

SUN BURN

Survivor's guilt



תוכן

מכאניקה.....	3
קרב ופציעות.....	3
פציעות.....	3
מוות.....	3
קרב.....	4
סוגי תחמושת.....	4
פגיעה בנשקים.....	4
שריון.....	5
מגנים.....	5
תקציר.....	5
פציעות וטיפול בהן.....	6
קרינה.....	7
סמים.....	9
תרופות.....	9
רעלים.....	9
נראות כללית.....	10
נשק קר.....	10
נשק חם.....	10
הגבלות שימוש.....	11
מחצבים ומשאבים.....	12
תוכניות יצירה.....	13
זיקוק.....	13
הכנת חומרים.....	13
טעינת קליעים.....	14
תיקון ובניה.....	14
יצירת דמות.....	16
חסרונות ויתרונות של קבוצות.....	18
מוטנטים.....	19
כישרונות לבחירה.....	22

קרבת פציעות

בעתיד הדיסאטופי, פציעות ומוות הן איום מתמיד על בני האדם והיצורים האחרים המאכלסים את השממה. רק החזקים ביותר שרדו והעבירו את חסינותם לצאצאים המעטים ששרדו את תקופת הינקות.

פציעות

- לכל דמות חמישה איזורי פגיעה - זרוע ימין, זרוע שמאל, רגל ימין, רגל שמאל, והאיזור החיוני הכולל את הראש וטורסו יחדיו. כל איזור הוא בעל שתי נקודות פגיעה.
- דמות אשר נפגעת באיזורי הפגיעה המותרים על ידי קליע או נשק קר מאבדת נקודת פגיעה אחת (נק"פ) מאותו איזור.
- ישנן השפעות נוספות העוללות לגרום לדמות לאבד נקודות פגיעה- רעלים וקרינה. פירוט של ההשפעות נמצא בפתקית הרעל הספציפי ובפרק הקרינה. אלא אם כן נאמר אחרת, כל השפעה הגורמת לאובדן נקודות פגיעה מהאיזור החיוני.
- כאשר דמות מאבדת נקודות פגיעה, מצופה מהשחקן לשחק את השפעות הפגיעה. חבישה של הפצע על ידי חובש תקל על התסמינים, אך לא תרפא נק"פ שאבדו. לדוגמא- דמות שנחבשה יכולה להפסיק לצלוע מכדור בירך, אך עדיין תצטרך להגיע למרפאה ולהיות מטופלת על ידי רופא.
- כאשר דמות מגיעה ל-0 נקודות פגיעה באיזור החיוני, גופה נכנס לשוק והיא מאבדת הכרה. במצב זה היא נחשבת פצועה. דמות פצועה תחזור להכרה לאחר סיום סצינת הקרב או כעבור עשר דקות באופן עצמאי.
- דמות פצועה שנחבשת תחזור להכרה באופן מיידי עם סיום החבישה.
- דמות הנפגעת באחת (או יותר) מגפיה והן מגיעות ל-0 נק"פ, מאבדת את היכולת להשתמש באותה הגפה. פגיעות נוספות באותו האיזור יועברו לטורסו.
- דמות בעלת 0 נק"פ באיזור החיוני ובהכרה לא יכולה לבצע דבר מלבד לזחול או להשתמש בסמים או תרופות על עצמה. כלומר- היא לא יכולה להגן על עצמה על ידי הרמת נשק או מגן. היא יכולה לצלוע בסיוע של דמות אחרת.
- דמות בעלת 0 נק"פ באיזור החיוני שנחבשה על ידי חובש מסוגלת ללכת בכוחות עצמה, אך עדיין מוגבלת על ידי פציעות אחרות ולא מסוגלת לבצע שום פעולה נוספת מלבד נטילת תרופות וסמים.
- דמות בעלת 0 נק"פ באיזור החיוני חייבת להיות מטופלת במרפאה או על ידי תרופות מתאימות לכך, ותוכל לחזור לפעילות רגילה רק לאחר השבה של לפחות נקודת פגיעה אחת לאיזור החיוני.
- דמות בהכרה בעלת 0 נק"פ באיזור החיוני הנפגעת בשנית מאבדת שוב את ההכרה וזקוקה לחבישה נוספת אם הייתה חבושה קודם לכן. היא איננה מאבדת נק"פ נוסף או יורדת לנק"פ שלילי.
- דמות חסרת הכרה בעלת 0 נק"פ באיזור החיוני הנפגעת בשנית תמות.

מוות

בתרבות שנוצרה בעולם לאחר האסון, גרימת מוות הוא טאבו גדול כמעט כמו בזבז מים. לכולם מובן, גם לפרועים ביותר, שיש דברים שלא עושים. הריגה של אדם אחר היא אחת מהם. דמות אשר יודעים כי נטלה חיים יכולה להיות מוכרזת כ"מחוץ לחוק" על ידי שופט. דמות שכזו לא נתונה להגנת ההבנות הקובלות, ניתן להרוג אותה ללא השלכות. ניתן למנוע ממנה לקבל מים ודלק, ובאופן כללי, היא תנודה מהחברה.

המוות במשחק הוא סופי. אין אפשרות להחזיר לחיים, "לבקר אצל המוות ולהתמקח איתו" או כל אופציה אחרת. מומלץ כי כל שחקן יכין לעצמו דמות גיבוי בעלת נראות שונה (סט לבוש נוסף). שחקנים שדמויותיהם מתו לפעמים יוכלו להשתתף במשחק כדמויות מנחה (NPC) למשך זמן מסוים, או עד סוף המשחק, אך הדבר אינו מובטח.

שחקן אשר דמותו מתה (או שירצה שדמותו לא תשרוד את הפגיעה שלה) תובל על ידי חבריה למרכז המחזור, בו גופת הדמות תמוחזר לחומרים שימושיים לעיירה. לחלופין דמות אשר מתה במקום מבודד, תאסוף את עצמה לאחר כבוד ותוביל את עצמה למרכז המחזור.

קרב

- במשחק משתמשים בכלי ירי היורים קליעים רכים ובנשקי ספוג בתקן רך.
- איזורי הפגיעה המותרים לפגיעה בנשקים קרים (נשקי קפא"פ, חיצים מקשתות, נשקי הטלה) הם כל הגוף פרט לפנים, גרון, ראש ומפשעה. (חמשת איזורי הפגיעה פרט לראש)
- איזורי הפגיעה המותרים לירי מרובי ספוג הם כל הגוף פרט לפנים. יש להמנע מלכוון ירי לפנים של שחקנים אחרים. (כלומר כל איזורי הפגיעה, אך יש להמנע מלכוון או לפגוע בפנים.)
- פגיעה באיזור פגיעה בגוף של דמות על ידי קליע או נשק קר תוריד לאותה הדמות נקודת פגיעה אחת מאותו האיזור, ומצופה מהשחקן לשחק את הפציעה. מותר ומומלץ להתייחס לפגיעות "טובות" כאל רציניות יותר.

סוגי תחמושת

במשחק לא ניתן לאסוף קליעים מהרצפה ולטעון אותם ברובים. הסבר מפורט נמצא בפרק נשק חם. במשחק ישנן שתי קטגוריות לתחמושת ספוג הנורית מנשק חם - סטנדרטית וכבדה. תחמושת סטנדרטית כוללת קליעי עילית, כדורי Rivel/HIR, דיסקיות וורטקס. תחמושת כבדה כוללת קליעי מכה, רקטות blastzooka, חצי ZING ורימוני demolisher. תחמושת כבדה היא יותר יקרה לטעינה אך מסוגלת להרוס מגנים בפגיעה אחת. אין הבדלים נוספים מבחינת משחקיות בין סוגי התחמושת. סוגי תחמושת נוספים יבחנו באופן פרטני- פנו לסגל המשחק לאישורם וסיווגם.

פגיעה בנשקים

נשקים קרים המיועדים לקרב פנים אל פנים מיועדים לעמוד בלחצי הקרב ולא יהרסו מהר מפגיעה של נשק קר אחר. לעיתים פגעי הזמן יכריעו נשק קר והוא יהרס - בהנחיה של מאסטרים (חיבור תוית "הרוס"). יוצא הדופן היחיד לנשקים קרים הינו קשתות ורובי קשת למינהן אשר יהרסו מיד בפגיעה של נשק קר אחר. נשקים קרים הנפגעים על ידי קליע מנשק חם (נדיר מאוד) יהרסו ויש לשמוט אותם לרצפה.

נשקים חמים אינם מיועדים לשימוש כנשק קר, ולכן כל פגיעה בהם, בין אם בנשק קר ובין אם בקליע מנשק חם, תגרום להם להרס. (מומלץ לא לשמוט נשקים חמים לרצפה, הם עלולים להרס באמת) נשקים הרוסים ניתן לתקן בבתי מלאכה על ידי בעלי מלאכה המומחים בכך.

שריון

"לבנות לעצמך שריון לא היה הדבר הראשון שרוב האנשים שנותרו לאחר האסון חשבו לעשות. רוב האנשים גם לא שרדו."

שריון הוא כל פריט לביש וקשיח בעל נראות חזקה. לדוגמא- בקבוק זכוכית הוא מאוד קשה, אך ממש לא יכול להוות חלק משריון. כמה חומרים מומלצים הם שלטי אלומיניום עבים, דפנות של צינורות PP וחביות פלסטיק, פח פלדה, מעטפת של מדיחי כלים, שכפ"צים, ביגוד מגן לרכיבה, לוחיות רישוי וכדומה.

