponadto ZR postaci spada do połowy normalnego poziomu. Dwie okaleczone nogi redukują ruch do niemal zera - postać może przeczłapać się tylko 1 metr podczas rundy walki, a jej ZR spada do 1. Okaleczenie ramion oznacza, że postać nie może już używać danej ręki w walce, nie może np. trzymać w niej broni. Za każdą kaleką rękę, postać traci 1 pkt ZR. BG z okaleczoną ręką nie mogą korzystać z dwuręcznych broni; BG z dwoma okaleczonymi rękoma nie mogą korzystać z broni w ogóle. Z oślepieniem jest trochę gorzej. Oślepiiony BG dostaje wszystkie kary za to, że jest w całkowitej ciemności (patrz Modyfikatory światła, powyżej) i jego Percepcja spada do 1. Zarówno ślepotą jak i okaleczone kończyny mogą być leczone tylko przez wykwalifikowany personel (np. lekarza lub przez osobę z umiejętnością *Medycyna*). Informacje na temat *Medycyny* znajdziesz w: Zdrowienie, poniżej). Należy pamiętać, że oślepiiony BG nie może użyć *Medycyny* na sobie, ktoś inny musi go opatrzyć (niewidomy nie może leczyć niewidomych w uniwersum *Fallout'a*). Skutecznie opatrzone kończyny i oczy wciąż potrzebują co najmniej 48 godzin, aby powrócić do mniej więcej normalnego stanu. Okaleczone roboty można opatrzyć przy wykorzystaniu umiejętności *Naprawy* w taki sam sposób, jak żywą istotą przy wykorzystaniu *Medycyny*. W przeciwieństwie do swoich odpowiedników z krwi i kości, robot odzyskuje pełną sprawność swojej kończyny/oka/czujnika natychmiast po udanej naprawie.

Prochy, uzależnienia, głód narkotykowy

Uzależnienie od narkotyków i leków nadal istnieje w świecie post nuklearnym. Od górnika wydobywającego uran szukającego ucieczki od takiego życia, do najemnika, który „usprawnia się” przed walką, prochy są tak powszechne, jak promieniowanie w uniwersum *Fallout'a*. Większość leków i innych substancji chemicznych ma pewnego rodzaju wskaźnik uzależnienia (podany w % przy opisie każdego z nich). Kiedy substancja jest przyjmowana, BG wykonuje test uzależnienia (plus lub minus wszelkie modyfikatory). Jeśli rzut się powiedzie, organizm BG jest na tyle odporny, aby się nie uzależnić od danej substancji. Jeśli postać się uzależni, to dopóki będzie regularnie dostarczać odpowiednie dawki danego środka, wszystko pozornie będzie OK. Kiedy BG nie będzie w stanie dostarczyć organizmowi narkotyku, zaczynają się pojawiać objawy głodu. Na ogół po 24 godzinach na głodzie, postać traci jeden punkt Percepcji i Zręczności. BG traci też zdolność zdrowienia (patrz Zdrowienie, poniżej). Po kolejnych 24 godzinach, traci dwa punkty PE i ZR (w sumie już trzy

punkty) i jeden punkt Siły i Wytrzymałości. Po następnej dobie, BG traci przytomność. Musi odtąd testować WT (odpowiednio zmniejszoną) co godzinę. Jeśli ma pięć sukcesów z rzędu, budzi się, niestety ciągle uzależniony i na stałe traci 1 punkt Wytrzymałości. Cykl uzależnienia i ew. głodu powtarza się. Jeśli BG ma pięć porażek z rzędu, nie budzi się już, umiera. Głód narkotykowy to poważna sprawa i nie należy jej lekceważyć. Na szczęście można go wyleczyć za pomocą innych silnych, niesamowicie rzadkich i drogich substancji chemicznych lub odpowiedniej terapii.

Zdrowienie

Są dwa sposoby wyleczenia bohatera: naturalne zdrowienie, wymagające czasu i szybkie, za pomocą umiejętności, medykamentów i placówek medycznych. Postacie w sposób naturalny mogą odzyskać pewną liczbę PW dziennie (patrz: Tempo leczenia, powyżej). Podczas odpoczynku odzyskują przez 6 godzin, tyle pkt PW, ile wynosi ich Tempo leczenia. Jeśli są aktywne, odzyskują taką samą ilość PW w ciągu 24h. Niektóre substancje leczą bardzo szybko. Jednakże BG powinien uważać, ponieważ niektóre leki uzależniają. Ponadto, lekarze mogą połączyć BG, ale bądź gotowy za to zapłacić. *Pierwsza pomoc i Medycyna* dają alternatywę do powolnego naturalnego gojenia i wysokich cen za wizytę w klinice. Każde użycie *Pierwszej pomocy* leczy 1k10 punktów obrażeń. Każde zastosowanie tej um. zabiera 1k10 minut. *Medycyna* działa w bardzo podobny sposób. Może uleczyć 2k10 punktów obrażeń. Ponadto dzięki *Medycynie*, można leczyć okaleczone kończyny i oślepienie. Użycie *Medycyny* zajmuje min 1 godzinę.

Naprawa robotów

Jak wspomniano powyżej, roboty nie zdrowieją w ten sam sposób, co istoty żywe. Środki lecznicze nie mają na nie wpływu, nie leczą się też naturalnie. Ponadto stosowanie *Pierwszej pomocy i Medycyny* na robocie jest bezużyteczne. Roboty mogą jednak odzyskać utracone PW dzięki zastosowaniu *Nauki i Naprawy*, analogicznie do PP i Medycyny. *Nauka* przywraca 1k10 punktów obrażeń w 1k10 minut. *Naprawa* jest w stanie przywrócić sprawność uszkodzonej „kończynie” robota lub zniszczonemu aparatowi wzrokowemu, przywraca 2k10 punktów obrażeń. Jeśli robot nie jest oślepiiony, może dokonać samonaprawy.

Śmierć

Śmierć to nieunikniony rozdział finałowy ludzkiej egzystencji na Ziemi. Śmierć przychodzi

w wielu postaciach: starość, wypadki samochodowe lub przypadkowa asteroida. w uniwersum Fallout'a BG stają przed możliwością śmierci każdego dnia. To sprawia, że jest to ekscytujące miejsce, prawda? Czasami bez względu na to, jak dobrze postać postępowała, kończy martwa. Śmierć zazwyczaj jest ulicą jednokierunkową, martwe postacie nie mogą wrócić do życia. To „zazwyczaj” dodałem celowo, aby otworzyć drogę dla niezliczonych możliwości, jakie mogą wpaść wam do głowy. w końcu Pustkowia to duże, dziwne miejsce, pełne niespodzianek. Gdy postać umiera gracz może sobie napisać "MARTWY" wielkimi, czarnymi literami na całej swojej karcie postaci. Sensowne może być posiadanie kilku pierwszopoziomowych postaci na wypadek nagłego zgonu aktualnej.

W końcu spotkanie nowego członka drużyny może być tylko następnym spotkaniem przypadkowym.

Życie na Pustkowiach

Handel i wymiana

Znaczna część społeczeństwa w Falloucie korzysta z handlu wymiennego z powodu braku oficjalnych pieniędzy. Pieniądzy używa się tylko w dużych miastach, ewentualnie kasynach i składają się one głównie z pozostałych po wojnie monet. Również tych srebrnych i złotych. Znane są też rejony, gdzie walutą są tylko przedwojenne banknoty albo kapsle nuka-colii. w większości przypadków jednak targu dobija się poprzez targowanie i wymianę towarów, ewentualnie usług. Zauważ, że przedmioty opisane na końcu tej książki mają różne wartości. Jeśli postać zamierza kupić broń o wartości 1000, a ma na wymianę pistolet o wartość 600 i trochę amunicji wartę 500, handlarz być może przystanie na taką ofertę, ale może też zażądać od BG, aby dorzucił jeszcze nóż wart 100 lub dorzucił np. 90 złotych monet, aby sfinalizować transakcję. Brzmi łatwo, prawda? Nie bardzo. Umiejętność *Handel* wpływa na to, co, za ile i od kogo może BG uzyskać. *Handel* działa tak: BG porównuje swoją um. do umiejętności sprzedawcy. Kto ma wyższą umiejętność *Handlu* zyskuje przewagę – odejmij od wyższej wartości tę niższą i różnica jaką pozostanie oznacza % zniżki, jaką BG może wytargować od handlarza lub dodatkową marżę jaką może narzucić na towar sprzedawany przez siebie. Jeśli postać ma *Handel* na 50% i ma do czynienia z przywódcą plemienia, którego umiejętność *Handlu* wynosi 25%, postać za towary zapłaci o 25% mniej lub sprzeda je o 25% drożej. Nóż wart 100 będzie

wówczas wart dla przywódcy 125, a dla BG 75. Oczywiście, aby uzyskać takie benefity, trzeba się potargować.

Karma

Jak wcześniej wspomniano, Karma w Falloucie jest wartością numeryczną pokazującą jak dobrą lub złą postacią jest nasz BG. Zazwyczaj MG określa, jakie działania dodają lub odejmują postaci pkt karmy, chociaż przygody mogą znacząco wpłynąć na Karmę poprzez konkretne działania lub zadania, jakie wykonają podczas nich BG. Przykłady niektórych takich działań poniżej:

Pomoc osobie w tarapatach:	+10
Zaatakowanie niewinnej osoby:	-10
Zabicie niewinnej osoby:	-30
Kradzież na uczciwym kupcu:	-10
Kradzież na nieuczciwym kupcu:	+5
Potrącenie czyjegoś zwierzęcia:	-5
Zabicie sławnego bandyty:	+50
Dołączenie do sławnego bandyty:	-40
Rozbrojenie bomby atomowej:	+100
Celowa detonacja bomby atomowej:	-500

I tak dalej. Pamiętaj, że złe postaci, mogą się bawić równie dobrze, co dobre.

Profity karmiczne

W uniwersum Fallout'a pewne działania procentują tym, że BG może otrzymać specjalne profity, zależne od karmy. Te profity mogą być dobre lub złe, w zależności od tego jak na nie spojrzeć. Poniżej znajduje się lista takich przykładowych profitów z opisem działań niezbędnych do ich otrzymania (choć większość z nich powinna być oczywista).

Berserker

Ten wątpliwy tytuł przyznawany jest BG (lub drużynie), który zdołał wyciąć w pień ludzi z całego miasta. Jeśli mieszkańcy wisi lub małego miasteczka znikną lub skończą martwi w przeciągu jednego dnia, ktoś to w końcu zauważy i zacznie szukać wskazówek. Dla najemnika szukającego pracy w armiach/bandach niektórych watazków, czy innych popaprańców, może to być porządny dodatek do jego CV. Dla człowieka szukającego uczciwej pracy w małym miasteczku, można założyć, że kule będą latać w powietrzu dopóki go nie znajdą. Oczywiście, eksterminacja kilkuset tysięcznego miasta jest prawie niemożliwa (no chyba, że atomówką), ale ludzie i tak będą długo pamiętać o osobie, która wytepiła 100 osobową wioskę.

Dzieciobójca

BG zdobywa ten profit po zabiciu przez siebie pierwszego dziecka. Niezależnie od tego, czy

osoba jest najczystszy chodzącym dobrem czy wcieleniem najmroczniejszego zła, zdaje sobie sprawę, że dzieci są najważniejszą rzeczą w Pustkowiach, że stanowią ostateczną nadzieję dla przetrwania gatunku ludzkiego. Bohaterowie, którzy zabijają dzieci są niemal natychmiast rozpoznawani (wieści szybko się roznoszą, a tym bardziej takie) i nienawidzeni przez wszystkich. Sklepiarze nie będą ubijać z nimi interesów, nikt nie zaproponuje im noclegu czy posiłku. Mogą znaleźć schronienie tylko w najbardziej złych, zepsutych lub nawiedzonych miejscach, ponieważ inni ludzie mają w zwyczaju pluć na ich widok i rzucać w nich czym popadnie lub zwyczajnie ich atakować.

Zawodowy bokser

Postać staje się znana dzięki swojej reputacji boksera, naprawdę dobrego boksera. Po pewnej liczbie zwycięstw na ringu, postać zyskuje profit Zawodowy bokser. Ludzie, którzy szanują takich sportowców będą traktować postać lepiej; ci, którzy gardzą boksem mogą traktować BG gorzej. Dzięki temu profitowi postać uzyskuje również +20% premii do um. *Walka wręcz* oraz Odporności na Obrażenia.

Łowca niewolników

BG zyskuje ten profit po dobrowolnym dołączeniu do Gildii Łowców niewolników. Od czasu wojny, niewolnictwo stało się rentownym przedsięwzięciem w mniej cywilizowanych (a czasem najbardziej cywilizowanych) części Pustkowi. W 100 lat od wojny, wokół łowców niewolników wyrosło coś na kształt koalicji. Charakteryzują się tatuażem, który zajmuje większości część twarzy. Oczywiście sprawia to, że ich zawód jest oczywisty, dla wszystkich wokół. BG z tatuażem Gildii łowców niewolników będą dobrze traktowani przez tych, którzy ich szanują (i zarabiają dzięki nim pieniądze) oraz znienawidzeni przez wszystkich pozostałych.

Czempion

Jeśli postać zrobiła wiele dobrych rzeczy dla ludzi, jest uważana za Czempiona, dobrze znanego ze swojej walki przeciwko złu i podłości. Czempioni są traktowani z szacunkiem przez przyzwolonych ludzi. Nie możesz być Czempionem, jeśli masz profit Berserker, Hiena cmentarna lub Dzieciobójca.

Hiena cmentarna

Postać zyskuje ten profit po tym jak rozkopie pierwszy grób. Motto hien cmentarnych brzmi: "Są martwi, więc mają to gdzieś". Tacy łowcy okazji mogą czasem znaleźć kilka cennych rzeczy w mogiłach i trumnach, ale nie są oni zbyt przyjaźnie postrzegani w społeczeństwach ludzkich.

Swój człowiek

Postać zyskuje ten profit, gdy staje się członkiem wpływowej rodziny mafijnej. To daje jej ogromny szacunek wśród gangsterów, ale członkowie innych rodzin przestępczych nie będą dla niego mili. Swoją postać wygląda również świetnie w kapeluszu Fedora i karabinem Thompson.

Czytanie książek

W przeciwieństwie do tego, co niektórzy myślą, edukacja w Pustkowiach nie jest całkowicie martwa. Od czasu do czasu BG może się natknąć na ciekawe i będące w dobrym stanie książki. Zakładając, że umie czytać, może zdobyć część nowej wiedzy po przeczytaniu takiej książki. Niektóre książki po przeczytaniu i udanym teście IN dodają pewną liczbę punktów umiejętności do poszczególnych umiejętności. Szczegóły podane są w opisie takiego woluminu. Więcej informacji na temat tego, ile punktów umiejętności potrzeba, aby podnieść umiejętności o 1% znajdziesz w: Awans, poniżej.

Otwieranie i wyważanie drzwi

Czasami postać znajdzie się w sytuacji, w której będzie musiała przejść przez drzwi, które będą albo zablokowane albo zamknięte. Jeśli otwarcie zamka nie podziałało (patrz poniżej), postać może próbować wyważyć drzwi. Drzwi (i inne obiekty, jak regały, ściany, płyty itp.) mają pewną ilość PW. Po użyciu odpowiedniej siły, narzędzi lub materiałów wybuchowych spadają one do 0 i drzwi stają otworem.

Wykrywanie, zastawianie, rozbrajanie i synchronizowanie pułapek

Pułapki są podstawowym elementem życia w Pustkowiach. Tubylcy wykorzystują je do łapania zwierząt lub wszelkich najeźdźców, „geniusze zła” używają ich by pojmać nieustraszonych poszukiwaczy przygód lub zabezpieczyć swoje skarby, a spryciarze mogą ich używać jako broni przeciwko wrogom. Podczas wkroczenia do obszaru z pułapkami, MG powinien wykonać tajny rzut na PE każdego BG. Ci, którym się uda, zauważą pułapki. Ci, którym się nie powiedzie mogą „wpaść” w tarapaty. Pamiętaj, że BG mogą dostrzec tylko te pułapki (lub miny, patrz poniżej), które są w ich polu widzenia. Jeśli postać nie ma możliwości zauważenia rozciągniętego drutu, rzut na PE nie ma sensu. Jednakże jeśli inna część mechanizmu pułapki jest widoczna, postać może ją zauważyć i domyślić się, że gdzieś tu biegnie ukryty drut. Kiedy BG wykrył już pułapkę, może próbować ją rozbroić. To wymaga rzutu na um. *Pułapki*. Jeśli rzut się nie powiedzie, to pułapka uruchamia się natychmiast. Próba rozbrojenia trwa min 1 rundę

(10s). Przebiegły BG może również użyć umiejętności *Pułapki*, aby zastawić pułapkę lub sidła. Jeśli próbuje ustawić skomplikowany mechanizm, taki jak wyrzutnia igłowa, która strzela, kiedy ktoś przechodzi obok i wciska ukryty w podłożu przycisk, potrzebuje na to trochę więcej czasu. Jeśli jest to prosta lina, którą wystarczy zaczepić, nie powinno to zająć więcej niż kilka minut. Aby zastawić pułapkę, postać musi mieć oczywiście odpowiednie materiały. MG może określić inny czas potrzebny do zastawienia pułapki. Pod koniec tego czasu, MG wykonuje sekretny rzut na um. *Pułapki*. Sukces oznacza, że postać poprawnie zastawiła pułapkę. Niepowodzenie oznacza, że BG coś zawałił i albo pułapka zadziała inaczej niż powinna albo z opóźnieniem lub nie zadziała w ogóle. Postać oczywiście nie wie, jak dobrze/źle to zrobiła. Jeżeli postać nie zauważy pułapki i w nią wejdzie, musi wykonać test ZR, żeby uniknąć nieprzyjemnych skutków. MG może ustalić dowolny mod do ZR(np. ciężko uniknąć wystrzelonego z 1m pocisku). Niestety jeśli postać nie zda testu ZR, oznacza to, że pułapka trafiła z całą siłą w BG i wszystkich pozostałych w strefie rażenia. Przykłady niektórych rodzajów pułapek znajdziesz w rozdziale: Wyposażenie, poniżej.

Podkładanie i rozbrajanie ładunków wybuchowych

Materiały wybuchowe są podobne do pułapek. Różnią się tym, że często stosuje się w nich zapalnik czasowy i są zazwyczaj o wiele bardziej destrukcyjne. Umiejętne podkładanie materiałów wybuchowych może być bardzo przydatne: można nimi otworzyć drzwi, zniszczyć lub poważnie uszkodzić pojazdy, a nawet podkładać je niczego niepodejrzewającym ludziom. Podkładanie ładunku wybuchowego trwa 1 rundę(10 sekund). Wymaga też rzutu na um. *Pułapki*, wykonywanego w tajemnicy przez MG. Przed rzutem BG powinien zadeklarować, jak chce ustawić licznik/zegar lub jak długi lont chce zastosować – innymi słowy, kiedy chce żeby jego bomba wybuchła. Jeżeli rzut się nie powiódł, materiał jest oczywiście podłożony, ale nie zostanie zdetonowany wtedy, kiedy by tego chciał BG. Od MG i wyniku testu zależy, czy i kiedy materiał wybuchowy wypali. Czy będzie to wcześniej czy później niż sobie życzył tego BG, czy może wcale. Jeśli rzut na *Pułapki* zaliczy krytyczną porażkę – wynik >97% materiał wybuchu prosto w twarz postaci. Ups! Rozbrajanie materiałów wybuchowych działa w ten sam sposób, jak rozbrajanie pułapki. Trwa min 10s, ale jeśli rzut się nie powiedzie, niekoniecznie musi dana bomba przestać od razu działać. Podobnie

jak przy podkładaniu, krytyczna porażka w teście oznacza natychmiastową eksplozję. Rozbrojone urządzenie może być nadal użyte, jeśli jest sprawne lub jeśli postać znajdzie potrzebne komponenty (np. nowy licznik). Postacie, które znalazły się w polu rażenia danej bomby, dostają od razu obrażenia, nie ma rzutu na ZR w celu uniknięcia.

Wykrywanie, podkładanie i rozbrajanie min

Miny to tchórzliwy sposób walki, ale stały się dość powszechne w Pustkowiach zarówno jako broń strachu jak i praktyczny sposób na ochronę terenu, gdy brakuje ludzi. Wykrywanie min działa dokładnie tak samo, jak wykrywanie pułapek; z jednym wyjątkiem: postać może zobaczyć tylko te miny, które są w zasięgu tylu metrów, ile wynosi jej PE. Podkładanie min uznajemy za podkładanie materiałów wybuchowych, z wyjątkiem tego, że miny nie mają zapalnika czasowego. To samo odnosi się do rozbrajania min. Niestety, kiedy jeden BG szuka min, inny może wdepnąć w którąś. „Wykorzystana” mina staje się bezużyteczna i nie może być ponownie wykorzystana. Kiedy mina wybucha, to razi wszystko w określonym zasięgu, w zależności od typu (patrz: szczegółowe opisy w sekcji Sprzęt, poniżej). Ponadto każda inna mina, która znajduje się w promieniu wybuchu ma 80% szans na detonację, a każda w polu wstrząsu 40% szansy na detonację. Gdy mina wybucha, wszyscy w zasięgu odnoszą obrażenia, nie ma rzutu na ZR w celu uniknięcia.

Energia, paliwo (benzyna, ropa) i prąd

Broń energetyczna i większość pojazdów wykorzystuje do działania ogniwa energetyczne. Istnieje kilka rodzajów ogniw: Małe ogniwa energetyczne (które wyglądają trochę jak małe baterie), pakiety elektromagnetyczne (wyglądające jak małe puszkę piwa, ogniwa termojądrowe (fuzyjne), które wyglądają jak większe baterie. Każde ogniwo posiada pewną ilość ładunków i każda broń lub pojazd zużywa pewną ilość tych ładunków. Na szczęście są pewne obszary na Pustkowiach, gdzie postacie mogą naładować ogniwa fuzyjne (pakiety i ogniwa energetyczne są jak baterie alkaliczne i nie można ich ponownie naładować). Te ładowarko-akumulatory są bardzo rzadkie i często umieszczone tylko w starych wojskowych bazach lub tajnych ośrodkach naukowych. Czasem w niektórych kryptach. Oczywiście takie urządzenie będzie działać tylko, jeśli będzie mieć zasilanie. Około 1 godziny zajmuje naładowanie jednego ogniwa fuzyjnego. Jeśli taka ładowarka wpadnie w prywatne ręce, bądź przygotowany do słonej

zapłaty za taką usługę. Nadal istnieje jeszcze kilka typów pojazdów oraz innego sprzętu, które działają na paliwie ropopochodnym – oleju napędowym lub benzynie. Takie paliwo jest jedną z najrzadszych substancji na Pustkowiach i może być bardzo trudne do zdobycia. Nadal można je znaleźć (opuszczone rafinerie, zapomniane stacje benzynowe) lub kupić – np. w dużych miastach, ale tylko w zamian za coś bardzo wartościowego – np. wszystko, co masz. Wszystko zależy od tego, jak bardzo potrzebujesz tej wachy.

Spotkania losowe

Większość świata popadła w stan kompletnej ruiny w latach po wojnie i nikt nie zagwarantuje Ci bezpiecznej podróży po Pustkowiach. Podczas podróży między różnymi miejscami jest szansa na przypadkowe spotkanie, nie zawsze z pożądanymi osobnikami. Przypadkowe spotkanie może przełamać monotonię długiej podróży, zapewnić nieco ruchu w walce oraz odrobinę doświadczenia (oraz oczywiście łup), a nawet posłużyć jako niespodziewany przerywnik. Jeśli BG lub drużyna wyraźnie zaznacza, że chce unikać takich spotkań, przewodnik grupy (lub BG z najwyższą um. *Sztuka przetrwania*) musi wykonać test *Sztuki przetrwania*. Jeśli rzut się powiedzie, postać odpowiednio wcześniej dostrzeże potencjalne zagrożenie i drużyna może wtedy spokojnie go uniknąć. Jeśli test się nie powiedzie, drużyna dostrzega zagrożenie z odległości 5 metrów pomnożonej przez PE „przewodnika grupy”. Oznacza to, że jeśli PE wynosi 6, BG zobaczą np. zbliżającą się karawanę z odległości 30 m.

Przykłady przypadkowych spotkań

Karawana kupiecka sprzedająca podstawowe towary.
Grupa łowców niewolników w drodze powrotnej z udanych łowów.
Wataha dzikich wilków (psów, gekonów lub czegokolwiek).
Rozbity pojazd, z martwymi pilotami za sterami.
Kilku farmerów zmagających się z trudnościami swojego skromnego życia.
Inna drużyna awanturników.
Kowboje pędzący stado braminów.
Grupa dzikusów na polowaniu.

Zachęcamy MG i autorów przygód do tworzenia wszelkiego rodzaju przypadkowych spotkań, aby dodać smaku grze.

Wykrywanie skradających się postaci

Czasami drużyna będzie musiała martwić się o wrogów lub zwierzęta skradające się do nich.

Każdy BG ma szansę bazową równą 8 x PE zauważenia skradającego się wroga/stworzenia. Postać z PE 5 ma 40% szans na wykrycie kogoś, kto próbuje podkraść się do niej. Jeśli skradający się jest częściowo ukryty lub panuje półmrok, szansa spada do 5 x PE. Jeśli skradający jest spowity w całkowitych ciemnościach, szansa na wykrycie go spada do 2 x PE. MG powinien poprosić BG tylko raz o rzut na PE i tylko jeśli się on powiedzie, powinien wyjaśnić im co się dzieje. Jeśli nikomu się nie uda, to BG mogą tylko podejrzewać, że się coś dzieje, ale nie wiedzą, co dokładnie.

Pływanie i brodenie

Nie zdarza się to często, ale drużyna może znaleźć się czasem po szyję w wodzie - dosłownie. Czy to dlatego, że ich łódź się wywróciła lub są zmuszeni przekroczyć dużą rzekę czy jezioro bez żadnej tratwy. Pływanie jest dość proste, ale woda utrudnia pewne sprawy. Pierwsza jest taka, że większość rzeczy w świecie post nuklearnym naprawdę nie jest przeznaczona do pływania, w tym broń, pancerze, jedzenie i roboty. Druga to, że ciężar tych rzeczy może zatopić i ściągnąć w dół BG w ciągu kilku sekund. Postać może mieć przy sobie około 4,5kg x Sł ładunku i bezpiecznie utrzymać się na powierzchni wody. Obejmuje to buty i ubrania. Ponadto postać musi mieć co najmniej jedną rękę wolną. Jeśli BG jest bardziej obciążony zaczyna tonąć razem ze swoim cennym sprzętem. Przebywanie na powierzchni wody wymaga testów WT co 10 minut. Pływanie wymaga testów WT co każdą minutę. Ruch w wodzie jest ograniczony do jednego metra za każde 3PA wydane na ruch. To dotyczy dowolnej głębokości wody, czy do kolan (brodenie), czy wyższej.

Sztuka złodziejstwa

Skradanie

Skradanie się wymaga pewnej koncentracji, planowania i szczęścia. Jeśli BG chce się gdzieś zakraść powinien o tym powiedzieć MG. Ten wykonuje rzuty na um. *Skradanie* co każdą minutę. Interesującą rzeczą jest to, że skradająca się postać zawsze myśli, że robi to dobrze, a przynajmniej ma taką nadzieję. Tylko MG wie na pewno, czy postać z powodzeniem nadal kryje się w cieniu. Czasami postać zostanie ostrzeżona, że coś jest nie tak, gdy np. NPC uśmiechają się do niej i pytają, co robi. Elementy takie jak rodzaj zasłony, światło i ludzka percepcja wpływają na efektywność skradania. Postacie, które skradają się z powodzeniem dostają

+40% bonus do umiejętności *Kradzieży* podczas skradania i zawsze atakują pierwsze w walce (a czasem mogą uniknąć walki dzięki zaskoczeniu wroga i natychmiastowym zabiciu go). Należy pamiętać, że postać nie może się skradać i biec w tym samym czasie oraz że niektóre pancerze (zwłaszcza te ciężkie) znacznie zmniejszają szansę udanego skradania się.

Kradzież

Ludzie żyją na Ziemi od około trzech milionów lat. Przez 2.990.000 z tych lat, żyliśmy we względnej harmonii, bez wojen i zbrodni. Około 10.000 lat temu, ktoś wpadł na świetny pomysł, aby zacząć zbierać jedzenie i trzymać je pod kluczem. Gdy tylko jeden człowiek zaczął odmawiać dostępu do swoich rzeczy innym, narodziła się sztuka kradzieży. W uniwersum Fallout'a nadal wiele osób trzyma wszystko w zamknięciu pod kluczem. w związku z tym czasami niezbędne staje się uwolnienie ich od tych przedmiotów. Postacie mogą próbować okradać, kogo tylko chcą i z czego tylko chcą. Skradanie zwiększa szansę, że postaci powiedzie się kradzież. Jeśli postaci nie uda się rzut na um. *Kradzież* wciąż ma szansę, że uda jej się pozyskać przedmiot, który chce, ale zostanie zauważona (decyzja należy do MG). Jeśli BG zostanie zauważony i cel chce zainicjować walkę, wtedy inicjatywa zawsze leży po stronie celu i to on zaczyna walkę, a nie BG.

Podkładanie przedmiotów

Czasami niezbędne dla złodzieja staje się podrzucenie innej osobie lub zwierzęciu jakiegoś przedmiotu, wrzucenie go do szafki czy szuflady. Być może złodziej posiada jakieś dowody obciążające i musi się ich szybko pozbyć. A może właśnie wyciągnął zawleczkę z granatu i chce go niepostrzeżenie podrzucić do kieszeni opornego strażnika. Tak czy inaczej, podkładanie przedmiotów działa w dokładnie taki sam sposób jak kradzież, tyle, że coś przechodzi od złodzieja w posiadanie celu. Kiedy złodziejowi nie powiedzie się test *Kradzieży*, oznacza to, że podczas podkładania czegoś został zauważony lub nawet złapany na gorącym uczynku.

Otwieranie zamków

Ogólnie zamki istnieją po to, aby trzymać ludzi z dala od miejsc (lub w miejscach, w tym przypadku celi). Postacie mogą próbować (poprzez test um. *Otwierania zamków*) przełamać te zabezpieczenia, od prostych klódek na szkolnych szafkach do najwyższej klasy sejfów w biurach. Istnieją dwa rodzaje zamków: klasyczne i elektroniczne. Elektroniczne zamki wymagają albo klucza dostępu lub urządzenia o nazwie

elektroniczny wytrych. Takie wytrychy dostępne są zazwyczaj wyłącznie u zawodowych grup złodziejskich lub w bardzo dobrze wyposażonych w techniczne gadzety źródłach. Zwykle zamki mogą być otwierane bez pomocy wytrychów chociaż one mogą znacznie zwiększyć szanse na pokonanie zamka. Szanse na wyłamanie zamka wzrastają jeśli dysponujemy odpowiednimi narzędziami (np. łomem). Próba otwarcia zamka trwa 1 minutę. Jeśli gracz wyrzuci 95% lub więcej, oznacza to krytyczną porażkę i wówczas zamek zostaje trwale uszkodzony i zablokowany i można go już tylko próbować wyłamać z pomocą odpowiednich narzędzi lub materiałów wybuchowych. Patrz: Otwieranie i wyważanie drzwi, powyżej.

Postęp i rozwój postaci

Po zabiciu wystarczającej ilości przeciwników i wykonaniu wystarczająco wielu zadań, bohaterowie mogą awansować na wyższy poziom. Tabela awansu na kolejne poziomy jest poniżej.

Poziom	Wymagane PD
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	12 0000
17	136 000
18	153 000
19	171 000
20	190 000
21	210 000
22+	40 000 więcej PD co poziom

Ponadto postać otrzymuje **3+(1/2 WT, zaokrąglona w dół)** do maksymalnych PW oraz **5+(2 x IN)** do punktów umiejętności, które może rozdysponować wśród swoich umiejętności. Zauważ, że umiejętności nie zawsze wzrastają o tę samą wartość %. Koszt (w punktach) podniesienia o 1% przedstawia poniższa tabela. Zobacz także: Inteligencja, powyżej.

Rozwój umiejętności

Obecny %	Koszt rozwinięcia (PU)
1-100	1
101-125	2
126-150	3
151-175	4
176-200	5
201 +	6

Awans: Profity

Co kilka poziomów postaci zyskują profit. Profity reprezentują wiedzę nabytą podczas podróży przez Pustkowia. Profity mogą wpływać na współczynniki, umiejętności, a czasami po prostu robią dziwne rzeczy. Niektóre wymagają odrobiny kreatywności od Mistrz Gry, aby je pozyskać. Każdy profit ma wymagany poziom i wymogi dotyczące min współczynników, czy umiejętności, które muszą być spełnione, aby go pozyskać. Niektóre można pozyskać więcej niż jeden raz, mają one "rangi". Zatem profit o 2 rangach może zostać wybrany tylko dwa razy. Pełna lista profitów poniżej. Sporadycznie można zdobyć profit, którego nie ma na tej liście. Są to specjalne wyróżnienia i nie należy ich lekceważyć lub przyznawać zbyt często! Pamiętaj, że roboty nigdy nie dostają profitów, nawet tych specjalnych.

Profity dostępne od poziomów 3-5

Artylerzysta

Stałeś się ekspertem od ostrzału prowadzonego z poruszającego się pojazdu. Nie ponosisz standardowej -10% kary podczas wykonywania strzału z pojazdu w ruchu.

Rangi: 1

Wymagania: Broń palna 40%, ZR 6, Poziom 3

Ciężka noga

Twoje odruchy sprawiły, że stałeś się bardzo szybkim kierowcą. Oczywiście niekoniecznie oznacza to, że możesz się czuć bezpieczniej. Postać z tym profitem może prowadzić pojazd 25% szybciej niż wynosi jego maksymalna prędkość.

Rangi: 1

Wymagania: Pilot 60%, PE6, ZR 6, Poziom 3

Człowiek-skała

Jeśli twoja postać zostanie powalona w walce, może rzucić k100 i ma 50% szans na uniknięcie tego nokautu.

Rangi: 1

Wymagania: SŁ6, Poziom 3

Determinator

Nie poddajesz się bez walki! Kiedy Twoje punkty wytrzymałości spadną poniżej 20% maksimum otrzymujesz dodatkowe +10% Odporność na obrażenia od wszystkich rodzajów ataków.

Rangi: 1

Wymagania: Pierwsza Pomoc 40%, WT6, Poziom 3

Giętki

Lata ćwiczeń uczyniły Cię bardzo elastycznym. Zmiana postawy w walce zajmuje Ci tylko 1PA.

Rangi: 1

Wymagania: Skradanie się 60%, ZR6, Poziom 4

Gładka gadka

Każda ranga tego profitu zwiększa Inteligencję o +1 podczas rozmów z NPC. Psy nie mogą wybrać tego profitu, ponieważ... psy nie potrafią mówić.

Rangi: 3

Wymagania: IN4 Poziom 3

Krzepa

Wiesz jak obchodzić się z dużą bronią. Kiedy masz ten profit otrzymujesz bonus (lub nie otrzymujesz kary) za korzystanie ze statywu po prostu trzymając broń w swoich rękach. Szpony śmierci, ghule i psy nie mogą wybrać tego profitu.

Rangi: 1

Wymagania: SŁ7, Broń ciężka 80%, Poziom 4

Lizus

Nauczyłeś się jak podlizywać się przełożonym. Otrzymujesz +1CH podczas kontaktów z przedstawicielami władz, ugrupowań, wojska itp. za każdą rangę tego profitu. Psy i szpony śmierci nie mogą wybrać tego profitu.

Rangi: 2

Wymagania: CH5, IN6, Poziom 3

Masywne ramię

Ze względu na ogromne rozmiary twoich ramion, dzięki którym potrafisz zniwelować każdy odrzut ataki seryjne kosztują -1PA mniej. Tylko Mutanty mogą wybrać ten profit.

Rangi: 1

Wymagania: SŁ7, Poziom 4

Mistrz Kamasutry

Ten profit zapewnia dużą wytrzymałość i duże umiejętności, kiedy zaczyna się robić sprośnie.

Rangi: 1

Wymagania: WT5, ZR5, Poziom 3

Mocny grzbiet

Każda ranga tego profitu zwiększa udźwig o 10kg.

Rangi: 2

Wymagania: SŁ6, WT6, Poziom 3

Noktowizja

Twoja postać widzi lepiej w ciemności po wybraniu tego profitu. Ujemne modyfikatory dotyczące ciemności są zredukowane o 50%. Musiałeś jeść dużo marchwi.

Rangi: 1

Wymagania: PE6, Poziom 3

Od ręki!

Możesz leczyć ludzi szybciej niż zwyczajny medyk. Kiedy próbujesz pomóc rannemu towarzyszowi, kosztuje Cię to tylko 5PA.

Rangi: 1

Wymagania: Pierwsza pomoc 75%, Medycyna 50%, ZR6, Poziom 3

Ostrożność

Wiesz dokładnie, co się dzieje w walce. Ten profit dostarcza Ci więcej informacji na temat przeciwnika. Możesz w miarę dokładnie określić, jak twardy jest twój przeciwnik, jakie ma uzbrojenie, jak szybki może być itd. itp.

Rangi: 1

Wymagania: PE5, Poziom 3

Owoc promieniowania

Nie odnosisz obrażeń od promieniowania - w rzeczywistości to ono cię uzdrawia! Zyskujesz dodatkowe +5 do Tempa zdrowienia, gdy jesteś w pobliżu źródła promieniowania, które dostarcza 10 lub więcej radów na godzinę. Tylko ghul może wybrać ten profit.

Rangi: 1

Wymagania: WT6, Poziom 3

Pierwszy w kolejce

Twoja postać prawdopodobnie będzie mogła zareagować w walce przed innymi. Każda ranga tego profitu zwiększa Inicjatywę bohatera o +2.

Rangi: 3

Wymagania: PE6, Poziom 3

Pijany mistrz

Jako "dziecko butelki" walczysz lepiej, gdy jesteś pijany. Otrzymujesz +20% bonus do umiejętności *Walki Wręcz*, gdy jesteś pod wpływem alkoholu.

Rangi: 1

Wymagania: Walka wręcz 60%, Poziom 3

Pojętny uczeń

Każdy poziom tego profitu dodaje dodatkowe +5% (zaokrąglając w górę) do otrzymywanych przez BG punktów doświadczenia. Na przykład, postać Jack'a Garfield zabija radszczura (50PD). Dzięki jednej randze tego profitu zyskał 53PD zamiast normalnych 50PD.

Rangi: 3

Wymagania: IN4, Poziom 3

Pojmowanie

Wygląda na to, że te wszystkie kursy uczenia opłaciły się. Dzięki temu profitowi twoja postać zyskuje 50% więcej punktów umiejętności zdobywanych podczas czytania książek. Książki, które normalnie dają Ci 10 punktów umiejętności teraz dają 15 itd. Psy nie mogą wybrać tego profitu.

Rangi: 1

Wymagania: IN6, Poziom 3

Przywódcą

Masz pewne naturalne zdolności przywódcze i udaje ci się je doskonalić i zakrzewiać innym. Każdy członek drużyny w promieniu 10m od Ciebie zyskuje +1ZR i +5 do swojej KP. Ty nie dostajesz tych premii - to cena bycia liderem.

Rangi: 1

Wymagania: CH6, Poziom 4

Samotnik

Zawsze byłeś trochę inny, ale teraz wiesz już, jak wykorzystać te różnice na swoją korzyść. Postacie z tym profitem zyskują +10% do rzutów na wszystkie umiejętności, pod warunkiem, że są oddalone od reszty drużyny o co najmniej 10m.

Rangi: 1

Wymagania: Sztuka przetrwania 50%, CH<5, poziom 4

Szczur tunelowy

Czołgasz się jak dziecko! Cóż, czołgasz się jak bardzo szybkie dziecko. Możesz przemieszczać się w normalnym tempie (1PA za metr), nawet jak kucasz lub się czołgasz.

Rangi: 1

Wymagania: Skradanie się 60%, ZR6, Poziom 4

Szybkie kieszenie

Teraz wyciągnięcie sprzętu z ekwipunku podczas walki kosztuje tylko 2PA, zamiast 4PA.

Rangi: 1

Wymagania: ZR5, Poziom 3

Szybkie zdrowienie

Postacie z tym profitem dochodzą do zdrowia znacznie szybciej. Za każdą rangę twoja postać zyskuje +2 do Tempa Zdrowienia.

Rangi: 3

Wymagania: WT6, Poziom 3

Traper

Zdobywasz +25% bonus do *Sztuki przetrwania* z tego profitu.

Rangi: 3

Wymagania: WT6, IN6, Sztuka przetrwania 40%, Poziom 3

Twarde pięści

Nauczyłeś się specjalnej techniki zadającej więcej obrażeń w walce wręcz i bronią białą. Twoja postać zyskuje +2 do obrażeń od tych ataków za każdą rangę tego profitu.

Rangi: 1

Wymagania: ZR6, SŁ6, Poziom 3

Twardziel

Ten profit daje +10% premię do Odporności na wszystkie rodzaje obrażeń.

Rangi: 1

Wymagania: WT6, SZ6, Poziom 3

Wrodzona ostrożność

Twój bohater nauczył się być wyjątkowo ostrożnym w otaczającym go świecie. Jego Percepcja

wzrasta o +3 przy unikaniu przypadkowych spotkań oraz przy testach na wykrywanie skradających się postaci.

Rangi: 1

Wymagania: PE6, Poziom 5

Wyostrzone zmysły

Twoje zmysły są bardzo dobrze rozwinięte. Zyskujesz premię +2 do Percepcji, jeśli przebywasz w ciemności w ciemności, a kary za natężenie światła zmniejszają się o 50%. Możesz również uzyskać +25% bonus do wykrywania skradających się wrogów. Tylko szpony śmierci mogą wybrać ten profit.

Rangi: 1

Wymagania: IN 5, Poziom 4

Złodziej

Ten profit przyznaje jednorazową premię +10% do *Skradania*, *Otwierania zamków*, *Kradzieży i Pułapek*. Psy i szpony śmierci nie mogą wybrać tego profitu.

Rangi: 1

Wymagania: Poziom 3

Zwiadowca

Twoja postać widzi więcej i może spoglądać dalej. Mapy stają się łatwiejsze do odczytania. To MG dokładnie określa, jak działa ten profit w danej chwili. Specjalne spotkania i przedmioty są nieco łatwiejsze do znalezienia.

Rangi: 1

Wymagania: PE7, Poziom 3

Profity dostępne od poziomów 6-8

Bezstronna mediacja

Bezstronna mediacja dodaje Ci +20% punktów do Retoryki, dopóki Twoja karma pozostaje neutralna (od -10 do +10). Jeśli się zmieni, tracisz ten bonus.

Rangi: 1

Wymagania: CH5, Poziom 8

Brzuch z ołowiu

Ołowiany brzuch sprawia, że podczas picia i jedzenia napromieniowanej żywności dawka otrzymanego promieniowania zostaje zmniejszona o 50%.

Rangi: 1

Wymagania: WT5, Poziom 6

Celne oko

Wiesz gdzie trafić, aby zabiło bardziej. Każdy pocisk, który skutecznie uderza w cel zadaje +2 pkt obrażeń więcej za każdą rangę tego profitu. Szpony śmierci i psy nie mogą wybrać tego profitu.

Rangi: 2

Wymagania: ZR6, SZ6, Poziom 6

Cichobieg

Ten profit pozwala postaci skradać się i biec w tym samym czasie.

Rangi: 1

Wymagania: ZR6, Skradanie się 50%, Poziom 6

Ciężki łeb

Masz bardzo twardą czaszkę, jak powtarzała Ci zawsze Twoja matka. Pierwsza ranga tego profitu daje Ci 50% szansę na uniknięcie ogłuszenia. z drugą rangą szansa wzrasta do 75%.

Rangi: 2

Wymagania: SŁ7, Poziom 7

Dawca bólu

Postacie z tym profitem zadają częściej trafienia krytyczne. Każdy poziom dodaje +5% do szansy na trafienie krytyczne. Mutanty nie mogą wybrać tego profitu.

Rangi: 3

Wymagania: SZ6, Poziom 6

Dieta owocowa

Dowiedziałeś się o mistycznych wspomagających skutkach spożywania owoców. Na 24 godziny po zjedzeniu owocu Twoja postać otrzymuje +1 do PE i ZR. Szpony śmierci i psy nie mogą zrozumieć mistycznych tajemnic owoców.

Rangi: 1

Wymagania: CH6, Poziom 6

Duch

W ciemnościach lub w nocy postać z tym profitem otrzymuje +30% do Skradania.

Rangi: 1

Wymagania: Skradanie się 60%, Poziom 6

Empatia

Zawsze wiesz, co powiedzieć adwersarzowi podczas rozmowy. Wiesz, co on chce usłyszeć. MG musi Cię ostrzec, jeśli dialog będzie interpretowany w niewłaściwy sposób.

