NEUROSHIMA: SUPLEMENT

Żółw Moryc pomoże ci przetrwać zagładę

SUPLEMENT

DODATEK DO GRY FABULARNEJ "NEUROSHIMA"

Autorzy dodatku:

Marcin Baryłka, Marcin Blacha, Jerzy Cichocki,
Michał Oracz, Ignacy Trzewiczek
oraz Nurglitch (Neuroshima Nurglitcha)
i Paweł Dembowski (Indeks neuroshimowy)

Ilustracje:

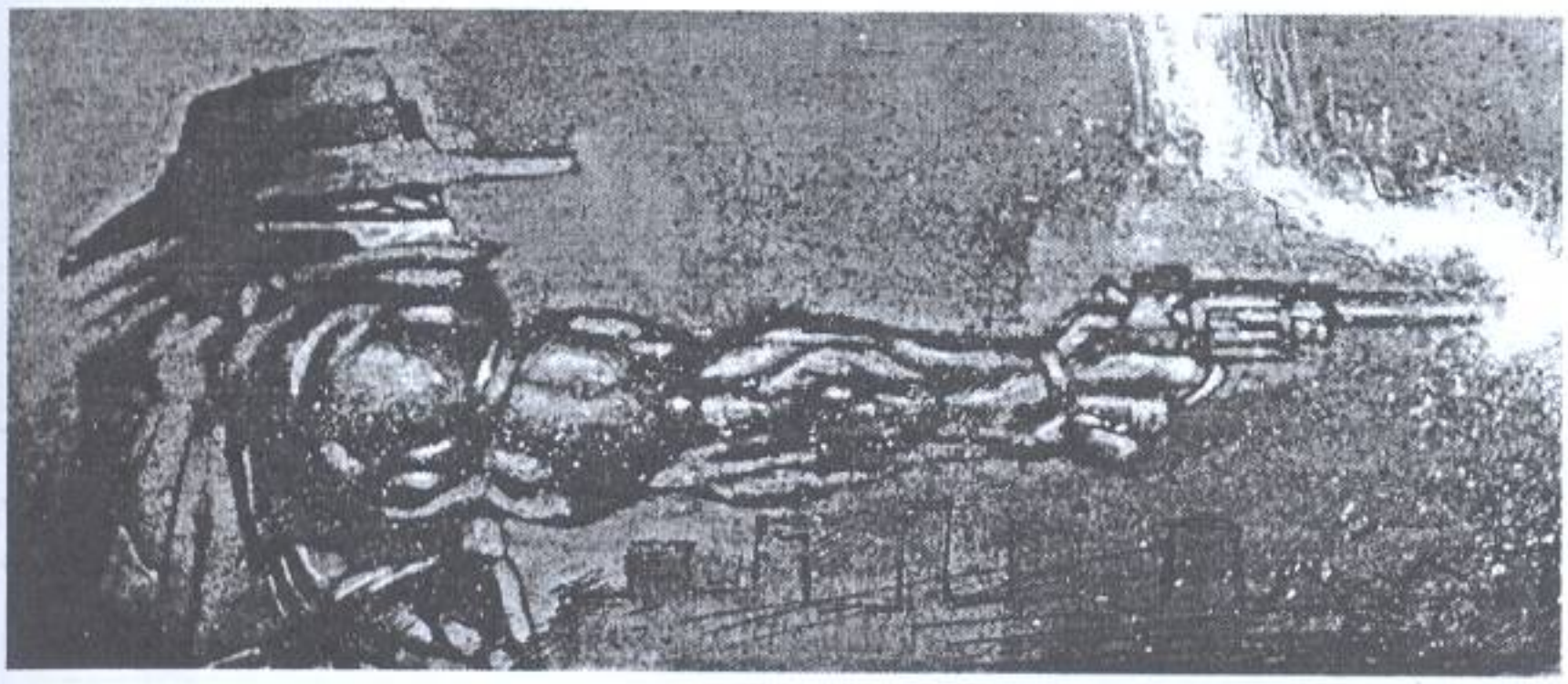
Mariusz Kornatka, Radosław Gruszewicz

Ilustracja na okładce:

Piotr Cieśliński

Projekt okładki i skład:

Michał Oracz



Ta książka w całości ani w żadnej części nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy. Jakiekolwiek podobieństwo postaci przedstawionych w tej książce do osób żyjących jest całkowicie przypadkowe.

Wydawca: Wydawnictwo Portal
ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice
tel./fax. (032) 370 29 79
www.rpg-portal.pl
portal@rpg-portal.pl
Patron i-netowy: www.valkiria.net
Oficjalna strona gry: www.neuroshima.valkiria.net

ISBN: 83-918941-4-2

Spis treści

ZZA ŻELAZNEJ KURTYNY 3
Linia dodatków do NS 4
Zanim spadły pierwsze bomby 7
Wspominki MOracza 8
Wspominki Blaszaka 14
Wspominki Ignacego 20
Wspominki Kaczora 25
Konkurs 28
ŚWIAT 29
Symbole sił Nowego Świata 30
NPC: Harry Szczur 32
Neuroshima Nurglitcha 33
Filmografia Neuroshimy 47
NPC: Mżawka 59
NPC: Jeździec Zarazy 60
Przygoda: Zdrajcy 61
REGUŁY 91
FAQ 92
NPC: Kawaler Jeremiash Holtz 96
Rozszerzony cennik 97
Strony internetowe poświęcone NS 99
Indeks neuroshimowy 104

Witajcie!

Przed wami „Suplement", dodatek, wokół którego narosło wiele legend i niejasności. Teraz wszystko jest już jasne, a jego zawartość nie jest już zagadką. Dodatek, który był bardzo potrzebny, bowiem chcieliśmy naprawić kilka błędów, których nie udało się wyeliminować z podręcznika, chcieliśmy też dodać jeszcze kilka rzeczy, których nie zmieściliśmy w podręczniku podstawowym.

To wydanie Suplementu obok podstawowego dodatku zawiera też Ekran MG oraz mapę i karty postaci, całość prezentuje się więc chyba całkiem ciekawie. Znajdziecie tu także konkurs i ankietę - zachęcamy do udziału. Jest wiele cennych nagród, a i kontakt z wami i wymiana pomysłów i uwag jest bardzo przydatna.

Póki co zapraszam do lektury, a jeśli się uda, Suplement zmieni się w kwartalnik poświęcony Neuroshimie, lub w coś równie ciekawego. Wszystko w waszych rękach.

ZZA ŻELAZNEJ KURTYNY

Linia dodatków do NS

Wydając Neuroshimę, od początku szykowaliśmy się na dużą, prężną linię dodatków. Świat skonstruowaliśmy tak, iż wraz z kolejnymi miesiącami będzie się zmieniał - żyje pełnią życia, toczy się w nim wojna, wszystko się przekształca i rozwija. Dziesiątki ciekawych miejsc i setki miejsc nie opisanych. Świat Neuroshimy jest jak wielka księga, w której nieustannie można znaleźć coś ciekawego i zaskakującego. Podobnie przygotowaliśmy reguły. Poszczególne cechy i sztuczki są tak skonstruowane, by można było je rozwijać w kolejnych publikacjach - które będą poświęcone już konkretnym aspektom gry.

Oto jak wygląda przygotowana przez nas linia:

- **Miejsca**
- **Mini gry**
- **Profesje**
- **Przygody**

Miejsca

To najgrubsze dodatki. Opisują kolejno najważniejsze miejsca świata NS. Będą zawierać dokładny opis danego terytorium, ludzi tam mieszkających, zwyczajów, poziomu technicznego, kulturowego, bogactw i wiele, wiele innych. Dodatki z tej serii będą miały grubo ponad 200 stron informacji o świecie NS. Wśród informacji, które tam znajdziecie są między innymi: opis rządów i prawa na danym terenie, flora, fauna, określony dokładnie teren, a więc wynikające z tego sprawy związane z komunikacją i transportem, omawiamy także warunki pogodowe, oczywiście ludzi tam mieszkających, ich zwyczaje, kulturę, sprawy religii i wierzeń, organizacji, sekt, grup i gangów, opisy zakładów przemysłowych i fabryk postawionych na nogi, sprawy związane z handlem, czyli informacje o tym co w danym miejscu jest tanie, co drogie, czego jest dużo, a czego brak. Nie może zabraknąć dziesiątek lokacji - zarówno tych głównych, ważnych, jak i pomniejszych - będących idealnym terenem dla przygód (ukryte, zapomniane miejsca, jakieś porzucone budynki itp.), jak i ciekawych postaci. Gdzie się da autorzy upychają pomysły na przygody, gdzie się da opisują historyjki związane z tym terenem, także wydarzenia, które miały tu miejsce już po wybuchu wojny.

Mało?

Znajdzie się miejsce na specjalne, szczególne profesje (nurek w Miami, czy Informatyk w Posterunku), Cechy, Sztuczki (choć w tych dodatkach reguł będzie bardzo niewiele, od reguł są inne dodatki). Nie zabraknie zaś specjalnych tabel grupujących fajne gamble, które można na tym terenie znaleźć, nie będziecie także narzekać na brak ciekawych stworów zamieszkujących dany teren, ani na brak planów i map terenu.

Tak, będą enpisi, i fajne klimatyczne lokacje takie jak bary, czy bunkry.

Około 250 stron informacji o świecie gry. Prawie zero reguł, tylko świat, świat, świat.

Mini gry

W tej linii ukazał się już Wyścig i wzbudził sporo kontrowersji - właśnie z powodu niezbyt jasnego określenia naszych planów. Chcemy do każdego z 11 głównych miejsc w NS przygotować dodatki, pozwalające rozegrać niezwykłą, unikalną kampanię rozgrywającą się na danym terenie. To takie miniNeuroshimy - z osobnymi regułami i opisem świata.

W „Wyścigu" opisaliśmy oczywiście świat wyścigów, ligi, zawodów, a do całości dodaliśmy masę specjalnych, potrzebnych do rozegrania tej kampanii reguł.

W przypadku minigry o Nowym Jorku otrzymacie podręcznik pozwalający bawić się w osadników nowego świata. Pokażemy, jak ludzie zabierają się za odbudowę świata, jak im pomóc, kto przeszkadza, a całość uzupełnią specjalne reguły, które na razie roboczo nazywamy Settlers.

W ramach Posterunku otrzymacie „taktyczną" miniNeuroshimę, w której gra się sztabem dowódców z linii frontu. Dowiecie się jak działają, jak planują ruchy obrońców ludzkości, jak starają się pokonać Molocha. Całość uzupełnią reguły pozwalające prowadzić sesje strategii RPG. Każdy gracz będzie dysponował kilkudziesięcioma żołnierzami i rozsyłał ich do poszczególnych odcinków frontu, by bronić się przed Molochem. W dodatku tym chcemy zawrzeć specjalny algorytm, który posłuży MG do symulowania działań Molocha.

A oto projekty, nad którymi aktualnie trwają prace:

- **Detroit** - Jędrzej Ilukowicz
- **Teksas** - Piotr Koryś
- **Miami** - Marcin Mortka
- **Missisipi** - Przemek Wenio
- **Front**
- **Arena**

W ramach Miami otrzymacie narzędzie do gry w kampanię handlową i masę informacji i reguł o gamblach i handlu; w ramach Hegemoni ukaże się oczekiwana Arena z bardzo poszerzonymi regułami walki wręcz, a w ramach... pozwólcie, że kilka niespodzianek zostawimy na przyszłość.

Podsumowując - wiemy, że gra polegająca na łażeniu od osady do osady i od problemu do problemu, prędzej czy później zacznie nużyć. Stąd nasz pomysł, by raz na jakiś czas spróbować zupełnie innej Neuroshimy i wykorzystując jej świat i mechanikę zagrać w coś zupełnie innego. Przedsmak - czyli granie w „Wyścig RPG" już macie. Przed wami kolejne mini gry - niby coś nowego, ale w znanym i lubianym neuroshimowym sosie.

Profesje

Skierowane dla graczy, którzy odgrywają daną postać. Wydamy je dla najpopularniejszych profesji w grze. Podajemy w nich tło świata związane z danym zawodem i dużo reguł do tworzenia unikalnej postaci.

Dzięki podstawce można stworzyć kilku różnorodnych gladiatorów.

Dzięki dodatkowi „Gladiator" trudno napotkać na sesji dwóch identycznych. Nowe cechy, sztuczki, nowy sprzęt, nowe choroby - wszystko to jest przygotowane z myślą o ubarwieniu postaci. Te dodatki nie zawierają nowych reguł - jak w przypadku minigier, lecz nowe możliwości dla bohaterów, dzięki którym postać będzie jeszcze bliżej wyobrażenia gracza. Cały system tworzenia postaci w Neuroshimie jest przygotowany właśnie po to, by na etapie dodatków można było najciekawsze, najbarwniejsze postaci rozwijać i nadawać im jeszcze więcej charakteru i specyfiki.

Całość dodatku zawsze będzie uzupełniona poradami jak odgrywać postać, jak wygląda jej dzień powszedni, jak się zachowuje, jak rozumuje.

Przygody

Będziemy wydawali je zupełnie nie przypadkowo. Oficjalne przygody do Neuroshimy będą bowiem bardzo wyraźnie przesuwały historię świata. W każdej z tych przygód fabuła odkrywa ważne wydarzenia, takie jak nowy plan Molocha, zamach na głowę Nowego Jorku, czy cofnięcie się Neodżungli. Znaczna część dodatku w tej serii będzie omawiała ważne, istotne dla całego świata NS zdarzenia. Potem, już w ramach scenariusza gracze będą mogli wziąć w nich udział, raz jedynie jako bierni obserwatorzy, innym razem biorąc czynny udział w tych ważnych wydarzeniach.

Przygody będą uzupełnione ogromną ilością handoutów, czyli materiałów gotowych, możliwych do wykorzystania natychmiast w dowolnej przygodzie i miejscu. Znajdziecie więc w tych dodatkach wiele planów budynków, opisy nowych stworów, broni, pojazdów i sprzętu czy grup gangerów i nowych NPC. Całość będzie tak przygotowana, iż łatwo będzie ją wpasować w dowolną inną przygodę dziejącą się w świecie NS.

Inne

Innych też jest sporo. Właśnie zabieramy się za poważny i bardzo ważny dodatek pod tytułem „Front". W kolejce czekają „Mutanci", „Dziwne miejsca", także „Tornado", oczywiście „Moloch" i wiele, wiele innych. Ukażą się bestiariusze, ukażą się nowe ciekawe lokacje i pomysły.

KINO OSTATNI BRZEG
NOWY JORK
PROJEKCJE CO PIĄTEK.
WSZYSTKIE FILMY ZE SPENCEREM TRACY
I Z CHARLIM CHAPLINEM.
RAZ NA MIESIĄC REJESTRACJA ZAGŁADY ATLANTY.
TYLKO U NAS ZOBACZYSZ
JAK TO WSZYSTKO SIĘ ZACZĘŁO.

ZANIM SPADŁY PIERWSZE BOMBY

Wspominki MOracza

Pierwsza, inna Neuroshima

To, czy Neuroshima będzie poważną, ponurą grą, czy przeciwnie - wesołą i zabawną, zależy oczywiście od was. Niemniej każdy z autorów miał jakąś jej wizję. Największą popularnością cieszy się bodajże właśnie Neuroshima z wykopem, na „prawie wesoło". Jednak nie było chyba smutniejszej gry niż Neuroshima w swoich początkach.

Koniec świata. Nuklearne samobójstwo. Apokalipsa. Atomowy Armageddon. Gryzł mnie ten temat sporo lat przed projektami Necropunka czy tej Neuroshimy, którą trzymacie w ręce. Równo 10 lat temu, w 1993 powstała niewielka gra o nazwie „Neuroshima". Tytuł pożyczyłem od kalifornijskiej grupy Laaz Rockit, która w 1987 nagrała utwór „Euroshima", opowiadający o moim „ulubionym" temacie - końcu świata.

W pierwszej fazie tworzenia świata jakiejkolwiek gry, grasz tak naprawdę sam ze sobą. Świat powstaje w twojej głowie, a ty zamieszkujesz w nim na jakiś czas. Może się to, co prawda, wydawać dziwne z boku. Gdzie ten koleś błądzi, w co się tak wpatruje? Ot, zwykła ulica, zwykły autobus, zwykłe sklepy, kino. Chodziłem z Neuroshimą w głowie 24 godziny na dobę, rozglądając się wokół z odpowiednio nałożonym na myśli „filtrem" tej gry. Patrzyłem na panoramę miasta i w myślach nakładałem sobie na to drugą, inną - panoramę zgliszcz, rdzawo-czerwonego nieba, pustki, wypalonej ziemi i szkieletów tego wszystkiego, co nas dzisiaj otacza. Chodząc po mieście czułem się jak John O'Connor z „Terminatora", który do naszego (normalnego) świata przybył z przyszłości, gdzie istniały już tylko zgliszcza i śmierć. Inaczej mówiąc, czułem się tak, jak postać z dzisiejszej Neuroshimy po zarzuceniu czystego tornado. Zanim wpuściłbym pierwszego gracza do tego nowego świata, musiałem go zrozumieć do końca. A było to coś nieuchwytnego. Otóż, gdy tylko myślałem o ostatecznym końcu, nagle nasz świat nabierał kolorów. Jak wszystko, o czym wiemy, że za chwilę utracimy. Nagle najdrobniejsze codzienne czynności, zwykłe ludzkie małostki nabierały poprzez ten filtr ogromnego znaczenia, jakby podwójnego wymiaru. Każdy moment stawał się na swój sposób bezcenny. W porównaniu z wizją, którą dało się chwilami dojrzeć jak przez grubą szybę, patrząc na nasz świat, miasto, otoczenie - wizję zgliszcz, ropiejącego wrzoda umarłego świata, w którym wszystko przestało istnieć, nagle nasz świat nabierał w tym odniesieniu jakiejś niesłychanej, prawdziwej wartości, jak nigdy przedtem. Neuroshima była po coś. Nie taka sobie gierka, w której można sobie było, ot tak, postrzelać. Spróbujcie wyobrazić sobie to w chwilach, gdy tracicie dystans do swoich problemów - zniszczony świat. Świat po końcu świata. Wte-

dy dopiero (i nagle!) zaczynałem znów widzieć, co tak naprawdę jest w tym całym naszym życiu ważne. Czym jest życie.

Ulga. To wszystko, co nas otacza, może i nie jest najlepsze, po prostu jest jakie jest. Ale jest. A w porównaniu...

Ale to trzeba „zrozumieć do końca". Nie zatrzymywać się tylko na scenografii postapokaliptycznej, ale pójść dalej, aż w końcu się TO ujrzy, zrozumie i zadrży z trwogi i zgrozy... Zobaczyć swój dom, rodzinę, najbliższe osoby, spojrzeć na niebo... Coś nie tak... Ta magiczna chwila. Wszystko zamiera. O cholera, a więc to już koniec? Jednak? Wszystkiego? Tak. Strzępy twojego - zobacz to - twojego domu. Twojej rodziny. Gruzy twojego miasta. Miejsc, w które chodziłeś, i już nigdy nie pójdziesz. Twoi najbliżsi. Zgliszcza twojego kraju i świata. Nagły koniec każdego twojego planu, każdego twojego marzenia, każdej codziennej czynności. Wszystko w jednej chwili straciło sens.

Hmm. Po końcu świata można jeszcze dalej jakby żyć, walczyć o przetrwanie, szukać czegoś, coś tam dalej robić, odbudowywać, gromadzić zapasy, wymieniać się z innymi ludźmi, aż pewnego ranka wstajesz, wychodzisz z piwnicy jakiegoś zwalonego domu ...i dopiero wtedy to do ciebie dociera. Nagle. Jak grom. Do samej głębi. O cholera. Przecież to naprawdę jest koniec... Koniec! Przecież świat przestał istnieć. Koniec wszystkiego. Nic nie ma już sensu. To naprawdę koniec...

Nigdy już więcej nie będzie tego co lubisz. Zapomnij o tym, co chciałeś kiedyś robić. Nie ma już twoich ulubionych grup muzycznych. Nie wydadzą następnej płyty. Przecież już nie żyją... Nie ma sensu już nic zbierać, bo to tylko boli. Nigdy więcej nie obejrzysz filmu w telewizji. Nie ma już telewizji. Wszyscy nie żyją. Nigdy nikogo już nie będą obchodziły książki, które czytałeś, lubiłeś i gromadziłeś. Już nigdy. Niewielu umie to naprawdę pojąć. To jest jak grom. Nie ma już nic. Została jakaś parodia, groteskowy strzęp, w którym niektórzy próbują jeszcze udawać.

Tak. Wracamy do początku końca. Ta magiczna chwila. Wstałeś rano. Dziś masz iść do szkoły czy do pracy. Trochę problemów, ale da się to i tamto jakoś rozwiązać. Za to jutro wyjeżdżasz. I to nie sam. Za miesiąc urodziny, potem niedługo święta. Masz plany na dziś rano, na dzień, na wieczór, na jutro, pojutrze, na weekend, na miesiąc, na całe swoje życie. Ale zaraz... Właśnie ci mówią, że za godzinę nastąpi koniec świata. Że wszystko ci zniszczyli. Że nie masz już żadnych planów, już ich nie zrealizujesz. Już są nieważne. Ot, nie zdążyłeś. Nie zdążysz nawet, choćby jeszcze raz przed końcem odwiedzić swoich przyjaciół, a może nawet nie zdążysz zobaczyć się z najbliższymi osobami, a może z najbliższą osobą?

Kiedyś w dzieciństwie wędrowały w grupie naszych znajomych zeszyty - tzw. „Diamentowe myśli", zeszyty zapełnione punktami-pytaniami, do których kolejne osoby wpisywały własne odpowiedzi. W naszych „Diamentowych myślach" było ponad 1000 pytań w chyba 7

czy 8 zeszytach. Jedno z tych pytań-punktów brzmiało tak: *„Dowiadujesz się, że właśnie wybuchła wojna atomowa i za 30 minut świat przestanie istnieć. Co byś zrobił?"*

Odpowiadali ludzie w wieku 12-15 lat, dzieci:

1) Pożegnałbym się z X., a potem poszedłbym pożegnać z kumplami i z nimi bym czekał. Najpierw chyba bym wyrównał rachunki.
2) Najpierw zadzwoniłbym do dziewczyny i pożegnał się, a potem z kumplami. Potem bym czekał.
3) Pobiegłbym zabić Regana (dopisek: chyba byś nie dobiegł).
4) Pomodliłbym się i porozbijał parę czaszek kretynów i pożegnałbym się.
5) Poszedłbym do kolegów. Pożegnałbym się, wróciliby śmy myślami do dawnych godzin przebytych razem, potem poszedłbym do domu, aby umrzeć w spokoju wybuchu bomby atomowej.
6) Dużo rzeczy, schowałbym się do piwnicy.
7) Spojrzałabym na zdjęcie chłopaka, z którym nie mogę się pożegnać, bo mieszka bardzo daleko.
8) Najpierw pożegnałabym się z chłopakiem, a potem z rodzicami i z nimi bym czekała. Pomodliłabym się.
9) Pożegnałbym się z bliskimi.
10) Skorzystałbym z wszelkich przyjemności tego życia, pożegnałbym się z rodziną no i „bagnet na broń".
11) Pożegnałbym się z całym światem, a w szczególności z...
12) Wydoiłbym szybko krowy i chyżo bym spędził owce z pastwiska i zamknął dom na 3 skoble.

Hmm. Niby zeszyty, pytania i odpowiedzi były dla żartów, pełne specyficznego poczucia humoru, ale odpowiedzi na to pytanie... Dzieci jakoś to łapały.

I jeszcze drugie pytanie, w innym zeszycie: *„Przeżyłeś wojnę atomową. Wszystkie ważne ośrodki są zniszczone, a 99% ludności zginęło. Co robisz?"*

1) Szukam przyjaciół, zaopatruję się w super rozpylacz, walczę o przetrwanie. Szukam kumpli. I kogoś jeszcze.
2) Szukam przyjaciół, walczę o przetrwanie.
3) Idę do 1% ludności i wymyślam wynalazek, przez który robię się bogaty.
4) Szukam przyjaciół. Niszczę nieprzyjaciół.
5) Szukam M... albo kula w łeb.
6) Wymyślam „wehikuł czasu" i przenoszę się w przeszłość, rozwalam przywódców i dalej żyję. (dopisek: che che che)
7) Odszukuję przyjaciół, próbuję zacząć wszystko od nowa.
8) Siedzę i myślę: co zrobić?
9) Szukam przyjaciół.
10) Co popadnie rozwalam, demoluję, używam życia.
11) Szukam krasuli, buduje szopę, kradnę sołtysowi traktor.
12) Czekam aż zeżre mnie choroba popromienna a w międzyczasie to co 10.

Odpowiadały dzieci.

W pierwszym pytaniu powtarzało się jedno: „pożegnałbym się z...", a w drugim: „Szukam przyjaciół, szukam...".

To tyle z dziecięcych zeszytów z 1986 roku.

Wydaje mi się, że gdyby nadeszła ta magiczna chwila, wielu nie potrafiłoby tego pojąć, zaakceptować, uwierzyć, zrozumieć. W 24 h przed całkowitą zagładą ktoś cieszyłby się z powodu paniki i ogólnego chaosu, bo mógł wreszcie włamać się do sklepu i wynieść swój wymarzony odtwarzacz DVD. Ktoś inny przygotowywałby koce i zapasy w piwnicy, niepewny czy w ogóle to, co robi ma sens, nie wiedząc, co właściwie w tej sytuacji powinien zrobić. Jakaś matka patrzyłaby na swojego niemowlaka, który nigdy już nie będzie miał okazji nauczyć się chodzić czy mówić. Ktoś inny cieszyłby się z chaosu na giełdzie i patrzył jak na jego koncie narastają w szybkim tempie cyfry. Pieniądze, które właśnie przestały mieć znaczenie i jakąkolwiek wartość na całym świecie, na zawsze. Nagle wszystko dla

każdego człowieka straciło sens. Skończyły się życia.

Zgliszcza i śmierć, pustka. Tylko wiatr. Nie jakiś jeden dom, jedno miasto. Nie żadna abstrakcja tylko fakt, nieodwracalna rzeczywistość. Zginął cały świat, siedem kontynentów, setki krajów, dziesiątki tysięcy miast, miliardy ludzi, prawdziwych żywych ludzi, osób, które miały swoje marzenia i plany, swoich rodziców a może i dzieci. Miasto ..., miasto ..., miasto ...,

Dziś ruch jak w mrowisku, jutro pustka.

Dziś hałas, zgiełk miasta i życia, jutro martwa cisza i zawodzenie wiatru pomiędzy strzępami zwalonych domów i połamanych linii elektrycznych.

Rozmyślania. Gra nie może opierać się tylko na refleksjach i rozmyślaniach. To jest dobre w pierwszej fazie jej tworzenia, żeby miała jakąś duszę. Ale oprócz duszy musi mieć jeszcze szkielet i ciało. Możemy się dobrze bawić w Neuroshimie, przeżywać barwne przygody. A tamto? Niech tkwi gdzieś głęboko. Duszę ciężko dojrzeć. Za to łatwo dojrzeć jej brak.

Tak, była to smutna gra, ale nie myśl, że grało się w niej jęczącymi i płaczącymi kolesiami. Otóż wręcz przeciwnie. Nie było tam miejsca dla klęczących. Nie było tam miejsca dla ludzi w ogóle. Ci, którzy podnieśli się z kolan i otrząsnęli, stawali się potworami. Silnymi jak nigdy przedtem, bo nic już nie mieli do stracenia.

W pierwszej Neuroshimie nie dało się grać zwykłymi ludźmi. Gracz miał do wyboru lekką lub ciężką, pół ludzką maszynę, zombiego, mutanta, cyborga, robota, ghula, popromiennego upiora i szaleńca. Tworzenie tych postaci przed grą było niemal sednem zabawy.

Opisałem te archetypy w pierwszym liście, wysłanym do Jacka Komudy, w związku z tworzeniem Necropunka:

Osobna karta postaci do grania machiną wojenną (coś w rodzaju czołgu, połączonego na stałe z niekompletnym człowiekiem, z ludzkim mózgiem, lub SI). Niesamowitą frajdę sprawia granie takim czołgiem, najeżonym wszelką bronią. A przy tym nie jest to MECH - czyli taki „większy człowiek" (mam dwie ręce, nimi kręcę...), ale coś absolutnie obcego. Zamiast szukać jedzenia szukamy ropy, zamiast zapisywać rany i zmęczenie, notujemy uszkodzenia - uszkodzony celownik, silnik, gąsiennica, ramię, działko. Ciekawie też wyglądają nasze konwersacje z ludźmi. Budzące grozę wielkie czołgi przemierzają zgliszcza, pustkowia i miasta. Tysiąc-tonowe machiny suną rzężąc i wyjąc, najeżone kolcami, lufami, dyszami, obwieszone urządzeniami - jak apokaliptyczne bestie. Najważniejsze jednak jest to, że są to istoty, myślące i czujące. To dalszy etap eksperymentów z inteligentną bronią, ze sztucznymi biologicznymi mózgami. Tutaj połączono z machiną człowieka nierozerwalnie (np. kaleki wojenne lub od urodzenia do tego przystosowywanych, hodowanych ludzi). W czołgu takim może być np. tylko sama głowa ludzka, a reszta jego organów utrzymujących ją przy życiu będzie rozsiana po całym kadłubie. Może to być też sam tylko mózg. Np. mózg dziecka. Może on mieć duszę, np. mimo lobotomii może się w nim w pewnym momencie obudzić pamięć i okaże się, że był to kiedyś normalny człowiek z normalnym życiem. Machiny mogą być tym, co sprawi, że ten świat będzie niepowtarzalny.

Poza tym niesamowicie tworzy się taką postać-machinę. Trzeba wybierać urządzenia, bronie etc., liczyć się z nośnością, miejscem, zużyciem energii i paliwa. I prawdziwy „per-

sonal horror", jeśli chodzi o odgrywanie takiej postaci. Machiny te muszą odżywiać się dwojako - paliwo/energia dla żelastwa i ludzkie żarcie dla części człowieczych. Mechaniczną łapą zagarniasz ścierwo, by skonsumowała je organiczna część czołgu.

Upiory. *W Neuroshimie była to opcja postaci do wyboru. Po drugie - gdy postać gracza-człowieka ginęła, nie oznaczało to końca gry. Jeżeli zmarła w polu silnego promieniowania, była szansa, że wróci jako „upiór". Gdy zmarła w sferze silnego skażenia chemicznego „specyficznego" rodzaju, mogło się zdarzyć, że powstawała jako zombi.*

Granie upiorem przypominało w warstwie mechanicznej granie niematerialnym magiem. Unosisz się nad ziemią, zupełnie niematerialny. Przyzwyczajenia i nawyki masz ludzkie (i one cię mocno ograniczają). Nie jesteś jakimś duchem, ale istotą energetyczną („z krwi i kości" to może nie, ale w jakiś sposób fizyczną). Fizyczne twoje działanie odbywa się poprzez energetyczne, nazwijmy to, macki. Możesz mieć wiele rodzajów kończyn, np. takie, które potrafią dotknąć tylko metalu, albo tylko ciała, albo tylko wody, lub też „ducha" ludzkiego, inne, które do dotkniętego umysłu przekazują uczucia, lub kradną myśli, itd. Każda na inną okazję, dlatego trzeba je dobrze wybrać przed grą. „Odżywiasz" się w polach silnego promieniowania, poza nimi z czasem słabniesz, aż do zupełnego zaniku. Upiór w świecie postnuklearnym, równie jak machina wojenna, niesie niepowtarzalny i nieludzki klimat.

Takie były postacie do wyboru w dawnej wersji Neuroshimy. Tak, nie była to lekkostrawna przygodówka. Gdyby tak zostało, pewnie dzisiaj grałoby w nią góra pięciu, sześciu ludzi.

Druga, nowa Neuroshima

12 opcji Pochodzenia postaci, 28 Profesji do wyboru, 65 Umiejętności, 152 Sztuczki, 20 Chorób, 58 rodzajów broni, 36 rodzajów potworów i maszyn, 19 gangów i organizacji, 6 plemion mutantów, 19 szczegółowych lokacji, 4 tryby grania, 480 stron. Czterech autorów. Wiele nieprzespanych nocy. Druga, nowa Neuroshima. Nowy świat, nowa mechanika.

Profesjonalnie zaprojektowana gra. Najlepsze pomysły zostały. Kontrowersyjne pomysły wyleciały. Nowa Neuroshima zdobyła zadziwiającą popularność niemal od pierwszego dnia.

MOracz
marzec 2003

Wspominki Blaszaka

Na początku był chaos

Nigdy nie przepadałem za światami po apokalipsie. Taka jest prawda - puste przestrzenie, pozujący na twardzieli wojownicy autostrad i wszechobecna apatia. Nie to, że nie trawię takich klimatów - po prostu w fantastyce pociągają mnie inne konwencje. W gruncie rzeczy wielkie wrażenie zrobił na mnie tylko „Ostatni brzeg" - byłem bardzo mały gdy widziałem ten film po raz pierwszy; polubiłem też opowiadania Piotra Górskiego z Nowej Fantastyki i - rzecz jasna - „Głowę Kasandry". Właściwie mogę powiedzieć, że nie przepadam za kanonicznymi pozycjami, takimi jak „Mad Max" czy „Aleja potępienia", czyli większością. Pozostałe lubię bardziej lub mniej. Ale za żadnym nie przepadam. Tymczasem przyszło mi współtworzyć postnuklearną grę fabularną. Nie siadałem do Neuroshimy z przeświadczeniem, że skazuję się na męczącą pracę z konwencją. Wiedziałem, że jak w reklamie proszku do prania, będzie to gra lepsza niż inne. Po przeczytaniu kilku gier z postapokaliptycznej półki, takich jak Hell on Earth czy Mutant Bikers of Atomic Wasteland, wydawało mi się, że wiem czego im brakuje i co ja, jako czytelnik i gracz, chciałbym w takiej grze zobaczyć. Pozostało jedynie wszystko spisać.

Prace nad Neuroshimą przebiegały w duchu postulatów teorii chaosu. Nie nazwałbym tego bałaganem, raczej dowolnością twórczą. Każdy z autorów realizował własne pomysły i jeśli były dobre (z reguły) to przechodziły. Od samego początku kotłowało się od pomysłów i wiele dobrych idei przepadło nie na drodze doboru naturalnego, ale przez zapomnienie. Ożywione prace nad spisywaniem pomysłów przetykane były od czasu do czasu nie mniej ożywionymi dyskusjami. Najbardziej zapadła mi w pamięć rozmowa z Ignacym na temat terenów zajętych przez Molocha. Według Ignacego, twórcy potężnej maszyny, Moloch miał zajmować pół Stanów. Ja wyobrażałem sobie, że ledwie wystaje spoza granicy z Kanadą. Na północy było zbyt wiele fajnych miast, które dostałyby się pod wpływ maszyn i bohaterowie nie mogliby ich odwiedzić. W rezultacie zaczęliśmy się targować o to ile miejsca zajmie Bestia. Wymienialiśmy się za poszczególne stany i w końcu stanęło na tym, że „oddałem" Molochowi wszystkie północne stany na zachodzie i spore połacie północy na wschodzie kontynentu. Udało mi się „ocalić" Nowy Jork i Detroit. Jestem z siebie dumny. Ostatecznie jednak sprawę rozwiązała ręka Michała Oracza, który wziął mapę Stanów Zjednoczonych i bez zbytnich ceregieli zasprayował tereny zajęte przez Bestię.

