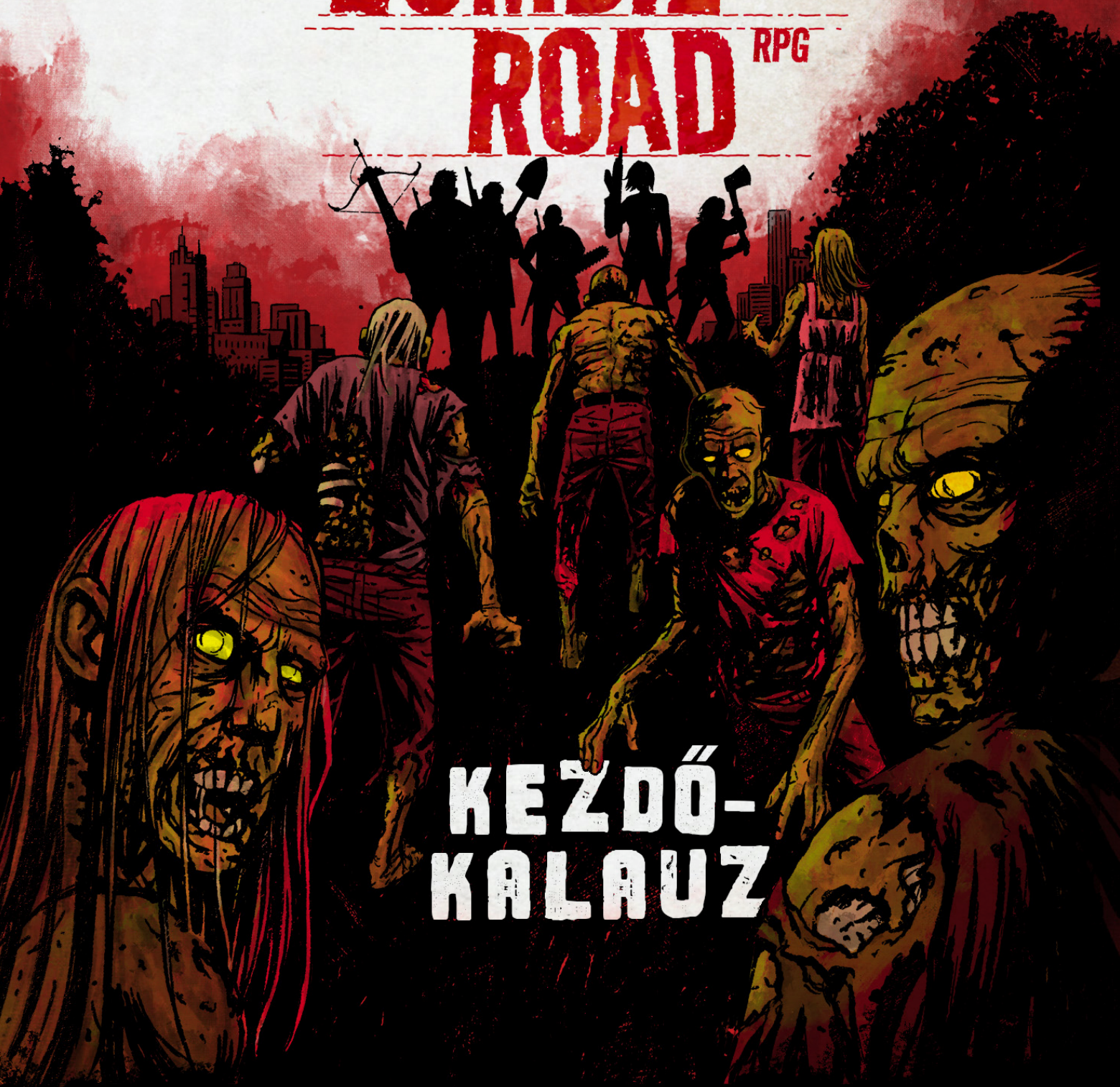


ZOMBIE ROAD RPG



KEŽDŐ-
KALAUZ

KEZDÉS

AMIRE SZÜKSÉG VAN

Szükséged lesz a karakterlapokra (ingyenesen letölthetők a DriveThruRPG vagy a zombieroad.com weboldalakról). Szükséged lesz egy ceruzára, radírra és legalább egy hátoldalú kockára.

AKIK JÁTSZANAK

A MESÉLŐ (GM) a játék motorja, aki több mint egyszerű narrátor. Ő vezeti a játékot, kitalálja az eseményeket, felvázolja a helyszíneket, és dönt a szabályokat érintő kérdésekkel kapcsolatban. Ő személyesíti meg a nem-játszható szereplőket (NPC = Non-Playable Character) és ő harcol az ellenfelek nevében.

