

עת המוטאנטיים

חוקים מהירים למשחק תפקידים פוסט-אפוקליפטי



תוכן עניינים

פרקים לשחקן		פרקים למנחה	
2	מבוא	10	הנגע ומוטאציות
4	חוקים בסיסיים	13	שרידים עתיקים
6	הרפתקאות תת-קרקעיות	15	היתקלויות בשממה
8	הרפתקאות בשממה	17	היתקלויות בדמויי-אנוש
		19	ילדיהם של אלי המתכת
		21	פגרטיקים, משובטים
		23	מאורתו של אדון המוחות

מאת קלי "K-Slacker" רוברג'

תירגם לעברית: עומר גולן-יואל
איורים: לואיג'י קסטלאני

האתר באנגלית - <http://mutantur.wordpress.com>
פורטל הפונדק - www.pundak.co.il

גרסה 1.0, 2012

מבוא: ברוכים הבאים לעתיד!

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, שלביטחונכם, תישארו ביחד כאשר אתם נעים על פני השטח. עם זאת, ניתן להשאיר מאחור חברי צוות בחורבות מאובטחות ובטוחות בזמן ששאר חברי הצוות ממשיכים הלאה. למעשה, יכול אף להועיל לכם להלוות 'מלקטי שאריות' אחרים למוצבים שממוקמים 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 עיר חרבה שתתקלו בה, תוך כדי יצירת מפות שיאפשרו למשלחות עתידיות לנווט באופן חופשי יותר.

הסיירים שלנו נתקלות באזורים בעלי זיהום חמור בנגע. אתם עשויים להיות אמיצים מספיק כדי להיכנס לאזורים אלו, אך אני מזהיר אותכם שהשפעות הזיהום בנגע הן מצטברות!

אתם תמצאו שאתם מסוגלים להגיע כמעט לכל מקום ברגל, חוץ מאשר מעבר למים או להרים. אם יתמזל 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 נפצים, שריון, כלי נשק ותרופות עתיקים, ואפילו את שרידיהם הפגועים של רובוטים. כל אלו מאוכסנים במחסן של **לאו**.

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

סקירה ביולוגית

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

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. קהילתכם – הנקראת **לאו** (LAU) – שרדה במשך השנים הארוכות מאז הנפילה, תושביה מוגנים בביטחון מתחת לאדמה. עד עתה.

הם קוראים לכם 'מלקטי שאריות'. אתם, 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-מזמינה זו על מנת לחקור את העולם שמעל לאדמה – ואולי להצליח להציל את קהילתכם.

תדריך ופקודות

ברכתיי אזרח. אתה, ומתנדבים אחרים כמוך, נבחרתם לצוות הבא של המשלחת לפני השטח. בעוד זמן קצר תעזבו את הסביבה התת-קרקעית המוגנת של **לאו**, במטרה לחקור את פניו המצולקים של כוכב הלכת שלנו ולחפש חומרים שיבטיחו את הישרדותנו.

איני 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' – עם רמות גבוהות של קרינה, חומרי לחימה ביולוגיים מלאכותיים, או חומרים רעילים אחרים.

בנוסף לכך, פני כוכב הלכת שלנו מוכים בסופות קרינה תקופות ואלימות לרוב. חוקרים הנלכדים מחוץ למעטפת המגנה 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 כשלווים ורגועים עברו מוטאציה לחיות פראיות ורצחניות שיתקיפו ללא התגרות.

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 חבורות גדולות יותר.

כדאי לכם לבחור צוות עם תערובת של מיומנויות וכישורים. חשוב שכמה מחברי החבורה יהיו בעלי יכולת לחימה מעולה, כך שהם יוכלו להביס מפלצות המשחרות

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 לגלות את מיקומו של לאו לאחרים ללא אישורה של מועצת לאו. בטחונה של קהילתך היא מעל לכל!

הנגע

הנגע יכול לנבוע מכמעט כל מקור של קרינה, חומרי לחימה ביולוגיים מלאכותיים, או חומרים רעילים. בעוד שהמנגנונים הגנטיים אינם מובנים היטב, חשיפה לנגע תוביל בסופו של דבר למוטאציות כמעט בכל אדם או חיה.

הנגע מצטבר ב'מלקטי השאריות' לאחר תקופות של חשיפה אליו. בעוד שייתכן ותחלים מהשפעותיהם המיידיות של חומרים אלו, כמעט בטוח שהנגע יישאר איתך עד שתמות. ככל שהנגע מצטבר במערכת שלך, יופיעו השפעות קיצוניות יותר. בטווח הקצר, כמה מההשפעות עשויות להיראות כמועילות, אך כל אחד עם נגע הולך, בסופו של דבר, לאותו המקום...

מוטאציות

תוצאה נפוצה של חשיפה לנגע היא פיתוח מוטאציה. המדענים שלנו אובדי עצות לגבי הדרך שבה חומרים מוטאגניים 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 מחודשת לנגע, במקרים נדירים, מסוגלת לבטל את השפעותיה של החשיפה הראשונית. איננו ממליצים על צורת טיפול זו, מאחר והיא לרוב גורמת למוטאציות חדשות להופיע.

הערה חסויה:

ידידיו 'מלקטי השאריות',

יש לי סוד לאילנות לכס: לאו אנוצת.

במשך שנים רבות, צביתי בהידרדרותה של קהילתנו. למעשה, בדור האחרון, רק מאמציהם האמיצים של צוותי המפלחות לפני השטח אפשרו לנו להמשיך ולקיים את חיינו מתחת לאדמה. עט זאת, בקרוב נאלץ לנטוש את לאו כדי לשרוד על פני השטח... או להיכחד.

הסנה, קהילת לאו בחרה בכס, האמיצים ביותר שמבינינו, לצלוב את הביטחון שבמקלט תת-קרקעי זה ולחקור את חורבותיה של הציביליזציה האדירה-לעבר שהתקיימה לפני הנפילה. בצוד שזהו כבוד להיבחר לתפקיד של 'מלקט שאריות', דבר זה דורש אומץ אדיר, מאחר ויהיה עליכם לעבור דרך שטח בלתי מוכר, להילחם ביצורים מוטאנטיים, ולחוות אזורי קרינה חזקה בחיפוש אחרי חומרים שימושיים בלשהם שיאפשרו לנו להימלט מקיומנו הצלוב.

כפי שאתם בוודאי יודעים, רבים מ'מלקטי השאריות' הנשלחים החוצה אינם חוזרים, וכמה מאלו שכן חזרו, סבלו ממוטאציות ומאחלזות. זהו הסיכון שאתם לוקחים על עצמכם, הקרבן שכולכם מוכנים להקריב למצן צמכם. כאשר אתם יודעים את הסיכויים והסיכונים הללו, היפרדו ממשפחותיכם ואחבריכם, וזאו לארצם של אבותיכם. שיהיה בהצלחה לכולכם. אנשי לאו יאמינו לחזרתכם בהטחה.

פרק ראשון: חוקים בסיסיים

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	10	12 מ'	-
שריון קל	12	12 מ'	בד, פרווה או עור
שריון בינוני	14	9 מ'	כיטין, צמיגים או שרשראות
שריון כבד	16	6 מ'	שריון מלא או לוחות מתכת
מגן	+1	-	אין שימוש בנשק דו-ידני

דירוג שריון (דרג"ש) גבוה יותר יקשה על אויבך 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 3 לקצב התנועה (תנ') 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-ידני "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: **סטאסן הגס**. בריון אנושי 1 (נק"ן 0), דרג"ש 16 (לוחות מתכת ישנה), תנ' 20 מ', קב"פ 10ק1 + 2 (נק"פ 12), לום ברזל (התקפת קפא"פ +1, 10ק1).
 סטאסן הוא אדם פשוט, הן במחשבותיו והן במעשיו.

קרב

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

יוזמה: כל משתתף בקרב מגלגל 6ק1 כדי לקבוע את היוזמה. נשק עם המאפיין מהיר זוכה לתוסף של +1 ליוזמה, נשק איטי לעונשין של -1 ליוזמה. המשתתף עם

לפני זמן רב, הנפילה מחקה את הציביליזאציה, והותירה את פני האדמה כשממה רדיואקטיבית שורצת יצורים מוטאנטיים. קהילתך שרדה את השנים הארוכות שלאחר הנפילה, כשתושביה מוגנים מתחת לאדמה - עד עתה....

גזע

הדמויות מתחילות כ**בני-אדם**, אך לאחר חשיפה לקרינה ולסכנות מוטאגניות אחרות, הן עלולות להפוך ל**כמעט-בני-אדם** או אף ל**מוטאנטיים**.

מקצוע

כל דמות שחקן (ד"ש) בוחרת מקצוע. **בריונים** הינם קשוחים ומיומנים בקרב. **סיירים** הם מהירים וחד-תפיש. **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. ל**בריונים** יש קב"פ של 10ק1, ל**סיירים** יש 8ק1, ול**מלומדים** יש 6ק1. (למפלצות יש לרוב, אך לא תמיד, 8ק1 בקב"פ). **בני-אדם** טהורים זוכים בתוסף של +4 נקודות פגיעה לדרגה כתוצאה מבריאיותם.

היוזמה הגבוהה ביותר פועל ראשון, והשאר אחריו בסדר יוזמה יורד.

התקפה: גלגל 20ק1, תוצאה השווה או גדולה מדרג"ש היריב היא פגיעה. לא ניתן להשתמש בכלי-ידיה בקפא"פ. **בריונים** מוסיפים את דרגתם לגלגל. **סיירים** מוסיפים את דרגתם עם כלי נשק או יריה קל, אחרת הם 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.

ניזק: בפגיעה, גלגל את קוביות הנזק והפחת 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 נלקחים בשבי, אלא אם כן ד"ש אחר יכול לסייע להם.

סף המוות: ניתן לגלגל הצלת עמידות (ראה גלגלי הצלה, בהמשך) במטרה לשרוד מצב שאחרת יגרום למותה של הדמות. אם ההצלה מוצלחת, הדמות מופחתת לנק"פ מינימאלי ומתעלפת, אך לא מתה.

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

החלמה: ד"שים בעלי נק"פ חיובי מחלימים ב-1 נק"פ בכל תור של מנוחה (כשהם חוקרים חורבות), או את כל הנק"פ שאיבדו אם הם נחים שלב תנועה מלא (בשממה). דב"שים שאיבדו את הכרתם מחלימים בקצב איטי הרבה יותר של 1 נק"פ ליום, אלא אם הם מקבלים טיפול רפואי (משריד עתיק או מכוח מוטאנטי מיוחד).

גלגלי הצלה

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

מיומנויות הרפתקה

כל בדיקות המיומנות נעשות על ידי גלגל 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:** שחייה, ריצה, קפיצה, שבירת דלתות, הרמת סבכות, נהיגה ברכב, אילוף או רכיבה על חיה מוטאנטית, 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 מתקרבות, מציאת שרידים במהלך בזיזת 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 מוטאנטים שבטיים, הבנת טקסטים עתיקים, פנייה אל אינטליגנציה מלאכותית וכדומה, כולן פעילויות של ידע. **מלומדים** מוסיפים את דרגתם המלאה במקום חצי מדרגתם לבדיקות ידע.

הנגע

בעת המוטאנטים, המגוון הרב של איזוטופים רדיואקטיביים, הכימיקאליים הרעילים והמגיפות המוטאנטיות התערבב יחדיו עד כדי כך שמבחינת השפעתו על יצורים חיים, כולו נחשב לאיום אחד: **הנגע**.

בנוסף לנזק שנגרם מהנגע, דמויות הנחשפות אליו יפתחו מוטאציות ככל שהזיהום הגובר. המוטאציות נקבעות באופן אקראי – כמה מהן מועילות, אך רובן מזיקות. ד"ש הצוברת מוטאציה אחת או יותר, אך עודנה פחות-או-יותר נורמאלית, נחשבת **לכמעט-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 בהמשך.

שרידים עתיקים

כאשר מתגלה שריד עתיק 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 מבינה 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, בדיוק כמו עבור שאר הדמויות. **מלומדים** הם גם המקצוע היחיד שמסוגל 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 נקודות ניסיון (נק"ן) עבור שרידים שנתגלו, מפלצות שהובסו, ומשימות שמולאו. כל הניסיון שהחבורה זוכה בו מחולק שווה בשווה בין הדמויות.

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

פרק שני: הרפתקאות תת-קרקעיות

מנוחה

חקירת חורבות תת-קרקעיות היא עבודה מאומצת, וכל הדמויות חייבות לנוח. חבורה יכולה לחקור, להילחם או להישאר פעילה בכל צורה שהיא למשך 5 תורות רצופים לפני שיהיה עליה לנוח למשך תור אחד. אם הקבוצה ממשיכה הלאה מבלי לנוח, כל דמות חייבת להצליח בהצלחת עמידות או לסבול מעונשין של 1- לכל גלגולי הקרב, גלגולי ההצלה, ובדיקות המיומנות עד שהיא נחה למשך תור אחד. השפעות אלו הינן מצטברות כאשר הדמות נכשלת ביותר מהצלה אחת מסוג זה.

החלמה: כפי שמצוין ב**חוקים הבסיסיים**, ד"שים הנותרים מעל ל-0 נק"פ מחלימים בקצב של 1 נק"פ על כל תור של מנוחה, אך אלו שאיבדו את הכרתם מחלימים בקצב של 1 נק"פ ליום מנוחה בלבד עד להחלמתם המלאה.

היתקלויות תת-קרקעיות

יצורים מוטאנטיים רבים שוכנים במבנים תת-קרקעיים. הם גם משוטטים, צדים וחוקרים את סביבתם. על כן, כאשר דמויות חוקרות חורבות, המנחה יבצע בדיקות למפלצות משוטטות. ההסתברות והתדירות של בדיקות אלו משתנות מחורבה לחורבה, בדיוק כמו היצורים שהדמויות ייתקלו בהם. בחורבה טיפוסית יהיה לרוב סיכוי של 1 מתוך 6 להיתקלות, והבדיקה תתבצע כל 3 תורים. במקרים רבים, הדמויות יתקלו ביצורים חזקים יותר ויותר ככל שירדו לעומק החורבות.



מהלך הקרב

בהיתקלויות ובמהלך הקרב, הזמן נמדד ב**סיבובים** באורך של 10 שניות כל אחד. ישנם 6 סיבובים בדקה ו-60 סיבובים בתור. אם הדמויות נתקלות במפלצת בחורבות, בין אם כתוצאה מהיתקלות שהמנחה תכנן עבור אותו אזור או מאחר והקוביות מצביעות על היתקלות אקראית, קנה-המידה של הזמן עובר לסיבובים. (יש לציין שאותו מהלך קרב תקף גם עבור היתקלויות בשממה).

תנועה בקרב: הקרב בעת **המוטאנטיים** נערך לרוב תוך שימוש במערך טווחים 'מופשט'. קיימות שתי קטגוריות

הרפתקאות רבות יתרחשו בחורבות תת-קרקעיות. חורבות אלו עשויות להיות, בין השאר, ערים אדירות ששקעו מתחת לפני האדמה, כספות תת-קרקעיות אבודות או מקלטים בפני נשורת גרעינית. המשותף ביניהן, עם זאת, הוא שהן מלאות במוטאנטיים מסוכנים, טכנולוגיה עתיקה וסכנות בלתי-ידועות.

תנועה וקנה-המידה של המפה

מפות תת-קרקעיות מצוירות לרוב תוך שימוש בנייר משבצות בקנה-מידה של 2 מטרים למשבצת.

כאשר הדמויות חוקרות חורבות, הן פועלות ביחידות זמן הנקראות **תורות**. תור אחד הוא המקביל בזמן משחק לכ-10 דקות. הפעולות שהדמויות יכולות לבצע במהלך תור אחד כוללים חיפוש אחרי שרידים חבויים או סכנות בחדר או אזור יחיד, או תנועה בקצב תנועה מלא במטרים. קצב תנועה זה מתחשב בעובדה שהן חוקרות את סביבתן, נוהרות במה שהן דורכות עליו, ממפות, ונוהרות להימנע ממכשולים. דמויות הרצות במהירות מלאה (נמלטות מקרב, למשל) יכולות לנוע בת"נ המלא שלהן בכל סיבוב, אך אין יכולות לבדוק לגבי סכנות והן מופתעות באופן אוטומאטי אם מתרחשת היתקלות. על הדמויות גם לנוח לאחר תור שלם – 60 סיבובים – של ריצה רצופה או שיהיו מותשות כפי שמתואר תחת **מנוחה**, למטה.