לשריון ישנה תכלית אחת- להגן על גופה של הדמות. מכות מנשקים קרים או קליעים של נשקים חמים **הפוגעות בשריון** מורידות מנקודות השריון ולא מנקודות הפגיעה. לאחר שכל נקודות השריון אבדו, הדמות תאבד נקודות פגיעה למרות שהיא לובשת שריון. שריונות שאיבדו את כל נקודות הפגיעה זקוקים לתיקון על ידי בעלי מלאכה בבית מלאכה.

שריון יכול להוסיף עד 2 נקודות פגיעה לגפה המכוסה, ועד ארבע לאזור החיוני (2 לראש, 2 לטורסו).

- שריון מחומר רך, דק או מחומר יוסיף נקודת שריון אחת.
לדוגמא: אלומיניום, לוחיות רישוי, צמיגי אופניים, לשוניות פחיות, פלסטיק, קסדות מוטוריות.
- שריון מחומר קשיח עבה ומסיבי יוסיף שתי נקודות שריון.
לדוגמא: שכפ"ץ, לוחות פלדה, צמיגי מכונות, קסדות בליסטיות.

מגנים

מגנים הם פיסות של חומר קשיח המוחזקות ביד ומיועדות לעצור מכות וירי. מגנים עובדים בצורה דומה לשריון אך בהבדל אחד: פגיעות מנשק קר ותחמושת סטנדרטית נעצרות על ידי מגן ולא משפיעות על הדמות. פגיעה של קליע גדול תהרוס מגן באופן מיידי (קליעי MEGA, רימונים ורקטות וכדומה)

תקציר

- לכל דמות 2 נקודות פגיעה, כאשר פגיעה בגוף בנשק קר ופגיעה בגוף או ראש עם נשק חם מורידה נקודת פגיעה אחת.
- פגיעה בגפיים לא מורידה מהנק"פ של הגוף, אלא מהגפה שנפגע- פגיעה ראשונה גורמת לפגיעה בתפקוד, פגיעה שניה משביתה את האיבר לחלוטין.
- שריון מגן מהפגיעה הראשונה ולפעמים השניה באיזור הנפגע.
- מגנים נהרסים מפגיעה של תחמושת כבדה.
- דמות עם 0 נק"פ בגוף מאבדת הכרה.
- חובשים יכולים לחבוש דמויות על מנת להשיב אותן להכרה או להחזיר לתפקוד מינימלי גפיים.

פציעות וטיפול בהן

"בוא ותראה לי היכן כואב לך."
 "אההה!! איפה הרגל שלי????!!!"
 "אל תדאג, היא ממש פה, על המדף מימין. אבל איפה כואב לך?"

פציעות ופגיעות אחרות הן חלק מצער ונפוץ בנוילנד. דמויות נפצעות בקטטות, פשיטות שודדים, תקיפת מפלצות או סתם חוסר מזל.

כיצד לשחק פגיעה

בכל מקרה בו דמות נפגעת ומאבדת נק"פ, היא תסבול מפגיעה בתפקוד- פגיעה בגפיים תגביל את השימוש בהן כל עוד נשאר להן נק"פ (צליעה, שימוש מוגבל ביד), ותשבית אותן לחלוטין אם הן 0 נק"פ (חוסר יכולת ללכת או להזיז את היד). כאשר האיזור החיוני נפגע (טורסו וראש) הדמות תסבול מבעיות ראייה, שיעול, והרגשה רעה באופן כללי, כאשר הוא מגיע לאפס, הדמות תאבד הכרה לחלוטין.

חבישה

חובש החובש דמות מאפשר לה לחזור ולהשתמש באיזור הפגוע בצורה מוגבלת, גם אם אין לו נק"פ יותר. דמויות כאלו יכולות לצלוע בסיוע של דמויות אחרות, אך לא לבצע כל פעולה אחרת באופן עצמאי.

טיפול במרפאה.

טיפול אמיתי והחלמה אפשריים רק בזמן אשפוז במרפאה. רופאים יכולים לטפל בדמויות לאחר שמצבן יוצב- כלומר לאחר שנחבשו. דמות שלא נחבשה איננה במצב יציב ויש לחבוש אותה לפני שיהיה ניתן לטפל בפצעה. בזמן טיפול בדמות חבושה, הרופא המטפל ישלוף קלף מחבילת הרפואה של המרפאה, יקרא ויפעל לפי ההוראות הרשומות שם. קלפי הרפואה הן הדרך בה ניתן להכניס אקראיות למכאניקה, ולהוסיף לאלמנט הסכנה שבפציעה. קלף רפואה יכול את זמן הטיפול הנדרש מהרופא לשחק את הטיפול, משך הזמן בו הדמות מחוייבת לנוח במרפאה, כמה נק"פ חוזר לכל איזור פגיעה והשפעות ארוכות טווח אם יש כאלו. טיפול במרפאה לא יכול להעלות את הנק"פ של איזור מעל לערך ההתחלתי שלו.

השפעות ארוכות טווח

אלו מכלול של פגיעות, טראומות והגבלות בהן דמות יכולה ללקות בעקבות פציעה. לכל סוג של פגיעה יש לפחות שתי דרכי טיפול במשחק. חלקן הן רק הוראות למשחק, חלקן גם בעלות השפעות מכאניות או תפקודיות.

כל קלף רפואה יכול הוראות פשוטות לגבי כיצד לשחק השפעות ארוכות טווח, אך הן יפורטו גם פה, עם אחת מהדרכים בהן ניתן לטפל בהן :

- זיהום - הדמות מרגישה חלשה בזמן שהקדחת בוערת בה. אם לא תטופל באנטיביוטיקה, היא תאבד את ההכרה בתוך שעה מתום הטיפול.
- תרדמת - הדמות נופלת לתרדמת, מלחי הרחה יוכלו לעזור לעורר אותה.
- נזק מוחי - הדמות סובלת מתפקוד נמוך. איננה מסוגלת להתרכז או לחשוב בצורה ברורה. ניורוסטימולטור יכול להשיב אותה לתפקוד מלא.
- אמנזיה- הדמות זוכרת פרטים כלליים על העולם, אך לא את חייה או את האנשים אותה הכירה. מסע רוחות באמצעות פיוטה יכול להשיב את תפקודה.
- נזק עצבי - פגיעה בעצבים השולטים בגפה, היא משותקת וללא תחושה.
- נזק אורטופדי - הדמות מעטה צולעת. ניתן לטפל באמצעות אליקסיר תאי גזע.
- נזק נפשי - הדמות חרדה מקולות רמים ו אלימות. שימוש בתערובת עלי תה תקל על המצב.
- פארנויה - הדמות כבר לא סומכת על חברי ומשפחתה. זה יכול להיות מהנסיון המר, או מנסיבות מדומיינות, אך הטרואמה לא נותנת לחשד להעלם. ניתן לטפל באמצעות שימוש באופוריה.
- פצע שלא נרפא - הנק"פ המקסימלי של הדמות יורד באחד באיזור החיוני שכן גופה לא מצליח להתמודד עם הפציעה. ניתן לטפל בפצע עם אליקסיר תאי גזע.

קרינה

בעולם ישנם כיסי קרינה רבים. איזורים בהם חלקיקים זעירים של חומר רדיואקטיבי מרחפים באוויר, איזורים בהם הקרקע עצמה ספגה חומרים אלו והיא משחררת אותם לאט לאט לסביבה, והמפחידים מכל- כיסי קרינה ניידים, אשר נודדים ממקום למקום בתבנית לא ידועה. מקומות הישוב הקבועים שקיימים בעולם נבנו על איזורים אליהם כיסי הקרינה הניידים לא הגיעו. אף אחד לא בטוח למה, יש כאלו שחושבים כי מרבצי ברזל תת קרקעיים דוחים את החלקיקים. יש כאלו שחושבים שזה רק עניין של זמן עד שגם מקומות אלו ישטפו ברוח המוות הגרעינית.

על מנת לנווט בשממה שבין מקומות המסתור, שורדים רבים הצליחו למצוא או לבנות בעצמם גלאי קרינה ניידים. אלו מאפשר לחבורות קטנות לחמוק בין כיסי הקרינה הנודדים ולהגיע למקום מבטחים. כל מי שיוצא מתחום ישוב ללא הובלה של סייר מומחה קרינה, יחשף בוודאות לקרינה קטלנית.

יצאה מתחום העיירה

מומחי קרינה עם חיישן מתפקד יכולים להוביל חבורות של עד חמישה אנשים נוספים ברחבי השממה בבטחה. מסלול ההליכה שלהם צריך להיות מתפתל, ולפעמים עליהם לרוץ, אך הם יוכלו לעבור בבטחה בכל תחום שאיננו מזוהם באופן קבוע.

דמויות המהלכות בשממה ללא מומחית קרינה עם חיישן או כחלק מחבורה גדולה מדי, יכולות להיחשף לקרינה ברמה 1. בחזרה לעיירה הם יבדקו לקרינה במתקן המתאים.

אזורי קרינה

ישנם אזורים מוגבלים בהם שוררת קרינה קבועה ברמות מסוימות. דמויות יושפעו באופן מידי עם כניסתם לאזור שכזה. מאיזורי קרינה ניתן להתגונן באמצעות לבוש מגן מסוגים שונים.