Rangi: 1

Wymagania: PE7, IN5, Poziom 6

Entomolog

Entomolog dodaje +50% do obrażeń w walce ze zmutowanymi insektami, np. radrakanami, olbrzymimi mrówkami czy radskorpionami. Poznałeś anatomię tych skubańców lepiej od własnej żony.

Rangi: 1

Wymagania: IN4, Nauka 40%, Sztuka przetrwania 40%, Poziom 6

Farciarz

Losowe spotkania przynoszą Ci więcej pieniędzy. Oczywiście często trzeba je zabrać z zimnego, martwego ciała przeciwnika. Ilość pieniędzy określa MG.

Rangi: 1

Wymagania: SZ8, Poziom 6

Graciarz

Każda ranga dodaje +5kg do udźwigu Twojej postaci. Zawsze potrafiłeś upchnąć więcej niż inni.

Rangi: 2

Wymagania: Poziom 6

Hazardzista

Masz słabość do gier. Ten profit dodaje jednorazową +20% premię do umiejętności *Hazard*.

Rangi: 1

Wymagania: Hazard 50, Poziom 6

Hej Hop!

Jedynie dla celów określenia maksymalnego zasięgu broni rzucanej ten profit zwiększa Siłę o +2 za każdą rangę.

Rangi: 3

Wymagania: Poziom 6

Jądrowa regeneracja

Promieniowanie zmutowało cię tak bardzo, że dynamicznie się rozwijasz. Zyskujesz premię +3 do Tempa zdrowienia i możesz regenerować kałkie kończyny w ciągu 48 godzin. Tylko ghul może wybrać ten profit

Rangi: 1

Wymagania: SŁ<6, Poziom 6

Kaskader

Wiesz jak się odbić, gdy nagle przygrzmocisz w ziemię! Otrzymujesz 25% mniej obrażeń podczas upadków i kraks samochodowych. Dodatkowo otrzymasz +10% bonus do umiejętności *Pilot*. Niestety nie ma psów kaskaderów w uniwersum *Fallout'a*.

Rangi: 2

Wymagania: SŁ6, WT6, ZR6, Poziom 6

Kolos

Dzięki temu profitowi zyskujesz podwójną liczbę PW podczas każdego awansu na wyższy poziom. Tylko szpony śmierci mogą wybrać ten profit.

Rangi: 1

Wymagania: SŁ7, WT5, Poziom 8

Kop adrenaliny

Tak bardzo lękasz się śmierci, że walczysz bardziej zacięcie, gdy jesteś ranny. Kiedy liczba PW twojej postaci spadnie poniżej 50% maksimum, twoja postać zyskuje +1SŁ, ale nie może przekroczyć rasowego maksimum.

Rangi: 1

Wymagania: Siła 1-9, Poziom 6

Mistrz blefu

Jesteś królem gładkiej gadki. Gdy zostaniesz złapany na kradzieży twoja postać jest w stanie wyłgać się z opresji poprzez odpowiednio poprowadzoną rozmowę.

Rangi: 1

Wymagania: CH3, Poziom 8

Na paluszkach

Postacie z tym profitem rzadziej wdeptują w pułapki, a nawet jak w nie wejdą, to rzadziej je uruchamiają. Podczas rzutów na uruchomienie pułapki, postać zyskuje bonus +4ZR.

Rangi: 1

Wymagania: ZR5, SZ5, Poziom 9

Negocjator

Ten profit daje jednorazowy bonus w wysokości +15% do *Retoryki* i *Handlu*. Szpony śmierci i psy słabo pertraktują, więc nie mogą wybrać tego profitu.

Rangi: 1

Wymagania: Handel 50%, Retoryka 50%, Poziom 6

Niewiniątko

Niewinny wygląd twojej postaci sprawia, że okradanie ludzi jest trochę łatwiejsze. Ten profit daje +20% bonus do um. *Kradzież*. Szpony śmierci nie mogą wybrać tego profitu.

Rangi: 1

Wymagania: Kradzież 50%, Karma > 49, Poziom 6

Obieżyświat

Ten profit dodaje +15% do *Sztuki przetrwania*. Sprawia również, że na specjalne spotkania i wyjątkowe przedmioty natykasz się częściej. Zależy to od decyzji MG.

Rangi: 1

Wymagania: PE6, Poziom 6

Ołowiana skóra

Każda ranga tego profitu zwiększa Odporność na promieniowanie o 15%.

Rangi: 2

Wymagania: WT6, IN4, Poziom 6

Padleś? Powstań!

Powstanie na równe nogi po powaleniu kosztuje tylko 1PA.

Rangi: 1

Wymagania: ZR5, Poziom 6

Padnij!

Bardzo szybko reagujesz na odgłos wybuchu. Dostajesz tylko połowę obrażeń od wybuchów, Twoja Odp na obrażenia od eksplozji zwiększa się o +30%. Obejmuje ona również obrażenia wstrząsowe i odłamkowe.

Rangi: 1

Wymagania: ZR6, Poziom 6

Pionier

Ten profit redukuje czas podróży o 25%. Po prostu masz talent do znajdowania tych wszystkich starych skrótów, szlaków i dróg.

Rangi: 1

Wymagania: WT6, Sztuka przetrwania 60%, Poziom 6

Pojętny

Szybciej się uczysz. Każda ranga tego profitu dodaje +2 dodatkowe punkty umiejętności, gdy twoja postać zyskuje poziom.

Rangi: 3

Wymagania: IN6, Poziom 6

Prędkie stopy

Nauczyłeś się stawiać dłuższe kroki w walce. Za każdy poziom tego profitu Twoja postać może poruszyć się o 2m więcej podczas walki. Pierwsze dwa metry nie kosztują żadnego PA.

Rangi: 2

Wymagania: ZR5, Poziom 6

Prezencja

Zdobywasz premię +1 do Charyzmy podczas rzutów na reakcję (na) innych za każdą rangę tego profitu.

Rangi: 3

Wymagania: CH6, Poziom 6

PSYCHOTyk

Twój organizm przystosował się do stymulantu Psycho. Pozytywne skutki Psycho są podwojone, a szansa uzależnienia od tego procha jest zmniejszona o połowę. Tylko mutanty i pół-mutanty mogą wybrać ten profit.

Rangi: 1

Wymagania: WT5, Poziom 8

Rozmiar się liczy

Naprawdę masz obsesję na punkcie dużych spluw. Każda ranga tego profitu daje Ci dodatkowe +15% punktów do *Broni ciężkiej*.

Rangi: 3

Wymagania: Skł7, WT6, Poziom 6

Sprzedawca

Twoja postać staje się lepszym handlarzem z tym profitem. Dostaje +25% do *Handlu*. Szpony śmierci i psy nie mogą być sprzedawcami.

Rangi: 1

Wymagania: Handel 50%, Poziom 6

Stoicki spokój

Ten profit powoduje, że do kosztu każdego strzału z broni palnej (w PA) możesz dodać ile tylko chcesz dodatkowych PA, które Ci jeszcze pozostały. Zwiększa to koszt strzału i powoduje, że zawsze atakujesz jako ostatni, ale dzięki każdemu dodatkowemu PA wydanemu na strzał dostajesz +5% do trafienia. Przykład: White strzela ze swojej snajperki, nie spieszy mu się, chce spokojnie wycelować. Normalnie taki strzał kosztuje go 5PA, jego całkowita pula PA to 10. Postanawia wydać wszystkie pozostałe (czyli 5) PA na zwiększenie szansy na trafienie, zatem strzał kosztuje go aż 10PA, ale jego bazowa szansa na trafienie wzrasta aż o +25%.

Rangi: 1

Wymagania: PE6, IN5, Broń lekka 100%, Poziom 6

Uzdrowiciel

Każda ranga tego profitu zwiększa liczbę PW odzyskanych dzięki zastosowaniu *Pierwszej pomocy lub Medycyny* o 1k6+4. Druga ranga zwiększa ilość PW do 2 x(1k6+4).

Rangi: 2

Wymagania: PE7, ZR6, IN5, Pierwsza pomoc 40%, Poziom 6

Węzożerca

Poprzez liczne ukąszenia uodporniłeś się na jad. Ten profit dodaje +25% do twojej OdpTr. MG decyduje, kiedy możesz go wziąć.

Rangi: 1

Wymagania: WT3, Poziom 6

Profity dostępne od poziomów 9-11

Bliznoskóra

Twoja skóra w wyniku wielu bitew uległa stwardnieniu i wzmocnieniu zamieniając się w „cielesny pancerz”. Zyskujesz +15% do wszystkich odporności oprócz ognia. Tylko szpon śmierci może wybrać ten profit.

Rangi: 2

Wymagania: WT 6, Poziom 10

Bombowy gość

Twój bohater nauczył się korzystać z materiałów wybuchowych jak profesjonalista. Dla postaci kochających wysadzać nie istnieje nic lepszego niż ten profit. Materiały wybuchowe podłożone przez BG zadają o 50% więcej obrażeń i zawsze detonują na czas. Szpony śmierci i psy nie mogą wybrać tego profitu.

Rangi: 1

Wymagania: ZR4, Pułapki 90%,
Poziom 9

Demolka

Twoje strzały jakoś ranią bardziej niż zwykle. Twoje krytyczne trafienia są bardziej destruktywne. Gdy zadajesz trafienie krytyczne, które nie zabija celu od razu, wyrządza mu 150% obrażeń (oprócz premii do obrażeń już zdobytych). Ponadto twoja szansa, aby spowodować okaleczenie kończyny zwiększa się o 50%. Jeśli twoje trafienie krytyczne zada do 40 punktów obrażeń cel zamiast tego otrzyma aż 60 punktów obrażeń. Ała! Mutanty nie mogą wybrać tego profitu.

Rangi: 1

Wymagania: PE6, SZ6, ZR4, Poziom 9

Drogowskaz karmy

Twoja Karma stała się czymś dogmatem. Karma jest podwajana do celów reakcji na innych.

Rangi: 1

Wymagania: CH6, Poziom 9

Mistrz kierownicy

Twoja postać opanowała kilka technik agresywnej jazdy. Dostaje jednorazowy +30% bonus do umiejętności *Pilota*, a wszelkie rzuty na współczynniki wykonane za kierownicą mają premię +2. Szpony śmierci i psy nie mogą wybrać tego profitu.

Rangi: 1

Wymagania: PE6, ZR5, Poziom 9

Mistrz kupiecki

Ten profit daje jednorazową +30% premię do umiejętności *Handel*. Szpony śmierci i psy nie mogą wybrać tego profitu.

Rangi: 1

Wymagania: CH7, Handel 60%,
Poziom 9

Mistrz uników

Twoja postać jest zwinna jak śliski mały szczur. Ten profit obniża szanse na trafienie twojej postaci w walce. Klasa pancerza BG rośnie o +5 dla każdej rangi.

Rangi: 2

Wymagania: ZR6, Poziom 9

Mówca

Ten profit daje jednorazowy bonus +20% do umiejętności *Retoryki*. Szpony śmierci i psy nie mogą wybrać tego profitu.

Rangi: 1

Wymagania: Retoryka 50%, Poziom 9

Mutacja!

Wybór tego profitu pozwala usunąć Ci jedną z bieżących cech, a następnie wybrać inną. Jeśli nie miałeś żadnej, teraz możesz jakąś zdobyć. Dziwne, prawda?

Rangi: 1

Wymagania: Poziom 9

Odkrywca

Ten profit zwiększa szansę, że Twoja postać podczas podróży natknie się na te wszystkie dziwne ciekawe spotkania lub przedmioty. Od MG zależy, kogo lub co spotkasz.

Rangi: 1

Wymagania: Poziom 9

Piroman

Ten profit pozwala twojej postaci robić straszne rzeczy z ogniem – innym osobom. BG otrzymuje +5 punktów obrażeń od broni opartych na ogniu, takich jak miotacze ognia, koktajle Mołotowa, napalm i tak dalej.

Rangi: 1

Wymagania: Broń ciężka 75%,
Poziom 9

Przyjaciół zwierząt

Twoja postać spędza dużo czasu ze zwierzętami. DUŻO czasu. Dzięki temu zwierzęta nie atakują takiej postaci, chyba, że zwierzę jest zagrożone lub atakowane pierwsze.

Rangi: 1

Wymagania: IN5, Sztuka przetrwania 25%,
Poziom 9

Strzelec wyborowy

Z każdą rangą tego profitu Percepcja wzrasta o +2 do celów określenia zasięgu w walce.

Rangi: 1

Wymagania: PE7, IN6, Poziom 9

Szalony saper

Twój fart podczas korzystania z ładunków wybuchowych jest legendarny. Postacie z tym profilem jeśli zawalą test podkładania materiałów wybuchowych wiedzą o tym natychmiast, że z ich ładunkiem coś jest nie tak i mogą spróbować ponownie. Psy i Szpony śmierci nie mogą wybrać tego profitu.

Rangi: 1

Wymagania: Pułapki 60%, IN6,

Poziom 9

Śmieciarz

Jakoś potrafisz znaleźć więcej amunicji i prochów niż normalny mieszkaniec Pustkowi. Często znajdujesz również więcej amunicji podczas losowych spotkań.

Rangi: 1

Wymagania: SZ8, Poziom 9

Tajemniczy Nieznajomy

Po wybraniu tego profitu istnieje szansa (30% + (2 x SZ)), że postać zyska tymczasowego sojusznika, ale tylko podczas przypadkowych spotkań. MG wybierze tego sojusznika.

Rangi: 1

Wymagania: SZ4, Poziom 9

Tester

Dzięki temu profitowi znacznie mniej prawdopodobne jest, że twoja postać uzależni się od prochów (50% mniejsze prawdopodobieństwo) oraz czas odwyku jest o połowę krótszy niż zwykle.

Rangi: 1

Wymagania: WT5, Poziom 9

Tu i teraz

Dzięki temu profitowi postać natychmiast awansuje na kolejny poziom. Jeśli BG wybrał ten profit na poziomie 9, zdobywa wystarczającą ilość punktów doświadczenia, aby przejść od razu na poziom 10.

Rangi: 1

Wymagania: Poziom 9

Profity dostępne od poziomów 12-14

Anatomia w pigułce

Ten profit daje +10% bonus do *Medycyny*. Od kiedy postać posiada ten profit, ma większą wiedzę na temat anatomii i może zadawać dodatkowe +5 punktów obrażeń podczas każdego ataku na żywe stworzenie.

Rangi: 1

Wymagania: Medycyna 60%, Poziom 12

Biegłość!

Wybierz dodatkową biegłość dla dowolnej umiejętności.

Rangi: 1

Wymagania: Poziom 12

Bonsai

Dzięki starannej pielęgnacji masz własne małe drzewko owocowe rosnące na twojej głowie. Teraz masz stały dopływ świeżych owoców! Tylko ghul może wybrać ten profit.

Rangi: 1

Wymagania: Sztuka przetrwania 50%, Nauka 40%, Poziom 12

Boska przysługa

Siła wyższa polubiła Cię. Za każdym razem, kiedy nie uda Ci się rzut, masz możliwość go powtórzyć, ale akceptujesz wyniki ponownego rzutu. Możesz powołać się na siłę wyższą tylko raz na dobę.

Rangi: 1

Wymagania: CH8, Poziom 14

Człowiek czynu

Twoja postać wie jak wyrobić się ze wszystkim w przeciągu chwili. Za każdą rangę tego profitu postać otrzymuje dodatkowy +1PA w turze walki.

Rangi: 2

Wymagania: ZR5, Poziom 12

Ekspert uzbrojenia

Ten profit dodaje +3 do Sł na użytek kontroli możliwości utrzymania w rękach cięższej broni.

Rangi: 1

Wymagania: ZR5, Poziom 12

Ekspert

robotyki

Ekspert robotyki podnosi obrażenia zadawane robotom o +25%. Oprócz tego, jeśli jesteś Ekspertem robotyki i uda Ci się niepostrzeżenie podkraść do robota, możesz go wyłączyć (test *Nauki*).

Rangi: 1

Wymagania: Nauka 70%, Poziom 12

Gracz zespołowy

Nauczyłeś się podstawowych umiejętności pracy zespołowej i dzielenia się nimi. Dobrze dla Ciebie! Gdy wszyscy członkowie drużyny są w promieniu 10m od Ciebie zyskują +10% do wszystkich umiejętności. Ty nie.

Rangi: 1

Wymagania: CH6, Poziom 12

Jadowity szpon

Jad zaczyna się sączyć z twoich pazurów. Wszystkie twoje ataki WW są zatrute toksyną Typu B. Tylko szpon śmierci może wybrać ten profit.

Rangi: 1

Wymagania: Walka wręcz 60%, Sł6, Poziom 12

Książę złodziei

Ten profit daje jednorazowy +15% bonus zarówno do umiejętności *Otwierania Zamków* jak i *Kradzieży*. Szpony śmierci i psy nie mogą wybrać tego profitu.

Rangi: 1

Wymagania: Otwieranie zamków 50%, Kradzież 50%, Poziom 12

Kult jednostki

Każdy lubi swoją postać. Każdy. Zamiast ujemnego modyfikatora za "zły" rodzaj karmy dostajesz pozytywny modyfikator. Żli ludzie będą lubić dobrych BG, a dobrzy ludzie złych BG. Dobrzy nadal lubią dobrych, a źli nadal złych. Bądź tu mądry!

Rangi: 1

Wymagania: CH10, Poziom 12

Nietykalny

Jeśli twoja postać nie trzyma w rękach żadnej broni na koniec tury walki zyskuje +3PA zamiast zwyczajowego +1PA za każdy niewykorzystany punkt akcji.

Rangi: 1

Wymagania: Walka wręcz 75%, Poziom 12

Przyrost Charyzmy

Zwiększa CH o 1 na stałe. MG decyduje, czy BG może wybrać ten profit.

Rangi: 1

Wymagania: Charyzma poniżej rasowego max, Poziom 12

Przyrost Inteligencji

Zwiększa IN o 1 na stałe. MG decyduje, czy BG może wybrać ten profit.

Rangi: 1

Wymagania: Inteligencja poniżej rasowego max, Poziom 12

Przyrost Percepcji

Zwiększa PE o 1 na stałe. MG decyduje, czy BG może wybrać ten profit.

Rangi: 1

Wymagania: Percepcja poniżej rasowego max, Poziom 12

Przyrost Siły

Zwiększa SŁ o 1 na stałe. MG decyduje, czy BG może wybrać ten profit.

Rangi: 1

Wymagania: Siła poniżej rasowego max, Poziom 12

Przyrost Szczęścia

Zwiększa SZ o 1 na stałe. MG decyduje, czy BG może wybrać ten profit.

Rangi: 1

Wymagania: Szczęście poniżej rasowego max, Poziom 12

Przyrost Wytrzymałości

Zwiększa WT o 1 na stałe. MG decyduje, czy BG może wybrać ten profit.

Rangi: 1

Wymagania: Wytrzymałość poniżej rasowego max, Poziom 12

Przyrost Zręczności

Zwiększa ZR o 1 na stałe. MG decyduje, czy BG może wybrać ten profit.

Rangi: 1

Wymagania: Zręczność poniżej rasowego max, Poziom 12

Sanitariusz

Ten profit daje jednorazowy bonus w wysokości 10% do *Pierwszej pomocy* i *Medycyny*.

Rangi: 1

Wymagania: Pierwsza pomoc lub Medycyna 40%, Poziom 12

Skóra utwardzana

Ciągłe wystawienie na promieniowanie i trudny klimat Pustkowi uodporniły Cię na „żywoły post nuklearnego świata”. Zyskujesz +15 do KP i +10% do wszystkich odporności. Tylko Mutant można wybrać ten profit.

Rangi: 2

Wymagania: WT < 8, Poziom 12

Szybki

metabolizm

Szybki metabolizm daje Ci premię +20% do punktów żywotności podczas korzystania ze wszystkich medów i żywności, która przywraca PW.

Rangi: 1

Wymagania: Poziom 12

Uliczny wojownik

Mad Max nie miałby nic do Ciebie.

Nauczyłeś się jak prowadzić i strzelać w tym samym czasie. Nie otrzymujesz kary podczas prowadzenia pojazdu i jednoczesnego strzelania. Szpony śmierci i psy nie mogą wybrać tego profitu.

Rangi: 1

Wymagania: Pilot 60%, IN6, Poziom 12

Złota rączka

Ten profit daje jednorazowy bonus w wysokości +10% zarówno do *Naprawy* jak i *Nauki*. Szpony śmierci i psy nie mogą wybrać tego profitu.

Rangi: 1

Wymagania: Naprawa 40% lub Nauka 40%, Poziom 12

Profity dostępne od poziomów 15-17

Blokada mentalna

Jest to zdolność dostrojenia się do wszystkich mentalnych zakłóceń z zewnątrz. Możesz się nauczyć tego talentu od napotkanego guru lub przez siedzenie do późna w barze. Dla celów określania zasięgu w walce i znajdowania pułapek, twoja PE wzrasta o +1.

Rangi: 1

Wymagania: Poziom 15

Chemik

Ten profit podwaja czas działania dowolnej substancji chemicznej, którą zażywasz.

Rangi: 1

Wymagania: Medycyna 70%, Poziom 15

Kieszonkowiec

Postacie dzięki temu profitowi zyskują +25% bonus do umiejętności *Kradzieży*, ale tylko podczas okradania innych osób. Szpony śmierci, mutanty i psy nie mogą wybrać tego profitu.

Rangi: 1

Wymagania: ZR8, Kradzież 80%,
Poziom 15

Nagięcie zasad

Z tym profitem następnym razem przy wyborze profitu postać może zignorować wszystkie ograniczenia jakie on narzuca, z wyjątkiem rasowego. Ty tu rządź!

Rangi: 1

Wymagania: SZ6, Poziom 16

Szybkie pięści

Twoja postać obserwowała Jackie Chana i Bruce'a Lee i udało jej się nauczyć kilku rzeczy. Może wykonać więcej ataków wręcz lub bronią białą. Koszt użycia tych ataków jest zmniejszony o 1PA.

Rangi: 1

Wymagania: ZR6, Poziom 15

Szybki palec

Twój palec na spuście reaguje trochę szybciej niż normalnie. Każdy atak bronią palną kosztuje Cię 1PA mniej. Szpony śmierci i psy nie mogą wybrać tego profitu.

Rangi: 1

Wymagania: ZR7, IN6, PE6, Poziom 15

Życiodajna moc

Za każdym razem, gdy postać zdobywa poziom, zyskuje dodatkowe +4PW, dzięki każdej randze tego profitu.

Rangi: 2

Wymagania: WT4, Poziom 15

Profity dostępne od poziomów 18-20

Skrytobójca

Jeśli BG zakradł się pomyślnie do celu, to dzięki temu profitowi zadaje podwójne obrażenia przy użyciu WW lub broni białej, jeśli trafia przeciwnika z tyłu (Nóż w plecy!).

Rangi: 1

Wymagania: ZR10, Skradanie się 80%, Walka wręcz 80%, Poziom 18

Złamanie zasad

Po wybraniu tego profitu możesz następnym razem wybrać dowolny profit, niezależnie od jego wymagań i rasy.

Rangi: 1

Wymagania: SZ6, Poziom 20

Profity dostępne od poziomu 24

Dr. medycyny

W dziedzinie medycyny masz taką wiedzę jak prawdziwy wykwalifikowany lekarz. Ludzki organizm nie przed Tobą tajemnic. Zdajesz każdy test opatrywania ran i leczysz +50% więcej PW. Potrafisz przeprowadzać operacje. Dodatkowo długie godziny spędzony przy Chotowych uodporniły cię na niektóre niebezpieczne czynniki świata zewnętrznego – dostajesz premię +10% OdpTr i +10% OdpPr.

Wymagania: IN7, Medycyna 100%, Poziom 24

Klucznik

Dosłownie i w przenośni. Jeśli masz w ręku kawałek zwykłego druta, nie oprze Ci się żaden zamek w drzwiach, sejfie, skarbcu. A jak masz klucz francuski w rękach, to nie oprze Ci się żadna kość, mięsień, czy pancerz. Do perfekcji opanowałeś sztukę włamywania i walki niewielkimi improwizowanymi bronią białymi. Lata doświadczeń nauczyły Cię też naprawy bardzo wielu przedmiotów, od prostych narzędzi po skomplikowane mechanizmy, typu terminale i pojazdy. Dostajesz +15% premię do wszystkich podkategorii *Naprawy*, otwarcie najprostszych zamków nie wymaga testu, a na otwarcie wszystkich innych masz zawsze 2 próby. Poza tym masz jeszcze +10% premii do Broni białej.

Wymagania: ZR: 8, Otwieranie zamków 100%, Naprawa 80%, poziom 24

Manipulator

Nie masz sobie równych w potyczkach słownych. Ty naprawdę wierzysz, że najniebezpieczniejszym orężem jest słowo. Jesteś tak dobry w konwersacji, że uwiódłbyś nawet samicę Szpona śmierci i sprzedał tonę piachu nomadom z Mojave. Nie wspomną już o tym, jak łatwo przychodzi Ci okłamywanie ludzi. Jesteś mistrzem manipulacji. Zawsze wiesz kiedy ktoś kłamie i kiedy coś ukrywa. Każdy nieudany test Retoryki możesz powtórzyć (masz wiele argumentów) a dzięki swojemu niesamowitemu urokowi osobistemu otrzymujesz premię +10 do Handlu i +25% do Sprawności seksualnej.

Wymagania: CH: 6, IN: 6, Retoryka 100%, poziom 24

Pan Nikt

Jesteś mistrzem kamuflażu, ukrywania się, zacierania śladów i nagłego znikania. Po prostu Cię nie ma, jesteś prawie niewidzialny dla świata i jego mieszkańców. Nie jeden szpieg czy czarny charakter by Ci pozazdrościł. Otrzymujesz +5PE do wszystkich testów związanych z wykrywaniem lub ukrywaniem się. Potrafisz wtopić się w tłum jak nikt inny (+25% do Skradania), wspiąć na każdą ścianę (+2ZR na czas testów spinaczki).

Wymagania: PE: 6 ZR: 7, Skradanie 100%, poziom 24

Pogromca

Urodzony morderca kroczy po ziemi! Dzięki temu profitowi każdy cios WW lub bronią białą staje się krytyczny, jeśli postać wykona pomyslny test na SZ.

Rangi: 1

Wymagania: ZR8, SŁ8, Walka wręcz 110%, Poziom 24

Predator

Jesteś mistrzem survivalu. Sztuka przetrwania to twoje drugie imię. Znasz wszystkie rodzaje pułapek i potrafisz się z nimi po mistrzowsku obchodzić (nie wykonujesz testów podkładania i rozbrajania). Masz doskonałą orientację w terenie, a liczne niebezpieczne sytuacje, w których się znajdowałeś uodporniły Cię na niektóre trudy życia – dostajesz +10 OdpTr i +10% OO.

Wymagania: PE: 6, ZR: 6, Sztuka przetrwania 100%, poziom 24

Snajper

Podczas korzystania z broni dystansowej twoja postać zawsze zada trafienie krytyczne, jeśli zda test na SZ. Szpony śmierci i psy nie mogą wybrać tego profitu.

Rangi: 1

Wymagania: ZR8, PE8, Broń lekka 120%, Poziom 24

Część IV: Uniwersum Fallout'a (Post Nuklearne Stany Zjednoczone: Krótki przewodnik)

W tej części znajduje się przewodnik geograficzny po "klasyce" uniwersum Fallout'a; jest tu wszystko to, co prawdziwy fan od razu rozpozna. Dodatkowo jest tu trochę informacji zaczerpniętych od poprzednika Fallout'a, czyli Wasteland, które bezbłędnie pasują do świata Fallout'a.

Elementy wspólne dla całego uniwersum Fallout'a.

To jest zestawienie niektórych organizacji i miejsc, na które podróżujący po Pustkowiach mogą się natknąć. Wiele z nich stanowi fundament post nuklearnego środowiska.

Bractwo Stali – quasi-religijna, quasi-polityczna grupa. **Bractwo Stali** jest organizacją obejmującą większość Zachodnich Stanów oraz obecnie robiącą ekspansję na wschód (ekspedycja do ruin Waszyngtonu). **Bractwo** poświęca się chronieniu całej technologii sprzed wojny oraz rozwojowi nowej bez względu na koszt. Istnieje wiele różnych stopni w Bractwie i trzy osobne "klasy": wojowników, skrybów i starszych. w przeciwieństwie do dawnych zakonów rycerskich członkowie **Bractwa** nie są zainteresowani obroną i sprawiedliwością wobec słabszych i mających mniej szczęścia. Zamiast tego liczy się dla nich zachowanie ich odkryć w tajemnicy, obrona oraz rozwój wszelkiej technologii. Ich motywy są często niejasne, a członkowie **Bractwa** nie są ludźmi, których można lekceważyć. Spokojnie można powiedzieć, że jeśli grupa rycerzy **Bractwa** zdaje się pomagać pokrzywdzonym, na pewno nie robią tego z altruizmu. Jeśli spotkasz ich kiedyś na swojej drodze, to na pewno będą wykonywać jakąś ważną, tajną misję. Ze względu na ich najwyższej klasy uzbrojenie, raczej z nimi nie zadzieraj.

Kościół Grzyba Nuklearnego -

Kataklizm taki jak wojna jądrowa to rodzaj zdarzenia, które inspiruje ludzi do poszukiwania wiary, a **Kościół Grzyba Nuklearnego** spełnia tę potrzebę. Pełen dziwnych praktyk religijnych, w tym promieniotwórczych kąpiei i krwawych rytuałów, **Kościół** stał się dość popularny w okolicach New Vegas, gdzie mieści się jego główna siedziba. Nie jest jasne, jakie są prawdziwe motywy tej organizacji oraz czy jej popularność opiera się na "agresywnych" meto-

dach konwersji, ale jest to szybko rosnąca organizacja, której moc, zyski i wpływy rosną z każdym miesiącem.

Pustynni zwiadowcy - Kiedy spadły bomby, grupa wojskowych zwiadowców podczas wykonywania rutynowych ćwiczeń na pustyni w południowej Nevadzie, zdołała przejąć więzienie i wyrzucić wszystkich "niewspółpracujących" więźniów. Pozostali Strażnicy i więźniowie, którzy przeżyli nuklearną zimę, zbudowali organizację, mającą na celu przywrócenie ładu i porządku temu zrujnowanemu światu. Samozwańcy obrońcy niewinnych i słabych, tzw. „Rangersi” próbują przywrócić trochę ładu i porządku na tych w dużej mierze bezprawnych Pustkowiach. Nie mają zbyt szerokiego zasięgu działania, ale ich grupa znacząco wpłynęła na niektóre miasta Nevady.

Strażnicy - kolejna quasi-religijna grupa. Zgromadzeni w „cytadelach”, często powstałych z byłych więzień lub baz wojskowych. Lubią, podobnie jak Bractwo zagarniać wszelkie gadżety technologiczne dla siebie. Gorzej zorganizowani niż Bractwo Stali, żyją jak mnisi i nawet mówią do siebie per siostró, bracie, ojczu, itd. Ograniczają kontakty ze światem zewnętrznym do minimum. w rzeczywistości, ktoś kto próbuje dostać się do jednej z ich cytadel zostaje zazwyczaj ostrzelany. Strażnicy są twórcami niesamowitego Topora Protonowego, przerażającej broni, która może rywalizować z najlepszą bronią wyprodukowaną przez Bractwo. Niczego więcej w zasadzie nie wiadomo o Strażnikach, z wyjątkiem tego, że nienawidzą ładu „starej” Ameryki prawie tak bardzo jak nieładu „nowej”.

Republika Nowej Kalifornii (RNK) -

Republika lub RNK jak powszechnie wiadomo jest dziwną mieszanką demokracji przedwojennej i powojennej dyktatury. Swoje początki bierze w osadzie *Cieniste Piaski* (Shady Sands), obecnie stolicy (choć samo miasto jest często zwane RNK). Republika obejmuje większość południowej Kalifornii i niektóre osady w zachodniej Nevadzie. Miasta i osady wysyłają delegatów do RNK, które szczyty się imponującym budynkiem powojennego Kapitolu, a prezydent jest wybierany spośród nich. Jak dotąd wszyscy prezydenci pochodzili z RNK - miasta z największą liczbą delegatów i najbardziej zaludnionego. Aby stać się obywatelem RNK, osoba musi wyrazić zgodę na przestrzeganie zasad Republiki, z których większość egzekwowana jest przez ogromne siły policyjne RNK. Mutanty i ghule nie posiadają tych samych przywilejów, co ludzcy obywatele. Niewolnictwo jest zakazane w RNK

i członkowie *Gildii niewolników* są natychmiast wrzucani do więzienia. Ponadto rząd kontroluje do jakiej broni mają dostęp obywatele i nielegalne jest wymachiwanie bronią w granicach miasta. Hazard i prostytucja są nielegalne w RNK. Republika zapewnia członkostwo w swoich szeregach oraz ochronę w zamian za podatki i sprawowanie kontroli nad handlem. RNK znana jest ze zmuszania innych miast do przyłączania się do niej, zwłaszcza kiedy dane miasto handluje czymś, czego RNK potrzebuje. Chociaż takie zastraszanie zwykle odbywa się poprzez embargo, a nie pistolety.

Policja - każde miasto utrzymuje własne siły policyjne, zwykle na czele z szeryfem. Większe grupy korzystają ze zorganizowanych sił policyjnych, które często stoją ponad prawem podczas jego egzekwowania. Przeprowadzanie uczciwych dochodzeń i procesów należy już do przeszłości. Częściej niż powinna, sprawiedliwość jest teraz szybka i bolesna. Policja z mniejszych miast wydaje się być bardziej gotowa do wysłuchania argumentów obu stron i bardziej prawdopodobne będzie wyrzucenie przez nią winnego z miasta, niż wrzucenie do więzienia czy rozstrzelanie. Częściej też słucha roszczeń mieszkańców dotyczących odpowiedniej kary dla przestępcy. Członkowie większych sił policyjnych mają większe skłonności do korupcji i można ich często przekupić. Pamiętaj jednak, że przekupywanie funkcjonariuszy policji może spowodować więcej szkody niż pożytku.

Najeźdźcy – to obszerny gang, który napada na kogo się da, kradnąc co się da. Zwykle nie mają stałego miejsca zamieszkania, a tylko tymczasowe obozowiska, często umiejscowione w ruinach, opuszczonych budynkach itp. Dzieci i starsi członkowie tej społeczności zajmują się na małą skalę rolnictwem, ale Najeźdźcy swoje przetrwanie uzależniają głównie od tego, co mogą ukraść

Gidia Łowców niewolników - niewolnictwo stało się lukratywnym biznesem w świecie powojennym. Chociaż większość przetrwałej cywilizacji nie uznaje niewolnictwa, mniejsi dyktatorzy pozwalają na zakup i sprzedaż istot ludzkich. Niewolnictwo okazuje się być jednym z najlepiej kontrolowanych przedsięwzięciem w post nuklearnym świecie. Cały handel niewolnikami odbywa się przez pośrednictwo *Gildii Łowców niewolników* – frakcji zrzeszających najważniejszych łowców niewolników, którzy decydują o cenach i organizują polowania. Każdy złapany i sprzedany niewolnik bez „błogosławieństwa” Gildii jest zwykle zabijany. Od kiedy Gildia posiada tak

wielki wpływ, często kontroluje mniejsze miejscowości, które są terenem ich działań lub bazą wypadową. Członkowie Gildii mają charakterystyczny tatuaż obejmujący prawie całą twarz, co czyni ich łatwo rozpoznawalnymi przez przyjaciół i wrogów. Pozwala on też gildii szybko wykonać wyrok na kogoś bez „tatuazu”, kto próbuje parać się ich zajęciem.

Plemiona – w przeciwieństwie do koczowniczych *Najeźdźców*, niektóre grupy osiedliły się i prowadzą prosty rolniczy styl życia, tworząc małe wioski. Niektóre z nich przypominają pola namiotowe, inne tworzą duże społeczności na zgłiszczach dawnych miast. Plemiona często mają skomplikowany i niepowtarzalny system wartości i często nie ma dwóch plemion podobnych do siebie. Udało im się znaleźć sposób, aby niektóre „artefakty” sprzed wojny uczynić przydatnymi. Plemiona nie koniecznie są zainteresowane odbudową cywilizacji, którą wiele uważa za przyczynę całego tego zniszczenia (jeśli w ogóle pamiętają przedwojenną cywilizację) i są czujni wobec większych grup ludzi i miast. z kolei mieszkańcy miast postrzegają mieszkańców plemion jako prymitywnych dzikusów.

Krypty - przed wojną firma o nazwie *Vault-Tec* zbudowała sieć ogromnych podziemnych kompleksów zaprojektowanych przez rząd USA, aby uchronić ludzi przed ewentualną katastrofą. Finansowali ten projekt sprzedając miejsca w Kryptach ludziom, którzy mogli sobie na nie pozwolić. Chociaż nigdy nie spodziewali się, że będą kiedyś z nich korzystać, wielu ludziom udało się do nich trafić zanim spadły bomby. Krypty to kilkupiętrowe podziemne struktury ukryte głęboko w górach, gdzie są chronione przed skutkami promieniowania, chorobami i innymi zagrożeniami. Zostały zaprojektowane do pracy tak długo, jak to konieczne, aby utrzymać ludzi przy życiu. Wykorzystują technologię hydroponiczną (bez glebowa uprawa roślin na pożywkach wodnych), energię jądrową i recykling wody. Wiele było zamkniętych przez 80 lub 100 lat. Podobno niektóre są nadal zamknięte. Krypty były wyposażone w szereg czujników do monitorowania warunków na zewnątrz i komputery z ogromną ilością danych sprzed wojny. Ponadto były dobrze zaopatrzone w broń i inne przydatne narzędzia. Niektóre miały na stanie nawet legendarne urządzenia o nazwie *G.E.C.K.* - Generator Ekosystemu Cudownej Krainy. To urządzenie, zostało zaprojektowane, aby pomóc mieszkańcom wyhodować nowe życie po bezpiecznym powrocie na powierzchnię. Część Krypt została zniszczona przez trzęsienia ziemi, awarie, różnych najeźdźców i inne katastrofy,

ale części z nich udało się przetrwać, w stanie nienaruszonym.

Miejsca do odwiedzenia

Większość znanego uniwersum Fallout'a mieści się w Kalifornii Nevadzie, Waszyngtonie i Pittsburghu. Co nie oznacza oczywiście, że na pozostałym terytorium dawnego USA jest biała plama. Naszą małą wycieczkę zaczniemy od ruin LA. Duże mapy wszystkich obszarów znanych w Falloucie są zamieszczone w dodatku A.

Los Angeles lub Gruzy – nazywane Gruzami z powodu szkieletów wieżowców wciąż stojących w ruinach tego wielkiego miasta. Los Angeles to dom przemytników broni, gangów i różnych świrów z manią wielkości. Najwięcej osób mieszka na przedmieściach nazywanych Audytum, kontrolowanych przez policję zwaną Regulatorami. Niektóre części Gruzów są kontrolowane przez Szpony śmierci, inteligentny gatunek gigantycznych zmutowanych jaszczurów. Jakies 30.000 ludzi nazywa Gruzów domem, w tym sekta religijna *Uczniów Apokalipsy*, zamieszkująca ruiny głównej Biblioteki Los Angeles. Radioaktywne ruiny katedry zajmuje z kolei grupa nazywająca się *Dziećmi Mistrza*. Ogólnie poziom promieniowania w mieście jest niski z wyjątkiem ruin wokół katedry. Gruzów są oficjalnym członkiem RNK, ale policja bezskutecznie próbuje powstrzymać gangi i szpony śmierci, częściowo z powodu rozrzucenia populacji na tak dużym obszarze.

Blask – obszar dawnego wschodniego LA jest nazywany Blaskiem. Najwyraźniej to miejsce było na tyle istotne, że spadło tu tyle atomówek, że ludzie 150 lat później nie są w stanie tam żyć. Dość niewinnie wyglądające miejsce za dnia, w nocy zamienia się niesamowicie – unosi się nad nim świecąca poświata widoczna z kilku mil. Oczywiście, jeśli zbliżysz się to tego blasku zbyt blisku, sam zaczniesz świecić w nocy! Bals leży na terenie byłej bazy wojskowej *Edwards Air* i krążą plotki, że gdzieś tam istnieje Krypta, zbudowana przez wojsko. Poziom promieniowania jest bliski Strefie Zero (bo to była Strefa Zero!).

Środek – to duża społeczność kupców, handlarzy, hazardzistów i innych ciekawych szumowin. Zbudowany na ruinach Barstow w Kalifornii, na środku pustyni Mojave. Jest punktem postoju dla karawan z północy (z New Reno, Cienistych Piasków i reszty RNK), wschodu (z New Vegas) i południa (z Gruzów). Mieszka tam teraz ok 3000 do 3500 osób. Policja w Środku nie jest zbyt liczna i silna, wiele różnych osób przechodzi

przez granice tego miasta, co zapewnia, że zawsze dzieje się tam coś ciekawego. Poziom promieniowania jest niski w na tym obszarze. Środek jest członkiem RNK.

Necropolis - to greckie słowo oznacza "Miasto zmarłych" i idealnie odnosi się do tego dziwnie milczącego miasta duchów. Większość budynków jest w stanie nienaruszonym, ale podróżujący donoszą, że nikt ich nie zamieszkuje, a ludzie, którzy przyjeżdżają tam, aby się osiedlić kończą z chorobą popromienną albo po prostu znikają. Być może sprawę częściowo wyjaśnia duża populacja ghuli mieszkających pod ulicami miasta. Necropolis leży na wschód od Środka, w połowie drogi pomiędzy Środkiem a New Vegas, to tak naprawdę pozostałości Bakersfield. Kupcy zazwyczaj unikają Necropolis całkowicie lub planują podróż tak, żeby przejść przez podczas dnia. Tak złą reputacją się cieszy. Ghule z Necropolis obawiają się obcych i unikają ich jak mogą, stosując nawet taktyki partyzanckie, aby zachować swoje miasto bezpieczne. Możliwe, że pod Necropolis mieszka nawet 5000 ghuli. Nieprawdą jest, że Mistrz i jego sługusy wymordowały populację ghuli, ale karawany podróżujące przez obszar miasta wciąż się go obawiają i opowiadają historie o ghulo-duchach wędrujących po ulicach Necropolis. Poziom promieniowania w Necropolis jest wyższy niż w sąsiednich obszarach, ponieważ niedaleko na północy w forcie Irwin eksplodowała jedna z bomb.

Złomowo - położone w górskiej dolinie Sierra Nevada. Złomowo to skupisko budynków zbudowanych przez ocalałych, którzy przybywali w te góry przed wojną. Naturalne prądy powietrza i brak strategicznych celów zachował ten obszar stosunkowo nietkniętym, przez bomby i opad radioaktywny. Dlatego życie w górach toczy się w zasadzie tak samo jak przed wojną, z tym wyjątkiem, że brakuje infrastruktury, takiej jak woda czy energia elektryczna. Dzisiaj Złomowo to stosunkowo ciche miejsce, głównie sprzedaje nadwyżki żywności do okolicznych miast. Chociaż Złomowo jest oficjalnie członkiem RNK, to obecność Republiki i jej praw jest tutaj minimalna. Miasto utrzymuje jakieś tam podstawowe prawa, ale jest dość liberalne i zakaz hazardu, picia alkoholu i prostytucji nie jest zbyt rygorystycznie przestrzegany. Małe miasteczko, którego mury (granice) zbudowane są ze złomu (stąd nazwa). Wbrew pozorom, wewnątrz Złomowa panuje ład i porządek, wszystko dzięki obecności prawa, na czele którego stoi szeryf Killan Darkwater. Na miejscu znajdziemy szpital, sklep, bar, hotel i kasyno, które jest udręką tutejszych ludzi. Zamieszkuje

je ok 2000 osób. Promieniowanie jest tu bardzo niskie.

Złomowisko - to niewielka wspólnota na dalekim wschodnim krańcu Republiki Nowej Kalifornii. Jest domem dla około 250 uchodźców i wyrzutków. Początkowo niewielka wspólnota, później została najechana i przejęta przez gangi z New Vegas. Po brutalnej wojnie gangów uwolniła się od gangerów i od tego czasu mocno się izoluje. Nie ma policji i nie jest członkiem RNK, co się oczywiście Republice nie podoba. Poziom promieniowania jest niski a ludzie są dość nieufni dla przybyszów z zewnątrz. Są bardzo ostrożni wobec RNK, gdyż spodziewają się ataku z jej strony w każdej chwili.