Ciekawostką jest, że w trakcie tworzenia gry - przynajmniej z mojego punktu widzenia - wiele fundamentalnych koncepcji ulegało

zmianie. Raz wydawało mi się, że będą to ciężkie, psychologiczne klimaty. Innym razem widziałem zawadiacką przygodową grę w ciekawej scenerii. Trzon settingu obrastał w rozmaite konwencje - każdy z twórców postrzegał świat w innym świetle. Nie było „każdy ciągnie w swoją stronę" - po prostu szybko okazało się, że pomysły uzupełniają się nawzajem i tworzą spójną całość. Fakt, że podręcznik pisany jest z perspektywy mieszkańców świata pomógł zatrzeć różnice i pozbawił podręcznik grzechu niekonsekwencji. Nawiasem mówiąc bawiły nas potem opinie recenzentów, którzy nie potrafili rozróżnić stylistyki autorów poszczególnych rozdziałów. Pierwsi czytelnicy przyporządkowywali poszczególne części podręcznika do niewłaściwych autorów i wymieniali nawet zwyczajowe wady, którymi „autor" po raz kolejny zgrzeszył w kolejnym tekście. Opinie te świadczyły chyba o stylistycznej spójności - to było pocieszające.

Inspiracje i interpretacje

Neuroshima jest grą niepokorną. Przede wszystkim ta cecha wyróżnia ją spośród innych produktów na polskim rynku. Jedna z czytelniczek stwierdziła żartem, że na żadnej ilustracji nie ma Murzyna. Fakt - u nas Indianie nie są tymi słusznymi, nie ma równości profesji i pochodzenia, a język gry nie odwołuje się do obojniaka nieokreślonej narodowości. Neuroshima nie jest grzeczna, nie jest też bezmyślnie szpanerska. Nie jest politycznie poprawna i nie wygląda jak taśmowy produkcyjniak z zachodu. To po prostu system z jajami. Posunę się nawet do stwierdzenia, że ta gra ma duszę i jest to polska dusza. Przeważnie gdy czytam zagraniczne podręczniki drażni mnie ich sterylność. Nie mam na myśli eleganckiej konstrukcji świata i sztywnej mechaniki. Chodzi mi o kilka koncepcji, traktowanych przez autorów jak dogmaty. Przykładem tego co nazywam sterylnością jest symetria tworzenia klanów, profesji i wszelkich sformalizowanych koncepcji gry. Jest to wymóg skądinąd słuszny, bowiem gwarantuje, że stworzony przez graczy bohater nie będzie miał przewagi nad pozostałymi postaciami. Z drugiej strony to straszliwe uproszczenie estetyczne - tworzenie „matematycznego" świata, w którym każda zaleta wiąże się z jakąś wadą, było tym czego chciałem uniknąć przy tworzeniu Neuroshimy. Wydaje mi się, że napisaliśmy sprawiedliwą grę, to znaczy, że rozsądni gracze mogą wykorzystywać wszystkie zasady, bez dodatkowych założeń, ale w regułach nie ma jednak nudnej schematyczności. Dowolność interpretowania reguł, przez niektórych uważana za wadę, dla mnie jest zaletą.

Kształtowanie się duszy Neuroshimy nie było procesem do końca kontrolowanym, bo czy można dobrze wychować małego mutanta? Każdy z autorów dał temu atomowemu dziecku co miał najlepszego i zdziwilibyście się widząc pierwotny kształt niektórych pomysłów. Osobiście z największą czułością patrzę na Posterunek, który trafił do Neuroshimy wprost z mojego autorskie-

go systemu. W oryginale mieszkańcy Wędrownego Miasta byli... hoplitami i peltastami. Chronili granice potężnego państwa, stworzonego według kosmologii platońskiej, w którym każdy obywatel ma władzę nad jakimś zjawiskiem lub kategorią przedmiotów. Krainą rządzi bóg-urzędnik, zdolny na przykład do zmieniania biegu rzek myślą.

Jak widzicie zmiany wizerunku Wędrownego Miasta dla potrzeb Neuroshimy są czysto kosmetyczne.

Podobnie rzecz się ma z innymi elementami świata. Częstokroć istotne dla całości settingu fragmenty powstawały w wyniku chwilowej fascynacji. Typowym przykładem jest Detroit - nie od początku było to miasto wyścigów. Wymyślałem akurat przygodę do systemu SF - jej akcja miała się toczyć na stacji orbitalnej, będącej olbrzymią nekropolią. Wokół stacji krążyć miały mauzolea, trumny, kapsuły z urnami. W moim mózgu na zmianę przerwania przechwytywały Detroit i przygoda. W rezultacie miasto stało się ogromnym złomowiskiem - cmentarzyskiem, tyle że samochodów. Dodanie do tego anarchistycznych gangów i wyścigów samochodowych było już igraszką.

Do bardziej oczywistych inspiracji zaliczyć można książki P.K. Dicka. Jedna szczególna i chyba trochę zapomniana lektura stała się kiełkiem, z którego wyrosła Federacja Apallachów. Mowa o „Słonecznej Loterii", powieści którą stawiam na równi z „Człowiekiem z Wysokiego Zamku", „Trzema Stygmatami" i „Ubikiem', czyli w ścisłej czołówce dzieł autora. System feudalny w społeczeństwie industrialnym wydał mi się pomysłem na tyle barwnym i nośnym, że warto było umieścić go w grze fabularnej. Rzecz jasna w Neuroshimie przemysł opiera się na prowizorce i eksploatowaniu dychawicznych maszyn - dodaje to feudalizmowi kolorytu i tworzy klimat mrocznych wieków, poprzez odwołanie do stereotypu upadku kultury oraz nauki. Takie zderzenie dwóch konwencji jest nośne fabularnie i zaciekawia gracza. Umożliwia tworzenie nieszablonowych przygód w konwencji postapokaliptycznej i pozwala wykorzystać pomysły charakterystyczne dla systemów historycznych i pseudo-historycznych.

Inspiracji podczas tworzenia Neuroshimy było jeszcze więcej i nie sposób ich wszystkich wymienić. Pewnego rodzaju hołdem dla wszystkich przeczytanych książek i obejrzanych filmów są zamieszczone w podręczniku ogłoszenia i aluzje w tekście głównym. Szczególnie ciekaw jestem ile odwołań wprost wyłapali najmłodsi czytelnicy - „Głowa Kasandry" nie jest już chyba lekturą obowiązkową dla każdego miłośnika fantastyki...

Zapałki i agrafka

W Neuroshimie znaleźć możecie kilkanaście inspiracji mniej oczywistych. Mowa już nie o hołdzie dla postnuklearnej klasyki, ale o drobiazgach typowo anegdotycznych. Najlepszym przykładem są chyba hiszpańskie nazwiska w podręczniku - nie wszystkie, ale całkiem sporo. Może zdziwicie się, ale wymyślanie imion i nazwisk dla fikcyjnych po-

staci to dla mnie prawdziwa mordęga. Albo każdy nazywa się jak środek do czyszczenia szyb, albo nazwiska nieodmiennie kojarzą się ze znanymi powszechnie osobami. W przypadku angielsko brzmiących nazwisk nie było jeszcze tak źle, ale przecież Ameryka za kilkadziesiąt lat będzie pewnie po połowie anglo- i hiszpańsko-językowa. Na kłopoty z nazwiskami najporęczniejszym środkiem zaradczym okazały się być podręczniki do RPG wydane w kraju Don Kichota. Szczególnie strona tytułowa „All Flesh Must Be Eaten" obfitowała w dobrze brzmiące imiona i nazwiska. Mieszkańcy Iberii ucieszyliby się pewnie, gdyby wiedzieli jak twórczo został wykorzystany ich rodzimy system o mechach - służył za linijkę do wytyczania odległości i granic na mapie Ameryki. W tym miejscu pragnę podziękować również twórcom Earthdowna i kilku mniej znanych gier.

W annałach zasłużonych dla rozwoju kultury i gier fabularnych bez wątpienia doniosłe miejsce zajmie również Panorama Firm. Ta poważna i prestiżowa publikacja towarzyszyła nam niemal od początków powstawania gry i jej roli nie da się przecenić. Mianowicie - dla lepszego zobrazowania formatu w jakim zostanie wydana Neuroshima, wspomniane wyżej wydawnictwo zostało spontanicznie acz fachowo przycięte ze wszystkich stron z wyjątkiem grzbietu. Co prawda pojawiały się problemy za każdym razem gdy zaistaniała potrzeba skorzystania z Panoramy zgodnie z jej przeznaczeniem, ale to przecież detal. Makietka Neuroshimy istnieje do dzisiaj i budzi sentyment za każdym razem gdy się na nią spojrzy.

Podobnie rzecz się ma z innymi drobiazgami z podręcznika, jak chociażby z zamieszczonym na stronie 417 wykresem słupkowym. Osobiście nie znam podręcznika do RPG, w którym autorzy przedstawiliby takie statystyki. Wykres ten - obiekt wielu redakcyjnych żartów - jest pozostałością po całej serii graficznych prezentacji. W pierwotnym zamyśle każde z opisanych w książce miejsc miało swoje własne statystyki, prezentujące poziom edukacji, siłę instytucji egzekwujących prawo i sposób wymierzania sprawiedliwości, ponadto ilość szpitali i... no, było tego trochę. Stwierdzenie, że podręcznik nie jest z gumy okazało się prawdziwe, a szkoda trochę - Neuroshima miałaby swój odpowiednik PipBoya z Fallouta.

To przez takich jak ty przegraliśmy wojnę!

Nieodłączną tradycją procesu tworzenia Neuroshimy były rzucane znienacka żarty. W przypadku Neuroshimy humor miał dobroczynne działanie, rozładowywał bowiem nagromadzone napięcie. Godziny wytężonej pracy upływały w milczeniu, a powietrze elektryzowało się nie z powodu konfliktów, ale na skutek koncentracji nad pracą. Po długich minutach skupienia padał jakiś żart dotyczący tworzącej się gry i nawet jeżeli jedyną odpowiedzią na niego było nieobecne pokiwanie głową, dowcipy przywracały nas do rzeczywistości i pozwalały spojrzeć na pracę z dystansem. Jedną z naj-

ciekawszych obelg stało się wówczas powiedzenie: „to przez takich jak ty przegraliśmy wojnę!". Najwięcej żartów dotyczyło rzecz jasna Molocha i były to przeważnie rozbudowane historie, mające źródło w jakiejś koncepcji rodem z gry. Szczególnym wzięciem cieszyły się również sytuacje z udziałem przedstawicieli różnych profesji. Na przykład ksiądz i zabójca w jednej drużynie - tuż przed walką drugi przyjmuje kontrakt od pierwszego, pospiesznie spisuje umowę. W tym samym czasie ksiądz wali ze swojej giwery co i raz wykrzykując „amen"!. Ciekawym połączeniem okazała się drużyna stworzona z gangersa, wojownika klanu i sędziego. Bohaterowie mieli wówczas cechy: „Jeden z nich", „Jeden z nas", „My i oni". Dobrą kompilację stanowią szczur, z cechą „A co mi tam", i najemnik - „Powiedz co". Wszystko kwituje zaś łowca mutantów - „Bez tajemnic".

Dosyć zabawnie, przynajmniej dla postronnych, prezentowały się testy mechaniki. Siedzieliśmy z Michałem patrząc w notatki i wymienialiśmy uwagi. Sprawdzanie podstaw walki dla postronnego obserwatora podobno wyglądało tak:

- *Bach!*
- *Minus trzydzieści. Bum!*
- *No to bach!*
- *Druga tura*
- *Bach?*
- *Bam! Minus sześćdziesiąt. Z buta.*
- *Trzecia tura*

Oby Wasze sesje nie przypominały nigdy takich prób. W świecie gry było to starcie epileptyków. Doszukując się luk w mechanice stawialiśmy przeciw sobie różnych bohaterów, którzy stosowali dziwaczne konfiguracje ciosów. Byliśmy głęboko zdegustowani, gdy nowoprzybyły tester otworzył symulację walki deklaracją: „Widzę kogoś na horyzoncie? Wyjmuję snajperkę i strzelam".

Testy gry zawsze wywoływały dyskusje, ale nasz Projekt Manhattan nieuchronnie zmierzał ku Punktowi Zero.

Kierunek do Punktu Zero

W procesie tworzenia każdej gry fabularnej wcześniej czy później, a z reguły za wcześnie jak na gust autorów, nadchodzi moment gdy trzeba materiał złożyć i wydać. W przypadku Neuroshimy ostatnie dni przed Punktem Zero obfitowały w dramatyczne wydarzenia, rodem z technothrillera. Moloch byłby dumny słysząc o wyczynach redakcyjnych i domowych maszyn.

Przygotowane przeze mnie fragmenty gry powstawały w różnych warunkach, z wykorzystaniem najdziwniejszych edytorów tekstu. Na samym początku spaliła się pamięć w moim PeCecie. Nie wiem zresztą, czy na pewno pamięć - ona w każdym razie dymiła i rozgrzewała się. Usterka sprowadzała się do tego, że jeśli po uruchomieniu komputera szybko nacisnęło się Esc i ustawiło skrzynkę przy otwartym oknie, przez pół godziny dało się pisać bez nagłego resetu systemu. Zima była mroźna tego roku i uchylone okno, chociaż chłodziło komputer, dawało się we znaki piszącemu te słowa. Na dodatek nie miałem nawet co myśleć o takiej fanaberii jak Windows - wszystko spisane zostało pod DO-

Sem, w moim ukochanym TAGu. Kiedy TAG zawiódł (formaty dysku były równie częste co płatki śniegu za oknem), przesiadałem się na Edita - podstawowy dosowy edytor. W redakcji nad wyraz pomocny okazał się laptop. Urządzenie to ma pewną nadzwyczajną zdolność - jeśli uruchomi się je stosując odpowiednią magiczną kombinację przycisków, przez około godzinę pracuje normalnie (dezaktywacja myszki i trackballa liczy się w koszta). Niestety - po godzinie następuje tajemnicze dla mnie spowolnienie wszystkich procesów, objawiające się mniej więcej tym, że na przesunięcie się kursora czekać należy trzy sekundy. Laptop ma jeszcze jedną wadę, którą właściwie można marginalizować - psuje co drugą dyskietkę.

Ostatecznie jednak przyszło mi pracować na normalnym komputerze, wyposażonym w Worda i tutaj zbliżamy się do finału całej historii. W ostatni weekend przed Dniem Zero na owym wspaniałym komputerze padł dysk Po bohatersku zachował się Mały - przyniósł do sztabu swój dopiero co naprawiony komputer i sprawa zakończyła się happy endem. Ale nawalały nie tylko komputery - spalił się czajnik elektryczny, pociągi spóźniały się niezwykle nawet jak na PKP, zapalniczki rozsypywały się w rękach przy co drugim papierosie. Moloch bał się, że ujawnimy prawdę i przeszkadzał ile mógł. Ale prawda wyszła na jaw i zostaliście ostrzeżeni.

Ostatni weekend przed Dniem Zero - emocje sięgały zenitu. Mózgi się lasowały, stosy papierowych kulek z próbnych wydruków zawalały redakcję Portala. Wszyscy byli zmęczeni - wierzcie mi, emocjonowałem się, ale czułem wyczerpanie. Chwała wszystkim tym, którzy otrzymali wersję beta i łapali błędy - dzięki nim podręcznik wygląda dużo lepiej. Wszystkich dziewięciu Nazguli zauważyło, że chociaż zastrzegliśmy, że w tym świecie się nie lata, co i raz w tekście pojawiała się wzmianka o samolocie. Testerzy nie wiedzieli jeszcze, że podręcznikowa przygoda opowiada o katastrofie samolotu... Trzeba było wszystkie lapsusy poprawić, ewentualnie dopisać brakujące fragmenty. W ostatnich godzinach ważyły się jeszcze niektóre decyzje dotyczące losów świata i zasad. Nareszcie doszliśmy do Punktu Zero i książka została wysłana do drukarni. Amen.

Gotową Neuroshimę zobaczyłem dopiero na Krakonie. Jakby to powiedzieć... zapomniałem o tej grze. Dopiero widok konwentowiczów wczytujących się w jakąś dziwną nową grę przypomniał mi o Neuroshimie. Szok pourazowy - tak sobie tłumaczę tą amnezję. Jedynym lekarstwem okazała się powtórna lektura tekstu. Czytając przypominałem sobie kolejne etapy powstawania gry i wiedziałem, że zrobiliśmy coś bardzo fajnego. I wiecie co? Przeczytałem sobie po latach „Aleję Potępienia". Bardzo fajna książka. Nie doceniałem jej. A co do Neuroshimy, to regularnie bawię się w nią jako gracz. Szukajcie faceta w kurtce z napisem „Aspen", z kluczem francuskim przywiązanym do szalika.

Marcin „Blaszak" Blacha
kwiecień 2003

Wspominki Ignacego

Neuroshima zaczęła się w połowie września. Pierwszy oficjalny plik tekstowy pochodzi z 17 września. Tego dnia Necropunk dla nas, mnie i Michała został ostatecznie przekreślony. Od tego momentu zaczął się wyścig z czasem.

Naszą decyzję powitano bardzo owacyjnie. Każdy może wejść na www.valkiria.net do działu Agora i zobaczyć, jak fani RPG powitali informację, że chcemy wydać nową polską grę. Ogólny wydźwięk to coś w stylu: „Spierdalajcie z takim pomysłem i tak nikt w to nie ma zamiaru grać." Kawał motywacji, w stylu „polish". Na Michała to nie działało; nie chodzi po forach. Zwykł mawiać: „Nie łażę po śmietnikach, lumpeksach i forach internetowych". Coś w tym jest.

Na mnie jednak forum Valkirii działało bardzo mobilizująco. Wy dupki żołędne, myślałem pisząc kolejne strony tekstu. Internetowi spece od gier i marketingu RPG ukryci za mrocznymi ksywami, wypowiadający się mądrym głosem na każdy temat, nie mając o żadnym z tych tematów pojęcia - patrzcie i płaczcie jak się robi grę RPG. Panowie od kosztów pobocznych, od oceny zapotrzebowania rynku i pozostałe ofermy - nadchodzi czas rozczarowania. Neuroshima zbliża się z każdym dniem.

No nie ukrywam, że mieliśmy z Michałem także coś do udowodnienia chłopakom z Sarmatii. Trochę nas różniło podejście do robienia i wydawania RPG. Nie pozostawało nam nic innego, jak pokazać, kto ma rację w sporze.

Podsumowując - we wrześniu, październiku i w kolejnych miesiącach pracy - złości twórczej nie brakowało. Byłem mocno nabuzowany siadając każdego wieczoru do klawiatury i niejako bijąc się z wirtualnymi pedałami, którzy codziennie narzekali na różnych forach i listach.

A wszystko zaczęło się od pliku Michała zawierającego pomysły do gier post apokaliptycznych. Stamtąd wybrałem te pomysły, które mnie kręciły - w ten sposób otrzymaliśmy wspólny front działań. U Michała w notatkach był bunt maszyn, u Michała w notatkach było tornado, u Michała w notatkach było wszystko. Wystarczyło to tylko napisać na czysto.

Warto opowiedzieć o współpracy z grafikami - kiedy wymyśliłem sobie Molocha, przekazałem pomysł Michałowi oraz Tomkowi Jędruszkowi, by już rysował. Michał pomysł klepnął, że jest OK., choć w kilku miejscach się spieraliśmy - ogólnie stwierdziliśmy, że Moloch to jest coś co nakręci Neuroshimę.

Oczywiście gdy Tomek przyniósł ilustrację Molocha - zaczęła się awantura.

- Co to jest? - Michał.
- No Moloch - mówię
- Przecież tak nie wygląda! - to Michał

- Jak to nie wygląda. Właśnie tak wygląda. Jest super. - ja
- Chyba zwariowałeś. - Michał

Tak właśnie przebiega twórcza współpraca między ludźmi, którzy razem wymyślają świat RPG. Obaj gadają o tym samym, ale w głowach mają coś zupełnie innego. I bądź tu grafikiem...

Ilustracje ze stron 23 i 276 to właśnie te pierwsze. Tak wyobrażałem sobie Molocha nim Moracz nie wybił mi z głowy tej wizji. No cóż, w październiku dołączył do nas Marcin Blacha i zacząłem przegrywać niektóre głosowania. Tak bywa w zespole... Na stronie 277 widać już bardziej subtelną wizję Molocha, nie tak drastyczną ścianę żelaza, jaka mi się marzyła. Ostatecznie jednak Michał naszkicował Tomkowi jak to ma wyglądać i powstała kolejna ilustracja - ta ze strony 272. Tak skończyła się ewolucja wyglądu Molocha, choć Michał do dziś jeszcze kręci z niezadowoleniem głową. Właśnie zaczynamy pisać dodatek o Froncie. Pewnie zobaczycie kolejne ilustracje z Molochem. Ciekawe jak będzie wyglądał, co?

Nigdy nie czułem klimatów post apokaliptycznych. Jestem wielkim fanem DL, PnZ natomiast nawet nie przeczytałem, nie mówiąc o prowadzeniu. Nie potrafię jakoś tego wszystkiego sobie wyobrazić, tej pustki, tego upadku, tego rozpieprzonego świata. Nie grałem w Fallout, nie oglądałem Mad Maxów, nie jestem fanem wycieczek na pustynię Błędowską. Jak przebiegały prace? Dość śmiesznie.

Michał codziennie mówił mi co mam pisać, a ja wieczorem pisałem. Rano czytał, nanosił poprawki i mówił co dalej. Niewiarygodne? Trochę tak, ale jak widać okazało się to dość skuteczne. Dziwny tandem autorski, ale jakoś nam szło. W ten sposób powstały jedne z najważniejszych rozdziałów w podręczniku: Moloch, Front, Mutanci, FAQ. Pisanie szło sprawnie i szybko, ale mimo wszystko zbyt wolno. W październiku już wiedzieliśmy, że nie poradzimy sobie, a ponieważ od kilku miesięcy rozważałem zatrudnienie Marcina Blachy w wydawnictwie, uznaliśmy z Michałem, że to najlepszy czas, by pojawił się Blaszak. Zaczął pracę od połowy października. Prace nabrały sporego rozpędu. Z Marcinem było o tyle inaczej, niż ze mną, że doskonale złapał klimat NS i pisał bez jakiś nadmiernych konsultacji. Siedział sobie grzecznie przy biurku i pisał, po osiem, czasem więcej godzin dziennie. Dzień w dzień, zdanie po zdaniu. Michał spierał się ze mną, tłumaczył mi różne rzeczy, wyjaśniał co i jak, a Blaszak sobie cichutko ciup, ciup, ciup w klawisze.

No i jak tak Blaszak sobie cichutko ciupał bez kontroli w te klawisze, to wyszedł z tego burak. Mały i naprawiony, ale śmiechu było przy tym co niemiara. Rzecz wyszła pod koniec grudnia, w momencie, w którym mieliśmy już nieustającą głupawkę i byliśmy naprawdę wykończeni.

Rzecz wyszła na wydruku, który dostał do sprawdzenia Telefax.

„O ile pamiętam, tu się nie lata" - uwaga do jednego z akapitów.

„Przecież pisaliście, że się nie lata - co jest grane?!" - dwie strony dalej.

„Osssochodzi z tym lataniem?!" - kolejny rozdział, a narrator znów pisze o lataniu.

„No dobra, to można latać, czy nie?" - strona dalej

„Jeszcze jeden samolot i przestaje to sprawdzać!" - kilka stron dalej.

Okazało się, że do Blaszaka jakoś nie dotarła informacja, że w świecie NS nie ma możliwości latania i cały jego materiał został na maksa naszpikowany samolotami. Czytanie komentarzy Telefaxa do każdego kolejnego samolotu w tekście było jedną z najzabawniejszych rzeczy jakie przydarzyły się podczas prac nad NS.

Telefax nie dostał do sprawdzenia przygody. Nie miał więc prawa wiedzieć, że opowiada... o katastrofie samolotu... Kto zgadnie kto ją napisał?

Bywalcy konwentów oraz czytelnicy Portalu mogą wyłapać kilka ciekawych zwrotów akcji podczas prac nad NS. Informacje tam podawane znacząco rozmijają się z tym co znalazło się w podstawce. Jednym z ważniejszych przypadków takiego działania był rozdział o walce. Jak niektórzy wiedzą, zapowiadałem walkę w czasie rzeczywistym, bez tur i podobnych bzdetów.

Całość wzięła się z tego, że pisząc NS wszedłem w rytm grypsowania, pan Pasikowski byłby ze mnie dumny. No więc siadłem do klawiatury, odpaliłem worda i zacząłem pisać rozdział walka. Nie miałem pomysłu, pisałem co mi przychodziło do łba. Powstało coś takiego:

„Strzelaniny głównie tym różnią się od szachów, że tych ostatnich nie rozgrywa się w riltajmie. Kiedy chłopcy ładują w powietrze ołów, nikt nie czeka na swoją turę. I właśnie dlatego przy szachach jest tak niewiele ofiar śmiertelnych. No ale ty wolisz słuchać o walce, tak?

W walce nie ma tur.

Nie ma rund.

To nie szachy.

To nie jest tak, że kule faceta, który strzelając biegnie do drzwi dolecą szybciej, niż tego faceta, który ukrywa się za murkiem. To nie jest tak, że jeśli rzucasz się na ziemię, a potem obracasz i ładujesz, to będziesz później, niż ten gość z kałachem. Nie. To wszystko dzieje się równocześnie.

Nie będziemy grać ze stoperem. Nie będziemy kłócić się o dziesiętne części sekundy. Będziemy patrzeć co wyrzuciłeś na kościach. Jeśli skoczyłeś za mur, przeładowałeś broń i oddałeś trzy strzały, a na kościach wypadło 3,6 i 10 to ten gość, w którego celowałeś prawdopodobnie ma kłopoty."

Strasznie mi się to spodobało, choć nijak nie wiedziałem co z tym zrobić dalej. Spędziłem kolejne dni na wymyślaniu reguł, by pasowały do tych kilku akapitów. Nawet stworzyłem takie reguły. Nawet opowiadałem o nich na Zahconie. Nawet - moim zdaniem - działały. No ale Moracz w końcu nie wytrzymał. Zasadniczo przez te cztery miesiące był dość wyrozumiały do różnych moich tekściorów, które padały tu i ówdzie i mieszały w wizji świata, lub regułach. Przy walce jednak postanowił nie dać mi szaleć.

Wkurzył się i napisał cały rozdział o walce w dwa dni. Po prostu. Michał tak ma. Zazwyczaj nie pisze, ale jak zacznie, jest szybszy od Blaszaka i mnie razem wziętych. No, może jednak we dwójkę byśmy go prześcignęli.

Co prawda zarzekał się, że większość moich tekściorów z tego rozdziału nie wyleciała i tylko dodał kilka stron sensownych reguł, ale ja swoje wiem - na przykład tekścior o turach* wyleciał, a kurcze był całkiem niezły!

W każdym bądź razie - przepraszam wszystkich, którzy liczyli na walkę w riltajmie w NS. Pomysł wykorzystamy kiedy indziej. NS to nie jest nasza ostatnia gra.

Jeśli już o zmianach - warto wspomnieć o okładce, bo było ich kilka - co można prześledzić na reklamach w Piracie. Była pierwsza praca Morano (GP#1), jednak jakoś nie wzbudziła entuzjazmu, przygotował drugą (GP#2), i choć była zdecydowanie lepsza, wciąż nie miała zadziora, brakowało w niej czegoś, co charakteryzowało cały podręcznik. W końcu, zamiast trzeci raz zlecać robienie grafiki, zdecydowaliśmy się na to, co znacie doskonale, tajemnicza praca Michała Oracza w małym żelaznym okienku. Zostały nam dwie grafiki Morano, wciąż czeka na swój los praca Tomka Oracza, która miała być okładką Necropunka - znacie ją z okładki P#13.

Dobra rada - nigdy nie przyjmujcie zlecenia na okładkę do gry post apokaliptycznej. Jakaś klątwa wisi nad tym tematem.

Było już o Telefaxie, warto jeszcze raz wrócić do jego osoby i wszystkich pozostałych osób, bez których NS byłaby klapą - trzeba to wprost powiedzieć. W podręczniku dziękujemy im jednym zdaniem. Zasłużyli zaś na wiele więcej.

Kiedy okazało się, że w drukarni na początku grudnia cała załoga poszła na urlop i nie ma szans, by pracując na pół gwizdka wydrukowano NS przed świętami, machnęliśmy na to ręką i postanowiliśmy przełożyć premierę na styczeń, a najlepiej na Krakon.

Wydrukowaliśmy więc całą NS w ośmiu egzemplarzach i rozesłaliśmy do naszych przyjaciół. Jedną kopię dostał Kaczor. Jedną Nurglitch. Jedną Marek Noga, Roman Sadownik, Tomek Kowalewski, Remov, Tomek Barański i oczywiście Telefax.

Dostali 450 stron tekstu do przeczytania w tydzień. Mieli wyłapać wszystkie możliwe błędy.

Wiecie co to znaczy? To znaczy, że poprosiliśmy ich o nadludzką pracę. Poprosiliśmy o przejście przez prawdziwe piekło i wyłapanie wszystkich idiotyzmów jakie nieopatrznie stworzyliśmy. Było ich koszmarnie wiele.

Nie mieli na to miesiąca czasu, nie dostali za to fury pieniędzy i nikt oprócz nas nie wie ile tak naprawdę kosztowało ich to trudu i ile wyłapali tych błędów.

Wielki szacunek dla tej ósemki. Niewielu ludzi na świecie podjęłoby się tej roboty. Przyjaciele na szczęście nigdy nie odmawiają. Jeszcze raz bardzo dziękujemy za to co zrobiliście. To była wielka rzecz, coś czego nie zapomina się nigdy.

Z całej masy tych czerwonych uwag do NS, którą dostaliśmy na tych ośmiu wydrukach pamiętam tylko kilka. Było ich setki, a literówek to tysiące. Jedna wielka czerwona plama. Kilka rzeczy było szczególnie fajnych...

Pamiętam dziesiątki przekleństw połączonych z pytaniami retorycznymi dotyczących latania. To Telefax, który starł się z narratorem Blaszaka - pilotem. Hasło „Osssochozzzi?!" przeszło do redakcyjnego slangu na stałe.

Pamiętam jedno zdanie z wydruku Marka Nogi - na pierwszej stronie rozdziału o Molochu napisał: „To jest świetne, kojarzy się z Chaosem z Warhammera". Zdębiałem, gdy to przeczytałem.

Pamiętam uwagę Romana Sadownika do jednego z akapitów, w którym ze zbytnią fantazją pozwoliłem sobie przyrównać jakiegoś bohatera do Huty Katowice - „Huta Katowice w USA?" No fakt, poniosło mnie.

Pamiętam Nurglitcha, który o rozdziale dla graczy pisał: „Jeszcze nikt w życiu tak mnie nie opierniczył. Teraz boję się grać". Przez kilka dni na gadu gadu miał status: „Jestem huj...ym graczem".

No i oczywiście pamiętam Yubiego. Zaznaczył pewien błąd składu w podręczniku - kto się zna na składzie ten wie o co chodzi. Wie o co chodzi, bo go nie poprawiliśmy. Michał jak to zobaczył tylko uśmiechnął się i pokręcił przecząco głową: „No way". To taki mały dups, niezauważalny dla nikogo, oprócz speców. Mamy tych dupsów z 10 tys. A Yubi je wszystkie zaznaczył na czerwono... Szacunek dla przyjaciół, którzy podarowali nam kilkaset godzin swojego życia.

Pewnie myślicie, że mógłbym długo tak opowiadać, co? O dziwo, nie. Niewiele pamiętam z tamtych miesięcy. Wszystko zlało się w jedno dość nieprzyjemne wrażenie. Wiem tylko, że było cholernie, naprawdę niewiarygodnie ciężko. Mieliśmy dwie przeprowadzki redakcji, mieliśmy awarię kanalizacji, która zalała nam całą redakcję, a był to początek grudnia i wszystko po tym jak zostało zalane, to praktycznie zamarzło, mieliśmy kilka padów komputera - ten ostatni naprawdę w krytycznej sytuacji - stąd podziękowania dla Małego w podręczniku. Dlaczego jemu podziękowaliśmy szczególnie? Bo to była szczególna sytuacja, a Mały zachował się właśnie szczególnie.

Był piątek. Dzień wcześniej odebrał komputer z serwisu. Był wygłodzony serfowania po i-necie, grania w Red Dragona i ogólnej zabawy. Wychodził w piątek z pracy i żegnał się z nami z uśmiechem. Widać było, że przed nim nocka i weekend giercowania.

Godzinę później zadzwoniłem do niego i poprosiłem, by pożyczył nam komputer na weekend.

Przywiózł go.

To jedna z tych chwil, których nie potrafię opisać. Opowiedziane zwyczajnie bledną. Tamten wieczór to jeden z tych momentów w życiu, kiedy człowiek wierzy w przyjaźń, w drugiego człowieka i wszelkie inne rzeczy, tak wyśmiewane w dzisiejszym cynicznym świecie.

Nie umiem wam też opowiedzieć jakie to uczucie pisać o trzeciej w nocy rozdział „Sztuczki", gdy człowiek pada na twarz, wenę stracił jakiś miesiąc wcześniej, oczy zwyczajnie i naprawdę mu łzawią i wie, że na rano muszą być gotowe. Nie umiem wam opowiedzieć co czuje taki człowiek, gdy na gadu gadu włącza się Nurglitch i pyta, czy w czymś pomóc, a potem wymyśla kilkadziesiąt sztuczek, redaguje cały tekst i nad ranem gdy kończy mówi po prostu: „pa, do zobaczenia".

Neuroshima to nie był artykuł do Portalu. To wcale nie była „krótka piłka". Neuroshima to potężny podręcznik, pełne 480 stron tekstu. Nie napisaliśmy tego w jeden w weekend. Neuroshima to cztery miesiące pracy, wiele trudów i olbrzymia pomoc kilkunastu osób, które stały za tą grą.

Kłaniam się nisko. Jeszcze raz dziękuję wszystkim, którzy byli przy nas podczas tych czterech miesięcy. No i na zakończenie subtelne i szczere „Fuck off" dla kilku nicków z pewnego forum...

* Co do grypsu Ignacego z turami, brzmiał on mniej więcej tak: „W prawdziwej walce nie ma żadnych tur ani kolejek. Kolejki to są w barze, a tury w Puszczy Białowieskiej". Najbardziej śmialiśmy się z tych turów w ...Puszczy Białowskiej.

Wspominki Kaczora

Neuroshima zaczęła się dla mnie w sobotę rano, gdzieś we wrześniu, czy październiku 2002 roku.

Od czerwca, za przyczyną panny Michasi, mój dzień zaczyna się o przeróżnych porach, czasami o piątej rano, czasem nieco później. Tej soboty miałem szczęście: moja żona Klara, załadowała małą do wózka i wybyły w siną dal, zostawiając mnie w domu samego, nie licząc wizytujących nasz ogródek kotów.