בכל ענייני הזמן והתנועה, המנחה הוא הסמכות הסופית לגבי מה שהדמויות יכולות להשלים בפרק זמן נתון.

סדר הצעידה: לחבורה כדאי לקבוע סדר צעידה. סדר צעידה סטנדרטי יציב לרוב את הדמויות הקשוחות יותר מלפנים, ואת אלו עם יכולות שיכולות להשפיע למרחק מאחור.

מיפוי: כדאי לקבוע דמות אחת כממפה. הממפה יצייר את החורבות כשהדמויות יחקרו אותן לפי התיאורים שישפק המנחה, כך שהקבוצה לא תלך לאיבוד, וגם על מנת ליצור רשומה של האזורים שאותם הדמויות כבר חקרו.

אור וחושך

בחורבות תת-קרקעיות אין לרוב אור טבעי או תאורה מלאכותית שעדיין מתפקדת. מסיבה זו, הדמויות ירצו לרוב להביא איתן מקורות אור משלהן. יש להניח שמשלחת מצוידת-היטב תשא איתה לפידים, מנורות, פנסים וכדומה. עם זאת, דמות הנושאת מקור אור באזור חשוך באופן כללי לא תוכל להפתיע את יריביה מאחר והאור יסגיר אותה לפני ההיתקלות.

עיוורון: דמות שאינה יכולה לראות נכשלת באופן אוטומאטי בכל בדיקות המודעות המבוססות על ראייה וסובלת מעונשין של 4- לכל גלגולי הקרב, גלגולי ההצלה ובדיקות המיומנות. תוקפים זוכים לתוסף של +4 לפגיעה בדמות עיוורת.

הימלטות ומרדף

לפעמים החבורה תברח (או תרדוף אחר) מקבוצה אחרת. הטבלה הבאה מראה את הסיכויים להימלטות מוצלחת ממרדף לפי גודל הקבוצות.

קבוצה נמלטת	סיכוי בסיסי	עד 25%	26%-75%	גודל קבוצה רודפת +76%
עד ל-4	3 מתוך 6	-	1+ מתוך 6	2+ מתוך 6
5 עד 8	2 מתוך 6	-	1+ מתוך 6	2+ מתוך 6
9 עד 12	1 מתוך 6	-	-	1+ מתוך 6
+13	0 מתוך 6	-	-	1+ מתוך 6

הגדל את הסיכוי ב 1 (עד למקסימום 5 מתוך 6) אם הקבוצה הבורחת מהירה יותר מהרודפת; הקטן את הסיכוי (עד למינימום 0 מתוך 6) אם הקבוצה הרודפת מהירה יותר מהבורחת.

חוקים נוספים

בנוסף לחוקים הרשומים לעיל ולהלן, המנחה מוזמן לעיין בחוקים הבסיסיים למעלה עבור חוקי קרב כלליים וכן בפרק *החזרתקאות בשממה* למטה. פרק *ההיתקלויות בדמויי-אדם* בהמשך כולל חוקים לתגובות של דב"שים ומפלצות.

זיהוי סכנות: הדמויות יצליחו לזהות סכנה (כמו למשל חורבה בלתי-יציבה, זיהום בגע או מלכודת סמויה) בבדיקת מודעות מוצלחת. לדמויות מותר לנסות רק בדיקה אחת עבור כל החבורה (אבל ראה את חוק ה'סיור', למטה).

אזורי נגע: אזורים מסוימים מזוהמים מאוד בקרינה, נשק ביולוגי או חומרים רעילים אחרים. דמויות שעוברות דרך אזור נגע חייבות להצליח בגלגול הצלה של קשיחות נגד זיהום (ראה פרק ה'נגע' בהמשך *חיהוי סכנות* למעלה).

חוק ה'סיור': אם לסייר יש מהירות תנועה גבוהה מזו של שאר החבורה, הוא יכול 'לסייר קדימה' כאשר החבורה חוקרת חורבות תת-קרקעיות. במצב כזה, לסייר מותר לגלגל את בדיקת המודעות שלו כדי לזהות סכנות. אם הוא יצליח, החבורה תוכל להימנע לחלוטין מהסכנה (הסייר יזכה ב-1/2 מהנק"ן). עם זאת, אם הבדיקה תיכשל, הסייר יאלץ להתמודד עם הסכנה לבדו.

חוק ה'שמירה': כאשר החבורה אינה נעה, בריון יכול לוותר על כל פעולותיו ו'לשמור' במקומן. דבר זה מאפשר לבריון לגלגל מחדש בדיקת מודעות שכשלה במצב של הפתעה. מדובר בחוק מועיל במיוחד במנוחה או בהקמת מחנה בחורבות.

בדומה לכך, בריון יכול לוותר על ההתקפות שלו בסיבוב מסוים כדי 'לשמור' על חבר שמנסה להימלט מקפא"פ. על הבריון להיות מסוגל להיכנס לקרב עם האויבים שהיו אמורים לקבל את 'יריית הפרידה' מהחבר הבורח כדי לבצע תמרון זה.

טווח עיקריות בקרב – 'קרב פנים-אל-פנים' (קפא"פ) ו'קרב קליעים' – בנוסף לימחוף לטווח'.

חלק מהמנחים עשויים להעדיף את השימוש במפת קרב (battlemat) ובמיניאטורות במהלך ההיתקלויות. **עת המוטאנטים** אינו כולל חוקים עבור מיניאטורות, אך ניתן להתאים למשחק זה חוקים ממשחקים דומים העושים שימוש במיניאטורות.

בתחילת ההיתקלות, המנחה יקבע האם צד אחד, או שני הצדדים, מופתעים, כפי שמתואר בחוקים הבסיסיים. במידה ושני הצדדים מופתעים, כפי שמתואר למעלה פרק החוקים הבסיסיים. אם שני הצדדים מופתעים, ההתקלות מתחילה בטווח של קרב פנים אל פנים. אם אף צד לא מופתע, ההתקלות מתחילה בטווח של קרב קליעים. אם קבוצה אחת מפתיעה את השנייה, הצד שהצליח בבדיקת המודעות שלו יכול לבחור את טווח ההיתקלות – ויכול גם לנסות להתחמק מגילוי ומהיתקלות בצד השני.

אם ההיתקלות היא ביצורים אנושיים או דמויי-אנוש – ודמויות השחקן אינן עוינות באופן גלוי – המנחה יכול לבצע בדיקת תגובה, כמו שמתואר בפרק *ההיתקלויות בדמויי-אנוש* בהמשך החוברת. אחרת, על המנחה לבדוק את מוראל הדב"שים כפי שמתואר בחוקים הבסיסיים למעלה.

אם ההיתקלות נעשית עוינת, על כל משתתף בקרב שאינו מופתע להכריז על פעולותיו בסיבוב הקרב הקרוב. על המנחה להכריז, באופן דומה, על פעולות הדב"שים.

כאשר אתם מכריזים על פעולות, חשוב שתזכרו שמשותף בקרב יכול לבחור לנוע או לתקוף בסיבוב (לא שניהם גם יחד!). לדוגמה, מוטאנט ברברי חמוש באלה חייב להקדיש סיבוב קרב שלם להתקרב מטווח קרב קליעים לטווח קרב קפא"פ לפני שיוכל לתקוף את דמויות השחקן. יש להתייחס לדמויות שזזות "מחוץ לטווח" ככאלו שמנסות להימלט; ראה את חוקי *ההימלטות והמרדף* למטה לפרטים נוספים.

לאחר מכן, כל משתתף פעיל בקרב מגלגל יוזמה. הפעולות בקרב מתבצעות בסדר היוזמה, מהגבוהה לנמוכה. אם יש תיקו ביוזמה, כל הדמויות שבתיקו פועלות בו-זמנית.

כאשר כל הצדדים בעימות פעלו ואם הקרב נמשך לסיבוב הבא, יש לבדוק מוראל בסוף הסיבוב ואז לחזור לשלב הכרזת הפעולות. חשוב לציין שבעוד שברוב המקרים יש לגלגל יוזמה בכל סיבוב, המנחה יכול לבחור להפוך את הקרב למהיר יותר על ידי שימוש בסדר היוזמה שגולגל בסיבוב הראשון של הקרב – במשך כל הקרב.

תנועה הגנתית: בכל פעם בה דמות מפנה את גבה לאויב כדי להימלט מקרב פנים אל פנים, ליריב מגיעה 'יריית פרידה', אפילו אם הוא עשה את כל פעולותיו לאותו סיבוב קרב. ראה גם את חוק ה'שמירה' למטה.

פרק שלישי: הרפתקאות בשממה

אם החבורה הולכת לאיבוד, המנחה יקבע את הכיוון האמתי אליו החבורה הולכת, כמו גם את הכיוון אליו החבורה חושבת שהיא הולכת. אם השחקנים לא יבינו שאיבדו את דרכם, בדיקת מודעות תגלה להם זאת לאחר יום של נדודים.

היתקלויות בשממה

בשממה הרדיואקטיבית קיים סיכון מתמיד של היתקלות במוטאנטים מסוכנים. על המנחה לבדוק היתקלויות אקראיות פעם ביום ופעם בלילה (אך ראה גם 'הקמת מחנה' למטה). הסיכויים להיתקלות וסוג היצורים שהחבורה תיתקל בהם משתנים לפי התכסית.

המנחה מוזמן לקרוא את פרק *ההיתקלויות בשממה*, בהמשך החוברת, לפרטים מלאים.

מזג-אוויר בלתי-רגיל

בנוסף לסיכוי ללכת לאיבוד ולהיתקלויות ביצורים, קיים גם סיכון למזג-אוויר קיצוני. יש, באופן כללי, סיכון של 1 מתוך 6 (שהמנחה מגלגל בבוקר) לכך שיהיה מזג-אוויר בלתי-רגיל בכל יום נתון.

גלגל 6ק1	תוצאה	השפעות
1-3	סופת אבק	תנועה במחצית הקצב; בדיקת מודעות חובה להימנעות מללכת לאיבוד.
4-5	סופת חול	כמו סופת אבק, וגם כל יצור בלתי-מוגן חייב לגלגל הצלת קשיחות או לסבול 6ק1 נזק ליום.
6	סופת קרינה	כמו סופת חול, וגם סכנה מוטאגנית (הצלת קשיחות מול הגנע כדי להימנע מלפתח מוטאציה) למי שלא במחסה.

מזג-האוויר הבלתי-רגיל יכול להתרחש בכל זמן שהמנחה יקבע ביום או בלילה. בדיקת מודעות מוצלחת תתריע על התקרבות הסופה בפני החבורה (המנחה יגלגל בדיקת מודעות אחת עבור החבורה). מציאת מחסה תאפשר לחבורה לחמוק מהשפעותיו של מזג-האוויר הבלתי-רגיל.

תיאורו האמתי של אירוע מזג-האוויר עשוי להשתנות לפי סוג התכסית (בביצה, למשל, ניתן להחליף 'סופת אבק' ב'ערפל מצחיני' ו'סופת חול' ב'גשם חומצי'), אך לרוב ההשפעות יישארו זהות.

הקמת מחנה

היתקלויות בלילה בזמן שהחבורה חונה עלולות להיות מסוכנות ביותר. החבורה יכולה, עם זאת, להימנע מהיתקלויות בלילה על ידי בחירת אתר טוב למנוחה בערב.

מסע בשממה עשוי להיות מסוכן אף יותר לחבורה מאשר חקירת חורבות. בשממה הפוסט-אפוקליפטית יש שפע חיות מוטאנטיות, והנוסע הבלתי-זהיר עלול ללכת לאיבוד או לסבול מזיהום מגע מסופות קרינה. פרק זה מסביר את החוקים וההתליכים להרפתקאות בשממה.

תנועה וקנה-מידה של המפה

נהוג לצייר את מפות השממה על גבי דף עם רשת משושים ולא על דף משבצות מהסוג המשמש לחקר חורבות תת-קרקעיות. קנה-המידה המקובל הוא שכל משושה מייצג שטח באורך של 5 או 10 קילומטרים מצד לצד.

כל דמות יכולה לצעוד ביום מרחק של קילומטרים השווה למחצית קצב התנועה (ת"נ) שלה במטרים. לדוגמה, דמות שחקן עם קצב תנועה של 20 מטרים לסיבוב תוכל ללכת למרחק של עד 10 קילומטרים ליום. חבורה יכולה לנוע לכל היותר בקצב התנועה של החבר האיטי ביותר בה.

התכסית (פני השטח) משפיעה על קצב התנועה. הטבלה הבאה מציגה את השינויים במהירות הצעידה עבור סוגי תכסית שונים.

עירוני	2/3 ת"נ	מדברי	2/3 ת"נ
מישורי	רגיל	ביצתי	1/2 ת"נ
הרי	1/2 ת"נ	מיוער	2/3 ת"נ

הרים חוסמים את הדרך אלא אם כן לחבורה יש ציוד טיפוס מתאים וידע בטיפוס הרים. תנועה לטווח ארוך במים אפשרית רק עבור דמויות אמפיביות (כתוצאה ממוטאציה, למשל) או על גבי כלי-שיט.

שבילים וכבישים: שבילים מאפשרים לחבורה להתעלם מקשיי התנועה עבור התכסית שבה עובר השביל, בעוד שכבישים (כשהם נמצאים במצב טוב) מתעלמים מהתכסית דרכה עם עוברים ומגדילים את קצב התנועה של החבורה פי 3/2 מהרגיל.

צעדה מאומצת: אם יש צורך בכך, ניתן לצעוד ביום למרחק גדול מהרגיל על ידי 'צעידה מאומצת'. חבורה בצעידה מאומצת עוברת 3/2 מהמרחק הרגיל שלה ביום אחד, אך כל דמות צריכה לעמוד בהצללת קשיחות או להיאלץ לנוח בכל יום המחרת.

הליכה לאיבוד

קיים סיכוי שהחבורה תאבד את דרכה במהלך מסע בשממה. חבורה ההולכת בכביש או בשביל או הנעזרת בשירותיו של מדריך מהימן לא תלך לאיבוד. במקרים אחרים, על המנחה לבדוק פעם ביום אם החבורה הולכת לאיבוד – לפי הסיכויים המופיעים בטבלה הבאה.

עירוני	2 מתוך 6	מדברי	3 מתוך 6
מישורי	1 מתוך 6	ביצתי	2 מתוך 6
הרי	2 מתוך 6	מיוער	2 מתוך 6

חוקים נוספים

בנוסף לחוקים הרשומים לעיל ולהלן, המנחה מוזמן לעיין בפרק הקודם – *הרפתקאות תת-קרקעיות* – להליכי קרב, הימלטות ומרדף. פרק *ההיתקלויות בדמויי-אדם* בהמשך כולל חוקים לתגובות של דב"שים ומפלצות.

החלמה (הבהרה): החוקים הבסיסיים (פרק ראשון) קובעים שדמויות שחקן שנותרו מעל ל-0 נק"פ יחזירו לעצמן את כל הנק"פ שאיבדו אם הן ינחו במשך שלב תנועה אחד. חוק זה מבוסס על משושים של 10 ק"מ. אם המפה היא בקנה מידה של 5 ק"מ למשושה, הדמויות יחזירו לעצמן 1/2 מערך הנק"פ המקסימאלי שלהן עבור כל שלב תנועה שהן ישקיעו במנוחה.

אזורי נגע: אזורים מסוימים מזההמים מאוד בקרינה, נשק ביולוגי או חומרים רעילים אחרים. דמויות שעוברות דרך אזור נגע חייבות להצליח בגלגול הצלה של קשיחות נגד זיהום (ראה פרק *הנגע* בהמשך *ויהיו סכנות* למעלה). המנחה יערוך בדיקת מודעות אחת לחבורה כדי לראות האם החבורה מזהה סימני זיהום לפני שהיא נכנסת עמוק מידי לאזור הנגע.

חוק ה'סיור': אם לסייר יש מהירות תנועה גבוהה מזו של שאר החבורה, הוא יכול 'לסייר קדימה' כאשר החבורה עוברת בשממה. מצב זה מאלץ את היריב לגלגל שתי בדיקות מודעות כדי להימנע מהפתעה על ידי החבורה – ולבחור בתוצאה הגרועה מביניהן.. אם היצורים אינם מודעים להרפתקנים, החבורה תוכל להימנע לחלוטין מהסכנה (הסייר יזכה ב-1/2 מהנק"פ). עם זאת, אם הסייר יופתע, הוא יאלץ להתמודד עם ההיתקלות לבדו.

