

AFTERBOMB

MADNESS



Leżę w samochodzie. A właściwie to samochód leży na boku – ja tylko mu mimowolnie towarzyszę. Wywróciła nas jedna z tych wrednych burz piaskowych, które potrafią zedrzyć z człowieka skórę. Nie znam słów żadnej modlitwy, więc klnę w duchu. Na twarzy mam maskę przeciwgazową, a na niej grubą szmatę, bo piasek, który dostaje się bez trudu do środka chevroleta, już dawno okaleczyłby mi płuca. Czekam na koniec tego cholernego piekła, mając nadzieję, że szyby wytrzymają napór piachu.

Huk burzy, uderzenia wiatru w skorupę samochodu i powodowana tym huśtawka skutecznie uniemożliwiają mi zaśnięcie, chociaż mam za sobą osiemnaście godzin podróży bez zmruczenia oka. Powoli dostaję choroby morskiej, bo auto przypomina targaną przez morze łajbę. Najwyraźniej zsunęło się z drogi, bo od spodu obija się o coś twardego – zapewne jakiś podły głaz, który utrudni lub wręcz uniemożliwi mi postawienie samochodu z powrotem na kołach.

Nagle, choć nie jest to łatwe przy tym hałasie, coś z zewnątrz przykuwa moją uwagę. Dźwięk przypomina skamlenie bitego psa, ale wiem, że to jedynie pobożne życzenie i żaden czworonóg nie kręci się w pobliżu. To może być tylko jedno. W dodatku wygłodniałe, skoro żeruje w takich warunkach.

Znienacka tylna szyba pękła i chociaż natychmiast do środka wpadła zasłaniająca wszystko chmura piachu, wiedziałem, że stało się to zbyt dynamicznie, by mógł za to odpowiadać ciężar piasku. Natychmiast sięgnąłem po nóż, ale byłoby za późno, gdyby nie zagłówki tylnej kanapy, które na bezcenny ułamek sekundy powstrzymały pokaźny okaz pustynnego czerwia. Bydło było zbyt grube, by bez trudu poruszać się po tej puszczy, która za chwilę pewnie stanie się moją trumną. Bez paniki! Weź się w garść. Dźgaj ile wlezie. Robiłem swoje, a serce waliło mi ze strachu. Na szczęście adrenalina nakręcała odrętwiałe od ślęczenia w jednej pozycji mięśnie.

Wielozębna paszczą pustynnej kreatury zdołała już rozerwać na strzępy większość tylnej kanapy i pół przedniego fotela, za którym usiłowałem się ukryć. W tym czasie stwór zarobił kilka pchnięć nożem, ale chyba nie zrobiło to na nim większego wrażenia. Bestia

równie wściekła jak w chwili wtargnięcia na pokład mojej, zdawałoby się, tonącej łajby, wila się, trzaskając szczęką, rwąc wszystko, co zdołała pochwycić, nieomal pozbawiając mnie nogi, którą instynktownie odsunąłem na sekundę przed niechybną amputacją z udziałem bodaj trzystu sztyletowatych kłów.

Wnętrze pojazdu wypełniał piaskowy sztorm, odór bijący z pyska czerwia i smród potu pewnego przerażonego kretyna, który uwierzył, że w pojedynkę pokona pieprzoną strefę pieprzonych glist. Nie ma tam ufoli ani komunistów – myślałem – więc nie będzie tak ciężko. Grubo się myliłem, ale w tej chwili nie miało to większego znaczenia. Ważniejsze, że zacząłem opadać z sił. Machanie nożem w tej pozycji i w takich warunkach było cholernie wyczerpujące. A zwierzę zamiast tracić zapał, napierało z coraz większą werwą. Niespodziewanie znowu usłyszałem na zewnątrz donośny huk. Niemal w tej samej chwili czerw zeszczytniał i przestał kłapać szczęką. Moment później coś zaczęło wyciągać go z samochodu.

Byłem w szoku i trząśłem się ze strachu. Burza nie ustawała, ale wiedziałem, że jeśli zostanę w aucie, zginę. Myśl o pogrzebaniu żywcem wydała mi się wyjątkowo ponura, więc ostatkiem sił skierowałem się w stronę rozwartego straszliwie otworu żelastwa i szkła, bo ciężko to było nazwać po prostu rozbitą tylną szybą. Kiedy wypelzałem na zewnątrz, poczułem, jak ktoś mocno łapie mnie za ramię.

Porządny chwyt i wprost nadludzka siła zaczęły uzmysławiać mi, z kim mam do czynienia, ale pewności nabrałem dopiero, gdy facet złapał mnie za fraki i wziął na plecy. Opierałem się o wredny kawał szorstkiego żelastwa. Niósł mnie pustynny metalurg. Gość w zbroi hutniczej przystosowanej do ekstremalnych warunków. Poławiacz czerwii tym razem wyłowił z piachu durnia.

No pięknie, kolejny dług do spłacenia...

AFTERBOMB MADNESS

postapokaliptyczna groteskowa gra fabularna

Wersja 1.2

ISBN 978-83-930571-0-8

Główny projektant gry i autor tekstu:

Rafał „Hiperanty” Olszak

<http://www.youtube.com/Hiperanty>

Konsultanci:

Filip Nowicki, Marek Kukla

Testerzy i konsultanci:

Andrzej Mańkowski, Jeremi Baka,
Krzysztof Niewiadomski, Lucjan Gajda,
Maciej Głowacki, Maciej Jarosz,
Marek Szumny, Michał Zych,
Tomasz Michałowski, Wiktor Zuzański i inni.

*Specjalne podziękowania za pomoc
przy opracowaniu podręcznika
otrzymują od nas: Maciej Jarosz i Lucjan Gajda.*

Skład, layout, karta, broń: Rafał Olszak

Ilustracje: Piotr Foksowicz

Korekta: Studio Editorial

Niniejsza kopia podręcznika jest darmowa i wyłącznie do użytku prywatnego. Została dostarczona na płycie do magazynu CD-Action i **nie może być nigdzie publikowana.** Żaden fragment tej książki nie może być reprodukowany lub transmitowany w żadnej formie mechanicznej lub elektronicznej bez pisemnej zgody wydawcy bądź autora. Działania na szkodę autora i wydawnictwa CYFROGRAFIA będą ścigane. W szczególności zabrania się zamieszczania podręcznika w Internecie. Wydawca wyraża zgodę na powielanie do użytku prywatnego kart postaci.

© Copyright CYFROGRAFIA

© Copyright Rafał Olszak

CYFROGRAFIA ul. Wrzeciono 52/21

01-956 Warszawa NIP 118-148-93-46

www.cyfrografia.pl kontakt@cyfrografia.pl

Oficjalna strona internetowa oraz społeczność graczy:

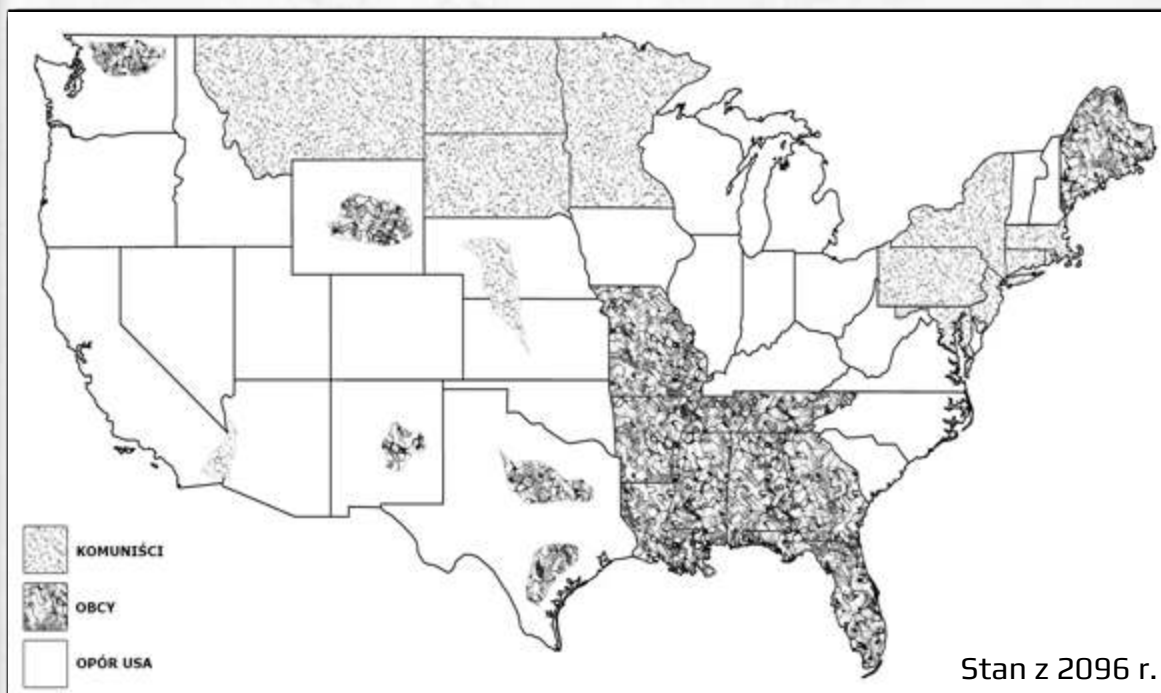
www.afterbomb.pl

Każda gra przynajmniej trochę udaje rzeczywistość. Wszystkie systemy robią to na własny sposób. AFTERBOMB MADNESS w ramach konwencji groteski ostentacyjnie zgrywa się ze światem przedstawionego, ale i tego, w którym żyjemy, aby dostarczyć graczom rozrywki z charakterystycznym sznytem. Wszystkie elementy podręcznika zostały podporządkowane tej idei. Uważamy, że groteska to coś w rodzaju gabinetu osobliwości. Trzymasz w rękach jakby bilet wstępu. Czy skorzystasz i będziesz się dobrze bawił – zależy tylko do ciebie. Kluczem jest odpowiednie nastawienie: bez zadęcia, z zaciekawieniem jak podczas podróży, w którą rusza się z zamiarem poznania czegoś innego, a nie po to, by podbić i za wszelką cenę wywieszać własną flagę.

Życzymy przyjemnej lektury

Rafał Olszak, Filip Nowicki, Marek Kukla

Gra AFTERBOMB MADNESS [dostępna jest także w wersji drukowanej.](#)



Amerykański sen na opak. Istny koszmar. Ziszczenie wszystkich lęków lat 50-tych XX wieku. Oto co spotkało USA, gdy sojusz obcych i komunistów zainicjował totalny konflikt atomowy, a potem rozpoczął inwazję. Jednak zagłada jest jak ciągnąca się latami, nieuleczalna gangrena. Stany Zjednoczone przypominają tkankę, która rozpaczliwie walczy o przetrwanie, ale nieubłaganie przegrywa z postępującą martwicą. Zmagania te trwają już blisko 150 lat, jakkolwiek wciąż jeszcze istnieją ogniska oporu, odpierające ataki Skalanych ciemną materią komunistów i walczących o przestrzeń życiową istot z innego wymiaru. Gehenna ciągnie się bez końca. A tobie przyszło żyć właśnie teraz – gdy Ziemia przypomina jądrowy poligon, flora i fauna zdają się być dekoracją horroru, a ludzkość cofnęła się do czasów plemiennych. Czy jesteś w stanie to znieść? Czy zdołasz wpłynąć na los USA? Przekonajmy się...

Spis treści

Wprowadzenie – str. 4

Jak grać w RPG – str. 9

Tworzenie postaci – str. 12

Twarde reguły – str. 39

Konflikty społeczne – str. 43

Zdolności w akcji – str. 48

Rzeźnia – str. 64

Kuracja – str. 70

Realia po bombie – str. 73

Almanach graczy – str. 104

Almanach Weterana – str. 111

Uzbrojenie – str. 119

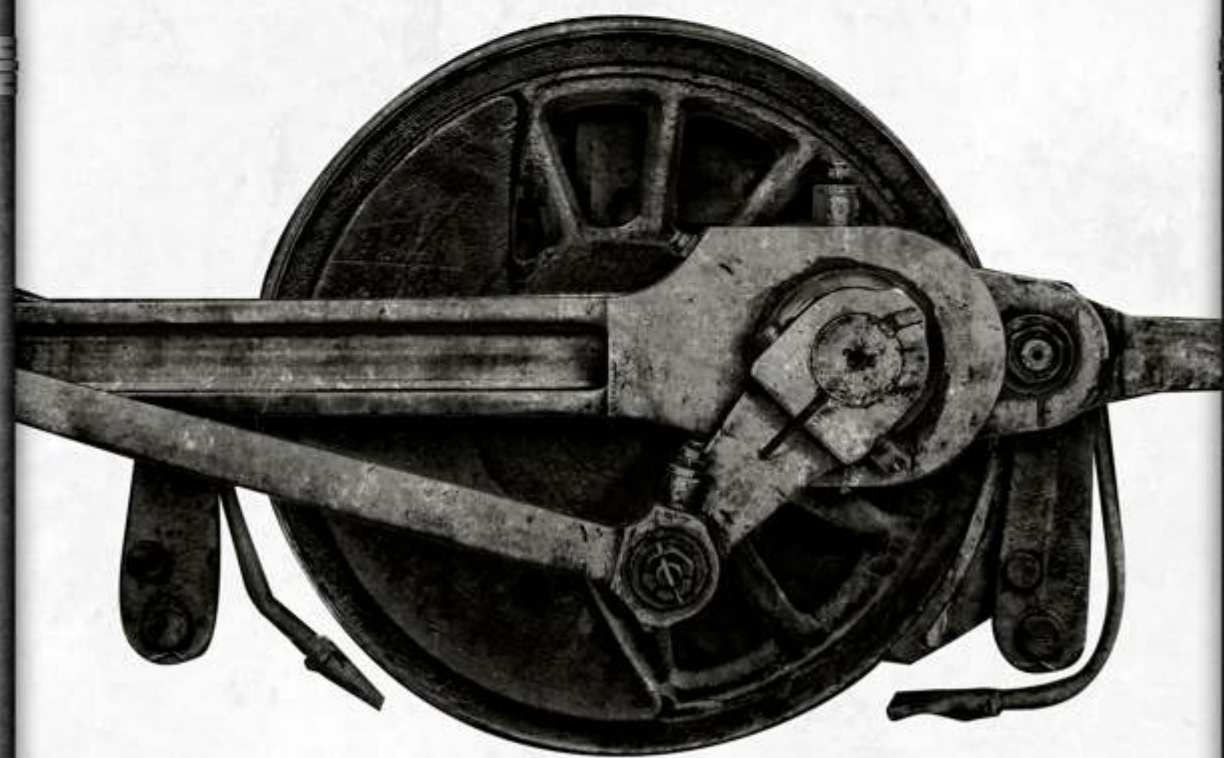
Ekwipunek – str. 136

Bestiariusz – str. 149

Dodatki – str. 161

Indeks – str. 162

WPROWADZENIE



Z perspektywy zwykłego człowieka – Mark Stone

Na początku był chaos, bracie. A potem, cóż... Później było jeszcze gorzej... Rozejrzyj się. Świat uległ zniszczeniu, chociaż w każdym zakamarku skrywają się druzgocące świadectwa dobrych czasów i triumfującego kapitalizmu... Ta rozbita skrzynka była kiedyś telewizorem – przed wojną na tego typu sprzęt można się było natknąć w niemal każdym domu... W urzędach i siedzibach firm były podobne, tyle że zintegrowane z zaawansowaną elektroniką i wyświetlające z większą szczegółowością całe ściany cyferek. Te napędzane prądem liczydła, nazywane terminalami, wyręczały ludzi w biurokracji.

A tamto żelastwo bez kół było pewnie jednym z fantastycznych chevroletów albo fordów. Dawniej na rodzinę przypadały dwie, trzy fury. Czujesz? Miliony pokrytych lśniącem lakierem samochodów mknących po tysiącach mil autostrad. A teraz? Z wielu dróg zostały sterty kamieni, a jeśli chodzi o transport... Podobno daleko na północy można jeszcze spotkać te cacka na chodzie. Nam, w tej dziurze pozostaje tylko żałosny widok pordzewiałych wraków i ujarzmianie olbrzymich, zmutowanych jaszczurek.

Wiesz, powiem ci coś jeszcze. Ten mur, o który się opierasz, był pewnie kiedyś ścianą nośną jednej z podmiejskich willi, do których z miast wyprowadzali się ludzie, by cieszyć się życiem we własnym domu. Wyobrażasz to sobie? Nie żadna wywrócona naczepa ciężarówki czy osłonięta dechami dziura w ziemi, tylko prawdziwe mieszkanie – z firankami w jasnych oknach, wielką, buczącą i wypełnioną po brzegi lodówką w kuchni i głośnym radiem grającym taneczne przeboje. Kapitalizm rozkwitał! Miałoby być tak pięknie... Amerykański sen ziściłby się milionom. Gdyby nie te kanalie – obcy i komuniści. Gdyby nie te cholerne atomówki...

Z perspektywy banity – Justin Wall

Uczyniono ze mnie banitę. Czy naprawdę nie dało się wymyślić czegoś innego niż ta przeklęta loteria, aby uniknąć przeludnienia w Azylu?! Cóż, powinienem być głosować za kontrolą urodzeń, gdy jeszcze mogło to cokolwiek zmienić. W tej chwili nie pozostaje mi nic

innego, jak tylko włączyć się z tymi przygłupami, których numerki wylosowano razem z moim. Długo to pewnie nie potrwa – już teraz została nas ledwie połowa. A nie natrafiliśmy dotychczas na żadnego komunistę! Wykańcza nas postnuklearna fauna, no i oczywiście pogoda, a raczej to, co tylko przypomina zwykłe burze i wichury.

Dwa dni temu niebo przestroniła warstwa purpurowej substancji, która rozlała się w atmosferze jak farba wpuszczona do naczynia z wodą. Szkoda tylko, że ten zjawiskowy widok był początkiem koszmaru. Kiedy zapanowała ciemność, a stało się to nienaturalnie szybko, pojawiły się pierwsze gromy. Później świat konsekwentnie przestawał być do siebie podobny. Powietrze pulsowało jak miraż widoczny nad rozgrzaną drogą. Niedługo potem oprócz pospolitych błyskawic pojawiały się też pioruny kuliste, które unosiły się na różnej wysokości i rozsypywały miriady błękitnych iskier. Te natomiast, niczym magiczny proszek, pozbawiały przedmioty naturalnej masy. Wkrótce wszystko zaczęło lewitować, jakby zniknęła grawitacja. Zdołałem chwycić się pordzewiałych resztek latarni, ale kilku naszych wzbiło się dość wysoko, a chwilę później zniknęło w blasku łykających co popadnie kulistych błyskawic, które okazały się czymś w rodzaju szczelin między wymiarami. Przyciągane przedmioty ulegały dezintegracji, ale mógłbym przysiąc, że widziałem, jak coś żywego dla odmiany wyłazi z jednego pęknięcia i czmycha w ciemną ulicę... Pod koniec tego przedstawienia nasz tracker skręcił sobie kark, spadając z kilku metrów, gdy świetliste obiekty niespodziewanie zniknęły, a grawitacja wróciła do normy. Niebo jeszcze przez parę godzin było osnute krwistoczerwoną materią, więc trwaliliśmy w niepewności, czy anomalie nie powrócą. Na szczęście tak się nie stało.

Innym razem znienacka zerwał się porywisty wiatr. Nie stanowiłoby to większego problemu, gdyby nie niósł ze sobą drobin jakiegś na wpół lotnej toksyny. Skrawki tego ohydztwa fruwały w powietrzu niczym drobne kawałki dopalającego się papieru i lepiły się do naszych ciał. Wyżerały dziury w odzieży, a gdy upadały bezpośrednio na odsłoniętą skórę, paliły aż do kości. Jeden z moich kompanów miał wyjątkowego pecha, bo spora ilość tego cholerstwa przyłgnęła mu do twarzy. Początkowo darł się wniebogłosy, usiłując to zdjąć, później padł na

kolana i w milczeniu zdrapywał skórę. Przed śmiercią z niedowierzaniem spoglądał na okrwawione dłonie, w których trzymał fragmenty własnej twarzy...

Tydzień temu przeszukiwaliśmy ruiny nadmorskiego miasteczka. Zdaje się, że nie spadły na nie bomby, ale mimo to większość zabudowań była zniszczona przez pożary. Nagle, dosłownie znikąd wyłoniła się lśniąca jaskrawym turkusem meduza... Unosząca się w powietrzu! Koleś przede mną stanął jak wryty. Ja natychmiast zerwałem się do ucieczki. Nie miałem odwagi, żeby się obejrzeć. Kiedy skręcałem w najbliższą ulicę, usłyszałem długi, gardłowy krzyk idioty, który – zamiast brać nogi za pas – najwyraźniej postanowił zaprzyjaźnić się z tą lewitującą kreaturą...

Raport historyczny – agent Christopher Shane

Minęło sto czterdzieści jeden lat od feralnego dnia X, kiedy kraje komunistyczne – przede wszystkim ZSRR i ChRL – rozpoczęły atomową ofensywę na USA. Ocalałe świadectwa z lat pięćdziesiątych dwudziestego wieku informują, że przed atakiem obserwowano wzmożoną aktywność niezidentyfikowanych obiektów latających – zwłaszcza nad wymienionymi krajami.

Nieoficjalne źródła mówią o tym, że obcy kontaktowali się z rządem USA w celu zawarcia sojuszu i pokonania komunistów, aby zapewnić sobie przestrzeń życiową. Istoty te, określane niefortunnie mianem kosmitów, tak naprawdę pochodziły z równoległego wymiaru, z którego musiały się ewakuować z powodu przegrywanej wojny z inną bytującą tamże rasą.

Amerykański rząd odmówił sojuszu wojskowego, oferując współpracę pokojową w zamian za wsparcie merytoryczne, które miało służyć postępowi technologicznemu ludzkiej cywilizacji. Przybysze początkowo badali grunt, ale ostatecznie nie wyrazili zainteresowania tą ofertą, nagle zerwali negocjacje i skierowali swoją propozycję do komunistów. Rosjanie rozżaleni po śmierci Józefa Stalina w 1953 roku, zirytowani perspektywą wyczerpującej zimnej wojny oraz świadomości, że USA szybko nabiera tempa i wkrótce najpewniej wyprzedzi potencjał zbrojny ZSRR, przystali na warunki

obcych. Za nimi poszły inne kraje komunistyczne, kierujące się wizją triumfu nad kapitalizmem.

Niestety, wsparcie innowymiarowców było niewystarczające, by uchronić świat przed atomową zagładą. Uderzenie ZSRR i ChRL oraz natychmiastowy, praktycznie synchroniczny kontratak USA okazały się tragiczne w skutkach. Bombowce nie miały dokąd wracać, ponieważ pejzaż rodzimych krajów nieubłagannie zmieniał się w krajobraz nuklearnej apokalipsy.

Dziś, pomimo ogromnych strat, gatunek ludzki nadal istnieje, choć nasza cywilizacja doświadczyła brutalnego regresu, powrotu do czasów plemiennych. Pamięć o dawnych dziejach pozostaje jednak żywa, a wojna trwa nadal, z tą jednak różnicą, że obcy nie wspierają niczyich działań, lecz stanowią trzecią stronę konfliktu – traktują ludzi jak insekty, których należy się pozbyć. Nie ma mowy o jakimkolwiek rozejmie. Każdy chce mieć świat wyłącznie dla siebie!

Ponure kalendarium

Rok 1955: wzmożona częstotliwość pojawiania się niezidentyfikowanych obiektów latających na całym świecie, w szczególności nad USA, ZSRR i ChRL; liczne spekulacje na temat planowanej inwazji obcych na Ziemię; coraz częstsze katastrofy lotnicze spodków przybyszy.

Rok 1956: pierwszy kontakt dyplomatyczny wysłanników obcych z USA; obcy potrzebują przestrzeni życiowej, lecz w toku badań polowych okazuje się, że ich uzdatniające atmosferę Przetworniki Środowiskowe są niebezpieczne dla ludzkiego zdrowia.

Rok 1957: obcy zmuszeni do ewakuacji z rodzimego wymiaru (z powodu przegrywanej tam wojny z inną rasą) usiłują namówić amerykański rząd na sojusz wojskowy i wspólny atak na kraje komunistyczne, by móc się osiedlić na wschodniej półkuli; Ameryka konsekwentnie nie wyraża zainteresowania ofertą przybyszy, gdyż obawia się bardzo wysokiego ryzyka globalnego konfliktu i spodziewa daleko idących konsekwencji użycia broni jądrowej.

Rok 1958: na skutek wycieku do opinii publicznej niepotwierdzonych oficjalnie informacji

o propozycji militarnej obcych firma Protect America radykalnie przyspiesza budowę Azy-
lów dzięki znacznemu napływowi kapitału
z licznych zamówień, będących bezpośrednim
następstwem narastającego lęku społeczeń-
stwa; w tym samym czasie z inicjatywy Obrony
Cywilnej powstaje organizacja Alternatywa dla
Ameryki.

Rok 1959: zdeterminowani przybysze zrywają
bezwzględne rozmowy z USA i z powodu kolej-
nych porażek we własnym wymiarze w akcie
desperacji kierują swoją propozycję do ZSRR,
tym razem starannie kamuflując swoją auten-
tyczną sytuację i utrzymując, że żądali podda-
nia się USA, ale Ameryka odmówiła, podpisując
tym samym na siebie wyrok; Rosjanie, pra-
gnący upadku kapitalizmu i przeceniający po-
tencjał zbrojny obcych, przyjmują ofertę, by
wkrótce potem definitywnie rozpocząć na
szeroką skalę przygotowania do ofensywy;
USA, przewidując ziszczenie najczarniejszego
scenariusza, powołuje Antykrzysową Agencję
Dozoru, by móc minimalizować następstwa
nadchodzącego konfliktu zbrojnego.

Rok 1960: początek III wojny światowej; sko-
ordynowany, atomowy atak ZSRR i ChRL na
Amerykę oraz błyskawiczna odpowiedź mili-
tarna USA; rozpoczęcie komunistycznej inwazji
z wykorzystaniem tuneli hiperprzestrzennych;
obcy po stronie komunistów.

Rok 1961: zamieszanie na międzynarodowej
scenie politycznej; spóźnione, niewystarcza-
jące reakcje sojuszników USA; zuchwałe poczy-
nania krajów upatrujących w upadku Stanów
Zjednoczonych szans na własny rozwój.

Rok 1963: stale narastający, globalny konflikt
jądrowy; wojna postrzegana w kategoriach
apokaliptycznych.

Rok 1966: pierwsza faza wojny totalnej –
w związku z niemożnością skutecznej koordy-
nacji działań bojowych przywódcy komuni-
styczni wydają rozkaz eksterminacji wroga za
wszelką cenę, niezależnie od okoliczności
i konsekwencji, w imię zasady „komunizm, jako
wyższe stadium rozwoju społecznego, prze-
trwa mimo wszystko”; bezwzględne oczekiwa-
nie najwyższego poświęcenia zarówno ze
strony wojska, jak i całego społeczeństwa.

Rok 1968: siły komunistyczne zdobywają Wa-
szyngton, Nowy Jork i tereny przyległe.

Rok 1971: pierwsze przypadki Kompletnego
Ludobójstwa (zagłada Australii, Japonii, Wiel-
kiej Brytanii i przejęcie ich terenów przez ob-
cych, którzy zakładają tam pierwsze duże
kolonie) oraz Permanentnego Wypaczenia (na
przykład nieodwracalna, degenerująca muta-
cja przeważającej większości ludności afrykań-
skiej).

Rok 1977: w Ameryce Południowej wybucha
epidemia Deformacji Mózgu (tkanka mózgowa
rozsztępuje się w niekontrolowany sposób, wywo-
łując objawy schizofrenii, zniekształcając
czaszkę lub doprowadzając do trepanacji od-
środkowej i śmierci chorego).

Rok 1978: innowymiarowcy, widząc słabość
ludzi, niespodziewanie zrywają sojusz militarny
i stają się trzecią stroną konfliktu, zagarniają
kolejne wyspy i zakładają nowe kolonie.

Rok 1989: Francja, Portugalia, Włochy i Hisz-
pania jednoczą siły, a następnie rozpoczynają
kampanię przeciwko obcym; korzystając
z faktu, że komuniści nie współdziałają już
z przybyszami i zostali pozbawieni możliwości
otwierania nowych Wrót Hiperprzestrzennych,
sojusz tworzy linię obrony biegnącą wzdłuż
wschodnich granic Włoch i Francji.

Rok 1991: następne przypadki Kompletnego
Ludobójstwa (między innymi zagłada Portuga-
lii, Hiszpanii, Francji, Włoch, które zostają
pokonane przez obcych podczas brutalnych
ataków z wykorzystaniem baz matek).

Rok 1995: Permanentne Wypaczenie dotyka
Europy Środkowej i części ZSRR na skutek
działania Przetworników Środowiskowych.

Rok 1999: pandemia Natrętnego Autokaniba-
lizmu, często przyjmującego niekontrolowaną,
skrajnie śmiertelną postać.

Rok 2010: powszechne dewiacje genetyczne,
osobliwe zaburzenia i choroby.

Rok 2014: druga faza Wojny Totalnej – mimo
że rozkazy pozostają w mocy, motywacją do
walki najczęściej jest nieposkromione pragnie-
nie zemsty, żądza agresji, chęć zdobycia zasob-
ów niezbędnych do przetrwania, kult
wypaczonej myśli komunistycznej; Wojna To-

talna napędza się samoczynnie, jest głęboko zakorzeniona w umysłach ludzi na całym świecie – zwycięstwo bywa utożsamiane z sensem egzystencji.

Rok 2018: siły komunistyczne zdobywają dominację na terenie Dakoty i stanu Minnesota.

Rok 2021: komuniści przejmują tereny stanu Montana.

Rok 2026: ze względu na konieczność obrony własnych ziem przed obcymi, a w konsekwencji drastyczny spadek radzieckich posiłków wojskowych inwazja ZSRR na Amerykę traci impet; w niektórych regionach USA rozpoczyna się zażarta wojna pozycyjna, choć wciąż jeszcze pozostaje wiele miejsc, gdzie siły komunistyczne prowadzą zdeterminowane ataki.

Rok 2028: rozpoczyna się silna fala komunistycznych aktów terroru, mająca na celu złamanie ducha walki przeciwnika.

Rok 2033: niepokojący wzrost anomalii powodowanych przewlekłym wykorzystywaniem tuneli hiperprzestrzennych.

Rok 2040: mimo trwającej III wojny światowej nieskalana ludność, korzystając z faktu spowolnienia komunistycznej inwazji, coraz odważniej wychodzi z Azylów, wspólnie z maruderami tworzy nowe społeczności i organizacje lub z trudem odbudowuje stare.

Rok 2048: wśród Amerykanów i społeczności proamerykańskich narastają podziały, następują rozłamy, trwają walki o władzę, wybuchają spory wewnętrzne, które w ostatecznym rozrachunku doprowadzają do osłabienia struktur obronnych, a to z kolei zachęca komunistów oraz obcych do silniejszych i częstszych ataków.

Rok 2064: kraje komunistyczne zyskują przewagę w walce z obcymi na obszarze Europy, lecz nie są w stanie całkowicie wyprzeć sił wroga z kontynentu.

Rok 2066: przegrupowanie obcych; wzmożona aktywność przybyszy; innowymiarowcy rozpoczynają kolonizację USA i przejmują Kubę, Bahamy, a następnie Florydę, Georgię, Alabamę, Missisipi, Tennessee, Arkansas, Missouri, po czym obierają strategię wojny pozycyjnej.

Rok 2068: USA traci na rzecz obcych stan Maine w efekcie zdrady jednego z dowódców.

Rok 2069: na terenie Alabamy powstaje pierwszy stricte ofensywny kompleks Przetworników Środowiskowych, którego główną funkcją jest dynamiczne zaburzanie atmosfery w celu uczynienia regionu niezdatnym do życia dla ludzi oraz zanieczyszczenia cieków wodnych patogenami.

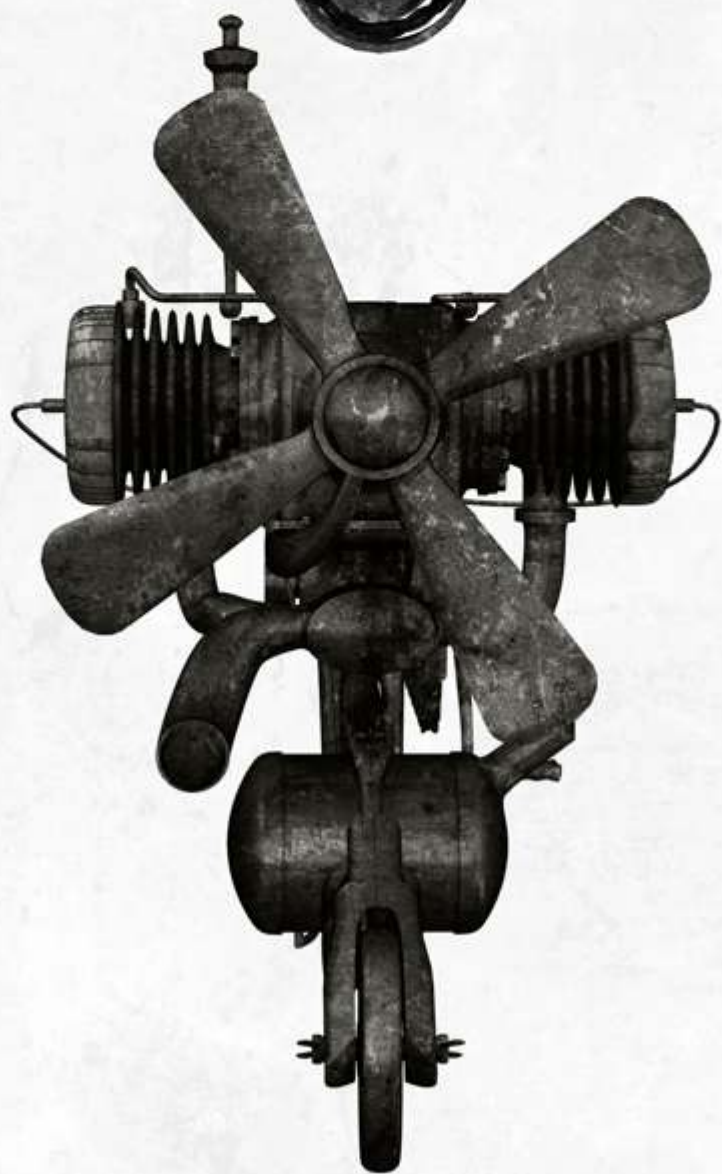
Rok 2071: na terenie dawnej Portugalii powstaje kolejny kompleks ofensywnych Przetworników Środowiskowych, ale wkrótce zostaje zniszczony przez Skalanych komunistów, co skutkuje gigantycznym, niekontrolowanym skażeniem środowiska; choć półświadome rośliny widywano sporadycznie już wcześniej, to właśnie ten wybuch utożsamia się z początkiem owego zjawiska w skali ogólnoświatowej, bo od tego momentu były te zaczęły rozsiewać się w niesłychanym tempie.

Rok 2072: innowymiarowcy za przykładem komunistów wprowadzają politykę terroru; następuje fala uprowadzeń, ataków z udziałem ludzi z implantami w mózgach; wychodzą na jaw ohydne eksperymenty przeprowadzane bez zrozumiałych celów, jakby tylko dla siania paniki i wzbudzania strachu.

Lata 2080–2095: miliony ludzi ginie na skutek poatomowych chorób, kataklizmów, skażenia środowiska, krytycznych zmian pogodowych oraz występujących z coraz większą częstotliwością anomalii; utrata nadziei, zwrot w stronę Azylów, choć liczba nadających się do wykorzystania bunkrów uległa drastycznemu ograniczeniu.

Rok 2096: walka o przetrwanie trwa, podobnie jak Wojna Totalna, która przez współczesne pokolenie uznawana jest za odwieczną.

JAK GRAĆ W RPG



Jak grać w grę fabularną

Skoro trzymasz w dłoniach tę książkę, najprawdopodobniej wiesz już, czym są gry fabularne. Zdajesz sobie sprawę z tego, jaką funkcję pełni Mistrz Gry, w AFTERBOMB MADNESS określany mianem Weterana. Wiesz też, że głównym zadaniem pozostałych graczy jest odpowiednie odgrywanie postaci (w zależności od płci – Drabów lub Żylet) podczas tak zwanej sesji. Jeżeli należysz do grona osób, które jeszcze nie miały styczności z grami fabularnymi, zapoznaj się z poniższym fragmentem rozgrywki. Zobaczysz Weterana reżyserującego przygodę oraz gracza, który prowadzi swojego bohatera do zwycięstwa. Właśnie tak to wygląda w praktyce i rzeczywiście jest tak łatwe. Relacjonuje się poczynania postaci, podczas gdy Weteran opisuje świat oraz zachowanie zamieszkujących go stworzeń i tak zwanych bohaterów niezależnych – postaci nie kontrolowanych przez graczy. W tym czasie wykonuje się tak zwane testy, czyli rzuca kostkami i określa rezultaty zgodnie z zasadami rozgrywki, aby oszacować, czy ważne dla jej przebiegu działania zostały przeprowadzone pomyślnie.

Fragment rozgrywki

***Weteran:** Wieje porywisty wiatr. Sztorm się wzmacza. Najwyraźniej wyspa, na której się znajdujesz, jest na celowniku nadchodzącej nawałnicy. Słychać głośnie trzeszczenie na wpół urwanego dachu. W centrum pomieszczenia leży nieruchomo tracker, którego szukałeś. Wygląda na to, że dostał kawałkiem zawalającego się dachu i stracił przytomność. Obok niego leży plecak wypełniony fantami, którymi mieliście się podzielić po powrocie na łódź.*

***Drab:** Przyglądam się naderwanemu sufitowi i próbuję oszacować, czy jest na tyle stabilny, by nie zerwać mi się na głowę, gdy będę wyciągał spod gruzów trackera.*

***Weteran:** Obserwujesz załamany dach. Zdał test Nauki o trudności 2 + k6.*

***Weteran i gracz prowadzący postać Draba** rzucają odpowiednimi kostkami, a następnie porównują wyniki. Drab uzyskał wyższy rezultat, więc pomyślnie zdał test dedukcji.*

***Weteran:** Wydaje ci się, że sufit i mocno popękana ściana lada chwila runą. Wystarczy jeden silniejszy podmuch wiatru... Z chwilą gdy kończysz analizę, wicher nagle milknie. Co robisz? Próbujesz uratować trackera czy olewasz faceta i starasz się tylko błyskawicznie wyrwać z rumowiska plecak z fantami? A może dajesz sobie spokój? Co planujesz?! Tylko szybko, bo zaraz będzie po wszystkim!*

***Drab:** Jest ryzyko, jest zabawa! Rzucam się w stronę plecaka, porywam go z ziemi i błyskawicznie wybiegam z budynku.*

***Weteran:** Ramię plecaka owinęło się wokół preta zbrojeniowego. Trzeba chyba mocno pociągnąć...*

***Drab:** Nie ma mowy! Nie chcę, żeby wszystko runęło mi na łeb. Wyciągam nóż i szybkim ruchem przecinam pasek, a potem biegnę z plecakiem do wyjścia.*

***Weteran:** Wyciągnąłeś nóż i zacząłeś przecinać materiał. W tym momencie milczący do tej pory wiatr uderza ze wzmożoną siłą. Dopiero teraz dostrzegasz, że po prostu zmienił kierunek. Słyszysz trzask i wszystko zaczyna się trząść – budynek zaraz się zawali! Jeśli chcesz wybiec z plecakiem, musisz zdać test Parkour o trudności 4 + k10. Jeśli oblejesz, otrzymasz 3k10 obrażeń szacowanych... Jeżeli zdecydujesz się jednak zostawić fanty i od razu rzucisz się do ucieczki, trudność testu będzie minimalna: 1 + k4.*

***Drab:** Raz kozie śmierć! Wirywam ten cholerny plecak za wszelką cenę i dopiero wtedy uciekam.*

***Weteran i gracz prowadzący postać Draba** rzucają odpowiednimi kostkami, a następnie porównują rezultaty. Także tym razem Drab uzyskał wyższy wynik, więc zdołał wyrwać plecak i uciec przed zawaleniem się budynku.*

***Weteran:** Niewiele brakowało! Gdy tylko znalazłeś się na zewnątrz, dach zawalił się z hukiem, a na dokładkę runęła jedna ze ścian.*

***Drab:** Świetnie. Zakładam kaptur, opatulam się kurtką i ruszam w stronę wyciągniętej na brzeg tajby, żeby przeczekać na niej burzę.*

Więcej o graniu w RPG można znaleźć na <http://www.youtube.com/Hiperanty>

Czego potrzebujesz, by zagrać

By przeprowadzić tak zwaną sesję, czyli po prostu rozegrać przygodę w świecie gry AFTERBOMB MADNESS i zrobić to zgodnie z jej zasadami, potrzebne są następujące elementy:

1. zespół dwóch do pięciu uczestników sesji;
2. instrukcja w formie niniejszego podręcznika, który jednocześnie dostarcza informacji o świecie gry;
3. przynajmniej jedna kostka k4 (czterosienna), k6 (sześciosienna), k8 (ośmiosienna), k10 (dziesięciosienna), k12 (dwunastosienna) oraz k20 (dwudziestosienna);
4. karty postaci dla każdego gracza (pobrane z Internetu i wydrukowane lub skserowane strony podręcznika);
5. ołówek dla każdego z uczestników;
6. notatnik dla Weterana, czyli osoby prowadzącej sesję.

Prawa i obowiązki Weterana

Weteran wymyśla kluczowe elementy scenariusza wpływające na przebieg rozgrywki i dające graczom sposobność, by mogli się wykazać, puszczać wodze fantazji oraz używając talentów swoich postaci. Opisuje przebieg wydarzeń, zachowanie niezależnych bohaterów oraz relacjonuje, jakie zmiany zachodzą w otoczeniu w następstwie akcji podejmowanych przez graczy. Wycenia też proponowane przez uczestników zmiany w fabule. Ma decydujący głos w sprawach spornych. Określa poziomy trudności testów, decyduje o tym, na ile skutecznie udaje się uzyskiwać upragnione przez graczy rezultaty.

Osądza, czy udało się zrealizować cele scenariusza. Wydaje werdykt w sprawie premii przyznawanych na końcu sesji. Poczynając od kreacji bohatera, poprzez deklarowanie wykonywanych czynności, a na użyciu specjalnych zdolności kończąc, decyduje o tym, czy gracz może zastosować opisywane przez siebie rozwiązanie. W największym stopniu wpływa na atmosferę, temat, tempo i sugestywność sesji. Jest odpowiedzialny za przebieg i jakość

rozgrywki, przy założeniu, że gracze nie sabotują jego wysiłków i angażują się w przebieg akcji.

Weteran NIE jest osobą rywalizującą z graczami, chociaż może czasami na kogoś takiego pozować w celu zwiększenia dramatyzmu gry. Odgrywa oponentów graczy, ale NIE jest w sensie dosłownym przeciwnikiem. Może potęgować atmosferę zagrożenia, aczkolwiek obowiązany jest czynić to zawsze z poszanowaniem zasad gry, dając graczom szansę na uniknięcie negatywnych konsekwencji zdarzeń.

Weteran podczas gry NIE powinien zachowywać się jak pisarz. Scenariusz może zawierać wiele z góry zaplanowanych elementów, ale powinien być otwarty na tyle, by gracze sami mogli na bieżąco wpływać na trwającą przygodę. Przebieg sesji NIE powinien być z góry przesądzony. Weteran NIE jest też koordynatorem postaci graczy – każdy uczestnik samodzielnie decyduje o postawach i zachowaniu swojego bohatera.

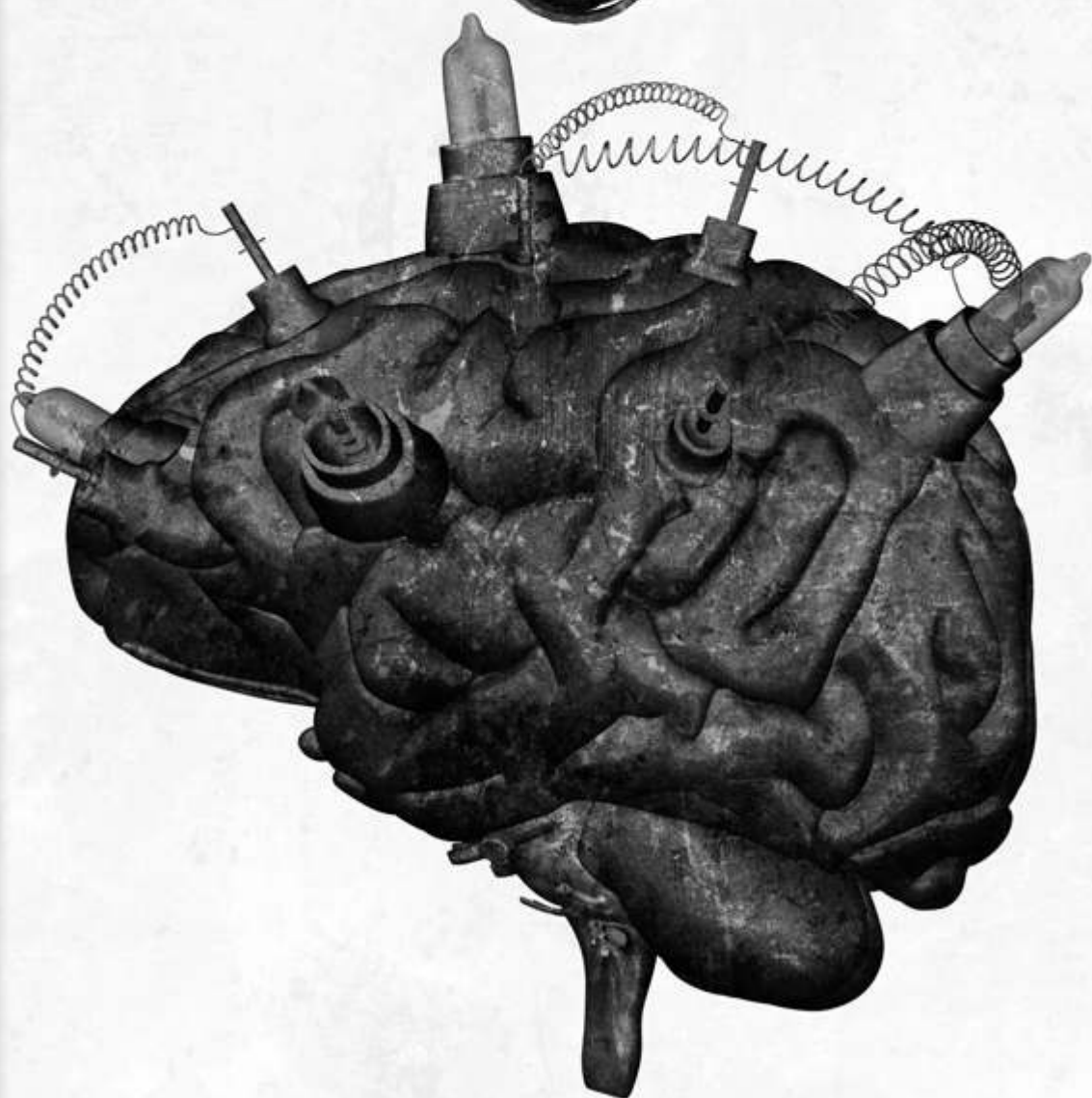
Prawa i obowiązki gracza

Główna rola gracza polega na tym, by dobrze się bawił razem z resztą uczestników, a nie w pojedynkę, kosztem pozostałych. Gracz powinien poczuwać się do pewnej odpowiedzialności za właściwą atmosferę i przebieg przygody, szanować wysiłek, jaki Weteran włożył w zaplanowanie kluczowych elementów przygody.

Przewinieniem gracza jest sabotowanie sesji, czyli nieadekwatne odgrywanie postaci, negowanie klimatu, który wprowadza Weteran, złośliwe zaburzanie wątków fabularnych, jawny brak zaangażowania w przebieg scenariusza, przekorne podważanie lub w sposób oczywisty błędne interpretowanie podstawowych zasad mechaniki.

Wcielanie się w bohatera powinno cieszyć i dawać satysfakcję, a nie być źródłem frustracji. Każdy ma pełne prawo do konsultowania się z innymi graczami i z Weteranem oraz równe prawo do nieuwzględniania cudzych sugestii. Gracz odgrywa postać w sposób, który uznaje za najlepszy, z poszanowaniem reguł i mając na uwadze ogólną jakość spotkania.

TWORZENIE POSTACI



Tworzenie postaci

Jesteś tu, więc mniemam, że chcesz dowiedzieć się czegoś o sobie. Może nawet okażesz się jednym z tych niewzruszonych śmiatków, którzy przemierzają spopielone ziemie Ameryki i stale są na tropie nowej przygody. Możliwe też, że w mniej lub bardziej odległej przyszłości będziesz odgrywać zaszczytną rolę Weterana, czyli arbitra tej przeklętej, poatomowej rozgrywki, którą jest nasze życie. Z niniejszego źródła zaczerpniesz wszystkie informacje niezbędne do prowadzenia wielkiej batalii, w którą zostaliśmy mimowolnie wplątani. Niewykluczone, że dokonasz doniosłych czynów i odcisniesz piętno na historii postapokaliptycznej Ameryki.

Jak przysłało na stuprocentowego Draba lub wyjątkowo ostrą Żyletę, musisz dobrze poznać samego siebie. Zrozumieć, kim jesteś, i zdać sobie sprawę z tego, co to właściwie oznacza, do czego cię predysponuje oraz jakie stawia przed tobą wyzwania. Pokażę ci twoje mocne strony i podpowiem, jak zakamuflować słabe. Doradzę ci, jak dobrać sprzęt i broń, by przetrwać w tych ekstremalnie trudnych warunkach, z którymi musimy się mierzyć na co dzień. Nauczę cię sztuczek, powiem, jak korzystać z ekwipunku oraz zachowywać się pod ostrzałem. I wreszcie, na końcu, pokrótce przedstawię ci naszych wrogów. Nie będę się wdawał w szczegóły, bo na pewno niebawem poznasz ich osobiście, więc spodziewaj się tylko najbardziej potrzebnych wskazówek!

Etapy tworzenia postaci

Gotowy? Zaczynamy! Najpierw zapoznaj się z kolejnością działań, potem skseruj lub wydrukuj kartę postaci i zabieraj się do roboty. Oto dziesięć etapów tworzenia bohatera do gry AFTERBOMB MADNESS:

1. Na dobry początek określ płeć swojej postaci. Jeżeli to facet – tworzysz Draba, jeśli kobieta – przygotowujesz Żyletę. Następnie zastanów się nad tym, kim ma być twój bohater, i nadaj mu adekwatny pseudonim. Warto też zastanowić się, ile lat ma postać (sugerowany wiek dla płci męskiej to $24 + 2k6$, a dla płci pięknej $21 + 2k6$).

2. Na tym etapie musisz się zdecydować, jaką formą bohatera będziesz grał. Każda ma swoje

zalety i wady, więc wybieraj z rozwagą, żebyś później nie żałował. Dostępne rodzaje postaci to: albinos, azylant, cargo, flaccid, maruder, toxic. Zapoznaj się uważnie z opisem wybranej formy, ponieważ zawiera on wartościowe wskazówki na temat tego, jak odgrywać dany rodzaj postaci oraz jakie ma atuty, wpływające na zdolność przetrwania w różnych sytuacjach. Gdy już wskażesz odpowiadającą ci formę, odnotuj to na karcie postaci i zapisz początkowe poziomy współczynników.

3. Gdy zdecydowałeś już o formie postaci, pora sprecyzować, kim konkretnie będziesz grał. W tym celu zapoznaj się z opisami typów postaci, zwróć uwagę na niepowtarzalne Atuty każdego z nich, początkowy ekwipunek i dokonaj wyboru. Możesz grać agentem, bękartem wojny, biofreakiem, marshałem, metalurgiem, misjonarzem, nerdem, trackerem, vocalem lub wizardem. Gdy już podejmiesz decyzję, rozdysponuj punkty na zdolności archetypowe – czyli te spośród umiejętności, które mają zasadniczo największe znaczenie w przypadku określonego rodzaju bohatera. Jeśli nie możesz się zdecydować, najpierw skorzystaj z generatora przeszłości postaci – być może zainspiruje cię kilka uzyskanych w ten sposób wskazówek.

4. Wydaje się, że najtrudniejsze wybory masz już za sobą, ale nie rozprężaj się pochopnie. Równie ważne decyzje związane są z rozdysponowaniem 5 punktów wolnych na współczynniki. Miej na uwadze, że maksymalna wartość w ostatecznym rozrachunku nie może być wyższa niż 5+++ , przy czym każdy „+” to 1 punkt zwiększający poziom współczynnika powyżej wartości 5.

5. Po dopakowaniu współczynników, pora byś zainwestował w zdolności. Masz do dyspozycji 22 punkty, które możesz swobodnie rozdzielić na wszystkie 20 zdolności. Minimalna wartość to 0, a maksymalna to 5.

6. Tym razem czeka cię coś naprawdę ekstra. Wybierz 2 Dary Apokalipsy, czyli wypasione profity, które w specyficznych sytuacjach radykalnie ułatwią twojej postaci osiągnięcie brawurowych rezultatów.

7. Wybierz teraz Premię Początkową, czyli rodzaj bonusu, który otrzymuje się na etapie kreacji bohatera. Masz do wyboru następujące

opcje: ekstra 350 amo na ekwipunek startowy, jeden Dar Apokalipsy, 3 punkty na dowolne zdolności, 1 punkt do dowolnego współczynnika, trzy rzuty na generatorze znalezisk.

8. W tym kroku oblicz parametry pomocnicze: Próg Obrażeń, Punkty Akcji, Inicjatywę, Kondychę. Te cechy bohatera są szczególnie istotne podczas walki i w trakcie przebywania w skrajnych warunkach. Świadczą o jego ogólnie pojmowanej żywotności, tempie i sprawności działania.

Parametry te omówiono w dalszej części podręcznika. W tym miejscu przytoczymy tylko procedurę ich obliczania:

Próg Obrażeń:

$$10 + (Garda \times 2) + (Koordynacja \times 2)$$

Punkty Akcji:

$$Dryg + Koordynacja$$

Inicjatywa:

$$\text{średnia z pięciu rzutów (k6 + Koordynacja)} \\ \text{z dokładnością do jednej liczby po przecinku}$$

Kondycha:

$$Garda + 2$$

9. Przed przystąpieniem do właściwej części tego etapu musisz odnotować na karcie postaci ekwipunek początkowy danego typu postaci i wykonać kilka rzutów, aby określić wyjściową sumę amunicji, którą możesz wydać na dodatkowy sprzęt. Informacje o tym, jakie rzuty ci przysługują, znajdziesz w opisie ekwipunku startowego.

Gdy znasz już konkretną wartość, jaką dysponujesz, podejmij decyzję, czy zachowujesz wymienioną w liście sprzętu broń, czy wymieniasz ją na amunicję, żeby samodzielnie wykupić sobie uzbrojenie.

Znając swój ostateczny budżet dokonujesz zakupu dowolnego sprzętu spośród całego ekwipunku opisanego i wycenionego w podręczniku. Inwestuj rozsądnie, bo tylko na tym etapie masz możliwość swobodnego zakupu sprzętu, który jest rzadki lub trudno dostępny. W trakcie gry nie będziesz miał takiego luksusu, bo konieczna będzie weryfikacja dostępności każdego towaru.

Miej na uwadze, że w świecie AFTERBOMB MADNESS nie ma czegoś takiego jak pieniądze, więc niewykorzystane na zakupy kulki po prostu trafiają do rubryki poświęconej amunicji – nie zapomnij napisać, jaki to kaliber, albo uznaj, że to pociski 7,62 mm, 9 mm lub .45.

10. Teraz pozostaje ci już tylko wykończenie karty. Musisz zapisać współczynniki broni, uwzględnić pancerz, sprawdzić, czy uwzględniłeś wszystkie posiadane przedmioty w rubrykach poświęconych fantom, oraz – w razie potrzeby – uzupełnić inne pola.

Formy postaci

Żeby nie było, że kogoś dyskryminuję, opowiem ci o poszczególnych formach postaci zgodnie z kolejnością alfabetyczną. Mówię o tym, żebyś nie pomyślał, że ci pierwsi są bardziej ludzcy od następnych, a kolejni mniej okrzesani od poprzednich. W istocie wszyscy to przedstawiciele gatunku homo sapiens, chociaż apokalipsa odcisnęła na każdym swoje piętno.

WSKAZÓWKA: Tworząc postać zwróć uwagę na znaczą możliwość jej personalizacji. Form jest 6, a typów 10, ale tak naprawdę liczba różnych wariantów bohatera jest ogromna. Każdy typ postaci został sugestywnie przedstawiony, po to byś miał odpowiednią dozę swobody. Skorzystaj z elastyczności i wykreuj unikatowego Draba lub Żyletę! Puść wodze fantazji. Nie miej też oporów przy dookreślaniu wszelkich szczegółów i śmiało dokonaj psychologizacji swojego bohatera. Pamiętaj również o zasadzie wolnej kartki praktykowanej przez graczy RPG. Jeśli chcesz się lepiej wczuć w swojego bohatera możesz na przykład bardziej precyzyjnie opisać jego historię oraz osobowość i dołączyć taki tekst na „wolnej kartce” do oficjalnej karty postaci.

Jeżeli nie możesz się zdecydować kim zagrać, zachęcamy cię do odwiedzenia forum i blogosfery na oficjalnej stronie internetowej www.afterbomb.pl Znajdziesz tam mnóstwo pomysłów, a czytając raporty z sesji zobaczysz jak w praktyce mogą funkcjonować poszczególne rodzaje bohaterów. Powinno cię to porządnie zainspirować. Daj wyraz swojej kreatywności!



Forma postaci: ALBINOS

Przed wojną bardzo rzadko widywało się ludzi z taką dolegliwością, ale atomówki zmieniły tę statystykę. Na dodatek spotęgowały efekt i w rezultacie albinosi wyglądają naprawdę upiornie... Ich skóra jest całkiem biała, podobnie jak owłosienie, które w najlepszym razie miejscami przyjmuje szarosiwy kolor. Oczy albinosów są jaskrawo czerwone, niczym barwione żarówki.

Co więcej, przedstawiciele tej dziwnej grupy najczęściej nie poprzestają na takim wizerunku, ale traktują swoje ciała jak płótno i pokrywają je ekstremalnymi tatuażami. Nie stronią też od piercingu ani wypalania różnych symboli na skórze ramion, tułowia, a nawet twarzy. Włosy farbują na krzykliwe kolory.

Bywają oczywiście wyjątki od tej reguły – niektórzy szczytą się swoją urodą i w żaden sposób nie modyfikują pierwotnego wyglądu, jakim obdarzyła ich „matka apokalipsa”. Większość jednak preferuje oszałamiający styl i dba o ekstrawagancki wizerunek. Albinosi uznają, że świat jest dojmująco wyblakły. Aby odgrodzić się od tej smutnej tendencji, konieczna jest wyrazista, wręcz ekstremistyczna poza. Moim zdaniem ich wygląd nie wynika z filozofii, ale z faktu, że oni po prostu nie mogą wyglądać normalnie i dlatego właśnie podkreślają odmienność. Nic innego im przecież nie pozostało.

Albinosi, niczym mityczne wampiry, nie znoszą Słońca. Jego promienie ostro podrażniają ich skórę, prowadząc do poważnych poparzeń i komplikacji. Jeśli więc działają za dnia, nie ruszają się bez rozmaitych masek, gogli i odzieży ochronnej.

Świetnie natomiast prosperują po zmierzchu – wtedy chętnie odsłaniają swoje ozdobione ciała, szwendają się po dobrze oświetlonych ulicach z przybytkami dla spragnionych mocnych wrażeń – rewirach naszpiko-

wanych kloakami prawdziwych dewiantów. Przed końcem świata trzeba się porządnie zabawić, co nie?

Ze względu na zmiany genetyczne albinosi bardzo dobrze widzą w ciemności, a ich wzrok jest na tyle elastyczny, że nie oślepia ich nawet nagłe oświetlenie latarką taktyczną! Na tym nie koniec. Ci skubańcy mają jeszcze wrodzony dar regeneracji – kurują się szybciej niż zwykli śmiertelnicy.

Atrybuty albinosa:

- albinos doskonale widzi w ciemności i nie reaguje negatywnie na zmiany sztucznego oświetlenia, ale jest uczulony na promienie słoneczne;
- ilekroć nocą lub przebywając pod ziemią z dala od światła dziennego przeprowadza jakikolwiek test leczenia – do wyniku dodaje 2;
- jeśli kuruje się za dnia, może to robić jedynie w cieniu, ponadto odejmuje 2 od rezultatu;
- ekspozycja na ostre światło słoneczne średnio co godzinę skutkuje obrażeniami w wysokości k4 z modyfikatorem +1 za każdą nieosłoniętą przed Słońcem lokację; po oparzeniach od Słońca pozostają mu szpetne blizny.

Początkowe wartości współczynników albinosa:

Dryg 1, Konspira 3, Garda 1, Posłuch 1, Koordynacja 3.



Forma postaci: AZYLANT

Azylanci to ludzie, którzy urodzili się w schronach z logo Protect America. Na ogół stanowią okazy zdrowia. Zwykle nie mają widocznych mutacji, choć to akurat w pewnym stopniu zależy od tego, ile czasu przebywali na powierzchni. Czysta krew. Śniada cera pozbawiona wyprysków i znamion. Zero chorób popromiennych. Wyobrażasz sobie? Farciarze... Nie mam ochoty mówić na ich temat nic więcej, bo zupełnie szczerze przyznam ci się, że rozprawianie o tym, jakie mieli szczęście, najzwyczajniej w świecie mnie wnerwia. Dla mnie mogliby wcale nie wychodzić z tych swoich przeciwartomowych apartamentowców...

Ale wiesz, z drugiej strony, stwierdzam, że czasem ktoś taki może się przydać. Bywają wśród nich nieźle obkuci kolesie, którzy potrafią wyczarować coś fantastycznego z przypadkowych półproduktów chemicznych albo otworzyć slot wojskowego magazynu. Nie patrzą tępo na terminal, audiotransmitter czy pistolet laserowy, bo w ramach obowiązkowego wykształcenia nabyli niezbędną wiedzę na temat tego typu sprzętu. Czasem tylko nie wiedzą, jak się zachować na powierzchni, gdy na przykład kanibal zaprosi ich do tańca albo Lewiatan poprosi o autograf na macce, ale to inna sprawa...

Jest jeszcze jeden atut azylantów, o którym warto wspomnieć. W przeciwieństwie do ludzi egzystujących poza schronami, ci kolesie mogli swobodnie trenować swoje zdolności retoryczne. W końcu nie mieli zbyt wiele do roboty, przebywając w izolacji od świata, więc spędzali czas na lekturze książek, niekończących się dyskusjach i rozważaniach na temat tego, co dzieje się nad ich głowami.

Atrybuty azylanta:

- azylant dodaje 1 do każdego wyniku testu leczenia własnych ran;
- do sumy otrzymywanego napromieniowania zawsze dodaje 1;
- ilekroć zachodzi konieczność użycia Generadora Skazy, azylant wykonuje dwa rzuty i wybiera mniej negatywną przypadłość;
- gdy uczestniczy w sporach merytorycznych do ostatecznego wyniku w przeciwstawnym teście podczas konfliktu społecznego dodaje premię +2 ze względu na swoje wykształcenie;
- jeśli na etapie wyposażania tworzonego azylanta gracz zdecyduje się kupić filtr wodny Water Protector, płaci za niego połowę ceny.

Początkowe wartości współczynników azylanta:

Dryg 3, Konspira 2, Garda 1, Posłuch 2, Koordynacja 1.



Forma postaci: CARGO

Generator mutacji cargo znajduje się w Dodatku A

Hm, cargo... Nie widuje się ich zbyt często, ale niewątpliwie namnożyło się tych kolesi w ostatnim czasie. Wiesz, można powiedzieć, że to bezpośrednia konsekwencja osobliwego wyżu demograficznego, jeśli podłapiesz dowcip. Cargo to mutanci, tyle że w pełni świadomi swojego człowieczeństwa. Może nawet bardziej niż statystyczny mieszkaniec zoranej przez wojnę Ameryki, a to dlatego, że na ciało przeciętnego cargo składa się więcej niż jeden ludzki organizm. Nie każda dwugłowa istota musi być przecież krwiożerczą bestią, co nie? Tak właśnie jest w przypadku tych nieszczęśników, którzy urodzili się z nadliczbowymi kończynami, dodatkowymi łbami lub innymi zwielokrotnionymi częściami ciała. Trzy twarze, pięcioro oczu, rozdwojone dłonie, ośmiopalczaste stopy, kilkuzębne szczęki, rozwidłone lub zdublowane ręce, podwojona klatka piersiowa – to tylko przykłady biologicznych dewiacji, jakie można spotkać u cargo. Nigdy nie wiadomo, czym cię zaskoczą, ale jedno jest pewne, garderobą i pancerzami z nimi nie pohandlujesz, chyba że wliczysz w cenę niezbędne przeróbki.

Mimo zdegenerowanego wyglądu cargo mają spójną świadomość i jednolity charakter. Są obdarzeni tylko jednym sprawnym mózgiem, pełniącym naczelną funkcję w całej konstelacji organów. Szara masa, która występuje w mniej lub bardziej zwyrodniałych czaszkach, będących skutkiem mutacji, nie jest w stanie samodzielnie myśleć na wyższym poziomie i nie odgrywa żadnej istotnej roli. Nie zmienia to faktu, że twarze nadliczbowych głów – wyglądających jak indiańskie główki Tsantsa – mają niezwykle wiarygodny wyraz, który zmienia się zależnie od okoliczności! Rozmowa z cargo wymaga nie lada zaparcia, by się nie porzygać na widok skrajnie zmutowanego organizmu, nie parsknąć nerwowym śmiechem lub po prostu nie zacząć się chamsko gapić na to przedziwne zjawisko przyrodnicze.

Chociaż może się wydawać, że cargo są organicznymi wykolejeńcami, którym deformacje uniemożliwiają normalne funkcjonowanie, w istocie jest zupełnie inaczej. Trzeba pamiętać, że ci, którzy nie byli zdolni odpowiednio szybko się przystosować i w pełni wykorzystać swojego potencjału, ginęli na wczesnym etapie egzystencji. Ocalali potrafią być cholernie niebezpieczni. Ze zrozumiałych względów życie zahartowało ich wyjątkowo, są więc ponadprzeciętnie przygotowani do bytowania w ponurym świecie totalnej i wciąż postępującej deprecjacji. Nie dość, że dysponują na ogół niesłychaną posturą ciała, to mają jeszcze wrodzony dar przyciągania uwagi, więc bywają wśród nich naprawdę charyzmatyczne typy. Zapamiętaj sobie, nie są to bynajmniej bezmyślne, zdegenerowane osiłki. Przeciwnie – to kolesie, którzy w razie potrzeby są w stanie poprzeć mocne argumenty brutalną siłą.

Atrybuty cargo:

- cargo otrzymuje premię +6 do Progu Obrażeń i dysponuje naturalnym pancerzem w formie zmutowanej, zrogowaciałej skóry (+1 Pancerza dla wszystkich lokacji);
- jedna z lokacji trafienia cargo (wybrana przez gracza) jest tak bardzo zdeformowana, że kompletnie uniemożliwia użycie jakiegokolwiek odzieży ochronnej, ale za to sama w sobie jest jeszcze bardziej uodporniona (+1 Pancerza); usunięcie deformacji, o której tu mowa, nie jest możliwe ponieważ skutkowałoby śmiercią;
- usunięcie każdej z pozostałych mutacji z ciała cargo zmniejsza jego odporność i vitalność, co przekłada się na obniżenie Progu Obrażeń o 2.

Początkowe wartości współczynników cargo:

Dryg 1, Konspira 1, Garda 3, Posłuch 3, Koordynacja 1.



Forma postaci: FLACCID

Kiedy opowiadam o flaccidach, ludzie zwykle wyobrażają sobie jakichś spaślaków, ale taka wizja nie jest zgodna z prawdą, bo tkanka tłuszczowa na ogół mieści się u nich w granicach normy. To skóra tych typów jest zwiotczała i nienaturalnie rozciągnięta. Przerost tej tkanki jest tak znaczny, że miejscami wygląda, jakby pochodziła z trzykrotnie większego ciała! Najobfitsze fragmenty zwykle występują w okolicach głowy i ramion, chociaż widuje się też flaccidów ze zwisającą z brzucha płaską torbą do kolan lub workowatą skórą na udach. Niektórzy mają przerośnięte powieki, twarz, wyglądającą jakby spływała z czaszki, inni zachowują zwykłe proporcje większości detali, ale straszą zwinieniem wątkiem na piersi lub karku.

Flaccidzi nie mogą po prostu amputować zwyrodniałej tkanki, ponieważ spowodowałoby to głębokie rany, które nie chcą się goić i wdaje się w nie gangrena lub pojawiają się w ich miejscu jeszcze gorsze mutacje.

Wielu flaków, bo tak się potocznie na nich woła, usiłuje zrobić jakiś użytek z odmienionego ciała. W wymyślny sposób naciągają skórę na przeguby, głowę lub inne sztywne elementy szkieletu i zszywają ją, scalają pierścieniami pokaźnych rozmiarów lub łączą za pomocą dużej liczby jaskrawych kolczyków. Niezwykle często umieszczają pod skórą implanty o dziwacznych kształtach, co w pewnym stopniu rozciąga zbyt wiotką tkankę, a poza tym nadaje ciału specyficzny wygląd. Lubują się także w wyszukanych tatuażach i skaryfikacjach, korzystając z faktu, że powierzchniowe rany nie stwarzają ryzyka powikłań.

Cechą charakterystyczną flaccidów jest nadczucie skórne, które mogą swobodnie kontrolować. Potrafią na zawołanie uwrażliwić wierzchnią tkankę tak bardzo, że właściwie zaczyna ona działać jak eksplozometr (wiesz, taki przyrząd do mierzenia stanu powietrza pod kątem obecności niebezpiecznych gazów i par cieczy

palnych). Używając tej skrajnie zmutowanej formy oddychania skórno-sę też w stanie ukierunkować percepcję na konkretne substancje, mogące się pojawić w powietrzu, chociażby na odparowany pot koleś, z którym bawią się akurat w kotka i myszkę.

Mutacja skóry, a konkretnie jej przerost, ma też inne cechy. Płytkie rany flaccidów szybciej się goją, a sama tkanka przybiera miejscowo wręcz formę pancerza. Ciężkie obrażenia kurują się w normalnym tempie, natomiast krytyczne skutkują jakimiś potwornymi wynaturzeniami, których ciągle flakom przybywa.

Atrybuty flaccida:

- flaccid wybiera jedną lokację ciała, w której dysponuje naturalnym pancerzem (+2 Pancerz) – niestety z powodu mocnej deformacji i przerostu tkanki nie może w ogóle nosić żadnej odzieży ochronnej, która osłoniłaby to miejsce (aczkolwiek może odpowiednio zmodyfikować ubranie, jeśli to konieczne, na przykład uciąć rękawy w kurtce pancernej);
- jeśli suma posiadanych przez niego ran nie przekracza połowy Progu Obrażeń, do każdego testu leczenia dodaje 2;
- dysponuje wrodzonym nadczuciem skórnym, które pozwala mu bardzo wydajnie używać zdolności Skan podczas testowania działań, które dla innych form postaci w ogóle nie są osiągalne;
- jeżeli w toku przygody flaccid zostanie krytycznie ranny, w 60% przypadków doznaje wstrząsu i natychmiast losuje 1 dodatkową Skazę (może się jej pozbyć na standardowych zasadach zaraz po bieżącej sesji).

Początkowe wartości współczynników flaccida:

Dryg 2, Konspira 3, Garda 1, Posłuch 2, Koordynacja 1.



Forma postaci: MARUDER

Nadeszła pora omówić ludzi takich jak ja. Nie miałem dość szczęścia, by moi przodkowie znaleźli miejsce w jednym z Azylów. Urodziłem się i żyję na powierzchni, od dziecka będąc naocznym świadkiem apokalipsy, przetaczającej się przez świat niczym najeżony kolcami walec, oczekający promieniotwórczym szlamem. Choć ten widok powinien mi się już opatrzeć, skala zniszczenia nie przestaje mnie zadziwiać, zwłaszcza gdy konfrontuję bieżące obserwacje z tym, na co natknąłem się w przedwojennych albumach fotograficznych i podczas lektury starych książek.

Mimo że nigdy nie doświadczyłem normalnego życia, czuję do niego podskórną tęsknotę jak za czymś znanym – czymś, co mi się zwyczajnie należy. Sentymenty przerywają kolejne epizody z udziałem mutantów, nekroźerców, Mobilnych Automatów Wielozadaniowych z defektem i innych obywateli tego piekła, w którym żyję.

Maruderzy to jednak nie tylko sort ludzi, którzy przyszli na świat wśród zgiełku i wystrzałów. To również mieszkańcy schronów, zmuszeni do przedwczesnego wymeldunku – wygnancy, uciekinierzy, ludzie ewakuowani z powodu epidemii albo nieszczelności czy awarii systemów służących do podtrzymywania społeczności przy życiu. Rozumiesz, ci wszyscy rezydenci, którzy musieli opuścić swoje ciepłe gniazdko. Nie żał mi ludzi tego pokroju, ale nie cieszę się z ich nieszczęścia. Życie to szkoła przetrwania, a oni po prostu nie zdołali się wykpić miejscem urodzenia.

Atrybuty marudera:

- maruder nie ma ulg w testach, ale nie jest też w żaden sposób obciążony;
- na szóstym etapie kreacji postaci marudera, gracz wybiera trzy Dary Apokalipsy zamiast dwóch.

Początkowe wartości współczynników marudera:

Dryg 3, Konspira 1, Garda 1, Posłuch 2, Koordynacja 2.



Forma postaci: TOXIC

Chłopie, tych drani na pewno nie przegapisz na ulicy. Promieniowanie zrobiło im ze skóry papier ścierny, o który można pocierać zapalki. Wskutek licznych ran, będących następstwem pęknięć skóry, na ich sylwetkach pojawiają się paskudne strupy krwi, a na odzieży nieustannie mnożą czerwone plamy. Osobliwy kamuflaż, nieprawdaż? Ponadto skażenie pozbawiło ich owłosienia, kompletnie, rozumiesz, włącznie z brwiami, o innych zakamarkach ciała nie wspominając.

Wielu zasłania twarz, żeby mniej wyróżniać się z tłumu, ale bywają i tacy, którzy bez skrępowań straszą swoją potworną facją. W odróżnieniu od krzykliwych albinosów większość toxików w miarę możliwości kryje się jednak ze swoim wyglądem. Ubierają się w kombinezony albo długie płaszcze, bo mają dość nachalnych spojrzeń i wysłuchiwanie chamskich uwag na temat swojego wyglądu. Mimo wszelkich starań, i tak łatwo dają się rozpoznać nawet gdy są zamaskowani, bo atomówki odcisnęły piętno na ich budowie ciała, zwłaszcza na szkielecie. Przeciętny toxic porusza się nie mniej sprawnie niż typowy ocalały, ale ma wyraźnie przemieszczone stawy, a kończyny nieproporcjonalnie wydłużone. Prawdę mówiąc, od obcych toxików odróżnia głównie pospolity rozmiar czaszki. Gdyby nie to, w ciemności można by się pomylić i wypalić serię bez pytania...

Ze względu na swój odrażający wygląd i powszechnie wzbudzaną niechęć, a przy tym sporą w stosunku do innych odmieńców liczebność, toxiki chętnie egzystują w odizolowanych społecznościach, formują na terenach zamieszkałych coś w rodzaju gett, albo w ogóle wyprowadzają się na obszary niedostępne dla zwykłych śmiertelników. Wybierają miejsca skażone lub ulokowane na tyle wysoko w górach, by panujące tam fatalne, iście apokaliptyczne warunki zniechęcały turystów do ich zwiedzania...

Są niezwykle wytrzymali na skrajne temperatury, co przekłada się na wysoką odporność na ataki bronią energetyczną czy miotaczami ognia. Pewnie dlatego szczególnie upodobali sobie takie uzbrojenie – można powiedzieć, że to ich znak rozpoznawczy, a nawet forma obsesji. Gdy już zaczną się zadyma, rażą i palą wszystko, co popadnie, a płomienie szybko opanowują całe pole bitwy. Nie bez powodu mówi się, że są piromanami, i notorycznie oskarża ich o podpalenia. Podobno pewna grupa toxików zapoczątkowała pożary, które spustoszyły Olimpię w stanie Waszyngton. Ten typ ma chorobliwą żądzę puszczania wszystkiego z dymem i zmieniania w emanującą toksynami, napromienioną papkę. Jeśli zaś mowa o promieniowaniu – znoszą je prawie tak dobrze jak obcy! Poza tymi kilkoma „drobiazgami”, o których wspominałem, toxic nie różni się już bardziej psychicznie, fizycznie czy intelektualnie od przeciętnego homo sapiens.

Atrybuty toxica:

- toxic zawsze otrzymuje tylko połowę napromienowania (zaokrąglając w dół; dzielenie należy przeprowadzić po uwzględnieniu ewentualnych modyfikatorów innego pochodzenia);
- dysponuje wrodzoną odpornością (ostatecznie otrzymywane obrażenia od ataków bronią energetyczną i ogniową są pomniejszane o 2);
- w ogóle nie otrzymuje punktów wyczerpania za pobyt w skrajnych warunkach;
- z trudem goi rany – podczas każdego testu zdrowienia odejmuje 2 od wyniku rzutu leczenia.

Początkowe wartości współczynników toxica:

Dryg 1, Konspira 2, Garda 3, Posłuch 1, Koordynacja 2.

Typy postaci

A teraz przedstawię ci z kolei typy postaci, czyli coś z pogranicza profesji i archetypów. Pamiętaj, że możesz dowolnie konfigurować swojego bohatera – swobodnie łączyć różne formy z typami, by uzyskać mieszankę wybuchową.

Typ postaci: Agent

Tropisz komuchów i szpiegów obcych. Słusznie, trzeba się ich wreszcie pozbyć. Jako były żołnierz lub przedstawiciel prawa znasz się na rzeczy. Lubię ludzi kompetentnych, więc masz moje pełne poparcie.

Rozumiem, że nie jesteś w stanie zajmować się każdym przestępstwem, a zamiast tego ścigasz wrogów kraju, którzy sabotują nasze działania i plugawią ziemię. Przyjmuję do wiadomości, że dla dobra sprawy ty i tobie podobni szkolicie się w tajnych ośrodkach, które stale zmieniają swoją lokalizację.

Ludzie nie muszą o wszystkim wiedzieć, a metody, które stosujecie wobec podejrzanych, powinny być przecież przede wszystkim skuteczne. Wymaga to stosowania tak zwanych tortur? Cóż, do czasu, gdy komuniści skumali się z ufolami, byliśmy bardziej uprzejmi...

Słyszałem, że macie totalną obsesję na punkcie swojej misji i jesteście przesadnie podejrzliwi, ale w tej branży potrzeba wytrwałości i silnej ręki, bo inaczej niewiele uda się zdziałać. Cel uświęca środki. Śmierć jednego czy dwóch Amerykanów dla dobra sprawy to przykra konieczność. I ja to doskonale rozumiem. Powodzenia!

Twoje Atuty:

- Gdy odniesiesz zwycięstwo nad komunistami lub obcymi, rozpiera cię duma i stajesz się bardziej charyzmatyczny. Do końca bieżącej i przez jedną wskazaną przez ciebie (w trakcie danej sesji) scenę gry otrzymujesz premię +2 do wszystkich testów opartych na Postęchu.
- Gdy przeprowadzasz testy Węszenia związane z aktywnością komunistów lub obcych, dodajesz 2 do wyniku swojego rzutu.
- Nie jesteś mundurowym, ale jako przedstawiciel Antykrzysowej Agencji Dozoru jesteś wyposażony w odznakę, a to daje ci uprawnienia opisane w Dodatku B na końcu podręcznika.

Masz 9 ekstra punktów do rozdysponowania na następujące zdolności archetypowe:

Kamuflaż, Kaskaderstwo, Knowanie, Krwawa łaźnia, Pamiętne blizny, Parkour, Siewca ołowiu, Skan, Sprawność.