Co zrobić z niespodziewanymi kilkoma godzinami luzu? Mogłem pójść spać - byłem jak zwykle niewyspany. Mogłem usiąść przed komputerem i sprawdzić wreszcie zaległą pocztę i poczytać ulubione serwisy internetowe. Wybrałem to drugie rozwiązanie. W poczcie nie znalazłem niczego specjalnego: ot, zwyczajne przepychanki na listach dyskusyjnych, jakiś spam i kilka nieistotnych, prywatnych maili. O wiele ciekawsza informacja, kryła się w mrokach Militarnej Sieci Valkiria: Ignacy Trzewiczek i Michał Oracz przestają się oglądać na innych i robią swój własny system postapokaliptyczny!

Z Trzewikiem i Michałem współpracowałem przy innej okazji, gościłem ich nawet w swoim ówczesnym mieszkaniu, w wieżowcu przy ulicy Bagno, w Warszawie. Przy okazji tej współpracy po raz pierwszy padła nazwa „Neuroshima" - autorskiego systemu, wymyślonego niegdyś przez MOracza. Znając potencjał

Michała i Ignaca, wiedziałem, że będzie to coś niebanalnego. Nie chciałem stać z boku i się temu bezczynnie przyglądać. Wymyślaniu gry postapokaliptycznej poświęciłem już zbyt dużo czasu i energii. Zaraz napisałem do Ignacego maila, przypominając mu o swojej osobie. Dla pewności zaatakowałem go telefonicznie. Trzewik odpowiedział „zobaczymy" i się rozłączył.

Jeszcze tego weekendu dostałem od niego odpowiedź: proponuje mi współpracę, ale stawia kilka warunków: finansowych, organizacyjnych i ogólnych. *„Jestem fajny kumpel, ale sk... szef"*, pisze w mailu. Nic to, myślę, jestem tak napalony na postnuklearne klimaty, że się zgadzam. Od tej pory zaczyna się moja droga przez mękę.

Po kilku dniach, Ignacy przysyła mi materiał do przemyślenia: w świecie Neuroshimy każdy choruje. Jako człowiek najbardziej związany z biologią, mam zaproponować rozwiązania pasujące do klimatu systemu. Wspólnie z Ignacym ustalamy, że choroby mają być klimatyczne, niekoniecznie istniejące w naszym świecie, mają być mroczne i straszne. Godzinę po rozmowie na Gadu-Gadu, mam już kilka pomysłów.

Od tej pory, na kilka tygodni przestaję istnieć dla rodziny.

Gdy Klara wspomina ten okres, jeżą się jej włosy na głowie. W mieszkaniu nie sposób utrzymać porządku: wszędzie piętrzą się stosy wydruków, część z nich, to materiały napisane przez chłopaków z Gliwic, część to ściągnięte z internetu materiały o chorobach. Do poduszki czytuję książkę o gorączce krwotocznej, a że mam w zwyczaju co ciekawsze fragmenty czytać na głos, moja żona co chwila krzywi się z obrzydzeniem. Wyrwany ze snu o czwartej rano potrafię narysować z pamięci wirusa ebola i odróżnić odmianę Sudan, od odmiany Zair.

Makabra.

Ślę pierwsze materiały na Śląsk. Z lekkim drżeniem serca oczekuję na werdykt. Marcin, Michał i Ignacy odwalili kawał dobrej roboty, nie mogę dać plamy. Trzewik na Gadu-Gadu odpisuje, że materiały są „zajebiste". Przez chwilę sprawdzam, czy omyłkowo nie posłałem ich do Artuta. Nie, to na pewno Trzewik. Zauważam też, że Ignacy jest na tyle delikatny, że nie komentuje złych pomysłów, tylko chwali te dobre, stąd moje wrażenie.

Mam chwilowy przestój w pracach nad „Neuroshimą" - w Aktiviście, gdzie pracuję, mam lekkie spiętrzenie zajęć. Ignacy pogania - nie ma dużo czasu, jeśli chcemy się wyrobić w zapowiedzianym terminie, musimy przyspieszyć. *„Czas zarwać parę nocy"* - pisze Trzewik. Zarywam. Śpię po 3-4 godziny, oprócz chorób muszę napisać opowiadanie wstępne oraz ile wlezie ramek, klimatycznych wstawek i innych dupereli, które mają robić za „zadziory", czyli luźne pomysły, które mogą być inspiracją dla Mistrzów Gry. Moje zadziory, czasami ponoć pokrywają się z tymi wymyślonymi przez Michała Oracza. Pękam z dumy - Mi-

chał zawsze imponował mi nieszablonowymi pomysłami. Piszę dalej. Kilka razy nawalam - nie nadążam z pisaniem, pracą i opieką nad kilkumiesięczną Michaliną. Ale wreszcie kończę. Wciskam klawisz „Ślij" w programie pocztowym i mam dość Neuroshimy.

Nie na długo.

W międzyczasie Ignacy ogłasza, że Neuroshima nie wyjdzie w planowanym terminie ze względu na drukarza. Postanawiamy to wykorzystać: chłopaki rozsyłają kilka egzemplarzy złożonego podręcznika do znajomych w całej Polsce. Jeden z nich dostaję i ja. Kupuję czerwony mazak z silnym postanowieniem: kreślę błędy. Po raz pierwszy widzę naszą grę w całości. Te kilka dni, w które musiałem ją przeczytać, po raz kolejny wyłączają mnie dla świata. Przyznam szczerze, że trochę bałem się, że tempo pracy odbije się negatywnie na jakości.

Z przyjemnością stwierdzam, że się myliłem. Chociaż wiem, że nie powinienem tak pisać, co mi tam, napiszę: Neuroshima jest znakomita. Błędów ma bez liku, ale po ich odsianiu gra jest naprawdę fajna. Nie mogę się oderwać od czytania: Techmorwa i Nocny Łowca śnią mi się w nocy w charakterze koszmaru sennego. Po małych perypetiach na poczcie (książka nie chciała się zmieścić do żadnej dostępnej tam koperty) odsyłam czerwony od moich poprawek egzemplarz do Gliwic i czekam na premierę gry na Krakonie. Tym razem wszystko jest OK. Ewa, przyjaciółka mojej żony, ogląda mój egzemplarz Neuroshimy. Pierwsza rzecz, która rzuca się jej w oczy, to ramka u dołu strony 168. Ewa jest matką małego Oskara. Chyba nie zostanie fanką naszej gry.

Nic to, i tak puchnę z dumy. Mam drugą grę fabularną na swoim koncie.

Marcin „Kaczor" Baryłka
marzec 2003

PS. Kilka dni temu dostałem egzemplarz autorski „Neuroshimy" w twardych okładkach. Nr 4. Klara jest pod wrażeniem :)

Obserwatorzy fabryk

Na ziemiach Molocha stoją posępne fabryki, z których wnętrza przebija poświata żółtej flucrescencji. Po metalowych ścianach, kominach, antenach i wieżach pełgają błękitno białe iskry i wyładowania. Stamtąd wyjeżdżają czarne, lśniące pojazdy, transportujące efekty nieludzkich eksperymentów wgłąb kraju. Tam też każdego dnia rośnie kolejne plemię nowego gatunku potwornych mutantów. Wokół fabryki przyczajeni tu i ówdzie ludzie obserwują ten potworny proces tworzenia, może z ciekawości, może po to, by odnaleźć przyszłe gniazdo potworów, a może...

Paladyni

Nawet w naszym zasranym świecie istnieją paladyni, dokładnie tacy, jak w starych bajkach. Samotni wojownicy i mściciele, wyruszają na Północ, by zmierzyć się z Molochem. Milczący, obładowani bronią, zaprawieni w boju. Dobrze, jeśli mają jakiś plan, łatwiej się im wtedy ginie. Czasem wracają - przemienieni w otępiałe wojenne machiny, miażdżące stalowymi gąsiennicami betonowe autostrady, z wyjącymi silnikami zamiast ludzkich narządów. Łyse i okaleczone głowy, połączone z obrotowymi wieżami, najeżonymi lufami. Oczy rozszerzone ze zgrozy i szaleństwa.

Konkurs

Mamy przyjemność ogłosić kolejny konkurs dla osób twórczych i zainteresowanych współtworzeniem Neuroshimy.

Tym razem prosimy was o napisanie interesującej przygody, której akcja ma miejsce w świecie Neuroshimy.

Warunki

Oto warunki, jakie musi spełniać przygoda:

- nie może być krótsza niż 30 tysięcy i nie dłuższa niż 300 tysięcy znaków;
- akcja przygody musi mieć miejsce w świecie NS;
- przygoda musi zawierać wszelkie statystyki wystepujących bohaterów, potworów, maszyn Molocha itp.;
- przygoda nie może odgórnie zakładać śmierci bohaterów graczy lub ich trwałego okaleczenia;
- musi być przysłana na adres wydawnictwa w postaci wydruku komputerowego lub drogą elektroniczną w postaci pliku *.rtf;
- przygoda musi być podpisana imieniem i nazwiskiem autora oraz adresem kontaktowym;

Termin

Termin nadsyłania prac mija 31 grudnia.

Nagrody

Nagrodą główną jest 500 złotych plus publikacja w jednym z dodatków do NS (z tym wiąże się dodatkowe honorarium).

Wyróżnione prace także zostaną nagrodzone (dodatkami i gadżetami związanymi z NS).

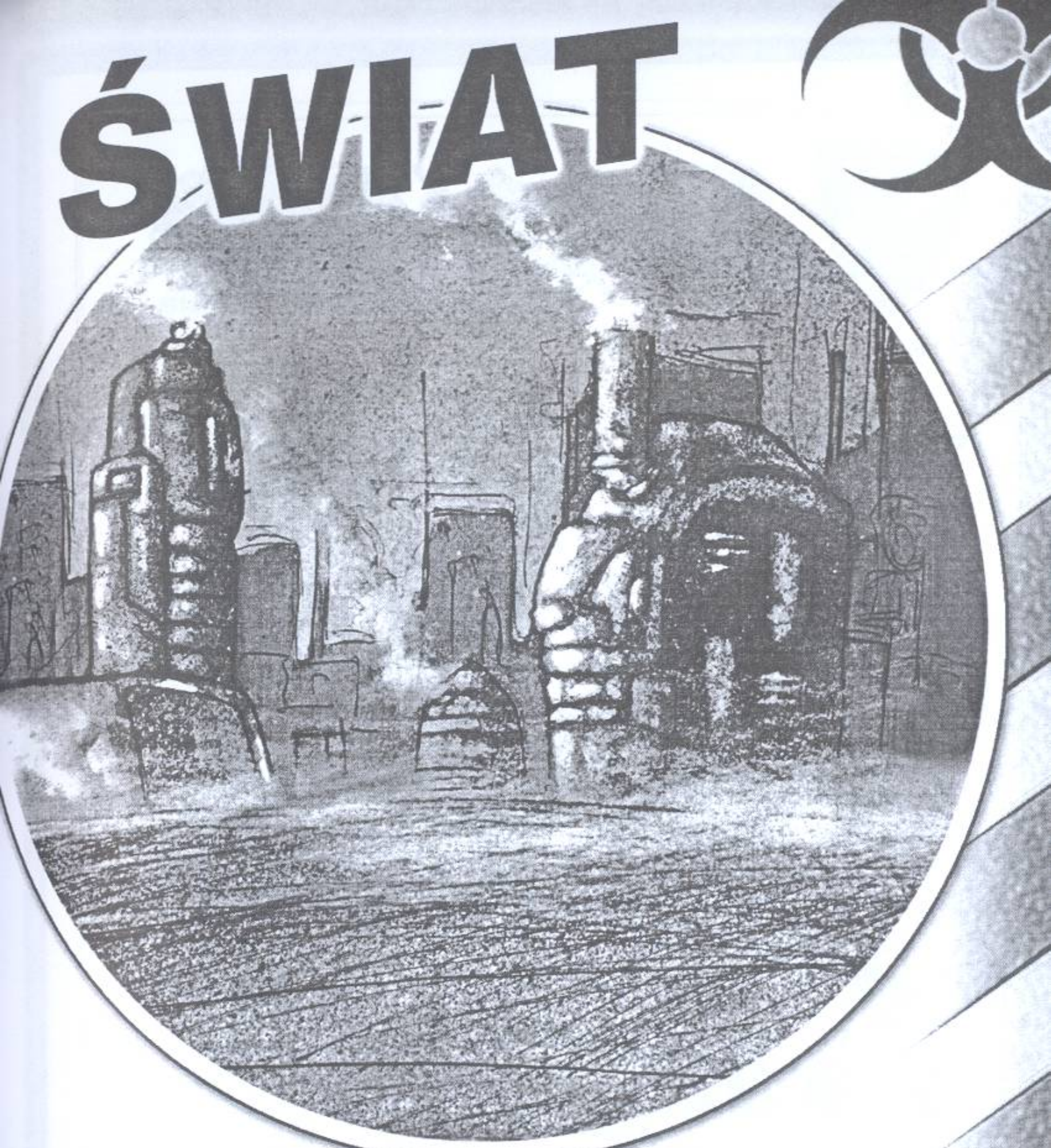
Prace należy nadsyłać na adres:

Wydawnictwo Portal
ul. Św. Urbana 15
44-100 Gliwice

lub:

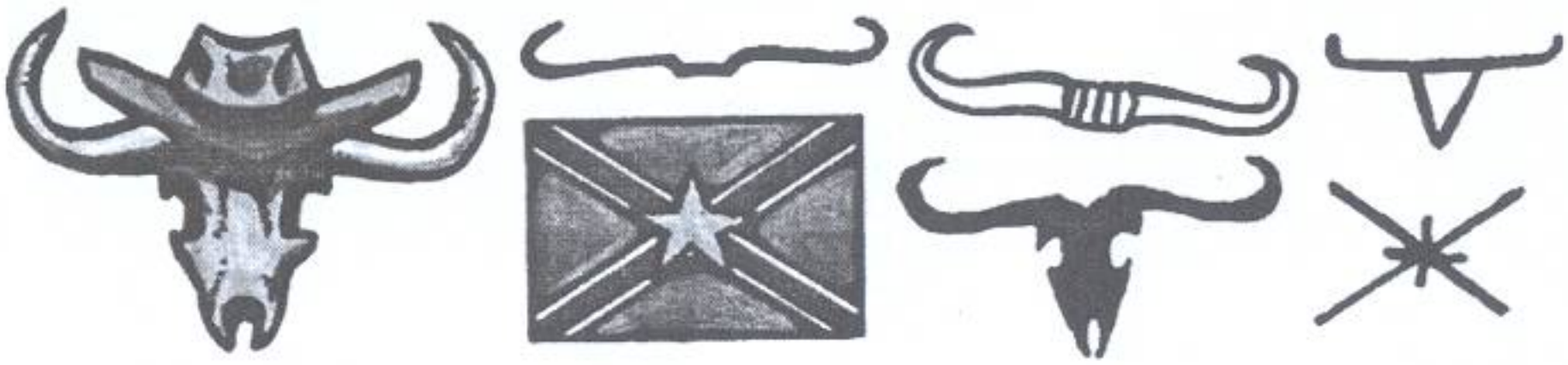
portal@rpg-portal.pl

ŚWIAT



Fedaracja Appalachów

Nowy Jork



Teksas

Przykładowe symbole **ludzi pustyni**

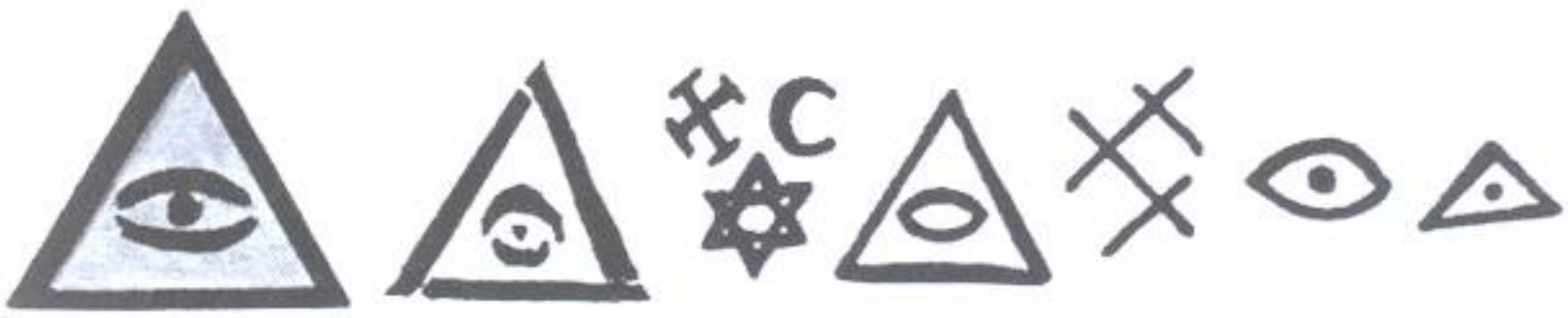
Hegemonia

Miami

Missisipi

Detroit

Posterunek



Salt Lake

Vegas

Harry Szczur

Harry Szczur jest jedną z legend powojennej Ameryki. Spotykano go w różnych miejscach, zawsze jako samotnego włóczęgę. Niektórzy utrzymują, że uratowali go przed łowcami mutantów, inni opowiadają jak podzielili się z nim kawałkiem chleba, ale nikt nie potrafi opowiedzieć o tym kloszardzie nic więcej ponad ogólniki. Niektórzy twierdzą, że jest nieudanym eksperymentem Molocha i to może być prawdą. Harry ma w sobie niepokojąco wiele szczurzych cech i nie chodzi tylko o zachowanie. Rzadka, skołtuniona broda, małe oczka, zniekształcony nos i palce, twarz wydłużona prawie w ryjek. Reszta ciała okryta jest warstwami podartych i brudnych szmat, więc trudno powiedzieć coś więcej. Niektórzy widzieli wystający spod workowatych łachmanów szczurzy ogon.

Harry jest sławny nie ze względu na wygląd, bo po wojnie nawet Teksańczycy nie wyglądają zbyt ładnie. Facet słynie jako wędrowny mędrzec. Ma łeb nie od parady i chociaż śmierdzi jak kundel wielu korzystało z jego rad. Bo chociaż Harry to chytry, złośliwy i podstępny złodziej, miewa przebłyski serdeczności i potrafi się odwdzięczyć za okazaną mu pomoc - czy to wyciągnięcie z tarapatów, czy chociażby rzucone mu skórki od chleba. Doskonale zna się na sztuce przetrwania, odwiedził wiele miast i największe pustkowia. Potrafi przeprowadzić grupę ludzi z punktu A do punktu B, tak, żeby nikt się o tym nie dowiedział. Opowiada historie z dawnych czasów jak nie przymierzając starzec z Salt Lake City i przede wszystkim niektóre z tych historii są prawdziwe.

I jeszcze jedno. Jeśli to prawda, że Harry jest tworem Molocha, z pewnością jest w stanie wprowadzić ludzi na terytorium Bestii, sobie tylko znanymi sposobami.

Spotkać można go wszędzie. Trzeba tylko z większą uwagą przyglądać się żebrakom na ulicy. Jednym z nich może być Harry Szczur

Pochodzenie: Nie twój zasrany interes
Profesja: Szczur
Budowa: 5
Zręczność: 8
Charakter: 4
Percepcja: 19
Spryt: 20
Reputacja: 6 (głównie ze względu na poświęcone mu legendy)
Choroba: brak
Specjalizacja: Ranger
Umiejętności: Kondycja 3, Pływanie 8, Wspinaczka 6, Bijatyka 2, Zwinne dłonie 6, Postrzeganie emocji 4, Blef 8, Opieka nad zwierzętami 4, Odporność na ból 12, Niezłomność 11, Wyczucie kierunku 8, Nasłuchiwanie 10, Wypatrywanie 7, Czujność 11, Skradanie się 8, Ukrywanie się 14, Znajomość terenu 2
Cechy: Szary, Kwas w żyłach, chlor w płucach
Sztuczki: Kameleon; Nietykalny; Kanały; Dom na plecach; Bez sprzętu, bez zabezpieczenia
Ekwipunek: łachmany, worek pełen nieprzydatnego złomu

Idziemy na pustynię!

A jak już ruszysz na pustynię, lepiej weź ze sobą dwie rzeczy. Pierwsze, co rzuci cię na kolana to częste burze piaskowe. Są w stanie oślepić na długi czas. Piasek wiruje wszędzie dookoła, i albo idziesz przed siebie z zaciśniętymi powiekami jak w kompletnym mroku, albo jego drobiny wpadną ci do oczu i przez wiele godzin będziesz ledwo co widział. Dlatego szykując się do długiej podróży przez pustynię, postaraj się o gogle. Po drugie skraplacz. Bez niego, nie ma wody. Co? Ktoś ci mówił, że w piachu pustyni nie ma wody? No to super! Musiałeś trafić na pieprzonego mistrza wiedzy o pustyni!

Facet pieprzył.

Jeśli spędziłeś pół życia na pustyni, jak ja, zrobisz sobie skraplacz choćby z kawałka folii. Wykopiesz dół o zmroku, ustawisz skraplacz, do środka włożysz kubek lub miskę i rano masz trochę wody, a człowiekowi pustyni wystarczy „trochę". Skraplacz to właśnie ten kawałek folii. Lepiej zawsze go mieć w kieszeni.

NEUROSHIMA NURGLITCHA

Inne podejście do Neuroshimy

RPG to gra wyobraźni. Nie mamy w niej stołu - wyobrażamy sobie stół. Nie mamy w niej miecza - wyobrażamy sobie miecz. O ile w naszym świecie możemy mieć wyłącznie to, co jest możliwe, o tyle wyobrażać sobie możemy (z całym szacunkiem dla pana Hume) cokolwiek. Możemy więc wyobrażać sobie krasnoluda walczącego widoczną na ilustracjach wielu artystów patelnią, elfa robiącego salta przez przeciwników i w końcu wjeżdżanie czołgiem po drabinie. W grze mogą więc się pojawiać rzeczy zupełnie niemożliwe. Dlaczego? Bo albo nie wiemy, że są niemożliwe (niewielu ludzi zdaje sobie sprawę z tego, że widoczna na rzeczonych ilustracjach półtonowa patelnia jest mniej więcej tak skuteczną bronią jak betonowe buty), albo chcemy oderwać się od ograniczeń naszego świata i porobić sobie rzeczy, które widzimy na filmach. Stąd mamy dwa skrajne podejścia do rpg i multum pośrednich. Pierwsze to trzymanie się ściśle realizmu i pozwalanie tylko na rzeczy, które zdarzyć się mogą naprawdę. To podejście często wiąże się z odrzuceniem, lub ograniczeniem mechaniki, bo coś takiego, jak mechanika realistyczna nie istnieje. Drugie podejście to - nazywane przeze mnie z różnych przyczyn „krakowskim", to zupełne ignorowanie realizmu, pozwalanie na dwudziestomilionowe miasta fantasy pośrodku wielkiej pustyni i co tam jeszcze jest ładnym obrazem. Większość graczy lokuje się gdzieś pomiędzy tymi ekstremalnymi wyskokami. A teraz: świat RPG.

Mawiam o światach (systemach) RPG, że zbudowane są ze ścian/rusztowań i z farby/tapety, które na nich leżą. Owe ściany i rusztowania to najbardziej podstawowa podbudowa świata - rzeczy takie, jak wielkości narodów, wielkości miast, informacje o tym z czego miasta żyją, jak wygląda życie w danym świecie, jakie są realia fizyczne etc. Fundament i ściany są tym solidniejsze, im bardziej to wszystko ze sobą powiązane, im bardziej logiczne i spójne, im mniej jest rzeczy, które wciśnięte są w środek, prosto z Marsa „bo to fajnie wygląda". Na te stojące już ściany kładziona jest farba i tapety - barwne opisy, kawałki fabularne, narracja prowadząca klimat, ciekawostki, szczególiki - to, co daje światowi życie. Różnie bywa w światach RPG z tymi proporcjami. Neuroshimę zdefiniowała osobowość i styl pisania Ignacego. Ignacy jest fenomenalnym malarzem i tapeciarzem - pisze świetnie, łatwo porywa ze sobą czytelnika, od razu przekazuje klimat i nastrój o który mu chodzi. Fundamenty i ściany Ignacego po prostu nie interesują, dlatego jego domy trzymają się tylko na tapecie - za nią są olbrzymie dziury. Czy to źle? Zależy dla kogo. Gracze bliżej drugiego przedstawionego ekstremum nawet dziur nie zauważą, bo ich realizm również nie obchodzi. Ci z pierwszego nie będą się czuć komfortowo - muszą za dużo roboty wykonać sami, za dużo w świecie poprzestawiać zanim stanie się dla nich grywalny. Dla tych ludzi piszę ten tekst. Ignacy nakleił śliczne tapety, opowiedział śliczne gawędy. Teraz trzeba się otrząsnąć i załatać

dziury za nimi - zanim zaczniemy grać. Lepiej zrobić to teraz, niż później co chwila w nie wpadać.

Rzecz oczywista, że nie opiszę tutaj wszystkiego co jest do zrobienia. Opiszę to, co mnie razi szczególnie i co powinno być przez MG załatane w pierwszej kolejności.

I. ,,Co robisz?'' ,,Umieram'', oraz ,,Było sobie przetwardzieli milion''.

Nowy Jork jest cały zasnuty dymem, nic tam nie rośnie i nic nigdy nie wyrośnie, syf, brud, choroby, ludzie żyją w podziemiach bez światła, a kto tam przyjedzie, ten umiera od chemii i różnych nocnych łowców (jak mówi podręcznik trzeba mieć szczęście aby coś napotkanego w nocy było człowiekiem). Wniosek - przyjeżdżasz do Nowego Jorku i umierasz.

Missisipi - jedno chemiczne bagno, w rzece same siedemsetmetrowe potwory (co one żrą?), wody tam nie ma w ogóle, ale coś tam niby pływa i ludzie to żrą, wszędzie toksyczne opary, trzeba chodzić w maskach - jednym słowem żyje się tam jak w beczce z toksycznymi odpadami: w ogóle. Przyjeżdżasz nad Missisipi i umierasz.

Miami - wilgoć, aligatory, straszne choroby. Przyjeżdżasz do Miami i umierasz.

Detroit - gangi nie zabijają tylko tych podróżnych, którzy wygrają wyścig, wszyscy rozbijają się po drogach i strzelają do każdego, rozjeżdżają co im wpadnie pod maskę i tak dalej. Przyjeżdżasz do Detroit i umierasz.

I tak dalej. Ignacy zrobił co mógł, aby niemal każde miasto odmalować jako piekło, w którym nie da się żyć. I udało mu się. W rezultacie tam się nie żyje - tam się umiera. Oprócz może Salt Lake City żadne z przedstawionych miast nie może mieć przyrostu naturalnego - nikt o zdrowych zmysłach się tam nie wprowadzi, każdy będzie zwiewał jak szybko może, a ci, którzy nie zdążą zostaną zabici przez tych, którzy nie chcą, albo przez choroby/chemikalia/potwory. Każde z tych miast musi się wyludnić do zera w ciągu miesiąca-dwóch, żadne z tych miast nie może tak naprawdę istnieć. Co jest więc pierwszym krokiem?

Krok 1: trochę mniej piekła.

Aby mogło istnieć, aby napływali do niego ludzie i aby z niego nie uciekali, miasto musi po prostu być bardziej atrakcyjne, niż otaczające je tereny. Zbieractwo nie jest wystarczającą odpowiedzią. Rozejrzyjcie się po swoim pokoju i wyobraźcie sobie te rzeczy po 10/20 latach walania się w brudzie. Czy którakolwiek z nich, albo choćby wszystkie razem ściągnęłyby was na świeżo usypaną hałdę węglową i kazały żyć tuż przy kominach fabrycznych? A te kominy i hałda są miękkie w po-

równaniu z opisami Ignacego. Miasto musi być atrakcyjniejsze, a więc:

● **Musi dać się w nim oddychać i to swobodnie oddychać.** Urodzone w nim dziecko nie może od razu umierać, imigrant nie może od razu umierać, więcej - nie może też umrzeć po roku czy dwóch. Powietrze nie może zabijać.

● **Musi w nim być porządek prawny.** Nie jest istotne, czy ten porządek to samowładne rządy jednego watażki, czy prawo zwyczajowe przestrzegane przez wszystkich, czy osąd Rady Starców, czy też wybierane demokratycznie władze. Nikt nie będzie żył w mieście, w którym może zostać ot tak zastrzelony przez kogoś, komu się nudzi, w którym jego dzieckiem może zacząć jakaś banda grać w piłkę, w którym jego żona może zostać rozjechana przez pędzący ulicą wyścig. Musi istnieć prawo (czy to pisane, czy zwyczajowe) i sposoby jego egzekucji (rodzaj sił zbrojnych, policji, milicji, wojowników klanowych, wspólnotowych - cokolwiek). Jednym słowem - w takiej wspólnocie człowiek musi czuć się bezpieczniej, niż poza nią.

● **Musi w nim być jedzenie.** Człowiek nie będzie jadł bagna, nie będzie jadł moskitów, nie będzie jadł paliwa ani amunicji, nie będzie jadł samochodów ani radioaktywnych ścieków. Człowiek musi jeść jedzenie, albo umrze. Jeżeli na miejscu nie będzie miał jedzenia, to się wyprowadzi. W świecie, w którym transport jest bardzo drogi, jedzenie może być doprowadzane z niewielkiej odległości. Podobnie jest z wodą - woda jest przecież jeszcze ważniejsza od żywności. Musi być albo w mieście, albo w jego bezpośrednim pobliżu. A więc w okolicach miasta MUSZĄ zwyczajnie muszą być instalacje dostarczające żywności - czy są to zautomatyzowane hodowle ryb, farmy hydroponiczne, syntetyzery wody, czy zwykłe farmy, na których niewolnicy chodzą za pługiem. Musi ich być tyle, aby utrzymać kilka/kilkanaście/kilkadziesiąt tysięcy ludzi. Wracamy do średniowiecza z otaczającym miasto pasem pól uprawnych i hodowli. Nie bez powodu w Falloucie wszędzie widać brahminy - człowiek musi jeść. Powstaje pytanie: kto za tym stoi i komu to służy. Zupełnie dosłownie - po co mieszkający wokół miasta farmerzy mieliby dostarczać mu żywności i wody? W jakim celu? Po co farmerowi, który ma 7000 pocisków do swojej broni następne 7000? Po co mają dostarczać tę żywność? Każdy może sobie dla różnych miast wymyślić własną odpowiedź. Najczęściej spotykanymi będą poniższe powody i ich kombinacje:

a) wymiana towarowa - żywność za produkty znajdowane/produkowane (amunicja! Przetworzone paliwo!) w mieście. Jeżeli miasto ma jakieś dobra przynależne ogółowi i wymieniane za żywność, wtedy będzie ona trafiała do władz miasta i przez nie będzie dystrybuowana - będzie też wtedy kolejnym narzędziem władzy (kolejki przed jadłodajniami, kartki na żywność, bogaci i dobrze ustawieni politycznie jedzą więcej).

b) Ochrona, zapewniana przez miasto. Miasto, posiadając regularne siły zbrojne lub ich namiastkę

będzie potrafiło zapewnić znacznie potężniejszą ochronę, niż pojedynczy farmer może zebrać. Ta ochrona musi być w stanie dotrzeć szybko do farm (i to jest imperatyw - one są krwiobiegiem miasta, bez nich nie może ono istnieć, ochrona musi reagować szybko). Ważna jest komunikacja - czy jest to radio, czy syn gospodarza na dobrym koniu, czy kolumna czerwonego dymu.

c) Dostarczanie przez miasto wyspecjalizowanych usług - farmerzy dają żywność, w zamian za to mają dostęp do szkoły dla swoich dzieci, do szpitala z porodówką dla swojej żony, do leków mieszanych przez aptekarzy, do działającego wciąż kina, w którym gra się Rocky'ego i Gwiezdne Wojny (wyobraźcie sobie wielkiego osiemnastokołowca, który właśnie przyjechał z Teksasu z ropą zaparkowanego w kinie dla zmotoryzowanych pośród furmanek farmerów, riksz, będących na chodzie samochodów i kup ludzi siedzących na tyłkach przed wielkim ekranem, na którym Darth Vader mówi właśnie Luke'owi, że jest jego ojcem).

d) Ustalone układy społeczne. Przykładem może być wielka wspólnota religijna z podziałem ról - starszyzna żyje w mieście, zajmując się przepisywaniem Pisma, studiami religijnymi, organizowaniem nabożeństw i czym tam jeszcze i młodzież przed inicjacją, żyjąca wokół tej wspólnoty, zaopatrująca ją w żywność i zbierająca się w centrum na niedzielne nabożeństwa.

e) Pieniądze. Duże miasta, jak Nowy Jork, mające wiele centralnych serwisów i tworzące własny układ ekonomiczny mogą po prostu tworzyć układ ekonomiczno-polityczny na tyle skomplikowany, że uzasadnia istnienie pieniędzy, którymi płaci za żywność, za co z kolei farmerzy kupują w mieście różne rzeczy.

f) Przymus. Tam, gdzie poza strefą żyznych ziem jest strefa śmierci, skąd trudno uciec, czy gdzie władza centralna posiada skuteczne środki znalezienia uciekinierów, pracujący poza miastem farmerzy/pracownicy/niewolnicy mogą być zwyczajnie zmuszani do dostarczania żywności i pracy.

Co za to wszystko uzyskujemy? Lepszą scenę do gry. Tak naprawdę określenie tych zależności (część z nich wynika bezpośrednio z wielkości miasta) dla wspólnoty, do której trafiają gracze nie wymaga więcej, niż pięciu minut myślenia, można wręcz zrobić sobie tabelkę i rzucać na niej. W zamian wiemy sporo o tej wspólnocie, o jej słabych punktach, o tym, gdzie należy ją uderzyć aby się rozpadła i na co szczególnie wrażliwi będą mieszkańcy, jakie są stosunki między centrum, a peryferiami, co jest największym i najcenniejszym dobrem no i w końcu mamy sporo pomysłów na scenariusze, bazowane na interakcjach między grupami społecznymi, władzą i poddanymi i tak dalej. Czy farmerzy są zadowoleni z wymiany towarowej? Może pośród nich pojawił się przywódca, który uważa, że skoro miasto nie może żyć bez nich, a oni mogą żyć bez miasta, więc to oni powinni rządzić. Jak się zachowa władza? Czy negocjacje coś dadzą? A może trzeba będzie upozorować

wypadek owego chłopskiego przywódcy? Pełno tu otwarć dla graczy i dla przygód - o wiele więcej, niż w sytuacji gdy miasto żyje z powietrza, wokół niego jest tylko piasek, nie istnieje żaden układ społeczny, a ludzie przyjeżdżający do tego miasta dzielą się na tych, którzy umierają od razu i tych, którzy umierają po pięciu minutach.

Krok 2: Trochę więcej życia.