Cieniste Piaski – stolica Republiki Nowej Kalifornii. Leży na wschód od Sierra Nevada i na północ od Doliny Śmierci. Jest hołdem i pomnikiem tego, co ludzie osiągnęliśmy od czasu Wojny. Tętniące życiem miasto liczące 40 000 obywateli. Całkowicie zbudowany po wojnie, zaprojektowane przez pierwszego prezydenta RNK, kobietę o imieniu Tandi. To czyste, nowoczesne miasto z bieżącą wodą, prądem, liczną i dobrze uzbrojoną policją i marzeniem, aby rządzić całymi Pustkowiami. Szczegółowe informacje o państwie RNK, patrz wyżej. Cieniste Piaski są otoczone murem, wszyscy nie-obywatele są zmuszani do obozowania na zewnątrz, obserwowani czujnie przez strażników RNK. Piaski są głównym przystankiem handlowym dla kupców z New Vegas (wschód) i Redding, Broken Hills i Kryptopolis (północ). Kwitnie handel nielegalnymi towarami, czyli alkoholem, narkotykami i bronią. Jeśli ktoś zostanie złapany z tymi towarami, sprawiedliwość jest wymierzana niezwykle szybko i jest surowa. Poziom promieniowania jest niski.

San Francisco – stare SF jest teraz domem dla dużej populacji osadników i ich potomków z Azji. Miasto zamieszkują w większości potomkowie chińskich naukowców i lekarzy, którzy w czasie Wielkiej Wojny przebywali na pokładzie łodzi podwodnej. Uszkodzona łódź dryfowała i dotarła w końcu do San Francisco, gdzie Chińczycy postanowili się osiedlić. Dzięki nim miasto odrodziło się i prezentuje się całkiem okazale. Sami nazywają się „Shi” i udało im się zachować wiele z ich tradycji i zwyczajów. Jakimś cudem spora część miasta ocalała przed zniszczeniem, chociaż poziom promieniowania był tu dość wysoki przez jakiś czas. Shi mają problem z sekciarską organizacją *Centrologów*, którzy podobno porywają ich dzieci do własnych celów. Znajdziemy tutaj także najlepiej wyposażone

sklepy oraz uszkodzony tankowiec. Obecnie o władzę i kontrolę nad SF walczą dwa klany. Shi udało się rozruszać obszerny handel bronią Handlu i oferują nawet takie technologie, które zwykle są dostępne tylko dla takich grup jak Bractwo Stali. Skąd mają taki sprzęt, pozostaje tajemnicą. Problematiczna jest wspólnota religijna o nazwie *Centrolodzy*. Mają obsesję na punkcie starego promu kosmicznego, który znaleźli na lotnisku i próbują go naprawić, aby móc przyłączyć się do swoich "bogów" w niebiosach. RNK ma niewielki wpływ w San Francisco i Shi są bardzo szczęśliwi z tego powodu. SF zamieszkuje jakieś 15000 ludzi. Promieniowanie jest niskie na terenie miasta.

New Reno - zbudowane na gruzach "Największego, małego miasta na świecie" - taki oto napis wita cię, gdy wchodzisz do miasta. Miasta rozrywki, narkotyków i seksu. Na ulicach stoją dziwki, dilerzy i inne podejrzone typki. Lokacją rządzą cztery gangsterskie rodziny: Mordino, Bishop, Salvatore oraz Wright. Lepiej nie zadzierać z nimi, bo ani się obejrzysz, a znajdziesz się pół metra pod ziemią Golgoty. Chociaż RNK stara się z całych sił przekonać New Reno do przyłączenia się do Republiki, to brak centralnego ośrodka władzy i potencjalna utrata zysku z handlu narkotykami skutecznie temu zapobiegają. Rodzina Salvatore kontroluje nielegalny handel bronią, Mordino całą chemię, Bishop prostytucję i pornografię, a Wright próbują przejąć wszystko, co zostało. Reno to naprawdę piekielne miasto, pełne świecących neonów, sex-reklam, narkotyków i rock and rolla. Służy także jako baza dla Gildii Łowców niewolników. Liczne karawany przybywają tu, aby załadować leki i prochy, które potem będą sprzedawać w całych Pustkowiach. Reno nie ma żadnych sił porządkowych, trwa tu stan bliski anarchii, rządzi prawo silniejszego i mafia. Praca dla niej przynosi bardzo wymierne korzyści. New Reno ma dobrze zaopatrzone sklepy z bronią, a na sławnym czarnym rynku można dostać rzeczy, których nie znajdziesz nigdzie indziej. Mówi się, że Salvatore mają nawet zapas broni laserowej i plazmowej. Istnieje tu również bardzo duża i nowoczesna klinika, która jest w stanie wykonać najbardziej skomplikowane zabiegi i operacje. To pozostałość dawnego szpitala wojskowego. Około 8000 osób zamieszkuje to miasto. Promieniowanie w okolicach New Reno jest niskie.

Broken Hills – na wschód od Reno leży miasto zwane Broken Hills. Jest jednym z niewielu miejsc w Kalifornii, w którym mutanty i ghule są mile widziane i żyją ze sobą w pokoju. Broken

Hills jest głównym dostawcą uranu, który wydobywają mutanty bez obawy o efekty uboczne. Uran wysyłany jest na południe do Reno, RNK i na północ do Kryptopolis i Gecko, gdzie jest wykorzystywany w elektrowniach. Miasto zostało zbudowane wokół kopalni, wspólnymi siłami przez mutantów, ghule i tolerancyjnych ludzi. Wiedzie mu się całkiem dobrze i opiera się jak może aneksji do RNK, której system podatkowy i polityka dyskryminacyjna zniszczyłaby kruchą równowagę Broken Hills. Miastem rządzi uprzejmy szeryf imieniem Marcus – 3 metrowy super-mutant lubujący się w minigunach. Broken Hills jest ogólnie przyjazne dla wszystkich. Zamieszkuje je ok. 1000 mutantów, 500 ghuli i 500 ludzi. Promieniowanie w Broken Hills jest w normie, z wyjątkiem kopalni, gdzie jest stosunkowo wysokie.

Redding – na północnym zachodzie od Broken Hills leży górnicze miasteczko Redding. Wydobywane tam złoto i węgiel wysyła się do Reno i RNK, a tutejsi górnicy są największymi konsumentami narkotyków z Reno. Redding to skupisko drewnianych budynków. Nie ma prawdziwej policji a wewnętrznymi sporami zajmują się kompanie górnicze. Niby jest szeryf, ale przede wszystkim działa jako mediator różnych kompani wydobywczych. Każda kompania ma swoją własną kopalnię, a niektóre posiadają własne kasyna, hotele i burdele. Wszystko dla pracowników, którzy wiodą ciężkie życie. Redding póki co broni się przed dołączeniem do RNK, choć są elementy w mieście, które zdecydowanie faworyzują opcję dołączenia, tylko po to żeby pozbyć się ogromnego problemu narkotykowego. 2000 ludzi żyje w Redding, większość z nich to zwykli górnicy. Poziom promieniowania w Redding jest niski.

Nora – na północ i nieco na zachód od Redding znajduje się podłe miasteczko o nazwie Nora. Dziura to takie małe Reno bez przepychu i świateł, siedziba Gildii łowców niewolników i punkt przystankowy dla karawan wyruszających do mniejszych miejscowości na północy, w Oregonie. Nie ma policji w Norze i podróżni zatrzymują się tu na własne ryzyko. Sporo tutaj całkowicie zagruzowanych ulic i rozpadających się budynków. Mieszkają tu też dobrzy ludzie, ale są nieliczni. Rodziny mafijne Reno mają tu duży wpływ i kontrolują handel narkotykami w okolicy. Nora ma 2000 mieszkańców, nie licząc kilkuset niewolników. Poziom promieniowania jest niski.

Modoc – leży na wschód od Nory, w drodze do Kryptopolis. Zbudowane na obrzeżach dawnego

Rezerwatu Modoc. Przez długi czas utrzymywało się z handlu skórą i mięsem braminów, ale od kiedy inne miejsca zaczęły oferować te same towary po niższych cenach i ludzie zaczęli zakładać nowe hodowle braminów, Modoc podupadło. Jest to senna prowincjonalna społeczność, z centralnie umieszczonym barem dla podróżnych o nazwie *Bed&Breakfast*. Modoc z rolniczej osady zaczyna się zmieniać w miasto handlowe, wykorzystując położenie, które czyni je miejscem postoju dla wędrujących szlakiem handlowym do Kryptopolis, ale czy to wystarczy, aby przetrwało? Mieszka tu około 2000 osób, głównie wielkoformatowi farmerzy i ranczerzy. Poziom promieniowania znikomy.

Kryptopolis – po wschodniej stronie gór Nevada Santa Rosa znajduje się klejnot Pustkowi zbudowany przy pomocy G.E.C.K.a z pobliskiej krypty nr 8. Kryptopolis praktykuje ograniczoną formę demokracji (rządzi tu Rada, w której największą rolę odgrywa Pierwsza Obywatelka Lynette), choć nie pozwala nikomu, kto nie jest potomkiem ocalałych z ich krypty na zostanie pełnoprawnym obywatelem miasta. Mutanty i ghule traktuje się tutaj z nieskrywaną pogardą. Całe miasto jest otoczone solidnym murem zewnętrznym, drugi znajduje się wewnątrz miasta i chroni budynki administracji oraz rezydencje najbogatszych mieszkańców. Jedynymi, którzy mogą wejść w obręb tego wewnętrznego sektora, są obywatele lub ich pracownicy posiadający odpowiednie przepustki. Niewolnictwo jest technicznie nielegalne w Kryptopolis, chociaż zazwyczaj dobrowolne umowy na pracę przymusową są dopuszczane. Sama krypta jest nadal otwarta, znajduje się w wewnętrznej części miasta i można ją zwiedzać. Dzięki technologii zawartej w krypcie miasto cieszy się również jedną z najlepszych klinik medycznych. Posiada również dostęp do wiedzy i technologii przedwojennej, której zazdrości im nawet Bractwo Stali i kilka innych wpływowych grup. Miasto jest chronione przez duże karabiny maszynowe zamontowane na wieżach umieszczonych na zewnętrznym murze. Elitarni strażnicy mają nawet broń laserową. Poza murami właściwego miasta żyją wszyscy Ci, którzy są pod opieką Kryptopolis i zazwyczaj pracują w mieście. Muszą oni przestrzegać rygorystycznych praw Kryptopolis zakazujących prochów, niewolnictwa, prostytucji i hazardu. Obywatele miasta często wykorzystają tych biednych ludzi, ale mając za alternatywę życie na Pustkowiach wśród najeźdźców i innych jeszcze gorszych bestii, wolą oni tu nadal mieszkać.

Kryptopolis liczy blisko 5000 osób obywateli, kolejnych 500 w obrębie murów oraz kilkuset pracowników. Miasto ma własne siły policyjne. Nie jest zainteresowane przyłączeniem się do RNK - w rzeczywistości traktuje Republikę jako największego konkurenta w walce o kontrolę nad całą Kalifornią. Poziom promieniowania w mieście i wokół niego jest niski.

Gecko – tuż obok Kryptopolis, na północnym wschodzie znajduje się miasteczko zamieszkane przez same ghule, Gecko. Zbudowane wokół starej elektrowni jądrowej GECKO, jednego z największych dostawców energii w przedwojennej zachodniej Ameryce. Po upadku Mistrza i ataku super-mutantów na Nekropolis, część ghuli wyemigrowało na północ i założyło osadę właśnie w Gecko. Teren im odpowiadał ze względu na podwyższony poziom promieniowania. Nie było ono efektem wojny, ale powstało ze względu na potężny reaktor atomowy, który uruchomiono po latach (paliwo dostarczane jest z Broken Hills). Chociaż obecnie działa tylko jeden reaktor, zakład zapewnia nawet więcej niż trzeba energii do zasilania całego regionu. Ghule lubią to miejsce, ponieważ promieniowanie przecieka tu gęsto i często. Zatrzymują też wszystkie nadwyżki energii dla siebie – na razie. Mieszka tu ok 5000 ghuli, są bardziej otwarci niż ci z Necropolis. Handlują z kupcami i karawanami a nawet pozwalają podróżnym zatrzymać się w mieście, pod warunkiem, że nie będą stwarzać problemów. Gecko nie ma formalnej policji, same ghule prawie nigdy nie wszczynają kłótni między sobą, a wszyscy nie-ghule, którzy zaczną awanturę szybko znikają z miasta. Ciekawe, prawda? Gecko obowiązuje rodzaj umowy handlowej z Kryptopolis. Za udostępnienie części zapasów medycznych Gecko przekazuje do Kryptopolis część swojej energii, której to prężnie rozwijające się miasto pilnie potrzebuje. Poziom promieniowania w Gecko jest normalny z wyjątkiem elektrowni i terenu wokół niej, gdzie jest bardzo wysoki i nie-ghule mogą potrzebować kilku antyradów, aby przeżyć.

Klamath - dawne Miasto Oregon w Klamath Falls, obecnie znane tylko jako Klamath jest małą wspólnotą traperów polujących na gigantyczne, zmutowane jaszczurki gekony, bardzo popularne na tym obszarze. Powojenne gekony to potwory – szybkie, poruszające się na dwóch nogach i mające długie pazury oraz ostre zęby. Niektóre gatunki, np. Złote gekony polują w grupach i wykazują nawet niski poziom inteligencji. Cenione za swoje mocne skóry, są siłą napędową i źródłem utrzymania tej małej spo-

łeczności. Klamath jest też przystankiem karawan wędrujących do małych plemion na północy i jest miejscem, w którym członkowie tych plemion mogą wymienić się informacjami i towarami. Około 500 osób mieszka w Klamath. Promieniowanie nie jest problemem.

New Vegas - Vegas nadal łśni i będzie prawdopodobnie tak łśnić jeszcze długo, dzięki neonom i promieniowaniu. Vegas było zbombardowane podczas wojny i to poważnie, ale dzięki jakiemuś dziwnemu zrządzeniu losu ludzi udało się przeżyć. Podobnie jak New Reno, jest rządzone przez syndykat zbrodni, kierowany przez człowieka znanego jako Gruby Freddy. Freddy kontroluje cały hazard, narkotyki i seks biznes. Naprawdę jednak, Vegas jest tylko cieniem swojej dawnej potęgi, mając ledwo 5000 mieszkańców. Budynki zamieszkałe są głównie w stanie ruiny. Brak policji, niewielki wpływ RNK i ponury nastrój miasta sprawiają, że jest rajem dla awanturników i wszelkiego rodzaju podłych szumowin. Silną pozycję ma tu *Kościół Grzyba Nuklearnego*. Poziom promieniowania jest stosunkowo niski, chociaż tu i tam istnieją „plamy”, gdzie radioaktywność drastycznie wzrasta. Chociaż krążą plotki, że władzę w New Vegas niebawem ma przejąć nowa (a może stara) szara eminencja, niejaki Pan House.

Kwarc - po drugiej stronie rzeki Kolorado jest małe miasteczko górnicze o nazwie Kwarc. Liczy 1000 mieszkańców i jest w zasadzie nijakie i nudne, ale nieźle zarabia na sprzedaży rudy karawanom z RNK. Niewiele tu się dzieje, ale podróżni są mile widziani, o ile mają coś na wymianę. Istnieje tu lukratywny czarny rynek, dla tych, którym nie chce się podróżować na wschód do Darwin City. Niby jest tu lokalna milicja, ale jeśli dochodzi do poważnego przestępstwa, ma ona tendencję do patrzenia w drugą stronę. Promieniowanie nie jest tutaj problemem.

Igły – leżą na południe od Kwarcu, nieco ponad granicą Kalifornii. To małe miasto, które ma duże problemy. Niedawno dołączyło do RNK, która stara się rozwiązać problem lokalnych gangów. Prawie bez towarów na wymianę, Igły znaczą niewiele więcej niż mała plemienna wioska, choć ciągle wierzy w ideały przedwojennej Ameryki i upatruje szansy na ich wcielenie w życie w unii z RNK. Około 500 osób nazywa Igły domem. Jest tutaj tylko składowisko odpadów toksycznych, które zawiera szereg radioaktywnych beczek, z których część przecieka, ale póki co Igły zachowują bezpieczny poziom promieniowania.

Darwin City - zbudowane na gruzach ściśle tajnej bazy wojskowej i centrum badawczego. Jest teraz centrum ogromnego przemytu broni. z dala od RNK i rodzin mafijnych Reno i Vegas przemytnicy działają bez zwracania na siebie ich uwagi. w mieście wszyscy otwarcie chodzą z bronią w rękę i jest ona sprzedawana w dowolnej ilości każdemu, kto ma kapsle. Darwin City jest otoczone prawie ze wszystkich stron terenami o dużej radioaktywności, co daje miastu naturalną ochronę i choć samo miasto jest bezpieczne i pozbawione promieniowania, to samo dotarcie do niego może być problemem dla każdego, kto nie jest wyposażony w odpowiednie chemikalia i stroje ochronne. Mieszka tu około 1000 osób, korzystając z anarchistycznej atmosfery i liberalizmu. Darwin City leży na końcu świata, trudno tu dotrzeć, ale może być interesujące, zwłaszcza, że Organizowane są stąd wyprawy do Wielkich Pustkowi.

Wielkie pustkowia – leżą na wschód od Darwin City - mniej więcej 50 mil od niego. Rozciągają się wzdłuż całej Arizony, Nowego Meksyku, Utah, Kolorado, północnego Teksasu, Oklahomy, Kansas i Nebraski. Prawie nic nie żyje w tej bezdrzewnej, pustej, piaszczystej krainie. Obszar ten jest tak suchy, że prawie nic nie jest w stanie tu przetrwać. Od czasu do czasu, odważni przemytnicy, kupcy i poszukiwacze przygód próbują swoich sił i udają się w podróż do Wielkich Pustkowi, wierząc, że musi tam coś być, coś nieodkrytego i cennego. Jednak potężne burze z piorunami, wszechobecne chmury kurzu i pyłu skalnego, ukryte napromieniowane strefy i tornada szerokie na mile zazwyczaj przypieczętowują los tych wypraw. Rzadko ktoś z nich wraca. Istnieją pogłoski o małych osadach zamieszkałych przez Indian na Wielkich Pustkowiach, ale nie ma jednoznacznych dowodów na ich istnienie.

Pacyfik – zachodnie wybrzeże Kalifornii obmywa Ocean Spokojny. Pewnego razu spokojne wody przybrały jasnobrązowy kolor, a brzegi zostały zaśmieczone mnóstwem odpadków. Zanieczyszczenia, pył, radioaktywność i toksyczne wycieki chemiczne zrobiły swoje. Dopiero po oddaleniu się o jakieś 50 mil morskich wody Pacyfiku zaczynają przypominać te sprzed Wojny.

Część V: Bestiariusz Fallout'a

Poniżej przykłady niektórych stworzeń, które można znaleźć grasujące po Pustkowiach. Zachęcam MG do uzupełnienia tego zestawienia, w końcu promieniowanie pozwala na kreatywność w tej kwestii - można poszaleć z DNA. Wszystkie istotne statystyki potrzebne do walki znajdują się przy opisie stworzenia.

Skróty:

PW = Punkty wytrzymałości
I = Inicjatywa
KP = Klasa pancerza
OO = Odporność na obrażenia
PO = Próg obrażeń
PA = Punkty akcji
PD = Pkt. doświadczenia za zabicie
TK = Szansa na trafienie krytyczne
OdpTr = Odp. na trucizny
OdpPr = Odp. na promieniowanie
OdpGz = Odp. na gaz

Ataki: Rodzaj (% na trafienie, koszt PA, obrażenia, uwagi)

Szczury

Zdecydowanie najpopularniejsze stworzenia na Pustkowiach (i nie mam na myśli tylko metra w NY). Szczury i ich pobratymcy radzą sobie bardzo dobrze od czasu Wojny. Istnieje wiele paskudnych odmian tych gryzoni, a promieniowanie zmieniło niektóre z tych roznoszących choroby szkodników w przerażające kreatury.

Gigantoszczur

Jest to w zasadzie dużo większa wersja zwykłego szczura. Gigantyczne szczury osiągają wielkości od 30cm (wielkość kota) do prawie metra długości. Są pokryte futrem brązowym lub czarnym i mają czarne, szkliste, paciorkowate oczy. Szczury są łatwo rozpoznawalne przez ich ogon, wyglądający jak glista, wystająca z ich zadu. Nie są otwarcie wrogo nastawione do ludzi, chyba że są głodne lub występują w stadzie. Znane są przypadki ataków, gdy wyczują zapach krwi. Gigantoszczury można znaleźć prawie wszędzie.

PW:10

I:6

PA:6

PD:25

TK:3%

KP: 5 ..

PO

OO

Zwykłe:

0

0

Laser:

0

0

Ogień: 0 0

Plazma: 0 0

Wybuch: 0 0

OdpTr:50%

OdpPr:20%

OdpGz:0/0

Ataki: Pazury (75%, 3PA, Obr: 1k4, brak);

Ugryzienie (70%, 3PA, Obr: 1k4, trucizna typu A);

Radszczur

Szczury mogą przyjąć duże dawki promieniowania, a na niektórych obszarach, zmutowały aż tak, że potrzebują promieniowania do życia. Te szczury mają około 30 cm długości, są brązowe lub czarne i świecą lekko w ciemności. Najważniejsze czego można się obawiać przy spotkaniu z tego rodzajem szczurów to to, że są lekko radioaktywne, a ich pazury mogą przenieść trochę radów na Ciebie. Radszczury występują zwykle wokół źródła radioaktywności.

PW:10

I:6

PA:6

PD:35

TK:3%

KP: 5 ..

PO

OO

Zwykłe:

0

0

Laser:

0

0

Ogień:

0

0

Plazma:

0

0

Wybuch:

0

0

OdpTr:60%

OdpPr:100 %

OdpGz:0/50

Ataki: Pazury (75%, 3PA, Obr: 1k4, udane trafienie +10 radów);

Ugryzienie (70%, 3PA, Obr: 1k4, udane trafienie +10 radów).

Kretoszczury

To mutanty - połączenie kreta i szczura. Nikt nie jest pewien, czy te stworzenia są wynikiem twórczej „unii” pomiędzy podobnymi gatunkami, czy połączeniem tych dwóch gatunków, którym lekko pomogło promieniowanie. Osiągają wielkość od 30cm do 1,5m długości, a największe dochodzą do prawie 1m w kłębie. Mają krecie pyski i są prawie ślepe w normalnym świetle. z tego powodu są one prawie wyłącznie znajdowane w ciemnych miejscach, piwnicach, podziemiach, jaskiniach. Mniejsze kretoszczury są słabszą wersją, większe kretoszczury to te wielkie, brzydkie i groźne.

Mniejszy kretoszczur

PW:15

I:7

PA:7
 PD:100
 TK:3%
 KP: 9 · PO OO
 Zwykłe: 1 5%
 Laser: 0 0
 Ogień: 0 0
 Plazma: 0 0
 Wybuch: 1 5%
 OdpTr:50%
 OdpPr:25%
 OdpGz:0/0

Ataki: Pazury (80%, 3PA, Obr: 1k8, brak);
 Ugryzienie (75%, 3PA, Obr: 1k8, trucizna typu A).

Większy kretoszczur

PW:30
 I:9
 PA:9
 PD:400
 TK:5%
 KP: 12 · PO OO
 Zwykłe: 4 20%
 Laser: 1 5%
 Ogień: 0 0
 Plazma: 0 0
 Wybuch: 4 20%
 OdpTr:60%
 OdpPr:25%
 OdpGz:0/25

Ataki: Pazury (90%, 3PA, Obr: 1k10, brak);
 Ugryzienie (90%, 3PA, Obr: 1k10, trucizna typu B).

Świnioszczury

To też hybrydy – po części świnię, po części szczury. Podobnie jak w przypadku ich krecich kuzynów, prawdopodobnie do ich powstania przyczyniła się jakaś genetyczna manipulacja. Świnioszczury są duże, począwszy od 70 cm do prawie 2 metrów długości i łączą w sobie najlepsze (najgorsze?) cechy tych dwóch gatunków. Ich nogi są wyjątkowo duże, choć krótkie; są wyjątkowo umięśnione w okolicach podbrzusza. w rzeczywistości stanowiłyby świetny inwentarz żywy, gdyby nie były tak niebezpieczne. Są niezwykle odporne i można je znaleźć prawie wszędzie. Podróżują w stadach po dziesięć lub więcej i zwykle atakują tylko, aby chronić swoje młode lub bronić własnego terytorium. Jeżeli są głodne, stają się bardzo agresywne.

Mniejszy świnioszczur

PW:20
 I:7

PA:7
 PD:200
 TK:4%
 KP: 10 · PO OO
 Zwykłe: 1 5%
 Laser: 0 0
 Ogień: 0 0
 Plazma: 0 0
 Wybuch: 1 5%
 OdpTr:50%
 OdpPr:30%
 OdpGz:0/10

Ataki: Pazury (75%, 3PA, Obr: 2k4, brak);
 Ugryzienie (75%, 3PA, Obr: 2k4, trucizna typu A).

Większy świnioszczur

PW:30
 I:9
 PA:9
 PD:450
 TK:6%
 KP: 14 PO OO
 Zwykłe: 4 25%
 Laser: 0 0
 Ogień: 2 10 %
 Plazma: 0 0
 Wybuch: 4 25%
 OdpTr:70%
 OdpPr:45 %
 OdpGz: 0/20

Ataki: Pazury (90%, 3PA, Obr: 2k6, brak);
 Ugryzienie (75%, 3PA, Obr: 2k6, trucizna typu B).

Owady

Radrakany

Jedne z najliczniejszych i adaptacyjnych gatunków zwierząt, które ewolucja wypuła na tę planetę. Karaluchy żyły na każdym kontynencie przed wojną. Później spadły bomby i nic nie zmieniły w ich robaczym żywocie. Trzymają się dzielnie, w szczególności w ruinach miast, w ciemnych, brudnych obszarach. Karaluchy osiągają wielkość od kilku cm do 60 cm, ale tylko te „giganty” są niebezpieczne. Można spotkać pojedyncze egzemplarze, ale najczęściej podróżują w grupach po 10-20 osobników. Nie atakują zazwyczaj ludzi, ale będą bronić swoich legowisk, a duże grupy tych stworzeń mogą łatwo dopaść jedną osobę lub małą grupę. Zazwyczaj odpuszczają atak, jeśli ich cel zaczyna uciekać.

Radrakan

PW:15
 I:6
 PA:6

PD:50
TK:4%
KP:5 PO OO
Zwykłe: 3 30
Laser: 0 0
Ogień: 0 0
Plazma: 0 0
Wybuch: 0 0
OdpTr:100 %
OdpPr:95%
OdpGz:80/100
Ataki: Żuwaczki (60%, 3PA, Obr: 1k10, trucizna typu B).

Olbrzymie mrówki

Mrówki olbrzymy lub po prostu Mrówy są prze-rośniętymi insektami. Gdzieś po drodze los ra-czył zrzucić kilka materiałów radioaktywnych w pobliżu mrowisk i stworzył te wielkie, zmutowane stworzenia. Mrówy są czarne, mają ok 70cm długości. Ogromne kolonie tych istot żyją pod ziemią, często można je znaleźć w jaski-niach. Zazwyczaj podróżują w grupach po 5 - 10 owadów. To bardzo groźne i żarłoczne stworze-nia. Będą atakować ludzi od razu i cieszyć się jedzeniem ich zwłok.

PW:15
I:6
PA:6
PD:50
TK:3%
KP: 2 .. PO OO
Zwykłe: 0 0
Laser: 0 0
Ogień: 0 0
Plazma: 0 0
Wybuch: 0 0
OdpTr:100%
OdpPr:60%
OdpGz:60/90
Ataki: Żuwaczki (60%, 3PA, Obr: 1k6, trucizna typu A).

Modliszki

Te gigantyczne, zmutowane owady pochodzą od zwykłych modliszek, istot prawie wymarłych przed wojną. Stały się popularnym widokiem w powojennej Ameryce i wiadomo, że pożerają nie tylko plony, ale też bydło. w rzadkich przy-padkach rój modliszek może zaatakować też lu-dzi. Podróżują w rojach po 15 lub 20 sztuk i ge-neralnie nie atakują pierwsze, chyba że je ktoś sprowokuje.

Modliszka olbrzymia

PW:10
I:7

PA:7
PD:50
TK:2%
KP:5 PO OO
Zwykłe: 0 0
Laser: 0 0
Ogień: 0 0
Plazma: 0 0
Wybuch: 0 0
OdpTr:75%
OdpPr:80%
OdpGz:60/90
Ataki: Żuwaczki (70%, 3PA, Obr: 1k6, trucizna typu B);
Szpony (75%, 4PA, Obr: 1k8, brak).

Braminy

Po wojnie większość gatunków z przedwojennej Ameryki zostało zmienionych, nieraz w prawie nierozpoznawalne formy. Bydłu udało się unik-nąć tego losu w przeważającej części, z tym wy-jątkiem że przeżyły tylko bardzo odporne rasy(lub skrzyżowanie kilku wytrzymalszych ras). Braminy są głównym źródłem wołowiny i skóry, znaleźć je można prawie wszędzie, ale są zwykle w zagrodach. Niektóre obszary mają ogromne rancza braminów, podobne do teksań-skich rancz z czasów przedwojennych. Braminy są również wykorzystywane jako zwierzęta juczne i pociągowe. Są wytrzymałymi zwierzę-tami mogącymi przetrwać na bardzo małych porcjach jedzenia. Są tolerancyjne na skrajne warunki środowiskowe, na męczący upał let-niego dnia i dotkliwy chłód pustynnej nocy. Bra-miny łatwo rozpoznać- wyróżniają je dwie głowy, chociaż krążą pogłoski o stadach jedno-głowych daleko na wschodzie. Większość ludzi jednak nie wierzy w takie bzdury. Braminy są zawsze posłuszne i spokojne. Jednak, jeśli zo-staną zaatakowane bezpośrednio, stado będzie próbowało się bronić.

Bramin

PW:40
I:6
PA:6
PD:50
TK:2%
KP:5 PO OO
Zwykłe: 2 10%
Laser: 0 0
Ogień: 0 0
Plazma: 0 0
Wybuch: 2 10%
OdpTr:20%
OdpPr:30%
OdpGz:0/10
Ataki: Rogi (75%, 3PA, Obr: 2k8, brak).

Obcy

Czy te istoty pochodzą z innej planety, czy to tylko straszne pomieszanie materiału genetycznego znalezionego na Ziemi, pozostaje tajemnicą, rozwikłaniem której niech zajmują się naukowcy. Ponieważ naukowcy są teraz nieliczni, pochodzenie tych istot pozostanie pewnie jeszcze przez jakiś niewyjaśnione. Wszystkie mają jedną wspólną cechę. Jakoś normalna broń, taka jak karabiny i pociski nie wydają się ich skrzywdzić zbyt dotkliwie. Podobnie walka wręcz i broń biała nie robi na nich wrażenia. Tylko ogień, laser i broń plazmowa są naprawdę skuteczne przeciwko tym stworzeniom. Ostatnie dowody wskazują na to, że istoty te są wczesnymi produktami wirusa FEV, ale ta plotka nie została jeszcze potwierdzona.

Wisielce

Wyglądają trochę jak meduzy poza tym, że są bardziej twarde i nie mają macek. Ich ciało jest brązowe, wilgotne i jędrne w dotyku. Poruszają się na jednej grubej mięsistej kończynie, wyglądającej jak łodyga zakończona na górze płaskim łbem pełnym ostrych kolców. Wisielce mają około 1,5m długości i są wąskie. Unoszą się od pół metra do dwóch metrów nad ziemią. Lubią wilgotne, ciemne miejsca i często można je znaleźć w jaskiniach. Wydaje się, że atakują na oślep, choć nie jest jasne, czy to atak na jedzenie, obronny lub jeszcze jakiś inny cel im przyświeca. Atakują za pomocą swoich czulek. Często występują z pełzaczami, w grupach po 10 osobników.

PW:60

I:9

PA:9

PD:500

TK:8%

KP:20

PO

OO

Zwykłe:

10

95%

Laser:

1

10%

Ogień:

5

40%

Plazma:

1

10%

Wybuch:

10

90%

OdpTr:80%

OdpPr:80%

OdpGz:100/90

Ataki: Szczękoczułki(80%, 3PA, Obr: 3k4, brak).

Pełzacze

Są podobne do wisielców, preferują te same siedliska i wykazują wiele takich samych zachowań. w przeciwieństwie jednak do wisielców, ich ciała spoczywają w całości na ziemi. Przemieszczają się ślizgając się, podobnie jak śli-

maki. Główna kończyna jest dłuższa, mocniejsza i grubsza niż u wisielca. Służy zarówno do poruszania jak i ataku. Są rzadsze niż wisielce i często można spotkać tylko jednego lub dwóch w całym stadzie wisielców. Niektórzy sugerują, że pełzacze mogą być żeńską formą gatunku wisielców, ale nie ma na to żadnych dowodów.

Pełzacz

PW:60

I:9

PA:9

PD:600

TK:7%

KP:20

PO

OO

Normalny:

10

95%

Laser:

1

10%

Ogień:

5

40%

Plazma:

1

10%

Wybuch:

10

90%

OdpTr:90%

OdpPr:80%

OdpGz:100/100

Ataki: Szczękoczułki (90%, 3PA, Obr: 3k8, brak).

Żarłacz

Były pierwszą formą "obcych" jakie spotkano i prawdopodobnie są najczęściej występujące. Są dwunożne tzn. mają dwie nogi i stoją na nich osiągając dwa metry wysokości. Ich skóra jest wilgotna, twarda, brązowa lub szara. Ich nogi są duże i silne, ale kończą się płaskimi mackami. Ich ramiona też są podobne do macek, każde pokryte drobnymi igłami i kolcami, które żarłacz wystrzeliwuje w przeciwników. Ma owalną głowę, ale nie ma oczu. Jego pysk jest wypełniony rzędami ostrych jak brzytwa zębów. Żarłacz podróżują w małych grupach po ośmiu lub więcej i wykazują wysoką inteligencję, często ich ataki zawierają zaawansowaną taktykę. Nie jest jasne, skąd u nich taka inteligencja lub czy na pewno pochodzą z tej planety.

Żarłacz

PW:60

I:9

AP:9

PD:750

TK:8%

AC: 25

PO

OO

Normalny:

10

95%

Laser:

1

10%

Ogień:

5

40%

Plazma:

1

10%

Wybuch:

10

90%

OdpTr:95%

OdpPr:100%

OdpGz:100/100

Ataki: Smagnięcie (90%, 3PA, Obr: 2k8, brak);
Ugryzienie (90%, 3PA, Obr: 2k8, trucizna typu D)

Centaury

Centaury to zupełnie inne „zwierzęta”. Krążą pogłoski, że ktoś z dostępem do starych rządowych laboratoriów wyhodował te kreatury poprzez wymieszanie ludzkiego DNA z DNA obcych. Centaury mają skórę lekko pomarańczową z brązowymi łatami i przypominają ludzki tułów z twarzą umieszczoną po środku. Poruszają się na sześciu nogach, każda przypomina ludzką rękę z karłowatymi palcami. Centaury są zwykle łyse i jedno spojrzenie na ich twarz wskazuje, że jedyną rzeczą, którą mają wspólną z ludźmi jest w miarę podobny wygląd twarzy. Ich oczy są matowe i przeszkłone, a z ust ciągle cieknie ślina. Atakują gryząc lub kopiąc ofiarę przednimi nogami. Centaury są rzadkie i zazwyczaj można znaleźć je grupach po pięć lub sześć w głębokich jaskiniach lub innych podziemiach. Nie zawsze od razu atakują, czasami obserwują. Jeśli uznają coś za zagrożenie, zaatakują od razu.

PW:60

I:9

PA:9

PD:750

TK:8%

KP:25	PO	OO
Normalny:	10	95%
Laser:	1	10%
Ogień:	5	40%
Plazma:	1	10%
Wybuch:	10	90%

OdpTr:50%

OdpPr:80%

OdpGz:40/70

Ataki: Wymach (90%, 3PA, Obr: 1k20, brak).

Radskorpiony

Innym częstym mieszkańcem zachodniej pustyni był skorpion. Ten gatunek dostał drugą szansę na życie, gdy promieniowanie podczas wojny pozwoliło mu na osiągnięcie olbrzymich rozmiarów. Radskorpiony mierzą od 50 cm do 2 metrów długości, a pancerz mają w kolorze od bladej bieli do brązu i czerni. Ich groźne ogony zawierają worki jadowe zakończone 15cm żądlami. Ich ogony są cenne i mają ogromne znaczenie, ponieważ sławne Antidotum (na większość zwierzęcych trucizn) jest wykonywane z ich wydestylowanego jadu. Radskorpiony można spotkać w grupach do 8 lub samotnie. Wolą zacienione tereny, często można je spotkać w kanionach i jaskiniach. Radskorpiony są

rzadko spotykane na otwartej pustyni lub na obszarach o bujnej roślinności.

Mniejszy radskorpion

PW:25

I:8

PA:8

PD:200

TK:4%

KP:7	PO	OO
Zwykłe:	1	5%
Laser:	0	0
Ogień:	4	20%
Plazma:	0	0
Wybuch:	1	5%

OdpTr:100 %

OdpPr:25%

OdpGz:30/100

Ataki: Ogon (70%, 4PA, Obr: 1k10, trucizna typu D).

Większy radskorpion

PW:35

I:8

PA:8

PD:400

TK:5%

KP:10	PO	OO
Zwykłe:	1	5%
Laser:	0	0
Ogień:	4	20%
Plazma:	0	0
Wybuch:	1	5%

OdpTr:100%

OdpPr:50%

OdpGz:50/100

Ataki: Ogon (80%, 4PA, Obr: 1k12, trucizna typu D).

Psowate

Zaskakujące, ale rodzinie psowatych udało się przeżyć wojnę, a nawet rozwijają się w post nuklearnym środowisku. Oprócz popularnych *Canis lupis* (wilk) do Ameryki Północnej powróciły ogromne upiorne wilki. Udomowione psy, które okazały się bardziej odporne na promieniowanie niż przeciętny człowiek, zdziczały i całymi watahami wędrują po Pustkowiach. Kojoty nadal stanowią zagrożenie dla zwierząt domowych, takich jak kurczaki.

Wilki szare

Szare Wilki mogą być białe, szare, czarne lub mieszane. Mają około 120 do 160cm wysokości w kłębie. Są bardzo stadnymi zwierzętami i każdą watahą dowodzi męski samiec, zwany "Alfa". Cała sfora z wyjątkiem ciężarnych i karmiących samic, poluje często przy użyciu bardzo

wyrafinowanych taktyk. Wilki mają swoje terytorium i zazwyczaj nie wchodzi na teren innej sfory. Kiedy czują, że ich terenowi coś zagraża - wilki, inne zwierzęta lub ludzie - będą atakować. w przeciwieństwie do powszechnego przekonania, wilki unikają ludzi i ich siedzib i zaatakują je tylko, gdy nie będą mieć innego źródła pożywienia. Wataha liczy od pięciu do dwudziestu pięć wilków.

PW:20

I:6

PA:6

PD:100

TK:5%

KP: 5 .. PO OO

Zwykłe: 0 0

Laser: 0 0

Ogień: 0 0

Plazma: 0 0

Wybuch: 0 0

OdpTr:25%

OdpPr:15%

OdpGz:0/0

Ataki: Ugryzienie (80%, 3PA, Obr: 2k6, brak);

Pazury (70%, 4PA, Obr: 1k8, brak).

Upiorne wilki

Te wilki są ogromnymi przedstawicielami wilczej rodziny, uważane za wymarłe od ostatniej epoki lodowcowej. Nie jest jasne, czy to promieniowanie stworzyło podobne do nich stworzenia, czy są to pozostałości gatunku z dalekiej północy, które podczas zimy nuklearnej udały się na południe. Nie mniej jednak upiorne wilki są jednymi z najbardziej przerażających stworzeń na Pustkowiach. Są one bardzo rzadkie, ale znane są przypadki, kiedy wymordowały całe karawany z uzbrojonymi strażnikami. Wilki te polują głównie dla mięsa i unikają dużych ludzkich osad. Mogą i będą atakować za to te mniejsze, bezbronne. Osiągają prawie 2 metry w kłębie i nie licząc ich ogromnych rozmiarów wyglądają jak ich mniejsi kuzyni.

PW:60

I:9

PA:9

PD:700

TK:7%

KP:9 PO OO

Zwykłe: 5 40%

Laser: 0 0

Ogień: 0 0

Plazma: 0 0

Wybuch: 0 0

OdpTr:40%

OdpPr:20%

OdpGz:0/0

Ataki: Ugryzienie (90%, 3PA, Obr: 3k6, brak);

Pazury (80%, 4PA, Obr: 2k8, ofiara musi zrobić test WT, inaczej zostaje powalona).

Kojoty

Mniejsze niż wilki. Są samotnikami, nie stadnymi zwierzętami. Bardziej padlinożercy niż myśliwi. Nie są aż tak powszechne, jak kiedyś, częściowo, dlatego, że zostały odcięte od pożywienia, gdy stada zwierząt hodowlanych drastycznie się zmniejszyły, a częściowo, dlatego, że wilki uznały kojoty za smaczny kęsek. Osiągają ledwo 1m w kłębie, futro często żółte lub w kolorze brązowym. Spotkać je można głównie na pustyniach i w górach lub obszarach, na których mają jakieś schronienie, takie jak drzewa, czy gęste krzaki. Kojoty podróżują prawie zawsze samotnie i nie atakują ludzi, chyba że zostały osaczone lub sprowokowane.

Kojot

PW:20

I:6

PA:6

PD:100

TK:5%

KP:3 PO OO

Zwykłe: 0 0

Laser: 0 0

Ogień: 0 0

Plazma: 0 0

Wybuch: 0 0

OdpTr:20%

OdpPr:10%

OdpGz:0/0

Ataki: Ugryzienie (70%, 3PA, Obr: 1k8, brak).

Dzikie psy

Najlepszy przyjaciel człowieka został obdarzony odpornością na promieniowanie, jakiej jego pan nie miał. Kiedy miliardy ludzi padały trupem z powodu opadu radioaktywnego, miliony psów zastanawiały się, skąd ich następna puszka z karmą będzie pochodzić. Niektóre uciekły ze swoich domów i podwórek, tworząc sfory podobne do wilczych. Te psie watahy zdziczały i dziś szerzą postrach w Pustkowiach. Są zorganizowane podobnie jak wilki, mają swojego samca alfa i liczą od 5 do 25 członków. Żyją w dowolnym miejscu, chociaż unikają ludzi. Zazwyczaj można je znaleźć bliżej miast i miasteczek. Dzikie psy nie zaatakują człowieka pierwsze, chyba że głodują lub zostały sprowokowane.

Zdziczały pies

PW:20

I:6

PA:6

PD:100
 TK:4%
 KP:3 PO OO
 Zwykłe: 0 0
 Laser: 0 0
 Ogień: 0 0
 Plazma: 0 0
 Wybuch: 0 0
 OdpTr:20%
 OdpPr:10%
 OdpGz:0/0
 Ataki: Ugryzienie (70%, 3PA, Obr: 1k8, brak).

Oswojone psy

Kto by nie chciał dużej, śliniącej się i śmierdzącej bestii za kompana? Są bardzo lojalne i kochają Cię bezwarunkowo. Mogą robić wiele przydatnych rzeczy, znajdować cenne przedmioty czy pomagać niewidomym ludziom. Psy można znaleźć wszędzie tam, gdzie są ludzie. Mają różne rozmiary i kolory i z reguły nie atakują nikogo bez potrzeby. Chyba że potraktują Cię jako zagrożenie dla ich domu, terytorium lub pana.

PW:20
 I:6
 PA:6
 PD:100
 TK:3%
 KP:5 PO OO
 Zwykłe: 0 0
 Laser: 0 0
 Ogień: 0 0
 Plazma: 0 0
 Wybuch: 0 0
 OdpTr:18%
 OdpPr:8%
 OdpGz:0/0
 Ataki: Ugryzienie (80%, 3PA, Obr: 2k6, ofiara musi rzucić na ZR, inaczej zostaje powalona).

Szpony śmierci

Początkowo uważano je za bezmyślne potwory. Są one jednak inteligentnymi, chodzącymi na dwóch łapach, zmutowanymi jaszczurami. Dochodzą do 3m wzrostu i mają szerokie ramiona, które kończą się bardzo ostrymi szponami, którym te stworzenia zawdzięczają swoją nazwę. Mają gadzią skórę od barwy jasnobrazowej do prawie czarnej. Szpony śmierci mają własny język i niektóre nawet nauczyły się naśladować ludzką mowę. Nie są znane żadne duże osady tych stworów, wolą żyć w małych plemionach od 20 do 200 członków. Szpony śmierci podróżują w grupach. Nie od razu atakują ludzi, ale wiele z nich nie ma zaufania do ludzi i słusznie, ponieważ kiedy nie było jeszcze jasne, że

szpony śmierci są inteligentne, wielu ludzi traktowało je jako potwory.