רמות קרינה

לכל קרינה יש רמה- ערך מספרי אשר יקבע אם דמות שנחשפה אליה תושפע או לא, ומה רמת ההשפעה. אם רמת הקרינה אליה נחשפה הדמות גבוה מהעמידות לקרינה של הדמות, הדמות חולה במחלת קרינה. למחלת קרינה יש התקדמות זהה: בחצי השעה הראשונה, הדמות משתעלת, מתקשה לנשום ולא מסוגלת לזוז בכוחות עצמה או לבצע כל פעולה אחרת. לאחר חצי שעה זו הדמות מאבדת הכרה ונקפ באופן מיידי ונק"פ כל חצי שעה. הפרש של יותר מרמה אחת של קרינה מאיץ את המחלה בחצי שעה לכל רמה:

הפרש של רמה אחת: הדמות משתעלת ולא מסוגלת לזוז ולפעול עצמאית במשך חצי שעה, בתום חצי שעה מהחשיפה הראשונית הדמות מאבדת נק"פ וממשיכה לאבד בקצב של נקודת פגיעה כל חצי שעה. דמות רגילה תמות ממחלה בתוך שעה.

הפרש של שתי רמות- הדמות מאבדת את היכולת לזוז ולפעול עצמאית ונקודת פגיעה באופן מיידי, ומתחילה לאבד נק"פ בקצב של אחד בחצי שעה. דמות רגילה תמות ממחלה בתוך חצי שעה.

הפרש של שלוש רמות- הדמות מאבדת באופן מיידי את היכולת לזוז ולפעול עצמאית ושתי נקודות פגיעה, וממשיכה לאבד נק"פ בקצב של אחת כל חצי שעה. דמות רגילה תמות מרמת חשיפה כזו באופן מיידי.

הפרש של ארבע רמות או יותר גורם למוות מיידי.

כיצד יודעים אם נפגענו מקרינה?!

ניתן להפגע מקרינה בשלוש דרכים:

1. כניסה לאיזור המסומן כאיזור קרינה באמצעות שלט משחקי גורמת לפגיעה אוטומטית ברמה המסומנת (בקיזוז אמצעי הגנה מתאימים) מרגע הכניסה.
2. כאשר דמות שלא מלווה במומחה קרינה שבה לעיירה, היא חייבת להסרק בסורק הממוקם בכניסה לעיירה. אם היא נחשפה לקרינה, הסורק יתריע על כך, וזה יחשב בתור רגע תחילת החשיפה.
3. ישנם רעלים ופריטים מיוחדים הגורמים להרעלת קרינה, הוראות לגביהם יסופקו איתם. ביגוד מגן ומסיכות לא מגנות מפני קרינה שהכנסתם לגוף הדמות באכילה, שתיה או הזרקה!

הגנה מקרינה

לכל דמות ברישום ינתן ערך הגנה מקרינה, אשר יורכב מהשפעות השיוך האנושי שלה וציווד בעל חזות של ציווד מגן אשר ישולב בערכת הלבוש של הדמות.
אמצעים המאפשרים להתגונן מהשפעות קרינה:

- מוטנטים מזן ניוקס מקבלים +3 לעמידות בקרינה.
- מוטנטים אחרים מקבלים +1 לעמידות בקרינה.
- מסיכות אב"כ פשוטה מעניקה +1 לעמידות בקרינה.
- חליפות הגנה מעניקות +1 לעמידות בקרינה, רק אם הדמות משתמשת במסכת אב"כ. היא איננה עוזר להגן על גוף השואף חלקיקים רדיו-אקטיביים. כלומר דמות בעלת חליפה לא תזכה להגנה בפני קרינה, אך דמות בעלת מסיכת אב"כ וחליפה יזכו ל+2 לעמידות בקרינה.
- יוד מאפשר לחסן מראש את הדמות לשעה הקרובה ל+1. אין כפל השפעה ללקיחת עוד יוד.
- יוד ננומטרי מסוגל **בנוסף** לנטרל השפעות קרינה בדמות שכבר נחשפה.
- במהלך המשחק יתאפשר לדמויות להשיג אמצעים נוספים להתגונן מפני קרינה.
- צוות המסטרים שומר את הזכות להעניק רמות עמידות גבוהות או נמוכות יותר לפריטי ציווד בהתאם להשקעה והנראות שלהם.

"לפעמים אתה פשוט רוצה לשכוח מהצרות שלך, לקחת משהו שיקהה את הכאב..."

החומרים הבאים יכולים להגיע בצורות של מזרקים, משחות, אבקות, טבליות או תכשירים לשתייה. יכולים להיות חומרים הזוהים בהשפעתם אך שונים בצורתם, מה שיכול להשפיע על המצבים בהם ניתן להשתמש בהם. לדוגמא- לפילים לא ניתן להזריק בגלל עורם העבה. ניתן להרעיל משקה של דמות עם אבקה אך לא עם טבליה וכדומה. פירוט מלא יהיה על גבי כרטיס החומר.

סמים

סמים הינה קבוצה של חומרים בעלי השפעות קצרות טווח וארוכות טווח. דמות חייבת ליטול את הסמים בכוחות עצמה. ניתן כמובן להכריח באימום דמות ליטול סמים, או לשקר לה ולטעון כי הסם הוא למעשה תרופה או חומר אחר ממה שהוא באמת. לאחר נטילת הסם, השחקן יקרא את התווית המצורפת. לרוב הסמים ישנה השפעה מיידית על הדמות- שינוי התנהגות ו/או השפעות פיסיולוגיות נפשיות אחרות. כל הסמים ממכרים. אם הדמות לא נוטלת מנה נוספת של אותו הסם בתוך 4 שעות מהנטילה האחרונה היא נהיית עצבנית. לאחר שש שעות ללא מנה הדמות לא מסוגלת לבצע פעולות רגילות (תיקון, יצור, טיפול) ותנסה להשיג מנה בכל דרך אפשרית. לאחר שמונה שעות הדמות נופלת למצב קטטוני. לאחר עשר שעות, הדמות מתגברת על ההתמכרות אך עדיין רוצה מנה. לאחר 12 שעות הכל עובר. מצופה משחקנים לשחק התמכרות באופן משכנע.

תרופות

תרופות הינן קבוצה של חומרים בעלי השפעות חיוביות לרוב על הדמות, המיועדות לטפל בפציעות והנזקים הנפוצים במשחק. ניתן להזין תרופות לדמויות חסרות הכרה. לאחר נטילת התרופה, השחקן יקרא את התווית ויושפע מהתרופה. ישנם כמה יוצאי דופן בתרופות- חומרי חיטוי משמשים בזמן טיפול רפואי על ידי רופא, ולא ניתן ליטול אותם באופן עצמאי. תחבושות - מאפשרות לחבוש פצעים על ידי חובשים.

רעלים

אלו קבוצה של חומרים מאוד מסוכנים, אשר להם לרוב השפעה שלילית על הדמות אשר נוטלת אותם. ניתן ליטול רעלים באופן עצמי, להערים על דמויות ליטול אותו ללא יודעין או בתיאום מראש עם מנחה להראות לו כי הדמות המרעילה הצליחה להשיג גישה למזון או משקה של הדמות אותה רוצים להרעיל. ניתן להרעיל רק דמות אחת עם כל מנת רעל, ויש להרעיל את כלי השתייה או המזון האישי של אותה הדמות, בסמיכות לזמן האכילה/שתייה. כלים גדולים יותר פשוט ידללו את הרעל לרמה ששבה הוא לא ישפיע, והרעל מאבד מעילותו לאחר זמן מה.

"תמיד שפוט ספר לפי העטיפה, כך אבא שלי היה אומר לי. חבל שהוא לא סיפר לי מעולם מה זה ספר."

נראות כללית.

בעולם הפוסטאפוקליפטי של SUNBURN אין דברים חדשים יותר. הכל ממוחזר ומקבל שימוש חדש לאחר שהוא נשחק מספיק. צמיגים הופכים לשריון, וילונות אמבט הופכים לבגדים, צינורות כיבוי הופכים לסנדלים. דבר לא נזרק. מצופה משחקנים להכין לעצמם תלבושת מלאה ושמישה בעלת מראה מתאים לעולם ולקבוצה שלהם. בגדים, נשקים ושריונות מדיבאליים או פנטסטים לא מתאימים לעולם המשחק. בגדים צבאיים, מודרניים, עשויים ביד, עשויי סחבות וכדומה הינם בחירה טובה. כמה שיותר מאובק ומוטלא יותר טוב.

פריטים מומלצים:

- ביגוד ארוך ומאוורר, על מנת שלא להשרף אך לא להתחמם יותר מדי.
- ביגוד מחמם, שכן המשחק נערך בחודש קריר למדי וישנם הבדלי טמפרטורות משמעותיים בין היום ללילה.
- מסיכת אבק כלשהי. אם משתמשים במסכה בעלת מסננים, מומלץ לוודא כי המסננים לא מכבידים על הנשימה יותר מדי. מסננים כימיים הינם מיותרים לשימושנו.
- משקפי מגן. מעולים לשמירה על העיניים מהאבק ומפגיעה של חיצו נרף.
- נעליים או מגפיים מלאות.
- מגני ברכיים, מרפקים וכפפות. מומלץ ללוחמים שירצו להתגלגל על הקרקע על מנת להתחמק מקליעים.
- מיכלי מים. מספר מיכלי מים לשאת איתכם בכל עת, בעלי מראה משומש ומאולתר.

נשק קר

נשקים קרים הינם נשקי ספוג בתקן רך. עליהם להיראות במקום בעולם פוסטאפוקליפטי, כלומר לא יאושרו נשקים בעלי מראה פנטסטי או מדיבאלי. כלים מומלצים - פטישים, גרזני כבאים, תמרורים, לבנים, אלות בייסבול, מוטות ברזל, חניתות מאולתרות מסכין מטבח הקשור למטאטא וכדומה. ניתן גם להשתמש בקשתות, רובי קשת וחניתות הטלה, כל עוד הם בעלי מראה הולם, הקליעים עומדים בהגבלות הבטיחות וכוח המתיחה לא עולה על 30 פאונד.