A történet azonban nem csak a mesélőé. Az események a játékosok döntései alapján változnak, így végül egy közös történetet fogtok elmesélni.

A JÁTEKOSOK SAJÁT

KARAKTERÜK (PC) nevében hozhatnak döntéseket ebben a világban. Nincsenek korlátozások, mint a videojátékokban. Szabadon megpróbálhatnak bármit, amit a való világban is megtennének, vagy elszabadulhatnak a fantáziájuk, és valami igazán őrült dolgot is megpróbálhatnak. A kísérletek sikere a kockadobás és a dobásokhoz hozzáadható bónuszpontok függvénye. Mindig kérdezd meg a GM-et, mielőtt dobnál. Ő dönti el, hogy szükséges-e a dobás. Mielőtt bármit megpróbálnál, kérdezz a helyszínről, a helyzetről, a lehetőségekről és azokról a részletekről, amelyeket a GM esetleg nem említett a jelenet felvázolásakor.

VÁZOLD A HELYSZETET

A GM kiválasztja a játék kezdő helyszínét – egy karanténzónát. A helyszínek fejezetben válassz ki egy megfelelő helyet. Ez a Karanténzóna a Rendszerezéseké. Ez egy autoriter frakció, a városi adminisztráció maradékai.

Válassz helyszínt a Reménykedők laboratóriumának (használd a Google Maps-et a helyszín megtalálásához és az útvonal kitalálásához), amely szervezet a régi világ helyreállításán dolgozik egy gyógymód megtalálásával. A helyszínnel legalább egy-két napnyi gyaloglásra kell lennie.

ZENE ÉS KELLÉKEK

Ha van klasszikus térképed a régióról, használd azt útmutatóként a játékhoz, ha nincs, akkor használj bármilyen GPS navigációs alkalmazást, amelyet kedvelsz.

A zene és a hangulat nagyon segíthet a hangulat megteremtésében.

És most már készen áll a játékra.





KARAKTER- ALKOTÁS

JÁTÉKOSKÉNT saját karaktert hoz létre az alábbi lépések alapján.

1. Válaszolj a lapokon található kérdésekre.
2. Határozd meg a Striguládat – ez az, amit az apokalipszis során nyomon fogsz követni, hogy megőrizd az józanságod, ez egyfajta mottó.
3. Hozz létre egy „Visszhangot”. Ez egy mondat vagy néhány szó, amit zombiként ismételni fogsz. Ez a hosszú távó motivációd is egyben.
4. Oszd el a bónuszaidat.
 - × Jelenlegi Kitartásod 5, a max.10.
 - × Jelenlegi Akció Pontjaid (AP) a harcban: 2.
 - × Most 2 pontot oszthatsz el a következőkre: AP, Tapasztalatok vagy Adottság bónuszok (Ész vagy Erő).
 - × Osszátok el a plusz Tapasztalati pontokat a valós életbeli képességeitek alapján (a csoportod létszámának felével, minimum 1, összesen).
5. Válaszd ki a kezdő felszerelésedet.
6. Töltsd meg a zsebedet tárgyakkal:
 - × Alapvető túlélési eszközök és szerszámok, például iránytű, öngyújtó, kovakő, multifunkciós szerszám, zsebkész stb.
 - × Vagy lehetnek olyan mementók, amelyek +1 Kitartást adnak.

IMMUNIS ÉS ÁRULÓ

HÚZZATOK SORSOT, HOGY ELDÖLJÖN KI AZ IMMUNIS ÉS KI AZ ÁRULÓ.

Az immunis karaktert megharaphatja egy zombi, de nem fertőződik meg.

Az áruló feladata megakadályozni, hogy a csoport eljusson a laborba, vagy valamilyen módon megszerezni az immunis karakter vérért. **Az áruló +5 extra Kitartást kap.**

× **Egy (1) db. hátizsák** (+4 hordozható tárgyat jelent).

× **Egy fegyver** az alábbiak közül: pisztoly, íj, vadászpuska, félautomata gépfegyver, sörétes puska, baseball ütő, harci balta, katana. Ha más fegyvert akarsz, egyeztess a Mesélővel.

× **Távolsági fegyver mellé 1 csomag muníció** jár (12 darab lőszer),

× **Közelharc fegyver mellé Védőfelszerelés/Páncél** jár, három (3) Strapabírással.

× **Gyógyító felszerelések.** Válasszon az egész csapat összesen kettőt az alábbiak közül

× 1 csomag kötszer (3 adag);

× 1 csomag gyógyszer (3 adag);

× 1 csomag dopping (3 adag).