חוק ה'שמירה': כאשר החבורה אינה נעה, בריון יכול לוותר על כל פעולותיו ו'לשמור' במקומו. דבר זה מאפשר לבריון לגלגל מחדש בדיקת מודעות שכשלה במצב של הפתעה. מדובר בחוק מועיל במיוחד בהקמת מחנה, או כאשר בריון משוריי-היטב יפחית, אחרת, את מספר תורי הליקוט בחיפוש אחר שרידים עתיקים.

חיפוש מזון: החוקים מניחים שהדמויות נושאות איתן מספיק מזון ומים כדי לספק את צרכיהן למשך ההרפתקה. עם זאת, במקרה בו הצידה או המים של הדמויות יאזלו, יהיה עליהן לחפש מזון כדי לשרוד. חיפוש מזון מפחית את מהירות התנועה ל-2/3 מהרגיל. לא ניתן לחפש מזון תוך כדי צעידה מאומצת או כאשר החבורה עוברת דרך מדבר או ביצה.

כאשר החבורה מחפשת מזון, יש לה סיכוי של 2 מתוך 6 למצוא מספיק מזון ומים ליום, אך לכל מזון או מים שהיא מוצאת יש סיכוי של 1 מתוך 6 להיות מזהם בגע (בדיקת מודעות מוצלחת תזהה זאת).

המנחה יבחר מיומנות אחת שאותה הקבוצה תבדוק: כושר ("אף יצור לא יכול לטפס לכאן!"), מודעות ("ההארת הזה מוחבא בפני טורפים!"), או ידע ("חיסמו את הדלת, ונהיה בטוחים פה!"). בגלגול מוצלח, החבורה תקים מחנה באתר טוב והמנחה לא יצטרך לגלגל בדיקת היתקלות בערב. בגלגול כושל, החבורה תעמוד בסיכון הרגיל למפלצת משוטטת.

כאשר החבורה מקימה את המחנה, מומלץ שהחבורה תשאיר דמות אחת או יותר 'בשמירה' (ראה את חוק ה'שמירה' למטה). רק הדמויות השומרות יהיו ערניות ובשריון מלא; שאר הדמויות יישנו וילבשו בגדים רגילים (או שריון קל במקרה הטוב ביותר). עם זאת, דמויות שלא ישנו לפחות חצי לילה יאלצו לגלגל הצלת קשיחות כדי להיות מסוגלות לצאת להרפתקאות ביום שלמחרת.

ליקוט שאריות בערים

כאשר החבורה נמצאת במשושה של עיר, היא יכולה לחפש אחר שרידים עתיקים בעיי החורבות. פעולות כאלו מתבצעות ב'תורות ליקוט'. בכל יום החבורה מקבלת מספר של תורות ליקוט השווה לקצב התנועה שלה חלקי שלוש (הת"נ הנמוך בחבורה חלקי עשר, אך ראה את חוק ה'שמירה' למטה). לדוגמה, חבורה הנעה בת"נ 40 תזכה ב-4 תורות ליקוט ביום.

בכל תור ליקוט, כל חבר בחבורה המחפש באופן פעיל אחרי שרידים עתיקים רשאי לגלגל בדיקת מודעות. בגלגול מוצלח, המנחה יקבע את תוצאת החיפוש כפי שמפורט בפרק *השרידים* בהמשך החוברת.

ליקוט שאריות באזורים עירוניים עלול להיות מסוכן ביותר, וכל בדיקה עשויה להביא לסיבוך (סיכון של 1 מתוך 6 לכל בדיקה). במקרה של סיבוך, גלגל בטבלה הבאה.

גלגול 6ק1	תוצאה	השפעה
1-3	נזק!	החלקה על רצפה מתפוררת, פגיעה מהריסות מתמוטטות וכו'; הצלת תגובה או 6ק1 נזק.
4-5	אובדן דרך!	הדמות מאבדת את דרכה או מופרדת מהחבורה בדרך אחרת - ומפסידה את תור הליקוט הבא.
6	נגע!	חשיפה לסכנה מוטאגנית כלשהי; גלגול הצלת קשיחות מול הנגע.

החוקים שניתנו לעיל הם עבור אזורים עירוניים שמעל לפני הקרקע. הפרק הקודם – *הרפתקאות תת-קרקעיות* – כולל חוקים לחקר חורבות תת-קרקעיות.

פרק רביעי: תגע ומוטאציות

הטבלה הבאה מציגה את רשימת 'ברירת המחדל' של השפעות הגע, הגורמות למספר הולך ועולה של מוטאציות אקראיות. ראה גם את החוקים האופציונאליים למוטאציות מקושרות, למטה, לדוגמאות נוספות להשפעות אפשריות של הגע.

רמת הזיהום	השפעות – מוטאציות אקראיות
0 נקי	אל תדאג – זה לא יימשך זמן רב...
1 מזערית	ללא השפעות שליליות (עשויות לצוץ אנומאליות קטנות).
2 קלה	הדמות מקבלת מוטאציה קטנה*.
3 בינונית	הדמות מקבלת מוטאציה בינונית*.
4 גבוהה	הדמות מקבלת מוטאציה משמעותית*.
5 חמורה	גלגל 16 עבור כל מוטאציה שיש לדמות. בתוצאה של 1-3, היא נותרת ללא שינוי. בתוצאה של 4-6, גלגל מוטאציה אקראית אחרת מאותו הסוג שתחליף אף המוטאציה הקיימת. הדמות נעשית מעוותת (אם אינה כזו מלפני כן) ונחשבת למוטאנט.
6 קטלנית	הדמות מתחילה לעבור מוטאציות בקצב בלתי-נשלט. בכל יום, גלגל 16 עבור כל מוטאציה כמו שמתואר לגבי 'רמת זיהום חמורה' למעלה. מאחר והגוף שלה אינו מצליח לעמוד בעומס, הדמות מתה לאחר 4 ק1 ימים של סבל.

* סיכוי של 2 מתוך 6 ליתרון ממוטאציה, אחרת המוטאציה היא חיסרון.

באופן טיפוסי, השפעות הזיהום בנגע מופיעות בפעם הבאה שהדמות נחה, אם כי במקרים מסוימים (על פי שיקול דעתו של המנחה) הן עשויות להופיע מיד לאחר החשיפה.

דמויות השחקן מתחילות את המשחק ללא זיהום בגע. עבור יצורים אקראיים מהשממה, המנחה יכול לגלגל 16 בטבלה למעלה כדי לקבוע באופן אקראי את רמת הזיהום שלהם (התוצאה תהיה, לכל הפחות, זיהום מזערי).

מוטאציות מקושרות (חוק אפשרי)

לאחר שהתחכך בטעות בריר הצהוב הדביק בחורבות, בגדיו של סטאסן התחילו להרגיש הדוקים. זמן לא רב לאחר מכן, הוא אכל כמה חטיף אנרגיה ארוזים ברישול בכספת נטושה – ועצמותיו החלו להתעקם ולגדול. לאחר שנפל לבוצה המבעבעת באתר הפסולת הרעילה הישן, הוא התחלק לשני גושים רוטטים ובלתי-שלמים של רקמה...

מוטאציות מקושרות מוסיפות אלמנט של דרמה למשחק בכך שהן נותנות לשחקן הרגשה של שינוי הולך וקרב. זה מרגש לקבל רמז לגבי מה שיקרה בקרוב אך לא לדעת בדיוק מה מצפה מעבר לסיבוב. מעבר לכך, המוטאציות המקושרות מספקות תחושה של המשכיות ואינדיבידואליות, לרוב תחושה שימושית במשחקי תפקידים.

בעמוד הבא אנו מציגים כמה סדרות של מוטאציות מקושרות:

המגיפות, הרעלים הסביבתיים והרדיו-נוקלאוטידים התערבבו זה בזה בשנים שעברו מאז תפילה עד לנקודה בה, מבחינת השפעתם על יצור חי, הם מהווים, כולם יחדיו, מחלה כוללת אחת. לאנשים הנודדים בשממה, השפעתם של כל השפכים הרעילים והפתוגניים הקטלניים נחשבת למגיפה אחת: **תגע**.

הגע יכול לנבוע, בעצם, כמעט מכל מקור של קרינה, חומרי לחימה ביולוגיים מעשה יד אדם, או חומרים רעילים. ההשפעות המיידיות משתנות בהתבסס לחומר שהדמויות נתקלו בו או לסביבה שהעזו לחזור אליה, אך ההשפעות לטווח הארוך הן כולן אותו הדבר: הן כולן **תגע**.

תגע מצטבר בגופן של הדמויות בעקבות תקופות חשיפה לחומרים גורמי-גע. בעוד שהדמות יכולה להחלים מהשפעותיהם המיידיות של החומרים הללו, תגע יהיה איתה, קרוב לוודאי, עד ליום מותה. ככל שהגע מצטבר במערכת הביולוגית של דמותך, הוא יגרום להופעת השפעות קיצוניות יותר ויותר על גופה. חלקן של ההשפעות הללו, בטווח הקצר, אף יראו כמועילות, אך כל מי שדבק בו תגע הולך, בסופו של דבר, לאותו הכיוון...

רמות זיהום

חשיפה חוזרת לגע מובילה לחולי, מוטאציה, טירוף (ואנו מקווים) מוות בסופו של דבר. כאשר דמותך הכשלת בגלגול הצלה נגד גע, רמת הזיהום המצטברת שלה גדלה. בכל חשיפה שלאחר מכן, רמת הזיהום של דמותך תגדל הלאה ותיצור השפעות נוספות. בסופו של דבר, רמת הזיהום של דמותך תהפוך לקטלנית עבורה.

אין דרכים מהימנות להפחית את רמת הזיהום המצטברת של דמותך. טיפול רפואי יוכל למתן כמה מהשפעות החשיפה, את תגע, כמעט בכל מקרה, הוא לתמיד.

הסיכון לזיהום קטלני בגע מהווה, בפועל, מגבלה להתפתחות הדמות שלך. ככל שהדמות צוברת ניסיון, מידה מסוימת של זיהום היא כמעט בלתי-נמנעת, ורוב הדמויות יגיעו לרמות כמעט-קטלניות בסביבות דרגה 6.

השפעות הגע

לאחר שנפל לשלולית שקטה באופן משונה של נוזל בצבע כסף, סקולי התעורר וגילה שעניינים חדשות צמחו בכתפו ובגבו. חודשים לאחר מכן, לאחר שהותקף על ידי עש רדיואקטיבי, הוא איבד לחלוטין את חוש המישוש בגפיו וגופו. בזמן בו הוא נלכד בסופת הקרינה הזו, הוא התחיל לעבור מוטאציות על בסיס יומי...

זיהום בגע מוביל למוטאציות (המתוארות ביתר הרחבה בהמשך הפרק). מרבית המוטאציות הנגרמות על ידי זיהום בגע משפיעות באופן שלילי על הדמות, אם כי מהחשיפה עשויים לעלות גם יתרונות אלו ואחרים לדמות.

או חיסרון משמעותי אחד נחשבת, במקום זאת, למוטאנט.

בני-אדם "טהורים" זוכים ב+4 נקודות פגיעה.

מוטאנטים אינם נהנים בקלות מיתרונותיה של טכנולוגיה רפואית עתיקה ועשויים להיתקל בתגובות עוינות מסביבתם עקב גופם המעוות.

התאומים הנסיים סטאסן אלפא וסטאסן בתא אורבים בשממה וזוממים את נקמתם בכל טהורי-הדם...

מוטאציות של מפלצות ודב"שים

מוקדם יותר בפרק זה עסקנו בחוקים בסיסיים לדמויות שחקן (ד"שים) ולמוטאציות שלהן. לעומת דמויות אלו, ליצורים שנוצרו והותאמו לשממה יש סיכוי גדול יותר להיות בעלי מוטאציות של יתרונות מועילים (ולפתח עמידות או סבילות כלשהי, לכל הפחות, לגע). כשהמנחה מעוניין לקבוע מוטאציות עבור מפלצות ודב"שים, הוא יכול לגלגל בטבלה הבאה.

12ק1	תוצאה	12ק1	תוצאה
1-3	יתרון קטן	7-9	חיסרון קטן
4-5	יתרון בינוני	10-11	חיסרון בינוני
6	יתרון משמעותי	12	חיסרון משמעותי

אם יצור מגלגל מחדש יתרון או חיסרון שכבר יש לו, אזי המוטאציה מבטלת במקום זאת.

כוחות פסיוניים

כמה מהיתרונות המוטאנטיים מוגדרים ככוחות פסיוניים (המצוינים בכוכבית בטבלאות למטה). מרבית הכוחות הפסיוניים מאפשרים לקורבנם לנסות להימנע מהם על ידי הצלת רצון.

בכל פעם שנעשה שימוש בכוח פסיוני, הדמות חייבת לגלגל בדיקת ידע. אם הגלגול נכשל, הכוח פועל כרגיל אך לא ניתן להשתמש בו שוב עד שהדמות נחה למשך ערב שלם.

חוסר-התאמה רפואית

מוטאנטים אינם נהנים בקלות מיתרונותיה של טכנולוגיה רפואית עתיקה, שתוכננה, במקור, לשימושם של בני-אדם "טהורים". גלגל בטבלה הבאה אם מוטאנט לא בן-אדם או כמעט בן-אדם אלא רק מוטאנט) מנסה להשתמש בתרופה שמלפני הנפילה.

6ק1	תוצאה	השפעות
1-3	רגילה	אין חוסר-התאמה; השפעה רגילה.
4-5	מחצית	חצי מההשפעה הרגילה.
6	אין השפעה	הטיפול או התרופה אינם משפיעים.

רמת הזיהום	השפעות – גדילת גוף איומה
1 מזערית	פרץ גידול נראה לעין.
2 קלה	חלק מהאיברים גדלים מהר יותר מאחרים.
3 בינונית	חיסרון קטן – עיוות מפלצתי . הגדילה המואצת תורמת למגושים.
4 גבוהה	חיסרון בינוני – מחסור באדרנלין . הדמות גדלה מעבר לגודל אדם.
5 חמורה	יתרון גדול – ענקות . יתרון בינוני – מוצק . חיסרון קטן – פגיעה בניידות .
6 קטלנית	לאחר 4ק1 ימי סבל, רקמות חדשות מתפצלות. הדמות מתחלקת לשני נכים בגודל ננסי שמנסים להימלט לשממה (ונעשים דב"שים ואויבים של שאר דמויות השחקן!).

רמת הזיהום	השפעות – האצה מוחית
1 מזערית	הדמות חווה חלומות היפר-ריאליסטיים.
2 קלה	חיסרון קטן – מיגרנות תכופות .
3 בינונית	חיסרון בינוני – "ראש פתוח" . גלגל 4ק1 כדי לקבוע כוח פסיוני משמעותי (ראה טבלת יתרונות משמעותיים בהמשך הפרק).
4 גבוהה	הגוף מתחיל להתנוון, באופן מקביל לחיסרון המשמעותי גידולים . גלגל 4ק1 פעמיים כדי לקבוע כוח פסיוני קטן וכוח פסיוני בינוני.
5 חמורה	המוח גדל מעבר ליכולת הגולגולת להכילו. בכל יום, גלגל 4ק1 כדי לקבוע כל כוח פסיוני (קטן/בינוני/משמעותי). הדמות מתה לאחר 4ק1 ימים של סבל.
6 קטלנית	

רמת הזיהום	השפעות – עיניים מוקרנות
1 מזערית	העיניים מתחילות לבלוט והאישונים מוריקים.
2 קלה	חיסרון קטן – רגישות לאור .
3 בינונית	יתרון קטן – אולטרא-ראייה .
4 גבוהה	יתרון קטן – אינפרא-ראייה . חיסרון בינוני – עיוורון לאור (כמו עיוורון לילה).
5 חמורה	יתרון משמעותי – פליטות אופטיות . חיסרון בינוני – ראייה גרועה .
6 קטלנית	העיניים נמסות לריר רעיל; הדמות מתעוררת ומאבדת את כל היתרונות הקשורים לראייה. הריקבון מתפשט למוח. הדמות מתה לאחר 4ק1 ימי סבל.