Szpon śmierci

PW:70
 I:10
 PA:10
 PD:800
 TK:9%
 KP:25 PO OO
 Zwykłe: 4 40%
 Laser: 0 0
 Ogień: 4 40%
 Plazma: 0 0
 Wybuch: 4 40%
 OdpTr:80%
 OdpPr:60%
 OdpGz:0/40
 Ataki: Szpony (90%, 3PA, Obr: 3k8, brak)

Plujki

Ten gatunek roślin jest naprawdę nieprzyjemny. Rośnie w dowolnym miejscu, zwykle wśród innych roślin, więc może wtopić się w otoczenie i przygotować zasadzkę na nieświadomą niczego zdobycz. Dorasta do ok. 2 metrów wysokości i ma "kwiato-kielich" jak *muchotłówka*, czyli roślina, z której prawdopodobnie zmutowała. Kiedy wykryje ruch i ciepło zaczyna "strzelać" ostrymi cierniami, którymi wypełniony jest jej kielich. Kiedy przestanie wyczuwać ruch ofiary przechodzi do procesu „spożycia”. Choć brzmi to humorystycznie, to spotkanie pięciu lub sześciu takich roślin nie jest już wcale śmieszne. Zwykle rosną razem, a kilka jest zawsze bardziej niebezpiecznych niż jedna. Atakują wszystko, co jest ciepłe i się porusza. Należy pamiętać, że plujki nie mogą się przemieszczać – są, dosłownie, posadzone. Ich kolce zadają 1k6 obrażeń i mają efektywny zasięg 8 metrów.

Plujka

PW:50
 I:8
 PA:8
 PD:100
 TK:2 %
 KP:5 PO OO
 Zwykłe: 0 0
 Laser: 0 0
 Ogień: 0 0
 Plazma: 0 0
 Wybuch: 0 0
 OdpTr:100%
 OdpPr:95%
 OdpGz:100/100
 Ataki: Cierń (75%, 4PA, Obr: 1k6, brak).

Gekony

Mutacja małej przedwojennej jaszczurki. Obecne gekony to duże pustynne gady, które chodzą na tylnych nogach i atakują za pomocą przednich kończyn, które są zakończone ostrymi pazurami przystosowanymi do rozdierania najtwardszych materiałów. Wysoko cenione za swoje wytrzymałe skóry, są celem wielu polowań w niektórych obszarach. Chociaż kilka sztuk może łatwo zabić jednego lub dwóch niedoświadczonych myśliwych. Gekony mierzą około 150cm, a większe i bardziej niebezpieczne Żółte Gekony nawet około 180cm. Podróżują w grupach od 4 do 20 osobników.

Gekon

PW:30

I:7

PA:7

PD:150

TK:2%

KP:5	PO	OO
Zwykłe:	1	10%

Laser:	0	0
--------	---	---

Ogień:	0	0
--------	---	---

Plazma:	0	0
---------	---	---

Wybuch:	0	0
---------	---	---

OdpTr:80%

OdpPr:75%

OdpGz:0/10

Ataki: Pazury (75%, 3PA, Obr:1k8, brak);

Ugryzienie (70%, 4PA, Obr: 2k6, brak).

Ognisty gekon

PW:40

I:9

PA:9

PD:300

TK:4%

KP:8	PO	OO
Zwykłe:	3	30%

Laser:	0	0
--------	---	---

Ogień:	3	30%
--------	---	-----

Plazma:	0	0
---------	---	---

Wybuch:	2	10%
---------	---	-----

OdpTr:80%

OdpPr:80%

OdpGz:0/20

Ataki: Pazury (75%, 3PA, Obr: 1k8, brak);

Ugryzienie (80%, 4PA, Obr: 2k6, trucizna typu B);

Ognisty oddech (70%, 5PA, Obr: 3k8 +ogień).

Żółty Gekon

PW:50

I:9

PA:9

PD:400

TK:5%

KP:10	PO	OO
Zwykłe:	5	50%

Laser:	0	0
--------	---	---

Ogień:	5	50%
--------	---	-----

Plazma:	0	0
---------	---	---

Wybuch:	2	10%
---------	---	-----

OdpTr:100%

OdpPr:100%

OdpGz:0/50

Ataki: Pazury (90%, 3PA, Obr: 1k12, brak);

Ugryzienie (85%, 4PA, Obr: 1k20, brak).

Zdziczące ghule

Szalone, pozbawione w zasadzie jakiegokolwiek inteligencji ghule. Im promieniowanie naprawdę zaszkodziło. To dzięki, wiecznie głodne i oszalałe bestie. Strzelać bez ostrzeżenia.

PW:30

I:9

PA:9

PD:300

TK:3%

KP:7	PO	OO
Zwykłe:	0	30%

Laser:	0	0
--------	---	---

Ogień:	0	0
--------	---	---

Plazma:	0	0
---------	---	---

Wybuch:	0	10%
---------	---	-----

OdpTr:100%

OdpPr:100%

OdpGz:0/40

Ataki: Pięści (75%, 3PA, Obr: 1k6, brak);

Ugryzienie (60%, 4PA, Obr: 1k6, 2k10 radów).

Część VI: Broń, Amunicja, Pancerze, Ekwipunek i Pojazdy

Wartość handlowa każdego elementu jest podana wraz ze wszystkimi innymi informacjami o broni, amunicji i pancerzu. Broń jest podzielona ze względu na umiejętności wymagane do jej użycia, a następnie na rodzaj. Należy pamiętać, że broń palna zadaje obrażenia na podstawie rodzaju używanej amunicji, ale też sam typ broni może dać premię do tych obrażeń.

Broń

Skróty:

Obr = obrażenia (zauważ, że obr dla broni palnej zależą od rodzaju amunicji oraz wszelkich premii od typu broni)

P = Pojedynczy

M = Mierzony

S = Seria (patrz: Atak: Ogień seryjny w walce)

Zsg = Zasięg w metrach. Liczby w () wskazują zasięg podczas używania statywu.

W = Waga (kg)

ObrWW/BB = obrażenia od WW i BB

Bronie do walki wręcz

Do tej grupy należą stare, klasyczne metody bicia ludzi gołymi pięściami i bronią, która usprawnia te metody.

Pięści i stopy

Wartość: n/d

Dopóki twojej postaci nie brakuje kończyny lub dwóch, ma te bronie ze sobą w każdej chwili. Najbardziej podstawowe z broni WW.

Min Sł: 1 W: n/d Obr: 1k4 + ObrWW/BB Zsg: 1

PA P: 3 M: 4 S: n/d

Kastet

Wartość: 40

Urządzenie, które mieści się na kostkach i sprawia, że ciosy bolą o wiele bardziej. Rozprowadza siłę uderzenia równomiernie, pozwalając uniknąć złamania palców.

Min Sł: 1 W: 0,5 Obr: 1k8 + ObrWW/BB Zsg: 1

PA P: 3 M: 4 S: n/d

Tygrysie pazury

Wartość: 75

Rękawica, zakrywająca kostki i palce z ostrymi „pazurami” na wewnętrznej części dłoni. Prosta broń, często używana do rytualnych plemiennych walk niż poważnej potyczki. Skrytobójcy lubią zanurzyć tygrysie pazury w truciźnie.

Min Sł: 1 W: 0,5 Obr: 1k6 + ObrWW/BB Zsg: 1

PA P: 3 M: 4 S: n/d

Pobijaki

Wartość: 80

Zasadniczo normalne rękawice z ciężarkami, pobijak ma pomóc trafić mocniej. Podobnie jak głuszak (patrz poniżej), podstawowym zastosowaniem tej broni jest pozbawienie przeciwnika przytomności poprzez podstępny cios w głowę. Trafienia w głowę tą rękawicą mają 75% szans na pozbawienie celu przytomności na 1k10 rund.

Min Sł: 3 W: 2kg Obr: 1k6 + ObrWW/BB Zsg: 1

PA P: 3 M: 4 S: n/d

Szatkwonice

Wartość: 90

Są to rękawice, które mają małe ostre zadziory przymocowane do palców, pozwalające użytkownikowi na głębokie podrapanie przeciwnika. Nie bardzo przydatne jako ciężka broń WW, ale pokryte odpowiednią trucizną, mogą być bardzo niebezpieczne.

Min Sł: 1 W: 1kg Obr: 1k4 + ObrWW/BB Zsg: 1

PA P: 3 M: 4 S: N/D

Siekacze

Wartość: 100

Te paskudne rękawice reprezentują jedną z najlepszych innowacji bandytów i najeźdźców dokonanych od czasu wojny. Rękawice te są pokryte żyłkami, więc prosty cios będzie siekał niechronione ciało na drobne kawałeczki.

Min Sł: 1 W: 1kg Obr: (1k8+2) + ObrWW/BB Zsg: 1

PA P: 3 M: 4 S: N/D

Maczugorękawica

Wartość: 150

Jest to duża, ciężka, kolczasta metalowa kula dołączona do końca rękawicy, dzięki czemu użytkownik może uderzać wroga ze wzmożoną siłą. Mało elegancka broń, ale skuteczna. Rzut na WT inaczej powalenie

Min Sł: 3 W: 2,5kg Obr: 1k12+ ObrWW/BB Zsg: 1

PA P: 3 M: 4 S: N/D

Kolczaste kastety

Wartość: 250

Ulepszona wersja klasycznych kastetów, wzbogacona o kolce na końcach. Robią więcej szkód rozrywając dodatkowo ciało przeciwnika.

Min Sł: 1 W: 0,5kg Obr: 1k10+ ObrWW/BB Zsg: 1

PA P: 3 M: 4 S: N/D

Rękawice bokserskie

Wartość: 250

Można jeszcze znaleźć praktyków "czystej walki" na Pustkowiach. Jeśli twoja postać chce zostać drugim Balboą, te cacka są dla Ciebie. Jak na rękawice bokserskie przystało nie zadają zbyt poważnych ran.

Min Sł: 1 W: 2kg Obr: 1k6 + ObrWW/BB Zsg:1
PA P: 3 M: 4 S: N/D

Wzmocnione rękawice bokserskie

Wartość: 300

Tam gdzie znajdziemy fanów uczciwej walki, znajdziemy też oszustów. Ktoś "przypadkowo" umieścił wewnątrz tych rękawic metalowe płytki.

Min Sł: 1 W: 5kg Obr: (1k4+5) + ObrWW/BB Zsg:1
PA P: 3 M: 4 S: N/D

Sztylety naręczne

Wartość: 300

Z pewnością nie jest to subtelna broń, to duży, ząbkowany nóż bojowy przymocowany do rękawicy. Łączy siłę ciosu obuchowego z rozdzierającym dźgnięciem zębatego ostrza.

Min Sł: 1 W: 2kg Obr: (1k10+2) + ObrWW/BB Zsg:1
PA P: 3 M: 4 S: N/D

Pięściopał

Wartość: 600

Ta niezwykła broń to kombinacja rękawicy i prostego samopału z zamontowanym w kciuku spustem, co pozwala użytkownikowi na pojedynczy strzał. Mimo, że jest nieco niewygodna, o przeładowywaniu po każdym użyciu już nie wspominając, daje ona niezły element zaskoczenia i dodatkową moc. Każdy pięściopał posiada w „magazynku” 1 loftkę od strzelby. Należy pamiętać, że niezwykle krótka lufa jaką jest rękawica czyni tą broń skuteczną tylko na najbliższym zasięgu

Min Sł: 2 W: 3kg Obr: (1k4+ObrAmunicji) + ObrWW/BB Zsg: 1 PA P: 4 M: 5 S: N/D

Rękawica zderzeniowa

Wartość: 900

Wynalazek Bractwa Stali, ta rękawica wykorzystuje siłę unikalnego tłoka podobnego do tych używanych przez bardziej potężne i sławne Rękawice Wspomagane serii „Mega Piącha”. Różnica polega na tym, że rękawica zderzeniowa wykorzystuje małe ogniwa energetyczne, co oznacza też, że ma słabszą siłę rażenia. Jednakże nadal jest to bardzo przyzwoita broń, którą można wręcz burzyć ściany. Zasilana 2 ogniwami, ma 10 ładunków.

Min ST: 4 W: 4kg Obr: (2k10+8) Zsg:1

PA P: 4 M: 5 S: N/D

Adamentytowe szpony

Wartość: 1000

Nazwane tak nie dlatego, że są wykonane z tego mitycznego stopu, ale dlatego, że przypominają pazury 20 wiecznego bohatera jednego z komiksów. Są to rękawice posiadające ukryte ostre szpony zaprojektowane do cięcia i patroszenia nawet najsilniejszych bestii. Użytkownik może kontrolować działanie szponów przy pomocy specjalnego wyzwalacza zamontowanego wewnątrz rękawicy.

Min Sł: 2 W: 1,5kg Obr: (2k10+5) + ObrWW/BB Zsg:1
PA P: 3 M: 4 S: N/D

Rękawica wspomagana

Wartość: 1800

Rękawica wspomagana „MegaPiącha” od firmy BeatCo. Uważana przez wielu za broń ostateczną i doskonałą przy walkach wręcz. To rękawica z metalu, która idealnie pasuje do dłoni i używa małych silników i tłoków do zwiększenia siły ciosu. Posiada 20 ładunków i jest zasilana 2 ogniwami fuzyjnymi, wymaga naładowania. Rękawica „wyczuwa”, kiedy użytkownik wyprowadza cios i automatycznie dostosowuje siłę uderzenia, aby zwiększyć obrażenia.

Min Sł: 4 W: 8kg Obr: (2k10+15) Zsg:1
PA P: 4 M: 5 S: N/D

Ulepszona rękawica wspomagana

Wartość: 2200

Mocniejsza wersja „MegaPiąchy”. Ma ulepszone serwowzmacniacze dla zwiększenia siły uderzenia. Zasilana 3 ogniwami fuzyjnymi, które starczą na 15 ładunków. Podobnie jak jej mniejsza wersja, zużywa 1 ładunek przy każdym wyprowadzonym ciosie.

Min Sł: 6 W: 10kg Obr: (3k10+20) Zsg:1
PA P: 4 M: 5 S: N/D

Broń biała

Te broni dierży się w dłoni i zadają obrażenia po nawiązaniu kontaktu z celem.

Kamień

Wartość: N/D

Twój podstawowy kawałek skały. Leży ich tylko kilka bilionów wszędzie wokół. Zobacz również Broń rzucana.

Min Sł: 1 W: 0,5kg Obr: 1k4+ObrWW/BB Zsg:1
PA P: 3 M: 4 S: N/D

Głuszak

Wartość: 1

Głuszak jest prostą bronią zaprojektowaną, aby kogoś ogłuszyć. Zwykle jest to kawałek skały, drewna, gumy, kawałek starej rurę PCV, lub garść piachu w tkaninie (np. skarpecie). Głuszaki w zasadzie nie zadają ofierze obrażeń i są skuteczne tylko przy uderzeniach w głowę. Udane trafienie powoduje utratę przytomności na 1k10 rund.

Min Sł: 3 W: 1kg Obr: brak Zsg:1

PA P: n/d M: 5 S: N/D

Szpikulec

Wartość: 2

Nóż domowej roboty podobny do szpikulca do lodu. Jest w zasadzie niewidoczny, jeśli postać trzyma go wewnątrz dłoni. Szpikulce mogą być wykonane z najprostszych materiałów (np. gwoździ, drutów), często stosowane jako podstawowe narzędzia zamachu, ponieważ można nimi dźgnąć w ucho, oko nic niepodświadomie cel, co powoduje niemal natychmiastowy zgon.

Min Sł: 1 W: 0,5 Obr: 1k4+ObrWW/BB Zsg:1

PA P: 3 M: 4 S: N/D

„Tulipan”

Wartość: 2

Broń do bójek barowych, Przydaje się kiedy bramkarz zabrał twoją broń a zabrałeś laskę jakimś wielkiemu zakapiorowi. Wbrew powszechnemu przekonaniu, rozbijając butelkę o kontuar baru nie zrobisz sobie przydatnej broń. Zamiast tego, będziesz miał poharataną dłoń i mnóstwo odłamków. Musisz po prostu podnieść jeden z nich.

Min Sł: 1 W: 0,5kg Obr: 1k6+ObrWW/BB Zsg:1

PA P: 3 M: 4 S: N/D

Zaostrzony pal

Wartość: 5

Zwykły kawałek drewna zaostrzony na końcu, długi średnio na 2m. Zobacz także Broń rzucana.

Min Sł: 3 W: 1,5kg Obr: (1k4+1) + ObrWW/BB Zsg:2

PA P: 3 M: 4 S: N/D

Metalowa rura

Wartość: 10

Czy żelazna czy ołowiana, ten stary odcinek instalacji hydraulicznej, świetnie nadaje się na narzędzie do łamania kości i rozbijania głów. Mimo ciężaru i bycia nieco niewygodnym narzędziem, kawałek rury rani tak samo, jak profesjonalna maczuga. Do tej kategorii zaliczamy też wszelkie maczugi ciężkie, czyli kawałki zbrojenia z betonem, znaki drogowe, rury wydechowe, pręty itp.

Min Sł: 4 W: 5kg Obr: 1k12+ObrWW/BB Zsg:1

PA P: 4 M: 5 S: N/D

Drewniana maczuga

Wartość: 10

Ludzie używali tych narzędzi do zabijania zdołby i walenia po łbie innych od kiedy zeszli z drzew. To nic więcej niż kawałek drewna, z ostrymi lub tępyimi krawędziami, czasem wzbogacony różnymi ostrymi dodatkami, np. ćwiekami, drutem kolczastym itp. Nogi od krzesła, drewniane kije, kije bilardowe, baseballowe i inne drewniane narzędzia, to właśnie przykłady maczug.

Min Sł: 3 W: 2,5kg Obr: 1k8+ObrWW/BB Zsg:1

PA P: 3 M: 4 S: N/D

Pałka policyjna

Wartość: 30

Policyjne narzędzie wykorzystywane do pacyfikacji przestępców lub upewniania się, że nie popełnią przestępstwa ponownie. Ta broń ma około 70 cm długości i wykonane z pręta z metalu, gumy lub tworzywa sztucznego. Stosunkowo łatwa do zrobienia, np. z kawałków złomu.

Min Sł: 3 W: 1,5kg Obr: 1k8+ ObrWW/BB Zsg:1

PA P: 3 M: 4 S: N/D

Łopata

Wartość: 30

Czy możesz to wykopać tato?

Min Sł: 4 W: 4kg Obr: 1d0+ObrWW/BB Zsg:2

PA P: 4 M: 5 S: N/D

Nóż

Wartość: 40

Podstawowe narzędzie do cięcia rzeczy lub istot żywych. Zobacz również Broń rzucana. Noże mają 15-25 cm długości. Najlepsze są wykonane ze stopów metali; najbardziej prymitywne są wyrzeźbione z kawałków skał, takich jak krzemień lub kości.

Min Sł: 2 W: 0,5kg Obr: 1k8+ ObrWW/BB Zsg:1

PA P: 3 M: 4 S: N/D

Młotek ciesielski

Wartość: 40

Jednym ze sposobów użycia tego narzędzia jest zadawanie bólu i ran. Również przydatny w celach nie-bojowych.

Min Sł: 2 W: 2kg Obr: 1k10+ObrWW/BB Zsg:1

PA P: 3 M: 4 S: N/D

Topór strażacki

Wartość: 45

Najuboższa wersja to siekiera, lepsza to np. topór strażacki. Dobry do wyważania drewnianych drzwi lub zatopienia w ciele tego radioaktywnego kundla. To kolejna powszechna broń,

która może być wykonana z kawałka drewna i kawałka ostrego metalu lub skały. Topory mają od 30 cm do 90 cm długości.

Min Sł: 3 W: 3kg Obr: 1k10+2+ObrWW/BB
Zsg:1

PA P: 4 M: 5 S: N/D

Sprężynowiec

Wartość: 50

Ostrze tego małego noża jest schowane w rękojeści. Gdy przycisk na uchwycie zostaje wciśnięty, ostrze wyskakuje z satysfakcjonującym sssssykiem. Skonstruowanie samemu jednego z nich wymaga pewnych umiejętności obróbki metali i mechaniki. Często można je znaleźć w większych miastach.

Min Sł: 1 W: 0,5kg Obr: 1k6+ObrWW/BB Zsg:1

PA P: 3 M: 4 S: N/D

Klucz do kół

Wartość: 65

Najbardziej przydatny do naprawy rzeczy, ale można próbować również naprawiać nim puste łyby. Zobacz także Ekwipunek.

Min Sł: 2 W: 2kg Obr: (1k6+2) + ObrWW/BB
Zsg:1

PA P: 4 M: 5 S: N/D

Łom

Wartość: 65

Bardzo solidny i ciężki kawałek metalu specjalnie zaprojektowany do podważania lub tłuczenia po łbie. Bardzo popularne na Pustkowiach ze względu na uniwersalność użycia. Zwykle mają około 35-70 cm długości.

Min Sł: 4 W: 2,5kg Obr: (1k8+3) + ObrWW/BB
Zsg:1

PA P: 4 M: 5 S: N/D

Włócznia

Wartość: 80

Twój podstawowa broń drzewcowa. Drewniany kij z ostrym kawałkiem metalu na końcu. Zobacz również Broń rzucana. To prosta broń w budowie, długa na 2-3m.

Min Sł: 4 W: 2kg Obr: (1k12+1) + ObrWW/BB
Zsg:2

PA P: 4 M: 5 S: N/D

Maczeta

Wartość: 100

Przedzieraj się przez wszelkiego rodzaju florę i faunę z tym poręcznym ogrodniczym narzędziem. Broń dla nieustraszonych odkrywców dżungli lub podwórkowych początkujących tępicielei chwastów.

Min Sł: 3 W: 1kg Obr: (1k10+2) + ObrWW/BB
Zsg:1

PA P: 4 M: 5 S: N/D

Tasak rzeźnicki

Wartość: 110

Ten sprzęt kuchenny został zaprojektowany specjalnie do łatwego i zrównoważonego cięcia mięsa żywych lub martwych stworzeń. Wykonana z odpornego na rdzę związku z dodatkiem grafitu, broń ta pozostaje dłużej ostra i tnije lepiej niż zwykły nóż.

Min Sł: 4 W: 1,5kg Obr: (1k8+8) + ObrWW/BB
Zsg:1

PA P: 4 M: 5 S: N/D

Młot kowalski

Wartość: 120

Trzonek z ciężkim kawałkiem metalu na końcu, przeznaczony do kruszenia kości i uszkodzania ważnych organów. Młoty te są długie na 70-100 cm długości i do prawidłowego użycia wymagają obu rąk.

Min Sł: 6 W: 6kg Obr: 3k4+ObrWW/BB Zsg:2

PA P: 4 M: 5 S: N/D

Skalpel

Wartość: 140

Standardowy przyrząd do wykonywania operacji. Ten mały nóż ze stali chirurgicznej jest niezmiernie ostry. Nie jest najlepszym narzędziem do walki, ale poradzi sobie. Zobacz także Ekwipunek.

Min Sł: 1 W: 0,5kg Obr: (1k6+3) + ObrWW/BB
Zsg:1

PA P: 3 M: 4 S: N/D

Nóż bojowy

Wartość: 165

Wojskowy nóż przeznaczony do walki wręcz. Ząbkowane krawędzie szarpią zamiast ciąć, przez co rany od tego ostrza są dużo bardziej bolesne niż zadane normalnym nożem. Zobacz również Broń rzucana. Noże bojowe skonstruowano w oparciu o stop stali i węgla, dzięki czemu są trwalsze, mniej podatne na stępienie i lżejsze niż normalne noże. Mają zwykle 15 do 25 cm.

Min Sł: 2 W: 1kg Obr: 1k12+ObrWW/BB Zsg:1

PA P: 3 M: 4 S: N/D

Mały Jesus

Wartość: 350

To dość wrednie wyglądające ostrze należało do Małego Jesusa Mordino. Powierzchnia jest poznaczona wieloma zadrapaniami i odszczypana w kilku miejscach, sama powierzchnia tnąca jest jednak ostra niczym brzytwa. Nóż jest niewiarygodnie lekki. Na rękojeści ktoś wyrzeźbił dodatkowo napis "Mały Jesus".

Min Sł: 1 W: 0,5kg Obr: (1k12+5) +
ObrWW/BB Zsg:1
PA P: 3 M: 4 S: N/D

Miecz

Wartość: 200

Futurystyczne RPG nie byłoby kompletne bez tego typu ostrzy. Do tej kategorii zaliczamy wszelkie szable, zabytkowe miecze, ale przede wszystkim katany i wakizashi. Te ostatnie ostrza są bardzo trudne do zdobycia. Jest wysoce wątpliwe, żeby ktoś potrafił zrobić tę broń na Pustkowiach. Oczywiście zawsze są wyjątki i można sobie np. takie wakizashi zabrać z trupa jakiegoś potomka Yakuzy. Ostrza tego typu mają od około 60 do nawet 150cm długości, niektóre są lekko zakrzywione.

Min Sł: 3 W: 1kg Obr: (1k12+3) + ObrWW/BB
Zsg:1

PA P: 3 M: 4 S: N/D

Czempion Louisville

Wartość: 300Ten wszech-amerykański dębowy kij baseballowy wytłucze wszystko wokół. Prawda, że klasyk? Nie zadowolaj się aluminiowym badziewiem.

Min Sł: 3 W: 2kg Obr: 2k10+ObrWW/BB Zsg:1
PA P: 3 M: 3 S: N/D

Minisupermłot

Wartość: 500

Wynalazek Bractwa Stali, jest marzeniem każdego dziecka, które kochało majsterkować za pomocą drewnianego młoteczka. Pierwotnie zaprojektowany do zwiększenia wydajności pracy. Technologia tłoków Bractwa zapewnia, że ten mały młotek daje z siebie maksimum. Łamanie kończyn jeszcze nigdy nie było tak łatwe.

Min Sł: 4 W: 4kg Obr: (1k12+8) + ObrWW/BB
Zsg:1

PA P: 3 M: 4 S: N/D

Pastuch elektryczny

Wartość: 600

Ponieważ ta broń ma ogłuszać krowy, wyobraź sobie, co może zrobić człowiekowi. Ten pastuch elektryczny wygląda trochę jak przerośnięty kamerton, z tym że wiązki prądu przechodzą między końcowymi prętami. Wszelkie biologiczne stworzenia trafione tym urządzeniem mają 50% Szansy na utratę przytomności. Każdy atak, celny lub nie, zużywa jeden ładunek. Pastuch posiada 25 ładunków, zasilany 5 małymi ogniwami energetycznymi.

Min Sł: 4 W: 2,5kg Obr: (2k6+10) Zsg:1
PA P: 4 M: 5 S: N/D

Rozpruwacz

Wartość: 1000

Zasadniczo jest to mini piła łańcuchowa, bez hałaśliwego silnika. Rozpruwacze były powszechne wśród gangów i bandytów przed wojną i są powszechne wśród przestępców i marginesu społecznego po wojnie. Ma nazwę rozpruwacz nie bez powodu – rozrywa ciało i narządy na kawałki. Każdy atak wykorzystuje 1 z 10 ładunków. Zasilany 2 małymi ogniwami energetycznymi.

Min Sł: 4 W: 2,5kg Obr: (1k10+15) +
ObrWW/BB Zsg:1

PA P: 4 M: 5 S: N/D

Super pastuch elektryczny

Wartość: 1800

Ulepszona wersja pastucha elektrycznego. Każde trafione stworzenie ma 75% szans na utratę przytomności. Jest większy i mocniejszy, więc jest dwuręczny. Posiada w zasobniku 5 małych ogniw energetycznych, starczają na 25 ładunków.

Min Sł: 5 W: 5kg Obr: (2k8+20) + ObrWW/BB
Zsg:1

PA P: 4 M: 5 S: N/D

Deco-nić

Wartość: 2000

Deco-nić jest niezwykłą bronią, uwielbianą przez zabójców i Yakuzę. To mega ostre, super cienkie i bardzo mocne nano-włókno przeciągnięte między dwoma uchwytami. Użytkownik może zarówno smagać cel (funkcja bicza), odcinając mu całe kawały ciała i kończyny jak również używać tego sprzętu jako garoty do czyszczenia, chirurgicznych amputacji – np. głowy od szyi.

Min Sł: 1 W: 0,5kg Obr: 4k10+ ObrWW/BB
Zsg:1

PA P: 3 M: 4 S: N/D

Piła łańcuchowa

Wartość: 3000

Pozostałość z przedwojennych dni. Jedna z najdoskonalszych broni białych. Mimo że pracuje na benzynie, na pewno gdzieś znajdzie się kanister lub dwa etanolu. Dla zabawy BG może sobie przymocować taką zabaweczkę np. do ramienia. Do rozruchu potrzebuje 1l benzyny, który starczy na 1h użytkowania.

Min Sł: 5 W: 7kg Obr: (3k10+10) Zsg:1
PA P: 5 M: n/d S: n/d

Topór protonowy

Wartość: 5500

To bardzo paskudne i potężne narzędzie zadawania bólu. Obusieczny, lekko świecący na niebiesko topór. Tytanowy, pokryty zubożonym uranem, co pozwala mu przejść przez prawie każdy materiał nie robiąc na sobie nawet ryski. Topory te wyrabiane są w ścisłej tajemnicy wyłącznie przez Strażników, są bardzo rzadkie i niesamowicie cenne. Stylisko ma ok 150 cm długości a obuch jest długi na kolejne 30cm i ma prawie 80cm szerokości, co czyni tego kolosa bronią dwuręczną. Dodatkowo ma cechę przebicia pancerza.

Min Sł: 6 W: 8kg Obr: (3k10+20) + ObrWW/BB
Zsg:1

PA P: 4 M: 5 S: N/D

Przebicie pancerza (ignoruje PO).

Supermłot

Wartość: 3750

Ten młot wspomagany jest wytwarzany wyłącznie przez Bractwo Stali przy użyciu najlepszych dostępnych technologii zbrojeniowych. Na pierwszy rzut oka, to cacko nie różni się zbyt od zwykłego młota dwuręcznego. Wyjątek stanowi głowica, która jest cudem inżynierii. Wykorzystuje ona energię kinetyczną, aby zwiększyć siłę uderzenia.

Min Sł: 6 W: 12kg Obr: (3k10+15) + ObrWW/BB
Zsg:2

PA P: 4 M: 5 S: N/D

Broń lekka

Prymitywne bronie miotane

Jedną z najstarszych "broni dystansowych" jest łuk. Ślady tej broni został odnaleziony wśród wykopalisk najbardziej prymitywnych osad, Neandertalczyki używali łuków ponad 30.000 lat temu. Rodzina broni łukowatych jest bardzo popularna w świecie, w którym jest to łatwa do wykonania broń i skuteczniejsza niż nóż lub zaostrzony kij. Wszystkie łuki wymagają obu rąk do użycia. Również inne rodzaje prymitywnych broni miotanych są popularne wśród plemion. Są one znacznie łatwiejsze do skonstruowania i utrzymania niż 100 letnia broń palna.

Proca

Wartość: 20

Prosta, wręcz starożytna broń. Do jej wykonania potrzeba kawałka skóry lub gumy. Zaprojektowana do miotania wszelkich pocisków, od kamieni po ołowiane kulki, dalej i dokładniej niż można by to zrobić własnoręcznie. Broń jedno-ręczna, strzela tylko pojedynczo. Amunicja: różne

Min Sł: 2 W: 1kg Obr:+1
Zsg:20

PA P: 4 M: 5 S: N/D

Dmuchawka

Wartość: 30

Dmuchawka to pusta rura lub rurka, w którą należy mocno dmuchnąć, aby wystrzelić lekką strzałkę. Może być wykonana z czegokolwiek, ze starej metalowej rurki, trzciny, wydrążonego patyka lub kości. Wystrzeliwane z niej strzałki nie zadają zbyt dużych obrażeń, ale wiele jest pokrytych truciznami, dlatego jest to ulubiona broń skrytobójców, Dmuchawka strzela 1 strzałką.

Min Sł: 1 W: 0,5 Obr: +0 Zsg:15

PA: S: 3 M: 4 S: N/D

Łuk drewniany

Wartość: 50

Kawał wygiętego kija z cięciwą. Strzela pojedynczymi strzałami. Proste.

Min Sł: 4 W: 1kg Obr: +3 Zsg:30

PA P: 5 M: 6 S: N/D

Kusza drewniana

Wartość: 300

Kusze były częścią każdej armii od średniowiecza aż do pierwszej wojny światowej. Później stały się popularną bronią w łowiectwie. Kusze to poziome łuki, posiadające mechanizm naciągowy i spust, dzięki czemu mają większą siłę rażenia i zasięg. Pojedynczy strzał, typ amunicji: belt.

Min Sł: 4 W: 5kg Obr: +4 Zsg:50

PA P: 4 M: 5 S: N/D

Kompozytowy łuk myśliwski

Wartość: 600

Powiedzmy, że to „nowoczesny” łuk przedwojennego świata. Można czasami znaleźć pojedyncze egzemplarze w niektórych częściach Pustkowi. Wyposażony w układ bloczków, przekładni i linek ułatwia naciąg, poprawia stabilność i zasięg. Zbudowany z lekkiego włókna węglowego. Pojedynczy strzał, typ amunicji: strzała

Min Sł: 5 W: 4kg Obr: +5 Zsg:50

PA P: 5 M: 6 S: N/D

Kompozytowa kusza myśliwska

Wartość: 900

Były rzadkością przed wojną a teraz jeszcze trudniej je znaleźć. Wykonane podobnie jak łuk kompozytowy, kusze idealna. Pojedynczy strzał, typ amunicji: belt.

Min Sł: 4 W: 6kg Obr: +6 Zsg:50

PA P: 4 M: 5 S: N/D

Pistolety

Najmniejsze z lekkiej broni palnej, na ogół podręczne, zadają stosunkowo niskie obrażenia.

Colt 6520 (pistolet 10mm)

Wartość: 250

Ładowany od zewnątrz pistolet, każde pociągnięcie spustu automatycznie przeładowuje broń aż do opróżnienia magazynku. Jeden z najprostszych i najtańszych dostępnych półautomatów. Pojedynczy strzał, magazynek mieści 12 pocisków, amunicja: nabój 10mm.

Min Sł: 3 W: 2kg Obr: +6 Zsg:19

PA P: 5 M: 6 S: N/D

Pistolet domowej roboty

Wartość: 275

Jednostrzałowiec domowej roboty. Wykonany z części zamiennych, dość zawodny, ale strzela prawie każdym rodzaj amunicji. Ma mały zasięg i jest podatny na zacięcia i awarie. Komora zawiera 1 nabój, amunicja: .22, 9mm, 10mm lub .45 w zależności od specyfiki broni.

Min Sł: 3 W: 2,5kg Obr: +4 Zsg:15

PA P: 5 M: 6 S: N/D

Pistolet.22 S&W 650

Wartość: 300

Produkowane w 20 wieku jako niedrogie rozwiązanie dla chcących posiadać broń. Skromna.22 strzela stosunkowo niewielkimi pociskami kalibru.22. Pistolety te po prostu nie mają siły przebicia i ich strzał bardziej rozdrażni cel niż spowoduje jakieś ogromne obrażenia. Pojedynczy strzał, magazynek posiada 10 naboji, amunicja: 0,22.

Min Sł: 3 W: 2kg Obr: +4 Zsg:12

PA P: 5 M: 6 S: N/D

Rewolwer krótkolufowy.38

Wartość: 375

Był długoletnim ulubieńcem sił policyjnych, do czasu pojawienia się nowszych broni automatycznych. Produkowany w jednym rodzaju od początku 20. wieku, choć przez różne firmy. Rewolwer .38 jest jedną z najbardziej uniwersalnych dostępnych broni. Krótka długość lufy sprawia, że jest skuteczny tylko na bliskim zasięgu. Pojedynczy strzał, komora zawiera 6 naboji, amunicja: kaliber .38

Min Sł: 3 W: 2kg Obr: +7 Zsg:10

PA P: 4 M: 5 S: N/D

Glock 19 9mm

Wartość: 400

Niewielki pistolet, ale zadający przyzwoite obrażenia. Produkowany przed Wojną przez austriacką firmę Glock GmbH. Bardzo popularny

w służbach policyjnych. Strzela 9mm pociskami Para, zadaje mniej obrażeń niż niektórzy jego kuzyni, ale jest mniejszy i lżejszy, dzięki czemu łatwiej go ukryć. Pojedynczy strzał. Magazynek mieści 15 naboji, amunicja 9mm Para

Min Sł: 3 W: 1kg Obr: +5 Zsg:15

PA P: 5 M: 6 S: N/D

Beretta 9mm VP91Z (M9-FS)

Wartość: 400

Dobry półautomatyczny pistolet do polowania na króliki lub inne rzeczy. VP91Z była standardową wojskową bronią przyboczną i jest jednym z dwóch pistoletów wydawanych Strażnikom Pustyni. Pojedynczy strzał, magazynek na 18 naboji, amunicja: kaliber 9mm.

Min Sł: 3 W: 2kg Obr: +6 Zsg:17

PA P: 5 M: 6 S: N/D

Pistolet Colt.45 M1911A1

Wartość: 425

M1911A1 był popularną przed wojną wojskową bronią osobistą. Może nie nadzwyczajny, naprawdę potężny. M1911A1 jest drugą bronią w standardowym wyposażeniu Strażników Pustyni. Pojedynczy strzał, magazynek z 7 nabojami, amunicja: kaliber.45

Min Sł: 3 W: 2kg Obr: +7 Zsg:17

PA P: 5 M: 6 S: N/D

Rewolwer Magnum.357

Wartość: 450

Chociaż nie jest tak potężny jak jego wielki brat Magnum.44, 0,357 posiada dłuższą lufę i w związku z tym jest celniejszy na dłuższym zasięgu. Jeden z najstarszych rewolwerów, Smith and Wesson wykonał pierwszy model Magnum.357 pod koniec 1800 roku, choć nazwa "Magnum" (z łac. wielki) była nadana 10 lat później. Pojedynczy strzał, posiada 6 komorowy bębenek, amunicja: 0,357

Min Sł: 4 W: 6 Obr: +8 Zsg:19

PA P: 4 M: 5 S: N/D

Rewolwer Casull

Wartość: 500

Lekko zmodyfikowany Magnum.44. Posiada mniejszą moc, ale jest też trochę tańszy i bardziej dostępny. Tylko pojedynczy strzał. Komora na 6 naboji, amunicja.44

Min Sł: 4 W: 3kg Obr: +7 Zsg:15

PA P: 4 M: 5 S: N/D

Rewolwer Magnum.44

Wartość: 600

Jako, że jest to jedna z najpotężniejszych krótkich broni palnych na świecie, musisz sobie zadać jedno pytanie: Czy mam szczęście?

Więc jak, śmieciu?! Pojedynczy strzał, posiada 6 komorowy bębenek, amunicja.44
Min Sł: 5 W: 3 Obr: +11 Zsg:16
PA P: 4 M: 5 S: N/D

Pistolet Browning HP

Wartość: 700
Belgijski, potężny pistolet. Stał się popularną bronią ręczną w Północnej Ameryce w pierwszej połowie 21. wieku. Pojedynczy strzał, magazynek na 12 naboji, używa amunicji.45
Min Sł: 4 W: 3 Obr: +9 Zsg:20
PA P: 4 M: 5 S: N/D

Desert Eagle .44

Wartość: 800
Izraelski Pustyni Orzeł stał się popularny pod koniec 20 wieku, w dużej mierze dzięki jego wizerunkowi przedstawianemu w ówczesnych filmach. Dodatkowy plus - wygląda naprawdę fajnie, gdy twój BG zastrzeli kogoś z niego, taki styl gangsta. Pojedynczy strzał, magazynek mieści 8 naboji, amunicja kalibru.44
Min Sł: 4 W: 2,5kg Obr: +10 Zsg:19
PA P: 5 M: 6 S: N/D

Calico M-950

Wartość: 900
Chociaż nie jest to zbyt potężna broń, to unikalny spiralny system podajnikowy pozwala na przechowywanie niesamowitych ilości amunicji. Pojedynczy strzał, masywny magazynek mieści aż 40 naboji i używa amunicji 9mm
Min Sł: 4 W: 5 Obr: +6 Zsg:15
PA P: 5 M: 6 S: N/D

Sig-Sauer P220 9mm

Wartość: 1000
9mm Sig - Sauer P220 został opracowany przez Szwajcarów pod koniec 20 wieku. Strzela mniejszymi 9mm pociskami i zadaje mniej obrażeń niż normalny półautomatyczny model, ale jest mniejszy i lżejszy, dzięki czemu łatwiej go ukryć. Pojedynczy strzał. Magazynek mieści 9 naboji, amunicja 9mm
Min Sł: 3 W: 2 Obr: +6 Zsg:24
PA P: 5 M: 6 S: N/D

H&K USP 9mm

Wartość: 1200
Perfekcyjnie wykonana broń, niemiecka produkcja. Strzela nabojami 9mm. Bardzo precyzyjna i lekka. Pojedynczy strzał. Magazynek mieści 15 naboji, amunicja 9mm Para
Min Sł: 3 W: 1 Obr: +6 Zsg:25
PA P: 5 M: 6 S: N/D

Sig-Sauer 14mm

Wartość: 1100

Pistolet półautomatyczny strzelający dużymi 14mm pociskami. Te pistolety są znane z najwyższej, jakości, choć ciężko dostać do nich amunicję. Pojedynczy strzał. Magazynek mieści 6 naboji kalibru 14mm (12,7mm)
Min Sł: 4 W: 2,5 Obr: +12 Zsg:18
PA P: 5 M: 6 S: N/D

Mauser 9mm

Wartość: 1500
Mauser jest stary ale jary, to ulubiona broń banitów i gangsterów. Nie używa tradycyjnych 9mm naboji, ale zamiast tego paskudnych antycznych pocisków 9mm Parabellum. Pojedynczy strzał. Magazynek na 8 pocisków, amunicja 9mm Parabellum.
Min Sł: 3 W: 2,5 Obr: +4 Zsg:17
PA P: 5 M: 6 S: N/D

Pistolet igłowy

Wartość: 2200
Jednym z bardziej interesujących kawałków przedwojennej zbrojeniowej myśli technologicznej. Pistolet ten faktycznie wystrzeliwuje w cel małą strzykawkę, której igła wstrzykuje do organizmu serum powodujące poważną reakcję podskórną. Trudno dostać taką amunicję. Pojedynczy strzał. Komora na 8 naboików. Amunicja: igły HN
Min Sł: 3 W: 2,5 Obr: +0 Zsg:15
PA P: 4 M: 5 S: N/D

Walther PPK

Wartość: 3000
Broń prawdziwego szpiega. Walther PPK (Polizei Pistolen Kriminal) był pierwotnie zaprojektowany dla cywili i tajnych oficerów policji. To wtedy stał się ulubionym pistoletem szpiegów. PPK jest najskuteczniejszy w połączeniu z tłumikiem. Pojedynczy strzał. Magazynek mieści 8 naboji kalibru 7.65mm.
Min Sł: 2 W: 1,5kg Obr: +7 Zsg:20
PA P: 3 M: 4 S: N/D

Pistoletowy miotacz ognia

Wartość: 3000
Płomyk 450 był ciekawą, ale nieco nieprzemysłaną bronią. Próbuąc stworzyć poręczny przenośny miotacz ognia, projektant tego unikalnego urządzenia nie wziął pod uwagę, że miotacz ognia potrzebuje odpowiedniej mocy, którą posiadają większe modele. Pojedynczy strzał. Płomyk 450 ma małą komorę, która posiada tylko 3 ładunki z paliwem do miotacza ognia. Pistoletowy miotacz ognia nie ma opcji strzału mierzonego.
Min Sł: 4 W: 5kg Obr: różne Zsg:3

PA P: 4 M: n/d S: n/d

Pistolet maszynowy Scorpion VZ61

Wartość: 3300

Mimo, że jest stosunkowo nieskuteczny jako broń maszynowa Scorpion VZ61 cieszy się uznaniem wśród morderców i gangsterów, którzy doceniają jego niewielkie rozmiary a swoją niewielką siłę rażenia rekompensuje niezłym zasięgiem i pojemnością magazynka. Pojedynczy strzał lub seria-3 pociski. Magazynek mieści 20 naboji kalibru 9mm.

Min Sł: 4 W: 3kg Obr: +5 Zsg:15

PA P: 5 M: 5 S: 6

Pistolet.223

Wartość: 3500

Ten pistolet to tak naprawdę karabin 0,223, który poddano mocnej modyfikacji. Broń unikatowa, wykonane z pasją i talentem. Pojedynczy strzał. Magazynek mieści 5 naboji, amunicja:.223.

Min Sł: 5 W: 3,5kg Obr: +20 Zsg:30

PA P: 5 M: 6 S: n/d

Granatnik ręczny M-78

Wartość: 4000

Silnie zmodyfikowany pistolet sygnalizacyjny. M-78 jest pistoletem, który jest w stanie wystrzeliwać ładunki wybuchowe. Oczywiście zasięg nie jest zbyt duży, ale we wprawnych rękach z pewnością może ekspresowo otworzyć kilka zamkniętych drzwi. Komora mieści 1 granat kalibru 40mm.

Min Sł: 5 W: 5kg Obr: różne Zsg: 12

PA P: 5 M: n/d S: n/d

Pistolet Gaussa PPK-12

Wartość: 5250

Chwalony za zasięg i moc uderzeniową. PPK-12 jest niemieckim projektem. Ten "mały nadźwiękowiec" wykorzystuje pole elektromagnetyczne do rozpędzania pocisków do ogromnych prędkości, przez co osiągają taką siłę przy trafieniu, że są w stanie przebić każdy pancerz. PPK - 12 wygląda prawie jak normalny pistolet automatyczny, z wyjątkiem nietypowych elektromagnetycznych stateczników wzdłuż lufy. Po wystrzale pistolet Gaussa pozostawia w powietrzu charakterystyczny spiralny ślad zjonizowanych cząsteczek. Pojedynczy strzał. Magazynek mieści 12 naboji 2mm EC.