Rzuć 1k6, żeby się zorientować, coś ty za jeden:

1. *Walka ze złem to walka z wiatrakami. Dławienie go w zarodku to już co innego. Starasz się docierać do sedna problemu i leczyć przyczyny, a nie objawy.*
2. *Jesteś tym, kim jesteś, bo zło w jakiejś postaci odcisnęło piętno na twoim życiorysie. Odpłacisz mu pięknym za nadobne.*
3. *Motyw zemsty jest przereklamowany. To naprawdę nic osobistego. Sprzątanie obcych i sowietów to po prostu dobra zabawa.*
4. *Jesteś patriotą i to w zupełności wystarcza, by czynić to, czym się zajmujesz.*
5. *Może i nie wiesz, jak tak naprawdę wyglądało życie przed wojną, ale miałeś okazję przeglądać wiele czasopism i przeczytać niejedną książkę. To wystarczyło, by rozbudzić w tobie marzenia. Być może przynajmniej niektóre z nich kiedyś się spełnią?*
6. *Trwa wojna. Obowiązkiem mężczyzny jest służba wojskowa. Stale jesteś na warcie.*

Wyposażenie początkowe: garnitur, okulary przeciwsłoneczne, odznaka agenta, kamizelka kuloodporna (pancerz: bebechy +1,5), Travel Kit, odkażona woda na dobę, 10 drażetek CrystalTaste, k4 RadSafe, kabura pistoletowa, pistolet Walther PPK i 2 magazynki, ekwipunek o wartości 300 + 10k12 amo.



Typ postaci: Bękart wojny

Jesteś dzieckiem apokalipsy. Twoja rodzina to gazurka i koktajl Mołotowa. Wielokrotnie spoglądałeś śmierci prosto w oczy i ta suka nie zrobiła na tobie żadnego wrażenia. W walce jedziesz po bandzie, bez trzymanki, na jednym kole, bo zabójcza brawura to jedyna przyjemność, jaką znasz, i nie ma nic piękniejszego niż krwawa łaźnia, którą fundujesz swoim przeżonym wrogom. Egzystencja zawsze była ciężką batalią o godny byt, ale w następstwie III wojny światowej reguła ta nabrała wprost dosłownego znaczenia, a przynajmniej ty tak to widzisz.

Chociaż wszystko się zrypało, ty się nie opierdzielasz i nie wymiękasz, bierzesz przeznaczenie we własne ręce i siłą przymuszasz do posłuszeństwa. Pole bitwy to twój teren, czujesz się tu jak u siebie i ciężko o twardszego skurczybyka niż ty. Jesteś hardcorem. Pozostań sobą, a przetrwasz.

Twoje Atuty:

- W trakcie batalii z aktywnym udziałem więcej niż dziesięciu walczących czujesz się jak ryba w wodzie, bo wojna to twój żywioł. Przez całą scenę takiej walki dysponujesz dodatkową obroną wartą tyle co 2 Punkty Akcji przeznaczone na asekurację!
- Raz podczas każdej walki możesz zadeklarować, że wpadasz w szal bojowy. Sprawia to, że w ciągu swojej bieżącej tury dostajesz ekstra 4 Punkty Akcji.

Masz 9 ekstra punktów do rozdysponowania na następujące zdolności archetypowe:

Alibi żołnierza, Krwawa łaźnia, Łatanie, Odrzut, Pamiętne blizny, Parkour, Siewca ołowiu, Sprawność, Surwiwal.

Jeśli zdecydujesz się być bękartem wojny, rzuć 1k6 i dowiedz się czegoś więcej o sobie:

1. Jesteś jednym z tych kolesi, którzy podczas zagłady świetnie się bawią, jakby byli na jakimś popapranym balu przebierańców lub uczestniczyli w innym zlocie oszołomów.
2. Czy to ważne, kim jesteś? Ważne, kim będziesz! W tej chwili tylko to ma dla ciebie znaczenie. Ambicja jest cnotą!
3. Należałeś kiedyś do jakiejś społeczności, ale to była jakby rodzina zastępcza. Nie umiałeś się tam zaaklimatyzować. Po niej przyszła więc kolejna, a potem następna... W końcu stwierdziłeś, że pieprzysz taki los, i postanowiłeś zostać zdeklarowaną sierotą. I wiesz co? Dobrze ci z tym.
4. Przyszedłeś na świat na długo po „wielkim finale”, więc ciągle brakuje ci wrażeń. Czujesz, jakby ominął cię punkt kulminacyjny tej imprezy, czyli wypasione fajerwerki. Cóż, w takiej sytuacji nie pozostaje nic innego, jak tylko zorganizować sobie porównywalną rozrywkę we własnym zakresie, nieprawdaż?
5. Ukształtowała cię zagłada. Nie znaczy to jednak, że jesteś pozbawiony kręgosłupa moralnego. Wiesz, że nie zabija się dzieci, gdy ma się ochotę na słodycze, i nie morduje kobiet, żeby sprawdzić, jak pachną ich perfumy. To już coś, prawda?!
6. W głębi duszy czujesz, że wszystko powinno wyglądać inaczej. Podskórnie pragniesz zmian na lepsze. I podążasz w ich kierunku, chociaż czasem znosi cię na zakrętach.

Wyposażenie początkowe: prosty ubiór, kamizelka operacyjna (pancerz: bebechy +0,5), hełm z osłoną twarzy (pancerz: głowa +1,3), Travel Kit, odkażona woda na dobę, 10 drażetek CrystalTaste, latarka dynamo, gazurka lub nóż bojowy, kabura pistoletowa, pistolet Walther P38 i 2 magazynki, ekwipunek o wartości 300 + 10k12 amo.



Typ postaci: Biofreak / Krzewiciel Nirwany

Popraw mnie, jeśli się mylę, ale wy, zdaje się, uważacie, że ciało umierając, zabiera ze sobą duszę, więc aby temu zapobiec, trzeba ją w porę ewakuować do zaświatów. A proces tej ucieczki to ponoć Nirwana, którą można osiągnąć tylko poprzez totalny odlot! Wszystko się zgadza? Trzeba być nieźle naćpanym, żeby w to uwierzyć!

Jedno mnie tylko nie przestaje szokować. Jak to możliwe, że po tych wszystkich biostymulantach twoje żyły są jeszcze w stanie pełnić swoje funkcje. To jest prawdziwa zagwozдка. Zwłaszcza, że sprycujecie się praktycznie bez przerwy, a dziwaczne strzykawki i kroplówki zdają się wręcz wyrastać z waszych zmutowanych ciał. Czy raczej organicznych kanistrów obwieszonych wtryskarkami biostymulantów oraz obwodami, kablami i aparaturą do elektroterapii, elektroakupunktury, elektroforezy, wzmacniania ultradźwiękowego... Trzymaj ten sprzęt – a zwłaszcza igły – z dała ode mnie, w przeciwnym wypadku poważnie utrudnię ci Nirwanę.

Twoje Atuty:

- Możesz spożywać skażone pokarmy i pić zanieczyszczoną wodę bez ryzyka napromieniowania lub zatrucia.
- W przypadku obliczania napromieniowania na skutek skrajnych warunków, od wyniku rzutu odejmujesz wartość 2, co oznacza, że czasem w ogóle omija cię ten problem.

- Masz intuicję do stuningowanych koktajli. Ilekroć wytwarzasz biostymulanty wykonujesz test Biochemii o trudności 2 + k6 (zamiast 4 + k10) albo pozostajesz przy zwykłym poziomie testu, ale zużywasz o połowę mniej półproduktów chemicznych (zaokrąglając w górę).

Masz 9 ekstra punktów do rozdysponowania na następujące zdolności archetypowe:

Biochemia, Kaskaderstwo, Łatanie, Nauka, Pamiętne blizny, Parkour, Sprawność, Surwiwal.

Ciśnij kostką 1k6, żeby się dowiedzieć czegoś więcej na swój temat:

1. *Stężenie toksyn w płynie owodniowym twojej matki o jakieś 700% przekraczało normę. Przy twoim poro-dzie coś poszło nie tak. A potem było jeszcze gorzej. Twoje życie to popaprana historia zrytego dzieciaka, który już w zarodku był pieprzonym narkomanem.*

2. *Jesteś z próbówki. Wszystko w twoim życiu płynie pod prąd – włącznie z tobą. Tyle że ty masz najwyższe ciśnienie. Nirwana jest ci pisana!*

3. *Jesteś jednym z pięcioraczków. Zmutowana ciąża dała ci nieźle popalić już w tonie matki. Musiałeś zabić pozostałych gnojków zajmujących miejsce w macicy, by wyeliminować konkurencję. Bez zasysania dragów od matki nie dałbyś rady, ale instynkt Nirwany zwycię-żył – silny jak tur pozbyłeś się wroga!*

4. *Był czas, że życie cię rozpieszczało. Dopisywało ci szczęście, więc bawiłeś się na całego. W pewnym momencie nie byłeś już w stanie normalnie funkcyjono-wać bez biostymulantów. Rzucenie nałogu okazało się zbyt trudne, ale na szczęście udało ci się zacząć go wykorzystywać na swoją korzyść.*

5. *Życie potoczyłoby się zapewne inaczej, gdybyś któregoś pięknego razu nie wpadł do kadzi z toksy-nami. Od tamtej pory nie potrafisz funkcjonować bez dragów, a wiara w Nirwanę jest tego prostym następ-stwem.*

6. *Pęd ku Nirwanie wyrwał cię z marazmu i cisnął w wir przygody. Właściwie żyjesz dopiero od momentu, gdy oświecił cię guru. Wcześniej tylko wegetowałeś.*

Wyposażenie początkowe:

łachy, Travel Kit, zestaw chemiczny, 2k4 półproduktów chemicznych, szczyryk, prądnica ręczna, wszczepiona aparatura Krzewiciela Nirwany „Wtryskara”, biostymulanty: 2k4 AntyStoper, 2k4 Atevan, k4 Dark Velvet, 2k4 Dopinax, 2k4 Energy-Bump, k4 Medex, k4 RadSafe, oporządzenie zabie-gowe (8 użyć), ekwipunek o wartości 150 + 10k12 amo.



Typ postaci: Marshal

Święta, przenajświętsza prawda: duchowni nie utrzymają sami tego popapranego świata w ryzach. Gdyby nie tacy jak ty, wszędzie panowałby totalny chaos, komuchy i innowymiarowcy nieustannie by triumfowali, a terroryści i korsarze spaliby na najlepszych fantach.

Sytuacja jest awaryjna, więc to jasne, że nie ma czasu na każdorazowe uruchamianie tej skomplikowanej maszyny opartej na archaicznych przepisach. Wyjątkowe okoliczności wymagają specjalnych procedur. Dzisiaj to ty stanowisz prawo – robisz za prokuratora, obrońcę, sędziego i wymierzasz sprawiedliwość.

Kto ośmieli się wejść ci w drogę, pakuje się w niezłe tarapaty. Od razu kwalifikuje się na czarną listę stróżów prawa, a ci noszący odznakę kolesie nie przebiegają w środkach... Bądźmy jednak ze sobą szczerzy – do tego zawodu trzeba mieć powołanie.

Twoje Atuty:

- Gdy przymierzasz się do tępienia przestępczości lub wrogów kraju i dysponujesz bezspornymi dowodami na to, że twoja inicjatywa jest uzasadniona, możesz użyć radiostacji, by wezwać posiłki. Jeśli zdasz test na łączność o trudności 3 + k8, w ciągu k4 godzin pojawi się k4 marszali, którzy będą gotowi zaryzykować życie, aby wesprzeć twoją sprawę. Pamiętaj jednak, że ci ludzie mają ręce pełne roboty. Możesz ich wezwać tylko wtedy, gdy masz już sensowny plan i jest coś konkretnego do zrobienia. Po wykonaniu zadania chłopaki pójdą w swoją stronę. O wsparcie możesz

zabiegać nie częściej niż 2 razy w tygodniu. Tylko wówczas, gdy dostęp do miejsca, w którym się znajdujesz, nie jest nadmiernie ograniczony.

- Jako przedstawiciel Antykryzysowej Agencji Dozoru jesteś wyposażony w odznakę, a to daje ci uprawnienia opisane w Dodatku B na końcu podręcznika.

Masz 9 ekstra punktów do rozdysponowania na następujące zdolności archetypowe: Kaskaderstwo, Knowanie, Krwawa łaźnia, Łączność, Parkour, Siewca ołowiu, Skan, Sprawność, Stapienie.

Rzuć kostką 1k6, aby lepiej poznać swoje motywy:

1. *Życie jest do bani, ale gdy świat stoi na głowie, przynajmniej łatwiej kopnąć go w twarz.*

2. *Twoja rodzina przetrwała apokalipsę, ale nie zdołała przeżyć totalnej anarchii, jaka wkrótce potem zapłonała w kraju. Korsarze i inne kanale odebrali ci wszystko, co miałeś. Pora wyrównać rachunki.*

3. *Jesteś człowiekiem bez korzeni, ale czujesz, że ziemia, po której stąpasz, jest idealną glebą do ich zapuszczenia. Nie zamierzasz jej oddawać ani obcym, ani komunistom.*

4. *Zabawa w policjantów i złodziei była twoją ulubioną rozrywką w dzieciństwie. I tak ci zostało.*

5. *Opór jest bezcelowy. Oni wszyscy po prostu nie mają z tobą szans. Nie wiedzą jeszcze o tym, ale podeszwa twojego buta wkrótce im to uzmysłowi, prawda?*

6. *Załatwisz złych, ale nie zwracasz fantów prawowitym właścicielom ani nie wyrzucasz prochów do pieca. Przecież potrafisz wykorzystywać takie rzeczy do słusznych celów...*

Wyposażenie początkowe: mundur, kamizelka kuloodporna (pancerz: bebechy +1,5), odznaka, radiostacja, hełm bojowy (pancerz: głowa +1), Travel Kit, odkażona woda na dobę, 10 drażetek CrystalTaste, 2 RadSafe, napój Buzzer, kabura pistoletowa, pistolet Colt M1911 i 2 magazynki, ekwipunek o wartości 150 + 10k12 amo.

Statystyki wzywanego marszala

*Dryg 3. Konspira 3. Garda 4.
Posłuch 3. Koordynacja 4.*

*Parkour k10. Kaskaderstwo k10. Sprawność k8.
Krwawa łaźnia k8. Siewca ołowiu k12.
Skan k12. Kamuflaż k10. Sterowanie k8.*

Inicjatywa 7. Punkty Akcji 7. Próg Obrażeń 26.

Pancerz: głowa 1, bebechy 1,5.

Wyposażenie: patrz wyposażenie początkowe.



Typ postaci: Metalurg

Nie wiem, jak w tym wytrzymujesz na pustyni, ale muszę przyznać, że takiemu jak ty ciężko dokopać. Wiem, bo próbowałem. Tamten miał maskę hutniczą zamiast kasku motocyklisty, więc przywaliłem mu w tył głowy i po sprawie. Z tobą musiałbym się bardziej postarać... Zakuty w metalowy kombinezon wyglądasz jak astronauta z przedwojennego komiksu. Na dodatek wszystkie skomplikowane mechanizmy wbudowane w tę całą skorupę wydają charakterystyczne dźwięki, co zupełnie nie jest w moim stylu. Ja też lubię walić prosto z mostu i załatwiać sprawy bez owijania w bawełnę, ale ty chłopie chyba popadłeś w skrajność. Rozumiem, że nie lubisz się skradać i nie jesteś typem skrytobójcy, ale czy ten sprzęt to nie lekka przesada? Zresztą co mnie to w sumie obchodzi, każdy ma własne zabawki. Nie pojmuję tylko, jak mogłeś wszczepić sobie coś w kręgosłup jedynie po to, żeby móc swobodnie korzystać z tych wszystkich gadżetów. Fajnie mieć pancerz, który „niesie się sam” i ma trochę bajerów, ale żeby od razu integrować z nim swój układ nerwowy?! Nie, to nie dla mnie, bez urazy.

Twoje Atuty:

- Przez większość społeczności metalurgów jesteś traktowany jak swój. Zapewniają ci ułatwiony dostęp do wszystkich usług i większe szanse na pozyskanie potrzebnego sprzętu (usługi są tańsze o jakieś 25%, a dostępność elementów ekwipunku zwiększa się o 1 stopień). Metalurzy będą nawet skłonni zaoferować ci schronienie. Dadzą też nocleg twoim towarzyszom, chyba że to wyjątkowo podejrzanego typu.

- Dominowanie nad przeciwnikiem w trakcie walki daje ci niezłego kopa. Jeśli zadasz ciężką lub krytyczną ranę, twój układ nerwowy aż buzuje, a zbroja zaczyna radośnie furkotać. W rezultacie otrzymujesz premię +3 do najbliższego ataku.

Masz 9 ekstra punktów do rozdysponowania na następujące zdolności archetypowe:

Alibi żołnierza, Kaskaderstwo, Krwawa łaźnia, Odrzut, Skan, Sprawność, Sterowanie, Technika.

Jeżeli grasz metalurgiem, rzuć kostką 1k6, a zdradzę ci pewien sekret:

1. Otrzymałeś implant od Klanu Pirotechników. Oznacza to, że na ciele masz przynajmniej kilka większych blizn po operacjach, bo żeby dostać od nich ten gadżet, trzeba przejść ogniową inicjację. Ludzie z tego Klanu kolekcjonują zapalniczki Zippo, a poza tym lubią podsmażać zmutowanych sowietów miotaczami ognia. Nie inaczej postępują z obcymi. Trafisz czasem na dawnego kompana, który aktualnie działa w szeregach Konfederatów lub na rzecz ruchu oporu.

2. Masz swój implant od Klanu Żelaznych Drabów. Ci goście gromadzą sprzęt i kitrają to wszystko w pilnie strzeżonych, podziemnych Azylach. Fakt, robią z tych bunkrów twierdze nie do zdobycia, ale z drugiej strony ich rodziny są tam zamknięte na siedem spustów. Niezbyt ciekawe życie, prawda? Pewnie dlatego postanowiłeś zostać szwendaczem i tylko od czasu do czasu podrzucaś coś do bazy w ramach rekompensaty za implant i pancerz hutniczy.

3. Nie pamiętasz nazwy Klanu metalurgów, od którego dostałeś implant. Już dawno zatarło się godło grupy, które wyrtyło na pancerzu. Rzadko wspominasz tamte czasy. Życie toczy się dalej.

4. Implant powierzył ci Klan Cyborgów. Ci kolesie polują na obcych i chętnie używają ich technologii. Pewnie dlatego twój pancerz hutniczy wygląda tak futurystycznie. Dawniej wasza ekipa był nieźle zorganizowana. Dzisiaj jest rozproszona, a każdy chce najlepsze gadżety tylko dla siebie.

5. Otrzymałeś implant w ramach nagrody od plemienia dzikusów, którzy traktowali go jak magiczny artefakt. Przyśłużyłeś się społeczności, więc wódz podarował ci go w prezencie. Resztą zajął się medyczny Mobilny Automat Wielozadaniowy w jednym z większych miast. Pancerz kompletowałeś przez długie miesiące. Obecnie jesteś posiadaczem sprawnej zbroi hutniczej.

6. Prawdopodobnie jesteś jedynym ocalałym z Klanu Stalowych Węży. Reszta zginęła podczas skomasowanego ataku obcych na waszą siedzibę. Innowymiarowcy w jakiś sposób używają części z implantów, więc musisz na siebie uważać.

Wyposażenie początkowe: prosty ubiór, wszczepiony implant metalurgów, pancerz hutniczy I stopnia (pancerz: głowa, ręce, bebechy, nogi +2) i gadżety do tego typu pancerzy o łącznej wartości nieprzekraczającej 100 amo, Travel Kit, odkażona woda na dobę, 10 drażetek CrystalTaste, sprzęt o wartości 100 + 10k12 amo.



Typ postaci: Misjonarz

Zadziwiają mnie tacy jak ty: ludzie, którzy nadal, po tym wszystkim, wierzą w Boga. Moim zdaniem robicie ludziom pranie mózgu i odrywacie ich od rzeczywistości. Ja i pozostali przymykamy na to oko, dopóki oprócz duchowego wsparcia świadczycie bardziej pożyteczne usługi, jak pomoc medyczna czy terapia dla upadłych, których nie powinno się wypuszczać na ulicę samopas.

Nie podlega dyskusji, że wyciąganie ludzi z mroku to cholernie ciężkie zadanie. Trudno je przecenić, skoro dzięki niemu w niektórych miejscach panuje względny spokój i ludzie nie rzucają się sobie do gardeł. Przy najmniej nie z byle powodu.

Wiedz jednak, że jeśli z miłego pastora zmienisz się w fanatyka religijnego, nie znajdziesz we mnie przyjaciela. Z drugiej strony, jeżeli należysz do wąskiego grona misjonarzy, którzy pod poduszką trzymają giberę, a na kazanie na wszelki wypadek zabierają ze sobą dubeltówkę, myślę, że znajdziemy wspólny język. Bo wiesz, dla mnie to naprawdę wszystko jedno, czy nazwiesz ufoli i mutanty istotami z piekła, czy zbłąkanymi duszami, których nie da się sprowadzić na dobrą drogę. Dopóki mierzysz w ich kierunku – jesteś moim sojusznikiem.

Twoje Atuty:

- Potrafisz odprawić w warunkach polowych mszę świętą, podczas której możesz wygłosić płomienne kazanie. Ta szczerwana próba manipulacji umożliwi ci wpłynięcie na szersze grono ludzi, którzy przyjdą cię wysłuchać. Aby zrobić na nich wrażenie i skłonić ich do

zmiany postawy, zdajesz test na **Knowanie** o trudności 4 + k10. Jeśli zdasz – słuchacze stracą wobec twoich poglądów 2 stopnie morale, co w praktyce oznacza, że najpewniej postąpią w sposób, który sugerujesz. Twoja przemowa może jednak nie wpłynąć na innowierców i ateistów.

- Masz dar do wzbudzania w ludziach poczucia winy. Gdy to robisz, odwołując się do doktryny religijnej, w testach opartych na **Posłuchu** zyskujesz kostkę premiovą k4. Bonus ten otrzymujesz tylko wtedy, gdy rozmawiasz z kimś indywidualnie, w cztery oczy, jakbyś go spowiadał.

- Jeśli ktoś jawnie postępuje wbrew naukom Biblii, raz na scenę gry możesz wezwać ludzi, by go zlinczowali. Zдай test **Posłuchu** o trudności 3 + k8. Każde 3 uzyskane przebicie wyłaniają spośród grupy świadków twej płomiennej mowy jednego linczownika.

Masz 9 ekstra punktów do rozdysponowania na następujące zdolności archetypowe:

Biochemia, Handel, Kamuflaż, Knowanie, Łatanie, Łączność, Pamiętne blizny, Siewca ołowiu, Surwiwal.

Rzuć kostką 1k6, żeby dowiedzieć się o sobie czegoś więcej:

1. *Niewiele pamiętasz z przeszłości, ale jedno jest pewne – zanim przyjechał cię Grupa Amnezja, byłeś złym człowiekiem. Oczyszczili twój umysł i symbolicznie powtórnie przyszedłeś na świat. Tym razem aby głosić Słowo Boże. Dawnych dziejów w ogóle nie pamiętasz.*

2. *Jesteś facetem, który się nawrócił. Rzuciłeś fach korsarza i zostałeś duchownym, a następnie misjonarzem, bo takiej właśnie posługi najbardziej potrzebuje współczesny świat.*

3. *Za młodu niejednokrotnie byłeś świadkiem potworności. Doświadczenia te nie skrzywiły cię jak innych. Przeciwnie. Uczyniły z ciebie człowieka, który umie odróżniać dobro od zła.*

4. *Zostałeś powołany do oczyszczenia tego świata z band kanibali, Skalanych komuchów i innego plugaństwa. I wiesz co? Zapewne masz dar od Boga, bo jesteś w tym cholernie dobry!*

5. *Spółeczność, w której żyłeś za młodu, została niemal doszczętnie wyniszczona. W imię Boga pomścisz śmierć najbliższych!*

6. *Sam Szatan wypełził z piekła, ale żywcem cię nie weźmie!*

Wyposażenie początkowe: ubiór misjonarza, płaszcz przeciwdeszczowy chroniący też przed kwaśnym deszczem, broń biała Krzyż Rozgrzeszenia, Travel Kit, odkazona woda na dobę, filtr wodny Patience, 3 RadSafe, apteczka (3 opatrunki), ekwipunek o wartości 300 + 10k12 amo.



Typ postaci: Nerd

Co ty tu w ogóle robisz? Takich jak ty powinno się wywieszać za jaja wzdłuż autostrady, ku przestrodze. To ludziom twojego gatunku „zawdzięczamy” atomową zagładę. Zejdź mi z oczu, zanim przejdę od słów do czynów. Że co? Że niby da się to wszystko naprawić? Ciekawe jak? Skonstruujesz pieprzony wehikuł czasu i odwołasz apokalipsę albo w porę wyprosisz ufoli z naszego wymiaru? Nie szczerz się głupio, doskonale zdaję sobie sprawę z tego, na co cię stać. Problem polega tylko na tym, że już raz tobie podobni „geniusze” dali ciała i nie widzę realnej szansy, by ta tendencja mogła się zmienić, póki człowiek jest tak próżny, by sądzić, że wszystko obejmie swoim maluczkim rozumkiem. Znając życie, dolejecie jeszcze oliwy do ognia. Zastrane kalkulatory, pieprzone mózgowce, popapranani miłośnicy technologii obcych, wkurzający operatorzy maszyn do eksperymentowania z końcem świata. Już ja was załatwię na cacy – niech no tylko na pustkowiach którychś wpadnie w moje ręce, a skończy w przedwojennym, stuningowanym mikserze – kawałek po kawałeczku.

Twoje Atuty:

- Jak przystało na jajogłowego, znasz naukowy żargon. Potrafisz nim onieśmielić i omotać rozmówcę, w efekcie zyskując premię +2 do testów opartych na Posłuchu.
- Masz łeb na karku i cholernie szybko się uczysz. Jeśli masz styczność z jakąś osobliwą aparaturą, urządzeniem czy maszyną, możesz zdawać testy Nauki, by używać określonego sprzętu, zamiast przeprowadzać

standardowe testy Techniki, bądź Sterowania. Patent ten działa do czasu, aż oblejesz test – od tego momentu wszystko ci się myli i musisz normalnie testować akcje z użyciem danego żelastwa.

- Masz wyjątkowy dar do obsługi komputerów. Ilekroć używasz terminala, uznawaj, że jego Model jest o dwa stopnie lepszy!

Masz 9 ekstra punktów do rozdysponowania na następujące zdolności archetypowe:

Biochemia, Knowanie, Łatanie, Nauka, Stapianie, Sterowanie, Surwiwal, Technika.

Wybrałeś nerda? Rzuć kostką, aby się przekonać, skąd żeś się wziął:

1. *Swego czasu pracowałeś przy tajnym projekcie badawczym. Coś poszło nie tak. W rezultacie musiałeś się szybko ewakuować. Z miejsca twojego pochodzenia nic nie pozostało. Resztę trzymasz w tajemnicy.*

2. *Tułaczka po zbombardowanej atomówkami Ameryce to znakomita sposobność do przeprowadzenia rozlicznych badań i eksperymentów oraz odkrywania nowych gatunków flory i fauny. Zamiast siedzieć na dupie, ruszyłeś więc w teren.*

3. *Wycieczka znikąd donikąd to kara za błędy twoich nerdowskich przodków. Pokutujesz za grzechy oszołomów, którzy pracowali przy projektowaniu broni masowej zagłady.*

4. *Stagnacja doprowadza do obłądu, marazm do szaleństwa, więc żeby zachować spokój, trzeba ruszyć się z miejsca i iść przed siebie. Trzymasz fason tylko w podróży. Jedynie szwendając się po spopielonej Ziemi, masz szansę zrobić dla świata (lub dla siebie) cokolwiek dobrego.*

5. *Jesteś jednym z tych natchnionych naukowców, którzy wierzą, że gdzieś tam znajdują się odpowiedzi na dręczące ludzkość pytania. Wierzysz, że tylko dzięki wysiłkom uczonych będzie możliwe ogarnięcie tego całego bałaganu. Zamierzasz się temu osobiście przysłużyć.*

6. *Szwendasz się po tych ziemiach tak długo, że zapomniałeś już, jaki właściwie jest cel twojej podróży. Zresztą czy to ma jakiegokolwiek znaczenie?*

Wyposażenie początkowe: prosty ubiór, fartuch uczonego, Travel Kit, odkażona woda na dobę, 10 drażetek CrystalTaste oraz do wyboru jeden z dwóch zestawów ekwipunku:

ZESTAW 1: apteczka (3 opatrunki) i oporządzenie zabiegowe (8 uzyć), 2 Medexy i 2 RadSafe'y, 1 Atevan, zestaw chemiczny, 100 + 10k12 amo na dodatkowy ekwipunek;

ZESTAW 2: terminal walizkowy (Wydajność 4, Model 2) i 2 programy na miniwinyłach o łącznej wartości nieprzekraczającej 120 amo, 2k4 zestawów naprawczych, 50 + 5k12 amo na dodatkowy ekwipunek.



Typ postaci: Tracker

Trudno mi być obiektywnym, gdy mówię o własnej branży. Ze mną nie zginiesz. Wiem, gdzie i czego się spodziewać. Wyczuwam zasadzki na kilometr. Potrafię określić, którędy należy przejść, aby uniknąć spotkania z mutantami. Bez trudu orientuję się, czym była sterta gruzów przed wojną i czy warto się zapuszczać w te ruiny, aby znaleźć dobre fanty.

Wrócę po śladach choćby z najbardziej skomplikowanych tuneli. Wytropię uciekiniera, nawet jeśli będzie fachowcem w zacieraniu śladów, a swój wypad przeprowadzi podczas burzy piaskowej. Wodę znajdę na środku pustyni. Rozpoznam zwierzynę z daleka i dam ci cynk, czy to ty będziesz łowcą, czy to ona za chwile rozpocznie polowanie na nas...

Wybrnę z każdej sytuacji, bo tak już mam. Jestem nie do zdarcia. Gotowy na każdą okoliczność. Prawdę mówiąc, nie wiem, jak ja to robię. Po prostu dar, szósty zmysł lub inne wrodzone cholerstwo.

Twoje Atuty:

- Jesteś jak wyszkolony szczur laboratoryjny w dobrze mu znanym labiryncie. Zawsze trafisz do miejsca, w którym raz już byłeś, a jeżeli musisz tam dotrzeć diametralnie inną drogą, zyskujesz kostkę premiovą k8 do testu Surwiwalu związanego z trasą podróży.
- Masz prawo raz powtórzyć każdy test Surwiwalu i Skanu, jednak pamiętaj, że wynik drugiego rzutu jest ostateczny.

Tacy jak ja mają 9 ekstra punktów do rozdysponowania na następujące zdolności archetypowe: Handel, Kamuflaż, Łatanie, Łączność, Odrzut, Pamięćne blizny, Skan, Sterowanie, Surwiwal.

Rzuć kostką 1k6, żeby dowiedzieć się o sobie czegoś więcej:

1. *Nigdy nie mogłeś usiedzieć w miejscu. Od zawsze szwendaś się bez wyraźnego celu. To chyba jakieś natręctwo.*
2. *Znasz takie powiedzenie: „wszędzie dobrze, gdzie nas nie ma”? Notorycznie usiłujesz zweryfikować ten pogląd. Jak na razie nie znalazłeś dla siebie miejsca. I nie zapowiada się, by nastąpiło to w najbliższej przyszłości. Masz zbyt duże wymagania.*
3. *Jesteś typem tułacza i obieżyświata. Nic dodać, nic ująć.*
4. *Siedzenie na tyłku i wyczekiwanie na obcych to kiepska strategia. Nie uznajesz takiego rozwiązania, więc stale jesteś w ruchu i najwyraźniej to działa, bo wciąż jeszcze żyjesz.*
5. *Masz zryty charakter i nigdzie cię nie chcą. Nawet twoi kumple z trudem z tobą wytrzymują. Jak tak dalej pójdzie, nigdy nie znajdziesz dla siebie miejsca.*
6. *Nieustannie gonisz za marzeniami. Wydaje ci się, że zbliżasz się do nich, przemierzając setki mil. Osobiście sądzę, że jesteś bez szans, ale skoro nie chcesz odpuścić, powodzenia.*

Wyposażenie początkowe: prosty strój, Travel Kit, odfakowana woda na dobę, filtr wodny Patience, latarka dynamo, kompas, lornetka, saperka, cienka lina wspinaczkowa (długość: 20 m), flara świetlna, k4 wytrychów, k4 RadSafe, apteczka (3 opatrunki), nóż bojowy, ekwipunek o wartości 100 + 10k12 amo.



Typ postaci: Vocal

Nie wiem, skąd żeś wytrzasnął białą koszulę i kto cię nauczył wiązać krawat, ale wiedz, że mnie nie oszukasz. Dla mnie jesteś po prostu chodzącą krzyżówką polityka z akwizytorem i krętaskim lobbystą. Moim zdaniem w tym garniaku wyglądasz bardziej jak mafioso niż głosiciel dobrej nowiny.

Ładny uśmiech ci nie pomoże. Poza tym na twoim miejscu nie błyskałbym tak złotym zegarkiem, bo w tych okolicach możesz go stracić razem z ręką. Że jak? Naprawdę nie masz złych zamiarów? Fakt, twój plan tobie zapewne nie zaszkodzi, ale jakoś trudno mi uwierzyć, że pozostali też wyjdą z tego na plusie. Nie bez powodu tacy jak ty panoszą się wszędzie tam, gdzie poziom desperacji sięga zenitu – lokalni są wtedy podatni na każdy kit, a ludzie mający gadane mogą wiele zyskać w krótkim czasie.

Co tam mruyczysz pod nosem? Proponujesz mi układ? Nie, dzięki, nie szukam przyjaciół, którzy mają zbyt wielu wrogów. No chyba, że skombinujesz dla mnie taki zegarek...

Twoje Atuty:

- Masz znakomite poczucie humoru. Jesteś w stanie zniechęcić przeciwnika do dalszej walki, jeśli tylko rzucisz wystarczająco dobry dowcip i wygrasz z nim w przeciwstawnym teście Knowania. Tego patentu możesz użyć tylko raz w stosunku do danej postaci. Za drugim razem nie przestaniesz pruć do ciebie z karabinu. Twój urok osobisty nie działa wiecznie – gdy zach-

wasz się agresywnie lub prowokatorsko, przeciwnik szybko zapomni o żartach.

- Istny z ciebie krasomówca. Dwukrotnie podczas danej sceny gry masz prawo powtórzyć rzut kostkami w teście przeciwstawnym podczas konfliktu społecznego, ale wynik drugiego rzutu musisz uwzględnić, nawet gdy jest słabszy od pierwotnego.

Masz 9 ekstra punktów do rozdysponowania na następujące zdolności archetypowe: Handel, Kamuflaż, Kaskaderstwo, Knowanie, Łączność, Nauka, Skan.

Rzuć 1k6, aby się przekonać, kim jesteś:

1. *Masz charyzmę, to niezbity fakt. Chyba po ojcu aktywiście. A może po matce, która prowadziła kasyno żelazną ręką?*

2. *Jak się za młodu nie ma w bicepsie, trzeba sobie umieć poradzić inaczej, tak? Pewnie dlatego wygrzebywałeś ze śmietnika poradniki o sztuce perswazji...*

3. *Tam, skąd pochodzisz, problemy rozwiązywano pokojowo. Przynajmniej do czasu, aż ktoś puścił wioskę z dymem. To zdarzenie uczyniło z ciebie cynicznego skurczybyka, który perswazji używa do własnych, egoistycznych celów bez względu na konsekwencje.*

4. *Nie przyjęli cię do służb mundurowych? Nie byli pewni twojej moralności? Przecież to nie twoja wina, że wychowywała cię ulica.*

5. *Twój tatko był idealistą? Takim prawdziwym – z marzeniami? Zginął przedwcześnie, bo zaufał niewłaściwym ludziom? Cóż, miałeś bolesną szkołę życia, ale przynajmniej mamusia była z ciebie dumna, kiedy za pomocą szczwanej intrygi sprawiłeś, że źli kolesie pozabijali się nawzajem.*

6. *Od dziecka marzysz, by zostać człowiekiem-legendą. Chwała czy zła sława – to już wszystko jedno. Ważne, by przejść do historii. Ale nie tak jak twój tatko, który dokonał samospalenia w ramach protestu przeciwko niewolnictwu albo zginął w równie żałosnych okolicznościach...*

Wyposażenie początkowe: garnitur w przyzwoitym stanie, Travel Kit, odkażona woda na dobę, 10 drażetek CrystalTaste, mikrofon kierunkowy, terminal przenośny z programem Szpieg, elegancki zegarek na rękę, pistolet Heckler & Koch PRIMUS z jednym magazynkiem, tłumik pistoletowy na 10 strzałów, grawerowana zapalniczka wiatroodporna, ekwipunek o wartości 60 + 3k12 amo.



Typ postaci: Wizard

Nie zajmujesz się polityką, ale jeśli już gdzieś zapuścisz korzenie, zazwyczaj masz niemały wpływ na życie lokalnej społeczności. Wszyscy, bez wyjątku, cenią twoje umiejętności techniczne, dar do prowizorki, talent do uruchamiania resztek przedwojennych konstrukcji. To ty naprawiasz brykę, którą wozi się tutaj deputowany. To tobie dzielnica zawdzięcza zasilanie. To ty serwisujesz okoliczne Mobilne Automaty Wielozadaniowe...

Jesteś typem szarej eminencji – chyba że popadniesz w niełaskę i trafisz w ręce handlarzy niewolników. Póki jednak żyjesz z ludźmi w dobrej komitywie i świadczysz swoje usługi za rozsądne wynagrodzenie, nikt nie pozwoli, żeby ci włos spadł z głowy. Powiadasz, że nie umiesz wysiedzieć przez dłuższy czas w jednym miejscu? Wędrownych wizarów wszyscy witają z otwartymi ramionami, zwłaszcza jeśli trzeba zrobić coś więcej, niż tylko wymienić żarówkę.

Twoje Atuty:

- Zdolny z ciebie skurczybyk. Masz prawo raz powtórzyć każdy test Techniki związany z naprawami, pamiętaj jednak, że wynik drugiego rzutu jest ostateczny.
- Konstruując dowolny sprzęt, redukujeś liczbę potrzebnych części uniwersalnych o 30% (zaokrąglając w górę).
- Jeśli pojawiaś się w nowej, pokojowo nastawionej do ciebie miejscinie i ujawniasz w jakiś sposób swoje techniczne umiejętności przynajmniej raz świadcząc

nieodpłatnie swoje usługi, zyskujesz pozytywną reputację, która daje ci premię +2 do testów opartych na Postuchu.

Masz 9 ekstra punktów do rozdysponowania na następujące zdolności archetypowe:

Alibi żołnierza, Biochemia, Handel, Nauka, Odrzut, Stapianie, Sterowanie, Technika.

Rzuć 1k6, aby ustalić, coś ty za jeden:

1. *Urodziłeś się z darem w rękach. Niewielu jest takich, którzy rozumieją cokolwiek z wykresów zamieszczonych w przedwojennej prasie fachowej. Dla ciebie to nic wielkiego, ot, po prostu, jakoś tak masz.*

2. *Twoi starzy chyba strasznie się o ciebie martwili, bo trzymali cię z dala od wszelkich niebezpieczeństw... Spędzałeś długie godziny, bawiąc się tym, co znalazłeś w piwnicy. Efekt jest taki, że znasz się na śrubkach, uszczelkach i innych takich.*

3. *Ktoś w twojej rodzinie odziedziczył po ojcu jakieś umiejętności. Przekazał je tobie. A ty, jeśli dożyjesz, przekazesz je swojemu synowi. Teraz wiedza techniczna przechodzi najczęściej z pokolenia na pokolenie i z oczywistych powodów zostaje w rodzinie.*

4. *Być może masz talent, ale tak naprawdę większość umiejętności zawdzięczasz fartowi. Ktoregoś pięknego razu natknąłeś się na zwłoki jakiegoś kolesia. Podczas oględzin okazało się, że taszczył ze sobą niezłą kolekcję przedwojennej prasy fachowej. Z czytaniem u ciebie może i kiepsko, ale ogólnie ze wzrokiem w porządku. A ilustracji było tam całkiem sporo.*

5. *Chyba miałeś dość rozumu w głowie, by w młodości nie szwendać się bez celu z rówieśnikami. Woląłeś spędzać czas na zbieractwie. Wpadło ci w ręce kilka wartościowych fantów. Zamiast przepuścić wszystko na wódkę i kobiety, zainwestowałeś w jakiś kurs u wizaro-hazardzisty w potrzebie. Nauka zaprocenowała i teraz masz fach w rękach.*

6. *Urodziłeś się w warsztacie. Dosłownie. Twoja matka właśnie leżała pod gablotą i naprawiała tłumik. Nawet jej nie wyciągali – rozłożyła nogi i poszło jak po maśle, a może raczej – smarze.*

Wyposażenie początkowe: prosty strój, Travel Kit, odkażona woda na dobę, 10 drażetek CrystalTaste, maska przeciwgazowa, 2k4 części uniwersalnych, 2 zestawy naprawcze, narzędzia, 2k4 wytrychów, latarka dynamo, scyzoryk uniwersalny, zapalniczka wiatroodporna, Atevan, Audiotransmitter, Wykrywacz metalu, ekwipunek o wartości 100 + 5k12 amo.

Zastanawiasz się pewnie, kto właściwie sprawuje kontrolę nad agentami i marszałami. Tuż przed katastrofalnymi konsekwencjami wybuchu bomb powołano Antykryzysową Agencję Dozoru, która na wypadek chaosu, zależnie od jego skali, miała przejmować kontrolę nad poszczególnymi organami bezpieczeństwa.

Odpowiedzią na narastający nieład było wcielenie do oddziałów AAD niemal wszystkich formacji zdolnych do obrony kraju przed najeźdźcą, a także przed anarchią. Ze względu na ogromne trudności organizacyjne AAD musiała zminimalizować liczbę wydziałów. W efekcie powstały trzy podstawowe grupy: marszałami zostawali ocalali stróże prawa i żołnierze, agentami natomiast – wybrani członkowie służb specjalnych.

Stopnie hierarchiczne wyeliminowano, bo nikt nie był w stanie tego upilnować, zaś liczebność jednostek była na tyle niewielka, a śmiertelność tak duża, że zwyczajnie nie opłacało się poświęcać tej kwestii większej uwagi. Trzecią formację tworzyli starannie wyselekcjonowani Sędziowie Dozoru. Otrzymali oni immunitet, który w zasadzie wyjmował ich spod prawa i czynił nietykalnymi.

Aktualnie Sędziowie Dozoru zajmują się przede wszystkim szkoleniem nowych jednostek i restrykcyjną kontrolą już istniejących. Dysponują bezwzględnie najwyższą rangą w całej organizacji, koordynują jej działania, troszczą się o nieskazitelny wizerunek i, na tyle, na ile jest to możliwe, dbają o to, by głoszone prawo było faktycznie respektowane.

Wprawdzie dzisiaj istnieją jeszcze liczne miejsca będące poza jurysdykcją AAD (przede wszystkim rewiry zdominowane przez Konfederację), ale nawet tam w mniejszym lub większym stopniu uznaje się przywileje agentów, marszałów i Sędziów Dozoru. Wszystko zależy jednak od tego, jak dobrze zorganizowane są lokalne służby bezpieczeństwa i administracja.

W ramach wstępu do opisu poszczególnych współczynników zapowiem, że są to cechy niespecyficzne. Jak to rozumieć? Żadna z nich nie jest przypisana na wyłączność jednej grupie podobnych działań, lecz odnosi się do całej konstelacji czasem skrajnie różnych czynności, które na pierwszy rzut oka mogą się zdawać zbyt od siebie odległe, by móc je zgrupować pod szyldem jednego współczynnika. A jednak, po przyjęciu odpowiedniej perspektywy, dostrzeżesz że mają wspólny mianownik. Tyle że jego ustalenie w naszej grze następuje inaczej, niż w systemach kategoryzujących akcje według specyficznych właściwości człowieka, jak zwinność, zręczność, czy inteligencja. W grze AFTERBOMB MADNESS współczynniki nie zostały ustanowione tylko i wyłącznie na bazie obserwowalnych cech – odnoszą się przede wszystkim do warstwy fabularnej i narracji graczy.

Znaczenie współczynników

Nie traktuj więc wszystkiego dosłownie, ale szerzej. Drygu – daru stosowania w praktyce posiadanej wiedzy technicznej – będziesz używać zarówno podczas naprawy, jak i w trakcie oprawiania zwierzyny, a po wszystkim włamiesz się dzięki niemu do terminala, natomiast nieco później rozbroisz bombę. Związaną ogólnie z tajnością Konspirę – potencjał krycia, kamuflowania oraz odtajniania tego, co zamaskowane – zastosujesz, podkrađając się do przeciwnika, przeszukując pomieszczenia, ale też kiedy będziesz ukrywał broń, by wnieść ją do chronionego lokalu. Gardę – ogólną sprawność bezpośredniego, fizycznego oddziaływania na materialny świat – wykorzystasz, rzucając toporkiem, używając broni ciężkiej, usiłując postawić wywrócony samochód z powrotem na koła, wyważając drzwi, siłując się na ręce, walcząc na pięści lub z użyciem broni białej. Postuch – związanego z szeroko pojętym oddziaływaniem społecznym i opartymi na komunikacji interakcjami między postaciami – użyjesz, prowadząc transakcje handlowe, blefując podczas przesłuchania, namawiając kogoś do współpracy, nakłaniając, by przyjął twój punkt widzenia, ale też opierając się przed manipulacją, zastraszaniem, a także w sytuacjach, w których komunikacja nie wymaga stosowania perswazji, ale jest utrudniona ze względu na zakłócenia.

Współczynniki sugestywnie

Omówmy teraz swobodniej, ale bardzo sugestywnie poszczególne współczynniki.

DRYG – masz talent, czy raczej dwie lewe ręce? Umiesz cokolwiek, czy może jakkolwiek byś się nie starał, zaliczasz skuczę? Pokaż, na co cię stać! Czy użycie warsztatu, odblokowanie broni, rozbrojenie bomby to naprawdę taki problem? Nie pękaj, bierz się do roboty i przetnij jeden z tych kolorowych kabli. Że co? Wolisz siedzieć przy klawiaturze terminala? Nie powiem, byś miał ku temu wiele okazji, ale może kiedyś na coś się przydasz...

KONSPIRA – czy umiesz się kamuflować, odnajdywać ukryte przedmioty, znajdować trop, wyszukiwać wodę na pustyni, podkraść amunicję z sakw wędrownego handlarza, ewentualnie przezabawnie zaskakiwać gości z czarnej listy? Jak trudno cię trafić, kiedy chowasz się za osłoną, uskakujesz przed harpunem, włócznią lub serią z karabinu? Zweryfikujemy to szybciej, niż ci się wydaje – gwarancja 100%. Pamiętaj: Life is brutal and full of zasadzkas – jeśli znasz sztuczki, sam też nie dasz się zaskoczyć. W przeciwnym wypadku możesz się spodziewać przyjęcia z niespodzianką...

GARDA – jesteś popychadłem czy kozaczysz? A może po prostu jesteś nietykalny, jak nindża lub ktoś taki? W walce, jak w tańcu, prowadzisz, czy raczej, jak podczas masażu, przyjmujesz razy? No, śmiało, pokaż, czy ręce masz delikatne jak panienka, silne jak chłop pańszczyźniany, a może twarde jak zawodnik MMA? Udźwigniesz ledwie gazurkę czy dasz sobie radę z toporkiem strażackim lub nawet mieczem ze zderzaka samochodowego? Potrafisz mocno przysolić nożem do rzucania, dorzucić granat do kołosa na drugim końcu ulicy, stabilnie utrzymać wyrzutnię rakiet, miotacz ognia lub broń maszynową podczas strzelania serią?

POSŁUCH – kiedy mówisz, przemawiasz i nikt ci nie przerywa, czy przeciwnie – mało kto pozwala ci dokończyć zdanie? Masz dar słowa czy jąkasz się alboś elokwentny jak zdegenerowany plugawiec, który zapomniał języka w gębie? Ja rozumiem, że w modzie są rozwiązania siłowe, ale mógłbyś przynajmniej potrafić zamówić taniec w barze ze striptizem i skoń-

czyć w VIP-roomie z ekstralaską, a nie jakimś sadomasochistycznym blaszakiem...

KOORDYNACJA – jak to z tobą jest? Mieścisz się na zakrętach, trafiasz w bramkę, celujesz w dziesiątkę, radzisz sobie w aucie, na motorze lub grzbiecie jakiegoś zwierza? Szybko przebierasz nogami, gdy goni cię nabuzowany prochami psychol z piłą mechaniczną? Dajesz radę w parkurze pośród miejskich zgliszczy czy wymiękasz przy pierwszej wyższej ścianie i robisz z siebie kompletne pośmiewisko, tracąc jakiekolwiek szanse na upojną noc z jedną z tych laseczek z widowni?

Wartości współczynników

Tworząc postać, najpierw musisz uwzględnić premię do współczynników, wynikającą z wybranej formy bytu. Następnie ty i pozostali gracze tworzący postaci rozdysponujecie po 5 punktów wolnych, pamiętając, że minimalna wartość współczynnika to 1. Po ukończeniu kreacji postaci musi zatem mieć wartość 1, 2, 3, 4 lub 5. Im wyższa, tym lepiej dla ciebie. Dodatkowo masz możliwość przekroczenia górnej granicy czy to na etapie tworzenia Draba, czy w trakcie rozwoju postaci. Wtedy pozostawiasz maksymalną wartość 5, ale obok dopisujesz symbol plus („+”). Każdy znak dodawania oznacza możliwość jednorazowego powtórzenia testu opartego na danym współczynniku, jeden raz na pojedynczą scenę gry. Przerzut należy wykonać zaraz po poznaniu rezultatu testu. W ciągu pojedynczego testu przerzut może być wykonany tylko raz (nie można się wzajemnie „przerzucać”).

Maksymalna liczba plusów wynosi 3. Po przerzucie obowiązuje wynik drugiego testu, nawet jeśli rezultat jest słabszy od pierwotnego. Pamiętaj też, że w trakcie wydawania Punktów Doświadczenia, każdy plus traktuje się jako dodatkowy poziom współczynnika, a zatem, dla przykładu, Dryg 5++ uznaje się za Dryg na poziomie 7, ale tylko i wyłącznie przy obliczaniu kosztu rozwoju tego parametru postaci.

Zdolności

Poniżej znajduje się lista zdolności, które znacząco ułatwiają przetrwanie w piekielnych warunkach. Umiejętności tych nabywa się na etapie wyboru typu postaci, ale oprócz tego w trakcie tworzenia Draba każdy gracz dyspo-

nuje pulą 22 punktów wolnych do rozdysponowania na dowolne spośród wszystkich dwudziestu zdolności. Każda zdolność ma poziom od 0 (bazowy) do 5 (maksymalny). W zależności od niego w testach rzuca się odpowiednią kostką. Poziom 0 (k4) umożliwia jedynie improwizację i liczenie na łut szczęścia. Wyższe odpowiednio zwiększają szansę na powodzenie: 1 (k6), 2 (k8), 3 (k10), 4 (k12), 5 (2k8). Wynik rzutu dodaje się do wartości współczynnika, więc jasne jest, że im „większa” kostka, tym lepiej dla ciebie. W nawiasie kwadratowym podałem współczynniki, które standardowo łączą się z określonymi zdolnościami, ale pamiętaj, że podczas testów społecznych, w których najistotniejsze są kompetencje, wybiera się także dodatkowo zdolność inną niż Knowanie czy Handel.

Alibi żołnierza [Dryg] – jeśli twoja stara jest nieznosnie zazdrosna, gdy wyjątkowo późno wracasz z roboty w podejrzenie dobrym humorem chociaż nie wystrzeliłeś nawet jednego pocisku i nie rozwaliłeś żadnego komunisty, pamiętaj że masz dobre alibi – Alibi żołnierza. Nie uganiałeś się za mutantką z trzema cykami, ale naprawiałeś pancerz, karabin i konstruowałeś wypasioną rękawicę bojową, a to przecież dostatecznie dobre powody, by nie stawiać się w domu na czas, co nie? Podsumowując, zdolność, na którą wołamy Alibi żołnierza, to trzonowa umiejętność technika uzbrojenia i specjalisty od pancerzy: biegłość w naprawianiu odzieży ochronnej i wytwarzaniu niebezpiecznego sprzętu do zastosowania w walce w zwarciu lub na dystans, oraz pomysłowość podczas budowy zabójczych pułapek. Poziom tej zdolności wyznacza bazową Siłę wyrabianych narzędzi walki i środków bojowych – im lepszy masz poziom Alibi, tym większe zagrożenie stwarzać będą konstruowane przez ciebie gadżety przeznaczone do zabawy w zabijanie.

Biochemia [Dryg] – jeżeli jesteś naprawdę rozrywkowym facetem, lubisz fajerwerki, nie stronisz od używek i masz słabość do imprez, po których plac zabaw wygląda jak po bombie, ta zdolność jest w sam raz dla ciebie! Im wyższy jej poziom, tym większy masz talent do pędzenia bimbru, wytwarzania biostymulantów, odkrywania zastosowań dla znajdowanych na pustkowiach półproduktów chemicznych. A jeżeli Biochemia to twoja mocna strona, masz smykałkę do wyrobu

petard, bombek, które rozerwą każdego, i innych takich kapiszonów. Przy okazji – o ile nie będziesz na zbyt dużym hajku i unikniesz szoku podczas licznych eksperymentów – dokopiesz się w swojej mózgowicy do podstawowej wiedzy z zakresu biologii i chemii. Przy jeszcze większym farcie odnajdziesz w rękach dryga do rozbrajania materiałów wybuchowych! Niezły bajzel, prawda? Gość, który to sobie wymyślił, musiał być nieźle pokręcony.

Handel [Posłuch] – wymiana sprzętu to sprawa zasadniczej wagi, ale, wbrew pozorom, nie każdy umie się w tym odnaleźć. Niektórzy notorycznie dają się robić w bambuko. Zdolność, na którą mówimy Handel, to talent do zawyżania wartości własnych fantów na wymianę i zaniżania ceny cudzego towaru. Musisz jednak pamiętać, że nie zawsze sprzedaje się rzeczy namacalne. Czasem trzeba komuś opylić ideę. Oznacza to, że Handel to też umiejętność negocjowania warunków współpracy lub pokojowego wychodzenia z patowej sytuacji w okolicznościach, które w oczywisty sposób związane są ze stratą bądź zyskiem. Zwłaszcza gdy mowa o kwestiach trudnych do wyceny, zdolność ta może być stosowana tylko przy sensownej nawijce, bez jkania.

Kamuflaż [Konspira] – to prawdziwy dar bycia niewidzialnym; umiejętność ukrywania swojej tożsamości, podszywania się pod kogoś innego, wtapiania się w tłum, krycia się przed wzrokiem wroga, unikania celownika i smykałka do znajdowania osłony w trakcie walki; a poza tym: umiejętność ukrywania przedmiotów, kamuflowania pułapek, skradania się, kradzieży kieszonkowej, przywłaszczania sobie czyichś dóbr w sposób, który gwarantuje radośną bezkarność; skuteczność zacierania śladów i gubienia pościgu bez względu na to, czy podróżuje się pieszo, czy na pokładzie pojazdu lub grzbiecie jakiegoś zwierza.

Kaskaderstwo [Konspira] – jeśli pochodzisz z Los Angeles – stolicy Hollywood – powinienś znać się na tym jak nikt inny. Kaskaderstwo to wychodzenie z opresji cało, gdy coś poszło nie tak: „spadanie na cztery łapy”, uskakiwanie w porę przed zapadającym się dachem, znajdowanie osłony przed eksplozją granatu. Kaskaderstwo jest bezcenne. Wysoki poziom oznacza talent do unikania pułapek, zręcznego przekradania się przez pole minowe,

czy też przechodzenia przez płonący korytarz bez zahaczania o solarium.

Knowanie [Posłuch] – jeśli nie wiesz o co biega, przejdź się do kościoła żeby się o tym przekonać: doświadczyć na własnej skórze, w jaki sposób ludziom wmawia się nawet takie rzeczy jak życie pozagrobowe, zmartwychwstanie i niepokalane poczęcie. Knowanie to dar łągania w żywe oczy, spiskowania za czyimiś plecami, snucia intryg, zmyślania historii na poczekaniu, agitowania, namawiania, ale też do weryfikacji, czy ktoś mówi prawdę, oraz do orientowania się „w co grają ludzie”. Knowanie można nawet okazjonalnie wykorzystać podczas wymiany towarów, ale tylko w szczególnych przypadkach, gdy potencjalny nabywca jest dostatecznie naiwny, by dać się ewidentnie oszukać, lub opylany sprzęt jest cholernie egzotyczny.

Krwawa łąźnia [Garda] – tym razem obejdziesz się bez niespodzianek; zdolność ta, nazywana też „jatką”, to biegłość w posługiwaniu się nożem, piłą, gazurką lub dowolnym innym tego typu sprzętem, który nadaje się do zabijania albo przynajmniej okaleczania – własnoręcznie – z nadzieją na boską adrenalinę, którą wzmacnia krwawy prysznic. Poza tym, jest to powierzchowna, ale mimo wszystko cenna wiedza na temat anatomii, a szczególnie słabych punktów człowieka, zwierząt i innych bytów powstałych na skutek poatomowych mutacji lub skalania ciemną materią.

Łatanie [Dryg] – gdy trzeba kogoś posklejać po ostrej sieczce, wykorzystuje się właśnie łatanie; jest to ogólna skuteczność w opatrywaniu ran i leczeniu, a od poziomu 3-ego nawet umiejętność przeprowadzania operacji oporządzeniem zabiegowym. Łatanie przydaje się też podczas pozyskiwaniu trofeów z upolowanych bestii, gdy trzeba wyjątkowo starannie wydobywać cenne elementy, aby zapobiec ich uszkodzeniu.

Łączność [Posłuch] – jeżeli nie chcesz, by kontakt na dystans przypominał zabawę w głuchy telefon, musisz mieć tę zdolność na wysokim poziomie; Łączność to umiejętność nadawania i odczytywania informacji przekazywanych na odległość z wykorzystaniem znaków dymnych, świetlnych, czy dźwiękowych. Ponadto szeroko pojęte krótkofalarstwo, wprawa w nawiązywaniu kontaktu radiowego

na wydzielonych pasmach, w przeprowadzaniu nasłuchu, oraz biegłość w konstruowaniu urządzeń radiowych i antenowych. Przydaje się, gdy trzeba wezwać wsparcie, namierzyć najbliższą osadę lub podsłuchać bydlaków, którzy zamierzają cię dopaść.

Nauka [Dryg] – nerdowsko geekowski koktajl z domieszką lansu specjalistycznym żargonem; umiejętność posługiwania się terminalami i zaawansowaną elektroniką; płynność kontaktu z syntetykami; wiedza ogólna, pojętność, dedukcja, sprawność w wykorzystywaniu skomplikowanych mechanizmów i urządzeń (ale nie inżynierska wiedza, dotycząca ich naprawy lub przebudowy). Jako taka znajomość języka i zwyczajów ludzi z innych kultur. Zdolność oceny sytuacji, na przykład oszacowania skali zagrożenia, jakie może wynikać z włączenia się po fabryce, której fundamenty nadszarpnął wybuch bomby, konfrontacji z jakimś Mobilnym Automatem Wielozadaniowym, sabotowania systemów bezpieczeństwa w Azylu...

Odrzut [Garda] – kula najczęściej wchodzi w ciało i znika lub przelatuje i też jej nie widać. Co innego atak z łuku, granatnika, czy miotacza. Odrzuca mnie na samą myśl. Strzały sterczą ze zwłok jak anteny radiostacji, nadającej komunikat o obiadku dla padlinożerców. Ogień zmienia ciało w krwisty stek, a materiały wybuchowe robią z niego gulasz w sosie własnym. Jaki z tego morał? Gdy ktoś ci odmawia, przedstawiasz mu propozycję nie do odrzucenia, kumasz dowcip? Wysoki poziom tej zdolności oznacza celne ciskanie przedmiotami jak nóż, granat, miotanie pociskami przy pomocy kuszy, łuku lub harpuna, operowanie bronią ciężką typu granatnik, miotacz ognia, wyrzutnia plazmy, działko tesla, zestaw rakietowy. Podsumowując, miotasz, rzucasz, wypluwasz, ciskasz – wszystko znajduje się w jednym worku. Worku na zwłoki!

Pamiętne blizny [Konspira] – im więcej masz tego rodzaju pamiątek na ciele, tym większe masz pojęcie o maszkarach, które przyczyniły się do ich powstania; Pamiętne blizny to użyteczna wiedza na temat różnego rodzaju zagrożeń, jakie czyhają na pustkowiach – zwłaszcza drapieżników i zmutowanych roślin, ale też humanoidalnych skurczybyków typu Skalani komuniści, obcy, a nawet zwyczajnych bydlaków jak tyrani, czy korsarze. Pamiętne

blizny to coś więcej niż odróżnianie intencji towarzyszących warczeniu od tych, które powodują merdanie ogonem! To zdolność wnikliwej oceny walorów bojowych napotkanego przeciwnika po jego budowie ciała, sposobie poruszania się i innych tego typu cechach. Nie myśl jednak, że możesz być taki cwany bezkarne – poziom tej zdolności rzeczywiście odpowiada sumie poważnych blizn, które faktycznie znajdują się na twoim ciele.

Parkour [Koordynacja] – gdy wszystko dupnęto, ulice miast zamieniły się w istny tor przeszkód! Można się wściec – wszędzie jeden wielki bajzel i nigdzie nie dojdiesz błahym spacerkiem. Na przedmieściach i pustkowiach wcale nie jest lepiej – tam też czyhają na ciebie pułapki zastawione przez ciotkę atomówki – falę uderzeniową. I dlatego właśnie warto mieć Parkour na sensownym poziomie. Zdolność ta odpowiada za sprawne przemieszczanie się po trudnym terenie – zarówno wśród ruin, stert gruzu i szkła, jak i w dziczy, na pustyni, w skalistym kanionie, na przykład podczas wspinaczki albo w trakcie gonitwy. W sumie, po namyśle dodam jeszcze, że Parkour pośrednio odzwierciedla płynność ruchów, gibkość, zwinność i w jakimś stopniu lekkoatletyczny wygląd, chyba że jesteś wyjątkowo zwyrodniałym mutkiem, który najlepiej pasowałby do gabinetu osobliwości.

Siewca ołowiu [Koordynacja/Garda] – jeśli po nocach śni ci się zasypywanie drani gradem pocisków i całymi dniami fantazjujesz o dziurawieniu na wylot komunistycznych monstrów, powinieneś rozwinąć tę zdolność maksymalnie. Jak sama nazwa wskazuje, Siewca ołowiu odnosi się do posługiwania konwencjonalną bronią strzelecką jak rewolwer, pistolet, karabin, strzelba i cała reszta tego typu zabawek, które chowasz pod łóżkiem... A tak przy okazji, przypominam – pojedyncze strzały bazują na Koordynacji, serie – na Gardzie.

Skan [Konspira] – Skan to po prostu pokrecona forma wyuczonej spostrzegawczości, charakterystyczna między innymi dla strażników, detektywów, ochroniarzy, tropicieli, łowców niewolników, poszukiwaczy sprzętu, czyli tych wszystkich, którym zapala się w głowach czerwona lampka, gdy widzą coś ważnego. Wiesz, to typowa dla tych profesji umiejętność przewidywania kłopotów i odsiewania rzeczy

istotnych od całej reszty. Skuteczność tropienia, „węszenia”, zbierania dowodów, znajdowania istotnych informacji, szperania, przeszukiwania osób i pomieszczeń, podstuchiwanie. Podzielność uwagi, gdy jakiś drań chce cię zmylić, albo gdy konieczna jest automatyczna, pozbawiona czasochłonnej analizy reakcja na szybko zmieniające się okoliczności.

Sprawność [Garda] – jeżeli jesteś sprawnym hultajem, masz parę w rękach i silne nogi, z mutantem poradzisz sobie nawet bez giwery i piły mechanicznej. Sprawność określa twoją skuteczność w walce stylem mieszanym, bez użycia broni albo z wykorzystaniem rękawic bojowych, czy kastetów. Definiuje też takie parametry jak ciężyzna, krzepa, forma fizyczna, wydolność.

Stapianie [Koordynacja] – są na świecie giwery, o których się naszym filozofom nie śniło. Przywieźli je ze sobą obcy. Jednak nie tylko ich spluwy są w stanie zamienić człowieka w zieloną breję. My też po latach walki z tymi kanałiami doczekaliśmy się paru modeli własnej broni energetycznej. Biegiłość w ich obsłudze określona jest właśnie przez zdolność o której czytasz – Stapianie bierzesz pod uwagę gdy wykorzystujesz pukawki wypluwające wiązki energii: pistolety laserowe, plazmowe karabiny i inne tego rodzaju gnaty.

Sterowanie [Koordynacja] – dryg w prowadzeniu pojazdów, ujeżdżaniu zwierząt – na zasadzie improwizowania lub samouctwa, a nie wyuczonej podczas kursu umiejętności pilotażu, czy tresury.

Surwiwal [Konspira] – życie to walka o przetrwanie. Cholernie ważna jest zdolność radzenia sobie w skrajnych warunkach w terenie miejskim i poza nim, w szczególności umiejętność znajdowania pożywienia i wody, ale też przewidywania groźnych burz radioaktywnych, międzywymiarowych tornad, czy toksycznych deszczów. Surwiwal to oczywiście też dar do znajdowania bezpiecznych kryjówek. Uogólnijmy trochę i dorzućmy do tego rzeczy takie jak: orientacja w terenie, wyczucie kierunku, umiejętność sporządzania map.

Technika [Dryg] – zaciął ci się suwak? Technika załatwi ten problem, o ile masz ją na odpowiednim poziomie. A mówiąc poważnie, zdolność ta, to praktyczna wiedza na temat

przedwojennego sprzętu i zaawansowanych urządzeń obcych. Skuteczność naprawy lub przynajmniej prowizorki, umiejętność przeprowadzania demontażu z realną szansą na ponowne złożenie wszystkiego do kupy, talent do otwierania zamków. No i umiejętność konstruowania przeróżnej aparatury z tego, co wpadnie ci w ręce w zrujnowanych magazynach.

I to tyle jeśli chodzi o zdolności. Łatwe, prawda?

Parametry dodatkowe

Teraz, gdy postać jest już prawie ukończona, trzeba jeszcze określić jej Próg Obrażeń, który informuje o tym, ile wytrzyma, nim zejdzie śmiertelnie. Przyda się również Kondycha, czyli ogólna odporność na skrajne warunki i nadmierny, wyczerpujący wysiłek. Należy też obliczyć ilość Punktów Akcji, które przekładają się na możliwą do wykonania w turze liczbę działań o różnej złożoności. Dodatkowo konieczne jest też wyliczenie średniego czasu reakcji, który przesądza o inicjatywie w walce. Wszystkie te kwestie rozwiązuje się poprzez zastosowanie prostych wzorów:

$$\text{Próg Obrażeń} =$$

$$10 + (\text{Garda} \times 2) + (\text{Koordynacja} \times 2)$$

$$\text{Punkty Akcji} =$$

$$\text{Dryg} + \text{Koordynacja}$$

$$\text{Inicjatywa} =$$

$$\text{Średnia z pięciu rzutów (k6 + Koordynacja)} \\ \text{z dokładnością do jednej liczby po przecinku}$$

$$\text{Kondycha} =$$

$$\text{Garda} + 2$$

Dary Apokalipsy

Standardowo każdy Drab na początku swojej przygody w zdegenerowanym świecie postapokaliptycznej Ameryki otrzymuje 2 Dary Apokalipsy. To taka premia od losu za to, że zdołał przeżyć tych parę lat. Gracz wybiera 2 (nie kolidujące ze sobą) bonusy spośród wymienionych poniżej.

1. Adwokat diabła – broniąc werbalnie winnego (samego siebie, jeśli coś przeszkrobałeś, albo na przykład kompana z drużyny), zyskujesz premię +1 do wyniku swojego rzutu podczas testu bazującego na Posłuchu.

2. Afterparty – po krwawej walce czujesz się wprost wspaniale i masz ochotę świętować. Jeżeli zabiłeś przynajmniej jednego groźnego nieprzyjaciela, „cudownie” tracisz 1 punkt wyczerpania. Nie mówimy tu o leszczach na pół strzała, ale o gostkach, którzy naprawdę mieli szansę ci dokopać. Kasowanie cieniasów nie daje ci żadnej satysfakcji.

3. Akwizytor – ty to potrafisz wciskać ludziom swoje graty! Jeśli podczas transakcji Weteran przyzna twojemu kontrahentowi kostkę premiovą, będzie to tylko k4 zamiast k6 lub k6 zamiast k8.

4. Alienhejter – darzysz obcych niezwykle silną antypatią. Być może jesteś ofiarą ich eksperymentów? W każdym razie ilekroć mierzysz się z ufolami za pomocą broni białej lub walcząc wręcz, raniąc ich zadajesz k4 dodatkowych obrażeń.

5. Bez trzymanki! – prowadząc pojazd lub ujeżdżając zwierzę, możesz wykonywać inne akcje bez karnego modyfikatora.

6. Brutalny strzelec – jeśli ciężko zranisz przeciwnika bronią strzelecką, zadajesz mu obrażenia o 1 wyższe, a jeżeli zranisz krytycznie – o 2 wyższe (zawsze ma zastosowanie tylko jedna z tych opcji: nawet jeśli po ciężkim zranieniu i doliczeniu tej premii stopień obrażeń wzrośnie do krytycznego, nie zwiększasz już bardziej obrażeń, bo efekt się nie kumuluje).

7. Cichociemny – ukrywając się lub skradając pod osłoną nocy, zyskujesz kostkę premiovą k6 do testów Konspiracji.

8. Dobry refleks – natura obdarzyła cię szybkim refleksem. Zyskujesz stałą premię +1,5 do Inicjatywy.

9. Drapacz chmur – testy na wspinaczkę przeprowadzasz tylko wtedy, gdy są trudne lub cholernie trudne. W pozostałych przypadkach docierasz na miejsce bez problemu.

10. Flaki z olejem – szkoda czasu na pośpiech! Jeśli testujesz czynność opartą na Drygu, którą możesz się zajmować długo i leniwie, zyskujesz premiovą kostkę k4.

11. Gładkie przeładowanie – broń zasilaną magazynkowo przeładowujesz błyskawicznie, nie tracąc przy tym Punktu Akcji. Broń, w której

magazynek zmienia się dłużej niż standardowo, przeładowujesz szybciej o 1 Punkt Akcji.

12. Głębokie kieszenie – jeśli ukrywasz coś lub na przykład masz przy sobie schowaną, niedozwoloną broń i ktoś cię przeszukuje, zyskujesz kostkę premii k4 do obronnego testu Kamuflażu.

13. Jednoręki bandyta – ilekroć używasz niecelnej broni jednoręcznej typu rewolwer, pistolet lub lekka strzelba, zwiększasz jej ujemną Precyzję o 1, ale do wartości nie wyższej niż 0.

14. Kevlarowa skóra – ciężko to pojąć i trudno w racjonalny sposób wyjaśnić, ale twoja skóra przypomina cienką warstwę kevlaru. Dysponujesz naturalnym, wrodzonym pancerzem równym 0,5 we wszystkich lokacjach!

15. Krzepki jak skrzep – gdy na skutek obrażeń nastąpi u ciebie krwotok, po jednej turze (jednorazowym policzeniu obrażeń z racji utraty krwi) twoja rana zakrzepnie.

16. Którędy do piekła? – zanim kopniesz w kalendarz, musisz jeszcze zapytać o drogę do piekła... W agonii możesz działać z połową ocalałych Punktów Akcji, tak jakbyś był krytycznie ranny. Pamiętaj tylko, że jeśli w porę nie otrzymasz pomocy medycznej, przekręcisz się na dobre.

17. Kwaśny żołądek – możesz się niemal do woli objadać napromieniowanym żarciem. Nigdy z tego powodu nie otrzymasz więcej niż 2 punkty napromieniowania.

18. Lekki sen – nawet podczas snu pozostajesz świadomy tego, co się dzieje w twoim otoczeniu, i docierają do ciebie wszystkie bodźce, więc po przebudzeniu jesteś na przykład w stanie opowiedzieć, o czym rozmawiali strażnicy obozowiska, w którym nocowałeś. Poza tym w razie zauważalnego niebezpieczeństwa wybudzasz się w porę.

19. Łut szczęścia – niezły z ciebie farciarz. Testując zdolność o poziomie równym 0, 3 razy na dobę gry, zamiast rzucać k4 i dodawać do wyniku wartość odpowiedniego współczynnika, możesz rzucić kostką adekwatną do poziomu współczynnika, ale wtedy niczego już nie dodajesz do wyniku. Gdy więc masz na przykład Dryg o wartości 4, możesz olać zdol-

ność na poziomie 0 i poturlać kostkę k12. Łapiesz?

20. Mały apetyt – jesteś w stanie wytrwać 3 dni bez jedzenia (ale nie bez płynów). Dopiero czwartego dnia otrzymujesz punkty wyczerpania z powodu głodu.

21. Militarysta – umiesz się posługiwać bronią jak należy. Zawsze gdy testujesz sprawność uzbrojenia, by zweryfikować, czy nie uległo uszkodzeniu, masz dwie szanse.

22. Mistrz drenażu – ilekroć zadasz ofierze ciężką ranę, Weteran nie losuje efektu, bo trafienie automatycznie wywołuje u trafionego krwotok. Jeśli ci to nie pasuje – nie bierz.

23. Mściwy Drab – jeżeli otrzymasz ciężką ranę, masz prawo poza wszelką kolejnością, natychmiast wykonać atak odwetowy – bezpośredni lub dystansowy, pod warunkiem że cel jest w twoim zasięgu i masz już broń w dłoni. Jeśli przeciwnik jest naprawdę blisko, możesz go też zaatakować gołymi rękami. Atak ma potencjał 2 Punktów Akcji.

24. Mutanthejter – nienawidzisz mutantów. Nie wnikam dlaczego, bo nieistotne, jaka trauma jest tego powodem. Ważne, że walcząc ze zmutowanymi zwierzętami i roślinami za pomocą broni białej albo wręcz, zadajesz im dodatkowe obrażenia k4, a to już coś!

25. Na bezdechu – potrafisz wstrzymać oddech na kwadrans! To jeszcze nie rekord świata, ale wystarczy do przetrwania długiego zanurzenia lub marszu w trującej atmosferze. Pamiętaj jednak, że niestety efekt tego Daru przestaje działać z chwilą, gdy zostaniesz trafiony podczas walki lub gdy podejmiesz działania wymagające dużego wysiłku.

26. Na cztery łapy – prawdziwy z ciebie kaskader! Umiesz zeskakiwać z 10 metrów bez żadnego ryzyka wyrządzenia sobie krzywdy. Ten patent działa nawet wtedy, gdy zostaniesz z podobnej wysokości zepchnięty lub zrzucony.

27. Nie do zdarcia – masz naprawdę dobre geny. Otrzymujesz 4 ekstra punkty do Kondychy.

28. Oczy z tyłu głowy – nie ma bata, żeby ktoś cię podszedł. Ilekroć jakiś naiwniak tego pró-

buje, masz kość premiovą k8 do testu obronnego.

29. Opór materii – poważne skutki ciężkiego trafienia odczuwasz dopiero wtedy, gdy otrzymujesz 8 lub więcej obrażeń (a nie co najmniej 6, jak ma to miejsce standardowo).

30. Poławiacz czerwii – wyczuwasz te piskowe robale na odległość. Jeśli tylko zapragniesz, potrafisz na pustyni wytropić i upolować k4 – 1 małych osobników w ciągu godziny (jeden zaspokaja głód pojedynczej dorosłej osoby). Czerwie to bezcenne źródło białka i węglowodanów. Smacznego!

31. Ponury żniwiarz – plądrowanie to twój żywioł. Możesz powtórzyć rzut podczas testu na generatorze znalezisk, jeśli nie pasuje ci pierwszy rezultat, i dokonać wyboru z dwóch.

32. Radiopasywny – twoje napromieniowanie samoczynnie zanika w tempie – 2 na dobę (a poza tym uwzględniasz standardowe zasady utraty napromieniowania w odstępach tygodniowych).

33. Robotica – nie wiedzieć czemu Mobilne Automaty Wielozadaniowe traktują cię jak swojego. No, prawie... Testy oparte na Posłuchu i Konspirze przeciwko syntetykom zdajesz z kostką premiovą k4.

34. Segregator odpadów – bez trudu rozpoznajesz przywódcę stada zwierząt lub grupy ludzi. To bezcenna wiedza, bo rozwalenie lidera zawsze osłabia morale wroga o jeden poziom.

35. Szybki metabolizm – nie dość, że twoje rany dobrze się goją nawet wtedy, gdy jesteś w fatalnej kondycji, to na dodatek tracisz aż 8 obrażeń na dobę (zamiast standardowych sześciu).

36. Szybkie dobycie – raz na turę przysługuje ci prawo wyciągnięcia broni z kabury, pochwy lub mocowania „za darmo”, to znaczy bez utraty Punktu Akcji.

37. Toksykolog – w 70% przypadków zadające obrażenia lub powodujące wyczerpanie trucizny nie robią na tobie żadnego wrażenia.

38. Włamywacz – tylko w 50% przypadków na skutek bardzo niepomysłnych wyników testu

włamywania psujesz wytrych. W pozostałej połowie fartem udaje ci się uniknąć zniszczenia tego narzędzia.

39. Wrodzony opór – niełatwo tobą manipulować, opierasz się nawet wyrafinowanej perswazji. Po przegranym teście społecznym tracisz 1 poziom morale mniej (w niektórych przypadkach oznaczać to będzie brak jakiegokolwiek obniżenia tego parametru).

40. Zaprawdę powiadam wam – jeśli podczas przemowy w uzasadniony sposób odwołujesz się do słów z Biblii, zyskujesz kostkę premiovą k4 do testu społecznego. Na szczęście nie musisz cytować Pisma Świętego – wystarczy, że je w miarę sensownie sparafrazujesz.

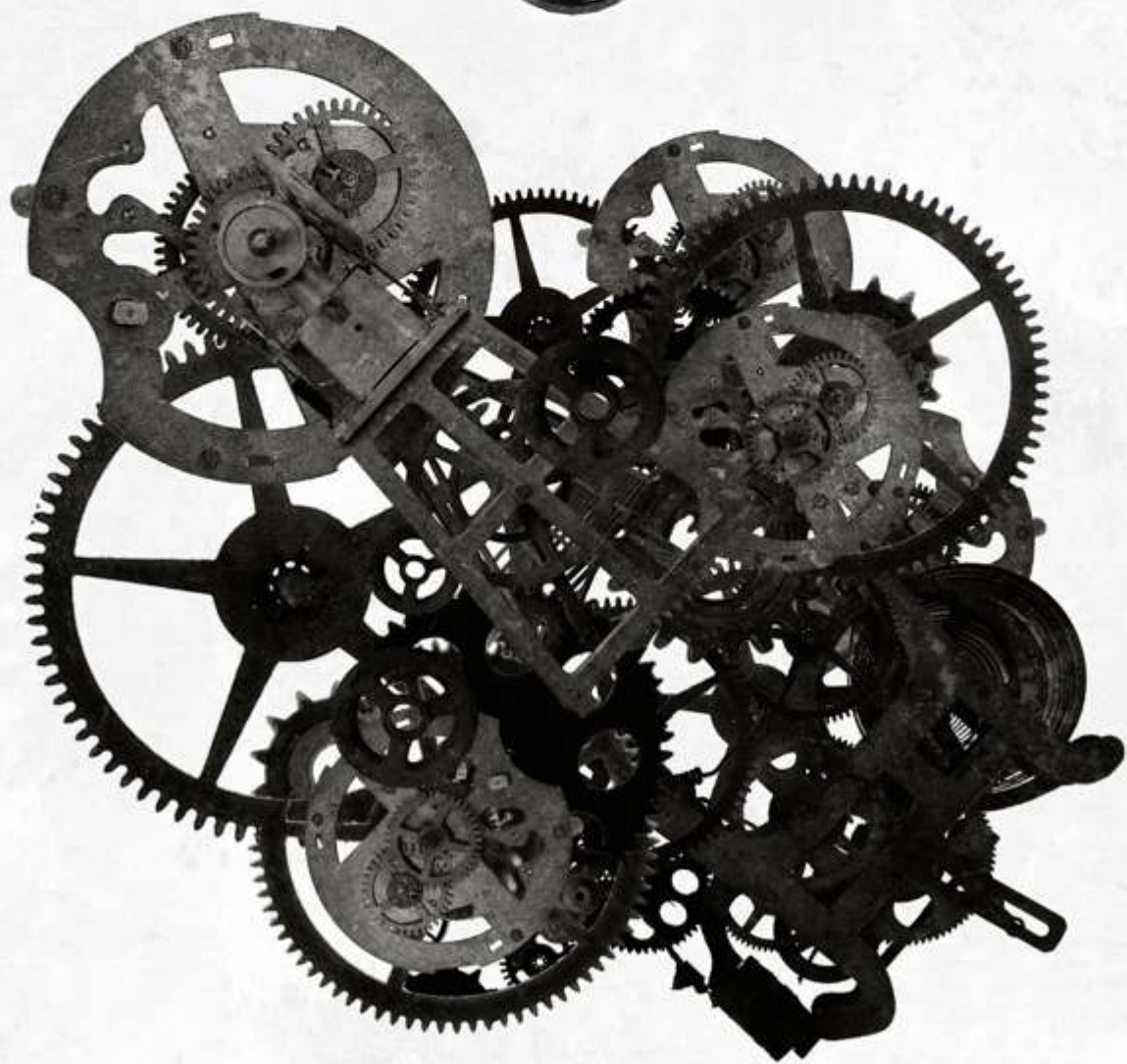
41. Zasysacz Medexów – w przeciwieństwie do zwykłego śmiertelnika możesz zażywać Medexy w większych ilościach (nawet 3 na godzinę) bez obaw o napromieniowanie.