× 1 vizes palack (4 napnyi vizet tárol).

× 3 csomag étel (7 napi adag / csomag) az egész csapat számára.



PRÓBÁK ALAP-SZABÁLYOK

Amikor egy cselekedet hajtasz végre, írd körül mit csinálsz. Ha a GM kéri, akkor egy kockadobással kell eldöntened a kísérlet kimenetelét.

Próba esetén dobj egy hatoldalú kockával.

Add hozzá a bónuszokat (minden Próbához az Ész vagy Erő, valamint az adott helyzetben érvényes Tapasztalatok vagy egyéb bónuszok adhatóak) a kockával dobott számhoz, és

vonj le a Hátrányokat (Kimerültség, Sérülés, Betegség).

A dobás eredménye ezeknek a számoknak megfelelően dönti el a kísérlet sikerét vagy kudarcát:

1-4: SIKERTELEN

5: SIKERTELEN, DE SIKERES LEHET HA ÖNKÉNT VÁLLALSZ EGY HÁTRÁNYT.

6+: SIKERES.

BÓNUSZOK



ADOTTSÁG BÓNUSZOK

Minden Próba kétféleképpen oldható meg: Ész vagy Erő.

Te döntesz, hogyan közelítesz egy előtted álló problémához, leírva, hogyan próbálsz megoldani.

Az összes Próba dobáshoz hozzáadod az Ész vagy az Erő bónuszt, de soha nem mindkettőt.

Fontos megérteni, hogy ezek a adottságok a problémamegoldáshoz való hozzáállásodat jelzik.



TAPASZTALATOK

A Tapasztalat azt jelenti, hogy túlélési képzsben részesültél. Ez +1 vagy annál nagyobb bónuszt ad minden olyan Próbára, amely az egyik Tapasztalatod kategóriájába tartozik.

BARKÁCSOLÁS, DIPLOMÁCIA, GYÓGYÍTÁS, MEGFIGYELÉS, LOPAKODÁS

SEGÍTSÉG

Ha segíteni szeretnél egy csapattagnak egy Próbában vagy Párbajban, megteheted. **Ha segítesz, +1-et kap a dobásához.** Egyszerre csak 1 segítő lehet.

PÁRBAJ

Párbajra akkor van szükség, ha valaki aktívan ellenáll annak, amit te akarsz tenni vele, vagy fordítva.

Példák: valakit lelökni egy szikláról; megbotlasztani valakit; megpróbálni elvenni a fegyverét; vagy, ami a legfontosabb: ellenállni egy zombi harapásának.

A Párbajok mechanikailag megegyeznek a Próbákkal, de két résztvevő van, és **mindkét fél dob. A magasabb dobás (bónuszokkal!) nyer. Döntetlen esetén a védekező nyer.**

CSOPORTOS PRÓBÁK

Gyakori, hogy a PC-k egy kihívás előtt együtt próbálnak cselekedni. Az ilyen eseteket Csoportos Próbáknak nevezzük.

A sikerhez a játékosok legalább fele (felfelé kerekítve) sikeresen kell teljesítse a Próbát.

Ha a csoportban nincs elegendő siker, akkor az egész csoport együttesen elbukja a kihívást.



KITARTÁS

EZ A LEGFONTOSABB ERŐFORRÁSOD. A KITARTÁS AZ EGÉSZSÉGEDET, AZ ENERGIÁDAT ÉS AZ ÁLTALÁNOS ÁLLAPOTODAT JELENTI.

Amikor a Kitartásod elfogyott, a karaktered teljesen cselekvőképtelen lesz, minden próbát és párbajt automatikusan elbukik. Ilyenkor 1 játékbeli óra elteltével, vagy egyetlen sikeres támadás, avagy Találat esetén a karaktered meghal.

Egy cselekvőképtelen karaktert, akinek nulla (0) Kitartása van, Stabilizálni lehet. Ehhez egy sikeres Gyógyítás Próbát kell dobni, Ész tulajdonság bónusszal. Ilyenkor a cselekvőképtelen karakter egyetlen 1 Kitartást kap vissza.

Kezdetnek 5 pont Kitartást kapsz, eleinte pedig legfeljebb 10 Kitartásod lehet egyszerre.

Ez a maximum bizonyos szintlépéseknél növekszik.

A Kitartás nem csupán Életerőt jelent, egyben felhasználható erőforrás is. Mire lehet használni?

MIRE LEHET A KITARTÁST FELHASZNÁLNI

1. MEGERŐLTETÉS

Felhasználhatsz egy vagy több Kitartást arra, hogy +1 vagy több pontot szerezz egy Próbához vagy Párbajhoz.