נשק חם

נשק חם ידומה על ידי רובי ספוג.

לא יאושרו כלים היורים כדוריות ג'ל, כדוריות פלסטיק, קליעי גומי, כדורי BB וכדומה.

רובי, Buzzbee, NERF, ודומיהם הם מה שהמשחק מעודד את השחקנים להביא עימם. תחמושת מיקרו (elite), מגה, וורטקס (דיסקיות), כדורים (HIR), חיצו ZING או רימונים (demolisher, blastzooka) הם המומלצים. ישנה הפרדה בין שתי קטגוריות של תחמושת, כמפורט בפרק הקרב. סוגי תחמושת ספוג נוספים שלא נידונו כאן יכולים לקבל אישור וסיווג - פנו לסגל המשחק. מצופה משחקנים לצבוע את הרובים שלהם על מנת שיראו ככלים שמשמשים בעולם אכזר, ולא כצעצועים. אך ניתן להשאיר את פיית הרובה בצבע כתום מטעמי בטיחות.

שיפורים - MODING

ניתן לשפר רובים בכל השיטות המקובלות, אך לא ניתן להשתמש בתחמושת בעלת משקולות, אלא רק בחיצים קנויים. ניתן ללחתוך חיצים כאלו לאורך קצר יותר, אך לא להוסיף להם משקל. **רובי ספוג על בסיס מיכל לחץ אוויר יבחנו באופן פרטני ומעמיק ולא בטוח שיאושרו! פנו לסגל המשחק אם אתם מעוניינים בשימוש בכאלו.**

הגבלות שימוש

בתחילת המשחק:

- כל כלי הירי מתחילים את המשחק מקולקלים.
- כל שחקן יכול להתחיל עם עד שלושה נשקים חמים, כל עוד הנשק מיועד לירי קליעי ספוג, מתאים להגבלות הקבוצה שלו ואושר לו ברישום הדמות.
- כל שחקן מתחיל עם שלוש קליעי עילית לכל נשק תואם עילית **צבוע**.
- כל שחקן בעל נשק בעל תחמושת אחרת רשאי להביא עימו שלושה קליעים תואמים לכל נשק כזה.
- כל שחקן רשאי להתחיל עם כמה נשקים קרים, מגנים ושריון אותם הוא יכול לשאת על עצמו ועונים להגבלות הקבוצה והדמות.

בזמן המשחק:

- כל תחמושת הנורית הופכת לזמינה לאיסוף על ידי כל שחקן. אין בעלות על תחמושת שנורתה, התכוננו לכך.
- תיקון כלי ירי יעשה בבתי מלאכה.
- ככל שכלי הירי יותר מתוחכם, כך תיקונו יהיה יותר מסובך וידרוש יותר משאבים.
- תחמושת שלא התחילה את המשחק אצל השחקן או נמסרה כתקינה על ידי בעל מלאכה או במטמון תחמושת המסומן כתקין היא מבוזבזת (תרמיל ריק) ויש להשמיש אותה על ידי בעל מלאכה בתהליך המצריך אבקת שריפה.
- תחמושת יש לשמור בתוך מחסניות או תיקים/פאוצ'ים יעודיים. תחמושת שתדחף לתוך תיק כללי או שטיפול לרצפה תהרס משחקית.
- **מדגיש: כל תחמושת הנאספת בשטח המשחק שלא במטמון תחמושת המסומן כתקין הינה מבוזבזת! לא ניתן להרים תחמושת מהרצפה ולטעון אותה בנשק!**

מחצבים ומשאבים

מחצבים הוא כינוי כולל למגוון החומרים, צמחים, שאריות והריסות שניתן לאסוף בשממה ולהפיק מהם תועלת. חלקם ניתנים לשימוש ישיר וחלקם חייבים בזיקוק על מנת להפיק ממרכיביהם חומרים בעל השפעות מיוחדות כגון סמים, רעלים, תרופות ותחמושת.

מחצבים משחקיים יסומנו ככאלו על ידי פתקית או מדבקה.

1. ג'אנק/SCRAP - חתיכות מתכת, פלסטיק וחומרים קשיחים אחרים אשר יכולים להוות חלקים מכלי נשק, מבנים, שריון, מגנים ומכונות.
2. סחבות - בגדים ישנים, אריגים ושמיכות אשר ניתן להעניק להם שימוש חדש.
3. טכנוג'אנק - מכשירים חשמליים ישנים שניתן להציל אותם או להשתמש בחלקיהם..
4. קווארץ - אבנים לבנות, ניתן להפיק מהן אבקה לבנה.
5. עשבים - ניתן להפיק מהם אבקה ירוקה
6. גופרית - אבנים צהובות, ניתן להפיק מהן אבקה צהובה.
7. גבישים - אבנים כחולות, ניתן להפיק מהן אבקה כחולה.
8. מלחת - אבנים חומות, ניתן להפיק מהן אבקה חומה.

סוגי אבקות

1. לבנה
2. ירוקה
3. צהובה
4. כחולה
5. חומה (אבקת שריפה)

טכנוג'אנק הוא מחצב מיוחד: טכנאי יכול לפרק אותו עבור שימוש במרכיבים הבסיסיים שלו על מנת לתקן או לבנות כלים כלליים, או להשתמש בו ביעודו המקורי והמתוחכם יותר בבניית חפצים נדירים לפי תוכניות עתיקות.

חלקי טכנוג'אנק יסומנו ככאלו ובנוסף יוצמד אליהם קוד. תוכניות עתיקות ידרשו רכיבים מסויימים על פי הקוד הזה או על פי תיאור אותו חלק מהטכנאי ידעו ויוכלו ללמד את חבריהם אם ירצו בכך.

לדוגמא:

הרשל הוא טכנאי מדופלם, וברישומיו הוא יודע כי פריט בעל הקוד AS-11-254 הוא למעשה נגד תרמי בערך 5 אום.

כשהרשל מוצא תוכנית עתיקה, אחד מהדרישות יכולה להיות רשומה כ "מק"ט AS-11-254" או כ"נגד תרמי בערך 5 אום".

במקרה אחר, הרשל יתקל בדרישה "סליל אינדוקציה דגם 2B". למזלו הרע של הרשל, ברשומותיו אין לו את המק"ט של הפריט הזה והרשל יאלץ לנסות ולמצוא טכנאי אחר המכיר את המק"ט או סוחר אשר מחזיק בפריט כזה.

כל טכנאי יקבל רשומות משלו בעת רישום הדמות.

"זה מה שמרכיב ציביליזציה. הברגים והאומים האלו, הם הברגים והאומים של התרבות."

SUNBURN ישנם דמויות רבות בעלות יכולות ליצור חפצים בעלי משמעות מכאנית או לתקן כאלו.

כל יכולת של יצור חפצים משחקיים מצריכה הימצאות של תוכניות (blueprints) מתאימות אצל בעל המלאכה. תוכניות כאלו הן יקרות מפז, שכן לא ניתן לשכפל אותן באמצעים הקיימים בעולם המשחק. תוכניות אלו הינן פריט משחקי אשר ניתן לגנוב אותו, אך רק בעלי מלאכה בעלי ידע מתאים יוכלו להשתמש בו.

כל תוכנית תפרט את הדרישות החומריות ליצירת הפריט, משך העבודה ותנאים נדרשים נוספים. מצופה משחקנים להשקיע במשחק תהליך היצירה. דמות הממלא את הדרישות הללו יכול להמיר את המשאבים בפריט משחקי אצל המנחה האיזורי.

תוכניות רגילות הן פריטים שבעלי מלאכה מתחילים את המשחק איתו ויכולים למצוא עוד במהלכו. הן עמידות בשימוש ממושך וחוזר. זיקוק משאבים ויצור חומרים פועלים על פי תוכניות רגילות. **תוכניות עתיקות** הן נדירות במיוחד ושבריריות במיוחד: הן יתפוררו לאבק או שהכתוב ידהה לאחר חשיפה קצרה לאור. תוכניות אלו משמשות לייצור פריטים מיוחדים כגון נשקים, אמצעי מיגון ומכשירים חשמליים. תוכניות עתיקות טובות לשימוש פעם אחת בלבד ויסומנו ככאלו. לא ניתן להעתיק או להשתמש בהן במשותף בו זמנית על ידי יותר מבעל מלאכה אחד. מכל תוכנית עתיקה ניתן להפיק אך ורק פריט אחד ויחיד.

זיקוק

זיקוק הוא תהליך של הפיכת משאבים הנאספים בשטח לחומרים נקיים מספיק על מנת להשתמש בהם לרקיחת תרופות, סמים רעלים ופריטים נוספים. זיקוק מחייב שימוש במזקקה. המשאבים והאבקות שניתן להפיק מהם הם:

- קווארץ - אבנים לבנות, ניתן להפיק מהן אבקה לבנה.
- עשבים - ניתן להפיק מהם אבקה ירוקה
- גופרית - אבנים צהובות, ניתן להפיק מהן אבקה צהובה.
- גבישים - אבנים כחולות, ניתן להפיק מהן אבקה כחולה.
- מלחת - אבנים חומות, ניתן להפיק מהן אבקה חומה.

הכנת חומרים

הכנת חומרים הוא תהליך של רקיחת רעלים, תרופות או סמים, ומחייב שימוש במעבדה. דרישות הזמן והחומרים הדרושים יהיו מפורטים בתוכניות השונות.