42. Zaradny chirurg – w 25% przypadków wykorzystanie oporządzenia zabiegowego nie zużywa go. Jak ty to robisz?!

43. Żabojad na maksa – jeśli jesteś głodny, zeżresz praktycznie każde oślizgłe paskudztwo. Byłe zmieściło się do pyska i dało szybko przełknąć. Ślimak, żaba, mały wąż, garść robali lub jakiś wielgaśny żuk – to dla ciebie idealna zakąska. Na terenach podmokłych i w okolicy jezior z głodu nie zginiesz, bo tam wszędzie tego pełno!

44. Żelazne pięści – masz łapska jak młoty! Zadajesz gołymi rękoma obrażenia k6 +1.

TWARDE REGUŁY



Testowanie czynności

Witaj w emocjonującym świecie testów przeciwnych mechaniki ADRENALINA. Jest tu miejsce tylko na rywalizację, więc przygotuj się na nieustanną walkę, której wynik nigdy nie jest przesądzony. Poziomy trudności są stałe, ale wyrażone kostkowo (modyfikator plus rzut odpowiednią kostką), więc zawsze ma miejsce konfrontacja prawdopodobieństw. Jest ryzyko, jest zabawa! Dzięki temu możesz sobie pozwolić na igrzyska filmowe akcje i spektakularne manewry! Jeśli uzyskasz wyższy wynik w takim teście przeciwnym, pomyślnie zdajesz test i wykonujesz daną czynność z powodzeniem. Postaw na narrację i graj z rozmachem. Barwnie opisuj akcje uwzględniając wyniki.

Sytuacja	Trudność
Jeśli usiłujesz zrobić coś łatwego	1 + k4
Zadania nieco bardziej wymagające, ale wciąż jeszcze raczej łatwe	2 + k6
Przeciętnie złożone czynności	3 + k8
Zadania trudne	4 + k10
Zadania wymagające	5 + k12
Prawdziwe wyzwania	6 + 2k8

Są jeszcze dodatkowe poziomy trudności, przeznaczone do akcji podejmowanych przez więcej niż jedną postać: jeżeli trudność przeraża możliwości przeciętnego człowieka 7 + 2k10, dwóch statystycznych ludzi: 8 + 3k10, trzech 9 + 4k10 i tak dalej.

Ogólny algorytm zdawania testów wygląda następująco; **test zostaje zdany, gdy:**

rzut kostką zdolności + wartość współczynnika daje wyższy wynik niż stała wartość + rzut kostką trudności.

A oto jak testowanie działa w praktyce, krok po kroku. Wybierasz adekwatną zdolność, sprawdzasz, jaki jest jej poziom, wykonujesz rzut. Dla przypomnienia: poziom 0 (k4) umożliwia jedynie improwizację i liczenie na łut szczęścia.

Wyższe poziomy zwiększają szansę na powodzenie: 1 (k6), 2 (k8), 3 (k10), 4 (k12), 5 (2k8). Gdy znasz już rezultat rzutu, dodajesz do niego wartość odpowiedniego, skojarzonego ze zdolnością współczynnika. Następnie Weteran rzuca kostką poziomu trudności i dodaje do niego wartość stałą. Jeśli wynik Draba jest wyższy, czynność kończy się powodzeniem. W przeciwnym wypadku następuje porażka, tym bardziej dotkliwa, im więcej punktów zabrakło do zdania testu. Gdy do pomyślnego efektu zabrakło 1 lub 2, skutki są błahy. Na przykład wytrych nie zostaje złamany w zamku, skoczek w ostatniej chwili łapie się krawędzi, zamiast spaść w dół przepaści, a hakowany terminal nie blokuje się wskutek uruchomienia zabezpieczeń. W niektórych przypadkach analogicznie można zmierzyć miarę sukcesu i określić skalę powodzenia w sytuacji, gdy będzie to użyteczne i będzie mogło mieć godny odnotowania wpływ na przebieg sesji.

Efektem udanego testu jest zakończenie działania pomyślnym rezultatem konkretnej testowanej akcji, a nie powodzeniem postaci w szerszej perspektywie. Kiedy Drab włamuje się do sejfu, by znaleźć w nim dokumenty, zdany test będzie oznaczać tylko, że zdołał otworzyć zamek, a nie że znalazł to, czego szukał. Ta druga kwestia jest narracyjnym elementem fabuły i nie zależy od mechaniki.

Testy przeciwstawne między postaciami

Podczas rozgrywki bardzo często dochodzi do testów przeciwnych między różnymi uczestnikami akcji. Wówczas obie strony sporu lub walki rzucają kostką zdolności i dodają do rezultatu wartość współczynnika, a następnie porównuje się wyniki. W imieniu bohaterów niezależnych i istot, które nie są prowadzone przez graczy, test zdaje Weteran. Uwzględnia się zdolności i współczynniki właściwe dla indywidualnych działań podjętych przez każdego z bohaterów (w przypadku akcji poszczególnych postaci mogą to być różne cechy – testy przeciwstawne nie muszą bazować na tych samych współczynnikach i zdolnościach rywali). Ten, kto uzyska wyższy wynik, wygrywa w danym teście, a deklarowana przez niego akcja przebiega zgodnie z planem.

Tego typu testy będą miały miejsce przede wszystkim podczas różnorodnych konfliktów,

zwłaszcza w trakcie walki, którą zajmujemy się dokładniej wkrótce.

Testy grupowe

Niektóre działania względnie łatwo wykonać w kilka osób, podczas gdy jedna postać jest praktycznie pozbawiona szans na sukces (właśnie w takich sytuacjach stosuje się dodatkowe poziomy trudności: 7 + 2k10, 8 + 3k10, 9 + 4k10 i tak dalej). Gdy jakaś akcja ma być przeprowadzona z udziałem kilku postaci, każdy uczestnik zdaje odpowiedni test, po czym sumuje się wszystkie uzyskane wyniki i dopiero wówczas porównuje je z rezultatem rzutu trudności.

Procedura testu grupowego:

1. Weteran określa limit uczestników (niektóre działania z różnych względów, na przykład z powodu braku dostatecznej ilości miejsca lub ryzyka nadmiernego zamieszania, nie mogą być wykonywane przez więcej niż dwie osoby).
2. Weteran oznajmia, jaki jest poziom trudności dla danej czynności.
3. Uczestnicy wykonują odpowiednie testy i sumują wyniki.
4. Weteran wykonuje rzut kostkami poziomu trudności, dodaje wartość stałą i porównuje rezultat z wynikiem grupy postaci. Jeśli suma uzyskana przez graczy jest wyższa, test kończy się ich powodzeniem. W przeciwnym wypadku doświadczają porażki.

Kiedy stosujemy opisane powyżej testy grupowe? Można wyróżnić kilka takich sytuacji:

- Czynność jest wprawdzie nieskomplikowana, ale drużynie bardzo zależy na czasie. Aby przyspieszyć realizację danego przedsięwzięcia, wszyscy decydują się wziąć w nim udział. Przykładem może być chęć jak najszybszego naprawienia silnika uszkodzonego pojazdu.
- Działanie ewidentnie przewyższa możliwości przeciętnego człowieka, więc aby je wykonać, konieczna jest kooperacja kilku postaci. Przykładem może być postawienie na koła furgonetki, która wywróciła się po zderzeniu z innym autem.

Testy grupowe mogą być stosowane do bardzo różnych czynności, ale tylko jeśli nie wiążą się bezpośrednio z walką, bo ta zawsze jest rozstrzygana w ramach testu jeden na jednego.

Testy mentorskie

Szczególnym typem testów z udziałem więcej niż jednej postaci są testy mentorskie, które wolno przeprowadzać, gdy dana czynność wymaga specjalistycznej wiedzy i może być wykonywana tylko przez jedną postać, ale dopuszcza się skorzystanie z konsultacji z kimś innym. W praktyce wygląda to następująco: kostką właściwej zdolności rzuca zarówno wykonawca działania, jak i jego konsultant, a pod uwagę bierze się wyższy wynik i dopiero do niego dodaje wartość współczynnika aktywnej postaci.

Testy mentorskie mogą być przeprowadzane wyłącznie w uzasadnionych, racjonalnych przypadkach, gdy wiedza przekazywana werbalnie rzeczywiście okaże się użyteczna, nawet jeśli wykonawca (bohater korzystający z doradztwa) nie może się pochwalić praktyką i doświadczeniem, ale dysponuje odpowiednią ilością czasu na zastosowanie wskazówek.

Przykłady sytuacji, w których zastosowanie testów mentorskich jest **ZASADNE**:

- Postaci dzieli fizyczny dystans, ale pozostają ze sobą w kontakcie radiowym, komunikacja nie jest zanedo utrudniona ani zakłócana, więc konsultant może udzielać praktycznych wskazówek na temat wykonania danej czynności.

- Doradca instruuje wykonawcę, jak powinien przeprowadzać daną czynność, która wymaga przede wszystkim wiedzy, a nie wprawy.

Przykłady sytuacji, w których zastosowanie testów mentorskich jest **ZABRONIONE**:

- Doradca ma zdolność na równym lub niższym poziomie niż wykonawca. To za mało, by naprawdę skutecznie pomagać.
- Wykonawca podejmuje kolejną próbę tego samego działania, ponieważ pierwsza dobra rada nie poskutkowała. Ze wsparcia mentora można skorzystać tylko raz dla każdego wyzwania.

- Postać instruuje sprzymierzeńca, jak należy wykonać cios nożem, by ciężko zranić przeciwnika. W walce wszystko dzieje się zbyt szybko, a stawką jest życie albo śmierć. Nie ma tu miejsca na instruktaż, chyba że wojuje się z nieruchomym manekinem.

- Postać instruuje kolegę, co musi zrobić, by w swojej turze trafić z pistoletu przeciwnika. Owszem, wskazówek można udzielać zawsze, ale do niektórych działań potrzebna jest wprawa, a nie tylko świadomość, co należy robić. Niektóre czynności jednoznacznie wymagają wprawy. Nie ma takiej opcji, by ogarnąć je bez odpowiedniej ilości ćwiczeń.

Instrukcje obsługi

Szwendając się po pustkowiach, czasem natkniesz się na jakąś pożyteczną książkę, prasę branżową lub raczej to, co po tego typu publikacjach jeszcze zostało. W każdym razie przy odrobinie szczęścia lektura tych materiałów zdoła aktywować w twojej mózgowicy kilka dodatkowych szarych komórek, co potencjalnie może ci pomóc w wykonaniu pewnych czynności.

Jeśli masz dostateczną ilość czasu, możesz zabrać się za robotę, używając znalezionej książki, traktując ją trochę tak, jakby była instrukcją obsługi. W zależności od tego, ile stron w niej ocalało i jaką dawkę praktycznych informacji zawiera, rzucasz w jej imieniu (jakby była twoim mentorem) kostką k6, k8 lub nawet k10, czy k12. Tak jak w zwykłych testach mentorskich, w teście uwzględniasz lepszy wynik, a dopiero potem dodajesz wartość swojego współczynnika. I dokładnie tak samo jak w testach doradczych możesz się posłużyć tym patentem tylko wtedy, gdy poziom zdolności „konsultanta” (w tym wypadku „instrukcji”) jest wyższy od twojego oraz gdy podejmujesz nowe wyzwanie (nie zaś kolejny raz próbujesz wykonać coś, co ci się nie udało).

Najczęściej spotyka się prasę fachową poświęconą inżynierii (Technika), konserwacji broni i pancerzy (Alibi żołnierza), chemii (Biochemia), ale czasem natrafia się też na inne materiały. Poziom merytoryczny tych publikacji rzadko wykracza poza k8.

Przykładowe instrukcje obsługi

Ranga pisma	Cena
Instrukcja k6	30 amo
Instrukcja k8	50 amo
Instrukcja k10	85 amo
Instrukcja k12	135 amo
<i>Dostępność instrukcji k6 i k8 jest przeciętna, k10 mała, a k12 znikoma.</i>	

Testowanie wielokrotne

Niektóre akcje wymagają testowania, ale może się niekiedy wydawać, że będzie to tylko niepotrzebnym przeciąganiem rozgrywki, bo właściwie nie ma przeciwwskazań, by bohaterowie przeprowadzali testy do skutku. Niestety, to tak nie działa.

Pamiętaj, że gdy następuje testowanie wielokrotne, każde niepowodzenie obniża morale postaci, czyli zmniejsza zapas bohatera – wartość używanych do osiągnięcia pewnego celu zdolności maleje o jeden stopień. Ponadto, gdy wskutek spadku morale test nie powiedzie się po tym, jak zdolność spadła do poziomu zerowego (k4), bohater zupełnie traci motywację do działania i całkowicie rezygnuje z dalszych prób.

Kwestia morale została opisana szerzej w następnym rozdziale, ale mechanizm tego parametru jest dokładnie taki, jak to przed chwilą w skrócie objaśniłem – **morale określa się zawsze w odniesieniu do jakiegoś obiektu**, a spadek poziomu redukuje wysokość wszystkich zdolności wykorzystywanych przeciwko temu obiektowi. **Obiektem może być osoba, przedmiot, a nawet sytuacja czy określony cel fabularny.**

KONFLIKTY SPOŁECZNE



Naszło cię na pogawędkę? W porządku, wbrew pozorom umiejętność frapującej konwersacji jest w cenie, zwłaszcza jeśli masz coś ciekawego do powiedzenia – wtedy pewnikiem ktoś nadstawi uszu. Pamiętaj jednak, że dzisiaj ludzie są bardzo konkretni. Już dawno uznawano, że dyskusja przypomina w istocie negocjacje, ale współcześnie jest to jeszcze bardziej oczywiste. Przy stole – jak na ringu – wyłonieni zostają przegrani i zwycięzca, bo nikomu nie chce się tracić czasu na rozmowy bez emocji. A te towarzyszą tylko wymianie zdań, która może dać wymierny efekt w formie prestiżu, podbudowania swojej pozycji, poprawy własnego wizerunku w oczach innych lub przynajmniej we własnym mniemaniu. Nie zrozum mnie źle, retoryka i całe to słodkie pierdzenie wokół jakiegoś tematu mają znaczenie i ludzie wciąż jeszcze uprawiają ten sport dla przyjemności, ale jeśli poprzez komunikację chcesz osiągnąć coś konkretnego, zadbaj o porządne argumenty, bo pojedynczy cios może wystarczyć, by położyć Draba na deski, to znaczy przekonać go do twoich racji.

Ciągi, Przewagi, przeciąganie liny

Nie myl rozmowy z lekturą i interpretacją Pisma Świętego. W narracji bądź stanowczy i przekonujący, stale napieraj, a gdy padną pierwsze slogany, testuj Posłuch + Knowanie przeciwko Posłuchowi + Knowaniu rozmówcy. Pojedynek na słowa trwa tak długo, aż ktoś zrezygnuje z rozmowy, ustępując albo rozpoczynając konflikt innego rodzaju, lub jedna ze stron zyska trzy Przewagi... Czym są Przewagi? Okey, wyjaśnię to wszystko bardziej obrazowo. I od samiuteńkiego początku.

Spór przypomina przeciąganie liny. Zyskanie tego, co nazywamy Ciągiem, oznacza przyciągnięcie wroga o krok w swoją stronę. Jeżeli była to pierwsza faza sporu, zwycięzca zdobywa tym samym 1 tak zwaną Przewagę, bo wróg jest o krok bliżej do dziury pod sznurem. Jeśli za drugim razem temu koleśowi się poszczęści, a ty dasz plamę, wrócisz na pozycję startową, a wynik w Przewagach osiągnie z powrotem poziom 0 do 0. Rozumiesz? Dzieje się tak, ponieważ w drugiej fazie to przeciwnik zdobył 1 Ciąg i przybliżył cię tym samym do dziury w ziemi, a ty straciłeś zyskaną poprzednio 1 Przewagę (obaj jesteście w tej samej odległości od dołka).

Czasem okazuje się, że ktoś ma wyjątkowo mocne argumenty. Dzieje się tak, gdy w społecznym teście przeciwnym uzyskuje znaczną liczbę przebić, czyli punktów różniących jego wynik od rezultatu przegranego: 1, 2, 3 lub 4 przebicia nie zmieniają postaci rzeczy, ale już 5 czy 6 dają 2 Ciągi więcej. Gdy natomiast przebić jest 7 lub więcej, zwycięzca otrzymuje aż 3 Ciągi!

A teraz dwie wiadomości. Dobra i zła. Dobra jest taka, że nikt cię nie zmusi, byś kierował swoją postacią inaczej, niż sam to sobie zaplanowałeś. Wygrana przeciwnika w negocjacjach oznacza tylko, że nie jesteś w stanie nakłonić go do zmiany zdania, a przy okazji podczas dyskusji poznałeś dogłębnie jego argumenty i stanowisko.

Przewagi a morale

Zła wiadomość jest taka, że przegrywając testy społeczne, tracisz tyle morale, ile Przewag zyskał przeciwnik. To ważna informacja, bo gdy najdzie cię ochota przekonać gościa metodą siłową lub zlekceważyć jego opinię i działać po swojemu, obniżysz poziom swoich zdolności (które wykorzystujesz przeciwko tej postaci i jej sprzymierzeńcom, a także w toku działań skrajnie odmiennych od stanowiska zwycięzcy) w testach zwykłych i przeciwnych o tyle poziomów, iloma Przewagami dominował ostatecznie oponent w końcowej fazie sporu.

Reguła ta obowiązuje tak długo, jak długo Weteran uznaje to za zasadne, natomiast może ulec zmianie na przykład wtedy, gdy okoliczności fabularne zostaną radykalnie zmodyfikowane. Na pocieszenie powiem ci, że omawiany mechanizm działa w obie strony – jeśli to ty kogoś zdominujesz podczas konwersacji, możesz być pewny, że nie zdradzi cię z mocą większą, niż pozwala mu na to jego morale. Motyw ten ma zastosowanie nie tylko w przypadku zdolności o charakterze bojowym, ale też społecznym i innym.

Jak widzisz, przekonywanie to piękna sprawa i znacznie bardziej ekonomiczne rozwiązanie aniżeli sięganie po broń. Nie lekceważ tej umiejętności.

Narysuj to sobie

Jeśli jako Weteran nadzorujesz konflikt społeczny, proponuję, żebyś narysował sobie w brudnopisie poziomą linię i podzielił ją na sześć równych części siedmioma pionowymi kreskami, pogrubiając centralną z nich. Na początku obie strony sporu stoją na środkowej przedziałce – połóż na niej monetę lub inny znacznik. Jeśli gracz zdobywa Ciąg – przesunij monetę w lewo, a jeżeli Ciąg zyskuje oponent – w prawo o jedną przedziałkę. Im dalej dany rozmówca przesuwają się w „swoją” stronę od centrum, tym więcej zdobywa Przewagę. W ten sposób łatwo kontrolujesz, kto ile ich ma, dzięki czemu z łatwością dopilnujesz kwestii morale i oczywiście bez trudu ogarniesz, kto ostatecznie wygra spór. Rozpracujmy tę kwestię na konkretnych przykładach, bo patent jest naprawdę fajny i wiele wniesie do twoich sesji.

Analiza przypadku: Wyobraź sobie dwóch koleś, którzy grają w karty. Jednemu nie idzie i oskarża przeciwnika o oszustwo, żądając zwrotu postawionej amunicji. Rozpoczyna się konflikt społeczny. Obaj panowie testują Posłuch + Knowanie. Pierwszy facet ma pecha, przegrywa test, a przeciwnik osiąga 3 przebiecia, zdobywając 1 Ciąg, który – jako że to pierwsza faza sporu – oznacza zarazem jedną Przewagę (moneta przesuwana się w brudnopisie wzdłuż linii o jedną przedziałkę od centrum w stronę „narożnika” wygrywającego). Gdyby przegrany teraz zdecydował się zakończyć spór społeczny i sięgnąć po broń, straciłby najpierw 1 morale wobec wroga, więc jego zdolność Siewca ołowiu byłaby o 1 poziom niższa w testach przeciwko drugiemu graczowi (oraz jego ewentualnym sprzymierzeńcom).

Analiza przypadku: I jeszcze jeden przykład, na wszelki wypadek. Gdzieś wśród ruin w pobliżu źródła fajnych fantów spotyka się dwóch szwendaczy. Obaj to twarde typy i niechętnie podzielą się łupem. Żal im amunicji i szkoda zdrowia, więc zamiast rozpętywać wojenkę, postanawiają sobie nawzajem wyperswadować chęć udziału w zyskach. Rozpoczyna się spór. Następuje przeciwstawny test na Posłuch + Knowanie. Thomas uzyskuje wynik 8, a Bob – 5, a zatem wstępną fazę konfliktu wygrywa ten pierwszy, zyskując przy okazji 3 przebiecia, czyli 1 Ciąg, który oznacza na tym etapie 1 Przewagę (moneta w brudnopisie

wędruje o jedną przedziałkę w stronę „narożnika” Thomasa). Bob rozważa możliwość przerwania słownego sporu i sięgnięcia po giwerę. Ponieważ jednak przeciwnik ma jedną Przewagę, morale Boba wraz z końcem konfliktu społecznego spadłoby o 1 stopień. A to oznacza, że walcząc z Thomasem miałby w testach przeciwstawnych wszystkie zdolności o poziom niższe – chociaż posiada Siewcę ołowiu na k10, rzucałby w teście tylko k8. Postanawia więc kontynuować pojedynek słowny, wierząc w swoją charyzmę. W kolejnej fazie konfliktu społecznego Thomas zyskuje wynik 9, a Bob – 4. Thomas ma w tej sytuacji 5 przebieć, zyskuje więc aż 2 Ciągi, które na tym etapie i w tych okolicznościach przekładają się na 2 Przewagi, kończąc tym samym spór. Konflikt społeczny zostaje rozstrzygnięty, ponieważ Thomas w sumie zgromadził 3 Przewagi. Morale Boba zostało obniżone w sumie o 3 stopnie. Zwycięzca zabiera się za plądrowanie terenu, a Bob podłamany oddala się z podkulonym ogonem. Gdyby chciał zaatakować Thomasa, działałby z radykalnie obniżonym morale – w akcjach przeciwko oponentowi wykonywałby testy ze zdolnościami obniżonymi o 3 poziomy. Dla przykładu Siewcę ołowiu testowałby, rzucając k4 zamiast k10.

Analiza przypadku: Ponieważ mam wenę, jeszcze jeden przykładzik. Tym razem wyobraź sobie dwie rozwydrzone Żylety, które kłócą się o faceta. Szykuje się niezła zabawa, więc stajesz z boku i obserwujesz przebieg wydarzeń. Wprawdzie miałeś nadzieję na walkę w błocie lub kisielu, ale dobra kłótnia też ujdzie. Rozpoczyna się spór. Obie panny testują Posłuch + Knowanie. Blondynka ma wynik 5, a brunetka 8, więc ta druga (zdobywając 3 przebiecia) zyskuje 1 Ciąg. Ponieważ to wstępna faza kłótni, można powiedzieć, że obie awanturnice były na pozycjach wyjściowych (przypominam, że dalej wykorzystuję metaforę z przeciąganiem liny). Po tej zwycięskiej turze brunetka zdobywa jedną Przewagę, skracając blondynce drogę do dołka w ziemi o jeden krok. W drugiej fazie sporu blondynka ma wynik 9, a brunetka zaledwie 2. W takiej sytuacji blondyna zdobywa aż 3 Ciągi (premija za 7 przebieć)! Odrabia stracony wcześniej krok i dodatkowo przysuwa przeciwniczkę o kolejne 2 kroki do dziury w ziemi. WOW, tego się nie spodziewałeś. Na początku brunetka miała jedną Przewagę. Nie dość, że ją straciła, to blondynka zyskała

aż dwie. Brunetce nie chce się dalej klócić, żeby uniknąć całkowitej kompromitacji, więc na tym etapie odpuszcza i idzie szukać innego lowe-lasa.

Spory merytoryczne

Specyficzną odmianą testów społecznych są spory merytoryczne, które nie bazują jedynie na Knowaniu ani tylko na Handlu, lecz także na zdolności, która jest najbardziej istotna z punktu widzenia tematu rozmowy. Oznacza to, że do rzutu kostką Knowania lub Handlu każda ze stron dodatkowo dorzuca kość zdolności najbardziej adekwatnej do treści dyskusji. Poza tą kwestią spór merytoryczny nie różni się od zwykłej konfrontacji społecznej – wymagana jest więc odpowiednia narracja, a do pełnego triumfu – 3 Przewagi. Zwróć tylko uwagę, że z powodu większej liczby używanych kostek łatwiej zgromadzić sporo przebić i zdobyć Ciągi, więc potencjalnie tego typu sprzeczki szybciej się kończą. To naprawdę cudownie, bo w ten sposób unika się flegmów.

Analiza przypadku: Dwóch trackerów spiera się nad mapą o to, którądy należałoby pójść, by uniknąć burzy piaskowej. W teście przeciwstawnym każdy rzuca kostką Knowania, kostką Surwiwału i do wyniku dodaje wartość Posłuchu, który odzwierciedla ogólnie pojęty dar przekonywania.

Przepychanki towarzyskie

Niewykluczone, że od czasu do czasu zechcesz wesprzeć swojego kumpla w dyskusji albo pozwolisz koleżkom z drużyny trochę ci pomóc podczas przekonywania laski, by poszła z tobą do łóżka. Mówimy wtedy o społecznych testach grupowych (grupowych, ale nie kojarz tego z orgią). Po prostu w rozmowie bierze udział więcej niż jedna postać. Nie marszcz brwi, wszystko będzie dobrze, to naprawdę nie jest trudne.

Pamiętasz spory merytoryczne? W przypadku testów grupowych jest podobnie – dorzucasz kostkę zdolności adekwatnej do argumentacji stosowanej w danej fazie sporu, ale w tym przypadku kość turla ten spośród uczestników towarzyskich przepychanek, który ma najwyższy poziom danej zdolności. Taką premię stosuje każda grupa uczestnicząca w starciu. Ostateczny efekt konfrontacji standardowo

oddziałuje na morale wszystkich członków przegranej ekipy.

A co jeśli więcej niż dwóch koleżków ma coś pilnego do oznajmienia światu? Muszą to rozłożyć w czasie, a konkretnie rozegrać w odpowiedniej fazie sporu w taki sposób, by argumentacja pasowała do tego, kto chce doturlać dodatkową kostkę.

A jeżeli grupa paru cwaniaków chce wpłynąć na pojedynczą postać, na przykład laskę z powyższego przykładu? Ta ostatnia turla premiovą kość we własnym imieniu. Mówiłem, że to łatwizna?

Analiza przypadku: Dwóch podrywaczy podjeżdża bryką do panny, która spaceruje wzdłuż ulicy. Zagadują obaj, chwając się zajebistością chevroleta, w którym siedzą. Dowolny z nich turla kością Knowania i dodaje do wyniku wartość swojego Posłuchu. Drugi koleś, wyraźnie bardziej obcykany w temacie aut, dorzuca kość Sterowania, bo ma tę zdolność na wyższym poziomie niż pierwszy koleżka. Dziewczyna turla Knowanie, dodaje Posłuch i jeszcze we własnym imieniu dorzuca kostkę Sterowania. Chłopcy jej nie docenili – dziewczyna była kierowcą rajdowym i córeczką mechanika, więc zrównała ich z ziemią od razu uzyskując 3 Ciągi, a ponieważ była to pierwsza faza przeciągania liny, natychmiast zgromadziła 3 zwycięskie Przewagi. Lanserom nie pozostało nic innego jak tylko zmyć się z podkulonymi ogonami.

Wymiana handlowa

Nie ma dzisiaj pieniądza, ale i tak trzeba się ze wszystkimi targować. I właśnie dlatego zasadniczą rolę odgrywają twoje umiejętności handlowe. Jeśli chcesz powymieniać się z kimś gratami, obaj testujecie Handel i Posłuch. Jeżeli wygrasz, koleś weźmie towar, który mu zaproponowałeś, i odda w zamian to, czego oczekujesz. Nie myśl jednak, że wciskanie ludziom złomu jest takie proste. Gdy siłujesz zapodać komuś coś marnego, a sam chcesz przyciągnąć jakieś wartościowe fanty, koleś otrzymuje kostkę premiovą. Zależnie od różnicy w wartości, będzie to k6 („z czym do ludzi?”), k8 („próbujesz zrobić mnie w wała?”) lub k10 („mówisz poważnie?!”). Kontrahent ma też prawo cię po prostu wyśmiać, jeśli stwierdzi, że najwyraźniej upadłeś na głowę,

bo inaczej nie wyskakiwałbyś z kuriozalnymi pomysłami.

Założmy jednak, że zaczęliście się targować, bo nie miałeś nazbyt wybujałych oczekiwań. Obaj wykonaliście test, tyle tylko, że nie poszedł ci po twojej myśli. Koleś uzyskał wynik 8, a ty 4. W takim wypadku jeśli chcesz, aby nastąpiła wymiana, musisz dorzucić coś ekstra. Każde przebicie daje przeciwnikowi prawo do oczekiwania od ciebie dodatkowego sprzętu o wartości 10% sumy całej transakcji. W przytoczonym przykładzie łączna wartość wszystkich gratów wynosiła 500 amo, zatem musiałbyś dorzucić dodatkowe fanty warte 200 amo (4 przebicia x 10% z 500 amo). Jeśli cię na to nie stać, bo nie masz akurat pod ręką dostatecznie dużo zbytecznego towaru, a przyjaciele nie chcą ci pomóc, transakcja nie dochodzi do skutku, a ty tracisz 1 stopień morale na korzyść handlarza i jego sprzymierzeńców, bo zaliczyłeś wpadkę i zostajesz skompromitowany.

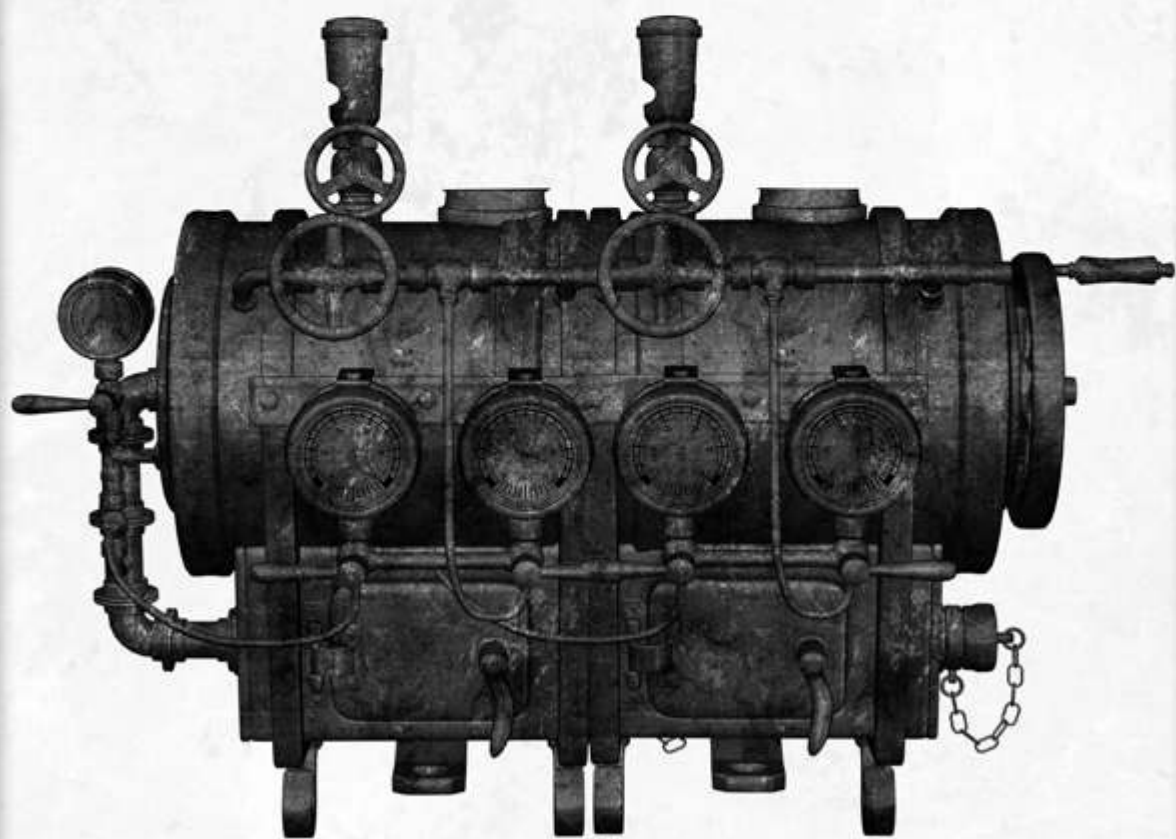
Jaką ma wagę to zdarzenie? Niebagatelną, brachu. Oprócz tego, że zwyczajowo wszystkie twoje zdolności będą o poziom niższe, gdy spróbujesz następnym razem konfrontować się z tym typem i jego kolegami z podwórka, to na dodatek wartość jego fantów automatycznie podwyższy się o 30% za każdy stopień twojego straconego morale. Jeśli więc zależy ci na handlu z danym pacjentem, nie przeginaj. W przeciwnym wypadku po prostu niczego nie kupisz, stracisz dobre imię i będziesz mniej wyrazisty dla kupca i jego sfory, a trzeba ci wiedzieć, że w mniejszych osadach niemal wszyscy twardzi ziomale trzymają z lokalnym handlarzyną. Nie zadzierają z typami podtrzymującymi przy życiu całe społeczności, bo w razie porażki znajdziesz się na spalonym.

Zastanawia cię pewnie, w jaki sposób możesz odzyskać stracone morale, których brak utrudnia ci zawieranie korzystnych transakcji handlowych w danym miejscu. Czasem nie będziesz musiał nic robić, bo nagle zmieniające się okoliczności wykonają całą robotę za ciebie. Jeśli jednak do tego nie dojdzie, jedyną szansą na poprawę twojej pozycji jest zaimponowanie oponentowi, wykonanie dla niego jakiejś przysługi lub wynagrodzenie mu straconego czasu. W takiej sytuacji odzyskasz, zależnie od skali przedsięwzięcia, jeden, dwa lub nawet trzy stopnie morale. W analogiczny sposób możesz

odzyskiwać dobre imię i poprawiać swój wizerunek w oczach typów, które cię wycykały podczas zwykłego, niehandlowego sporu.

Bywają i takie sytuacje, że parcie na handel ma tak naprawdę głównie jedna strona – ty chcesz na przykład pozyskać trochę sprzętu, natomiast druga strona ma w poważaniu to, co żeś ze sobą przytaszczył – po prostu nie masz nic, co byłoby jej niezbędne do przeżycia. W takim przypadku targowanie się nie wchodzi w grę (cała wyżej opisana procedura sporu handlowego jest pomijana). Sprzedawca lub usługodawca po prostu podaje ci swoją cenę, a ty zwyczajnie ją akceptujesz lub nie. Bez ryzyka zaliczenia dyshonoru, ale też bez szansy na zawyżenie wartości swoich przedmiotów, podczas gdy ceny handlarza mogą być praktycznie dowolne.

ZDOLNOŚCI W AKCJI



W tym rozdziale omówię różnorodne reguły wykorzystujące poszczególne zdolności postaci. Zajmę się następującymi kwestiami zgodnie z porządkiem alfabetycznym:

Analiza taktyczna – str. 49

Destrukcja i naprawa pancerzy – str. 49

Gonitwa, pościg – str. 49

Korozja i naprawa broni – str. 49

Modyfikowanie broni – str. 50

Przeciążenie – str. 50

Skrajne warunki – str. 50

Środki transportu – str. 53

Tworzenie sprzętu – str. 58

Użytkowanie terminali – str. 60

Węszenie – str. 62

Włamanie i rozboje – str. 62

Wytwarzanie biostymulantów – str. 63

Analiza taktyczna

Napotykać na swej drodze wroga nastawioną istotę lub potencjalnie niebezpiecznego dryblasa, możesz podjąć próbę oszacowania jego predyspozycji. W tym celu zdajesz test Pamiętnych blizn o trudności 4 + k10. Jeżeli zdasz ten test, liczba uzyskanych przebić określa sumę zdolności i współczynników, o które masz prawo zapytać, z wyłączeniem Drygu i opartych na nim umiejętności. Pytasz Weterana o określoną cechę analizowanej postaci, a ten informuje cię, jaki jest poziom danej zdolności lub wartość współczynnika. Analizę taktyczną przeprowadza się tylko jeden raz dla każdego z napotkanych stworzeń. Kolejna próba może nastąpić dopiero po diametralnej zmianie jego właściwości lub w przypadku natrafienia na zupełnie innego osobnika danego gatunku.

Destrukcja i naprawa pancerza

Ilekoć postać odziana w pancerz otrzymuje krytyczną ranę, pancerz danej lokacji ulega uszkodzeniu i maleje o 0,5. Należy to odnoto-

wać poprzez wpisanie obok lokacji tego defektu w formie wartości ujemnej, na przykład -0,5. Jeżeli bohater chce naprawić uszkodzoną odzież ochronną, musi w tym celu zużyć jeden zestaw naprawczy na każde 0,5 korygowanego pancerza dla pojedynczej lokacji i zdać test Dryg + Alibi żołnierza o trudności 4 + k10. W przypadku niepowodzenia w teście naprawy zestaw ulega zniszczeniu, a odzież nie odzyskuje walorów obronnych.

Podczas obliczania obrażeń liczą się wyłącznie pełne liczby w wartościach pancerza.

Gonitwa, pościg

Jeżeli jedna postać goni drugą, bohaterowie zdają przeciwstawny test Parkour + Koordynacja. Dodatkowo ten spośród uczestników akcji, który ma wyższą Inicjatywę, dodaje bonus +2 do swojego rzutu. Zależnie od tego, kto uzyska lepszy rezultat, uciekinier albo nawieje, albo dopadnie go ścigający.

Korozja i naprawa broni

Jeśli podczas swojego ataku trafisz cel za pomocą dowolnej broni białej, ale nie zadasz przeciwnikowi żadnych obrażeń, istnieje pewien procent ryzyka jej uszkodzenia. Natomiast w przypadku broni strzeleckiej sprawność testuje się, ilekroć w danej scenie walki w teście strzelania wyturlasz 1 (lub dwa razy 1, gdy rzucasz 2k8, dysponując zdolnością na poziomie 5).

Każde uzbrojenie posiada odrębny współczynnik Zawodność wyrażany w procentach oraz Wytrzymałość określony w skali od 1 do 6. Gdy broń zostaje uszkodzona, czyli w teście sprawności wyrzuci się wynik niższy niż wynosi Zawodność, Wytrzymałość zmniejsza się o 1. Należy wtedy postawić znak minus („-”) obok rubryki Wytrzymałość danej broni na karcie postaci.

Jeśli Wytrzymałość spadnie poniżej 0, sprzęt zostaje całkowicie zniszczony i nie nadaje się do dalszego użytku. Wartość równa 0 oznacza, że broń jest zacięta lub w inny sposób zrabana i nie może być użyta do czasu naprawy.

Przywrócenie uzbrojeniu 1 punktu Wytrzymałości wymaga zużycia zestawu naprawczego i zdania testu Dryg + Alibi żołnierza o trudności 4 + k10, chyba że w opisie broni podano inaczej.

Nie można naprawiać broni obcych, chyba że ma się odpowiednią wiedzę (bohater posiada Znamię Przyjaciół Synergianina).

Modyfikowanie broni

Jeżeli żadna z normalnie dostępnych giwer nie przypadła ci specjalnie do gustu, pamiętaj, że zawsze możesz spróbować modyfikacji. Zdobądź odpowiednie akcesoria i 3 zestawy naprawcze, a następnie poświęć godzinę na dostosowanie gnatu do własnych potrzeb. Niestety nie zawsze się to udaje. Musisz zdać test na Dryg + Alibi żołnierza o trudności 3 + k8. Jeśli misja się nie powiedzie, komplet zestawów naprawczych ulegnie zniszczeniu, a broń straci jeden stopień Wytrzymałości, co w wyjątkowo niefortunnych okolicznościach może oznaczać jej kompletną dewastację. Dobra wiadomość jest taka, że nawet jeśli nie zdasz testu, specjalna aparatura, którą próbowałeś zainstalować w danej broni pozostaje sprawna i nadal nadaje się do montażu.

Jeśli nie jesteś zbyt mocny w sprawach technicznych, zgromadź potrzebne rzeczy, a następnie poproś o pomoc kumpla albo skorzystaj z usług profesjonalisty (w tym drugim wypadku rzucasz kostkami w jego imieniu, a koszt takiej operacji, o ile znajdziesz kompetentnego wizarza, to jakieś 80 kulek w sprzęcie – najczęściej tylko ułamek możesz rzeczywiście opłacić w amunicji, bo mechanicy zwykle nie potrzebują aż tyle ołowiu).

Modyfikacje broni pozwalają między innymi na ulepszenie Precyzji lub dodanie gadżetów typu podwieszana piła mechaniczna albo granatnik, rzadziej zwiększenie Siły rażenia, a naprawdę sporadycznie – wydłużenie Zasięgu.

Przeciążenie

Testując czynności oparte na Koordynacji i Gardzie, gracz może zadeklarować przeciążenie. Po co? By jego bohater kosztem otrzymania 1 punktu wyczerpania otrzymał premię +3 do testu. Starając się równie mocno jak gościu z zatwardzeniem po tygodniu noszenia balastu lub jak nerd, który próbuje dźwignąć na siłowni sztangę, bohater się po prostu męczy, czemu odpowiada wyczerpanie. Efekty są jednak potencjalnie opłacalne, bo gracz ma większą szansę na zdanie testu, ale na tym nie koniec. Przeciążenie przekłada się też na aspekt fabu-

larny. Gdy gracz chce wykonać z lekka przejętą (czytaj komiksową/filmową) akcję, musi oznajmić, że jego postać dokonuje przeciążenia. Standardowo Weteran ma prawo zaakceptować opisywane działanie albo je odrzucić, jeśli stwierdzi, że gracz grubo przedobra, chociaż w tym wypadku prowadzący powinien być bardziej wspaniałomyślny, niż zwykle.

Pojedynczy test wolno doładować tylko raz (nie można na przykład uzyskać premii +6, dopisując sobie 2 wyczerpania). O przeciążeniu trzeba poinformować Weterana przed wykonaniem rzutu kostkami.

Skrajne warunki

Dawniej o niesprzyjających warunkach pogodowych informowała z uspokajającym uśmiechem na twarzy biuściasta pogodynka w telewizji. Dzisiaj nie ma takich luksusów. Burze piaskowe, kwaśne deszcze, anomalia, napromieniowane wichury pojawiają się zwykle znienacka. Można próbować je przewidzieć nie wcześniej niż na kilka godzin przed nadejściem. Wymaga to zdanego testu *Survivalu* o trudności 4 + k10.

Weteran może oczywiście samodzielnie zaplanować, jakie przyjemności spotkają Drabów w trakcie podróży, ale ma też do dyspozycji poniższą listę. Wystarczy rzucić kostką k20 i sprawdzić, co spotyka drużynę. W nawiasie podano informację, jaka jest trudność testu *Survivalu* związanego z przetrwaniem danego zjawiska oraz iloma punktami wyczerpania skutkuje niepowodzenie w tej próbie. Jeżeli jakiś Drab posiada odpowiedni ekwipunek, ma prawo olać ten test, bo na przykład chroni go maska przeciwgazowa lub płaszcz zabezpieczający przed kwaśnym deszczem. Ta kwestia musi być rozsądnie rozstrzygnięta między Weteranem a graczem.

Wyliczone poniżej przyjemności dotyczą regionu, w którym żyjemy, czyli zachodnich stanów Ameryki. Szczególną atrakcją stanowią anomalia, czyli wyjątkowo perfidne sytuacje, prawdziwe osobliwości, będące następstwem zakrzywienia hiperprzestrzeni. Bywają na tyle niebezpieczne, że wymagają rozegrania jako odrębna scena gry.

1. Anomalia *Miriady Iskier* – odegraj zakrzywienie hiperprzestrzeni, któremu towarzyszą

wyładowania elektryczne, kuliste pioruny, spadek grawitacji oraz 25% szans na pojawienie się k4 agresywnych duali opisanych w Bestiaruszu.

2. Tym razem obejdzie się bez przykrych niespodzianek.

3. Burza piaskowa (3 + k8, wyczerpanie k4).

4. Tym razem obejdzie się bez przykrych niespodzianek.

5. Silna burza piaskowa (4 + k10, wyczerpanie k4).

6. Kwaśny deszcz (3 + k8, wyczerpanie k4).

7. Ulewny kwaśny deszcz (4 + k10, wyczerpanie k4).

8. Napromieniowana wichura (5 + k12, wyczerpanie k4, napromieniowanie k6).

9. Napromieniowany smog (4 + k10, wyczerpanie k4, napromieniowanie k8).

10. Trujący smog (6 + 2k8, wyczerpanie k6).

11. Tym razem obejdzie się bez przykrych niespodzianek.

12. Smog (2 + k6, wyczerpanie k4).

13. Osobliwe opary (3 + k8, 1 losowa Skaza).

14. Tym razem obejdzie się bez przykrych niespodzianek.

15. Toksyczne opary (4 + k10, wyczerpanie k4).

16. Tym razem obejdzie się bez przykrych niespodzianek.

17. Nieodparowane toksyny lepiące się do ciała (6 + 2k8, wyczerpanie k6, obrażenia k8).

18. Tym razem obejdzie się bez przykrych niespodzianek.

19. Porażający smog (5 + k12, wyczerpanie k8).

20. Anomalia Ciekły Mrok – odegraj sytuację, w której przez szczelinę międzywymiarową wlewa się mrok uniemożliwiający efektywne używanie zmysłu wzroku i słuchu, wywołujący u ofiar halucynacje (każdy musi wmówić sobie, że to omamy, fikcja, a nie rzeczywistość –

w tym celu zdaje test na Posłuch + Knowanie o trudności 2 + k6, w przeciwnym wypadku zaatakuję, z zamiarem zabicia, losowo wybraną postać z grupy).

Jako Weteran masz prawo oczekiwać testów *Survivalu* nawet kilka razy na dobę w świecie gry, jeśli Draby pakują się w coraz to cięższe warunki, ale tak sobie, bez wyraźnego powodu nie ma sensu przeginać. Ci koleś i tak mają dostatecznie ciężko.

Warunki stałe

Przed chwilą omówiłem szereg sytuacji, które mogą się zdarzyć w najmniej oczekiwanym momencie. Nie zapominajmy jednak, że są miejsca, gdzie ciężkie warunki panują permanentnie lub przez długi okres, sięgający dni, a nawet tygodni. Przebywanie w tych warunkach wiąże się z koniecznością przeprowadzania testów *Survivalu* co godzinę i, jak sądzę, nie wymaga to dalszych wyjaśnień.

Sprawa wygląda nieco inaczej w przypadku stałych anomalii, które są mniej lub bardziej niebezpieczne. Podzielę się teraz z tobą wiedzą na temat kilku typów tego rodzaju zjawisk. Nie znaczy to, że tylko tyle ich w ogóle istnieje. Po prostu na więcej się nie natknąłem, a sceptycznie podchodzę do cudzych doniesień. Opowiem ci też o fenomenach, czyli specyficznych obiektach spotykanych wyłącznie w okolicach anomalii. Obiektach, które bywają bardzo użyteczne i cenne. Muszę cię jednak ostrzec: jeżeli najdzie cię ochota, by zapolować na tego rodzaju trofea, musisz wiedzieć, że w ich pobliżu bardzo często przebywają dualne – krwiożercze bestie, które zdają się czerpać przyjemność z przebywania pod wpływem energii, którą emanują anomalie.

Rdzawa Mgła – ta anomalia jest stosunkowo łatwa do rozpoznania, ponieważ przypomina zwykłą mgłę, tyle że unoszą się w niej lśniąco metalicznym blaskiem, podłużne i cienkie jak maleńkie igły drobiny jakiejś osobliwej substancji. W kontakcie z metalem materia ta potrafi wyrządzić poważne szkody. Karoseria rdzewieje, każda lokacja metalowych pancerzy w 40% przypadków ulega korozji (zmniejsza się o wartość 0,5), a metalowa broń traci k3 Wytrzymałości. Co gorsza, rdza ma charakter atypowy (znam ten zwrot od jakiegoś nerda). Po prostu żre nawet przedmioty ze stali nie-

rdzewnej! Problem nie występuje, jeśli starannie osłoni się metalowe przedmioty jakąś tkaniną lub plastikiem. W podobny sposób trzeba zabezpieczyć nozdrza i usta, bo inaczej „szpilki” mogą wyrządzić krzywdę płucom (2k8 obrażeń szacowanych).

Rdzawa Mgła wytwarza purpurowe stalaktyty – zwisające z sufitów i drzew podłużne obiekty, których spiczaste końce można spróbować oderwać. Jeśli ci się uda, będziesz w posiadaniu przedmiotu pożądanego przez metalurgów – z tego materiału można tworzyć specjalne pokrycia na zbroje hutnicze, nazywane bodaj w skrócie stopem XXL. By pozyskać ten fenomen, potrzeba nie tylko nie lada cierpliwości w poszukiwaniu dojrzałego egzemplarza, ale i siły fizycznej, żeby go urwać.

Zmrożenie – ten lewitujący tuż nad ziemią pokaźnych rozmiarów błękitny kryształ potrafi pojawić się znienacka w zupełnie nieoczekiwanym miejscu i radykalnie obniżyć panującą tam temperaturę. Proces trwa kilka dni, ale efekty są zwykle takie same: wszystko w zasięgu kilkudziesięciu metrów stopniowo zamraża i staje się kruche jak cienki sople. Gdy w pobliżu przez dłuższy czas przebywa człowiek, może go spotkać mało przyjemny los zmiany w kostkę lodu, ale zazwyczaj następuje tylko wychłodzenie ciała (3 + k8, wyczerpanie k4). Niech ci nie przyjdzie do głowy dotykać tego kryształu – bez względu na to, jak grube masz rękawice, srogo tego pożałujesz (k10 obrażeń szacowanych). Zresztą nie ma to najmniejszego sensu, bo i tak anomalia pozostaje w miejscu, niewzruszona, bez względu na to, jakie siły na nią oddziałują.

Zmrożenie generuje jeden znany mi fenomen: lodowate okruchy, które samoczynnie odłamują się od kryształu i gromadzą pod nim w małej kupce (liczącej statystycznie k4 sztuki). Kostka lodu, nieróżniąca się na pierwszy rzut oka niczym szczególnym od zwykłej, w istocie jest nasączona dwudziestoma, trzydziestoma litrami wody! Topnieje w tempie czterech, pięciu litrów na dobę.

Szczelina – tę nazwę nadałem dziwactwu, które przypomina tunel hiperprzestrzenny. Wygląda jak skoncentrowana na kilku metrach sześciennych, gęsta chmura pary, w której majaczy obraz tego, dokąd prowadzi. Możesz to potraktować jak bramę. Dopóki istnieje,

będziesz w stanie wrócić w to samo miejsce, przełaząc przez nią od drugiej strony. Gdy jednak zniknie, czeka cię najpewniej spora wycieczka – o ile w ogóle będziesz w stanie wydostać się z obszaru, do którego zostaniesz przeniesiony.

Ta dziwna substancja, przypominająca parę, bardzo powoli się skrapla. Jeśli ci się poszczęści, znajdziesz kilka małych (k4) porcji tego wyrafinowanego fenomenu – roztworu Szczeliny, który po spożyciu skutecznie skraca czas reakcji na wszelkie bodźce (przez jedną godzinę postać ma 2 dodatkowe Punkty Akcji oraz Inicjatywę większą o 3; efekt się nie kumuluje, gdy wypije się więcej niż jedną dawkę).

Skrzep – wygląda jak góra gnijącego mięsa i podobnie śmierdzi. Poza tym wydziela hektolitry ohydnej, czarnej, śluzowatej cieczy, która zalewa i oblepia wszystko dookoła. Najczęściej występuje w ruinach miast, więc po brzegi wypełnia piwnice zniszczonych budynków i wylewa się na ulice. Śluz jest toksyczny (napromieniowanie k6 co kwadrans), więc pakując się w to bagno, lepiej mieć kombinezon AVX.

Skrzep generuje dwa rodzaje fenomenów. Pierwszy to nektar, który gromadzi się pod cienką, lepłą warstwą czegoś w rodzaju narośli na Skrzepie i sączy z kilku wypustków. Ma różne zastosowania: działa jako niezwykle silne i wszechstronne antidotum, znosi halucynacje, stawia na nogi (usuwa 3k4 wyczerpania), wyciąga z chorób zakaźnych. Podczas jednej wizyty możesz zdobyć co najwyżej kilka (k6) porcji nektaru. Drugi fenomen występuje w śluzie, o którym ci mówiłem. Gdzieś tam na powierzchni tego świństwa pojawia się czasem charakterystyczny, granatowy grzyb lub coś w tym rodzaju... No w każdym razie wygląda na grzyb. W jego wnętrzu znajdują się wielościenne kryształy (k4 sztuki). Jeśli taki kamyczek skruszysz i posypiesz nim ranę, możesz być pewien, że szybko się zagoi (natchmiast leczy 2k4 obrażeń).

Próżnian – nazywam tak anomalię, która zmniejsza grawitację w promieniu kilkudziesięciu metrów. Przedmioty i ludzie zaczynają się unosić nad ziemią. Trzeba jakby pływać w powietrzu, odpychając się od wszystkiego, co tylko się do tego nadaje. Niestety na tym nie koniec. Próżnianowi zawsze towarzyszy coś

jakby ruchliwe pioruny kuliste, tym zaś – groźne wyładowania elektryczne. Jeśli więc nie będziesz na siebie uważał, grozi ci konkretne porażenie (skuteczność ataku 3 + k8, Siła porażenia 2k8).

Fenomenem Próżniana są osadzające się na ścianach kryształ. Niektóre z nich przybierają rozmiary piłki do siatkówki i mają we wnętrzu stale pulsujące wyładowania. Te kamienie są jak granaty, ale zamiast wywoływać eksplozję, na krótki czas – kilka, kilkanaście minut – zmniejszają grawitację dokładnie tak samo jak anomalia, tyle że na mniejszym obszarze, nieprzekraczającym 10 metrów. Nie muszą ci chyba mówić, że bywają bardzo użyteczne.

I to by było na tyle. Więcej grzechów nie pamiętam. Resztę anomalii będziesz musiał zbadać sam.

Środki transportu

Prowadzenie pojazdu to kaszka z mleczkiem, tak? Do czasu, gdy trzeba wykonać trochę trudniejszy manewr albo uniknąć staranowania przez innego domorostego rajdowca. Pierwsza kwestia nie wymaga szerszego omówienia – po prostu Weteran ustala trudność i następuje test Koordynacja i Sterowanie. Ważne, by bardzo precyzyjnie określić, do czego zmierza kierowca i jakie będą konsekwencje niepowodzenia. To konieczne, by sytuacja była jasna, na wypadek poniesienia porażki. Najczęściej konsekwencją jest przywalenie w rupiecie rozrzucone na drodze, co skutkuje określonymi z góry obrażeniami pojazdu. Innym razem wylatuje się z trasy, a wrócenie na drogę wymaga zdania testu o trudności 3 + k8 (następuje powrót do sektora, z którego się wypadło, i na tym kierowca kończy swój ruch w danej fazie rajdu).

Przedstaw to graficznie

Jeśli natomiast chodzi o wyścig, położenie aut względem siebie zawsze należy śledzić na narysowanym zawczasu pasku, który dzielimy na dwa razy tyle sektorów, z ilu manewrów składa się trasa. Manewry mogą być rozmieszczone nie gęściej niż co drugi sektor; nigdy nie umieszcza się manewru na sektorze startowym.

Wyścig rozgrywa się w oparciu o następujące etapy:

1. Rozpoczyna się faza rajdu.
2. Rajdowiec, który ma najwyższą inicjatywę rajdową (rzut kością Sterowania + rzut kością inicjatywy pojazdu), przechodzi z pierwszego sektora na sektor następny. Jeśli konieczne jest tam wykonanie manewru, przeprowadza test. Gdy go zda, przechodzi do kolejnego sektora. Jeśli obleje – pozostaje w danym sektorze i ponosi konsekwencje porażki (bryka odnosi obrażenia lub wypada z trasy).
3. Następny w kolejności zawodnik przesuwa się o jeden sektor w stronę mety. Jeśli konieczne jest tam wykonanie manewru, przeprowadza test. Jeżeli zdaje go pomyślnie, przesuwa się do następnego sektora, jeśli nie, kibluje w bieżącym albo wręcz wypada z trasy. Warto zauważyć, że nie zawsze opłaca się wybijać ostro do przodu. Czasem lepiej poczekać, aż inni za cenę pewnych uszkodzeń usuną z trasy przeszkody, które są możliwe do zniszczenia lub ruchome. Wtedy przejeżdża się dwa sektory bez manewru (czyli bez testowania).
4. Kończy się faza rajdu, a rozpoczyna zwykła tura gry.
5. Każda postać przeprowadza swoje działania zgodnie ze zwykłą Inicjatywą. Na tym etapie kierowca ma prawo zaatakować inny pojazd własną gablotą lub za pomocą zamontowanego na niej sprzętu, ewentualnie wyrzucając coś z ładowni. W tym ostatnim przypadku rozróżnia się ataki mierzone (w jeden pojazd przeciwnika) i sektorowe (we wszystkie pojazdy przeciwników w danym sektorze).

Procedura opisana w punktach 1–5 jest powtarzana zgodnie z kolejnością aż do końca sceny rajdu.

Wzajemne ataki za pomocą samochodów i zamontowanej na niej broni bezpośredniej możliwe są z poziomu tego samego sektora oraz sektorów sąsiednich. Na większych odległościach możliwe są jedynie działania z użyciem broni dystansowej, jak karabiny maszynowe, miotacze harpunów i tym podobne. Nie zawsze jest to fizycznie możliwe –

jeśli droga wije się na przykład między stertami gruzu, cel może po prostu zniknąć z linii ognia.

Sektory, moduły, trasa

A teraz kilka informacji, które przydadzą ci się podczas przygotowywania wyścigu. Sektory łączą się w tak zwane moduły, a te z kolei tworzą trasę. Rozróżniamy sporo różnych rodzajów modułów, ale podstawowe typy to:

DŁUGA PROSTA – składa się z przynajmniej czterech, zwykle jednak z sześciu lub ośmiu, sektorów. Jej cechą charakterystyczną jest szerokość, pozwalająca na wyprzedzanie i nieskrępowaną jatkę między pojazdami, a nawet abordaż. Jeśli chodzi o manewry, w tym module czasem pojawia się konieczność wymijania przeszkód.

WĄSKIE GARDŁO – moduł składający się na ogół z dwóch sektorów. Wyróżnia się tym, że uniemożliwia wyprzedzanie. Jeśli więc ktoś stanie na polu wąskiego gardła, nikt nie zdoła go „przeskoczyć” – co najwyżej utknie na tym samym polu. W wąskich gardłach przeważają manewry wymijania przeszkód.

WISIELCZA PĘTLA – dwu lub cztero-sektorowe moduły z jednym większym lub kilkoma ostrymi zakrętami. Idealna droga do wyprzedzania, ale wredna przy inicjowaniu manewrów (modyfikator +2 do kostki trudności lub testu obronnego przeciwnika).

ŚLIZGAWA – cztery lub sześć sektorów trudnego terenu, który utrudnia wykonywanie manewrów (modyfikator +2 do kostki trudności lub testu obronnego przeciwnika).

TOR PRZESZKÓD – sześć lub osiem sektorów terenu najeżonego różnymi barierami i pułapkami, które potrafią nieźle uszkodzić pojazd, jeśli nie zostaną wyminięte.

Bariery, przeszkody, manewry

A oto ułożone alfabetycznie typowe komplikacje, na które można się natknąć na trasie, ich trudności i konsekwencje porażki w teście przeciw nim. Dla twojej wygody umieściłem je w zgrabnej tabelce.

Wyzwanie	Trudność, następstwa porażki
Drewniana bariera	Trudność 6 + 2k8. Porażka: 2k6 obrażeń bryki.
Kolczatka	Trudność 4 + k10. Porażka: 2k8 obrażeń bryki ignorujących pancerz, wypadnięcie z trasy.
Miny	Trudność 3 + k8. Porażka: 4k10 obrażeń bryki.
Najeżone kolcami bryły z betonu	Trudność 5 + k12. Porażka: 3k10 obrażeń bryki.
Ostry zakręt	Trudność 3 + k8. Porażka: wypadnięcie z trasy.
Płonące beczki	Trudność 4 + k10. Porażka: k10 obrażeń bryki ignorujących pancerz.
Przeszkoda duża, ciężka	Trudność 5 + k12. Porażka: 2k10 obrażeń bryki, wypadnięcie z trasy.
Przeszkoda lekka, niszczalna	Trudność 3 + k8. Porażka: k8 obrażeń bryki.
Przeszkoda średnia, niszczalna	Trudność 4 + k10. Porażka: k10 obrażeń bryki.
Rozlany smar	Trudność 4 + k10. Porażka: wypadnięcie z trasy.
Rozległa kałuża	Trudność 3 + k8. Porażka: wypadnięcie z trasy.
Skrzynie towarowe	Trudność 4 + k10. Porażka: 2k8 obrażeń bryki.
Zabójczy zakręt	Trudność 5 + k12. Porażka: wypadnięcie z trasy.
Zakręt	Trudność 2 + k6. Porażka: wypadnięcie z trasy.
Zniszczony pojazd rajdowy	Trudność 5 + k12. Porażka: 3k8 obrażeń bryki.

Konfrontacja pojazdów

Walka z pomocą pojazdów jest odrobinę bardziej złożona od zwykłego wyścigu, ale bez obaw, mechanika tej gry nie bez powodu nosi nazwę ADRENALINA. Ma być dynamicznie i emocjonująco, więc będzie.

Zacznijmy od podstaw. Zgodzisz się chyba ze mną, że bryka, łódź podwodna czy zmutowane zwierzę w pewnym sensie nie różnią się od broni – i jednym, i drugim możesz zrobić komuś krzywdę. Z tego powodu, podobnie jak giwery, piły i inne narzędzia do mordowania, pojazdy mają własną Siłę. Jeśli więc pieszy nie uskoczy w porę – dostanie nieźle po dupie, bo dozna obrażeń, wynikających z Siły twojego pojazdu. Analogicznie w przypadku maszyn – jeżeli taranowany jest inny wehikuł, a jego kierowca nie zachowa się odpowiednio i nie przyjmie ataku „na zderzak”, jego auto otrzyma tyle obrażeń, ile wynosi Siła twojej gabloty. Pamiętaj jednak, że ilekroć następuje stłuczka, obrażeń doznaje też pojazd atakującego, tyle że są one znacznie mniejsze, bo gość zna przecież mocne strony swojej bryki. Dostaje „w zderzak” i tyle.

Cechy pojazdów

Zanim przejdziemy dalej, poznaj znaczenie wszystkich cech różnych środków transportu.

INICJATYWA – określa, jaką premię do inicjatywy otrzymuje na starcie kierowca.

SIŁA – określa, jakie pojazd zadaje obrażenia przy udanym ataku oraz ile obrażeń doznaje wrogi transport, jeśli przeprowadzi nieskuteczny atak. Współczynnik ten informuje też, ile obrażeń dozna pieszy, gdy zostanie staranowany (chyba że Weteran sam to określi używając zdrowego rozsądku).

ODBICIE – informuje, ile obrażeń odniesie pojazd, gdy skutecznie obroni się przed atakiem lub gdy sam z powodzeniem zostanie użyty do taranowania.

PANCERZ – o wartość tego współczynnika pomniejsza się liczbę obrażeń doznanych przez pojazd w chwili trafienia, taranowania lub stłuczki.

UDŹWIG – suma ładunków, jakie mogą być umieszczone na pojeździe (dotyczy sprzętu

bojowego i towarów) lub stać się jego integralną częścią (dotyczy ulepszeń).

ODPORNOŚĆ – informuje o Progu Obrażeń pojazdu. Nie jest to totalna wytrzymałość maszyny, ale miara jej podatności do użytku pomimo doznanych uszkodzeń. Gdy Próg zostanie przekroczony, oznacza to, że bryka nadaje się do gruntownego remontu, wierzchowiec wyzionął ducha, a łódź podwodna jest nieuszczelna, leży na dnie i przecieka.

CZUŁY PUNKT – trudność trafienia w newralgiczne punkty.

Jak to wszystko konkretnie działa w praktyce? Jeśli dwóch kolesi zмага się na torze, obaj testują Koordynację + Sterowanie, a wyższy wynik wygrywa. Gdy mówimy o zwykłych zderzeniach bez udziału wyszukanych zabawek, przegrany doznaje obrażeń wynikających z Siły gabloty przeciwnika, a wygrany obrażeń będących skutkiem własnego Odbicia.

A co w sytuacji, gdy prowadzisz pojazd wyposażony w jakąś broń, na przykład umocowane z przodu piły mechaniczne? To proste! W takiej sytuacji przeprowadzasz przeciwstawny test Koordynacja + Sterowanie, a przy określaniu obrażeń używasz Siły broni zamiast Siły pojazdu. Jeśli w teście ataku przegrasz, sprzęt zostanie uszkodzony i dozna tylu obrażeń, ile wynosi Siła gabloty przeciwnika. Tak, sprzęt, który podłączasz do bryki, też ma Odporność. Powtórzę dla pewności: gdy atakujesz jakąś zabawką zainstalowaną na swojej gablocie, w razie niepowodzenia obrywa ona, a nie twój samochód. Jeśli atak się powiedzie, wszystko pójdzie gładko, a broń nie dozna kompletnie żadnych obrażeń, bo została użyta zgodnie ze swoim przeznaczeniem.

Slang rajdowców + formy ataków

Zanim przejdziemy dalej, chciałbym wspomnieć o czymś jeszcze. Pamiętaj, że są różne formy ataków. Owszem, możesz napieprzać przodem, gdy siedzisz komuś na ogonie – mówi się wtedy, że „napierasz” albo „ciśniesz na chłama”. Gdy to ty jedziesz w czołówce, możesz „karmić rurę”, czyli dawać po hamulcach, żeby gościu nadział się na twój zbrojony tylny zderzak. W zawodach freestyle’owych wolno „wypierdywać czopa”, czyli wyrzucać coś z tylnej ładowni, lub „wysiadywać zasieki”, to

znaczy pozostawiać za sobą druty kolczaste lub coś w tym rodzaju. Jeśli lecisz z kimś łąb w łąb, możesz próbować „przyjebać mu z płaskacza”, czyli po prostu zepchnąć bokiem z drogi, albo zrobić „sześć-na-dziewięć”, czyli przywalić w tył, żeby się obrócił i wyleciał z trasy. Gdy prujesz komuś z kałasza w oponę, „brandzlujesz mu gumiacza”, bo to frajerska zagrywka dla leszczy, którzy nie potrafią zyskiwać przewagi inaczej niż przy użyciu broni strzeleckiej. A kiedy mierzysz w kierowcę – „zaflegmiasz ryło” albo „dryblujesz facjatę”. Mówię ci to wszystko, bo rajdowcy to nieźle zryci kolesie, mający własną gwarę, którą się szczycą, a nie chcą, byś wyszedł na lamera przy pierwszej lepszej okazji.

Opony i inne newralgiczne miejsca

Wszystko ładnie, pięknie i pewnie już nie możesz się doczekać pierwszej walki na autostradzie, ale pozostała nam do omówienia jeszcze jedna ważna cecha pojazdu: Czuły punkt. Każdy transport ma jakieś słabe strony – w samochodach są to choćby opony, chociaż trafienie kierowcy w twarz też stanowi jakieś rozwiązanie... Czuły punkt określony jest w formie kostek, które oznaczają poziom trudności. Innymi słowy, aby wcelować w to miejsce, należy zdać test ataku (najczęściej – Siewcy ołowiu) o podanej trudności (a ta ustalana jest inaczej niż poziomy zwykłych testów – możliwe są przeróżne kombinacje, łącznie z takimi, jak 2k8 + k6, 2k10 i tak dalej). Jakie są następstwa trafienia w Czuły punkt? To zależy, czym on konkretnie jest w danym pojeździe i ataku.

Ludzie na pokładzie

Masz pewnie ochotę zapytać, co z pasażerami – kiedy i jakich obrażeń doznają? Po pierwsze, każdy pasażer traktowany jest jako jeden z Czułych punktów – dobrze opancerzona gabłota chroni dźwiganą blachą nie tylko własne koła, ale i ludzi, których wiezie. Po drugie, gdy następuje katastrofa, a dzieje się tak, ilekroć pojazd zostaje rozpieprzony w trakcie jazdy lub gdy uderzy w cholernie ciężką barierę, każdy pasażer zdaje test na Kaskaderstwo + Konspira o trudności 4 + k10. Jeśli zda – nie dozna obrażeń, a jeśli nie – dozna ich tyle, ile wynosi różnica między wynikami rzutów (czyli tyle, ile jest przebić). Obrażenia z katastrofy nie mogą być zredukowane przez pancierz chyba, że We-

teran wspaniałomyślnie uzna inaczej, mając na względzie realizm sceny.

Pojazd kontra coś

Na koniec chciałbym cię jeszcze ostrzec, że pewnie kiedyś będziesz miał okazję brać udział w walce z jakimś wielkim stworem. W morzu nie brakuje olbrzymich ośmiornic, w powietrzu grasują przerośnięte insekty, a na lądzie trafiają się mutanty nieprawdopodobnych rozmiarów. To bez znaczenia, czy sterujesz łodzią podwodną, żyrokołtem czy samochodem – jasne jest, że lepiej nie wysiadać z pojazdu, tylko użyć go jak broni. Natomiast w przypadku ludzi i pomniejszych stworzeń czasem po prostu nie będzie się opłacało opuszczać gabłoty – wtedy także można jej użyć do ataku.

Zainicjowanie dowolnego manewru transportem jest możliwe tylko raz na turę i zużywa 1 Punkt Akcji kierowcy, który oprócz tego ma prawo wykonywać inne czynności. Należy jednak pamiętać, że pilota każda z nich kosztuje o 1 Punkt Akcji więcej niż normalnie. Ponadto nie może on przeprowadzać działań wymagających dużego skupienia, szczególnie złożonych, angażujących zbyt długo obie ręce.

Samo starcie nie różni się zbyt wiele od zwykłej walki. Pilot testuje Koordynację + Sterowanie zamiast zdolności bojowych. Gdy przeprowadzi nieudany atak, jego pojazd lub użyta podczas ofensywny podczepiona broń doznają obrażeń wynikających z Siły bestii. Gdy atakowany był pieszy, który po prostu spieprzył sprzed maski, nie wiąże się to z żadnymi obrażeniami, natomiast jeśli ów pieszy miał pod ręką broń białą, bryka odnosi obrażenia za jej Siłę. Jeśli kierowca zaatakuje z powodzeniem – zadaje obrażenia, które odzwierciedla Siła pojazdu lub podczepionej do niego broni. Uderzając w taranowany cel, bryka obrywa tylko tyle, ile wynosi jej Odbicie. Jeżeli natomiast to wehikuł jest atakowany przez gigantyczną bestię lub wyjątkowo-wnerwionego-człowieka, obrażenia wynikające z Siły użytej broni (macek, rogów, kłów, piły mechanicznej lub czegokolwiek innego) odnosi maszyna, chyba że powiedzie się unik (kierowca wygra w teście konfrontacji) – wtedy samochód nie otrzymuje żadnych obrażeń.

Przykładowe środki transportu

Osiodłany mutant [Cena: 80 amo]

Inicjatywa k4 | Siła k12 | Odbicie k6 | Pancerz 1 | Udźwig 28 | Odporność 35 | Czuły punkt k10

Lekki quad [Cena: 100 amo]

Inicjatywa k4 | Siła k6 | Odbicie k4 | Pancerz 0 | Udźwig 7 | Odporność 25 | Czuły punkt k8

Ciężki quad [Cena: 150 amo]

Inicjatywa k4 | Siła k8 | Odbicie k6 | Pancerz 1 | Udźwig 9 | Odporność 35 | Czuły punkt k8

Motocykl [Cena: 200 amo]

Inicjatywa 2k12 | Siła k4 | Odbicie k4 | Pancerz 0 | Udźwig 5 | Odporność 35 | Czuły punkt k8

Standardowe coupé [Cena: 500 amo]

Inicjatywa k8 | Siła 3k8 | Odbicie k8 | Pancerz 2 | Udźwig 14 | Odporność 65 | Czuły punkt 2k8

Sportowe coupé [Cena: 700 amo]

Inicjatywa k10 | Siła 2k10 | Odbicie k10 | Pancerz 1 | Udźwig 10 | Odporność 60 | Czuły punkt 2k8

Standardowy sedan [Cena: 600 amo]

Inicjatywa k6 | Siła 3k10 | Odbicie k8 | Pancerz 3 | Udźwig 17 | Odporność 80 | Czuły punkt 2k8

Standardowy pick-up [Cena: 750 amo]

Inicjatywa k6 | Siła 3k12 | Odbicie k8 | Pancerz 4 | Udźwig 20 | Odporność 100 | Czuły punkt 3k6

Standardowa furgonetka [Cena: 800 amo]

Inicjatywa k6 | Siła 3k12 | Odbicie k8 | Pancerz 4 | Udźwig 30 | Odporność 130 | Czuły punkt 3k6

Hummer [Cena: 1200 amo]

Inicjatywa k6 | Siła 4k10 | Odbicie k8 | Pancerz 4 | Udźwig 40 | Odporność 155 | Czuły punkt 3k6 | Ulepszenia w standardzie: Napęd Multi

Ciężarówka bez naczepy [Cena: 900 amo]

Inicjatywa k4 | Siła 4k12 | Odbicie k8 | Pancerz 5 | Udźwig 70 | Odporność 190 | Czuły punkt 3k8

Lekki czółg [Cena: 3000 amo]

Inicjatywa k4 - 1 | Siła 6k12 | Odbicie k8 | Pancerz 6 | Udźwig 90 | Odporność 300 | Czuły punkt 10 + 2k12 | Ulepszenia: Napęd Multi

Żyrokopter [Cena: 1000 amo]

Inicjatywa k4 | Siła 2k8 | Odbicie k10 | Pancerz 2 | Udźwig 30 | Odporność 60 | Czuły punkt 2k6

Lekka motorówka [Cena: 400 amo]

Inicjatywa 2k8 | Siła 2k10 | Odbicie k8 | Pancerz 2 | Udźwig 30 | Odporność 75 | Czuły punkt 2k8

Ciężka motorówka bojowa [Cena: 800 amo]

Inicjatywa 2k6 | Siła 3k8 | Odbicie k6 | Pancerz 4 | Udźwig 45 | Odporność 85 | Czuły punkt 2k10

Pasażerska łódź podwodna [Cena: 1000 amo]

Inicjatywa k6 | Siła 3k8 | Odbicie k8 | Pancerz 3 | Udźwig 25 | Odporność 75 | Czuły punkt 3k10

Sportowa łódź podwodna [Cena: 1400 amo]

Inicjatywa k10 | Siła 3k6 | Odbicie k8 | Pancerz 3 | Udźwig 20 | Odporność 65 | Czuły punkt 3k10

Bojowa łódź podwodna [Cena: 1800 amo]

Inicjatywa k10 | Siła 3k8 | Odbicie k6 | Pancerz 4 | Udźwig 35 | Odporność 105 | Czuły punkt 3k12

Ulepszenia

- Akcelerator (Masa 2) – Inicjatywa pojazdu + k4 | Cena: 100 amo
- Turbodoładowanie (Masa 3) – Inicjatywa pojazdu + k6 | Cena: 150 amo
- Sprężarka (Masa 3) – Inicjatywa pojazdu + k6 | Cena: 150 amo
- Nitro (Masa 3) – Inicjatywa pojazdu + k10 | Limit 3 | Cena: 125 amo
- Szeroki wydech (Masa 1) – Inicjatywa pojazdu + k4 | Cena: 100 amo
- Ultragaźnik (Masa 2) – Inicjatywa pojazdu + k8 | Cena: 200 amo
- Napęd Multi (Masa 7) – kostka premiowa k6 przy wracaniu na trasę i manewrach na trudnej nawierzchni | Cena: 200 amo

Przy niektórych ulepszeniach i dodatkach obowiązuje Limit, który określa dopuszczalną liczbę użyć – po jego wykorzystaniu wymagają uzupełnienia, które kosztuje 50% wartości sprzętu z cennika. Przykładem może być doła-

dowanie Nitro, które może być wykorzystane 3 razy, a potem trzeba dokonać uzupełnienia za około 62 amo.

Jeżeli chcesz własnoręcznie zamontować dany sprzęt, potrzebujesz narzędzi i odpowiedniej ilości czasu, ale to się może opłacić, bo wtedy ceny ulepszeń są o 30% niższe, a ceny broni przeznaczonej do montowania – o 10% niższe. Jest tylko jeden mały problem – trudność wynosi 4 + k10, a w razie porażki sprzęt przestaje nadawać się do użytku.

Sprzęt bojowy do ataków mierzonych pojazdami

- NADZIEWACZ – Stalowe kolce (Masa 5) – Siła 3k6 | Odporność 50 | Cena: 70 amo
- SZLACHCIARA – Para pił mechanicznych (Masa 6) – Siła 4k6 | Odporność 40 | Cena: 160 amo
- SPYCHACZ (Masa 12) – Siła 2k8 | Odporność 70 | Cena: 95 amo
- JEŻ – Najeżony wał (Masa 15) – Siła 3k8 | Odporność 80 | Cena: 175 amo
- UDAR – Zestaw Wiertarek (Masa 5) – Siła 4k6 | Odporność 30 | Cena: 125 amo

Koszty naprawy maszyn / sprzętu montowanego na pojazdach to 4/2 amo za 1 Odporność.

Masa określa, ile dany sprzęt lub ulepszenie pochłania punktów Udźwigu pojazdu.