2. ELLENÁLLÁS

Egy Kitartás pont felhasználásával el tudsz kerülni egy sérülést, betegséget vagy kimerültséget, azaz hátrányt (ezek tartós büntetést jelentenek minden dobáshoz). Az Ellenállást csak akkor lehet kihasználni, amikor megkapta a Hátrányt a karaktered, utólag nem.

3. AKCIÓ PONT

Harc közben felhasználhatsz egy Kitartás pontot, hogy kapj +1 akciót, azaz cselekedetet, amit a harcban hajtasz végre.

4. ÁRTÁS

Sikeres támadás esetén +1 Sebzést / Találatot tudsz okozni egy Kitartás feláldozásával. Ilyenkor az ellenfél több Kitartást vagy a páncélja Strapabírást veszít.

HOGYAN LEHET KITARTÁST SZEREZNI

1. SZERENCSE. Amikor egy Próba vagy Párbaj során 6-ost dobsz, dobj újra! Amennyiben a következő dobás 5-ös vagy 6-os, kapsz egy Kitartást (a próbát vagy párbajt az eredeti dobás pontszámával kell számolni).

2. STRIGULA. 3 Strigula 1 Kitartást vásárolhat.

3. DOPPING. A Dopping a Kimerültség Hátrányának gyógyítására szolgál, de használhatod arra is, hogy azonnal +1 Kitartást kapj..

4. VISSZAEMLEKEZÉS. Fedd fel az egyik karakteralkotási kérdést a többi játékosnak egy visszaemlékezés formájában. Ez 1 AP-t igényel harc közben, vagy legalább 1 percet harcon kívül.

5. MEMENTÓ. A zsebedben található tárgyak közül az egyik eredetét, történetét megosztod a többiekkel.



HÁTRÁNYOK

Az apokalipszisben túlélni nem könnyű.

HÁTRÁNYOKAT SZEREZHETSZ, AMELYEKET MINDEN PRÓBÁNÁL LE KELL VONNOD A DOBÁSBÓL. Egy Hátrányban legfeljebb három pont halmozódhat fel. A negyedik pont már sebzésnek számít.

INJURIES, EXHAUSTION, ILLNESS

SEBZÉS ÉS PÁNCÉL

SEBZÉS = KITARTÁS VESZTÉSE.

A védelmi felszerelés vagy **páncél viselésével elkerülheted a sebzés okozta károkat.** Ha

páncél viselése közben sebzést kapsz, a védelmi felszerelésed strapabírása csökken.



GYÓGYÍTÁS

* **SÉRÜLÉS:** **Kötszer** vagy meleg zuhany.

* **KIMERÜLTÉSG:** **Dopping** vagy pihenés (Dopping adhat +1 Kitartást is).

* **BETEGSÉG:** **Gyógyszer** vagy legalább +1 extra adag ételt fogyasztani egy nap.

Az erőforrások felhasználása +1-et ad a Próbához.

Ha egy játéknapon 3 vagy több Doppingot fogyasztasz, függőség alakul ki. A függőség azt jelenti, hogy minden olyan napon, amikor nem fogyasztasz drogot, +1 Kimerültséget kapsz.

STABILIZÁLÁS

Amikor a Kitartásod elfogyott, a karaktered teljesen cselekvőképtelen lesz, minden Próbát és Párbajt automatikusan elbukik. Ilyenkor 1 játékbeli óra elteltével, vagy egyetlen sikeres támadás, avagy Találat esetén a karaktered meghal.

Egy cselekvőképtelen karaktert, akinek 0 Kitartása van, Stabilizálni kell. Ehhez egy sikeres Gyógyítás Próbát kell dobni.

Sikeres stabilizálás esetén a cselekvőképtelen karakter 1 Kitartást kap vissza.

FERTŐZÉS

Megharapott egy zombi...*

Megfertőződöttél? Valószínű, de nem biztos!



Amikor megharapták a karaktered, a mesélő dob egyet a kockával, aminek az eredményét senki sem láthatja, még az sem, akit megharaptak. A dobás alapján a következőképp alakul a fertőzés:

1-2: Ebben az esetben a karakter megfertőződött és nem lehet rajta segíteni.

3-4: Ahhoz, hogy fertőzés elkerülhető legyen, egy játékbeli órán belül le kell vágni azt a végtagot, amit a harapás ért.

5-6: A megharapott karakter nem fertőződött meg.



HARC

Ha harc tör ki, akkor dobással kell meghatározni a harc sorrendjét. A legmagasabb dobás kezd, majd az ő bal oldalán álló személy következik, és így tovább.

