

# עת המוטאנטיים

(חוקים בסיסיים – גרסה 2.2)

לפני זמן רב, הנפילה מחקה את הצביליזציה, והותירה את פני האדמה משה ארץ פראית של שממה רדיואקטיבית שורצת יצורים מוטאנטיים. קהילתך שרדה את השנים הארוכות שלאחר הנפילה, כשתושביה מוגנים בביטחון מתחת לאדמה - עד עתה...

## גזע

הדמויות מתחילות כבני-אדם, אך לאחר חשיפה לקרינה ולסכנות מוטאנטייות אחרות, הן עלולות להפוך לממעט-בני-אדם או אף למוטאנטיים.

## מקצוע

כל דמות שחקן (ד"ש) חייבת לבחור מקצוע. **בריונים** הינם בכושר גופני טוב ומיומנים בקרב **סיירים** הם מהירים וחדי-תפשה. **מלומדים** הם אינטליגנטיים ויש להם חוש לשרידים עתיקים. (למפלצות ולמרבית הדמויות ללא שחקן אין מקצוע).

## נקודות פגיעה (נק"פ)

לדמויות יש קוביית פגיעה (קב"פ) אחת על כל דרגה. הד"שים מתחילים עם מקסימום נקודות פגיעה בדרגה 1, ואז מגלגלים מחדש את כל הקב"פ בכל פעם שהם זוכים בדרגה חדשה, אך מתעלמים מהתוצאה אם היא נמוכה מהערך הקודם. **בריונים** יש 10 נק"פ בכך קב"פ, **לסיירים** יש 8 נק"פ, ו**מלומדים** יש 6 נק"פ. (למפלצות יש לרוב, אך לא תמיד, 8 נק"פ בקב"פ). **בני-אדם** טהורים זוכים בתוסף של +4 נקודות פגיעה לדרגה כתוצאה מבריאותם.

## ציוד

לד"שים יסופק ציוד הרפתקנות בסיסי (מזון, מים וכן הלאה). בנוסף לכך, כל דמות זכאית לבחור 4 יחידות ציוד. שריון בינוני נחשב לשתי יחידות. שריון כבד נחשב לשלוש יחידות. ניתן לקחת שני נשקים קלים כיחידה אחת. אתה רשאי גם להשקיע יחידת ציוד אחת בשריד פשוט מלפני הנפילה, שייקבע באופן אקראי על ידי המנחה.

| שריון        | דרג"ש | תנועה | הערות/דוגמאות            |
|--------------|-------|-------|--------------------------|
| ללא שריון    | 10    | 40 מ' | -                        |
| שריון קל     | 12    | 40 מ' | ב, פרווה או עור          |
| שריון בינוני | 14    | 30 מ' | כיטיץ, צמניים או שרשראות |
| שריון כבד    | 16    | 20 מ' | שריון מלא או לוחות מתכת  |
| מגן          | +1    | -     | אין שימוש בנשק דו-ידני   |

דירוג שריון (דרג"ש) נמוך יותר יקשה על אויביך לפגוע בך, אך הוא יפריע לך בדברים אחרים. קצבי התנועה המוצגים בטבלה הם לתנועה בחורבות בסיבוב קרב, ובשממה קצב התנועה הוא אותו הדבר בקילומטרים ליום. **סיירים** מוסיפים 10 לקצב התנועה (תנ"י) שלהם אם הם לובשים שריון קל או אינם עוטים שריון כלל.

| נשק              | נזק  | הערות   |
|------------------|------|---|
| נשק קפא"פ קל     | 6ק1  | מהיר, קל להסתרה, להשלכה 4ק1                                 |
| נשק קפא"פ בינוני | 8ק1  | נשק חד-ידיני "סטנדרטי"                                      |
| נשק קפא"פ כבד    | 10ק1 | דורש שתי ידיים, איטי  |
| כלי-ירייה קל     | 4ק1  | מהיר, קל להסתרה, תחמושת בלתי-מוגבלת                         |
| כלי-ירייה בינוני | 6ק1  | דורש שתי ידיים, התחמושת אוזלת בגלגול של 1 בהתקפה            |
| כלי-ירייה כבד    | 8ק1  | דורש שתי ידיים, איטי, התחמושת אוזלת בגלגול של 1 או 2 בהתקפה |

קפא"פ = קרב פנים אל-פנים.