Sprzęt bojowy do ataków sektorowych pojazdami

- SPLUWACZKA (Masa 1) – wyrzuca oleistą maź (patrz Rozlany smar) – Cena: 30 amo
- CHAMÓWA (Masa 1) – wyrzuca zasieki (patrz Kolczatka) – Cena: 50 amo
- BUM-BUM (Masa 3) – wyrzuca po prostu kilka perfidnych min (patrz Miny) – Cena: 150 amo
- OGRODNICZKA (Masa 5) – wyrzuca pozbi-jane dechy (patrz Drewniana bariera) – Cena: 80 amo
- MIOTACZ OGNIĄ (Masa 10) – Siła 3k10 | Limit 5 | Cena: 350 amo

Ochrona

- KULOODPORNE SZYBY (Masa 3) – Czuły punkt +k8 | Pancernik +2 | Cena: 200 amo
- METALOWE OSŁONY (Masa 10) – Czuły punkt + k10 | Pancernik + 3 | Cena: 45 amo
- KEVLAROWA TAPICERKA (Masa 4) – Czuły punkt + k12 | Cena: 150 amo
- BEZDĘTKOWE OPONY – 4 sztuki (Masa 4) – Czuły punkt +k10 | Pancernik +1 | Cena: 80 amo

Tworzenie sprzętu

Proszę, proszę, widzę, że zachciało się zbudować lokomotywę w skali 1:2. Gratuluję ambicji! A tak serio, umiejętności techniczne czasem naprawdę bardzo się przydają. Na pewno warto znać się chociażby na konstruowaniu pułapek. Nie trzeba wtedy ganiać za szczurami z dzidą, bo przecież szkoda amunicji na tak przyziemne sprawy jak wieczorny posiłek. Jeśli zapragniesz konstruować, będziesz potrzebował czegoś w rodzaju narzędzi – w ostateczności mogą to być twoje własne ręce, jeśli akurat nie masz nic innego pod ręką... Dobrze, koniec tych drętowych żartów. Przechodząc do sedna, będziesz potrzebował przynajmniej jednego zestawu naprawczego i kilku kompletów części uniwersalnych. I wyobraźni, brachu, bo od niej wszystko się zaczyna. Ilość sprzętu zależy od projektu, przy którym zamierzasz dłużyć. Gdy nadchodzi wielki finał, bierzesz wszystkie graty i próbujesz je połączyć w jedną całość. Jeśli ci się uda – super, zdołałeś skonstruować ten wymarzony kołowrotek lub inne badziewie. A jeżeli coś pójdzie nie tak – zapomnij o swoich gratach, wszystko szlag trafił, niestety, a kuriozum, które zbudowałeś nadaje się co najwyżej do pokręconej galerii sztuki jakiegoś oszołoma.

Procedura tworzenia sprzętu

Budując broń, testujesz Dryg + Alibi żołnierza, a gdy zajmujesz się innym sprzętem – Dryg + Technikę. Niektóre rzeczy są proste w budowie. Inne wymagają nie lada talentu. Poziom trudności zależy od cech konstruowanego obiektu. Na początku ustalasz wyjściowy poziom trudności, a potem dodajesz do niego następne kości, adekwatnie do kolejnych modyfikacji.

Wyjściowa Wytrzymałość każdej konstruowanej broni równa się poziomowi zdolności Alibi żołnierza, Siła wynosi tyle samo, choć w przeliczeniu na kostki jak w przypadku poziomów zdolności (1 = k4, 2 = k6, 3 = k8 i tak dalej), natomiast Zawodność to podany w procentach wynik równania: 65 – (Alibi żołnierza x 7).

Jeżeli konstruujesz coś bardzo skomplikowanego, konieczne może być najpierw zbudowanie różnych modułów, a dopiero potem połączenie wszystkiego w jedną całość. Gdy najdzie cię na przykład chętka na stworzenia robota bojowego, rozdzielasz pracę na dwa etapy – konstruowanie samej maszyny i budowanie przeznaczonych głównie do walki ramion, wyposażonych w, dajmy na to, piły mechaniczne lub wysuwane ostrza.

Faza podstawowa, czyli wyjściowy poziom trudności

- Prosty statyczny mechanizm działania (np. taboret) – k4
- Prosty ruchomy mechanizm działania (np. kołowrotek) – k6
- Złożony statyczny mechanizm działania (np. rękawica bojowa, broń biała) – 2k4
- Złożony ruchomy mechanizm działania (np. pistolet, karabin, silnik) – 2k6
- Złożony mobilny mechanizm działania (np. automatyczny odkurzacz) – 3k4

Faza dalszych modyfikacji i podwyższania poziomu trudności

- Nieruchomy, statyczny – brak wpływu na trudność
- Mobilny (system kołowy) – k4
- Mobilny (system kroczący) – 3k4
- Porusza się po linii w tył i do przodu – k4
- Może skręcać w miejscu – 3k4
- Bez własnego napędu – brak wpływu na trudność
- Napęd elektryczny/10 kg obiektu (bateria typu A-PLUS) – 2k4

- Napęd benzynowy/50 kg obiektu – 3k4
- Napęd żaglowy – 1k6
- Bez sterowania (porusza się automatycznie według wzoru) – k6
- Sterowany „na pych” – brak wpływu na trudność
- Zdalnie sterowany pilotem – 3k4
- Sterowany przez kierowcę/sternika – 2k4
- Zadający obrażenia na dystansie bezpośrednim – brak wpływu na trudność
- Zadający obrażenia z dystansu – Zasięg max. 1 – k6
- Zadający obrażenia z dystansu – Zasięg max. 2 – 2k4
- Zadający obrażenia z dystansu – Zasięg max. 3 – 3k4
- Precyzja broni –2/-2 – brak wpływu na trudność
- Precyzja broni dystansowej –1/-1 – k4
- Precyzja broni dystansowej 0/0 – 2k4
- Precyzja broni dystansowej +1/+1 – 2k6
- Siła broni, modyfikator +1 – 2k4 (max. +4)
- Precyzja broni białej +1 w dowolnej rubryce A lub D – k4 (bazowe 0, max. +4)
- Wykorzystuje materiały wybuchowe – k8
- Jest wyposażony w minutnik – k4
- Działa jak pułapka – k4
- Działa jak wyrafinowana pułapka – 2k4
- Technologia terminalowa – 2k6 + (Tropiący – 2k4, Fotokomórka – k6, Czujnik ruchu – k4, Kamera wzrokowa – 3k4, „Inteligentny” – 4k6, Sztuczna inteligencja – 8k6, reaguje na polecenia dźwiękowe – 3k4, Syntezator mowy – 2k4)
- Do komunikowania się przez łącze – k4
- Do komunikowania się bez łącza – k12

- Emituje/odtwarza proste dźwięki – k4
- Emituje/odtwarza dźwięk wysokiej jakości – 2k4
- Emituje/odtwarza dźwięk jakości studyjnej – 6k4
- Obiekt wielokrotnego użytku – k4 za 1 Wytrzymałości/5 Progu Obrażeń (Max. 5 Wytrzymałości/50 Progu Obrażeń)
- Obiekt opancerzony – k4 za 1 pancerz, max. 5 pancerza/lokację trafienia

Faza doboru sprzętu i testu konstrukcji

Gdy wiesz już, co zamierzasz skonstruować, pora ustalić, ile potrzebujesz akcesoriów. Na dzień dobry niezbędny jest zestaw naprawczy. Następnie policz liczbę kostek, które składają się na trudność. Pomnóż tę wartość przez dwa, a dowiesz się, ile zużyjesz części uniwersalnych. Proste, prawda?

Aby zwiększyć swoje szanse na konstrukcję danego obiektu, możesz użyć więcej niż jednego zestawu naprawczego. Za każdy dodatkowy zestaw naprawczy użyty przy produkcji zyskujesz w swoim teście k4. Możesz zaryzykować i zaprojektować coś niebanalnego, ale pamiętaj, że w razie niepowodzenia wszystkie używane elementy zostaną doszczętnie zniszczone.

***Analiza przypadku:** Gość konstruuje rękawicę bojową. Poziom jego zdolności Alibi żołnierza wynosi 2, więc bazowa Siła broni to k8. Całkiem nieźle, ale to dla niego za mało. Postanawia dowalić modyfikator +1. Trudność konstrukcji wzrasta więc o 2k4. Wytrzymałość broni ustala na 2 (trudność 2k4). Zważywszy, że projektowana rękawica jest mechanizmem złożonym, statycznym, bazowa trudność wynosi k8, więc ostatecznie trudność stworzenia tej broni to k8 + 4k4. Drab ma wartość Drygu 2, a to troszkę mało. Postanawia wykorzystać 2 dodatkowe zestawy naprawcze. Ostatecznie zużywa 3 zestawy naprawcze i 10 części uniwersalnych, rzuca k8 (za zdolność) +2k4 (za 2 ekstra zestawy) +2 (za Dryg) przeciwko trudności k8 + 4k4. Jeśli zda ten test, zdoła zbudować rękawicę. Jeśli nie, cały sprzęt szlag trafi.*

Jeżeli miewasz skłonności do przedobrzenia, mam dla ciebie złą wiadomość. Podczas kon-

struowania sprzętu obowiązuje veto. Weteran może stwierdzić, że wyrób danego przedmiotu nie jest możliwy. Wolno mu też postawić wyższe wymagania – na przykład oznajmić, że musisz mieć dostęp do fachowej aparatury, profesjonalnego warsztatu czy specjalistycznych narzędzi.

AFTERBOMB MADNESS to tylko gra, ale nie popadajmy w skrajności – nie tworzymy zbyt absurdalnych konstrukcji, którym bliżej do śmieszności niż groteski i klimatu postapokalipty.

Użytkowanie terminali

Mimo upływu czasu spora część terminali pozostaje sprawna. Może i są to prymitywne urządzenia, ale przynajmniej trwałe. Nie można tego niestety powiedzieć o nośnikach danych, czyli miniwinylach terminalowych, które są niezbędne do uruchamiania aplikacji. Na pochwałę nie zasługują też systemy operacyjne i ogólna wydajność pamięci.

Wydajność terminala

Wyglądasz mi na człowieka, który lubi fantastykę, więc użyję pewnej metafory. Komputer jest jak magiczny artefakt, którego moc można na różne sposoby wykorzystać kilka razy na dobę, inkantując jakieś zaklęcia. Owe czary to nic innego jak działanie pewnych aplikacji. No dobrze, a teraz przełóżmy to na praktykę. Każdy terminal jest w stanie w danym momencie obsługiwać tylko jedną aplikację zewnętrzną z miniwinyla (jedna inkantacja zaklęcia na raz). W ciągu doby może natomiast załadować do pamięci tylko tyle programów (może wykonać tyle zaklęć), ile wynosi jego Wydajność – w międzyczasie trwa żmudny proces oczyszczania pamięci. Co gorsza, zakończenie każdej czynności wykonywanej za pomocą danej aplikacji, bez względu na finał, to jest powodzenie lub jego brak, wymusza reset systemu (działanie programu zewnętrznego nie jest procesem ciągłym – po uruchomieniu i wykonaniu zadania przy pomocy danej aplikacji system się resetuje). Jeśli zatem chcemy korzystać z danej aplikacji parokrotnie pod rząd, i tak możemy to zrobić maksymalnie tyle razy na dobę, ile wynosi Wydajność terminala. Dla pewności powiem to jeszcze innymi słowami. Nie ma różnicy, czy w serii używamy tego samego programu, czy różnych – każde

wykorzystanie, zawodzące lub dające ściśle określony efekt, „zużywa” Wydajność. Przykra sprawa, ale przyznać trzeba, że mimo wszystko te sprytne liczydła czasem bardzo się przydają. Tyle tylko, że trzeba rozważnie wykorzystywać ich potencjał.

Modele terminali i przeprowadzanie testów

Wiele zależy od umiejętności obsługi tego sprzętu. Jeśli się na tym znasz, skuteczność programów jest wysoka. Jeżeli nie, co najwyżej średnia. W nawiasie przed opisami poszczególnych aplikacji podałem informację o tym, jaki musisz wykonać rodzaj testu (i ewentualnie jakie wolno ci zastosować modyfikatory do swojego rzutu), by użytkowanie programu dało pożądane efekty. Do rezultatu swojego rzutu w tym teście zawsze dodajesz też premię równą tyle, ile wynosi Model terminala, więc jeśli już nabywasz taki gadżet, postaraj się kupić cacko z wyższej półki, bo ten bonus bywa naprawdę cholernie pomocny.

A oto kilka z programów, o których słyszałem:

- MIKSER CHEMICZNY (patrz opis) – aplikacja, która wspomaga podczas wytwarzania biostymulantów. Użytkownik otrzymuje premię 2k4 do towarzyszących temu testów oraz zużywa o jeden półprodukt chemiczny mniej niż podano w opisie danego preparatu (ale przynajmniej 1). **Cena: 95 amo.**
- OTWIERACZ DO KONSERW (premia 2k4 do testu Nauka + Dryg przeciwko trudności włamania do terminala) – za pomocą tego programu możesz z większym powodzeniem włamywać się do ohasłowanych terminali drzwi, komputerów biurowych oraz łamać różnorodne zabezpieczenia. **Cena: 40 amo.**
- STUDIO PROJEKTOWE (premia 2k8 do testu konstruowania sprzętu) – aplikacja wspomagająca konstruowanie wszelakich urządzeń oraz zmniejszająca ilość wymaganych do zbudowania danego sprzętu części uniwersalnych o 20%. **Cena: 185 amo.**
- SYMULATOR (testy Nauka + Dryg przeciwko trudności manewrów wykonywanych pojazdem) – program, który wyręczy cię podczas sterowania dowolnym pojazdem – łodzią podwodną, samochodem, helikopterem... Ste-

rujesz strzałkami i resztą klawiatury, a aplikacja sama przesyła do komputera pokładowego odpowiednie dane, niezbędne do właściwego działania maszyny. Program idealny dla kolesi, którzy nie znają się na pilotażu, ale mają smykałkę do komputerów. Aplikacja na jednym rozruchu działa jakąś godzinę albo do chwili katastrofy... **Cena: 80 amo.**

- SYSTEM STRATEGICZNY (test Nauka + Dryg przeciwko trudności 3 + k8 przy maksymalnie 8 postaciach, 5 + k12 przy 12 postaciach, 6 + 2k8 przy 16 uczestnikach planu) – aplikacja z bogatym interfejsem graficznym, w ramach którego użytkownik rozrysowuje plan sytuacyjny, rozstawia uczestników akcji i definiuje znane działania. Po aktywacji Systemu strategicznego uwzględnia wprowadzone dane i ze sporym powodzeniem szacuje reakcje pozostałych uczestników zdarzenia. Pojedyncze uruchomienie wystarcza na kilkukrotną symulację, potem program zapycha pamięć i trzeba resetować terminal. Świetna sprawa, jeśli chcesz dokładnie zaplanować jakąś grubszą akcję. Po stokroć lepsze, niż wrózenie z fusów. **Cena: 100 amo.**

- SZPIEG (premia k10 do testów Łączność + Posłuch w trakcie inwigilacji) – aplikacja, która współpracuje z różnymi urządzeniami szpiegowskimi, w szczególności podsłuchami. Umożliwia w czasie rzeczywistym, w trakcie nagrywania ale, też podczas pracy na zarejestrowanym materiale separowanie wybranych dźwięków lub głosów, wyciszanie jednych i pogłaśnianie innych – wszystko po to, by można było uzyskać dokładnie te informacje, których potrzebujemy. **Cena: 155 amo.**

- WYKRYWACZ KŁAMSTW (test przeciwko Posłuchowi + Knowaniu ofiary) – jak sama nazwa wskazuje, jest to aplikacja służąca do weryfikacji, czy oblepiony diodami koleś odpowiada na twoje pytania zgodnie z prawdą. Na jednym rozruchu programu, można człowieka tak maglować przez jakąś godzinę. Jeśli przegrasz test, aplikacja da trudne do zinterpretowania wyniki, stracisz cenny czas i nie dowiesz się niczego sensownego na temat udzielonych odpowiedzi. **Cena: 60 amo.**

- WYSZUKIWARKA (premia 2k4 do testu Nauka + Dryg przeciwko trudności znalezienia potrzebnych informacji wśród danych w bazie terminalu) – wyjątkowo sprawny program do

przeszukiwania terminalowych archiwów i baz danych. **Cena:** 45 amo.

Ulepszanie terminali

Jak już wspominałem, podstawowy problem z terminalami polega na tym, że nie są zbyt wydajne. Da się jednak temu w pewnym stopniu zaradzić. Zawsze możesz podjąć próbę użycia części uniwersalnych do zbudowania kości pamięci, która zwiększy Wydajność danego komputera. Pamiętaj jednak o dwóch rzeczach. Po pierwsze każdy terminal ma tylko jeden wolny slot na kości pamięci. Po drugie kości pamięci to tak naprawdę podły szajs i ulegają zniszczeniu podczas wyjmowania ze slotu. Nie możesz ich więc przekładać z jednego urządzenia do drugiego. Tworzenie kości pamięci odbywa się następująco: określasz, jaką chcesz uzyskać premię do Wydajności – na bonus o wymiarze +1 musisz przeznaczyć 4 części uniwersalne. Każdy bonus w tej wysokości kumuluje niestandardową trudność testu Technika + Dryg zwiększając ją o 2k4. W przypadku niepowodzenia w teście, dokładnie tak jak podczas konstruowania sprzętu, wszystkie użyte części uniwersalne ulegają zniszczeniu.

Analiza przypadku: Marcus tworzy kość pamięci, która ma dawać premię +3 do Wydajności terminala. Musi na to przeznaczyć 12 części uniwersalnych (premia 3 x 4 części uniwersalne). Aby zadanie się udało, musi zdać test Technika + Dryg o trudności 6k4 (premia 3 x niestandardowa trudność 2k4).

Pozostaje jeszcze kwestia Modelu komputera, który też można poprawić, by uzyskiwać lepszą osiągi podczas aktywacji programów. Zwiększenie Modelu o 1 wymaga zużycia 3 zestawów naprawczych i zdania testu Technika + Dryg o niestandardowej trudności, którą oblicza się według wzoru: bieżący Model x 2k4. Gdy test się nie powiedzie, zestawy ulegają zniszczeniu, a ulepszanie komputera nie daje pożądaných efektów.

Węszenie

O węszeniu mówimy, gdy przeszukujesz otoczenie lub kogoś tropisz. W takiej sytuacji przeprowadzasz test Skanu o trudności arbitralnie określonej przez Weterana lub przeciwny test Skanu wobec testu Kamuflażu

przeciwnika. Jeśli odniesiesz sukces, liczba przebić równa się sumie wskazówek, jakich Weteran udzieli na interesujący cię temat. Mogą to być uwagi wyraźnie sugerujące, że w jakichś miejscach znajdują się godne zainteresowania przedmioty, ważne dowody, istotne obiekty, ślady umożliwiające skuteczne tropienie. Nie będą to jednak w sensie dosłownym żadne przesłanki, rzeczy, których szukasz, lub wyłożone na tacy odpowiedzi. Dedukcja należy zawsze do graczy.

Analiza przypadku: Weteran informuje gracza – „uzyskałeś dwa przebicia, więc mam dla ciebie dwie wskazówki, po pierwsze spostrzeżasz kilka odcisniętych w piasku śladów butów, a po drugie zauważasz małą stertę zwęglonej materii, z której unosi się niewielki dym”. Gracz domyśla się, że ktoś całkiem niedawno urządził tu sobie obozowisko i oznajmia, że podąża wzdłuż śladów, by dopaść w końcu tropionego od wielu dni uciekiniera.

Podczas starannego przeszukiwania osoby z zamiarem zweryfikowania, czy nie posiada ona przy sobie z góry określonych przedmiotów, jak broń czy nielegalne substancje, procedura działa dokładnie tak samo, ale Weteran może udzielić bardziej ogólnych wskazówek (jakościowych, a nie ilościowych jak miało to miejsce poprzednio). Znowu interpretacja zależy od pojętności bohaterów niezależnych i domysłowości graczy.

Analiza przypadku: Weteran informuje gracza – „wyczuwasz, że koleś ma przy sobie jakieś twarde, kanciaste przedmioty. Jeden z nich ma kształt klamki”. Byłoby bez sensu, gdyby w takim wypadku Węszenia dominował aspekt ilości wskazówek, bo ktoś, kto chciałby przeżyć broń, ukryłby jej tak dużo, by liczebnością sprytnie obejść zasady przeszukiwania. W tym wypadku zasadne jest zastosowanie wskazówek jakościowych, bardziej ogólnych, ale także dość prostych w interpretacji.

Włamania i rozboje

Widzę w twoich oczach błysk, ale spokojnie, zacznijmy od otwierania zamków. Potrzebny ci wytrych. Nie masz? Następnym razem pomyśl o tym, wymieniając fanty. Jeśli już masz to bezcenne narzędzie, możesz spróbować. Testujesz Dryg + wynik Techniki przeciwko trudności zamka. Jeśli wygrasz, pomieszczenie

lub sejf staną przed tobą otworem. Jeśli przegrasz, wytrych prawie na pewno ulegnie zniszczeniu, chociaż zależy to bezpośrednio od tego, jak bardzo spaprałeś robotę. Wspominałem o tej zależności podczas omawiania testów w rozdziale o głównych regułach. Nie bardzo ci idzie zabawa we włamywacza? Wróć do trzeciego zdania z tego akapitu... „Następnym razem pomyśl o tym, wymieniając fanty”... I zorganizuj sobie dynamit.

Kwestię włamań mamy już za sobą, możemy się więc przyjrzeć rozbojom. Nie raz, nie dwa zapragniesz dóbr bliźniego swego, ale Bozia w takich przypadkach nie pomaga – żeby je zdobyć, będziesz musiał wysunąć przekonujące atuty, chyba że jesteś mocny w gębie. Czasem uda ci się oszczędzić tych kilka kulek i zamiast pruć do palanta, możesz go po prostu „ładnie poprosić”, żeby oddał ci swoje graty. Podczas zastraszania testujesz Posłuch + Knowanie przeciwko jego Posłuchowi i Knowaniu. Test przeprowadzasz na zasadach opisanych w akapicie o sporach. Teraz streszczę tylko efekty końcowe: wygrywasz – zdobywasz, przegrywasz – tracisz... amunicję, bo bez strzelanki się najpewniej nie obejdzie.

Zastanów się jednak, z kim zadzieras. Jeśli trafisz na twardziela, nieudolne zastraszanie może, owszem, napędzić stracha, ale tobie, nie jemu, bo gościu trzyma dubeltówkę pod ładą albo ma kilku ochroniarzy na zapleczu lub po prostu zalicza się do grona wyjątkowo charyzmatycznych typów. Wtedy nie pozostaje nic innego, jak tylko dać nogi za pas... Albo heroicznie przyjąć grad pocisków na klatę i przeuroczo zakończyć żywot cięższym o sporą dawkę ołowiu. Nie wiem, czy o tym wspominałem, ale słowo „brawurowy” na ogół znaczy tyle co martwy. Nie myl więc odwagi z głupotą. Działaj roztropnie i uważaj, z kim zadzieras, pamiętając o zasadniczej roli morale.

Wytwarzanie biostymulantów

Szwendając się po ruinach, natkniesz się pewnie od czasu do czasu na podejrzanie wyglądający flakonik z jakąś substancją. To półprodukt chemiczny. Jeżeli masz ich więcej, możesz spróbować upichcić smaczną zupkę... A mówiąc poważnie, nie lekceważ tych znalezisk, bo jeśli zdobędziesz odpowiednią ilość takich próbek, będziesz mógł stworzyć dowolny ze znanych biostymulantów i preparatów. Tak,

tak – Medex, RadSafe, Dopinax, Psychotonicum – wszystko jest w zasięgu twojej ręki!

Bierzesz zestaw chemiczny, określasz, co chciałbyś spreparować, sprawdzasz w opisie biostymulanta, ile próbek musisz wykorzystać, wrzucasz półprodukty do rondelka i wykonujesz test Biochemii o trudności 4 + k10. Jeśli test się powiedzie – otrzymasz pożądaną substancję. Jeśli nie – papka, którą uzyskasz, przyda się wyłącznie jako trucizna, którą możesz posmarować broń białą, bełt kuszy lub strzałę (dzięki czemu będzie ona zadawać 2 dodatkowe obrażenia w ciągu jednej sceny walki, pod warunkiem że cios przebije pancerz przeciwnika).

RZEŹNIA



Rzeźnia to rozdział o walce i o tym, co po niej. Jak powszechnie wiadomo, jatka kończy się na ogół czymś barwnym zejściem przy dźwiękach słodkiego skamlenia. Nie wiem jak ty, ale ja szczerze kocham ten bajzel, widok pobojo-wiska, porozrywanych ciał, rąk wyłączonych z obiegu, nóg stojących kilka metrów od podziurawionego tułowia! Tego nam potrzeba! Jesteś draniem, robisz z flaków bałagan albo to ciebie podskubują sępy. Nie miej więc skrupułów i z głową używaj patentów, które zaraz ci wyłożę.

Reguła inicjatywy: pierwszy działasz, pierwszy uderzasz

Aby określić, w jakiej kolejności polecą pięści i wystrzelą gnaty, zerknij do rubryki Inicjatywa na karcie postaci (ustala się ją na etapie kreacji bohatera). Gość z najwyższą Inicjatywą zaczyna. Jeśli jako gracz remisujesz z postacią trzecioplanową, inicjatywa należy do ciebie. Jeżeli masz taki sam poziom Inicjatywy jak bohater pierwszoplanowy, działasz po nim. Jaka z tego płynie nauka? Miej w zanadru puszkę Buzzera i tyknij sobie dobrze przed randką ze skurczybykiem.

Podsumowując, kolejność działań w turze gry zależy od Inicjatywy uczestników akcji. Pamiętaj też, że remisujący pod tym względem sprzymierzeńcy sami ustalają, który z nich przeprowadzi swoje działania jako pierwszy.

Reguła podziału: palisz albo rabujesz. Nie wszystko naraz!

Gdy nadejdzie już twoja tura, musisz postanowić, co i w jakiej kolejności zrobisz. Każdą akcję deklarujesz po wykonaniu i poznaniu konsekwencji poprzedniej. Ile rzeczy możesz wykonać? Zależy, czy się opierniczasz, czy działasz z werwą. Jesteś skoncentrowany i uważny, czy śpieszysz się, by zrobić jak najwięcej. Jak to wygląda w praktyce?

Na etapie tworzenia postaci dodajesz do siebie Koordynację oraz Dryg – w ten sposób określasz, ile Punktów Akcji posiada twój bohater. Prosta, nietechniczna czynność kosztuje 1 Punkt Akcji, a może to być na przykład przebycie 1 metra, podanie komuś przedmiotu, sięgnięcie po coś do kieszeni, wypicie napoju lub zażycie prochów, dobyte broni, zmiana magazynka, zapalenie szluga. Każda złożona czynność kosztuje co najmniej 2 Punkty Akcji,

a są to dla przykładu: atak wręcz, wymierzenie i strzał z broni dystansowej, wycelowanie i rzut oszczepem, ciśnięcie granatem lub nożem do rzucania...

Czynności za 1 i 2 Punkty Akcji trzeba zakończyć w ciągu tury danej postaci. Są jednak jeszcze działania bardziej skomplikowane, jak opatrywanie ran, naprawa zablokowanej broni, wyciąganie czegoś z głębin plecaka lub z tajnej kryjówki na skrytobójczą broń, łamanie zabezpieczeń terminala, otwieranie sejfu, przeszukiwanie ciała... Kosztują one 3 Punkty Akcji i mogą być rozłożone w czasie na kilka tur, jeśli to konieczne – nawet na trzy. Muszą jednak trwać jednym ciągiem, a jeśli zostaną przerwane, całą sekwencję należy rozpocząć od początku.

Udzielanie Wsparcia

Bywają sytuacje, gdy jeden Drab chce pomóc innemu podczas walki. W swojej turze ma prawo przydzielić mu Punkty Akcji z własnej puli. Należy jednak pamiętać, że obowiązuje tu pewien limit: pojedyncza postać może otrzymać nie więcej niż 3 Punkty od partnerów w danej turze starcia.

Reguła obrony: zostawiaj Punkty na asekurację!

Uznaje się, że niewykorzystane w turze Punkty Akcji dają premię do obrony. Jak to, „do jakiej obrony”?! Nie wspominałem o tym jeszcze? Posłuchaj, walka jest cholernie dynamiczna – gdy tylko się rozpoczyna, akcja staje się wartka i absolutnie każda czynność pochłania Punkty. Nawet jeśli tylko się chowasz za osłoną, płasko leżysz na glebie lub ukrywasz w wysokiej trawie, przeznaczasz na to pewną liczbę Punktów Akcji. To miara tego, na ile dobrą strategię obrony wybrałeś, na ile mądrze oszacowałeś skuteczność danej osłony, ewentualnie jak sprytnie wykorzystałeś fakt, że światło z latarni lub promienie słoneczne rażą przeciwnika, który próbuje cię ustrzelić. Mnogość okoliczności przesądzających o twojej lepszej bądź mniej efektywnej ochronie jest na tyle duża, że nie będziemy ich wymieniać. Nie podam ci też żadnych modyfikatorów wynikających z takiej czy innej osłony. Zapomnij o konieczności zerkania do tabeli i sprawdzania procentów utrudnienia w przypadku stania w trawie o wysokości 40, 80 i 120 centyme-

trów. Otoczenie jest kwestią drugorzędą – ważniejsze, czy umiesz się odpowiednio zachować na tym poligonie. To twoje umiejętności, skala zaangażowania i ilość bezcennego czasu, jaki poświęcasz, decydują o tym, na ile skutecznie wykorzystujesz do swoich celów teren, okoliczności i inne czynniki. Jeśli natomiast brakuje ci już w danej turze weny lub racjonalnych wyjaśnień, a mimo to asekuracja ratuje ci tyłek, uznaj, że czuwa nad tobą fatum, masz niesamowitą aurę zwycięzcy albo kolesie, którzy do ciebie mierzą, po prostu mają niefart.

Podsumowując, przyjmij do wiadomości, że niezużyte Punkty Akcji każda postać automatycznie przeznaczają na ochronę przed wszelakimi atakami. Bądź świadom tej reguły i wykorzystuj ją rozważnie – czasem naprawdę warto mniej się udzielać w swojej kolejce, a zamiast tego zwiększyć swoje szanse na uniknięcie trafienia. Jeśli zostaną ci niewykorzystane Punkciki, pochwal się na głos, a w szczególności poinformuj Weterana, że masz tyle i tyle reszty albo że obstawiasz tyle i tyle na asekurację. Ilekroć ktoś cię zaatakuję między twoją ostatnią a kolejną turą, dostajesz gwarantowaną premię, wynikającą z liczby „zamrożonych” w ten sposób Punktów Akcji.

Jak widzisz walka w tym systemie nie ma nic wspólnego z przemieszczaniem figurek po planszy wzdłuż zróżnicowanych barier i z uwzględnianiem całej gamy liczebnych modyfikatorów. Tutaj to tak nie działa, brachu. Nie musisz się też obawiać, że twoja postać zginie, ponieważ prowadzący nie dość starannie narysował plan sytuacyjny. Jeśli kręcą cię przede wszystkim te właśnie motywy, zagraj w bitewniaka. AFTERBOMB MADNESS jest grą fabularną – korzystaj więc z wyobraźni i stosuj w praktyce barwną narrację. Wszystko da się opisać słowami. Jeśli ty i Weteran dobrze to rozegracie, sesja będzie sugestywna na miarę dobrej książki, a chwilami spektakularna jak dobra scena z filmu akcji.

Jeszcze jedna uwaga na koniec. Zapamiętaj: gdy z jakiegoś, jakiegokolwiek powodu otrzymujesz informację, że liczba Punktów Akcji maleje o połowę, zawsze zostaje ci przynajmniej 1, natomiast w sytuacji, kiedy postać traci pewną liczbę Punktów i w rezultacie „dysponuje” wartością ujemną, oznacza to, że nie może w swojej turze nic robić, ale nadal jest w stanie się bronić, unikać, uskakiwać i tym

podobne. Rozumiesz? Działa pieprzony odruch obronny. Poza tym nie lekceważ faktu, że nawet po stracie Punktów Akcji, na przykład wskutek zranienia, do kolejnej tury obowiązuje premia za asekurację, chyba że Weteran pokieruje się zdrowym rozsądkiem (choć o to koleżki akurat nie podejrzewam, bo każdego władza ponosi) i zdecyduje inaczej.

Reguła ognia: wal, by zabić!

Weryfikacja ataku jest szybka i dziecinnie prosta. Jako ofensor bierzesz wartość odpowiedniego współczynnika i dodajesz ją do wyniku rzutu kością właściwej zdolności. Każdy test ofensywny jest testem przeciwstawnym, co oznacza, że wraz z tobą swoje kości turla również przeciwnik. Także on używa odpowiedniego współczynnika i dodaje do niego wynik rzutu kostką adekwatnej zdolności (Kamuflażu, gdy się kryje, Kaskaderstwa, jeśli z niezrozumiałych względów stroni od twoich granatów, Krwawej łaźni, podczas sporu na gazurki, Sprawności, jeśli gość nie ma pod ręką żelastwa albo ma na dłoniach zaledwie rękawice kolarskie, a ty właśnie próbujesz mu podwędzić rower spod tyłka). Aby osiągnąć sukces w teście ataku, musisz uzyskać wynik wyższy od oponenta (remis zawsze oznacza niepowodzenie atakującego). Jeżeli wygrasz w przeciwstawnym teście walki, trafiasz przeciwnika, a jeżeli to on uzyskał lepszy rezultat, po prostu pudłujesz.

Testy obronne – podsumowanie

Jeśli odpierasz atak bezpośredni, używając broni białej, robisz test Garda + Krwawa łaźnia.

Jeśli bronisz się przed atakiem bezpośrednim, robiąc unik lub walcząc wręcz, robisz test Garda + Sprawność.

Gdy po prostu kryjesz się przed ostrzałem, robisz test Konspira + Kamuflaż.

Gdy unikasz granatów, rakiet, ognia z miotaczy, podchodzisz do testu Konspira + Kaskaderstwo.

Wyniki rzutów ataku i obrony mogą być modyfikowane przez specjalne cechy używanego uzbrojenia. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w opisie cech broni. Tylko spokojnie, nie martw się na zapas – walka pozostanie

szybka i łatwa do przeprowadzenia mimo konieczności uwzględnienia parametrów sprzętu, z którym brykasz po poligonie.

Krytyczna porażka

Z reguły nieudany atak skutkuje tylko brakiem trafienia. Jednak podczas walki bezpośredniej, bazującej ze strony ofensora i broniącego się na Krwawej łaźni lub Sprawności, test ataku zakończony wyjątkową klapą oznaczać będzie, że agresor obrywa. Dzieje się tak, gdy broniący się uzyska w teście dwukrotnie wyższy wynik, niż atakujący. Trafiony otrzymuje obrażenia określone w oparciu o parametry dowolnej dzierzony przez defensora broni białej, rękawic bojowych albo po prostu pięści.

Ataki specjalne „SPECJALE”

Atak jest działaniem, na które możesz przeznaczyć więcej Punktów Akcji, niż jest to konieczne. Każdy Punkt Akcji ponad normę staje się dodatnim modyfikatorem do rzutu na trafienie. Jeśli więc zdecydujesz się poświęcić 4 Punkty Akcji zamiast 2 na strzał we wroga, oznacza to, że bardziej się przykładasz, lepiej koncentrujesz i dokładniej mierzysz. W efekcie do wyniku swojego rzutu ataku dodajesz bonus +2.

Reguła taktyki: rań, by unieszkodliwić!

Jasne jest, że strzelenie kolesiowi w łeb ma swoje zalety. Gościu staje się zdezorientowany i kręci mu się w głowie. Czasem jednak dobrym rozwiązaniem bywa mierzenie w inne części ciała: w rękę, która dzierży broń, w nogę, by spowolnić wyjątkowo zwinnego typu, lub w bebechy, żeby zabrakło mu tchu. Celować możesz zawsze i nic cię to nie kosztuje, tyle że potencjalna ofiara w teście obronnym zyskuje premię +2.

Cały wic polega na tym, by boleśnie przywalić. Adekwatny efekt mierzenia uzyskasz dopiero wtedy, gdy zadasz fagasowi 6 lub więcej obrażeń (po odliczeniu jego pancerza). Wtedy następuje jedna z wymienionych poniżej akcji. Jeśli nie zadeklarowałeś, w co mierzysz – albo nie zrobił tego twój oponent, gdy do ciebie naparzał – konieczny jest rzut k6, by losowo określić miejsce trafienia.

Zapoznaj się z tabelą, by dowiedzieć się więcej.

Wynik rzutu k6 na lokację trafienia	Miejsce trafienia; specjalny efekt gdy zadano 6 lub więcej obrażeń (po odliczeniu pancerza)
1	głowa; do czasu opatrzenia postać ma modyfikator –1 do testów opartych na Koordynacji
2, 3	ręce; do czasu opatrzenia postać ma modyfikator –1 do testów opartych na Gardzie. Dodatkowo, jeżeli miała broń, upuszcza ją
4, 5	bebechy; w swojej najbliższej turze postać traci 2 Punkty Akcji
6	nogi; postać upada i w swojej najbliższej turze wydaje dwukrotną wartość Punktów Akcji na czynności wymagające przemieszczania się w płaszczyźnie pionowej i poziomej (w tym na podniesienie się z ziemi oraz, w szczególności, na ataki oparte na Gardzie)

Wymienione efekty kumulują się i sumują z negatywnymi konsekwencjami jeszcze poważniejszych trafień, o których będzie mowa za moment.

Zapewne spostrzegłeś już, że w ADRENALINIE defensywa jest faworyzowana. Przeznaczone na asekurację Punkty dają premię w każdej obronie, podczas gdy spożytkowanie większej liczby Punktów Akcji na ofensywę daje bonus tylko do danego ataku... Brak zbalansowania walki jest jednak pozorny. Pomińmy w tym miejscu aspekt oczywistego instynktu przetrwania i fakt, że inaczej niż chociażby w wielu grach komputerowych postaci nie stoją naprzeciw siebie i nie opróżniają na zmianę magazynków, lecz starają się chronić swój tyłek. Sęk w tym, że w AFTERBOMB MADNESS naprawdę niewiele potrzeba, by postać lub dowolną inną istotę pozbawić życia. Stosunkowo niska „żywołność” bohaterów jest równoważona przez wysoki potencjał działań, które mają temu zapobiegać. Daje to podwójną radochę, ponieważ z jednej strony zwiększa realizm, a z drugiej potęguje dramaturgię rozgrywki. Wyobraź sobie dylemat: zaryzykować i postawić wszystko na jedną kartę, mak-

symalnie koncentrując się na ataku, czy też darować sobie brawurę i przede wszystkim dobrze się okopać...

Powtórzmy raz jeszcze: gdy rozpoczyna się walka, nikt nie wyłącza się z biegu wydarzeń ot tak sobie. Faktycznie, Drab może przeznaczyć tyle Punktów Akcji na asekurację, że w praktyce trudno go będzie dopaść, ale w żadnym razie nie będzie to niemożliwe. Kule świsną, wszyscy są w ruchu, bo po wyłonieniu się zza jednej osłony pozycja jest już praktycznie spalona – wystarczy, że ktoś tam będzie mierzył, i po sprawie. Strzelaniny są ekstremalne, jatki są na maksa, ale trzeba pamiętać, że oba te rozwiązania stanowią ostateczną alternatywę dla dyplomatycznego rozstrzygnięcia sporu. ADRENALINA za sprawą motywu morale prowokuje do ruszenia głową, zachęca do załatwiania spraw inaczej niż każdorazowe sięganie po pukawki. Jeśli jednak zacznie się walka, trzeba będzie się postarać, żeby nie zginąć i na dobre pozbyć się przeciwnika.

Bomba! – paskudne trafienie

Jeżeli podczas opisanego przeze mnie przed chwilą ataku mierzonego (i tylko wtedy) zdołasz uzyskać w teście wynik przynajmniej dwukrotnie wyższy od rezultatu przeciwnika, oznacza to, że potencjalnie przysoliłeś mu wyjątkowo chamsko i masz prawo zastosować zasady Bomby. Jeszcze przed uwzględnieniem ewentualnego pancerza ofiary przemnoż wynik rzutu na obrażenia przez dwa. Dopiero po tym obniż sumę obrażeń o wartość pancerza trafionego. Reguła ta może być stosowana wyłącznie w stosunku do istot żywych, półświadomych roślin i syntetyków; nie dotyczy ona pojazdów.

Tarcze

Tarczy używasz najczęściej do parowania ciosów, to chyba oczywiste. Uwzględniasz modyfikator, wynikający z jej Defensywy i rzucaś kostkami. Tarczą, zwłaszcza bojową, możesz też zaatakować. Wtedy dodajesz do rzutu wartość jej Ataku. Zwykła tarcza (Siła 1k6 | Precyzja A-1 D+3 | Zawodność 17% | Wytrzymałość 4); duża tarcza (Siła 1k6 + 1 | Precyzja A-2 D+4 | Zawodność 17% | Wytrzymałość 5); tarcza bojowa np. z kolcami (Siła 1k8 | Precyzja A+1 D+3 | Zawodność 17% | Wytrzymałość 6). Dźwiganie dużej tarczy zwiększa koszt przeby-

cia metra z 1 PA do 2 PA. Uwzględnia się zawsze tylko jedną tarczę, tę o najlepszych parametrach. Nie sumuje się cech paru tarcz.

Reguła niezapowiedzianej wizyty: działaj znienacka!

Jeżeli masz pewne wątpliwości co do tego, czy jesteś szybszy od drani, na których polujesz, przygotuj zasadzkę lub odwiedź ich bez uprzedzenia. Na pewno będą zachwyceni! W razie pułapki ignoruje się Inicjatywę, a zamiast tego wykonuje przeciwstawny test Konspira + Skan ofiary kontra twój test Konspira + Kamuflaż. Jeżeli wygrasz – działasz pierwszy, jeśli przegrasz – przeciwnik cię uprzedzi.

W przypadku zakradającej się grupy test zdaje zawsze gość, który ma najniższą wartość Kamuflażu, a wśród potencjalnych ofiar – cwaniak mający najwyższy poziom Skanu. W takiej sytuacji rezultat testu przekłada się na inicjatywę grupową – zwycięska grupa działa pierwsza, niezależnie od indywidualnych wartości Inicjatywy poszczególnych postaci. Konkretna kolejność w obrębie danej ekipy jest przez nią ustalana dowolnie.

A kiedy zaboli... czyli słów kilka o obrażeniach

Podstawowa procedura określania obrażeń jest następująca. Najpierw sprawdza się lokację trafienia przez rzut k6 (1 – głowa; 2, 3 – ręce; 4, 5 – bebechy; 6 – nogi); następnie rzuca się takimi kostkami, jakie określa Siła broni; w końcu odejmuje się od rezultatu rzutu wartość pancerza trafionego – uzyskany wynik oznacza liczbę obrażeń, które otrzymuje ofiara.

Jeśli zostanie przekroczony Próg Obrażeń danej postaci, uznaje się, że znajduje się ona w stanie agonii – jest nieprzytomna i nie może podejmować żadnych działań. Przez tyle tur, ile wynosi jej Garda, ma jeszcze szansę na ratunek. Po tym czasie następuje zgon i tym samym definitywne wyłączenie z gry, a jej ścierwo zaczyna się przysposabiać do rozkładu.

Śmierć jest ostatecznością, ale zanim nastąpi, bohatera mogą dotknąć inne nieprzyjemności. Gdy postać ma już tyle obrażeń, że tylko 5 dzieli ją od agonii, uznaje się ją za krytycznie raną. Oznacza to, że dysponuje połową Punktów Akcji (zaokrąglając w górę).

Dodatkowo należy pamiętać, że jeśli postać otrzyma jednorazowo 6 lub więcej obrażeń, uznaje się ją za ciężko zranioną i prosi kierującego nią gracza o wylosowanie skutku. W tym celu rzuca się k6: 1, 2, 3 oznacza szok i niemożność podejmowania działań w swojej najbliższej turze, ale nadal nie odbiera swobody w obronie i reagowaniu na akcje w otoczeniu (bonus za Punkty Akcji przeznaczone na asekurację przepada dopiero w chwili karnego „przeskoczenia” tury zranionej postaci); 4, 5 i 6 oznaczają krwotok – co turę ofiara otrzymuje 2 obrażenia, chyba że zostanie opatrzona (efekt krwotoku ustępuje, gdy z jakiegokolwiek powodu rozpoczyna się agonía, bo niczego już więcej nie potrzeba, by przenieść się na tamten świat).

Ileokroć postać ponownie otrzyma ranę wywołującą krwotok efektu się nie przemnaża (nie kumuluje poprzez zwielokrotnienie), ale liczba obrażeń na skutek utraty krwi wzrasta o jeden (z 2 do 3, z 3 do 4 i tak dalej). Wystarczy jeden zdany test opatrywania, aby całkowicie zniwelować opisywany efekt krwotoku lub kilku tego rodzaju konsekwencji trafienia.

Nieszczęśliwe wypadki

Bywają sytuacje, w których postać spada z dużej wysokości, trafia pod stertę gruzu, przysmaża się po wejściu w kałużę „podłączoną” do prądu. W takim wypadku poszkodowany doznaje obrażeń szacowanych. Weteran ocenia poziom zagrożenia w sposób subiektywny i zdroworozsądkowo rozsądza, czy obrażenia mogą być zredukowane przez średni lub miejscowy pancerz. Następnie rzuca się odpowiednimi kostkami, by określić, ile konkretnie bohater otrzyma obrażeń.

A oto kilka wskazówek, które należy traktować jako sugestie:

- drobnostka (k6 obrażeń szacowanych) – potłuczenie, obtarcie, lekkie poparzenia;
- co za pech (k8 obrażeń szacowanych) – upadek ze sporej wysokości, smaganie ogniem, raczej niegroźna kraksa;
- nieszczęśliwy wypadek (k10 obrażeń szacowanych) – przygniecenie sporym ciężarem, kontakt ze żrącą substancją, rana cięta;

- fatalny niefort (2k6 obrażeń szacowanych) – znalezienie się w promieniu wybuchu, potrącenie przez samochód, upadek z bardzo dużej wysokości;

- prawdziwa tragedia (3k10) – przygniecenie bardzo dużym ciężarem, katastrofa;

- makabra (4k12) – przebywanie w epicentrum silnego wybuchu, upadek z wysokiego urwiska, wpadnięcie do kadzi z kwasem.

Eksploduje

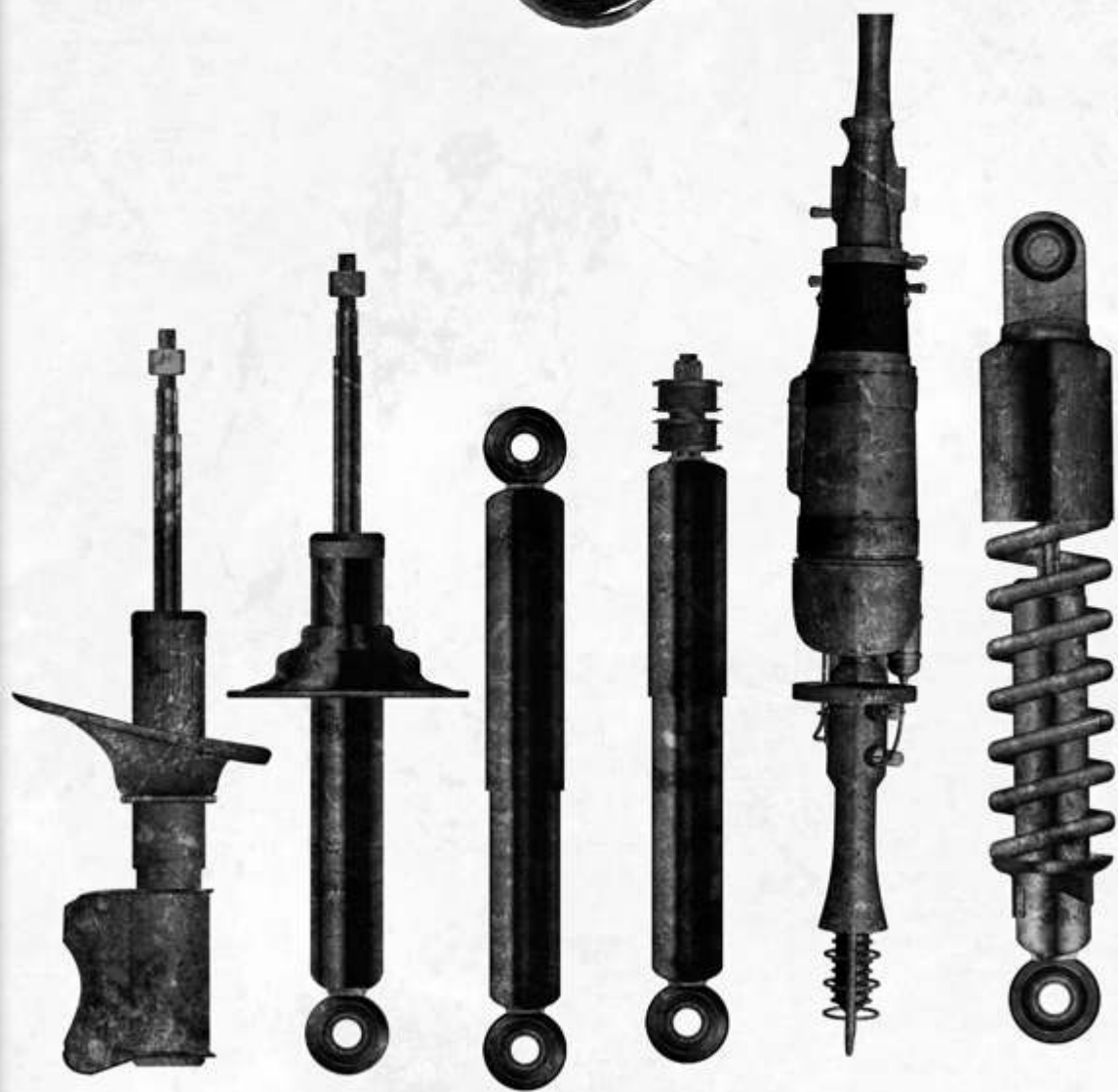
Wybuch granatu, rakiety lub bomby to specyficzny przypadek, który też skutkuje obrażeniami szacowanymi, ale zawsze zredukowany jest przez pancerz, jeśli tylko ofiara takowy posiada. Uwzględnia się wartość pancerza tej lokacji, która jest pod tym względem najslabiej chroniona. Jeżeli na przykład bohater ma na wszystkich lokacjach pancerz równy 4, z wyjątkiem głowy, gdzie ma zaledwie zabezpieczenie o pancerzu 2, obrażenia od wybuchu pomniejsza się właśnie o tę niższą liczbę, czyli o 2.

Ponadto obrażenia od eksplozji mogą, podobnie jak inne trafienia, spowodować uszkodzenie odzieży ochronnej, z tym że osłabiają wartość pancerza przy trafieniu krytycznym o 1 pełny punkt, a nie o 0,5.

Jeśli ładunek ignoruje pancerz lub ofiara nie ma żadnego pancerza, uznaje się, że nastąpiło trafienie w newralgiczne miejsce, czyli w głowę.

Skutki specjalne ciężkich ran określa się na podstawie tego, jaką lokację brało się pod uwagę podczas pomniejszania obrażeń przez pancerz. Jeśli weźmiemy pod uwagę powyższe okoliczności, należałoby uwzględnić fatalne konsekwencje trafienia w głowę (opisany na str. 67 modyfikator -1 do testów bazujących na Koordynacji, działający do chwili poprawnego opatrzenia).

KURACJA



Leczenie i regeneracja

Bywa i tak, że załatwienie skurczybyka lub dwóch kosztuje trochę zdrowia. Od tego są apteczki pierwszej pomocy oraz Medexy, czyli żele błyskawicznie gojące rany. I oczywiście fachowe wsparcie medyczne, jeśli masz wśród znajomych kogoś, kto zna się na rzeczy.

Łatanie – z apteczką i bez

Jeśli dostałeś kulkę, najpierw musisz ją wyjąć, chyba że przeszła na wylot. Odkazasz ranę, na przykład polewając ją alkoholem. Następnie sięgasz po kilka gadżetów ze swojej wybrakowanej apteczki i pozbywasz się ołowiowego intruza ze swojego ciała. Na koniec robisz kilka szwów, wykonujesz opatrunek i po bólu. Proste, prawda? No właśnie...

Procedura użycia apteczki

Apteczka zawiera 3 opatrunki. Może być efektywnie użyta raz na sześć godzin i leczy 30% obrażeń, o ile opatrujący zda test Dryg + Łatanie o trudności 1 + k4. Używanie apteczki częściej niż raz na sześć godzin nie niweluje żadnych obrażeń, ale może znieść specjalne efekty ran (pod warunkiem, że zda się test).

A co jeśli nie ma fachowych opatrunków? Cóż, wtedy drzesz w miarę czystą koszulę i starasz się jakoś opatrzyć rany. Efekty są jednak zazwyczaj słabsze, ale lepsza taka pierwsza pomoc niż żadna, co nie?

Procedura opatrywania BEZ apteczki

Prowizoryczne opatrywanie może być przeprowadzone efektywnie raz na sześć godzin i leczy wtedy 20% obrażeń, o ile opatrujący zda test Dryg + Łatanie o trudności 2 + k6. Prowizoryczne opatrywanie częściej niż raz na sześć godzin nie niweluje żadnych obrażeń, ale może znieść specjalne efekty ran (pod warunkiem że zda się test). Jeżeli test opatrywania prowizorycznego się nie powiedzie, postać łapie infekcję i w rezultacie nie może wykonywać przeciążenia, a wszystkie kolejne testy jej leczenia są trudniejsze o jeden poziom. Infekcja utrzymuje się do czasu, aż bohater w pełni wyzdrowieje.

Na wypadek, gdybyś chciał przykombinować, informuję, że efekty używania apteczki i prowizorycznego opatrywania się nie sumują. Na każde sześć godzin możesz tylko raz zredukować liczbę obrażeń opatrunkiem.

Zabiegi

Łatanie to trochę mało, przynajmniej dla takiego typu jak ty, który pewnie nie zamierza odpuszczać ani na chwilę i chce pozostawać w pełni sprawny podczas akcji? Mam dobrą wiadomość, nasi wojskowi medycy wymyślili przed wojną coś takiego jak oporządzenie zabiegowe przeznaczone do leczenia wszelkiego rodzaju ran, a nawet kojenia porażeń energetycznych i poparzeń. Jest tylko jeden problem – żeby wydajnie posługiwać się tym urządzeniem, trzeba się trochę znać na medycynie.

Oporządzenie zabiegowe jest sprzętem pozbawionym sensownych zabezpieczeń, a zawarte w nim preparaty i irytująco świdrujące podajniki są na ogół w pewnym stopniu skażone. W związku z tym ilekroć stosuje się na kimś to cacko, pacjent z miejsca otrzymuje k6 napromieniowania. Zaletą tego gadżetu jest natomiast fakt, że nim się całkowicie zużyje, można go wykorzystać aż 8 razy.

Procedura zabiegów

Do przeprowadzania procedur leczenia używa się też oporządzenia zabiegowego. Można to robić nawet dziesięć razy na dobę, ale za każdym razem pacjent otrzymuje k6 napromieniowania. Każde użycie oporządzenia zabiegowego (które przestaje być zdatne do wykorzystania po ośmiu zastosowaniach) niweluje tyle obrażeń, ile chirurg uzyska przebić w teście Dryg + Łatanie o trudności 1 + k4. Zabiegi mogą przeprowadzać postaci posiadające zdolność Łatanie na poziomie 3 lub wyższym. Poprawnie przeprowadzony zabieg niweluje specjalne efekty ran.

Efekty leczenia na skutek użycia oporządzenia zabiegowego nie mają wpływu na limit opatrunków prowizorycznych i sporządzonych z wykorzystaniem apteczki i w żaden sposób się z nim nie wiążą.

Medexy, czyli błyskawiczne gojenie ran

Pozostaje jeszcze kwestia używania Medexów. Jeśli dostałeś kosą lub inną bronią białą, miotaczem ognia, bronią konwencjonalną, energetyczną albo po prostu srogo się potłukłeś podczas turnieju parkour, możesz wyciągnąć tubkę Medexa i wylać żel na rany. Ponieważ praktycznie wszystkie preparaty są już nieźle przeterminowane, ich działanie bywa bardzo różne. Czasem działają naprawdę ekstra, innym razem z trudem radzą sobie nawet z drągnięciami.

Procedura użycia Medexa

Preparat Medex nie wymaga przeprowadzania testów leczenia. Użycie go automatycznie niweluje k8 obrażeń. Środek pozostaje bezpieczny, jeśli używa się go nie częściej niż raz na godzinę. W przeciwnym razie każde kolejne wykorzystanie powoduje efekt uboczny w postaci 5 punktów napromieniania. Medex niweluje specjalne efekty ran.

Regeneracja

Jeśli zostałeś opatrzony i jesteś stabilny, w ciągu 24 godzin od ostatniej rany samoczynnie leczy się 6 twoich obrażeń. Jeżeli natomiast los ci nie sprzyja, jesteś w złej kondycji, wycieńczony i głodny (masz więcej punktów wyczerpania, niż wynosi twoja Kondycha), wówczas samoczynnie goją się jedynie 3 obrażenia.

Napromienianie

Skoro jesteśmy przy napromienianiu, trzeba ci widzieć, że ono również stanowi poważne wyzwanie, zwłaszcza gdy nie masz pod ręką żadnych preparatów na tę dolegliwość. Na początek przyjrzyjmy się konsekwencjom:

- **napromienianie 1–20** nie jest zbyt groźne, bo ludzkie organizmy już przyzwyczały się do poziomu, który stanowi przykry standard w dobie wszechobecnego skażenia;
- **napromienianie 21–30** wyraźnie pogarsza twój stan, co skutkuje modyfikatorem –2 przy wszystkich testach ruchowych;
- **napromienianie 31–40** jeszcze pogarsza sytuację, zwiększając ujemny modyfikator do –3 w testach, w których się poruszasz;

- **napromienianie 41–50** skutkuje modyfikatorem –4 do testów związanych z ruchem.

Na tym nie koniec. Jeśli będąc napromienianym, uzyskasz podczas testu (w następstwie uwzględnienia ujemnego modyfikatora) wynik równy lub mniejszy od zera, akcja kończy się niepowodzeniem, a ty zapadasz w śpiączkę radiacyjną, która trwa k4 godziny. Ze śpiączki może cię wyciągnąć podanie preparatu typu RadSafe. Dzięki niemu przytomniejesz w ciągu paru chwil.

Zaraz, zaraz, o czymś zapomniałem. Jeśli twój poziom napromieniania przekroczy magiczną granicę 50, zaliczasz zgon, topiąc się we własnych wymiocinach lub rozpylając jak podgrzane masło.

Na koniec dobra wiadomość: nawet jeżeli nie dysponujesz preparatami niwelującymi napromienianie, organizm samoczynnie je zmniejsza w tempie k6 – 1 na tydzień.

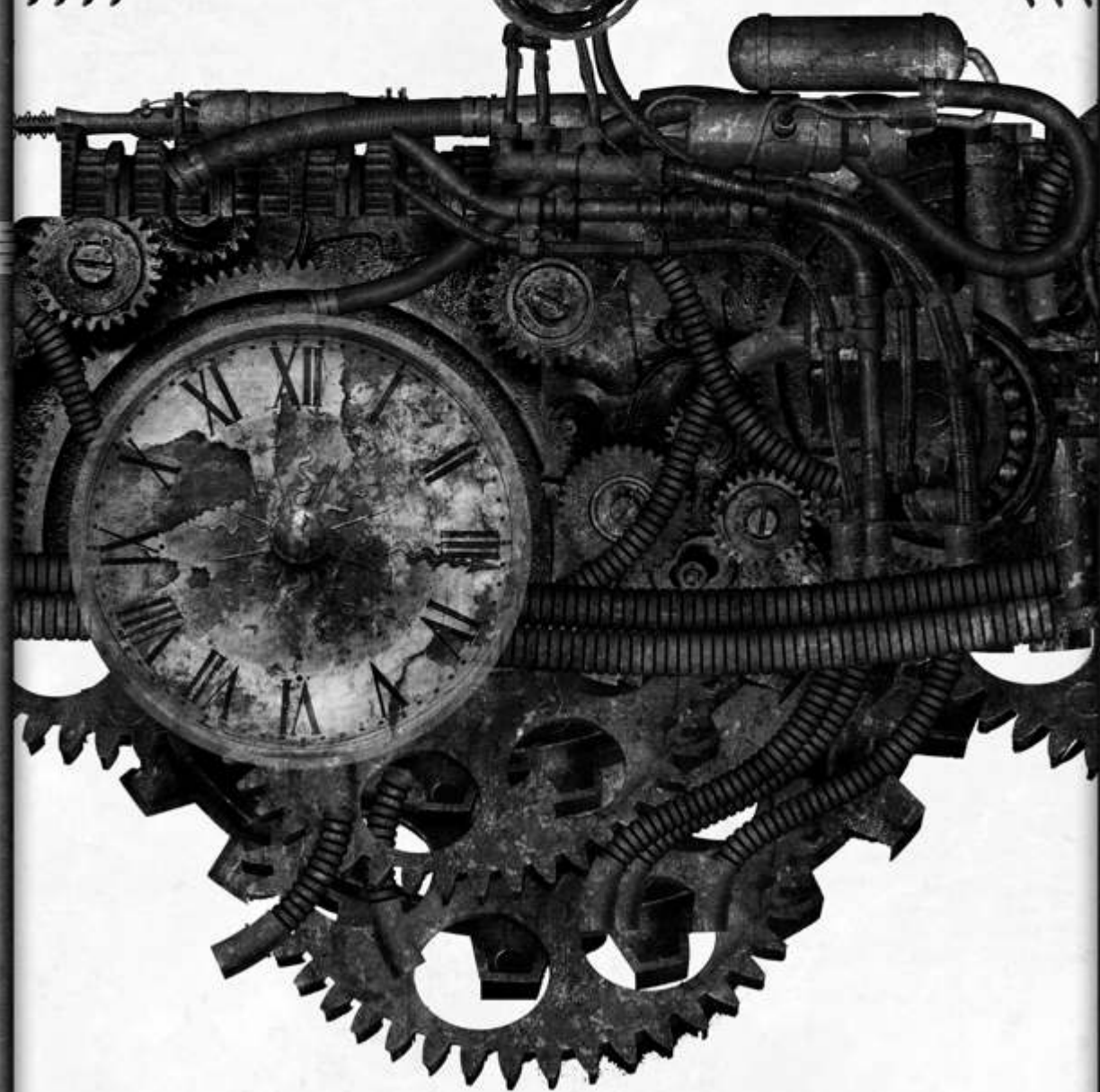
Kondycha

Każdy Drab ma tyle stopni Kondychy, ile wynosi jego Garda + 2. W rubryce Kondycha należy stawiać krzyżyki, gdy zostanie nadużyta odporność bądź wytrzymałość postaci. Jeden krzyżyk, symbolizujący punkt wyczerpania, dostajesz „gratis”, bo w dzisiejszych czasach wszyscy jesteśmy trochę zmęczeni. Każdy kolejny krzyżyk stawia się, ilekroć następuje: niedożywienie (brak pożywienia dłużej niż dobę), wycieńczenie (brak płynów dłużej niż dobę), niekorzystny pobyt w skrajnych warunkach, przeciążenie.

Każdy punkt wyczerpania (krzyżyk) przekraczający wysokość Kondychy skutkuje wyraźnym pogorszeniem się stanu postaci: wszystkie zdolności maleją o poziom. Gościu, który ueziera pięć krzyżyków ponad normę, nie jest już w stanie efektywnie działać – stanowi łatwy cel, może się co najwyżej czołgać i błagać o pomoc, a jeśli jej nie otrzyma, w ciągu 4 + 2k10 godzin zalicza zgon.

Wyczerpanie spada do minimum, czyli do jednego, bazowego "krzyżyka", gdy postać w pełni wypocznie (gruntownie się wyśpi nie będąc wycieńczona ani głodna). Wyczerpanie usuwają w trybie natychmiastowym różne biostymulanty i produkty spożywcze.

REALIA PO BOMBIE



Waluta

Ustalmy jedno, przedwojennymi pieniędzmi można się co najwyżej podetrzeć. Zresztą faktycznie bywają do tego jakże szlachetnego celu używane. Obecnie dominuje handel wymienny, więc trzeba się dobrze natrudzić i mieć niezłe gadane, żeby wyłudzić od kontrahenta tyle, ile by się chciało dostać za dany fant. Odpowiednikiem kasy jest obecnie amunicja kalibru 7,62, .45 lub 9 mm, bo broń miotająca takie pociski jest najpowszechniej dostępna. Owszem, czasem uda się ubić interes, oferując kule kalibru 5,56 mm czy 10 mm, ewentualnie pewną ilość ogniwo energetycznych, ale nie każdy facet, z którym będziesz handlować, wyrazi zainteresowanie takim produktem. Generalnie, łatwo pojąć ten system – w końcu amunicja to towar deficytowy, który gwarantuje bezpieczeństwo i posłuch. W niektórych regionach ceniona jest też benzyna – za litr można dostać średnio pięć kulek o kalibrze 9 mm. Warto też wspomnieć o „dobrach luksusowych”. Ludzie sporo płacą za ocalałe komiksy, plakaty i albumy z gwiazdami, winyle z przedwojenną muzyką. I jest coś jeszcze, co mnie zresztą nieustannie zadziwia. Wszelkie świecidełka straciły na wartości, z wyjątkiem tych wykonanych ze złota. Nie wiedzieć czemu, ozdoby z tego kruszcu cieszą się dużym powodzeniem. Dla przykładu za złoty zegarek można dostać nawet 50 amo!

To wszystko jednak wykorzystuje się nieporównywalnie rzadziej niż handel wymienny w najbardziej dosłownym tego określenia znaczeniu. Dajesz swoje graty, nazywane fantami, a w zamian otrzymujesz inne. Wartość tych przedmiotów jest całkowicie względna. To, co jednym jest wręcz niezbędne do życia, dla kogoś innego jest towarem praktycznie niepotrzebnym. Cały wic polega na tym, żeby nie okazywać, że się czegoś bardzo potrzebuje, bo tylko wtedy można wytargować normalną, niezawyżoną cenę. Mimo to typ po drugiej stronie lady może i tak zachować swoje sprzęty do czasu, aż zgłosi się do niego jakiś sfrustrowany degenerat, który odda wszystko za przedwojenną talię kart z modelkami w strojach kąpielowych, a ten kompas, którego tak pilnie potrzebujesz, weźmie w ramach dodatku, żeby we własnym mniemaniu nie być totalnym frajerem.

Pieniądze wydają się być ikoną kapitalizmu, ale czy trafnie? Może dziwi cię trochę, dlaczego w dzisiejszej Ameryce nie ma choćby namiastki dolarów. Musisz sobie uświadomić, że tak naprawdę o sile pieniądza od zawsze decydowała w głównej mierze potęga zbrojna kraju. Dzisiaj tego typu waluta nie miałaby racji bytu chociażby z powodu galopującej inflacji. Nie zrozum mnie źle, podobno gdzieś we Wschodnich Stanach Zjednoczonych istnieją miasta, które mają własne pieniądze, ale to są wyjątki od reguły. Tym, co w najwyższym stopniu wspiera wymianę towarów, jest prawdziwa esencja kapitalizmu, a konkretnie jej najmniejsze ogniwo – amunicja. Bo wiesz, banknotami się nie obronisz, raczej musiałbyś się niezłe postarać, żeby ich nie stracić. Mając natomiast pod ręką spluwę i wiadro amunicji, jesteś faktycznie niezależny. Możesz ochronić siebie, swoich bliskich oraz posiadany dobytek. Bogactwo w sensie dosłownym gwarantuje bezpieczeństwo, a aby działać w ten sposób, nie musi się podpierać protezą w postaci papieru z wizerunkiem jegomościa, o którym już nikt nie pamięta.

Przetrwanie

Jeśli jesteś dobry w znajdowaniu fantów (albo w odbieraniu ich przybłędom, w których ręce przypadkowo wpadły), możesz wieść całkiem niezłe życie. Na pustkowiach nie brakuje mniejszych i większych miasteczek, a w nich nie trudno znaleźć lokale z ofertą „All Inclusive”. Wystarczy, że w progu oddasz trochę wartościowego sprzętu lub amunicji, a zostaniesz wpuszczony do środka knajpy, burdelu czy nawet na teren lunaparku, bo i takie jakimś cudem gdzieś tam ocalały. A na miejscu używasz do woli, tyle że przez czas określony. Jedne knajpy oferują usługi przez godzinę czy dwie – zresztą potem oferowane usługi zwykle zaczynają się nudzić, jeśli nie wprost irytować. Inne zaspokajają potrzeby przez całą noc: żarcie, masaże, bzykanie, spanie, a nawet kąpiele w mało skażonej wodzie. Zależy, gdzie trafisz, jak się dogadasz, co przytaszczysz, czy jesteś stałym klientem i ogólnie jaką masz reputację w okolicy. Jak się domyślasz, warto być w dobrej komitywie z szefostwem takich przy-

bytków, bo są to zwykle szczyty w danej społeczności, mające wpływ w całym mieście lub regionie...

No dobrze, a co jeśli ci się nie poszczęściło i po kilkudniowym przekopywaniu złomowiska wracasz jedynie ze zrąbanym na amen tosterem? Cóż, w takim wypadku nie masz co liczyć na wstęp do przybytku rozkoszy ani czegokolwiek w rodzaju oazy spokoju. Pozostają odwiedziny getta, slumsów lub niezapomniana przygoda w resztkach kanalizacji miejskiej i polowanie na gigantycznego gryzonia lub jakiegoś zbłąkanego gada. Może przypadkiem natrafisz na siedmionogiego kundla nazywanego przez miejscowych „Mutek”? W dzielnicach nędzarzy panuje totalny chaos i bezprawie, a przechadzka jest na ogół pełnym wrażeń przeżyciem, ale stoją tam beczki z ogniem, nad którym możesz upiec swoją zdobycz. Czasem spotyka się stragany z lokalnymi przysmakami – w zależności od regionu są to pieczone zmutowane zwierzęta, błyszczące jasnym światłem suszone grzyby nasączone czymś w rodzaju sosu albo podejrzanie wyglądające rośliny, przyrządzane na wszelakie sposoby, najczęściej z grilla. Bywa, że trafi się gulasz, a w nim, jak to w gulaszu, wszystkiego po trochu.

Podsumowując, w slumsach nie liczą na przefiltrowaną wodę, odkażoną żywność czy cokolwiek powyżej standardu rynsztoka. Stołujesz się tam, żeby przetrwać, i to wszystko. Na pocieszenie powiem ci, że deszczówkę masz gratis, a wiadra porostawiane są na każdym kroku! Uważaj tylko, żebyś deszczówki nie pomylił ze szczynami... Poza tym pamiętaj, że jeśli w środku zobaczysz pływającą szyszkę – wiedz, że to na pewno nie szyszka!

Społeczności

Nie chcę się chwalić, ale miałem sposobność trochę pozwiedzać. Skoro już tak dobrze się nam gawędzi i jesteś tak hojny przy stawianiu drinków, opowiem ci o różnych grupach i miejscach, które prędzej czy później poznasz osobiście – czy tego chcesz, czy nie.

Kontenerowcy

Wyobraź sobie parking wielki jak ogromne lotnisko, a na nim dziesiątki ciężarówek z długimi naczepami. Przeważająca większość jest zdezelowana i w dodatku przewrócona na bok przez jedną z tych cholernych poatomowych burz. Mimo złego stanu przynajmniej tkwią w tym samym miejscu i pod tym względem przypominają ludziom domy. Kontenerowcy mieszkają w naczepach, samochodach kempingowych, furgonetkach, ciężarówkach. Jest ich bardzo wielu. Tworzą coś w rodzaju miasteczek samochodowych, jakkolwiek absurdalnie by to nie brzmiało, biorąc pod uwagę, że tylko niektóre z tych aut są na chodzie.

Kontenerowcy wznoszą przedziwne konstrukcje z resztek różnego typu pojazdów. Widok tylu wraków skupionych w jednym miejscu wygląda dość przynębiająco, ale tym ludziom najwyraźniej to nie przeszkadza. Dla mnie to jedno wielkie złomowisko samochodów, chociaż mogę zrozumieć chęć mieszkania w takiej miejscówce – między egzystującymi tam



Kontenerowcy

ludźmi powstała pewna więź. Żyją w zgodzie, chronią się wzajemnie przed zagrożeniami z zewnątrz, a trzeba przyznać, że walory obronne sterty zdezelowanych rzęchów są całkiem dobre.

Poza tym kontenerowcy są przyzwoicie zorganizowani jako grupa. Mają coś w stylu milicji, która gwarantuje poszanowanie elementarnych zasad, patroluje najbliższe okolice, wysyła zwiadowców w bardziej odległe miejsca w poszukiwaniu wartościowego sprzętu lub ludzi o potrzebnych umiejętnościach. I wiesz co? Ten system naprawdę działa: ich społeczności mają się wcale nieźle. Mimo wszystko to nie dla mnie – mam wścężęstwo we krwi.

Korsarze

Ci kolesie nazywają się korsarzami lub anarchistami, ale to zwykłe bandziory. Działają głównie poza granicami skupisk ludności, która jest w stanie zorganizować jakąkolwiek ochronę: posiada jako takie służby policyjne lub wykorzystuje do tego celu Mobilne Automaty Wieloładaniowe (wiesz, takie roboty stworzone na bazie nowinek technologicznych, które obcy sprezentowali Ameryce, próbując nas w ten sposób przekupić). Najgorsze jest to, że na pustkowiach korsarze panoszą się absolutnie wszędzie. Każdy wyrostek, który umie utrzymać spluwę w ręce, w krótkim czasie staje się członkiem jednego z wielu gangów napadających na karawany Unii, terroryzujących po-

mniejsze zbiorowości lub grasujących po swojej okolicy i mordujących wyłącznie dla pocucia mocy.

Kradną, gwałcą, plądrują, niszczą. To prawdziwa plaga. Silniejsze grupy zakładają tymczasowe obozowiska nieopodal głównych szlaków handlowych. Za główne siedziby obierają natomiast dawne fabryki, magazyny, podmiejskie centra handlowe, duże więzienia i bawią się w wojnę z każdym, kto pojawi się na horyzoncie... Dobrze ci radzę – nie szwendaj się bez celu po pustkowiach i nie zapuszczaj w podejrzane okolice, jeśli nie masz ze sobą odpowiedniego wsparcia.

Jest też druga strona medalu – można zaryzykować stwierdzenie, że to dzięki tym łachmytom sporo porządnych ludzi ma uczciwą pracę. Mam tu na myśli obrońców karawan, transportów, konwojów i cały przemysł ochroniarski, który doskonale prosperuje w tych podłych czasach.

Tyrani

Jak dla mnie tyrani niewiele różnią się od pospolitych bandytów, może z wyjątkiem faktu, że mają zamiłowanie do sadomasochistycznych strojów i tego typu perwersji. Jeśli nadarza się okazja – plądrują, kradną, gwałcą. Rzecz w tym, że swoje ofiary starają się brać żywcem i potem handlują nimi jak każdym innym towarem.





Tyrani

Ci skrzywieni łowcy niewolników nie przepuszczą nikomu. Zakuwają w łańcuchy nawet dzieci. Uprawdają całe wioski. Gardzą ludźmi, nie znoszą sprzeciwu, karmią się nienawiścią, krzywdą, dominacją. Lepiej ich nie prowokuj. Często biorą sobie za punkt honoru upolowanie upatrzonego typu i są gotowi go ścigać przez połowę Stanów. Kochają łowy, nakręca ich adrenalina, która wydziela się podczas pościgu, tropienia, walki.

Wstyd, ale jest wśród nich wielu dobrych trackerów. Pewnie przyłączyli się do tyranów z powodu patologicznej nudy, która nieubłaganie opanowuje podatne umysły ludzi pozbawionych sensownej stymulacji. Nawet przemoc powszedniejsze, za to zabawa w kotka i myszkę zawsze jest trochę inna. Żal mi serce ściska, gdy widzę, jak te chłopaki marnują swój potencjał w gronie takich oszołomów.

Degeneraci

Ofiary apokalipsy. Zwyrrodnialcy, którzy odwrócili się od znanego nam porządku. Nie solidaryzują się z kimkolwiek, nie uznają żadnych zasad poza regułą natychmiastowego zaspokożenia. Nie wierzą w odrodzenie cywilizacji. Zamiast tego pływają się w rozpuście i syć splugawieniem.

Totalnie zdeprawowani, tracą zmysły. Opanowała ich wyjątkowo silna paranoiczna wizja – wierzą, że ludzkość została pokarana przez

Boga, który uczynił z ziemi piekło z obcymi w roli demonów. Zagłada naszej rasy to tylko kwestia czasu, a skoro życie nie ma żadnego sensu, natomiast prowadzące do zguby zło toczy świat niczym gangrena, profanacja istnienia jest oczywistym następstwem tego stanu.

Przyjacielu, nie wnikać w logikę takiego myślenia... Jedno jest pewne. Te zakały – naj-



Degeneraci

częściej skrzywieni mieszkańcy gett i slumsów – są opętani niebezpieczną obsesją, która prowadzi do zła. A ono jest cholernie zaraźliwe. Rozprzestrzenia się w tempie pandemii. Miej się na baczności, bo totalne zwątpienie może osiągnąć i ciebie. Z drogi potępienia nie ma odwrotu, bo zapuszcza ono w człowieku korzenie i nie da się ich wyniszczyć inaczej niż poprzez eutanazję chorego.

zbawienia ręki, nogi lub do zabójczej trepanacji czaszki. Krótko mówiąc, kolesie traktują swój biznes śmiertelnie poważnie. Nie mają skrupułów. Weź to pod uwagę, jeśli przyjdzie ci do głowy pomysł zrabowania ich karawany. Jeżeli wezmą cię żywcem, niechybnie zostaniesz „zabrączkowany” i czeka cię kawał ciężkiej roboty w nieludzkich warunkach.



Unia Handlowa

Całe wieki temu istniały podobno organizacje zrzeszające miasta-państwa, które prowadziły ze sobą handel. Trochę to dołujące, ale dzisiaj wymiana towarów na dużą skalę działa na podobnych zasadach. Kilka większych społeczności współpracuje, żeby utrzymać dobre ceny swoich towarów i bezpieczeństwo szlaków. Kto chce się włączyć do tego kółka wzajemnej adoracji, musi spełniać określone warunki i bezwzględnie przestrzegać zasad.

Nie myśl tylko, że tym bajzlem rządzą humanitarne reguły. Unia jest bodaj najlepszym klientem łowców niewolników, a swój nabytek traktuje podle i trzyma bardzo krótko. Nie musi się zbytnio wysilać, by utrzymać podwładnych w ryzach. Stosuje bezwzględną strategię, polegającą na „obrączkowaniu”, to znaczy zakładaniu ludziom na kończyny lub szyję obrożi wybuchowych, które detonują się w razie oddalenia od nadajnika bądź na znak właściciela. Eksplozja nie jest silna, ale wystarczy do po-

Co do miast-państw Unii, prym wiodą te spośród nich, które są w stanie dostarczać odkazoną żywność, świeżą wodę nadającą się do picia, medykamenty, sprawną broń, amunicję i dobra luksusowe.

Z tego, co mi wiadomo, do Unii Handlowej przynależą aktualnie: San Francisco, Salem, Phoenix, Tucson, Salt Lake City, Santa Fe, Denver, Oklahoma City (to tu mieści się centrala organizacji).

Rezydenci Azylów

Nasze władze wierzyły w swoje siły i w żaden szczególny sposób nie przygotowywały obywateli do konfliktu zbrojnego, zakładając, że w ogóle nie jest to konieczne. W ten sposób stworzyły niszę na rynku. Niszę, którą wykorzystała firma Protect America, oferująca miejsca w obiektach nazywanych Azylami, czyli w schronach przeciwoatomowych projektowanych z myślą o przewlekłym pobycie w razie przedłużającej się wojny. Rezydenci, nazywani



Rezydenci Azylów

też azylantami lub partenistami, to szczęście, których przodkowie załapali się i zdołali zdobyć dla siebie miejsce w jednym z takich bunkrów. Aktualnie spora część tych struktur jest wciąż jeszcze zapieczętowana, ale niektóre z różnych względów zostały otwarte albo przynajmniej utrzymują pewien kontakt ze światem zewnętrznym.