דמויות רשאיות להתחיל עם מתכונים מהרמה הראשונה בלבד, בעולם קיימים חומרים מתקדמים יותר אשר ניתן למצוא את התוכניות שלהם בזמן המשחק. (רמז, ישנם לפחות 12 כאלו)

- אנטיביוטיקה - תרופה, מנטרל השפעת זיהום.
- אופוריה - סם, מנטרל השפעות של פארנויה ונזק נפשי, הדמות הנוטלת חווה אופוריה לשמחה למשך עשרים דקות.
- מלחי הרחה - תרופה, מעיר מתרדמת ומבטל השפעת סמים, אך לא התמכרויות.
- סטים-פאק - תרופה, מוזרקת, מעיר מעלפון עקב פציעה, הדמות נחשבת חבושה.
- פיוטה - סם, מבטל השפעה של אמנזיה ונזק מוחי, הדמות הנוטלת חווה חזיונות פסיכודליים, ניתוק מהסביבה הקרובה וחיבור לקוסמוס למשך עשרים דקות.
- חומר חיסוי - תרופה, שימוש בזמן טיפול בפצעים מאפשר לרופא לשלוף שני קלפי רפואה ולבחור אילו מהם ישפיעו.
- אליקסיר תאי גזע - תרופה. מוזרק, מרפא השפעות של נזק עצבי, אורטופדי ופצע שלא נרפא.

- ניורוסטימולטור -תרופה, מוזרק, מרפא השפעות של נזק עצבי, נזק מוחי ומעיר מתרדמת.
- תערובת עלי תה - תרופה, מרפא השפעות של אמנזיה ונזק נפשי, גורם לדמות לפארנויה למשך שעה.
- דאטורה - רעל, הקורבן מתחיל להזות ולהקיא החל מחמש דקות לאחר טעימת הרעל למשך השעה הקרובה.
- "פרח עד" - רעל, הקורבן תחת השפעה של אמנזיה עד אשר ינוטרל הרעל, הוא ירפא מאמנזיה או שיחלפו 12 שעות.
- נויד (NOID) - רעל, הקורבן תחת השפעת פארנויה עד אשר הרעל ינוטרל, הפארנויה תטופל או שיחלפו 12 שעות.
- תחבושות - תרופה, משמשת לחבישת פצעים.

טעינת קליעים

במשחק יהיו מפוזרים קליעי גרף שונים ברחבי המשחק. תחמושת שנותרה על ידי שחקנים, דמויות מנחים או סתם פוזרו. כל קליע הנמצא בשטח המשחק הוא תרמיל ריק בעיני הדמויות. ניתן לטעון אותם מחדש באבקת שרפה וקליעים על ידי בעל מלאכה מוכשר בבית מלאכה. טעינת סט קליעים עבור טוען ברמה הראשונה תקח חצי שעה, ובמסגרתה ניתן לטעון עד עשרה קליעים סטנדרטיים (חיצו עילית, כדורי HIR או דסקיות וורטקס) או חמישה קליעים כבדים (חיצו MEGA, חיצו ZING, רקטות וטילים) (לא חייבים להיות מסוג תחמושת זהה באותה אצוות היצור). טעינת סט כזה תצורך אבקה חומה אחת וסט של ג'אנק.

תיקון ובניה

תיקון הוא תהליך של החזרה לשימוש של פריטים הרוסים. ניתן לתקן שריונות, מגינים, כלי נשק קרים, כלי נשק חמים ומכשירים אלקטרוניים. כל אחד מסוגי התיקון הללו הוא כשרון נפרד בשל סט המיומנות הנפרד הדרוש לכל אחד. דרישות התיקון למכשירים אלקטרוניים יפורטו על המכשיר, שכן הם שונים מאוד אחד מהשני, אך בעל מלאכה מיומן יבין מה נדרש לתיקון מכשיר שכזה. כל תהליכי התיקון מחייבים שימוש בכלי עבודה של הדמות ובהמצאות בבית מלאכה מתאים. דרישות חומרי הגלם וזמני העבודה עבור בעלי מלאכה ברמה הראשונה הם:

שריונות ומגנים: כל נקודת שריון תקח עשר שעות עבודה וסט של ג'אנק. ניתן לתקן שלוש נקודות שריון בתקופה של חצי שעה בשימוש בשני סטים של ג'אנק וסט של סחבות.

תיקון כלי נשק קרים: תיקון נשק קפא"פ יקח עשרים דקות ויצורך סט של ג'אנק אם הוא קצר מ 80 ס"מ, שני סטים אם הוא גדול מ 80 ס"מ וקטן מ 150 ס"מ, ושלושה סטים אם הוא גדול מ 150 ס"מ.

תיקון קשת מסוג כלשהו יקח עשרים דקות ויצורך סט של ג'אנק וסט של סחבות.

תיקון כלי נשק חמים: תיקון כלי נשק חם יקח כעשרים דקות. בשל רמות המורכבות המשתנות של כלים אלו, הדרישות החומריות משתנות בהתאם לאופן פעולת כלי הירי:

- כלי ירי בסיסי - יריה בודדה, טעינה ודריכה לאחר כל ירי. 1 ג'אנק.
- אחסון פנימי (כולל תופים) עד (וכולל) 6 קליעים +1 ג'אנק.
- אחסון פנימי (כולל תופים) של יותר מ 6 קליעים +2 ג'אנק.
- מוזן מחסנית חיצונית +1 ג'אנק, + אבקה צהובה
- ירי חצי אוטומטי - כל לחיצת הדק יורה קליע נוסף ללא דריכה, טכנוג'אנק +1.
- ירי אוטומטי מלא - כל לחיצת הדק יורה קליעים עד הפסקת הלחיצה, +1 טכנוג'אנק, +1 אבקה כחולה.

דוגמאות לחומרים הדרושים לתקן דגמי רובים נפוצים:

- Jolt, bigshock, proton, glowshot, nitefinder, firestrike: ג'אנק אחד
- Strongarm, doublestrike. Hammershot, magnus, cyclonshock, vagabond: ג'אנק שני
- Stryfe, modulus, rayven, rapid red: אבקה צהובה אחת, טכנוג'אנק אחד ו 2 ג'אנק



- : Roughcut 2X4, flipfury, roto fury, שלושה ג'אנק.
- Retaliator, alpha-trooper, recon 2.0, longshot, longstrike, centurion,
- pyragon: שני ג'אנק ואבקה צהובה אחת
- Stockade, barricade: שלוש ג'אנק וטכנוג'אנק אחד
- Rapidstrike, nitron, hyperfire: שני ג'אנק, טכנוג'אנק אחד, אבקה כחולה ואבקה צהובה
- Swarmfire: טכנוג'אנק, אבקה כחולה ושלושה ג'אנק.

יצירת דמות

"הוא שאל מי אני. ואז הפיוטה התחילה להשפיע. ואני שאלתי אותי- מי אני?"

יצירת דמות ב-SUNBURN איננה תהליך מסובך. לכל דמות ישנם מספר מאפיינים פשוטים:

- שיוך קבוצתי.
- שיוך אנושי.
- כשרונות.

כל מה שמעבר לכך הוא על טהרת השקעת השחקן.

שיוך קבוצתי

במשחק ישנן חמש קבוצות משחק עיקריות. על מנת להצטרך לקבוצות הללו, יש לשוחח עם קפטן הקבוצה ולקבל ממנו את דרישות המשחק. יתכן ולא כל הקבוצות יהיו פתוחות לכל השחקנים, וזאת בשל אופי המשחק המצופה משחקנים בקבוצות ספציפיות. לכל קבוצה ישנן מספר יתרונות וחסרונות הבנויים לתוך השיטה, על מנת לתת לכל קבוצה אופי יחודי לה. הקבוצות הן:

- תושבי העיר. הקבוצה הגדולה ביותר.
- צה"ל. קבוצה בעלת אופי נוקשה ומיליטנטי.
- כסית. קבוצה בעלת אופי אליטסטי, בעלי ידע מתקדם.
- מגוג. קבוצה של אופנוענים ופראים.
- השופטים. קבוצה קטנה מאוד של בעלי סמכות המכובדים על ידי כל שוכני השממה.

על שחקן לבחור ולהתקבל לאחת מקבוצות המשחק.

שיוך אנושי

בשממה לא כל התינוקות נולדו בריאים ושלמים, חלקם נולדו עם משהו קצת מעבר. כל שחקן רשאי לבחור לשחק מוטנט, תחת הגבלות הקבוצה שלו. למוטנטים ישנם מספר זנים בעלי יכולות מיוחדות אשר שחקן רשאי לבחור בהם. אם שחקן בוחר במוטנט מיוחד, הוא חייב לעמוד בדרישות התלבושת ודרישות המשחק המפורטות. בצד זה, מוטנטים מיוחדים מקבלים יכולות מיוחדות. בנוסף לאלו, ניתן לבחור לשחק מוטנט פראי, אשר אין לו הגבלות מראה או משחק. מוטנטים אלו הם אפשרות לשחקנים לעטות תלבושות, תחפושות ואיפור מיוחדים ללא התעסקות בחוקים נוספים. הם עדיין צריכים לעמוד בהגבלות הקבוצה, אך אינם חייבים בדרישות משחק מיוחדות אחרות. הזנים הם:

- ניוקס. מוטנטים אלו נראים חיוורים וחולים, והם בעלי עמידות גבוהה מהרגיל לקרינה.
- פילים. קרויים על שם מפלצות מהאגדות, מוטנטים אלו בעלי עור אפור וגס וידועים כטיפוסים קשוחים במיוחד.
- דיפס. בגופם של מוטנטים אלו זורם חשמל, ולעיתים הם יכולים להשתמש בו להגנה או לטעינת מכשירים אלקטרוניים ואף דברים מוזרים יותר. לא נדירים המקרים בהם מוטנטים אלו סובלים כאב רב מהיכולות שלהם.
- פראים. למוטנטים אלו אין מאפיין פיזי אחיד או יכולות מיוחדות. הם יכולים להציג זנבות, כנפי חרקים, עיניים נוספות, גפיים נוספות, קשקשים, קרניים ועוד.