Minden karakternek van egy bizonyos számú Akció Pontja (AP), amelyet a saját körében felhasználhat, hogy megpróbáljon valamit tenni a harci akciók közül. Ez lehet támadás, barkácsolás, rejtőzés, mozgás és még sok más.

TÁVOLSÁGOK

A Zombie Road az elme színterét, azaz a képzeletet használja a harchoz - nincs szükség térképre vagy figurákra.

A távolságokat a harcban résztvevők egymáshoz képest számított egységekben méri. Amikor valaki mozog, egy 1 AP árán egy ilyen egységet mozgathat a célponthoz képest.



KARNYÚJTÁS.

Aki karnyújtásnyira van, támadható közelharci támadással.

LŐTÁVON BELÜL.

Aki lőtávon belül van, közelharci fegyverrel nem, de távolsági- vagy löfegyverrel támadható. Ez a távolság lehet egy-két tucat, vagy akár 30-40 méter távolság is. A legtöbb távolsági és löfegyver ezen a távon belül hatékony.



LŐTÁVON

KÍVÜL.

Aki lőtávon kívül van, csak távolsági- vagy löfegyverrel és csak célzással támadható, ami 1 AP-ba kerül a harc során. Bizonyos távolsági fegyverek képesek célzás nélkül is ilyen távolságra löni.



ELÉRHETETLEN.

A célpont túl messze van és a legtöbb hagyományos fegyver nem tudja elérni - néhány fontos kivétellel. Ilyen a mesterlövész puska, a rakétavető és hasonló. Ebben a helyzetben még szemmel látható, követhető és üldözhető a célpont.



AKCIÓK A HARCBAN

Amennyiben egy kitalált akció nem fér bele egyik kategóriába sem, legtöbbször szabad cselekedetnek érdemes venni, azonban a mesélő másképp is dönthet.

MOZGÁS (1 AP). Egy mozgással a karakter egy távolsági egységet tud megtenni.

TÁMADÁS (1 AP). A karakter megtámad valakit. Ehhez sikeres próbát kell dobni.

ÚJRATÖLTÉS (1 AP). Kifogyott fegyvert újra lehet tölteni. A puskába 1, az automata fegyverbe 6 golyó kerül egy töltéssel.

CÉLZÁS (1 AP). Lőtávon kívülre automata fegyverekkel nem, csak puskával és nem-halalos fegyverekkel lehet lőni, célzással. Lőtávon belül vagy közel harccal a célzás így is +1 pontot ad a támadás próbájához vagy +1 Sebzést tudsz okozni egy célpontnak.

KOORDINÁCIÓ (1 AP). 1 AP árán koordinálhat a két közelharcos támadást végrehajtó karakter. Ilyenkor mindkét támadó +1 pontot kap a támadáshoz.

KÖRÜLTEKINTÉS (1 AP). Alaposan körülnéze.

TÁRGYCSERE (1 AP). Elteszed a kezeden lévő tárgyat és előveszel egy másikat, használatra készen.

RÖGTÖNZÖTT VÉDELEM (1 AP). Felhasználasz a környezetedből egy elszórt tárgyat átmeneti védelemként. Ez a rögtönzött védelem 1 Páncélt ad, illetve kézben tartott tárgy. AP költsége nélkül eldobható.

SZABAD CSELEKEDET (2 AP). A karakter megpróbál valamilyen nem támadó, vagy mozgó cselekedetet végrehajtani (például tereptárgyat használni).

GYÓGYÍTÁS (2 AP). Megpróbálsz meggyógyítani egy karaktert, szereplőt vagy akár magadat. Próbát kell dobni hozzá, hogy sikerüljön.

STABILIZÁLÁS (2 AP). Megpróbálsz egy olyan karaktert Stabilizálni, akinek nincs több Kitartása. Sikeres próba esetén a karakter 1 Kitartást kap.

REJTŐZÉS (2 AP). Megpróbálsz elbújni, elrejteni valamit. Rejtőzésből +1 pontot kapsz a támadáshoz, amíg rejtőzöl nem vagy támadható. Amint kitámadsz rejtőzésből, újra támadható leszel.

ÖSSZECsapOTT-BARKÁCSOLÁS (3 AP). Gyorsan összecsapsz egy, az adott szituációban számodra éppen nélkülözhetetlen barkácsolást, a rendelkezésre álló anyagokból.

HŐSTETT (3 AP). Egy ellenfelet, akinek 3 vagy kevesebb Kitartása van, azonnal legyőzöl, sőt, akár meg is ölheted anélkül, hogy rá kellene támadnod. Mi több, a Próba vagy Párbaj dobáshoz +1 pontot hozzá adhatsz!