אנו ממליצים למנחה בלב שלם לפתח מוטאציות מקושרות חדשות. "שרשראות נגע" שכאלו עובדות באופן הטוב ביותר כאשר הן מבוססות על רעיון או נושא מרכזי, כגון "התפתחות הדרגתית של אינסטינקטים חיתיים" או "תלות הולכת וגוברת בנגע".

מומלץ בדרך כלל לשמור על יחס של 1 יתרון מועיל על כל 2 חסרונות מזיקים עבור רמות הזיהום הקלה/הבינונית/הגבוהה. כדאי למנחה לשקול גם שימוש ביכולות מיוחדות של מפלצות או השפעות חדשות כיתרונות או חסרונות של החשיפה לגע. ההשפעה הסופית של הנגע אמורה תמיד להיות צורה יצירתית זו או אחרת של מוות.

מוטאציות וגזע

החשיפה לגע תהרוס, בסופו של דבר, את אנושיותה של הדמות. דמות ללא מוטאציות כלשהן היא **בן-אדם**. כאשר הדמות מקבלת מוטאציה אחת או יותר, היא **כמעט בן-אדם**. דמות שמקבלת מוטאציה מעוותת ואז יותר מיתרון

מוטאציות – יתרונות

12ק1	יתרון קטן	תיאור
1	התנגדות מצטברת	2+ לגלגולי הצלה נגד מחלות, רעלים תג.
2	עניינים נוספות	מפחית את הסיכון להיות מופתע (גלגול מחדש של בדיקת מודעות כושלת). מוטאציה גלויה לעין.
3	חוש סכנה*	הדמות מתעלמת מהפתעה.
4	אמפתיה*	הדמות יודעת את הרגשות המודעים של דמויות אחרות.
5	יד רחוקה*	הזזת חפצים קטנים למרחק קצר.
6	ריפוי מהיר	ריפוי בקצב כפול מהרגיל.
7	רגליים זריזות	התנועה מוגדלת ב-10 מ'.
8	אינפרא-ראייה	ראיית חתימות חום למרחק של 6.
9	תגובה מהירה	2+ ליוזמה ולגלגולי תגובה.
10	הקרנה טלאמפתית*	שינוי מצב הרוח של המטרה לקטגוריה אחת טובה יותר. לא שימושי בקרב.
11	עור עבה	דרג'י טבעי של 12. גלוי לעין.
12	ראיית UV	ראיית אולטרא-סגול וראיית קרינה.

10ק1	יתרון בינוני	תיאור
1	יד נוספת	יכול לאחוז בנשק נוסף או להשתמש בנשק דו-ידיני בנוסף למגן. מוטאציה גלויה לעין.
2	ראייה צלולה*	'רואה' באופן פסיוני לטווח של 6 (גם דרך קירות).
3	עמידות לגע	10+ להצלה נגד נגע.
4	מוח כפול	יכול לגלגל כל הצלת רצון פעמיים ולבחור את התוצאה הטובה ביותר. יכול להשתמש בשני כלי נשק בהפחתה של 2- בלבד.
5	פיצוץ קינטי*	8ק1 נזק למטרה בהתקפת טווח מוצלחת; המטרה לא זוכה להצלת רצון.
6	נשק טבעי	טפרים, נשיכה או מתקפת קפא"פ טבעית אחרת של 1ק6 נזק. מוטאציה נראית לעין.
7	הקסמות פסי*	הופכת את המטרה לבעל-ברית לתור.
8	קריאת מחשבות*	קריאת מחשבות השטח של המטרה. אין צורך בשפה משותפת.
9	מוצק	2+ נק"פ לקוביית פגיעה (קב"פ).
10	עור קשקשים	שריון טבעי של 14. מוטאציה גלויה לעין.

8ק1	יתרון משמעותי	תיאור
1	נעילת מוח*	המטרה אינה יכולה לזוז (אך עדיין יכולה לבצע פעולות מנטאליות).
2	קלט חושי מזויף*	המטרה רואה משהו שאיננו שם. תחזוקת האשליה דורשת ריכוז.
3	ענקות	קבל את חסרון העיוות המפלצתי. הגדל את קוביית נזק הקפא"פ ב"צעד" (לדוגמה, 8ק1 ל-10ק1).
4	חסימת מוח	הצלחה אוטומטית בהצלות רצון מול פסי והפסיון להיכשל בבדיקת הידע.
5	פליטות אופטיות	יריית קרני אנרגיה מהעניינים; גורמות 6ק2 נזק בהתקפת טווח מוצלחת.
6	פיצוץ פסיוני*	המטרה מאבדת הכרה לתור או אם היא מצליחה בהצלת רצון, המומה לסיבוב.
7	עור-פלדה	דרג'י טבעי של 16, אבל תני פחותה ב-3. מוטאציה נראית לעין.
8	טלקנוזיס*	הזזת חפצים, התקפת יצורים או השלכת המטרה. התקפת טווח; המטרה לא זוכה לגלגול רצון.

כתב נטוי מציין מוטאציה המעוותת את הגוף, בעוד שכוכבית (*) מציינת כוח פסיוני.

מוטאציות – חסרונות

10ק1	חסרון קל	תיאור
1	עיוות מפלצתי	לא יכול להשתמש בשריון שתוכנן עבור בני-אדם רגילים. מוטאציה נראית.
2	מראה משונה	מוטאנט באופן ברור מאוד. כדאי לתת תיאור "צבעוני" למוטאציה
3	אסתמה כרונית	2- לבדיקות כושר, חייב לנוח סיבוב אחד מתוך 6 (בקרב) או תור אחד מתוך 6 (בחקר).
4	רגישות סביבתית	4- להצלות קשיחות נגד מחלות, רעלים וקרינה.
5	מיגרנות תכופות	2- לבדיקות ידע ו 1- להצלות רצון נגד כוחות פסיוניים.
6	ביולוגיה בלתי-תואמת	הצלת קשיחות נגד רעל כאשר הדמות מקבלת טיפול רפואי שנועד עבור בני-אדם נורמאליים.
7	רגישות לאור	2- לבדיקות מודעות ו 1- לגלגולי התקפה באור-יום או אור חזק.
8	פגיעה בניידות	התנועה מופחתת ב מ'10.
9	עוויתות עצביות	2- להתקפות טווח.
10	שמיעה גרועה	2- לבדיקות מודעות ו 1- ליוזמה.

8ק1	חסרון בינוני	תיאור
1	מחסור באדרנלין	2- ליוזמה ו 2- להצלות תגובה.
2	ריח בולט	הגדל את תדירות המפלטות המשוטטות. האויבים יכולים לגלגל מחדש בדיקות מודעות כושלות. מוטאציה מעוותת.
3	ננסות	הדמות אינה יכולה להשתמש בנשק כבד וחייבת לאחוז בנשק בינוני בשתי הידיים. קבל חסרון עיוות המפלצתי.
4	עיוורון לילה	עיוורון בסביבות שאינן מוארות היטב (הדמות תיכשל ברוב בדיקות המודעות, 4- לשריון/יוזמה/התקפה).
5	"ראש פתוח"	גלגל פעמיים הצלה נגד כוחות פסי וקח את התוצאה הגרועה מביניהן.
6	חוסר-רגישות לכאב	הדמות לא חשה בכאב; המנחה מנהל את נקודות הפגיעה והנזק של הדמות.
7	ראייה גרועה	4- להתקפות טווח. גלגל פעמיים לבדיקות מודעות וקח את התוצאה הגרועה מביניהן.
8	עור דק	הדמות סובלת מתוספת של 1+ נזק על כל קוביית נזק פיזי.

6ק1	חסרון משמעותי	תיאור
1	דימום	הפצעים מדממים עד שמטפלים בהם (1 נק"פ לסיבוב). חבישת הפצעים לוקחת סיבוב שלם.
2	תגובת פחד	הפחתה של 2- להתקפות, הצלות ובדיקות מיומנות בקרב. חייב לגלגל מוראל כמו דב"ש.
3	יד חסרה	הדמות לא יכולה להשתמש בנשק דו-ידיני או במגן. 2- לבדיקות כושר. מוטאנט באופן נראה לעין.
4	מוטאנט איטי	קבל את חסרונות החוסר באדרנלין והפגיעה בניידות. תמיד פועל אחרון בסיבוב.
5	גידולים	קבל את החסרונות עיוות מפלצתי, מראה משונה ופגיעה בניידות. מוטאנט באופן נראה לעין.
6	גנטיקה בלתי-יציבה	כשלוך אוטו' בהצלת קשיחות נגד נגע וחייבת לגלגל מחדש את כל המוטאציות האחרות שלה פעם ביום.

פרק חמישי: שרידים עתיקים

חלקי מכונות כוללים חומרים שונים המשמשים לבניית ולתיקונים של מכשירים מכאניים. בדומה לכך, יש צורך

בחלקי אלקטרוניקה כדי לתקן מכשירי חשמל. חלקי חילוף (מכל אחד מהסוגים) שווים 1 י"ס כל אחד.

מספר חלקי החילוף המתגלים תלוי בגודל החורבה. גלגל 1ק6 חלקים בעירות ובערים קטנות, 1ק8 בערים גדולות ו 1ק10 בערי מטרופולין.

מצרכים

6ק1	י"ס	מצרך
1	1 ליח'	מזון אכיל (סיכוי של 4 מתוך 6 למצוא 1ק4).
2	1 ליח'	שתייה נקייה (סיכוי של 4 מתוך 6 למצוא 1ק4).
3	5 ליח'	סוללה (סיכוי של 3 מתוך 6 למצוא 1ק4 סוללות).
4	15 ליח'	דלק (לרכבים; סיכוי של 2 מתוך 6 למצוא 1ק4).
5	20 ליח'	תחמושת (לנשק חם; סיכוי של 1 מתוך 6 למצוא 1ק4).
6	25 ליח'	מחסנית אלקטרונית (לנשק אנרגיה; סיכוי של 1 מתוך 6 למצוא 1ק4).

חפצים

20ק1	י"ס	חפיץ
1	5	עט חלל (כותב גם מתחת במים או כשהוא הפוך).
2	5	קוביית הצתה ממגנזיום (עובד בכל תנאי רטיבות).
3	10	תעודת זהות (יכולה לשמש לזיהוי או לכניסה לאזורים בלתי-מסווגים בחורבות).
4	15	פנס חשמלי (מקור אור קטן וקל לנשיאה).
5	50 ליח'	מכשיר קשר (עובד עם מכשירי קשר אחרים; סיכוי של 3 מתוך 6 למצוא זוג).
6	100	מסיכת גז (הצלחה אוטומטית בהצלה נגד רעלים גזיים).
7	120	מונה גייגר (מזהה נוכחות ועוצמה שלנע).
8	125	מקרן הולוגרמות נייד (בא עם 1-1ק4 קלטות).
9		מחטא UV (משמיד חיידקים; שימושי לטיהור מזון מזהם).
10	140	גלאי תנועה נייד (מפחית את הסיכוי להפתעה בכך שהוא מחייב את היריב לגלגל שוב גלגול מודעות מוצלח).
11	200	מטען סוללות (תור אחד לטעינת סוללה ריקה).
12	240	מתרגם שפה (מתרגם כל שפה לשפה העתיקה).
13	250	תעודת טכנאי או חוגר (מאפשר גישה לאזורים מסווגים מסוימים בחורבות).
14	260	משקפי ראייה לילה (נותנים אינפרא-ראייה ואולטרא-ראייה).
15	300	מחשב כף-יד (המשתמש זוכה ב +10% לנק"ן).
16	450	תרמיל סילון (מאפשר טיסה מוגבלת בקצב התנועה של הדמות; דורש בדיקת כושר כדי להימנע מהתרסקות).
17	500	מטען מחסניות אלקטרוניות (1 יום לטעינת מחסנית אלקטרונית).
18	600	תעודת קצין (יכולה לשמש כהוכחה לסיווג בטחוני ולאפשר גישה לאזורים מסווגים בחורבות).
19	750	משקפי רנטגן (יכולים לראות דרך קירות ומחסומים דומים; נחסם על ידי מתכת עבה או שכבה דקה של עופרת או זהב).
20	1,000	סורק מוח (ראה פרק פגריטיקים, משובטים ומשוכפלים).

* מצריך סוללה, מחסנית אלקטרונית או דלק. סיכוי של 3 מתוך 6 שיהיה בתוכו מקור כוח.

הדמויות יכולות לגלות שרידים עתיקים בבניינים הרוסים, כספות נטושות – ובמאורותיהם של יצורים מוטאנטיים. החוקים לליקוט שאריות בערים מופיעים בפרק השלישי: הרפתקאות בשממה. בבדיקת ליקוט שאריות מוצלחת, גלגל בטבלה הבאה.

20ק1	תוצאה	20ק1	תוצאה
1-5	חלקי מכונות	17	תרופה
6-10	חלקי אלקטרוניקה	18	נשק
11-14	מצרכים	19	שריון
15-16	חפיץ	20	גלגל פעמיים

מאחר ובשממה הפוסט-אפוקליפטית אין מטבע אחיד, אנו נותנים כאן מחיר לכל הפריטים ביחידות סחר (י"ס). יחידת סחר אחת מייצגת, פחות או יותר, הישרדות של יום אחד: מזון ומים ליום אחד שווים 1 י"ס.

כמה מהטבלאות המובאות למטה מציגות סוג קובייה שונה שיש לגלגל לפי גודל החורבות. חורבותיהן של הערים הגדולות וערי המטרופולין יינטו לספק שרידים טובים מאלו שיימצאו בעירות ובערים הקטנות. עם זאת יש לציין שחורבות גדולות יותר נוטות להיות מסוכנות יותר – ולשמש בית ליצורים מסוכנים ביותר.

שרידים מקולקלים: לכל השרידים, למעט חלקי חילוף ושמונצס, יש סיכוי של 3 מתוך 6 להיות תקינים. שרידים מקולקלים שווים רק מחצית מהשווי הרגיל. סוללות ומחסניות אלקטרוניות "שבורות" הן ריקות, בעוד שתרופות "שבורות" כוללות אמפולה בלבד (ללא מזרק).

מלומדים (בלבד) יכולים לנסות לתקן שרידים מקולקלים. יש צורך בבדיקת ידע מוצלחת, כמו גם בחלקי חילוף (חלקי מכונות או חלקים אלקטרוניים, בהתאמה לאופי השריד) בשווי של 1/10 מערכו הרגיל של השריד. אם הבדיקה נכשלת, 1/2 מהחלקים הללו מתבזבזים. אם הבדיקה מצליחה, המלומד זוכה בניסיון השווה ל-1/10 מערכו המלא של השריד.

הטבלאות בהמשך הפרק כוללות תיאור קצר לגבי אופן פעולתם של מרבית השרידים. נשק ושריון כלאיים מייצגים פריטים שיוצרו לאחר הנפילה תוך שימוש בחומרים עתיקים. נשק כלאיים מגדיל את קוביית הנזק שלו ביצעד' אחד (לדוגמה 1ק8 ל 1ק10). שריון עתיק ושריון כלאיים מספקים לרוב הפחתת נזק (ה"נ"), שמפחיתה את הנזק הנגרם לדמות במספר הנקודות הרשום.

שמונצס\חפצי זבל

בנוסף לשרידים שנפרט בהמשך, אנו ממליצים למנחה להוסיף לכל מטמון שמונצס פחות-ערך וחפצי זבל (בשווי של לא יותר מ-1 י"ס).

חלקי מכונות\חלקי אלקטרוניקה

תרופות

12ק1	י"ס	תרופה
1	2 ליח'	מזון מרוכז (מזון ליון אחד ; 10ק1 גלולות).
2	5 ליח'	מזרקים מוכנים ריקים (1ק4 במספר).
3	10 ליח'	ערכת עזרה ראשונה (מרפאת 1ק4 נק"פ, טובה ל 10ק1 שימושים).
4	50	זריקת ריפוי א' (מרפאת 1+1ק8 נק"פ)*.
5	75	זריקת הרדמה (הצלת קשיחות או אובדן הכרה)*.
6	100	זריקת נוגדן-רעל (התעלם מגלגול הצלה כושל אחד נגד רעל)*.
7	100	זריקת מנת-סינון (התעלם מגלגול הצלה כושל אחד נגד מחלה)*.
8	100	זריקת טיהור-קרינה (התעלם מגלגול הצלה כושל אחד נגד נגע)*.
9	100	הרקורין (משפר את יכולת הקרב ב 4 דרגות)*.
10	150	זריקת ריפוי ב' (מרפאת 3+3ק8 נק"פ)*.
11	1,250	מיכל שיבוט (ראה פרק פגריטיקים, משובטים ומשוכפלים).
12	2,000	מיכל רגנרציה (מרפא את כל הנזק, המכלה והנגע).