## דף הדמות

המצא שם, כינוי, תיאור בן שורה אחת, ודמותך מוכנה לחקור את השממה!

לדוגמה: **סטאן הגוס**. בריון אנושי 1 (נק"ן 0), דרג"ש 16 (לוחות מתכת ישנה), תנ 20 מ', קב"פ 10ק1 + 2 (נק"פ 12), לוב ברזל (התקפת קפא"פ +1, 10ק1). **סטאן** הוא אדם פשוט, הן במחשבותיו והן במעשיו.

## קרב

**הפתעה:** במקרים שבהם צד בקרב עשוי להיות מופתע בתחילת קרב, יש לערוך בדיקת מודעות (ראה **מיומנויות הרפתקה**, בהמשך). גלגל רק פעם אחת, והשתמש בערך הכישר הגבוה ביותר עבור הצד. כישלון פירושו הפתעה, והצד בקרב מפסיד סיבוב קרב אחד.

**יוזמה:** כל משתתף בקרב מגלגל 6ק1 כדי לקבוע את היוזמה. נשקים מהירים זוכים לתוסף של +1 ליוזמה, איטיים לעונשין של -1 ליוזמה. המשתתף עם היוזמה הגבוהה ביותר פועל ראשון, והשאר אחריו בסדר יוזמה יורד.

**התקפה:** גלגל 20ק1. **בריונים** מוסיפים את דרגתם לגלגול. **סיירים** מוסיפים את דרגתם עם כלי נשק קלים או כלי-ירייה, ואחרת מוסיפים רק מחצית מדרגתם (מעוגל למטה). **מלומדים** מוסיפים מחצית מדרגתם לכל כלי הנשק, אך זוכים לתוסף של +2 עם שרידים עתיקים. מפלצות מוסיפות את מספר הקב"פ שלהם. לא ניתן להשתמש בכלי-ירייה בקפא"פ. תוצאה השווה לדרג"ש של היריב או עולה עליו היא פגיעה.

**נזק:** בפגיעה, גלגל את קוביות הנזק והפתח את התוצאה מהנק"פ של המטרה. מפלצות מחוסלות כאשר הן מגיעות ל-0 נק"פ. ד"ש או דב"ש (דמות בלי שחקן) חשוב מתעלפים כאשר הם מגיעים ל-0 נק"פ, אך הם נשארים בחיים עם שהם מגיעים לנק"פ שלילי הגדול מדרגתם. ד"שים שהתעלפו מושארים למות או ללקחים בשבי, אלא אם כן ד"ש אחר יכול לסייע להם.

**סף המוות:** ניתן לגלגל הצלצת עמידות (ראה **גלגולי הצלצת**, בהמשך) במטרה לשרוד מצב שאחרת יגרום למותה של הדמות. אם ההצלחה מוצלחת, הדמות מופחתת לנק"פ מינימאלי ומתעלפת, אך לא מתה.

**מוראל:** בקרב, דב"שים ומפלצות מושפעים ממוראל. בסוף כל סיבוב קרב, שני הצדדים מגלגלים 20ק1 ומוסיפים את הדרגה (או הקב"פ) של הלוחם הטוב ביותר שלהם. אם צד אחד משיג תוצאה כפולה ומעלה מהצד השני, הצד השני יברח. המנחה עשוי לגלגל בנפרד עבור קבוצות ספציפיות של מפלצות, ועשוי לפרש את התוצאות בדרכים שונות, כמו למשל נסיגה או כניעה. המשתתפים בקרב זוכים להתקפה חופשית אחת נגד יריבים בורחים.

**החלמה:** ד"שים הנותרים מעל ל-0 נק"פ מחלימים ב-1 נק"פ בכל תור של מנוחה (כאשר הם חוקרים חורבות), או כלל הנק"פ שאיבדו אם הם נחים שלב תנועה מלא (בשממה). ד"שים שאיבדו את הכרתם מחלימים בקצב איטי הרבה יותר של 1 נק"פ ליום עד שהם מחלימים לגמרי, אלא אם כן הם מקבלים טיפול רפואי (משריד עתיק או מכוח מוטאנטי מיוחד).