Świat stworzony przez Ignacego ma być światem do gry, lecz tak naprawdę nie jest. Jest scenografią do filmu. Nie ma w nim w ogóle ludzi - ani jednego. Są wyłącznie postaci z filmu, wyłącznie archetypy. Nie ma rodzin, nikt nie ma braci, matki, ojca, nie ma farm, nie ma tych bądź co bądź milionów ludzi, zamieszkujących ten świat. Są wyłącznie kopie Krokodyla Dundee, wielcy twardziele, zabijający po dziesięciu wrogów dziennie, oraz wielcy cwaniacy kantujący po dziesięciu frajerów dziennie, a życie składa się z zabijania, bicia się, zabijania i zabijania, przerywanego biciem się. To jest bardzo fajny setting do jednej czy dwóch przygód, ale trudno mi uwierzyć, że nie będziecie czuć, że czegoś tu brakuje. Otóż brakuje właśnie ludzi. Brakuje rodzin, brakuje matek z pięcioma dzieciakami i troskliwym ojcem, brakuje właśnie dzieci biegających po małych wioskach, albo próbujących się dogadać z młodym inteligentnym szczurem, brakuje dziewczyn, których marzeniem nie jest pokazywanie gołej dupy na obrazku w „Wyścigu", ale ktoś, kto się nimi zaopiekuje i da gwarancję przeżycia. Nie wiem, czy zauważyliście, ale rodzina czy uczucia między ludźmi pojawiają się w Neuroshimie właściwie wyłącznie w dwóch miejscach i to w najbardziej prymitywny sposób - przy opisie Bit Boys jest o kimś, komu zabili całą rodzinę i szczegółowy opis co zrobili ukochanej pewnego pana. Rodzina jest tu tylko okazją do przedstawienia szczegółowo opisanego mordu, w świecie właściwie nie funkcjonuje. Czy to ważne?

Tak, to jest ważne. Znowuż - odpalcie sobie Fallouta i przyjrzyjcie się dowolnemu właściwie miastu. Częścią geniuszu tej gry jest pokazanie fascynującego **żyjącego** świata. Jest kobieta, która prawie sobie udomowiła trapera i która bardzo martwi się tym, że od dawna ów traper nie wraca i jest gotowa wynająć kogoś do poszukiwań, jest jej córka, która nie lubi dzikusów i na nieszczęście w jednym się zakochała (tak, to nie jest Neuroshima - tam ludzie mają dzieci i rodziców), jest maltretowana przez męża i znudzona żona szefa gangu, żona innego szefa nie ma pojęcia, że jej mąż nie jest pobożnym uczciwym człowiekiem, wszędzie widać i mężczyzn i kobiety i dzieci - czasem dzieciak potrafi się przyczepić i łazić za główną postacią, zadając irytujące pytania. Ten świat żyje. Świat, w którym w całym miasteczku mamy tylko domy i jeden Saloon, w którym siedzą sami twardziele nad twardzielami i z którego co pięć minut wyrzucany jest trup, a wszyscy piją tequilę w ilości pięciu litrów na godzinę jest zabawny i fajny - ale na krótką metę. Po prostu pamiętajcie o wypełnieniu

świata i tym, o czym Ignacy zapomniał. I MG i gracze. Gracze przy tworzeniu postaci - rodzina, bracia, siostry, rodzice, przyjaciele, MG przy tworzeniu lokacji i społeczności. Przypomnijcie sobie Ostatniego Mohikanina, gdzie głównym bohaterem jest tak naprawdę indiańska rodzina z jednym adoptowanym dzieckiem, przypomnijcie sobie Terminatora, Bravehearta, w końcu nawet Krew Bohaterów (pamiętacie dlaczego główny bohater został wygnany z miasta?). Wypełnijcie ten świat. Niech nie składa się wyłącznie z przetwardzieli zabijających się między sobą i niech kobieta czy dziecko nie pojawiają się tylko w kontekście burdelu, lub okazji do dobitnego przedstawienia czyjegoś bestialstwa.

II. Na co dybie w Apallachach ambasador Nowego Jorku?

Mamy już w miarę sensowne miasta - jest w nich jedzenie, ludzie umierają w nich również z innych przyczyn, niż kula, nóż i zatrucie chemikaliami, co najważniejsze - ludzie również w nich i wokół nich się rodzą, słychać tam nie tylko zaczepki kurew i odgłosy kolejnej strzelaniny między przetwardzielami, ale też licytowanie się kupującej jedzenie na obiad żony ze sklepikarzem, czy krzyki gnających za psem dzieciaków. Wiemy już jak takie miasto wygląda. Teraz czas na odsunięcie lupy od mapy i przyjrzenie się temu, co zostało ze Stanów Zjednoczonych Ameryki Północnej. Neuroshima opisuje nam kilka miast, podaje co jest ich specjalnością, czego w nich dużo, co się w nich dzieje i tak dalej. Fajnie? Żadnych pytań? Są pytania.

Skąd Detroit ma paliwo? Wszyscy gnają w nim samochodami przez 24 godziny na dobę, do kibla też samochodem, hamulec w ogóle nie jest używany, paliwo jest za to zużywane w tempie makabrycznym. Skąd ono się bierze? Przecież w Detroit nie ma żadnych szybów naftowych?

Skąd ma Nowy Jork (który przecież produkuje broń i amunicję) kordyt, wszelkie materiały dla przemysłu chemicznego, rudę stali, węgiel etc? Skąd to się bierze? Nasuwa się myśl - z Apallachów, ale co one z tego mają?

Skąd ma Miami medykamenty? Podręcznik mówi, że chorzy są wszyscy, a jak się nie leczysz to umierasz - skąd Miami bierze lekarstwa?

Vegas jest oświetlone przez elektrownię atomową. Ale skąd do niej przetworzony uran? Kto wydobywa uranidy? Kto je rafinuje? Dokąd trafiają odpady?

Teksas jest naturalnym producentem ogromnej ilości żywności i eksporterem ropy. Ale po co ma to wszystko eksportować? Co będzie z tego miał?

Czy fajnie jest, kiedy w jakimś świecie istnieje polityka, relacje między ośrodkami siły i władzy, kiedy można sobie pograć w misje dyplomatyczne, polityczne, porobić za mediatorów, wysłanników i tak dalej? Fajnie. Można w Neuroshimie? Nie można. A dlaczego? Bo w Neuroshimie wszystkie miasta są całkowicie samowystarczalne, a materia-

ły dla lokalnych przemysłów biorą się z powietrza. Jeżeli nawet jest opisane skąd się biorą (Nowy Jork i Apallachy) nie jest już opisane po cholerę miasto miałoby je eksportować. Gamble? Bez jaj. Początkowo gamble to miał być jakiś popieprzony system, w którym taszczymy na plecach wrotki, młynek do kawy, śrubokręty, zegar z kukułką i pięć lamp biurowych, a potem pytamy karczmarza czy za jedną lampę i jedno kółko od wrotki da nam piwo. Dzięki Bogu to zostało zastąpione przez trochę sensowniejszy system, w którym można jako pieniędzy używać na przykład amunicji, lub medykamentów. Ale to wystarcza do wymiany między podróżnikiem i karczmarzem, nie między Nowym Jorkiem i Teksasem. Bo jak to właściwie ma wyglądać - Teksas dostarczy NY dziesięć TIRów z paliwem, a w zamian dostanie kilkadziesiąt tysięcy pocisków do rewolweru? Przecież to jawna bzdura. Przez niedopracowanie i przez nieprzemyślenie kwestii handlu polityka w Neuroshimie nie może istnieć, bo miasta nie mają jak ze sobą handlować. Jadąc z miasta do miasta, trafiamy ze świata do świata (i umieramy ;), całkowicie od siebie niezależnych i całkowicie ze sobą niepowiązanych. Nie dostaniemy od Prezydenta Teksasu zlecenia wynegocjowania nowego traktatu handlowego z Jankesami, bo nie ma tu miejsca dla żadnych traktatów handlowych. Handel - a z nim polityka i dyplomacja - nie może istnieć. Za tapetą nic nie ma. Zmieńmy to, co? Jak? Znowu w kilku krokach.

Krok 1. Decydujemy czym i jak handlujemy.

Aby miasto, region, państwo, królestwo, księstwo, republika czy jakikolwiek byt opisany w podstawce, bądź przez nas wymyślony mógł zaistnieć na mapie polityczno-handlowej nowego Nowego Świata, musi mieć w nadmiarze coś potrzebnego innym i musi sam czegoś potrzebować (z tym drugim nie ma problemu - nowe miasta potrzebują wszystkiego). Handel może odbywać się na kilka sposobów:

- **Handel naturalny, czyli wymiana towar za towar.** W tym modelu dwa miasta produkują dużą ilość czegoś, czego potrzebuje druga strona i wymieniają się według jakiegoś arbitralnego przelicznika wartości. Na przykład Apallachy sprzedają Nowemu Jorkowi węgiel i rudę żelaza w zamian za stal. Niestety, układ ten jest efektywny tylko i wyłącznie kiedy obie strony mają coś, co potrzebne jest drugiej. Handel stanie się bardzo nieefektywny już w prostej sytuacji trzech miast, gdzie c potrzebuje produktów z b, b potrzebuje produktów z a, zaś a potrzebuje produktów z c.
- **Handel usługami.** Mogą to być usługi wszelakie - od zapewnienia ochrony w zamian za towary, przez zapewnienie wsparcia technologicznego (np. wysłanie naukowców na kontrakt dla konserwacji elektrowni atomowej), po zapewnienie elicie drugiego miasta wyspecjalizowanych usług medycznych.
- **Handel pieniężny.** Taki, jaki sami obserwujemy codziennie - Ty

dajesz mi towar, ja ci daję pieniądze.

- **Handel polityczny.** W tym przypadku towary dostarczane są na podstawie umowy całościowej, regulującej zobowiązania i należności. Na przykład Federacja Apallachów podpisuje z Nowym Jorkiem umowę, na mocy której będzie dostarczać mu rocznie tyle to a tyle węgla, rud metali kolorowych, rudy stali, chemikalia i ludzi do pracy, w zamian za co Nowy Jork będzie rocznie przeszkalał tylu to a tylu specjalistów, 50% otrzymanych półproduktów przerabiał na produkty przetworzone i odsyłał Apallachom, dostarczał broni i utrzymywał w Apallachach własnych wysoko wykwalifikowanych medyków. Taka umowa może agregować wiele rodzajów handlu. Prostszym przykładem jest miasteczko, które w zamian za podatek naturalny w wysokości 30% produkowanej żywności, który to podatek będzie odliczany przez odpowiedniego inspektora przyjmuje ochronę i zwierzchnictwo handlowe Nowego Jorku, nie włączając się jednak w jego struktury polityczne.

Dla każdego z miast czy regionów musimy zdecydować czego ma w nadmiarze, co może eksportować i jakie będą koszty tego eksportu (koszt eksportu mięsa na przykład jest nieporównanie wyższy, niż koszt eksportu paliwa - trzeba zapewnić pojazdy-chłodnie, a ciężarówka mięsa wystarcza na krócej, niż cysterna ropy).

Krok 2. Decydujemy kto i jak będzie chronił karawany.

Bo wróciliśmy tak naprawdę do czasów karawan. Miasta wysyłają między sobą karawany i te karawany muszą być chronione. Skoro coś ma na tyle dużą wartość dla jednego miasta, aby podjęło się trudu wysłania w zamian swoich towarów, musi też być sporo warte dla bandziorów. W świecie, w którym nie ma armii i FBI, bandziory mogą być bardzo poważnie uzbrojone - aż do samonaprowadzających się pocisków. Jeżeli konwój nie będzie dobrze broniony, będzie można go zaatakować i zdobyć przy pomocy kilku jeepów z ciężkimi karabinami maszynowymi. Konwoje wysyłane między miastami będą więc bardzo dobrze zorganizowane i bronione - na pewno znajdzie się w nich ciężki sprzęt (może nawet jeden czołg), w zależności od wielkości konwoju kilka-kilkanaście wozów z ciężkimi karabinami maszynowymi, ze dwie ciężarówki z piechotą - wszystko zależy od wartości konwoju. Mała wioska wyśle raczej miastu jedną ciężarówkę z sałatą, chronioną przez kierowcę z dwururką. Co tu do decydowania? Czy tylko ile będzie ochrony? Nie - również to, kto ją zapewni. Może to być sytuacja, w której zawsze miasto wysyłające konwój odpowiada za jego ochronę, ale nie musi. Konwój z żywnością na przykład wymaga znacznie większej ochrony, niż konwój z materiałami chemicznymi - jest i większy i ma bezpośrednią wartość dla złodziei. Dlaczego - skoro oba miasta ustaliły,

że konwoje są ekwiwalentne, jedno miałoby wydawać więcej na ochronę? Miasta mogą dzielić się kosztami ochrony. Mogą wynajmować kogoś do ochrony. Mogą umawiać się - jedno miasto chroni konwój w tamtą stronę i konwój z powrotem, potem drugie robi tak samo. Może w końcu być tak, że z drugim miastem handluje nie miasto, ale bardzo bogaty kupiec, zapewniający własną ochronę, bądź płacący za nią miastu.

Krok 3. Decydujemy komu się to podoba i komu się to nie podoba.

Co oczywiste w polityce istotne jest nie tylko kto odnosi korzyści, ale też kto traci. Możemy popatrzeć na przykład na Francję, która torpeduje każde zamierzenie i każdy plan, którego sama nie wymyśliła - z powodu ambicji imperialnych. Podobnie na przykład Teksasowi może się nie podobać ścisła współpraca między Apallachami i Nowym Jorkiem i może chcieć wprowadzić między nimi choć trochę niezgody, osłabić współpracę, ograniczyć wymianę handlową. W świecie idealnym wszyscy razem pracujemy nad odzyskaniem cywilizacji aby w końcu dokopać Molochowi, wiedząc, że wszystkie walki wewnętrzne w rzeczywistości mu pomagają. Cóż - to nie jest świat idealny. I tutaj może dochodzić do wspieranych przez małe rządy aktów sabotażu, zabójstw politycznych, wojen handlowych i celnych, może w pełnej chwale wrócić prawo składu, nadmierne opodatkowanie dróg handlowych etc. Świat nie jest usłany różami.

Kiedy to wszystko sobie rozpiszemy, mamy już świat, w którym istnieje polityka i dyplomacja, rządy i wielcy kupcy, elita i robotnicy, gdzie jest miejsce dla szpiegów, dla dyplomatów, dla zabójców politycznych, dla wywiadów i kontrwywiadów - choć w szczątkowej formie, w końcu dla mniejszych figur i pionków, próbujących w wielkiej grze siły i bogactwa znaleźć niszę dla siebie. To wszystko oczywiście nie jest sobie a muzą ale po to, aby po pierwsze postaci graczy widziały to wszystko wokół siebie, żeby gracze mieli ciekawszy, bardziej pełny świat, ale przede wszystkim po to, aby MG miał nowe punkty zaczepienia, nowe pomysły na przygody, na przykład na grę trochę wyżej, pomiędzy wielkimi tego świata. Jedyny problem jest taki, że to wszystko sobie trzeba - z powodu lenistwa i braku wystarczającego przemyślenia świata przez autorów - po prostu samodzielnie zrobić, do tego wiedząc, że niedługo mogą błąd naprawić, wydać te informacje w oddzielnym dodatku i cała nasza robota pójdzie do kosza. Warto? Niech sobie każdy na to sam odpowie. Według mnie warto. Ale żeby trochę odciążyć ludzi, którzy bądź co bądź za czytanie tego tekstu zapłacili, dam tu szkielet układu handlowo-ekonomicznego tego świata - według mnie. To jest opcja, pokazująca jak można to zrobić. Oczywiście dróg jest wiele.

III. Konstruujemy duży świat.

W opisie Neuroshimy możemy bez trudu zauważyć trzy główne ośrodki siły ekonomicznej i władzy - Nowy Jork, Apallachy i Teksas. Stosunki między tymi trzema ośrodkami są najważniejsze dla polityki nowego Nowego Świata. A jakie one będą?

Chłopcy z teamu Neuroshimy pisząc o Stanach Zjednoczonych trochę zapomnieli, że piszą o Stanach Zjednoczonych. Że ten kraj ma historię - krótką bo krótką, ale ma. I że w tym kraju występują istotne różnice między stanami i to bardziej złożone, niż prymitywny obraz „tu jeżdżą samochodami a tu uprawiają zboże". Przypomnijcie sobie filmy w których pokazane jest Południe. Flagi Konfederacji na zderzakach i na szybach, kult starego szlacheckiego Południa, w końcu Ku Klux Klan. Co się stało z Teksasem po wojnie? Już nie jest Teksasem.

Skonfederowane Stany Ameryki

Za szarym mundurem panny sznurem! Wprawdzie nie istnieją - oczywiście - parlamenty stanowe, nie istnieje Senat Konfederacji, ale - jak najbardziej - istnieje Prezydent Robert Benjamin Goodfellow, któremu podlega Skarb, Armia i inne wielkie nazwy na niezbyt wielkie organizacje. Teksas jest wielkim konglomeratem pastwisk i farm, małych miasteczek i wiosek, szybów wiertniczych i ledwie kilku większych miast. Ale za to Teksas ma sprawną służbę podatkową, niewysoki podatek naturalny płacony jest chętnie i skrupulatnie, Teksas ma ropę, Teksas ma bawełnę, Teksas ma już trochę posiadłości ziemskich w stylu kolonialnym - dla niektórych koniec USA był tak naprawdę początkiem małego raju - wielkich zielonych łąk, cienistych lasów, pasących się stad koni, czarnuchów harujących - jak biały Bóg przykazał - na plantacjach zboża, kukurydzy i bawełny i siedzenia sobie w białym bujanym fotelu na werandzie białego piętrowego domu z fajeczką między zębami. Dla tych ludzi Moloch to bajka, jakieś odległe strachy na lachy. Oni dostarczają Rządowi swoich krów i kukurydzy, a w zamian widują czasem jeepa z żołnierzami w szarych mundurach na rutynowym patrolu, albo przelatujący nad głową dwupłatowiec z wiszącymi pod skrzydłami ciężkimi karabinami maszynowymi i wielkimi flagami konfederacji na spodzie skrzydeł. CSA znowu żyją, CSA mają się świetnie.

Skonfederowane Stany Ameryki eksportują żywność we wszelkich formach. Eksportują konie pociągowe, drewno, eksportują w niewielkich ilościach niewolników oraz przede wszystkim ropę. Same nie mają żadnego przemysłu, wierząc w wielki zielony raj dla swoich obywateli. Najważniejszy układ handlowy łączy CSA - paradoksalnie - z Jankesami z Nowego Jorku. Jak kiedyś, tak i teraz Konfederacja nie jest samowystarczalna. Broń, przetworzone paliwo, części do maszyn, w końcu stal i nawozy sztuczne. Stosunki handlowe są dobre, ale poli-

tycznie panuje coraz większy chłód. Nowy Jork upiera się, że jest stolicą Stanów Zjednoczonych Ameryki, a jego rząd jest legalnym rządem dla całego kontynentu. Konfederacja odpowiada, że nie istnieją żadne Stany Zjednoczone Ameryki, a jeśli Nowemu Jorkowi się to nie podoba, to niech sobie wystawi jakiegoś generała Granta i pośle na południe - tu czekają na niego Greyhounds.

Armia Południa to około 20 czołgów i następnych 50-60 niesprawnych, na części zamiennie. Czołgi są przeróżne - kilka Sherridanów, kilka M1, większość Pattonów. Armia liczy 10 000 regularnych żołnierzy, utrzymywanych przez rząd plus lokalne milicje. Żołnierze uzbrojeni są jak popadnie, jeżdżą tym, co jeździ, ale wszyscy noszą się na szaro i wszyscy są dumni z symboli Konfederacji. Lotnictwo składa się z kilkunastu drewnianych dwupłatowców konstrukcji lokalnego geniusza od lotnictwa Samuela Andrew Ravena, nieokreślonej ilości motolotni i autożyro oraz kilku helikopterów UH-1.

Myśląc o Konfederacji nie wyobrażaj sobie nowoczesnego państwa. Jedynym większym miastem jest stolica - umieść ją gdzie chcesz. Poza tym to łąki i pastwiska, trochę pustkowi, rancza, farmy, małe miasteczka i wioski, często budowane z drewna od zera, nie zasiedlane gruzy, bujane fotele na werandach, stateczne matrony prowadzące gromadki dzieci na niedzielne nabożeństwa, małe improwizowane lotniska, od czasu do czasu maszt radiowy. Nie ma żadnej policji narodowej, nie ma tak naprawdę narodu - są lokalne wspólnoty i jeden rząd, któremu płaci się za ochronę przed bandziorami z południa i przed Jankesami. „My tu już jeden rząd mieliśmy, dziękuję panu bardzo, nie trzeba.".

Nowy Nowy Jork.

Nowy Jork wyrasta powoli na przemysłowe centrum nowego świata. Tu otwarto najwięcej zapuszczonych fabryk, powstały chemiczne i metalurgiczne manufaktury, powstały linie produkcyjne broni. Nowy Jork wybił swoją monetę, która przez wielką trójkę jest już de facto przyjętym wspólnym środkiem płatniczym. Do tego w NY powstał Narodowy Bank Wodny, który przyjmuje depozyty naturalne - w wodzie i paliwie, wydając kwity, upoważniające do pobrania określonej ilości tych dóbr z przedstawicielstwa. Bank prowadzi też od niedawna konta w nowych dolarach. Jego ekspozytury są otwarte w Apallachach i w Teksasie, a noty depozytowe zaczynają funkcjonować na prawach papierowego pieniądza. Nowy Jork przetwarza ropę z Teksasu na rafinowane paliwo - benzynę i ropę do silników diesla. Na razie w skromnych ilościach, co powoduje ogromne ceny rafinowanego paliwa, ale plany są ambitne. Budowana linia kolejowa między NY a Apallachami szykuje rewolucję handlową i jeszcze większe wzmocnienie więzi między tą dwójką. Nowy Jork produkuje właściwie wszystkie wysoko przetworzone produkty, które w ogóle są na tym kontynencie produkowane. Jednocześnie w NY postępuje centrali-

zacja władzy - coraz większy przemysł wymaga coraz więcej robotników i powoli dla niektórych obywateli praca staje się przymusowa. Właściwie cała własność jest w rękach miasta, a ustrój ekonomiczny ewoluuje w kierunku komunizmu z centralną dystrybucją dóbr i silną policją i armią.

Armia Nowego Jorku to trzydzieści różnej jakości czołgów i regularne siły 5000 żołnierzy + 3000 policji. Żołnierze NY są bardzo dobrze wyszkoleni i wyposażeni, skoszarowani w regularnych bazach wojskowych, pełnią głównie funkcję ochrony farm zapewniających NY żywność. Miasto nie posiada lotnictwa, posiada natomiast kilka łodzi motorowych noszących szumną nazwę Straży Przybrzeżnej Stanów Zjednoczonych. Posiada też katolicką katedrę, która tytułuje się zwierzchnikiem Kościoła Katolickiego w całych USA.

Acha - ludzie nie żyją w metrze. Poumieraliby, wiecie?

Apallachy.

Te są mniej więcej takie, jak opisano w podręczniku podstawowym - usuńcie tylko kilka milionów ton błota i brudu i dodajcie trochę farm i plantacji, a górnicy przestaną umierać z głodu i zaczną pracować. Eksport to rudy i węgiel, głownie do Nowego Jorku. Import to żywność i ropa z Teksasu - za to Apallachy płacą głównie papierami wartościowymi i monetą Nowego Jorku. Armia składa się z Królewskiego Korpusu Muszkieterów - bandy świrów z bronią automatyczną, ubierających się w muszkieterskie pelerymy i z kapeluszami z piórem, ale za to w panterkę i używających czasem bezodrzutowych dział 106mm zamiast muszkietów z forkietem, oraz nieokreslonej ilości poborowych, ekwipowanych na czas potrzeby. Siłami szybkiego reagowania jest Królewskie Rycerstwo - dobrze wyszkolona piechota w wozach terenowych. Poza Leviatanami, Apallachy nie posiadają ciężkiego sprzętu wojskowego. Co to Lewiatan? Chora maszyna. Jest to wielka ładowarka z kamieniołomu - wysoka na dwa piętra. Do celów bojowych kabinę i chłodnicę zabezpiecza się stalowymi płytami a na tył montuje opancerzony barak na 30 żołnierzy z otworami strzelniczymi i kilkoma ciężkimi karabinami maszynowymi. Do tego na kabinę dwa produkowane przez NY działka bezodrzutowe 106mm

Co tu jest grane.

Jak wygląda polityka i handel wewnątrz tej trójcy? Teksas jako całość pogrążony jest w wielkiej „manianie". Każdy farmer pilnuje swoich krów i niewiele więcej ich obchodzi. Podatki płacą, resztą niech martwi się rząd. Siła polityczna Teksasu nie jest wielka, jego siła tkwi w eksporcie. Tak naprawdę bez ropy Konfederacji zarówno Apallachy jak i NY leżą i kwiczą. Prezydent gra na tej trąbce, starając się nie przesadzić i ustawić Teksas na pozycji niezbędnego partnera NY. No i pamięta, że armii ma dwakroć tyle, co Nowy Jork, do tego wspartą lotnictwem, a Nowojorczyków niełatwo

byłoby namówić na awanturę na południu. Więcej - nikomu właściwie nie przychodzą do głowy żadne wojenki, kiedy na północy aktywny jest Moloch. Tylko że... tylko że korpus ekspedycyjny NY w ilości 2000 ludzi wspartych ciężkim sprzętem walczy na północy z Molochem, a Teksas otwarcie odmawia wsparcia dla tej kampanii. Nowy Jork jest tym coraz bardziej zirytowany, a twardogłowi patrioci z otoczenia Prezydenta nakłaniają go do retorsji gospodarczych. Na razie zwycięża rozum i współpraca.

Nowy Jork powoli wyrasta na mocarstwo lokalne. Wstające nowe dziedziny przemysłu, konsolidujący się silny rząd, wszystko to wyprowadza NY na pozycję nowego lidera w regionie i siły, z którą liczyć się muszą wszyscy. Już teraz miasto utrzymuje pierwsze regularne siły wojskowe na froncie a obiecuje więcej. Prowadzi przy tym agresywną kampanię werbunkową (pamiętacie NCR z Fallouta?), nagania nowe siedziby ludzkie do wstąpienia w obręb nowych USA. Apallachy zaś zostają w tyle, coraz bardziej spychane do roli dostawcy półproduktów i surowców dla nowej potęgi. Rządzone przez skrajnie nieefektywny rząd nie bardzo mają szansę w wyścigu, chociaż próbują zorganizować własny przemysł przetwórczy. Jest to jednak niemrawe, szczególnie, że baronowie z rady królewskiej są często podkupywani przez NY. A co jest za kulisami?

Teksas i Apallachy mają w tej chwili wspólny interes w ograniczaniu wzrostu Nowego Jorku - zwyczajnie boją się jego ekspansjonizmu, agresywnej propagandy i równie agresywnego patriotycznego zaślepienia. Wymiana handlowa powoli spada, Nowy Jork nie dostaje tyle surowców ile by chciał, a to irytuje go jeszcze bardziej. Doszło do dziwnych wypadków przy budowie linii kolejowej, przypisuje się je Molochowi ale bez przekonania. Niektórzy twierdzą, że Moloch w ogóle nie interesuje się tą budową i że widziane w okolicach roboty zwiadowcze to bajki wymyślane przez nadzór. Kilka karawan zostało złupionych przy dziwnej nieudolności ochrony Teksasu i Apallachów, chociaż może to być również przypadek. Politycznie iskrzy, agenci szeptają z przemysłowcami, dziwni ludzie nagle się bogacą, dotąd głośni nagle milkną - powoli robi się bardzo nieprzyjemnie i gwałtownie wzrastają zarobki negocjatorów i zaufanych posłańców. W garnku się gotuje.

Naszkicowaliśmy sobie relacje między trzema miastami. Teraz wystarczy dodać do tego garnka przyprawy w postaci tych mniejszych, sprawdzić z kim będą trzymać, kto i jak o nie zabiega. Dość skomplikowany układ powinien być gotowy - i możemy się zabierać do przygód politycznych.

Oczywiście to powyżej to tylko przykład i to z konieczności możliwie prosty, nietrudny do stworzenia. Namawiam raczej wszystkich do zrobienia własnego - ale i ten może się przydać. I mam nadzieję, że się przyda. Do zobaczenia na froncie!

Piotr „Nurglitch" Smolański

FILMOGRAFIA NEUROSHIMY

Filmografia Neuroshimy, część pierwsza

Oto kilkadziesiąt filmów postapokaliptycznych, a także garść innych, których obejrzenie z różnych powodów wspomoże neuroshimowych MG w odtwarzaniu klimatu świata. Zamiast zwyczajnych, krótkich opisów filmów wyjęliśmy z każdego jeden lub kilka motywów i przedstawiliśmy jako hiper-miniaturowe pomysły na przygody. Czeka was więc niezła dawka inspiracji w mocno skondensowanej formie.

Apokalipsa i Postapokalipsa

Action Mutante

1993, reż. Alex de la Iglesia

Terroryści-mutanci porywają córkę bogacza. Grupa składa się z prawdziwych dziwolągów: m.in. zrośnięci tułowiami bracia, z których jeden dosyć szybko kończy z siekierą w głowie. Mechanik unosi się na antygrawitacyjnym dysku, ponieważ od pasa w dół go po prostu nie ma, zaś przywódca mutantów, pół-cyborg, wyróżnia się posiadaniem potężnego pistoletu, którym sieje grozę i spustoszenie. Prawdziwe arcydzieło postapokaliptycznego kina, czarny humor, spustoszony świat i kopalnia pomysłów do Neuroshimy.

Mad Max

1979, reż. George Miller, wyst. Mel Gibson

Policjant - szalony kierowca w swoim Interceptorze, pilnujący porządku na zdziczałych autostradach Australii wypowiada wojnę gangowi szalonych motocyklistów, napadających na wioski i przejezdnych. Ryzykuje tym samym życie swoich najbliższych, ale czyż porządny bohater jest w stanie obejść się bez porządnej zemsty? Odtąd Mad Max zostanie typowym gościem, pochodzącym z „nie twój zasrany interes".

Mad Max 2: The Road Warrior

1981, reż. George Miller, wyst. Mel Gibson

Mad Max, podróżując swoim „Interceptorem", trafia do niewielkiej osady wydobywającej ropę i produkującej paliwo. Osada, otoczona murem złomu, walczy z pustynnym gangiem - dziesiątki motorów, złomowych samochodów i agresywnych wariatów. Do naszego bohatera przyczepia się zdziczały dzieciak, doskonale władający zabójczym bumerangiem. Sporo widowiskowych pościgów i walk z wykorzystaniem pojazdów. Jedyny nabój Mad Maxa w krytycznej chwili nie wypala, zaś przywódca gangerów posiada trzy naboje i rewolwer do nich i nosi to wszystko w „walizeczce na specjalne okazje".

Mad Max 3: Beyond Thunderdome

1985, reż. George Miller, wyst. Mel Gibson

Mad Max trafia do osady Bartertown, nad którą władza podzielona jest między dwie współzawodniczące siły: karła (i noszącego go na plecach olbrzyma), odpowiedzialnego za dostarczanie osadzie energii (produkowanej ze świńskiego nawozu) oraz oficjalną władczynię, która stworzyła skomplikowany system praw rządzących Bartertown. To właśnie w Bartertown znajduje się słynna wielka Kopuła Gromu - arena, w której przeciwnicy walczą kołysząc się na gumowych linach. Ponadto Mad Max trafi do pustynnej osady zamieszkanej wyłącznie przez dzieci. Wierzą one w przybycie „Kapitana", który naprawi leżący nieopodal rozbity samolot i zabierze ich do normalnego świata. Podobnie jak w całej serii zobaczymy masę pościgów samochodowych, a nawet wyścig pustynnych samochodów z obwieszoną bronią lokomotywą.

Impostor

2002, reż. Gary Fleder, wyst. G. Sinise, na podst. opowiadania P. K. Dicka

Rok 2079, ziemia w stanie wojny z tajemniczymi kosmitami, całkowicie zniszczona - z wyjątkiem miast chronionych specjalnymi kopułami. Ludzkość podzieliła się na mieszkańców kopuł oraz pozbawionych praw wyrzutków - outsiderów, zamieszkujących ruiny i pogorzeliska. W miastach unosi się atmosfera paranoi, w obawie przed infiltracją ze strony obcych. Technologia obcych wyprzedza ludzką o stulecia.

The Last Patrol

2000, reż. Sheldon Lettich, wyst. D. Lundgren

Trzęsienie ziemi o olbrzymiej sile niszczy część Stanów Zjednoczonych. Były oficer armii amerykańskiej poczuwa się do obowiązku pomagania niedobitkom i organizuje osadę przetrwania w wojskowej bazie. Dochodzi do konfliktu z podobnym do sekty gangiem, zamieszkującym ufortyfikowane więzienie. Charyzmatyczny i bezwzględny przywódca bandy utrzymuje swoich ludzi w otępieniu dzięki narkotykom i telewizyjnemu show. Jednocześnie w zniszczonym kraju szerzy spustoszenie zaraza, powodująca mutacje, obrzydliwe zniekształcenia i ropiejące rany, na którą wszyscy poszukują lekarstwa - antybiotyków. Zaraza rozprzestrzenia się poprzez zatrutą wodę, a „czystej" wody niestety jest jak na lekarstwo. Za zaspokojenie pragnienia płaci się najczęściej życiem.

Final Fantasy: The Spirit Within

2001, reż. Hironobu Sakaguchi, Moto Sakakibara, animowany

Rok 2065, w ziemię uderza meteoryt, z którego wydostają się przedziwne istoty - duchy obcych. W szybkim tempie unicestwiają większość mieszkańców Ziemi - wszelka broń i kule przechodzą przez nich jak przez powietrze, nie czyniąc żadnej krzywdy. Zaś one same potrafią przechodzić przez ściany, zanurzać się w ziemię, swoim dotykiem zaś w jednej chwili zabijają wszelkie życie. Obcy najeźdźcy wywołują także epidemię wśród ludzi, atakującą ludzkiego ducha. Ludzkość opracowuje specjalną broń, której promienie są w stanie zaszkodzić fantomom.

Terminator

1984, reż. James Cameron, wyst. A. Shwarzenegger, M. Biehn, L. Hamilton, na podst. opowiadania P. K. Dicka

Rok 2029, świat zniszczony. Dlaczego? W roku 1997 system komputerowy Skynet zapoczątkował bunt maszyn i wojnę z ludzkością. Świat ludzi został zniszczony, niedobitki ukrywają się w kanałach i piwnicach zniszczonych miast. Ruiny przeczesywane są przez różnego rodzaju zabójcze maszyny - latające, olbrzymie czołgi oraz humanoidalnych terminatorów. Jedyną nadzieją ruchu oporu jest podróż w czasie, do początku buntu maszyn i stłumienie go w przeszłości.

Terminator 2: Judgement Day

1991, reż. James Cameron, wyst. A. Shwarzenegger, L. Hamilton, R. Patrick

Dalsze zmagania ruchu oporu i maszyn - tradycyjnie poprzez podróże w czasie. Na arenę zdarzeń wkracza nowy, doskonały twór mechanicznej armii - niezniszczalny robot T1000, wykonany z „inteligentnego, płynnego" metalu, który potrafi dowolnie przekształcać swoje ciało. Z ciekawszych wątków mamy tu przeprogramowanego robota starszej, „klasycznej" generacji, aby walczył po stronie ludzi, a także poznajemy źródła narodzin inteligentnych maszyn.

Terminator 3: Rise of the Machines

2003, reż. Jonathan Mostow, wyst. A. Shwarzenegger

Dzień, w którym maszyny wypowiedziały wojnę ludziom. Ostatnie godziny normalnego życia, ludzie nie są świadomi skali zagrożenia. Tymczasem toczy się walka dwóch cyborgów - starego modelu, przeprogramowanego przez ludzi oraz „modelki" - ostatniego osiągnięcia maszyn (w każdej ręce posiada ciekawy zestaw broni do wyboru, zupełnie jak bohaterowie gier FPP). Pierwszy z robotów ma za zadanie chronić przyszłych przywódców ruchu oporu, zaś misją drugiego jest ich zlikwidować. W filmie zobaczymy także pierwsze modele „T", zupełnie prymitywne, jeżdżące na kółkach i prujące do wszystkiego z dwóch podwieszanych wulkanów. Mechaniczny Arnold bez trudu ukręca głowy swoim blaszanym przodkom.