* מצריך מזרק מוכן. תוצאה של 'שבור' פירושה אמפולה בלבד.

כלי נשק

12ק1	י"ס	נשק
1	40	נשק כלאיים לקפא"פ (סיכוי שווה לנשק קל, בינוני או כבד ; מגדיל את קוביית הנזק הרגילה ביצעד' אחד).
2	60	נשק כלאיים לטווח (סיכוי שווה לנשק קל, בינוני או כבד ; מגדיל את קוביית הנזק הרגילה ביצעד' אחד).
3	60	אקדח (נשק קל לטווח, 2- להתקפה, 1ק10 נזק, דורש תחמושת).
4	70	רובה צינור (נשק בינוני לטווח, 2- להתקפה, 1ק10 נזק, דורש תחמושת).
5	95	רימון (נזק אזורי של 3ק6, הצלת תגובה מפחיתה לחצי, סיכוי של 2 מתוך 6 למצוא 1ק4).
6	150	להב-רטט (נשק קפא"פ קל, 2ק4 נזק, דורש סוללה).
7	250	מסור ממונע (נשק קפא"פ בינוני, 2ק6 נזק, דורש דלק, איטי, רועש).
8	375	אקדח לייזר (נשק קל לטווח, +1 להתקפה, 2ק4 נזק, דורש מחסנית אלקטרונית).
9	500	אלת הלם (נשק בינוני לקפא"פ, 1ק4 נזק והמטרה חייבת לגלגל הצלת קשיחות או להיות בהלם ל 1ק4 סיבובים, דורש מחסנית אלקטרונית).
10	750	רובה לייזר (נשק בינוני לטווח, 2ק6 נזק, דורש מחסנית אלקטרונית).
11	1,250	רובה הלם (נשק כבד לטווח, נזק אזורי של 2ק6 עם הצלת קשיחות לחצי נזק, דורש מחסנית אלקטרונית, איטי).
12	1,500	חרב כוח (נשק כבד לקפא"פ, מתעלם מהדרג"ש, 1ק10 נזק, דורש מחסנית אלקטרונית, איטי).

* לכלי נשק יש סיכוי של 3 מתוך 6 להכיל סוללה, מחסנית אלקטרונית או תחמושת.

שריונות

12ק1	י"ס	שריון
1	50	חליפת אריג-פלדה (נלבשת כבגדים, ה"נ 1).
2	60	שריון כלאיים בינוני (דרג"ש 14, ה"נ 1, תנ' 30).
3	75	אפוד מגן (שריון קל, דרג"ש 12, ה"נ 1, תנ' 40).
4	90	מגן יס"מ (2+ לדרג"ש, ה"נ 1).
5	120	שריון כלאיים כבד (דרג"ש 16, ה"נ 2, תנ' 20).
6	250	חליפת קרינה (+10 לכל גלגולי ההצלה נגד הנגע, שביר).
7	350	שריון יס"מ (שריון בינוני, דרג"ש 14, ה"נ 2, תנ' 30).
8	450	חגורת מסך כוח (ה"נ 2, דורשת מחסנית אלקטרונית).
9	600	שריון לוחות פלסטקס (שריון בינוני, דרג"ש 16, ה"נ 2, תנ' 30).
10	650	שריון חי"ר (דרג"ש 14, ה"נ 1, תנ' 40, מסיכת גז, מכשיר קשר ומשקפי ראיית לילה מובנים).
11	1,000	שריון קרינה כבד (חליפת קרינה ושריון ביחד, דרג"ש 16, ה"נ 2, תנ' 20).
12	2,500	שריון ממוכן (דרג"ש 18, ה"נ 3, תנ' 30, +5 לבדיקות כושר, תוספות כמו בשריון חי"ר בתוספת מטען מחסניות אלקטרוניות).

פרק שישי: היתקלויות בשממה

להוסיף מוטאציות חדשות שגולגלו בטבלאות או להחליף יתרון או חיסרון קיימים של המפלצת. היצורים לא יהיו זהים לקודמיהם בפעם הבאה שאותה ההיתקלות מתרחשת שוב. דבר זה משפר את המשחק בכך שהוא שומר על השחקנים דרוכים – הם מעולם לא ידעו בוודאות מה מצפה להם בהיתקלות מסוימת.

הטבלאות הבאות מציגות היתקלויות אקראיות בסביבות שונות בשממה. מומלץ למנחה לבדוק היתקלויות אקראיות פעם במהלך היום ופעם במהלך הלילה. אם הבדיקה מציינת היתקלות, גלגל שוב כדי לראות האם תתרחש מאוחר יותר היתקלות נוספת. המנחה יקבע את התזמון והנסיבות המדויקים של כל היתקלות.

סיכויי ההיתקלות מופיעים למטה לפי סוגי התכסית. לדוגמה, בזמן מסע במדבר יש סיכוי של 1 מתוך 6 להיתקלות. בכמה מהמקרים, הטבלאות יפנו אותך לפרק השביעי, *היתקלויות בדמויי-אנוש*.

יש להתייחס לטבלאות האלו כאל דוגמאות, והן בהחלט לא ממצות. כדי למנוע מהטבלאות להיות מוכרות יתר על המידה עבור השחקנים, המנחה יכול לגלגל מוטאציות אקראיות נוספות עבור כל קבוצה שנתקלים בה.

בטבלאות למטה, לרוב יש לתת ניסיון של 100 נק"ן על כל קוביית פגיעה (קב"פ) של המפלצת על הבסטה. מפלצת ששמה רשום בכתב נטוי היא קשוחה מהרגיל ושווה נק"ן כפול. לדוגמה, על כל שממית-ענק שהדמויות מביסות הן יקבלו 300 נק"ן (מאחר ולכל שממית יש קב"פ של 8 קצ) ואילו על כל תולעת-בחנינים שהדמויות יחסלו הן יקבלו 600 נק"ן (מאחר ויש לתולעת קב"פ של 8 קצ אבל היא גם קשוחה מהרגיל). הניסיון הזה יתחלק בין כל הדמויות בחבורה. המספר בסוגריים לאחר שם המפלצת הוא מספר המפלצות המופיעות בהתקלות.

התקפות מיוחדות

מחלה: כאשר הדמות סופגת נזק מיצור נושא מחלות, עליה לגלגל הצלת קשיחות. אם הגלגול נכשל, הדמות תפתח תסמינים החל מהבוקר הבא. מחלות לרוב יידמו בהשפעותיהן למוטאציות מזיקות (בחירת המנחה), אם כי לרוב לא כאלו המעוותות את הגוף. הדמות יכולה לגלגל גלגול הצלה חדש בכל יום כדי לראות האם התגברה על המחלה.

שיתוק: השפעה זו 'מקפאה' את הקורבן אם הוא נכשל בגלגול הצלת קשיחות. הדמות אינה מתה ונשארת ערה, אבל אינה יכולה לעשות כל פעולה שהיא עד שהשיתוק מסתיים 4ק2 סיבובים לאחר מכן. הדמות צריכה לגלגול גלגול הצלה אחד בסיבוב נגד שיתוק ללא קשר למספר התקפות השיתוק שהיא סופגת מאותו היצור בכל סיבוב.

הלם: דמות הלומה אינה יכולה לנוע או לבצע כל פעולה אחרת, אך אינה חסרת אונים. היריבים זוכים בתוסף של +2 להתקפה נגד דמות הלומה.

אבולוציה מוטאנטית

בעת המוטאנטים, האבולוציה מתרחשת בקצב מואץ. לאחר שהדמויות פוגשות בקבוצה מסוימת של יצורים, מומלץ למנחה לשנות את פרטי ההיתקלות – למשל להוסיף מוטאציות מפרק 4. המנחה יצטרך להחליט האם

סביבה עירונית (סיכוי של 2 מתוך 6 להיתקלות)

6ק1	היתקלות	תיאור
1	גלגל שוב	גלגל בטבלה המתאימה לתכנית המקיפה את החורבות.
2	חולדות מוח (4ק3)	דרג'יש 12, תני 40, קב"פ 4ק1, נשיכת-מוח (התקפת פסיונית, 4ק1 נזק, גלגול רצון מוצלח מונע נזק).
3	תיקני-ענק (8ק1)	דרג'יש 13, תני 50, קב"פ 6ק2, נשיכה (התקפת קפא"פ 2, 4ק1 נזק) +10 להצלה נגד מחלות, רעלים תגע.
4	שממיות-ענק (6ק1)	דרג'יש 14, תני 30, קב"פ 8ק3, נשיכה (התקפת קפא"פ 3, 4ק1 נזק). ענקות , הולך על קירות.
5	תולעי בחינים (3ק1)	דרג'יש 12, תני 30, קב"פ 8ק3, 6 עוקצים (התקפת קפא"פ 3 כל אחד, הצלת קשיחות או שיתוק).
6	התקלות בדמוי-אנוש	גלגל בטבלת ה"סביבה עירונית" בפרק השביעי: היתקלויות בדמוי-אנוש .

מישורים (סיכוי של 1 מתוך 6 להיתקלות)

6ק1	היתקלות	תיאור
1	עשבי גאמא (4ק1)	דרג'יש 10, תני 0, קב"פ 6ק1, פיצוץ גאמא (התקפת טווח 1, נזק 4ק1+נגע).
2	צמחי גרעין (12ק1)	דרג'יש 10, תני 10, קב"פ 8ק1, גרעין נפץ (התקפת טווח 1, נזק 4ק1+1 למטרות קרובות).
3	כלבי קוויט (4ק2)	דרג'יש 12, תני 50, קב"פ 6ק2, נשיכה (התקפת קפא"פ 2, 4ק1 נזק). סיכוי של 1 מתוך 6 לשאת מחלה.
4	דמויי-נשר (6ק1)	דרג'יש 12, תני 60\10, קב"פ 8ק2, נשיכה (התקפת קפא"פ 2, 4ק1 נזק) או שני טפרים (התקפת קפא"פ 6ק1\6ק1, 4ק1 נזק).
5	חתולים דורבניים (4ק1)	דרג'יש 12, תני 50, קב"פ 6ק3, 2 טפרים (התקפת קפא"פ 3+13, 4ק1 נזק) או דורבנים (התקפת קפא"פ 3, נזק 1 פלוס 3ק6 רעל, הצלת קשיחות לחצי נזק).
6	התקלות בדמוי-אנוש	גלגל בטבלת ה"מישורים" בפרק השביעי: היתקלויות בדמוי-אנוש .

הרים וגבעות (סיכוי של 2 מתוך 6 להיתקלות)

6ק1	היתקלות	תיאור
1	עטלפים פסיונים (4ק3)	דרג'יש 13, תני 60\10, קב"פ 6ק1, נשיכה (התקפת קפא"פ 1, 4ק1 נזק) או פיצוץ פסיוני. ראייה עיוורת, פיצוץ פסיוני .
2	נמלי ענק (8ק1)	דרג'יש 16, תני 60, קב"פ 8ק2, נשיכה (התקפת קפא"פ 1, 4ק1 נזק). ענקות .
3	עיזי לילה (4ק1)	דרג'יש 12, תני 40, קב"פ 8ק3, נגיחה (התקפת קפא"פ 3, 4ק1 נזק) או נעילת מוח. עיניים נוספות, נעילת מוח .
4	דובים דו-ראשיים (2ק1)	דרג'יש 14, תני 40, קב"פ 8ק7, 2 נשיכות (התקפת קפא"פ 7+17, 10ק1\10ק1 נזק) ושני טפרים (התקפת קפא"פ 7+17, 10ק1\8ק1 נזק). ענקות, מוח כפול .
5	דרקון גאמא (1)	דרג'יש 16, תני 30, קב"פ 8ק9, נשיכה (התקפת קפא"פ 9, 12ק1 נזק) ושני טפרים (התקפת קפא"פ 9+19, 10ק1\8ק1 נזק) או נשיפה (3ק6 נזק + נגע). ייתכנו שרידים עתיקים במאורה.
6	התקלות בדמוי-אנוש	גלגל בטבלת ה"הרים וגבעות" בפרק השביעי: היתקלויות בדמוי-אנוש .

מדבר (סיכוי של 1 מתוך 6 להיתקלות)

6ק1	היתקלות	תיאור
1	שיחים צווחים (6ק1)	דרג'יש 10, תני 0, קב"פ 6ק2, צווחה (התקפת פסיונית, 4ק1 נזק, גלגול רצון מוצלח מפחית בחצי).
2	חיפושיות-ענק (4ק1)	דרג'יש 16, תני 50, קב"פ 10ק3, נשיכה (התקפת קפא"פ 3, 4ק1 נזק). ענקות .
3	עקרבני-ענק (4ק1)	דרג'יש 16, תני 50, קב"פ 8ק4, 2 צבתות (התקפת קפא"פ 4+14, 10ק1\8ק1 נזק) או עוקץ (התקפת קפא"פ 4, נזק 4ק1 + רעל – הצלת קשיחות או מוות). ענקות .
4	כרישי יבשה	דרג'יש 16, תני 10\50, קב"פ 10ק6, נשיכה (התקפת קפא"פ 6, 12ק1 נזק) ושני טפרים (התקפת קפא"פ 6+16, 10ק1\8ק1 נזק). התחפרות, חוש רעידות.
5	עקלתון חולות	דרג'יש 13, תני 30, קב"פ 8ק7, נשיכה (התקפת קפא"פ 7, 12ק1 נזק). ענקות , בליעת הקורבן במלואו בגלגול התקפה של 19 או 20.
6	התקלות בדמוי-אנוש	גלגל בטבלת ה"מדבר" בפרק השביעי: היתקלויות בדמוי-אנוש .

ביצה (סיכוי של 3 מתוך 6 להיתקלות)

6ק1	היתקלות	תיאור
1	זבובים מקיאים (6ק1)	דרג'יש 14, תני 60, קב"פ 6ק1, הקאה (התקפת טווח 1, נזק). סיכוי של 1 מתוך 6 לשאת מחלות.
2	לובסטרים מפלצתיים (4ק1)	דרג'יש 14, תני 40, קב"פ 8ק2, 2 צבתות (התקפת קפא"פ 2+12, 10ק1\6ק1 נזק). כורתיים גפיים בגלגול התקפה של 20.
3	נחשי-ענק (2ק1)	דרג'יש 13, תני 30, קב"פ 8ק2, נשיכה (התקפת קפא"פ 2, 4ק1 נזק + רעל, הצלת קשיחות או מוות).
4	גילי אוכרה (2ק1)	דרג'יש 11, תני 10, קב"פ 8ק5, ריר (התקפת קפא"פ 5, 4ק1 נזק). מתפצל לשני גילים של 2 קב"פ כל אחד אם הוא סופג נזק פיזי (אותם נתונים חוץ מהתקפת קפא"פ 2, 4ק1 נזק כל אחד).
5	דיונון יבשה (1)	דרג'יש 12, תני 10, קב"פ 8ק6, 1 נשיכה (התקפת קפא"פ 6, 10ק1 נזק) ו-8 זרועות (התקפת קפא"פ 6 כל אחת, נזק 6ק/ כל אחת).
6	התקלות בדמוי-אנוש	גלגל בטבלת ה"ביצה" בפרק השביעי: היתקלויות בדמוי-אנוש .

יער או ג'ונגל (סיכוי של 2 מתוך 6 להיתקלות)

6ק1	היתקלות	תיאור
1	נדלי-ענק (8ק1)	דרג'יש 10, תני 20, קב"פ 4ק1, נשיכה (התקפת קפא"פ 1, רעל). הרעל גורם למחלה.
2	עזכבישים (4ק1)	דרג'יש 13, תני 40, קב"פ 6ק3, נשיכה (התקפת קפא"פ 3, 4ק1 נזק + רעל, הצלת קשיחות או שיתוק). קורים.
3	עצים תלויים (4ק1)	דרג'יש 14, תני 0, קב"פ 8ק5, חניקה (התקפת קפא"פ 5, 4ק1 נזק + חנק). הקסמה פסיונית .
4	מלכודות וונוס ענקיות (6ק1)	דרג'יש 14, תני 10, קב"פ 8ק4, נשיכה (התקפת קפא"פ 4, 12ק1 נזק) או יריקה (התקפת טווח 4, 4ק1 נזק).
5	פוליפים פטרייתיים (2ק1)	דרג'יש 14, תני 20, קב"פ 8ק8, 2 אלות (התקפת קפא"פ 8+18, 12ק1\12ק1 נזק). אמפתיה, טלפתיה .
6	התקלות בדמוי-אנוש	גלגל בטבלת ה"יער או ג'ונגל" בפרק השביעי: היתקלויות בדמוי-אנוש .