Min Sł: 4 W: 2,5kg Obr: +22 Zsg:30

PA P: 4 M: 5 S: n/d

Przebicie pancerza (ignoruje PO).

Strzelby

Strzelby korzystają z pocisków kalibru 12 i zwykle strzelają śrutem (loftki), w przeciwieństwie do pojedynczych pocisków. To bardzo boli. Wyglądają trochę jak karabiny, często wymagają dwóch rąk do poprawnej obsługi. Strzelają pociskami wypełnionymi grubym śrutem (tzw. loftki) lub pojedynczymi ciężkimi kulami (tzw. breneki); loftka pełna jest małych metalowych kulek, które nie są tak dokładne jak pojedyncza kula, ponieważ rozpraszają się w locie, ale przez to pole rażenia jest szersze. Chociaż strzelby mogą być jednoręczne (np. obrzyn), to zazwyczaj są to dwuręczne bronie. Należy pamiętać, że użycie zwykłej amunicji w strzelbie zwiększa zasięg o 5m a wypalanie z obu luf naraz zmniejsza zasięg o 3m.

Strzelba Winchester.12

Wartość: 800

Klasyczna dwururka Winchester "Owdowiacz" z krótką lufą i uchwytem z mahoniu. Produkowane masowo i sprzedawane w sklepach w całych Stanach Zjednoczonych przed wojną, przez co stały się dość powszechne. Pojedynczy lub podwójny strzał. Ładowana max dwoma gilzami kalibru 12

Min Sł: 4 W: 2,5 Obr: +12 Zsg:14

PA P: 5 M: N/D S: N/D

Obrzyn

Wartość: 800

Zazwyczaj spiłowana wersja "Owdowiacza". Ma skrócone lufy i kolbę. Niezupełnie przeznaczona do długich precyzyjnych strzałów, ale świetnie się sprawdza przy powalaniu całych grup na krótkim zasięgu. Pojedynczy lub podwójny strzał. Ładowany max dwoma gilzami kalibru.12

Min Sł: 4 W: 2,5 Obr: +14 Zsg:7

PA P: 5 M: N/D S: N/D

Strzelba samopowtarzalna

Wartość: 900

Jedna z kilkudziesięciu najpopularniejszych strzelb na całym świecie przed wojną. Jest to jednostrzałowa półautomatyczna broń, w której kolejny pocisk jest ładowany do komory poprzez mechanizm pneumatyczny. Istnieje wiele marek i modeli, ale wszystkie one są prawie takie same. Pojedynczy strzał. Posiada 4 pociski kalibru.12

Min Sł: 4 W: 2 Obr: +12 Zsg:15

PA P: 5 M: N/D S: N/D

Beretta 470 Silverhawk

Wartość: 1000

Niedroga włoska strzelba, używana przez stróżów prawa przed wojną. Dość powszechna w

Stanach Zjednoczonych, wiele z nich można znaleźć również dziś. Znanie ze swojej niezawodności. Pojedynczy lub podwójny strzał. Ładowana 2 łódkami kalibru.12

Min Sł: 4 W: 2,5 Obr: +12 Zsg:14

PA P: 5 M: 6 S: N/D

Strzelba bojowa Winchester

Wartość: 2750

Strzelba kalibru 12 z wyjmowanym, magazynkiem umieszczonym za spustem i bez kolby (system bullpup). Strzelby bojowe to w pełni metalowe bronie przeznaczone do zapewnienia dużej mocy uderzeniowej bez kłopotliwej konieczności przeładowywania, co dwa strzały. Zaopatrzone je również w dodatkowe uszczelnienia przeciwpyłowe do walk pustynnych, co zwiększa ich niezawodność i trwałość. Strzelby bojowe były powszechne w prawie każdej armii i siłach policyjnych przed wojną. Dzięki ich mechanizmowi samopowtarzalności, mogą strzelać pojedynczo lub 3 – pociskowymi seriami.

Magazynek mieści 12 brenek kalibru 12.

Min Sł: 5 W: 6kg Obr: +15 Zsg:22

PA P: 5 M: 6 S:6

H&K CAWS

Wartość: 4750

CAWS, to skrót od *Close Assault Weapons System*, czyli broń uderzeniowa krótkiego zasięgu. Jest użytecznym narzędziem do walki na krótkim dystansie. w stosunku do strzelby bojowej Winchester, magazynek bullpup czyni z CAWS broń stosunkową krótką i poręczną, ale zachowującą wystarczającą moc i szybkostrzelność. Pojedynczy strzał lub 5 pociskowa seria. Magazynek ładowany 10 brenkami kalibru 12.

Min Sł: 6 W: 3kg Obr: +17 Zsg:30

PA P: 6 M: 6 S: 6

Pancor "Jackhammer"

Wartość: 5500

„Młot pneumatyczny”, pomimo swojej nazwy, jest łatwą w obsłudze strzelbą, nawet kiedy strzela w pełnym trybie automatycznym. Popularny układ bullpup, który umieszcza magazynki za spustem, sprawia, że broń ta jest dobrze wyważona i łatwa w obsłudze. Strzela pojedynczo lub 5 pociskowymi seriami.

Magazynek mieści 10 brenek kalibru 12.

Min Sł: 5 W: 6kg Obr: +20 Zsg:35

PA P: 5 M: 6 S:6

Pistolety maszynowe

Pistolety maszynowe (SMG) mogą strzelać pojedynczo, jak również seriami. Pistolety maszynowe zostały tak zaprojektowane, aby dorównać

siłą przebicia wczesnym karabinom maszynowym, a przy okazji spokojnie mieścić się w ręce żołnierza piechoty. Używane mniej więcej od I Wojny światowej szybko zmieniły oblicze działań wojennych w 20 wieku. Na szczęście większość pistoletów maszynowych jest wystarczająco mała, aby używać ich jako broni jedno-ręcznej.

Pistolet maszynowy H&K MP-9 10mm

Wartość: 1000

Średni pistolet maszynowy. Tani wariant klasycznego MP-5. MP-9 wykorzystuje nieco większą amunicję 10mm i ma lekko mniejszy zasięg. Strzał pojedynczy, jak również 10 pociskowa seria. Magazynek posiada 30 naboji 10mm.

Min Sł: 4 W: 3,5kg Obr: +6 Zsg:25

PA P: 5 M: 6 S:6

Pistolet maszynowy MAC 17 (M- 17)

Wartość: 1050

Zaawansowana wersja MAC-10. Popularna broń w filmach a nawet w prawdziwym życiu, MAC 17 to mały pistolet używany przede wszystkim przez organizacje terrorystyczne do szybkich ataków. Może strzelać pojedynczo lub serią 10 pocisków. Magazynek posiada 30 naboji kalibru.45

Min Sł: 4 W: 3 Obr: +7 Zsg:25

PA P: 5 M: 6 S:6

H&K MP-5

Wartość: 1100

Ma nietypowy wygląd, MP- 5 strzela z zamka zamkniętego i może dzięki temu mieć jeszcze jeden dodatkowy nabój w komorze. Jest bardziej dokładne w pojedynczych strzałach, ma tendencję do przegrzewania się podczas prowadzenia ognia seryjnego. Strzela pojedynczo lub serią 5 naboji. Magazynek mieści 30 naboji 9mm.

Min Sł: 3 W: 2,5kg Obr: +7 Zsg: 25 PA P: 4 M: 5 S:5

Uzi Mark 27

Wartość: 1200

Pierwotnie zaprojektowany dla Armii izraelskiej znalazł drogę do rąk wielu organizacji terrorystycznych. Uzi ma większy magazynek niż inne pistolety maszynowe i dlatego jest dobrą bronią dla osób nie lubiących często przeładowywać. Pojedynczy strzał lub seria 10 naboji. Magazynek posiada 40 naboji 9mm.

Min Sł: 4 W: 3kg Obr: +5 Zsg:20

PA P: 5 M: 6 S: 6

Thompson M1928

Wartość: 1200

"Tommy Gun" jest złowieszczo wyglądającą bronią. Kiedy Twój BG trzyma tę broń doświadczają dziwnego uczucia, aby założyć kapelusz fedora i kastet. Pierwotnie zaprojektowany przez generała Johna Thompsona po I Wojnie światowej. Stał się podstawowym wyposażeniem stróżów prawa jak i członków przestępczości zorganizowanej i IRA. Zamiast standardowego magazynka Thompson posiada niezwykle bęben pod lufą, ładowany amunicją.45. Thompson należy do broni dwuręcznych. Strzał pojedynczy lub seria 10 pocisków. Bęben posiada aż 50 nabo.45. To bydlak!

Min Sł: 6 W: 6kg Obr: +2 Zsg:32

PA P: 5 M: 6 S: 6

Ruger AC556F

Wartość: 1400

Ruger AC556F to inna wersja popularnego karabin szturmowego Mini 14. Używany głównie przez siły policyjne AC556F był również popularny na otwartym rynku wśród zwykłych łowców adrenaliny jak i prywatnych właścicieli. Ogień pojedynczy lub 10 strzałowa seria. Magazynek mieści 32 naboje 5.56mm.

Min Sł: 6 W: 7kg Obr: +7 Zsg:20

PA P: 5 M: 6 S:6

Sten

Wartość: 1500

Opracowany przez Brytyjczyków w czasie II wojny jako tańsza alternatywa dla Thompsona. Sten był popularną bronią przez cały 20 wiek ze względu na swoją wszechstronność i niezawodność. Solidny kunszt wykonania pozwala mu działać dobrze w niekorzystnych warunkach atmosferycznych i zazwyczaj wymaga on mniejszej ilości napraw niż inne bronie. Sten prowadzi ogień pojedynczy lub 3 strzałowe serie. Magazynek mieści 30 nabo. 9mm.

Min Sł: 5 W: 7kg Obr: +9 Zsg:24

PA P: 5 M: 6 S:6

MP-38

Wartość: 1600

Schmeisser MP-38 był jednym z pierwszych wariantów standardowego SMG MP-40 wykorzystanego przez nazistów podczas II Wojny. Wiele z nich jest obecnie w złym stanie i są często podatne na zacięcia. Cenione bardziej jako egzemplarze kolekcjonerskie niż efektywna broń. Strzał pojedynczy lub 3 strzałowa seria. Magazynek posiada 30 nabo. 9mm.

Min Sł:6 W: 12kg Obr:+6 Zsg:18

PA P: 5 M: 6 S:6

SMG M3A1 "Smarownica"

Wartość: 1750

Przez lata wypełniał zbrojownie Gwardii Narodowej, w końcu zastąpiony przez nowsze bronie. To wiekowy pistolet maszynowy, jeden z wariantów MAC-10. "Smarownica" swoją nazwę zawdzięcza ogromnej ilości smaru, jaka była potrzebna do jego konserwacji. Nie są wcale rzadkością w powojennym świecie, w dużej mierze, dlatego że była cała masa zbrojowni we wszystkich Stanach wypełniona nimi po brzegi. Pojedynczy strzał lub seria 10 pocisków. Magazynek posiada 30 nabo. kalibru.45

Min Sł: 4 W: 5kg Obr: +10 Zsg:20

PA P: 4 M: 5 S: 5

Walther MPL

Wartość: 1800

Walther MPL to średni pistolet maszynowy, popularny wśród policji, sił porządkowych i ochrony przed wojną. Prywatni śledczy, ochroniarze i policjanci używali z powodzeniem tej niezawodnej broni. Pojedynczy strzał lub seria 10 pocisków. Magazynek posiada 30 nabo. 9mm.

Min Sł: 4 W: 4kg Obr: +8 Zsg:30

PA P: 5 M: 6 S:6

Pistolet natryskowy "Pijus"

Wartość: 1900

Ten jaskrawo kolorowy lekki pistolet natryskowy ukrywa ceramiczny zbiornik pozwalający na wystrzeliwanie strumienia żrącego kwasu. A ty myślałeś, że sikanie do pistoletu na wodę było przebiegłe. Tylko pojedynczy strzał. Pojemność zbiornika to 15 porcji kwasu.

Min Sł: 3 W: 5 Obr: różne Zsg:10

PA P: 5 M: n/d S: n/d

Calico Liberty 100

Wartość: 2000

Naprawdę niezwykła broń. Calico Liberty 100 ma uzasadnioną szybkostrzelność i posiada nieodrzeczną wręcz ilość amunicji. Wariant popularnej serii Calico. Wystrzeliwuje pojedynczy pocisk lub 5 strzałową serię. Ogromny magazynek mieści 100 nabo. 9mm.

Min Sł: 6 W: 11kg Obr: +8 Zsg:20

PA P: 4 M: 5 S: 6

Steyr AUG

Wartość: 2300

Austriacki AUG (*Army Universal Gun*) był jednym z najczęściej używanych pistoletów maszynowych przed wojną. Mechanizm bullpup, duży magazynek oraz lekka i przenośna konstrukcja wykonania zapewniła mu niezwykłą popularność wśród wojska, policji i przestępców. AUG strzela ogniem pojedynczym lub 10 strzałową serią. Magazynek posiada 40 nabo. 5,56mm.

Min ST: 5 W: 3,5kg Obr: +8 Zsg:28
PA P: 5 M: 6 B:6

H&K P90c

Wartość: 2500

Heckler i Koch P90c dopiero co wchodził do użytku w czasie wybuchu Wojny. Mechanizm bullpup i kompaktowa konstrukcja sprawiają, że jest łatwy do opanowania. Solidny P90c jest ceniony za niezawodność i wysoką siłę ognia. Strzela pojedynczo lub seriami po 12 pocisków. Magazynek posiada 24 naboje 10mm.

Min Sł: 4 W: 4,5kg Obr: +12 Zsg:30
PA P: 4 M: 5 S:5

Karabiny

Karabiny to bronie dwuręczne zaprojektowane, aby razić cele z dużych odległości. Długa lufa łączy się z metalową lub drewnianą kolbą, co pozwala na większą dokładność na dłuższych dystansach. z karabinów zazwyczaj strzelamy z barku patrząc na muszkę lub lunetę, aby wycelować.

Wiatrówka

Wartość: 150

Zasilany powietrzem prosty karabin, który strzela drobnym śrutem. Nie zadaje ogromnych a nawet przyzwoitych obrażeń, ale nadaje się do płoszenia kota sąsiada lub polowania na ptaki. Pojedynczy strzał. Komora na 100 sztuk śrutu.

Min Sł: 3 W: 3kg Obr: +0 Zsg:20
PA P: 5 T: 6 B: n/d

Muszkiet

Wartość: 200

Karabin własnej roboty wykonany z mocno zmodyfikowanego pistoletu 10mm i długiego kawałka rurki. Ta bardzo prosta broń jest popularna wśród ludzi mających jakieś umiejętności techniczne a nawet wśród niektórych plemion. Pojedynczy strzał. Komora posiada tylko jeden 10mm pocisk.

Min Sł: 5 W: 6 Obr: +4 Zsg:20
PA P: 5 T: 6 B: n/d

Karabin myśliwski kaliber.22

Wartość: 300

Używane podczas polowań na wiewiórki i króliki przed wojną. Obecnie bardzo popularne ze względu na swoją niską cenę i powszechność. Pojedynczy strzał. Komora mieści jeden naboju kalibru.22

Min Sł: 3 W: 4kg Obr: +4 Zsg:30
PA P: 5 T: 6 B: n/d

Karabin M1 Garand

Wartość: 400

Z pewnością są lepsze karabiny niż ten, ale M1 Garand jest jednym z najczęściej spotykanych karabinów na Pustkowiach. Jego korzeni można się już doszukiwać w winchesterach stosowanych podczas wojny secesyjnej. Był standardowym wyposażeniem amerykańskiej piechoty po i wojnie światowej. Później stał się bardzo popularny wśród ludności cywilnej ze względu na niską cenę i przyzwoity zasięg. Pojedynczy strzał. Magazynek mieści 8 naboju 7,62 mm.

Min ST: 4 W: 6 Obr: +7 Zsg:30
PA P: 5 T: 6 B: n/d

Karabinek M17-A

Wartość: 500

M-17A nie jest powiązany z popularnym karabin szturmowym M-16, ale raczej z karabinkiem M1. Krótsza lufa oznacza mniejszy zasięg i obrażenia, ale znacznie większą mobilność i możliwość ukrycia broni. Służyła przed wojną do obrony cywilnej. Pojedynczy strzał. Magazynek mieści 10 naboju 7.62mm

Min Sł: 4 W: 3,5kg Obr: +9 Zsg: 20 PA P: 5 T: 6 B: n/d

Karabin myśliwski Colt

Wartość: 1000

Karabin Colt "Długodystansowiec" to broń o różnych kalibrach. Zaprojektowany do myślistwa na grubszą zwierzynę. Pojedynczy strzał. Magazynek mieści 10 naboju kalibru.223, 5,56mm lub 7,62mm

Min Sł: 5 W: 6kg Obr: +9 Zsg:40
PA P: 5 T: 6 B: n/d

Karabin M19

Wartość: 1100

M19 to ulepszona wersja M17-A, traci niewielki rozmiar i mobilność na rzecz większego zasięgu i dokładności. Pojedynczy strzał. Magazynek mieści 8 naboju 7,62mm.

Min Sł: 5 W: 6kg Obr: +8 Zsg:35
PA P: 5 T: 6 B: n/d

Miotacz harpunów

Wartość: 1400

Przed wojną te dziwne karabiny były używane podczas polowań na ryby lub inną zwierzynę. ponieważ mechanizm spustowy opiera się tylko na odpowiednim napięciu sprężyny, a specjalny harpun, który jest wyrzucany stosunkowo łatwo zrobić są one bardzo popularne w słabo zaawansowanych technologicznie obszarach Pustkowi. Pojedynczy strzał. Ładowany 1 pociskiem – harpunem/włócznią.

Min Sł:4 W: 5kg Obr:+0 Zsg:20
PA P: 5 M: 6 B: n/d

Karabin snajperski DKS-501

Wartość: 2200

Znakomita broń dalekiego zasięgu, jeden z pierwszych w całości metalowych karabinów snajperskich. Początkowo kalibru .308, później przebudowane tak, aby pomieścić naboje popularniejszego kalibru .223. DKS-501 jest wyposażony w lunetę, która jeszcze zwiększa jego możliwości (patrz: Ulepszenia broni, poniżej). Pojedynczy strzał. Magazynek mieści 6 naboje kalibru .308 (starsze modele) lub .223

Min Sł: 5 W: 5kg Obr: +14 Zsg:75

PA P: 6 M: 7 B: n/d

SVD-4000

Wartość: 2400

SVD -4000 był prekursorem PSG1 i jest świetną bronią w swojej kategorii. Niestety największym minusem tego projektu było to, że wiele z tych karabinów okazało się wadliwych i niesprawnych, więc działający egzemplarz może znaleźć jedynie w rękach poważnych kolekcjonerów. Ze względu na dużą wadliwość broń ta nigdy nie była powszechnie wydawana wojsku. Pojedynczy strzał. Magazynek mieści 10 naboje kalibru 7,62mm.

Min Sł: 5 W: 7kg Obr: +14 Zsg:50

PA P: 5 M: 6 S: n/d

Karabin snajperski PSG1

Wartość: 2500

PSG1 jest chyba bronią ostateczną dla snajpera. Półautomatyczny mechanizm oznacza więcej strzałów na minutę a zasięg tej broni jest nie-zrównany. PSG1 ma wbudowaną specjalistyczną lunetę (patrz Ulepszenia broni, poniżej) oraz pomierny magazynek. Pojedynczy strzał. Magazynek mieści 20 naboje 7.62mm.

Min Sł: 5 W: 7kg Obr: +15 Zsg:120

PA P: 4 T: 5 S: n/d

Karabin bojowy G3

Wartość: 2600

Amerykańscy żołnierze szkolili się na nich przez prawie połowę XX wieku. G3 jest doskonałą hybrydą zwykłego karabinu i karabinu szturmowego. Może wystrzelić krótką serię bez straty dokładności. Pojedynczy strzał lub seria 5 pocisków. Magazynek posiada 20 naboje 7.62mm.

Min Sł: 6 W: 10kg Obr: +17 Zsg:40

PA P: 5 M: 6 S:6

Wiatrówka „Czerwony kapturek” LE

Wartość: 3500

Wiatrówka idealna, wersja limitowana, niesamowicie zmodyfikowana, prawdziwa klasyka. Istnieje tylko kilka egzemplarzy w powojennym świecie. Legenda głosi, że Kapturek sam chroni

osoby uzbrojone w tę broń. Oczywiście to tylko mit. Pojedynczy strzał. Komora mieści 100 sztuk śrutu.

Min Sł: 3 W: 5kg Obr: +25 Zsg:32

PA P: 5 M: 6 B: n/d

Karabin Gaussa M72

Wartość: 8250

Produkt końcowy niekończących się badań nad elektromagnetyczną bronią naddźwiękową (tzw. railgunem). To cudo technologiczne pochodzi z dawnych niemieckich laboratoriów. Wykorzystuje pole elektromagnetyczne do rozpędzania pocisków do ogromnych (ponaddźwiękowych) prędkości. Jego pocisk może przebić niemal wszystko-kamień, beton, stal, ciało. Tylko bardzo grube i wytrzymałe metale są w stanie zatrzymać pocisk wystrzelony z tego karabinu. Po wystrzale pozostawia na kilka sekund charakterystyczny spiralny ślad w powietrzu (zjonizowane cząsteczki). Broń idealna, każdy snajper dałby się poćwiartować za nią. Pojedynczy strzał. Magazynek mieści 20 pocisków 2mm EC.

Min Sł: 6 W: 10kg Obr: +35 Zsg:70

PA: P: 5 M: 6 S: n/d

Karabiny szturmowe

Karabiny szturmowe to mniejsze wersje karabinów maszynowych. Zaprojektowane, aby połączyć mobilność pistoletów maszynowych z zasięgiem karabinów w jednym narzędziu. Wszystkie karabiny szturmowe to bronie dwuręczne.

M14

Wartość: 1000

Pierwszy karabin szturmowy wydawany amerykańskim siłom zbrojnym przed II wojną światową. Poprzednik legendarnego M16. Posiada mniejszy magazynek i szybkostrzelność, ale był popularny wśród kolekcjonerów i właścicieli domów przed Wojną ze względu na dostępność i niską cenę. Pojedynczy strzał lub seria 6 pocisków. Magazynek mieści 20 naboje 7,62mm.

Min Sł: 6 W: 8kg Obr: +5 Zsg:35

PA P: 6 M: 7 B:7

Karabin automatyczny Browning

Wartość: 1000

Nieporęczny z małym magazynkiem. Pierwotnie zaprojektowany jako broń wsparcia w oddziale. Amunicję kalibru .308, której używa trudno zdobyć na Pustkowiach. Pojedynczy strzał lub seria 10 pocisków. Magazynek mieści 20 naboje .308

Min Sł: 6 W: 12kg Obr: +6 Zsg:40

PA P: 6 M: 7 S:7

AK-47

Wartość: 1200

Starszy z linii AK. Popularny Kałach jest najbardziej znanym i niezawodnym karabinem szturmowym wszechczasów. Początkowo używany przez Sowieców i ich sojuszników. Później został skopiowany przez producentów broni w prawie każdym państwie na ziemi. Duplikaty były często gorsze jakościowo, dlatego doświadczonym strzelcom zaleca się korzystać z sowieckiego modelu. Pojedynczy strzał lub seria 5 pocisków. Magazynek posiada 30 naboji 7,62mm
Min Sł: 5 W: 5kg Obr: +7 Zsg:40
PA P: 5 T: 6 S:6

AK-112

Wartość: 1300

Stary wojskowy model wycofany z użytkowania tuż przed Wojną. Pojedynczy strzał lub 12 pociskowa seria. Magazynek na 24 naboje kalibru 5mm.
Min Sł: 5 W: 4kg Obr: +8 Zsg:45
PA P: 5 M: 6 S:6

FN FAL

Wartość: 1500

FN FAL był szeroko wykorzystywany przez siły zbrojne, szerzej niż jakikolwiek inny karabin w historii. To solidna broń dla działań na każdym typie terenu i w każdej sytuacji. Zbudowany tylko z najlepszych materiałów, co zapewnia wysoką niezawodność. Pojedynczy strzał lub 10 pociskowa seria. Magazynek na 20 naboji 7,62mm.
Min Sł: 5 W: 5kg Obr: +8 Zsg:35
PA P: 5 M: 6 S:6

AK-74

Wartość: 1600

Jeden z sowieckiej serii AK znany jako "Hot dog terrorysty", ponieważ każda organizacja terrorystyczna pod koniec 20 i na początku 21 wieku miała na wyposażeniu kilka wersji tych karabinów, niezależnie od tego skąd pochodziły i kto je wyprodukował. Strzał pojedynczy lub 5 pociskowa seria. Magazynek mieści 30 naboji kalibru 5,45mm.
Min Sł: 5 W: 7kg Obr: +10 Zsg:45
PA P: 5 M: 6 S:6

M16 A2

Wartość: 1700

Stary, ale jary. M16 A2 jest zmodyfikowaną wersją karabinu używanego w wojnie w Wietnamie. Jego wartość uzależniona jest głównie od jego rzadkości. Strzał pojedynczy lub 3 pociskowa seria. Magazynek mieści 18 naboików 5,56mm.
Min Sł: 6 W: 7kg Obr: +6 Zsg:40

PA P: 6 M: 7 S:7

XL70E3

Wartość: 3000

Była to eksperymentalna broń przed wojną i to dość rzadką. Pogłoski mówią, że została zaprojektowana do Królewskiej Policji Konnej. Wykonana z lekkich, wytrzymałych polimerów. Strzał pojedynczy lub 8 pociskowa seria. Magazynek mieści 24 naboje 5mm.
Min Sł: 4 W: 4kg Obr: +12 Zsg:35
PA P: 5 M: 6 S:6

H&K G11 (E)

Wartość: 8000

H&K G11 i H&K G11E zrewolucjonizowały konstrukcję broni szturmowej. Ta broń strzela amunicją bezłuskową. Zaoszczędzona w ten sposób waga i miejsce pozwala tej broni posiadać bardzo duży magazynek. Strzał pojedynczy lub 10 pociskowa seria. Magazynek mieści 50 naboji bezłuskowych 4.7mm.
Min Sł: 4 W: 4,5kg Obr: +14 Zsg:35
PA S: 5 M: 6 S:6

Broń ciężka

Broń ciężka jest ciężka. Zawsze wymaga dwóch rąk do obsługi i zadaje ogromne ilości obrażeń.

Karabiny maszynowe

Zaprojektowane, aby zasypać gradem pocisków wszystkie cele w zasięgu. Dwuręczne, wiele z nich potrzebuje statywu, aby zachować względną dokładność.

Browning M2

Wartość: 3000

Pierwotnie zaprojektowany jako broń z statywem, w użyciu od końca I wojny światowej. Później przystosowany do użycia przez piechotę jako pierwszy ciężki karabin maszynowy. Fakt, że wykorzystuje amunicję taśmową sprawia, że jest trochę niewygodny i ciężki, zwłaszcza jeżeli nie jest zamocowany na stanowisku. Te karabiny były tak dobrze wykonane, że wiele z nich jest sprawnych do dziś. Prowadzi tylko ogień seryjny. Wystrzeliwuje 10 pociskowe serie. Pas z amunicją posiada 50 naboji kalibru.50.
Min Sł: 8 W: 20kg Obr: +8 Zsg: 20(70) PA P: n/d M: n/d S:7

Lewis MK II

Wartość: 3400

Lewis MK II to amerykańska konstrukcja przyjęta przez Brytyjczyków pod koniec I wojny światowej. Używany do 1940, oferuje znaczną moc uderzeniową i duży bębnowy magazynek. Prowadzi tylko ogień seryjny. Wystrzeliwuje 10

pociskowe serie. Bęben posiada miejsce na 50 naboí kalibru.308

Min Sł: 6 W: 15kg Obr: +10 Zsg: 30(90) PA: P: n/d M: n/d S:6

M60

Wartość: 3500

Taśmowy karabin maszynowy, który jest zwykle montowany na statywie, choć można go też no- sić bez niego. M60 był ceniony przez wojsko- wych na wysoką szybkostrzelność. Może być również zamontowany do pojazdów. Prowadzi tylko ogień seryjny. Wystrzeliwuje 10 pociskowe serie. Pas z amunicją posiada 50 naboí 7,62mm. Min Sł: 7 W: 14 Obr: +18 Zsg: 35(120) PA P: n/d M: n/d S:6

Karabin maszynowy Bren

Wartość: 3500

Ta brytyjska adaptacja czeskiego projektu słu- żyła siłom Królowej przez całą II wojnę świa- tową i po niej również. Wykorzystuje niezwykle ładowany od góry mechanizm i jest strasznie niecelny, jeżeli nie jest zamontowany na staty- wie. Prowadzi tylko ogień seryjny. Wystrzeli- wuje 15 pociskowe serie. Magazynek posiada 45 naboí kalibru.308

Min Sł: 7 W: 14 Obr: +12 Zsg: 12(50) PA P: n/d M: n/d S:6

MG3

Wartość: 3600

Pierwotnie zaprojektowany do użytku w gniaz- dach ognia maszynowego podczas II wojny światowej, gdzie był wykorzystywany zarówno przez państwa Osi oraz Aliantów. MG3 należy do najpopularniejszych karabinów maszynowych piechoty. Późniejsze modele były bardziej po- ręczne i przenośne, ale MG3 jest prawie nie do opanowania, jeśli nie jest używany ze staty- wem. Prowadzi tylko ogień seryjny. Wystrzeli- wuje 10 pociskowe serie. Pas z amunicją za- wiera 50 naboí kalibru 7,62mm.

Min Sł: 7 W: 16 Obr: +15 Zsg: 10(110) PA P: n/d M: n/d S:6

Działko obrotowe CZ-53

Wartość: 3800

Osobiste działko obrotowe Rockwell CZ-53 jest wielolufową bronią strzelającą amunicją 5mm. Jest w stanie wystrzelić 60 000 pocisków w ciągu 1 minuty. Ups. Prowadzi tylko ogień se- ryjny. Wystrzeliwuje 20 pociskowe serie. Pas z amunicją mieści 120 naboí 5mm.

Min Sł: 7 W: 16 Obr: +5 Zsg:35

PA P: n/d M: n/d S: 6

M249 SAW

Wartość: 4000

Automatyczna broń drużynowa (*SAW-Squad Automatic Weapon*) belgijskiej produkcji. Szerokie stosowana przed i w czasie Wojny. M249 jest używany razem ze statywem. Prowadzi tylko ogień seryjny. Wystrzeliwuje 20 pociskowe serie. Pas z amunicją mieści 60 naboí 5,56mm.

Min Sł: 7 W: 18 Obr: +15 Zsg:5(80)

PA P: n/d M: n/d S:7

Lekka broń wsparcia

Wartość: 4750

Ta bezkolbowa (bullpup) pneumatyczna broń wsparcia miała zwiększyć siłę ognia drużyn ude- rzeniowych. Okazało się, że trudno z niej korzy- stać w pozycji leżącej, co spowodowało przeka- zanie jej Gwardii Narodowej. Mimo to, uzna- wana za broń niezawodną i skuteczną. LBW zy- skuje na dokładności, kiedy korzysta ze sta- tywu. Wystrzeliwuje 10 pociskowe serie. Pas z amunicją mieści 30 naboí kalibru.223

Min Sł: 6 W: 12 Obr: +20 Zsg:40(130)

PA P: n/d M: n/d S:6

Broń wsparcia piechoty PK

Wartość: 5000

To bardzo potężny karabin maszynowy przezna- czony do ognia osłaniającego piechotę w czasie ataku. Koniecznie potrzebuje statywu, dzięki czemu nadaje się do użytku. BWP PK wystrzeli- wuje 10 pociskowe serie. Pas z amunicją mieści 50 naboí kalibru 7,62mm.

Min Sł: 7 W: 12 Obr: +18 Zsg:0(100)

PA P: n/d M: n/d S:7

Bozar

Wartość: 5250

Najdoskonalsze rozwinięcie idei strzelania pre- cyzyjnego. Ta wielka broń jest wprawdzie po- datna na zacinanie, jeśli nie jest utrzymywana w absolutnej czystości, jednak jej celność wy- nagradza aż nadto tę niedogodność. Ten kolos wygląda jak bardzo duży karabin snajperski i był pierwotnie zaprojektowany dla oddziałów SEAL i Sił Specjalnych. Wystrzeliwuje 15 pociskowe serie. Magazynek zawiera 30 naboí kalibru.223

Min Sł: 6 W: 11kg Obr: +25 Zsg:75

PA P: n/d M: n/d S:6

Działko obrotowe "Mściciel"

Wartość: 5500

Firma Rockwell zaprojektowała „Mściciela” jako następcę starszego działka CZ-53. Projekt ten zawiera kilka ulepszeń – np. poprawione sta- teczniki, układ chłodzenia i chromowane lufy. Daje to większy zasięg i obrażenia. Wystrzeli- wuje tylko 40 pociskowe serie. Pas z amunicją mieści 120 pocisków 5mm.

Min Sł: 7 W: 16kg Obr: +10 Zsg: 40
PA P: n/d M: n/d S: 6

M2HB

Wartość: 7500

M2HB jest chyba najpotężniejszą dostępną bronią piechoty. Wykorzystuje unikatową amunicję .50 BMG, pociski zaprojektowane do przebijania pancerzy czołgów i zestrzeliwania śmigłowców. Może być używany tylko ze statywu, ze względu na swój ogromny odrzut. M2HB zdecydowanie nie jest bronią przenośną. Zamiast tego, często był spotykany jako obstawa stanowiska karabinów maszynowych (tzw. „gniazda”) lub zamontowany na pojeździe. Wystrzeliwuje tylko 25 pocisków serie. Pas z amunicją mieści 100 pocisków .50 BMG.

Min Sł: 8 W: 30 Obr: +20 Zsg: 0(140)
PA P: n/d M: n/d S: 7

Działko obrotowe „Oprawca”

Wartość: 15250

Niemiecki koncern Rheinmetal AG stworzył „Obrońcę”, broń ostateczną w kategorii działek obrotowych. Wypluwa 90 000 sztuk bezłuskowych pocisków na minutę ze swoich 6 węglowo-polimerowych luf baryłek. To szczytowe osiągnięcie niemieckiej myśli technicznej. Wystrzeliwuje tylko 25 pocisków serie. Pas z amunicją mieści 100 bezłuskowych pocisków 4,7mm.

Min Sł: 7 W: 15 Obr: +15 Zsg: 30
PA P: n/d M: n/d S: 6

Działko obrotowe Gaussa (MEC) Wartość: 20000

Opracowane w wielkiej tajemnicy przez chińską armię w ostatnich dniach Wojny. MEC jest bronią eksperymentalną o ogromnej sile zniszczenia. Tylko najsilniejsi żołnierze mogli udźwignąć i kontrolować tę potężną broń, która powodowała takie zniszczenia, że nawet sami Chińczycy mieli wątpliwości, czy można jej używać na zwykłym polu bitwy. Pociski MEC'a zostawiają spiralny ślad zjonizowanego gazu, który jest znakiem rozpoznawczym wszystkich railgunów. Wystrzeliwuje tylko 20 pocisków serie. Boczny magazynek mieści 120 pocisków 2mm EC.

Min Sł: 10 W: 25kg Obr: +40 Zsg: 40
PA P: n/d M: n/d S: 9

Granatniki i moździerz

Granatniki wyrzucają w powietrze małe pociski wybuchowe. Niektóre wyglądają jak karabiny, czy nawet broń maszynowa. Moździerz wystrzeliwują ładunki wybuchowe na większe odległości. Są większe i często składają się z grubej rury i mechanizmu odpalającego pocisk.

Moździerze nie są odpowiednie do walk na krótkim zasięgu, eksplodując zadają obrażenia obszarowe, więc wykorzystywane są przede wszystkim do ataków na długim dystansie (od 500m i więcej) przeciw całemu oddziałowi i lekkim pojazdom. Należy pamiętać, że granaty i moździerze nie mogą oddawać strzałów mierzonych. Zasięg dla moździerzy podano w km, a obrażenia są podane przy opisach rodzajów amunicji, których używają. Wszystkie poniższe bronie są dwuręczne.

M203

Wartość: 2000

M203 jest podstawowym granatnikiem, zasadniczo jest to zmodyfikowany karabin M16A1 wyposażony w niewielką wyrzutnię granatów. Pojedynczy strzał. Ładowany 1 pociskiem 40mm.

Min Sł: 5 W: 8kg Obr: różne Zsg: 20
PA P: 5 M: n/d S: n/d

Granatnik BG-1

Wartość: 2100

Nieznacznie mniejszy niż M203, wygląda bardziej jak duża strzelba niż granatnik. Pojedynczy strzał. Ładowany 2 pociskami 40mm.

Min Sł: 5 W: 6kg Obr: różne Zsg: 15
PA P: 5 M: n/d S: n/d

Karabin z nasadką granatnikową M79

Wartość: 3000

M79 to ulepszona wersja MK-1 z lepszym zasięgiem i mniejszą wagą. Może być obsługiwany jedną ręką, jeśli to konieczne, ale wymaga wtedy sporej siły. Pojedynczy strzał. Ładowany 1 pociskiem 40mm.

Min Sł: 5 W: 4kg Obr: różne Zsg: 20
PA P: 5 M: n/d S: n/d

Osobista broń artyleryjska MK-19

Wartość: 7000

MK-19 jest granatnikiem zamontowanym na statywie przeznaczonym do wyrzucania ładunków wybuchowych na duże odległości. Małe urządzenie elektroniczne pomaga w uwzględnieniu siły wiatru, wpływu terenu i innych czynników. Pojedynczy strzał. Ładowany 1 pociskiem 40mm.

Min Sł: 5 W: 12 Obr: różne Zsg: 0(140)
PA P: 6 M: n/d S: n/d

Granatnik AGS-17

Wartość: 8500

AGS-17 to ulepszona wersja MK-19 z lepszym urządzeniem stabilizującym, co przekłada się na zwiększenie celności. AGS-17 model był bardzo

popularny przed i podczas Wojny. Wymaga statywu. Pojedynczy strzał. Ładowany 5 pociskami 40mm.

Min Sł: 5 W: 15 Obr: różne Zsg:0(170)
PA P: 6 M: n/d S: n/d

Moździerz przenośny M2 60mm Wartość: 9000 M2 był powszechnie stosowany przez siły ONZ podczas wojny w Zatoce Perskiej. Jest jednym z najpopularniejszych przenośnych urządzeń artyleryjskich. Mimo, że nie ma takiego zasięgu jak armata czołgu czy haubica, to jego podstawowym zadaniem było bombardowanie oddziałów piechoty. Może również wystrzeliwać różne rodzaje pocisków chemicznych, ale wiemy, że armia amerykańska „nigdy” by tego nie zrobiła. Musi być ustawiony na statywie, na twardym podłożu (najlepiej ziemi; nie z tyłu pojazdu). Pojedynczy strzał. Ładowany 1 pociskiem moździerzowym 60mm.

Min Sł: 5 W: 20kg Obr: różne Zsg:700
PA P: 5 M: n/d S: n/d

Moździerz PS-22 51mm

Wartość: 10000

Starszy model moździerza używany w operacjach w Wietnamie i Kolumbii (w tzw. „wojnach narkotykowych”). PS-22 wykorzystuje nietypową amunicję 51mm, którą może być trudno znaleźć. Jego zasięg i celność jest nieco gorsza niż M2. Musi być ustawiony na statywie.

Min Sł: 5 W: 22 Obr: różne Zsg:500
PA P: 5 M: n/d S: n/d

Broń przeciwpancerna

To ręczne wyrzutnie rakiet przeznaczone do niszczenia czołgów, ciężarówek, lataczy, niszczenia budynków. Wykorzystanie ich przeciwko pojedynczym stworzeniom i osobom może być zabawne i naprawdę sadystyczne. Wyrzutnie rakiet są dwuręczne.

Wyrzutnia rakiet LAW-80

Wartość: 1900

Skrót LAW oznacza *Light Antivehicle Weapon*, czyli lekką broń przeciwpancerną. Mimo, że rakietka LAW jest stosunkowo słaba i może być odpalona tylko raz, daje niezłego kopa. Pojedynczy strzał. LAW-80 to broń jednorazowego użytku. Zawiera 1 rakietę typu LAW-80.

Min Sł: 6 W: 9kg Obr: 6k8+30 Zsg: 60 PA P: 6
M: n/d S: n/d

Wyrzutnia rakiet Rockwell L-72

Wartość: 2300

Podstawowa wyrzutnia rakiet i jeden z nielicznych modeli wystrzeliwanych z ramienia. L-72 ładowany jest jedną rakietą kumulacyjną.

Min Sł: 7 W: 15kg Obr: różne Zsg: 50 PA P: 6
M: n/d S: n/d

Wyrzutnia rakiet RPG-7

Wartość: 2000

Stara dobra sowiecka wyrzutnia pocisków rakietowych. Lżejsza i mniej zawodna niż jej amerykańskie odpowiedniki.

Min Sł: 6 W: 10kg Obr: różne Zsg:40
PA P: 6 T: n/d S: n/d

Ręczna wyrzutnia miniaturowych bomb atomowych „Grubas”

Wartość: 25000

Czy jest coś lepszego?! Nie ma! Czy można chcieć czegoś więcej?! Nie można. Przeznaczona do niszczenia całych miast.

Min Sł: 7 W: 40kg Obr: 10k100+500 Zsg:100
PA P: 7 M: n/d S: n/d

System obrony rakietowej TOW-II

Wartość: 15000

TOW-II SOR jest po prostu potężną bronią przeciwpancerną. Pocisk może być wystrzelony tylko z wyrzutni na statywie i generalnie może zniszczyć każdy pojazd, który trafi. Rakiety TOW-II są pokryte niewielką ilością uranu, co zwiększa przebicie pancerza. Pojedynczy strzał. Ładowana 1 rakietą TOW-II.

Min Sł: 6 W: 30 Obr: 10k10+200 Zsg:150
PA P: 8 M: n/d S: n/d

Miotacze

Nie wymagają chyba specjalnego tłumaczenia; strzelają strumieniem ognia, kwasu, plazmy lub gazu. Miotacze w zależności od rodzaju zbiornika mogą strzelać różnymi substancjami. Bardzo, bardzo nieprzyjemnymi. To ciężkie, nieporęczne i dwuręczne bronie.

Miotacz ognia M9E1-7

Wartość: 2000

Podstawowy miotacz ognia.

Dysza zakończona spustem pistoletowym jest przymocowany do węża, który z kolei jest przymocowany do specjalny plecak zawierający zbiornik z paliwem. Przydatny do podpalania dużych grup osób. Oprócz mieszanki zapalającej może również strzelać kwasem i gazem. Zbudowany z takich materiałów, które umożliwiają mu bez przeróbek zmianę typu amunicji na powyższe. Pojedynczy strzał. Plecak wyposażony w zbiornik, w którym w zależności o typu substancji mieści się różna ilość dawek.

Min Sł: 6 W: 14kg Obr: różne Zsg: 10 PA P: 6
M: n/d S: n/d

Miotacz ognia „Płomyk” 450

Wartość: 5000

Zaprojektowany jako broń wsparcia dla drużyny. Wykorzystywany do likwidacji gniazd karabinów maszynowych i podpalania cywilnych wiosek. Wykonany z najnowocześniejszych polimerów, stosunkowo lekki, przystosowany do każdego rodzaju amunicji. Może strzelać nawet strumieniami plazmy. Pojedynczy strzał lub seria 3 dawek.

Min Sł: 6 W: 10kg Obr: różne Zsg: 15 PA P: 6 M: n/d S:7

Broń energetyczna

Broń energetyczna została wynaleziona dopiero w 21 wieku i prawie każdy liczący się na świecie rząd korzystał z niej w czasie Wojny. Istnieją dwa główne (ale nie jedyne) rodzaje broni energetycznej: laserowa i plazmowa. Lasery to bardzo skoncentrowane wiązki światła, które są w stanie stopić prawie wszystko. Plazma to rozgrzany do niebotycznych temperatur zjonizowany gaz, który topi wszystko. Istnieją również inne rodzaje broni energetycznej, mniej znane i z reguły jeszcze rzadsze. Należy pamiętać, że obrażenia broni energetycznej nie zależą od typu amunicji, ale od konkretnego rodzaju broni. Tylko pistolety są jednoręczne, reszta broni energetycznej wymaga dwóch rąk do użycia.

Pistolety

Najprostsze bronie energetyczne oraz najsłabsze. Są dość małe, więc łatwo je ukryć. Dodatkowo robią wrażenie na wszystkich, którzy wcześniej nie mieli do czynienia z bronią energetyczną.