Swego czasu intrygował mnie ten temat, więc mogę się z tobą podzielić kilkoma informacjami. Zasada funkcjonowania Azylu jest stosunkowo prosta. Zgodnie z przyjętą normą żaden dojrzały, zdrowy na umyśle mieszkaniec nie jest więźniem i ma prawo opuścić bunkier na własne ryzyko, z tym że przed wyjściem usuwa mu się wszczepiany w dzieciństwie implant identyfikacyjny. W praktyce oznacza to brak możliwości powrotu do danego schronu. Zwykle jednak na powierzchni pojawiają się specjalnie wyszkoleni rezydenci – zwiadowcy i członkowie wypraw handlowych, zachowujący przywilej wrócenia do bazy po stosownej kwarantannie i po przejściu procedur biomedycznych.

Co ciekawe, mimo starannie opracowanych instrukcji większość Azylów bardzo szybko zaczęła funkcjonować na własnych zasadach. Różne są więc metody wyboru władz, rozstrzygania sporów, respektowania prawa czy ustalania dopuszczalnej diety rodzin. W niektórych obiektach dochodziło niejednokrotnie do drastycznych podziałów, wewnętrz-

nych wojen, rewolucji i innych tego typu epizodów... To temat rzeka, brachu, więc jeśli chcesz wiedzieć więcej, postaw piwo jakiemuś partenistcie, a on chętnie ci opowie o urokach życia w dziupli marki Protect America.

Azyle różnią się między sobą, ale typowy obiekt przypomina ogromny silos, podzielony na wiele pięter, między którymi można się przemieszczać windą i schodami. Ochrona może korzystać także z windy awaryjnej, której prędkość wynosi, o ile dobrze pamiętam, 15 metrów na sekundę. Niewiele mi to mówi, ale to ponoć sporo. Ogólnie rzecz ujmując, te windy to prawdziwy majstersztyk – nie są podciągane przez dźwigi linowe, lecz podawane z rąk do rąk przez specjalne zmechanizowane ramiona. Dzięki temu każde piętro może zostać odcięte, a winda nie poleci na dno. Nawet jeżeli konieczne jest wyłączenie z użytku fragmentu tunelu windy, w miejsce ewentualnie brakującej kabiny wstawia się nową i po problemie – chwytaki robią swoje.

Statystyczny obiekt składa się z następujących elementów (poczynając od najniższego poziomu): segregacja odpadów, maszynownia, warsztat, laboratorium, szklarnia, przychodnia z kliniką oraz szpital, teatr i sala kinowa, biblioteka i szkoła, ośrodek kondycyjny z siłownią, ośrodek rekreacyjny oraz świetlica, kuchnia z jadalnią, poziomy mieszkalne, administracja i siedziba ochrony z monitoringiem, filtrownia albo mechaniczne skrzela (w obiektach pod-

wodnych), odkaźnia wody, baza wypadowa i ośrodek do kwarantanny, parking lub port, lądowisko, wieża kontrolna.

Cały Azyl jest monitorowany, a wszystkie pomieszczenia są dobrze wentylowane. Ze względów bezpieczeństwa struktura przedzielona jest śluzami i grodziami. Istnieje wobec tego możliwość odcięcia dowolnego piętra bez konieczności odłączania kondygnacji ulokowanych powyżej lub poniżej (windy, winda awaryjna oraz schody znajdują się w oddzielnych filarach, a poza tym, jak już mówiłem, windy przemieszczają się z pomocą podajników). Na każdym piętrze działa przynajmniej jeden Mobilny Automat Wielozadaniowy, który pełni funkcje ochroniarskie i zajmuje się konserwacją aparatury.

Azyle bardzo często łączono w sieć rozległych kompleksów. Strategię tę stosowano przede wszystkim w przypadku obiektów podwodnych, ale nie tylko. Skoro już mowa o bunkrach ulokowanych pod wodą, mają one wyjątkowo ciekawą konstrukcję, która podobno przypomina czaszkę dzięcioła. Wiesz, ptaszyska, które całymi dniami wali dziobem w drzewo, szukając robaków na kolację. Żeby ciśnienie powodowane uderzeniami nie rozwaliło zwierzęciu mózgu, jego czaszka ma strukturę przypominającą gąbkę. Zresztą nie tylko te kości mają tu zasadnicze znaczenie, ale całe ciało tego sprytnego ptaka. Jednak to właśnie cza-cha była inspiracją dla konstruktorów podwod-

nych Azylów, które mają dwie warstwy, w tym jedną grubą, gąbczastą, połączoną z wewnętrzną czymś w rodzaju rozległej sieci elastycznych połączeń. W efekcie atmosfera na każdym piętrze jest taka jak na powierzchni i nie ma problemu z szybkim wychodzeniem na ląd, nawet jeśli jeszcze kwadrans wcześniej znajdowało się na samym dole bazy. Gdyby nie to rozwiązanie, nagła zmiana ciśnienia mogłaby uśmiercić. Azyle to prawdziwe arcydzieło, ale o więcej konkretów musisz zapytać jakiegoś partenistę-wizarda.

Konfederacja Odrodzenie

Nie ma wątpliwości, że współczesne USA to państwo upadłe: gospodarka poszła w diabły, społeczeństwo się rozsypało, a wszelka infrastruktura praktycznie przestała istnieć. Mimo to nie brakuje charyzmatycznych wizjonerów, którzy wróżą temu krajowi powrót do dawnej świetności. To właśnie tacy ludzie organizują ruch oporu przeciwko obcym, na miarę swoich możliwości ograniczają anarchię i bronią dawnych ideałów. Zdołali nawet utworzyć coś w rodzaju rządu tymczasowego, powołać własne służby antykrzysowe i rozpocząć działania na rzecz przywrócenia stabilności. Na razie niewiele z tego wynika, ale kilka aglomeracji popiera nowe władze, więc być może za jakiś czas sytuacja ulegnie polepszeniu.

Póki co mamy do czynienia z tworem pod tytułem Konfederacja Odrodzenie, który jed-



Konfederacja Odrodzenie

nak bardzo mocno przypomina reżim wojskowy. Nie ma się chyba czemu dziwić, w końcu nadal trwa wojna, a prócz komuchów i socjalistów mamy jeszcze na karku obcych. Nie wiem jak ty, ale ja z grubsza popieram tę „instytucję”, chociaż wątpię, byśmy doczekali się rzeczywistego powstania z popiołów naszego pogrążonego w chaosie państwa. Zwłaszcza że nie wszystkim odpowiada koncepcja powrotu do przeszłości, a niektórym wręcz dobrze się funkcjonuje w bieżących warunkach. Nie raz słyszałem o zamachach na liderów ruchu Odrodzenie, nazywanych Ojcami Konfederacji. Anarchiści czują się jak w raju i są bardzo zdeterminowani, by nic się nie zmieniło... Szpiedzi i skrytobójcy komunistów też mają swój interes w sianiu chaosu w strukturach tej organizacji.

O ile dobrze kojarzę, do Konfederacji należą aktualnie: Los Angeles, Phoenix, San Francisco (centrala – i tego akurat jestem pewien), Salem i Portland.

Klan Orląt

Symbol USA, bielik amerykański, jest dzisiaj najczęściej zwiastunem poważnych problemów. Przywłaszczyła go sobie ekstremistyczna grupa, która uznała, że atomowa zagłada to doskonały pretekst, by oczyścić rasę ludzką. Ci radykalni rasiści planowali przewrót na długo przed wojną, ale najwyraźniej brakowało okazji. W każdym razie byli na taką okoliczność

solidnie przygotowani, co wyraźnie widać dzisiaj. Orlęta dysponują tajnymi ośrodkami rozsiazanymi po całych Stanach, a tam znakomicie zakonserwowanym sprzętem bojowym, warsztatami, aparaturą terminalową i nie tylko.

Podobno to oni zaprojektowali pierwsze obroże wybuchowe dla niewolników. Część tych pierwowzorów jest nadal w użytku i mimo upływu lat nie ustępuje zbyt functionalnością i poziomem technologicznym „obraczkom”, które produkuje się dzisiaj. Jeżeli zobaczysz gadżet oznaczony symbolem bielika, możesz być pewny, że to zabawka z najwyższej półki. Niektóre ich rekwizyty dorównują nawet technologii obcych. Poniekąd dlatego, że Klan prowadzi zakrojone na szeroką skalę badania nad sprzętem innowatorów oraz kontynuuje projekty zarzucone przez rząd z powodu wojny. Jakim cudem mają dostęp do tego typu danych? Jak już wspominałem, Orlęta panoszą się po Ameryce od dawna. Mieli swoich ludzi wszędzie, włącznie z Białym Domem, Strefą 51, bazą wojskową w Roswell.

Wspominam o tym, żeby cię ostrzec, że lepiej nie mówić o nich zbyt głośno, bo echo twojego głosu może przyprowadzić ze sobą paru kolesi z bielikiem na mundurze. A oni się nie pieszczą. Nie bez powodu dźwigają ze sobą wymyślne pukawki i noszą wypasione pancerze. W razie potrzeby mogą poprosić o pomoc drużynę do zadań specjalnych – metalurgów w ciężkich,



Klan Orląt

podrasowanych zbrojach hutniczych. Jeśli więc nie spełniasz kryteriów, jakie zakłada biała supremacja, bądź ostrożny, bezwzględnie przestrzegaj zasad dla dotkniętych mutacjami i kolorowych, które obowiązują na terenach zdominowanych przez Orlęta, albo omijaj te rewiry szerokim łukiem.

Specyficznym odłamem Orląt są ludzie, którzy wstąpili do Kościoła Bożej Łaski w Dniach Ostatnich – na temat mormonów jeszcze ci opowiem podczas opisywania Salt Lake City.

efekt psychologiczny. Obecnie są celem samym w sobie – każda porażka kapitalistów jest dla czerwonych powodem do świętowania.

Dawniej można było mówić o scentralizowanym charakterze organizacji sił proradzieckich, ale obecnie mamy do czynienia z oporem niekierowanym – jak to ładnie nazywają jajo-głowi. Ruscy zmienili strategię i teraz istnieje zdecentralizowana sieć autonomicznych komórek, które łączy tylko pragnienie kompletnego wymazania kapitalizmu. Jedna



Komuniści

Komuniści są zdania, że postulowane przez nich społeczeństwo powszechnej sprawiedliwości nie jest wizją, lecz wyższym stadium rozwoju ludzkości, który nastąpi po zniesieniu kapitalizmu. Czują się powołani do wyleczenia świata z „gangreny”, jaką jest ustrój kapitalistyczny. Dążą do osiągnięcia tego celu, stosując brutalne metody – przede wszystkim przemoc i terror. Wskutek wojny oraz piekła, które przyniosła, ich przekonania stały się radykalne. Komuniści dążą do totalnej eksterminacji kapitalistów, określając taką czystkę mianem „koniecznej eutanazji dzieci zła”. Obsesja ta jest tak silna, że w imię realizacji swoich planów są w stanie poświęcić życie. Przeprowadzają samobójcze zamachy bombowe, zatruwają ocalałe zbiorniki wodne na terenie ziem USA, sabotują działania sił antykrzysowych. Początkowo akcje te miały, zgodnie z ogólną ideą terroryzmu, wywoływać silny

z najbardziej zapalczywych jednostek czerwonych znajduje się gdzieś tutaj, na pustyni Mojave. Jacyś cwaniacy próbowali też swoich sił w San Francisco, ale ich akcja została na szczęście udaremniona. Wzmoczoną aktywność tych drani zaobserwowano w okolicach Los Angeles i Denver, a także na wschodzie Stanów, chociaż tam przecież skażenie i obcy robią swoje, więc wydaje się, że niczego więcej nie potrzeba, by tamte ziemie przypominały koszmar na jawie.

To tyle, jeśli chodzi o bieżącą sytuację. Zerknijmy teraz wstecz, bo na pewno intryguje cię, jak to w ogóle możliwe, że na naszych ziemiach jest tylu komunistów. Zacznijmy od tego, że mamy tu właściwie dwa rodzaje tych koleśi. Pierwsi to ludzie z krwi i kości. Drugi to pacjenci, którzy nie mieli tyle szczęścia podczas inwazji. Tak, inwazji. Nie wspominałem o tym wcześniej? Kurde, myślałem, że znasz już podstawy. Czerwoni we współpracy z obcymi

wzniesli na swoim terytorium liczne Wrota Hiperprzestrzenne, którymi przenieśli się na nasz kontynent. Nie myślałeś chyba, że przypłynęli tu wpław albo przylecieli na parolotni?! Plan był niezły. Wystarczyło, że zamaskowany bezałogowy spodek obcych wylądowałby na terenie USA i uaktywnił Bramę Przejścia. Teoretycznie radiochwy mogli się pojawić gdziekolwiek i kiedykolwiek, więc zawsze dysponowaliby przewagą z racji efektu zaskoczenia. Rzecz w tym, że przecenili swoich sojuszników. Najwyraźniej umknęło im, że ufole pojawili się u nas, bo przegrali wojnę na własnym terenie, a to przecież oznacza, że nie są aż tak mocarni, jakby się mogło wydawać. W trakcie podróży tunelem hiperprzestrzennym czy – jak wolisz – mostem Einsteina-Rosena, trochę się porobiło. Owszem, wielu radzieckich komandosów trafiło we właściwe miejsca i uderzyło pełną parą w nasze czułe punkty, ale reszta...

Cóż, jeśli chodzi o pozostałych, to proponuję, byś się wybrał na wycieczkę krajoznawczą, a z pewnością spotkasz jeden lub dwa egzemplarze biedaków Skalanych ciemną materią. Choć pozostają wierni radykalnej wersji komunistycznej ideologii, fizycznie nie przypominają już ludzi. Szczęściarze są scaleni tylko z jednym lub dwoma pobratymcami, ale znacząca większość przeraża mnogością twarzy, kończyn i osobliwym sposobem poruszania się. Co więcej, w ich ciała włączone są też urządzenia i broń, którą ze sobą transportowali podczas inwazji. Niektórzy zamiast nóg używają do poruszania się gąsienic czołgu, z którym są zrośnięci – permanentnie scaleni, jak z innym organizmem. Nie próbuj nawet nazywać ich mutantami, bo wiesz, mutacje to powszechny problem i po prawdzie dotyczy lub będzie dotyczył praktycznie każdego z nas.

Skalani natomiast to istne kreatury, prawdziwe monstra, które trudno do czegokolwiek przyrównać. Bestie powstałe wskutek eksperymentowania z hiperprzestrzenią. W dodatku mnożą się, czerpiąc siły z promieniowania. Trzymają się blisko źródeł toksycznego „pożywienia” dla swoich Skalanych ciał i raczej rzadko zapuszczają na tereny nadające się do zamieszkania przez zwykłych ludzi. Nie zmienia to jednak faktu, że po pierwsze – pełno ich właśnie tam, gdzie można znaleźć naprawdę wartościowy sprzęt, a po drugie – zdarzają im się zrywy i sporadycznie dokonują ataków na

sąsiednie obszary, by zaspokoić rządę krwi. A gdy już się pojawią, możesz być pewien, że wraz z nimi przywędrowały przeróżne choroby, mutageny i tego rodzaju ciekawostki naukowe. Są jeszcze inne odmiany sowieckich kanalii, ale o nich opowiem ci przy następnej okazji, bo za dużo by gadać, a nie mam dzisiaj do tego zdrowia.

Na koniec zostawiłem najgorszą wiadomość. Niektóre Bramy Przejścia pozostają aktywne i są taktycznie wykorzystywane przez żądnych zemsty (lub po prostu krwi) komunistów. Pozycja części z tych obiektów jest mniej więcej znana, innych zaś stanowi dla nas tajemnicę. Nie brakuje też spodków obcych, które straciłimy, ale pomimo twardego lądowania w bliżej nieokreślonych miejscach zdołały przetrwać i nadal „wypluwają” radiochów, najczęściej zresztą Skalanych. Na dobrą sprawę można uznać, że inwazja komunistów wciąż trwa... Popieprzone to wszystko, ale cóż począć? Życie.

Grupa A.D.A. (Alternatywa dla Ameryki)

Może trudno w to uwierzyć, ale Obrona Cywilna ma się całkiem dobrze. Gdy tylko było możliwe opuszczenie bunkrów, jej członkowie utworzyli organizację A.D.A., której celem jest postawienie tego kraju na nogi. W trakcie zimnej wojny rozdawali darmowe magazyny, informujące, jak we własnym zakresie budować pod domami schrony, mające bronić przed opadem radioaktywnym. W wielu przypadkach nie pomogło to w żadnej mierze, bo ładunki użyte podczas III wojny światowej miały moc około 100–120 megaton, czyli w przybliżeniu 8 tysięcy bomb zrzuconych na Hiroszimę.

Dzisiaj A.D.A. koncentruje się na edukacji, uczy, jak odkażać żywność, uzdatniać wodę, hodować zwierzęta i uprawiać rośliny. Każda z tych czynności jest zadaniem trudnym, bo flora i fauna zostały drastycznie skażone. Niektóre zwierzęta roślinożerne zmieniły się w brutalne drapieżniki, które zabijają nawet wówczas, gdy nie są głodne. Powstały nowe gatunki roślin, a wśród nich cholerstwa, które jajogłowi nazywają półświadomymi. Nie, koleś, nie są to kwiatki obdarzone rozumem. Nic z tych rzeczy. Mówię o cholernych chwastach, które zrosły się z robalami, albo – jeśli wolisz – owadach, które wskutek mutacji wchłonęły geny flory. Wyobraź to sobie: paskudne, wijące się kre-



Alternatywy dla Ameryki

atury (do złudzenia przypominające pnącza lub inne tego typu badziewie) pragnące zaspokoić swój głód i rozsiewać potomstwo na nowych terytoriach. Jak widzisz, w miastach jest niewesoło, ale na obszarach wiejskich, leśnych i ogólnie na łonie natury sytuacja wcale nie wygląda lepiej. Uważaj, co zrywasz z krzaka, bo niechcący możesz obudzić jakąś mięsożerną, toksyczną roślinę. Ja właśnie dlatego żyję tutaj – wiem, czego się spodziewać po tej cholernej pustyni, a kamienie nie gryzą.

Wracając do Alternatywy dla Ameryki, ta organizacja czyni wiele dobrego i jest ogólnie pożyteczna, ale nie kupuję ich ideologii w całości. Przede wszystkim nie pasuje mi, że chcą się bratać z ufolami. Uznają, że tylko technologia obcych i globalna, międzynarodowa współpraca może poskutkować przywróceniem Ziemi do stanu sprzed wojny. Starają się też pertraktować z komunistami. Chcą zawiesz-

nia broni. Dla mnie to niepojęte. Nie rozumiem, jak po tym wszystkim można im odpuścić. Moim zdaniem powinniśmy dać popalić Rosjanom, Chińczykom i całej tej komunistycznej ferajnie, a potem postawić w pionie niechcianych gości z innego wymiaru. Wtedy, mając mocne argumenty, można ich przymusić do naprawiania tego, co spieprzyli. Ale to jedynie skromna opinia przypadkowego trackera, domorosłego pisarzyny, który nic nie znaczy. Tymczasem A.D.A. wita w swoich szeregach renegatów obcych i daje schronienie byłym komunistom, którzy zdecydowali się porzucić dawne ideały na rzecz dążenia do ogólnego pokoju... Dość na ten temat, bo krew mnie zaczyna zalewać.

Synergianie

Ortodoksyjny odłam A.D.A., który postanowił zmienić słowa w czyn i licząc na zyskanie nadnaturalnych zdolności, zmiksował swoje geny z genami innowymiarowców. Co z tego wynikło? Cóż, przestali się interesować losem ludzkości.

Zajęli się sobą i swoimi badaniami o osobliwej naturze. Drastyczne zmiany zaszły także w ich wyglądzie. Ci, którzy przeżyli bolesne modyfikacje, wyglądają jak krzyżówka cholernych obcych z przedstawicielami homo sapiens. Pół ludzie, pół obcy mają wydłużone kończyny, powiększoną czaszkę i kilka par oczu.



Synergianie

Generalnie nie posiadam zbyt wielu informacji na temat Synergian, ponieważ ci dranie wynieśli się na tereny skrajnie nieprzystępne dla człowieka. Na jakiej zasadzie funkcjonują ich społeczności – nie mam pojęcia. Wiem jednak, że musiało w ich szeregach dojść do podziału, bo nie są już idealnie zgraną, spójną organizacją, a raczej grupą plemion jajogłowych (dosłownie i w przenośni), którzy są zainfekowani obcym (dosłownie) DNA. Znoszą do jaskiń aparaturę, terminale i przeróżne urządzenia i pracują tam nad swoimi przeklętymi eksperymentami. Trzymają się od ludzi z dala, nie atakują nas, ale nie walczą też z innowymiarowcami, choć nie utrzymują z nimi kontaktu. Jedyne powód, dla którego jestem względem nich w miarę pokojowo nastawiony, to fakt, że pozostają agresywni wobec komunistów. Tyle dobrego.

Wendeta

Wendeta to nic innego jak słynna włoska rodzina mafijna Luciano, na której czele stoi Richard „Ricky” Luciano. Nazwa tej organizacji przestępczej wzięła się od zwyczaju likwidowania tych, którzy dopuścili się zabójstwa członka danej rodziny. Pasuje do nich jak ulał, bo nie patyczkują się z rywalami. Nie zastraszają, lecz od razu wyciągają giwery i strzelają, by zabić.

Grupa znacząco się rozrosła, korzystając z chaosu, jaki zapanował po wojnie. Mają swoich ludzi w kilku stanach, ale rządzą Nevadą,

a największe zyski czerpią z Vegas. Zakres ich działalności? Handel narkotykami, lichwa, hazard, haracze, stręczycielstwo. Dorywczo inne zajęcia, nie tyle dla zysku, ile dla zabicia nudy. Nie oferują usług najemniczych, nie mordują na zlecenie – pozbawiają życia z niemą radością, tyle że na „własny użytek”, gdy ktoś się stawia lub w jakiś sposób psuje rynek. Ochoczo wykorzystują niewolników, zwłaszcza przy produkcji prochów i w seksbiznesie. Z jasnych przyczyn mają więc dobre relacje z tyranami.

Ludzie uważają ich za nietykalnych, bo są na tyle potężni, że nawet Konfederacja i Unia omijają Wendetę z daleka. Komuniści wprawdzie pragną zniszczyć Vegas, ale na pewno nie jest to ich cel priorytetowy, a to z tego prostego powodu, że to miasto jest czymś w rodzaju skażonego źródła, z którego czerpie wielu Amerykanów – a skoro tak, niech się dławia i trują nadal.

Szajki plądrownicze i Kartel

Gdy nadszedł kryzys w najcięższej postaci, wojsko miało pełne ręce roboty. Był to okres rozkwitu szajek plądrowniczych. Cenne sprzęty trafiały w łapska baronów świata przestępczego, którzy chomikowali je na okoliczność późniejszej sprzedaży. Przecenili rynek, bo apokalipsa sprzątnęła im sprzed nosa wielu potencjalnych klientów. Nie zmienia to jednak faktu, że obecnie szajki pozostają silne i wpływowe.



Wendeta



Szajki plądrownicze i Kartel

Fanty, przekazywane z pokolenia na pokolenie, niejednokrotnie znacząco zyskiwały na wartości. Przedwojenny sprawny sprzęt jest w cenie, więc dzisiejsi baronowie, następcy bossów z czasów kryzysu, opływają w luksusach. Organizacje, na których czele stoją ci dranie, razem wzięte są równie silne jak Unia Handlowa. O ich potęgę przesądza w głównej mierze liczebność. Setki dużych grup i tysiące pomniejszych szajek tworzą Kartel. Przyświeca mu jeden podstawowy cel – ochrona przed rządowymi działaniami mogącymi popsuć plądrownikom interesy. Aktualnie nawet Konfederacja nie przeciwstawia się baronom, chociaż oficjalnie popiera jedynie Unię.

Cholera wie, gdzie konkretnie znajdują się magazyny członków Kartelu. Ci kolesie dopracowali do perfekcji metody skrytego transportu cennych fantów. Posiadają swoje placówki handlowe, określane mianem faktorii, w niemal każdym większym mieście, natomiast cichaczem opylają swoje towary absolutnie wszędzie, nawet w San Francisco. Oferują na wymianę praktycznie wszystko, czego człowiek może zapragnąć, tyle że za wysoką stawkę. Brudne interesy to intratny biznes i nie brakuje w nim pokus, by poszerzyć rynek, ale Kartel trzyma się swojej niszy i nie wchodzi w drogę Wendecie. W szczególności unika branży sutenerskiej i narkotykowej.

Poczynania szajek plądrowniczych nie ograniczają się do działań o charakterze logistycznym

i handlowym. Kartel aktywnie poszukuje nowych źródeł fantów. W tym celu organizuje ekipy szwendaczy, wśród których często są doświadczone drużyny, składające się nie tylko z tragarzy i wszędobylskich trampów, ale też wizarów, nerdów i wprawionych w boju bękartów wojny. Wszystko po to, by dotrzeć do miejsc, które nie zostały jeszcze spustoszone przez pospolitych złomiarzy. Jeśli ci się poszczęści, być może kiedyś załapiesz się do załogi szwendaczy. To świetna sposobność, by podpatrzeć fachowców przy pracy i podłapać dobre nawyki, a poza tym na ogół wpada człowiekowi jakieś wyjątkowe cacko – przyjemna premia do standardowej gaży z łupów.

Obcy

Obcy tworzą kolektywy zjednoczone wokół baz matek, to jest spiczastych statków międzywymiarowych, które lądując na Ziemi, wbijały się weń pionowo, głęboko pod powierzchnię. Szacuje się, że zaledwie 20% pojazdu – czyli jakieś 15 metrów wysokości – wystaje na zewnątrz. Pozostała część jest schowana. Z doniesień odszczepieńców można wywnioskować, że statek matka działa jak odwrócony parasol – wbija się, a następnie otwiera pod ziemią. Dzięki temu innowymiarowcy mają całkiem sporo przestrzeni do zagospodarowania.

Wysokie temperatury im nie przeszkadzają, podobnie jak panujące na skażonych ziemiach promieniowanie, na które są praktycznie od-

porni. Fakt ten sprzyja egzystencji na upalnych, radioaktywnych pustkowiach, na przykład na terenie wyschniętych jezior, we wnętrzach kraterów lub wśród pustynnych wydm. Walory obronne tych miejsc dają obcym niezłą ochronę. Specyficznym elementem każdej większej placówki są liczne panele, które w bardzo wydajny sposób przetwarzają energię słoneczną na zasilanie, niezbędne do działania obiektu.

Obcy śpią podobno w specjalnych kapsułach, które w ciągu zaledwie trzech godzin całkowicie przywracają im kondycję niezbędną do funkcjonowania przez 21 godzin na dobę. Ranni trafiają do kapsuł medycznych, wyposażonych w moduł doktora, który zajmuje się obrażeniami. Wszystko to sprawia, że te kanały, pomimo niewielkiej liczebności, są szalenie niebezpieczne. Działają znacznie wydajniej i dużo dłużej niż ludzie, a poza tym dysponują lepszym sprzętem, bardziej wszechstronną wiedzą naukową i umiejętnościami.

Głównym środkiem transportu innowymiarowców są charakterystyczne spodki z wyodrębnionym kokpitem u góry i pozycjami strzeleckimi po bokach. Te drugie zastąpiły pierwotne kabiny strzeleckie, gdy zapasy amunicyjne ulokowanych tam wcześniej działek, zostały mocno uszczuplone. Aktualnie niemal wszystkie spodki dysponują więc tylko taką siłą ognia, jaką posiadają pasażerowie. Nie znaczy to jednak, że nie stwarzają zagrożenia.

Kilku strzelców z laserowymi karabinami wyborowymi i granatnikami plazmowymi potrafi nieźle narozrabiać. Spustoszenie sięgają też wypuszczane ze slotów spodków drony – bezzałogowe samoloty niewielkich rozmiarów, wyposażone w broń laserową. Pojazdy te potrafią, podobnie jak spodki, zastygnąć w powietrzu bez ruchu, co ułatwia im namierzenie i ostrzał celu. Z łatwością poruszają się też po wąskich przestrzeniach, między budynkami, pod wiadukdami, pośród ruin, a dzięki niewielkiemu wymiarom – także w budynkach. Z tego względu ludzie wołają na nie „tropiciele” – gdy już cię zauważą, potrafią naprawdę długo gonić, aż znajdą i podejmą próbę likwidacji. W razie poważnego zagrożenia inteligentnie szacują swoje szanse i przeprowadzają strategiczny odwrót. Czasem wracają ze wsparciem, innym razem odpuszczają. Zawsze jednak pozycja, w której namierzali ludzi, trafia do Kolektywnej Jaźni i znana jest już od tego momentu wszystkim jednostkom obcych. Innowymiarowcy atakują przede wszystkim Amerykanów. Sowieków na naszym terenie pozostawiają zwykle w spokoju. Powód takiej strategii jest dość oczywisty – radziecka armia niejednokrotnie wyręcza obcych w czystkach obywateli USA.

Czego właściwie chcą ci dranie? Przede wszystkim pragną dokończyć kolonizację naszej planety. W tym celu muszą ją najpierw oczyścić z jej pierwotnych mieszkańców. Proces jest powolny, ponieważ obcy starają się dobrze



Obcy

ufortyfikować swoje pozycje, aby móc się obronić w razie pojawienia się kreatur, które ich wygnały z rodzimego wymiaru. Gromadzą więc surowce i zaawansowany ludzki sprzęt, a następnie wykorzystują go do budowy systemów defensywnych. Plądrują nasze ośrodki badawcze i przemysłowe oraz zajmują obiekty wydobywcze. Przy każdej możliwej okazji starają się pozbawić życia jak największą liczbę ludzi z wyjątkiem silnych i walecznych mężczyzn, których chętnie uprowadzają i przerabiają na cyberzombie (ponieważ pomimo wojny atomowej i tak mamy przewagę liczebną, obcy wyłapują naszych, wsadzają im jakiś implant kontrolujący do mózgow i posyłają na pierwszą linię frontu, na rzeź... Makabryczne. Nie pozwól, by wzięli cię żywcem).

Miejsca

Nie wiem jak ty, ale ja nie lubię siedzieć zbyt długo w jednym miejscu i czekać, aż jakaś kreatura mnie wywęszy. Wolę kupić od losu bilet w jedną stronę i ruszyć przed siebie, nie znając dokładnej trasy. Bo wiesz, nie można już ufać mapom. Część ważniejszych punktów wciąż w jakiejś formie występuje w świecie rzeczywistym, ale wiele jest też takich, które praktycznie przestały istnieć lub przeobraziły się w coś zupełnie nowego – najpewniej podlegszego niż niegdyś. Naprawdę mało rzeczy jest takich samych jak dawniej. Nie ma więc większego sensu łudzić się tym, co ktoś kiedyś naniósł na mapę.

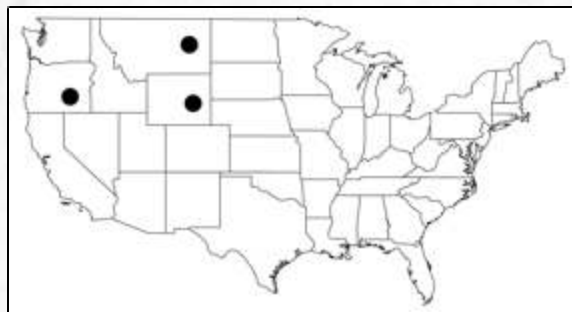
Wojna, bomby, promieniowanie – wszystkie te czynniki zrobiły swoje. Połazisz trochę po pustkowiach, a po jakimś czasie zaczniesz cię dziwić widok zaledwie czworonożnego psa czy noszącego tylko jedną głowę kojota. Dlaczego? Bo znacznie częściej będziesz natrafiać na zdeformowane dziwolągi i monstra z wyraźnymi mutacjami. Nie, na szczęście nie wszystkie będą groźne. Czasem wręcz przeciwnie – mogą bać się ciebie o niebo bardziej niż ty ich.

Kiedy już będziesz miał jakąś sensowną liczbę kilometrów na liczniku, zaczniesz bardzo ostrożnie podchodzić do ludzi. Na przykład będziesz uważnie obserwował, czy wędrownemu handlarzowi nie drżą ręce na skutek trzęsawicy – choroby powodowanej częstym spożywaniem napromieniowanego ludzkiego mięsa, występującej u kanibali i nekrożerców. Nie okażesz pochopnie zaufania kobiecie śle-

czącej nad wywróconym wózkiem z jakimiś gratami, lecz zaczniesz mocniej niuchać, spodziewając się smrodu bandziorów. Nie wyjdiesz naprzeciw nadjeżdżającej ciężarówce, bo za kierownicą może siedzieć komunista, wiozący kilku Skalanym kamratów i beczki z trującym szlamem.

Podsumowując, podróże szybko nauczą cię patrzeć na świat w sposób inny niż dotychczas. Zmiana perspektywy jest konieczna, jeżeli chcesz przetrwać podczas surwiwalowej wycieczki krajoznawczej w nieznane. Uważaj więc na toksyczne kwiaty, zabójczo jadowite owady olbrzymich rozmiarów, zmutowane zwierzęta, krzyżówki genetyczne flory i fauny oraz wiele innych niespodzianek, jakie zgromadziła III wojna światowa.

A teraz pozwól, że przedstawię ci kilka ciekawszych miejsc, o których wiem z wiarygodnych źródeł lub które miałem sposobność odwiedzić albo przynajmniej widzieć z daleka.



Ośrodek Izolacji Odpadów Promieniotwórczych

Na terenie USA znajduje się kilka odizolowanych obiektów, w których przechowywane są odpady promieniotwórcze: od narzędzi i kombinizonów ochronnych, starych akumulatorów z satelitów po zużyte paliwo jądrowe i wycofane z różnych względów uzbrojenie głowic atomowych. Wszystko świeci wskutek skażenia plutonem i innymi pierwiastkami cięższymi od uranu.

Chociaż te placówki były solidnie zapieczętowane i umiejscowione na kompletnym zadupiu, pewne jest, że do kilku dostały się niepowołane siły. Najwyraźniej maczali w tym swoje ohydne macki Skalani komuniści, chociaż, w sumie, jest równie prawdopodobne, że te toksyczne magazyny wywachały i otworzyły

duale. W każdym razie skażenie terenu jest tam permanentne – nie jak po wybuchu bomby, którego efekt z czasem stopniowo ustępuje.

Z powodu skupienia w jednym miejscu najgorszych świństw, jakie człowiek może sobie wyobrazić, cała okolica jest dosłownie prześlągnięta tym paskudztwem. To istne wylęgarnie odrażających mutantów. Pobliski teren przypomina krajobraz obcej planety – flora i fauna zmieniły się diametralnie. Najgorsze jednak jest to, że czasem człowiek jest praktycznie zmuszony podróżować po obrzeżach tych przeklętych dziur w ziemi albo, co gorsza, zapuszczać się w głąb, by tępić w zarodku grupy wyjątkowo agresywnych, natrętnych bydląt i Skalanych komunistów (choć dla mnie to w zasadzie jedno i to samo).



Dolina Śmierci

Cały ten teren, czyli jakieś 14 tysięcy kilometrów kwadratowych obejmuje piaszczysto-kamienną pustynię, która jest najniższym położonym miejscem na całej zachodniej półkuli. Obszar ten znajduje się na pograniczu hrabstwa Nye i stanu Nevada. Ziemia jest spękana, a piasek rozgrzewa się do ponad 90 stopni Celsjusza! Skrajnie wysoka temperatura powietrza przekracza czasem 60 stopni! Mnóstwo jest miejsc, w których nigdy nie zastaniesz cienia, nie ujrzyś kropli wody, choć sporadycznie, naprawdę niezwykle rzadko, zdarzają się gdzieś tam niewielkie opady toksycznego deszczu. Mimo to po Dolinie szwendają się dzikie zwierzęta: pumy, kojoty, duże i silne owce gruborogie. Nie pojmują, czemu te stwory nie porzucą tego miejsca. Widać przywiązanie jest silniejsze. Tobie to nie grozi. Po kwadransie marszu odechce ci się żyć. Jeśli przystaniesz – usmażysz się w oliwie własnego potu, a potem zostaniesz suchą karmą dla zwierząt.

Właściwie wyobrażam sobie tylko dwa powody, dla których możesz zechcieć zapuścić się w tamte strony. Pierwszy to „wyższa konieczność” – na przykład podczas ucieczki. Drugi to chęć splądrowania tamtejszych Azyłów. Tak, brachu, ktoś sobie wymyślił, że to świetne miejsce na schrony. Wiesz, oddalone od większych miast, skrajnie nieprzystępne, wobec tego bezpieczne. Niestety, nie przewidział, że systemy klimatyzacyjne nie wytrzymają upałów, które stały się jeszcze silniejsze wskutek zmiany pogody po wybuchu bomb.

Jeżeli będziesz się włóczył po Dolinie Śmierci, natkniesz się pewnie na wystające z piachu kości. Ludzkie szczątki są wszędzie. Rezydenci próbowali się ewakuować, ale najwyraźniej zabójcze warunki pokrzyżowały im plany. Nawet jeśli usiłowali podróżować nocą, sytuacja wcale nie była weselsza. Bo wiesz, po zmierzchu niemal zawsze rozpętują się burze piaskowe, czasem tak potężne, że gdybyś szedł bez odzieży ochronnej, zdartyby z ciebie skórę! A skoro mowa o wichurach – słyszałeś o wędrujących kamieniach? Ukształtowanie terenu sprzyja powstawaniu silnych wiatrów, które są w stanie przepychać nawet ciężkie głazy. Wyobraź więc sobie, co taka „bryza” robi z tobą, jeśli odpowiednio się nie przygotujesz na jej powitanie. Na mnie nie licz, moje trackerskie usługi nie obejmują tamtych okolic. Jeżeli wybierasz się do Doliny Śmierci, wyślij mi pocztówkę.



San Francisco – miasto elit

Pewnie nie wiesz, bo niby skąd miałbyś to wiedzieć, ale to miasto już raz przeżyło potworny kataklizm. W 1906 roku San Francisco zostało w większej części zniszczone podczas trzęsienia ziemi i pożarów, które były jego skutkiem. Zostało jednak stosunkowo szybko odbudowane. Historia lubi się powtarzać. Po bombardowaniach też niewiele z niego zo-

stało, ale w chwili obecnej przypomina jeden wielki plac budowy. Siły Konfederacji obrwały sobie za cel wskrzeszenie tego miasta i uczynienie z niego wzoru do naśladowania. Chcą pokazać, że potrafią się zorganizować i że pod ich przewodnictwem Ameryka ma realną szansę powstać z popiołów.

Idzie im całkiem nieźle, ale trzeba pamiętać, że mają nieźle zaplecze. W końcu to właśnie tam powstały największe podwodne Azyle zaprojektowane nie tylko z myślą o bezpieczeństwie ludzi, ale też o ochronie roślin, a konkretnie ich ziaren. To w jednym z ulokowanych pod wodą obiektów znajduje się gigantyczny Bank Nasion. Mało tego, nie brakuje też znacznych rozmiarów podwodnych parków, ogrodów i szklarni, w których uprawia się rozmaite nie-zmu-to-wa-ne rośliny. Nieźle, co?! Konfederaci ładnie się więc ustawili. Odwalają kawał ciężkiej roboty na lądzie (który nawiasem mówiąc znacznie się skurczył wskutek podwyższenia poziomu morza), ale nie robią tego bezinteresownie: przejęli władzę nad „Arką Noego”. Mają nawet miniaturowe łodzie podwodne, których używają do przeszukiwania zatopionych dzielnic miasta...

Gdy słuchasz o tym wszystkim, nabierasz pewnie ochoty na spakowanie walizek i wybranie się w tamte strony... Nie tak łatwo, kolego. Żeby zostać obywatelem San Francisco, trzeba się najpierw wykazać. Nie przyjmują byle kogo. Owszem, podmiejskie tereny obfitują w hotele, które tak się tylko nazywają, bo w istocie przypominają przytułki. Możesz się tam zatrzymać na jakiś czas, żeby doświadczyć namiastki normalnego życia. Jeśli jednak chciałbyś zostać na dłużej, osiedlić się, a nie masz dość grosza, cennego fachu, odpowiednio wysokiego poziomu IQ, skończyłeś czterdziestkę albo podłapałeś choróbsko z ich czarnej listy – odpadasz, nie masz szans na obywatelstwo. Są wprowadzić patenty dla kolesi, którzy niewiele potrafią, a mimo to chcieliby przystąpić do społeczności San Francisco, ale nie wiem, czy jest w ogóle sens ci o nich opowiadać. Bo wiesz, to są umowy zobowiązujące do ciężkiej pracy na kilka pokoleń wprzód, służba wojskowa w szeregach oddziałów Konfederacji przez niebotyczną liczbę lat i tego typu „atrakcje” dla desperatów. Poza tym nie jestem do końca pewien, czy odpowiadałyby ci restrykcyjne przepisy, które panują na terenie Azylu,

jak chociażby ograniczenie dietności czy – jak wolisz – „Polityka Kontroli Populacji”.

To wszystko drobiazg. Najbardziej wkurzająca jest postawa obywateli. Nie spotkasz bardziej zadufanych w siebie i aroganckich typów pod Słońcem. Może i są to tęgie głowy, którym udało się uchronić przed większością negatywnych skutków wojny, ale na litość boską, wytrzymać z nimi nie idzie. Zresztą podam ci potem częstotliwość radiową, to sobie posłuchasz ich audycji, nawołujących do uznania nowego rządu, zabiegania o przywilej obywatelstwa, wstąpienia do armii i tak dalej. Tym optymistycznym akcentem zakończmy opowiestkę o San Francisco – pompatycznym mieście dla elit.



San Jose – Technopolis

Miasto solidnie oberwało na początku wojny, ale w chwili obecnej wygląda i funkcjonuje zadziwiająco dobrze! Jak to możliwe? Otóż to właśnie tutaj Protect America ma swoją centralę i, jak nietrudno się domyślić, nie znajduje się ona na powierzchni, ale pod ziemią, w bodaj największym istniejącym Azylu. Gdy tylko sytuacja w regionie trochę się uspokoiła na ulicach zaroilo się od Mobilnych Automatów Wielozadaniowych, które rozpoczęły intensywne prace remontowe oraz odkażanie terenu. W ciągu zaledwie kilku lat spora część metropolii zyskała nowe, może trochę surowe, ale bez wątpienia lepsze oblicze.

W przeciwieństwie do innych miejsc w Stanach, San Jose zachowuje suwerenność ze względu na specyfikę lokalnej władzy, a nie tępy opór mieszkańców wobec Konfederacji. Miasto ma Radę Obywatelską, składającą się z ludzi, ale ostateczne decyzje podejmuje Sofia – kobieca sztuczna inteligencja, która jednocześnie kontroluje działanie wszystkich robotów w Technopolis. Można powiedzieć, że San

Jose jest czymś w rodzaju państwa w państwie – rządzi się własnymi prawami, nie respektuje przywilejów Antykryzysowej Agencji Dozoru i innych organizacji roszczących sobie pretensje do władzy.

Miasto dzieli się na rewiry, przez miejscowych nazywane sąsiedztwami (nie wiedzieć czemu, lokalsi nie posługują się terminem „dzielnica”). Każdy rewir ma określony poziom dostępu w pięciostopniowej skali. Poziom pierwszy jest terenem otwartym – może tu wejść niemal każdy. Niemal, bo nawet tutaj straż graniczna dba o to, by do miasta nie napływał niepożądany element w postaci degeneratów, wykołajeńców i całej reszty ludzi z marginesu – schorowanych i psychicznie zaburzonych. Przygotuj się więc na randkę sam na sam z podejrziwym robotem, który przesłucha cię na okoliczność występowania którejś z tych dolegliwości. Na tym obszarze znajdują się Punkty Wymiany Towarów i Usług (załatwisz tu i nocleg, i prowiant, i medykamenty, i amunicję do swojej giwery) oraz, co ważniejsze, Biura Administracyjne stworzone między innymi dla ludzi z zewnątrz.

Możesz tam załatwić sobie przepustkę do wyższych poziomów, ale to kosztuje. Nie zapłacisz oczywiście żetonami z Vegas ani nawet sprzętem. Lokalną walutą są pracogodziny, nazywane kredytami i zapisywane na krzemowym nośniku danych, który działa podobnie jak dyski terminalowe – małe, płaskie ustrojstwa, które przechowują informacje. Nawiasem mówiąc producentem tych gadżetów, podobnie jak i większości terminali walających się po całej Ameryce, jest firma UNIVAC, która też miała (i wciąż posiada) swoją centralę w San Jose.

Aby w ogóle otrzymać taki nośnik, trzeba się nieco wykazać, ale bez obaw, na tym etapie nie czeka cię jeszcze ciężka praca – wystarczy, że wypełnisz kwestionariusz testowy i uzyskasz wynik powyżej 70%. Są dwie kategorie takich testów – techniczne i inteligencji ogólnej (w pierwszym wypadku, aby uzyskać pożądaną wynik, musisz zdać test Techniki o trudności 3 + k8, a w drugim – test Nauki o takiej samej trudności jak poprzedni). Nie jest to może kaszka z mleczkiem, ale bez przesady – da się zrobić. W razie niepowodzenia pamiętaj, że do testu masz prawo podchodzić co miesiąc.

Jeśli posiadasz już wyrobiony Paszport Kredytowy z twoją pięknie narysowaną facjatą, możesz zacząć gromadzić na nim środki. W każdym Biurze Administracyjnym stoi mnóstwo terminali, na których znajdują się aktualne oferty pracy na rzecz społeczności Technopolis. Za odbębnienie danego zadania otrzymasz odpowiednią ilość kredytów. I, jak już wspominałem, to właśnie dzięki nim będziesz w stanie dostać się na kolejne poziomy. Czy warto? Sam oceń!

Roczna przepustka na poziom drugi kosztuje 900 pracogodzin, czyli statystyczny robotnik musi w nią zainwestować jakieś trzy miesiące cholernie ciężkiej roboty. Ty oczywiście możesz się podjąć niebezpiecznych zadań, które da się wykonać w znacznie krótszym czasie, a ze względu na ryzyko są zdecydowanie lepiej płatne. W każdym razie na tym terenie znajdują się Hotele Pracownicze, w których cię nakarmią, choć bez rewelacji, i przygotują w miarę komfortowy nocleg w jednej z małych, ośmioosobowych sali.

Jest tam też, podobnie jak w całym San Jose, całkiem bezpiecznie za sprawą wszędobylskich blaszaków Protect America, pilnujących porządku. Jednak to, co naprawdę ciekawe na drugim poziomie, to fakt, że znajdziesz tam Placówki Konsultingowe, czyli coś w rodzaju sali konferencyjnych, w których odbywają się różnorodne warsztaty i szkolenia (przebywając w Technopolis i dysponując przepustką do drugiego poziomu, gracz płaci 20% mniej Punktów Doświadczenia za Znamiona).

Żeby zdobyć roczną przepustkę na trzeci poziom, trzeba już mieć prawo wstępu do niższych i zapłacić 1500 kredytów (wykup automatycznie przedłuża dostęp do poziomu drugiego o jeden rok). Wejściówka uprawnia do małego, ale całkiem przytulnego i, co chyba najważniejsze, prywatnego mieszkania z klimatyzacją. W tym samym budynku, na parterze ulokowane są: stołówka, świetlica, a nawet siłownia!

Na tym nie koniec. Będąc szczęśliwym posiadaczem prawa wstępu (zapisanego w pamięci Paszportu Kredytowego) do tego poziomu, możesz też swobodnie korzystać z pomocy medycznej w tutejszej klinice. Nastawią ci połamane kości i, w odstępach tygodniowych, poczęstują Medexem, RadSafem oraz przepro-

wadzą zabieg oporządzeniem zabiegowym (dodatkowo, jeśli gracz chce się pozbyć Skazy i jest ona formą choroby somatycznej, płaci za to tylko 50% Punktów Doświadczenia). Na trzecim poziomie są też powszechnie dostępne Warsztaty Specjalistyczne z wysokiej klasy narzędziami i aparaturą. Obywatele posiadający dostęp do tej strefy mają także możliwość wykupienia polisy ubezpieczeniowej na wypadek problemów zdrowotnych, oraz szansę korzystania z systemu emerytalnego.

Dostęp do czwartego poziomu mają wyłącznie honorowi, wyjątkowo zasłużeni obywatele, którzy na dodatek są w stanie zapłacić 10 tysięcy kredytów. Zaletą takiej inwestycji jest fakt, że dostęp (do tego i niższych poziomów) jest permanentny, nieograniczony czasowo, a poza tym w razie zewnętrznego zagrożenia umożliwia skorzystanie ze schronienia w Azylu.

Uprzywilejowani na tym poziomie mogą liczyć nie na cotygodniową, lecz codzienną opiekę medyczną (w razie potrzeby 1 Medex, 1 RadSafe, 1 EnergyBump, 1 zabieg oporządzeniem zabiegowym). Oprócz naprawdę niezłego szpitala znajduje się tu też Akademia Naukowa (dzięki której cena rozwoju współczynników i zdolności jest dla gracza niższa o 10%).

Poziom piąty przeznaczony jest jedynie dla członków Rady Obywatelskiej, demokratycznie wybieranych spośród posiadaczy wejściówki do czwartej strefy miasta. Charakteryzuje się dostępem do najlepszej aparatury, tajnych projektów, sprzętu eksperymentalnego oraz możliwością bezpośredniego kontaktu ze sztuczną inteligencją zarządzającą całym San Jose.

Gdybym szukał domu pogodnej starości, poważnie rozpatrzyłbym propozycje niejakej Sofii. Skoro jednak wciąż jeszcze mam siłę łażyć o własnych siłach i jestem w stanie samodzielnie się podetrzeć, wolę trzymać się z dala od tego miejsca. Myślę, że za bardzo rzuca się w oczy i to tylko kwestia czasu, aż obcy lub komuchy zrobią tu porządek. Poza tym jakoś nie przechodzi mi przez gardło to ich uzdatnione, przemysłowe jedzenie w formie lepkiej papki pozbawionej jakiegokolwiek smaku!



Los Angeles – jak na froncie

Siedzibę Hollywood uznaje się za centrum przemysłu filmowego. Niestety, jeśli chodzi o kinowe nowości, to nie ma na co liczyć. Owszem, pojawiają się jakieś dzieła i dziełka, ale żeby od razu szumnie nazywać je filmami z prawdziwego zdarzenia, to byłaby gruba przesada. W każdym razie w Los Angeles zachowało się sporo większych kin i teatrów. Ludzie kochają je za to, że odwracają uwagę od kataklizmu. To miasto skrajnych kontrastów i paradoksu. Ludzie uciekają w fikcję, wybierają się tłumnie na spektakle i seanse filmowe, a w tle słychać serie z karabinów, eksplozje i sypiące się wieżowce. Komuniści postawili sobie za punkt honoru zrównanie tego miejsca z ziemią. Konfederacja robi, co może, ale sytuacja jest gorąca. Każdego dnia trwają zacięte walki. Tu trwa wojna i to pełną parą, chociaż chwilami tego nie widać, gdy strzały milkną, a na ekranach kin występują kultowi gwiazdorzy z dawnych czasów.

Trzeba ci też wiedzieć, że okolice LA były bardzo zanieczyszczone jeszcze przed kryzysem. Teraz jest pod tym względem coraz gorzej. To jedno z tych miast, w którym podczas niewinnego spaceru można się natknąć na Skalanych komunistów! Te monstra wylażą z kanałów, wytaczają się ze zburzonych fabryk, wyłaniają z wiecznie bulgocących toksycznych brei, które stale się powiększają wraz z opadami kwaśnego deszczu. Na tym nie koniec. Podobnie jak San Francisco, tak i Los Angeles jest częściowo pod wodą. Różnica polega na tym, że tu w trakcie wojny bomby narobiły znacznie większych szkód w sensie ekologicznym. Z wód wylażą stworzenia, których nie powstydziliby się żaden reżyser filmów grozy. Zmutowane, drapieżne Lewiatany, czyli krzyżówki ośmiornic i rekinów, zdolne egzystować na powierzchni, poruszać się w pionie i poziomie... Olbrzymie Ambystomy, u których kilka spośród sześciu zewnętrznych skrzelii prze-

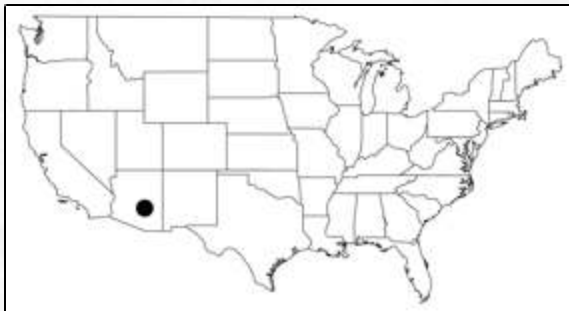
obraziło się w organy zdolne czerpać tlen z powietrza. To wyjątkowo wredne bestie, potrafiące poruszać się naprawdę szybko zarówno na powierzchni, jak i w wodzie... Nie zapominajmy też o Lewitujących Meduzach. Nie pytaj, czego się nażarły i jakim promieniowaniem nabuzowały, bo nie znam odpowiedzi na to pytanie. Jedno jest pewne – unoszą się w powietrzu i nie są zbyt przyjaźnie nastawione – na powitanie potrafią naprawdę mocno porazić jednym ze swoich długich, galaretowatych ramion. Oprócz tych „sympatycznych” stworzeń jest jeszcze cała zgraja krwiożerczych skorupiaków w rozmiarze XXL.

Pojawia się wobec tych faktów pytanie, po co walczyć o to miasto, które zdaje się być tonącym statkiem, na domiar złego atakowanym przez wyrośnięte, morskie drapieżniki? Przede wszystkim musisz pamiętać, że to cholernie duża „tajba”, jedno z najliczniejszych miast Ameryki. Ci wszyscy ludzie bronią swojej ziemi, którą kiedyś uznawali wprost za pępek świata. To kwestia przywiązania i swego rodzaju lojalności. Oni nie wyobrażają sobie egzystencji bez weekendowych spacerów po Alei Sław.

Pamiętaj również, że Los Angeles było jednym z najlepiej prosperujących miast nie tylko w Stanach, ale wręcz w skali globalnej. To miejsce jest czymś więcej niż siatką ulic, stertą wraków i górą gruzu. LA to symbol. I za niego Amerykanie walczą do upadłego.

Co ciekawe, nadal funkcjonuje tu transport publiczny, choć oczywiście w bardzo ograniczonym zakresie. Faktem jest jednak, że autobusy kursują na kilku trasach co cztery, pięć godzin, a biorąc pod uwagę okoliczności, to wynik bardzo przyzwoity. Właściwie są to konwoje autobusów, ciężarówek i pick-upów wyposażonych w ciężkie karabiny, ale to szczegół.

Wiesz, transport to kolejny symbol tego miasta, świadectwo jego istnienia i życia. Poniekąd także z tego pragmatycznego powodu Konfederacja zawiąże walczy o ten punkt na mapie. Jest tu jedno z nielicznych lotnisk, które jako tako jeszcze funkcjonują. Sprzęt latający daje naszym znaczną przewagę, bo komuniści dysponują wyłącznie lądowym.



Phoenix – miasto za polem minowym

Arizona, Arizona, bracie, tam to nawet nie musieli zrzucać bomb. Owszem, poleciały dwie czy trzy na samo Phoenix, ale dokoła dzicz, pusto i tylko autostrady ciągną się w nieskończoność. Ten krajobraz może ma swój urok, ale z perspektywy kilkudniowego turysty, a nie człowieka, który musi tam żyć. Tu wszystko jest jak te cholerne, gigantyczne kaktusy – tylko czeka, by zadać ci ból.

Ziemie są suche, dominuje pustynia, w dodatku zaminowana, żeby komuniści nie zdołali się dostać do miasta. Tylko strzeżone szlaki są pewne. A kto zna bezpieczne ścieżki nienanie-sione na żadną z map? Oczywiście ci, którzy tu rządzą. Konfederacja sprawuje władzę w mieście i w okolicach, ale bez zgody Unii Handlowej nie podejmuje żadnych poważnych kroków. Ocalałe lub przywrócone do jako takiej funkcjonalności ośrodki przemysłowe są najpilniej strzeżone, ponieważ to właśnie tam trwają ożywione prace. Nie brak tu wytwórni broni, maszyn, elektroniki. Właśnie stąd wyruszają największe karawany z tego typu sprzętem. Na miejscu można nabyć drogą kupna naprawdę porządne fanty i broń sensownej jakości.

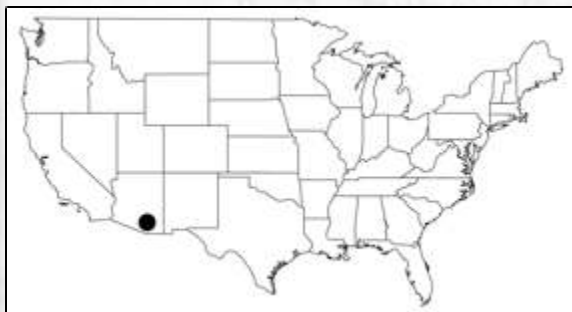
Każdy typ uzbrojenia nabyty w Phoenix ma o 1 punkt Wytrzymałości więcej, niż podano w cenniku, ale nie więcej, niż w sumie 6.

Wszystkie towary, z wyłączeniem biostymulantów, są w Phoenix łatwiej dostępne o 1 poziom.

Warto też, byś wiedział, że metalurdzy uznają Phoenix za swoją stolicę. Istnieje tu kilka konkretnych zakładów, w których wyrabia się bodaj najlepsze pancerze hutnicze. Jeżeli wiesz masz w kręgosłupie ten ich wymyślny implant, na pewno znajdziesz tu coś dla siebie.

Miejscowi to przede wszystkim klasa robotnicza i ludzie mający fach w ręku. Żyje im się tutaj znośnie, tworzą nawet związki zawodowe, dzięki którym mają rzeczywisty wpływ na politykę Unii, a co za tym idzie, na postępowanie Konfederacji. Bez tego rodzaju zabezpieczenia pewnie staliby się „niewolnikami bez kajdan”, czyli sługusami pozbawionymi prawa głosu.

Podsumowując, specyficzne położenie miasta i fakt, że jest pod opieką dwóch potężnych organizacji, czynią Phoenix jedną z bezpieczniejszych metropolii w całym regionie. Nie oznacza to, że nie zdarzają się ataki terrorystyczne czy sabotaże, ale takie incydenty mają miejsce stosunkowo rzadko. Przestępczość jest niewielka, właściwie ogranicza się do nielegalnego w tych stronach hazardu. Względny spokój mieszkańcy zawdzięczają aktywnym działaniom Mobilnych Automatów Wielozadaniowych, które są produkowane na miejscu w jednym z ocalałych zakładów Protect America. Większość to jednostki naziemne, ale istnieje też seria specjalnych modeli latających, które stacjonują na resztkach tego, co pozostało po porcie lotniczym Sky Harbor. Porządku we własnym zakresie pilnują też wyjątkowo przekonujący obywatele – zwłaszcza opancerzeni metalurzy.



Tucson – zagłębienie aerokontenerowców

Tucson to bez wątpienia ciekawe miejsce. Warto mu się przyjrzeć zwłaszcza z tego powodu, że jakimś cudem ocalało do dzisiaj praktycznie w nienaruszonym stanie. Na pierwszy rzut oka nie ma tu nic spektakularnego – dominuje niska zabudowa ustawiona wzdłuż przecinających się prostopadle ulic. Ponure, ubogie, poszarzałe budynki nie robią dobrego wrażenia.

Jeśli jednak lepiej się przyjrzyysz, dostrzeżesz sprytnie poukrywane działa przeciwlotnicze i stanowiska ciężkich karabinów maszyno-

wych. Zobaczysz tego tym więcej, im bardziej kierujesz się na południowy wschód. Po drodze zahaczysz o uniwersytet. Działający – aktywnie kształcą tam w szczególności pilotów i całą ekipę od konserwacji, napraw i konstrukcji latającego sprzętu. Bo wiesz, na obrzeżach miasta jest coś niezwykłego – ogromne cmentarzysko samolotów! Aktualnie zastaniesz tam nie tylko wraki maszyn latających, ale też mnóstwo przyczep kempingowych, autokarów, dźwigów i ciężarówek, ponieważ cały teren wzięli we władanie kontenerowcy. Znajdziesz tu na przykład praktycznie zagospodarowany kadłub samolotu pasażerskiego przeobrażony w restaurację, wysokie na kilka metrów pawilony użytkowe połączone mostami ze skrzydeł i dziesiątki, a może nawet setki warsztatów, w których nieustannie wre praca przy najróżniejszych maszynach.

Wygląda to wszystko naprawdę niesamowicie. Przypomina trochę mrowisko – wszędzie pełno ludzi, którzy łążą od rzęcha do wraku, szukając sprawnych części. Używając tego, co tam znajdują, a znaleźć mogą praktycznie wszystko i to w wielu egzemplarzach, przywracają sprawność niektórych samolotów, helikopterów i konstruują żyrokoptery. Te ostatnie przygotowują głównie dla kawalerii powietrznej Konfederacji Odrodzenie, która oczywiście ma tutaj swoją placówkę, w dodatku wyposażoną we własne w pełni funkcjonalne lotnisko, jakiś tuzin większych maszyn i kilkadziesiąt bojowych żyrokopterów. Wszystkie te siły przede wszystkim zabezpieczają od południa Phoenix, ale w razie potrzeby są używane do ochrony bardziej oddalonych regionów, będących pod kontrolą Konfederacji.

Tucson to bardzo dobrze zorganizowana aglomeracja: samo miasto jest zdominowane przez kobiety, dzieci i starców, ale bezpieczeństwa pilnują strategicznie ulokowane stanowiska bojowe. Ludzie, którzy są w stanie pracować, w tygodniu mieszkają na terenie gigantycznego cmentarzyska samolotów lub działają przy obsłudze dwóch lotnisk – Konfederacji oraz kontenerowców. Jest jeszcze grupa osób skoncentrowana wokół uniwersytetu, ale nie licząc wykładowców, przeważająca większość każdą wolną chwilę spędza na złomowisku. Skoro o nim mowa, nie myśl, że rządzi tam prawo silniejszego. Cały teren jest starannie podzielony na kwadraty identycznej wielkości. Raz w miesiącu odbywa się loteria, podczas

której wyróżniające się swoimi postępami ekipy szperaczy i inżynierów zostają losowo przydzielone do konkretnych obszarów. Przez najbliższe trzydzieści dni dany zespół może eksploatować przyznane mu wraki do woli i ma je na wyłączność, chociaż w razie potrzeby wszystkie drużyny mogą się swobodnie między sobą wymieniać sprzętem. Sprytnie to wszystko sobie wykombinowali, prawda?

Oddziały wojskowe Tucson mają stosunkowo łatwe zadanie. Od wschodu miasto chronią góry, a jedno z najbardziej odłoniętych miejsc, przez które przebiega Autostrada Międzystanowa numer 10, jest nieźle ubezpieczane przez siły małego, zmilitaryzowanego miasteczka Benson. Natomiast jeśli chodzi o zachód i południe, siły powietrzne i obrona przeciwlotnicza bez trudu zapewniają tym okolicom bezpieczeństwo. Na północy leży Phoenix i przylegające do niego rozległe pola minowe wprost obsypane szczątkami Skalanych komunistów, którzy bezmyślnie i ku własnej zgubie parli przez nie, by zaatakować miasto.



Roswell – gniazdo obcych

Jeszcze przed wojną w Roswell – mieście położonym mniej więcej w połowie drogi między Phoenix a Dallas – doszło do skandalu w związku z rzekomym zatajeniem rozbicia się spodka obcych w tej okolicy. Za cholerę nie wiadomo, czego innowymiarowcy szukali i nadal szukają w tym regionie, ale dzisiaj szanse na uzyskanie odpowiedzi na to pytanie są raczej znikome. Pogłoski mówią, że maszyna, która podobno się tam rozbiła, w rzeczywistości należała do innej rasy przybyszy i stanowiła tylko pojedynczy upubliczniony w jakimkolwiek stopniu przejaw obecności tych istot na Ziemi. Obcy, którzy toczą z nami wojnę, przegrali batalię z przeciwnikiem z własnego wymiaru zapewne z powodu słabszej technologii. Pragną nadrobić zaległości, dlatego za wszelką

cenę dążą do pozyskania wszelkich urządzeń tamtej rasy. Albo chcą odzyskać coś, co pierwotnie należało do nich i jest niezwykle istotne... Teorii na ten temat jest bez liku.

Miasteczko Roswell zostało doszczętnie zniszczone, a pośród ruin szwendają się cyberzombie i ufole. Wysoko ponad gruzy wystają charakterystycznie wbite w glebę statki kosmiczne, a ziemia co jakiś czas drży w posadach, jakby tuż pod powierzchnią drażono tunele.

Dawne centrum miasta jest praktycznie nieosiągalne dla zwykłego śmiertelnika, ale na temat terenów przyległych mogą już co nieco powiedzieć. Na południu innowymiarowcy wznoszą dziwacznie wyglądającą obiekt, którego nie da się odnieść do żadnej znanej mi architektury, nie tylko ze względu na jakby biologiczny kształt, ale i materiał budulcowy, zdający się pulsować niczym żywa tkanka. Jeśli już na siłę miałbym to do czegoś porównać, powiedziałbym, że przypomina ogromne ludzkie serce wkopane głęboko w ziemię. Nie ma wprawdzie żadnych widocznych żył, ale podobnie się obkurcza. Sprawia wrażenie, jakby oddychał przez skórę: po wdechu następuje pauza, a potem niewidocznymi porami wylatuje i szybko miesza się z powietrzem szara substancja. Czyżby to coś rozpylało jakieś zarodniki?

Podobno ten obiekt to Przetwornik Środowiskowy, uzdatniający ziemską atmosferę do wymogów stawianych przez organizmy obcych. Nie wiem, ile w tym prawdy, ale myślę, że to realne. Zwierzęta uciekają, a ziemskie rośliny więdną, natomiast wszędzie dookoła pojawia się gąbczasty mech, który pokrywa praktycznie wszystko, włącznie z odkrytymi zbiornikami wody. Może się mylę, ale mam wrażenie, że ta materia to jakaś forma filtra, który zasysa potrzebne obcym minerały i transportuje je do tego „pulsującego magazynu”, a resztę wypłwca z powrotem, zmieniając środowisko na nieprzyjazne dla ludzi. Mimo tych wszystkich modyfikacji otoczenia, póki co można tam przebywać, chociaż oddychanie jest nieco trudniejsze niż gdzie indziej, jakby w powietrzu brakowało tlenu. Potrzebny jest też kombinezon ochronny, bo mech jest napromieniowany, a na dodatek, gdy się na niego nastąpi, zmienia się w toksyczny szlam.

Moim zdaniem powinniśmy rozprawić się z ufolami i rozwalić ten cholerny „żyjący buntownik”, bo czymkolwiek on jest – jego działanie jest dla naszego środowiska cholernie szkodliwe. Problem polega jednak na tym, że obcy nieźle się tam okopali i naprawdę ciężko przedrzeć się dostatecznie blisko. Na własne oczy widziałem, jak ich spiczaste spodki, przypominające rozwarłe ostrza nożyc, rozprawiły się z flotą powietrzną bez użycia broni dystansowej. Poszatkowały nasze maszyny, nie ponosząc przy tym większych strat. Podobno Konfederacja szykuje coś specjalnego, by ostatecznie rozwiązać problem Roswell, ale na razie trzymają to w tajemnicy. Oby stratedzy nie ślęczeli nad tym zbyt długo, bo za jakiś czas może być już za późno. Póki co Roswell pozostaje bazą wypadową obcych, a nieszczęśni mieszkańcy tego miasta służą przybyszom za obiekty eksperymentalne i cyberzombie – mięso armatnie kontrolowane przez wszyte w ich mózgi implanty.



Las Vegas – miasto grzechu

Masz dość taszczenia swoich gratów? Vegas rozwiąże ten problem i to bardzo szybko! To jedno z nielicznych miejsc w Stanach, gdzie nadal funkcjonuje coś w rodzaju pieniądza. Nie są to jednak banknoty w sensie dosłownym, ale wytwarzane na miejscu żetony. Gdy tylko wchodzisz do miasta, witają cię pierwsze kantory, w których możesz się pozbyć balastu i otrzymać w zamian garść lub dwie plastikowych sztonów z godłem miasta i nominałem. Co ciekawe, chłopcy i dziewczęta (a właściwie najczęściej piersiaste ślicznotki) nawet zbytnio nie zdzierają. Dostaniesz uczciwą cenę za swoje graty. Trochę gorzej jest na wyjściu...

Po pierwsze ze zrozumiałych względów pewnie po prostu niewiele ci zostanie waluty, a po drugie lokalne sklepy do tanich nie należą. Wszystko jest o co najmniej 30% droższe niż

w innych regionach. Cena wyjątkowych cacek przekracza rzeczywistą wartość dwu- lub nawet trzykrotnie! Podczas zabawy w kasynie nie zapominaj więc, że te kolorowe krążki to twoja ciężko zarobiona kasa. Poza tym – nie muszę chyba o tym wspominać, ale dla formalności zaznaczę – sztony są walutą wyłącznie na terenie miasta. Nigdzie indziej ich nie uznają, chociaż czasem pewnie trafi ci się jakiś hazardzista, który zgodzi się je przyjąć, ale to wyjątek od reguły.

Aktualnie w Las Vegas działa kilkanaście saloonów gier i trzy duże kasyna połączone z hotelami. Tymi drugimi rządzą trzej bracia, synowie Richarda Luciano, który stoi na czele Wendety. William „Deadly Willy” Luciano – urodzony sadysta, hedonista i nekrofil – nadzoruje Grand Jackpot, lokal stylizowany na kopalnię złota. Daniel „Hard” Luciano, zawdzięczający swoją ksywkę upodobaniu do twardych narkotyków, prowadzi Inspired Mystery – kasyno zdominowane przez motyw magicznych sztuczek. W obiekcie zainstalowano pokaźną scenę, na której wystawia się liczne spektakle, a spośród nich najbardziej nagłaśniane są występy iluzjonistów. Jednym z nich jest sam Daniel, który słynie chociażby z przecinania na pół pięknych asystentek, a właściwie z faktu, że ta sztuczka nie zawsze mu się udaje, ale publika i tak szaleje z radości na widok przepołowionych zwłok. Anthony Luciano, najmłodszy z rodzeństwa, który nie doczekał się jeszcze przezwiska, jest nadzorcą obiektu o nazwie Lucky Clover. Zajmuje się przede wszystkim hazardem i sutenerstwem, poważniejsze sprawy pozostawiając starszym braciom. Jego kasyno słynie z egalitaryzmu – nie ma wydzielonych pomieszczeń ani stołów dla VIP-ów. „Wszystkie usługi równo dostępne dla każdego”. Niezła idea, co? Szkoda tylko, że trzeba mieć grube żetony, żeby móc z tej dewizy skorzystać w praktyce, ale to już inna kwestia... Ojciec Chrzestny, Ricky Luciano, nadzoruje Las Vegas Theater, ulokowany w samym centrum Stripu. Nie odbywają się tam jednak zwykłe spektakle, lecz głównie walki oparte na przeróżnych zasadach, tyle że zawsze z brutalnym finałem.

Jeśli chodzi o resztę przybytków w Vegas, kontrolują je mniej wpływowe rodziny, dzielące się zyskami z rodziną Luciano. Do tego typu lokali załapują się pijackie speluny, bary ze striptizem, podrzędne knajpy, zdominowane przez jednorękich bandytów salony gier, tanie

agentury i tego typu miejsca dla spragnionych używek i wrażeń, ale niedysponujących porządnym budżetem.

Trochę się już nagadałem, ale ciebie pewnie interesuje, jak konkretnie wygląda i funkcjonuje postapokaliptyczne Vegas? Marzy ci się spacer w świetle kolorowych neonów? Takie rzeczy tylko w pobliżu lepszych lokali. Reszta oszczędza na drogim w tych stronach prądzie lub po prostu nie dysponuje nawet sprawnym szyldem. Zamiast tego ściany zdobione są przyciągającymi wzrok graffiti, ze środka dobiega głośna muzyka, no a poza tym wszędzie pełno naganiaczy i naganiaczek. Wiesz, takich co to natrętnie zachęcają cię do odwiedzenia miejsca, dla którego akurat w danym sezonie pracują.

Chcesz wiedzieć więcej o krajobrazie Vegas? Na ulicach sterczą dziwaczne rzeźby, najwyraźniej podprowadzone z jakiegoś przedwojennego muzeum, galerii sztuki czy czegoś w tym stylu. Trzeba przyznać, że robią wrażenie, zwłaszcza wieczorem, gdy podświetlają je pod różnym kątem kolorowe reflektory. Ponieważ miasto zbudowano na środku pustyni, jest w nim nie do wytrzymania gorąco. Co kilkadziesiąt metrów natkniesz się na tak zwaną oazę – mały placik obstawiony wygrzebanymi z ruin wiatrakami, a na nim stragan z lokalnym rarytasem – lemoniadą! Po 3 amo, ale podobno napiwek przynosi szczęście, więc nie oszczędzaj. Co by tu jeszcze... Aha, hazard kwitnie nawet na ulicach. Możesz obstawiać, który zmutowany jaszczur pierwszy padnie podczas walki w klatce, postarać się znaleźć kulkę pod jednym z trzech kubków albo spróbować wygrać w kości. To taka rozgrzewka przed prawdziwym hazardem albo ostatnia deska ratunku dla tych, którzy już wszystko przegrali.

Wracając do folkloru, w wielu ciemnych alejkach panoszą się prostytutki w wyzywających kreacjach, gotowe zaprowadzić cię do burdelu albo spełnić twoje zachcianki na miejscu, tuż za rogiem. Charakterystyczne dla Vegas jest też to, że znaczna część spelunek ma powystawiane stoliki i krzesła na zewnątrz. To tam, w cieniu dużych ogródkowych parasoli całymi dniami przesiaduje ferajna: dilerzy, najemnicy, alfonsi, wszelkiej maści cwaniacy, vocale i pomniejsi mafiosi, doglądający swoich interesów.

Dwie, trzy przecznice dalej znowu widzisz damy do towarzystwa, ale tym razem pokazywane na wystawie, niczym ekskluzywny towar. Prężą się do ciebie w jaskrawym świetle, pukają w szybę, zachęcają do wejścia do środka na numerek albo dwa. W różowej dzielnicy każdy znajdzie coś dla siebie, ale jest drożej. Tutejsze przybytki zaspokajają wszelakie pragnienia, nawet te najbardziej wyuzdane.

Przejdźmy jednak dalej, bo to tam, za drutem kolczastym i siatką jest prawdziwy raj. Żeby przejść przez barykadę, musisz się jako tako prezentować (obowiązuje marynarka!) i mieć pod ręką sztonów o wartości co najmniej 400 amo i sprzętu za kolejne 200. Okazujesz polubownie swoje żetony i graty, selekcjoner wycenia na szybko twoją zdolność kredytową, bramkarz zabiera broń na przechowanie i gotowe – możesz się dostać na Bulwar. To tu czekają na ciebie największe atrakcje: najlepsze knajpy, wypasione hotele i oczywiście kasyna. A w samym centrum tego bałaganu – widoczny z daleka Las Vegas Theater, przez miejscowych nazywany Koloseum, z powodów, o których już wspominałem. Nawiasem mówiąc, w przeciętnej batalii bierze udział w sumie podczas wszystkich rund coś koło 100 wojowników. Możesz więc zagrać w loterię o jakże adekwatnej nazwie „Gladiator”. Typujesz jednego kolesia i jeśli to on przeżyje, dostajesz wygraną – pięćdziesiąt razy tyle, ile postawiłeś. W żetonach, oczywiście.

Bulwar jest naprawdę zadbane – troszczą się o niego stada zaobrazkowanych niewolników. Całkiem tu schludnie i czysto, a sterty gruzu i potłuczonego szkła są dobrze poukrywane w zaułkach. Do drzwi prowadzą czerwone dywany, przy chodnikach stoją piękne palmy w donicach, a oazy to nie tylko pijalnie lemoniady, ale i cukiernie, w których możesz nawet zamówić prawdziwe lody! Na terenie Bulwaru oprócz lokali gastronomicznych, przybytków rozkoszy i jaskiń hazardu, znajdziesz też wiele innych punktów usługowych: pralnię chemiczną, sklepy z winylami i komiksami, kwiatarnię, kino, a także mały, ale wycackany lunapark! Nie myśl sobie jednak, że gdy już się tu dostaniesz, to z miejsca stajesz się jakimś VIP-em czy kimś takim. Nic podobnego. Na przywileje trzeba sobie zasłużyć, dając duże napiwki i zostawiając sporo kasy w sejfach rodziny Luciano (najlepiej grając głupio, ale na wysokich stawkach). Ponadto jesteś tu obo-

wiązany przestrzegać „norm współżycia społecznego”. Jeżeli ochrona dzielnicy uzna, że nie umiesz się zachować, da ci ostrzeżenie, poprosi byś opuścić teren, albo, w razie potrzeby, w taki czy inny sposób przetransportuje cię z powrotem do slumsów. W tym drugim przypadku możesz zapomnieć o sprzęcie zostawionym na wejściu, bo kolesie go sobie przywłaszczą w ramach rekompensaty za wysiłek. Skąd to wiem? Nie pytaj...

Interesują cię dokładne ceny? Byłem tam tylko raz, by zaspokoić ciekawość, a od tamtego czasu sporo mogło się zmienić. Z tego, co pamiętam, ceny za nockę w hotelu zaczynały się od 40 amo, ale były i apartamenty z prywatną kręgielnią, bilardem, jacuzzi, tyle że „trochę” droższe – po 1000 sztonów. Plus dodatkowe koszty, jak alkohol i jedzenie, rzecz jasna. Nocleg w slumsach jest tani, ale zapomnij o bezpieczeństwie twoim i plecaka, który dźwigasz. Zabawa w lunaparku: kolejka górską coś koło 25 kulek, karuzele i inne takie średnio 10 amo. Najtańszy posiłek 10, 15 sztonów, a drinki po 5 (jeśli chcesz poczuć raj w gębie, przygotuj się na trzykrotnie, a czasem i czterokrotnie wyższe ceny). Wejściówka do klubu ze striptizem – 20, 30. Kino – 20. Masaż całosciowy – 20. Usługa prostytutki – od 30 do 300... I tak to właśnie mniej więcej wygląda. Bez odpowiedniego budżetu nie ma sensu pchać się do Vegas, a zwłaszcza na Bulwar, chociaż z drugiej strony – nawet przed barykadą wrażenia są niezapomniane!



Zapora Hoovera – miasto na tamie

Niby masz rację – to żadne miasto. Śpieszę jednak donieść, że tamiarze mają inne zdanie na ten temat. Zaraz po wojnie zgryza oszołomów wszelkiej maści uroiła sobie, że zapora to w sumie świetny schron. Ich potomkowie trzymają się tej tezy po dziś dzień. I to zawzięcie. Tak oto powstała nowa grupa społeczna –

mieszkańcy tamy i bliskich okolic. Stanowią na tyle silną ekipę, że ani rodzina Luciano, ani Konfederacja nie były jak dotychczas w stanie przejąć tego obiektu.

A trzeba ci wiedzieć, że jest on cholernie ważny – dostarcza energii elektrycznej do kilku pobliskich miejscowości, w tym do oddalonego o niespełna 50 kilometrów Las Vegas.

Wspominałem już, że energia w mieście grzechu jest droga? Ma wysoką cenę, bo tamiarze restrykcyjnie ją dawkują, twierdząc, że sami potrzebują jej sporo, ponieważ mają zgryzę Mobilnych Automatów Wielozadaniowych na utrzymaniu...

Pewnie się nie dowiemy, jak jest naprawdę, dopóki ktoś w końcu nie przejmie tego interesu. Nie będzie to łatwe, bo tamiarze przerobili niektóre roboty konserwacyjne na jednostki bojowe, a walka z tym draństwem bez użycia dużej ilości ciężkiego sprzętu jest praktycznie skazana na porażkę. Tak przynajmniej słyszałem. Te cholerne blaszaki wyglądają ponoć jak małe czołgi, helikoptery albo pajaki, w zależności od tego, jakie fragmenty zapory pierwotnie konserwowali.

Aktualnie zarówno Konfederacja, jak i ekipa Wendety mają swoje obozy w zasięgu kilku kilometrów od tamy. Niby to takie działania pokojowe, ochrona na wypadek ataku obcych lub sowietów, ale w praktyce nietrudno się domyślić, o czym tak naprawdę marzą obie grupy.