פרק שביעי: היתקלויות בדמויי-אנוש

דמויי-אנוש ושרידים עתיקים

לדמויי-אנוש יש סיכוי יותר גדול מליצורים אחרים להשתמש בשרידים עתיקים. לכל דמוי-אנוש שהדמויות נתקלות בו יש סיכוי של X מתוך 6 לשאת חפצים מלוקטים, כאשר X שווה למספר קוביית הפגיעה (קב"פ) של היצור (גלגל פעם אחת עבור כל יצור). כפי שמצוין בתיאוריהם, לכמה מדמויי-האנוש עשויים להיות שמונצעים נוספים או להיות בעלי סיכוי גבוה מהרגיל לשאת שרידים עתיקים (הגדל את הסיכויים ב+1 מתוך 6).

דמויי-אנוש תבוניים ינצלו את השרידים לצרכיהם אם הם הצליחו לפענח את אופן השימוש בהם (כפי שיקבע המנחה).

תגובות של דב"שים ומפלצות

יצורים רבים יתקפו תמיד כשהם נתקלים בדמויות. עם זאת, לעיתים המנחה יחליט שדב"ש או מפלצת תבוניים מתנהגים אחרת, או שהוא יכול לגלגל בטבלה הבאה כדי לקבוע את תגובתם.

תוצאה	12ק1	תוצאה	12ק1
זעם, שנאה תהומית	7-9	בלתי בטוח	1
עוין, יתקוף	10-11	ניטרלי, אדיש	2-3
בלתי ידידותי	12	ידידותי, נוטה לעזור	4-6

המנחה ישחק את תפקיד הדב"שים אם הם ניטרליים או ידידותיים. דב"שים ידידותיים עשויים לסחור בשרידים עתיקים או אף להציע את שירותיהם כתומכים שכירים עבור הדמויות. שכירים יוצאי-דופן עשויים, בסופו של דבר, לקבל "קידום" לדמויות שחקן.

הטבלאות הבאות מציגות היתקלויות בדמויי-אנוש בסוגי תכסית שונים. כמו בכל ההיתקלויות, התזמון והנסיבות המדויקות של ההיתקלות נתונות לשיקול דעתו של המנחה.

בעוד שעל פי רוב ההיתקלויות בדמויי-האנוש נובעות מגלגול מתאים בטבלת ההיתקלויות בשממה בפרק הקודם, פרק זה מציג סיכויי היתקלות בדמויי-אנוש עבור חברות המחפשות באופן ספציפי אחרי דמויי-אנוש.

באופן כללי, רוב דמויי-האנוש נוטים להתקהל עם בני מינם שלהם מוטאציות דומות לשלהם (קבוצות מעורבות אינן שכיחות). יש לציין שאף אחת מההיתקלויות הרשומות בטבלאות הללו היא בבני-אדם "טהורים".

בטבלאות למטה, לרוב יש לתת ניסיון של 100 נק"ן על כל קוביית פגיעה (קב"פ) של המפלצת על הבסטה. מפלצת ששמה רשום בכתב נטוי היא קשוחה מהרגיל ושווה נק"ן כפול. הניסיון הזה יתחלק בין כל הדמויות בחבורה. המספר בסוגריים לאחר שם המפלצת הוא מספר המפלצות המופיעות בהתקלות.



סביבה עירונית (סיכוי של 3 מתוך 6 לדמויי-אנוש)

6ק1	היתקלות	תיאור
1	גלגל שוב	גלגל בטבלה המתאימה לתכסית המקיפה את החורבות.
2	CHUD (12ק1)	דרגיש 11, תני 40, קב"פ 8ק1, נבוט (התקפת קפא"פ 1+, 1ק6 נזק) או אבן (התקפת טווח 1+, 1ק4 נזק). מראה משונה, אינפרא-ראייה, רגישות לאור.
3	מורלוקים (8ק1)	דרגיש 13, תני 30, קב"פ 8ק1, אלה (התקפת קפא"פ 1+, 1ק8 נזק) או קשת (התקפת טווח 1+, 1ק6 נזק). אינפרא-ראייה, רגישות לאור, שמונצע אקראי.
4	ארכיברים (8ק1)	דרגיש 10, תני 30, קב"פ 8ק1, פיצוץ קינטי (התקפת טווח 1+, 1ק8 נזק). חוש סכנה, פיצוץ קינטי, מראה משונה, מחסור באדנלין. סיכוי מוגבר לשרידים. סוגד לבני-אדם "טהורים".
5	גועלים (6ק1)	דרגיש 13, תני 30, קב"פ 8ק2, נשיכה (התקפת קפא"פ 2+, 1ק6 נזק + הצלת קשיחות או מגיפת הגועל) או נשק (התקפת קפ"פ 1+, 1ק8 נזק). רגישות לאור.
6	התקלות בקיבורגים	גלגל בטבלת ההיתקלויות בפרק השמיני: ילדיהם של אלי המתכת.

מישורים (סיכוי של 2 מתוך 6 לדמויי-אנוש)

4ק1	היתקלות	תיאור
1	זוחלי המישורים (4ק3)	דרגיש 10, תני 50, קב"פ 1ק6, אבן קלע (התקפת טווח 1+, 1ק4 נזק) או נשיכה (התקפת קפא"פ 1+, 1ק4 נזק). רגליים זריזות, נשק טבעי, ננסות. פוחדים מבני-אדם "טהורים".
2	קררין (4ק2)	דרגיש 10, תני 30\40, קב"פ 2ק6, כידון קצר (התקפת קפא"פ 2+, 1ק8 נזק) או קשת קצרה (התקפת טווח 1+, 1ק6 נזק). מעוף מכונף, עור דק. לפעמים מלווה בדמויי-נשר (סיכוי של 2 מתוך 6).
3	בורקי-עיניים (6ק1)	דרגיש 12, תני 40, קב"פ 8ק2, עיני לייזר (התקפת טווח 0+, 2ק6 נזק) או נבוט (התקפת קפא"פ 0+, 1ק6 נזק). פליטות אופטיות, מיגרנות תכופות, תגובת פחד.
4	אנשי מחטים (8ק1)	דרגיש 10, תני 40, דרגיש 6ק3, דורבנים (התקפת קפא"פ 3+, 1 נזק + 3ק6 רעל, הצלת קשיחות לחצי נזק). מוח כפול, נשק טבעי (מחטי רעל). לעיתים מלווה בחתולים דורבניים (סיכוי של 2 מתוך 6).

הרים וגבעות (סיכוי של 2 מתוך 6 לדמויי-אנוש)

4ק1	היתקלות	תיאור
1	כמוזצים (4ק2)	דרגיש 10, תני 30\40, קב"פ 2ק6, חנית קצרה (התקפת קפא"פ 2+, 1ק6 נזק או התקפת טווח 2+, 1ק4 נזק). תעופה מכונפת, ננסות, עור דק.
2	אנשי-מערות (8ק1)	דרגיש 12, תני 30, קב"פ 6+3ק8, חנית (התקפת קפא"פ 3+, 1ק8 נזק או התקפת טווח 3+, 1ק6 נזק). עור עבה, מוצק.
3	ענקמונים (4ק1)	דרגיש 13, תני 30, קב"פ 8ק5, גרזן ענק (התקפת קפא"פ 5+, 1ק12 נזק) או כידון ענק (התקפת טווח 5+, 1ק8 נזק). עיניים נוספות, אינפרא-ראייה, ענקות, עיוות מפלצתי. שמונצע אקראי. שונאים בני-אדם "טהורים".
4	התקלות בקיבורגים	גלגל בטבלת ההיתקלויות בפרק השמיני: ילדיהם של אלי המתכת.

מדבר (סיכוי של 1 מתוך 6 לדמויי-אנוש)

6ק1	היתקלות	תיאור
1	סופנים (20ק1)	דרגיש 10, תני 30, קב"פ 1ק6, נבוט (התקפת קפא"פ 1+, 1ק6 נזק). התנגדות מצטברת, ריח בולט, גידולים. חשיפה אפשרית למחלה אם נלחמים בהם בקפא"פ (סיכוי של 1 מתוך 6).
2	אנשי-חול (8ק1)	דרגיש 11, תני 40, קב"פ 8ק1, חנית (התקפת קפא"פ 1+, 1ק8 נזק או התקפת טווח 1+, 1ק6 נזק) או פיצוץ פסיוני. פיצוץ פסיוני, "ראש פתוח", דימום.
3	לטאישים (6ק1)	דרגיש 14, תני 40, קב"פ 8ק2, נשיכה (התקפת קפא"פ 3+, 1ק6 נזק). נשק טבעי, שריון קשקשים.
4	חרקטאורים (4ק1)	דרגיש 16, תני 40, קב"פ 8ק3, חנית (התקפת קפא"פ 3+, 1ק8 נזק או התקפת טווח 3+, 1ק6 נזק) או 1 עוקץ (התקפת קפא"פ 4+, 1ק4 נזק + רעל, הצלת קשיחות או מוות). רגליים זריזות, נשק טבעי, עור פלדה.
5	התקלות בקיבורגים	גלגל בטבלת ההיתקלויות בפרק השמיני: ילדיהם של אלי המתכת.
6	התקלות בקיבורגים	גלגל בטבלת ההיתקלויות בפרק השמיני: ילדיהם של אלי המתכת.

ביצה (סיכוי של 1 מתוך 6 לדמויי-אנוש)

4ק1	היתקלות	תיאור
1	נפלים (12ק1)	דרגיש 10, תני 40, קב"פ 1ק6, סכין (התקפת קפא"פ 1+, 1ק6 נזק או התקפת טווח 1+, 1ק4 נזק). עיוות מפלצתי.
2	אחים (8ק1)	דרגיש 10, תני 40, קב"פ 8ק1, קנה-נשיפה (התקפת טווח 1+, 1 נזק + הצלת קשיחות או שיתוק). עיניים נוספות, שמיעה גרועה, "ראש פתוח". סיכוי מוגבר לשרידים עתיקים. שונאים בני-אדם "טהורים".
3	אנשי גלד (8ק1)	דרגיש 12, תני 30, קב"פ 8ק2, חנית (התקפת קפא"פ 2+, 1ק8 נזק או התקפת טווח 0+, 1ק6 נזק). תגובה מהירה, עור עבה, עיוותים עצביים.
4	לחששנים (4ק1)	דרגיש 14, תני 30, קב"פ 8ק3, נשיכה (התקפת קפא"פ 3+, 1ק6 נזק + 3ק6 רעל, הצלת קשיחות מורידה את הנזק לחצי) או חנק (התקפת קפא"פ 3+, 1ק6 נזק או חנק אם הצלת התגובה נכשלת). אינפרא-ראייה, שריון קשקשים, נשק טבעי, תנועה מוגבלת. ייתכנו שרידים עתיקים.

יער או ג'ונגל (סיכוי של 2 מתוך 6 לדמויי-אנוש)

4ק1	היתקלות	תיאור
1	נוטרנים (10ק1)	דרגיש 10, תני 30, קב"פ 1ק6, חנית קצרה (התקפת קפא"פ 1+, 1ק6 נזק או התקפת טווח 1+, 1ק4 נזק). ננסות, חסימת מוח, קריאת מחשבות, טלקיניזם.
2	עכבישנים (6ק1)	דרגיש 11, תני 30, קב"פ 8ק2, נשיכה (התקפת קפא"פ 2+, 1ק6 נזק + שיתוק). קורים, השיתוק נמשך 4ק2 תורים, עשויים להיות מלווים בעזבישים (סיכוי של 1 מתוך 6).
3	אנשים זוהרים (2ק1)	דרגיש 10, תני 30, קב"פ 6ק2, הקרנה (השפעה אזורית של 1ק6 נזק, דורשת גם הצלת קשיחות נגד תגוע). מראה משונה, נשק טבעי (תגוע).
4	אנשים ירוקים (8ק1)	דרגיש 12, תני 30, קב"פ 6+3ק8, נבוט ענקי (התקפת קפא"פ 3+, 1ק10 נזק). עור עבה, מוצק, ענקות.

פרק שמיני: ילדיהם של אלי המתכת

יש לציין שבעוד שהמשעשים נראים כמונוות בעצמם, הם מתעבים רובוטים.

מוטאנטים מופעלי-רדיו (ממ"רים)

בעוד שמוטאנטים רגילים מוצאים להורג על המקום ובני-אדם "טהורים" עוברים שטיפת-מוח ומומרים לילדיהם של אלי המתכת, כמעט-בני-אדם שאתרע מזלם ליפול לידי המובלעת עוברים שדרוג קיברנטי והופכים למוטאנטים מופעלי-רדיו (ממ"רים).

הניתוח הזה, שהוא פולשני באופן קיצוני, מביא לאובדן הזהות והחירות – הכמעט-בן-אדם לשעבר הופך לנשק בידי אלי המתכת כנגד דמוי-האדם המוטאנטיים המאיימים על אורח החיים הגא-לשעבר של הקדמונים.

בין שאר השדרוגים, מושתלות בממ"רים יחידות שליטה ברדיו המאפשרות למשעשים (ול"ילדיהם" הנאמנים) לשלוט בכל תנועה ותנועה שלהם ממרחקים אדירים. דבר זה כולל לרוב חציית השממה בלהקות (עם או בלי משע "מפעיל" בחיפוש אחרי מוטאנטים לחסל.

יתרונם הגדול ביותר של הממ"ר נעוץ בשדרוגו הקיברנטיים. מאחר ולתהליך זה נבחרים אך ורק כמעט-בני-אדם ללא עיוותים נראים-לעין, לממ"רים יש לרוב רק קומץ מוטאציות.

לממ"ר "גנרי" יהיו התכונות הבאות:

מוטאנט מופעל-רדיו. דרג"ש 12, תני 40, קב"פ 8ק1, אלת הלם (התקפת קפא"פ +1, 6ק1 נזק או התקפת קפא"פ +1, הצלת קשיחות או הלם) או רובה-קשת (התקפת טווח +1, 8ק1 נזק). השתלות קיברנטיות (מקור כוח), מחסור באדרנלין.

כלי הנשק הממונעים או האנרגטיים של הממ"ר מקבלים, על פי רוב, את החשמל שלהם ממקור הכוח הקיברנטי שלו ולא ממחסניות אלקטרוניות רגילות. חיסרון ה'מחסור באדרנלין' משקף את אובדן האגו והזהות העצמית של הממ"ר. ניתן ליצור ממ"רים ספציפיים (ומעניינים) יותר על ידי גלגול בטבלה הבאה.

הרחק במערב ניצב רכס הרים אימתני. בתוככי עמק אלפני נחבא המכונה המובלעת מתקיימת קהילה חשאית של בני-אדם "טהורים" הידועים כילדיהם של אלי המתכת. נראה ש"ילדים" אלו, שהשבטים השכנים פוחדים מהם, משרתים רובוטים עתיקים ומוגנים על ידי קיבורגים רצחניים, אך האמת הרבה יותר מסובכת...

בני-אדם מושתלי-רובוטים ('משעשים')

בשלבם המוקדמים של תפילה, מדענים פרנואידים חיפשו בנרות דרך לשמר חיים בימי האסון שהתרחש אז. הזמן לא היה לצדם ואפשרויותיהם היו מוגבלות. המצאתם הסופית הייתה פגומה, אך היא הייתה הפתרון הטוב ביותר לזמן שנותר בידם.

תכנוניתיהם המקוריות היו להעביר תבונה אנושית למערכת ממוחשבת ניידת ובכך למנוע את הצורך במזון ובחום. עם זאת, דבר זה לא התאפשר מאחר והתהליך היה קשה לביצוע והזמן היה קצר. תחת זאת, המוח הושתל במלואו בחליפה רובוטית שנבנתה מסגסוגת ממוגנת בפני קרינה אלקטרומגנטית ותוכננה כדי לקיים חיי אדם למשך זמן רב אחרי האסון.