## גלגולי הצלצת

ההצלחות הן של קשיחות, תגובה או רצון. גלגל 20ק1 + דרגה (או קב"פ). **בריונים** מוסיפים +4 להצלחות קשיחות. **סיירים** מוסיפים +4 להצלחות תגובה. **מלומדים** מוסיפים +4 להצלחות רצון. לדוגמה, סייר בדרגה 3 מוסיף +3 (3 דרגות) +4-1 (סייר) לסך כל של +7 להצלחות תגובה. תוצאה של 20 ומעלה היא הצלחה בהצלחה.

## מיומנויות הרפתקה

כל בדיקות המיומנות נעשות על ידי גלגול 20ק1. ד"שים מוסיפים מחצית מדרגתם (מעוגלת כלפי מטה) אלא אם כן מצוין אחרת למטה. מפלצות מוסיפות לרוב מחצית מהקב"פ שלהן. תוצאה של 15 ומעלה מצביעה על הצלחה. **כושר:** שחיה, ריצה, קפיצה, שבירת ללתות, הרמת סבוכ, נהיגה ברכב, אילוף או רכיבה על חיה מוטאנטי, וכן הלאה, כולן פעילויות של כושר. **בריונים** מוסיפים את דרגתם המלאה במקום חצי מדרגתם לבדיקות כושר.

**מודעות:** הימנעות מהפתעה בקרב, גילוי מלכודות ומארבים, הבחנה בסופות קרינה חקורבות, מציאת שרידים במהלך ביזת חורבות וכן הלאה, כולן פעילויות של מודעות. **סיירים** מוסיפים את דרגתם המלאה במקום חצי מדרגתם לבדיקות מודעות.

**ידע:** פענוח ותיקון שרידים, ניהול משא-ומתן עם מוטאנטיים שבטיים, הבנת טקסטים עתיקים, פנייה אל אינטליגנציה מלאכותית וכדומה, כולן פעילויות של ידע. **מלומדים** מוסיפים את דרגתם המלאה במקום חצי מדרגתם לבדיקות ידע.

## הנגז

**גנת המוטאנטיים,** המגוון הרב של איזוטופים רדיואקטיביים, הכימיקאלים הרעילים והמגיפות המוטאנטייות התערבב יחדיו עד כדי כך שמבחינת השפעתו על יצורים חיים, כולו נחשב לאיום אחד: **הנגז**.

בנוסף לנזק הנגרם על ידי הנגז, דמויות הנחשפות אליו יפתחו מוטאציות עם הזיהום הגובר. מוטאציות אלו נקבעות באופן אקראי – כמה מהן מועילות, אך רובן מזיקות.

ד"ש הצוברת מוטאציה אחת או יותר, אך עודנה פחות-או-יותר נורמאלית, נחשבת ל**למעט-בן-אדם**. דמות הנעשית מעוותת באופן הגלוי לעין, או המפתחת מוטאציה חמורה, היא **מוטאנט**, וסביר שקהילתה תתייחס אליה כאל מנודה. החוקים לגבי מוטאציות והשפעותיהן מתוארים בדפי המנחה.

## שרידים עתיקים

כאשר מתגלה שריד עתיק בלתי מזוהה מלפני הנפילה, הדמות צריכה להשקיע תור שלם בניסיון לפענח את השימוש בו. בצע בדיקת ידע; תוצאה של 20 ומעלה מצביעה על הצלחה. בבדיקה שנכשלה, הד"ש פשוט אינה יכולה להבין את המכשיר. לא ניתן לבצע ניסיון נוסף עד שהדמות עולה בדרגה.

**למלומדים** יש יכולת מיוחדת לגלגל מחדש את בדיקת הידע הזו לאחר תור נוסף של מחקר. אם גלגול נוסף זה נכשל גם הוא, יש לעלות בדרגה לפני ניסיון נוסף, בדיקת כמו עבור שאר הדמויות. **מלומדים** הם גם המקצוע היחיד שמוסוגל לנסות ולתקן שרידים פגועים או מקולקלים. לשם כך נדרשים חלקי חילוף ובדיקת ידע מוצלחת. המנחה קובע את מקומם של השרידים ואת תכונותיהם.