Fakt pozostaje faktem – zapora jest właściwie nie do ruszenia, tamiarze mają się dobrze i chętnie wymieniają pozyskane fundusze na dobra sprowadzane specjalnie dla nich przez Unię Handlową. Jeśli więc chcesz przyzwoicie zarobić jako ochroniarz karawany, staraj się o pracę u kupców kursujących właśnie w tamtą stronę. Wysokie napiwki gwarantowane.



Reno – mekka nałogowców

Nie wszystkim podobają się rządy rodziny Luciano. Ci, którzy zamiast zaciskać zęby i dzielić się zyskami z Wendetą wolą pracować na własny rachunek, prowadzą salony gry w Reno – małym, ale całkiem popularnym mieście u podnóża gór Sierra Nevada. Nie ma tu tylu atrakcji i w ogóle trudno porównywać tę zrujnowaną przez wojnę miejscowość do Las Vegas, ale trzeba mu przyznać, że ma swój urok. Panuje tu zupełnie inna atmosfera. Lokale mają rubaszne nazwy, obsługa jest maksymalnie wyluzowana, kasyna są zdecydowanie mniejsze i bardziej kameralne niż w mieście grzechu, a prócz ruletki, jednoręki bandytów, kości czy pokera oferują też sporo różnych gier losowych na względnie przyzwoitych warunkach, żeby ściągnąć klientelę i zarobić na sprzedaży napitków.

Do tego miejsca trafiają głównie ludzie, którym nie poszczęściło się w Vegas – mający mniejszy budżet i próbujący się odbić. Najczęściej kończą jako uzależnieni od alkoholu i narkotyków mieszkańcy wyjątkowo rozległych slumsów, otaczających centralną, mocno zagospodarowaną dzielnicę. Właśnie ze względu na to podłe towarzystwo po głównych ulicach szwendają się bojówki, pilnujące, by ci degeneraci nie odstraszaali nowych klientów, no i dbające o to, by na światło dzienne nie wypełzało zbyt wiele mutantów zamieszkujących kanały. Aby przyjezdni nie czuli się nieswojo wśród wszechobecnych karków z maczetami u boku, między ochroniarzami zwykle łążą *vocale* w towarzystwie rozneglizowanych panienek. Ci chytry naganiacze skupiają na sobie uwagę i przechwalają się bajecznymi wygranymi w jakimś kasynie, co oczywiście mija się z prawdą, ale mocno działa nowoprzybyłym na wyobraźnię.

Z innych ciekawostek... Na terenie Reno można znaleźć aż trzy faktorie Kartelu, a w nich nabyć

naprawdę przedziwne przedmioty. To istny raj dla kolekcjonerów, jeśli więc należysz do grona kolesi, którzy zbierają jakieś graty, by poczuć klimat dawnych lat, to miasto najpewniej zaspokoi twoje potrzeby. Handel kwitnie też bezpośrednio na ulicach – wszędzie pełno prowizorycznych straganów, na których nałogowi hazardziści starają się opylić znalezione w ruinach fanty, żeby zdobyć trochę amunicji i wrócić do gry albo uzbierać na działkę, ewentualnie butelczynę jakiegoś sikacza. Wśród tej gawiedzi bez problemu rozpoznasz też dilerów, którzy czasem oferują użyteczne biostymulanty, ale przeważnie próbują opchnąć Dark Velvet, Purple albo Fazera. Ci faceci nie mają łatwego zadania, bo konkurencja na rynku jest ogromna – prochy można kupić dosłownie wszędzie. Jeśli zechcesz, dadzą ci je nawet w ramach wygranej w kasynie. Pewnie dlatego rotacja wśród handlarzy narkotyków jest tak duża – każdy tylko czeka, by wbić rywalowi nóż w plecy, nachapać się i ruszyć w tan albo popłynąć w kasynie. Zresztą jeśli chodzi o rynkowe współzawodnictwo, sytuacja wygląda tak samo w innych branżach – właściciele kasyn, burdeli, klubów ze striptizem, a nawet zwykłych barów bez przerwy podkładają sobie świnie i generalnie permanentnie są w stanie wojny.

Mówiłem już, że Reno to w większości rozległe slumsy? No tak, rzeczywiście... Ale nie wspominałem chyba jeszcze, że w zachodniej części swoją siedzibę ma dziwaczny – nawet jak na popieprzone realia, w których żyjemy – gang o jakże wymownej nazwie „Bracia Syjamscy”. Członków jest raptem kilkunastu, ale to i tak dużo, biorąc pod uwagę, że każdy z nich, bez wyjątku, jest cargo. Rzadko spotyka się tylu tych paskudnych bydlaków w jednym miejscu, a tu proszę, taka niespodzianka. Grupa słynie z produkcji dragów. Najlepszych w okolicy. Jeśli więc najdzie cię ochota na odlot, a będziesz w Reno, pytaj o towar od braciaków. Pełen odjazd gwarantowany.

I jeszcze jedno na koniec. Jeżeli z jakiegoś popieprzonego powodu spodobało ci się to, co ode mnie usłyszałeś, lepiej nie zwlekaj z wizytą w Reno. Podobno Wendeta ostrzy sobie zęby na to miasto i jest tylko kwestią czasu, gdy przejmie w nim władzę. A wtedy na pewno wszystko się zmieni.



Salt Lake City – święte miasto

Wyobraź sobie kościoły przypominające warownie, twierdze, bunkry. A teraz pomyśl o kaznodziejach, którzy pełnią tam posługę: gościach w pancerzach hutniczych z krzyżem wymalowanym na klatce i plecach. Takie obrazy możesz spotkać w Salt Lake City – „świętym mieście”, które przetrwało wojnę dzięki opiece samego Boga. Tak przynajmniej utrzymują mormoni, czyli członkowie Kościoła Bożej Łaski w Dniach Ostatnich. Ci wyznawcy natchnionej wersji Biblii sprawują całkowitą władzę. Niemal wszyscy obywatele to wierzący. Odszczepieńcy są intensywnie indoktrynowani i po jakimś czasie albo opuszczają ten rewir, albo przystępują do mormonów i zaczynają żyć zgodnie z zasadami Kościoła, co obejmuje bezwzględne przestrzeganie Słowa Mądrości i prawa czystości moralnej.

Charakterystycznym motywem funkcjonowania tej organizacji jest fakt wysyłania ludzi na misje, polegające na głoszeniu prawd wiary. Na ten zaszczyt zasługują tylko wybrańcy. Tworzą oni tak zwane formacje, czyli trzyosobowe zespoły, i wyruszają w określonym przez władze Kościoła kierunku, by szerzyć wiarę i werbować nowych członków. Niewykluczone, że spotkasz na pustkowiach trzech ludzi okutych w wypadowe zbroje hutnicze, oznaczone mormońskim krzyżem. Najczęściej jest to drużyna składająca się z dwóch mężczyzn i jednej kobiety. Taki skład sprzyja ponoć dotarciu do szerokiej grupy potencjalnych wyznawców. O co w tym biega, nie wiem. Pamiętaj w każdym razie, że mormoni absolutnie nie są pacyfistami. Jeśli uznają cię za pomiot Szatana, nieogarniona siła Krzyża niechybnie cię dosięgnie. Ta uwaga dotyczy też misjonarzy innych wyznań – odradzam zapalczywą debatę teologiczną, bo ponad wszelką wątpliwość zakończy się ona użyciem broni i dążeniem do uśmiercenia innowiercy. Ci fanatycy tak już mają. Taka radykalna postawa podoba mi się, gdy dotyczy

kontaktów z obcymi i oczywiście komuchami, którzy – jak zapewne wiesz – jakoś nie bardzo kupują bajkę na temat niepokalanego poczęcia. W pozostałych przypadkach jest moim zdaniem przegięciem, choć mormoni nadali tej metodzie miano „pojednania przez krew”. Zacytuję jednego z kaznodziejów, bo nie chcę, byś zarzucił mi kłamstwo, a ciężko pojąć tę ideę i uznać ją za sensowną. Otóż wspomniany kapłan powiedział: „Mógłbym pokazać wam mnóstwo przypadków, kiedy ludzie byli sprawiedliwie zabici po to, aby uzyskać pojednanie za swoje grzechy... Nieprawość i ignorancja narodów zabraniają, aby ta zasada była konsekwentnie wprowadzana w życie, ale nadchodzi już czas, kiedy prawo Boże będzie w pełni respektowane. To właśnie na tym polega miłowanie bliźniego jak siebie samego; jeżeli potrzebuje on twojej pomocy, pomóż mu; jeżeli pragnie zbawienia i jeżeli jest konieczne do zbawienia przelanie jego krwi, przelej ją! Oto sposób, w jaki należy kochać ludzkość”.

Wśród mormonów jest sporo Orląt. Wynika to z faktu, że Kościół przyjmuje w swoje szeregi wyłącznie ludzi rasy białej, natomiast Orlęta bardzo chętnie respektują zasadę „pojednania przez krew”, którą zresztą nader często stosują.



Carson City – miasto Spopielonych

Będę z tobą szczery. Moim zdaniem całe to miasto i wszyscy jego obywatele już dawno powinni przestać istnieć. Tak byłoby lepiej dla każdego. Mieszkańcy tej sterty gruzów, obrzuconej jakimiś eksperymentalnymi bombami, wyglądają jak paleni żywcem. Mimo to uchowali się przy życiu i to już przez naprawdę długie lata. Tyle że są dosłownie w rozsypce. Wskutek drastycznych oparzeń, napromieniania i mutacji stale ulegają rozpadowi. Zdecydowana większość porusza się na wózkach inwalidzkich lub innych tego rodzaju sprzętach

własnej roboty i ma powbijane w ciało żelastwo, przypominające aparaty ortopedyczne. Powód? Odpadają im palce, łamią się zwięgłone stopy, kruszą ręce i nogi, obsypują twarze, odłamują szczęki... A jednak Spopieleni nadal myślą, czują, mówią, choć to ostatnie robią podobno z wielkim trudem.

Dziwisz się pewnie, dlaczego komuniści, obcy lub zmutowane zwierzęta jeszcze ich nie wykończyli... Cóż, wszyscy, którzy trafią do Carson City bez należytego zabezpieczenia, w bardzo krótkim czasie podzielają los Spopielenych. Skażenie wciąż jest tam niezwykle wysokie, choć – jak już wspominałem – ma szczególną naturę. Nie wykańcza jak zwykłe napromienianie, lecz w przedziwny sposób modyfikuje strukturę tkanki i zwęglą ciało. A gdy już delikwent staje się jednym ze Spopielenych, przyłącza się do ich ponurej społeczności.

Natomiast ci wszyscy, którzy odpowiednio zabezpieczeni naruszają spokój tych biedaków, muszą liczyć się z dziwnymi, rzekomo telekinetycznymi atakami. Nie wiem, jak to możliwe, chociaż ponoć i nasi ludzie, i sowioci na serio badali zdolności parapsychiczne, więc jakiegolwiek informacje na ten temat powinny się uchować. Cóż, mnie osobiście nic na ten temat nie wiadomo. Powiadają, że przynajmniej niektórzy Spopieleni potrafią na ciebie zerknąć i mentalnie przypieprzyć jak ze strzelby. To dopiero zabójcze spojrzenie!

Moim zdaniem wśród tego całego żelastwa wrytego w ciała Spopielenych znajduje się po prostu jakaś eksperymentalna broń falowa lub dźwiękowa. Fale mogą być niewidoczne dla ludzkiego oka, a dźwięki niesłyszalne dla naszych uszu. Ot, i cała tajemnica. Jeśli chodzi o strukturę tkanki tych biedaków, jeden nerd opowiadał mi o rzadkich przypadkach samozapłonu – niewielkie źródło ognia może spowodować zapalenie się ubrania, a jeśli ofiara ma trochę tłuszczu, odzież zachowa się jak knot nasączający się łatwopalną substancją (tłuszcz ludzki i zwierzęcy są palne, nie wiem, czy wiesz). To wyjaśnienie nie jest do końca przekonujące, ponieważ samozapłon kończy się zwykle śmiercią ofiary i związany jest z utratą przytomności lub głębokim snem, bo tylko wtedy ogień ma czas by się odpowiednio rozprzestrzenić. Niewykluczone, że ma z tym wszystkim coś wspólnego właśnie to niety-

powe skażenie atmosfery przez eksperymentalne bomby, jakie tam zrzucono.

Bez względu na to, jakie tajemnice skrywa Carson City, na twoim miejscu przed wybraniem się w tamte okolice upewniłbym się, że mam na stanie naprawdę dobrej klasy, szczelny kombinezon przeciwpromienny. No i czy jestem niezły w skradaniu, żeby nie zwrócić na siebie uwagi tych dziwolągów. Ponoć jest tam kilka podziemnych kompleksów badawczych i laboratoriów, więc podczas zwiedzania na pewno nie zabraknie sposobności do pozyskania cennego sprzętu. Może przy okazji odkryjesz sekret niezwykłych zdolności Spopielenych albo znajdziesz jakąś prototypową broń?



Sacramento – miasto na wodzie

Przydomek tego miasta (River City) obecnie jeszcze lepiej niż kiedykolwiek oddaje jego specyfikę. Podczas gdy większość zabudowań na lądzie ulegała konsekwentnie zniszczeniu wskutek pożarów zapoczątkowanych wojennym bombardowaniem, ludzie uciekali na łajby, jachty, statki i ogółem wszystko, co zdołało się utrzymać na wodzie. Mijały dni, tygodnie, a ogień nie gasł. Gdy wreszcie na brzegu zapanowała ponura cisza i ciemność, nie było już do czego wracać. Zresztą ocalali mieszkańcy Sacramento zaczęli się przyzwyczajać do życia na łodziach i kilku większych okrętach. Nie mogli po prostu odpłynąć, bo drastycznie obniżył się poziom wody i większe jednostki osiadły na dnie. Zdziesiątkowana społeczność nie chciała się rozdzielać, więc ostatecznie, z wyjątkiem pomniejszych grup, niemal wszyscy pozostali na miejscu. Żywność poławiali zza burt, a wodę odkażali na bieżąco za pomocą sprzętu, który znaleźli na jednym z wojennych okrętów.

Obecnie „wodniacy” to wyobcowana społeczność. Trzymają się na dystans od spraw Kalifornii, choć kiedyś Sacramento stanowiło formalnie stolicę tego stanu. Cierpią na lekką manię prześladowczą, więc gości przyjmują niechętnie, wyłącznie na wydzielone jednostki handlowo-usługowe, na których porządku pilnują wzmocnione siły milicyjne. Są ostrożni, nieufni, zapobiegliwi, ale nie można ich za to winić. Mają sporo kłopotów – stale są atakowani przez osobliwe kreatury żyjące w rzece i wśród napromieniowanych ruin. Na ich pozycje z wody lub od lądu nacierają też korsarze, pożądający dostępu do przedwojennych technologii, potężnej broni dalekiego zasięgu i ropy ze średniej wielkości tankowca, który zabłąkał się w te okolice tuż przed zrzućeniem pierwszych bomb.

Żeby tego było mało, Konfederacja coraz bardziej natrętnie usiłuje włączyć Sacramento do swoich struktur pod pretekstem posiadania praw do sprzętu Armii Stanów Zjednoczonych, w szczególności okrętów ze sprawnymi wyrzutniami rakiet. Obywatele River City nie ustępują i ostrzegają, że do obrony swojej suwerenności skłonni są użyć wszystkich dostępnych środków. Nie uznają nowego rządu i dbają wyłącznie o własne, lokalne interesy. Konfederacja nałożyła wobec tego embargo na wszystkie towary i całkowicie odcięła Sacramento od dostaw Unii Handlowej. Nawodne miasto współpracuje więc tylko z szajkami plądrowniczymi. Na razie się trzyma, ale jak długo to potrwa?



Salem – rolnicze miasto niewolników

Salem to położone w stanie Oregon miasto rolnicze pod rządami Konfederacji, przynależące do Unii Handlowej. Jest znane jako duży eksporter żywności. Myślisz, że panuje tam atmosfera w stylu „wsi spokojna, wsi wesoła”? O nie, mój przyjacielu, jest zgoła inaczej. Cho-

ciaż okolice miasta na tle innych regionów Ameryki są bardzo urodzajne, praca w polu jest nie tylko cholernie ciężka, ale i diablo niebezpieczna. Multum tam zmutowanych zwierząt i półświadomych, drapieżnych roślin. Zwykłych farmerów tam nie zastaniesz, bo już dawno się zmyli. Salem to właściwie jeden wielki obóz koncentracyjny. Największe więzienie, o jakim słyszałem. Wszyscy osadzeni, bez wyjątku, są zaobraczkowani i ciężko tyrają, by Konfederacja miała co jeść. To ponure miasto niewolnicze jest rządzone żelazną ręką. Trafisz tam, jeśli podpadniesz nowemu rządowi i wezmą cię żywcem. Sądząc po tym, jaki masz charakter, myślę, że nastąpi to naprawdę niedługo, więc sam się przekonasz, jak tam jest. Zresztą ja wiem niewiele, tyle, co zastałem od pewnego uciekiniera. A że chłopakowi się śpieszyło, dużo nie zdążył mi opowiedzieć.



DiskCity – miasto na statku obcych

Dawniej było tu miasto Elko. Wiesz, taka niewielka miejscówka w Nevadzie. Teraz część tego zadupia przykrywa jeden z tych gigantycznych spodków desantowych obcych. Legenda głosi, że pojawił się ni stąd, ni zowąd i zaczął wypływać kapsuły wyładunkowe. W trakcie doszło do jakiejś awarii i wszystko ryło. Spodek zaczął się chwiać i moment później runął z trzaskiem. Spowodowało to niemałe trzęsienie ziemi, a w konsekwencji liczne zniszczenia, ale to wszystko pikuś w porównaniu do tego, co by się wydarzyło, gdyby innowymiarowi sfinalizowani desant. Nasi dzielni żołnierze ze wsparciem służb Obrony Cywilnej przystąpili do abordażu. Po kilku dniach intensywnych walk statek został przejęty i doszczętnie splądrowany przez najsilniejszych, czyli głównie przez wojsko. Kiedy armia się wyniosła, ludzie coraz poważniej traktowali spodek jak schronienie. Z czasem zaczęli się w nim osiedlać i tak oto w ciągu tych wszystkich lat powstawało coś, co dzisiaj nazywamy DiskCity.

Ponieważ nie wszystko dało się po prostu wymontować i wynieść, w bazie pozostało trochę sprzętu, który jest wykorzystywany po dziś dzień. Jest to przede wszystkim przekonwertowana na naszą modłę aparatura badawcza, więc w mieście pełno wszelkiej maści wizardów i nerdów, którzy nie odchodzą od terminali, nieustannie prowadząc dziwaczne eksperymenty. Główny cel ich działań to ponoć produkcja preparatu, który nazywają „Serum dla Ziemi”. Wiesz, taka substancja będąca w stanie użyźnić nawet skrajnie skażoną glebę i umożliwić sensowną uprawę. Jak dotychczas im się to nie udało, ale ponoć robią jakieś postępy i mają w swoich ogródkach dość produktów, by wykarmić własne gęby.

Spółeczność DiskCity chronią przede wszystkim policyjne Mobilne Automaty Wielozadaniowe marki Protect America „pożyczone” z jakiegoś Azylu, który niestety nie okazał się dostatecznie szczelny, by uchronić śmiertelników przed koszmarem wojny. Ocalali emigrowali z bunkra do miasta. Być może wciąż jeszcze żyją tam ich rodziny. Nie wiem jak ty, ale ja za żadne skarby nie zamieszkałbym w tej skorupie. Wspomnisz moje słowa – obcy prędzej czy później upomną się o swoje.



Denver – punkt oporu

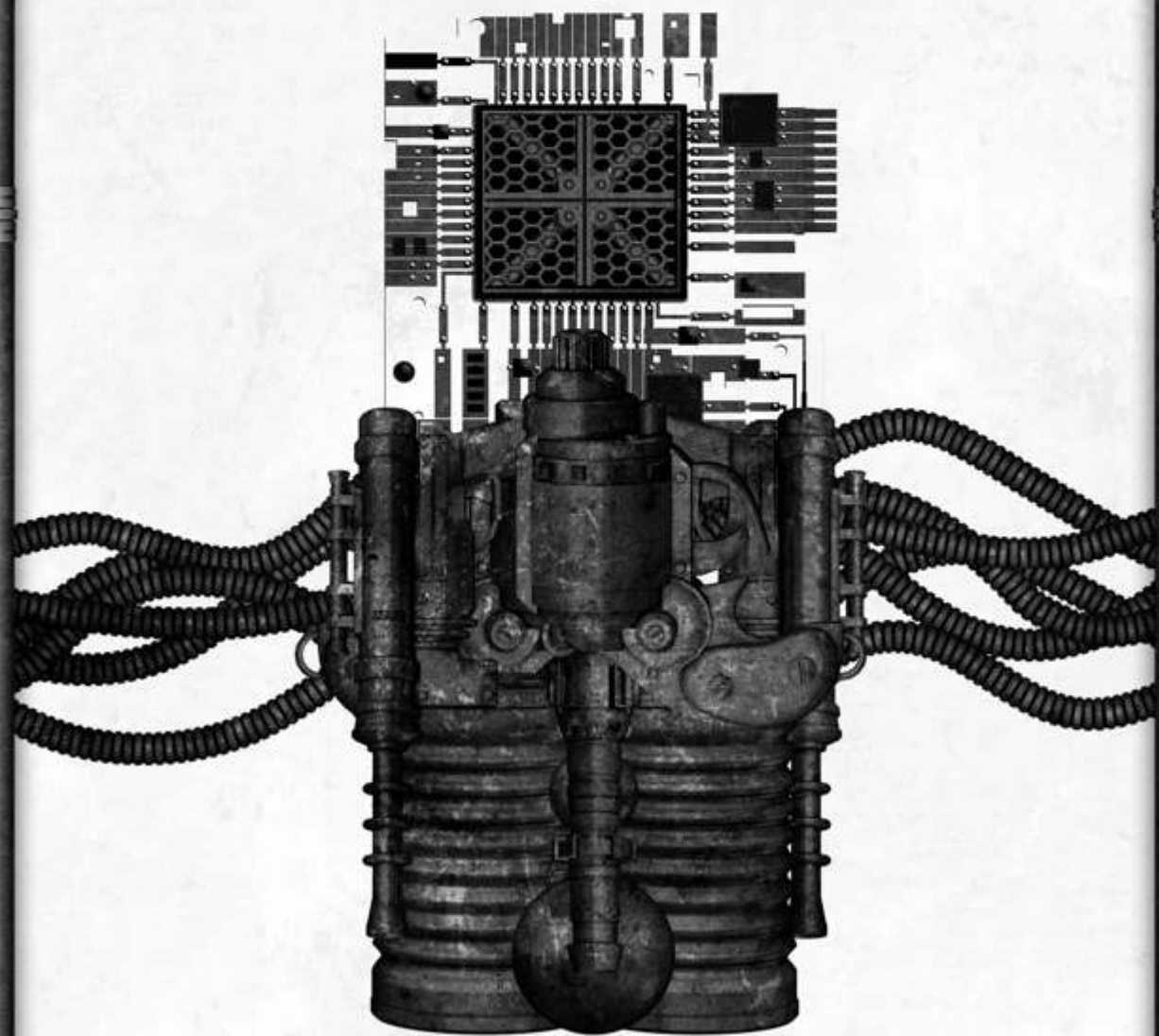
Pocztówka z dzisiejszego Denver prezentowałaby klasyczny wizerunek postapokaliptycznego miasta: znikoma ilość życia, niebotyczna skala ruiny.

Nie byłaby to jednak cała prawda o tym miejscu. Na powierzchni faktycznie panuje atmosfera upadku, ale w Denver życie toczy się pod ziemią – w tunelach metra, które są zawzięcie bronione przez ocalałych mieszkańców oraz wyselekcjonowane siły Antykryzysowej Agencji Dozoru. To głównie tam, na dole, rozgrywają się dantejskie sceny z udziałem formacji toxi-

ków oraz bodaj wszystkich kanalii, jakie niszczą nasz kraj. Od północy i od południa nacierają obcy, od wschodu Skalani komuniści, a oprócz tego pośród ruin obiektów przemysłowych wylęgają się przeróżne mutanty.

Na miejscu niewiele jest do bronienia (miasto było i jest stale niszczone), ale nieustannie trwają tam zacięte walki. Można powiedzieć, że Denver to coś w rodzaju punktu oporu, który chroni Zachodnie Stany przed zalewem sił wroga. Cały teren jest paskudnie skażony i właściwie bardziej przypomina poligon doświadczalny niż dawne siedlisko ludzi. Wróg stosował tu broń jądrową, biologiczną i inne świństwa. To właśnie dlatego obrońcami tych ziem (a raczej podziemi) są głównie wyjątkowo szpetne okazy toksików. Tylko oni są w stanie wytrwać na dłuższą metę w takich warunkach, chociaż podobno mają coraz poważniejsze problemy z zaopatrzeniem. Jakkolwiek werwy im bynajmniej nie brakuje – niektórzy czują się wprost wyróżnieni możliwością wzięcia udziału w tych walkach, traktując bitwy na tym terenie jak batalie kluczowe dla przebiegu całej wojny. Kto wie, może mają trochę racji?

ALMANACH GRACZY



Przemiany bohatera

Drab rozwija się dzięki pozyskanym Punktom Doświadczenia (PD) oraz, ewentualnie, zdobywając Reputację, determinującą koszt Zmian Fabularnych.

Wyłącznie w ramach spożytkowania wspomnianych Punktów, możliwe jest zdobycie Znamion, czyli specjalnych talentów, które pozyskuje się nie częściej niż raz na przygodę, pod warunkiem osiągnięcia jej celów. Nie można zdobyć Znamion na etapie kreacji postaci – jest to przywilej wyłącznie dla ocalałych, którzy z powodzeniem realizują swoje plany.

Zależnie od liczby i trudności podejmowanych zasadnych wyzwań z realną szansą powodzenia, po ukończeniu przygody postać otrzymuje od 50 do 500 PD.

Gracz może spożytkować PD od razu albo kumulować je do czasu, aż uzyska pożądaną sumę. Na jedną rzecz musi się jednak zdecydować jeszcze przed kolejną przygodą – jeśli scenariusz ukończono z sukcesem, powinien zadeklarować, czy wykupuje jakieś Znamię za posiadane ogółem Punkty Doświadczenia.

Więcej o wydawaniu Punktów Doświadczenia możesz przeczytać w dalszej części rozdziału.

Reputacja

Stopień zmiany Reputacji w skali pojedynczego scenariusza zależy od tego, czy i w jakim stopniu powiodła się przygoda, ewentualnie na ile poważne są negatywne skutki niepowodzenia. Jasne jest, że czasem postaci po prostu włączają się i szukają rozrywki. Taki cel nie ma większego znaczenia, toteż jego wpływ na Reputację będzie marginalny, w najlepszym razie rzędu 0,1 lub 0,2. Natomiast naprawdę ważne działania, mające potencjalny wpływ na życie całych społeczności, będą skutkowały maksymalną zmianą Reputacji, czyli o 2 stopnie.

Zależnie od tego, czy działanie przyniosło pozytywne rezultaty, nie odniosło absolutnie żadnych poświadczonych skutków, spowodowało negatywne konsekwencje, miary te uzyskują wartość dodatnią (sukces) lub ujemną (porażka). Wyjaśniając to inaczej: uzyskanie celu przeciwnego niż zamierzony skutkuje utratą Reputacji, a uzyskanie dobrych wyników – jej wzrostem. Ponadto należy pamiętać, że nie ma

znaczenia, czy plany były praworzędne, czy złe i wypaczone. Reputacja nie odzwierciedla natury bohatera, a jedynie stopień jego skuteczności.

Reputacja może mieć maksymalnie wartość 10. Nie określa się dolnej granicy, ale podczas obliczania średniej Reputacji drużyny, bohaterów z ujemną wartością tego parametru traktuje się tak, jakby mieli ją na poziomie 0.

Upadek postaci

Nie ma lekko, trzeba się postarać, by po każdej przygodzie być na plusie. Tak zwany rozwój postaci to nie tylko nieustanny wzrost, ale też negatywne konsekwencje egzystencji w ekstremalnych warunkach. Jeśli postać dotrwa do końca przygody, ale nie osiągnie jej celów, oprócz utraty Reputacji, spotka go jeszcze jedno nieszczęście: otrzyma losową Skazę (wymieniłem je na końcu rozdziału). Tymczasem opowiem ci o Zmianach Fabularnych, które są bezpośrednio związane z Reputacją (cena ich wprowadzenia do rozgrywki staje się wyższa, gdy graczom nie będzie się wiodło).

Podział narracji i Zmiany Fabularne

Czym są te całe Zmiany Fabularne? Posłuchaj, generalnie za narrację podczas sesji odpowiada w głównej mierze gracz wcielający się w rolę Weterana, ale proporcje nie są sztywne. Należy to rozumieć w sposób następujący: reakcja Weterana jest zawsze pewną formą odpowiedzi na pytania postawione przez pozostałych uczestników (rzadko jednak wypowiedzianych wprost i zakończonych znakiem zapytania!). Innymi słowy, jeśli gracz relacjonuje, co jego Drab widzi w otoczeniu, albo co następuje wskutek przeprowadzanych przez niego działań, jest to zawsze w domyśle forma pytania, a nie twierdzenie. Weteran może coś przerwać lub czemuś zaprzeczyć albo wystąpić do końca i nie podawać w wątpliwość żadnej jego części. W sytuacji, gdy to konieczne, gracz, na znak Weterana, przeprowadza test. Gdy natomiast gracz w ramach opisu wyczuwalnie nadużywa swoich kompetencji, mają zastosowanie właśnie reguły Zmiany Fabularnej. Opis sprzyjający postaci lub drużynie, ewentualnie mocno niesprzyjający oponentom ekipy, może być zaakceptowany tylko w zamian za Punkty Doświadczenia (które w razie potrzeby drużyna ma prawo

wziąć na kredyt, choć Zmiany kosztują wówczas więcej).

Cena tego typu modyfikacji zależy od Reputacji bohatera lub średniej Reputacji drużyny, co motywuje uczestników do podejmowania w świecie gry ambitnych działań celem zdobycia sławy. Sławy, która daje – w pewnym sensie i ograniczonym zakresie – władzę nad światem gry. Dzięki tym czynnikom, ściśle powiązanim z rozwojem postaci, stanowisko Weterana pozostaje istotne, jak w przypadku standardowej rozgrywki, ale gracze mogą się włączyć do narracji w znacznie większym stopniu niż przez opisywanie prozaicznych czynności wykonywanych przez swojego bohatera.

Procedura wyceny Zmiany Fabularnej jest następująca: jako Weteran określasz bazowy koszt deklarowanej modyfikacji, a następnie przemnażasz go przez wynikającą z Reputacji wartość, podaną w rubryce „Reputacja i mnożnik ceny Zmian Fabularnych”.

Bazowe koszty Zmian Fabularnych	Reputacja i mnożnik ceny Zmian Fabularnych
• drobiazg lub bez znaczenia 5 PD • niewielka korzyść 10 PD • zauważalna korzyść 15 PD • istotna korzyść 25 PD	Reputacja 0 i mniej – mnożnik x5 Reputacja 1, 2 – mnożnik x4 Reputacja 3, 4, – mnożnik x3 Reputacja 5, 6 – mnożnik x2 Reputacja 7, 8 – mnożnik x1 Reputacja 9, 10 – mnożnik x0,5
Przy braniu na kredyt: +5 PD.	

Niezależnie od zasobności kont graczy Zmiany Fabularne muszą być racjonalne, adekwatne do sytuacji, muszą również uwzględniać klimat gry i zyskać akceptację Weterana, który każdorazowo zatwierdza treść i skalę modyfikacji. Stosowane z poszanowaniem realiów gry i dotyczące sytuacji prawdopodobnych są atrakcyjnym elementem rozgrywki. Wykorzystywane nierozważnie i w sposób przesadzony staną się źródłem wkurzających nieporozu-

mień. W takim, awaryjnym wypadku należy ograniczyć ich zakres do drobnostek i niewielkich korzyści, przynajmniej do czasu, aż kolesie, z którymi się kumplujesz, przestaną z tobą pogrywać, a zaczną grać.

Bez względu na to, ilu członków liczy drużyna, gracze mogą podczas kupna Zmian Fabularnych wziąć na kredyt nie więcej niż 300 Punktów Doświadczenia. Spłacić mogą kiedy chcą.

Używanie Punktów Doświadczenia

Gracz ma prawo wydawać zdobyte Punkty Doświadczenia między sesjami. Może tego dokonać na kilka różnych sposobów, które omawiam poniżej.

Rozwinięcie współczynnika. Koszt: aktualny poziom pomnożony przez 500 PD (zmiana współczynnika może zmodyfikować parametry dodatkowe).

Rozwinięcie zdolności. Koszt: aktualny poziom pomnożony przez 250 PD. Poziom pierwszy kosztuje 150 PD.

Zakup Daru Apokalipsy. Koszt: bieżąca liczba Darów pomnożona przez 300 PD.

Zakup Znamienia (jeśli spełniono warunek „wygranej” sesji). Koszt: cena Znamienia.

Usunięcie Skazy. Koszt: 200 PD.

Kolekcja Znamion

- **Antykomunista (2000 PD)** – ilekroć mierzysz się z komunistami, zyskujesz premię +1 do testów przeciwstawnych i liczby zadanych przeciwnikowi obrażeń. Powód? Po prostu nienawidzisz typów.
- **Bez picu (300 PD)** – jeśli w trakcie dyskusji podpierasz swoją logiczną argumentację bezspornymi faktami, zyskujesz premię +1 do testu społecznego.
- **Bezmierny obłęd (2000 PD)** – nie zachowujesz się jak człowiek. Co gorsza, dostarcza ci to niezwykle silnych wrażeń, jakbyś nigdy nie miał dosyć własnego szaleństwa. Ilekroć działasz przeciw komuś w sposób skrajnie wynaturzony, tracisz 1 stopień wyczerpania. Działa adrenalina. Potrafisz tak nawet 3 razy dziennie!

- **Boski wokal (450 PD)** – jeśli wpływasz na ludzi, występując w roli piosenkarza, otrzymujesz kostkę premiovą k4 do testu bazującego na Posłuchu.
- **Brudny Harry (1500 PD)** – w twoich rękach rewolwer S&W 0,44 Magnum ma następujące parametry: Siła 2k8 + 3 | Precyzja +2/+1 | Zasięg 3.
- **Coś w podobie (400 PD)** – umiesz przekonująco podrabiać cudze podpisy, podszywać się pod kogoś lub po prostu dla zgrzywu udawać, że jesteś kimś innym niż w rzeczywistości. Robiąc to, zyskujesz premię k4 do testu bazującego na Konspirze.
- **Człowiek taran (350 PD)** – zamiast wykonywać zwykły atak wręcz, możesz wydać 4 PA i zaszarżować na przeciwnika z zamiarem zmiecenia go z powierzchni ziemi. Jeśli go dopadniesz, zadasz obrażenia o Sile 2k6 + 3. Niestety kosztuje cię to trochę wysiłku – otrzymujesz 1 wyczerpania.
- **Dezynsekcja (500 PD)** – jesteś wyjątkowo niebezpieczny w walce z olbrzymimi insektami i wszelkim tego typu robactwem. Zadajesz tym stworzeniom obrażenia wyższe o 2.
- **Jednym tchem (450 PD)** – nie wiem, co w ciebie wstąpiło, ale przechodzisz samego siebie. Dopisz sobie 1 ekstra Punkt Akcji i dodaj 0,5 Inicjatywy.
- **Kieszeń w ciele (450 PD)** – któregoś pięknego razu oberwałeś naprawdę solidnie. Została ci po tym zdarzeniu osobliwa pamiątka – dziura wielkości pięści. Jeśli coś tam schowasz, w teście Kamuflażu przeciwko przeszukiwaniu zyskasz premiovą kostkę k6.
- **MacGyver (500 PD)** – określenie „złota rączka” to w twoim przypadku za mało! Masz prawdziwy dar. W ogóle nie potrzebujesz narzędzi – wystarczą ci wolne ręce. Poza tym jesteś w stanie konstruować nowe przedmioty nawet bez zestawu naprawczego.
- **Machiavelli (1000 PD)** – manipulujesz ludźmi lepiej niż własnym przyrodzeniem, gdy trzymasz rękę w gaciach. Ilekroć wygrasz fazę w konflikcie społecznym i przy-
mierzysz się do obliczenia Ciągów, dodaj bonus +2 do sumy swoich przebić. Poza tym nie ma opcji, by w indywidualnym (nie grupowym) sporze z tobą ktoś zdołał użyć 3 Ciągi – jeśli coś takiego wynika z kostek, z automatu Weteran redukuje liczbę Ciągów do dwóch.
- **Mistrz perswazji (500 PD)** – jeśli podczas konfliktu społecznego właśnie odniosteś zwycięstwo w jednej z jego faz, w kolejnej otrzymujesz premię +1 do rzutu kostkami.
- **Operator bata (400 PD)** – jesteś panem zniewolenia! Ujeżdżając bestię, wyjątkowo mocno nad nią dominujesz. Podczas manewrów zyskujesz kostkę premiovą k4.
- **Pewny chwyt – (350 PD)** jeżeli otrzymasz ciężką ranę po trafieniu w rękę, nie upuszczasz broni, pod warunkiem że to pierwsze tego typu trafienie w danej turze.
- **Pi razy drzwi (1200 PD)** – zabrakło ci 1 punktu do zdania zwykłego, nie bojowego testu? Zapomnij o tym drobiazgu. Zdałeś pi razy drzwi.
- **Plugawe płuca (350 PD)** – twoje płuca są już tak zdegenerowane, że zazwyczaj smog lub toksyczne opary nie robią na tobie większego wrażenia. Otrzymujesz kostkę premiovą k6 do testów Śurwiwalu podczas przebywania w tego typu ekstremalnych warunkach.
- **Połykacz ognia (600 PD)** – mówią tak na ciebie, bo lubisz igrzać z ogniem. Zadajesz nim obrażenia o 1 większe niż inni, a sam dysponujesz naturalną odpornością na ten żywioł (każdą lokację chroni 1 punkt pancerza przeciwko płomieniom).
- **Poturbowany (800 PD)** – nie wiem, jak ty to robisz, ale nawet z czołowego zderzenia z pionową ścianą wychodzisz zaledwie poturbowany. Obrażenia z wypadków i upadków zawsze zmniejszasz o połowę.
- **Powtórka z rozrywki (2000 PD)** – jeśli przeprowadziłeś z powodzeniem ofensywę na przeciwnika i postanawiasz w tej samej turze zaatakować go w analogiczny sposób, zyskujesz premię do testu ataku +1 i zadajesz obrażenia wyższe o 1. Efekt się nie kumuluje.

- **Prekursor (500 PD)** – jeżeli działasz jako pierwszy podczas walki, zyskujesz premię +2 do pierwszej wykonywanej w danej turze akcji wymagającej testowania.
- **Przyjaciel Synergianina (750 PD)** – miałeś kiedyś kumpla Synergianina. Nauczył cię, jak naprawiać broń obcych.
- **Radioaktywny (600 PD)** – podczas używania preparatu RadSafe używasz kostki k12 (zamiast 2k4) do ustalenia poziomu promieniowania, które zostaje zniwelowane.
- **Skażony węch (250 PD)** – potrafisz całkiem nieźle rozpoznawać po zapachu różne chemikalia, co ułatwia ci produkcję biostymulantów i innych preparatów na bazie półproduktów chemicznych. Trudność wyrobu tego typu środków wynosi dla ciebie zaledwie 3 + k8! Tego Znamienia nie może posiadać biofreak.
- **Sześciopak (300 PD)** – przyjmując ciosy na bebechy, dysponujesz naturalnym pancerzem +1, ale tylko w przypadku walki wręcz oraz z użyciem broni białej.
- **Taniec Matrix (1000 PD)** – seria z broni maszynowej to dla ciebie muzyka, przy której potrafisz nawet zatańczyć. Ludzie wołają na ten styl tańca – Matrix, nie wiem dlaczego... Raz na scenę walki możesz zignorować dowolny atak w formie ostrzału serią.
- **Zmutowane bliźny (1100 PD)** – fakt, nie wyglądają najpiękniej, ale przynajmniej na stałe wzmacniają twój pancerz w jednej lokacji o 1.

Generator Skaz

Jeżeli bohater ukończy przygodę, ale nie osiągnie jej celów, otrzymuje karniaka w postaci Skazy. Aby określić, co go spotyka, musi rzucić k20 i k6. Jeśli wyturła wynik 26, otrzymuje Skazę numer 1. W przypadku wylosowania posiadanej już przypadłości należy zastosować reguły powtórki karniaka: przeskoczyć o jedną dalej, do najbliższej możliwej. Każdą Skazę można usunąć za Punkty Doświadczenia zgodnie z cennikiem, ale aby móc to zrobić, konieczne jest przetrwanie przynajmniej jednej sesji gry z negatywnymi efektami danej Skazy.

1. OTĘPIENIE – zawsze otrzymujesz o 20% mniej Punktów Doświadczenia.

2. CIEKAWOŚĆ NATRĘTNA – jeżeli na przykład stoisz na straży i usłyszysz niepokojący dźwięk, jesteś skłonny zbadać, skąd dochodzi, łamiąc rozkazy lub lekceważąc wszelkie ryzyko. Jesteś w stanie oprzeć się tej pokusie, ale kosztuje cię to sporo zdrowia – otrzymujesz 1 wyczerpania. Weteran ma prawo użyć przeciwko twojej postaci tej Skazy nie częściej niż dwa razy na dobę gry.

3. DEPRECHA – to, co kiedyś cholernie cię kręciło, teraz wydaje się nużące. Obniż o 1 poziom swoją najwyższą zdolność. Jeżeli masz kilka zdolności na takim samym poziomie – wybierz jedną.

4. ZESPÓŁ JELITA DRAŻLIWEGO – stres cię wykańcza, a właściwie to, co następuje w jego następstwie. Głośno bulgocze ci w brzuchu i wprawia to ludzi w zakłopotanie. Twoja Konspira spada o 1. Jeżeli posiadasz ten współczynnik na takim właśnie poziomie, postępuj zgodnie z regułami powtórki karniaka.

5. DESTRUKTOR – nie masz szczęścia do broni. Ilekroć testujesz jej zawodność, szanse na uszkodzenie są o 8% wyższe, niż podano w jej opisie!

6. GLISTNICA – w twoim ciele pomieszkuje wyjątkowo wygodnia zmutowana glista ludzka. Aby się nasycić, musisz zjadać trzykrotnie więcej żywności, niż jadałeś dawniej. A kiedy siedzisz na kiblu, oprócz towaru wyrzucasz też z siebie całe garście jaj tego robala.

7. KASZEL SPALINOWY – ten świat stanął na głowie. Natura wykoleiła się na amen. Ty jesteś tego dobrym przykładem. Miewasz ataki kaszlu z krwią. Żeby je powstrzymać, musisz wypić przynajmniej pół litra benzyny. W przeciwnym wypadku co godzinę otrzymujesz 1 obrażenie.

8. KRWIOPIJCA – cierpisz na hematofagię, czyli po prostu lubisz pić krew i wali cię, że możesz się przez to zarazić jakimś świństwem. Na widok obfitego krwotoku musisz sobie wmówić, że to kiepski pomysł – w tym celu zdajesz test na Posłuch + Knowanie przeciwko trudności 3 + k8. Jeśli oblejesz, gdy tylko będzie to możliwe poświęcasz całą turę na spijanie

krwi rannego. Jeżeli oblejesz test i nie zaspokoisz tej potrzeby, otrzymujesz 2 wyczerpania.

9. MAŁO PRZEKONUJĄCY – bez względu na wynik rzutu kośćmi i wszelkie inne zasady, dopóki masz tę Skazę, nie jesteś w stanie jednorazowo w konflikcie społecznym zdobyć więcej niż 1 Ciąg.

10. ALKOHOLIZM – nie radzisz już sobie bez alkoholu. Żeby oprzeć się pokusie picia, jeśli tylko na horyzoncie pojawi się flaszka lub zaistnieje ku temu sposobność, musisz wmówić sobie, że nie tędy droga i zdać test Pośluch + Knowanie o trudności 2 + k6. W przeciwnym wypadku upijasz się bez względu na ewentualne zagrożenia. Kiedy jesteś pod wpływem, twoje zdolności oparte na Koordynacji i Gardzie nie przekraczają pierwszego poziomu (k6).

11. MUTACJA – twoje ciało zaczęło paskudnie mutować. Obniż o 1 któryś ze współczynników i opisz adekwatną mutację, która może za to odpowiadać. Na przykład Dryg może zostać obniżony z powodu nienaturalnego powiększenia jednej z rąk, Pośluch z powodu oszpeceń twarzy, Koordynacja na skutek zwyrodnienia kości nogi, a Garda ze względu na bąble na mięśniach. Konspira też może ulec zmianie, choćby z powodu trzeszczących kości czy głośniejszym wystrzał z broni palnej wzdęć.

12. STRZELEC PANIKARZ – panicznie boisz się, że broń wyskoczy ci z rąk i skompromituje się przy kumplach. Odbija się to na twojej skuteczności. Ilekoć strzelasz serią, Precyzja broni spada do 0. Pozostaje bez zmian tylko wtedy, gdy była ujemna lub zerowa.

13. STYRANY – niestety, nie masz już tyle energii co dawniej. Ilekoć otrzymujesz jakiegokolwiek wyczerpanie, dolicz sobie jedno więcej.

14. SZNYTY – nieźle ci odwala, gdy czujesz się samotny. Siadasz, wyciągasz szczyryk albo łapiesz kawałek potłuczonego szkła i zaczynasz się ciąć, co skutkuje paskudnymi bliznami. Dostajesz też 2 obrażenia. Aby ustrzec się przed atakiem, musisz sobie wmówić, że to nie ma sensu, zdając test na Pośluch + Knowanie przeciwko trudności 2 + k6. Z reguły nie mieśwasz takich dołów częściej niż raz na dobę.

15. PICA – ta popieprzona przypadłość może się wydawać śmieszna, ale tobie bynajmniej nie jest do śmiechu. Oznacza totalnie spaczony łaknienie. Średnio raz w tygodniu masz apetyt na coś, co zasadniczo nie jest jedzeniem. Na co cię nachodzi ochota? Na korę, piasek, węgiel, kredę, a czasem nawet rdzę. Jeśli nie zaspokoisz głodu, czujesz się dwa razy gorzej niż normalnie bez doby posiłku (otrzymujesz 2 wyczerpania).

16. POD OKUPACJĄ – masz pasożyty i za cholerę nie możesz się ich pozbyć. Ciągłe cię żrą. Twoja Koordynacja zmniejsza się o 1. Jeżeli posiadasz ten współczynnik na takim właśnie poziomie, postępuj zgodnie z regułami powtórki karniaka.

17. PODATNY – ilekoć otrzymujesz napromienianie, jest ono większe o 1 (dodajesz 1 do rzutu na napromienianie). Skaza ta działa nawet na toksików!

18. PODZIURAWIONY – gościu, ty jesteś jak przestrelony bidon. Potrzebujesz dwa razy więcej wody, by uniknąć wycieńczenia.

19. PERMANENTNE PRZERAŻENIE – nieprzerwanie odczuwasz silny lęk przed nieokreślonym obiektem. Stale cię to nakręca. W efekcie cierpisz na chroniczną bezsenność, powodującą niemożność koncentracji: twoje zdolności oparte na Drygu nie przekraczają drugiego poziomu (k8).

20. PURCHAWICA – gdzieś na ciele wyrasta ci ohydny, rozlany bąbel, przypominający purchawkę. Grzyb jest niegroźny, dopóki nie doznasz obrażeń w lokacji, na której bytuje. Wydostaje się wtedy z niego toksyczny gaz, który zadaje ci dodatkowe k6 obrażeń, a osobom w twoim bliskim otoczeniu obrażenia k4, chyba że ty i twoi kumple macie maski gazowe albo jesteście odporni na takie atrakcje.

21. RYPNIĘTY ROZRUSZNIK – masz opóźniony zapłon. Twoja inicjatywa maleje o 2.

22. SKALANIE MIEJSCOWE – jeden z tuneli hiperprzestrzennych wypuł do naszego wymiaru trochę ciemnej materii, a ty, niezdar, najwyraźniej w to wdepnąłeś. Fragment twojego ciała najpierw zdaje się robić galaretowatą, a potem wchłania przylegającą doń

powierzchnię lub przedmiot i zaczyna gnić.
Obniż swój Próg Obrażeń o 4.

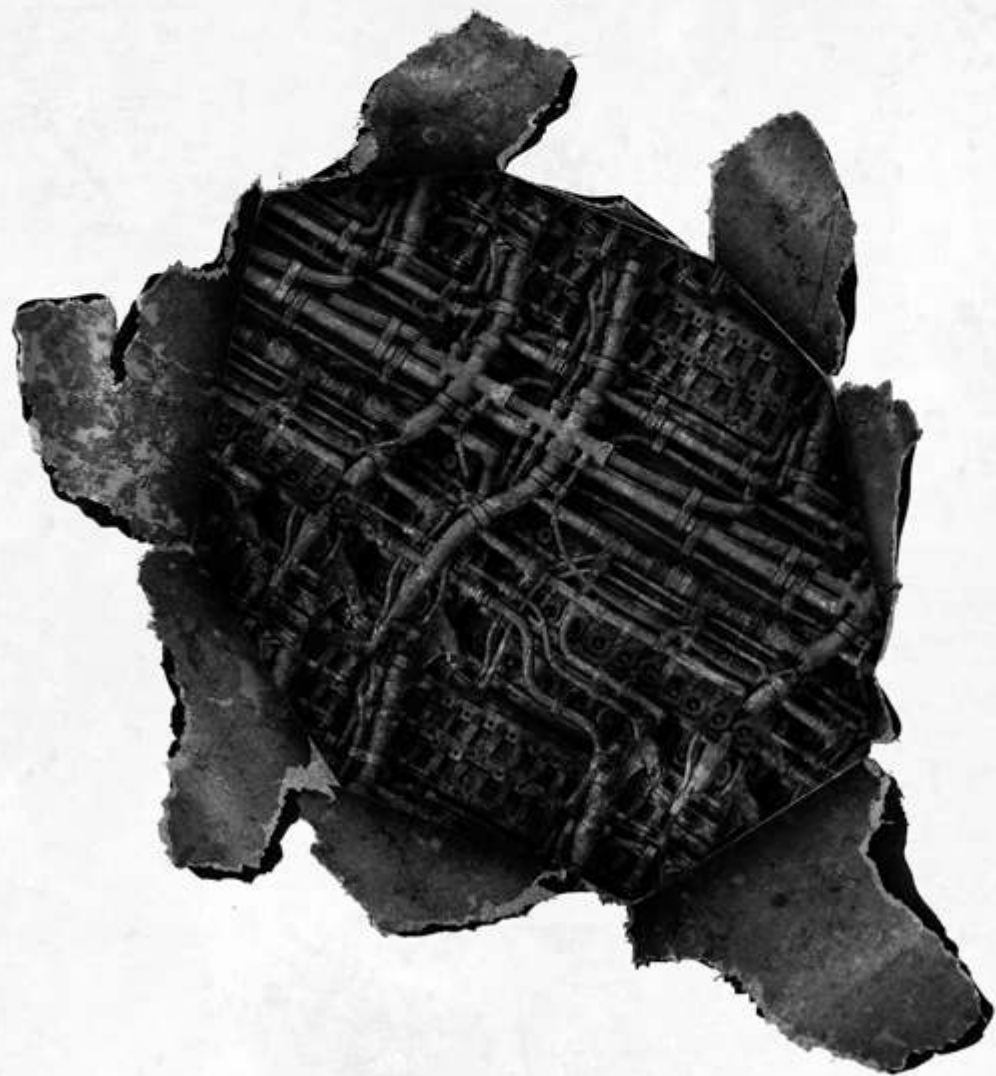
23. TRĄD ZMIENNY – tak, przyjacielu, trąd, nie prąd. Trąd zmienny to choroba zakaźna skóry, która skutkuje pojawieniem się ohydnych, guzowatych krost. Równolegle dochodzi do uszkodzenia nerwów. Odmiana zmienna raz na tydzień migruje po organizmie. Zależnie od tego, gdzie się umiejscowiła, skutkuje obniżeniem różnych parametrów chorego, redukując zdolności bazujące na danym współczynniku o 1 poziom. Co 7 dni rzuć k6, aby określić, gdzie się aktualnie znajduje trąd: 1 oznacza głowę (Posłuch), 2 – dłonie (Dryg), 3 – ręce (Koordynacja), 4 – bebechy (Garda), 5 – nogi (Konspira), a 6 – twarz (Koordynacja).

24. ZRĄBANE TRZEWIA – dobre czasy się skończyły. Jeśli działasz z pustym żołądkiem, twoja Garda spada do 1. Jeżeli posiadasz ten współczynnik na takim właśnie poziomie, postępuj zgodnie z regułami powtórki karniaka.

25. ZSIADŁA KREW – cholera, brachu, co z tobą?! Czasem twoja krew zamiast sprzyjać gojeniu ran – rozpuszcza skrzepy! Ilekroć odzyskujesz zdrowie, tracisz o 1 obrażenie mniej.



ALMANACH WETERANA



Tym razem pogawędzimy sobie na temat tego, jak sprawić, by twoi gracze wsiąknęli w przygodę i zapamiętali ją na dłużej. Przy okazji poruszymy szereg wątków związanych ze specyfiką pracy Weterana. Skoro zamierzasz odgrywać taką rolę, zapoznaj się z tym rozdziałem uważnie, bo może ci sporo wyjaśnić. Na końcu, na deser, zapodam ci kilka pomysłów na przygody.

Turlactwo kontra oratorstwo

Zastanawia cię pewnie, jaka jest optymalna częstotliwość przeprowadzania testów. Być może wydedukowałeś to już z moich wcześniejszych wypowiedzi, ale na wszelki wypadek podejmę ten temat w osobnym wątku – właśnie teraz.

Przymuszamy graczy do testowania oraz turlamy kostkami w imieniu postaci niezależnych zwłaszcza wówczas, gdy określone działania mają istotne znaczenie dla przebiegu fabuły, są potencjalnie ważne dla charakterystyk (w tym też stanu posiadania) bohaterów oraz istot, ewentualnie powinny być rozstrzygnięte przez kostki, aby nikt nie posądził cię o stronniczość.

Ostatecznie jednak częstotliwość przeprowadzania testów w najwyższym stopniu zależy od stylu prowadzenia rozgrywki. Warto tylko pamiętać, że zbyt liczne rzuty kostkami mogą demotywować graczy, którzy przestaną kłaść jakiegokolwiek nacisk na narrację, tracąc wiarę w jej głębszy sens oraz przełożenie na przebieg wydarzeń. Poza tym bywa i tak, że częste testy po prostu niepotrzebnie wydłużają te fazy przygody, które nie są zbyt fascynujące, i koncentrują uczestników na tym, co tak naprawdę nie ma większego znaczenia ani dla atmosfery, ani dla akcji, ani dla samych postaci. Nie tędy droga; zachowuj zdrowe proporcje: nie doprowadzaj do znużenia turlactwem, ale też nie przeceniaj narracji, bo cwani gracze mogą próbować ci wejść na głowę i zacząć przedobrać.

Fabuła kontra otwartość

Gry fabularne mają to do siebie, że w trakcie sesji stale balansuje się na granicy improwizacji i odgrywania scenariusza. Tego rodzaju dylemat bywa dla niektórych Weteranów z lekka frustrujący. Z jednej strony chcieliby

poprowadzić naprawdę sensowną, spójną przygodę o ciekawej fabule, z drugiej – pozostawić miejsce na aktywność graczy. Ci jednak nie muszą przecież czytać w myślach prowadzącego i znienacka mogą diametralnie zmienić akcję. Uważam, że dobrze jest podjąć strategiczną decyzję już na etapie choćby rozmyślenia o planowanej sesji i wybrać nacisk na fabułę albo na otwartość. Każde z tych rozwiązań ma swoje zalety i wady, ale oba można wykorzystać podczas akcji w uniwersum AFTERBOMB MADNESS.

Rozdziały na temat społeczności i miejsc dostarczają praktycznych informacji o tym, na co natkną się bohaterowie graczy, wędrując po USA w okresie przewlekłej jak gangrena wojny z komunistami i obcymi. Oznacza to, że właściwie jesteś w stanie podołać nawet takim przygodom, podczas których puszczasz bohaterów samopas i zmuszasz ich do radzenia sobie w ohydnych, niebezpiecznych realiach. Dysponujesz czymś w rodzaju przewodnika turystycznego – zależnie od tego, gdzie zawęduje ekipa, możesz jej przedstawić odpowiednie motywy.

Jeżeli zaś masz wenę i pomysł na bardziej konkretny scenariusz, podręcznik dostarczy ci danych na temat przeróżnych organizacji, grup, obszarów. Bez trudu osadzisz więc większość swoich conceptów w uniwersum AFTERBOMB MADNESS, chociaż najpewniej będzie to wymagało pewnej konwersji. W ostateczności masz możliwość wykorzystać niedomówienia. Stany Zjednoczone są ogromne, pełno jest nieopisanych w podręczniku regionów i nieuwzględnionych społeczności, więc jesteś w stanie wykorzystać to na swoją korzyść, wprowadzając samodzielnie wymyślone grupy ludzi i okolice, by w takiej scenerii rozegrać przygodę. Pamiętaj, by konsekwentnie trzymać się obranej strategii – zbyt odważna żonglerka między otwartością a fabułą może cię w którymś momencie po prostu zdradzić. Nie znaczy to, że masz ją całkowicie zarzucić, ale pozostawaj ze sobą szczerzy, nie łudź się, że zawsze na wszystko znajdziesz patent, poza tym przykładaj się do poznawania swoich graczy. Dopiero wtedy, gdy płynnie będziesz się poruszał w realiach AFTERBOMB MADNESS oraz rozpracujesz preferencje i miarę inwencji graczy, zwiększ dawkę jednego albo drugiego składnika – zrób prawdziwą mieszankę wybuchową, przygotuj

koktajl, który zakręci twoim znajomym w głowie już po pierwszym głębszym.

Kwestia Bestiariusza

Nie myśl, że znajdując się na końcu podręcznika lista przeciwników wyczerpuje temat. Co to, to nie! Mechanika ADRENALINA została zaprojektowana w taki sposób, by zarówno rozgrywka, jak i przygotowanie sesji było szybkie i nieskomplikowane. Chociaż każdy bohater i wszystkie istoty zasadniczo charakteryzują się aż dwudziestoma zdolnościami, zauważ, że dla aktywności danej prowadzonej przez ciebie postaci tak naprawdę ważnych jest na ogół tylko kilka umiejętności. Nie musisz więc rozpisywać zawczasu bardzo szczegółowo parametrów wszystkich bohaterów niezależnych, ponieważ w trakcie sesji łatwo jest zaimprovizować i – nawet jeśli dysponuje się zaledwie wstępnym zamysłem funkcji i ogólnie pojętej siły postaci – błyskawicznie powołać do życia niemal dowolnego przeciwnika graczy.

Bardziej precyzyjnie warto opisywać tylko bohaterów pierwszoplanowych. Reszta może mieć uproszczone statystyki – będziesz w stanie przechowywać je wyłącznie w pamięci, a nie na kartce papieru. W końcu to jedynie kilka liczb (dwa, trzy ważne współczynniki) oraz parę kostek (trzy, cztery zasadnicze zdolności). Jeśli planujesz sesję i mimo wszystko chcesz mieć jakąś ściągę na temat draństwa, z którym zmierzają się postaci graczy, na dobrą sprawę wystarczy krótkie, sugestywne hasło opisujące wroga, poziom kluczowych współczynników (na przykład dla walczącego wręcz gladiatora – Garda, Konspira; dla snajpera – Konspira, Koordynacja) oraz zdolności (w pierwszym wypadku Krwawa łaźnia, Sprawność, a w drugim – Siewca ołowiu, Kamuflaż) i takich cech, jak Inicjatywa, Próg Obrażeń, Pancerz. Proste, prawda? Skup się raczej na tym, w jaki sposób zamierzasz urozmaicić rozgrywkę i wzbogacić fabułę (nawet jeżeli faworyzujesz spontaniczność sesji), bo to jest ważniejsze niż mięso armatnie.

Bohaterowie trzecio i pierwszoplanowi

Jako Weteran będziesz wystawiał do walki różnych przeciwników graczy. Większość odegra mało zaszczytną rolę mięsa armatniego, ale niektórzy zapewne zależą Drabom i Żyloom za skórę. Ci pierwsi po prostu giną i nie ma

to większego znaczenia – użyźniają glebę lub służą za pokarm dla wygłodniałych mutantów.

Z bohaterami pierwszoplanowymi jest nieco inaczej. Myśl o nich w kategoriach bossów, postaci kluczowych dla przebiegu fabuły, wyjątkowych skurczybyków lub przynajmniej liderów tałatajstwa, z którym mierzą się gracze. Kiedy schodzą śmiertelnie – a nie powinno to następować zbyt prędko, łatwo ani przesadnie często – ich podwładni tracą wolę walki. W rezultacie, jeżeli nikt nie zdoła sensownie przejąć dowodzenia, morale wszystkich przydupasów spada o jeden poziom, co powinno ułatwić drużynie załatwienie ich na cacy.

Bohaterowie pierwszoplanowi, w odróżnieniu od mniej istotnych postaci, mogą dokonywać Przeciążenia, posiadać (i wykorzystywać) Dary Apokalipsy, mieć na stanie sprzęt jakości i klasy zbliżonej do ekwipunku Drabów oraz zapas użytecznych biostymulantów, a także – co szczególnie istotne – wyraźnie wpływać na przebieg scenariusza, dokładnie tak, jakby byli prowadzeni przez zwykłych graczy. Jeśli więc chcesz uczynić bohaterem pierwszoplanowym jakąś kreaturę lub postać opisaną w Bestiariuszu, zignoruj całkowicie jej współczynniki oraz wyposażenie i stwórz ją od nowa lub odpowiednio wzbogać. Podrasuj gościa, dodaj mu szczególne cechy, nadaj głębię, aby gracze poczuli, że mają do czynienia z kimś nieszablonowym.

Gościem tej kategorii może być też sojusznik drużyny – poplecznik lub sprzymierzeniec, który wspiera ekipę w jej poczynaniach. W takim wypadku zwróć graczom uwagę, że powinni uwzględniać jego dobro i traktować go jak członka grupy. A gdy koleś kopnie w kalendarz przez niechlujstwo lub bezmyślność graczy, nie miej skrupułów i uszczuplij morale ich postaci – niech czują się tak jak poplecznicy przeciwników załamani po śmierci przywódcy.

Na koniec pozostała jeszcze jedna kwestia. Współpraca z postacią pierwszoplanową lub walka przeciwko niej może mieć dodatkowy wpływ na popularność lub niesławę drużyny. Jeśli w trakcie kampanii jej członkowie zmagają się z legendarnym skurczybykiem i nie ustępują mu na krok, uwzględnij to na etapie przyznawania Reputacji. Podobnie, gdy idą ramię w ramię z kozakiem, który uratował niejedną stan przed inwazją obcych – wtedy

w identyczny sposób docień, że bohaterowie graczy nadążają za takim typem, bo należy się twardej nagrodzie za zaangażowanie. Czasem znaczenie może mieć sam fakt wkręcenia się w otoczenie takiej postaci – jej aura wpływa na sławę Drabów. Zależnie od okoliczności możesz przyznać dodatnią lub ujemną Reputację na poziomie od 0,1 do 0,5.

Akcenty

Jesteś Weteranem, więc najpewniej wiesz już, co lubisz, i prawdopodobnie masz wypracowany własny styl prowadzenia sesji, który twoi gracze wprost uwielbiają. Mimo to zapodamy ci kilka patentów na to, jak możesz rozgrywać sesję AFTERBOMB MADNESS. Przy okazji dowiesz się, jaka atmosfera, naszym zdaniem, pozwala w najlepszy sposób ukazać wszystkie te pokręcone motywy, które pojawiają się na łamach niniejszej książki. Inspiruj się lub wybieraj i graj według tych wytycznych, a twoje sesje powinny dzięki temu zyskać charakterystyczny sznyt.

Groteska

Apokalipsa i czarny humor, fantastyka naukowa i realizm, osobliwe piękno poatomowego, skażonego krajobrazu i potworność zamieszkujących go stworzeń – to tylko wybrane spośród kontrastujących ze sobą elementów świata AFTERBOMB MADNESS.

Połączenie tych czynników może wprowadzić w zakłopotanie kogoś, kto nie czuje tego pokręconego klimatu. Jeśli zdecydujesz się na akcentowanie groteski, musisz zadbać o to, by twoi gracze załapali, w czym rzecz. Nakręć tych, którzy oczekują bezbarwnego, zrujnowanego świata, ale też trochę naprostuj koleśki nieodróżniających komedii od dziwnej w smaku mieszanki grozy i absurdu. Jak to zrobić?

To trochę tak jakbyś zniecka odstąpił stojący na półce słoń z ludzką głową w środku. Reakcja twoich znajomych byłaby pewnie mało adekwatna do sytuacji – oto bowiem dowód na to, że ktoś nie żyje, że czyjeś istnienie zakończyło się i teraz głowa tego nieszczęśnika robi za eksponat, ale tak naprawdę trudno nie parsknąć na widok dziwnego grymasu, pobiełających oczu i rozdziawionej gęby albo nie zacząć się na to beczelnie gapić. Towarzyszący niedowierzaniu nerwowy śmiech, rozładowujący

napięcie, to jedna z typowych reakcji na makabryczne znaleziska. Jeśli podczas prowadzenia przygody zdołasz od czasu do czasu wywołać taki właśnie odzew, będzie to najpewniej świadczyło o tym, że z powodzeniem akcentujesz groteskę. Kluczem jest odpowiednie dawowanie ponurych, mrozących krew w żyłach motywów i łączenie ich z czarnym humorem, atmosferą dziwności balansującą na granicy absurdu i snującymi się w tle poczuciem utraty nadziei, świadomością końca znanego świata i natrętnym obrazem degeneracji.

Turpizm

Niektórzy nie są w stanie oglądać horrorów, bo pokazywane tam stworzenia i motywy po prostu ich bawią. W efekcie nie ma mowy o nerwowym śmiechu, a co najwyżej o westchnieniach pełnych politowania. Jeżeli jednak zdecydowanie nie należysz do grona takich osób, a wręcz przeciwnie – umiesz się wczuć w dziwną fabułę, złapać klimat i przynajmniej na czas seansu filmu grozy uwierzyć w to co dzieje się na ekranie, ewentualnie zaufać temu, co ma miejsce na kartkach książki utrzymanej w konwencji mroku, akcentowanie turpizmu jest rozwiązaniem w sam raz dla ciebie. Zanim wybierzesz ten styl, upewnij się, że gracze podzielają twoje zamiłowanie do horrorów, bo w przeciwnym wypadku cały wysiłek, jaki włożysz w prowadzenie, najpewniej pójdzie na marne. Powód? Mając do czynienia z osobami, które nie przepadają za taką sztuką, prawdopodobnie nie zdołasz utrzymać klimatu. Próba przełamania ich sceptycyzmu wobec takiej konwencji będzie zadaniem karłowatym i wywoła frustrację.

Decydując się na akcentowanie turpizmu – martwoty, upiorności, szokującej makabry i mroku postapokaliptycznego świata – nastaw się na budowanie atmosfery grozy. Wprowadzaj cynicznych, nikczemnych, interesownych typów, bezmyślnie brutalnych, psychopatycznych korsarzy, mroczne organizacje fanatycznie dążące do swoich tajemniczych celów. Wklej bohaterów w koszmarną sytuację i ponure intrygi.

Nie przesadzaj jednak z intensywnością opisów okropieństwa, bo spowszednieje i straci swój specyficzny urok. Zaskakuj mrokiem w najmniej oczekiwanych momentach lub czyn to z przerwami, w których potworność oddala

się i staje tłem, by po chwili uderzyć ze zdwojoną mocą. Do twojej dyspozycji jest cała masa gotowców możliwych do wykorzystania w charakterze straszaków lub w celu zobrazowania obrzydliwości poatomowych realiów: Skalani ciemną materią komuniści, potworne, zmiennokształtne duala, cyberzombie wypuszczone przez obcych na żer, osobliwe anomalie, zmutowane fauna i flora oraz wiele innych motywów, które zaprezentowane w odpowiedni sposób mogą napędzić stracha i wywołać koszmary.

Brawura

A co jeśli nie chcesz się babrać we wnętrznościach mutantów i przekopywać przez sterty trupów? Na domiar złego tak się nieszczęśliwie składa, że akurat nie masz na półce słoja z ludzką głową... Cóż, w takiej sytuacji dobrym pomysłem może być akcentowanie wartkiej akcji, częste zwroty w fabule, ograniczenie psychologizacji postaci i skracanie opisów otoczenia, by w ten sposób przyspieszyć przebieg wydarzeń.

Pojęcie brawury jest bardzo pojemne. Brawurowe mogą być śledztwa z udziałem marshali i agentów w scenariuszach utrzymanych w konwencji kryminału, wojenne przygody poświęcone obronie przed kolonizacją obcych lub inwazją komunistów albo po prostu dynamiczne, spektakularne porachunki z bandą korsarzy czy mafią, ewentualnie próby odbicia przyjaciół z rąk łowców niewolników. Bez względu na to, co stanie się osią fabularną przygody, w przypadku tego akcentu najważniejsze jest podtrzymywanie napięcia, tempa i dbanie o to, by stale zaskakiwać graczy na pozór przypadkowymi zdarzeniami, które tak naprawdę dodatkowo dynamizują akcję.

Brawurowe scenariusze mogą być prowadzone zupełnie swobodnie, z dużą dozą improwizacji, bez zadęcia i wdawania się w szczegóły. Celem brawurowej sesji jest po prostu dobra rozrywka, która w sumie nie musi być pozbawiona głębi, ale nie traci jakości bez szczególnych refleksji. Jeżeli tobie i twoim graczom pasuje takie podejście, potraktujcie postaci jak bohaterów niesamowitego komiksu lub sensacyjnego filmu i podesjdźcie do realizmu z przymrużeniem oka.

Na sztywno

Postapokalipsa bywa uznawana za podgatunek fantastyki naukowej. Czy jednak można poważnie w ten sposób traktować AFTERBOMB MADNESS? Nawet jeśli odpowiedź na to pytanie nie napawa optymizmem, pewne jest, że wolno podejmować próby, choćby dla sportu – tego nam przecież nikt nie zabroni. A to w zupełności wystarczy, by położyć nacisk na możliwie najwierniejsze odwzorowanie poatomowego świata. Da się bez większych trudności zmarginalizować skrajnie odrealnione motywy, jak anomalie czy zmiennokształtność duali, a nawet można je z rozumem zupełnie pomijać. Natomiast przeważająca większość omawianych na łamach podręcznika osobliwych zjawisk i obiektów zawiera mniej lub bardziej prawdopodobne hipotezy i wyjaśnienia.

Nic nie stoi na przeszkodzie, by uczynić osią fabularną pojedynczych scenariuszy albo wręcz całych kampanii próby rozwikłania zagadek na temat działania technologii obcych, specyfiki hiperprzestrzeni czy natury ciemnej materii. Z drugiej strony można spokojnie uznać, że ludzkość ma znacznie większe problemy na głowie, i skoncentrować się na doraźnych trudnościach pomniejszych społeczności, którym brakuje jedzenia, wody czy leków. Skupić się na ciężkiej walce o przetrwanie w skrajnie niesprzyjających warunkach. Zająć się przede wszystkim tym, co traktujemy serio.

Pomysły na przygody

Gdybyś w jakimś momencie poczuł niemoc twórczą i nie miał weny do wymyślania scenariuszy, możesz skorzystać z tych paru pomysłów, które znajdziesz poniżej.

Piekło spod gruzów

Drużyna ma zweryfikować raport trackera, który wpada im na maskę lub zostaje przypadkiem znaleziony, kiedy umiera z powodu ciężkich ran, i ostatkiem sił informuje ich o dziwnej aktywności komunistów w pobliskim kanionie. Mężczyzna błaga, by zaalarmować starszyznę nieodległej osady. Mówi, że Rosjanie usiłują wydobyć coś dużego spod sterty kamieni. Jeśli gracze zakradną się w okolice wskazane przez trackera, dostrzegą zwartą grupę, która ciąga spod kamieni rozbitą bezałogowiec

obcych. Jeżeli postaci w porę nie zareagują, a pewnie grupa samodzielnie nie zdoła unieszkodliwić przeciwników, Rosjanie uaktywnią Bramę Przejścia i wkrótce w regionie zaroi się od Skalanych. Trzeba będzie ich za wszelką cenę zlikwidować, ale nie będzie to zadaniem łatwym – twoja w tym głowa, Weteranie!

Jatka w Reno

Ekipa trafi do Reno, żeby się zabawić. I w sumie spokojnie możesz im pozwolić, by sukcesywnie osiągali ten cel. Przynajmniej do czasu. Któżś pięknego razu zostaną wplątani w wojnę lokalnych gangów, walczących o rynek (hazardu, sutenerstwa lub narkotyków – jak wolisz). Ot, po prostu idąc ulicą, Draby będą kogoś wyprzedzać, gdy nagle zza rogu wyjdzie dwóch ubranych w płaszcze kolesi, którzy moment później wyciągną z ukrycia broń maszynową i zaczną pruć w stronę drużyny (mierząc jednak w mijanego przez nią faceta). Podczas strzelaniny ekipa pewnie będzie się kryć mniej więcej w tym samym miejscu co gość, którego właśnie mijali, a więc łatwo zaaranżujesz krótką, ale rzeczową pogawędkę. Bez względu na to, po czyjej stronie ostatecznie opowiedzą się gracze, od kogoś dostaną miłe zaproszenie włączenia się do zabawy na dobre. Na dłuższą metę przydadzą się zwłaszcza dlatego, że lokalsi jeszcze ich nie znają, więc nie wiedzą, jakich sztuczek się spodziewać. Jeżeli gracze przyjmą propozycję, będą mogli naprawdę mocno się rozerwać – podpalając lokale konkurencji, płosząc w taki czy inny sposób jej klientów, „zachęcając” do zmiany pracodawcy wyjątkowo skutecznych naganiaczy lub dziwki, a może nawet przeprowadzając zamachy na bossów wrogiej bandy. Gdyby natomiast zdecydowali się zachować neutralność – nie nacieszą się Reno zbyt długo, bo za ich głowy zostanie wyznaczona nagroda, albo grupa, która przez nich straciła swoich ludzi w ulicznej strzelaninie, oddeleguje do akcji szwadron śmierci. Tak czy siak, będzie się działo!

Śmierć burmistrza

A może by tak zlecić Drabom zabójstwo, które jednak miałyby wyglądać jak wypadek lub robota kogoś z zewnątrz? Właściwie druga opcja, polegająca na wrobieńnię na przykład Klanu Orląt lub innej organizacji, byłaby chyba ciekawsza. Ofiarą miałyby być czarnoskóry burmistrz jakiegoś miasteczka, który uparcie nie

chce się podporządkować woli Konfederacji ze względu na fakt, że praktykuje ona niewolnictwo. Oczywiście nikt nie może się dowiedzieć, kto jest zleceniodawcą, dlatego ekipa ma kontakt tylko z pośrednikiem. A może zrobimy odwrotnie – ktoś zamorduje faceta, a graczom poleci się znaleźć winnego (przy założeniu, że w ekipie jest przynajmniej jeden marshall lub agent)? W tym drugim wypadku zleceniodawcą może być członek Klanu Orląt, ktoś, kto tak naprawdę chce wyciągnąć z kłopotów swojego niesłusznie oskarżonego braciaka lub przyjaciela...

Wyprawa poszukiwawcza

Nieźłym patentem, tym razem na dłuższą kampanię, a nie pojedynczą sesję, może być polecenie ekipie znalezienia jakiegoś wyjątkowego przedmiotu. To dobry pretekst, by wyciągnąć ich w teren i zmusić do zwiedzania USA. Przy okazji poznają różne organizacje, społeczności i miejsca i dowiedzą się, jak działa ten pokręcony świat. Pomysł w sam raz do wykorzystania w przypadku rozpoczynających grę AFTERBOMB MADNESS.

No dobrze, ale czego konkretnie mogą szukać? Antidotum na śmiertelne chorobsko, którym się zarazili podczas ostatniej przygody? Aparatury niezbędnej do naprawy systemu podtrzymującego przy życiu społeczność jakiegoś Azylu? Zaginionej walizkowej bomby atomowej, która miałaby posłużyć do zniszczenia kolonii obcych, coraz bardziej zagrażającej rodzimym stronom drużyny? A może sojuszników, którzy chętnie – choć nie bezinteresownie – wezmą udział w realizacji jakiejś grubszej akcji? Jak widzisz, celów poszukiwań może być naprawdę wiele.

Płyn do kąpiel

Wyobraź sobie następującą sielankową scenę. Drużyna jedzie samochodem przez jedną z tych niekończących się autostrad międzystanowych, panuje rozrywkowa atmosfera, padają kolejne dowcipy, gdy nagle z naprzeciwka nadjeżdża jakiś konwój. Być może to nic takiego – kilka amerykańskich ciężarówek toczy się drogą i nie sprawia wrażenia podejrzanych. Gdy w końcu Draby będą się mijać z konwojem, zerkną pewnie choćby mimochodem na kierowców. Pierwszy, drugi, trzeci niczym szczególnym się nie wyróżniają, z wyjątkiem faktu,

że każdy wygląda na zdenerwowanego. Czwarty jest cholernie gruby i na dodatek prowadzi w masce przeciwigazowej, a na głowę ma zaciągnięty kaptur strasznie dużego płaszcza (a właściwie jednej z tych sprytnych wojskowych peleryn radzieckich – tak zwanych pałatek – które w razie czego mogą posłużyć do budowy małego namiotu). Jeśli w drużynie jest marshall lub agent, pewnie zechce to sprawdzić. Kierowcy ciężarówek oczywiście nie będą odpowiadać na żadne wezwania, a przy ciśnieniu do muru po prostu zahamują, wyskoczą i zaatakują. Jeden z nich (ten czwarty) jest Skalanym komunistą – paskudną mieszkanką trzech Ruskich, więc na autostradzie najpewniej rozpęta się prawdziwe piekło. Gdy ekipa już rozprawi się z komuchami, gracze znajdą w pierwszym aucie mapę. Zaznaczono na niej trzy trasy prowadzące do zbiornika wodnego nieopodal sporego miasteczka. Wszystko stanie się zupełnie jasne, gdy gracze zerkną, co transportowali radzieccy żołnierze: beczki z cuchnącym, toksycznym szlamem, oznaczone hasłem „транспорт 2/3”. Drużyna łatwo wydedukuje, że powstrzymała tylko jeden z trzech konwojów. Pozostałe dwa, mające na szczęście dłuższą drogę, pewnie nadal zmierzają w stronę celu, by zatruć jedno ze względnie czystych jezior, z którego ocalali Amerykanie czerpią wodę. Rozpocznie się wyścig z czasem, a cała reszta scenariusza zależy od tego, jaką taktykę obiorą gracze.

