

## **Aréna szabálykönyv v1.0**

Fallout PnP rendszerre



Egy kis kiegészítés a Fallout PnP rendszerre, amely nem sokban változik az eredetitől. Az úgynevezett „Aréna”, a különböző karakterek összeecsapását teszi lehetővé. A karaktereket a „Chargen” programmal lehet össze állítani, vagy a jól ismert szabálykönyvből.

Akár készíthetünk teljesen új 5-ös szintről induló karaktereket vagy a kalandban használatos karaktereket is használhatjuk a harc folyamán.

Az Arénába csak emberek, ghoulók, félmutánsok, és szupermutánsok léphetnek be.

### **A felszerelés. A harc következményei.**

Az alap felszerelés az Arénában egy élesre fent harci kés, 500 dollár, 3 db sztimpakk, és egy pisztoly, mely kettő közül szabadon választható: vagy egy Nagan Revolverrel indul neki az illető, vagy pedig egy Glock 18 típusú fegyverrel.

A Glock 18-hoz 3 db tár jár, és 80 lőszer. A Nagan revolverhez, pedig 45 lőszer jár. Természetesen ezek a fegyverek bármikor eladhatóak az Aréna boltosainak, és újjak vehetőek helyettük.

Az Arénában való küzdelemkor, természetesen a karakter veszít ÉP-jaiból, de sosem hal meg, ha nullára esik, ha nulla alá. 5 és 0 ÉP között eszméletlen lesz, veszít, ekkor nem támadható, mert az kizárást von maga után.

A karakter egyszerűen csak legyőzöttnek számít, és nem kap JP-t, pénzt, ellenben veszít 5 JP-t, hisz csalódtak benne a támogatói. Bármikor kihívhat egy karaktert, akár az előző meccse után is, és ekkor már max épség pontokkal kezdi.

TP pontot a harc győztese többet kap, mint a vesztes.

### **A harc**

A harc, amit háromféle képen vívhatnak meg. Pusztakézze, lángszóróval, lőfegyverekkel, vagy közelharc fegyverekkel (kickbox, közelharc fegyveres összeecsapás, lángszórós összeecsapás, lőfegyveres összeecsapás)

A harc alatti sebesüléseket szerekkel lehet visszaállítani (lásd: sztimpakk), kivétel a pusztakezes kickboxmeccs és a közelharc fegyveres meccs.

Az Arénában, az orvoslás és az elsősegély nem használandó, ezért nem is kell figyelembe venni „aréna karakter” készítése közben. Mivel harc alatt nem használható, újabb összeecsapásnál pedig alaptól maximum ÉP pontokkal indul a karakter.

Hasonló nem használatos képzettségek figyelem kívül hagyása is ajánlott.

Harc alatt nagyon hasznos lehet a guggolás és hasalás, a tereptárgyak mögé rejtőzése érdekében.

## **Pontozás**

A harc győztese egy bizonyos pénz összeget kap, és pontot, amivel feljebb tud lépni a ranglistán.

Az alábbi táblázat segít az értékelésben:

A JP, nem TP

A JP, a jutalom pont(nevezhető RP-nek, rang pont), melyeket a következő képen kaphatnak a karakterek

20 JP	10 kör alatti győzelem
15 JP	Pusztakezes harc győzelem
12 JP	Közelharci fegyveres győzelem
10 JP	Lőfegyveres harc győzelem
-5 JP	Harc elvesztése
-100 JP	Mester elleni harc elvesztése

Ha egy karakternek elegendő JP pontja van, az kaphat a boltokban kedvezményt, hogy mennyit, azt a JM szabja meg.

## **A pénz**

A pénz sem egy utolsó dolog az Arénában, fegyverek és gyógyszerek vásárlására használandó.

De az Aréna küzdő terei sem nyitottak mindenki előtt. Mindenki számára, legyen az kihívó vagy kihívott, a nevezési díj 20 \$, lőfegyveres harc esetében 30 dollár, lézerfegyveres harc esetén pedig 50 dollár. Ha egyszerűen csak nézőnek szeretnének bemenni egy meccsre az 15 pénz, és 20 TP pont a jutalom, ha végig is nézi azt a karakter.

3000 \$	NJK Fő-Mester legyőzése
2500\$	Aktuális JK Mester legyőzése
150 \$	JK karakter legyőzése
100 \$	JK karakter legyőzése Mester által

A nyereményt az Aréna fő pénztárosa fizeti ki.