ציוד התחלתי

כל דמות במשחק רשאית להביא עמה כל פריט ציוד אותה היא מסוגלת לשאת עליה, כאשר ההגבלה היחידה היא על מספר הנשקים החמים: לא יותר משלושה. לכל קבוצה ושיוך דמות ישנן הגבלות על הציוד שהיא יכולה להתחיל עמו את המשחק ולהשתמש בו במהלכו. שחקנים הרוצים להשתמש במהלך המשחק בנשק אשר

הדמות שלהם לא יכולה להשתמש בו, יכולים להפקיד את הנשק בעת הרישום ולקבל קלף ממוספר היתאים לתווית שתחובר לנשק המופקד. הנשק המופקד יחכה בעמדת המסטרים עד אשר הדמות שלהם תצליח למצוא תוכנית לייצור נשק ולייצר אותו (או לשלם/לסחוט דמות אחרת לעשות זאת). השחקנים מוזמנים להביא כמה שיותר פריטים מגניבים למשחק, צוות המשחק שומר לעצמו את הזכות להעניק בונוסים מיוחדים לפריטי תלבושת, ציוד או איפור מרשימים במיוחד.

כישרונות

לכל דמות במשחק ישנה אפשרות לבחור **בשני** כישרונות הזמינים לדמות. כישורים אלו מייצגים את המקצוע והידע שצברה הדמות במהלך חייה. נדירים האנשים שחסרי כשרון כלל בעולם האכזר של לאחר האסון. מי שלא נושא בנטל, מושלך הצידה. הכישרונות כוללים סוגים של טיפולים רפואיים ומלאכות יד השמישות בשממה. חלק ניכר מהכישרונות דורש ציוד מיוחד, וחלקם דורשים אף משאבים משחקיים. מצופה משחקן לספק לעצמו ציוד (פרופים) הנדרש כגון מכשיר למדידה קרינה למומחי קרינה, כלי עבודה לבעלי המלאכה השונים וכדומה. קבוצת הדמות יכולה להשפיע על השימוש בכישרונות אלו, אך הם זמינים לכל קבוצות המשחק. יש לשים לב שחלק מהכישרונות מחייבים מיקום משחקי כגון בית חולים או בית מלאכה, הזמינים רק לתושבי העיירה בתחילת המשחק.

חלק מהכישרונות יכולים לייצר פריטים משחקיים: זיקוק משאבים ויצירת חומרים. כל בחירה בכישרון כזה מזכה בתוכניות להכנת סוג אחד של משאב או חומר. ניתן לבחור בכישרון שכזה פעמיים על מנת לקבל שתי תוכניות לחומרים או משאבים שונים. כמות התוכניות לכל חומר או משאב מוגבלת במשחק. ככל שתקדימו להגיש דמות, כך תהיה לכם בחירה יותר חופשית.

התקדמות דמויות

במרבית הכשרונות דמות יכולה להתקדם. התקדמות לרוב נעשית על ידי שימוש בכשרון ורישום של השימוש הזה. הרישומים הם למעשה דו"חות רפואיים, רישומי אצוות יצור וטפסים דומים אשר הדמות ממלא בזמן העבודה. שחקנים יקבלו את הטפסים המתאימים לדמותם בעת הרישום. לאחר ביצוע מספר שימושים בכשרונות לפי המפורט בטופס, שחקן יוכל להחתים מארשל או מסטר איזורי על כך ולקבל אישור ו/או מתכון מתקדם יותר, בהתאם לכשרון הספציפי. שיטה נוספת להתקדמות היא קריאת ספרי הדרכה לכישרונות מסויימים. ספרים אלו, כמו תוכניות עתיקות, הינם מצרך יקר ומתכלה לאחר שימוש, ויכולים להיות נחוצים ללימוד יכולות חדשות או שיפור בהן. סגל המשחק שומר לעצמו את הזכות להציג בפני דמויות במהלך המשחק אמצעים אחרים לקידום הדמות.

ההתקדמות בדרגות יכולה להשפיע על משך העבודה הנדרשת למטלות, הדרישות החומריות, גישה למתכונים ברמה גבוהה ועוד.

ההתקדמות הזו נשמרת בין המשחקים. לימוד של מיומנויות חדשות לחלוטין הוא דבר מסובך למדי ויצריך השקעה ממושכת מאוד של דמות במהלך משחק שלם *או יותר*.

הגשת הדמות

לאחר קביעת שיוכי קבוצה, אישור לקבוצה, שיוך אנושי וכישרונות, יש לשלוח בטופס המתאים לדוא"ל המשחק את כל אלו, בצירוף שם הדמות. במידה ויש בקשה לשחק מוטנט, יש לצרף צילומים ברורים של השחקנית במראה משחקי מלא, עם כל הציוד טעון האישור- נשקים, מגנים, שריון, איפור. אלא אם כן ישנה חוסר הלימה לדרישות, הדמות תאושר ולשחקן תינתן אפשרות הבחירה בתוכניות הזמינות בזמן ההרשמה. על מנת למנוע מצבים של ניצול השיטה לרעה, פירוט דרישות המשאבים הנחוצים לתוכניות השונות ישמרו חסויות עד לתחילת המשחק.

חסרונות ויתרונות של קבוצות

צ.ה.ל

יתרונות: יכולים להתחיל עם רובים אוטומטים (לא תקינים, ככל שאר הרובים במשחק). תיקון או יצור כלי נשק העולה יותר מ scrap אחד, עולה scrap אחד פחות. בטעינת קליעים יכולים לטעון עד 12 קליעים סטנדרטיים או עד 6 קליעים גדולים באותה עלות וזמן.
חסרונות: לא יכולים להתחיל עם מבנים או מתקנים פונקציונאליים (מרפאה, בית מלאכה וכדומה) יחס למוטנטים: שוויוני, מוטנטים יקבלו תפקיד ההולם את כישוריהם.

כסית

יתרונות: בעלי מלאכה מתחילים עם מתכון נוסף אחד ליצור פריטים משחקיים או זיקוק משאבים.
חסרונות: לא יכולים להתחיל עם נשק אוטומטי. לא יכולים להתחיל עם מבנים או מתקנים פונקציונאליים (מרפאה, בית מלאכה וכדומה)
יחס למוטנטים: הם קיימים אך ורק כעבדים בשלשלות. דמויות של מוטנטים מכסית יהיו רכושם של דמויות אחרות מכסית הנוכחות במשחק.

מגוג

יתרונות: כאשר משתמשים בכשרון רקיחת חומרים להכנת סמים או רעלים, הם יכולים תמורת השקעה של כמות כפולה של מצרכים וזמן להפיק שלוש מנות.
חסרונות: לא יכולים להתחיל עם נשק אוטומטי. לא יכולים להתחיל עם מבנים או מתקנים פונקציונאליים (מרפאה, בית מלאכה וכדומה)
יחס למוטנטים: משתמשים בהם כעבדים חסרי זכויות.

קבוצות העיר

יתרונות: יכולים להתחיל עם מבנים או מתקנים פונקציונאליים (מרפאה, בית מלאכה וכדומה).
חסרונות: לא יכולים להתחיל עם נשק אוטומטי או חצי אוטומטי.
יחס למוטנטים: ככל אדם אחר, אין יחס מיוחד או יחס מבזה באופן גורף. יתכן שיהיו כאלו שישנאו מוטנטים בין תושבי העיר. מוטנטים יכולים להקים בקתה בעיר.

שופטים

יתרונות: יכולים להתחיל עם נשק אוטומטי. יכולים להכריז על דמות כעל מחוץ לחוק.
חסרונות: חייבים לשפוט במקרה שפונים אליהם בבקשה כזו. חייבים להיות עדים לעסקאות.
יחס למוטנטים: אין יחס מיוחד, מוטנטים יכולים להיות שופטים, זה רק יהיה יותר קשה עבורם בחלק מהמקומות.

הערה לגבי הגבלות נשקים

במשחק יהיה ניתן ליצור נשקים לפי תכניות כלליות אשר יושאלו על ידי הפקת המשחק.
יהיה גם ניתן להפקיד נשקים משלכם מבעוד מועד, כאשר לכל נשק כזה שיוצא עליו במעוד מועד ברישום הדמות, ניצור תכנית מיוחדת לבניה אשר יהיה ניתן להשיגה במהלך המשחק כך שהדמות שלכם תוכל לבנות אותו במהלכו.

מוטנטים

בעולם שאחרי המלחמה הגדולה לא רק בני אדם רגילים מסתובבים בשממה. עקב חשיפה לקרינה הנוראית אשר הגיע עם הנשורת החלו להיוולד ילדים, מוזרים. תחילה אלו היו שמעות. ילדים שזוהרים בחושך או ילד הפולט ניצוצות מגופו אך לאט לאט לאורך השנים שמעות הפכו מציאות ונוי-לנד התמלא בהם. חלק קוראים להם ילדי האטום, חלק מפלצות אבל דבר אחד בטוח, הם כבר לא בני אדם לגמרי. לאורך השנים קוטלגו המוטנטים לארבעה שונים, פילים, ניוקס, דפיברילטורים ופראים.