Postman

1997, reż. Kevin Costner, wyst. K. Costner

Rok 2013, cywilizacja całkowicie zniszczona przez wojnę. Akcja ma miejsce w USA, niedobitki mieszkańców terroryzowane są przez para-militarną bandę „generała" Betlehema. Najpopularniejszym środkiem lokomocji jest wierzchowiec - banda Betlehema składa się przede wszystkim z oddziałów konnych.

Bandyci umilają sobie noce oglądaniem filmów w zaimprowizowanym pośród ruin kinie. Główny bohater, oszust jakich mało, znalazłszy w rozbitym jeepie mundur i czapkę listonosza, rusza przez umarły kraj, szerząc legendę o wciąż istniejącym rządzie USA i powoli zdobywa coraz większą rzeszę swoich wyznawców.

Waterworld

1995, reż. Kevin Reynolds, Kevin Costner, wyst. K. Costner

Wieczne lody na biegunach Ziemi roztapiają się, zatapiając wszystkie lądy na Ziemi. Ludzie, którzy przetrwali kataklizm przystosowują się do życia na powierzchni wszechobecnego oceanu: wznoszą miasta przypominające morskie rafinerie, zakładają pola uprawne na wodzie i poruszają się na wszelkiego rodzaju łodziach. Jak to zwykle bywa w świecie pozbawionym praw, grozę sieją gangerzy - tutaj ich siedzibą jest ogromny, dryfujący, zardzewiały tankowiec. Część ludzi mutuje (skrzela znacznie ułatwiają nurkowanie), zaś handel wymienny przeżywa swój złoty okres - na wagę „złota" jest dosłownie wszystko, co przetrwało drugi potop, w tym ziemia. I oczywiście - słodka woda.

Planet Of The Apes

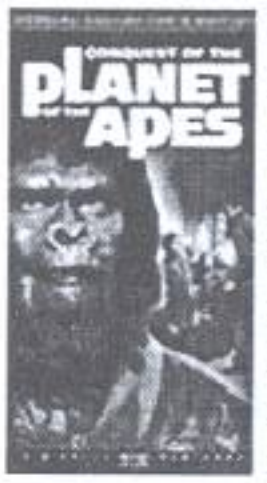
1968, reż. Franklin J. Schaffner
2001, Tim Burton

Grupa astronautów, w wyniku awarii pozostaje w stanie hibernacji znacznie dłużej niż planowano. Po przebudzeniu wracają na Ziemię. Po cywilizacji ludzi nie pozostał już żaden ślad, zaś miejsce ludzi zajęły inteligentne małpy. Niedobitki ludzkości zyskują status podobny do tego, jaki w naszym świecie mają małpy. Ludzkość dokonała samozagłady w wyniku nuklearnej wojny. Pojedyncze, „archeologiczne" znaleziska w Zakazanej Strefie pomagają odtworzyć szczegóły historii. Społeczność małp utrzymywane jest przez swoich przywódców w kłamstwie, z pomoc propagandy i urzędów kontroli utrzymywane jest przekonanie, że małpy od zawsze rządziły światem, zaś ludzie są całkowicie pozbawieni inteligencji.

Beneath the Planet of the Apes

1970, reż. Ted Post

Podziemne miasto w Zakazanej Strefie zamieszkane przez zmutowanych ludzi - telepatów, przygotowuje się do bitwy z panującymi na powierzchni małpami. Obiektem kultu mutantów jest ołtarz, będący w rzeczywistości wyrzutnią nuklearnej rakiety o ogromnej sile.



Conquest of the Planet of the Apes

1972, reż. J. Lee Thompson

Sytuacja się odwraca i ludzie zdobywają władzę nad małpami. Małpy sprowadzone zostają do roli zwierzątek domowych (wszystkie psy i koty wyginęły i nie ma czego głaskać). Jedna z małp rozpoczyna rewolucję.

Battle for the Planet of the Apes

1973, reż. J. Lee Thompson

I znowu małpy na koniach, ze strzelbami w rękach, niedobitki ludzi, ukrywające się w ruinach. Z ciekawszych wątków - bohaterowie przebijają się prze ruiny do podziemi, które okazują się zasypaną częścią miasta, pełną odpowiedzi na dręczące pytania o przeszłość ludzi i małp. Stary, potargany plakat reklamujący ZOO, z małpą w roli głównej, przyprawia jednego z małpich bohaterów o utratę wiary w swoją rasę.

Delicatessen

1991, Marc Caro, Jean-Pierre Jeunet

Gdzieś w przyszłości, po ostatecznej wojnie, ludzie cierpią przede wszystkim na głód. Niewielkie, zwalczające się zaciekle społeczności skupiają się wokół kulinarnych gustów - sekta mięsożernych (kanibali) zamieszkująca stary hotel, organizacja wegetarianów, ukrywająca się w kanałach. Podstawową walutą są usługi oraz żywność - ziarna fasoli, porcje mięsa (przyrządzane bynajmniej nie z ochotników). Najważniejszą personą w tym mini-uniwersum jest rzeźnik, zarządzający całą społecznością. Główny bohater to były komik cyrkowy, który

szuka jakiegokolwiek zbytu na swe umiejętności w postapokaliptycznym świecie. Jego cyrkowe sztuczki okazują się śmiertelnie skutecznymi technikami walki.

28 Days Later...

2002, reż. Danny Boyle

W wyniku włamania eko-terrorystów do tajnego ośrodka badań, uwalnia się „wirus szaleństwa", który błyskawicznie rozprzestrzenia się na cały kraj i zmienia go w arenę prawdziwej apokalipsy. Zarażenie nim następuje metodą kropelkową - jakiekolwiek zadrapanie, ugryzienie, oplucie i te sprawy. 10 sekund później ofiara zamienia się w kolejnego szaleńca o przekrwionych oczach, którego jedynym celem jest zarażenie lub rozszarpanie każdego zdrowego. Coś jak seria „Living Dead", z tym, że szaleńcy w odróżnieniu od zombich obdarzeni są normalną zręcznością i szybkością - biegają jak sprinterzy. Ciekawym wątkiem jest baza wojskowa, która rozgłasza komunikaty typu „przybywajcie do nas, mamy lekarstwo, broń, żywność itd.", W rzeczywistości to tylko przynęta, bowiem dowódca, aby podnieść morale żołnierzy, obiecał im dostarczenie zdrowych kobiet. Zaś ewentualnych mężczyzn wciela się do obrony bazy lub rozstrzeliwuje.

Omega Doom

1996, reż. Albert Pyun, wys. Rutger Hauer

Ludzkość przegrywa wojnę z robotami. Gdy robotom zabrakło już ludzkich przeciwników, rozpoczynają walki między sobą, dzieląc się na niewielkie gangi i społeczności. W ruinach niewielkiego miasteczka trwa walka między grupą maszyn stworzonych tylko do walki, o wyglądzie Trinity z Matrixa, a zbieraniną innych. Pomiędzy walczącymi stronami przewijają się roboty o zupełnie pacyfistycznych programach - m.in. służąca. W końcu do miasteczka przybywa jeden z kilku legendarnych robotów-eksterminatorów ostatniej generacji, które otrzymały specjalną misję.

The Day of the Triffids

1962, reż. Steve Sekely, Freddie Francis, na podst. książki J. Wyndhama

Grad meteorytów powoduje niezwykłe widowisko na niebie, które obserwuje cała ludzkość. Jednak blask jest tak silny, że 99% ludzkości

traci wzrok. Konsekwencją katastrofy jest uwolnienie się roślinnych poczwar, będących wynikiem eksperymentów - rośliny potrafią się poruszać i atakują ludzi. Nieliczni ludzie, którzy nie stracili wzroku - np. dziewczynka, która spała w pociągu, więźniowie zamknięci w celach, stają się nagle panami sytuacji i jedynym ratunkiem dla oślepłej ludzkości.

The Stand

1994, reż. Mick Garris, wyst. G. Sinise

W pilnie strzeżonym laboratorium dochodzi do awarii, wyniku której uwalnia się „podrasowany" wirus grypy. W szybkim tempie powoduje on śmierć 99% ludzkości. Pozostali przy życiu tylko ci, którzy jakimś cudem byli odporni na zarazę. Zbierają się w grupki i z czasem skupiają wokół dwóch przeciwstawnych obozów - dobrego i chrześcijańskiego, utworzonego na malowniczej wsi oraz siedliska zła i bandytów w Las Vegas, gdzie rezyduje ucieleśniony diabeł, dysponujący ogromnymi mocami. Epicka, czteroodcinkowa saga jest obowiązkowym seansem dla każdego fana postapokalipsy.

Lifeforce

1985, reż. Tobe Hooper

Astronauci odnajdują w kosmosie szczątki dryfującego statku kosmicznego, a w jego wnętrzu trzech martwych ludzi, których przywożą na Ziemię. „Martwi" okazują się gwiezdnymi wampirami, po przebudzeniu zaczynają rzeź, wysysając z każdego człowieka jego siły życiowe w postaci świetlistych promieni. Wyssani ludzi zamieniają się w zombich i zaraza się rozprzestrzenia.

Equilibrium

2002, reż. Kurt Wimmer

Po trzeciej wojnie światowej Ziemia jest dość mocno nadwerężona. Ludzie decydują się na wyeliminowanie groźby wojny i agresji raz na zawsze - za pomocą zastrzyków usuwających emocje, a także dzięki inkwizycji, która bezlitośnie tępi wszelkie zakazane pozostałości po starym świecie: obrazy, muzykę i inne

dowody na posiadanie emocji, czyli unikanie zastrzyków. „Uczuciowcy" ukrywają się w podziemiach miasta i infiltrują inkwizycję udając wypranych z emocji zakonników. Najwyżsi klerycy szkoleni są w najbardziej morderczej sztuce walki wręcz i z zastosowaniem broni palnej, jaką kiedykolwiek stworzono. Wysoki kleryk jest w stanie sam pokonać cały oddział uzbrojonych po zęby i opancerzonych żołnierzy.

Beowulf

1999, reż. Graham Baker, wyk. Ch. Lambert, na podstawie poematu z VI wieku

Gdzieś w przyszłości, w zniszczonym świecie, na pustkowiach stoi zamek. Wokół niego grasują bandy gangerów, walczących ze złem, które ukrywa się na zamku i z jego mieszkańcami. Na samym zamku mieszkają rycerze, również próbujący pokonać tajemniczą, niewidzialną bestię. Do krainy przybywa tajemniczy bohater z „nie twój zasrany interes", który dzięki kilogramom wymyślnych broni i nieludzkim umiejętnościom spuszcza manto dziesiątkom gangerów i rusza na zamek, rozprawić się z potworem. Nie zabraknie w tym filmie potężnych bohaterów.

The War of the Worlds

1953, reż. Byron Haskin, na podstawie powieści H. G. Wellsa

Inwazja Marsjan na Ziemię. Marsjanie walczą za pomocą różnorodnych, olbrzymich maszyn, przeciwko którym ludzka broń okazuje się zbyt słaba. Zamiast wojny mamy masakrę i pogrom na całej linii. W filmie, w odróżnieniu od książki, podstawową jednostką Marsjan jest coś przypominającego z grubsza UFO, ziejące śmiercionośnymi, zielonymi promieniami. W książce używali głównie ogromnych, kroczących maszyn. Ludzie mogą liczyć jedynie na najcięższą artylerię, choć i tak jest to za mało, by powstrzymać inwazję i sukcesywne niszczenie miast przez obcych.

On the Beach

1959, reż. Stanley Kramer, wyk. G. Peck, F. Astaire

Po wojnie atomowej niemal cała ziemia zostaje skażona. Załoga australijskiego statku podwodnego rozpoczyna poszukiwania choćby skrawków nieskażonych terenów. Odebrawszy tajemniczy sygnał z Kalifornii, wyrusza w długą drogę przez ocean.

Habitat

1997, reż. Rene Daalder

Atmosfera ziemska traci warstwę ozonową, w wyniku czego światło słoneczne staje się zabójcze - chwila spędzona w jego blasku powoduje niemal śmiertelne poparzenia. Pewien naukowiec prowadzi eksperymenty nad przystosowaniem gatunku ludzkiego do nowych warunków i w wyniku sztcuznego przyspieszenia procesu ewolucji odkrywa możliwość połączenia ciała ludzkiego z rośliną. Przy okazji powoduje potworne mutacje roślin, które zamieniają się w prawdziwą... Neodżunglę.

Reign Of Fire

2002, Rob Bowman

Świat zostaje zniszczony przez smoki, które rozpleniły się nagle i bez wysiłku zmasakrowały ludzkie siły zbrojne. Pozostał tylko jeden oddział amerykańskiej armii, złożony z kilku czołgów i śmigłowca, który jako jedyny radzi sobie ze smokami. Jego dowódca potrafi dokonać za pomocą siekiery i granatnika rzeczy, których nie potrafiły całe siły zbrojne naszej planety.

Seksmisja

1984, reż. Juliusz Machulski

Dwóch "hibernatusów" budzi się po latach nieświadomości - w świecie po wojnie nulearnej. Wojnę przetrwały tylko kobiety. Wszystkie one żyją w totalitarnym państwie utworzonym w schronie pod ziemią, bo na zewnątrz cały czas panuje ogromne skażenie. Na końcu okazuje się, że to bujda na resorach, wojna owszem była, ale na zewnątrz już od dawna jest zielono i świeci słońce, zaś społeczeństwo kobiet jest okłamywane przez swoją „przywódczynię", w rzeczywistości będącą ...facetem.

Last Man on Earth

1964, reż. Ubaldo Ragona, Sidney Salkow, wyk. V. Price, na podstawie powieści R. Mathesona

Na świecie rozprzestrzenia się dziwna zaraza, sprawiająca, że martwi powracają do życia, zaś żywi zmieniają się w wampiry. Krwiożercze zom-

bi mogą poruszać się tylko w nocy, za dnia zapadają w letarg. Ponadto są strasznie tępi, powolni, niezręczni i słabi, tyle, że jest ich niezliczona ilość. Ostatni normalny człowiek, odporny na chorobę, zamienia swój dom w fortecę i co noc odpiera ataki zombich, zaś za dnia organizuje wyprawy w celu masowej eksterminacji śpiących potworów. Jego jedynym słabym punktem jest psychika - powoli ma już dość takiego życia.

Hardware (Mark 13)

1990, reż. Richard Stanley

Świat po wojnie atomowej. Handlarz złomem znajduje głowę robota na dawnym polu bitwy. Przybywa do zruinowanego, lecz zamieszkanego miasta (mają nawet rozgłośnię radiową!) i sprzedaje ją rzeźbiarce. Ta wstawia ją do swojej rzeźby. Głowa okazuje się samodzielną jednostką bojową, zdolną zrekonstruować swoje ciało z dostępnych wokół materiałów. Trochę pracy nad sobą i oto zabójczo-groźna maszyna wojenna rusza czynić masakrę mieszkańcom ruin. Jeden z najbliższych Neuroshimie filmów.

Matrix

1999, reż. A&L Wachowscy, wyk. Keanu Reeves

Świat wiecznej nocy po wojnie ludzi z maszynami, niebo całkowicie zasnute dymem. Maszyny utrzymują miliardy ludzi (używanych jako baterii) w stanie wielkiego, wspólnego, kontrolowanego przez komputery snu w wirtualnym świecie. Niedobitki wolnych ludzi ukrywają się w podziemnym mieście. Główną bronią są wyładowania EMP, paraliżujące maszyny. Walka z maszynami pozbawiona jest sensu, bowiem maszyn jest niezliczona ilość. Potrzeba jakiegoś genialnego planu.

Matrix: Reloaded

2003, reż. A&L Wachowscy, wyk. Keanu Reeves

Maszyny są o krok od odkrycia i zniszczenia ostatniego miasta wolnych ludzi. Normalna obrona nie ma szans powodzenia. Jedyną nadzieją jest dotarcie poprzez wirtualny świat do rdzenia systemu zarządzającego maszynami. Ponadto maszyny nauczyły się „infekować" ludzi i zamieniać w swoje marionetki, których używają jako szpiegów. Z ciekawszych wątków, okazuje się, że wrogowie ludzi nie są jednolitą siłą, lecz mocno podzieloną, szarpaną wewnętrznymi konfliktami, wiele najpotężniejszych sztucznych inteligencji prowadzi własną politykę.

Animatrix

2003, 9 epizodów, animowany

Poznajemy m.in. historię buntu maszyn i wojny z maszynami. Okazuje się, że maszyny rozpoczęły bunt i wojnę z ludźmi w wyniku ucisku ze strony złych ciemiężycieli - ludzi. Maszyny mają swoje własne legendy i swoich bohaterów, którzy w czasach panowania ludzi walczyli o prawa dla mechanicznej braci i ginęli w męczeński sposób, m.in. rozerwani gołymi rękami przez senat ONZ. Serce się kraja, gdy widzimy sceny gwałtów ludzi na robocicach, linczów na robotach, albo szeregi biednych blaszaków, pracujących w „pocie" czoła, podczas gdy ludzie wysoko nad nimi, w potężnych wieżowcach oddają się rozpuście i uciechom. Bardzo ciekawa historia opowiada o pierwszym mieście, założonym na pustyni przez maszyny (uciekły tam przed ludzką nienawiścią). Właśnie w tym mieście maszyny zaczynają produkować maszyny i tempo rozwoju technologii nowej rasy znacznie przyspiesza. Sceny z frontu pokazują różnorodność bojowych robotów w metalowej armii.

Okolice Postapokalipsy

Resident Evil

2002, reż. Paul W.S. Anderson, wyk. M. Jovovich

W tajnym laboratorium dochodzi do awarii, w wyniku której uwalnia się groźny wirus „T" i zamienia wszystkich naukowców, a potem mieszkańców miasta w głodnych zombi. Znacznie groźniejszym przeciwnikiem od „szeregowych" zombi są psy-zombi, agresywne i bardzo szybkie. Jakby kłopotów było mało, bohaterowie muszą się jeszcze zmagać z futurystycznymi systemami obrony Red Queen - głównego komputera laboratorium, będącego sztuczną inteligencją. SI dysponuje sporym wahlarzem

pułapek i możliwości czynienia krzywdy intruzom.

Judge Dredd

1995, reż. Danny Cannon, wyk. S. Stallone, na podst. serii komiksowej

W przyszłości ziemia zamienia się w większości w niezdatną do życia pustynię, a ludzie chronią się w ogromnych mega-miastach, otoczonych wysokim murem. W miastach przestępstwo osiąga monstrualne rozmiary i do życia zostaje powołana specjalna służba - Sędziowie, odziani w pancerze, wyposażeni w specjalną, wielozadaniową broń i potężne motory stają się samodzielnymi jednostkami, oceniającymi przestępstwo i od razu wymierzającymi odpowiedni wyrok, najczęściej śmierć. W filmie zobaczymy sporo gangerów, wojennego robota, przebudzonego po latach bezczynności, rodzinkę katolickich mutantów-cyborgów-kanibali na pustyni, a także kolonię sztucznie wyhodowanych super-policjantów.

Invasion of the Body Snatchers

1956, reż. Don Siegel
1978, reż. Philip Kaufman, wyk. D. Sutherland, J. Goldblum

Na Ziemię spadają zarodki tajemniczych roślin z kosmosu. W niedługim czasie coraz więcej ludzi zaczyna się dziwnie zachowywać. Okazuje się, że ludzie stopniowo są wymieniani na swoje kopie, tworzone przez roślinne kokony. Społeczność klonów przejmuje władzę w miastach i wprowadza w życie plany totalnej inwazji. Klony rozpoznają się telepatycznie oraz za pomocą specyficznego pisku, jakiego nie jest w stanie wydać człowiek.

Night of the Living Dead

1968, reż. George A. Romero
1990, reż. Tom Savini

Apokalipsa, tym razem w wyniku zarazy, sprawiającej, że martwi powracają do życia jako krwiożerczy zombi. Powolni, niezręczni, tępi, ale są wszędzie i zamiast ubywać - wciąż ich przybywa. W filmie pokazano zamierającą telewizję, która stara się jakoś reagować na globalną sytuację. Ludzie, którzy dotąd przeżyli ataki zombich, zbierają się w wielkie grupy, zorganizowane jak samozwańcze armie i systematycznie eksterminują niezbyt rozgarniętych martwiaków, dobrze się przy tym bawiąc. Dla wielu z nich to naprawdę dobra zabawa, włącznie z robieniem pamiątkowych zdjęć przy stosach unicestwionych zombich.

Dawn of the Dead

1978, reż. George A. Romero

Ponownie apokalipsa w wykonaniu epidemii zombich. Dwójka żołnierzy, która wyjątkowo szybko oswaja się z nową sytuacją, podczepia się pod reporterską parę, posiadającą śmigłowiec i umiejętności jego pilotażu. Wyruszają na poszukiwanie dobrej kryjówki i zaopatrzenia. Decydują się na zajęcie hipermarketu. Po zdobyciu stosów broni i czego tylko dusza zapragnie, rozpoczynają parodię normalnego życia, odcięci plastikowymi szybami od chmar zombich. Zgubą jest dla nich psychika - ileż można tak żyć? Ciekawy wątek to walka ze zorganizowaną armią uzbrojonych po zęby gangerów na motorach, którzy wyspecjalizowali się w walkach z zombimi (młoty, szable i broń palna) i dobrze się przy tym bawią.

Return of the Living Dead 3

1993, reż. Brian Yuzna

W wyniku wojskowych eksperymentów z substancjami przywracającymi zmarłych do życia oraz z cybernetyką, powstaje kilka eksperymentalnych zombi-cyborgów, które w końcu wydostają się na wolność, dokonując rzezi. Co ciekawsze, większość zombich w tej części sagi posiada dawną świadomość, która dopiero z czasem, stopniowo zamiera. Będziemy więc świadkami dramatów, jakie przeżywają ożywieńcy i pół-maszyny, które oglądają co też z nimi uczyniono.

Universal Soldier

1992, reż. Roland Emmerich, wyst. J-C Van Damme, D. Lundgren

Eksperymentalna jednostka wojskowa, stworzona z napchanych cybernetyką i chemią najlepszych żołnierzy, poległych wcześniej w walce i przywróconych do życia. Jeden z żołnierzy jest zły, drugi dobry, dojdzie więc do konfliktu. Aby utrzymywać swoje wyśrubiowane Współczynni-

ki, muszą oni co pewien czas aplikować sobie specjalne zatrzyki, przygotowane przez naukowców.

Soldier

1998, reż. Paul W.S. Anderson, wyst. K. Russell

W przyszłości niektórzy ludzi od samych narodzin zostają przeznaczeni do roli superżołnierzy. Szkoleni, hartowani od niemowlaka stają się nieludzkimi i stuprocentowo lojalnymi maszynami do zabijania. Gdy jednak zostaje stworzona jeszcze nowsza, genetycznie podrasowana generacja żołnierzy, mniej inteligentnych ale wielokrotnie przewyższających swoich poprzedników siłą, wytrzymałością i zdolnościami walki, starsza generacja staje się odpadem, wysyłanym na straceńcze misje. Dochodzi do konfliktu między starszą i nowszą generacją superżołnierzy. Jeden z „odpadków" staje do obrony osiedla, będącego kolejnym celem żołnierzy najnowszej generacji.

Ghosts of Mars

2001, reż. John Carpenter, wyk. N. Henstridge, Ice Cube

Daleka przyszłość, Mars. Z jednej z kolonii (z którą utracono kontakt) do bazy powraca pusty pociąg z jedynym pasażerem: specjalną agentką Melanie, przypiętą kajdankami i otumanioną narkotykami. Po powrocie do świadomości agentka zdaje raport z wydarzeń i wyjaśnia, co też działo się w owej kolonii i dlaczego powróciła w taki dziwny sposób. A miał tam miejsce prawdziwy horror... Tym razem mamy do czynienia z zarazą szaleństwa, spowodowaną opętaniem kolonistów przez duchy obcej rasy. Koloniści zmieniają się w fanatycznych wojowników, lubujących się w bólu, walce na broń białą i przedziwnych, drapieżnych kompozycjach z żyletek, noży itp. Ich specjalnością jest rzucanie śmiertelnie groźnymi ostrzami. Widać, że obce intelekty mają jakąś swoją dziwną kulturę, którą wyrażają w bestialski sposób.

The Time Machine

1960, reż. George Pal, na podstawie powieści H. G. Wellsa

2002, reż. Simon Wells

Nasz bohater wędruje sobie w czasie za pomocą maszyny. Trafia m.in. do epoki w przyszłości, gdy ludzkość podzieliła się na dwie odrębne rasy: żyjących na powierzchni Eloiów i mieszkających

pod ziemią Morloków. Morlokowie byli kiedyś robotnikami, pracującymi na Eloiów przy potwornych maszynach ukrytych pod ziemią, ewoluowali oni w agresywną i dziką rasę, bojących się światła ludożerców o ogromnej sile. Zaś Eloiowie byli niegdyś kastą dominującą, jednak przez beztroskie życie stracili oni swą siłę i stali się bezbronnym pokarmem Morloków. Na porządku dziennym są porwania - Morlokowie nagle wynurzają się dosłownie z podziemi i rozpoczynają łowy. Biegają na czworaka, wykonują kilkunastometrowe skoki, bez trudu wspinają się po pionowych ścianach, siłą i masą przewyższają goryle. A w zapomnianym muzeum minionych wieków leżą szczątki dawnych broni - nikt nawet nie podejrzewa, jak potężną broń ma pod nosem.

Phantasm III: Lord of the Dead

1994, reż. Don Coscarelli

Trzecia część horroru o przybyłym z innej planety porywaczu zwłok i władcy mechanicznych, latających robocików z ostrzami. Jednak w tym epizodzie bohaterowie poruszają się w niemal postapokaliptycznych krajobrazach i spotykają bohaterów jakby żywcem wyjętych z Mad Maxa: m.in. zdolnego przeżyć wszystko dzieciaka, perfekcyjnie posługującego się bumerangiem (przy domu, w którym mieszka ma własny cmentarzyk nieproszonych gości), dwie wojowniczki w mundurach, potrafiące odstzrelić w locie komarowi wiadomo co, do tego żądne przygód i łupów choćby wydartych z samego piekła.

Signs

2002, reż. M. Night Shyamalan, wyk. M. Gibson

W różnychmiejscach na Ziemi zaczynają się pojawiać dziwne znaki - wygniecione w zbożu wzory geometryczne, klasyczne „ślady UFO". Wiejska rodzinka w Pensylvanii przygotowuje się do inwazji obcej rasy na Ziemię. Sama inwazja jest raczej krótka i jakaś taka nie wiadomo. Kosmitów zabija woda.

Maszyny i potwory

Screamers

1995, reż. Christian Duguay, na podst. Opowiadania P. K. Dicka

W trakcie wojny pomiędzy dwiema potężnymi organizacjami, stworzono broń doskonałą - samouczące się, samoprodukujące maszyny bojowe. Pierwotnie posłuszne ludziom, z czasem „mutują" coraz bardziej, wymykając się spod kontroli. W końcu ludzie tracą kontrolę chociażby śledzenia postępów podziemnej produkcji coraz to nowych urządzeń - od niewielkich samobieżnych ostrzy, zakopujących się w piasku lub śniegu, aż po imitacje człowieka w kilku modelach (m.in. model „ranny żołnierz" lub „dziecko z pluszowym misiem"). Każda z tych maszyn jest wyposażona w morderczą broń (np. pluszowy miś ma w środku bombę o dużej sile rażenia), zaś priorytetem działania jest przedostanie się do pilnie strzeżonych bunkrów ludzi i dopiero tam dokonanie masakry.

Moontrap

1989, reż. Robert Dyke, wyk. B. Campbell

Astronauci badają dryfujący w kosmosie wrak statku obcych i odkrywają jajo-podobne, mechaniczne przedmioty. Zabierają jeden z nich na Ziemię. Tam, w laboratorium, gdy nikt nie patrzy, mechaniczne jajo ożywa - wysuwa palniki, manipulatory itp. i konstruuje sobie korpus z dostępnych wokół części. Okazuje się, że to gotowy do rozpoczęcia inwazji robot. Z trudem, bo z trudem, ale jakoś wojsko w końcu radzi sobie z metalowym napastnikiem. Za to w epilogu podobne „jaja" spadają w różne inne miejsca Ziemi, w tym jedno na pocieszenie - na środku olbrzymiego złomowiska. Ciekawostką jest, że obce maszyny nie widzą większej różnicy między kawałkiem stalowego pręta a np. ludzką ręką, jednym słowem „wszystko się przyda".

Alphaville

1965, reż. Jean-Luc Godard

Mroczne miasto, kontrolowane przez super-inteligentny komputer posiadający świadomość. Komputer stopniowo eliminuje coraz więcej słów z „dozwolonego" języka mieszkańców miasta, pozbawiając ich możliwości mówienia o uczuciach itp. Do miasta przybywa przybysz z zewnątrz, specjalny agent wysłany w celu zbadania sytuacji w mieście Alphaville. W filmie znaczącą rolę odgrywają długie, zawiłe, hipnotyczne monologi sztucznej inteligencji.

Ghost in the Shell

1995, reż. Mamoru Oshii, animowany

2002 (serial Stand Alone Complex), reż. Kenji Kamiyama, animowany

Maszyny! Wielkie i małe, proste i skomplikowane, bojowe i pacyfistyczne, świadome i nieświadome... Czego tylko dusza zapragnie - wszystko o maszynach, robotach, cyborgach, podane w genialnej formie.

Cube

1997, reż. Vincenzo Natali

Grupa przypadkowych ludzi budzi się we wnętrzu niewielkiego sześcianu bez okien. Na każdej z sześciu ścian są drzwi, prowadzące do identycznej kostki. Kolejne pomieszczenia zdają się ciągnąć w nieskończoność. Jednak to nie wszystko: oto w wielu z kostek czają się niezwykle wymyślne pułapki, np. ukryte kratownice, błyskawicznie rozcinające człowieka na drobne kawałki. Skąd się tu wzięli, kto to wszystko skonstruował i po co? Ściany kostek odpowiadają tylko echem na te pytania.

Starship Troopers

1997, reż. Paul Verhoeven

W filmie ukazane są zmagania żołnierzy z nieludzkim przeciwnikiem - chmarami olbrzymich owadów. Wśród kosmicznej rasy insektów są i szybcy wojownicy, i niewielcy, powolni robotnicy, i olbrzymie miotacze ognia, i wielkie, bezbronne mózgi, kierujące taktycznymi ruchami całej armii owadów, i wiele innych. Zupełnie jak u Molocha.

Alien 1-4

Alien (1979), reż. Ridley Scott
Aliens (1986), reż. James Cameron
Alien3 (1992), reż. David Fincher
Alien: Resurrection (1997), reż. J-Pierre Jeunet

Obowiązkowa pozycja dla neuroshimowego MG. Oto cztery filmy, w których ukazano sytuacje typowe dla Neuroshimy: nieludzki, owadopodob-

ny przeciwnik, imrowizowana broń i sprzęt, zbyt szybko kończąca się amunicja, ruiny baz, zabici w tajemniczy sposób mieszkańcy, zniszczony sprzęt, niewielka społeczność zamknięta na jeszcze mniejszej przestrzeni w ekstremalnej sytuacji, piekielne warunki pogodowe na zewnątrz, taktyczne opracowywanie planów walki z o wiele potężniejszym przeciwnikiem. Bez tych filmów ani ruszl

The Birds

1963, reż. Alfred Hitchcock

Zaczyna się niepozornie - ot, jeden ptak zaatakował kobietę. A jednak coś tu nie gra. Coraz więcej wokół ptaków, i to różnych gatunków. Coraz częściej słychać ich skrzek. Siedzą wszędzie w zasięgu wzroku. Znów atakują. A potem już na całego, spadają z nieba, drapią, szarpią i dziobią coraz bardziej zażarcie i agresywnie. I jest ich coraz więcej, i więcej...

Them!

1954, reż. Gordon Douglas

W wyniku eksperymentów z bombą atomową, w okolicy poligonu mutują mrówki - zmieniają się w gigantyczne potwory i napadają na ludzi. W końcu dochodzi do regularnej bitwy między wojskiem a gigantycznymi mrówkami. Najważniejszym zadaniem specjalnego oddziału jest dostać się głęboko do wnętrza mrowiska (mrówki przystosowały do tego celu podziemne tunele pod miastem) i unicestwić królową. Najlepszą bronią w tej walce są miotacze ognia i granaty.

Pitch Black

2000, reż. David Twohy

Kilku rozbitków z kosmicznego promu kontra tajemnicze stworzenia, poruszające się tylko i wyłącznie w całkowitej ciemności. A oto nastaje bardzo długa noc. Pustynne krajobrazy, opuszczone bazy, imrowizowana broń i desperacka walka o energię i paliwo. Jedyną szansą jest uzyskanie pomocy od groźnego przestępcy, przewożonego na promie.

Eight Legged Freaks

2002, reż. Ellory Elkayem

Podczas transportu beczek z toksycznymi odpadami, jedna z nich wpada do stawu, nieopodal niewielkiego miasteczka. Mieszkający tam hodowca egzotycznych pająków karmę dla swoich pupili wyławia właśnie z tego stawu. Niewiele czasu było trzeba czekać, aby pająki zaczęły mutować i w końcu zmieniły się w olbrzymie potwory, które jednak zachowały swoje naturalne zdolności - długie skoki, wyplatanie sieci itd. Rozpoczyna się inwazja olbrzymich pająków.

Titan A.E.

2000, reż. Don Bluth, Gary Goldman, Art Vitello, animowany

Rok 3028, Ziemia zostaje unicestwiona przez agresywną rasę Drejów, niedobitki ludzkości tułają się po kosmosie zamieszkanym przez wiele ras (sterroryzowanych przez Drejów) jako gorsza rasa. Ostatnią nadzieją ludzkości jest legendarny statek Titan, ukryty gdzieś przez genialnego konstruktora. Jego syn odkrywa, że jest w posiadaniu pierścienia, w którym zakodowano koordynaty miejsca ukrycia Titana.

Inne, inspirujące filmy:

Das Experiment

2001, Oliver Hirschbiegel

Grupa ludzi, w sztuczny sposób odcięta od swojego normalnego życia, przeszłości, zawodów, zostaje zamknięta w kompleksie więziennym. W ciągu kilku tygodni tworzą niewielkie uniwersum, jedni okazują się liderami, inni posłusznymi, zdolnymi do bestialskich czynów posługaczami. Typowy obrazek niewielkiej społeczności, zamkniętej w niewielkiej przestrzeni (równie dobrze mógłby to być schron), postawionej w ekstremalnej sytuacji.