Pistolet laserowy Wattz 1000

Wartość: 1200

Cywilny model pistoletu W-1600. Jest nieco słabszy i ma mniejszy zasięg. Istnieje jeszcze kilka leżących gdzieś tam na Pustkowiach, choć wydają się być w kiepskim stanie. Pojedynczy strzał W-1000 jest w stanie wystrzelić 5 ładunków na jednym ogniwie. Zasilany małym ogniwem energetycznym.

Min Sł: 2 W: 3kg Obr: 1k8+10 Zsg:25

PA P: 5 M: 6 S: n/d

Pistolet laserowy Wattz 1600

Wartość: 1400

Najprostsza wojskowa broń energetyczna. Preferowany przez zabójców i gangsterzy z powodu stosunkowo rozsądnej ceny i małego rozmiaru. Pojedynczy strzał. Jest w stanie wystrzelić 6 ładunków na jednym ogniwie. Zasilany małym ogniwem energetycznym.

Min Sł: 3 W: 3kg Obr: 1k12+10 Zsg:35

PA P: 5 M: 6 S: n/d

Pistolet solarny "Słoneczny opiekacz"

Wartość: 3000

Nienazwany tak dlatego, że strzela promieniami słonecznymi, ale dlatego, że zamiast zwykłych ogniów wykorzystuje promienie słoneczne do ładowania. Niestety sprawia to, że po kilku minutach staje się zupełnie nieprzydatny w jaskiniach, ciemnych budynkach, piwnicach i w nocy. Po każdym 6 strzałach musi się ładować ok 60 sekund i musi być wtedy w pełnym słońcu. Nie wiadomo, kto zaprojektował ten unikatowy pistolet. Pojedynczy strzał. Jedno naładowanie wystarcza na oddanie 6 strzałów, potem 60s potrzebuje na ponowne naładowanie.

Min Sł:4 W: 5kg Obr:4k10+20 Zsg:20 PA P:4 M:5 S: n/d

Pistolet konwulsyjny „Skurcz”

Wartość: 2200

Adaptacja pistoletu ogluszającego. Małe osobiste narzędzie obrony. Skurcz jest pistoletem energetycznym wykorzystującym impuls elektryczny do sparaliżowania układu nerwowego celu i unieruchomienia go, a także zadania wewnętrznych obrażeń. Trafiony cel traci przytomność na 1k10 rund. Tylko pojedynczy strzał, brak mierzonego. Zasilany małym ogniwem energetycznym. Jedno ogniwo zapewnia 2 strzały.

Min Sł: 3 W: 3kg Obr: 2k20+12 Zsg: 15 PA P:

4 M: n/d S: n/d

Pistolet plazmowy Glock 86

Wartość: 2750

Zaprojektowany przez firmę Gaston Glocka Laboratories ten mały pistolet wystrzeliwuje małą porcję rozgrzanej plazmy. Tylko pojedynczy strzał. Zasilany 2 ogniwami fuzyjnymi. Jedno ogniwo zapewnia 8 strzałów.

Min Sł: 4 W: 4kg Obr: 1k20+10 Zsg: 20 PA P:

5 M: 6 S: n/d

Blaster obcych

Wartość: 10000

Nikt nie wie, skąd ta broń pochodzi. Krąży kilka niepotwierdzonych informacji, że gdzieś ktoś widział spadający z nieba duży metalowy dysk. Ponoć niektórzy nawet odnaleźli wraki tych pojazdów i w środku były ciała czegoś, co na pewno nie było człowiekiem. Tylko pojedynczy strzał. Zasilany 10 ogniwami obcych. Jedno ogniwo zapewnia 1 strzał.

Min Sł:3 W:4kg Obr: 5k10+30 Zsg:20 PA P:4 M:5 S: n/d

Pistolet pulsacyjny YK32

Wartość: 11000

Broń, która strzela impulsami energii laserowej i dźwiękowej powodując, że cel dosłownie zaczyna się rozpadać na poziomie molekularnym. Zabawa i nauka w jednym, idealny dla dzieciaków. Wygląda trochę jak pękata wrzecionowata suszarka do włosów. Pojedynczy strzał. Zasilany 5 małymi ogniwami energetycznymi. Jedno ogniwo zapewnia 2 strzały.

Min Sł: 3 W: 2kg Obr: 1k12+32 Zsg: 15 PA P: 4 M: 5 S: n/d

Karabiny

Te bronie należały do elity w czasie Wojny, są podstawą całego arsenału broni energetycznej.

Karabinek laserowy H&K 31415

Wartość: 3500

Karabin laserowy z krótszą lufą i lekko ograniczonym zasięgiem, to coś pomiędzy pistoletem a karabinem laserowym. Niezbyt szeroko rozpowszechniane, przez co są dość rzadkie. Pojedynczy strzał. Zasilany 4 ogniwami fuzyjnymi. Jedno ogniwo zapewnia 4 strzały.

Min Sł: 5 W: 6kg Obr: 2k12+18 Zsg: 20 PA P: 5 M: 6 S: n/d

Karabin plazmowy Winchester P94

Wartość: 4000

Seryjnie produkowana broń energetyczna strzelająca plazmą ze swojej nadprzewodzącej potężnej lufy. Pojedynczy strzał. Zasilany 5 ogniwami fuzyjnymi. Jedno ogniwo zapewnia 2 strzały.

Min Sł: 6 W: 8kg Obr: 2k20+25 Zsg: 25 PA P: 5 M: 6 S: n/d

Karabin laserowy Wattz 2500

Wartość: 4500

Jedne z pierwszych modeli karabinu laserowego, nigdy nie został wprowadzony do masowej produkcji, ponieważ został szybko zastąpiony przez lepsze modele. Pojedynczy strzał. Zasilany 5 ogniwami fuzyjnymi. Jedno ogniwo zapewnia 3 strzały.

Min Sł: 5 W: 7kg Obr: 2k8+15 Zsg: 25 PA P: 5 M: 6 S: n/d

Karabin laserowy Wattz 3120b

Wartość: 5000

Ten karabin laserowy jest udoskonaleniem pistoletu tego typu, z dłuższą lufą zwiększającą zasięg jak i zapewniającą przestrzeń dla większej wiązki laserowej. Pojedynczy strzał. Zasilany 5 ogniwami fuzyjnymi. Jedno ogniwo zapewnia 4 strzały.

Min Sł: 6 W: 7kg Obr: 2k12+23 Zsg: 35 PA P: 5 M: 6 S: n/d

Karabin turboplazmowy

Wartość: 10000

Ulepszona wersja modelu P94, posiada zaawansowany system chłodzenia, który zwiększa zasięg i celność. Pojedynczy strzał. Zasilany 5 ogniwami fuzyjnymi. Jedno ogniwo zapewnia 2 strzały.

Min Sł: 6 W: 8kg Obr: 2k20+30 Zsg: 35 PA P: 5 M: 6 S: n/d

Karabin pulsacyjny YK42b

Wartość: 17500

Ulepszony pistolet pulsacyjny, ta sama funkcjonalność opakowana w formę karabinu, co oznacza większy zasięg i więcej obrażeń. YK42B to energetyczna broń pulsacyjna zaprojektowana przez Konsorcjum Energetyczne Równin Yumy. Uznawany za znacznie lepszą wersję pistoletu YK32, karabin ten ma zwiększony zasięg i pojemność energetyczną. Czego więcej można chcieć od broni? Pojedynczy strzał. Zasilany 5 ogniwami fuzyjnymi. Jedno ogniwo zapewnia 3 strzały.

Min Sł: 4 W: 7kg Obr: 2k12+54 Zsg: 30 PA P: 5 M: 6 S: n/d

Ciężka broń energetyczna

Te bronie były głównie dopiero w stadium rozwoju i testów na początku Wojny. Są bardzo rzadkie i bez wątpienia należą do najcenniejszych broni na Pustkowiach.

Laser Gatlinga

Wartość: 16000

Laser Gatlinga L30 firmy H&K jest jedyną bronią energetyczną będącą w stanie strzelać w trybie ognia seryjnego. Zaprojektowana specjalnie dla specjalnych celów wojskowych, była w fazie prototypu na początku Wojny. Wiele luf umożliwiała dłuższe prowadzenie ognia zanim nastąpi przegrzanie. Tylko ogień seryjny. Wystrzeliwuje 10 pocisków serie, każda wymaga mocy 10 pakietów, w magazynku mieści się 30 pakietów.

Min Sł: 7 W: 16kg Obr: 1k20+20 Zsg: 30 PA P: n/d M: n/d S: 6

Wyzwalacz wiązki jonów

Wartość: 14000

To była broń eksperymentalna przed wybuchem wojny. Trochę niewygodna z racji dużego plecak, który zawiera w sobie generator jonów. Jest to podatomowy wyzwalacz cząstek. „Spryskuje” on cel zjonizowanym gazem, który spowoduje, że atomy w ciele ofiary zaczynają tracić lub zyskiwać elektrony, co prowadzi w końcu do dezintegracji obiektu docelowego. Pojedynczy

strzał. Zasilany 20 ogniwami fuzyjnymi, jeden strzał zużywa 2 ogniwa.

Min Sł: 5 W: 15kg Obr: 3k12+60 Zsg: 30

PA P: 5 M: n/d S: n/d

Wyrzutnia mezonów

Wartość: 16000

Kolejna broń eksperymentalna. To ręczna wyrzutnia o niesamowitej sile. Strzela mezonami, które są zbudowane z 2 kwarków - kwarka i antykwarska. Zwykle protony składają się z trzech kwarków, więc dodanie mezona do normalnego protonu powoduje rozszczepienie i wybuch atomu, który jest tak potężny, że nie pozostawia niczego. Pojedynczy strzał. Zasilany 10 ogniwami fuzyjnymi. Każdy strzał zużywa jedno ogniwo.

Min Sł: 6 W: 15 Obr: 5k10+100 Zsg: 50 PA P:

6 T: n/d S: n/d

Broń miotana

Są to bronie, które użytkownik może cisnąć w kogoś za pomocą staromodnej siły mięśni. Należy pamiętać, że granatami i innymi „wybuchowymi” broniąmi miotanymi nie można celować.

Kamień

Wartość: n/d

Kamień, jaki jest każdy widzi. Zobacz także: Broń biała.

Min Sł: 1 W: 0,5kg Obr: 1k3+ ObrWW/BB Zsg: 10+2xSł

PA P: 4 M: 5 B: n/d

Dusząca sakiewka

Wartość: 5

Wynalazek jednego z plemion. To mały woreczek z cienkiego materiału wypełniony sproszkowanymi grzybami, które wywołują ciężkie reakcje alergiczne. Każdy trafiony cel musi wykonać test WT, nieudany oznacza, że traci wzrok na 1k10 rund.

Min Sł: 1 W: 0,5kg Obr: brak Zsg: 20+2xSł

PA P: 4 M: n/d S: n/d

Oszczep

Wartość: 20

Nic dodać, nic ująć. Kawał ostrego kija.

Min Sł: 3 W: 1,5kg Obr: (1k6+1) + ObrWW/BB Zsg: 10+2xSł

PA P: 4 M: 5 S: n/d

Rzutka

Wartość: 10

Prosta broń wykonana z drewna, plastiku lub metalu. Niegdyś spotykana w barach. Nie za-

daje może kolosalnych obrażeń, ale pokryta odpowiednią trucizną staje się bardzo groźną bronią.

Min Sł: 1 W: 0,5kg Obr: 1k2 Zsg: 10

PA P: 3 M: 4 S: n/d

Bolas

Wartość: 10

Pierwotnie wymyślona przez tubylców w dawnej Europie i Ameryce. Bolas to dwa lub trzy kawałki związanych ze sobą lin z ciężarkami na końcach. Bolas nie służy do zadawania obrażeń, a do unieruchamiania ofiary, po umiejętnym rzucie zaplata się wokół nóg ofiary i zazwyczaj unieszkodliwia ją na kilka minut. To ulubiona broń łowców niewolników. Każdy trafiony zostaje automatycznie powalony i potrzeba udanego rzutu na Sł, aby się wyplątać. Cel traci na to całą rundę.

Min Sł: 4 W: 2,5kg Obr: brak Zsg: 15+2xSł

PA P: 4 M: 5 S: n/d

Metalowa kulka

Wartość: 5

Popularna broń na Pustkowiach. Stosunkowo łatwa do zdobycia, np. wymontowana z łożyska. Różnego rozmiaru (dlatego różna min Sł i obr).

Min Sł: 1/2 W: 0,5kg Obr: 1k3/1k6 +ObrWW/BB Zsg: 10+2xSł

PA P: 3 M: 4 S: n/d

Bumerang

Wartość: 15

Wbrew pozorom wcale nie wracają po rzucie do właściciela. Sprytnie zaprojektowane i wyprofilowane, odpowiednio wzmocnione mogą zadać pokaźną liczbę obrażeń.

Min Sł: 4 W: 1kg Obr: 1k8+ObrWW/BB Zsg: 20

PA P: 4 M: 5 S: n/d

Shuriken

Wartość: 30

Te małe, ostre kawałki metalu są wykorzystywane głównie przez skrytobójców jako ciche i skuteczne narzędzie zbrodni. Pokryte trucizną stają się dużo groźniejsze.

Min Sł: 1 W: 0,5kg Obr: 1k6 + ObrWW/BB Zsg: 15+2xSł

PA P: 3 M: 4 S: n/d

Nóż

Wartość: 40

Podstawowe narzędzie do cięcia rzeczy, zwierząt lub osób. Zobacz także: Broń biała.

Min Sł: 2 W: 0,5kg Obr: 1k10+ ObrWW/BB Zsg: 8

PA P: 4 M: 5 S: n/d

Czakram

Wartość: 45

Czakram to pierścień z metalu o bardzo ostrych brzegach. Niedroga, lekka i paskudna broń.

Min Sł: 2 W: 0,5kg Obr: 1k20 + ObrWW/BB

Zsg: 10+2xSł

PA P: 4 M: 5 S: n/d

Koktajl Mołotowa

Wartość: 50

Najprostszy granat, butelka z benzyną, olejem lub inną łatwopalną substancją, z nasączonym kawałkiem szmaty jako lontem. Każdy cel trafiony koktajlem otrzymuje również obrażenia od ognia.

Min Sł: 3 W: 0,5kg Obr: k10+6 Zsg: 10+2xSł

PA P: 5 M: n/d S: n/d

Włócznia

Wartość: 80

Wyważony drewniany pal z zaostrzonym końcem. Zobacz także: Broń biała.

Min Sł: 4 W: 2kg Obr: (1k10+1) + Obr WW/BB

Zsg: 20+2xSł

PA P: 5 M: 6 S: n/d

Nóż do rzucania

Wartość: 52

Nóż zaprojektowany specjalnie do rzucania. Posiada specjalny otwór wzdłuż klingi, aby ranić bardziej podczas usuwania go z ciała.

Min Sł: 2 W: 0,5kg Obr: 1k6+ObrWW/BB Zsg: 10+2xSł

PA P: 4 M: 5 S: n/d

Toporek do rzucania

Wartość: 130

Coś jak sławny tomahawk.

Min Sł: 2 W: 0,5kg Obr: 1k8+ObrWW/BB Zsg: 10+Słx2

PA P: 4 M: 5 S: n/d

Granat dymny

Wartość: 140

Granat dymny nie wybucha, reakcja chemiczna powoduje wydzielenie chmury dymu w promieniu 5m od miejsca „detonacji”. Szczypiący dym powoduje oślepienie na 1k10 rund.

Min Sł: 3 W: 0,5 Obr: brak Zsg: 10+Słx2

PA P: 4 M: n/d S: n/d

Granat odłamkowy

Wartość: 150

Po detonacji pękają na wiele małych odprysków, które ranią wszystkich wokół. w promieniu 3m od centrum wybuchu zadają dodatkowe 1k6 obrażeń odłamkowych, a w promieniu 5m 1k6 obrażeń wstrząsowych.

Min Sł: 3 W: 0,5 Obr: 1k12+22 Zsg: 10+Słx2

PA P: 4 M: n/d S: n/d

Nóż bojowy

Wartość: 165

Wojskowy nóż przeznaczony do walki wręcz. Nadaje się też do rzucania. Zobacz także: Broń biała.

Min Sł: 2 W: 1kg Obr: (1k12 +3) +ObrWW/BB

Zsg: Słx2

PA P: 4 M: 5 S: n/d

Pajaczek

Wartość: 200

Na pierwszy rzut oka wydaje się być metalową kulą o wielkości piłki tenisowej. Kiedy zadziała siła odśrodkowa (powiedzmy, kiedy zetknie się z czymś w miarę twardym) wysuwają się z niego metalowe kolce przekształcając go w ostry i niebezpieczny obiekt. Jego obrażenia są stosunkowo małe, ale jest to broń, którą najlepiej łączyć z trucizną lub stosować np. do przebijania opon, czy środowiskowych skafandrów ochronnych.

Min Sł: 2 W: 1kg Obr: 1k12 + ObrWW/BB Zsg: 10+2xSł

PA P: 4 M: 5 S: n/d

Granat plazmowy

Wartość: 400

Granat, który po eksplozji wyrzuca w powietrze dużą ilość plazmy. w promieniu 1m od centrum wybuchu zadają pełne obrażenia a w promieniu 2m połowę obrażeń.

Min Sł: 4 W: 1 Obr: 5k10+40 Zsg: 10+ Słx2

PA P: 5 M: n/d S: n/d

Granat gazowy

Wartość: 200

Ten granat nie eksploduje, a uwalnia chmurę gazu w promieniu 6m od punktu "detonacji".

Min Sł: 3 W: 0,5 Obr: różne Zsg: 10+Słx2

PA P: 5 M: n/d S: n/d

Granat kwasowy

Wartość: 300

Okropna broń, zaprojektowana do obniżania morale żołnierzy, poprzez deformację ich ciał. Kiedy wybucha, wyzwala a raczej rozpryskuje strumień kwasu, który pokrywa wszystko w promieniu 2m.

Min Sł: 4 W: 0,5 Obr: różne Zsg: 10+Słx2

PA P: 5 M: n/d S: n/d

Granat błyskowy

Wartość: 300

Znany jako "Rozbłysk" wśród jednostek antyterrorystycznych. Nie wybucha jak zwykły granat,

ale zamiast tego emituje bardzo jasny błysk świetlny. Oślepia wszystkich w promieniu 2m na 1k10 rund.

Min Sł: 3 W: 0,5 Obr: brak Zsg: 10+Słx2

PA P: 4 M: n/d S: n/d

Granat unieruchamiający

Wartość: 400

Kolejny szatański wynalazek, nie wybucha, ale rozsiewa szybkoschnący ciekły polimer, który momentalnie oplata wszystko wokół (w promieniu 3m). Każdy trafiony jest unieruchomiony i pada na ziemię. Potrzebny jest udany test Sł, żeby się wypłatać z tej lepkiej pianki.

Min Sł: 3 W: 0,5 Obr: brak Zsg: 10+Słx2

PA P: 5 M: n/d S: n/d

Granat hukowy

Wartość: 200

Podczas wybuchu jest strasznie głośny. Ogłusza wszystkich na 1k6 rund w promieniu 3m. Dodatkowo zadaje 1k6 obrażeń wstrząsowych.

Min Sł: 3 W: 0,5 Obr: brak Zsg: 10+Słx2

PA P: 4 M: n/d S: n/d

Granat zapalający

Wartość: 300

Zasadniczo udoskonalony Koktajl Mołotowa. Poza obrażeniami od ognia zadaje jeszcze obrażenia odłamkowe. Wszyscy w promieniu 2m dostają 1k6 obrażeń od odłamków a wszyscy w promieniu 3m od eksplozji zostają pokryci płonącym fosforem i doznają obrażeń od ognia.

Min Sł: 4 W: 0,5 Obr: 1k12+22(+ogień) Zsg: 10+Słx2

PA P: 5 M: n/d S: n/d

Granat pulsacyjny (EMP)

Wartość: 300

Ten granat podczas detonacji emituje silne pole EM, przez co poważnie uszkadza wszelaki sprzęt elektroniczny. Przydatny zwłaszcza przeciwko robotom, naszpikowanym elektroniką pojazdom i serwerowniom. Nie wpływa na cele biologiczne.

Min Sł: 4 W: 1 Obr: 5k10+10 Zsg: Słx2

PA P: 5 M: n/d S: n/d

Ulepszenia broni

Ta sekcja opisuje szczegółowo niektóre z różnych ulepszeń broni jakie można spotkać na Pustkowiach. Niektóre z nich są na tyle proste, że wymagają podstawowej wiedzy i standardowych umiejętności. Można je wykonać samemu w przydomowym warsztacie. Inne, takie jak noktowizor czy celownik laserowy, można jedynie kupić lub zdobyć w wyspecjalizowanych miejscach (bazy wojskowe, tajne laboratoria).

Ulepszenia broni do walki wręcz i broni białej

Od czasu Wojny broń palna stała się znacznie mniej powszechna, więc inteligentni ludzie zaczęli wymyślać innowacyjne sposoby, na poprawienie skuteczności broni do walki wręcz. Poniżej kilka przykładów takich udoskonaleń, wraz z rodzajem broni, na której mogą zostać zastosowane.

Naostrzona klinga

Wzmocnienie tylko dla broni białej posiadającej ostrze, które to zostało starannie naostrzone oselką, krzemieniem bądź mechanicznie (nawet laserem). Proces ten dodaje od +4 do +X (w zależności od metody) obrażeń broni.

Trucizna

Jednym z najczęstszych udoskonaleń broni jest pokrycie ostrza, igły lub innej części trucizną. Użyteczne tylko dla broni, która przebija skórę.

Zakażone ostrze

Smarowanie broni przebijającej kałem lub gnijącym ściervem to stary pomysł. Przydatny, jeśli nie jesteś zainteresowany szybkim zabijaniem. Jeśli cel nie zda testu WT (kiedy zostanie trafiony taką bronią) zachoruje lub dostanie zakażenia w przeciągu 1k6 dni. 1k10 dni po tym do jego ciała wokół rany dostaje się gangrena i jeśli nie zostanie „usunięta”, ofiar umiera w przeciągu kolejnych 1k10dni.

Broń wybuchowa

Przywiązanie materiału wybuchowego do włócznie brzmi dobrze, prawda?

Ząbkowana krawędź

Ząbkowane ostrza tną znacznie większą i twardszą powierzchnię, powodując więcej obrażeń i rozdzierając mięso jak piła. Ząbkowanie zwiększa obrażenia broni o +4.

Zadziory

Zadziory to poskręcane kawałki metalu, które zahaczają cel, jak haczyk na ryby. Jeśli takie np. takie ostrze dostanie się do ciała celu, to wyciągnięcie go powoduje dodatkowe 3k4 obrażeń. Bardzo przydatne podczas polowań na „grubego zwierza”.

Ulepszenia broni palnej

Specjalnie zaprojektowane dla broni palnej, zwiększają statystyki prawie każdej broni.

Statyw

Wartość: 500

To nie ulepszenie samo w sobie, ale składane urządzenie używane do polepszenia równowagi i umożliwienia prawidłowej obsługi większych broni. Jeśli broń może korzystać ze statywu i ma dzięki niemu jakieś premie są one wymienione w opisie broni.

Kolba

Wartość: 300

Kolby można dołączyć tylko do pistoletów i SMG(karabiny i karabiny szturmowe zazwyczaj mają już kolby). Kolba pozwala strzelcowi pewniej trzymać broń, która robi się stateczniejsza, co zwiększa zasięg o +5.

Tłumik

Wartość: 500

Jedna z najprostszych modyfikacji. Skutecznie zmniejsza lub eliminuje głośne "bum".

Lufa karabinowa

Wartość: 1000

Modyfikacja tylko dla pistoletów i SMG. Przez zwiększenie długości lufy, broń może wystrzelić pocisk na większą odległość. Niestety taki pocisk podróżuje wolniej. Ta modyfikacja zwiększa zasięg o +10, ale zmniejszenia obrażenia o 4.

Lufa gwintowana

Wartość: 1500

W takiej lufie znajduje się gwint, które nadaje pociskowi ruch wirowy, przez co jego lot jest znacznie bardziej stabilny dzięki efektowi żyroskopowemu. Jej zaletą jest duża celność i większe obrażenia. Gwintowanie lufy zwiększa odrzut broni przy strzelaniu, a także bardzo zwiększa siły działające na lufę, przez co szybciej ulega zużyciu. Obrażenia rosną o +5 ale min Sł potrzebna do użycia wzrasta o +1 a szybkość zużycia broni o 20%.

Noktowizor

Wartość: 2000

Noktowizor to urządzenie umożliwiające widzenie w ciemności. Jest ono wykorzystywane do obserwacji otoczenia w nocy lub przy znikomym oświetleniu (np. w jaskiniach oraz ciemnych pomieszczeniach). Dzięki noktowizorowi jesteś w stanie dostrzec swoich przeciwników bez używania dodatkowych źródeł światła. Dzięki broni z noktowizorem ignorujesz całkowicie mody oświetlenia.

Luneta snajperska

Wartość: 2000

Luneta pozwala łatwo wybadać cel i skutecznie zwiększa zasięg broni. Zauważ, że niektóre karabiny snajperskie mają domyślnie dołączone lub nawet wbudowane lunety. Zwiększa zasięg broni o 20m, ale wszystkie ataki traktujemy wtedy jak mierzone.

Celownik Laserowy

Wartość: 3000

Małe urządzenie, które mocuje się bezpośrednio pod lufą. Umożliwia wykonywanie strzałów mierzonych z karą mniejszą o -50%.

Błyskawiczne przeładowanie

Wartość: 3000

Ulepszenie przeznaczone tylko dla rewolwerów. Polega na błyskawicznej wymianie całego bębna. Kiedy modyfikacja jest wbudowana przeładowanie zabiera tylko -1PA.

Powiększony magazynek

Wartość: 3000

Niektóre bronie mogą powiększony magazynek. Pojemność takiego magazynka zależy od typu broni i umiejętności rusznikarza.

Czuły spust

Wartość: 5000

Broń ze specjalnie wyregulowanym spustem. Koszt użycia takiej broni spada o -1PA.

Celownik magnetyczny

Wartość: 5000

Systemem celowania magnetycznego, dzięki któremu promień lasera jest mniej rozproszony i ma większą moc przebicia. Tylko dla broni energetycznych. Zwiększa zasięg o +5 i obrażenia o +4.

Katalizator energetyczny

Wartość: 10000

Poprzez zwiększenie wydajności akceleratorów wewnętrznych broń energetyczna zużywa mniej ogniw. Ta modyfikacja powoduje oszczędność zużycia ogniw w broni energetycznej o 50%.

Amunicja

To zestawieni obejmuje różne typy amunicji, niektóre bronie mogą strzelać więcej niż jednym rodzajem.

Skróty:

KP = Modyfikator Klasy Pancerza (modyfikuje KP celu)

OO = Modyfikator Odporności na obrażenia (modyfikuje OO celu pod kategorią obrażeń „normalne”)

Poj = Pojemność skrzynki/pudełka. Ile naboii
wchodzi do skrzynki/pudełka
FMJ: Full Metal Jacket (pełnopłaszczowa)
AP: Armor Piercing (przeciwpancerna)
JHP: Jacketed Hollow Point (półpłaszczowa
grzybkująca znana również jako "zabójca glin"
lub „dum dum”)
Obr = Jak wiele bazowych obrażeń dany typ
amunicji zadaje

Amunicja do broni lekkiej i ciężkich kara- binów

Śrut

Wartość: 100

KP: 0 OO: 0 Poj: 100 Obr: 1k4

Strzała

Wartość: 5

KP: 0 OO: 0 Poj: 15 Obr: 1k4

Strzałka

Wartość: 2

KP: 0 OO: 0 Poj: 5 Obr: 1k3

Bełt

Wartość: 5

KP: 0 OO: 0 Poj: 8 Obr: 1k6

Bełt-Harpun

Wartość: 7

KP: -10 OO: 0 Poj: 1 Obr: 3d4

.22

Wartość: 150

KP: 0 OO: 0 Poj: 50 Obr: 1k6

.223 FMJ (5,56mm)

Wartość: 400

KP: 0 OO: -10 Poj: 20 Obr: 1k10

.223 JHP (5,56mm)

Wartość: 350

KP: 0 OO: -20 Poj: 20 Obr: 1k10

.223 AP

Wartość: 400

KP: -15 OO: 0 Ignoruje PO Poj: 20 Obr: 1k6

.303 (7,62Mm)

Wartość: 300

KP: 0 OO: 0 Poj: 50 Obr: 1k10

.308 (7,62Mm)

Wartość: 400

KP: -15 OO: -20 Poj: 50 Obr: 1k10

.32 (7,62Mm)

Wartość: 300

KP: -15 OO: -10 Poj: 50 Obr: 1k10

.357 Magnum

Wartość: 150

KP: -10 OO: -10 Poj: 50 Obr: 1k6

30-06 (7,62mm)

Wartość: 400

KP: 0 OO: 0 Poj: 20 Obr: 1k12

.38

Wartość: 100

KP: 0 OO: 0 Poj: 10 Obr: 1k6

.44 Magnum FMJ

Wartość: 250

KP: 0 OO: -10 Poj: 20 Obr: 1k8

.44 Magnum JHP

Wartość: 200

KP: 0 OO: -10 Poj: 20 Obr: 1k8

.44 Magnum (kula)

Wartość: 150

KP: 0 OO: 0 Poj: 20 Obr: 1k8

.44 Magnum AP

Wartość: 250

KP: -10 OO: 0 Ignoruje PO

Poj: 20 Obr: 1k6

.45

Wartość: 150

KP: 0 OO: -10 Poj: 50 Obr: 1k8

.45-70

Wartość: 150

KP: 0 OO: -10 Poj: 50 Obr: 1k8

.50

Wartość: 800

KP: -10 OO: -10 Poj: 100 Obr: 1k10

.50 UC (uranium coated - powlekane uranem)

Wartość: 1600

KP: -30 OO: -50 Poj: 100 Obr: 1k12

.50 BMG (Browning machine gun)

Wartość: 1000

KP: -10 OO: -20 Poj: 100 Obr: 1k12

Kaliber 12 (loftka)

Wartość: 150

KP: 0 OO: 0 Poj: 20 Obr: 1k8

Kaliber 12 (breneka)

Wartość: 150

KP: 0 OO: -10 Poj: 20 Obr: 1k10

Kaliber 12 (EMP)
Wartość: 500
KP: 0 OO: 0 Poj: 20 Obr: 2k20
(tylko cele nieorganiczne)

Kaliber 12 (gumowa)
Wartość: 100
KP: 0 OO: 0 Poj: 20 Obr: 1k4

Kaliber 20 (loftka)
Wartość: 100
KP: 0 OO: 0 Poj: 20 Obr: 1k6

Kaliber 20 (breneka)
Wartość: 120
KP: 0 OO: 0 Poj: 20 Obr: 1k8

2mm EC
Wartość: 2000
KP: -20 OO: -20 Poj: 20 Obr: 1k12

4,7mm (bezluskowa)
Wartość: 1500
KP: -10 OO: -10 Poj: 20 Obr: 1k10

5mm FMJ
Wartość: 500
KP: 0 OO: 0 Poj: 50 Obr: 1k8

5mm JHP
Wartość: 400
KP: 0 OO: -10 Poj: 50 Obr: 1k6

5mm AP
Wartość: 500
KP: -10 OO: 0 Ignoruje PO Poj: 50 Obr: 1k4

5.45mm
Wartość: 600
KP: 0 OO: -20 Poj: 40 Obr: 1k8

5.56mm
Wartość: 600
KP: 0 OO: -20 Poj: 50 Obr: 1k8

7.62mm
Wartość: 500
KP: 0 OO: 0 Poj: 50 Obr: 1k10

7.65mm
Wartość: 500
KP: 0 OO: 0 Poj: 50 Obr: 1k8

9mm FMJ
Wartość: 250(12)
KP: 0 OO: 0 Poj: 20 Obr: 1k6

9mm JHP
Wartość: 200
KP: 0 OO: -10 Poj: 20 Obr: 1k6

9mm AP
Wartość: 250
KP: -10 OO: 0 Ignoruje PO
Poj: 20 Obr: 1k4

9mm (kula)
Wartość: 150
KP: 0 OO: 0 Poj: 20 Obr: 1k6

10mm FMJ
Wartość: 350 (17)
KP: 0 OO: 0 Poj: 20 Obr: 1k8

10mm JHP
Wartość: 300
KP: 0 OO: -10 Poj: 20 Obr: 1k6

10mm AP
Wartość: 350
KP: -10 OO: 0 Ignoruje PO
Poj: 20 Obr: 1k4

14mm FMJ
Wartość: 1200
KP: 0 OO: -10 Poj: 20 Obr: 1k10

14mm JHP
Wartość: 1000
KP: 0 OO: -20 Poj: 20 Obr: 1k10

14mm AP
Wartość: 1200
KP: -20 OO: 0 Ignoruje PO
Poj: 20 Obr: 1k8

Igła HN (zwykła)
Wartość: 1300
KP: 0 OO: 0 Poj: 10 Obr: 3k10

Igła HN AP (zwykła)
Wartość: 1800
KP: 0 OO: 0 Ignoruje PO
Poj: 10 Obr: 2k8

Igła HN (zatruta)
Wartość: 2000
KP: 0 OO: 0 Poj: 10 Obr: trucizna Typ G

Igła HN (biotoksyczna)
Wartość: 4000
KP: 0 OO: 0 Poj: 10 Obr: 1k10 na rundę przez
10 rund

Amunicja do granatników moździerz, wyrzutni rakiet i artylerii.

40mm granat odłamkowy
Wartość: 1000
KP: 0 OO: 0 Poj: 5 Obr: 1k12+22
(1k6 wstrząs, 1k6 odłamki)

40mm granat plazmowy
Wartość: 2000
KP: 0 OO: 0 Poj: 5 Obr: 5k10+40
(1k6 wstrząs)

40mm granat impulsyjny (EMP)
Wartość: 2000
KP: 0 OO: 0 Poj: 5 Obr: 5k10+100
(tylko cele nieorganiczne)

51mm burzący pocisk moździerzowy
Wartość: 4000
KP: 0 OO: 0 Poj: 5 Obr: 10k10 dla wszystkich
w zasięgu 20m od wybuchu (1k6 wstrząso-
wych dla wszystkich w zasięgu 50m)

51mm gazowy pocisk moździerzowy
Wartość: 6000
KP: 0 OO: 0 Poj: 5 Obr: 7k10 i utrata przytom-
ności u wszystkich w odległości 100m

60mm burzący pocisk moździerzowy
Wartość: 3000
KP: 0 OO: 0 Poj: 5 Obr: 12k10 dla wszystkich
w zasięgu 20m od wybuchu (1k6 wstrząso-
wych dla wszystkich w zasięgu 50m)

60mm plazmowy pocisk moździerzowy
Wartość: 5000
KP: 0 OO: 0 Poj: 5 Obr: 10k20 dla wszystkich
w zasięgu 20m od wybuchu.

60mm impulsyjny (EMP) pocisk moździerzowy
Wartość: 7000
KP: 0 OO: 0 Poj: 5 Obr: 20k20 dla wszystkich
nieorganicznych celów w zasięgu 20m.

Rakieta (burząca)
Wartość: 2000
KP: 0 OO: 0 Poj: 10 Obr: 6k8

Rakieta (AP)
Wartość: 2500
KP: -10 OO: 0 Ignoruje PO
Poj: 10 Obr: 6k6

Rakieta (EMP)
Wartość: 3000
KP: 0 OO: 0 Poj: 10 Obr: 3k20

(tylko cele nieorganiczne)

Rakieta TOW-II (**T**ube-launched **O**ptically trac-
ked, **W**ire-guided, czyli naprowadzana optycz-
nie)
Wartość: 5000
KP: -20 OO: -20 Ignoruje PO
Poj: 5 Obr: 8k6

Miniatomówka
Wartość: 10000
KP: -50 OO: -100 Ignoruje PO
Poj: 1 Obr: 10k100+500

Zbiornik paliwa do miotacza ognia (10 porcji)
Wartość: 2000
KP: 0 OO: -10 Poj: 10 Obr: 3k8+od ognia

Zbiornik plazmy do miotacza plazmowego (10
porcji)
Wartość: 5000
KP: -10 OO: -10 Poj:10
Obr: 5k10 +40

Zbiornik gazu do miotacza gazowego (10 por-
cji)
Wartość: 3000
KP: n/d OO: n/d Poj:5
Obr: trucizna typu F dla wszystkich celów nie-
chronionych w promieniu 4m od strumienia

Zbiornik kwasu do miotacza kwasu (10 porcji)
Wartość: 2400
KP: 0 OO: -15 Poj: 10 4k8+od kwasu

Ogniwa do broni energetycznej

Elektronowy pakiet energetyczny (EPE)
Wartość:1500
Waga: 2kg
KP: n/d OO: n/d Poj: 40

Małe ogniwo energetyczne
Wartość: 2000
Waga: 0,5kg
KP: n/d OO: n/d Poj: 20

Ogniwo termojądrowe (fuzyjne)
Wartość: 2500
Waga: 1kg
KP: n/d OO: n/d Poj: 20

Ogniwo obcych
Wartość: 10000
Waga: 0,1kg
KP: n/d OO: n/d Poj: 20

Rodzaje gazu

Poniżej znajduje się krótka lista gazów chemicznych, które można spotkać na Pustkowiach.

Gaz musztardowy

Iperyt został wynaleziony na początku i wojny światowej i był intensywnie używany podczas walk w okopach, aż został zakazany jako broń niehumanitarna. Ponieważ jest stosunkowo łatwy do wytworzenia jest dość powszechny.

Rodzaj: Wziewny

Powoduje 1k10 punktów obrażeń na rundę, kiedy cel przebywa w chmurze, a skutki utrzymują się jeszcze przez 1k10 rund po opuszczeniu chmury i zadają wtedy 1k6/r.

Gaz pieprzowy

Innym łatwy do zrobienia gaz. Powoduje dotkliwy ból oczu, nosa i gardła, bez większego uszkodzenia ofiary. Zaprojektowany głównie chwilowego sparaliżowania i unieruchomienia celu.

Rodzaj: Wziewny i kontaktowy(oczy)

Jeżeli dostanie się do oczu, cel jest oślepiiony na 2k20 rund. Jeśli dostanie się do nosa lub płuc, cel zaczyna okropnie kasłać i dusić się przez jest unieruchomiony na 1k10 rund, zakładając, że opuścił chmurę.

Podczas unieruchomienia nie liczy się naturalna KP i koszt ruchu jest podwajany.

Kwaśna chmura

Wstrętna forma ataku gazowego, jest to w istocie bardzo silny kwas rozpylony w postaci parowej chmury.

Rodzaj: Wziewny i kontaktowy

Po dostaniu się do układu oddechowego powoduje 1k10 punktów obrażeń na rundę, będąc w chmurze i 1k8 punktów obrażeń przez 1k10 rund po opuszczeniu chmury. Po zetknięcia się ze skórą powoduje dodatkowe 2k20 punktów obrażeń i pozostawia obrzydliwe blizny.

Gaz usypiający

Jego działanie jest oczywiste, usypia wszystkich wewnątrz chmury. Sen utrzymuje się przez 5k10 rund. Rodzaj: Wziewny

Gaz przeciwpiechotny TK-BMI

Został opracowany jako humanitarna alternatywa dla gazu musztardowego w późnym XX wieku. Paraliżuje ofiarę i zadaje obrażenia wewnętrzne, więc nie mamy do czynienia z zewnętrznymi obrażeniami i jakimś intensywnym bólem.

Rodzaj: Wziewny

Powoduje 1k10 punktów obrażeń na rundę spędzoną w chmurze. Skutki utrzymują się 2k6 rund po opuszczeniu chmury i zadają 1k6/r.

Rodzaje kwasu

Kwas to substancja żrąca, która rozpuszcza nie tylko skórę, ale i metal czy skałę. Zazwyczaj jest wytwarzany tylko w specjalistycznych laboratoriach.

Typ A

Kwas ten powoduje łagodną wysypkę i 1k4 punkty obrażeń na rundę. Może być zmyty wodą.

Typ B

Jest raczej prosty do wyprodukowania, ekstrakt miesza się z ługiem i wodą. Szybko niszczy tkankę się i jest bardzo bolesny, zadaje 2k4 punktów obrażeń na rundę. Sztuką jest to, że woda go nie zmyje, sprawia, że działa jeszcze gorzej. Ocet jest jedynym sposobem na usunięcie kwasu typu B.

Typ C

Ten kwas jest znacznie silniejszą mieszaniną niż poprzednie. Zadaje aż 2k8 punktów obrażeń na rundę i niszczy każdy lekki pancerz. Na szczęście woda go zmywa.

Typ D

Najsilniejszy i najgorszy kwasowy związek chemiczny. Przeznaczony do przeżerania najtwardszych materiałów. Powoduje 3k10 obrażeń na rundę i niszczy każdy rodzaj pancerza. Niezmywalny, wypala się przez 1k6 rund. Bardzo nieprzyjemny skurczybyk.

Pułapki

Poniżej znajdują się podstawowe rodzaje pułapek i alarmów. Oczywiście na Pustkowiach istnieje ich o wiele więcej i każdy z BG może wymyślać swoje.

Pułapka megafonowa

To prosty alarm, jakiś rodzaj sygnalizatora (syrena strażacka, dzwonek, megafon, klakson) przymocowany do wyzwalacza (np. linka, magnes, układ szeregowy). Gdy zostanie uruchomiony wydaje głośny przeciągły dźwięk i ostrzega wszystkich w zasięgu kilkunastu metrów.

Cichy alarm

Po uaktywnieniu ten elektroniczny alarm zawiadamia po cichu (np. poprzez migania

lampki) o obecności intruza. Ofiara może nawet nie być świadoma, że uruchomiła taki alarm.

Pułapka gazowa

Ta pułapka to po prostu pojemnik z gazem przymocowany do wyzwalacza. Kiedy zostanie uruchomiony, powstaje chmura gazu o średnicy 5m.

Zatrute igły

Po uaktywnieniu ta pułapka wystrzeliwuje igłę(y) pokryte trucizną. Test na ZR pozwala uniknąć trafienia.

Dół z kolcami

Dobrze zakamuflowany niewielki dołek/otwór wypełniony kolcami/zaostrzonymi palami, drutem kolczastym itp. Po wdepnięciu zabiera 3k10 punktów obrażeń.

Pułapka eksplodująca

Wybuchowe urządzenie podłączone do wyzwalacza. Po uruchomieniu odpala ładunek wybuchowy. Obrażenia zależne od typu użytego materiału.

Miny

Mina przeciwpiechotna T13

Wartość: 500

Wrażliwa na nacisk podstawowa mina, wko-pana w ziemię lub urwać kończynę albo dwie. Eksplozja zadaje 1k6 punktów obrażeń od odłamków i każdy w zasięgu 3m dostaje dodatkowe 1k6 obrażeń od wstrząsu.

Obr: 1k20+20

Mina przeciwpancerna T45-SE

Wartość: 1000

Zaprojektowany do niszczenia czołgów i innych pojazdów opancerzonych. Zadaje ogromne obrażenia. Eksplozja zadaje 1k6 punktów obrażeń od odłamków wszystkim w promieniu 2m i każdy w zasięgu 4m dostaje dodatkowe 1k6 obrażeń od wstrząsu.

Obr: 3k20+20

Mina plazmowa

Wartość: 3000

Najsilniejsza z min. Wyrzuca rozgrzaną plazmę topiąc wszystko w promieniu 3m.

Obr: 3k20+50

Mina EMP

Wartość: 2500

Zmora robotów i naszpikowanych elektroniką pojazdów. Nie oddziałuje na organizmy biologiczne.

Obr: 2k20+30

Pancerze

Ta część dotyczy różnych metod ochrony siebie na Pustkowiach. Podzielone modyfikatory to Próg obrażeń/Odporność na obrażenia.

Należy pamiętać, że premie niektórych pancerzy MOGA zmieniać minima i maksima rasowe.

Skróty:

W = Waga

KP = Modyfikator Klasy Pancerza

Z = Modyfikator zwykłych obrażeń

L = Modyfikator laserowych obrażeń

O = Modyfikator obrażeń od ognia

P = Modyfikator plazmowych obrażeń

W = Modyfikator obrażeń od wybuchu

Szata

Wartość: 90

Luźna szata wykonana z porządnego materiału. Chociaż ta część garderoby może być niewygodna podczas walki oferuje podstawową ochroną przed niektórymi rodzajami ataków. Poza tym nieźle ukrywa postać, która ma ją na sobie. Do tej kategorii zaliczamy wszelkie habity, fartuchy, płaszcze.

W: 5kg KP:5

PO/OO Z: 0/10 L: 0/5 O: 0/5 P:0/0

W:0/10

Szata Bractwa Stali

Wartość: 120

Ciężka szata noszona tylko przez Starszyznę i Skrybów z Bractwa.

W: 6kg KP:6

PO/OO Z: 1/20 L: 0/15 O: 0/10 P:0/10

W:0/20

Kurtka skórzana

Wartość: 250

Wystrzałowy dodatek do każdego stroju, najbardziej podstawowa ochrona. i wygląda całkiem fajnie.