התוכנית עבדה, אך לא בלי בעיות. בני-אדם מושתלי-רובוטים (או 'משעשים', כפי שכינו אותם בהמשך) רבים איבדו את שפיות דעתם כאשר הם עמדו בפני מציאות קיומם החדש. אחרים כשלו והרגו, באופן מידי, את המוח המושתל. אלו ששרדו את התהליך ההתחלתי שגשו בזמן האסון מאחר והם יכלו לשרוד במקום בו בני אדם לא יכלו לשרוד – ולא דרשו כלל מזון או חום.

המסגרת המכאנית של כל משע מוקימת את עצמה ומספקת מזון למוח המושתל בה. היא גם קשוחה, אך רגישה לגירויים ומספקת שלושה מחמשת החושים – מגע, ראייה ושמיעה (משעשים לא יכולים לטעום או להריח).

למשע "רגיל" יהיו התכונות הבאות:

בן-אדם מושתל-רובוט. דרג"ש 16וה"נ 3, תני 50, קב"פ 6 (דרגה 4), נק"פ 48, לייזר (התקפת טווח +4, 6ק2 נזק) או קרן שיתוק (התקפת טווח +4, הצלת קשיחות או שיתוק) או לפי נשק. מוח אורגני (דרגה 4).

דרגתו של המוח האורגני תקבע את גלגולי ההתקפה, גלגולי ההצלה ובידקות המיומנות של המשע. גלגל 4ק2 כדי לקבוע את הדרגה או השתמש בערך 'ממוצע' של 4. לגוף רובוטי בלתי-פגוע יש 48 נק"פ. נשקו של כל משע משתנה על בסיס אינדיבידואלי; גלגל באופן אקראי בטבלת 'כלי הנשק' בפרק החמישי: שרידים עתיקים.

הטכנולוגיה של המשעשים הידרדרה מאז תפילה ואין ביכולתם כיום ליצור בני-אדם מושתלי-רובוטים חדשים (אם כי הם עדיין מסוגלים לתקן כל נזק שהם סובלים ממנו). המשעשים ששרדו הפכו לאלי המתכת של המובלעת והולכים ומתנתקים מאנושיותם הקודמת.

מוטאנטים מופעלי-רדיו אקראיים

ק16	תיאור
1	דרג"ש 14, תנ" 30, קב"פ 8ק1, גרזנים (התקפת קפא"פ 1+, 6ק1 נזק או התקפת טווח 1+, 4ק1 נזק) או רובה-קשת (התקפת טווח 1+, 8ק1 נזק). השתלות קיברנטיות (גלאי תנועה), מחסור באדרנלין, רגישות לאור.
2	דרג"ש 12, תנ" 40, קב"פ 10ק1, לוס ברזל (התקפת קפא"פ 1+, 8ק1 נזק) או רובה-קשת (התקפת טווח 1+, 8ק1 נזק). השתלות קיברנטיות, מחסור באדרנלין, רגישות לאור.
3	דרג"ש 14, תנ" 30, קב"פ 8ק2, כידון אנרגיה (התקפת קפא"פ 2+, הצלת קשיחות או הלם) או טפרים קיברנטיים (התקפת קפא"פ 2+, 6ק1 נזק). השתלות קיברנטיות (מקור כוח, טפרים קיברנטיים), מחסור באדרנלין, עוויתות עצביות.
4	דרג"ש 14, תנ" 40, קב"פ 8ק2, חרבות מסור חשמלי (התקפת קפא"פ 10+0, 6ק2\6ק2 נזק או התקפת קפא"פ 2+, 6ק2 נזק). השתלות קיברנטיות (מקור כוח, חרבות מסור חשמלי), מחסור באדרנלין, מוח כפול.
5	דרג"ש 12, תנ" 40, קב"פ 8ק2, אגרוף אלקטרוני (התקפת קפא"פ 2+, הצלת קשיחות או הלם) או גרזן-קרוב כלאיים (התקפת קפא"פ 2+, 10ק1 נזק). השתלות קיברנטיות (מקור כוח), מחסור באדרנלין, ריפוי מהיר, חוש סכנה.
6	דרג"ש 14\ה"נ 1 (שריון כלאיים בינוני), תנ" 40, קב"פ 6ק3, קרן שיתוק (התקפת טווח 3+, הצלת קשיחות או שיתוק) או רובה-קשת (התקפת טווח 3+, 8ק1 נזק) או סכינים (התקפת קפא"פ 3+, 6ק1 נזק או התקפת טווח 3+, 4ק1 נזק). השתלות קיברנטיות (משקפי ראיית לילה), מחסור באדרנלין, מדמם.

ילדיהם של אלי המתכת

בעוד שהמשסעים עדיין מחשיבים את עצמם כ'אנושיים', נציגיה האמתיים של האנושות במובלעת הם בני-האדם "הטהורים" – ילדיהם של אלי המתכת.

במרוצת דורות רבים, ה"ילדים" הגיעו לכך שהם רואים בבני-האדם מושגלי-הרובוטים 'אלי מתכת', והמשסעים חולקים, יותר ויותר, את התפישה הזו. בעוד שילדיהם של אלי המתכת מקבלים, באופן כללי, יחס טוב וזוכים לתנאי חיים טובים, חייהם נשלטים לחלוטין בידי אדוניהם המשסעים.

למרבית ה"ילדים" יש התכונות הבאות:

ילדיהם של אלי המתכת. דרג"ש 10\ה"נ 1, תנ" 40, קב"פ 2+6ק1, התקפה בלתי-חמושה (התקפת קפא"פ 1+, 1 נזק). חליפת אריג-פלדה.

ל"ילדים" יוצאים מן הכלל יהיו דרגות באחד מהמקצועות (השתמש באותם חוקי יצירת דמות כמו למלקטי השאריות מלאו) ו – אם הם נאמנים – הם יקבלו ציוד מובחר. כמה מה"ילדים" – הידועים כ'נמלטים' – עשויים לנסות ולזכות בחירות משלטון-העריצים של המשסעים בדרך של בריחה מהמובלעת.

היתקלויות במובלעת

למטה ניתן למצוא טבלה נפרדת להיתקלויות בטרטוריות המובלעת. יש לציין שהיתקלויות בדמויי-אדם (למעט ממ"רים ו"ילדים") הינן נדירות בטרטוריית המובלעת כתוצאה מסירי משסעים וממ"רים.

טריטוריית המובלעת

(סיכוי של 2 מתוך 6 להיתקלות)

ק12	היתקלות	תיאור
1	סוכן בודד	1 מוטאנט מופעל-רדיו
2	להקת ממ"ר (4ק1)	4ק1 מוטאנטים מופעלי-רדיו
3	להקת ממ"ר (4ק2)	4ק2 מוטאנטים מופעלי-רדיו
4	משסע בודד	1 בן-אדם מושגל-רובוט
5	צוות חיפוש וחיסול	1 בן-אדם מושגל-רובוט, 6ק1 מוטאנטים מופעלי-רדיו
6	קבוצה מעורבת	2ק1 בני-אדם מושגלי-רובוטים, 4ק1 מוטאנטים מופעלי-רדיו ו-4ק1 "ילדים".
7	צוות 'מגייסים'	1 בן-אדם מושגל-רובוט, 6ק1 מוטאנטים מופעלי-רדיו ו-4ק1 כמעט-בני-אדם שבוים (כבולים אך לא פגועים).
8	נמלטים	2ק1 "ילדים" המנסים להימלט מהמובלעת.
9-12	גלגל שוב	גלגל בטבלת התכסית המתאימה בפרק השישי: היתקלויות בשממה.

השתמש בטבלה שלמעלה עבור היתקלויות בטרטוריית המובלעת. משסעים נחשבים ל'קשוחים' ועל כן הם שווים נק"ן כפול.

פרק תשיעי: פגריטיקים, משובטים ומשוכפלים

כדי ליצור הדפסים עצביים שניתן יהיה להשתיל במוחותיהם של משובטים או משוכפלים חדשים.

סריקת-מוח משתמשת בטכניקות אבחון מקוונות כדי ליצור מודל מנטאלי מדויק של הדרך בה אדם מסוים חושב. סריקת-מוח נמשכת יום שלם שבמהלכו המטופל צריך להיות בהכרה (אם כי במצב דמוי-חלום במשך התהליך) ולשתף פעולה. המטופל אינו נפגע על ידי סריקת-המוח, אך מפת האישיות הנוצרת בתהליך זה אינה שלמה. להדפס עצבי שהושג באמצעות סריקת-מוח יהיו אך ורק 50% מהנק"ן של הדמות המקורית, ומי שיושתל בו הדפוס העצבי לא יוכל לזכות במלוא זיכרונותיה של הדמות המקורית.

קילוף-מוח הוא תהליך הרסני הכולל פירוק ננו-טכנולוגי של מוח המטופל. עדיף לעשות את קילוף-המוח במטופל חי כדי להשיג את התוצאות הטובות ביותר; דבר זה מספק הדפס עצבי מדויק בכמעט 100% (ללא פגיעה בנק"ן). עם זאת, בהתחשב בטבעו הקטלני של ההליך, מעט מאוד אנשים יסכימו מרצונם החופשי לקילוף-מוח בעודם בחיים. ניתן לבצע קילוף-מוח באדם מת (ליתר דיוק, בדאשן). על כל תור (או חלק ממנו) לאחר המוות מתקיימת הפחתה של 10% בנק"ן. יש בנמצא מתקנים קדמוניים (הידועים כ"דליי ראשים") המשמשים לאכסון הקריוגני של ראשו של אדם שנפטר לאחרונה במטרה לאפשר קילוף-מוח כמעט-מלא.

תהליכי סריקת-המוח וקילוף-המוח תוכננו עבור מוחותיהם של בני-אדם "טהורים". עבור כמעט-בני-אדם ומוטאנטים,

קיים סיכון של X מתוך 6 לכישלון, כאשר X שווה לרמת הזיהום מגע. בעוד שניתן לנסות סריקות-מוח יותר מפעם אחת, יש רק סיכוי יחיד לקילוף-מוח. אם הניסיון כושל, המוח נהרס.

יש להשתיל **הדפס עצבי** (המיוצר על ידי סריקת-מוח או קילוף-מוח) במוח 'ריקי' – במילים אחרות, במשובט או במשוכפל שנוצרו זה-עתה – לפני שההדפס מתחיל לפעול. מאחר וההדפס הוא העתק דיגיטאלי של המטופל המקורי, ניתן להשתיל עותקים מרובים ממנו (כל עוד יש גופים זמינים להשתיל בהם). אם ההדפס העצבי מושתל בגוף שונה מהמקורי חלה הפחתה בנק"ן. הפחתה זו נתונה לשיקול-דעתו של המנחה, אך מומלץ שהיא תנוע בין 10%-עבור גוף-מטרה דומה מאוד למקור עד ל 25%-עבור גוף-מטרה שונה מאוד מהמקור.

משוכפלים

משוכפל הוא אורגניזם ביולוגי מלאכותי. בדומה למשובטים, המשוכפלים מגודלים במיכלים מבשר סינטטי. בשונה מהם, המשוכפלים נוצרים כמבוגרים מפותחים לגמרי לאחר ימים ספורים במיכל. המשוכפלים תוכננו לחקות בני-אדם בכל האופנים ולא ניתן להבדיל ביניהם לבין בני-אדם אלא בסריקה רפואית מלאה.

הקבוצה נעה קדימה לאט ובזהירות. האורות נגהו בעמימות לפנייהם מתחת לשכבה עבה של אבק, וצורות משונות, כל אחת מטרים מעל לרצפה ובאורך שניים וחצי מטרים, עמדו לאורך הקירות. טייכון הסייר המוטאנטי הסיר, בזהירות, את האבק, ואמר באכזבה: "זה פגר, אדם מת משומר בפנים". ויזה המלומדת התקרבה ובחנה את הכתב העתיק על גבי לוח הבקרה. "לא, זה לא פגר". הוא אמרה. "זה פגריטיק!"

פגריטיקים

נושא נפוץ בסוגה הפוסט-אפוקליפטית הוא השימוש בהקפאה קריוגנית כדי לשרוד מעבר לנפילה. טכניקות תרדמת-חורף מתקדמות אפשרו לכמה אנשים 'לישוף' במהלך השנים הרבות מאז הנפילה.

לדמויות כאלו יכול להיות ידע עצום לגבי דרכיהם של הקדמונים, הטכנולוגיה שלהם ומיקומן של חורבות ושל שלל. הם יהיו, עם זאת, בורים לגבי צדדים רבים של העולם שלאחר הנפילה. בנוסף לכך, כפשרה למען המשחק **בעת המוטאנטים**, השנה הקריוגנית פגעה ברבים מזיכרונותיהם שמלפני הנפילה.

ייתכן שצאצאיהם הרחוקים של הפגריטיקים יסגדו להם, או, לחילופין, ינסו להרגם כ'עונשי' על 'פשעים' של הרס העולם. ייתכן גם שהם ימצאו את מותם פשוט מכיוון שאינם חזקים מספיק כדי לשרוד את העתיד המוטאנטי.

משובטים

משובט הוא העתק גנטי של אדם כלשהו. יש צורך בדגימה קטנה של דם או רקמה כדי ליצור שיבוט של אדם מסוים. להעתק הנותר בתהליך זה יש, על פי רוב, מראה חיצוני שונה במידת מה, מאחר ותכונות רבות מתפתחות לאחר הלידה. חוץ מכך, המשובט זהה בכל התחומים לבן-אדם "טהור".

בעת המוטאנטים, מרבית המשובטים מגודלים בתהליך מואץ בבנקי שיבוטים ומגיעים לבגרות פיזית לאחר שנה בלבד של גידול במיכל. שיבוטים שכאלו הינם "צמחים" מבחינה מנטאלית אלא אם כן מושתל בהם הדפס עצבי (ראה למטה).

ניתן לשבט במהימנות בני-אדם "טהורים" בלתי-מזוהמים כל עוד בנק השיבוטים מתחזק היטב. לשיבוטים של כמעט-בני-אדם יש סיכוי של X מתוך 6 למות בלידתם, כאשר X שווה לדרגת הזיהום מגע. למשובטים, בלידתם, אין זיהום מגע, ולשיבוטים של כמעט-בני-אדם אין מוטאציות. לא ניתן לשבט מוטאנטים.

סריקות-מוח, קילופי-מוח והדפסים עצביים

הקדמונים פיתחו טכנולוגיות שונות כדי להקליט ולשכפל את המוח האנושי. הם השתמשו בסריקות ובקילופי מוח

עליהם. ניתן לבנות יריבים שכאלו באותה הדרך בה בונים דמויות שחקן, וברשותם יהיה ציוד לפי שיקול דעתו של המנחה.

פגריטיקים ככלי לקידום העלילה: הדמויות מגלות נסיכה רדומה' המשומרת בחורבה נסתרת מן העין. אם הדמויות לא יבחרו להחזיר אותה לבסיס-הבית שלהן, זקני הכספת שלהם יורו להם לעשות זאת. לכשתעורר, האם היא תחפש את צאצאיה כדי לראות כיצד הסתדרו בחייהם? האם היא תחפש שרידי ממשלה אלו או אחרים כדי לתת בידם את נאמנותה? או האם היא תשתמש בידע שלה שמלפני הנפילה כדי לבנות בסיס-כוח משלה?

בנק משובטים: בקמפיין סטנדרטי של **עת המוטאנטיים**, בו דמויות השחקן הן צאצאות של ניצולי הנפילה החיות במקלט גרעיני ("כספת"), גילוי של בנק משובטים יהיה אבן-דרך משמעותית במערכה. בעוד שהמוטאנטיים יעלו עליהם בהרבה במספר, השיבוט ייתן לבני-האדם ה"טהורים" סיכוי לשרוד לדורות הבאים.

פגריטיקים כדמויות שחקן: עברו 200 שנה מאז הנפילה ודמויות השחקן הן קדמונים ששומרו באופן קריוגני והופשרו לאחרונה. כוויות קור מהשינה הארוכה פגעו במוחן של הדמויות עד כדי כך שזיכרונותיהן מלפני הנפילה הינם, במקרה הטוב ביותר, מעורפלים (ועל כן לדמויות אין ידע התחלתי על הארצות שמסביבן).

מקל וגזר: כמו במערכת ה'פגריטיקים', אלא שהדמויות יגלו, בבוא הזמן, שהן משובטות או משובטות ושהושתלו בהן זיכרונות בסיסיים מיד לפני התעוררותן. אם ברצון המנחה להוסיף סבל ועוגמת-נפש למערכה, הוא יכול לעשות את דמויות השחקן לבני-האדם היחידים ששרדו בעולם.