משחק כמוטנט

שחקן רשאי להוסיף סוג אחד של מוטציה לדמות שלו, כל עוד הוא עונה על דרישות המראה של המוטציה, דמותו מתאימה ועונה על ההגבלות המשחקיות על המוטציה, כגון מעמד בקבוצת המשחק. יש לשלוח תמונה מלאה של מראה הדמות המוכן עם כל האיפור למנחים, ורק לאחר קבלת אישור יתבצע הרישום. מספר השחקנים אשר מסוגלים לשחק מוטנטים בעלי השפעות מכאניות (פילים, ניוקס ודפיברילטור מרמה 2 ומעלה) מוגבל.

סוגי מוטנטים:

(1) **פילים** - פילים הם מוטנטים אשר עקב חשיפה לתנאי שטח הקשים והקרינה הרבה נולדו עם עור קשיח במיוחד. מוטנטים אלו בעלי גוף מעוות ועור עבה ואפור, מכאן שמם: פילים. לפי האגדות היו אלו חיות בעלות עור קשיח ומראה מוזר. פילים ידועים כמוטנטים בעלי כוח פיזי רב וקשים לחיסול. אגדות אומרות שניתן להכין מעורם שריון אשר גמיש כמו בד וחזק כמתכת.

דרישות מראה: כל עור חשוף חייב להיות צבוע באפור, ובנוסף, חייבת להיות לפחות תוספת אחת של עיוות חיצוני של העור (פרוטזה של גידולי עור מסיליקון לדוגמה). יתרון משחקי: פילים הם בעלי עור קשיח ועבה יותר מזה של האדם הממוצע, יכולת "מכת הלם" לא עובדת עליהם והם בעלי נק"פ אחד נוסף בכל איזור פגיעה. כלומר, יאבדו שימוש בגפה רק לאחר 3 פגיעות בה, יאבדו הכרה רק לאחר 3 פגיעות באיזור החיוני. חסרון משחקי: עורם העבה מונע מהם להנות משימוש מחיזוקים, סמים או תרופות מוזרקים כגון סטים פאקס.

(2) **ניוקס** - ניוקס הם יצורים מוזרים ומטרידים בשממה, עורם הלבן וגופם הצנום יכול לגרום לצמרמורת גם באמיצים ביותר. ניוקס הם בעלי גוף חלש ובדרך כלל חולה ועייף אך גוף זה חסין ביותר לקרינה. כיסי קרינה אשר היו גורמים לאדם רגיל להקיא דם ולסבול מכאבי תופת מהווה לא יותר מעקצוץ קליל על גופם של מוטנטים אלה אשר הפכו את הקרינה לחברתם הטובה ביותר.

דרישות מראה: חובה: עור צבוע באחד או יותר מהגוונים הבאים: לבן, ירוק בהיר. לא חובה, אך מומלצים האמצעים הבאים: עדשות מגע בצבעים בהירים כגון לבן, ירוק או צהוב. איפור עיניים שקועות. שיער מדובלל או בצבעים כגון לבן, כסף, ירוק ניאון או צהוב ניאון. יתרון משחקי: ניוקס עמידים במיוחד בקרינה ובעלי עמידות פנימית של 3+. חסרון משחקי: ניוקס חלשים פיזית ולא מסוגלים ללבוש שריון כבד (כל מה שיעניק 2 נקודות שריון באיזור פגיעה). בנוסף הם אינם יכולים להשתמש בנשק קפאפ שאורכו עולה על 80 סמ', או במגן שאחד או יותר מממדיו עולה על חמישים ס"מ.

3) דפיברילטורים - במבט ראשון לא תוכל לזהות אחד, לפעמים בעלי מראה מוזר ולפעמים נראים כאדם רגיל. דפיברילטורים הם המוטנטים המיוחדים ביותר בשממה. גופם עקב סיבות הלא ברורות לאיש מפיק חשמל כמו סוללה, את חשמל זה יכולים לפרוק הדפיברילטורים במגע עם מוליך. אדם יכול להיוולד כדפיברילטור או להפוך לאחד בהמשך חייו. בנוסף רמת חומרת המוטציה עלולה גם היא להשתנות לאורך חייו של המוטנט. דפיברילטורים ברמות גבוהות (ב. וג.) חווים כאבים חדים אם הם לא פורקים את החשמל מגופן באופן קבוע. דפיברילטור אשר מסיבה זו או אחרת אינו מסוגל לפרוק את החשמל מגופו לאורך זמן ממושך חווה תופעות לווי הכוללות כאבים, עילפון ובמקרים קיצונים מוות.

רמות חומרה של דפיברילטורים מתחלקות ל3:

רמה א. - דפיברילטור ברמה זו מפיק חשמל בגופו באופן מוגבל, חשמל זה אינו מספיק ליותר מהפעלת פנס פשוט ובמגע עם בן אדם יהווה ללא יותר מכאב חד אך לא קריטי. סוג זה יכול לעבור חיים שלמים בלי לבצע פריקה ולא חווה כאבים עקב היכולת שלו.

רמה ב. - דפיברילטור ברמה זו כמויות משמעותיות של חשמל בגופו, חשמל זה מספיק כדי להפעיל את רוב המכשירים החשמליים בשממה ופריקה מלאה יכול לגרום לנזק לבן אנוש. סוג זה יכול לעבור עד 6 שעות בלי פריקה עד הופעת סימני לווי.

רמה ג. - לא קיימים הרבה מהם, יש שיגידו שהם לא יותר מאגדה. סוג זה מפיק בגופו כמויות קיצוניות של חשמל ומסוגל לספק כמות חשמל השווה לזו של גנרטור. פריקה מלאה מסוג זה גורמת לעלפון של אדם אשר נפגע ממנה, אך יכולה גם לשמש לטוב. גנרטור רמה ג. נמצא תמיד במצב של כאבים וצריך לבצע פריקה לעתים קרובות מאוד על מנת לשמור על תפקוד תקין.

דרישות מראה:

רמה א. אין דרישות מראה. ניתן לבחור להציג מאפיינים המפורטים לרמות היותר גבוהות.

רמה ב. אחד (או יותר) מהפריטים הבאים: עדשות מגע בצבע כחול חשמלי, לבן, צהוב ניאון או מראה חשמלי אחר, שיער בצבעי כחול חשמלי (ניתן לשלב לבן בכחול), ידיים מפוחמות בקצוותיהם (רק לשחקנים ללא כפפות), ורידים כחולים או סימני ברקים מסומנים על גבי העור, מקור אור הנובע מהגוף (חלק מהתלבושת, שיראה כאילו הוא נובע מגוף השחקן, שימוש בלדים מהבהבים מומלץ).

רמה ג. שניים (או יותר) מהפריטים הבאים: עדשות מגע בצבע כחול חשמלי, לבן, צהוב ניאון או מראה חשמלי אחר, שיער בצבעי כחול חשמלי (ניתן לשלב לבן בכחול), ידיים מפוחמות בקצוותיהם (רק לשחקנים ללא כפפות), ורידים כחולים או סימני ברקים מסומנים על גבי העור, מקור אור הנובע מהגוף (חלק מהתלבושת, שיראה כאילו הוא נובע מגוף השחקן, שימוש בלדים מהבהבים מומלץ).

יתרון משחקי

דפיברילטורים מסוגלים לבצע בכל פרק זמן מסוים 'פריקה מלאה'. פריקה זו, בהתאם לרמת הדפיברילטור, מסוגלת להפעיל מכשיר טכנולוגי/לשרוף אותו, או לחלופין בנגיעה בשחקן אחר נזק.

רמה א. מסוגל לבצע פריקה מלאה כל עוד עברו יותר מ3 שעות מהפריקה האחרונה שלו. פריקה מסוגלת להפעיל מכשירים טכנולוגים קטנים (לדוגמה פנס). פריקה מלאה של רמה א. אינה גורמת לנזק למכשירים או דמויות.

רמה ב. מסוגל לבצע פריקה מלאה כל עוד עברו יותר משעתיים מהפריקה האחרונה שלו. מחויב לפריקה פעם ב6 שעות אחרת מתעלף. פריקה זו מאפשרת הפעלת כל מכשיר טכנולוגי יחיד אשר לא מצוין עליו אחרת על ידי סימון של ההפקה. פריקה מלאה של רמה ב. גורמת להימום אם מופעלת על דמות אחרת.

רמה ג. מחויב לבצע פריקה מלאה פעם בשעתיים, אך מסוגל לבצע פריקה כל עוד עברה שעה מהפריקה האחרונה שלו. פריקה זו מאפשרת הפעלה של כל מכשיר טכנולוגי במשחק. פריקה מלאה על דמות אחרת תגרום להימום. לחלופין, פריקה מלאה על גבי דמות מעולפת יכול להחזיר אותה להכרה עם נק"פ אחד באיזורים החיוניים (מפצוה לחבושה). מוטנט זה חווה כאבים נוראים באופן קבוע ולא נדיר שמאבדים את דעתם.

חסרון משחקי דיפירילטור שאינו מבצע פריקה למכשיר חשמלי (להפעיל או להרוס), למוט הארקה או לדמות אחרת (להמם או להחזיר להכרה) בזמן הקצוב לרמתו, מאבד הכרה (אפס נק"פ, הדמות פצועה וזקוקה לחבישה).
רמה א. אין הגבלת זמן.
רמה ב. כל שש שעות.
רמה ג. כל שעתיים

4 פראים - מוטנטים אלו הם בעלי מוטציה ברורה לעין אשר לא נכנסת לאף אחת מהקטגוריות הקודמות (מוטנט בעל קרניים, צבע עור ירוק, מחושים, זנב, ראש קרפיון או כל סוג מוטציה גופנית שלא צוינה מקודם).
פראים נקראים כך משום שחלקם סובלים מחוסר אנושיות בגלל מצבם דבר הגורם להם להתנהג כמו חיות. (לדוגמא: Fall-Out Ghuls).