TÁMADÁS

A támadás ugyanúgy működik, mint bármely más Próba a játékban.

× Bármely **közelharcos támadáshoz** hozzáadhatod az **Erő bónuszodat**.

× Bármely **távolsági támadáshoz** hozzáadhatod az **Ész bónuszodat**.

× Ha szükséges, a **Kitartás pontjaidat további bónuszokra fordíthatod**.

FEGYVER	TÍPUS	SEBZÉS	KÜLÖNLEGESSÉG
Pisztoly	távolsági, manuális	2	-
Revolver	távolsági, manuális	1	Csak 6 lövés után kell újra tölteni.
Íj	távolsági, manuális	1	Néma, +2 bónusz rejtőzésből. Nem kerül ki rejtőzésből, ha támadsz.
Számszerű	távolsági, manuális	2	Néma, +2 bónusz rejtőzésből. Nem kerül ki rejtőzésből, ha támadsz.
Félaautomata pisztoly	távolsági, félaautomata	1d6 auto. 1 manu.	1 lövés után kell tölteni automata, 6 lövés után manuális-módban.
Vadászpuska	távolsági, manuális	2	Lőtávon kívülre célzás nélkül is lő.
Sörétes puska	távolsági, manuális	1+1d6	-
Félaautomata gépfegyver	távolsági, félaautomata	1d6 auto. 2 manu.	Lőtávon kívülre célzás nélkül is lő, 2 lövés után kell tölteni.
Gépfegyver	távolsági, automata	2+1d6	-
Géppisztoly	távolsági, automata	1+1d6	-
Golyószóró	távolsági, automata	2d6	Csak 2 lövés után kell tölteni.
Vállról indítható aknavető	távolsági, manuális	2 vagy 3d6	Dobj egy kockával, hogy a rakéta felrobban-e. 4-6: felrobban, 1-3: nem robban fel, csak 2 Sebzés.
Lángszóró	távolsági, automata, 3 célpont 1 támadással lőtávon belül.	2 + meggyullad az ellenfél	Az ellenfél meggyullad. 2 AP újrátölteni, de 3 lövésenként elég.
Furkósbot	közelharcos	1	-
Vadászkés	közelharcos	1	Dobj Párbajt, sikernél: 1 Sérülés az ellenfélnek.
Harci balta	közelharcos	1	-1 AP a következő körből.
Machete	közelharcos	2	-
Láncfűrész	közelharcos	2	+1 Sérülés
Katana	közelharcos	2	-1 AP a következő körből.



BARKÁCSOLÁS

SZERSZÁMOK ÉS ALKATRÉSZEK

A legtöbb barkácsolás szerszámokat és alkatrészeket igényel, egy sikeres Próba előtt.

EGY ALKATRÉS egy csomagnak számít, azonban technikailag csak egy használatra elég. Egy alkatrész 1 barkácsolási tulajdonságra vagy egy tulajdonság fejlesztésére elég, illetve egy tárgy javítására. Az alkatrész egyszer használatos tárgy.

A SZERSZÁMOK is csomagnak számítanak azonban ez is csak egy tárgy technikailag. **A szerszám tartós tárgy.** Némely esetben a mesélő különleges szerszám igényét állíthatja feltételnek a sikeres barkácsoláshoz.

MIT BARKÁCSOLHATSZ?

Bármit, amit el tudsz képzelni.

Emellett már meglévő felszerelést is lehet fejleszteni. A fejlesztés és a barkácsolás a felsorolt barkácsolási tulajdonságok közül

egyik alá kell tartozzon. Egy kategória vagy fejlesztés barkácsolása 1 alkatrészt igényel.

EMELLETT VAN EGY HATÁR, HOGY MENNYIT LEHET BARKÁCSOLNI.

Barkácsolás Tapasztalat bónusz nélkül csak 1 féle tulajdonságot lehet egy fegyverbe kovácsolni, ami maximum 3 fejlesztést bír ki.

Barkácsolás bónusszal azonban 3 féle tulajdonság kombinálható egy tárgyba. Mindegyiket háromszor lehet fejleszteni.

CSAPDÁK

A játékosok készíthetnek csapdákat. Ezeket sikeres Barkácsolás próbával lehet elkészíteni és előre el kell helyezni őket egy sikeres Lopakodás próbával.

A CSAPDA ELHELYEZÉSÉRE SZÁNT PRÓBA SIKERTELEN.

Lopakodás próba esetén a csapdát az arra tévedők nevében a mesélő automatikusan dobhat egy Megfigyelés próbát, akár aktívan keres az ellenfél csapdát, akár nem.