בהתלהבות רבה, ויזה התחילה לנקות את האבק מכל אחת מהיחידות. התלהבותה התחלפה במהרה בזוועה הולכת וגוברת, כאשר היא הבינה שכל הדמויות שביחידות היו זהות לחלוטין זו לזו.

"אינני מבינה", אמרה, "למה כולם נראים בדיוק אותו הדבר?"

פתאום נשמעה אזעקה, וקול חסר-גוף התחיל לדבר, ללא מבטא, בשפתם של הקדמונים: "אזהרה! פולשים אותנו במסתור! מתחיל בהליך התעוררות-חירום..."

נדיר להיתקל במשוכפלים בשממה, בעיקר מאחר ויש להם תוחלת חיים של חמש שנים בלבד. חייב להיות בנמצא מפעל פעיל למשוכפלים (או בנק משובטים מצויד עבור משוכפלים) כדי לייצר אותם. ניתן למצוא משוכפלים מסוימים בחורבות, בשינה קריוגנית בדיוק כפי שניתן למצוא בני-אדם קדמונים. כתוצאה מטבעם הביולוגי של המשוכפלים, חוקי המשחק מתייחסים אליהם בדיוק כמו אל בני-אדם רגילים, חוץ מאשר בנוגע לתוחלת חייהם ולתגובתם לגע.

ניתן לגדל משוכפל באופן מואץ בשבוע אחד במתקן מתאים באותם קווים מנחים כללים כמו משובט. תוחלת החיים בת חמש השנים הייתה, במקור, באג בלתי-צפוי של תהליך השיבוט המהיר, אך בהמשך הוחשבה לתכונה מועילה על ידי היצרנים, שחששו מהתקוממות של משוכפלים. בנוסף לכך, משוכפלים אינם יכולים להתרבות באופן טבעי.

המשוכפלים רגישים לגע, אך, בניגוד לדמויי-אדם אחרים, אינם עוברים מוטאציות בדרך הרגילה. אם משוכפל מזדהם מגע, השפעותיו על המשוכפל ילבשו צורה של מחלה המשחיתה את הגוף, כפי שמתואר בטבלה הבאה.

רמת הזיהום	השפעות – מחלת הגע
1 מזערית	אין השפעות שליליות.
2 קלה	הדמות מרגישה מותשת. 2- נקודות פגיעה.
3 בינונית	הדמות נעשית רגישה לזיהומים ולדימום. 2- להצלות קשיחות נגד מחלה, רעל וגע.
4 גבוהה	הדמות מפתחת פצעים וחבורות. הגדל ל 4- את הפחתת הצלת הקשיחות נגד מחלה, רעל וגע.
5 חמורה	הדמות מתרפאת ב 11 נק"פ ליום בלבד אלא אם כן היא מקבלת טיפול רפואי.
6 קטלנית	הדמות לוקה בזיהום סופני. הדמות מתה לאחר 41 ימים של סבל.

ניתן להשתמש במחלת הגע גם עבור דמויות שאינן משוכפלים. במערכה אפלה במיוחד, ניתן אפילו להשתמש בה עבור כל הדמויות (כתחליף למוטאציות).

רעיונות למערכה

ישנן מספר דרכים בהן ניתן לשלב את החוקים שתוארו לעיל במערכה. להלן כמה הצעות:

פגריטיקים כאויבים: זוהי הדרך הפשוטה ביותר להשתמש בפגר טיקים. ייתכן ובבסיס נסתר יהיו מדענים, רופאים, מגוון אזרחים – ומספר זה או אחר של חיילים שיגנו

פרק עשירי: מאורתו של אדון-המוחות המורלוקי

מיקום להרפתקה שלעת המוטאנטים

תגובה כדי להימנע מכך). חסין לרוב סוגי ההתקפה אך פגיע לאש. הריר הירוק ממשיך לגרום נזק לקורבן בכל סיבוב ומשמיד את בגדיו ושריונו תוך שישה סיבובים.

אזור 2: רצפתו של חדר מערה ריק זה זרויה בעצמות מכורסמות ושאר אשפה. יש בור תלול של 3 מטרים על 7 מטרים בצידו הדרומי של החדר. כל דמות שתקרב למרחק של כמטר משפת הבור תיאלץ להצליח בבדיקת כושר או להחליק על החצץ הרופף ליד שפת הבור וליפול 3 מטרים לקרקעית. כל דמות הנופלת לתחתית הבור תספוג 6ק1 נזק.

אזור 3: בקצה המרוחק של כוך זה, שהוא בגודל של 3 על 7 מטרים, נמצאת ערימה של הריסות ושל פסולת מתכת. יש באזור זה ריח חזק של בשר רקוב. כל דמות שתקרב למרחק של 3 מטרים מהצד הדרומי של הכוך תפעיל מלכודת מהתקרה. אבנים כבדות ייפלו מלמעלה ויגרמו ל2ק6 נזק (הצלת תגובה לחצי נזק) לכל הדמויות שלכיוון חלקו האחורי של הכוך. בתוך פסולת המתכת ניתן למצוא 20 חלקי מכוונות, 10 חלקי אלקטרוניקה – ואת שרידיו הנרקבים של קורבנה הקודם של המלכודת.

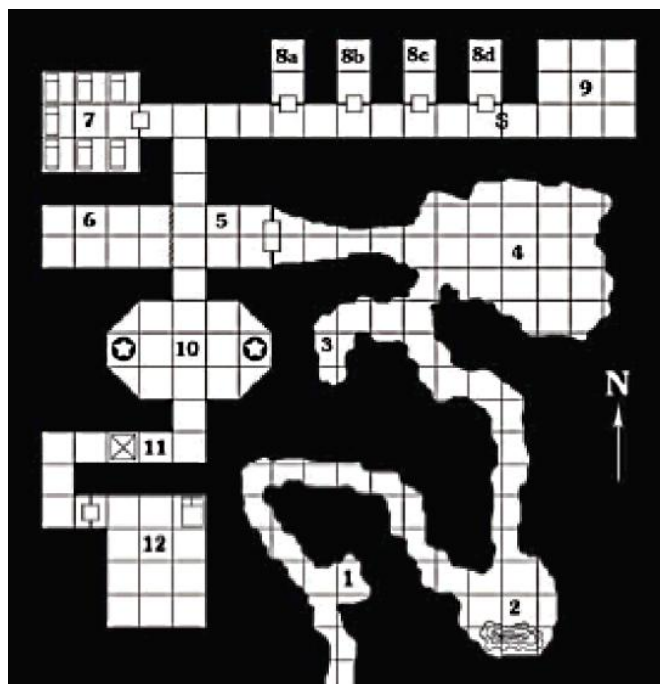
אזור 4: אור לפידים עמום מאיר את המערה הגדולה והתחובה הזו, בה שוכנים ארבעה שומרים מורלוקים יחד עם מפקד הכיתה שלהם. מפלצות חיוורות-עור, וורודות-עיניים שטניות אלו יתקפו מיד כל מי שייכנס לאזור. המפקד חמוש במציטה (נשק קפא"פ בינוני, 8ק1 נזק, שווה 10 י"ס) ולובש שריון-חזה למלאר העשוי מצינורות ניא-פלדה (שריון-כלאיים בינוני, שווה 60 י"ס). כל שומר מורלוקי נושא חנית מאיכות ירודה (חסרת-ערך) ושמונצע אקראי (המנחה יקבע באופן אקראי).

מ"כ מורלוקי (1). דרג"ש 14\ה"נ 1 (שריון-כלאיים בינוני), תנ' 20 מ', קב"פ 8ק2 (9 נק"פ), מציטה (התקפת קפא"פ +2, 8ק1 נזק). **אינפרא-ראייה, רגישות לאור.**

שומרים מורלוקים (4). דרג"ש 11, תנ' 30 מ', קב"פ 8ק1, חנית (התקפת קפא"פ +1, 6ק1 נזק או התקפת טווח +1, 6ק1 נזק). **אינפרא-ראייה, רגישות לאור.**

מערה זו מופרדת ממערה זו למקלט עצמו על ידי שתי דלתות כספת ממתכת (חלודות ותקועות במצב פתוח למחצה).

אזור 5: חדר זה מכיל קוף לבקן גדול ותוקפני. הוא רגיל לתנועה מסוימת דרך האזור, כך שניתן להפתיעו ביתר קלות מהרגיל (הדמויות יוסיפו +5 לגלגול המודעות שלהם). וילון אדום מתוח לרוחב כל חלקו המערבי של החדר. איופה ושומר-הראש המורלוקי שלו יהיו מוכנים באזור 10 לזנק ולהפתיע את הדמויות אם הדמויות ישימיעו רעש כלשהו תוך כדי חיסול הקוף.



מאורתו של אדון-המוחות המורלוקי היא "כספת" תת-קרקעית קטנה החבויה מתחת לחורבות עירוניות. לפני שנים רבות היה זה מקלט מוגן בפני פצצות שנקבר במהלך תפילה כאשר הבניין שמעליו קרס. כמה ניצולים נלכדו בתוכו, וכאשר האספקה שלהם הלכה ואזלה, הם חפרו דרך ההריסות לפני השטח ונטשו את האתר.

מאתיים שנה לאחר מכן, המורלוק הפסיוני איופה, כמו גם פועלים וחיללים מורלוקיים, נשלחו על ידי אדונם שמתחת לקרקע כדי לקבוע נוכחות על פני השטח. איופה גילה את הכניסה וקבע את המקלט כמוצב קדמי. המתחם מהווה כיום בית לאיופה ולחילליו הנאמנים.

איופה ואנשיו ארבו לאחרונה לחבורת סיור של מוטאנטים שבטיים פרימיטיביים שליטו שאריות מבין החורבות שלמעלה. חמישה מוטאנטים נלקחו בשבי, ומתוכם המורלוקים כבר טרפו שלושה. רק שני מוטאנטים שבטיים (פצועים ומוערבים) נותרו בשבי עד עתה.

תיאור החורבות

הערות: קנה-המידה של המפה הוא 3 מטרים לריבוע. המערות אפלות מלבד לאזור 4. "כספת" מוארת למעט אזורים 7, 8 ו-9.

אזור 1: כוך קטן (3 מ' על 5 מ') וטחוב זה הוא ריק מלבד לריר הירוק על התקרה, המחכה ליפול על כל קורבן שיכנס לכוך. המורלוקים נמנעים מאזור זה.

ריר ירוק (1). דרג"ש אין, תנ' 3 ס"מ, קב"פ 2ק6, ריר (התקפת חומצה, 6ק1 נזק/סיבוב, הצלת

המוטאנטים השבטיים). איופה נמצא בחדר זה, ואלא אם כן הוא גילה קודם לכן את נוכחותם של הפולשים, הוא יכרע בדרך ויתפלל בפני הפסל בצידו המזרחי של החדר כשהדמויות ייכנסו. שומר הראש המורלוק המעוות יישב לצידו. לאיופה כמה מוטאציות פסיוניות והוא יעשה בהן שימוש אם יוכל.

איופה אדון-המוחות (1). דרג"ש 11, תנ' 30 מ', קב"פ 8ק2 (8 נק"פ), מטה (התקפת קפא"פ 2+ 1ק6 נזק). **אינפרא-ראייה, הקסמה פסיונית, נעילת מוח, רגישות לאור.**

מורלוק שומר-ראש (1). דרג"ש 11, תנ' 30 מ', קב"פ 8ק2 (12 נק"פ), נבוט גדול (התקפת קפא"פ 2+ 1ק6 נזק). **אינפרא-ראייה, עיוות מפלצתי, רגישות לאור.**

אזור 11: סבכה רופפת ברצפה עשויה לגרום (סיכון של 1 מתוך 6) לדמות בגודל אנושי הדורך עליה ליפול לעומק של 3 מטרים לבור הניקוז הנמצא מתחתיה תוך גרימת 1ק6 נזק לדמות (הצלת תגובה לחצי נזק). בדיקת מודעות מוצלחת תזהה את הסכנה.

אזור 12: מגורים מפוארים אלו (מפוארים יחסית למורלוק, כמובן) שייכים לאיופה אדון-המוחות. מיטה עומדת לאורך הקיר המזרחי, ועורה של שממית-ענק (בשווי 5 י"ס) תלוי על הקיר המערבי. ישנם גם 2ק6 חפצים אקראיים המסודרים ברחבי החדר, יחד עם תחריטים משונים העשויים מסוג כלשהו של פטרייה מיובשת דחוסה (בשווי 1 י"ס ביחד).

קוף לבקן (1). דרג"ש 13, תנ' 40 מ', קב"פ 8ק4, 2 טפרים (התקפות קפא"פ 4+14, 1ק4 1ק4 נזק). **אינפרא-ראייה, רגישות לאור.**

אזור 6: חלק זה של החדר מוסתר מאזור 5 על ידי וילון המאפשר רק לאור עמום לחדור דרכו. זהו אזור השינה של הקוף הלבקן והוא מכיל מרבד שינה, כמו גם את נבלותיהם האכולות-למחצה של כמה כלבי קוויט.

אזור 7: זהו חדר השינה המורלוקי. יש כרגע שלושה מורלוקים בחדר, במשמרת השינה שלהם. הם יופתעו אוטומאטית אם הדמויות ייכנסו ויהיה עליהם להקדיש סיבוב קרב נוסף לאסוף את נשקיהם. ניתן למצוא בחדר 1ק6 שמונצעים פחות-ערך. שאר הדברים בחדר הם בלויי-סחבות, מיטות מרופטות ואוכל רקוב.

לוחמים מורלוקים (3). דרג"ש 11, תנ' 30 מ', קב"פ 8ק1, חנית (התקפת קפא"פ 1+ 1ק6 נזק או התקפת טווח 1+ 1ק6 נזק). **אינפרא-ראייה, רגישות לאור.**

אזור 8: זהו מסדרון שאליו מחוברים ארבעה חדרים קטנים שהוסבו לתאי כלא. כולם ריקים לחלוטין חוץ מתאים 8a ו 8c, שבכל אחד מהם כלוא מוטאנט שבטי (חבר בחבורת הסיור). הדלתות נעולות, כך שהדמויות יצטרכו לפרוץ את המנעולים אם לא יקחו את המפתח מאיופה. יש דלת סודית בקיר המזרחי של אזור זה; ניתן לגלותה בחיפוש בבדיקת מודעות מוצלחת.

מוטאנט שבטי #1. דרג"ש 10, תנ' 40 מ', קב"פ 8ק2 (3 נק"פ, כרגע על 1 נק"פ). בלתי-חמוש. **עמידות לגוע, ביולוגיה בלתי-מתאימה.**

מוטאנט שבטי #2. דרג"ש 12, תנ' 40 מ', קב"פ 8ק2 (8 נק"פ, כרגע על 1 נק"פ). בלתי-חמוש. **עור עבה, חושים גרועים.**

אזור 9: אזור זה, שהיה במקור חדר תחזוקה מוסתר, משמש כיום כחדר האוצר הנסתר של איופה. בחדר נמצאת קופסת עץ קטנה עם 20 חלקי מכוונות, 30 חלקי אלקטרוניקה, ו 4 קלטות הולוגרפיות (בשווי 2 י"ס כל אחת). בנוסף לכך, בחדר ניצב כן קטן ועליו מקרן הולוגרמות נייד. המקרן תקין ושווה 125 י"ס. קופסת העץ נעולה ויש עליה מלכודת מחט מורעלת. אם אין לאף אחד את המפתח לקופסה, יש לפרוץ את המנעול. המחט המורעלת תופעל גם אם משתמשים במפתח אלא אם כן הדמות יודעת את סוד פתיחת הקופסה ללא הפעלת המלכודת. אחרת, הדמות צריכה להצליח בבדיקת מודעות כדי לזהות את המלכודת. אם הדמויות אינן מזהות את המלכודת, מי שינסה לפרוץ את המנעול או להשתמש במפתח יצטרך לגלגל הצלת קשיחות נגד רעל או למות.

אזור 10: זהו חדר המקדש המורלוקי. בצידו המערבי של החדר ניצב פסל גס עשוי מפסולת מתכת המתיימר לייצג מורלוק זכר ענק (מצויד היטב). בצידו השני של החדר ניצב פסל נוסף מפסולת מתכת של מפלצת מוטאנטית גרוטסקית בעלת גפיים (או זרועות תמנון?) מרובות. לפני הפסל מונחות שלוש גולגולות דמויות-אדם (של