W: 2,5kg KP:8

PO/OO Z: 0/10 L: 0/10 O: 0/15 P:0/10

W:0/10

Kurtka skórzana dla mutantów

Wartość: 500

Uszyta specjalnie pod rozmiar mutków.

W: 6kg KP:8

PO/OO Z: 0/10 L: 0/10 O: 0/15 P:0/10

W:0/10

Kamizelka kuloodporna

Wartość: 800

Prosta kamizelka, w zasadzie dwa kawałki materiału na brzuch i plecy wykonana z włókien węglowych. Zatrzyma niewielki kaliber. Może być noszona pod zwykłym ubraniem.

W: 4kg KP:10

PO/OO Z: 2/20 L: 0/20 O: 0/15 P:0/10

W:0/20

Wojskowa kamizelka kuloodporna

Wartość: 1000

Wzmacniany kevlarom i stalowymi płytkami wojskowy bezrękawnik, jest zielony, ma mnóstwo kieszonek i zapewnia przyzwoitą ochronę przed małokalibrowymi pociskami.

W: 10kg KP: 15

PO/OO: Z: 2/30 L: 1/20 O: 4/20 P: 1/10 W:2/20

Pancerz ze skóry Szpona Śmierci

Wartość: 1100

Ten pancerz został zrobiony z oprawionej skóry szpona śmierci. Bardzo nietypowy. Noszony zazwyczaj przez przywódców Władców Bestii – plemienia kanibali, które ponoć potrafi zaklinać zwierzęce umysły.

W: 7kg KP: 15

PO/OO: Z: 5/20 L: 2/20 O: 0/0 P: 2/20 W:2/20

Pancerz skórzany MK I

Wartość: 700

Przypomina ochraniacze graczy futbolowych. Wykonany z utwardzonej skóry.

W: 4kg KP:15

PO/OO Z: 1/20 L: 0/10 O: 0/20 P:0/10

W:0/10

Pancerz bandyty

Wartość: 700

Nazwany ze względu na grupę, która go nosi. To zbiór skórzanych elementów i metalowych płytek połączonych ze sobą kablami, tworząc luźną tunikę. Nienajlepsza ochrona, ale łatwa do zrobienia.

W: 4kg KP:8

PO/OO Z: 0/20 L: 1/10 O: 0/10 P:0/10

W:0/10

Pancerz wandala

Wartość: 800

Ulepszona wersja bandyckiego. Zawiera grube skórzane pasy, wzmacniony większą ilością metalu i miejscami kevlarom.

W: 12kg KP:15

PO/OO Z:2/25 L: 1/20 O:1/15 P:1/20

W:1/25

Pancerz skórzany Bractwa Stali

Wartość: 900

Standardowe wyposażenie wydawane członkom Bractwa. Jeśli ktoś spoza Bractwa zostanie złapany na noszeniu tego pancerza, może zostać najpierw ostrzelany a dopiero potem wypytany skąd go ma.

W: 5kg KP: 15

PO/OO: Z: 2/25 L: 0/25 O: 0/15 P: 0/20 W:0/20

Bojowa kurtka skórzana

Wartość: 900

Ta skórzana kurtka została wzmacniona dodatkową wyściółką dla lepszej ochrony. Produkowana dla celów wojskowych.

W: 4kg KP: 17

PO/OO: Z: 1/30 L: 0/20 O: 0/25 P: 0/10 W:0/20

Pancerz skórzany MK II

Wartość: 1000

Wzmocniona wersja pancerza MK I, dodatkowo chroni ręce i pachwiny. W: 5kg KP: 20

PO/OO: Z: 3/30 L: 1/20 O: 1/25 P: 1/15 W:1/30

Pancerz skórzany Bractwa MK II

Wartość: 1100

Ulepszona wersja pancerza MK I.

W: 5kg KP:20

PO/OO: Z: 3/30 L: 1/30 O: 1/20 P: 1/20 W:1/30

Pancerz metalowy

Wartość: 1100

Rodzaj zbroi chroniącej korpus wykonanej z kawałków zespawanego złomu. Noszenie tej zbroi zmniejsza *Skradanie* o 25%.

W: 17kg KP:10

PO/OO: Z: 4/30 L: 6/75 O: 4/10 P: 4/20 W:4/30

Tunika grabieżcy

Wartość: 1200

Produkowana przez Grabieżców, jest połączeniem grubej tkaniny i metalowych pasów.

W: 10kg KP:20

PO/OO: Z: 4/30 L: 2/40 O: 1/30 P: 3/20 W:3/30

Ghuli pancerz

Wartość: 1300

Mały lekki pancerz zaprojektowany przez i dla ghuli. Zapewnia tylko podstawową ochronę.

Tylko ghule i mali ludzie mogą go nosić.

W: 4kg KP:10

PO/OO Z: 0/20 L: 0/25 O: 0/10 P:0/20

W:0/25

Ulepszony ghuli pancerz

Wartość: 1400

Skórzane i metalowe paski połączone razem przy pomocy gumowych skrawków. Ten lekki pancerz zapewnia przyzwoitą ochronę. Tylko ghule i mali ludzie mogą go nosić.

W: 5kg KP:20
PO/OO Z: 3/25 L: 1/25 O: 1/10 P:1/20
W:1/25

Pancerz metalowy Bractwa Stali

Wartość: 1500
Średniej klasy pancerz z metalu wydawany członkom Bractwa. Ten precyzyjnie wykonany pancerz będzie chronił użytkownika przed różnymi atakami. Noszenie tej zbroi zmniejsza *Skradanie* o 20%.
W: 15kg KP:15
PO/OO Z: 4/30 L: 3/50 O: 4/20 P:3/30
W:4/25

Pancerz metalowy MK II

Wartość: 1900
To jest naprawdę niezły pancerz, wykonany przez wykwalifikowanych zbrojmistrzów. Noszenie tej zbroi zmniejsza *Skradanie* o 20%.
W: 17kg KP:15
PO/OO Z: 4/35 L: 5/80 O: 4/20 P:4/25
W:4/30

Pancerz metalowy Bractwa MK II

Wartość: 2100
Zaawansowana wersja pancerza metalowego MK I. Noszenie tego pancerza zmniejsza *Skradanie* o 20%.
W: 17kg KP:15
PO/OO Z: 4/35 L: 5/70 O: 4/20 P:4/45
W:4/30

Solidny pancerz grabieżcy

Wartość: 2200
Wytwarzany przez Grabieżców, świetnie wykonany pancerz z metalu i kevlaru obłożony grubymi łatami tkaniny i skóry. Ekonomiczny i wytrzymały, jeden z najlepszych lekkich pancerzy jakie można zdobyć na Pustkowiach. Noszenie tej zbroi zmniejsza *Skradanie* o 15%.
W: 9kg KP:25
PO/OO Z: 5/50 L: 2/40 O: 4/30 P:3/30
W:5/50

Pancerz metalowy dla mutantów

Wartość: 3000
Jednym z niewielu metalowych pancerzy pasujących na mutantów. Składa się głównie z pasów ze skóry i metalu, które chronią korpus. Tylko mutant może nosić ten pancerz.
W: 20kg KP:10
PO/OO Z: 3/30 L: 4/30 O: 3/15 P:3/20
W:4/25

Kolczasty pancerz dla mutantów

Wartość: 4200

Bardzo poprawiony i wzmocniony pancerz metalowy przeznaczony dla mutantów. Zapewnia świetną ochronę, ale waży niesamowicie dużo. Tylko mutant może nosić ten pancerz. Noszenie tego pancerza zmniejsza *Skradanie* o 35%.
W: 30kg KP:20
PO/OO Z: 4/40 L: 4/40 O: 4/20 P:3/40
W:4/30

Pancerz Tesli

Wartość: 4700
Ten lśniący pancerz zapewnia najlepszą ochronę przed atakami energetycznymi. Wbudowany weń potrójny transformator Tesli rozprasza dużą część energii skierowanej na użytkownika. Bardzo rzadki i drogi. Noszenie tego specjalnego pancerza zmniejsza *Skradanie* o 25%.
W: 18kg KP:15
PO/OO Z: 4/20 L: 15/90 O: 4/10 P: 10/80
W:4/20

Pancerz Tesli Bractwa Stali

Wartość: 4800
Ulepszona wersja pancerza Tesli produkowana wyłącznie przez Bractwo i noszona jedynie przez jej członków. Jeszcze rzadszy i droższy. Noszenie tego specjalnego pancerza zmniejsza *Skradanie* o 20%.
W: 17kg KP:15
PO/OO Z: 4/20 L: 15/90 O: 7/30 P: 15/80
W:4/20

Kombinezon ABC

Wartość: 5000
Strój chroniący przed promieniowaniem. Kiedy osoba ma go na sobie uzyskuje pełną odporność na promieniowanie (OdpPr100%). Inną korzyścią jest również kompleksowa ochrona przed gazami (OdpGz100/100) gazu oprócz również. Nie trzeba dodawać, że te kombinezony są bardzo cenne. Łatwo je uszkodzić i zniszczyć, więc trzeba o nie bardzo dbać. Noszenie tego specjalnego pancerza zmniejsza *Skradanie* o 30%.
W: 7kg KP:10
PO/OO Z: 0/10 L: 0/0 O: 2/20 P: 0/0 W:0/10

Pancerz bojowy

Wartość: 5500
Standardowy pancerz dla elitarnych wojsk lądowych przed wojną. Zaawansowany technicznie pancerz wykonany z niedawno dopiero odkrytych polimerów. w zestawie hełm. Daje +10% bonus do Odporności na promieniowanie.
W: 10kg KP:20

PO/OO Z: 5/40 L: 5/60 O: 4/30 P: 4/50
W:6/40

Pancerz bojowy Bractwa Stali

Wartość: 8000

Najdoskonalsza odmiana pancerza bojowego. Bractwo Stali poczyniło wiele usprawnień z wersją standardową. Zawiera hełm. Daje użytkownikowi +20% bonus do Odporność na promieniowanie.

W: 12kg KP:25

PO/OO Z: 8/40 L: 5/60 O: 7/50 P: 5/60

W:8/40

Pancerz bojowy MK II

Wartość: 6500

Zaawansowana wersja podstawowego pancerza bojowego, oferuje znacznie lepszą ochronę. Wprowadzony podczas wojny jako pancerz prawie doskonały dla wojsk piechoty. w zestawie hełm. Daje +15% bonus do Odporności na promieniowanie.

W: 10kg KP:20

PO/OO Z: 6/40 L: 6/60 O: 5/40 P: 4/50

W:7/40

Pancerz środowiskowy Bractwa

Wartość: 9000

Bractwo opracowało ten zaawansowany strój do operacji w sytuacjach specjalnych. Jest to połączenie konwencjonalnego pancerza ochronnego z kombinezonem ABC i strojem przeciwgazowym. Ten pancerz posiada skomplikowane filtry, które zapewniają OdpGz100/100 i +50% OdpTr. Dodatkowo materiały, z których jest wykonany dają +60% do Odporności na promieniowanie. Specjalny hełm z maską w zestawie. Niestety użytkownik dostaje karę -50% do *Skradania* i *Kradzieży* (pracujące filtry ciągle syczą), -10% do *Otwierania zamków* i do *Naprawy* ze względu na grube rękawice, które utrudniają wykonywanie precyzyjnych czynności manualnych.

W: 15kg KP:15

PO/OO Z: 4/40 L: 5/50 O: 4/40 P: 5/50

W:6/40

Pancerz środowiskowy Bractwa MK II

Wartość: 10000

Zaawansowana wersja pancerza środowiskowego MK I. Daje aż +90% do OdpPr, OdpGz 100/100 i +75% do OdpTr. Specjalny hełm z maską w zestawie. Jest on tak niewygodny i ogranicza widoczność, że noszenie go przyznaje karę -1 do Percepcji oraz -50% do *Skradania* i *Kradzieży* (pracujące filtry ciągle syczą), -10% do *Otwierania zamków*, *Pilota* i do *Naprawy* ze względu na grubość pancerza, która

krępuje ruchy. Taka jest cena za przyzwoite zabezpieczenie przed zagrożeniami świata. Nie trzeba dodawać, że tylko najwyższą rangą oficerowie Bractwa mają dostęp do tego rodzaju sprzętu.

W: 18kg KP:20

PO/OO Z: 6/40 L: 6/60 O: 5/40 P: 5/50

W:8/40

Pancerz maskujący chińskich sił specjalnych „Szkarałat”

Wartość: 12000

Był jednym z największych chińskich osiągnięć wojskowych w czasie wojny chińsko-amerykańskiej. Daje przyzwoitą ochronę (nie tak dobrą jednak jak amerykański pancerz bojowy), a także zapewnia użytkownik system aktywnego kamuflażu. Armia amerykańska próbowała skopiować tę technologię w niestabilnych *Stealth-Boy*ach. Po uaktywnieniu systemu maskującego użytkownik staje się prawie niewidzialny, jak stoi w zaciemnionym miejscu to nie ma szans, żeby go zobaczyć (szansa na wykrycie go spada o 90%), jak się porusza dostaje premię +100% do *Skradania*. Dodatkowo specjalne przyrządy wmontowane w przód hełmu zapewniają premię +1ZR i +1PE.

W: 2kg KP:20

PO/OO Z: 3/30 L: 1/10 O: 2/30 P: 1/20

W:2/20

Pancerz chitynowy

Wartość: 10000

Ten eksperymentalny pancerz został wykonany przy użyciu inżynierii genetycznej przez firmę zbrojeniową Rockwell. Zasadniczo zbroja ta daje jej użytkownikowi kompletny biologiczny egzoskielet, który świetnie chroni przed konwencjonalnymi atakami. Daje użytkownikowi również +20% bonus do Odporności na promieniowanie.

W: 10kg KP:30

PO/OO Z: 10/50 L: 3/20 O: 10/60 P: 2/20

W:7/50

Pancerz wspomagany

Wartość: 12500

Wspomagany pancerz bojowy piechoty, model T-45b. Jest to zaawansowany technicznie, autonomiczny pancerz, zasilany energią wytwarzaną w procesie mikrosyntezy termojądrowej. Wbudowany reaktor ma zapas paliwa na 100 lat. Najdoskonalszy typ pancerza, jaki istnieje na Pustkowiach. Zwykle noszony tylko przez Rycerzy z Bractwa Stali, oficerów Enklawy i wysokich członków innych organizacji mających dostęp do zaawansowanej przedwojennej technologii zbrojeniowej. Jest to tak potężna

zbroja, że zapewnia użytkownikowi +3 Siły. Dodatkowo oferuje OdpGz100/100 i daje +30% do OdpPr i +15% bonus do OdpTr. Zawiera specjalny hełm. Daje niestety karę -75% do *Skradania* i *Kradzieży* oraz -10% kary do *Otwierania zamków* i *Naprawy*.

W: 30kg KP:25

PO/OO Z: 12/40 L: 18/80 O: 12/60 P: 10/40

W:20/50

Utwardzony pancerz wspomagany

Wartość: 15000

Skomplikowany proces chemiczny sprawia, że zwykły pancerz wspomagany staje się bardziej wytrzymały, ale i cięższy. Model T-45d. Również zapewnia +3Sł i +30% bonus do Odporności na promieniowanie, jak również OdpGz100/100 i 15% bonus do OdpTr. Zawiera specjalny hełm. Daje niestety karę -75% do *Skradania* i *Kradzieży* oraz -10% kary do *Otwierania zamków* i *Naprawy*.

W: 40kg KP:25

PO/OO Z: 14/50 L: 19/90 O: 14/70 P: 12/50

W:20/60

Pancerz wspomagany Bractwa Stali

Wartość: 17000

Wyprodukowany przez Bractwo Stali dla ich Paladynów. Jest niezwykle wytrzymały i stylowy. Zapewnia +3Sł i +30% bonus do Odporności na promieniowanie, jak również OdpGz100/100 i 15% bonus do OdpTr. Zawiera specjalny hełm. Daje niestety karę -75% do *Skradania* i *Kradzieży* oraz -10% kary do *Otwierania zamków* i *Naprawy*. Niestety obniża też Percepcję o -1.

W: 40kg KP:28

PO/OO Z: 14/50 L: 16/70 O: 14/60 P: 15/60

W:20/60

Udoskonalony pancerz wspomagany Bractwa

Wartość: 20000

Zaawansowana wersja podstawowego pancerza wspomaganego Bractwa. Zapewnia +4Sł i aż +50% bonus do Odporności na promieniowanie, jak również OdpGz100/100 i 20% bonus do OdpTr. Zawiera specjalny hełm. Daje niestety karę -75% do *Skradania* i *Kradzieży* oraz -10% kary do *Otwierania zamków* i *Naprawy*. Niestety obniża też Percepcję i Zręczność o -1.

W: 45kg KP:35

PO/OO Z: 18/50 L: 17/75 O: 15/70 P: 15/75

W:20/60

Udoskonalony pancerz wspomagany Wartość: 20000

Czy można poprawić ideał?! Można! i to jest właśnie przykład. Model T-50. Ta wspomagana zbroja została skonstruowana z lekkich stopów metali wzmocnionych w ważniejszych miejscach ceramicznymi odlewami. Wspomagające ruch serwomotory tego modelu również są najwyższej jakości. Opracowany przez najlepszych wojskowych techników po Wojnie. Rzecz niezwykle rzadka i prawie bezcenna. Zapewnia +4Sł i aż +60% do Odporności na promieniowanie, jak również OdpGz100/100 i 20% bonus do OdpTr. Zawiera specjalny hełm. Daje niestety karę -75% do *Skradania* i *Kradzieży* oraz -10% kary do *Otwierania zamków* i *Naprawy*.

W: 25kg KP:30

PO/OO Z: 15/50 L: 17/90 O: 15/70 P: 15/60

W:20/60

Udoskonalony pancerz wspomagany MK II

Wartość: 35000

Ulepszona wersja udoskonalonego pancerza wspomaganego MK I. Jedyna grupa, która dysponowała kilkoma takimi pancerzami to Enklawa. Model T-51 zapewnia +4Sł i aż +75% do Odporności na promieniowanie, jak również OdpGz100/100 i 40% bonus do OdpTr. Zawiera specjalny hełm z wbudowanym systemem noktowizji i termowizji, który ignoruje wszystkie negatywne mody od natężenia światła. Daje niestety karę -75% do *Skradania* i *Kradzieży* oraz -20% kary do *Otwierania zamków* i *Naprawy*.

W: 35kg KP:40

PO/OO Z: 18/60 L: 19/90 O: 16/70 P: 17/60

W:20/70

Prototypowy pancerz wspomagany T51-b

Wartość: 50000

Nie ma żadnych wiarygodnych informacji, czy on w ogóle istnieje, ale krążą pogłoski, że Bractwo stworzyło coś jeszcze doskonalszego niż T-51. Wydaje się to niewiarygodne, ale ponoć w głównej siedzibie Bractwa istnieje model T-51b, który jest tak niesamowicie potężny, że aż trudno to opisać. Oprócz najnowocześniejszych materiałów zapewniających prawie osłonę nie do przebiccia, naszpikowany jest też mnóstwem elektroniki i chemii. Zapewnia premię +5Sł oraz +2WT (zapewnia ją układ automedów, które są wstrzykiwane do organizmu użytkownika). Dodatkowo ma wbudowany autowstrzykiwacz stimpaków, które będą aplikowane automatycznie w miarę potrzeby. Oczywiście trzeba go uzupełniać stimpkami (4 sztuki). Standardowo zapewnia +80% do Odporności na promieniowanie, OdpGz100/100

i +50% do OdpTr. Zawiera specjalny hełm z wbudowanym system termowizji, który ignoruje wszystkie negatywne mody od natężenia światła i termicznym celownikiem optycznym, który ułatwia celowanie (+3 do PE podczas obliczania zasięgu i +20% do TK). No, ale coś za coś. Taka siła i moc ma też wady. Daje nie-
stety karę -150% do *Skradania* i *Kradzieży* oraz -70% kary do *Otwierania zamków* i *Naprawy*.
Ogromne rozmiary i waga powodują znaczne ograniczenie ruchów, co przekłada się na -3ZR.
W: 50kg KP:50
PO/OO Z: 20/80 L: 20/90 O: 20/90 P: 20/80
W:20/90

Hełmy

Hełmy mogą być noszone niezależnie od pancerza. Wiele z nich tworzy z pancerzem zestaw.

Hełm skórzany

Wartość: 90
Prosta czapka, wykonana z utwardzonej skóry bramina.
KP:3

Hełm metalowy

Wartość: 200
Metalowy hełm, kask, maska, który zapewnia nie tylko ochronę głowy, ale i twarzy. Mogą być wykonane z niemal każdego rodzaju metalu
KP:6

Hełm bojowy

Wartość: 500
Część pancerza bojowego, profesjonalny wojskowy hełm wykonany ze stali, kevlaru i wzmocniony innymi tworzywami sztucznymi.
KP: 9

Hełm środowiskowy

Wartość: 900
Część pancerza środowiskowego, zapewnia całkiem solidną konwencjonalną ochronę oraz zestaw filtrów przeciw gazom i promieniowaniu. Nie będzie prawidłowo działał bez reszty pancerza.
KP: 11 OdpGz: 100/10

Hełm od pancerza wspomaganego

Wartość: 1500
Istnieje w wielu kształtach i rozmiarach, ale jest zdecydowanie najlepiej rozpoznawalnym nakryciem głowy w Pustkowiach. Nie będzie prawidłowo działał bez reszty pancerza.
KP: 15 OdpGz: 100/20

Wyposażenie

Do wyposażenie zaliczamy każdy przedmiot, który nie jest bronią, amunicją, pancerzem lub ulepszeniem powyższych. Są to wspólne dla całych Pustkowi przydatne przedmioty.

Flara

Wartość: 10
Tubka pełna chemicznych substancji, po zapaleniu będzie dostarczać światło na ok. 1h.
W: 0,5kg

Zapalniczka

Wartość: 10
Kiedy potrzebujesz odpalić ten koktajl Mołotowa lub ten spalić konkretny most.
W: n/d

Latarka

Wartość: 15
Mała latarka jest zasilana przedwojennymi bateriami. Masz takie baterie, to masz działającą latarkę. Zwykle zapewnia światło przez ok. 12 godzin.
W: 0,5kg

Lina

Wartość: 25
Jaka gra fabularna byłaby kompletna bez liny?!
Być może jeden z najbardziej przydatnych przedmiotów na świecie. Załóżmy, że za tą cenę masz ok. 10m.
W: 3kg

Łopata

Wartość: 30
Kopiesz, czy nie?!
W: 7kg

Młotek ciesielski

Wartość: 30
Przydatne narzędzie, może wbijać gwoździe w rzeczy lub je usuwać z nich. Może też wbijać coś do głowy. Użyj go, aby powiesić wszystkie te plakaty Elvise, jakie można znaleźć na Pustkowiach.
W: 2kg

Wytrychy (zestaw podstawowy)

Wartość: 50
Bardzo przydatny zestaw odpowiednich drutów, szpilek, spinek, sprężynek, wkrętek itp. Daje użytkownikowi premię +40% do umiejętności *Otwierania zamków* podczas manipulacji normalnych, klasycznych zamków mechanicznych.
W: 0,5 kg

Skrzynka narzędziowa

Wartość: 120

Zestaw podstawowych narzędzi, takich jak małe klucze, szczypce, kombinerki, niektóre śrubokręty i młotek. Do podstawowych napraw. Zapewnia +10% do każdego testu *Naprawy*.

W: 8kg

Obuwie ochronne

Wartość: 80

Para gumowych wzmocnionych kevlarem gumowców. Będą chronić użytkownika przed żrącymi niebezpiecznymi chemikaliami przez krótki okres, ale zawsze to coś.

W: 2kg

Skalpel

Wartość: 140

Standardowy przyrząd do wykonywania operacji. Ten nożyk jest mały, ale wykonany ze stali chirurgicznej, przez co jest bardzo ostry. Nie najlepszy do walki, ale da radę w ostateczności. Jeśli postać ma pod ręką skalpel podczas jakiegoś zabiegu chirurgicznego, dostaje +10% premii do swojej *Medycyny*. Zobacz także: Broń biała.

W: n/d

Maska przeciwgazowa

Wartość: 150

Ta maska chroni przed szkodliwymi gazami dając premię +100/0 do OdpGz. Przydatna, gdy ktoś wrzuci w środek imprezy puszkę z gazem musztardowym. Należy chroni przed promieniowaniem.

W: 1kg

Wytrychy (zestaw specjalistyczny)

Wartość: 150

Ten mały zestaw zawiera wszystko, czego początkujący złodziej potrzebuje, aby włamać się tam, gdzie na straży stoi tradycyjny zamek. Daje +70% premii do umiejętności *Otwierania zamków*.

W: 0,5kg

Zestaw kasiarza

Wartość: 200

Zestaw ten wystarczy, aby otworzyć większość klasycznych sejfów i daje użytkownikowi premię +25% do umiejętności *Otwierania zamków* podczas próby otwarcia sejfu.

W: 2,5kg

Wytrych elektroniczny

Wartość: 500

To bardzo cenne i rzadko spotykane urządzenie jest potrzebne do nieautoryzowanych prób otwarcia zamków elektronicznych. Jest zaprojektowany do przeciążania lub resetowania komputera zabezpieczającego elektroniczne drzwi. Zawsze istnieje pewna szansa (15%-IN BG), że ten wytrych tak uszkodzi zamek, że nie da się go już otworzyć.

W: 1kg

Bomba zegarowa

Wartość: 275

Urządzenie składające się z kilku lasek dynamitu, detonatora i zegara, dzięki którym można je ustawiać na zdalną detonację. Poprawne ustawienie czasu detonacji wymaga udanego testu *Pułapek*. Nieudany oznacza, że zegar nie był ustawiony poprawnie i bomba nie wybuchnie na czas (innymi słowy, możesz nie zdążyć odbiec na bezpieczną odległość). Taki ładunek zadaje 1k20+30 punktów obrażeń wszystkim w promieniu 5m od epicentrum wybuchu oraz 1k6 obrażeń wstrząsowych wszystkim w promieniu 10m.

Apteczka pierwszej pomocy

Wartość: 300

Zestaw pierwszej pomocy, zawiera podstawowe materiały opatrunkowe i leki. Może być użyty 3 razy i wtedy zapewnia premię +10% do *Pierwszej pomocy*. Każde użycie wymaga pomyślnego testu *Pierwszej pomocy*, lecz 1k10 PW w czasie 3k10 minut.

W: 1kg

Licznik Geigera

Wartość: 600

To przydatne urządzenie nie tylko wykrywa, ile radów ma w sobie osoba, ale też wykrywa źródła szkodliwego promieniowania w okolicy 50m. Przydatny kiedy zastanawiasz się, czy ten wielkie świecący krater w ziemi jest niebezpieczny.

W: 3kg

Plastik (materiał wybuchowy C-14)

Wartość: 400

C-14 to ulepszona wersja klasycznego materiału wybuchowego C-4. To ciastowata substancja, która może być wyposażona w detonator. Przydatna, ponieważ może być formowana w dowolny kształt, co pozwala zaminać różnorodny teren. C-14 jest biały lub szary, wygląda i pachnie trochę jak plastelina. Odpowiednie podłożenie i ustawienie detonatora wymaga udanego testu *Pułapek*. Kilogramowy ładunek C-14 zadaje 2k20+30 punktów

obrażeń wszystkim w promieniu 5m od epicentrum wybuchu oraz 1k6 obrażeń wstrząsowych wszystkim w promieniu 15m.

W: 1kg

Torba lekarska

Wartość: 450

Torba lekarska zawiera różne instrumenty i medykamenty pozwalające na zdiagnozowanie i leczenie różnych dolegliwości. Zestawu, który zawiera można użyć 3 razy (daje on wtedy +15% premii) i wymaga to udanego testu *Medycyny*. Leczy on wtedy 2k10PW w 2k10 minut. Dodatkowo, jeśli postać opatruje okaleczone kończyny lub ślepotę i ma na wyposażeniu torbę lekarza otrzymuje premię +15% do testu *Medycyny*.

W: 5kg

Ulepszony wytrych elektroniczny

Wartość: 1000

Urządzeni służące do pokonywania nawet najbardziej zaawansowanych technicznie zamków elektronicznych. Używane przez prawdziwych crakerów, phreakerów a nawet hakerów, o agentach CIA przed wojną nie wspominając. Za pomocą tego narzędzia można nie tylko otwierać zamki elektroniczne, ale również je przekonfigurować. Jest to również interfejs dla innych skomplikowanych urządzeń elektronicznych, takich jak terminale komputerowe, serwery, bankomaty i kalkulatory.

W: 2,5kg

Zestaw naprawczy

Wartość: 500

Zestaw wielu narzędzi zawierający nawet sprzęt niezbędny do naprawy pojazdu (w rzeczywistości, może on być stosowany do dowolnych urządzeń mechanicznych a nawet robotów). Zawiera prosty komputer do podłączania się do pojazdu i przeanalizowania problemu oraz mnóstwo narzędzi, drobnych części (zakrętki, śrubki, podkładki, nity) oraz najpotrzebniejszych substancji (smary, rozpuszczalniki, kleje). Zapewnia +20% do każdego testu *Naprawy*.

W: 10kg

Apteczka sanitariusza

Wartość: 400

Wojskowy zestaw opatrunkowy, zawiera podstawowe wyposażenie medyczne (plastry, bandaże, opaski, antyseptyki) i kilka wojskowych substancji ekstra. Może być użyty 3 razy (+15% premii), wymaga pomyślnego testu *Pierwszej pomocy*, leczy 1k10+5 PW w czasie 1k6 minut.

W: 2kg

Torba medyka

Wartość: 600

Ta torba zawiera narzędzia i środki farmakologiczne, z jakich korzystają lekarze polowi. Zestaw został przygotowany przede wszystkim z myślą o leczeniu przypadków wyjątkowych i związanych z poważnymi obrażeniami.

Sprzętu, który zawiera można użyć 3 razy (+25% premii) i wymaga to udanego testu *Medycyny*. Leczy on wtedy 2k10+10PW w 2k10 minut. Dodatkowo, jeśli postać opatruje okaleczone kończyny lub ślepotę i ma na wyposażeniu torbę lekarza otrzymuje premię +30% do testu *Medycyny*.

W: 5kg

Żywność

Nuka-Cola

Wartość: 10

Efekt: +4 rady, +1PW

Nuka-Cola Quantum

Wartość: 100

Efekt: +10 radów, +4PW, +1PA (na 1k10 rund)

Budna woda

Wartość: 1

Efekt: +5 radów

Piwo

Wartość: 2

Efekt: +1 rad, +1PW, +1CH, -1IN na 1k3h

Piwo Sunset Sarsaparilla

Wartość: 5

Efekt: +4 rady, +2PW, +1CH na 1h

Piwo Gamma Łyk

Wartość: 5

Efekt: +10 radów, +1ZR na 1k10 rund

Gorzał

Wartość: 10

Efekt: +2 rady, +1Sł, -1PE, -1IN na 1k6h

Bimber

Wartość: 5

Efekt: +1Sł, -1ZR, -1PE, -2IN na 1k6h

Koktajl atomowy

Wartość: 200

Efekt: +20 radów, +10PW, +1PA, +20 Odp na ogień na 1k3h

Whiskey

Wartość: 20

Efekt: +1CH, -1PE, -1IN na 1k6h

Roentgen rum

Wartość: 15

Efekt: +15 radów, +1PW, +2CH, +1Sł, -2IN na 1k3h

Oczyszczona woda

Wartość: 20

Efekt: +2PW

Owocol

Wartość: 3

Efekt: +1 rad, -2PE, -1ZR na 1h

Mutowoc

Wartość: 1

Efekt: +5 radów, +2PW

Owoc kaktusa

Wartość: 5

Efekt: +1 rad, +5PW, -1WT na 1k10h

Świeży owoc

Wartość: 20

Efekt: +2PW

Korzeń daturany

Wartość: 50

Efekt: +15PW, -2ZR na 1h

Wędzone mięso

Wartość: 3

Efekt: +2 rady, +3PW

Iguana na patyku

Wartość: 4

Efekt: +2 rady, +3PW

Wiewiórka na patyku

Wartość: 4

Efekt: +2 rady, +3PW

Chipsy

Wartość: 2

Efekt: +1 rad, +1PW

Zupka instant

Wartość: 5

Efekt: +1 rad, +2PW

Makaron

Wartość: 5

Efekt: +1 rad, +2PW

Potrawka

Wartość: 3

Efekt: +2 rady, +4PW

Blamco mac z serem

Wartość: 5

Efekt: +3 rady, +3PW

Jabłka Dandy boy

Wartość: 4

Efekt: +2 rady, +2PW

Konserwa

Wartość: 10

Efekt: +6 radów, +5PW

Psia karma

Wartość: 8

Efekt: +5 radów, +4PW

Stek z Salisbury

Wartość: 5

Efekt: +3 rady, +3 PW

Puree błyskawiczne

Wartość: 6

Efekt: +2 rady, +2PW

Fasolka

Wartość: 9

Efekt: +1 rad, +4PW

Ciasteczka Fancy Lady

Wartość: 6

Efekt: +2 rady, +1PW

Jaja na ostro mniam mniam

Wartość: 10

Efekt: +6 radów, +4PW

Bomby cukrowe

Wartość: 5

Efekt: +2 rady, +1PW

Kwantowy placek

Wartość: 20

Efekt: +10 radów, +10PW

Substancje chemiczne (prochy i medy)

Jest wiele sposobów na chemiczne odmienienie swojego ciała na Pustkowiach, ale nie wszystkie z nich są całkowicie bezpieczne i korzystne. Chemikalia zawsze mają jakiś wpływ na osobę, nie zawsze tylko pozytywny. Czasami nie jest łatwo rozpoznać, z jakim środkiem mamy do czynienia, więc kiedy natkniesz się na wielką paczkę niezidentyfikowanych zastrzyków i chcesz wiedzieć czym one są, nie masz wyboru, zaaplikuj sobie jeden i zobacz, co się stanie.

Prochy ignorują ograniczenia rasowe dotyczące WP, przez co pozwalają podnieść/obniżyć każdy Stat. Jednakże mają swoje granice, dlatego każdy współczynnik może wykroczyć maksymalnie o 2 punkty ponad/poniżej swojego ograniczenia rasowego (nie można zejść poniżej zera).

Uwaga: Twórcy tej gry nie polecają praktyk zażywania podobnych środków w prawdziwym świecie. Wszystkie poniższe substancje mogą zmienić współczynniki BG powyżej i poniżej rasowych ograniczeń. Kiedy pozytywne efekty specyfiku przestają działać WP wracają do normalnego stanu oraz zostają ewentualnie obniżone o negatywne skutki.

Odłot

Wartość: 50

Jet jest nowym narkotykiem, wymyślonym w post nuklearnym świecie. Nikt nie wie dokładnie, gdzie i jak powstał. Krążą pogłoski, że boss mafii z New Reno miał go wytwarzać w celu zdobycia kontroli nad mieszkańcami tego miasta. Biorąc pod uwagę, że odłot uzależnia w zasadzie od pierwszej dawki, nie trudno to sobie wyobrazić. Odłot zamknięty jest w inhalatorze, jak lekarstwa na astmę. To typ metamfetaminy, który silnie zwiększa szybkość reakcji i ogólną wydolność organizmu. Po inhalacji użytkownik zyskuje +2PA, +1Sł, +1PE na 1k3h. Kiedy prze-

stanie działać, odzywa się wycieńczony organizm i postać traci -3SŁ i -3PE na 1k10h. Odlot jest silnie uzależniający, choć podobno istnieje antidotum. Gdzieś, w którymś z dużych miast.

Ryzyko uzależnienia: 70%

(jeśli nastąpi przy 1 użyciu, rzut na SZ może je zniwelować, ale tylko raz). Nie działa na ghule.

Proszek leczniczy

Wartość: 50

Jest to prosty proszek leczniczy, które po spożyciu uśmierza ból i przyspiesza gojenie się lekkich ran. Leczy 1k10+5 PW, ale powoduje też utratę -1PE Pen na ok. 1h po zużyciu. Nie uzależnia. Negatywne skutki tego proszku mogą się kumulować.

Ryzyko uzależnienia: 0%

Stimpak

Wartość: 150

Stimpaki mają postać małej strzykawki wypełnionej silnymi skomplikowanymi substancjami chemicznymi, które przynoszą natychmiastową ulgę w bólu i wspomagają regenerację komórkową. Całkiem powszechne przed wojną, można je było znaleźć prawie wszędzie, w każdej domowej apteczce. No ale to było przed wojną. Po wstrzyknięciu stimpak leczy 1k10+10+WT PW.

Ryzyko uzależnienia: 0%

Voodoo

Wartość: 50

Plemienna mieszanka zrobiona z części martwych zwierząt (mniam!) Zjedzenie tego proszku sprawia, że użytkownik czuje się niezwykły. Przez 30 minut, voodoo dodaje +2ZR, +2SZ i +20% premii do Odporność na obrażenia (tylko zwykłe ataki). Po 30 min użytkownik czuje się przygnębiony, wpada w depresję i traci -2ZR, -3SZ, i całą OO od zwykłych ataków na 1k8h (sen skraca ten czas o połowę).

Ryzyko uzależnienia: 20%

Antidotum

Wartość: 150

Wykonane z różnych wydestylowanych trucizn i przeciwciał, każda dawka usuwa jeden poziom zatrucia. Smakuje i wygląda jak syrop na kaszel, zazwyczaj umieszczone w małych buteleczkach. Nie ma żadnego oficjalnego producenta tej odtrutki, często jest to coś, co można dostać u miejscowych lekarzy, handlarzy lub wędrownych szarlatanów.

Ryzyko uzależnienia: 0%

Wygrzew

Wartość: 200

Wygrzew jest rodzajem tymczasowego sterydu, zwiększa aktywność mięśni na krótki czas. Niestety te same chemikalia upośledzają funkcjonowanie mózgu. Biorąc tego procha wszystko jest w porządku tak długo, jak zamierzasz narpażać się na ringu, ale nie zaleca się prowadzić czołgu pod jego wpływem. Wygląda jak duże zielone tabletki, po połknięciu zwiększa o +2SŁ, +2ZR i +3WT oraz -3IN. Efekt utrzymuje się przez 1k5h (zaokrąglając w dół). Kiedy przestanie działać użytkownik traci -3SŁ, -3ZR i -3WT na 1k10h.

Ryzyko uzależnienia: 30%

Mentaty

Wartość: 280

Mentaty zwiększają świadomość i intelekt użytkownika na krótki czas, ale są niebezpieczne ze względu na intensywne następstwa i wysoki poziom uzależnienia. Był to eksperymentalny lek do celów wojskowych, ale te pigułki stały się popularne w na przedwojennych ulicach ze względu na wysoką efektywność. Wyglądają jak kolorowe witaminy i tak te smakują. Po połknięciu wzrasta o +2PE, +2IN a +1CH. Trwa to przez 1h, potem na 1k10h użytkownik traci po -4PE, -4IN, -4CH oraz istnieje szansa 15%-WT, że postać na stałe straci 1 punkt wybranego WP.

Ryzyko uzależnienia: 60%

Wypalacz

Wartość: 350

Wypalacz była próba legalizacji "bezpiecznej" formy metamfetaminy we wczesnym XXI wieku. Maleńkie kryształki metamfetaminy miesza się z gumą do żucia. Wynikiem była umiarkowana dawka narkotyku, działająca tylko kilka minut, ale wysoce intensywnie. Żucie Wypalacza daje użytkownikowi premię +1SŁ, +1PE i podnosi o +1PA na 1k10 minut. Po tym czasie użytkownik traci -1WT i -1PE na 1 godzinę.

Ryzyko uzależnienia: 30%

Psycho

Wartość: 400

Psycho to stymulant, który jest jak połączenie Mentatów i Odlotu. Ten koktajl chemiczny jest wysoce uzależniający i ma straszne skutki uboczne, ale jego efekty i tak zapewniają mu wielu użytkowników. Wygląda jak zestaw kilku strzykawek. Po wstrzyknięciu użytkownik dostaje +3ZR i +20% do OO, +25% do zadawanych obrażeń oraz -3IN. Efekty Psycho utrzymują się 1k10+1 godzin, po tym czasie użytkownik traci -3 do wszystkich współczynników oprócz SZ na 1k10 godzin.

Ryzyko uzależnienia: 50%

Super Stimpak

Wartość: 500

To niesamowite mieszanka uzdrawiająca. Zawiera najwyższej jakości chemikalia, miała szybko pomagać rannym żołnierzom na polu bitwy, często w kluczowych momentach walki. Super stimpak zaciska się wokół ramienia i wstrzykuje on kilka dawek leku maksymalizując efekt. Cały proces wstrzykiwania trwa mniej niż sekundę. Wspaniała rzecz, jest w stanie przywrócić 5k10+50 PW, ale użytkownik po ok 1h traci 1k10 PW w wyniku szoku pourazowego. Nie uzależnia.

Ryzyko uzależnienia: 0%

Pakiet pourazowy Bractwa Stali

Wartość: 600

Substancja chemiczna wyprodukowana przez Bractwo do użycia w walce. Pakiet regeneruje w błyskawicznym tempie warstwę komórkową, uzdrawiając 6k10+60 PW, ale 1h później powoduje utratę 2k10+30 PW. Należy bardzo uważać na ten lek. Nie uzależnia.

Ryzyko uzależnienia: 0%

Mutie

Wartość: 700

Mutie jest substancją chemiczną, która powieli na krótki czas skutki wirusa FEV. Po wstrzyknięciu tego specyfiku użytkownik zyskuje +4Sł, +4PE oraz -4CH i -4IN na 1k10 godzin. Po tym czasie użytkownik musi zrobić udany test WT, jeśli się nie powiedzie otrzymuje 4k10 punktów obrażeń. Może go to nawet zabić.

Nie działa na Super-mutanty i Pół-mutanty.

Ryzyko uzależnienia: 20%

Ultra Stimpak

Wartość: 1000

Najmocniejsza substancja lecząca na naszej planecie. Ultra stimpak zmienia powielanie komórek w szalonym tempie lecząc 10k10+50 PW natychmiast po wstrzyknięciu. Jednakże ma to swoją cenę – 1k10h później użytkownik musi wykonać test WT. Jeśli się nie powiedzie traci wszystkie punkty PW, jakie mu zregenerował wcześniej Ultra Stimpak. A jeśli rzut się udał, traci tylko połowę tych punktów wytrzymałości. Ultra stimpaki to najwyższa wojskowa technologia, są dostępne tylko u takich zaawansowanych technologicznie społeczności jak Bractwo lub Enklawa albo w najbardziej strzeżonych bazach wojskowych.

Ryzyko uzależnienia: 0%

AntyRad

Wartość: 1500

Mało znany i dotąd niezbadany lek z przedwojennych czasów. Stał się jednym z najbardziej użytecznych po tym jak spadły bomby. Umieszczony w foliowej torebce, musi być podany dożylnie, najlepiej przez kroplówkę, potrzebuje 1h, aby zadziałać. Działa w organizmie na zasadzie wiązania ze sobą cząstki radioaktywnych cząstek i wydalania ich poprzez pot i fekalia. Jeden dzień po użyciu, użytkownik traci 50 radów. Dwa dni po użyciu kolejne 50 radów. Coś wspaniałego. Niestety lekko uzależniający.

Ryzyko uzależnienia: 10%

Rad-X

Wartość: 2000

„Uncja prewencji jest warta funta lekarstwa” i taka była idea stworzenia tego leku. Mimo, że nigdy nie były wprowadzony do obrotu konsumenckiego przed wojną, to został odkryty w powojennym świecie, ale jest niesamowicie rzadki. Rad-X jest pigułką, która zwiększa tolerancję na promieniowanie. Podnosi o 50% OdpPr na 1k6 godzin tworząc rodzaj "przeciwciężła" w organizmie użytkownika. Nie uzależnia.

Ryzyko uzależnienia: 0%

Zszywacz

Wartość: 100

Rodzaj żelu, oczywiście produkowane tylko do celów wojskowych. Po naniesieniu na ranę momentalnie zasklepia ją, pozostawiając brzydką czerwoną bliznę. Fantastyczny środek na tamowanie krwawienia. Dodatkowo również odkaża i nieznacznie leczy – przywraca 1k10 PW.

Ryzyko uzależnienia: 0%

Hypo

Wartość: 5000

Jakiś medyczny aparat wstrzykujący. Najnowsza technologia, bardzo skomplikowana. Prawie niedostępna. Leczy całkowicie, ale potrzebny test SZ, jeśli się nie uda postać dostaje zawału serca i umiera po 5min.

Ryzyko uzależnienia: 0%

Superodlot

Wartość: 250

Ten mocniejszy wariant Odlotu po raz pierwszy zaobserwowano w Stołecznych Pustkowiach. Stworzony ponoć przez ghula i imieniu Murphy. Po inhalacji użytkownik zyskuje +3PA, +1Sł, +1PE na 1k3h. Kiedy przestanie działać, odzywa się wycieńczony organizm i postać traci -3Sł, -2WT i -3PE na 1k10h. Superodlot jest silnie uzależniający, choć podobno istnieje antidotum. Działa na ghule.