דרישות מראה: בהתאם לרצון השחקנית.
יתרון משחקי - מוטנטים אלו הם ללא יכולות מיוחדות מבחינת מכניקת משחק ומיועדים לשחקניות הרוצות לשחק מוטנטים ללא היתרונות והחסרונות של מיני המוטנטים המיוחדים.
חסרון משחקי - ככל שאר המוטנטים, עליהן לשמור על מראה במשך כל המשחק, ולהישמע להגבלות הקבוצה שלהן בנוגע למעמד מוטנטים.

בשממה קיים הסיכוי להיתקל בפראים עוינים המשוחקים על ידי NPC (דמויות מנחה)

סיכום כללי של סוגי האיפור הנדרשים:
פילים - עור אפור בעל מראה קשיח/עבה.

ניוקס - עור לבקני ומראה חולה.

דפירילטורים - ללא סממן מחייב.

פראים - כל סוג איפור אשר אינו זהה או דומה לזה של פילים או ניוקס.

כישרונות לבחירה

עזרה ראשונה-חובשת . דמות עם כשרון זה חייב להציג סימן פרמדיק על לבושה וחייבת להיות מצוידת בתיק עבור תחבושות משחק. על מנת להשתמש בכשרון זה, על הדמות להבין איזה איזור נפגע אצל הדמות הפצועה, ולחבוש אותו באמצעות תחבושות משחק. לאחר החבישה, דמות פצועה הופכת לדמות חבושה. חובשת תתחיל את המשחק עם חמש תחבושות. ציוד נדרש: סרט יד או סימן מזהה אחר כחוש. תיק יעודי לתחבושות וציוד רפואי אחר.

ריפוי פצעים - רופא. דמות עם כשרון זה יכולה לרפא דמויות פצועות וחבושות. כשרון זה יכול להיות משומש אך ורק במרפאה רשומה. על מנת לרפא מטופל, על הרופא לשלף קלף אקראי מחבילת המרפאה ולעקוב אחר ההנחיות המופיעות עליו. לאחר השליפה, הקלף יוחזר לחבילה והיא תעורב. ריפוי פצעים לרוב יגרור הסרת התחבושות, אשר נחשבות למשומשות ולא ניתן להשתמש בהן בשנית. ציוד נדרש: חלוק לבן (או שהיה פעם לבן). מכשור רפואי כגון מזרקים, שקיות אינפוזיה, אזמלי ניתוח, מלקחיים.

טיפול בהרעלות והתמכרויות. דמות עם כשרון זה בקיאה ברעלנים וסמים, מהקטלניים ביותר ועד למהנים. לדמות כזו חייבת להיות ערכה מתאימה ומאושרת. דמות בעלת כשרון זה יכולה לערוך טיפול באורך של לפחות עשרים דקות, אשר לאחריו הדמות המטופלת תנוקה מכל ההשפעות של רעלנים או סמים שהיא הייתה תחת השפעתם, אך לא תשיב נק"פ שאבד. כל טיפול כזה צורך אבקה לבנה, ירוקה וצהובה. ציוד נדרש: אמצעי לטיהור דם כגון מזרקים, שקיות אינפוזיה, מכונות דיאליזה.

רופאת קרינה. לדמות זו יש היכרות טובה עם נזקי מחלות הקרינה והיא יכולה לנטרל את השפעת קרינה על דמות חולה. תהליך זה יצריך טיפול במשך עשרים דקות ויכלה מנת אבקה כחולה עבור כל רמת קרינה לה נחשפה הדמות שתטופל. טיפול זה לא מחזיר נק"פ, אלא רק מבטל את ההשפעות הנלוות לקרינה ומפסיק את התדרדרות מצב הדמות. על הרופאה לטפל בדמות החולה במרפאה. ציוד נדרש: חלוק לבן (או שהיה פעם לבן). אמצעי לטיהור דם כגון מזרקים, שקיות אינפוזיה, מכונות דיאליזה.

מומחית קרינה. לדמות זו יש שתי פעולות מיוחדות שהיא יכולה להשתמש בהן. החשובה ביותר- ניטור קרינה. מי שמסתובב מחוץ לתחומי הישוב ללא מומחה קרינה, חוטף הרעלת קרינה באופן אוטומטי. מומחית קרינה יכולה להוביל חבורה בשממה כל עוד היא כוללת לא יותר מחמישה אנשים, והיא תמצא את הנתיב הבטוח בין כיסי קרינה ניידים. מומחית קרינה חייבת להשתמש במונה גייר או חיישן דומה אשר באחריות השחקנית להביא למשחק. פיסת ציוד זאת יכולה להתקלקל ככל פיסת ציוד אחרת. הפעולה השניה היא טיהור אתרי קרינה. פעולה זו מצריכה משאבים רבים ואישור מנחים, אם המומחית רוצה לבצע זאת, עליה לפנות למנחים לקבל הערכה על הדרישות לאזור הספציפי. ציוד נדרש: פרופ של מונה גייר או כל אמצעי אחר לגילוי קרינה.

זיקוק מרכיבים כימיים. דמות עם כשרון זה יכולה לזקק מרכיבים כימיים (אבקות) מחומרי יסוד. תהליך זה מחייב עבודה במעבדת זיקוק. משך העבודה הוא רבע שעה לכל מנת אבקה. בחירה בכישרון זה מעניקה את האפשרות להכין אבקה אחת, כאשר ניתן לבחור בכישרון זה פעמיים לשם הכרת תהליכי הזיקוק של שתי אבקות. ציוד נדרש: כלי עבודה לטיפול באבקות כגון מאזניים, מכתש ועלי, כפיות זעירות. כלי עבודה לתהליכים כימיים כגון מבחנות, ארלנמיירים וכלי זכוכית נוספים.

רקחת חומרים. דמות עם כשרון זה יודעת להפוך מרכיבים כימיים (אבקות) לחומרים כימיים ורפואיים בעלי השפעה. הכנה של חומר כזה יכולה להתרחש אך ורק במעבדת יצור. בחירה בכישרון זה מעניקה לדמות ידע ליצור חומר אחד בלבד. ניתן לבחור בכישרון זה פעמיים לשם רכישה של ידע להכנת חומר נוסף.

ציוד נדרש: כלי עבודה לטיפול באבקות כגון מאזניים, מכתש ועלי, כפיות זעירות. כלי עבודה לתהליכים כימיים כגון מבחנות, ארלנמייירים וכלי זכוכית נוספים.

יצור תחמושת. דמות עם יכולת זו יכולה להכין תחמושת משחקית. תהליך זה יכול להתבצע רק בבית מלאכה. הכנת תחמושת תדרוש תרמילים ריקים (עד עשרה קליעי סטנדרטיים או חמישה כבדים שנאספו בשטח המשחק), מנת אבקת שריפה (אבקה חומה), וסט אחד של ג'אנק. טעינת הקליעים תיקח חצי שעת עבודה לא מופרעת בבית המלאכה. ציוד נדרש: כלי עבודה לטיפול באבקות כגון מאזניים, מכתש ועלי, כפיות זעירות, מלחציים.

תיקון שריון. דמות עם יכולת זו מסוגלת לתקן וליצור שריונות או מגנים פגומים והרוסים. תיקון של נקודת שריון דורש רבע שעת עבודה וחומרים בהתאם למפורט בפרק זיקוק יצירה ותיקון. העבודה חייבת להתבצע בבית מלאכה. לא ניתן לתקן שריון מעל לרמתו ההתחלתית. ציוד נדרש: כלי עבודה כגון פטיש, שופינים גדולים, מלחציים, גלגל השחזה.

תיקון כלי ירי. דמות בעלת מיומנות זו יכולה לתקן כלי ירי פגומים ומקולקלים ולבנות חדשים. התיקון חייב להתבצע בבית מלאכה. תיקון כלי ירי לוקח עשרים דקות של עבודה ללא הפרעה ויצריך מרכיבים בהתאם לסוג כלי הירי, כפי שמופיע בפרק על כלי ירי. ציוד נדרש: ערכת כלי עבודה עדינים כגון שופינים, פטישים קטנים, מברגים עדינים.

תיקון כלי נשק. דמות בעלי כשרון זה יכולה לתקן וליצור כלי נשק לקרב פנים אל פנים שנהרסו. התיקון חייב להתבצע בבית מלאכה, וימשך עשרים דקות. תיקון כלי נשק יצרוך סט של ג'אנק אם הוא קצר מ 80 ס"מ, שני סטים אם הוא גדול מ 80 ס"מ וקטן מ 150 ס"מ, ושלושה סטים אם הוא גדול מ 150 ס"מ. תיקון קשת מסוג כלשהו יקח עשרים דקות ויצרוך סט של ג'אנק וסט של סחבות. ציוד נדרש: כלי עבודה כגון פטיש, שופינים גדולים, מלחציים, גלגל השחזה.

טכנאי. דמות זו מכירה את אופן פעולתם של מכשירים אלקטרוניים, שרידים לעולם שכמעט ונשכח. היא תוכל לזהות כאלו, להבין את אופן פעולתם, להשתמש בהם, לתקן אותם ואולי אף לבנות כאלו אם תמצא את התוכניות והרכיבים המתאימים. דמות זו לא מתחילה עם ידע של בניית מכשירים, אך תוכל להשתמש בתוכניות כאלו אם תשיג במהלך המשחק. אם תתקל בשריד, היא תוכל לזהות אותו ולזהות את המרכיבים הנחוצים לתיקונו. ציוד נדרש: ערכת טכנאי הכוללים פריטים כגון מברגים, מלחם, זכוכית מגדלת וכדומה.