## ניסיון

המנחה יקבע מקודות ניסיון (נק"ן) עבור שרידים שנתגלו, מפלצות שהובסו, ומשימות שמולאו. כל הניסיון שהחבורה זוכה בו מחולק שווה בשווה בין הדמויות.

דמויות שחקן מתחילות את המשחק בדרגה 1. לאחר מכן, לכל ד"ש דרושות 1,000 נק"ן נוספות, המוכפלות בדרגה הנוכחית, על מנת להתקדם לכל דרגה חדשה; כלומר, סך כל של 1,000 נק"ן כדי להגיע לדרגה 2, סך כל של 3,000 נק"ן כדי להגיע לדרגה 3, וכן הלאה.

הדמויות חייבת לחזור לבסיס-האם שלה לאימונים, או להתאמן בהנחיית ד"ש בדרגה גבוהה יותר מאותו המקצוע, על מנת לזכות ביתרונותיה של הדרגה החדשה.

# עת המוטאנטיים

ברוכים הבאים לעתיד!

לפני זמן רב, הנפילה מחקה את הציביליזאציה, הותירה את פני האדמה פראיים, שוממים, רוויי-קרינה ושורצים ביצורים מוטאנטיים, והכריחה את קומץ השורדים במעבה האדמה לחיות טוב ככל האפשר. קהילתם – הקראת לאו – שרדה במשך השנים הארוכות מאז הנפילה, תושביה מוגנים בביטחון מתחת לאדמה. עד עתה.

הם קוראים לכם 'מלקטי שאריות'. אתה, ומתנדבים אחרים מצוות המשלחת לפני השטח, תישלחו אל מעל לאדמה לחלץ את מה שתוכלו מהאפר – ואולי גם למצוא עתיד לבני עמכם.

כשאתם חמושים רק בחוכמתכם ובכלי הנשק שתוכלו למצוא, עליכם לנדוד באדמה בלתי-מוזמנה זו על מנת לחקור את העולם שמעל לאדמה – ואולי אפילו להציל את קהילתכם.

## תדריך ופקודות

ברכותיי, ארח. אתה, ומתנדבים אחרים כמוך, נבחרתם לצוות המשלחת לפני השטח הבא. בעוד זמן קצר תעזבו את הסביבה התת-קרקעית המוגנת של לאו על מנת לחקור את פניו המצולקים של כוכב הלכת שלנו ולחפש חומרים שיביטחו את הישרדותנו.

אינני יכול להמעיט בחשיבותה של משימה זו. ללא חלקי חילוף מפני השטח, מערכות המקלט שלנו ייכשלו ועל כן יביאו להיכחדותה של קהילתנו. עם זאת, אינני יכול גם להמעיט בסכנות המעורבות במשימה זו. אתם תתקלו באזורים רבים של זיהום – המכונה 'נגע' – מרמות גבוהות של קרינה, חומרי לחימה ביולוגיים מלאכותיים, או חומרים רעילים אחרים.

בנוסף לכך, פני כוכב הלכת שלנו מוכים בסופות קרינה תקופות ואלימות לרוב. חוקרים הלכדים מחוץ למעטפת המוגנה של מקלט תת-קרקעי ללא חליפת קרינה עלולים לסבול ממחלת קרינה, מוטאציות ואף מוות.

אפילו אם תימנע מזיהום בנגע ומסופות קרינה, עליך ללמוד כיצד להתמודד עם היצורים העוינים שהתפתחו מאז הנפילה. מרבית הצמחים ובעלי החיים שאבותינו הכירו כשלוים ורגועים עברו מוטאציה לחיות פראיות ורצחניות שיתקיפו ללא התרגות.

## הרכב הצוות

לפני שתצאו למסע שלכם, יהיה עליכם לבחור בחברי צוות המשלחת שלכם. צוות טיפוסי כולל ארבעה עד שמונה חברים. בעוד שיש ביטחון (וכוח) במספרים, פשוט אין לנו מספיק כוח אדם בשביל חברות גדולות יותר.