## **Mesterek**

Minden harctípusnak külön Fő-Mestere van. Ha valaki ezt a Fő-mestert legyőzi, akkor azontúl Ő lesz a Mester. Ezután minden 5. meccs után, meg kell mérkőznie a Fő-Mesterrel, hogy méltó-e a Mesteri címre.

Az aktuális JK Mester alap áron vásárolhat, és 100 \$ kap ha legyőz egy JK-t

A Fő-Mesterek karaktereinek megalkotása a JM feladata.

Egy Fő-mester kihívásához 500 pont kell, és 200 dollárt kell fizetnie.

Ha elveszíti az első meccsét a JK a Fő-Mester ellen, akkor az kap egy bizonyos perket 5 meccs erejéig:

Szégyen-fiú

-A nevezési díj 60 dollár, bármely harctípusra

-5 meccs után állhat ki újra a Fő-Mesterrel

-Ha egy meccsen veszít a karakter az -50 JP

-Vásárláskor nem jár a JP pont kedvezmény

A Fő-Mester az NJK(NPC), aki hosszú időig viselte a Mester rangot  
A Mester, a JK(PC) aki legyőzte a Fő-Mestert.

### **Harc típusok**

Pusztakezes: Láb és kezét lehet használni. Ebben a harctípusban, minden segédeszköz ki van tiltva. A pusztakezes harc során lehet csalni is, boxerek, ökölbe épített vas lemezek, drogok stb.

Ha ezek használatát észre veszik, az illető megkapja a

Csaló perket 10 meccs erejéig

-Meglévő drogokat, és csalásra alkalmas tárgyakat elkobozzák, és nem kapja vissza a karakter

-Nevezési díj 70 dollár

-10 meccsig nem vásárolhat drogokat, és egyéb csalásra használatos tárgyakat

-10 meccsen át 80% ÉP ponttal indul neki a harcnak

-Vásárláskor nem jár a JP pont kedvezmény

Ezentúl a lebukott csalónak, a pusztakezes harcok előtt, mindig doppingvizsgálaton kell átesnie

Mely vizelet vizsgálattal történeik, a következő táblázatban százalékosan vannak megadva különböző szerek kimutatásának sikere.

95 %	Jet
80 %	Voodoo
75 %	Izom tabletta
80 %	Agyserkentő
55 %	Utánégető rágó
80 %	Pszicho
89 %	Mutánska
97 %	Harmadik szem
95 %	X-tra

A gyógyporok, sztimpakkok, morfiumokat, és egyéb azonnal gyógyító szereket egyáltalán nem lehet használni, mivel azonnal észrevennék.

Lőfegyveres harc: A lőfegyveres harcban alig vannak szabályok, szinte minden megengedett, a cél az ellen legyőzése.

A harc előtt meg kell beszélni, hogy nagy, vagy kis lőfegyverekkel fognak harcolni, esetleg lézerfegyverekkel vagy lángszórókkal.

Közelharc fegyveres harc: A közelharc fegyverek használatával, dobással és a pusztakézrel lehet ezt a harc típust megvívni. A különböző drogok használata itt is tilos.

Kazán: A karakterek itt szénné égethetik magukat ha nem vigyáznak. Az arénába egy lángszóróval, egy lángszóró pisztollyal, és 20 töltettel lépnek be, a testüket egy fémpáncél és egy fémsisak védi csak. Az győz, aki előbb szétpörköli az ellenfelét, ami ugyebár lángszórónál nagyjából az első-második komolyabb találat.

A felszerelést, ebben a harc típusban az Aréna biztosítja, de a harc végén vissza is veszi.

A pénz jutalom itt 200 \$

### **Alap aréna:**



### **Aréna ring**

Az aréna ringje, melyben a pusztakezes harc folyik.

A ring közepén, egy 1 méter magas henger alakú betontömb helyezkedik el.

A ring szélén, pedig az auto gumibroncsokból összeállított "Ring Határ"

A Ring Határ átlépése, egyenlő a harc feladásával

A ringet homok, és föld borítja, melyet az ellenfél

szemébe szórása szigorúan tilos

Viharban nem tartanak összecsapást, mivel a ring a szabadban van,

és a szél össze-vissza fújja a pórt