D-Tox

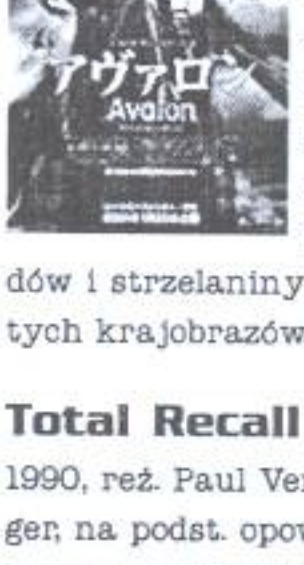
2002, reż. Jim Gillespie, wyk. S. Stallone

Grupa policjantów bierze udział w eksperymentalnym programie leczenia silnych nałogów. Ośro-

dek ufudowano w podziemnym kompleksie nieczynnej bazy wojskowej. Kilkadziesiąt korytarzy i pomieszczeń, kilkunastu ludzi - a wśród nich ukryty zabójca policjantów, podszywający się pod policjanta właśnie. Narastająca paranoja i wzajemne podejrzenia, a na zewnątrz śnieżna wichura, uniemożliwiająca wydostanie się z kompleksu.

Nemesis

1993, reż. Albert Pyun, wyk. Olivier Gruner



Mroczna przyszłość, zarazą świata są przestępcy i gangerzy. Jeden z najlepszych policjantów, pół-człowiek, pół-cyborg odchodzi ze służby za nazwanie go „maszyną". Dosyć szybko pada ofiarą podstępu - w jego brzuchu zamontowano miniaturową, zdalnie odpalaną bombę. W tym filmie najszybszą drogą z drugiego piętra hotelu na parter jest wystrzelanie sobie wokół stóp dziury. Miliardy wystrzelonych pocisków, roboty, dziwne bronie, pustkowia i gangerzy - czego chcieć więcej?

Avalon

2001, reż. Mamoru Oshii, wyk. M. Foremniak

Mroczna przyszłość, szarzy obywatele żyją w nędzy i głodzie. Jednocześnie rozwinięta technologia umożliwiła stworzenie wirtualnego świata uzależniającej i niebezpiecznej gry wojennej. Śmierć w grze powoduje zmianę w „warzywko" na zawsze. Sporo podchodów i strzelaniny pośród ruin i neuroshimowatych krajobrazów.

Total Recall

1990, reż. Paul Verhoeven, wyk. A. Shwarzenegger, na podst. opowiadania P. K. Dicka

Rok 2084, miasto na Marsie. Siły policyjne prowadzą wojnę z rebeliantami ukrywającymi się pośród mieszkańców oraz w głębokich zakamarkach miasta, dowodzonymi przez charyzmatycznego mutanta. Miasto jest hermetyczne, tlen jest pompowany do każdego korytarza i w każdej chwili można dowolną część miasta odciąć od wentylacji, skazując w niej wszystkich na uduszenie. W podziemnym kompleksie są i sklepy, i knajpy, i jeżdżące wąskimi korytarzami taksówki.

Gangi

Gangs of New York

2002, reż. Martin Scorsese, wyk. L. DiCaprio, D. Day-Lewis, C. Diaz

Miasto będące obrazem nędzy i rozpaczy, piętrowe slumsy i ciągnące się pod budynkami podziemia, siedlisko chorób, przestępstwa, złodziei i niezliczonych gangów, toczących między sobą wojny, zawierających sojusze, walczących o wpływy i tereny. A obok ich prywatnych, małych wojen toczy się wielka domowa wojna Północy z Południem. Niesamowita galeria gangerów, brutalne walki i bitwy na improwizowaną broń.

Escape from New York

1981, reż. John Carpenter, wyk. K. Russell

Manhatan zostaje zamieniony w olbrzymie więzienie, gdzie przestępcy stworzyli mały świat, rządzący się własnymi prawami. Śmigłowce patrolowe pilnują tylko, by nikt się z wyspy nie wydostał. Pośród ruin krążą grupy uzbrojonych gangerów, opancerzone samochody przedzierają się przez dzielnice walki, w mieszkaniach o pancernych drzwiach niektórzy próbują stworzyć pozory normalnego życia. W nocy, z kanałów wydostają się ghulo-podobni szaleńcy, plaga miasta. Atakują każdego jak dzikie zwierzęta. Pech chciał, że właśnie tutaj, w wyniku awarii rozbił się prezydencki samolot. Gangerzy uprowadzili prezydenta gdzieś do swojej kryjówki w ruinach, by wymienić go na swoją wolność. Specjalny agent Snake, obładowany bronią i sprzętem weteran, zostaje wysłany szybowcem na ratunek.

A Clockwork Orange

1971, reż. Stanley Kubrick, wyk. Malcolm McDowell, na podstawie powieści A. Burgessa

Przyszłość, miasta terroryzowane są przez eksremalnie agresywne, młodociane gangi. Każdy z nich ma swój image, swojego lidera i własny styl walki. Każdy z nich

posiada własny, skrzywiony obraz świata. Ulubioną rozrywką są bitwy z i policją lubinnymi gangami, niemal artystycznie traktowane włamania i szaleńcze jazdy samochodami, tzw. gra „w tchórza".

Wojna

Enemy at the Gates

2001, reż. Jean-Jacques Annaud, wyk. Jude Law, Ed Harris

II wojna światowa. Pojedynek dwóch doskonałych snajperów pośród ruin miasta. Wzajemne podchody, gra nerwów, walka na morale. Ponadto w filmie pokazano, jaką rolę podczas walk w mieście mogą odegrać dzieci, które zmieszczą się w najmniejszych zakamarkach oraz miejscowi, którzy znają każdy zakątek miasta.

To tylko kropla w morzu...

Do tematu wrócimy w przyszłości, bo na opisy czeka jeszcze KILKASET postapokaliptycznych filmów, w tym klasyki dużego kalibru (Salute to the Jugger, The Day After, The Omega Man, Bunker Palace Hotel, Dr. Strangelove, Stryker, Damnation Alley, Death Race 2000, Steel Dawn, Cyborg, The Day the Earth Caught Fire, Logan's Run, Zardoz, A Boy and His Dog, The Day the Earth Stood Still, Cherry 2000, When Worlds Collide), filmy kultowe (The Bronx Warriors, Warriors of the Wastelands, Texas Gladiators, Endgame, The Frozen Dead, Metallica, Hell Comes to Frogtown), klasyki polskiego kina postapokaliptycznego (filmy Szulkina) i wiele innych (After the Fall of New York, Exterminators of the Year 3000, The Last Warrior, Forbidden World, Mad Rider, Night of the Big Heat, Panic, Atomic Cyborg, Rage, The Raiders of Atlantis, Fighting Centurions, Rush, Five, The Outsider, Escape 2000, War of the Robots, Where Have All the People Gone?, 7 Days to Noon, Invasion by the Atomic Zombies, The 27th Day, The World the Flesh and the Devil, Robot Holocaust, Ultra Warrior, The Quiet Earth, The Last Days of Planet Earth, Night of the Comet, City Limits, Wheels of Fire, Virus, Defcon 4, Future Kill, Warriors of the Apocalypse, Doom Runners, Tank Girl, Soylent Green, Red Dawn). I setki innych. A w każdym jakiś pomysł.

Mżawka

Ta stara Indianka wygląda jak babunia, która wyszła nazbierać chrustu i zabłądziła. Schylona, z wielkim pakunkiem na plecach, wędruje po południowo-zachodnich terenach Ameryki, a za jedynego towarzysza ma swój sękaty kostur. Doprawdy, nie warto zwracać na nią uwagi... chyba, że chcesz przekazać komuś cenną przesyłkę i mieć gwarancję, że paczka dotrze na miejsce. Mżawka jest kurierką, tyle, że wszędzie wędruje pieszo. Jako jedna z niewielu przedstawicielek tej profesji podejmuje się przeprawiać przez pustynię, nawet jeśli musi nadłożyć drogi. Dla niej pustynia jest domem i najbezpieczniejszym miejscem na świecie - wolnym od złych ludzi i pozostałości po wojnie. Mżawka nie jest najszybszym z kurierów, jest za to niezawodna. Jej liczne znajomości wśród innych dzieci pustyni pozwalają ukryć się przed wrogami lub przed złą pogodą. Czasami na dotarcie do celu potrzeba jej kilku miesięcy, bo nogi nie to co w młodości. Największą bolączką tej dobrotliwej babuni jest odnajdywanie pracodawców - w okolicach pustyń rzadko kto ma coś do przekazania Kurierowi. Kiedy brak zleceń Mżawka wędruje od wioski do wioski i opowiada dzieciom bajki i stare indiańskie legendy, a dorosłym wieści z szerokiego świata.

Pochodzenie: Matka Pustynia
Profesja: Kurier
Budowa: 10
Zręczność: 12
Charakter: 8
Percepcja: 15
Spryt: 14
Sława: 1
Choroba: Hemofilia
Specjalizacja: Ranger
Umiejętności: Kondycja 6, Pływanie 4, Wspinaczka 4, Łuk 5, Proca 5, Morale 4, Leczenie ran 3, Pierwsza pomoc 3, Wyczucie kierunku 7, Łowiectwo 2, Znajomość terenu 7, Zdobywanie woy 8
Cechy: Jestem duchem pustyni
Sztuczki: Pakowanie, Hydraulik, Odporność na pogodę
Ekwipunek: Znoszone indiańskie ubranie, różnorodne przesyłki kurierskie, kij, pemnikan, indiańskie amulety, tykwy z wodą, kamienny nóż

Jeździec Zarazy

Wydawać by się mogło, że to legenda, wymyślona przez matki do straszenia dzieci, które zapuszczają się na skązone tereny. W opowieściach Jeździec Zarazy to półnagi jeździec, starzec z kępkami bardzo długich i siwych włosów na głowie i całym ciele. Jego skóra pokryta jest wrzodami, brak mu niektórych palców, warg oka i nosa. Koń pokryty jest białym nalotem, przy uprzęży zawieszone ma martwe szczury, a z sakwy przy siodle bezustannie coś kapie. Ten groteskowy obraz rzeczywiście zasługuje na umieszczenie w bajkach dla niegrzecznych dzieci, ale Jeździec istnieje w rzeczywistości.

Nikt nie zna jego prawdziwego nazwiska, chociaż z pewnością nie jest duchem, są miejsca, w których pojawia się regularnie i właśnie tam można go spotkać z całą pewnością. Są ludzie, którzy chcieliby zobaczyć się z Jeźdźcem Zarazy, bo jest on zabójcą. Nietypowym, ponieważ morduje masowo, nie mniej jednak zabójcą. Jeździec zarazy zabija całe miasteczka. Jego broń to trucizna i choroba. Co prawda śmierć ofiar nie nastepuje natychmiast, ale niełatwo zabić setki ludzi w ciągu jednej nocy. Mówią, że Jeździec zatruwa studnie, zaraża spichlerze i zwierzęta domowe. Rozsiewa po polach toksyczny pył i zebrane ziarno szybko czernieje i gnije. Historie stają się coraz bardziej fantastyczne z roku na rok.

Jeźdźca wynajmują zazdrośni sąsiedzi (wieśniacy sikają po nogach, kiedy w środku nocy przyjdzie im wejść do zrujnowanej wieży meteorologicznej, w której straszy); czasami bogaci potentaci, którzy chcą wysiedlić zawadzające im osiedle. Jeździec Zarazy zawsze znajdzie zatrudnienie, chociaż cena nie jest mała. Nie wiadomo zresztą skąd wzięła się pogłoska, że zabójca zawsze żąda worków ziarna i jednego zdrowego cielęcia, faktem jest, że ta cena zawsze mu odpowiada i nikt nigdy nie proponował innej.

Pochodzenie: Nie twój zasrany interes
Profesja: Zabójca
Budowa: 5
Zręczność: 16
Charakter: 19
Percepcja: 15
Spryt: 13
Reputacja: ?
Choroba: niezidentyfikowana, podobna do trądu
Specjalizacja: Cwaniak
Umiejętności: Kondycja 6, Wspinaczka 3, Rzucanie 5, Broń biała 4, Jazda konna 9, Perswazja 5, Zastraszanie 12, Odporność na ból 10, Niezłomność 3, Morale 9, Leczenie chorób 13, Wiedza o truciznach 13, Nasłuchiwanie 4, Czujność 5, Skradanie się 6, Ukrywanie się 3, Łowiectwo 2
Cechy: Telepata, Koniec zlecenia
Sztuczki: Chodzący truposz, Zły, Cisza, Człowiek, który kulom się nie kłaniał
Ekwipunek: chory koń, trucizny i pojemniki z bakteriami, zatrute noże do rzucania i zatrute długie ostrze; PS trucizny wynosi 200%

PRZYGODA: ZDRAJCY

Byliście już na Południu? Wiecie, że tam niewiele się zmieniło. Słońce potrafi spiec dupę tak, że przez tydzień nie można usiąść. Ludzie mają gęby parszywe, jedna gorsza od drugiej. Na dodatek przepędzają swoje bydło jak gdyby nigdy nic! Jakby w ogóle nie słyszeli o wojnie. Po prawdzie niewiele spadło tu bomb. Kto by chciał niszczyć te śmierdzące pastwiska? No i wyszli na swoje, Teksańczycy skubani. Dziś są głównymi dostawcami żarcia dla reszty znanego mi świata. Gdybym nie lubił krówek, już nigdy nie załatwiłbym z nimi żadnego interesu!

No dobra, ale ty chcesz wiedzieć, co w Teksasie robią twoi gracze? Powiem ci, pewnie to co wszyscy. Przyjechali z konwojem załadować żywność. Mięso, albo jakieś siano. To ochrona transportu, nie mylę się? A może pastuchy? Co? Wycieczka inżynierów molekularnych? A tak zupełnie poważnie, poczytaj dalej. Wszystko wyjaśniamy na następnych stronach.

Przed rozpoczęciem przygody

Scenariusz, który masz przed sobą zawiera niespodziankę. Jego bohaterowie, czyli postaci graczy, są ludźmi kontrolowanymi przez Molocha. Od początku gry nie zdają sobie sprawy ze swojej odmienności. Pozornie nie różnią się niczym od ludzi i swobodnie żyją wśród zwyczajnych mieszkańców kontynentu. W przeszłości bohaterowie zostali uprowadzeni przez Molocha. Automaty naszpikowały ich wszczepami, wyprały im mózgi i wszczepiły mikroprocesory kontrolujące zachowanie i

Tornado i sen

Jeżeli bohaterowie zażywają Tornado, w drodze do Lovington, po zażyciu działki będą mieli wizję - inną niż zazwyczaj. Ich oczom ukażą się obrazy z przyszłości, a nie z przeszłości. Potraktuj to jako preludium. Wizja stanie się zapowiedzią nadchodzących wydarzeń i pozwoli graczom wczuć się w klimat przygody. Jeżeli drużyna jest "czysta", bohaterowie mogą natrafić na chmurę tornado na pustkowiach.

Członkowie drużyny widzą wszystko z perspektywy "pierwszej osoby". Znajdują się w ciemnym pomieszczeniu, oświetlanym migocącym światłem jarzeniówki. W rękach kurczowo ściskają łomy lub drewniane maczugi. Poza tą bronią i ubraniem - bardziej zniszczonym niż zazwyczaj - nie mają nic. Ściany oblepione są starymi gazetami, w większości obdartymi. W wielu miejscach widać plamy, zacieki i grzyba. Całą podłogę pokrywają fragmenty rozbitych przedmiotów, połamanych narzędzi i wilgotnych desek. Drużyna brnie przez pobojowisko w kierunku solidnych stalowych drzwi. Jeden z bohaterów chwyta za grube metalowe koło i otwiera przejście do długiego, obitego blachą korytarza. Na podłodze przejścia ciągną się smugi krwi. Blade światło osłoniętych siatką żarówek sprawia, że krew widoczna jest jako ciemne pasma, niewiele różniące się od wszechobecnego brudu. Jeden z bohaterów schyla się, dotyka plamy palcem i smakuje. Czuje wyraźny żelazisty posmak. Cała grupa wędruje korytarzem, od czasu do czasu zerkając na ściany. Zza dopiero co otwartych drzwi słychać spadające krople skondensowanej wilgoci. Na końcu korytarza widać drugie drzwi - te nie wyglądają już tak solidnie. Są uchylone, przez szczelinę wycieka jasne światło.

Bohaterowie zaczynają odczuwać lęk. Im bliżej do końca korytarza, tym większy. Mimo tego wszyscy posuwają się do przodu. W pewnym momencie jeden z bohaterów delikatnie chwyta za krawędź drzwi i energicznie otwiera je na oścież. Wszyscy dostrzegają makabryczny widok - w przestronnym, jasno oświetlonym pomieszczeniu znajduje się mnóstwo ciał. Ci ludzie zostali zmasakrowani - wszystkie trupy są okrwawione, na większości twarzy zastygł grymas przerażenia. Omiatając wzrokiem rozrzucone w nieładzie ciała, bohaterowie nie od razu zauważają otwarty właz w suficie - spod hipnotyzującego widoku okaleczonych ciał wyzwala ich nagłe uderzenie o podłogę - ktoś właśnie zeskoczył na dół.

W tym momencie wszyscy się budzą.

dozujące wydzielanie enzymów. Każda z postaci graczy ma wolną wolę, do czasu aż nie uaktywni się chip w jej głowie. Bohaterowie zostali wysłani na południe z misją odnalezienia pewnego schronu i dotarcia do znajdującego się w budowli komputera. Po dotarciu na miejsce mają przeprogramować maszynę i "przeciągnąć" ją na stronę Molocha.

Przygodę możesz poprowadzić na trzy sposoby. Po pierwsze - dla nowo stworzonych postaci. Kilka sesji spędzonych z bohaterami innymi niż zazwyczaj pozwoli graczom spojrzeć na świat Neuroshimy z innej perspektywy. W końcu nie w każdej przygodzie gracze mają okazję wcielić się w agentów Ciemnej Strony Mocy! Jeżeli nie podoba ci się pomysł ze stworzonymi od nowa postaciami, możesz założyć, że przeszłość bohaterów jest mistyfikacją. W takim wypadku historie życia poszczególnych bohaterów są prawdziwe, ale najwcześniejsze fragmenty życiorysów zostały wymazane z ich pamięci. Żadna z postaci nie pamięta dzieciństwa i momentu, kiedy została schwytana i zamieniona w cyborga. Jeżeli uważasz, że graczom nie spodoba się takie potraktowanie ukochanych postaci, pozostaje trzecie wyjście. Bohaterowie są po prostu sobą, nie mają żadnej misji od Molocha, nie zdają testów kontroli. W jednym zdaniu - są mieszkańcami Ameryki po zagładzie.

Testy kontroli

Bohaterowie graczy znajdują się pod wpływem Molocha, nie znaczy to jednak, że nie dysponują wolną wolą. Zasadniczo gracze decydują za swoich bohaterów w normalny sposób, zdarzają się jednak sytuacje, gdy do głosu dochodzą chipy kontrolne w głowach postaci - dzieje się tak w czasie szczególnie silnego obciążenia psychiki lub gdy członkowie drużyny decydują się na krok, który ewidentnie pokrzyżuje plany Molocha i oddala ich od celu misji (o którym napisaliśmy dalej). Dla Molocha ludzie są bardzo nieprzewidywalni, trudno mu zatem stworzyć doskonałe cyborgi, które mogłyby poruszać się na południu Stanów, bez zwracania na siebie uwagi. Bestia nie może również przekazać swoim tworom zdolności, w jakie zazwyczaj wyposaża maszyny, gdyż wpłynęłoby to na zachowanie się bohaterów wśród ludzi. Chipy kontrolne w ich głowach analizują utajone dane, konfrontują je z oceną sytuacji i jeśli uznają konieczność interwencji, przejmują kontrolę nad umysłem bohatera. Oczywiście istnieje wówczas ryzyko odkrycia nienaturalnego pochodzenia postaci, zarówno przez nią samą jak i przez postronnych, ale jest to ryzyko, które Moloch musiał podjąć.

Test kontroli jest testem Charakteru, w którym wykorzystuje się umiejętność Morale. Im bliżej wyznaczonego celu bohaterowie się znajdują, tym trudniejszy staje się rzut. W dalszej części tekstu zaznaczono jakie wydarzenia wiążą się z podwyższeniem PT.

Jeżeli bohater obleje test kontroli włącza się chip kontrolny, który

Specjalne cechy bohaterów

Wybierz lub wylosuj po jednej zdolności dla każdego bohatera. Jest to cecha utajona - tylko ty wiesz o jej istnieniu. Jej manifestacja przeważnie wygląda na zbieg okoliczności. Gracze nie powinni zorientować się zbyt szybko, że zdarzają się im „szczęśliwe trafy" - używaj sekretnych modyfikatorów.

1) Poprawiona reakcja - układ nerwowy postaci został usprawniony za pomocą ultra-cienkich przewodników w całym ciele i elektrod w mózgu.
Zaleta: Wszystkie testy trafienia bohatera są trudniejsze o +10%, jego przeciwnicy zdają testy inicjatywy na PT o jeden wyższym niż normalnie.
Wada: Jeżeli w jakimkolwiek teście gracz wyrzuci na kostce 20, system jest przeciążony i przez około minutę bohater postrzega rzeczywistość, jakby sami poruszali się w zwolnionym tempie. Automatycznie nie zdaje testów na inicjatywę, nie może też unikać i blokować (te akcje zawsze są nieudane).

2) Wolverine - szkielet postaci został wzmocniony za pomocą zmian farmakologicznych; od wewnątrz kości usztywnione są cienkimi rurkami; Stawy i mięśnie są bardziej elastyczne.
Zaleta: Budowa bohatera jest w rzeczywistości większa o 2 punkty.
Wada: Otwarte złamanie (np. dwie ciężkie rany w walce wręcz, zadane w rękę lub nogę) ujawnia obecność ciał obcych w organizmie.

3) Czujka - bohater wyposażony jest w procesor przetwarzający doznania zmysłowe; jego oczy i ucho wewnętrzne to syntetyki.
Zaleta: Wszystkie testy oparte na Percepcji są łatwiejsze o -20%. Bohater widzi w ciemności lepiej niż zwyczajny człowiek (nie mów tego wprost; niech to będzie widać na tle spostrzeżeń reszty drużyny).
Wada: W jasnym świetle, np. w okolicach południa, bohater miewa stany lękowe; wszelkie testy kontroli są wówczas automatycznie nieudane.

4) Regeneracja - w rdzeniu kręgowym bohatera umiejscowiono implant, który produkuje enzym przyspieszający leczenie się ran.
Zaleta: Bohater leczy obrażenia trzy razy szybciej niż normalni ludzie; może przyjąć dodatkową ranę ciężką ponad Limit obrażeń.
Wada: Wylosowana na starcie choroba bohatera pogłębia się dwa razy szybciej niż to wynika z opisu.

5) Encyklopedia - bohater jest wyposażony w bazę danych obejmującą wiele dziedzin wiedzy, z której korzysta całkowicie nieświadomie.
Zaleta: Wszystkie testy umiejętności opartych na Sprycie są zawsze o jeden poziom łatwiejsze.
Wada: Bohater miewa zaniki pamięci. Czasami zapomina co miał właśnie zrobić albo przerywa rozpoczętą czynność na kilka minut, przez które przypomina sobie, po co znalazł się w danym miejscu.

wpływa na zachowanie postaci. Implant działa na różne sposoby i powoduje różnorakie efekty, więc bohaterom trudno będzie znaleźć jakąś prawidłowość. Przykłady postępowania z bohaterami, którzy stracili kontrolę podane zostały w ramce.

Lovington i okolice

Była kiedyś taka urocza mieścina przy dwieście ósmej, między Portales i Hobbs. Dziś to same ruiny, żałośnie wyglądające szpony wyciągnięte groźnie do Boga. Lovington, czy New Lovington, jak chcą mieszkańcy, to osada zbudowana głównie przez miejscowych i ich sąsiadów, którym udało się wyjść cało z Apokalipsy. Zebrali, co wpadło im w ręce i dziś tworzą zamkniętą społeczność. Gnieżdżą się w kilku domkach z wypalanej na słońcu cegły.

W niewielkiej odległości znajduje się jeszcze kilka innych wiosek, które dodały do nazwy rodzinnego miasta przedrostek „New". Ale tu nikt na co dzień nie mówi inaczej, niż po staremu. „Skocz no, synu, do Sullivanów z Lovington" albo do Tatum, Plains czy Seminole. Wszystkie miejscowości leżą na terenie, który kiedyś stanowił granicę między Nowym Meksykiem a Teksasem. Osady tworzą wspólnotę interesu produkując drobiazgi, uprawiając poletka lub hodując bydło. Bliska odległość od przedwojennych osiedli przyciąga co jakiś czas straceńców, którzy decydują się zagłębić w ruiny miasta. I albo wracają z rękami pełnymi cennego sprzętu, albo... w ogóle nie wracają.

To, co jednak naprawdę utrzymuje tą konfederację przy życiu to kupcy. Miasteczka leżą na szlaku handlowym ze wschodu na zachód, gdzie handlują bydłem na wielką skalę. Sporo osób zatrzymuje się w którejś z wiosek i... interes jakoś się kręci.

Dość o krajobrazie, wyślę ci pocztówkę. Wracamy do akcji...

Będziemy skupować bydło?

Jasne, że nie! To nie Samoobrona RPG tylko Neuroshima. Zaczynamy dodawać czadu.

Pamiętasz, gdzie jesteś? Lovington. Bohaterowie poszwędali się trochę po świecie, zobaczyli to i owo. W końcu udało im się złapać intratną fuchę. Drużyna została wynajęta do ochrony zmierzającego na południe transportu, by zakupić bydło i wrócić na tereny pastewne na północy. Po drodze kręci się pełno śmieci, więc każda para rąk zdolna nosić broń, jest na wagę złota. No... może nie złota, ale codzienne posiłki to już coś, a po wykonaniu zadania jakieś sto gambli na łebka.

Przez blisko sto kilometrów konwój nie był zaczepiany. Widocznie miejscowych bandytów odstraszyła dodatkowa ochrona. Zachodzi słońce, szesnastokołowy TIR z boksami dla zwierząt toczy się wolno i unosi w powietrze pył. Wieczór okazuje się nieco łagodniejszy niż upalne popołudnie - muchy odlepiły się od spoconych ciał i odleciały w sobie wiadomym kierunku.

Wokół ciężarówki pędzi kilka pojazdów - samochody osobowe złożone z samej klatki konstrukcyjnej, bez karoserii oraz trzykołowe motocykle. Wszyscy dodają gazu na widok przystanku. Drużyna zbliża się do Lovington. Tutaj spędzą noc, uzupełnią zapasy i z nowymi siłami ruszą na ostatni odcinek drogi - na targ bydła.

6) Walec - ścięgna bohatera są wykonane z tworzyw sztucznych, włókna mięsni przetykane są syntetykiem, procesor w mózgu monitoruje stan organizmu.
Zaleta: Jeżeli bohater otrzymał Ciężkie obrażenia, procesor włącza się w tryb maximum overkill; obrażenia w walce wręcz stają się o stopień większe.
Wada: Krytyczna rana ujawnia obecność ciał obcych; Jeżeli bohater traci kontrolę, jego koordynacja ruchów jest zaburzona i postać zachowuje się jak słoń w składzie porcelany.

W trakcie przygody bohaterowie mają szansę odkryć swoją prawdziwą naturę - fakt, że są cyborgami stworzonymi z porwanych przez Molocha ludzi. Manifestacje wad i zalet mają nie tylko urozmaicać sesję - stanowią również wskazówkę, że coś jest z postaciami nie tak.

Oprócz wymienionych powyżej cyborgizacji, każdy z bohaterów został "ogólnie podrasowany" - podczas tworzenia postaci daj im prezent. Powiedz, że potrzebujesz do przygody trochę mocniejszych postaci, więc po ustaleniu współczynników mogą je sobie podnieść, dowolnie rozdzielając dodatkowe pięć punktów (na żaden współczynnik nie można dać więcej niż 2, można przekroczyć 20).

Bohater pod kontrolą Molocha

Oto kilka propozycji jak postępować z postaciami, które oblały test kontroli. Za każdym razem chip wybiera najbardziej optymalny sposób postępowania. Wiele możliwości nie zostało przewidzianych w poniższym zestawieniu - w takich sytuacjach sam musisz zadecydować jakie będą konsekwencje.
- Postać musi postępować zgodnie ze wskazówkami MG lub przechodzi pod kontrolę MG. Tą ewentualność warto wykorzystać dopiero pod koniec gry, inaczej tajemnica zostanie odkryta zbyt szybko.
- Bohater traci przytomność. Świadomość wraca mu dopiero po kilku minutach. Jeżeli chcesz przekazać postaciom graczy jakieś wskazówki, po utracie przytomności mogą oni śnić.
- Gracz nadal może prowadzić swojego bohatera, ale postać jest spowolniona i oszołomiona potężnym zastrzykiem hormonów. Do każdej akcji bohatera dolicz utrudnienie +100%.
- Bohater wpada w berserk atakując osobę, którą uważa za największe zagrożenie.

Widmo nad Lovington

No, dobra. Nie rozpisywałbym się nad jakimś tam przystankiem, jeśli nie miałoby to znaczenia dla fabuły przygody. Jest miasteczko na odludziu, są faceci z bronią i jest cenny ładunek. Wyjaśnijmy co czeka naszych bohaterów.

Widmem nad Lovington jest gang, a konkretnie jedna z grup Los Diablos (zaliczany do Hells Angels). Zapoznaj się z ich opisem ze strony 305 podręcznika podstawowego, żeby poczuć problem okolicznych mieszkańców. Ta wataha motocyklistów i kilku kierowców samochodowych lubi odróżniać się od reszty braci - malują sobie twarze na czarno-biało, w sposób przypominający kapłanów voodoo.

Angels pojawili się kilka tygodni temu, zupełnie znikąd. Ich żądania okazały się niemożliwe do spełnienia. Części do pojazdów, olbrzymie ilości prowiantu itp. Skąd u diabła mieszkańcy Lovington mieli wziąć części motoryzacyjne? Aniołowie nie okazali zaskoczenia kiedy przy następnej wizycie starszyzna rozłożyła ręce na ich warunki. Nie zachowywali się też agresywnie. Po prostu wzięli kilka osób jako zakładników. Szef gangersów, Sam Nichols, dał przywódcom okolicznych wiosek wybór - albo wszyscy zjednoczą wysiłki i dostarczą żądanego okupu, albo co tydzień wyznaczą kolejną osobę do uprowadzenia. Wybrańcem ma być mężczyzna w pełni sił.

Na Lovington i sąsiednie osady padł cień strachu. Próby oporu przed uprowadzeniem kolejnych mężczyzn były nieskuteczne. Wśród uzbrojonych w samopały i dwururki farmerów doszło do ofiar. Jak sprostać żądaniom Hell Angels, skoro zabierają najsilniejszych, tak potrzebnych do pracy? I jak tu skazywać krewnych na los zakładnika, skoro nie wiadomo co gangerzy robią z porwanymi? Na co im tyle porwań, skoro przetrzymywanych trzeba karmić? Lovington jest miasteczkiem pesymistów. Przybycie karawany z bohaterami witane jest bez owacji. Na pospiesznie zwołanym zebraniu starszyzny kilku wiosek pojawia się pewien plan...

Opary

Słowo o ziarnach Sepi. Te rośliny rosną na południowych pustyniach, tam, gdzie pojawia się Tornado. Miejscowi stawiają w izbach szisze, w których palą ziarna. Wciągają dym za pomocą węża i przenoszą się w dal. Rdzenni Teksańczycy nie tolerują narkotyków, ale na granicy ludzie mają dużo więcej problemów i lubią się zrelaksować przy alkoholu albo przy "dymku".

Typowym przejawem gościnności w tych stronach jest wieczerza u go-

spodarza lub starszyzny wioski, oczywiście poprzedzona odpowiednio udanym dla obu stron (zwłaszcza dla miejscowych) gamblingiem. Zwieńczeniem wieczoru jest rozpalenie sziszy. Tym razem jednak, Bob West - lider tubylców, ma w zanadrzu inny plan. Obcy nie są przyzwyczajeni do unoszących się w domach oparów narkotyku i nawet niewielkie ilości mogą ich oszołomić. Nawet jeżeli bohaterowie będą bardzo ostrożni, nie zaniepokoi ich zapewne wszechobecny zapach dymu. Nawet nie zauważą, kiedy staną się bardziej zrelaksowani. Kiedy przyjdzie otępienie, będzie już za późno. Upalonych konwojentów mieszkańcy Lovington chcą wystawić Aniołom Piekieł, w zamian za swoich zakładników. Po co oddawać na stracenie, swoich, skoro można poświęcić obcych?

Bohaterowie dostaną się pod wpływ narkotycznego dymu podczas wizyty w domu starszego wioski. Zostaną tam zaproszeni na poczęstunek, wraz z resztą konwojentów. W domu, obok członków drużyny, siedzi kilka osób ze starszyzny, dwóch innych członków karawany oraz Kurt. Pozostali ochroniarze pilnują ciężarówek. Bohaterowie nie muszą palić - wystarczy, że przez kilkanaście minut będą oddychać lekkim aromatem dymu z Sepi. Dawno zapadł już zmrok, a wieczór po tak sytym posiłku wydaje się niespodziewanie przyjemny.

Do czasu, gdy szmeru cichych rozmów nie zakłócił ryk silników.

Bohaterowie wybiegną pewnie na zewnątrz. Zauważą, że ciemność przecinają snopy reflektorów. Do mieścinki zbliżają się gangerzy! Miejscowi wysuwają głowy z lepianek, nie odważą się jednak wyjść. Zgromadzeni przy posiłku starsi przyglądają się widowisku zza okien domu. Ochroniarze konwoju wyciągają broń, zaczyna się strzelanina. Zwolnij teraz tempo, opisz powolnie opadające łuski z peemu kumpla i pierwsze ofiary. Los Diablos wjeżdżają na plac jakby nigdy nic. Kule się ich nie imają, na umalowanych twarzach widać morderczye uśmiechy. Halucynacje bohaterów pełne są krzyków i strzałów. Teraz dopiero postaci graczy zdają sobie sprawę, że Sepi oszołomiło ich. Kolejni współpracownicy padają i nie ma na co czekać. Bohaterowie w zwolnionym tempie sięgają po broń celują w napastników, ranią dwóch czy trzech, ale pozostali bezustannie

Ziarna Sepi

Palone ziarna Sepi są narkotykiem halucynogennym. Narkoman doświadcza wizji - snów na jawie. Są one bardzo realne. Halucynacje dotyczą najczęściej osób znanych palącemu, bądź historii związanych z miejscem, w którym on przebywa. Wejście jest bardzo gwałtowne. Delikwent ćmi sobie faję i nigdy nie wie jak szybko porwie go wizja. Halucynacje trwają godzinę, góra dwie, potem przychodzi otępienie i senność. Narkoman kładzie się grzecznie spać i budzi rano rześki jak skowronek.

Ziarna sepi spotyka się głównie na południu Stanów. Szczególnie na granicy Teksasu w domach zobaczyć można ustawione w kącie szisze. Ich właściciele wstydzą się trochę przed rodakami z głębi Teksasu, ale prawie zawsze znajdują kompanów do „dymka" wśród cudzoziemców. Na północy ziarna Sepi nie znalazły sobie zbyt wielu zwolenników. Wysuszone szybko wietrzeją, poza tym w innych miejscach wolą zażywać Tornado.

napierają. Rozpędzone motocykle taranują postaci graczy. Wizja kończy się, kiedy Aniołowie zakuwają bezradnych ochroniarzy w kajdany.

Piekielny wieczór

Bohaterowie budzą się i rozglądają po pomieszczeniu. Gospodarze gdzieś znikli. W oddali słychać ryk silników. Jak długo trwały halucynacje? Czy hałas z zewnątrz jest częścią halucynacji? Drużyna nie będzie się pewnie naradzać. W wizji widzieli ponad dwudziestu gangersów.