כדאי לכם לבחור צוות עם תערובת של מיומנויות וכישורים. חשוב שכמה מחברי החברה יהיו בעלי יכולת לחימה מעולה, כך שהם יוכלו להביס מפלצות המשרות לטרף. זהו רעיון טוב לכלול לפחות חבר צוות אחד מהיר ובעל יכולת תנועה רבה, מאחר ועורמה היא לרוב המפתח להצלחה. לבסוף, אל תמעיטו בחשיבות הידע הטכני, היכולת הרפואית והידע לגבי העולם העתיק – כולם חיוניים להצלחתכם.

אנו עומדים על כך, שלבטיחונכם, תישארו ביחד כאשר אתם נעים על פני השטח. עם זאת, ניתן להשאיר מאחור חברי צוות בחורבות מאובטחות ובטוחות בעוד ששאר חברי הצוות ממשיכים הלאה. למעשה, יכול אף להועיל לכם ללוות 'מלקטי שאריות' אחרים למוצבים הממוקמים במיקום אסטרטגי טוב יותר, כך שהם יוכלו להצטרף לצוות שספג אבידות קשות בקרב.

## מודיעין ומפה

פני כוכב הלכת שלנו השתנו עד כדי כך מאז הנפילה שאף אחד לא הצליח עדיין ליצור מפה מדויקת שלהם. מצופה מכם לחקור את פני השטח, כמו גם כל ערים חרבות שתתקלו בהן, תוך כדי יצירת מפות שיאפשרו למשלחות עתידיות לנווט באופן חופשי יותר.

הסיירים שלנו נתקלות באזורים של זיהום חמור בנגע. אתה עשוי להיות אמצים מספיק כדי להיכנס לאזורים אלו, אך אני מזהיר אותך שהשפעות הזיהום בנגע הן מצטברות!

אתם תמצאו שאתם מסוגלים להגיע כמעט לכל מקום ברגל, חוץ מאשר מעבר למים או להרים. אם יתמוד מזלכם, אולי תוכלו לאלף כמה מהיצורים שתתקלו בהם ולהשתמש בהם כבהמות משא. משלחות קודמות ניסו לתקן כלי רכב עתיקים על מנת להשתמש בהם כדי לחצות מרחקים ארוכים במהירות, אך לא זכו בהצלחה רבה.

## המחסן של לאו

בעוד שמשימתכם המרכזית היא להבטיח את הישרדות לאו, מטרתכם המשנית הינה להביא חזרה כל חפצים שהם שתמצאו שעשויים להיות בעלי ערך עבור המקלט. 'מלקטי שאריות' קודמים הביאו איתם חזרה חפצים, שריון, כלי נשק ותרופות עתיקים, ואפילו את שרידיהם הפגועים של רובוטים. כל אלו מאוכסנים במחסן של לאו.

## סקירה ביולוגית

כאשר תחזרו מגיחה לפני השטח, אנו נעודד אתכם להעביר כל חפץ שאינכם מעוניינים בו למחסן, ועבורם תפוצו בצורת יחידות סחר (ייס). תוכלו, כמובן, למשוך אספקה מהמחסן (תמורת תשלום בייס) מתי שתרצו.

ידוע שאחת מתוצאות הנפילה היא הופעתם של כמה מינים מוזרים, מוטאנטיים הקשורים באופן מרוחק למינים שאכלסו את העולם בימים העתיקים. אנו אוספים כל פיסת מידע שאנחנו יכולים לאסוף, אך חוקרים מעטים בלבד חזרו ללאו, ודיווחיהם היו כה סותרים, שהצעותינו לכם הן מעורפלות במקרה הטוב.

אזהרה – עדיין נותרו רובוטים עתיקים ומכונות בעלות מודעות עצמית מהמלחמה האחרונה. קרוב לוודאי שאלו יהיו האויבים המסוכנים ביותר שתתקלו בהם על פני השטח.