SIKERES CSAPDA ELHELYEZÉS

PRÓBA. A Mesélő csak akkor dob Megfigyelés próbát, ha a szereplő szempontjából ez indokolt lenne. Ilyenkor a szereplő -1 pont Hátrányt kap a próbához.

A csapdák a barkácsolási tulajdonságok közül bármelyiket megkaphatják, 1 tulajdonság / 1 alkatrész áron. Emellett hasonlóképp Sebzést is képesek okozni 1 alkatrész / 1 Sebzés áron, ahogy a hatókörüket is növelhetik, 1 alkatrész / távolság egység áran.

BARKÁCSOLÁSI KATEGÓRIÁK

KALIBER. Az ilyen fegyverek mindig +1 Sebzést okoznak

KAPACITÁS. Növelheted egy fegyver vagy egyszer használatos tárgy kapacitását. Ilyenkor a fegyverrel +1 lövést adhatsz le, mielőtt újra kellene tölteni, illetve egyszer használatos tárgy +1 használatot kap, mielőtt tönkremegy.

KOMBINÁLÁS. Ezzel két tárgyat összebarkácsolsz egy tárggyá. Például egy fegyver lehet egyszerre közelharci és távolsági. Két más felszerelést is összebarkácsolhatsz, például egy tolvajkulcsot egy öngyújtóval, fegyvert zseblámpával. Így nem kell elővenni a másikat, ha az egyik a kezvedben van, sőt, tudod egyszerre használni mindkettő funkcióit.

ÁLCA. Bármilyen tárgyat vagy fegyvert olyan tárgynak álcázol, ami nem tűnik veszélyesnek, vagy másnak látszik, mint ami valójában. Ilyenkor +1 bónusz ad rajtaütési körben a harc során, harcon kívül pedig egyáltalán nem látszik fegyvernek.

AKADÁLY. Ezzel az ellenfél mozgásából veszel el 1 egységet a következő körében.

HÁTRÁLTATÁS. Az ilyen tárgy vagy fegyver képes 1 Hátrányt okozni az ellenfelednek sikeres támadás esetén a találat mellé.

STRAPABÍRÁS. Egy már meglévő védőfelszerelés vagy tárgy strapabírását növelheted, 1 alkatrész / 1 strapabírás áron.

CSÖNDES. Bármilyen tárgyra vagy fegyverre hangtompítót barkácsolsz, így nem hívja fel magára a figyelmet. Ilyenkor, ha rejtőzködésből támadsz, nem vonod magadra a figyelmet. Ez azt jelenti, hogy amennyiben nem sikerül egy megfigyelés Próbát teljesíteni annak, aki észre akar venni, ő akkor sem lát meg, ha támadtál.

LASSÍTÓ. Bármilyen tárgy vagy fegyver, ezzel a tulajdonsággal képes elvenni a célpont 1 AP-ját a következő köréből.

JÁRMŰVEK

A járművezetők a vezetés során a **Próbákhoz** hozzáadhatják az **Ész** vagy **Erő** bónuszt.

TÍPUS. A jármű típusa: hajó, gépjármű, teherautó, vonat, helikopter, stb.

MEGHAJTÁS. Milyen üzemanyagot, erőforrást használ a közlekedésre.

STRAPABÍRÁS. Milyen állapotban van és mennyi keletkezett kárt képes elviselni a jármű.

JS. Ez a szám jelzi, hogy a harc során a jármű saját erején mekkora kárt képes okozni, általában kockával kell kidobni, vagy 1-6-ig terjed a mértéke.

STRAPABÍRÁS

Amennyiben egy jármű minden strapabírását elveszítette, **lerobban**. Ebben az állapotban 3 alkatrész szükséges ahhoz, hogy a jármű újra működjön. Ilyenkor **sikeres barkácsolás Próbá** esetén csak **1 Strapabírást** kap vissza. **Harc** során ez **összecsapott barkácsolásnak** számít, **3 AP** árán. Amikor egy lerobbant járművet Találat ér, totálkáros lesz, nem lehet tovább használni és megjavítani sem.

Máskülönben **1 alkatrész, 1 strapabírás** javítására elég.

ÜZEMANYAG

Egy egységnyi üzemanyag 4 óra üzemidőt ad.

JÁRMŰVEK A HARCBAN

A járművek a harc során automatikusan fedezéket nyújtanak. Ilyenkor minden támadás a járművet éri Találatként.

Egy járműben Célzás akcióval (1 AP) lehet eltalálni a bent ülő egyéneket.

A játékosok használhatják magukat a járműveket fegyverként. Ilyenkor távolságon belül lévő egy célpontot vehetnek célba.