Efekt knota

Najwyższy czas, by osadzić akcję w jakimś bardziej cywilizowanym miejscu, na przykład w San Jose. Szukając roboty, w jednym z terminali w Biurze Administracyjnym ekipa znajdzie prywatne ogłoszenie następującej treści: „To skandal! Automaty Wielozadaniowe są bezradne, gdy dzieje się coś nieuwzględnionego przez ich program. I nikt z tym nic robi! A tymczasem w niewyjaśnionych okolicznościach giną – a może raczej należałoby napisać wprost: są spalani żywcem – kolejni ludzie! Tym razem padło na moją ukochaną siostrę... Nie daruję draniowi, który dopuścił się tej zbrodni. Wyznaczam nagrodę za schwytanie winnego. Oddam wszystko, co mam!”. Określ odpowiednią ilość kredytów, która należyście zmotywuje drużynę do działania. Śledztwo będzie dotyczyło bardzo osobliwej śmierci, zaklasyfikowanej przez lokalną ochronę jako wypadek, a konkretnie „samozapłon”. Rze-

komo ofiara omdlała z powodu choroby czy przemęczenia, ewentualnie była pod wpływem środków odurzających i straciła przytomność, upuszczając na siebie papierosa. Niedopałek zapalił ubranie, które szybko spaliło skórę, nasiąkło tłuszczem ofiary i zaczęło działać jak knot, wkrótce spopielając tułów i częściowo głowę kobiety (ręce do łokci są prawie nieknięte, podobnie jak nogi od kolan do stóp). To już trzeci przypadek w ciągu dwóch tygodni. Wszystkie ciała (szczątki) zostały znalezione w budynkach: na korytarzu, w mieszkaniu, a to ostatnie (kucharka imieniem Ewa) w chłodni! Osmoliła się podłoga i sufit, ale nie było żadnego pożaru. Brak śladów walki. Nikt nic nie widział... No dobrze, a co się tak naprawdę wydarzyło? I dlaczego Mobilne Automaty Wielozadaniowe uparcie uznają te zdarzenia za nieszczęśliwe wypadki i zamykają sprawy. Sofia zataja ten fakt, by nie siać paniki (a poza tym za wszelką cenę dba o swoją reputację i wizerunek nieomyślnej – mimo że jest sztuczną inteligencją, jest cholernie narcystyczna). Gracze będą pewnie węszyć za komunistycznym terrorystą, łączyć z Analizatorem Zakrzywienia i szukać jakichś oznak istnienia anomalii na terenie Technopolis albo po prostu będą się starać namierzyć psychopatycznego mordercę, który najwyraźniej zaciera ślady, podpalając ciała swoich ofiar. Żadna z tych opcji nie jest trafna. Za zbrodnie odpowiedzialny jest niedoszły członek Rady Obywatelskiej, który chce zdyskredytować Sofię. Pragnie, by San Jose stało się w pełni demokratyczne. Do mordów używa fenomenów zakupionych od pewnego trackera – niewielkich kryształów, które po rozbiciu wyzwalają bardzo wysoką temperaturę w promieniu kilkudziesięciu centymetrów. Sabotażysta na początku morduje przypadkowych obywateli, ale od czwartego razu przerzuca się na ludzi otwarcie popierających rządzą Sofii. Jak drużyna dopadnie tego drania? Niczego nie zakładaj z góry. Gracze na pewno cię czymś zaskoczą – najlepszy pomysł nagródź prawdziwym tropem i szansą na ostateczne zwycięstwo.

Puszka Pandory

Wyobraź sobie coś jakby małe miasteczko budowlane gdzieś na środku zadupia, oślonięte górami. To przyszłe Oasis – miasto-mazaniec niejakiej Rebeki „matki” Mackenzie, baronowej Kartelu, ale przede wszystkim charmatycznej wizjonerki, pragnącej stworzyć

na powierzchni bezpieczne miejsce z dala od zgiełku tego świata. Na razie największą budowlą są tam wysokie mury, okalające cały teren, chroniące jego obecnych obywateli oraz kilkanaście naziemnych bunkrów mieszkalnych. Cóż, pomysł jest całkiem niezły. Problem polega na tym, że Oasis powstaje nieopodal Ośrodka Izolacji Odpadów Promieniotwórczych, który jak do tej pory pozostawał zapieczętowany i dobrze ukryty. Niestety, przypadkiem zostaje namierzony przez ludzi Rebeki. Mackenzie, jak to plądrowniczka, w nadziei na pozyskanie cennego sprzętu organizuje ekipę, by zbadać nowo odkryte miejsce. I oczywiście kompletnie lekceważy wszelkie znaki ostrzegawcze. Twoja w tym głowa, by włączyć graczy do drużyny plądrowniczej, na przykład mając ich udziałem w łupach. Początkowo misja będzie przebiegać bez jakichś większych problemów, może poza kilkoma utarczkami z półświadomą roślinnością. Na miejscu, podczas zaawansowanych już poszukiwań, dojdzie do wypadku. Dobrze byłoby przy tej okazji napędzić graczom stracha. Otóż jeden ze okazałych zbiorników z silnie toksycznym szlaczem roztrzaska się o ziemię i zaleje promieniotwórczą mazią kilkunastu uczestników wyprawy. Jak się później okaże, większość tych nieszczęśników przeżyje, tyle że przeobrazi się w wyjątkowo paskudnych cargo, którzy zechcą zemścić się na baronowej za to, co ich przez nią spotkało. Zacznie się więc straszliwa wojenka. Nastąpią ataki na Oasis, a nawet uprowadzanie ludzi, by przemieniać ich w cargo i zyskać w ten sposób kolejnych żołnierzy. Po czyjej stronie opowiedzą się gracze? Może ułatwią cargo zemstę i przyczynią się do przejęcia przez nich osady, a na końcu będą świadkami wielokrotnego nurzania Mackenzie w toksycznej kadzi, mającego ją – w ramach odwetu – przemienić w potwora? A może jednak wstawią się za baronową i wesprą społeczność Oasis w walce z mutantami?

Trwa Wojna Totalna, więc musimy współdziałać. Zajrzyj do naszego schronu na www.afterbomb.pl

Znajdziesz tam więcej praktycznych informacji oraz plany wydawnicze, w szczególności dane na temat pierwszego rozszerzenia.



COMBAT ZONE jest dodatkiem do AFTERBOMB MADNESS. Zawiera szereg praktycznych informacji na temat ziem okupowanych i terenów spornych, istot z innego wymiaru kolonizujących Ziemię, żądnych krwi komunistów dążących do eksterminacji demokratów, zakonspirowanych społeczności oraz ruchu oporu. Dostarcza też nowych procedur, rozszerzających mechanikę między innymi o zasady walki zaawansowanej, reguły wszczepiania implantów bazujących na technologii obcych, wytyczne na temat atrybutów chroniących podczas konfliktów społecznych. Stanowczo nie brakuje dalszych informacji o realiach świata, anomaliach, miejscach szczególnych i retrofuturystycznym ekwipunku. Załączony bestiariusz skrupulatnie opisuje osobliwe jednostki i zbiorowości sowie-tów, różne rasy obcych i ich bioinżynieryjne eksperymenty, a także zmutowane monstra powstałe na skutek atomowego skażenia. Podręcznik zawiera również klimatyczny scenariusz oraz suplement fanowski, w którym znajdują się wyróżnione teksty wielbicieli groteskowego uniwersum AFTERBOMB MADNESS!

UZBROJENIE



W życiu spotyka nas wiele złego, więc musimy się jakoś bronić. I temu właśnie poświęcimy pogawędkę, składającą się na niniejszy rozdział o narzędziach do walki.

Cechy broni

Opis każdej broni zawiera krótkie omówienie potencjału, cechy szczególne oraz szereg parametrów, które mają zastosowanie bezpośrednio podczas rozgrywki. Z góry uprzedzam, żebyś się nie łudził, że wśród tych wszystkich zabawek znajdziesz giwerę uniwersalną, nadającą się znakomicie do wszystkiego, włącznie z drapaniem po plecach. Istnieje jednak spora szansa, że trafisz na coś naprawdę bliskiego twojemu ideałowi. Kto wie, może nawet się zakochasz?

Gdy już zostaniesz właścicielem (partnerem?) takiej wymarzonej pukawki, obchodź się z nią czule, bo niestety praktycznie wszystkie są już nieźle zużyte (ups!) i generalnie przeważająca większość wyraźnie straciła na niezawodności z powodu całych lat bez należytej konserwacji (makijażu?). To nie żarty ani żadne pieprzenie (to drugie na pewno). Przyjacielu, giwery psują się naprawdę szybko (jak żony?), może z wyjątkiem broni obcych (cudze żony?), ale i ona nie jest doskonała (pozostają kochanki?). Czasem się przegrzewa i w konsekwencji rypie – problem polega na tym, że te cacka potrafią naprawiać tylko ich prawowici właściciele, a szczerze wątpię, by któryś kosmita zechciał ci wyświadczyć taką przysługę (no coś ty!). Chociaż podobno bywają wśród nich dezertery (masochiści?), renegaci bytujący w społecznościach ludzkich i świadczący tego rodzaju usługi, ale ja nigdy żadnego nie spotkałem. Dobra, przejdźmy do rzeczy (z tobą? – nie, dziękuję!). Omówię teraz podstawowe parametry różnych typów uzbrojenia (a więc o to ci biega...).

Sila – gdy uda ci się kogoś trafić z pukawki lub inną bronią, turlasz takimi kostkami, jakie wskazano w rubryce dotyczącej tego parametru broni i, jeżeli go podano, stosujesz określony w tym miejscu modyfikator. Następnie od wyniku odejmujesz wartość pancerza ofiary i w ten sposób dowiadujesz się, ile zadałeś obrażeń. Jaki z tego morał? Inwestuj w sprzęt o możliwie wysokiej Sile, by wypraszać z imprezy fagasów, nie zużywając przy tym zbyt dużo amunicji.

Precyzja (broni strzeleckiej) – to coś jak celność i solidność wykonania razem wzięte. Zwykle opisywana jest dwiema wartościami, które przedziela ukośnik („/”). Liczba przed ukośnikiem oznacza skuteczność broni w terenie miejskim, w walce na małych dystansach, w wąskich korytarzach, pośród ruin i tak dalej oraz w sytuacji, gdy widoczność jest ograniczona na przykład przez gęstą mgłę, poatomowy smog czy rzęsy deszcz. Liczba po drugiej stronie symbolu ukośnika informuje o skuteczności na otwartej przestrzeni i w warunkach, które w żaden sposób nie ograniczają ruchów ani widoczności.

Gdy wiesz już, którą liczbę należy uwzględnić, bierzesz ją pod uwagę, obliczając swój wynik w teście ataku. Jeśli jest ujemna – odejmujesz ją od rezultatu rzutu, a jeśli dodatnia – dodajesz do niego.

Pewnie domyślasz się, jak to działa i o co w tym chodzi, ale dla jasności zobrazuję to pewnym przykładem. Broń długolufowa, jak na przykład karabin, może być niezastąpiona w plenerze, ale mniej skuteczna niż pistolet lub pistolet maszynowy, gdy skradasz się we wnętrzu budynku i chcesz błyskawicznie zwrócić lufę w kierunku zniecka pojawiającego się tuż obok ciebie mutantą.

Precyzja (broni białej) – obowiązuje jeszcze klasyfikacja Precyzji, zgodnie z którą wyróżnia się dwie kategorie: „A” i „D” – jak atak i defensywa. Podział ten dotyczy tylko szeroko rozumianej broni białej. W przypadku niezawodnej pięści, klasycznej maczety, noża i innych sprzętów dzierzonych w rękach, ewentualnie zakładanych na dłoń w formie bojowych rękawic, pojawia się rozróżnienie skuteczności w ofensywie i w odpieraniu ataków. Jeśli więc wykonujesz test ataku – uwzględniasz modyfikator „A”, zaś gdy dane żelastwo służy ci do obrony, stosujesz modyfikator „D”. Pamiętaj, że nie ma znaczenia, jaką konkretnie obrateś taktykę obrony (nawet jeśli deklarujesz unik, a nie parowanie, broń może ci pomagać lub utrudniać zadanie). Gdy więc dzierżysz jakąś zabawkę w garści, zawsze ma ona wpływ na twoją łatwość odpierania ataków bezpośrednich (ale nie dystansowych).

I kolejne przykłady, bo mam dobre serce. Dzierżąc tarczę bojową naszpikowaną zardzewiałymi gwoździakami, stwarzasz zagrożenie, ale

przede wszystkim jesteś skuteczny w obronie. Natomiast jeśli stosujesz piłę mechaniczną, jesteś niezastąpiony jako atakujący, ale gdy już wykonasz swój ruch, przeciwnik ma sporo czasu i „miejsca” na kontrofensywę. Dobra rada: dobrać sprzęt odpowiedni do swojej taktyki. Jeśli nieźle robisz uniki, nie bój się korzystać ze strictly ofensywnej broni podczas boju, bo z obroną sam sobie radzisz. Jeżeli jesteś typem kolesia, który ogólnie uwielbia się łać, wykorzystaj to, co gwarantuje przyzwoity bonus do uderzenia i równie dobrą premię do defensywy (albo przynajmniej nie utrudnia żadnej z tych akcji).

Zasięg – jak sama nazwa wskazuje, parametr ten określa orientacyjnie, z jakiej odległości jesteś w stanie razić przeciwnika za pomocą danej broni. Zasadniczo wyróżniamy cztery Zasięgi.

Zasięg 1 – do 20 metrów.

Zasięg 2 – do 50 metrów.

Zasięg 3 – do 100 metrów.

Zasięg 4 – do około 150 metrów.

Nie zrozum mnie źle, istnieją giwery, które pozwalają strzelać jeszcze dalej, ale informacje na ten temat znajdziesz w ich opisie. Tymczasem większość pukawek kwalifikuje się do tego podziału i dla wygody na nim właśnie będziemy się opierać.

Magazynek (Mag.) – określa ilość pocisków w pojedynczym standardowym magazynku, bębnie lub innym zbiorniku na amunicję.

Zawodność i Wytrzymałość (Zaw., Wt.) – parametry te określają prawdopodobieństwo uszkodzenia i miarę odporności broni, funkcjonujące na zasadach opisanych przeze mnie w sekcji „Korozja i naprawa broni”.

Przeladowanie (Przel.) – większość broni dystansowych przeladowuje się błyskawicznie, a taka czynność pochłania zaledwie 1 Punkt Akcji. Niektóre pukawki, na przykład rewolwery, wyrzutnie, granatniki czy karabiny maszynowe, mogą być nieco trudniejsze w obsłudze i zużywać więcej Punktów Akcji podczas zmiany magazynka, wymiany zasobnika, zbiornika paliwa czy umieszczenia nowej amunicji.

I to by było na tyle. Łatwo się w tym zorientować, prawda? W końcu to tylko kilka parametrów, które zawsze są elegancko i przejrzysto rozpisane przy opisie każdej broni.

Tryby ognia

Tym razem kilka uwag odnośnie giwer strzelających seriami. Mając broń maszynową, możesz strzelać ogniem pojedynczym, który bazuje na Koordynacji – zużywając 1 pocisk i zadając zwykłe obrażenia; krótką serią, która bazuje na Gardzie – zużywając 5 pocisków, rażąc maksymalnie 2 przeciwników jednocześnie i zadając każdemu obrażenia o k4 większe; długą serią, która też bazuje na Gardzie – zużywając 10 pocisków, rażąc do 3 przeciwników jednocześnie i zadając każdemu o k4 poważniejsze obrażenia, a jeżeli wywalasz taką serię w pojedynczego kolesia, zadajesz mu k6 ekstra obrażeń. **Seria bronią laserową zawsze bazuje na Koordynacji.** Podsumujmy w tabelce to, co zostało ustalone dotychczas:

Strzał pojedynczy (test bazuje na Koordynacji) – zwykłe obrażenia otrzymuje 1 cel; koszt: 2 Punkty Akcji.

Krótką serią / Plucie jadem / Miotacz (test bazuje na Gardzie) – dodatkowe obrażenia k4; maksymalnie 2 przeciwników bardzo blisko siebie (na przykład w ciasnym korytarzu); koszt: 3 Punkty Akcji.

Długa seria (test bazuje na Gardzie) – gdy jeden cel dodatkowe obrażenia k6, gdy więcej celów – dodatkowe obrażenia k4; maksymalnie 3 cele w miarę blisko siebie (na przykład kilku żołnierzy na szerokiej drodze); koszt: 3 Punkty Akcji.

Wspominałem wcześniej, że działania zużywające co najmniej 3 Punkty Akcji mogą być rozłożone na kilka tur. Wyjątkiem od tej reguły jest strzelanie seriami, które musi być wykonane w ciągu jednej tury postaci.

Strzelając do kilku celów, zdajesz tylko jeden test, natomiast każdy z atakowanych broni się we własnym zakresie. Dla przyspieszenia akcji Weteran może wykonać jeden rzut w imieniu całej grupy postaci trzecioplanowych.

I jeszcze jeden drobiazg. Pamiętaj, że skuteczny dystans broni maleje o jakieś 60%, gdy

strzelasz seriami. To tak na wypadek, gdybyś chciał wpakować w kogoś 10 kulek z 500 metrów...

No tak, niniejsza sekcja ma tytuł „Tryby ognia”, ale jak dotychczas nie było ani słowa o działaniu miotaczy, a przecież to skojarzenie samo się narzuca. Ten typ uzbrojenia zawsze może razić do trzech postaci, nawet jeśli nie stoją bardzo blisko siebie. Nie zużywa to dodatkowych porcji amunicji. Nie stosuje się też reguły dodatkowych obrażeń, ponieważ ekstra boleści są już z góry uwzględnione w Sile miotaczy.

Amunicja

Istnieją różne rodzaje amunicji. Pięć dobrze znanych gatunków to: pociski standardowe, wskaźnikowe, przebijające, rażące, toksyczne. Każdy ze specjalnych typów amunicji jest łatwy do odróżnienia, rzadki (znikoma dostępność) i dość kosztowny.

Amunicja standardowa – zadaje zwykłe obrażenia wynikające z Siły broni.

Amunicja wskaźnikowa – zadaje zwykłe obrażenia, ale po trafieniu w cel dodatkowo rozbłyska jasnym światłem, dzięki czemu pozostali atakujący – o ile jest to fizycznie wykonalne, a cel pozostaje w zasięgu wzroku – w testach ataku z dystansu otrzymują w danej fazie walki bonus +1. Premia ta jest jednorazowa i nie kumuluje się, nawet jeśli tego typu pocisków używa więcej niż jeden strzelec. Ten rodzaj amunicji jest dwukrotnie droższy od standardowej.

Amunicja przebijająca (w przypadku pocisków energetycznych nazywana amunicją przeładowaną) – jeżeli nastąpi trafienie, ignoruje się 2 poziomy pancerza ofiary. Ten typ amunicji jest trzykrotnie droższy od standardowej.

Amunicja rażąca – jeśli cel zostanie trafiony, obiekt zyskuje premię +3 do pancerza, ale jeżeli pocisk mimo to zdoła się przezeń „przedostać”, ofiara traci połowę asekuracji! Ten typ amunicji jest czterokrotnie droższy od standardowej.

Amunicja toksyczna – zadaje zwykłe obrażenia, ale dodatkowo skutkuje napromieniowaniem równym +2, a poza tym uszkodza pancerz ofiary już przy zadaniu jej ciężkiej rany (a nie

krytycznej, jak ma to miejsce standardowo). Ten typ amunicji jest trzykrotnie droższy od standardowej.

Daj mu granat, niech się trochę rozerwie...

Pozostały nam do omówienia materiały wybuchowe. Świadomie zostawiłem fajerwerki na koniec! Granaty i ładunki tego typu mają tylko Siłę. Jak określić, gdzie dokładnie upadł granat? W rzucaniu liczy się dokładność. Im więcej przebić uzyska w teście miotający ładunkiem, tym celniej trafi wroga lub kilku skupionych przeciwników granatem i tym większa będzie premia do Siły ładunku. Jeśli zatem rzucający uzyska cztery przebiccia, zada granatem obrażenia równe Sile ładunku + 4. Przebiccia uwzględnia się też podczas strzelania z wyrzutni rakiet oraz granatników.

Arsenał

Nareszcie możemy się zająć omawianiem zabawek do zabijania. Jak widać na poniższym przykładzie do każdej spluwy dołączyłem obrazek, byś miał pojęcie, o czym konkretnie mowa w danej chwili. Nazwę pogrubiałem, by była wyrazista. Zaraz po niej wymieniam kluczowe współczynniki, potem inne cechy i w końcu zapodaję krótki opis.



Pistolet Walther PPK

Siła 1k6 | Precyzja 0/0 | Zasięg 1 | Mag. 7 | Zaw. 18% | Wt. 3 | Przeł. 1 | Dost.: przeciętna. Długość: 148 mm. Masa: 0,59 kg. Kaliber: 7,65 mm. Cena: 40 amo.

Poręczny, niewielkich rozmiarów pistolet jest idealny dla przedwojennego stróża prawa. Dzisiaj wydaje się trochę za słaby, ale przynajmniej można go ukryć i mieć przy sobie nawet w miejscach, do których nie wpuszczają z bronią (bonus +2 do Konspiracji w testach przeciwko przeszukiwaniu). Wadą tej pukawki jest rzadka amunicja.

Portret pamięciowy zabójcy	Do czego drań jest zdolny
	Pistolet Walther P38 Siła 2k4 Precyzja +1/0 Zasięg 1 Mag. 8 Zaw. 14% Wt. 4 Przeł. 1 Długość: 213 mm. Masa: 0,96 kg. Kaliber: 9 mm. <u>Cena: 60 amo.</u> Dostępność: duża. <i>Solidna konstrukcja tego pistoletu gwarantuje wysoką niezawodność. Niestety odbija się to na nieco większej masie i rozmiarze. Nie jest to pukawka dla skrytobójcy, ale jako przyboczna broń krótka sprawdza się bardzo dobrze.</i>
	Pistolet Tuła-Tokariew TT-33 Siła 2k4 + 1 Precyzja 0/-1 Zasięg 1 Mag. 8 Zaw. 23% Wt. 3 Przeł. 1 Długość: 193 mm. Masa: 0,83 kg. Kaliber: 7,62 mm. <u>Cena: 60 amo.</u> Dostępność: przeciętna. <i>Standardowy radziecki pistolet inspirowany Coltem M1911. Nic szczególnego, chociaż jedno trzeba mu przyznać – nieźle wierzga.</i>
	Pistolet Colt M1911 Siła 2k4 + 2 Precyzja +1/+1 Zasięg 1 Mag. 7 Zaw. 12% Wt. 4 Przeł. 1 Długość: 216 mm. Masa: 1,13 kg. Kaliber: 0,45 cala. <u>Cena: 90 amo.</u> Dostępność: duża. <i>Jedna z naszych najlepszych konstrukcji pistoletowych. Ta broń jest solidna, niezawodna, bardzo odporna na zanieczyszczenia i korozję. Poza tym ma porządną siłę rażenia. Polecam.</i>
	Pistolet Heckler & Koch PRIMUS Siła 1k8 Precyzja +1/0 Zasięg 1 Mag. 9 Zaw. 26% Wt. 3 Przeł. 1 Długość: 192 mm. Masa: 0,88 kg. Kaliber: 9 mm. <u>Cena: 55 amo.</u> Dostępność: przeciętna. <i>Porządna niemiecka konstrukcja. Wolę rodzime wyroby, ale P9 jest wystarczająco dobry do zdejmowania nieopancerzonych celów, więc na pewno nie zaszkodzi mieć go w kaburze.</i>

Portret pamięciowy zabójcy	Do czego drań jest zdolny
	Pistolet Mauser HSc Siła 2k4 + 2 Precyzja 0/-1 Zasięg 1 Mag. 8 Zaw. 21% Wt. 3 Przeł. 1 Długość: 152 mm. Masa: 0,64 kg. Kaliber: 7,65 mm. <u>Cena: 65 amo.</u> Dostępność: przeciętna. <i>Kolejne niemieckie cacko kieszonkowych rozmiarów. W dodatku całkiem mocne. Szkoda tylko, że wymaga dość trudnodostępnej amunicji 7,65 mm. Jeśli trafisz handlarza, który ma jej pod dostatkiem, weź jedno pudełko dla mnie.</i>
	Rewolwer S&W Double-Action Siła 1k6 Precyzja -1/-2 Zasięg 1 Mag. 6 Zaw. 42% Wt. 3 Przeł. 2 Długość: 190 mm. Masa: 0,51 kg. Kaliber: 0,38 cala. <u>Cena: 20 amo.</u> Dostępność: duża. <i>Klasyka w wyjątkowo urodziwym wydaniu... Ale nic poza tym, niestety, chyba że ktoś lubi westerny.</i>
	Rewolwer S&W 0,44 Magnum Siła 2k6 + 3 Precyzja +1/-2 Zasięg 2 Mag. 6 Zaw. 33% Wt. 2 Przeł. 3 Długość: 353 mm. Masa: 1,45 kg. Kaliber: 0,44 cala. <u>Cena: 45 amo.</u> Dostępność: duża. <i>Ta giwera budzi respekt. Prawie półtora kilo respektu. Podobno planowano produkcję ze stali nierdzewnej. Cóż, nie udało się zdążyć. W efekcie mamy ręczne działo podatne na korozję... Szkoda, ale mimo wszystko warto się z nim zaprzyjaźnić. Ze względu na spory rozmiar Magnum nie daje się ukryć, ale kto by chciał chować przed światem taką piękność?</i>
	Pistolet prototypowy Colt Dragon Siła 2k6 Precyzja +2/-2 Zasięg 2 Mag. 10 Zaw. 17% Wt. 4 Przeł. 1 Długość: 226 mm. Masa: 0,75 kg. Kaliber: 9 mm. <u>Cena: 75 amo.</u> Dostępność: przeciętna. <i>Ta pukawka powstała tuż przed wojną. Nie dopracowali jej, ale jest w miarę niezawodna, odporna na korozję i bardzo dobrze sprawdza się jako krótka broń przyboczna w walce na niewielkim dystansie. Co ciekawe, pozwala też strzelać krótkimi seriami, ale niefortunnie mały magazynek jest do tego słabo przystosowany.</i>

Portret pamięciowy zabójcy	Do czego drań jest zdolny
	Rewolwer Colt Python Siła 1k6 + 1k8 + 2 Precyzja +1/-1 Zasięg 2 Mag. 6 Zaw. 38% Wt. 3 Przeł. 3 Długość: 343 mm. Masa: 1,2 kg. Kaliber: 0,357 cala. <u>Cena: 120 amo.</u> Dostępność: mała. <i>Możesz mnie zapytać, czemu ta giwera o kalibrze mniejszym niż Magnum ma większą moc obalającą. Wszystko tu jest dopracowane w najmniejszym szczególe – adekwatna masa, odpowiednia długość lufy, perfekcyjne wykończenie. Jest tylko jedno małe „ale” – żeby się nią skutecznie posługiwać, musisz być dostatecznie silny (min. Garda 4), w przeciwnym wypadku Precyzja spada do -2/-3.</i>
	Pistolet maszynowy Thompson Siła 1k6 + 1k4 Precyzja -1/-1 Zasięg 3 Mag. 100 Zaw. 34% Wt. 3 Przeł. 2 Długość: 857 mm. Masa: 4,88 kg. Kaliber: 0,45 cala. <u>Cena: 110 amo.</u> Dostępność: przeciętna. <i>Ta broń zyskała popularność na długo przed wojną. Była to jednak zła sława, bo używali jej z lubością kryminaliści, zwłaszcza za czasów prohibicji. Charakterystyczne talerzowe magazynki mieszczą aż 100 pocisków! Można kogoś nieźle poszatkować.</i>
	Pistolet maszynowy PAX Siła 2k4 Precyzja +1/0 Zasięg 3 Mag. 20 Zaw. 21% Wt. 4 Przeł. 1 Długość: 275 mm. Masa: 0,95 kg. Kaliber: 9 mm. <u>Cena: 130 amo.</u> Dostępność: mała. <i>Jedna z ostatnich przedwojennych konstrukcji. Bardzo przyzwyczajony i wytrzymały pistolet maszynowy, projektowany z myślą o służbach specjalnych, które potrzebowały dobrej broni na krótkim dystansie, ale także w miarę celnej przy ogniu prowadzonym w kierunku bardziej oddalonych celów.</i>
	Pistolet maszynowy Lanchester Siła 1k8 + 1 Precyzja 0/-1 Zasięg 3 Mag. 50 Zaw. 35% Wt. 3 Przeł. 2 Długość: 851 mm. Masa: 4,34 kg. Kaliber: 9 mm. <u>Cena: 110 amo.</u> Dostępność: mała. <i>Ten wzorowany na niemieckim MP28 pistolet maszynowy powstał pod wpływem nagłej potrzeby, gdy po prostu nie było czasu na badania nad własnym gnatem. Wyszło, jak wyszło. Lanchester daje radę, chociaż nietrudno sobie wyobrazić lepszy sprzęt.</i>

Portret pamięciowy zabójcy	Do czego drań jest zdolny
	Pistolet maszynowy PPS-43 Siła 1k10 Precyzja +1/0 Zasięg 3 Mag. 35 Zaw. 13% Wt. 4 Przeł. 1 Długość: 254 mm. Masa: 3,36 kg. Kaliber: 7,62 mm. <u>Cena: 120 amo.</u> Dostępność: przeciętna. <i>Radziecki sprzęt. Produkcja masowa. Żaden rarytas, ale lepiej uważaj na kolesi, którzy się nim posługują. Potrafi ściąć z nóg, jeśli wiesz, co mam na myśli. I jeszcze jedno, nie licz, że gdy się gościowi zatnie, to na amen. Nie wybijaj zza osłony i nie szarżuj na niego pochopnie. Konstrukcja PPS-43 jest prosta jak budowa cepa, więc jej naprawa jest naprawdę łatwa (trudność naprawy 2 + k6 zamiast standardowego 4 + k10).</i>
	Pistolet maszynowy Reising Siła 1k10 Precyzja 0/0 Zasięg 3 Mag. 20 Zaw. 43% Wt. 2 Przeł. 2 Długość: 784 mm. Masa: 2,89 kg. Kaliber: 0,45 cala. <u>Cena: 85 amo.</u> Dostępność: przeciętna. <i>Dziwnie skomplikowana giwera. Nawet jej przeładowanie jest frustrujące. Szybko się rypie i cholernie trudno naprawia (trudność naprawy 6 + 2k8 zamiast standardowego 4 + k10). Zaletą Reisinga jest fakt, że jak na broń maszynową stosunkowo łatwo ją dostać (mało kto chce się z nią gimnastykować).</i>
	Pistolet maszynowy Beretta 42 Siła 1k8 + 1 Precyzja 0/-1 Zasięg 2 Mag. 34 Zaw. 36% Wt. 3 Przeł. 1 Długość: 798 mm. Masa: 2,72 kg. Kaliber: 9 mm. <u>Cena: 110 amo.</u> Dostępność: przeciętna. <i>Prawdę mówiąc, nie mam pojęcia, jakim cudem to włoskie cacko trafiło na ziemie USA, ale skoro już tu jest, to myślę, że warto się nim zainteresować, prawda? Zwłaszcza że wali amunicją 9 milimetrów, która jest stosunkowo łatwo dostępna. I to chyba największy plus tego gnatu.</i>
	Pistolet maszynowy M3A1 Siła 2k4 + 1 Precyzja 0/-1 Zasięg 2 Mag. 30 Zaw. 25% Wt. 3 Przeł. 2 Długość: 762/577 mm z kolbą wysuniętą/złożoną. Masa: 3,7 kg. Kaliber: 0,45 cala. <u>Cena: 125 amo.</u> Dostępność: duża. <i>Gdy myślę o tej broni, przychodzi mi do głowy stwierdzenie: „nietypowa masówka”. Miał to być łatwy i tani w produkcji pistolet maszynowy, spełniający minimalne standardy. Okazało się, że powstał wcale niezły gnat, jeden z sensowniejszych w swojej klasie. Gnat, któremu tak naprawdę niewiele można zarzucić – przede wszystkim szkoda marnego zasięgu.</i>

Portret pamięciowy zabójcy	Do czego drań jest zdolny
	Karabin M1 Garand Siła 2k6 + 2 Precyzja -2/+1 Zasięg 4+ Mag. 8 Zaw. 22% Wt. 4 Przeł. 3 Długość: 1100 mm. Masa: 5,3 kg. Kaliber: 7,62 mm. <u>Cena: 145 amo.</u> Dostępność: przeciętna. <i>Ten wspaniały karabin może ponieść pocisk nawet na ponad 400 metrów, więc jeśli znajdziesz do niego lunetę, możesz go spokojnie używać jak snajperki. Marnie się nim natomiast wojuje na krótkich dystansach. Propozycja dla strzelca wyborowego.</i>
	Karabin Mosin Nagant Siła 2k6 + 2 Precyzja -2/+1 Zasięg 4+ Mag. 5 Zaw. 18% Wt. 4 Przeł. 3 Długość: 1232 mm. Masa: 4 kg. Kaliber: 7,62 mm. <u>Cena: 125 amo.</u> Dostępność: duża. <i>Radziecki karabin wyborowy wyprodukowany w grubych milionach egzemplarzy. Dostawał je w łapy byle komuch, nawet jeśli strzelał co najwyżej przeciętnie. Strzeż się snajperów, bo niesie skutecznie nawet na 800 metrów, ale uważaj też na kolesi, którzy uzbroili tę giwerę w bagnet.</i>
	Strzelba Remington 870 X Siła 2k6 Precyzja +2/+2 Zasięg 2 Mag. 6 Zaw. 33% Wt. 3 Przeł. 4 Długość: 1293 mm. Masa: 3,6 kg. Kaliber: 12 gauge. <u>Cena: 190 amo.</u> Dostępność: duża. <i>Świetna strzelba powtarzalna typu pump action, czyli po prostu popularna pompka. Strzelby rażą 1 lub 2 pobliskie cele.</i>
	Strzelba dubeltówka Dragon Double-Shock Siła 1k10 (2k8) Precyzja +2/+3 Zasięg 2 Mag. 2 Zaw. 32% Wt. 3 Przeł. 3 Długość: 1280 mm. Masa: 3,8 kg. Kaliber: 12 gauge. <u>Cena: 240 amo.</u> Dostępność: przeciętna. <i>Dubeltówka dobra na wszystko. Nie tylko na kaczki... W trybie pojedynczym zadaje obrażenia 1k10, a wystrzeliwując dwa pociski jednocześnie, obrażenia 2k8. Strzelby rażą 1 lub 2 pobliskie cele.</i>

Portret pamięciowy zabójcy	Do czego drań jest zdolny
	Karabin wyborowy M-TECH Siła 1k6 + 1k8 + 2 Precyzja -3/+2 Zasięg 4+ Mag. 7 Zaw. 26% Wt. 2 Przeł. 1 Długość: 1400 mm. Masa: 6,4 kg. Kaliber: 7,62 mm. <u>Cena: 300 amo.</u> Dostępność: znikoma. <i>Poznaj „Szczęśliwą Siódemkę” – karabin snajperski o zabójczej mocy i skutecznym zasięgu 1200 metrów. Szkoda, że tak mało ich ocalało po wojnie. Mówię o tych sprawnych, bo złomu nie brakuje. Aha, pewnie jesteś ciekawy, skąd ksywka? Spójrz na pojemność magazynka i na kaliber, a zrozumiesz... Nie kupujesz tego wyjaśnienia? No dobra, sam nie wiem, czemu tak na M-TECHa wołają.</i>
	Karabin F.A.R. Siła 1K10 + 2 Precyzja -2/+1 Zasięg 4 Mag. 25 Zaw. 34% Wt. 4 Przeł. 1 Długość: 1320 mm. Masa: 4,4 kg. Kaliber: 7,62 mm. <u>Cena: 180 amo.</u> Dostępność: przeciętna. <i>Poznaj karabin, który projektowano z myślą o uniwersalności. Miał się sprawdzić zarówno jako broń dla strzelca wyborowego, jak i sprzęt do walki na krótszych dystansach. Może strzelać ogniem pojedynczym i krótkimi seriami, a w miarę pojemny magazynek gwarantuje dobrą zabawę bez zbędnych pauz.</i>
	Karabin maszynowy AK-47 Siła 2k6 Precyzja -1/+1 Zasięg 4 Mag. 30 Zaw. 03% Wt. 4 Przeł. 1 Długość: 870 mm. Masa: 4,3 kg. Kaliber: 7,62 mm. <u>Cena: 250 amo.</u> Dostępność: przeciętna. <i>Karabinek automatyczny AK-47. Czy tego ruskiego drania trzeba komuś przedstawiać?</i>
	Karabin maszynowy M14 Siła 2k6 Precyzja -3/-1 Zasięg 4 Mag. 20 Zaw. 36% Wt. 3 Przeł. 1 Długość: 1129 mm. Masa: 5,1 kg. Kaliber: 7,62 mm. <u>Cena: 140 amo.</u> Dostępność: duża. <i>Pospolity amerykański karabin, który powstał na bazie M1 Garand. Niby można nim strzelać seriami, ale znacznie traci wówczas na celności, ze względu na nieproporcjonalny odrzut. W efekcie przy krótkiej serii Precyzja spada jeszcze dodatkowo o 1, a przy długiej – dodatkowo o 2. Całkiem często okazuje się, że zapanowanie nad bronią i utrzymanie ofiary na celowniku jest wręcz niemożliwe. Wpadka naszych konstruktorów.</i>

Portret pamięciowy zabójcy	Do czego drań jest zdolny
	Karabin maszynowy M16 Siła 2k6 Precyzja -2/-1 Zasięg 4 Mag. 30 Zaw. 44% Wt. 2 Przeł. 1 Długość: 1004 mm. Masa: 3,5 kg. Kaliber: 5,56 mm. <u>Cena: 115 amo.</u> Dostępność: przeciętna. <i>Trafiają się na rynku M16-tki, a jakże, ale problem w tym, że ani one szczególnie celne, ani wytrzymałe. Przeciwnie, cechuje je wysoka zawodność, często się zacinają i z trudem wytrzymują ciężkie warunki. Jedyną ich zaletą jest możliwość miotania seriami, jak na karabin maszynowy przystało. I w miarę realna szansa na zdobycie tej giwery z magazynkiem w komplecie.</i>
	Karabin maszynowy MX Siła 3k6 Precyzja -1/+2 Zasięg 4 Mag. 40 Zaw. 22% Wt. 4 Przeł. 1, granat 2 Długość: 880 mm. Masa: 4,5 kg. Kaliber: 11,5 mm. Granaty 23 mm MX. <u>Cena: 450 amo.</u> Dostępność: mała. <i>Żarty się skończyły. To jest karabin na poważnie. Śmiertelnie serio. Z granatnikiem w zestawie, oczywiście! Jeśli trafi ci się takie cacko, oświadczyć mu się bez namysłu. Nie pożalujesz. Nasi specjaliści czasem się jednak na coś przydadzą... W jednym z ocalałych podziemnych ośrodków badawczych skonstruowali MX na bazie jakiejś technologii obcych, ale korzystając z ziemskich surowców. Nieźle, co? A to jeszcze nic! Broń umożliwia zaprogramowanie odległości, w jakiej wybuchnie granat. Laserowy dalmierz mierzy odległość, w jakiej znajduje się cel, a żołnierz wprowadza korektę od 3 metrów przed celem do 3 metrów za nim. Możliwe jest więc precyzyjne rażenie przeciwnika ukrytego za przeszkodą! Bajka! Szkoda tylko, że ciężko o odpowiednią amunicję... O zdobyciu samej pukawki nie wspominając.</i>
	Karabin maszynowy Sierra Siła 2k8 Precyzja 0/0 Zasięg 4 Mag. 50 Zaw. 35% Wt. 3 Przeł. 1 Długość: 950 mm. Masa: 5,5 kg. Kaliber: 5,56 mm. <u>Cena: 270 amo.</u> Dostępność: mała. <i>Jeśli za wszelką cenę chcesz coś rozwalić, ta pukawka jest specjalnie dla ciebie. Dlaczego tak sądzę? Jest wyjątkowo skuteczna, gdy wali seriami (premia do Siły broni +2). Niestety wymaga od użytkownika sporej krzepy (min. Garda 4 przy strzale z ręki, 3 przy podporce). W przeciwnym wypadku jej Precyzja spada do -3/-3.</i>

Portret pamięciowy zabójcy	Do czego drań jest zdolny
	Pistolet laserowy DVB Siła 3k4 Precyzja +2/+1 Zasięg 2 Mag. 10 Zaw. 23% Wt. 4 Przeł. 1 Długość: 180 mm. Masa: 0,6 kg. Amunicja: ogniwo energetyczne. Cena: 100 amo. Dostępność: mała. <i>Mimo przewagi technologicznej, obcy nierzadko z nami przegrywali, pozostawiając na polu bitwy nie lada prezenty. Nie omieszkaliśmy przygarnąć niektórych gadżetów, lekko je zmodyfikowaliśmy i wykorzystaliśmy do własnych celów. Przykładem może być chociażby ten pistolet energetyczny wzbogacony o nasz system celowniczy. Posiada też wbudowany wskaźnik laserowy. Bez lunety waży tyle co zabawka, jakieś 0,3 kilogramów, i w takim wariantcie nieźle się też nadaje do ukrycia.</i>
	Pistolet laserowy Hexus Siła 2k6 + 1 Precyzja +2/0 Zasięg 2 Mag. 15 Zaw. 27% Wt. 4 Przeł. 1 Długość: 190 mm. Masa: 0,4 kg. Amunicja: ogniwo energetyczne. Cena: 135 amo. Dostępność: mała. <i>Nie pytaj mnie, skąd ufole biorą pomysły na design swoich gnatów. Nie daj się jednak zwieść niepozornemu wyglądowi. Hexus potrafi nieźle przysmażyć dupę.</i>
	Pistolet multilaserowy Blaster Siła 2k4 + 1 Precyzja +1/0 Zasięg 2 Mag. 30 Zaw. 28% Wt. 3 Przeł. 1 Długość: 190 mm. Masa: 0,4 kg. Amunicja: ogniwo energetyczne. Cena: 160 amo. Dostępność: przeciętna. <i>Laserowy odpowiednik pistoletu maszynowego. Naparza krótkimi i długimi seriami, nie wywołując żadnego odrzutu. Zanim się zorientujesz, gość, w którego mierzyłeś, zamieni się w lepką maź i z przesłuchania nici... Uważaj, gdy bawisz się tym gadżetem.</i>
	Pistolet TESLA V1 Siła 1k8 Precyzja +2/-3 Zasięg 1 Mag. 10 Zaw. 23% Wt. 2 Przeł. 1 Długość: 175 mm. Masa: 0,7 kg. Amunicja: ogniwo energetyczne. Cena: 190 amo. Dostępność: przeciętna. <i>Na tę broń powinienś bardzo uważać, nawet jeżeli jesteś w solidnym pancerzu, a to z tego prostego powodu, że przypominające wyładowania elektryczne wiązki, jakimi bluzga ten gnat, bez trudu przenikają odzież ochronną na twoim ciele. Chyba że jest z tego elastycznego tworzywa, które stosują obcy, ale w całym swoim dotychczasowym życiu widziałem może ze dwóch kolesi, którzy łazili w czymś takim.</i>

Portret pamięciowy zabójcy	Do czego drań jest zdolny
	Ręczny miotacz ognia HotBlue Siła 2k6 + 1k4 Precyzja +2/-2 Zasięg 1 Mag. 8 Zaw. 25% Wt. 2 Przeł. 3 Długość: 175 mm. Masa: 0,7 kg. Amunicja: mieszanka zapalająca. Cena: 230 amo. Dostępność: znikoma. <i>Ta cholerna suszarka wypłuka kule ognia wielkości mojej pięści. Uwierz mi, nie chciałbyś czymś takim dostać (ani moją garścią, ani tym pociskiem). Całe szczęście ma uciążliwy system wymiany magazynka, więc zanim ufol umieści nowy, możesz poczęstować drania ołowiem. Jeśli nie pasuje ci mało fachowa nazwa „suszara”, wołaj na tą spluwę „HotBlue”. Tak się przyjęło z powodu jej jaskrawo niebieskiego koloru. Co? Nie patrz tak na mnie. Być może na ich rodzimym planecie był to kolor maskujący...</i>
	Pistolet telepatyczny X-Minder Siła brak Precyzja 0/-2 Zasięg 1 Mag. 12 Zaw. 34% Wt. 3 Przeł. 1 Długość: 168 mm. Masa: 0,4 kg. Amunicja: ogniwo energetyczne. Cena: 220 amo. Dostępność: znikoma. <i>Kolejny osobliwy gadżet obcych... Ten sprzęt nie miota wiązkami lasera czy kulami ognia... Zamiast tego wysyła dziwaczne sygnały, które robią ci wodę z mózgu. Po trafieniu czujesz się skołowany, reagujesz z opóźnieniem albo zastygasz w bezruchu i toczysz pianę z pyska (trafienie zmniejsza liczbę Punktów Akcji w najbliższej turze postaci o 1/3). Podobno ufole używają tej broni podczas porwania naszych. Miej się na baczności, gdy spotkasz obcego, który ma X-Mindera na wyposażeniu. Nie chciałbyś chyba stać się ofiarą popieprzonych eksperymentów?</i>
	Działo multilaserowe Zoner Siła 3k6 Precyzja 0/+1 Zasięg 4 Mag. 50 Zaw. 28% Wt. 4 Przeł. 1 Długość: 210 mm. Masa: 0,9 kg. Amunicja: ogniwo energetyczne. Cena: 320 amo. Dostępność: znikoma. <i>Myslałeś, że obcy jedynie cackają się z nami, używając dziwacznych gadżetów? No to sprowadzę cię teraz na ziemię. Ich żołnierze dysponują też znacznie gorszym sprzętem. Weźmy na przykład Zonera. Nie dość, że może miotać seriami wiązek laserowych, to posiada jeszcze wbudowany granatnik plazmowy (wystrzał zużywa 10 ogniw energetycznych, Siła wybuchu 4k6). Co gorsza, dla nas ta broń jest praktycznie niedostępna. Każdy egzemplarz jest skojarzony z jednym osobnikiem i po jego śmierci ulega mało efektywnemu, ale skutecznemu samozniszczeniu. Podobno jest na to jakiś sposób. Obcy odszczepieńcy rzekomo dostrajają czasem Zonery do ludzi, ale ja nie zadaję się z ufolami, nawet jeśli deklarują niechęć do swojej rasy, więc trudno mi coś więcej na ten temat powiedzieć.</i>

Portret pamięciowy zabójcy	Do czego drań jest zdolny
	Strzelba laserowa Double-Blaster Siła 2k8 + 2 Precyzja +1/+1 Zasięg 2 Mag. 25 Zaw. 24% Wt. 4 Przeł. 3 Długość: 450 mm. Masa: 1,2 kg. Amunicja: ogniwo energetyczne. Cena: 270 amo. Dostępność: mała. <i>Obcy też dysponują ciężką artylerią. Dowodem na to może być ta plugawa strzelba, która miota skondensowanymi wiązkami lasera. Jeden wystrzał pochłania 5 ogniw energetycznych. Musisz osiągnąć przynajmniej 3 poziom Techniki, żeby się dobrze posługiwać tą bronią. W przeciwnym wypadku jej Precyzja spada do -2/-2.</i>
	Laserowy karabin wyborowy Invisible Killer Siła 1k6 + 1k10 Precyzja -2/+2 Zasięg 4+ Mag. 30 Zaw. 18% Wt. 4 Przeł. 3 Długość: 880 mm. Masa: 2 kg. Amunicja: ogniwo energetyczne. Cena: 480 amo. Dostępność: znikoma. <i>Laserowy odpowiednik karabinu snajperskiego. W dodatku miota wiązkami, które nie są widoczne nawet w ciemności. Ujawniają się dopiero z chwilą uderzenia w cel, rażąc trafioną płaszczyznę. Szacuje się, że skuteczny zasięg tej giwery to 1000 metrów. Invisible Killer zawdzięcza to między innymi wbudowanemu celownikowi cyfrowemu z wielokrotnym, bezstratnym powiększeniem, którym można sterować równie płynnie jak obiektywem aparatu fotograficznego. Zdumiewająca technologia. Kilka sztuk wpadło w ręce ruchu oporu i od tamtej pory na wschodzie jest jakby trochę spokojniej... Jeden wystrzał zużywa 10 ogniw energetycznych, więc przygotuj się na spore wydatki, jeśli zapragniesz bawić się tą spluwą. Poza tym musisz mieć co najmniej 3 Techniki, żeby się nią skutecznie posługiwać, w przeciwnym wypadku Precyzja spada do -3/-3.</i>
	Broń niekonwencjonalna ULTRAFIRE Siła 1k6 + 1 / 2k8 Precyzja 0/-2 Zasięg 1 Mag. 10 amo i 5 porcji Zaw. 25% Wt. 3 Przeł. 4 Długość: 330 mm. Masa: 2 kg. Amunicja: 9 mm, miotacz: mieszanka zapalająca. Cena: 240 amo. Dostępność: mała. <i>Promocja! Dwa w jednym: pistolet 9 mm plus mini-miotacz ognia. Niezły sprzęt, ale sprawdza się tylko na krótkich dystansach. Niewygodny system przeładowania zarówno gnała, jak i „zapalniczek” znacznie wydłuża czas potrzebny na zmianę zasobników, a jest to o tyle niekorzystne, że mało pojemne zbiorniki obu typów nie pozwalają na dłuższą zabawę bez pauz. Poza tym ULTRAFIRE jest z deka przekombinowany – musisz mieć 3 Techniki, żeby się odnaleźć w obsłudze (inaczej Precyzja spada do -3/-3).</i>

Portret pamięciowy zabójcy	Do czego drań jest zdolny
	Broń niekonwencjonalna Vacuum Assault Siła 1k10 Precyzja 0/0 Zasięg 2 Mag. 10 Zaw. 28% Wt. 4 Przeł. 1 Długość: 725 mm. Masa: 5 kg. Amunicja: ogniwo energetyczne. Cena: 440 amo. Dostępność: znikoma. <i>Szczerze nienawidzę tej giwery. Ta międzywymiarowa pukawka pluje pociskami, które potrafią przenikać przez ściany i inne przeszkody do grubości 20 centymetrów oraz lekceważą wszelki pancerz! Wbudowany ekran celowniczy umożliwia namierzenie niewidocznej gołym okiem ofiary za pomocą jakichś osobliwych fal. Widać na nim podświetlone sylwetki przeciwników. Szczęście, że nie wali seriami i ufole nie zapanowali nad napięciem lasera – Vacuum Assault czasem wysyła wiązki o niewystarczającej mocy (stąd Siła zaledwie 1k10). Jeżeli kiedykolwiek ta spluwa wpadnie w twoje ręce, musisz mieć przynajmniej 4 Techniki, żeby się nią skutecznie posługiwać. W przeciwnym wypadku jej Precyzja maleje do -3/-3.</i>
	Ręczny granatnik plazmowy Mad MaX Siła wybuchu 2k10 Precyzja 0/0 Zasięg 2 Mag. 30 Zaw. 32% Wt. 3 Przeł. 3 Długość: 245 mm. Masa: 1,8 kg. Amunicja: ogniwo energetyczne. Cena: 310 amo. Dostępność: przeciętna. <i>Armatka plazmowa obcych. W dodatku mieści się w dłoni i jest stosunkowo lekka, jak na broń o takiej mocy. Jeden wystrzał zużywa 10 ogniw energetycznych. Broń ma przełącznik na granaty typu EMP, które zadają dodatkowe 1k8 obrażeń maszynom, ale wówczas każdy strzał zużywa 15 ogniw energetycznych.</i>

Sprzęt do walki bezpośredniej

W tym miejscu przedstawię ci kilka gadżetów do walenia po mordzie, ale opowiem też o konsekwencjach używania gołych pięści.

Boska Pięcha Klasyczna pięcha w ryto lub pod żebra. Siła 1k4 Precyzja A-1 D-2 a w walce na pięści A0 D0
Broń improwizowana To, co zagarniesz w łapska, tłukąc się bez prawdziwej broni. Siła 1k6 Precyzja A-2 D-2 Zawodność 43% Wytrzymałość 2
Krzyż Rozgrzeszenia Krzyż stalowy z niesamowicie ostrymi zakończeniami. Cena: 50 amo. Siła 1k8 + 1 Precyzja A0 D+2 Zawodność 33% Wytrzymałość 3 Dostępność: mała.
Łom Otwieracz do trumien. Cena: 15 amo. Siła 1k6 + 1 Precyzja A0 D-1 Zawodność 16% Wytrzymałość 4 Dostępność: duża.
Miecz Broń z innej epoki, ale nadal nadaje się do ucinania tępych łbów. Cena: 40 amo. Siła 2k4 + 1 Precyzja A-1 D+1 Zawodność 27% Wytrzymałość 3 Dostępność: mała.
Młot bojowy Dobry młot rozwiąże niejednen kłopot. Cena: 45 amo. Siła 1k6 + 1 Precyzja A+2 D-1 Zawodność 37% Wytrzymałość 2 Dostępność: przeciętna.

Ciąg dalszy listy akcesoriów dla tych, którzy nie boją się pobrudzić sobie rąk...

Ostrza nareczne

Gratka dla fanów chłastania po pyskach. **Cena: 35 amo.**
Siła 1k6 + 1 | Precyzja A+1 D-1 | Zawodność 34% | Wytrzymałość 2 | Dostępność: przeciętna.

Pieprzona Gazzurka

Wyszukana gazzurka, idealna do łamania szczęk. **Cena: 10 amo.**
Siła 1k6 | Precyzja A-1 D-1 | Zawodność 14% | Wytrzymałość 4 | Dostępność: duża.

Piła mechaniczna

Broń biała dla fetyszystów masakry! **Cena: 110 amo.**
Siła 1k10 + 2 | Precyzja A+2 D-1 | Zawodność 44% | Wytrzymałość 3 | Dostępność: przeciętna.

Piła mechaniczna obcych

Makabryczna piła o trzech równoległych przewodnicach. Do zabijania, nie do cięcia. **Cena: 240 amo.**
Siła 2k8 + 2 | Precyzja A+2 D+1 | Zawodność 17% | Wytrzymałość 5 | Dostępność: znikoma.

Pręt zbrojeniowy

Patyk do szaszyków z mutantów. **Cena: 5 amo.**
Siła 2k4 | Precyzja A-2 D-1 | Zawodność 27% | Wytrzymałość 4 | Dostępność: duża.

Pochodnica

Młot bojowy z palnikiem rozgrzewającym bijak do czerwoności. **Cena: 65 amo.**
Siła 2k4 + 2 | Precyzja A+1 D0 | Zawodność 33% | Wytrzymałość 3 | Dostępność: mała.

Rękawica bojowa / Kastet

Coś dla ludzi, którzy lubią brać sprawy w swoje ręce. **Cena: 25 amo.**
Siła 1k6 | Precyzja A+1 D-1 | Zawodność 14% | Wytrzymałość 2 | Dostępność: duża.

Rękawica bojowa z odrzutem / Kastet kolczasty

Sprężone powietrze zwiększy impet uderzenia! **Cena: 55 amo.**
Siła 1k6 + 2 | Precyzja A+2 D0 | Zawodność 23% | Wytrzymałość 2 | Dostępność: przeciętna.

Skalane Ostrze

Osobliwy, długi sztylet z kręgosłupa Skalanego komunisty. **Cena: 50 amo.**
Siła 2k6 | Precyzja A+3 D-1 | Zawodność 37% | Wytrzymałość 2 | Dostępność: mała.

Standardowy nóż bojowy / Bagnet wojskowy

Uuu, to nie żarty... Prawdziwa kralownia. **Cena: 40 amo.**
Siła 1k8 | Precyzja A0 D-1 | Zawodność 23% | Wytrzymałość 4 | Dostępność: przeciętna.

Szarzak bojowy obcych

Przy tej kosie, wykonanej z dziwnego grafitowego stopu, nóż rzeźnicki jest jak wykałaczka. **Cena: 90 amo.**
Siła 1k12 | Precyzja A+2 D0 | Zawodność 14% | Wytrzymałość 5 | Dostępność: znikoma.

Sznyter Penetrujący

Krótką, jednoręczną piłą mechaniczną (ale lepiej nie chowaj jej do kieszeni). **Cena: 50 amo.**
Siła 1k8 + 2 | Precyzja A+1 D-1 | Zawodność 34% | Wytrzymałość 3 | Dostępność: mała.

Tasak / Maczeta

Tasak ładnie tnie, a dobrze wypolerowany posłuży ci za lustro. **Cena: 15 amo.**
Siła 1k8 + 1 | Precyzja A-1 D-1 | Zawodność 27% | Wytrzymałość 3 | Dostępność: duża.

Topór strażacki

Broń o różnych zastosowaniach. Otwiera drzwi i trepanuje czaszki. **Cena: 25 amo.**
Siła 1k8 + 1 | Precyzja A0 D-1 | Zawodność 35% | Wytrzymałość 3 | Dostępność: duża.

Broń miotana
Nóż do rzucania Siła 1k8 Precyzja A+1 D-2 Zawodność 28% Wytrzymałość 3. Cena: 30 amo Dostępność: przeciętna.
Oszczep Siła 1k8 Precyzja A-1 D-1 Zawodność 14% Wytrzymałość 4. Cena: 15 amo Dostępność: przeciętna.
Toporek / Tomahawk Siła 1k8 + 1 Precyzja A0 D-2 Zawodność 33% Wytrzymałość 2. Cena: 20 amo Dostępność: przeciętna.
Shuriken samoróbka Siła 1k6 + 1 Precyzja A0 D-3 Zawodność 13% Wytrzymałość 3. Cena: 20 amo Dostępność: mała.
Ciężka amunicja, granaty, ładunki wybuchowe
Granat 23 mm MX Siła: 3k8. Cena: 40 amo. Dostępność: mała.
Granat 40 mm Siła: 2k10. Cena: 30 amo. Dostępność: mała.
Granat 40 mm dymny (premia k4 do Kamuflażu w testach obronnych) Siła: k4. Cena: 25 amo. Dostępność: przeciętna.
Granat 40 mm ładunek mikrojądrowy Siła: 4k8, napromieniowanie 3k8. Cena: 200 amo. Dostępność: znikoma.
Granat 40 mm toksyczny Siła: 2k8, napromieniowanie 2k6. Cena: 40 amo. Dostępność: mała.
Granat dymny (premia k4 do Kamuflażu w testach obronnych) Siła: k4. Cena: 15 amo. Dostępność: duża.
Granat EMP Siła: ludzie – 2k6 / maszyny – 4k8. Cena: 50 amo. Dostępność: znikoma.
Granat odłamkowy Siła: 2k10. Cena: 30 amo. Dostępność: przeciętna.
Granat plazmowy Siła: 3k6, napromieniowanie k8. Cena: 35 amo. Dostępność: mała.
Granat zapalający Siła: 2k6 ignorujące pancerz. Cena: 40 amo. Dostępność: przeciętna.
Rakieta do broni ciężkiej Siła: 4k8 ignorujące pancerz. Cena: 100 amo. Dostępność: znikoma.
Rakieta do wyrzutni ręcznej Siła: 3k8. Cena: 45 amo. Dostępność: mała.

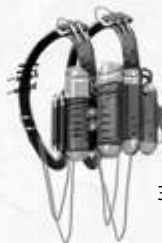
EKWIPUNEK



1



10



3



70



19



37



83



71



42



49



64



50



15



8



39



17

Tym razem pora abyśmy przyjrzeni się przeróżnym elementom ekwipunku.

Pancerze

Do czego służy pancerz... Pomyślmy... Kurde, czy to nie oczywiste? Każdy zabezpiecza określone lokacje ciała z jakąś skutecznością. Szczegóły na temat tej skuteczności podałem przy opisie różnych typów odzieży ochronnej. Wartości parametru Pancerz należy zsumować, a wynik zapisać na karcie postaci w rubryce właściwej lokacji trafienia.

W trakcie walki znaczenie mają tylko pełne liczby: podczas obliczania, ile ofiara otrzymała obrażeń, a ile pochłonął pancerz, cyfry po przecinku należy zignorować.

Niektóre ubrania posiadają dodatkowe elementy – sloty na standardowe magazynki, kabury pistoletowe, kieszenie i tym podobne. Nie lekceważ tych atutów, bo bywają pomocne podczas rozgrywki, redukując liczbę Punktów Akcji, które przeznaczysz do sięgania po różne akcesoria.

Nie muszę chyba mówić, że łączenie różnych rodzajów zbroi musi mieć sens. Nie założysz dwóch hełmów, czterech par rękawic ani ośmiu ochraniaczy na kolana. Zdrowy rozsądek to podstawa.

Na sąsiedniej stronie znajduje się lista przykładowych „ochraniaczy” z podziałem na poszczególne lokacje, które zabezpieczają.

W przypadku odzieży o wartości pancerza 2 lub mniejszej, dostępność jest przeciętna. Gdy pancerz jest większy niż 2, dostępność odzieży ulega redukcji i w efekcie jest zaledwie mała. Co to oznacza? Czytaj dalej, a wkrótce się przekonasz.

Zbroje hutnicze

Odrębną klasą pancerzy są zbroje hutnicze używane przez metalurgów. Oprócz pełnienia funkcji ochronnej, pancerze te posiadają szereg dodatkowych atutów. Nie to jednak w głównej mierze odróżnia je od standardowej odzieży militarnej...

Istotą pancerzy hutniczych jest ich sprzężenie z użytkownikiem, czy raczej „nosicielem”, za pośrednictwem implantu wszczepianego do

Dodatki dopasowane do odzieży ochronnej, ale niedające premii do pancerza.

Pas standard – kabura x1, slot x2. Cena: 40 amo.
Pas wsparcia – slot x12. Cena: 45 amo.
Pas sanitariusza – slot apteczki x2. Cena: 70 amo.
Kabura pistoletowa. Cena: 30 amo.
Podwieszka do pasa (np. na Medex). Cena: 5 amo.
Plecak taktyczny. Cena: 20 amo.
Plecak taktyczny duży. Cena: 35 amo.
Torba-futerak na broń długą. Cena: 15 amo.
Futerak na broń krótką. Cena: 5 amo.

kregostupa. Wyobrażasz to sobie? Ci faceci najwyraźniej chcą z siebie zrobić automaty! Przy okazji wyglądają jak słupy wysokiego napięcia i generalnie przypominają saperów, którzy właśnie wyszli ze sklepu z elektroniką. Posiadanie implantu i całego okablowania jest jednak absolutnie konieczne, by wprawić w ruch to cholerne żelastwo i zaktywizować wszystkie jego podzespoły. Bez sprawnego implantu zbroja hutnicza jest tylko sprofilowaną blachą, nafaszerowaną różnorakimi gadżetami.

Powtórzę dla pewności: jeżeli nie posiadasz tego artefaktu wszczepionego w ciało, nie jesteś w stanie operować całym sprzętem. Na dodatek samo opancerzenie wydaje ci się niesamowicie ciężkie, a jego użytkowanie skrajnie niewygodne. W praktyce oznacza to, że bez elektronicznego majstersztyku w organizmie w ogóle nie jest się w stanie używać tego typu pancerzy.

Za sprawą implantu, zintegrowanego z układem nerwowym posiadacza, zbroja wykonuje pożądane czynności automatycznie. Dotyczy to zwłaszcza działania miniaturowych silników, służących nie tylko do podtrzymywania własnej masy, ale też włączania, wyłączenia i sterowania wszystkimi modułami.

Zbroja hutnicza wysysa z ciebie energię

Pancerz wykorzystuje w jakiś niepojęty dla mnie sposób energię witalną właściciela (każdy dzień użytkowania skutkuje wyczerpaniem równym k4).

Oznacza to, że raz na jakiś czas użytkownik musi zdjąć zbroję i solidnie wypocząć, chyba że woli się nieprzerwanie szprycować i stać się pod wpływem środków psychoaktywnych.

Opancerzenie	Chronione lokacje, wartość pancerza	Cena	Dodatkowe
Gogle ochronne *	głowa +0,5	20 amo	
Okulary militarne *	głowa +0,8	25 amo	
Militarna kominiarka	głowa +0,2	10 amo	
Militarna maska na twarz **	głowa +0,3	15 amo	
Hełm bojowy **	głowa +1	30 amo	
Hełm z osłoną twarzy **	głowa +1,3	40 amo	
Bojowy hełm z ultrakevlaru **	głowa +2,2	85 amo	
Kamizelka kuloodporna ***	bebechy +1,5	70 amo	
Kamizelka operacyjna ***	bebechy +0,5	45 amo	kieszeń x1, slot x2
Kamizelka pancerna ***	bebechy +2	140 amo	kieszeń x4, slot x6, kabura x1
Kamizelka taktyczna ***	bebechy +1	90 amo	kieszeń x2, slot x4
Kamizelka wsparcia ***	bebechy +2	130 amo	kieszeń x6, slot x4, kabura x2
Rękawice taktyczne	ręce +0,5	30 amo	
Ochroniacze na łokcie	ręce +0,5	15 amo	
Kurtka kuloodporna ***	ręce, bebechy +1	110 amo	kieszeń x2
Kurtka pancerna ***	ręce, bebechy +2	150 amo	kieszeń x4, slot x2
Kurtka z ultrakevlaru ***	ręce, bebechy +3	270 amo	kieszeń x4, slot x2
Ciężka kurtka pancerna ***	ręce +3, bebechy +4	350 amo	obniża Inicjatywę o 1; kieszeń x2, slot x2
Ciężkie buty ****	nogi +1	35 amo	
Wzmocnione wojskowe buty ****	nogi +1,3	60 amo	
Pancerne buty ****	nogi +2,5	125 amo	
Ochroniacze na kolana	nogi +0,5	20 amo	
Pancerne spodnie wojskowe *****	nogi +1,7	85 amo	kieszeń x4
Spodnie z ultrakevlaru *****	nogi +3	250 amo	kieszeń x4
Płaszcz militarny ***	ręce, bebechy, nogi +2	160 amo	chroni przed kwaśnym deszczem; kieszeń x4, slot x2
Kombinezon bojowy z ultrakevlaru #	ręce, bebechy, nogi +4	450 amo	chroni przed kwaśnym deszczem; kieszeń x4, slot x4, kabura x2
<i>Odzież ochronna oznaczona taką samą liczbą gwiazdek * nie może być łączona. Odzież oznaczona symbolem # nie łączy się z żadnym pancerzem, który chroni te same lokacje.</i>			

Parametry zbroi hutniczej

A teraz przejdźmy wreszcie do omawiania atutów tego rodzaju pancerzy. Zaczniemy od opisu ich wartości obronnych, a potem podzielę się z tobą wiedzą na temat różnego rodzaju systemów uzupełniających fundamentalną konstrukcję.

Pancerz / usługa	Cena
Pancerz hutniczy I stopnia (pancerz: głowa, bebechy, ręce, nogi +2). #	280 amo
Pancerz hutniczy II stopnia (pancerz: głowa, bebechy, ręce, nogi +3). #	380 amo
Pancerz hutniczy III stopnia (pancerz: głowa, bebechy, ręce, nogi +4). #	480 amo
Pancerz hutniczy IV stopnia (pancerz: głowa, bebechy, ręce, nogi +5). #	580 amo
Podwyższenie klasy zbroi hutniczej o I stopień (maks. do IV)	100 amo
<i>Odzież oznaczona symbolem # nie łączy się z żadnym pancerzem, który chroni te same lokacje.</i>	
<i>Implant pancerza hutniczego nie jest do nabycia drogą kupna (wykonuje się go na specjalne zamówienie, przekazuje w ramach struktur społeczności metalurgów honorowym członkom, za zasługi, w nagrodę, ewentualnie po kilkuletniej służbie w charakterze kogoś na podobieństwo giermka).</i>	

Dodatkowe moduły

Zbroje hutnicze to nie tylko odzież ochronna, ale przede wszystkim forma pancerzy wspomaganych, które mogą być wzbogacone o szereg użytecznych modułów o różnorodnych zastosowaniach. Poniżej podaję listę przykładowych systemów, które można nabyć w siedzibach metalurgów lub zamówić u doświadczonych wizerdów.

- **AKCELERATOR** – zwiększa obrażenia zadawane bronią białą o 2, a obrażenia zadawane pięścią o 1. Cena: 300 amo.
- **AUDIOTRANSMITER WBUDOWANY** – moduł przekaźnikowy służący do komunikacji głosowej z innymi metalurgami. Zasięg: 100 metrów. Cena: 35 amo.

- **AUTOMAT ZASTRZYKOWY** – system, który wstrzykuje zawczasu przygotowane w 6-ciu slotach biostymulanty. Postać nie traci na to żadnych Punktów Akcji, ale musi taką operację przeprowadzić w trakcie swojej tury. Cena: 30 amo.

- **DŹWIG** – moduł ten działa jak mały wyciąg funkcjonujący niezależnie od reszty pancerza, więc nie wpływa na jako taką tężyznę postaci (brak bonusów do Gardy), ale wbudowana hydraulika radykalnie zwiększa udźwig – o jakieś 300 kilogramów. Cena: 350 amo.

- **FILTRFRAK** – ulokowana najbliżej ciała warstwa zbroi, będąca w rzeczywistości wyrafinowanym kombinezonem, który odzyskuje 95% wody z płynów wydzielanych przez organizm, co znacznie ogranicza potrzebę pozyskiwania wody z otoczenia. Cena: 250 amo.

- **GRAMOFON POKŁADOWY** – niemal idealnie płaski gramofon ze slotem na winyle, przylegającym do pleców; głośniki na wysokości bioder lub ramion. Pieśń bojowa odtwarzana w trakcie walki, daje metalurgowi i jego sojusznikom premię +1 do wszystkich testów ataku w pierwszej turze starcia. Cena: 370 amo.

- **HARPUN** – miotacz haka z cienką, ale bardzo mocną liną wspinaczkową i automatycznym podnośnikiem. Udźwig: 350 kg (może być zwiększony poprzez instalację modułu Dźwig). Długość liny: 30 m. Cena: 80 amo. Harpun może być użyty jako broń improwizowana.

- **HIPERWENTYLACJA** – zaawansowany system izolujący użytkownika zbroi od niebezpiecznych warunków, panujących w otoczeniu. Działa jak wyrafinowany kombinezon AVX (chroni przed zanieczyszczeniami, promieniowaniem do wartości 5 oraz trującymi gazami i innymi zagrożeniami tego typu). Cena: 220 amo.

Na wypadek, gdyby nie było to oczywiste stwierdzenie, że odzież chroni przed promieniowaniem do wartości 5 oznacza tyle, że po rzucie na napromieniowanie na skutek przebywania w skrajnych warunkach, od wyniku odejmujesz 5. Gdy rezultat jest ujemny lub zerowy – nie dopisujesz sobie żadnego napromieniowania.

• **HYDRAULIKA** – moduł, który zwiększa Gardę postaci o 1 (maksymalnie do 5+++). Cena: 320 amo.

• **KAMUFLAŻ** – dobry system maskujący. Metalurg otrzymuje premię +2 do testów Kamuflażu podczas krycia się przed ostrzałem, skradania się i innych działań z tej kategorii. Cena: 120 amo.

• **MOCOWANIE NA BROŃ BIAŁĄ** – wariant ruchomy (wysuwany). Cena: 20 amo.

• **MOCOWANIE NA BROŃ BIAŁĄ** – wariant statyczny. Cena: 7 amo.

• **OSŁONA TERMICZNA** – specjalna powłoka zbroi zmniejsza obrażenia od ognia i broni energetycznej o 2. Cena: 450 amo.

• **SPRĘŻYNY SKOCZNE** – zasięg skoku wzwyż wzrasta do 15 metrów, a po łuku do 25 metrów. Atak bronią białą lub wręcz z wykorzystaniem tego modułu daje kostkę premii k6 do testu ofensywy i k6 do ewentualnych obrażeń. Po użyciu sprężyn konieczne jest ich ponowne nakręcenie, co zużywa 7 Punktów Akcji. Cena: 300 amo.

• **STABILIZATOR** – moduł, który stabilizuje kończyny górne w taki sposób, by zminimalizować negatywny wpływ odrzutu podczas korzystania z broni strzeleckiej. W rezultacie zbroja hutnicza modyfikuje Precyzję broni o następujące wartości: +1/+1. Cena: 450 amo.

• **STOP XXL** – specjalna warstwa wierzchnia pancerza, która zapobiega rozległym uszkodzeniom nawet przy poważnych trafieniach (zbroja nie ulega uszkodzeniu nawet wtedy, gdy postać otrzyma krytyczną ranę). Cena: 350 amo.

• **SYSTEM OŚWIETLENIOWY** – system dwóch niewielkich latarek na baterie A-PLUS MINI. Cena: 35 amo. Zasięg: 1.

• **TERMINAL POKŁADOWY** – wbudowany w zbroję, kompaktowych rozmiarów terminal (Wydajność 2, Model 1) oraz sprytnie umiejscowiony slot na miniwinyle z programami. Cena: 180 amo.

• **WYZIEW** – moduł wytwarzający dym, dzięki któremu wzrastają parametry obronne metalurga, gdy jest atakowany bronią dystal-

sową na zasięgu 2 lub większym. Postać otrzymuje premię +2 do testów obronnych przy tego typu atakach. Wyziew może być używany raz na dobę – po uruchomieniu działa do końca sceny walki lub do czasu, gdy metalurg go wyłączy. Cena: 350 amo.

Ekwipunek i dostępność

Opis ekwipunku, poza objaśnieniem funkcji, zawiera również informacje na temat jego ceny i dostępności. Dostępność dzielimy na cztery rodzaje. Każdy z nich określa prawdopodobieństwo pozyskania danego przedmiotu w statystycznej faktorii lub punkcie handlowym Unii. Dostępność może być znikoma (5%), mała (20%), przeciętna (40%) lub duża (60%).

1. Analizator Zakrzywienia – czujnik pozwalający wykrywać anomalie stałe z dokładnością do 10 metrów w promieniu 200 metrów. Urządzenie bardzo szybko zużywa baterię A-PLUS – następuje to w ciągu zaledwie kilkudziesięciu minut użytkowania. Cena: 320 amo. Dostępność: znikoma.

2. Aparat fotograficzny – polaroid (aparat od razu wypływający papierową odbitkę) z wbudowaną lampą błyskową i zmiennoogniskowym obiektywem 24–300 mm. Cena: 120 amo. Cena papieru na odbitki: 100 sztuk: 30 amo. Dostępność: przeciętna.

3. Aparatura Krzewiciela Nirwany, „Wtryskara” – zestaw, który staje się permanentną, integralną częścią organizmu nosiciela, a jego demontaż grozi poważnymi konsekwencjami.* Sprzęt zawiera 15 slotów na dowolne biostymulanty, które mogą być wstrzykiwane w turze użytkownika bez marnowania Punktów Akcji. Dzięki supermodułom medycznym sprzęt ten całkowicie niweluje negatywne efekty stosowania wszystkich biostymulantów w 66% przypadków. Ze względu na liczne przewody, strzykawki, kroplówki i wtryski nie da się zakamuflować, że używa się tej aparatury. Cena: 200 amo. Dostępność: mała.

* *Rzuć k6, aby określić efekt demontażu: 1, 2 – stałe obniżenie Progu Obrażeń o 30%, 3, 4 – stałe obniżenie Kondychy o 30%, 5, 6 – wylosowanie 3 permanentnych, niezbywalnych Skaz; trudność kompletnego usunięcia aparatury to 6 + 2k8, nieudane usuwanie powoduje 2k8 obrażeń).*

4. Apteczka – zestaw pierwszej pomocy (3 opatrunki). Cena: 30 amo. Dostępność: przeciętna.

5. Audiotransmitter – nadawczo-odbiorcze urządzenie do porozumiewania się na odległość za pomocą głosu, na określonej częstotliwości. Zwykle występuje sparowane z drugim, identycznym egzemplarzem. Zasięg na terenie zabudowanym to około 100 metrów, natomiast na otwartej przestrzeni około 300 metrów. Urządzenie można też wykorzystać do prowadzenia nasłuchu. Cena za egzemplarz: 30 amo. Dostępność: przeciętna.

6. Bateria A-PLUS – typowa, uniwersalna bateria do urządzeń, które wymagają zasilania energią elektryczną. Cena: 25 amo. Dostępność: przeciętna.

7. Bateria A-PLUS MINI – zminiaturyzowana, uniwersalna bateria do urządzeń, które wymagają zasilania energią elektryczną. Cena: 30 amo. Dostępność: mała.

8. BioSkaner – urządzenie skanujące skład chemiczny pod kątem występowania niebezpiecznych substancji. Świetnie sprawdza się podczas weryfikowania, czy znaleziona żywność nadaje się do spożycia, sprawdzania zdatności wody i określania, jakie mogą być konsekwencje ewentualnego zatrucia. Cena: 190 amo. Dostępność: mała. Przykładowy test: Dryg + Technika o trudności 2 + k6.

9. Części uniwersalne – niewielka ilość części zamiennych, które mogą być wykorzystane podczas konstruowania i naprawy różnorodnego sprzętu. Cena: 25 amo. Dostępność: mała.

10. Czujnik ruchu z wyświetlaczem – urządzenie wykrywające ruch w promieniu 25 metrów. W przypadku dużej aktywności na skanowanym terenie wyodrębnienie istotnego sygnału spośród szumu może być dość trudne. Nie inaczej dzieje się, gdy poszukiwany obiekt zastyga w bezruchu, by zataić swoją obecność. Cena: 125 amo. Dostępność: znikoma.

Przykładowy test: Skan + Konspira o trudności 2 + k6 lub przeciwko testowi Kamuflaż + Konspira chowającej się postaci.

11. Dźwиг operatorski – mocowana na ramieniu i połączona z nagłównym aparatem steru-

jącym mechaniczna kończyna, która jest kontrolowana za pośrednictwem woli z niemal taką samą swobodą jak zwykłe kończyny górne! Urządzenie ma wszechstronne zastosowanie. EFEKT: dźwиг może być różnie wykorzystywany, ale uruchomiony podczas pracy technicznej skraca jej czas o 40%. Ramię używane jako broń ma takie same właściwości jak pięść, z wyjątkiem Siły, która w tym przypadku wynosi $k6 + 1$. Cena: 300 amo. Dostępność: znikoma.

12. Flara świetlna – przyrząd pirotechniczny służący do sygnalizacji. Cena: 8 amo. Dostępność: duża.

13. Filtracyjny zbiornik Water Safe – 50-litrowy zbiornik i pięć odczepianych pojemników po 10 litrów na uzdatnioną i odkażoną wodę. Water Safe jest w stanie oczyścić około 50 litrów wody w niecałe 6 godzin. Przynajmniej jeden tego typu uzdatniacz jest na wyposażeniu każdego Azylu; często spotyka się go też w lepiej ogarniętych społecznościach, egzystujących na powierzchni. Cena: 600 amo. Dostępność: znikoma.

14. Filtr wodny PATIENCE – jak sama nazwa wskazuje, jest to przyrząd do uzdatniania wody, tyle że przeznaczony tylko dla cierpliwych użytkowników. Przefiltrowanie litra wody zajmuje mu około 8–10 godzin, w zależności od stopnia zanieczyszczenia. W dodatku filtr ten nie radzi sobie z ponadprzeciętnie skażoną wodą, co zdaniem wielu potencjalnych nabywców praktycznie go dyskwalifikuje. Mimo to z braku laku bywa powszechnie stosowany do oczyszczania wody – najczęściej deszczówki. Cena: 40 amo. Dostępność: przeciętna.

15. Filtr wodny Water Protector – przenośny przyrząd do gruntownego uzdatniania i odkażania wody. Jego produkcję rozpoczęto tuż przed wojną, przewidując fatalne skutki konfliktu jądrowego. Główną zaletą WP są jego kompaktowe wymiary i niepozorny wygląd – przypomina duży bidon. Wyposażony jest w korbę, służącą do zasysania przez długą rurkę wody z zanieczyszczonego źródła. Odfiltrowana woda od razu trafia do pojemnika o pojemności 0,4 litra. Po pozyskaniu czystej wody wystarczy oczyścić filtr specjalną gąbką przymocowaną do zakrętki. WP są trudno dostępne – w zasadzie posiadają je tylko azylanci. Są towarem nie tylko deficytowym, ale

też pożądanym. W związku z tym sprowadzają czasem kłopoty na swych użytkowników. **Cena:** prawie nikt tym nie handluje, ale jeśli już, to nie bierze mniej niż 200 amo. Dostępność: znikoma.

16. Filtr drażetkowy Crystal Taste – ta niefortunna nazwa nie ma w rzeczywistości nic wspólnego z autentycznym filtrowaniem wody. Są to po prostu rozpuszczalne w wodzie drażetki, które uzdatniają ją na tyle, by po wypiciu nie zrujnowała człowiekowi flaków. Pastylka wystarcza na około litr cieczy. **Cena za sztukę:** 3 amo. Dostępność: duża.

17. Gogle noktowizyjne – gogle umożliwiające obserwowanie otoczenia przy znikomym świetle. EFEKT: przez gogle widać otoczenie w charakterystycznym, zielonym odcieniu, prawie tak samo wyraźnie jak za dnia. Zasilanie: bateria A-PLUS. **Cena:** 120 amo. Dostępność: mała.

18. Gramofon – urządzenie do odtwarzania dźwięku z winyli. Podobno niektóre płyty puszczane wspak emitują dziwne komunikaty. Jeden ze sławnych, przedwojennych wokalistów ponoć na kilku swoich dyskach zawarł informacje na temat położenia swojego prywatnego Azylu, do którego rzekomo udał się z chwilą wybuchu wojny. Chełpił się przepychem i luksusem, jaki tam na niego czekał. „Lepiej niż w domu” – śpiewał. **Cena:** 350 amo. Dostępność: przeciętna.