## שוכני פני השטח

בעוד שהטבע לא צייד אותו בכלים להישרדות בפני אסונות, ערמומיותו של המין האנושי הבטיחה את הישרדותו. היו בטוחים בכך שאינכם השרידים היחידים מהאנושות, אם כי ייתכן ואנו באמת בני האדם ה"אמיתיים" האחרונים שנותרו. אנו מאמינים שכמונו, כמה בני אדם שרדו את הנפילה במקלטים תת-קרקעיים מוגנים. בעוד שאינם מוטאנטיים באופן חמור כמו שוכני פני השטח ובעוד שנותר בידם ידע עתיק מסוים, שוכניהן של מובלעות אלו ידועים לשמצה בשנאת הזרים שלהם.

בשום תנאים שהם, אסור בתכלית האיסור לאף צוות משלחת לפני השטח ללות את מיקומו של לאו לאחרים ללא אישורה של מועצת לאו. בטחונה של קהילתך היא מעל לכל!

## הנגע

הנגע יכול לנבוע כמעט מכל מקור של קרינה, חומרי לכימה ביולוגיים מלאכותיים, או חומרים רעילים. בעוד שהמנגונים הגנטיים לכך אינם מובנים היטב, השיפה לנגע תוביל בסופו של דבר למוטאציות כמעט בכל אדם או חיה. הנגע מצטבר ב'מלקטי שאריות' לאחר תקופות של חשיפה. בעוד שיתכן ותחלים מהשפעותיהם המיידיות של חומרים אלו, כמעט בטוח שהנגע יישאר איתך עד שתמות. ככל שהנגע מצטבר במערכת שלך, יופיעו השפעות קיצוניות יותר. בטוח הקצר, כמה מההשפעות עשויות להיראות כמועילות, אך כל אחד עם נגע הולך, בסופו של דבר, לאותו המקום...

## מוטאציות

תוצאה פוצה של חשיפה לנגע היא פיתוח מוטאציה. המדענים שלנו אובדי עצות לגבי הדרך שבה חומרים מוטאנטיים יכולים להוביל להשפעות מיידיות קיצוניות כל כך. המוטאציה יכולה ללבוש צורות רבות. ולא כל המוטאציות שוות זו לזו; כמה מהן חזקות יותר (או מזיקות יותר) מאחרות. בעוד שהמדענים שלנו לא מצאו עדיין מרפא להתפתחות המוטאציות, כמה 'מלקטי שאריות' דיווחו שחשיפה מחדשת לנגע, במקרים נדירים, מסוגלת לבטל את השפעותיה של החשיפה הראשונית. איננו ממליצים על צורת טיפול זו, מאחר והיא לרוב גורמת למוטאציות חדשות להופיע.

## הערה חשובה:

יצו"י 'מלקטי שאריות'

שי אי סוג אלוות לבס: לאו 1118

באגף שנים רבות ציפיתו הציפיותה של קהילתנו. אנו מודים לך מאחורין. רק מאחוריתם האמיצים של צוותי האנדרטת לפני השטח אנו אנו להאשיך ולקיים את חיינו מתחת לאדמה. עם זאת בקרוב נאלץ אנשים את לאו כדי לשרוד על פני השטח... או להיכחד.

השנה קפילת לאו בחופה הבס האמיצים היוותי שהינינו אנו את ההישגון שבאוקט תת-קרקעי זה לחקור את חופכותיה של הציביליזאציה האנושית-השגרה שהתקיימה לפני הנפילה. הטרור שגרמו בגור אנושית לתפקיד של 'מלקטי שאריות' שגר זה צוות אומץ אצו. מאחר ויפיע אליכם אנוכי שיק סטה בתתי מופה. אנו מודים לציפיותיכם ולחיות אנוכי קיינה חלקה בחיפוש אחרי חומרים שיושיעו כלשהם שיאפשרו לנו להיות אקיומני השלום.

כפי שאמנו היוצאי יוצעים רבים מ'מלקטי שאריות' הנשחיתים החופה אינם חופפים. וכאם אנו שכן חופפים סהלו מוטאציות ומחלות. צפו בסיוון שאמנו לוקחים על עצמכם הקפדן שילבם מוכנים להקפיד אנון אנוכי כאשר אתם יוצעים את הסיכונים והסיכונים הללו תתפרשו מאשפותיכם ומחפצותיכם וחיצונו אנוכי של אנוכיכם. שיפיע הציביליזאציה אנוכיכם. אנשי לאו יותינו לחיפצכם בהשגרה.