Akár Erő akár Ész bónusz adható a támadás Próbájához. A JS állapítja meg, hogy a célpont mennyi Sebzést kap.

Amennyiben egy jármű balesetet szenved, ütközik egy másik járművel, Sebződik. A súlyosság alapján a mesélő kockák dobásával állapítja meg a keletkezett kár mennyiségét. Amennyiben egy jármű lerobban a baleset következtében, a maradék Sebzést a bent ülők mind megkapják.



VEZESS ÓVATOSSAN!

JÁRMŰVEK BARKÁCSOLÁSA

A járműveket is lehet barkácsolással erősíteni.

Ehhez legalább 3 alkatrész és 1 szerszám szükséges, azonban a barkácsolás alatt mindkettő tönkremegy.

-  Strapabírás növelése +1 ponttal (maximum 15)
-  A JS növelés +1d6 kockával (maximum +3d6).
-  A jármű üzemidejének növelése +1 órával (maximum 12).
-  A közlekedés megerősítése, tehát nehezebb terepen is lehet vele járni.
-  A hajtás megváltoztatása másik kategóriára, vagy keverni is lehet üzemanyagokat.

KICSI HORDA (20-50 zombi) - 3 forduló átérni.

KÖZEPES HORDA (50-150 zombi) - 5 forduló átérni.

NAGY HORDA (150-500 zombi) - 8 forduló átérni.

HATALMAS HORDA (500-1000 zombi) - 10 forduló átérni.

MASSZÍV HORDA (1000-10.000 zombi) - 15 forduló átérni.

CUNAMI HORDA (10.000-100.000 zombi) - 20+1d6 forduló átérni.

MILLIÓS HORDA (100.000-1.000.000+ zombi) - 30+1d6 forduló átérni.

ÁTGÁZOLÁS HORDÁKON

Gyakran megesik a zombis műfajban, hogy egy kocsival átgázolnak egy horda zombin. Ilyenkor minden harci forduló a hordában esélyt ad a zombiknak, hogy megállítsák a járművet és széttépjék illetve a járműnek, hogy masszív károkat okozzon a hordában.

A járművel lehet:

-  **Megpróbálni előrehaladni** egy távolságot a hordában.
-  **Megpróbálni Sebzést okozni** a hordának, a jármű JS-ét használva.

A horda tud:

-  **Használni a "Széttépés" képességét**
Ilyenkor Párbajt kell dobni, a horda és a sofőr között. Ha a horda nyer, a jármű 1d6-os Sebződik.
-  **A horda megpróbálhatja megállítani a járművet** ahelyett, hogy Sebzést okozna.
Ilyenkor szintén Párbajt kell dobni, a horda és a sofőr között. Amennyiben a horda nyer, a jármű nem tud tovább haladni a következő körében.



INGYENES ERŐFORRÁSOK A JÁTÉK MEGVÁSÁRLÁSA

Az alábbi erőforrások elérhetők
DriveThruRPG-ről vagy a zombieroadrpg.com-ról.

**KARAKTERLAP (DIGITÁLIS ÉS
NYOMTATHATÓ) + PUSKALAP +
KEZDŐ KALAUZ**

INGYENES ERŐFORRÁSOK - HA FELIRATKOZOL A HÍRLEVÉLRE

HÁTTÉRZENE. Kifejezetten a játékhoz
készült, hangulatos aláfestő zenék.

GM PARAVÁN. Egy csináld-magad
mesélői paraván (GM SCREEN).

A Zombie Road RPG összes verziója elérhető
DriveThruRPG-n.

DIGITÁLIS COREBOOK. A legfontosab
alapszabályok és küldetések PDF-ben.

COREBOOK: NYOMATKÉSZ

VERZIÓ. A Zombie Road RPG DriveThru-n
keresztül rendelhető puha-fedeles kiadás, +60
oldal tartalommal az előző verzióhoz képest.

DIGITÁLIS DELUXE. 220 oldalban
a Zombie Road bővített kiadása, rengeteg
extra helyszín, zombi, ellenség és különleges
szabály.

DELUXE: NYOMATKÉSZ KIADÁS.

A legteljesebb kiadás, DriveThruRPG-n
keresztül keményfedelesezen rendelhető, 260
oldal, teletömve zombikkal, fegyverekkel,
túlélő tárgyakkal és extrákkal, mint a Halál
Zóna vagy még több küldetés és kampány.



SÁRKÁNYHEGY KIADÓ

dragonmountpress.com
games@dragonmountpress.com
Dragonmount Press Kft.

Copyright © 2025, Dragonmount Press kft.