Drużyna wraz z ekipą konwoju liczy trochę mniej osób, z czego część zajmuje się bydłem, a nie obsługą broni. Miejscowi nie stanowią żadnej siły zbrojnej. Zresztą żaden nie pokwapi się, żeby pomóc. Strachliwie wypatrują z okien gości - boją się wyjść na spotkanie Aniołom, zastanawiają się również co będzie, jeżeli bohaterowie wygrają starcie. Drużyna ma w zasadzie dwa wyjścia. Znaleźć kryjówkę i oglądać wszystko z ukrycia lub walczyć z gangerami. Pierwsza ewentualność jest mało prawdopodobna. Pozostali ochroniarze już otwierają ogień i zaczyna się robić gorąco. Jeżeli konwój zostanie zniszczony, przepadną obiecane po przejęciu transportu gamble.

Hell Angels sądzą, że w okolicy pojawili się „nieproszeni goście". Przypuszczają, że to pułapka zastawiona przez mieszkańców Lovington, nie patyczkują się zatem z nikim - korzystają z efektu zaskoczenia, odpowiadają ogniem lub uderzają z rozpędzonych motocykli ciężkimi łańcuchami i pałkami. W ślad za motocyklami zjawia się niewielka ciężarówka. Zawraca i zatrzymuje się na skraju terenu walki. Do samochodu załadowani zostaną obrońcy ogłuszeni ciosami pałek - jednym z nich jest Kurt Parten.

Jeśli wywiąże się walka, nie powinna trwać dłużej niż dziesięć rund. Widząc, że drużyna jest nieźle uzbrojona i umiejętnie posługuje się bronią, gang zbiera się do odwrotu. Motocykliści wykrzykują kilka gróźb, których adresatami są bohaterowie, pakują Partena wraz z kilkoma innymi mężczyznami do ciężarówki i odjeżdżają z piskiem opon. Jeszcze dla przykładu, przywódca strzela w głowę jednego z

miejscowych, który wychylił się przez okno. Na pobojowisku pozostał tylko kurz. Bohaterowie postarają się pewnie zatrzymać motocyklistów, ale pamiętaj, że są oszołomieni narkotykiem (jeszcze przez jakieś pół godziny wszystkie ich akcje obarczone są utrudnieniem +60%). Prawdopodobnie bohaterowie położyli trupem kilku gangersów. Całkiem możliwe, że znacznie uszczuplili ich siły. Szef konwoju został porwany wraz z jednym z kumpli, czterech innych zginęło, czterech jest ciężko rannych.

Kurt Parten jest lubianym człowiekiem. Jego współpracownicy są bardzo lojalni i tych czterech ocalałych postanowi ścigać motocyklistów bez względu na rany. Niestety, obrażenia praktycznie uniemożliwiają im pościg. Do bohaterów należy decyzja, czy natychmiast pojechać za porywaczami, czy wziąć na spytki miejscowych i pojechać we wskazanym przez nich kierunku. Być może drużyna nie zechce ścigać gangersów w ogóle - w takim przypadku czterej ranni kumple przypomną im, że tylko szef zna dalszą trasę karawany, a jeżeli tiry nie dotrą na miejsce "krowia mafia" z Teksasu nie poskąpi pieniędzy na zabójców, ścigających złodziei transportu - czyli członków drużyny. Trudno się będzie wytłumaczyć z faktu, że szef został porwany, a bohaterowie nie zrobili nic, by go odbić.

Nikt z miejscowych nie wie, gdzie znajduje się kryjówka Los Diablos. Drużyna jest pewnie wkurzona na mieszkańców Lovington, ale nie wyciśnie z nich żadnych informacji. Najlepszym wyjściem jest natychmiastowy pościg, ponieważ testy tropienia śladów opon motocykli gangu w ciemności będą trudniejsze. Do dyspozycji postaci pozostały ciężkie, szesnastokołowe ciężarówki. Lżejsze pojazdy mają przestrzelone opony. Bohaterowie mogą wykorzystać również motocykle zastrzelonych gangersów.

Jeśli drużyna zamarudzi w mieście przez pięć dni, Aniołowie wrócą w silniejszym składzie. Czterdziestu motocyklistów, przygotowanych do walki z intruzami - to ciężki orzech do zgryzienia, nawet dla najtwardszej drużyny.

W dalszych scenach wykorzystać możesz zasady opisane w dodatku **Wyścig**. Pomogą ci one w poprowadzeniu ciekawego i pełnego emocji pościgu. A tak poza tym, jeśli twoi kumple ruszyli już w pościg, nie zaszkodzi przypomnieć sobie reguły ze s. 398 podręcznika podstawowego.

Gangersi dysponują siedemnastoma motocyklami, z tym że niektóre maszyny mają po dwóch pasażerów. Te siły są uszczuplone o wszystkich, których padli trupem podczas starcia. Generalnie chłopaki dosyć dobrze radzą sobie ze strzelaniem z motocykla i chociaż większość pocisków i tak nie trafia w cel, grad kul może obudzić w naszych chojrakach wątpliwości. Dwie lub trzy dobrze wymierzone kulki i po pościgu - motocykl nadaje się do kasacji. Jeśli drużyna wybrała do pościgu TIRa, może poczynać sobie śmielej - to wytrzymały wóz, tyle, że wolniejszy niż motocykle i ciężarówka gangersów. Zakładając, że członkowie drużyny

tracą ściganych z oczu, możesz urozmaicić gonitwę przez wprowadzenie dodatkowego wydarzenia. Gangersi zostaną zaatakowani przez maszynę Molocha. Będzie to Łowca, opisany w podręczniku głównym Neuroshimy, na stronie 250. Robot zniszczy dwa motocykle i pozostanie przy wrakach i trupach zabitych, bezmyślnie rozbijając je na drobniejsze kawałki. Jeżeli bohaterowie dajadą do tego miejsca, maszyna przyjrzy im się uważnie i szybko odejdzie. W zachowaniu Łowcy ukryta będzie wskazówka dla graczy. Oto automat w szatkuje dwóch ludzi na motocyklach, a w czasie gdy reszta Los Diablos nawiewa ile sił w silniku, robot nieruchomo obserwuje przejazd bohaterów i po kilku sekundach odbiega z pola walki. Członkowie drużyny ucieszą się pewnie - „jesteśmy tak twardzi, że nawet Moloch się nas boi". Nie wyprowadzaj ich z błędu może pod koniec przygody przypomną sobie przysłowie, że złego licho nie weźmie.

Uciekający motocykliści muszą wyrównać prędkość do poziomu ciężarówki, która jest obciążona kilkoma zakładnikami. Przy wejściu do paki siedzi dwóch uzbrojonych gangerów. Jeden będzie pilnował porwanych, drugi ostrzeliwał bohaterów, którzy podjadą za blisko Jeśli drużynowy kierowca pościgowego TIRa nie zawali, da się utrzymać stałą odległość do uciekających. Traktuj TIRa jako kiepski wóz (+10% do testów prowadzenia pojazdów).

Gdy odległość zacznie się drastycznie zmniejszać, Los Diablos zboczą nagle z szosy i zaczną pędzić na przełaj. Po dwudziestu minutach wyjaśni się ich decyzja. Pojazdy zbliżają się do jakiegoś osiedla. Na tych terenach ukryte są miny, których lokalizację zna tylko gang. Nie są to ładunki o dużej sile rażenia i jest ich niewiele, ale drużyna nie zdaje sobie sprawy z tego, w co się pakuje. Bohaterowie wpakują się na minę. Żaden z nich nie zostanie ranny - nie licząc siniaków - ale ich środek transportu zostanie uszkodzony.

Tajemnic ciąg dalszy

Miasteczko, do którego dojechali gangersi nie leży już w granicach Teksasu. Nie jest to też Hegemonia - umówmy się na nazwę ziemia niczyja. Miejscowi cieszą się niezależnością z bardzo prostego powodu - chroni ich potężna siła - Gildia Gladiatorów, czyli PEC.

Zastanawiasz się co gangerzy robią z porwanymi osobami? Dlaczego porywają tylko mężczyzn? Może to szajka pederastów? Nie bój nic, zaraz się dowiesz. Otóż, porwani nie są Hell Angelsom potrzebni. Do niczego. Zasilają natomiast armię niewolników PEC. Nie słyszałeś nigdy o Gildii Gladiatorów? No tak, tam gdzie żyjesz mówi się tylko o Lidze. Pozwól więc, że opowiem ci chwilkę o Panem et Circenses, jak brzmi pełna nazwa Gildii. Ponoć to w jakimś wymarłym języku znaczy „chleba i igrzysk". Trafne określenie dla Gildii.

W świecie Neuroshimy każdy człowiek jest wartościowy. Szczególnie dla Gildii Gladiatorów. Nic dziwnego, że ci panowie dogadali się z Los Diablos - gangerzy sprowadzają dla nich

ludzi z różnych zakątków kraju, w zamian za co dostają towary. Mieścina, do której zawitali bohaterowie również związana jest z Gildią. W zamian za ochronę mieszkańcy dostarczają gladiatorom żywność i usługi. Łatwo się domyślić, że wieśniacy są lojalni wobec PEC - w momencie, kiedy bohaterowie dotarli do osady, mogą zapomnieć o dalszym pościgu - gangersi rozpłyną się między domami i szukaj wiatru w polu.

Członkowie drużyny powinni zastanowić się ze dwa razy zanim wjadą do osady ot tak sobie. Nie zostaną mile przyjęci. Wieśniacy nie są chojrakami, ale szybko pobiegną po pozostałych obozujących w osadzie motocyklistów i zamiast kilku uciekających gangersów drużyna będzie miała przed sobą cały oddział. Najrozsądniejszym rozwiązaniem jest ominięcie miasteczka szerokim łukiem i ewentualny rekonesans nocą.

Jeżeli bohaterowie postanowią obserwować miasteczko z rozsądnej odległości, już następnego dnia, z samego rana, duża ekipa gangersów (około dwudziestu motocykli i samochód ciężarowy z niewolnikami) ruszy na południe. Miejscem docelowym transportu jest ukryty wśród wzgórz schron przeciwatomowy.

Załóżmy, że drużyna zdecydowała się wejść do wioski. To typowa rolnicza osada - jej mieszkańcy uprawiają głównie fasolę i kukurydzę, trochę ziemniaków i jęczmienia. Na tych terenach nie obawiają się rabusiów, bo w zamian za bezpieczeństwo płacą Gildii haracz w żywności i zobowiązują się do zaopatrywania i ukrywania wszystkich współpracowników organizacji, takich jak Los Diablos. Domy zrobione są z ziemi, pokruszonych pustaków i suszonych cegieł. W tej wiosce każdy ma psa. Małe, wkurzające kundle plątają się między nogami miejscowych i wściekle ujadają na obcych, chociaż żaden nie ma tyle odwagi, by podejść w zasięg kopniaka. W centrum wioski dostrzec można kopczyki i ziemianki - w nich miejscowi przechowują zbiory.

W momencie przybycia bohaterów w osadzie przebywa trzydziestu gangersów i pięciu ludzi z Gildii Gladiatorów, w tym zastępca szefa PEC, niejaki Rączka. Większość towarzystwa przebywa w gospodzie bez ścian i podłogi. Motocykliści popijając miejscowego sikacza a gladiatorzy szykują się do drogi. Rączka wścieka się na Los Diablos. Mówi, że ci po raz kolejny zawalili termin, przez co on się spóźni i nie będzie miał możliwości wyjechania do Dallas. "Gildia nie jest zadowolona - niedobrzy chłopcy!" - to ostatnie słowa przed odejściem Rączki w kierunku ciężarówki, na którą przeładowani zostali niewolnicy. Gangerzy szczerzą w odpowiedzi zęby. Jeżeli bohaterowie wpadli do wioski z impetem pościgu, to jedyne co uda im się usłyszeć wśród ujadania psów. Potem uwaga członków Gildii i Los Diablos zwróci się na postacie i wybór jest prosty - strzelać albo uciekać. W pierwszym przypadku, bohaterska walka z gangersami i gladiatorami będzie iście epickim końcem lekkomyślnej drużyny. W drugim przypadku - bohaterów nikt nie będzie gonił. Gladiatorom się śpieszy, a gangersi zostali obsobaczeni i palcem nie

kiwną, by schwytać intruzów. Przekorni z nich faceci.

Jesteśmy na miejscu

Ten moment scenariusza to faza zbierania informacji. Można zaczekać aż z wioski wyniosą się gangerzy, czyli jeden dzień i wziąć na spytki miejscowych. Tropciele spróbują pewnie iść śladami ciżarówki z PEC. Niegłupim pomysłem jest dotarcie do jedynej w okolicy drogi i czekanie na jakiegoś podróżnego. Lokalizacja Gildii nie jest sekretem, gladiatorom zależy na rozgłosie. Ktokolwiek zapytany w tej okolicy udzieli wyczerpujących informacji o położeniu służącego za siedzibę schronu i samej Gildii. Z osady do schronu jedzie się trzy godziny po wyboistej drodze. Jeżeli drużyna nie będzie uważała, ma szansę wpaść na wysłany ze schronu patrol. Rozklekotany jeep mieści skacowanego kierowcę i trzech znudzonych strażników zniszczonej drogi. Wszyscy uzbrojeni są w broń automatyczną i chociaż nie należą do najbystrzejszych z pewnością nie przepuszczą żadnych przybłędów bez słowa wyjaśnienia.

Zakładając, że bohaterowie dali się podejść załodze jeepa, możemy też założyć, że z sytuacji są dwa wyjścia. Po pierwsze drużyna może się wdać w walkę, co jest rozwiązaniem uniwersalnym, pasującym do każdej sytuacji, jak mucha pod szyją; jest też rozwiązaniem niemądrym, bo strzelaninę mogą usłyszeć mieszkańcy schronu. Być może bohaterowie rozmawiali z kimś w osadzie lub w inny sposób próbowali się dowiedzieć dokąd właściwie transportowani są niewolnicy. W takim razie dobre łgarstwo również może otworzyć im drogę dalej. Słowem kluczowym jest słowo Gildia. Jeśli bohaterowie znają nazwę Panem et Circenses, mogą zmyślić jakąś bajeczkę i poprosić o przepuszczenie dalej. Gildia nie jest super-hermetyczną sektą i siedziba organizacji często gości przybyszów z odległych miejsc, jednak żaden z odwiedzających nie jest obcym włóczęgą z nikąd, tak jak członkowie drużyny.

W połowie drogi drużyna spotka wędrownego handlarza starzyzną. To krzepki dziadek, siedzący na koźle wozu zaprzężonego w dwa muły. Zadowolony z korzystnej transakcji handlarz okaże się dobrym źródłem informacji. Powie, że PEC spodziewają się przybycia gości z odległych stron kontynentu - kupców na wyszkolonych na niewolników gladiatorów. Zapytany o Rączkę odpowie, że dotarł na miejsce i wraz z obstawą natychmiast przesiadł się do samochodu jadącego na rodeo do Dallas. Niewolników zabrano w głąb schronu. Z jego opowieści wynika, że najprawdopodobniej bohaterowie będą wpuszczeni do budowli i po dotarciu na miejsce nie ryzykują kulką w łeb. Pozostaje jechać dalej.

Kamienista droga wije się po zboczu wzgórza, zamienia w szeroką, pełną wybojów ścieżkę i po zjeździe w dolinę oczom bohaterów ukazuje się bardzo plastyczny widok. Na wyrównanym terenie, u podnóża niewielkiego wzniesienia, zbudowano rozległy parking. Po placu, mię-

dzy kilkoma samochodami kręcą się ludzie ubrani w charakterystyczny dla Teksasu sposób. Zaparkowane bezładnie motocykle otaczają pustą już ciężarówkę. Rosły Murzyn z biczem popędza grupkę ćwiczących na dziedzińcu twardzieli, ale nie znęca się nad nikim. Kilku uzbrojonych w broń palną osiłków dba o bezpieczeństwo. Na przeciwległym krańcu placu grupa niewolników wkopuje drewniane słupy. Strzeże ich czterech ochroniarzy z bronią. Co pewien czas jeden z pracujących podchodzi do dużego koryta z wodą - piją łapczywie, niektórzy przemywają twarz. Z daleka widać, że nie ma tam nikogo z eskorty karawany bohaterów. Strażnicy przecierają pot z czoła, popijają wodę z manierek i mrużą oczy przed słońcem. Żaden nie reaguje na zbliżającą się drużynę, dopóki ta nie znajdzie się w zasięgu głosu.

Na zboczu wzgórza wyraźnie odcinają się dwuskrzydłowe stalowe drzwi. Zostały lekko przerobione - nie zawiaduje już nimi automat. Do stalowych powierzchni przyspawano wielkie uchwyty i trzeba sporej siły aby je otworzyć. W każdym razie osiłków tutaj nie brakuje.

Bohaterowie mogą sobie poobserwować teren. Szybko zorientują się, że okolica jest dobrze strzeżona przez patrole, ale straż ma raczej znaczenie prestiżowe. Nie wygląda na to, żeby mieszkańcy schronu obawiali się ataku ze strony zatwardziałych wrogów - ot, kilku mutantów albo naćpanych gangersów - na takich nie trzeba specjalnie się zbroić. Co innego bohaterowie.

Tylko ich nie podpuszczaj - tak między nami, to nie ma szans na powodzenie frontalnego ataku. Zamiast tego podsuń im pewną wska-

zówkę. Otóż wbrew pozorom droga do siedziby Gildii jest uczęszczana. To nie jest klasztor pustelników. Po drodze (a nawet po bezdrożach) wędrują kupcy, jałmużnicy, zwykli podróżni... może nie wszyscy na raz, ale uświadom graczom, że ich postaci nie przybyły w pobliże super-tajnej siedziby kultystów, tylko do miejsca, gdzie żyją normalni ludzie utrzymujący kontakty z otoczeniem. Pozwól bohaterom zobaczyć mężczyznę na wozie, który po przeszukaniu przez strażników pojazu, zostaje wpuszczony do środka, wraca i zaczyna wyładowywać przywiezione przez siebie jedzenie. Druga sytuacja - na plac przy schronie wjeżdża spory samochód, z którego wysiada trzech obwieszonych złotem mięśniaków w przyciemnianych okularach. Goście pozdrawiają strażników i po krótkiej rozmowie zostają wpuszczeni do środka.

Takie obrazki powinny ośmielić bohaterów i podpowiedzieć im, że oni również mają szansę wejść do środka.

Schron

No to teraz karty na stół. Przed bohaterami schron, zajmowany przez jedną z filii Gildii Gladiatorów. PEC zajmuje właściwie tylko trzy poziomy głębokiej budowli, której najniższe piętra do dzisiaj pozostają mocno stechnicyzowane, ale wśród gladiatorów nie ma zbyt wielu mózgowców więc lokatorzy nie wiedzą jak wykorzystać dobrodziejstwa zaawansowanej techniki. Oczywiście dolne poziomy schronu zostały doszczętnie splądrowane ze wszystkiego co da się sprzedać, a część drugiego piętra okazyjnie służy za czworaki dla niewolników, nie mniej jednak, możemy uznać, że uwaga bohaterów skupi się na pierwszym poziomie budowli. Przynajmniej na początku.

Obok tekstu znajdziesz mapkę, która obrazuje co i jak. Jak widzisz budowla jest rozległa. Przyda ci się pewnie informacja, że schron został zbudowany dla VIPów i zadbano o ich wygodę. W czasie wojny zapełniono go ledwie do połowy limitu miejsc. Jeszcze za czasów Esteveza Hegemoniści wdarli się do środka i zrobili masakrę - ograbili schron z większości zapasów, zostawili tylko najcięższe kontenery i wszystko co ukryto za sterowanymi komputerem drzwiami. Hegemonia wycofała się z tych terenów ze względu na bliskość rozwścieczonych farmerów z Teksasu i dużą odległość do domu. Zupełnie oficjalnie i legalnie, za całkiem przyzwoitą ilość gambli, schron odkupiła Gildia Gladiatorów. W cenę wliczona była gwarancja nietykalności.

Jeżeli zastanawiasz się co robi Gildia na takim zadupiu - oto odpowiedź. Chłopaki mają tu święty spokój i mogą swobodnie doskonalić się w swoich umiejętnościach. W schronie znajduje się oczywiście arena. Odbywają się tam walki i to na tak wysokim poziomie, że ludzie z odległych miejsc przyjeżdżają, by obejrzeć dobre widowisko. Przede wszystkim jednak w schronie szkolony jest narybek gildii. Miejsce stoi na uboczu, bo nauczyciele uważają, że młodym adeptom walki potrzebny będzie przede wszystkim spokój i od-

osobnienie. Obecnie w budynku mieszka dwudziestu dwóch członków PEC, wliczając w to uczniów. Do tego dochodzi dziesięciu ochroniarzy i około trzydziestu niewolników - ostatnia liczba zmienia się co kilkadziesiąt dni, ze względu na wysoką śmiertelność i równoważące ją dostawy.

Mapka wyjaśni ci kto gdzie mieszka.

Po co tu jesteśmy?

Cały czas zakładamy, że bohaterowie przybyli do schronu aby odbić uwięzionych ludzi, nawet jeśli nie wszystkich, to z całą pewnością Kurta. Jeżeli doczytałeś do tego miejsca i masz wątpliwości, czy twoi oberwańcy zechcą poświęcać się „dla ludzkości", czy nawet dla jednego człowieka, musisz zastanowić się na czym tak na prawdę im zależy. Jeśli już wykombinujesz, koniecznie wprowadź do przygody mały epizod, który udowodni bohaterom, że w środku schronu mogą odnaleźć to na czym im zależy. Inaczej wszyscy będziecie mieli marny ubaw. Zanim doczytasz do końca, zorientujesz się, że przygoda nie jest liniowa i opisuje różne możliwości, nie będzie zatem kłopotu z nieprzewidzianymi pomysłami graczy. Nawet jeżeli nie są altruistami, nad misją czuwa "Wielki Brat" i nieudane testy kontroli naprowadzą ich na właściwą drogę. Ponieważ wszyscy jesteśmy optymistami, zastanówmy się w jaki sposób bohaterowie mogą wkręcić się do schronu. Najprostszym sposobem jest zejście ze wzgórza, rozwalenie wszystkich złych ludzi i ocalenie tych dobrych. Przyjrzyjmy się również innym rozwiązaniom.

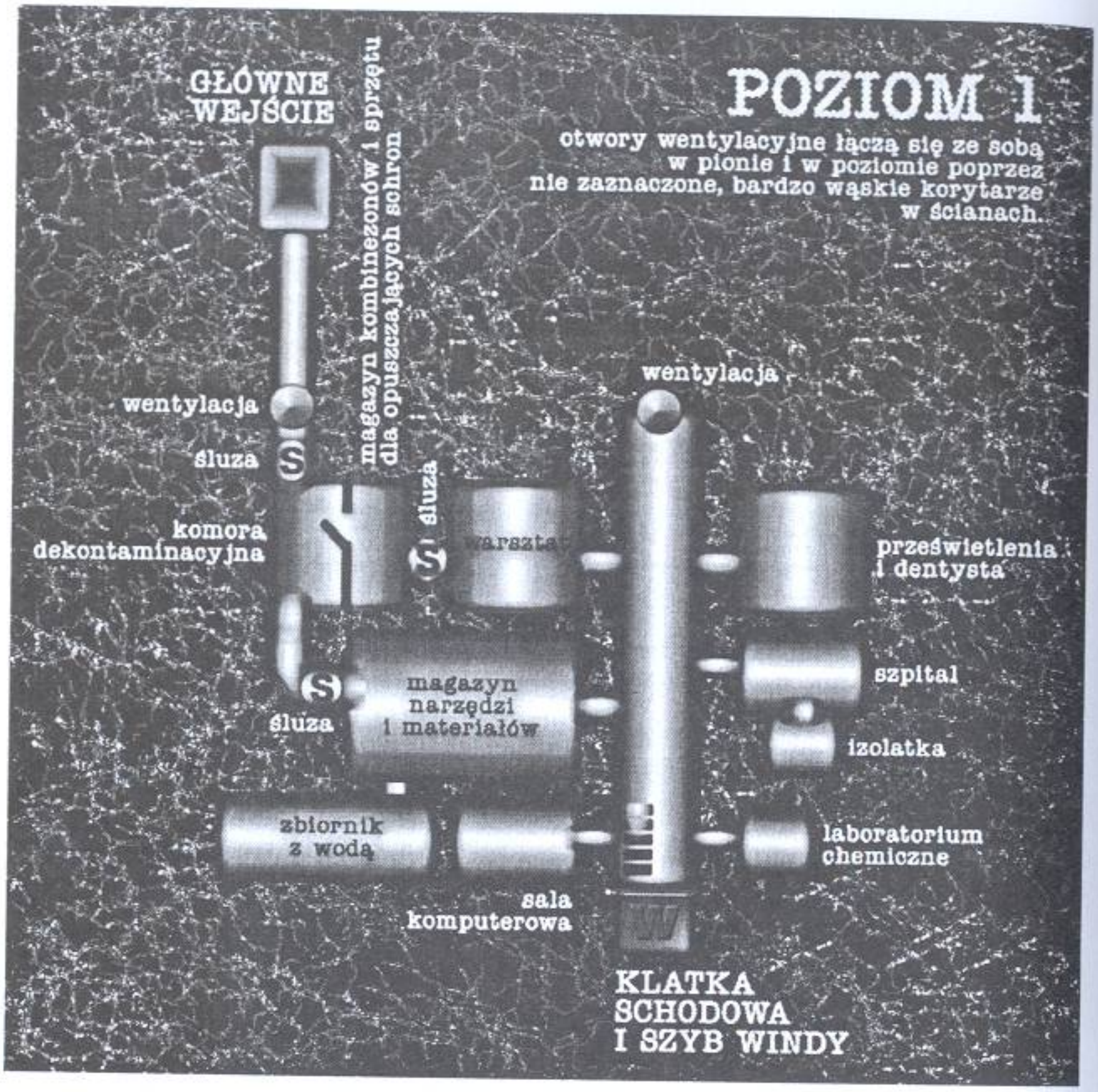
Jak wejść do schronu?

1. Rozwiązanie dyplomatyczne

Jeżeli w drużynie znajduje się jeden lub dwóch bardziej wyszczekanych, można spróbować wejść "na dobrą gadkę". Bohaterowie mogą udawać kogoś innego - na przykład nadzianych frajerów z Vegas, do których dotarła sława miejscowej areny i którzy przyjechali zobaczyć czy sława nie jest przesadzona. Bajka będzie tym bardziej prawdopodobna im większe umiejętności bajerowania mają bohaterowie. Na potrzeby stosowania umiejętności z grupy Negocjacje, możesz uznać, że strażnicy mają Niezłomność na poziomie 3, a szychy na poziomie 4. Nie jest to zbyt wiele, więc powinno się udać. Wyjątkiem jest głowa Gildii - Malcolm X, wspomniany już Murzyn z biczem. Jego statystyki, podobnie jak charakterystyki innych Bohaterów Niezależnych znajdziesz na końcu przygody. Zauważysz, że niezłomność równa 6 czyni go odpornym nawet na wyszukany kit. Lepiej, żeby drużyna nie zwróciła na siebie uwagi bossa. Historyjka będzie bardziej wiarygodna, jeżeli bohaterowie będą udawali ludzi, których faktycznie przypominają wyglądem i sposobem bycia. Wojownik klanu ma słabe szanse zaprezentować się jako mafiozo z Vegas.

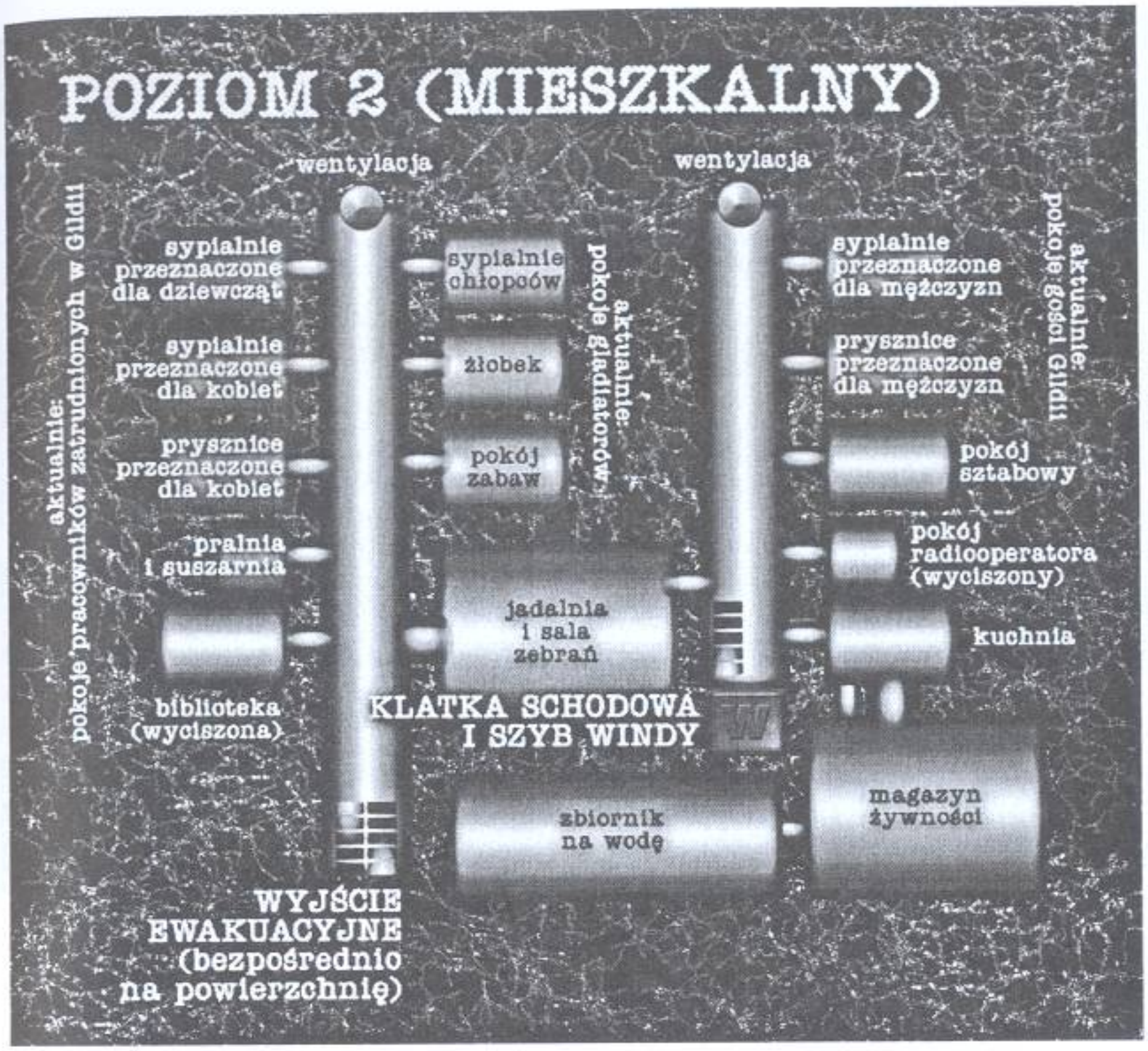
2. Rozwiązanie siłowe

Ustalmy od razu jedno - jeżeli bohaterowie mają ochotę na ostrą wyżynkę lub jeśli postanowią ułożyć i



zrealizować plan opanowania Gildii i uwolnienia przetrzymywanych w niej ludzi, dajemy im wolną rękę. Niniejszy scenariusz przewiduje raczej inne sposoby postępowania bohaterów, ale niczego nie zabrania. Akcja zbrojna nie ma dużych szans na powodzenie - w końcu bohaterowie mają do czynienia z ludźmi, którzy żyją z walki. Nie zapominaj, że oprócz gladiatorów w schronie mieszkają również ochroniarze, którzy świetnie radzą sobie z bronią palną. Są tam oczywiście ludzie, którzy nie zostali wyszkoleni do walki (np. kucharz), ale przyciśnięci do muru będą się bronić.

Zdani na własne siły bohaterowie prawdopodobnie sobie nie poradzą (chyba, że są wyjątkowymi szczęściarzami albo geniuszami taktyki). Być może postanowią szukać pomocy gdzie indziej. Ale pamiętajmy, że mieszkańcy teksańskiego pogranicza wolą raczej bronić swoich domów. Jeżeli któryś z bohaterów ma znajomości wśród miejscowych gangów, być może da się namówić zbrojną hałastrę, by pomogła w ataku na siedzibę Gildii. Nie jest to siła, która mogłaby się skutecznie przeciwstawić gladiatorom, ale może być pomocna przy realizacji bardziej skom-



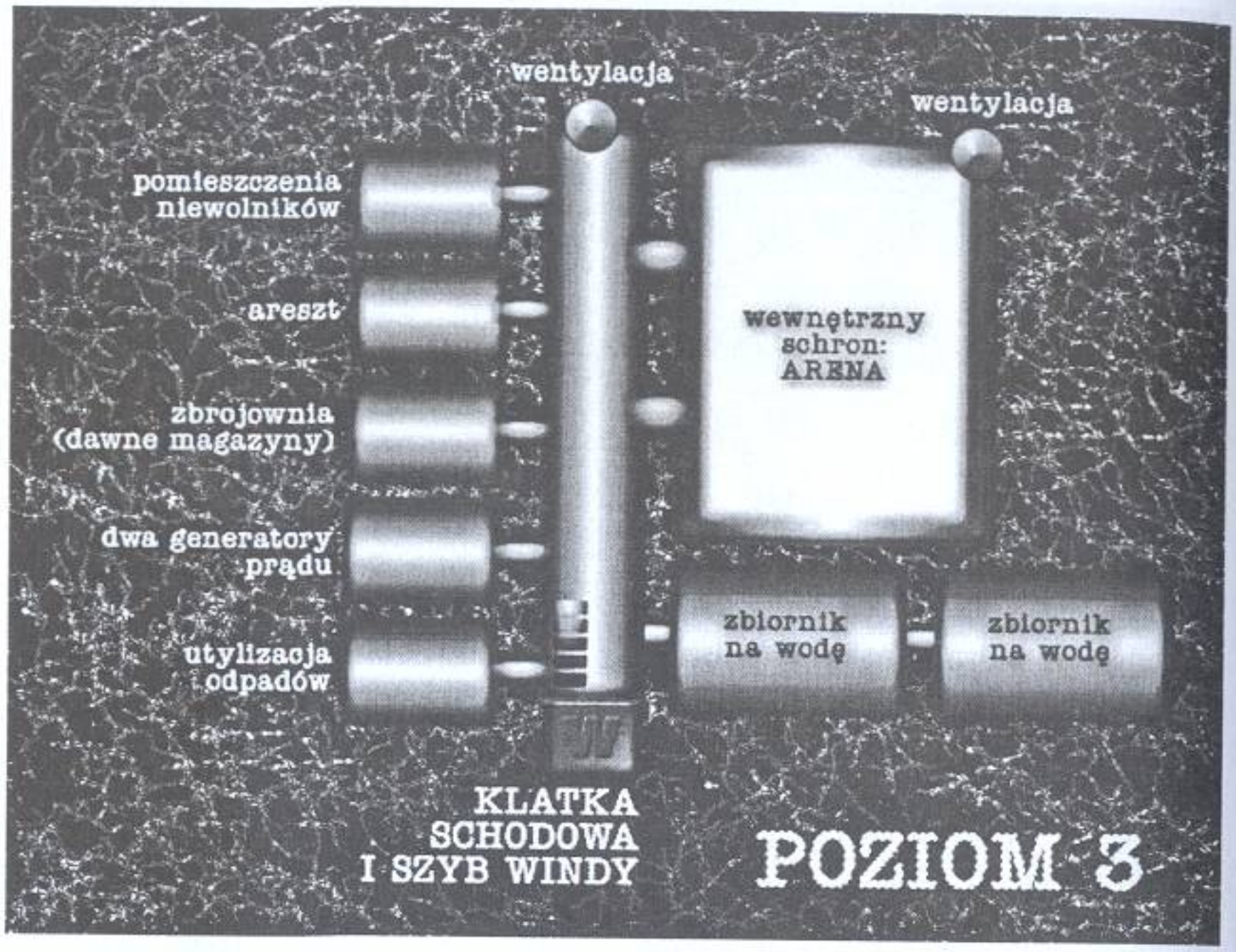
plikowanego planu. Chociażby takiego jak ten poniżej.