Ryzyko uzależnienia: 75%

(jeśli nastąpi przy 1 użyciu, rzut na SZ może je zniwelować, ale tylko raz).

Odrzut

Wartość: 300

Najnowsza odmiana odlotu, wymyślona w Nevadzie. Podobno zawiera w sobie Nuka colę. Daje największą kopę i ma najmniejsze skutki uboczne, choć jest najbardziej uzależniająca ze wszystkich odmian. Po aplikacji dodaje +3PA i +2PE na 1h. Po tym czasie postać traci -1PE, -1ZR i -1SŁ na 1k10h. Nie działa na ghule.

Ryzyko uzależnienia: 80%

(jeśli nastąpi przy 1 użyciu, rzut na SZ może je zniwelować, ale tylko raz).

Med-X

Wartość: 500

Rodzaj sterydu, który wzmacnia mięśnie i skórę zapewniając chwilowe znieczulenie. Ma postać cienkiej metalowej strzykawki. Po zaaplikowaniu zapewnia na 1k3h +25% do OO na wszystkie ataki.

Uzależniający.

Ryzyko uzależnienia: 30%

Odlotowe antidotum

Wartość: 1200

Ten środek leczy uzależnienie od Odlotu, Odrzutu i Ultra odlotu. Wynaleziony przez Dr. Troy'a z Kryptopolis. Dostępny za małą fortunę w dużych miastach.

Ryzyko uzależnienia: 0%

Surowica mutacyjna

Wartość: 5000

Dziwna substancja organiczna, która prawdopodobnie mogłaby odwrócić mutację istoty ludzkiej. Natychmiast zabija mutanty (wszelkiego typu, półmutanty też).

Ryzyko uzależnienia: 0%

Antyjad

Wartość: 400

Silniejsza odmiana antidotum. Każda dawka usuwa 2 poziomy zatrucia i odtruwa całkowicie z trucizn typu A, B i C.

Ryzyko uzależnienia: 0%

Stimpak samowstrzykujący

Wartość: 250

Sam się wstrzykuje, kiedy twoje PW spadną poniżej 50%. Oczywiście cały czas musi być połączony do żyły (na nodze, czy ręce). Leczy 1k10+10+WT PW.

Ryzyko uzależnienia: 0%

Krwawica

Wartość: 300

Plemienna mikstura, która kosztem lekkiej utraty zdrowia zapewnia dużą odporność na trucizny. Daje premie +30% do OdpTr na 1k3h kosztem 25% PW.

Ryzyko uzależnienia: 10%

Naprawiacz

Wartość: 700

Tymczasowo łagodzi efekty głodu narkotycznego, ot taka namiastka antidotum na prochy. Świetna rzecz, ale droga i krótkotrwała. Usuwa efekty uzależnienia na 1k12h.

Ryzyko uzależnienia: 0%

Hydra

Wartość: 750

Substancja powstała z wymieszania kilku silnych leków i prochów. Przyspiesza regenerację i zrastanie kości. Leczy 2k10PW a czas leczenia okaleczenia zmniejsza się o połowę.

Ryzyko uzależnienia: 10%

Kocie oko

Wartość: 400

Silna i wyniszczająca substancja uzyskiwana z wielu ekstraktów roślinnych i gruczołów zwierzęcych. Wynalazek jednego z plemion, uzależnienia. Zapewnia na 1k20 minut efekt podobny do noktowizji, kary za natężenie światła przestają się liczyć. Jednakże powoduje 1k10 obrażeń, dostarcza dawkę +10 radów i obniża -1WT na 1k6h.

Ryzyko uzależnienia: 20%

Odbijak

Wartość: 250

Powstały na bazie odlotu. Zapewnia na 1k10 rund +1PA. Po zakończeniu działania zabiera na 1k12h -1PA. Uzależnia.

Ryzyko uzależnienia: 30%

Stabil

Wartość: 500

Wojskowy dopalacz niewiadomego pochodzenia i nieznanym składzie. Zapewnia pewne zesztynienie mięśni, które niweluje odrzut broni, co zapewnia +10% premię do trafienia na 1k10 rund, potem -1SŁ i -2WT na 1k12h. Silnie uzależniający.

Ryzyko uzależnienia: 80%

Siekacz

Wartość: 600

Silny stymulant, powstały z wymieszania med-x i psycho. Zapewnia +25% do OO i +2PA na 1k10 rund, potem -2WT, -1ZR na 1k10h.

Ryzyko uzależnienia: 50%

Turbo

Wartość: 1000

Strasznie dziwna substancja, efekt pracy najcięższych wojskowych umysłów. Zapewnia na 1k6 rund efekt „spowolnienia czasu”, tzw. *bullet time*, dzięki czemu wszystko wokół ciebie jakby zwolniło. Zapewnia Ci to podwojenie inicjatywy i premię +20 do trafienia. Niestety tuż po zakończeniu działania daje -3IN, -3WT i -3PE na 1k20h. Istnieje 10% ryzyko, że użytkownik straci na stałe 1 punkt Percepcji.

Ryzyko uzależnienia: 20%

Tęcza

Wartość: 2000

Niesamowity narkotyk, zapewnia wspaniałe samopoczucie użytkownikowi i przez pewien czas powoduje, że czuje się on naprawdę szczęśliwy. Dodaje +3SZ na 1k3h, po tym czasie użytkownik traci całe swoje SZ na 24h. Co dziwne prawie nie uzależnia.

Ryzyko uzależnienia: 5%

Syf

Wartość: 900

Nazwa adekwatna do specyfiku. Jest to silnie wyniszczająca i trująca substancja. Prawdopodobnie jakiś efekt uboczny przy tworzeniu wojskowych symulantów. Powoduje, że użytkownik wpada w pewnego rodzaju szal zabijania i jego obrażenia rosną o +25% na 1h, ale potem dostaje paraliżu i osłabienia ogólnego (-5WT, ZR) na k10h.

Ryzyko uzależnienia: 25%

Książki

To już w zasadzie relikty, popularne w czasach przedwojennych. Nikt ich wtedy nie chciał czytać, teraz są skarbem, za które wielu jest w stanie zapłacić wysoką cenę. Niektóre woluminy zawierają cenną wiedzę, którą można spróbować sobie przyswoić i dzięki temu polepszyć swoje umiejętności. Aby przyswoić wiedzę zawartą w konkretnej pozycji należy przeczytać całą książkę i wykonać test IN. Można go zrobić max 2 razy (jeśli za pierwszym razem się nie uda).

Lektury zwiększające Broń lekka

Spluwy i kulki

Wartość: 100

Opis: Szmatławiec poświęcony praktycznej stronie użytkowania broni palnej, sporadycznie zamieszczający "sponsorowane" recenzje.

Typ: magazyn (miesięcznik, setki numerów)

Premia: 1k6 PU

Przegląd technologii wojskowych

Wartość: 150

Opis: Obszerny zbiór zawierający dokładne opisy większości broni palnych XXI wieku.

Typ: encyklopedia

Premia: 1k10 PU

3G: Gatling, Gauss, Glock

Wartość: 3000

Opis: Obszerna powieść naukowa opisująca życie, działalność i dokonania tych trzech wielkich twórców broni. Jest to pozycja prawie że bezcenna, wydana tylko w kilkudziesięciu egzemplarzach kolekcjonerskich.

Typ: powieść

Premia: 1k10 PU do *Broni lekkiej, ciężkiej i energetycznej*

Lektury zwiększające Naprawę

Młody elektronik

Wartość: 150

Opis: Podręcznik z dziedziny elektroniki. Notka na okładce głosi, że "każdy ma zadatki na elektronika!

Typ: podręcznik

Premia: 1k10 PU do *Elektroniki*

Instrukcja techniczna pancerza wspomaganego T-51b

Wartość: 10000

Opis: Instrukcja naprawy pancerza wspomaganego T-51b

Typ: podręcznik

Premia: 1k20 PU do *Mechaniki*

Domowe naprawy

Wartość: 150

Opis: Czasopismo dla samorosłych złotych rączek, zawiera szereg praktycznych porad, opisuje jak działają niektóre typowe instalacje.

Typ: magazyn (miesięcznik, kilkadziesiąt numerów)

Premia: 1k6 PU

Kosiarki bez tajemnic

Wartość: 100

Opis: Instrukcja dołączana do wszystkich kosiarek firmy *Speed Racer*

Typ: instrukcja

Premia: 1k6 PU do *Naprawy*

Lektury zwiększające Pierwszą pomoc

Podręcznik pierwszej pomocy

Wartość: 100

Opis: Podręcznik objaśniający teorię i praktykę udzielania pierwszej pomocy.

Typ: podręcznik

Premia: 1k10 PU

Lektury zwiększające Naukę

Wielka księga wiedzy

Wartość: 500

Opis: Seria książek zawierających informacje z różnych dziedzin nauki.

Typ: encyklopedia (5 tomów)

Premia: 1k10 PU

Z terminalem za pan brat

Wartość: 200

Opis: Krótki, podstawowy podręcznik obsługi terminali komputerowych

Typ: podręcznik

Premia: 1k8 PU do *Komputerów*

Dzienniki chemiczne

Wartość: 400

Opis: Sarta literatury naukowej, poświęconej chemii. Szczególnie interesujące wydają się być artykuły z dziedziny chemii molekularnej.

Typ: encyklopedia (20 tomów)

Premia: 1k10 PU do *Chemii*

Przegląd programisty

Wartość: 200

Opis: Czasopismo branżowe poświęcone głównie budowie i funkcjonowaniu wszelkich komputerów i terminali.

Typ: magazyn (kwartalnik, kilkanaście numerów)

Premia: 1k6 PU do *Komputerów*

Lektury zwiększające Sztukę przetrwania

Poradnik harcerza

Wartość: 100

Opis: Książka o technikach i ideałach skautingu. Zawiera bardzo praktyczne informacje o życiu z dala od cywilizacji.

Typ: podręcznik

Premia: 1k10 PU

Ciężkie życie faceta

Wartość: 150

Opis: Magazyn dedykowany panom, zawiera informacje z dziedziny survivalu, mody, technik negocjacyjnych. Jest tu też dział nowinek technicznych.

Typ: magazyn (dwutygodnik, kilkadziesiąt numerów)

Premia: 1k6 PU

Poradnik przetrwania na Pustkowiach

Wartość: 1000

Opis: Rzetelny poradnik napisany przez Moirę Brown z Megatony. Kompendium wszelkiej wiedzy dla każdego mieszkańca Pustkowi.

Typ: podręcznik

Premia: 2k10 PU

Survival dla opornych

Wartość: 150

Opis: Jeśli chcesz być jak sławny Grylls, zacznij od tej lektury.

Typ: podręcznik

Premia: 1k4 PU

Kocia łapka

Wartość: 200

Opis: Coś dla Panów.

Typ: magazyn (kwartalnik, kilkadziesiąt numerów)

Premia: 1k6 PU do *Sprawności seksualnej*

Kocia łapka numer 5 specjalny

Wartość:

Opis: To bardzo trudny do zdobycia, 5 numer magazynu Kocia łapka. Oprócz zdjęć zawiera również pasjonujący artykuł o broniach energetycznych.

Typ: specjalny

Premia: 1k6 PU do *Sprawności seksualnej* oraz 1k8 PU do *Broni energetycznej*

Kwiat lawendy

Wartość: 50

Opis: Jakiś romans autorstwa Dorothy Rixon. Okładka przedstawia kobietę leżącą na łożku otoczonym kwiatami.

Typ: powieść

Premia: 1 PU do *Sprawności seksualnej*

Lektury zwiększające Medycynę

Waszyngtoński Dziennik Chirurgii Wewnętrznej

Wartość: 300

Opis: Periodyk medyczny wydawany w Waszyngtonie, znany w całych przedwojennych Stanach.

Typ: magazyn (kwartalnik, kilkanaście numerów)

Premia: 1k6 PU

Współczesna medycyna

Wartość: 250

Opis: Zwięzły podręcznik opisujący największe dokonania medycyny XXI w.

Typ: podręcznik

Premia: 1k10 PU

Lektury zwiększające Retorykę

Kłam jak kongresmen

Wartość: 150

Opis: Prześmiewcza lektura opisująca techniki konwersacyjne i manipulacyjne końca XX w.

Typ: podręcznik

Premia: 1k10 PU

Sekrety motywacji gwiazd

Wartość: 100

Opis: Quasi psychologiczny podręcznik analizujący życie celebrytów, ich motywacje, pragnienia, skandale.

Typ: podręcznik

Premia: 1k8 PU

Raj utracony

Wartość: 1000

Opis: Oryginalna 17-sto wieczna powieść Johna Milтона

Typ: powieść

Premia: 1k20 PU

Spotkania z ludźmi

Wartość: 200

Opis: Seria wywiadów ze znanymi osobistościami.

Typ: powieść

Premia: 1k10 PU

Lektury zwiększające Handel

Opowieści handlarza mięsem ze Złomowa

Wartość: 100

Opis: Znana powieść społeczna, zawiera sporo na temat handlu, zwłaszcza wymiennego.

Typ: powieść

Premia: 1k6 PU

Tygodnik prawdziwego handlarza

Wartość: 120

Opis: Śmieciowate czasopismo branżowe dotyczące handlu, sprzedaży i okradania naiwnych ludzi.

Typ: magazyn (tygodnik, kilkaset numerów)

Premia: 1k6 PU

Lektury zwiększające Walkę wręcz

Pięściarstwo ilustrowane

Wartość: 100

Opis: Coś dla fanów porno, siłowni i mordobicia.

Typ: magazyn (miesięcznik, kilkadziesiąt numerów)

Premia: 1k6 PU

Prawdziwe historie policyjne

Wartość: 500

Opis: Zbiór opisujący najbardziej spektakularne akcje amerykańskiej policji.

Typ: magazyn (miesięcznik, kilkadziesiąt numerów)

Premia: 1k6 PU do *Walki wręcz* i *Pilota*

Lektury zwiększające Broń biała

Gronak Barbarzyńca

Wartość: 50

Opis: Niby to komiks, ale są w nim szczegółów opisane różne bronie białe i nawet brzmienie sensownie techniki korzystania z nich

Typ: magazyn (dwutygodnik, kilkaset numerów)

Premia: 1k3 PU

Rycerskie opowieści

Wartość: 200

Opis: Zbiór opowiadań o średniowiecznych rycerzach. Zawiera dość dokładne opisy niektórych broni białych.

Typ: powieść

Premia: 1k6 PU do *Mieczy i noży*

Bojowy ogrodnik

Wartość: 170

Opis: Fachowy poradnik o ogrodnictwie i narzędziach pomocnych, nie zawsze chodzi tu o grabki.

Typ: magazyn (miesięcznik, kilkadziesiąt numerów)

Premia: 1k6 PU

Lektury zwiększające Broń energetyczna

Nikola Tesla i Ty

Wartość: 600

Opis: Quasi naukowa powieść przemycająca całkiem dokładny opis kilku naprawdę istniejących broni energetycznych. Uważa się ją za przedmiot szpiegostwa. Zachowało się tylko kilkanaście egzemplarzy, bardzo tępiona przez wywiad amerykański przed Wojną.

Typ: powieść

Premia: 1k10 PU

Broń jutra dziś

Wartość: 400

Opis: Popularna naukowa mini encyklopedia o nowoczesnej broni. Tka naprawdę bardzo mało w niej o prawdziwej broni energetycznej, ale jakieś skrawki rzetelnych informacji się tam pojawiają.

Typ: encyklopedia

Premia: 1k6 PU

Lektury zwiększające Broń ciężka

Nie taki Bozar straszny

Wartość: 500

Opis: Napisany w rzetelny, ale humorystyczny sposób wojskowy poradnik. Wydrukowany tylko w kilkudziesięciu egzemplarzach, opisujący podstawowe techniki korzystania z broni ciężkiej. Oczywiście tylko do użytku wewnętrznego US Army.

Typ: podręcznik

Premia: 1k10 PU

Armia USA: Miotacz Ognia - 30 praktycznych rad

Wartość: 350

Opis: Krótka instrukcja obsługi ciężkich miotaczy ognia.

Typ: podręcznik

Premia: 1k10 PU do *Miotaczy cieczy*

Lektury zwiększające Rzucanie

Padnij! Kryj się!

Wartość: 250

Opis: Lekka lektura opisująca w prostych słowach różne typy bomb i granatów.

Typ: podręcznik

Premia: 1k10 PU do *Granatów*

Książka kucharska patrioty

Wartość: 400

Opis: Dziwna książka opisująca jak z prostych ogólnodostępnych składników zbudować bombę. Zawiera kilkadziesiąt „przepisów” na „bombę domowej roboty”. Coś takiego powinno być zakazane!

Typ: podręcznik

Premia: 1k10 PU do *Granatów i Wybuchających pułapek*

Lektury zwiększające Otwieranie zamków

Magazyn ślusarski

Wartość: 120

Opis: Praktyczne porady dotyczące ślusarstwa. Magazyn specjalistyczny.

Typ: magazyn (kwartalnik, kilkadziesiąt numerów)

Premia: 1k6 PU

Przegląd ślusarski

Wartość: 150

Opis: Czasopismo branżowe, zawiera opis nowości z branży, listy czytelników itp.

Typ: magazyn (miesięcznik, kilkadziesiąt numerów)

Premia: 1k6 PU

Lektury zwiększające Skradanie

Chińska Armia: Podręcznik Służb Specjalnych

Wartość: 400

Opis: Tylko i wyłącznie do użytku wewnętrznego Chińskiej Armii Ludowej. Kilka egzemplarzy znalezione podczas chińskiej inwazji na Alasce. Uwaga: podręcznik w j. chińskim.

Typ: podręcznik

Premia: 1k10 PU

La Fantoma

Wartość: 120

Opis: Komiks o nie jakim Duchu, pozytywnym bohaterze, który jest mistrzem ukrywania się.

Typ: magazyn (dwutygodnik, kilkadziesiąt numerów)

Premia: 1k6 PU

Lektury zwiększające Pułapki

Sztuczki i pułapki Maddock'a

Wartość: 300

Opis: Sławny Maddock opisuje w swojej książce podstawowe typy pułapek i sposoby ich zastawiania, rozbrajania i naprawy.

Typ: podręcznik

Premia: 1k10 PU

Lektury zwiększające Pilota

Zen i sztuka pilotażu

Wartość: 150

Opis: Dziwna mieszanka, po części filozoficzna papka, po części praktyczny poradnik dla kierowców wszelkiego typu pojazdów.

Typ: podręcznik

Premia: 1k10 PU

Pojazdy

Krótkie zestawienie najpopularniejszych pojazdów z uniwersum Fallout'a. Należy zauważyć, że większość przedwojennych pojazdów została uszkodzona, zmodyfikowana lub jeszcze inaczej zmieniona te sto parę lat od Wojny. Nowe pojazdy i nowe części nie są produkowane już od długiego czasu i łatwo psujące się części takie jak opony będzie bardzo trudno znaleźć. Pojazdy zasilane są głównie przez ogniwa energetyczne. Zabytki zasilane paliwem ropopochodnym już prawie nie istnieją. Pojazdy są niesamowicie rzadkie i cenne.

Skróty:

MaxP = Prędkość maksymalna w Km/h (kilometry/na godzinę)
 WPrz = wskaźnik przyspieszenia w Km/r
 Whm = wskaźnik hamowania w Km/r
 PS = Promień skrętu w metrach
 ZJ = zasięg jazdy przy pełnym naładowaniu w km
 LP = liczba pasażerów
 Udź = udźwig (w bagażniku, na dachu, itp.)
 PW = punkty wytrzymałości: K (Karoseria), S (Silnik), Ukn (Układ kontrolny), Unp (Układ napędowy), OG (Opony/Gąsienice – ze wskazaniem ilu sztuk dotyczy)
 [PO Z: L: O: P: W:] = Odporność na obrażenia lub pancerz pojazdu.

Samochody, ciężarówki i inne popularne pojazdy.

Niekoniecznie pojazdy wojskowe. Samochody i ciężarówki to prawdopodobnie najczęściej spotykane pojazdy na Pustkowiach.

Samochody

Corvega "Rozbójnik"

Rozbójnik był połączeniem samochodu sportowego i rodzinnego, który stał się symbolem amerykańskiego stylu życia w latach przed Wojną. Jest przestronny i może podróżować po większości rodzajów płaskiego terenu. Podstawowy model nie miał broni i był zasilany 30 małymi ogniwoami energetycznymi.

MaxP:160 WPrz:60 Whm: 50 PS:5 ZJ: 480 LP:5
 Udź:1200kg PW: K:175 S: 50 Ukn:40 Unp:40
 OG:10(x4)
 [PO Z: 10 L: 0 O: 0 P: 0 W:10]

Canyonero SUV

Te samochody sportowe były popularne przed wojną z powodu ich wyglądu i bezpieczeństwa. Powolny, ale sporo udało się przetrwać co najmniej częściowo w stanie nienaruszonym. Nie były standardowo wyposażone w broń i zasilane 50 ogniwoami.

MaxP: 140 WPrz: 40 Whm: 50 PS: 7 ZJ: 300 LP: 5
 Udź: 2000kg PW: K: 250 S: 70 Ukn: 40 Unp: 40
 OG: 15(x4)
 [PO Z: 10 L: 5 O: 0 P: 5 W:10]

Muscle Car Roadrunner

W latach 60 i 70 XX w.

Samochody te stały się bardzo popularne w USA. Miały ogromne silniki – 4l i więcej i były zaprojektowane do jazdy szybkiej i mocnej. Były dość wytrzymałe i dzięki temu przetrwały

wojną. Nie posiadały broni i były zasilane olejem napędowym (50 litrowy bak).

MaxP: 200 WPrz: 40 Whm: 50 PS: 8 ZJ: 300 LP: 4
 Udź: 1200kg PW: K: 200 S: 100 Ukn: 40 Unp: 40
 OG: 10(x4)
 [PO Z: 15 L: 5 O: 5 P: 5 W:10]

Łazik

Złożone z części z innych pojazdów, te marne pojazdy są najczęściej spotykanymi pojazdami silnikowymi na Pustkowiach. Ulubiony, obok motocykli, środek transportu Najeźdźców. Osiągają mniejsze prędkości niż inne markowe modele i są mniej wytrzymałe, ale są też tańsze i prostsze w konstrukcji. Zasilane 20 małymi ogniwoami lub 10 fuzyjnymi. Zmniejszają też o - 10% karę za trudny teren podczas testów *Pilota*.

MaxP: 100 WPrz: 80 Whm:60 PS: 4 ZJ: 100 LP: 2
 Udź: 250kg PW: K: 50 S: 50 Ukn: 30 Unp: 20
 OG: 10(x4)
 [PO Z: 5 L: 0 O: 0 P: 0 W:0]

Ciężarówki

Pickup

To jest klasyczny pickup z przyczepą z tyłu do przewozu osób lub sprzętu. Jest w stanie jeździć po dość nierównym terenie, w zależności od rodzaju opon i zawieszenia, jakie ma. Zazwyczaj nie mają broni. Zasilane 30 ogniwoami fuzyjnymi.

MaxP: 120 WPrz: 50 Whm: 40 PS: 6 ZJ: 400 LP: 2(6)
 Udź: 1500kg PW: K: 190 S: 60 Ukn: 40 Unp: 40
 OG: 15(x4)
 [PO Z: 10 L: 5 O: 5 P: 5 W:10]

Ciężarówka 2,5t

Jest to znacznie większy samochód, używany do przewozu żołnierzy i zaopatrzenia przed Wojną. Ogólnie przeznaczony do poruszania się tylko po drogach lub płaskim terenie. Bez broni, zasilany 50 ogniwoami fuzyjnymi.

MaxP: 100 WPrz: 30 Whm: 30 PS: 15 ZJ: 320 LP: 2(16)
 Udź: 5000kg PW: K: 300 S: 100 Ukn: 40 Unp: 40
 OG: 25(x6)
 [PO Z: 30 L: 10 O: 5 P: 10 W:30]

Ciągnik siodłowy (tzw. TIR)

Te ciężkie ciężarówki lub ciągniki siodłowe (wg. naszych europejskich przyjaciół) były szeroko wykorzystywane do przewożenia ładunków przed Wojną. Nie ma ich zbyt wiele, ale ponieważ są stosunkowo łatwe do naprawy i utrzymania, te, które pozostały są w dobrym stanie. Mogą być do nich dołączone różne typy naczep – paki, przyczepy otwarte, cysterny. Zasilane 100 ogniwoami fuzyjnymi.

MaxP: 100 WPrz: 40 Whm: 40 PS: 15 ZJ: 320
LP: 3 Udź: 25000kg PW: K: 500 S: 150 Ukn: 50
Unp: 50 OG: 30(x10)
[PO Z: 45 L: 15 O: 30 P: 15 W:30]

Naczepa

Przyczepy można dołączyć do samochodów ciężarowych, aby zwiększyć ich ładowność. Naczepy mogą być przystosowane do przewożenia wielu różnych rzeczy, od sypkich produktów, przez pakunki do paliwa i ciekłych niebezpiecznych chemikaliów. Poniższe statystyki dotyczą klasycznej naczepy z plandeką.

MaxP: n/d WPrz: 30 Whm: 20 PS: 20 ZJ: n/d
LP: 40 Udź: 25000kg PW: K: 400 S: n/d Ukn: 50
Unp: 50 OG: 30(x8)
[PO Z: 25 L: 10 O: 20 P: 10 W:20]

Hummer

Wojskowy opancerzony samochód terenowy, przeznaczony do przewozu małych ilości osób i sprzętu po trudnym terenie. Może podróżować po wiele rodzajach terenu ze względnie wysoką prędkością. Zmniejsza też o -20% karę za trudny teren podczas testów *Pilota*. Często wyposażony w jakiś CKM. Zasilany 30 ogniwami fuzyjnymi.

MaxP: 90 WPrz: 50 Whm: 40 PS: 8 ZJ: 600 LP:
6 Udź: 1100kg PW: K: 300 S: 100 Ukn: 50 Unp:
50 OG: 40(x4)
[PO Z: 50 L: 30 O: 25 P: 30 W:50]

Autobus

Autobusy i autokary to duże pojazdy zaprojektowane do przewożenia wielu osób we względnie komfortie. Nie są przeznaczone do przewożenia ciężkich i dużych ładunków, ale gdyby wyrwać wszystkie siedzenia zrobiłoby się dużo miejsca wewnątrz. Nie są wyposażone w broń, zasilane 100 ogniwami fuzyjnymi.

MaxP: 90 WPrz: 30 Whm: 30 PS: 20 ZJ: 300 LP:
40-70 Udź: 20000kg PW: K: 500 S: 150 Ukn: 70
Unp: 70 OG: 25(x6)
[PO Z: 25 L: 10 O: 10 P: 10 W:20]

Motocykle

Motocykle to pojazdy dwukołowe przeznaczone przede wszystkim do osiągania dużych prędkości. Niektóre z nich są znacznie silniejsze niż inne. Sporej ilości motocykli udało się przetrwać w dużej mierze dzięki temu, że są stosunkowo łatwe w utrzymaniu i wymagają mniej części niż inne pojazdy. Motocykle nie mają брони i dodają -10% kary do wszystkich testów *Pilota* wykonanych podczas jazdy.

Cross

Standardowy motocykl do jazdy po nierównym terenie, średniej wielkości. Oferuje przyzwoitą prędkość, zero komfortu, zasięg jazdy mizerny, sporo pali cholerstwo. Dość popularne na Pustkowiach, występują w wielu wersjach. Zasilane 20 małymi ogniwami.

MaxP: 130 WPrz: 100 Whm: 40 PS: 3 ZJ: 100
LP: 1 Udź: 90kg PW: K: 40 S: 30 Ukn: 10 Unp:
10 OG: 5(x2)
[PO Z: 10 L: 0 O: 0 P: 0 W:0]

Harley

Klasyczny motocykl, średniej wielkości. Oferuje komfort jazdy, przyzwoitą prędkość i zasięg jazdy. Dość popularne na Pustkowiach, występują w wielu wersjach, czasem z dołączonym koszem. Zasilane 20 małymi ogniwami.

MaxP: 180 WPrz: 80 Whm: 40 PS: 6 ZJ: 300 LP:
1(2) Udź: 200kg PW: K: 50 S: 30 Ukn: 10 Unp:
10 OG: 5(x2)
[PO Z: 10 L: 0 O: 0 P: 0 W:0]

Ścigacz

Ścigacz poświęca styl i zasięg swoich większych braci dla prędkości i zwrotności. To lśniące drapieżne motory o wiele trudniejsze w utrzymaniu, wymagają wysokiej klasy części. Są dość rzadkie, można je znaleźć głównie w dużych miastach, zupełnie nieprzystosowane, a co za tym idzie niepraktyczne do jazdy po bezdrożach Pustkowi. Dodają -10% kary do wszystkich testów *Pilota* wykonanych podczas jazdy. Zasilane 20 małymi ogniwami.

MaxP: 300 WPrz: 120 Whm: 60 PS: 4 ZJ: 100
LP: 1 Udź: 100kg PW: K: 40 S: 30 Ukn: 10 Unp:
10 OG: 10(x2)
[PO Z: 0 L: 0 O: 0 P: 0 W:0]

Chopper

Choppery to robione na zamówienie potężne motocykle z ekstra wyposażeniem – wspomaganie kierownicy, poprawione przednie zawieszenie. Zdecydowanie przeznaczone dla większych kierowców. Jedyne motory, na których mogą jeździć super mutanty. Zasilane 20 ogniwami fuzyjnymi.

MaxP: 200 WPrz: 80 Whm: 40 PS: 5 ZJ: 280 LP:
1 Udź: 200kg PW: K: 60 S: 40 Ukn: 15 Unp: 15
OG: 10(x2)
[PO Z: 10 L: 0 O: 0 P: 0 W:0]

„Wódz”

Prawdopodobnie najlepszy motocykl, jaki powstał na amerykańskiej ziemi. „Wódz” to idealne połączenie solidności, kwintesencji i stylu. Stosunkowo szybki, świetnie się prezentujący, zapewnia gładką i komfortową jazdę. Zasilany 20 ogniwami fuzyjnymi.

MaxP: 230 WPrz: 100 Whm: 40 PS: 6 ZJ: 200
LP: 1 Udź: 200kg PW: K: 50 S: 40 Ukn: 15 Unp:
15 OG: 15(x2)
[PO Z: 15 L: 0 O: 0 P: 0 W:10]

Łodzie

Wierzcie lub nie, ale nadal istnieją siedliska ludzkie, które żyją nad wodą w powojennym świecie. Wiele pojazdów wodnych jest obecnie napędzanych jedynie siłą mięśni lub wiatru.

Kajak

Kajaki były używane w takiej czy innej formie przez ludzi na całym świecie. Kajak, jaki jest, każdy widzi. Przeznaczone raczej na spokojne wody.

MaxP: 20 WPrz: 10 Whm: 10 PS: 3 ZJ: n/d LP:
2 Udź: 50kg PW: K:50
[PO Z: 0 L: 0 O: 0 P: 0 W:0]

Żaglówka

Prosta łódka wyposażona w niewielkie żagiel.
MaxP: 30 WPrz: 15 Whm: 10 PS: 10 ZJ: n/d LP:
4 Udź: 100kg PW: K:50
[PO Z: 0 L: 0 O: 0 P: 0 W:0]

Skuter wodny

Bardzo niewiele ich przetrwało do obecnych czasów. Zasilany 20 małymi ogniwami energetycznymi.

MaxP: 70 WPrz: 30 Whm: 20 PS: 3 ZJ: 50 LP: 2
Udź: 50kg PW: K: 50 S: 20
[PO Z: 5 L: 0 O: 0 P: 0 W:0]

Katamaran

Katamaran to rodzaj żaglówki. Zamiast sztyletowatego kawałka drewna lub metalu utrzymanie łodzi w pozycji pionowej zapewniają dwa połączone ze sobą pontony z żaglem po środku. Wywrócenie katamaranu jest prawie niemożliwe. Napędzane siłą wiatru.

MaxP: 70 WPrz: 30 Whm: 30 PS: 20 ZJ: n/d LP:
4-20 Udź: 500kg PW: K:250
[PO Z: 0 L: 0 O: 0 P: 0 W:0]

Maszyny latające

Nadal istnieje kilka maszyn latających. Zazwyczaj ludzie, którzy potrafią je pilotować należą do organizacji paramilitarnych takich jak Bractwo lub Enklawa.

Balon

Nie tak rzadkie, jak mogłoby się wydawać. Balony ogrzewane powietrzem działają na zasadzie odkrytej już przez starożytnych Greków: gorące powietrze unosi się szybciej niż chłodne.

Wypełniając duży „worek” gorącym powietrzem, człowiek może wznieść się w górę. Balony są wyposażone w palnik do podgrzewania powietrza oraz kosz lub gondolę podwieszoną pod balonem, gdzie przebywa pilot i załoga. Nie są standardowo uzbrojone, ale spisują się świetnie jako lekkie bombowce lub siły zwiadowcze. Balony są cienkie i kruche i mogą być łatwo zniszczone. Paliwo w palniku (20l) starcza na 10h lotu.

MaxP: 40 WPrz: n/d Whm: n/d PS: n/d ZJ: n/d
LP: 4 Udź: 300kg PW: K:50
[PO Z: 0 L: 0 O: 0 P: 0 W:0]

Szybowiec

Są to małe, lekkie jednoosobowe samoloty i muszą być wyniesione w powietrze przez cięższe silnikowe maszyny latające.

MaxP: 150 WPrz: 40 Whm: 40 PS: 30 ZJ: n/d
LP: 1 Udź: 200kg PW: K:90
[PO Z: 0 L: 0 O: 0 P: 0 W:0]

Awionetka

Lekki, dwuosobowy samolot. Potrzebuje niewiele miejsca, aby wystartować. Zasilany 50 ogniwami fuzyjnymi. Bardzo rzadki ze względu na niedostępność części.

MaxP: 180 WPrz: 40 Whm: 40 PS: 30 ZJ: 200
LP: 2 Udź: 300kg PW: K: 100 S: 30 Ukn: 10 Unp:
10 OG: 5(x2)
[PO Z: 10 L: 0 O: 0 P: 0 W:0]

Latacz (Vertibird)

Duża maszyna latająca pionowego startu używana przez Enklawę. Latacz jest wielozadaniowym śmigło-lotem startu i lądowania. Został zaprojektowany, aby wykonywać misje, do których zazwyczaj stosowano śmigłowce, ale o zasięgu samolotu z napędem turbośmigłowym. Posiada dużą ładownię przystosowaną do transportu ładunków o sporych gabarytach, bądź oddziału żołnierzy z pełnym wyposażeniem. Przed Wojną był on jeszcze w fazie prototypu i nie można go było wprowadzić do służby. Po Wojnie wszystkie ocalałe egzemplarze przejęła Enklawa. Zasilany 100 ogniwami fuzyjnymi.

MaxP: 280 WPrz: 40 Whm: 40 PS: 40 ZJ: 500
LP: 12 Udź: 3000kg PW: K: 350 S: 100 Ukn: 40
Unp: 40 OG: 50(x6)
[PO Z: 50 L: 30 O: 70 P: 30 W:50]

Transportery opancerzone

Do tej grupy zwykle zaliczamy lekko uzbrojone i ciężko opancerzone pojazdy kołowe lub gąsiennicowe, które transportują wojsko.

Pojazd bojowy piechoty Bradley M2

Bradley M2 jest przeznaczony do ochrony oddziału żołnierzy w strefie walki. Pojazd gasienicowy z przyzwoitym uzbrojeniem, jest w stanie bronić się przed innymi pojazdami. M2 był często stosowany w wojnie w Zatoce Perskiej pod koniec 20 wieku i był jednym z najczęściej wykorzystywanych pojazdów w US Army. Bradley M2 potrzebuje 50 ogniw fuzyjnych, aby być w pełni naładowany. Jest uzbrojony w wyrzutnię TOW-II, CKM MG3 i działko 25mm. Ponadto wyposażony w szczeliny, z których żołnierze wewnątrz mogą bezpiecznie ostrzeliwać wroga na zewnątrz.

MaxP: 60 WPrz: 40 Whm: 30 PS: 8 ZJ: 80 LP: 10 Udź: 5000kg PW: K: 400 S: 80 Ukn: 50 Unp: 70 OG: 60(x2)

[PO Z: 75 L: 40 O: 90 P: 40 W:60]

Transporter opancerzony Dragoon

To nie jeden pojazd, ale cała grupa kołowych transporterów opancerzonych zaprojektowanych dla potrzeb wojska i zastosowań paramilitarnych. Jest też amfibią i jest przeznaczony raczej do szybkich operacji. Dragoon może być uzbrojony zarówno w granatnik AGS-17 i CKM MG3. Zasilany 40 ogniwami fuzyjnymi.

MaxP: 90 WPrz: 60 Whm: 30 PS: 9 ZJ: 100 LP: 8 Udź: 4000kg PW: K: 300 S: 75 Ukn: 40 Unp: 40 OG: 40(x4)

[PO Z: 70 L: 40 O: 70 P: 40 W:60]

Cadillac-Gage LAV-150 ST

To częściowa amfibia i lepiej uzbrojona wersja Dragoona. Ten kołowy pojazd to trzon kolumny transportu US Army od czasu wprowadzenia do użytku w połowie lat 70-tych XX w. Jest uzbrojony w działko 20mm i CKM MG3. Na nierównym terenie lepiej sobie radzi niż Dragoon. Zasilany 40 ogniwami fuzyjnymi.

MaxP: 110 WPrz: 60 Whm: 50 PS: 7 ZJ: 200 LP: 9 Udź: 4000kg PW: K: 350 S: 75 Ukn: 30 Unp: 30 OG: 50(x4)

[PO Z: 70 L: 40 O: 70 P: 45 W:60]

Artyleria mobilna

Artyleria mobilna to działa i armaty, takie jak haubice i tym podobne, które można zamontować na dwóch kołach, aby mogły być ciągnięte przez ciężarówki, jeepy, transportery. Mimo, że czołgi niemal je wyparły z użycia w XX wieku, są one znacznie częściej używaną bronią na Pustkowiach niż ich drodzy w utrzymaniu pancerni kuzyni.

Działo 20mm

W: 500kg

Obr: 8k10+40 dla wszystkiego w promieniu 10m od eksplozji i 1k6 obrażeń wstrząsowych dla wszystkich w odległości 100m.

Zsg:500

PA P: 4 M: n/d S: n/d

Działo 25mm

W: 600kg

Obr: 8k10+50 dla wszystkiego w promieniu 10m od eksplozji i 1k6 obrażeń wstrząsowych dla wszystkich w odległości 100m.

Zsg:500

PA P: 4 M: n/d S: n/d

Działo M68 105mm

W: 1200kg

Obr: 15k20+30 dla wszystkiego w promieniu 15m od eksplozji i 2k6 obrażeń wstrząsowych dla wszystkich w odległości 100m.

Zsg:1000

PA P: 5 M: n/d S: n/d

Armata Rheinmetall 120mm

W: 1500kg

Obr: 20k20+50 dla wszystkiego w promieniu 20m od eksplozji i 2k6 obrażeń wstrząsowych dla wszystkich w odległości 100m.

Zsg:2000

PA P: 5 M: n/d S: n/d

Wyrzutnia raketowa 152mm Shillelagh

W: 1500kg

Obr: 20k20+50 dla wszystkiego w promieniu 25m od eksplozji i 2k6 obrażeń wstrząsowych dla wszystkich w odległości 100m.

Zsg:3000

PA P: 6 M: n/d S: n/d

Czołgi

Czołgi zostały wynalezione na początku XX w. Należą zdecydowanie do najradszych pojazdów na Pustkowiach. Jeśli nadal można znaleźć gdzieś działające egzemplarze to są one prawdopodobnie w posiadaniu dużych organizacji militarnych takich jak Enklawa lub technologicznych maniaków, jak Bractwo Stali.

Czołg bojowy M60A2

M60 "Niszczyciel z Detroit" wprowadzony do amerykańskiego uzbrojenia w 1960 roku i pozostał jego ważną częścią aż do końca XX wieku, kiedy to został przeniesiony do uzbrojenia Gwardii Narodowej. M60 jest dobrze opancerzony i wyposażony w działko M68 105mm i dwa CKM MG3. Choć Abrams zastąpił M60 na początku lat 90-tych, to nadal był on bardzo skuteczny przeciwko wolniejszym i mniej wydajnym

T-62s w wojnie w Zatoce Perskiej. Zasilany 60 ogniwami fuzyjnymi.

MaxP: 50 WPrz: 20 Whm: 50 PS: 2 ZJ: 100 LP:
4 Udź: 1500kg PW: K: 400 S: 75 Ukn: 40 Unp:
40 OG: 90(x2)

[PO Z: 85 L: 50 O: 95 P: 40 W:70]

M551 Sheridan

Sheridan został zaprojektowany jako lekki czołg wsparcia, który miał siłę ognia zdolną zniszczyć zwykły czołg. Jest to jeden z kilku zbiorników, które mogą być zrzucone z samolotu i był pierwszym amerykańskim pojazdem w wojnie w Zatoce Perskiej. Sheridan jest wyposażony w wyrzutnię raketową 152mm Shillelagh zaprojektowaną, aby niszczyć czołgi wroga z dużej odległości, bez konieczności zagrażania załodze Sheridana. Armia przeprowadziła kapitały remont tych czołgów pod koniec XX wieku. Oprócz wyrzutni Shillelagh jest też uzbrojony w dwa karabiny maszynowe MG3 i jest zasilany 60 ogniwami fuzyjnymi.

MaxP: 60 WPrz: 30 Whm: 60 PS: 2 ZJ: 120 LP:
5 Udź: 1000kg PW: K: 375 S: 70 Ukn: 30 Unp:
30 OG: 80(x2)

[PO Z: 90 L: 50 O: 95 P: 40 W:70]

M1A1 Abrams

Zdobył uznanie za pokonanie znacznie gorszych sowieckich T-72 i irackich T-55 w wojnie w Zatoce Perskiej. M1 Abrams jest najlepszym czołgiem w armii USA w XXI wieku. Ma niezrównany zasięg i szybkostrzelność z działa Rheinmetall 120mm oraz najgrubszy i najskuteczniejszy pancerz. Wszystko to czyni Abramsa najgroźniejszym pojazdem na polu bitwy. Oprócz działa ma dwa karabiny maszynowe wsparcia M2HB I system obrony przeciwrakietowej TOW-II. Krążą pogłoski o najnowszych M1A1s wyposażonych w broń energetyczną, ale nikt ich nigdy jeszcze nie widział.

MaxP: 60 WPrz: 30 Whm: 60 PS: 2 ZJ: 100 LP:
5 Udź: 2000kg PW: K: 500 S: 150 Ukn: 50 Unp:
50 OG: 80(x2)

[PO Z: 95 L: 60 O: 95 P: 60 W:90]

Ulepszenia pojazdów

Te ulepszenia są bardzo rzadkie na Pustkowiach i bardzo kosztowne. Nieraz wymagają części niemal niemożliwych do zdobycia.

Opony „slick”

Wartość: 2000

Opony wyścigowe, specjalnie dedykowane dla samochodów i motocykli. Będą zwiększać przyspieszenie o +10km i prędkość max o 20%. Niestety zmniejszają hamowanie o -10km i zwiększają

szają promień skrętu o 5m. Pojazd z tymi oponami jest też trudniejszy w opanowaniu, więc kara do um. *Pilota* rośnie o kolejne -10%. Slicki mają tylko 5PW.

Dopalacz NOz (podtlenek azotu)

Wartość: 5000

NOz (podtlenek azotu) pozwala pojazdowi bardzo szybko przyspieszyć. Kiedy NOz zostaje włączony, pojazd osiąga prędkość max w ciągu tylko 1 rundy. Niestety każde użycie wymaga napełnienia lub zmiany butli z NOz. Dodatkowo taki dopalacz mocno eksploatuje silnik i każde jego użycie zadaje mu 10 punktów uszkodzeń.

Wzmocniona konstrukcja nośna

Koszt: 9000

Wzmocnienie ram pojazdu zwiększa jego nośność i wytrzymałość. Dzięki temu udźwig pojazdu wzrasta o 30% a jego PW układu napędowego rośnie o +10%.

Konwerter ogniw paliwowych

Koszt: 10000

To usprawnienie sprawia, że pojazd pobiera mniej energii, dzięki czemu może na tej samej ilości ogniw przebyć dłuższą trasę. Zasięg zwiększa się o 50%.

Poduszki antygravitacyjne

Koszt: 25000

Zapomnij o oponach i gąsienicach. Poduszki antygravitacyjne pozwalają pojazdowi unieść się kilkadziesiąt cm w górę, dzięki czemu może on pokonać prawie każdy teren i to w szybkim tempie. Wszystkie kary za ukształtowanie terenu zostają zniesione (poza oczywistymi przypadkami jak np. przepaść, woda czy pionowa ściana kanionu) a prędkość max rośnie o 30km.

PLEASE STAND BY

-20-

30

-45-

-35-

300