19. Hełm termowizyjny – optoelektroniczne urządzenie umożliwiające obserwowanie temperaturowego promieniowania podczerwieni. EFEKT: noszący hełm termowizyjny widzi rozkład ciepła w obserwowanym otoczeniu. UWAGA: Jeśli posiadacz otrzyma ciężką lub krytyczną ranę po trafieniu w głowę, nałożony na nią hełm ulegnie nieodwracalnemu zniszczeniu. Zasilanie: bateria A-PLUS. **Cena:** 95 amo. Dostępność: znikoma.

20. Kajdanki – metalowe kajdanki z parą kluczyków. **Cena:** 20 amo. Dostępność: mała.

21. Kalkulometr – niewielkie urządzenie, które można bez trudu wmontować na stałe w konstrukcję dowolnej broni strzeleckiej. Na bieżąco wyświetla informacje o liczbie pocisków w magazynku, ewentualnej obecności naboju w komorze, jak również o stanie broni,

co ułatwia jej naprawę. Kalkulometr jest aparatem jednorazowego użytku. EFEKT: użytkownik zawsze wie, ile mu jeszcze zostało amunicji, a poza tym otrzymuje kostkę premiową k4 do testów naprawy danej broni. **Cena:** 45 amo. Dostępność: przeciętna.

22. Kombinezon AVX – kombinezon, chroniący przed promieniowaniem w otoczeniu do wartości 5. W zestawie znajduje się też przystosowana do kompletu maska przeciwwgazowa. **Cena:** 130 amo. Dostępność: mała.

23. Komiks pierwsza klasa – rzadki, w przyzwoitym stanie. **Cena:** 150 amo. Dostępność: znikoma.

24. Komiks pospolity – przeciętny komiks w dobrym stanie. **Cena:** 50 amo. Dostępność: mała.

25. Komiks pospolity zniszczony – przeciętny komiks w słabym stanie. **Cena:** 20 amo. Dostępność: przeciętna.

26. Kompas – przyrząd nawigacyjny służący do wyznaczania kierunku. **Cena:** 35 amo. Dostępność: przeciętna.

27. Krzesiwo – survivalowy przyrząd do rozpalania ognia. **Cena:** 10 amo. Dostępność: przeciętna.

28. Latarka – latarka zasilana jedną baterią A-PLUS. Zasięg: 1, ale błysk widać z daleka, więc tym prostym gadżetem można się też skutecznie komunikować za pomocą znaków świetlnych. **Cena:** 25 amo. Dostępność: przeciętna.

29. Latarka czołowa – latarka z paskiem umożliwiającym umocowanie na głowie. Zasilana jedną baterią A-PLUS MINI. Zasięg: 1, ale światło widać z daleka. **Cena:** 35 amo. Dostępność: mała.

30. Latarka dynamo – latarka z mechanizmem zasilającym w postaci małej korby, którą należy kręcić, by urządzenie emitowało światło. Zasięg: 1, ale światło widać z daleka. **Cena:** 35 amo. Dostępność: mała.

31. Latarka specjalna – silna latarka zasilana baterią A-PLUS. Zasięg: 2. **Cena:** 80 amo. Dostępność: przeciętna.

32. Lina wspinaczkowa – cienka, ale wytrzymała lina do wspinaczki. Długość: 20 metrów. Cena: 50 amo. Dostępność: przeciętna.

33. Lina wspinaczkowa z hakiem – lina wspinaczkowa wyposażona w użyteczny hak. Cena zestawu: 60 amo. Dostępność: przeciętna.

34. Lornetka – przyrząd umożliwiający obserwowanie odległych obiektów. Cena: 40 amo. Dostępność: mała.

35. Luneta celownicza – przyrząd celowniczy, który poprawia parametry broni. PREMIA: Precyzja +0/+1. Cena: 100 amo. Dostępność: znikoma.

36. Ładowarka – ładowarka baterii A-PLUS oraz A-PLUS MINI. Czas ładowania: około 2 godzin. Cena: 100 amo. Dostępność: znikoma.

37. Magnetofalograf – przypominający hełm aparat nagłówny, który modyfikuje bioelektryczne czynności mózgu, a konkretnie wpływa na amplitudę fal theta. Wprowadza badanego w hipnotyczny trans, który radykalnie zwiększa stopień jego prawdomówności. Ze względu na ryzyko przegrzania aparat może być wykorzystany raz na 3 godziny. EFEKT: Knowanie i Handel osoby badanej spadają o jeden poziom, natomiast przesłuchujący zyskuje kostkę premiovą k6. Cena: 180 amo. Dostępność: znikoma.

38. Manierka – wygodny w transporcie zbiornik o pojemności 1, 2 lub 5 litrów. Cena: 5, 10, 15 amo. Dostępność: duża.

39. Maska przeciwgazowa – maska chroniąca przed gazami, pyłem, bakteriami. Cena: 25 amo. Dostępność: przeciętna.

40. Maska z rurką – podstawowy sprzęt do snorkelingu. Cena: 20 amo. Dostępność: mała.

41. Miernik promieniowania – urządzenie określające stopień napromieniowania otoczenia. Użytkownik może na bieżąco otrzymywać informacje o tym, w jakich odstępach będą się odbywały testy *Survivalu* na terenie skażonym, jaką będą miały trudność, a także czym będzie skutkować ich niezdanie. Cena: 45 amo. Dostępność: przeciętna.

42. Mikrofon kierunkowy – mikrofon o zasięgu 50 metrów, umożliwiający podsłuchiwanie osób, do których nie można się zbliżyć. W zestawie duże, izolujące słuchawki. Zasilanie: bateria A-PLUS MINI. Cena: 185 amo. Dostępność: znikoma.

43. Multitool – wielofunkcyjny szczyroryk. Cena: 35 amo. Dostępność: mała.

44. Nagrywarka terminalowa – zewnętrzne urządzenie do zapisywania danych na miniwinyłach. W zestawie okablowanie łączące z terminalem. Umożliwia tworzenie pirackich kopii programów (trudność 6 + 2k8, w przypadku porażki zapisanie czystego nośnika bezużyteczną mieszanką danych). Cena: 60 amo. Dostępność: znikoma.

45. Namiot – dwuosobowy namiot z solidnego materiału. Cena: 70 amo. Dostępność: przeciętna.

46. Narzędzia – komplet uniwersalnych kluczy i śrubokrętów, które mogą się przydać podczas naprawy lub konstrukcji sprzętu. Cena: 50 amo. Dostępność: przeciętna.

47. Offroad Survival Kit – poręczny komplet użytecznych przyrządów *surwiwalowych*: latarka taktyczna na baterię A-PLUS MINI (bateria w komplecie), piła rozkładana jak szczyroryk, multitool, składana saperka, toporek, kieszonekowych wymiarów nożyce do drutu, futerał moro lub czarny. Cena: 260 amo. Dostępność: znikoma.

48. Oporządzenie zabiegowe – zestaw do przeprowadzania zabiegów medycznych (8 użyć). Cena: 45 amo. Dostępność: przeciętna.

49. Palnik acetylenowy w futerale – urządzenie do cięcia i spawania metalu. Cena: 90 amo. Dostępność: mała.

50. Paralizator policyjny – pałka policyjna z modułem paralizatora oraz zwarciovym systemem samoladującym. Jeśli kogoś tym trafisz i zadasz mu przynajmniej 3 obrażenia, ofiara, oprócz otrzymania ran, zostanie porażona prądem. W rezultacie w swojej najbliższej turze straci połowę aktualnie dostępnych Punktów Akcji. Cena: około 90 kulek. Dostępność: mała. Cechy: Siła 1k8 | Precyzja A0 D0 | Zawodność 24% | Wytrzymałość 5

51. Płaszcz antytoksyczny – płaszcz przeciwdeszczowy chroniący też przed kwaśnym deszczem. Cena: 40 amo. Dostępność: mała.

52. Podwieszany celownik laserowy – przyrząd celowniczy, który poprawia parametry broni. PREMIA: Precyzja +1/+0. Cena: 100 amo. Dostępność: znikoma.

53. Podśluch – zestaw małego, łatwego do ukrycia nadajnika wraz z odbiornikiem wyposażonym w głośnik. Nadajnik zasilany jest baterią A-PLUS MINI, a odbiornik – A-PLUS. Zasięg: 50 metrów. Czas pracy: 72 godziny. Cena: 270 amo. Dostępność: mała (dla agentów i marshali: przeciętna).

54. Pojemnik na sztony z Las Vegas – kolekcjonerski futerał dla specjalnych gości Las Vegas. Z czymś takim wchodzisz na Bulwar nawet bez odpowiedniej zdolności kredytowej (nikt jej po prostu nie sprawdza). Wartość: 150 amo. Dostępność: mała.

55. Pojemnik wodoszczelny – odporne na wilgoć pudełko rozmiaru kartonu papierosów. Cena: 20 amo. Dostępność: duża.

56. Prądnica ręczna – niewielkich rozmiarów, kilkukilogramowa prądnica mechaniczna, która gromadzi we wbudowanym akumulatorze prąd generowany przez kręcenie korbą. Posiada w wyposażeniu typowe gniazda zewnętrzne. Cena: 150 amo. Dostępność: mała.

57. Prądnica spalinowa – generujący prąd agregat gabarytów małego samochodu, wyposażony w zbiornik paliwa. W wyposażeniu uniwersalne gniazda. Cena: 200 amo. Dostępność: przeciętna.

58. Przedwojenna broszura Obrony Cywilnej – instrukcja, która pomoże ci wybudować pod domem bunkier chroniący przed opadem radioaktywnym. Cena: 100 amo. Dostępność: znikoma.

59. Pusty miniwinyl terminalowy – pusty nośnik pamięci do terminali. Cena: 30 amo. Dostępność: mała.

60. Radio – kompaktowe radio na jedną baterię A-PLUS. Cena: 25 amo. Dostępność: przeciętna.

61. Radiostacja – urządzenie wielkości kartonu papierosów umożliwiające odbiór oraz nadawanie sygnałów radiowych na określonych częstotliwościach. Cena: 60 amo. Dostępność: mała.

62. Saperka – mała łopata z krótką rączką. Cena: 15 amo. Dostępność: przeciętna.

63. Scyzoryk – pospolity, rozkładany nóż kieszonkowy. Cena: 8 amo. Dostępność: przeciętna.

64. Stacja pogodowa – przenośne urządzenie wielkości kompasu, które ułatwia przewidywanie zawirowań pogodowych. Zapewnia kosztkę premiovą k6 w testach Surwiwalu związanych z określaniem warunków pogodowych w najbliższej przyszłości. Cena: 50 amo. Dostępność: mała.

65. Śpiwór – komfortowy śpiwór chroniący przed zimnem i wiatrem. Cena: 20 amo. Dostępność: mała.

66. Światlik – kilkunastocentymetrowa, cienka tuba, która po zgięciu zaczyna świecić i przez 12 godzin może oświetlać otoczenie w promieniu paru metrów. Cena: 15 amo. Dostępność: mała.

67. Tarcza ze znaku drogowego – typowej wielkości tarcza wykonana ze znaku STOP lub innego znaku drogowego. Użyteczna podczas odpierania ataków (działa jak tarcza mała). Cena: 10 amo. Dostępność: duża.

68. Terminal przenośny (Wydajność 2, Model 1) – komputer wielkości kartonu papierosów. Posiada wbudowany monitor i uproszczoną klawiaturę, wszystkie niezbędne złącza i standardowe elektrody oraz slot na miniwinyle terminalowe. Cena: 170 amo. Dostępność: mała. Dostępność: przeciętna.

69. Terminal stacjonarny (Wydajność 6, Model 3) – sprzęt gabarytów małego telewizora z klawiaturą podłączoną za pomocą zewnętrznego kabla. Posiada wszystkie niezbędne złącza, elektrody i wbudowany slot na miniwinyle terminalowe. Ze względu na gabaryty i masę sprzęt ten praktycznie nie nadaje się do użytkowania podczas działań terenowych, ale stanowi standardowe wyposażenie biur i Azylów, w których prawie zawsze jest zabezpieczony hasłem (Nauka + Dryg, trudność 3 + k8, czasem

wyższa). **Cena:** 140 amo. Dostępność: przeciętna.

70. Terminal walizkowy (Wydajność 4, Model 2) – ciężki, ale całkiem sprawny terminal wielkości walizki. By uruchomić urządzenie, wystarczy odchylić ekran. Sprzęt posiada wbudowaną klawiaturę, mały joystick, podstawowe łącza i kable, standardowe elektrody oraz napęd na miniwinyle terminalowe. **Cena:** 250 amo. Dostępność: przeciętna.

71. Termodezaktywator – urządzenie w formie medalionu przewieszanego przez szyję, które emituje specjalne promieniowanie zakłócające działanie termowizorów wymierzonych w użytkownika. EFEKT: postać wykorzystująca ten gadżet nie wyróżnia się na tle otoczenia w widoku, jaki daje klasyczny termowizor. **Cena:** 100 amo. Dostępność: znikoma.

72. Tłumik pistoletowy – tłumik o wytrzymałości 10 strzałów. **Cena:** 40 amo. Dostępność: znikoma.

73. Travel Kit – zestaw niezbędnych akcesoriów podróżnika: karimata, śpiwór, bidon lub manierka, szczoteczka do zębów, metalowe sztućce i naczynia oraz inne drobiazgi. **Cena:** około 30 amo. Dostępność: duża.

74. Trójnóg uniwersalny – uniwersalny trójnóg karabinowy, dzięki któremu zamontowana na nim i postawiona stabilnie na statycznym podłożu broń zyskuje premię do Precyzji (+1/+1). **Cena:** 45 amo. Dostępność: mała.

75. Wideoprzeakaźnik – nadawczo-odbiorcze urządzenie z wbudowanym monochromatycznym monitorem, kamerą i przyłączoną kablem słuchawką. Umożliwia komunikację głosową oraz obserwowanie rozmówcy w czasie rzeczywistym na ekranie. Niestety, jakość obrazu pozostawia wiele do życzenia, zasięg zdalny to zaledwie 100 metrów, ponadto często występują poważne zakłócenia. Po podłączeniu do terminala stacjonarnego wideoprzeakaźnik może być z powodzeniem używany do kontaktowania się między sobą w oparciu o działającą w danym biurze czy schronie sieć NetCenter. **Cena** za egzemplarz: 90 amo. Dostępność: mała.

76. Winył z muzyką – dysk z pospolitą muzyką. **Cena:** 30 amo. Dostępność: mała.

77. Winył z przebojową muzyką – dysk z powszechnie lubianą muzyką. **Cena:** 100–150 amo. Dostępność: znikoma.

78. Wykrywacz metalu – przyrząd umożliwiający wykrywanie metalowych przedmiotów. W zależności od modelu może być używany jako wykrywacz płytko zakopanych min albo standardowe wyposażenie ochroniarzy, sprawdzających, czy nikt nie wnosi do lokalu broni. **Cena:** 65 amo. Dostępność: mała.

79. Wytrych – przyrząd niezbędny do otwierania zamkniętych pomieszczeń i pojemników. **Cena:** 5 amo. Dostępność: przeciętna.

80. Wytrych zawodowy – przyrząd, którym posługiwali się kiedyś specjaliści od otwierania zatrzaśniętych od zewnątrz drzwi i tego typu sytuacji. Wytrych zawodowy daje premię +2 do testów włamywania. **Cena:** 8 amo. Dostępność: mała.

81. Zapalniczka wiatroodporna – użyteczna zapalniczka, która z powodzeniem może być wykorzystywana nawet przy silnym wietrze i niewielkim deszczu. **Cena:** 20 amo. Dostępność: mała.

82. Zegarek na rękę – sprawny zegarek, wymagający regularnego nakręcania. **Cena:** 10–30 amo. Połączony: 120 amo. Dostępność: przeciętna.

83. Zestaw chemiczny – komplet niezbędnych akcesoriów do przeprowadzania podstawowych operacji chemicznych. **Cena:** 50 amo. Dostępność: mała.

84. Zestaw naprawczy – jednorazowy zestaw dobrze sprofilowanych części zamiennych. Użyteczny podczas napraw i tworzenia sprzętu. **Cena:** 25 amo. Dostępność: przeciętna.

85. Zestaw sapera – komplet przyrządów do rozbrajania min i innych tego typu ładunków wybuchowych. EFEKT: postać używająca tego kompletu otrzymuje kostkę premii k4 w testach rozbrajania bomby. **Cena:** 150 amo. Dostępność: znikoma.

Biostymulanty

Biostymulanty to leki i inne substancje zmieniające różne cechy zażywającego je śmiałka. Zazwyczaj dostępne w łatwych w użyciu jednorazowych strzykawkach z gotowym wkładem.

86. AntyStoper – środek produkowany na bazie receptury biostymulantu obcych. EFEKT: znosi nawet skrajny ból na około godzinę i przyspiesza reakcje (+3 do PA) do końca sceny walki. Użycie więcej niż jednej dawki nie przynosi dodatkowych korzyści. SKUTKI UBOCZNE: +5 napromieniowania. Cena: 35 amo. Dostępność: przeciętna. Do samodzielnego wytworzenia potrzebne są 4 półprodukty chemiczne.

87. Atevan – preparat popularnej marki Labofarm. Ogólnie ułatwia koncentrację, odpręża bez otumaniania. Idealny dla osób narażonych na długotrwały wysiłek umysłowy. EFEKTY: na godzinę bonus +1 do testów opartych na Drygu i na Koordynacji. Użycie większych dawek nie przynosi dodatkowych korzyści. SKUTKI UBOCZNE: +5 napromieniowania. Cena: 25 amo. Dostępność: przeciętna. Do samodzielnego wytworzenia potrzebne są 3 półprodukty chemiczne.

88. Buzzer – napromieniowana odmiana napoju energetycznego, który generalnie przyspiesza działanie i skraca czas reakcji na bodźce zewnętrzne. EFEKT: premia +2 do Inicjatywy i +2 Punkty Akcji na około 30 minut. SKUTKI UBOCZNE: pierwsza dawka +5 napromieniowania, każda kolejna w ciągu doby +10. Cena: 25 amo. Dostępność: duża. Do samodzielnego wytworzenia potrzebne są 3 półprodukty chemiczne.

89. Dark Velvet – napis na opakowaniu głosi: „Połóż się wygodnie i poczuj jak w aksamitnej pościeli, a potem odpłynij w nieprzenikniony mrok. Chwilę później zaczniesz śnić. Świadomie! Mając kontrolę nad treścią. Gdy po paru godzinach się ockniesz, wciąż będziesz pamiętał wszystkie wizje i na długo pozostaniesz pod wpływem cudownych emocji, które pojawiły się, gdy marzyłeś o przyjemnościach. Po otwarciu oczu prawdopodobnie poczujesz się trochę wypluty, ale co z tego, przecież było warto!”. EFEKT: po przebudzeniu wróci ci wiara w siebie, co pozwoli zignorować utratę morale względem całkowicie dowolnego obiektu (celu

fabularnego, osoby itp.). SKUTKI UBOCZNE: k4 – 1 punktów wyczerpania. 22% prawdopodobieństwa uzależnienia – zażywanie Dark Velvet staje się koniecznością; bez jednej dawki tygodniowo tracisz motywację do jakiegokolwiek działania (modyfikator –1 do wszystkich rzutów związanych z podejmowanymi akcjami). Wygrasz z ewentualnym uzależnieniem, powstrzymując się od zażywania Dark Velvet przez 10 dni lub korzystając z preparatu Ultra-Detox. Cena: 20 amo. Dostępność: przeciętna. Do wytworzenia potrzebne są 4 półprodukty chemiczne.

90. Dopinax – substancja marki Labofarm, dostępna w strzykawkach jednorazowych, gotowa do wstrzyknięcia. Skutkuje ogólnym pobudzeniem i zwiększeniem wydolności. EFEKTY: +2 do testów opartych na Gardzie na około godzinę. Kolejne dawki nie dają dodatkowych premii. SKUTKI UBOCZNE: +10 napromieniowania. Cena: 40 amo. Dostępność: mała. Do wytworzenia potrzeba 6 półproduktów chemicznych.

91. EnergyBump – biostymulant rewitalizujący i ogólnie stawiający na nogi. EFEKT: niweluje k4 wyczerpania. SKUTKI UBOCZNE: brak. Cena: 30 amo. Dostępność: przeciętna. Do wytworzenia potrzebne są 3 półprodukty chemiczne.

92. Fazer – napis na opakowaniu głosi: „Czujesz się trochę przemęczony? Jest na to cudoowny sposób – Fazer spowoduje, że przybędzie ci sił. Fazera żuje się jak tytoń, więc przy okazji zyska na tym twój wizerunek prawdziwego kowboja!”. EFEKT: po krótkim czasie przeżuwania porcji Fazera, poczujesz się wyraźnie lepiej – na dobę przybędzie ci 10 punktów Kondychy. SKUTKI UBOCZNE: nie odnotowano jakichś poważnych dolegliwości związanych z zażywaniem tego preparatu. Problemem może być jednak psychiczne uzależnienie – utrzymująca się potrzeba wydajności ponad normę. Jest coś jeszcze; gdy środek przestaje działać, postać traci premię do Kondychy, co w wyjątkowo niefortunnych przypadkach może nawet poskutkować zejściem śmiertelnym z powodu nagłego, paraliżującego wyczerpania. Cena: 40 amo. Dostępność: przeciętna. Do samodzielnego wytworzenia potrzeba 6 półproduktów chemicznych.

93. Medex – intensywnie wnikający w ciało, aktywny żel ekspresowego leczenia. **Cena: 20 amo.** Dostępność: przeciętna. Do samodzielnego wytworzenia potrzebne są 3 półprodukty chemiczne.

94. Night Sunshine – sprytny biostymulant, który sprawia, że białka oczu zmieniają barwę na granatową, a sam wzrok doskonale przystosowuje się do widzenia w ciemności. EFEKT: po połknięciu pastylki, w ciągu jednego kwadransa postać zaczyna widzieć podobnie jak przez noktowizor, z tym że, zamiast zielonego, otoczenie ma odcień niebieski. Efekt ten utrzymuje się przez około 2 godziny. **Cena: 35 amo.** Dostępność: mała. Do samodzielnego wytworzenia potrzeba 5 półproduktów chemicznych.

95. Psychotonicum – kolejny produkt firmy Labofarm. Tym razem są to drażetki do ssania poprawiające nastrój i aktywizujące społecznie, cokolwiek to znaczy. EFEKT: na około godzinę premia +2 do testów opartych na Posłuchu, bo postać jakby mocniej angażuje się w rozmowę i staje przez to bardziej przekonująca. Zażycie większej dawki nie wpływa na bonus. SKUTKI UBOCZNE: +5 napromieniowania. **Cena: 20 amo.** Dostępność: przeciętna. Do samodzielnego wytworzenia potrzebne są 2 półprodukty chemiczne.

96. Półprodukt chemiczny – substancje stosowane do produkcji biostymulantów. **Cena: 5 amo.** Dostępność: mała.

97. Purple – napis na opakowaniu głosi: „Świecisz w ciemnościach? To nic, da się temu zaradzić! Zapodaj sobie Purple i napromieniowanie masz z głowy!”. EFEKT: jedna dawka Purple doraźnie znosi negatywne skutki napromieniowania (a w praktyce: wyłącznie ujemne modyfikatory) na jakieś 12 godzin i to bez względu na to, jak bardzo jesteś nabuzowany. SKUTKI UBOCZNE: gdy jesteś pod wpływem tego środka, twój wzrok w zasadzie pozostaje sprawny, ale widok dostaje lekkiego, purpurowego zafarbu; wiesz, coś jakbyś patrzył przez różowy noktowizor. 24% prawdopodobieństwa uzależnienia, które oznacza przymus zażywania Purple przynajmniej raz na dobę. W przeciwnym wypadku podczas wszystkich testów opartych na Koordynacji całkowicie pomijasz wartość tego współczynnika (to znaczy nie dodajesz go do wyniku swojego rzutu).

Uzależnienie ustępuje, jeśli przez 5 dni nie będziesz zażywał Purple lub gdy skorzystasz z preparatu UltraDetox. **Cena Purple: 45 amo.** Dostępność: przeciętna. Do samodzielnego wytworzenia potrzeba 7 półproduktów chemicznych.

98. RadOut – biostymulant zmniejszający napromieniowanie. EFEKT: niweluje k4 napromieniowania. SKUTKI UBOCZNE: brak. **Cena: 10 amo.** Dostępność: duża. Do wytworzenia potrzebne są 2 półprodukty chemiczne.

99. RadSafe – silny środek zmniejszający napromieniowanie. EFEKT: niweluje 2k4 napromieniowania. SKUTKI UBOCZNE: brak. **Cena: 25 amo.** Dostępność: przeciętna. Do wytworzenia potrzebne są 4 półprodukty chemiczne.

100. UltraDetox – wszystko jest dla ludzi, choć nie w każdej dawce, ale o tym drugim mało kto tak naprawdę pamięta. Popaprańcy szprycują się ile wlezie, a potem dziwią, że z trudem mogą się podnieść z podłogi. Na szczęście z pomocą przychodzi UltraDetox – preparat, który pozwala pozbyć się uzależnienia od biostymulantów. EFEKT: nałóg zostanie usunięty po 12 godzinach, pod warunkiem że pacjent przyjmie UltraDetox i przez cały okres trwania kuracji nie zażyje środka, od którego był uzależniony. **Cena: 75 amo.** Dostępność: przeciętna. Do wytworzenia potrzeba 10 półproduktów chemicznych.

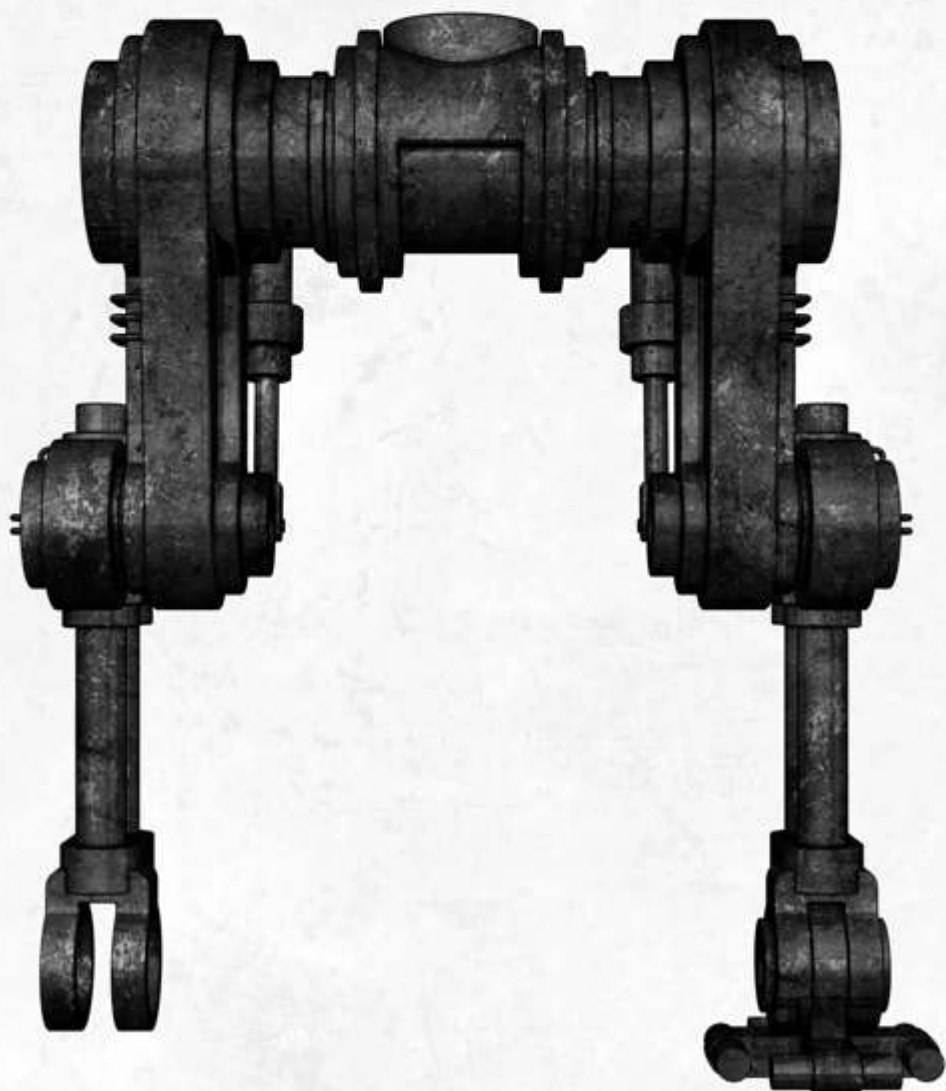
Generator Znaleźisk

W dwóch poprzednich sekcjach wymieniłem w sumie 100 przeróżnych rzeczy, które można znaleźć w ruinach starego świata. Dokładnie je ponumerowałem, żeby ułatwić ci korzystanie z mechanizmu Generators Znaleźisk. Mianowicie, gdy jako Weteran uznasz, że bohaterowie na danym etapie przygody mają szansę natknąć się na coś ciekawego, określasz dozwoloną dostępność przedmiotów, które wchodzi w grę, poczynając od góry (duża, przeciętna, mała, znikoma). Potem każdy z graczy rzuca k100 w imieniu swojego bohatera. Jeśli wylosowany przedmiot kwalifikuje się do kategorii dozwolonych (ma taką samą lub większą dostępność) oraz łapie się pod realizm sytuacji, trafia w ręce Draba. W przeciwnym wypadku uznaje się, że danej postaci nie udało się znaleźć nic szczególnego.

Napoje (0,5 litra)	Opis	Cena
Soul of Rock	napój o wysokiej zawartości alkoholu	7 amo
CHEMICOLA	popularny napój gazowany. Krzepi (niweluje 1 zmęczenie, ale efekt odnotowuje się nie częściej niż raz na dobę)	10 amo
NukaSprinter	energetyczny napój gazowany. Orzeźwia (niweluje 2 zmęczenia, efekt obserwuje się nie częściej niż raz na dobę)	15 amo
Atomic Juice	popularny gazowany napój alkoholowy zwany również browarkiem...	5 am
ToxiKiller	napój wyplukujący toksyny (jeśli postać w ciągu ostatniej godziny otrzymała napromieniowanie, drink niweluje z niego 2 punkty)	25 amo
Mutant Blood	powszechnie dostępny napój winopodobny	3 amo
Lucid	przefiltrowana woda o przyzwoitej jakości	4 amo
No NAME	lekko skażona woda; ryzyko napromieniowania k4: 20%	3 amo
Shining Lady	skażona woda; ryzyko napromieniowania k4: 30%	2 amo
SLUSHDRINK	woda fatalnej jakości; ryzyko napromieniowania równego k4: 60%	1 amo lub gratis do zamówionego jedzenia

Jedzenie		
Grillowany szczur – kotlet z dużego gryzonia. Ryzyko napromieniowania k4: 31%. Cena: 2 amo.	Kebab Po Bombie – kebab ze zjadliwej jeszcze padliny. Ryzyko napromieniowania k4: 24%. Cena: 2 amo.	Szaszłyk VEGE – pieczony na grillu szaszłyk z jadalnych warzyw i owoców. Ryzyko napromieniowania k4: 22%. Cena: 1 amo.
Gulasz Odpadnik – półtłyczna mieszanina różnych składników. Ryzyko napromieniowania k4: 35%. Cena: 2 amo.	Owoc lub warzywo z grilla – smaczny owoc sporych rozmiarów. Cena: 2 amo.	Żelazne suszone racje żywnościowe (prowiant na tydzień). Cena: 20 amo.
Hot dog – bułka plus grillowany kawałek jakiegoś kundla. Cena: 2 amo.	PadlinoBurger – kanapka z resztek martwego zwierzęcia. Ryzyko napromieniowania k4: 22%. Cena: 3 amo.	Zupa kukurydziana – zupa z pestkami kukurydzy. Cena: 1 amo.
Jaszczurzyca – zupa z pustynnych gadów. Cena: 2 amo.	Szaszłyk Ryzykanta – grillowany szaszłyk z resztek tego, co podawano w zeszłym tygodniu. Ryzyko napromieniowania k4: 35%. Cena: 1 amo.	Kebab Master – pyszny kebab z przyzwoitej jakości składników. Cena: 3 amo.

BESTIARIUSZ



Bestiariusz

Zniszczona przez bomby Ameryka jest obszarem cholernie niebezpiecznym. Panoszy się po niej pełno rozmaitych kreatur, niedobitki so-wietów, żądni ludzkiej krwi obcy, zmutowane zwierzęta. Pora, abyśmy przyjrzeni się tym wszystkim kanaliom bardziej dokładnie.

Jedyną korzyścią ze spotkania z potwornym bydlęciem jest możliwość zdobycia czegoś, co ludzie określają mianem trofeum. Wiesz, to taki bonus od losu – rzecz, którą możesz wykorzystać lub opylić za garść amunicji. Wyróżnia się różne cechy trofeów, ale do ścisłej czołówki należą następujące właściwości:

Cecha trofeum	Właściwości
Jadalne	zaspokaja głód
Krzepiące	skonsumowane neutralizuje 1 punkt zmęczenia
Cenne	ma wartość rzędu 20 amo
Bardzo cenne	ma wartość rzędu 60 amo
Kojące	o zjedzeniu niweluje 3k6 napromieniowania
Przetapialne	można z niego uzyskać 3k4 półprodukty chemiczne
Splądrowane fanty	szansa na znalezienie jednej rzeczy za pomocą Generators Znależisk

Niemal każde trofeum jest też opisane parametrem o nazwie Trudność – określa on poziom trudności testu, który należy zdać, by pozyskać trofeum w nienaruszonym stanie.

Zanim przejdę już konkretnie do opisów różnych kreatur, przypominam, że jeśli jakaś zdolność nie została wymieniona w opisie danego przeciwnika, oznacza to, iż jest na poziomie zerowym (k4).

Lewitująca Meduza

Nie pytaj mnie, czego się nażarły albo jakie promieniowanie zaabsorbowały, bo nie mam pojęcia. W każdym razie są duże, galaretowate i potrafią nieźle porazić swoimi giętkimi maczkami.

Unoszą się jakieś półtora metra nad ziemią i taką też długość mają mniej więcej ich ramiona, chociaż widuje się też giganty.

Występują różne odmiany – miejskie o szarym cielsku, pustynne – żółtawe, i wyjątkowo perfidny typ – przezroczyste (Konspira 5). Te ostatnie trudno dostrzec, chyba że są na dystansie krótszym niż, powiedzmy, 10 metrów.

Każde z tych stworzeń roztacza wokół siebie aurę silnego promieniowania. Walcząc z nimi na dystansie bezpośrednim, otrzymasz co turę k4 Napromieniowania, chyba że masz specjalny kombinezon.



Lewitująca Meduza

Lewitująca meduza

Konspira 3/5. Garda 4. Koordynacja 5.

Kamuflaż k8. Parkour k10. Skan k4. Sprawność k8.

Inicjatywa 5. Punkty Akcji 5. Próg Obrażeń 13.

Pancerz: brak.

*Broń: Rażąca macka
Siła 1k6 | Precyzja A+1 D+1*

Taktyka: ofensywna.

*Trofeum: Polip Meduzy [jadalne, krzepiące];
trudność 4 + k10, Łatanie.*

Olbrzymia lewitująca meduza

Konspira 3/5. Garda 5. Koordynacja 5.

Kamuflaż k4. Parkour 2k8. Skan k12. Sprawność 2k8.

Inicjatywa 8. Punkty Akcji 7. Próg Obrażeń 33.

Pancerz: brak.

*Broń: Gigantyczna Rażąca macka
Siła 2k8 + 3 | Precyzja A+2 D+2*

Taktyka: ofensywna.

*Trofeum: Polip Meduzy [jadalne, krzepiące];
trudność 4 + k10, Łatanie.*

*Trofeum: Fałd wewnętrzny [jadalne, krzepiące;
przetapialne]; trudność 4 + k10, Łatanie.*

Lewiatan

Zmutowana, drapieżna bestia z głębin. Paskudna krzyżówka ośmiornicy i rekina, w dodatku zdolna do funkcjonowania zarówno w wodzie, jak i na lądzie.

W tym drugim środowisku, dzięki mackom, może poruszać się swobodnie w poziomie, w pionie i do góry nogami, więc uważaj na ściany i sufit.

Szczęście, że porusza się dość pokracznie i wyraźnie nie przystosowała się jeszcze do nowej formy egzystencji. Mimo to podczas walki w zwarcu jest szalenie niebezpieczna za sprawą paszczy z wieloma bardzo ostrymi zębami.

Lewiatan

Konspira 3. Garda 3. Koordynacja 2.

Kamuflaż k8. Parkour k4. Skan k6. Sprawność k8.

Inicjatywa 6. Punkty Akcji 7. Próg Obrażeń 17.

Pancerz: brak.

*Broń: Paszcza rekina
Siła 2k6 | Precyzja A+1 D+1*

Taktyka: ofensywna.

*Trofeum: Serce Lewiatana [jadalne, krzepiące];
trudność 5 + k12, Łatanie.*



Lewiatan

Ambystoma Olbrzymia

Dziwaczne stworzenie niepodobne zupełnie do niczego. Porusza się na czterech łapach, ma długość około 170 cm, waży jakieś 60 kilogramów i jest drapieżne. Ma wielki pysk, parę oczu i jakieś, kurna, chorągiewki po obu stronach głowy. Niby to skrzela, ale używa ich do oddychania także wtedy, gdy poluje na powierzchni. Jak się wkurzy, potrafi ostro zaatakować. A ma czym, bo po pierwsze posiada nieproporcjonalnie duży pysk najeżony setkami ostrych zębów, a po drugie umie przywalić silnym ogonem. Dobra wiadomość jest taka, że niesprowokowane w zasadzie nie atakują ludzi. Ograniczają swoją dietę do zwierząt.

Ambystoma Olbrzymia

Konspira 2. Garda 3. Koordynacja 4.

Kamuflaż k8. Parkour k10. Skan k12. Sprawność k10.

Inicjatywa 8. Punkty Akcji 6. Próg Obrażeń 14.

Pancerz: bebechy 1.

*Broń: Paszcza Ambystomy
Siła 2k8 | Precyzja A+1 D-1*

*Broń: Ogon Ambystomy
Siła 1k10 | Precyzja A0 D+2*

Taktyka: defensywna.

*Trofeum: Skóra Ambystomy [cenne];
trudność 6 + 2k8, Łatanie.*

Ambystoma Olbrzymia



Dzikie zwierzę

Mnóstwo tego szwenda się po miastach i pustkowiach. Niektóre mają instynkt samozachowawczy w normie i unikają człowieka, inne niczym wściekłe rzucają się do ataku, nie zważając na grad kul. Należą do różnych gatunków, ale w gruncie rzeczy są do siebie podobne: to krwiożercze bestie złażnione mięsa.

Na potrzeby rozgrywki możesz ulepszyć o jeden poziom zdolności dzikich zwierząt w przypadku gdy są wygłodniałe, oraz podwyższyć Próg Obrażeń do 18 i Siłę do 1k8 gdy mowa o dużych, silnych osobnikach.

Dzikie zwierzę

Konspira 2. Garda 3. Koordynacja 3.

Kamuflaż k6. Parkour k8. Skan k12. Sprawność k6.

Inicjatywa 6. Punkty Akcji 4. Próg Obrażeń 12.

Pancerz: bebechy 1.

*Broń: Kły/pazury
Siła 1k6 | Precyzja A0 D-1*

Taktyka: ofensywna.

*Trofeum: Mięso zwierza [jadalne, cenne];
trudność 1 + k4, Łatanie.*

Rdzawy Homar

Homary kiedyś były rarytasem, którym delektowano się w restauracjach specjalizujących się w potrawach z owoców morza. Tak przynajmniej wyczytałem w jakimś przedwojennym przewodniku kulinarnym. Cóż, te czasy są już odległą przeszłością. Dzisiaj to my jesteśmy dla homarów zwierzyną łowną, a zmutowane, wyrośnięte do 2–3 metrów osobniki tych skorupiaków sieją spustoszenie, panosząc się na łądzie!

Najczęściej spotyka się je w miastach na wybrzeżu. Dlaczego? Otóż podstawą ich diety są nie tylko ludzie, ale też jakieś elementy sprzętu z silników samochodów, telewizorów i ogólnie całego tego mechaniczno-elektronicznego złomu. Nie wiem, czy one to rzeczywiście żrą, żeby zaspokoić głód czy żeby przeczyścić bebechy z jakichś zalegających tam syfów, ale na własne oczy widziałem, jak jeden z tych bydlaków rozpieścił kilka samochodów, grzebiąc im pod maską swym obrzydliwym pyskiem.

Fakt, to jeszcze nie wyjaśnia nazwy tych stworów. Nazywa się je Rdzawymi Homarami, bo wprost uwielbiają ocierać się o pokryte rdzą żelastwo. W efekcie mają na sobie grubą warstwę rudego, korodującego metalu, co daje im dodatkową ochronę. Trzeba takiemu skurczybykowi solidnie przylutować, żeby go uzieścić.

Rdzawy Homar

Konspira 1. Garda 4. Koordynacja 3.

Kamuflaż k6. Parkour k8. Skan k12. Sprawność k6.

Inicjatywa 8. Punkty Akcji 5. Próg Obrażeń 34.

Pancerz: głowa 2, bebechy 7, ręce 3, nogi 2.

Broń: Szczypce

Siła 2k6 + 2 | Precyzja A+2 D+2

Broń: Odnóża

Siła 1k8 | Precyzja A + 1 D0/A0 D0

Taktyka: ofensywna.

*Trofeum #1: Mięso zwierza [jadalne];
trudność 1 + k4, Łatanie.*

*Trofeum #2: Szczypce [bardzo cenne];
trudność: 2 + k6, Łatanie.*

Pospolity korsarz

Początkujący gangster, można by powiedzieć. Tyle że nawet tacy jak on mają na swoim koncie dziesiątki ofiar. Nie lekceważ drania.

Pospolity korsarz

Dryg 2. Konspira 2. Garda 3.

Posłuch 1. Koordynacja 3.

Kamuflaż k6. Krwawa łaźnia k6. Parkour k6.

Siewca ołowiu k8. Skan k6. Sprawność k8.

Inicjatywa 6. Punkty Akcji 5. Próg Obrażeń 22.

Pancerz: głowa 1, bebechy 1.

Taktyka: ofensywna.

Typowa broń: kastet lub nóż, rewolwer S&W Double-Action lub pistolet maszynowy Reising.

Średnia ilość amunicji: magazynek.

Trofeum: Splądrowane fanty; trudność 2 + k6, Skan.

Doświadczony korsarz

Prawdziwy twardziel. Lider gangu lub koleś, który ma ambicje takowym zostać w niedalekiej przyszłości i ma do tego predyspozycje.

Tak czy owak powinien na niego uważać, bo na pewno ma coś w zanadrzu, a z takim parciem na przywództwo nie omieszką tego użyć, żeby przykozać przed resztą ekipy.

Doświadczony korsarz

Dryg 3. Konspira 2. Garda 4.

Posłuch 3. Koordynacja 4.

Kamuflaż k6. Kaskaderstwo k10. Krwawa łaźnia k8.

Parkour k8. Siewca ołowiu k10. Skan k8.

Sprawność k8. Sterowanie k8.

Inicjatywa 7. Punkty Akcji 7. Próg Obrażeń 26.

Pancerz: głowa 1, bebechy 2, ręce 1.

Typowa broń: kastet lub nóż, pistolet maszynowy PAX lub karabin maszynowy M16.

Średnia ilość amunicji: 2 magazynki.

Taktyka: ofensywna.

Trofeum: Splądrowane fanty; trudność 2 + k6, Skan.

Komunista

Przeciętny sowiecki żołnierz ma to do siebie, że jak przystało na wojskowego, nieźle strzela i ma dość rozumu w głowie, by szukać osłon, zamiast biec na ogień zaporowy wroga.

Komunista

*Dryg 3. Konspira 2. Garda 3.
Posłuch 3. Koordynacja 3.*

*Kamuflaż k6. Kaskaderstwo k6. Krwawa łaźnia k8.
Parkour k8. Siewca ołowiu k8. Skan k6.
Sprawność k8. Sterowanie k6.
Agent ma dodatkowo: Knowanie k12, Handel k10.*

Inicjatywa 7. Punkty Akcji 6. Próg Obrażeń 22.

Pancerz: głowa 1, bebechy 1, ręce 1.

*Typowa broń: nóż bojowy,
pistolet Tula-Tokariew TT-33,
karabin Mosin Nagant.*

Średnia ilość amunicji: po 2 magazynki.

Taktyka: skradanie się.

Trofeum: Splądrowane fanty; trudność 3 + k8, Skan.

Komunista Skalany

Kreatura powstała wskutek Skalania podczas podróży tunelem hiperprzestrzeni. Produkt scalenia kilku rosyjskich żołnierzy, ich sprzętu i broni, a czasem też pojazdów!

Wieloręka bryła mięsa o przynajmniej kilku powykrzywianych grymasem bólu i nienawiści twarzach. Nogi, niby kule, pomagają pchać cielsko do przodu albo wiszą bezwiednie, podczas gdy koła lub gąsienice niosą bydlę do boju.

Walcząc z tym monstrem na dystansie bezpośrednim, otrzymuje się co turę k4 Napromieniania (przed którym chroni ewentualnie posiadany kombinezon UVX).

Komunista Skalany

*Dryg 3. Konspira 1. Garda 5.
Posłuch 4. Koordynacja 3.*

*Kaskaderstwo k6. Krwawa łaźnia 2k8.
Parkour k6. Siewca ołowiu k12. Skan k10.
Sprawność 2k8. Stapianie k10. Sterowanie k12.*

Inicjatywa 8. Punkty Akcji 6. Próg Obrażeń 38.

Pancerz: głowa 3, bebechy 5, ręce 4, nogi 6.

*Typowa broń: piła mechaniczna,
karabin maszynowy AK-47.*

Średnia ilość amunicji: 5 magazynków.

Taktyka: ostra ofensywa.

*Trofeum: Splądrowane fanty;
trudność 5 + k12, Skan.*



Komunista Skalany

Komunista Troglodyta

Kolejny przypadek nieudanej podróży tunelem hiperprzestrzeni. Tym razem jest to człowiek, który nie przeszedł przez bramę zupełnie sam... Wraz z nim do tunelu wkroczył jakiś owad – mucha, komar lub inny insekt. W rezultacie na wyjściu pojawiła się istota ludzka z wmiksowanym kodem DNA tegoż robala. Efekt? Skrajne upośledzenie, permanentna żądza agresji, przerażający wygląd i kanibalistyczne zapędy...

Troglodyci nie używają broni. Zamiast tego posługują się swoimi zmutowanymi kończynami, które nierzadko ociekają toksycznym jadem. Niektórzy zamiast dłoni mają wyjątkowo wredne, ząbkowane ostrza.

O tym, że te kreatury były kiedyś sowieckimi żołnierzami, informują tylko resztki munduru i gniew ukierunkowany na demokratów. Co gorsza, istoty te porozumiewają się między sobą bez użycia słów czy gestów. Nie muszą na siebie nawet spoglądać. Wystarczy, że są dostatecznie blisko, w granicach 20 metrów.

Troglodytów rzadko spotyka się pojedynczo – zwykle wędrują chmarami, jak muchy. Wier mi, niefajnie jest się natknąć na taką wygłodniałą bandę.

Pojawiają się znikąd i atakują na różne sposoby – zlatując na zwyrodniałych skrzydłach z dachów, łażąc po pionowych ścianach lub po

Komunista Troglodyta

Dryg 1. Konspira 4. Garda 4.

Posłuch 1. Koordynacja 3.

Kamuflaż k12. Kaskaderstwo k12. Parkour k10.

Skan k10. Sprawność k10.

Inicjatywa 8. Punkty Akcji 6. Próg Obrażeń 24.

Pancerz: bebechy 1.

Kły/pazury

Sifa 1k8 | Precyzja A+1 D-1

Taktyka: zasadzka.

Trofeum: Czaszka Troglodyty [bardzo cenne];

trudność 1 + k4, Łatanie.

suficie, ewentualnie niczym pająk wyłaniając się zza gigantycznych, toksycznych pajęczyn.

Czasami naprawdę ciężko się z nimi uporać, zwłaszcza jeśli w okolicy jest Mózgowiec, który zarządza całą ferajną. Ekipa która się załęgnie i jest kontrolowana przez takiego skurczybyka, jest wyjątkowo trudna do wypłenienia, bo drań miksuje oddziały i wystawia do walki dobrze ze sobą współpracujące ekipy.

Wyobraź to sobie: pajęczak odcina ci drogę toksyczną siecią, muchy trzepocząc skrzydłami przeskakują nad wysokimi ścianami, a z drugiego końca ulicy nadchodzi szwadron koleśi z nożycami ogrodniczymi zamiast dłoni...

Komunista Troglodyta



Komunista Bezkształtny

Niektórzy przedostali się przez tunel hiperprze-strzenny dosłownie w ostatniej chwili, bo nasze siły namierzyły statek obcych i przystąpiły do ataku. W rezultacie do celu docierała tylko część transportu komunistów, w dodatku skrajnie zdeformowana.

Początkowo żołnierze piechoty myśleli, że to po prostu potworne szczątki wroga, ale szybko zostali wyprowadzeni z tego błędu. Parujące, cuchnące, przyciągające stada much sterty mięsa zaczęły dygotać, a potem przyjmować przypadkowe kształty. Ostre niczym włócznie, strzaskane kości, naciągające się ścięgna, postrzępione kawałki skóry i dyndające fragmenty ciała formowały ohydne konstrukcje zdolne tylko do jednego – do zabijania. Zaczęła się rzeź, a te kanale porozrywały naszych na strzępy, po czym wchłoneły resztki niczym wygłodniałe ośmiornice.

Od tamtej pory te wiecznie nienasycone palce toczą się po ulicach miast i zabijają każdą żywą istotę, jaką napotkają, z wyjątkiem swoich. Najwyraźniej jest wśród tych szczątków jakiś fragment mózgu...

Ze względu na swoją specyficzną kondycję, Bezkształtni bywają bardzo perfidni. Żaden sraczyk nie jest już bezpieczny. Uważaj, gdzie sadzasz tyłek, bo z rurociągu może wyleźć jakiś mniejszy egzemplarz i zabrać ci pornosa, którego tak lubisz przeglądać w ubikacji.

Komunista Bezkształtny

*Dryg 1. Konspira 2. Garda 3.
Posłuch 1. Koordynacja 2.*

Kamuflaż 2k8. Parkour k10. Sprawność k12.

Inicjatywa 4. Punkty Akcji 4. Próg Obrażeń 35.

Pancerz: mutacje wzmacniające (całe ciało 3).

Broń: Szpony z kości

Siła 1k8 | Precyzja A+1 D+1

*Broń: Otwór tryskający żrącą toksyną
(raz na turę za 3 Punkty Akcji)*

Siła 2k6 | Precyzja +1/-1 | Zasięg 1

Taktyka: ostra ofensywa.

*Trofeum: Serce Bezkształtnego [jadalne, krzepiące];
trudność 4 + k10, Łatanie.*

Tak, brachu, oni panoszą się po kanalizacji miejskiej, tunelach metra, a jeśli akurat załatwiają jakieś interesy to i w kanałach klimatyzacyjnych w ocalałych biurowcach.

Po prawdzie stanowią zagrożenie także dla niektórych Azylów. Jeśli nawet nie zdołają przedostać się do środka, mogą poczynić spore szkody w systemach podtrzymujących społeczność przy życiu: filtrowni, wentylacji i tak dalej.

Jeśli wyjątkowo przypadniesz któremuś do gustu możesz liczyć na mokry pocałunek: bydle złoży do niego swoje zwyrodniałe fałdy, po czym zbryzga cię toksyną - z bliska lub na dystans.



Komunista Bezkształtny

Komunista Mózgowiec

Oprócz Bezkształtnych, Wrota w ostatnich chwilach swego istnienia „wypluwały” też Mózgowców. To radzieccy wojskowi o nieproporcjonalnie dużych głowach, przez które wywierają na zewnątrz zmutowane mózgi.

Mają zwyrodniałe kości, więc są gibcy jak szmaciane lalki, trzęsą się niczym galareta, ale spaczenie obdarzyło ich darem telepatycznego oddziaływania na swoich pobratymców. Zresztą nie tylko na nich, bo na nas i na zwierzęta także, tyle że ani my, ani czworonogi za cholerę nie pojmujemy radzieckiego...

Komunista Mózgowiec

*Dryg 1. Konspira 1. Garda 1.
Posłuch 5. Koordynacja 1.*

Łączność k12. Nauka k12. Skan 2k8. Technika k12.

Inicjatywa 3. Punkty Akcji 2. Próg Obrażeń 12.

Pancerz: brak.

Taktyka: Mózgowce zawsze mają przy sobie gwardię przyboczną i co najmniej jednego opiekuna, który wozí swojego przywódcę na wózku inwalidzkim, do którego podłączona jest wymyślna aparatura podtrzymująca funkcje życiowe. Gwardia składa się głównie z Traglodytów i Bezkształtnych.

Trofeum: Splądrowane fanty; trudność 4 + k10, Skan.



Komunista Mózgowiec

Spopielony

Typowy przedstawiciel ponurego plemienia Spopielonych – zwęglone ciało, wyglądające jak martwe, a jednak żywe, wściekłe i obdarzone zdolnością ataku telekinetycznego.



Spopielony

Spopielony

*Dryg 2. Konspira 3. Garda 1.
Posłuch 2. Koordynacja 3.*

*Kamuflaż k8. Krwawa łaźnia k8.
Siewca ołowiu k8. Skan k6.*

*Atak przypominający telekinetyczny
(1 raz na turę, koszt: 2 Punkty Akcji)
Siła 2k4 | Precyzja +1/0 | Zasięg 1*

Inicjatywa 3. Punkty Akcji 5. Próg Obrażeń 15.

Pancerz: brak.

Taktyka: skradanie się.

Trofeum: Splądrowane fanty; trudność 4 + k10, Skan.

Typowy obcy

Humanoidalna istota o nieproporcjonalnie wydłużonej czaszce i charakterystycznym wielookim obliczu. Kończyny długie i szczupłe, tułów wąski, owłosienie szczątkowe, skrupulatnie usuwane. Noszona odzież to najczęściej różnego rodzaju kombinezony z wbudowanym systemem podtrzymującym życie oraz urządzeniami do komunikacji z pozostałymi członkami oddziału i z bazą. Obcy są niemal całkowicie odporni na promieniowanie.

Typowy obcy

*Dryg 5. Konspira 4. Garda 2.
Posłuch 3. Koordynacja 4.*

*Alibi żołnierza k12. Biochemia k10. Handel k10.
Kamuflaż k6. Kaskaderstwo k6. Knowanie k10.
Krwawa łaźnia k6. Łatanie k12. Łączność 2k8.
Nauka 2k8. Odrzut k8. Parkour k10.
Siewca ołowiu k8. Skan k8. Sprawność k6.
Stapianie k10. Sterowanie 2k8. Technika 2k8.*

Inicjatywa 9. Punkty Akcji 9. Próg Obrażeń 22.

Pancerz: głowa 1, bebechy 3, ręce 1, nogi 1.

Typowa broń: pistolet laserowy Hexus, pistolet telepatyczny X-Minder.

Średnia ilość amunicji: po 4 magazynki.

Taktyka: skradanie się, osłabienie, atak.

Trofeum: Serce obcego [bardzo cenne, jadalne, kojące]; trudność 5 + k12, Łatanie.

Obcy – członek szwadronu bazy matki

*Dryg 5. Konspira 4. Garda 5.
Posłuch 4. Koordynacja 5.*

*Alibi żołnierza k12. Biochemia k12. Handel k10.
Kamuflaż 2k8. Kaskaderstwo k12. Knowanie k10.
Krwawa łaźnia 2k8. Łatanie k12. Łączność 2k8.
Nauka 2k8. Odrzut k12. Parkour 2k8.
Siewca ołowiu k12. Skan k8. Sprawność k12.
Stapianie 2k8. Sterowanie 2k8. Technika 2k8.*

Inicjatywa 10. Punkty Akcji 10. Próg Obrażeń 30.

Pancerz: głowa 4, bebechy 5, ręce 5, nogi 4.

Typowa broń: piła mechaniczna obcych, 4 granaty plazmowe, strzelba laserowa Double-Blaster.

Średnia ilość amunicji: 8 magazynków.

Taktyka: ostro ofensywna.

Trofeum: Serce obcego [bardzo cenny, jadalny, kojący]; trudność 5 + k12, Łatanie.

Obcy – członek eskadry uderzeniowej

Obcy przystosowany do działań bojowych. Posiada szereg cybernetycznych wszczepów, które potęgują jego wydolność, siłę i zwinność. Potężniejszy i bardziej agresywny wariant poprzedniego drania. Poza tym najczęściej w swoim towarzystwie ma jedno lub dwa dzikie zwierzęta, którym wszczepił brain-controller, czyli implant sterujący zachowaniem. W rezultacie działania tego urządzenia wilki, orły, aligatory i inne bestie są ślepo posłuszne.

Obcy – członek eskadry uderzeniowej

*Dryg 5. Konspira 4. Garda 3.
Posłuch 3. Koordynacja 4.*

*Alibi żołnierza k12. Biochemia k10. Handel k10.
Kamuflaż k8. Kaskaderstwo k12. Knowanie k10.
Krwawa łaźnia 2k8. Łatanie k12. Łączność 2k8.
Nauka 2k8. Odrzut k12. Parkour 2k8.
Siewca ołowiu k12. Skan k8. Sprawność k12.
Stapianie k12. Sterowanie 2k8. Technika 2k8.*

Inicjatywa 10. Punkty Akcji 9. Próg Obrażeń 24.

Pancerz: głowa 2, bebechy 3, ręce 2, nogi 2.

Typowa broń: nóż bojowy obcych, 3 granaty plazmowe, strzelba laserowa Double-Blaster albo działko laserowe Zoner.

Średnia ilość amunicji: 6 magazynków.

Taktyka: ofensywna.

Trofeum: Serce obcego [bardzo cenne, jadalne, kojące]; trudność 5 + k12, Łatanie.

Obcy – członek szwadronu bazy matki

Ostatnia linia obrony obcych. Strażnik baz, bram, lądowisk, spodków. Posiada szereg cybernetycznych wszczepów, które potęgują jego możliwości bitewne.

Ze względu na bardzo mocną broń potocznie nazywa się takich obcych „pancernikami”. Ten typ sześciopalczastych jest wyjątkowo niebezpieczny.

Mobilny Automat Wielozadaniowy

Typowy blaszak wyprodukowany na potrzeby ochrony Azylów i obiektów firmy. Mimo topornej konstrukcji potrafi nieźle dać w kość, jeśli się zawezmie. A niewiele potrzeba, by jego popaprana sztuczna inteligencja wzięła cię za wroga. Zresztą, sam się przekonasz.



Mobilny Automat Wielozadaniowy

Dryg 5. Konspira 4. Garda 3.

Posłuch 3. Koordynacja 4.

Alibi żołnierza k10. Biochemia k6.

Kaskaderstwo k10. Knowanie k10.

Krwawa łaźnia k10. Łatanie k6. Łączność 2k8.

Nauka 2k8. Odrzut k10. Parkour k8.

Siewca ołowiu k10. Skan k12. Sprawność k10.

Stapianie k10. Technika 2k8.

Inicjatywa 9. Punkty Akcji 9. Próg Obrażeń 24.

Pancerz: głowa 2, bebechy 2, ręce 2, nogi 2.

Zintegrowana broń laserowa

Siła 2k8 + 2 | Precyzja +1/+1 | Zasięg 2 | Mag. 25 | Zaw. 11% | Wt. 6 | Przeł. 3

Szpony M.A.W.

Siła 1k8 | Precyzja A+1 D+1

Średnia ilość amunicji: 2 magazynki.

Taktyka: zmienna.

Trofeum: k6 części uniwersalnych; trudność 2 + k6, Technika.

Dual

Duale to stworzenia, które przybyły na Ziemię z innego wymiaru. Trudno jednoznacznie stwierdzić, czy zostały sprowadzone z rozmysłem czy też dostały się tu całkiem przypadkowo. W każdym razie na ogół pozostają obojętne wobec obcych, są natomiast wyjąt-



kowo agresywne wobec homo sapiens. Charakteryzuje je nieustanna fluktuacja, jak to określają uczeni. Mówiąc po ludzku – bez przerwy zmieniają swój kształt i wszelkie cechy. Przybierają najróżniejsze formy, ale najczęściej, niczym potwory z koszmarów, przyjmują postać będącą odbiciem lęków ofiar, na które polują. Tak, dobrze rozumiesz – te istoty w pewnym stopniu upodabniają się do tego, czego najbardziej obawiają się ich cele. Zazwyczaj stanowią krzyżówkę różnych potwornych wizerunków. Jeśli śniesz po nocach o zmutowanych czerwciach, które zniemacka wyłazą spod ziemi – istnieje duże prawdopodobieństwo, że stykając się z dualiem, będziesz musiał stawić czoła właśnie tego typu bestii, choć zapewne nie będzie ona wiernie naśladować autentycznego czerwcia. Będzie gorsza!

Całe szczęście te osobliwe kreatury przyjmują tylko takie kształty, które można pogodzić z osobliwościami napotkanymi w przyrodzie. Nie przeistaczają się w mięsożerne roboty czy samobieżną broń czerpiącą radość z rozczłonkowania swych ofiar. Rzadko też przybierają postać człowieka, choć słyszałem o takich przypadkach. Jedno jest pewne – zawsze są szalenie niebezpieczne za sprawą krwiożerczych instynktów. Zdają się żywić lękiem, rozpaczą i wszelkim cierpieniem, więc czynią wszystko, by wywołać te doznania w skrajnej formie, i dopiero wówczas przystępują do potwornej konsumpcji. Tak jakby trawiły tylko takie mięso, które jest na wskroś przesiąknięte potem i hormonami ludzkiego przerażenia.

Teraz, gdy już podzieliłem się z tobą wiedzą na temat tego, jak brutalne i groźne mogą to być istoty, mam dla ciebie dwie dobre wiadomości. Po pierwsze: duala są śmiertelne. Można je załatwić przy użyciu konwencjonalnych środków dostępnych człowiekowi. Jeśli więc masz pod ręką porządną giwerę – jest jeszcze dla ciebie nadzieja! Druga dobra wiadomość jest taka, że rzadko widuje się duala większe niż mały samochód. To ważne, bo ciężko byłoby sobie poradzić ze skurczybykiem wielkości Statuy Wolności, nieprawdaż?

Półświadoma roślina

Półświadome rośliny to wyjątkowo spektakularne skrzyżowanie genów. Połączenie rośliny ze zwierzęciem. Kreatury, o których tu mowa, mają sporo wspólnego ze zwykłymi chwa-

Podły Dual

Konspira 4. Garda 5++. Koordynacja 5+.

Biochemia k12.

Kamuflaż k12. Kaskaderstwo k12.

Odrzut k12. Parkour 2k8.

Skan k12. Sprawność 2k8.

Inicjatywa 11. Punkty Akcji 12. Próg Obrażeń 55.

Przykładowa broń: Siła 2k8 | Precyzja A+3 D+1

Pancerz: głowa 4, bebechy 6, ręce 5, nogi 5.

Taktyka: mocna asekuracja i ataki na wybrany cel.

Trofeum: Serce duala [bardzo cenne, przetapialne]; trudność 4 + k10, Łatanie.

stami. Przede wszystkim wiele z nich najzwyczajniej w świecie zapuszcza korzenie, a to oznacza, że nie będą cię ścigać. Tyle tylko, że takie osobniki najczęściej plują żrącą toksyną i to na całkiem spory dystans. Poza tym mają cholernie silne i ciągnące się setkami metrów pnącza, które oplatają całe ulice i budynki. Często oprócz bezpośrednich ataków wybierają strategię defensywną – chronią roślinnego mózdzka, kryjąc go w głębi magazynów i innych budowli, a w powietrzu rozpylają trujący dla człowieka gaz.

Nie zapominajmy jednak o półświadomych roślinach, które korzenie zapuszczają tylko tymczasowo. W razie potrzeby sprawnie wyrwywają się z ziemi i na zwyrodniałych łapskach lub wijących się łodygach i pnączach szarżują w twoją stronę! Te gatunki zwykle posiadają kolczaste „ramiona” lub ponadprzeciętnie uzębione paszcze, którymi kłapią zawzięcie i do upadłego.

Półświadoma roślina

Konspira 3. Garda 4. Koordynacja 3.

Parkour k10. Skan k12. Sprawność k10.

Inicjatywa 8,4. Punkty Akcji 4. Próg Obrażeń 22.

Pancerz: bebechy 2, ręce 5, nogi 4.

*Broń: Kolczaste ramiona Siła 1k6 | Precyzja A0 D-1
Broń: Splunięcie toksyną (1 raz na turę, koszt: 2 Punkty Akcji) Siła 1k10 | Precyzja -1/-2 | Zasięg 1*

Trofeum: Mózdzek półświadomej rośliny [jadalne, kojące]; trudność 2 + k6, Łatanie.

DODATEK A

	Generator mutacji cargo wylosuj mutacje poprzez 5 rzutów k20, w razie potrzeby przerzucając zdublowane wyniki
1	k4 + 1 główek Tsantsa
2	k4 dodatkowe zwyrodniałe, nieproporcjonalnie małe ręce
3	k4 dodatkowe oczy w obrębie głównej głowy
4	trzeci rząd zębów w głównej szczęcie
5	„bagażnik”, czyli zdeformowany kark, ramiona i plecy
6	k4 zwyrodniałe twarze na klatce piersiowej
7	rozdwojony kręgosłup, skrzywiona postawa, szerokie bary
8	wielopalczaste dłonie i stopy
9	k6 + 3 twardych guzów
10	podwojona klatka piersiowa
11	podwojona głowa
12	trzecia ręka
13	zdeformowana twarz, dodatkowy nos
14	podwojona dłoń u głównej ręki
15	k6 + 3 mackowatych wyrostków na ciele
16	jedna główna ręka zgina się w dwóch miejscach (dwa łokcie)
17	jedna główna noga zgina się w dwóch miejscach (dwa kolana)
18	na skórze pełno wyprysków i dużych ropiejących bąbli
19	zmutowana, wyjątkowo paskudna łuszczyca
20	zwyrodniałe stawy wyginające kończyny w różne strony

DODATEK B

Trzy Postanowienia Antykrzysowej Agencji Dozoru

Chroń państwo przed najeźdźcą.

Chroń państwo przed anarchią.

Chroń państwo przed deprawacją.

Kodeks agentów i marshali:

Wolno ci z użyciem wszelkich dostępnych środków moderować zachowanie osób, które:

- krzywdząco narażają drugą osobę na utratę zdrowia, życia, stratę mienia,
- występują wbrew zasadzie sprawiedliwości społecznej,
- kolaborują,
- uporczywie utrudniają lub uniemożliwiają ci realizację Trzech Postanowień.

Każdorazowo masz obowiązek stosować środki adekwatne do sytuacji pod rygorem kary z ramienia Sędziów Dozoru. Jesteś obowiązany znać i w miarę możliwości respektować lokalne prawa o ile nie stoją w sprzeczności z Trzema Postanowieniami.

W przypadku braku instytucji pełniącej funkcje sądowe, jesteś obowiązany obiektywnie rozstrzygnąć o winie lub niewinności oraz w razie potrzeby wymierzyć adekwatną karę.

To jeszcze nie koniec... Właściwie to dopiero początek!

Z nami przetrwasz III wojnę światową!

Jeżeli potrzebujesz wsparcia, porad, masz wątpliwości
związane z regułami lub pytania na temat świata,
zajrzyj na platformę społecznościową
www.afterbomb.pl

Oprócz wsparcia autorów znajdziesz tam także dodatkowe materiały
oraz informacje na temat linii wydawniczej.

INDEKS

Agent – str. 21	Flaccid – str. 18		Rdzawy homar (Bestiariusz) – str. 153	Tracker – str. 28
Albinos – str. 15	Generator znalezisk – str. 147	M. A. W. (Bestiariusz) – str. 159	Realia świata – str. 74	Trofeów cechy – str. 150
Alternatywa dla Ameryki – str. 83	Gonitwa, pościg – str. 49	Mapa – str. 3	Reno – str. 99	Troglodyta (Bestiariusz) – str. 155
Ambystoma Olbrzymia (Bestiariusz) – str. 152	Historia – str. 5	Marshal – str. 24	Reputacja – str. 105	Trudności testów – str. 40
Amunicja – str. 122	Inicjatywa – str. 65	Maruder – str. 19	Rezydenci Azylów – str. 78	Tryby ognia – str. 121
Analiza taktyczna – str. 49	Instrukcje obsługi – str. 42	Medex użycie – str. 72	Roswell – str. 95	Tucson – str. 94
Arsenał – str. 122	Jedzenie – str. 148	Metalurg – str. 25	Sacramento – str. 101	Tworzenie postaci – str. 13
Asekuracja – str. 65	Kalendarium – str. 6	Misjonarz – str. 26	Salem – str. 102	Tworzenie sprzętu – str. 58
Ataki specjalne – str. 67	Klan Orląt – str. 81	Moduły zbroi hutniczych – str. 139	Salt Lake City – str. 100	Tyrani – str. 76
Azylant – str. 16	Komunista (Bestiariusz) – str. 154	Modyfikowanie broni – str. 50	San Francisco – str. 89	Unia Handlowa – str. 78
Bezszałtny (Bestiariusz) – str. 156	Komuniści – str. 82	Mózgowiec (Bestiariusz) – str. 157	San Jose – str. 90	Użytkowanie terminali – str. 60
Bękart wojny – str. 22	Kondycha – str. 72	Napoje – str. 148	Skalany (Bestiariusz) – str. 154	Vocal – str. 29
Biofreak – str. 23	Konfederacja Odrodzenie – str. 80	Napromieniowanie – str. 72	Skazy – str. 108	Wendeta – str. 85
Bomba! – str. 68	Konflikty społeczne – str. 44	Nerd – str. 27	Skrajne warunki – str. 50	Węszenie – str. 62
Cargo – str. 17	Kontenerowcy – str. 75	Obcy (Bestiariusz) – str. 158	Spopielony (Bestiariusz) – str. 157	Wizard – str. 30
Carson City – str. 100	Korożja i naprawa broni – str. 49	Obcy – str. 86	Spory merytoryczne – str. 46	Włamania i rozboje – str. 62
Cechy broni – str. 120	Korsarz (Bestiariusz) – str. 153	Obrażenia – str. 68	Synergianie – str. 84	Współczynniki – str. 31
Dary Apokalipsy – str. 36	Korsarze – str. 76	Obrażenia szacowane – str. 69	Szajki płodownicze i Kartel – str. 85	Wymiana handlowa – str. 46
Dawanie wsparcia – str. 65	Krytyczna porażka – str. 67	Opatrywanie – str. 71	Środki transportu – str. 53	Wytwarzanie biostymulantów – str. 63
Degeneraci – str. 77	Krzewiciel Nirwany – str. 23	Ośrodek Izolacji Odpadów Promieniotwórczych – str. 88	Tarcze – str. 68	Zabiegi – str. 71
Denver – str. 103	Las Vegas – str. 96	Pancerze – str. 137	Testowanie czynności – str. 40	Zapora Hoovera – str. 98
Destrukcja i naprawa pancerza – str. 49	Leczenie i regeneracja – str. 71	Parametry dodatkowe – str. 36	Testowanie wielokrotne – str. 42	Zbroje hutnicze – str. 137
DiskCity – str. 102	Lewiatan (Bestiariusz) – str. 151	Phoenix – str. 93	Testy grupowe – str. 41	Zdolności – str. 33
Dolina Śmierci – str. 89	Lewitująca meduza (Bestiariusz) – str. 150	Przeciążenie – str. 50	Testy mentorskie – str. 41	Zdolności w akcji – str. 49
Dual (Bestiariusz) – str. 159	Lokacje trafienia – str. 67	Przepychanki towarzyskie – str. 46	Testy obronne – str. 66	Zmiany Fabularne – str. 105
Dzkie zwierzę (Bestiariusz) – str. 152	Los Angeles – str. 92	Przewagi a morale – str. 44	Toxic – str. 20	Znamiona – str. 106
Ekwipunek – str. 140		Punkty Doświadczenia – str. 105/106		

AFTERBOMB MADNESS

0 1 2 3 4 5

K4 K6 K8 K10 K12 2K6 Alibi żołnierza [Dryg]

K4 K6 K8 K10 K12 2K6 Biochemia [Dryg]

K4 K6 K8 K10 K12 2K6 Handel [Postuch]

K4 K6 K8 K10 K12 2K6 Kamufaż [Konepira]

K4 K6 K8 K10 K12 2K6 Kaskaderstwo [Konepira]

K4 K6 K8 K10 K12 2K6 Knowanie [Postuch]

K4 K6 K8 K10 K12 2K6 Krwawa łaźnia [Garda]

K4 K6 K8 K10 K12 2K6 Łatanie [Dryg]

K4 K6 K8 K10 K12 2K6 Łączność [Postuch]

K4 K6 K8 K10 K12 2K6 Nauka [Dryg]

K4 K6 K8 K10 K12 2K6 Odrzut [Garda]

K4 K6 K8 K10 K12 2K6 Pamiętne blizny [Konepira]

K4 K6 K8 K10 K12 2K6 Parkour [Koordynacja]

K4 K6 K8 K10 K12 2K6 Siewca otowiu [Koordynacja / Garda]

K4 K6 K8 K10 K12 2K6 Skan [Konepira]

K4 K6 K8 K10 K12 2K6 Sprawność [Garda]

K4 K6 K8 K10 K12 2K6 Stapienie [Koordynacja]

K4 K6 K8 K10 K12 2K6 Sterowanie [Koordynacja]

K4 K6 K8 K10 K12 2K6 Surwiwal [Konepira]

K4 K6 K8 K10 K12 2K6 Technika [Dryg]

Dryg

Konepira

Garda

Postuch

Koordynacja

Inicjatywa

Punkty Akcji

Kondycja

Wyczerpanie

X

Napromienianie

Próg

strasz

Obrażenia

Biostymulanty

Dary Apokalipsy

Znamiona

Skazy

Sila

Precyzja

/

Zasieg

Mag.

Zaw.

%

Wt.

|

Przet.

Sila

Precyzja

/

Zasieg

Mag.

Zaw.

%

Wt.

|

Przet.

Sila

Precyzja

/

Zasieg

Mag.

Zaw.

%

Wt.

|

Przet.

KSYWA:

FORMA:

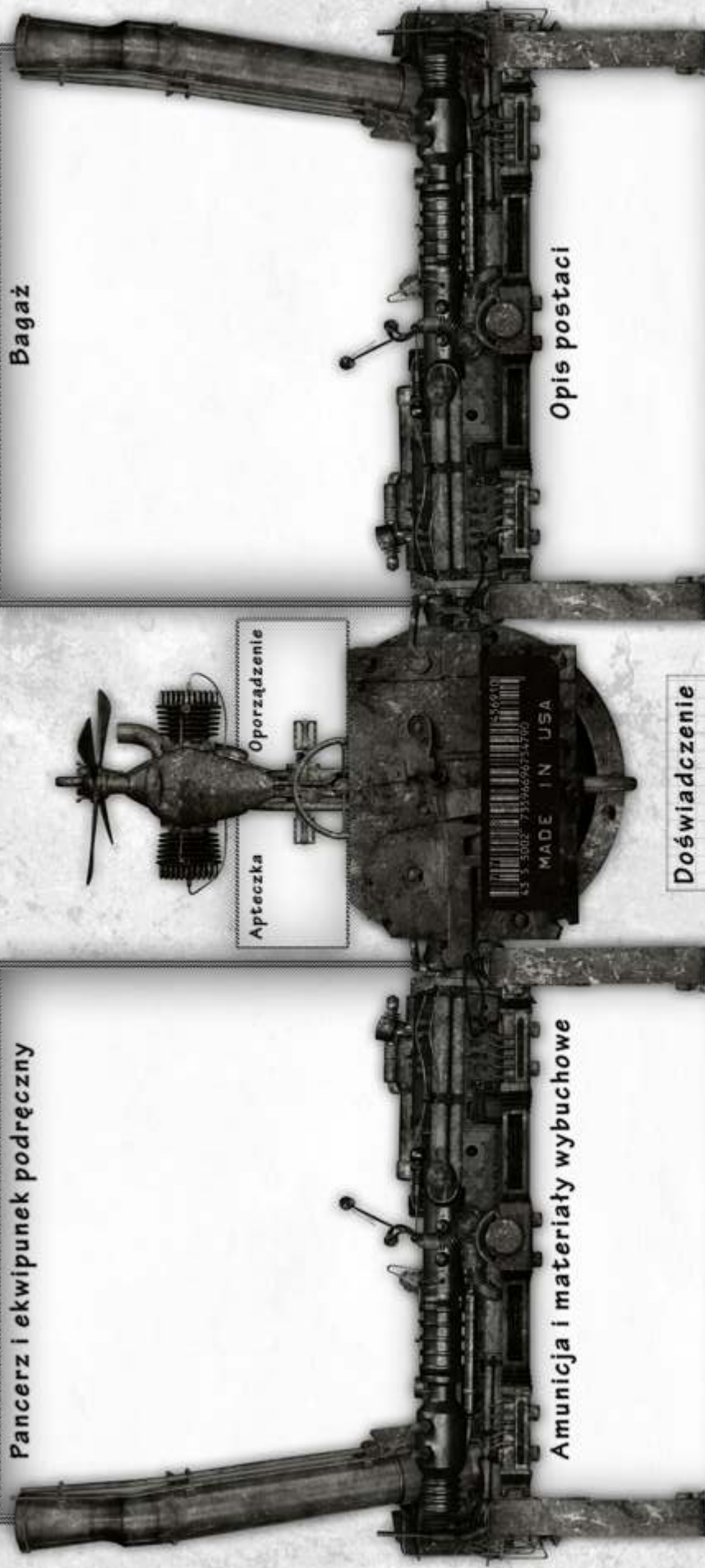
TYP:

PŁEĆ:

WIEK:

Pancerz i ekwipunek podręczny

Bagaż



Amunicja i materiały wybuchowe

Opis postaci

Broń biała

Siła | Precyzja A D | Zaw. % | Wt.

Siła | Precyzja A D | Zaw. % | Wt.



Apteczka

Oporządzenie



MADE IN USA
43 3 3002 733 966 967 34 700
43 3 3002 733 966 967 34 700

Doświadczenie

Kredyt

Reputacja

Mnożnik

Historia postaci

Apetyt rośnie w miarę jedzenia... Jeśli potrzebujesz więcej informacji o postapokaliptycznej Ameryce, bardziej zaawansowanych zasad rozgrywki, mocniej rozbudowanego bestiariusza oraz obszernych danych o sowietach i obcych, zachęcamy do zapoznania się z treścią COMBAT ZONE: 120-stronicowego dodatku do gry AFTERBOMB MADNESS.

Rak zabija powoli, ale nieubłaganie. Podwójna okupacja, niczym nowotwór, konsekwentnie pozbawia życia kolejne społeczności USA, jakkolwiek Amerykanie nie poddają się bez walki. Wojna Totalna osiągnie każdego: nawet jeśli kryje się w leśnych ostępach, pustynnych jaskiniach lub zamieszkuje podwodny Azyl. Przed konfrontacją nie ma ucieczki. Prędzej czy później wszyscy muszą sięgnąć po broń, by odeprzeć najeźdźców i przekłute potomstwo apokalipsy. Dezercja nie wchodzi w grę!



Gra fabularna AFTERBOMB MADNESS jest dostępna również w wersji książkowej. Drukowany, papierowy podręcznik w garści jest niezwykle użytecznym oraz wygodnym rekwizytem do wykorzystania na sesji.

Wszystkie zasady i materiały są wówczas pod ręką. Ilustracje także prezentują się znacznie lepiej niż w przypadku mocno skompresowanego pliku PDF.

Jeżeli spodobał Ci się system AFTERBOMB MADNESS, poleć go przyjaciołom, przyłącz się do społeczności fanów na www.afterbomb.pl oraz dziel się swoimi refleksjami i materiałami dodatkowymi, a także śmiało publikuj raporty z rozegranych sesji. **Niech żyje RPG!**

