

GAMMA WORLD 3rd edition hjälpnoter

Ordlista:

Arks: Hundmän.
Badders: Grävlingmän.
Brutorz: Muterade hästar.
Carrins: Mörka kejsare, gammän.
Dabbers: Tvättbjörnsmän.
Etarer: Slättfolk, pumamän.
Fens: Fiskmän.
Hökoider: Muterade fåglar.
Hissers: Ormmän.
Hoops: Floppsisar, harmän.
Menarls: Stendjävlar, ormmän.
Orlens: Tvåhövdade människor från sägenomspunna staden Orlens.
Podogs: Muterade hundar, ibland använda som riddjur.
Sarbis: Myrsloksmän.
Serfs: Tankemästare, nomadiskt, barbariskt folkslag.
Sleeths: Spåödlor, ödlemän.
Wardents: Devobestar, gnagarmän som enligt sägnerna parar sig med Sleeths.

Helning:

3+Cnmod/dag.

Strid:

1turn=1runda=10 sekunder.
Under en runda kan man förflytta sig halva förflyttningen och agera.

Initiativ:

1T6+gruppens högsta DXmod.

Stridsrundan:

Snabbare sidan agerar.
Långsammare sidan agerar.
Bomber och granaters effekter räknas ut.

Avståndsattack:

Träff: Rank+DXmod för den kolumn man ska slå på.
Skada: Vapnet x färgen.

Närstrid:

Träff: Rank+PSmod-motståndarens DXmod.
Skada: Vapen+PSmod x färgen.

Skydd:

Armor Class absorberar 5 poängs skada per poäng AC.

Mental strid:

Attack: Mutation score+MSmod-motståndarens MSmod.
Räckvidd: Rank x 5m.
Skada: ½ Mutation Score x färgen.