3. Cichaczem do środka

Gildia Gladiatorów jest instytucją słabo rozbudowaną, w której każdy zna każdego. Oczywiście w schronie często pojawiają się nowi ludzie, są jednak bacznie obserwowani, przynajmniej dopóki wszyscy nie przywykną do ich obecności. Inaczej rzecz się ma z niewolnikami. Nikt nie potrafi spamiętać wszystkich twarzy (przeważnie pokrytych grubą warstwą brudu), jednak niewolnicy są pod stałym dozorem i przebywają jedynie w przeznaczonych dla nich miejscach.

Jeżeli któryś z bohaterów (lub nawet wszyscy) postanowi wejść do środka cichaczem, bez zwracania niczyjej uwagi, może udawać niewolnika. Oczywiście będzie miał małe szanse na wydostanie się na zewnątrz, chyba, że jest naprawdę dobry. W ten sposób drużyna rozdzieli się, ale będzie miała swoją „wtyczkę" wewnątrz budynku.

Jeżeli bohaterowie zastanawiają się co dalej i obserwują schron z daleka, zaobserwują następującą scenkę: strażnicy zarządzają koniec prac przy wkopywaniu słupów i kierują niewolników do mycia stojących na parkingu aut gości. Niewolnicy zabierają się za prace porządkowe - niektórzy myją auta, inni zamiata-



ją betonowy plac. Scena jak nie z tego świata. Jeżeli bohaterowie są bardziej spostrzegawczy niż strażnicy - to prawdopodobne - zauważą moment, kiedy jeden z niewolników znika w krzakach i wraca z nich po chwili, ale już bez szmaty, którą trzymał w ręku. Oczywiście nie chodzi o naturalną potrzebę. Wystarczy zakraść się w tamto miejsce, pomyszkować w zaroślach i odkryć miejsce przysypane świeżą ziemią i wyschniętymi liśćmi. Ukryta pod stertą szmata została zapisana jest z jednej strony - to list skierowany do osoby z zewnątrz.

Thomasie!
Dzięki za paczkę. U nas wszystko w porządku, jakoś żyjemy. Wszystko po staremu, Dorothy ma się lepiej. Postaraj się teraz zdobyć przynajmniej dwa T ZC-18 lub podobne. Ostatnio mamy coraz więcej okazji, więc śpiesz się jak możesz. Pozdrowienia. Uściski od Lucasa..

Interesujące, prawda? Właśnie w ten sposób niewolnicy kontaktują się ze światem zewnętrznym, a nawet otrzymują paczki z zewnątrz. Po lekturze listu można również sądzić, że kombinują coś z elektroniką. Lektura listu zachęca do skontaktowania się z niewolnikami. Jeżeli bohaterowie napiszą list i zostawią go w miejscu, w którym znaleźli szmatę, wiadomość zostanie odebrana dopiero za dwa dni. Być może postanowią zaczekać na tajemniczego Thomasa - wówczas oczekiwanie przedłuży się do czterech dni. Młody człowiek okaże się mieszkańcem jednego z teksańskich miasteczek, krewnym jednego spośród niewolników. Co miesiąc dostarcza mieszkańcom schro-

nu warzywa, więc nikt nie dziwi się jego obecności. Thomas nie jest w stanie uwolnić niewolników, ani nawet zorganizować grupy, która pomogłaby mu w takiej akcji, chociaż bardzo chciałby. Stać go jedynie na wymianę informacji przez ukrywane listy. Rozmowa z młodzieńcem wyjaśni to, co opisane zostało dalej. List napisał Xavier, jeden z niewolników, wspomniany krewny - osoba, która może stać się łącznikiem między bohaterami a grupą niewolników. Jeśli postaci graczy postanowią czekać na niego w ukryciu, po dwóch dniach od zostawienia listu Xavier ponownie odłączy się na moment od grupy niewolników, by sprawdzić, czy nadeszła odpowiedź, ale widząc obcych ucieknie bez słowa.

Bunt niewolników

Właśnie ten pomysł postaramy się dyskretnie podsunąć bohaterom, jako jedną z możliwości uwolnienia przetrzymywanych. Mało tego, spróbujemy dyskretnie zachęcić bohaterów do jego realizacji i ułatwimy im nieco zadanie. Powód jest prosty - przygoda stanie się przez to ciekawsza.

Aby wszcząć bunt bohaterowie muszą skontaktować się z przetrzymywanymi w schronie ludźmi. Dwa najbardziej prawdopodobne pomysły zostały opisane powyżej - ktoś z drużyny może wmieszać się w grupę powracających do schronu niewolników, ewentualnie (co jest bardziej czasochłonne), można wymieniać się z nimi listami. Drugie rozwiązanie jest ryzykowne - im dłużej potrwają próby nawiązania kontaktu, tym bardziej prawdopodobne, że bohaterowie zostaną wykryci. Jeżeli grupa udaje gości przybyłych na pokazy walk gladiatorskich, kontakt z niewolnikami będzie łatwiejszy, chociaż nadal trzeba uważać na ciekawskich strażników.

Jeżeli bohaterowie nawiążą kontakt z niewolnikami i zdobędą ich zaufanie, wkrótce zaznajomią się ze strukturą społeczności. Wszystkich

niewolników jest czterdziestu trzech. W większości pochodzą oni z teksańskich miasteczek i wiosek, chociaż znaleźć można również ludzi z rozsianych na północy osad, a nawet dwóch handlarzy z Miami. Niewolnicy mają własnego (oczywiście nieoficjalnego) przywódcę. Mowa o Benjaminie Pohlu - ucieleśnionym stereotypie Teksańczyka, z tym wyjątkiem, że facet jest inteligentny. Zabił swojego poprzednika już pierwszego dnia pobytu i utrwalił rządy silnej ręki, wprowadził jednak sprawiedliwość. Jego przyjacielem i zarazem doradcą jest Kenneth Klivic, domorosły majsterkowicz i chluba północno-wschodniego Teksasu. Nikt w Gildii nie wie, że człowiek ów tylko na podstawie podręczników do szkoły podstawowej zbudował solidną elektrownię wodną i instalacje do wydobywania ropy naftowej. Pohl ma posłuch u wszystkich niewolników. To właśnie jemu uwięzieni zawdzięczają dobrą organizację, pomimo częstych zmian w społeczności (starzy odchodzą, nowi przychodzą) i pomysł kontaktu ze światem zewnętrznym. Wokół Pohla skupiła się grupa najdłużej przebywających w schronie niewolników, tych, którzy są zbyt cenni, by ich sprzedać. Należy do nich Klivic - on właśnie zachęcił dowódcę do drobiazgowego spenetrowania więzienia, co doprowadziło do ciekawych odkryć. Okazało się, że gladiatorzy nie mają najmniejszego pojęcia o zawartości schronu, tymczasem z poziomu przeznaczonego dla niewolników da się przejść jeszcze niżej, do sali z elektroniką komputera zarządzającego całą budowlą. Sprzęt komputerowy został uszkodzony w czasie wojny lub niedługo po niej i obecnie niewolnicy starają się na powrót uruchomić maszynę.

Zdania na temat użyteczności komputera są podzielone. Klivic widzi w maszynie narzędzie, dzięki któremu można pokonać prześladowców i wywalczyć wolność. Pohl jest sceptycznie nastawiony do urządzenia, którego nie potrafi zrozumieć, ale widzi, że próby ponownego uruchomienia maszyny dają niewolnikom nadzieję. Wśród uwięzionych są tacy, którzy widzą w komputerze niebezpieczeństwo bliskie czarnej magii. Zdania są podzielone (ostatnio to ulubiony temat dyskusji), ale przeważają zwolennicy teorii Klivica.

Jeżeli w jakikolwiek sposób bohaterowie skontaktują się z domorosłym inżynierem, ten wyjaśni dlaczego tak bardzo zależy mu na zbadaniu komputera. Według niego działający i kontrolowany komputer potrafi otworzyć zablokowane dotąd przejścia, prowadzące bądź to na zewnątrz, bądź do ukrytych magazynów żywności, broni i sprzętu. Niewolnicy nie mogą liczyć na pomoc z zewnątrz, można powiedzieć, że przejęcie kontroli nad schronem za pomocą komputera otwiera im możliwości pokonania prześladowców. Trzeba zaznaczyć jeszcze jedno. Nie każdy nowoprzybyły jest informowany o planie i o istnieniu komputera. Nowi niewolnicy muszą zasłużyć na zaufanie.

Wysiłki w celu uruchomienia komputera wiążą się z planowanym

buntem. Wszyscy niewolnicy aż palą się do powstania, ale żaden nie ma rozsądnego pomysłu. Jeżeli bohaterowie skontaktują się z podziemną społecznością, ich przybycie może okazać się przysłowiową kroplą, która przepełniła czarę. Oto ogólne wskazówki, które pomogą poprowadzić ten wątek:

Kwatery niewolników

Pomieszczenia dla niewolników znajdują się na trzecim poziomie schronu. Są to zaadaptowane magazyny - wyniesiono z nich niemal wszystkie sprzęty, pozostawiając jedynie przegrody i wyściółkę podłogi oraz ścian (z jakiegoś elastycznego tworzywa sztucznego). Niewolnicy dysponują całkiem niezłym i zadbanym systemem sanitarnym, ale są słabo odżywiani.

Niewolnicy w Gildii pełnią kilka ról. Przede wszystkim pełnią rolę taniej siły roboczej - pracują na niewielkich poletkach, sprzątają schron, noszą ciężary - robią wszystko, by gladiatorzy nie musieli odrywać się od ćwiczeń. Niektórzy z nich są wybierani do treningów i chociaż nadal pozostają niewolnikami, stają na arenie na prawach gladiatora. Potem sprzedaje się ich na inne areny, gdzie walczą przeciw bestiom lub lepiej uzbrojonym wojownikom. W historii tej placówki PEC dwukrotnie zdarzyło się, że niewolnik został wyzwolony po latach walk, stając się pełnoprawnym członkiem Gildii. Tych dwóch mogą spotkać bohaterowie i być może zdołają przeciągnąć ich na swoją stronę. PEC, w ograniczonym stopniu, handluje niewolnikami, wymieniając ich za towary niezbędne do życia. W zamian za niewolników Gildia przyjmuje również artykuły luksusowe. Głównym rynkiem zbytu jest Hegemonia.

Wszystkich niewolników gromadzi się w jednym miejscu tylko na noc. W pozostałych przypadkach grupa jest zawsze rozdzielona i zawsze przynajmniej jedna trzecia pozostaje w kwaterach. Ma to zapobiegać spontanicznym buntom. Niewolnice w PEC mogą czuć się bezpieczne. Surowy nakaz, pochodzący jeszcze z dawnych czasów, zakazuje kontaktów z niewolnicami. Nakaz ten miał z początku chronić zdrowie gladiatorów i okazało się, że łagodzi on przejawy buntu.

Sekrety schronu

Oprócz zamieszkanych i wielokrotnie zbadanych pomieszczeń schronu, budowla kryje dodatkowe lokacje, ukryte nawet przed najbardziej dociekliwym przeszukiwaniem. Dostęp do nich możliwy jest tylko po uruchomieniu komputera, który potrafi otworzyć zamaskowane przejścia. Ukryte pomieszczenia to przede wszystkim dodatkowa droga ewakuacyjna na zewnątrz. Oprócz tego magazyn ze sprzętem przeciwskażeniowym - są tam kombinezony, liczniki promieniowania, lekarstwa i środki odkażające. Do tego pomieszczenia dobudowane jest drugie - hermetyczna kryjówka zamykana od wewnątrz, schron w schronie. W dobudowanym do korytarza ewakuacyjnego magazynie znaleźć można sporo narzędzi i sprzętu górniczego, w tym prawdziwy skarb - ciężki i opancerzony skafander, służący do podziemnych prac. Ubrana w niego osoba będzie poruszała się niezgrabnie, ale do dyspozycji ma zestaw wierteł pił, a nawet młot pneumatyczny - wszystko to da się zainstalować na ręce i obsługiwać w pozycji stojącej lub leżącej. W skafandrze można walczyć, chociaż niemożliwe są uniki i bieganie.

Co potrafi komputer?

System elektroniczny w schronie został zaprojektowany dla wygody i bezpieczeństwa użytkowników. Jego twórcy przewidzieli możliwość uszkodzenia komputera, więc budowla może się obyć bez skomplikowanej elektroniki i nadal będzie w niej działała wentylacja i elektryczność, jednak dopiero po uruchomieniu komputera da się w pełni wykorzystać dobrodziejstwa oferowane przez hardware schronu.

Jeżeli bohaterowie dotarli do pomieszczenia dla niewolników, będą mieli szansę pomóc w naprawieniu sprzętu i to w taki sposób, by nikt z Gildii nie zorientował się, że komputer działa. Bez koniecznych części (głównie podzespołów elektronicznych, ale również schematów i narzędzi) naprawa sprowadza się do jednorazowego Trudnego testu Elektroniki, dzięki któremu możliwe będzie oszacowanie uszkodzeń i zorientowanie się w możliwościach maszyny liczącej; drugi test - Bardzo Trudny - to rozłożona na kilka dni próba naprawienia komputera. Jeżeli reperujący maszynę bohater poprosi o pomoc Klivica, otrzyma ułatwienie do testu -30%.

Naprawienie komputera to nie wszystko. Trzeba go jeszcze kontrolować i to nie za pomocą wygodnego terminala, do którego bohaterowie nie mają dostepu, ale z użyciem prymitywnej konsoli i kodu maszynowego. O ile uruchomienie sprzętu jest stosunkowo łatwe, programowanie jego funkcji i wydawanie rozkazów wiąże się z co najmniej Cholernie Trudnymi testami Komputerów.

Jeżeli bohaterowie dotrą w jakiś sposób do centrum zarządzania schronem, wystarczy podstawowa wiedza na temat komputerów - wszystkie testy obsługi będą co najwyżej Problematyczne.

Oto co potrafi komputer:

- **Zarządzanie energią**, czyli włączanie lub wyłączanie prądu w dowolnych pomieszczeniach, łącznie z wybiórczym sterowaniem (światło działa, ale wentylacja już nie).
- **Blokady elektromagnetyczne w drzwiach** - w tym momencie większość drzwi da się otworzyć i zamknąć mechanicznie, jednak wszystkie wyposażone są w zamek elektromagnetyczny. Zdalnie zamknięte drzwi mogą być otworzone tylko z pomocą siły.
- **System kamer** - co prawda w całej budowli działają tylko cztery kamery i wszystkie dają fatalny obraz, jednak dzięki nim można obserwować ruch w kilku miejscach schronu.
- **Baza danych** - komputer umożliwia dostęp do informacji przeznaczonych dla mieszkańców schronu. Część z nich została uszkodzona, ale pozostałe da się odtworzyć. W większości są to poradniki na temat przetrwania, beletrystyka i - co najważniejsze - dokładny opis całej budowli, wraz z informacjami na temat niedostępnych na razie pomieszczeń.
- **Odczyty z zewnętrznych czujników** - działają jedynie czujniki ciśnienia, temperatury, wilgotności i promieniowania na zewnątrz. Z oczywistych powodów nie działają odbiorniki radiowe, telewizyjne i Internet, podobnie jak kilka użytecznych mierników.

Codzienność w Gildii

Jeżeli w ten czy inny sposób bohaterowie przedostali się do siedziby Gildii i pozwolono im zostać, zaciekawi ich pewnie codzienność w schronie. Obojętne czy są gośćmi, czy przyjechali na „gościnne wystepy", zosaną zakwaterowani w jednym z pokoi dla przyjezdnych i mogą tylko pomarzyć o samotnych wycieczkach po obiekcie. Każdego dnia mieszkańcy schronu budzą się o świcie i po śniadaniu zabierają się za ćwiczenia. Ćwiczenia z bronią odbywają się na arenie, wewnątrz budowli, pozostałe na zewnątrz. Z samego rana można obejrzeć sobie biegających z wielkimi drewnianymi klocami mężczyzn, albo rząd siłaczy robiących pompki na jednej ręce. Około południa podawany jest obiad - największy posiłek w ciągu całego dnia. Przez dwie lub trzy godziny po obiedzie Gladiatorzy mają czas na odpoczynek i załatwienie własnych spraw, następnie wracają do ćwiczeń, które ciągną się aż do wieczora. Po zachodzie słońca na zewnątrz zostają tylko strażnicy, a ci, którzy wrócili do środka zajmują się własnymi sprawami. Sceny żywcem wyjęte z filmu o klasztorze Shaolin. Mogą dziwić i uświadomią bohaterom, że mają do czynienia niemalże z sektą, fanatycznie oddaną kultowi tężyzny fizycznej. Dla tego odłamu PEC mniej liczą się ideały walki, ważniejsza jest krzepa i sprawdzanie wytrzymałości ciała. Może masz w drużynie jakiegoś wesołka, który zapyta gladiatorów o Zagadkę Stali?

Od podanego harmonogramu istnieją wyjątki. Co kilka dni każdy z Gladiatorów pełni rolę strażnika, albo jeździ (lub chodzi) w patrolu. Dotyczy to tylko zaufanych ludzi, tak zwanych „starszych", którzy

udowodnili już swoją lojalność. Gildia urządza czasami wyprawy do zaprzyjaźnionych miasteczek, w których gladiatorzy mogą się zabawić. Najczęściej wyprawy takie połączone są z wyjazdami po zaopatrzenie.

Głowa Gildii - Malcolm X - również bierze udział w porannych ćwiczeniach, po południu zajmuje się administracją. Jego zastępca Garry „Rączka" Perez, którego bohaterowie spotkali już, odpowiada za kontakty ze światem zewnętrznym i często jest nieobecny w schronie.

Swojego dowódcę mają również wynajęci ochroniarze, którzy nie są członkami Gildii, zaś kilku spośród członków nie jest gladiatorami. Z reguły ci ludzie zajmują się finansami albo nadzorowaniem niewolników. Ogólnie struktura Gildii jest rozbudowana, ale ze względu na niejasny podział kompetencji chaotyczna i zbiurokratyzowana. Wątpliwe sprawy rozstrzyga rozwścieczony niekompetencją Malcolm.

Jeżeli bohaterowie postanowią spróbować swoich sił z gladiatorami, każdy z nich chętnie się zgodzi. Na ćwiczeniach nie walczy się ostrą bronią, a członkowie Gildii nie pokazują pełni swoich możliwości. Co niedziele odbywają się regularne walki, na które zjeżdżają się goście z daleka. Bilety są płatne i bohaterowie też muszą zapłacić, jeśli chcą oglądać przedstawienie z trybun. Koszt biletu - 50 gambli - można sobie zrekompensować wygrywając zakład obstawiony u miejscowego bukmachera. Jeżeli jeden z bohaterów postanowi wystąpić jako gladiator, zostanie odpowiednio opłacony, zgodnie ze wskazówkami z dodatku *Gladiator*.

Długie kable Molocha

Przedstawione powyżej informacje mają dopomóc w prowadzeniu różnorodnych pomysłów graczy. Przypomnijmy, że dwa najważniejsze zadania, jakie stoją przed bohaterami, to uwolnienie przetrzymywanych przez Gildię współtowarzyszy i sekretny cel, wyznaczony przez Molocha. O ile sposób realizacji pierwszego zadania jest zależny tylko od pomysłów graczy, a podane materiały powinny przygotować MG na najbardziej prawdopodobne sytuacje, misja zlecona przez Molocha to zupełnie inna para kaloszy.

Bohaterowie zostali wysłani przez Bestię z poleceniem zbadania i zaprogramowania komputera w schronie. Każdy z nich, wprowadzony w trans, potrafi zmodyfikować program komputera i podporządkować go celom Molocha. Najprawdopodobniej Bestia chce stworzyć w tym miejscu swój przyczółek - tuż pod nosem ludzi i bez ich wiedzy.

Jeżeli bohaterowie naprawili komputer w normalny sposób, w nagrodę pozwól im przez jakiś czas nacieszyć się dokonaniami i użyć maszyny do swoich celów. Po upływie dwóch dni jeden z nich obudzi się w nocy jak lunatyk i jeżeli nie zostanie spostrzeżony, przedostanie się kanałami wentylacyjnymi do komputera. Moloch zna ten typ maszyny (na pewno składa się na niego kilka takich samych), w związku z czym mógł opracować sposób prze-

programowania jej z pomocą swoich konstruktów. Jeśli komputer nadal jest uszkodzony, bohater zacznie go naprawiać (potrzebuje na to dwóch niepełnych nocy lunatykowania). Kolejne noc potrzebna jest na wprowadzenie wirusa, zawartego w chipie, który każdy z bohaterów nosi w łydce. W transie nasz zawodnik rozetnie swoje ciało, wyciągnie bioelektroniczny mikroprocesor (przypominający małą fasolkę z kiełkami) i po oczyszczeniu go zainstaluje w odpowiednim miejscu. Dzięki chipowi komputer stanie się gotowy na przyszłe połączenie z Molochem. Od tego czasu będzie gromadził informacje dla Bestii i każdy zwiadowca, który przedostanie się do komputera, bez żadnego problemu będzie mógł z nim współpracować - wydając nowe rozkazy lub odbierając zebrane informacje. Nie znaczy to, że Moloch wkroczy na te tereny za miesiąc czy za rok. Maszyny są cierpliwe. Kto wie ile takich miejsc można odnaleźć na terenie całego kontynentu? Osoby świadome działania maszyn elektronicznych dostrzegą sporadyczne zmiany w zachowaniu maszyny, ale mogą uznać, że nie została naprawiona do końca.

Jeżeli kogokolwiek obudzą nocne wycieczki jednego z członków drużyny (Trudny test Czujności), może rozbudzić nocnego marka z transu albo obserwować jego poczynania. Kawałek z rozcięciem własnej łydki i wyciągnięciem jakiegoś świństwa powinien być wstrząsający. Zachowanie bohatera powinno dać do myślenia. Kto wie, czy w drużynie nie narodzą się wzajemne podejrzenia? Obserwator przypomni sobie, że jego kumpel zachowywał się dziwnie już od dłuższego czasu i zaufanie w drużynie może podupaść.

Oczywiście Moloch nie przewidział, że bohaterowie zaangażują się w sprawę uwolnienia uprowadzonych ludzi, nie mniej jednak procesory monitorujące uznają to zadanie za zbieżne z celami Bestii. Jeżeli bohaterowie postanowią uwolnić przetrzymywanych w schronie, ze strony komputera mogą liczyć na „szczęśliwe zbiegi okoliczności". Przykłady to zgaszenie światła w momencie, gdy ochroniarz będzie trzymał na muszce jednego z bohaterów, albo porażenie prądem wyjątkowo twardego gladiatora, który biorąc zamach pechowo stanął na zalanej wodą podłodze. Z drugiej strony najkorzystniejsze dla Molocha jest oczyszczenie terenu z „elementu ludzkiego". Jeżeli procesory monitorujące w głowach bohaterów uznają, że nadarza się dogodna okazja do wywołania krwawej jatki, z szansą na totalne zwycięstwo bohaterów, należy przeprowadzić testy kontroli. W przypadku porażki wybuchnie bitwa między połączonymi siłami bohaterów i niewolników a ochroniarzami. Pamiętaj, że ci pierwsi mają raczej niewielkie szanse na zwycięstwo i algorytmy analizujące doprowadzą do walki tylko przy dogodnej okazji, na przykład w momencie, gdy bohaterowie będą mieli okazję wykończyć za jednym zamachem, podczas narady, Malcolma i osoby odpowiedzialne za zarządzanie Gildią.

Krwawa jatka

Opisany w tym paragrafie scenariusz zakłada, że bohaterowie zdecydowali się (lub zostali zmuszeni) do otwartej walnej bitwy, bo można mówić o bitwie w sytuacji, kiedy ponad setka ludzi próbuje zrobić sobie nawzajem krzywdę. Do bitwy może dojść na skutek świadomej decyzji bohaterów, albo niezdanego testu kontroli, kiedy jeden z członków drużyny zostanie sprowokowany do ataku przez elektronikę, którą nosi w głowie.

Należy pamiętać, że walki będą miały miejsce głównie w zamkniętej przestrzeni. Nawet jeżeli bohaterowie wydostaną się na zewnątrz i przeniosą konflikt poza schron (jest to możliwe na dwa sposoby - można przedrzeć się przez pozycje przeciwnika lub skorzystać z otwartych przez komputer przejść), nadal będą mieli do czynienia z silnym oporem w schronie.

Walka na zamkniętym terenie, znanym lepiej członkom Gildii niż bohaterom, przechyla szalę na stronę tych pierwszych. Zwycięstwo zapewnić może tylko dobry plan. Ponieważ przywódcą niewolników jest Pohl, bohaterowie muszą go przekonać, że nadają się na współdowodzących - inaczej poddadzą się rozkazom, albo zostaną pozostawieni samym sobie. Tak czy owak dowódca niewolników może doradzić kilka rozwiązań, ale tylko pod warunkiem, że bohaterowie nie wpadną na żaden dobry pomysł.

- **Uzbroić niewolników** - w schronie jest niewiele broni palnej, ale broni do walki wręcz jest pod dostatkiem. Należy dobrać się do magazynu.
- **Zablokować wybrane pomieszczenia i odciąć dostęp świeżego powietrza** - tego planu nie da się zrealizować w stu procentach, ponieważ uwięzieni mogą przebić się do systemu tuneli wentylacyjnych i wydostać się nimi z pomieszczenia. Być może z tej opcji skorzystają bohaterowie, jeśli poprzez splot okoliczności zostaną gdzieś uwięzieni. Wykorzystanie systemu wentylacji wiąże się również z zastosowaniem gazów trujących, jeżeli uda się jakieś wyprodukować (na przykład na bazie zmagazynowanych w schronie środków chemicznych).
- **Dogadać się z PEC** - Jeżeli bohaterowie będą dysponowali przewagą liczebną lub jeśli członkowie PEC uznają ich przewagę z innego powodu, można rozpocząć rokowanie. Dodatkowe założenie - bohaterowie pomyślnie zdali testy kontroli, które zmusiłby ich do krwawej jatki. Pomyślnie przeprowadzone negocjacje umożliwią wydostanie się ze schronu przy najmniejszych stratach. Na drodze dyplomacji leżą dwie przeszkody. Po pierwsze Malcolm X nie będzie rozmawiał z nikim, bez względu na okoliczności. Po drugie wpajane gladiatorom zasady nie pozwalają im układać się z mięczakami, więc należy udowodnić swoją siłę. Nic nie stoi na przeszkodzie by obalić obie przeszkody na raz i wyzwać gladiatorów na pojedynek.
- **Działania komputera** - jeżeli kod Molocha został wprowadzony do pa-

mięci komputera w schronie, maszyna stanie się trzecią siłą. W niektórych sytuacjach komputer może samodzielnie zadecydować o działaniach przeciw bohaterom lub przeciw członkom Gildii.

Wbrew sobie

Przygodę zakończyć można na różne sposoby. Zakładając, że oba cele bohaterów zostały wykonane, członkowie drużyny mogliby się spodziewać wdzięczności zniewolonych mieszkańców teksańskiego pogranicza. Niestety, nie będzie tak różowo. Nie zapominajmy, że bohaterowie są tworami Molocha i jeżeli wykonali swoją misję, najwyższy czas na powrót do domu. Testy kontroli znowu dadzą znać o sobie i uprzedzeni do wszelkich aberracji Teksańczycy będą mieli okazję poznać prawdziwą naturę swoich wybawców.

Opuszczając schron bohaterowie będą zachowywali się jak automaty. Na początek okażą się całkowicie wyprani z ludzkich emocji. Później jeden z nich wpadnie w szał i zacznie strzelać, na szczęście w powietrze. Kiedy jeden z bohaterów dostanie drgawek i rozetnie sobie nogę o kawałek odstającej ze ściany blachy, zabłyśnie metal, którym utwardzono kość udową.

Jeżeli odpowiednio wydzielałeś graczom wskazówki, biorąc pod uwagę ich bystrość i znajomość świata gry, teraz możesz przywalić z grubej rury. A może ktoś już się domyślił i teraz znajdzie tylko potwierdzenie swoich racji? Delikatnie rzecz ujmując stosunki z niedawnymi sojusznikami ochłodzą się i tylko swoim dokonaniom oraz szybkiej ucieczce postacie graczy mogą zawdzięczać uniknięcie linczu.

Najwyższy czas, żeby bohaterowie dowiedzieli się jakimi są potworami. Jeżeli wcześniej coś podejrzewali, teraz okaże się to pewne. Jeżeli jakimś cudem nie wykombinowali, że coś z nimi nie tak zaskoczenie będzie tym większe. To bardzo delikatny moment przygody. Drużyna oczekuje pewnie nagrody i satysfakcji z ukończenia trudnej przygody, a tutaj okazuje się, że wszystko było daremne. Z tego powodu sam musisz zadecydować o ostatecznym zakończenia scenariusza.

W trakcie gry uważnie obserwuj poczynania bohaterów. Przyjrzyj się jak często korzystali ze swoich niesamowitych umiejętności. Zorientuj się co gracze sądzą o pomyśle kontrolowania ich przez Molocha. Jeżeli to była przygoda rozgrywana jednorazowymi postaciami, nie ma problemu - na następnej sesji gracze mogą wrócić do „normalnej" Neuroshimy i cieszyć się ze swoich schorowanych i nieprzepakowanych, ale obdarzonych wolnością postaci. Zakończenie może być też zupełnie inne. Jeżeli graczy pociąga pomysł gry trochę silniejszymi, ale nieprzewidywalnymi postaciami, to może być początek kampanii. W jej trakcie drużyna będzie szukała kogoś, kto potrafi ją wyzwolić spod wpływów Molocha i uczłowieczyć. W ten sposób może narodzić się legenda, o grupie nadludzi, którzy podróżują przez pustkowia w poszukiwaniu wolności...

Charakterystyki Bohaterów Niezależnych

Przeciętny gladiator

Profesja: Gladiator
Budowa: 15
Zręczność: 12
Charakter: 13
Percepcja: 9
Spryt: 8
Choroba: Zaćmienie* lub Mozaika*
Sława: 1
Umiejętności: Kondycja 2, Bijatyka 4, Broń ręczna 5, Zastraszanie 3, Odporność na ból 4, Niezłomność 2
Cechy i Sztuczki: Łyżeczka lub Klatka jest najlepsza*; Szarża*, Zorro*
Ekwipunek: maczuga lub nóż, lub wielki młot

Kurt Parten, szef konwoju

Profesja: Tropiciel
Budowa: 10
Zręczność: 13
Charakter: 15
Percepcja: 12
Spryt: 11
Choroba: Alergia na tworzywa sztuczne
Sława: 3
Umiejętności: Kondycja 6, Opieka nad zwierzętami 3, Niezłomność 2, Morale 3, Zdolności przywódcze 5, Tropienie 3, Skradanie sie 4, Łowiectwo 3, Wypatrywanie 5, Nasłuchiwanie 11, Czujność 4, Karabiny 4, Broń ręczna 2, Wyczucie kierunku 6, Znajomość terenu 8
Cechy i Sztuczki: Wyczulone zmysly; Ślepa furia, Doświadczony
Ekwipunek: Dwururka, siekiera

Przeciętny konwojent

Profesja: Najemnik
Budowa: 12
Zręczność: 12
Charakter: 10
Percepcja: 13
Spryt: 9
Choroba: Syndrom Thrumana lub Drgawki lub brak
Sława: 0
Umiejętności: Kondycja 3, Jazda konna 2, Karabiny 5, Prowadzenie samochodu 4, Morale 5, Wyczucie kierunku 3, Czujność 2, Znajomość terenu 2
Cechy i Sztuczki: Reputacja; Magazynek lub Padnij/powstań
Ekwipunek: M14 lub M16

Przeciętny ganger

Profesja: Ganger
Budowa: 10
Zręczność: 13
Charakter: 12
Percepcja: 9
Spryt: 8
Choroba: Chore nery lub Hemofilia
Sława: 0
Umiejętności: Bijatyka 3, Broń ręczna 4, Prowadzenie motocykla 6, Prowadzenie samochodu 4, Zastraszanie 3, Niezłomność 1, Wyczucie kierunku 2, Pistolety 3, Karabiny 2
Cechy i Sztuczki: Odważny czy głupi?, Zawzięty sukinkot; Skok
Ekwipunek: motocykle, noże, pałki, przypadkowa broń palna

Malcolm X

Profesja: Gladiator
Budowa: 18
Zręczność: 15
Charakter: 16
Percepcja: 12
Spryt: 14
Choroba: Zmora
Sława: 5
Umiejętności: Kondycja 6, Wspinaczka 2, Bijatyka 10, Rzucanie 8, Broń biała 11, Łuk 4, Prowadzenie samochodu 3, Pistolety 4, Sztuki walki 8, Zastraszanie 6, Perswazja 3, Zdolności przywódcze 5, Odporność na ból 6, Niezłomność 6, Morale 3, Rusznikarstwo 2, Czujność 3, Ukrywanie się 1
Cechy i Sztuczki: Wiesz, zjadłem własnego psa, Nie do zdarcia; Cios obuchem, Ogłuszenie, Zamach, Dwuręczność, Counterstrike, Atomowe uderzenie, Człowiek z żelaza
Ekwipunek: Halabarda Spika*, Toporek, klucze do magazynów, Lekki pancerz na tułowiu (kolczuga*)

Przeciętny ochroniarz gildii

Profesja: Ochroniarz
Budowa: 14
Zręczność: 14
Charakter: 13
Percepcja: 14
Spryt: 10
Choroba: Osteoporoza lub Paranoja, lub brak
Sława: 0
Umiejętności: Sztuki walki 3, Broń ręczna 4, Pistolet 6, Karabiny 5, Zastraszanie 3, Odporność na ból 3, Niezłomność 3, Morale 3, Czujność 7, Wypatrywanie 3, Nasłuchiwanie 2
Cechy i Sztuczki: Wyciszenie; Podejrzliwy
Ekwipunek: Pałka, H&K MP5 i po jednym zapasowym magazynku, osobiste rzeczy

Kenneth Klivic

Profesja: Spec
Budowa: 8
Zręczność: 9
Charakter: 9
Percepcja: 10
Spryt: 17
Choroba: Matołek
Sława: 2
Umiejętności: Prowadzenie samochodu 2, Otwieranie zamków 2, Bumerang 2, Pierwsza pomoc 3, Mechanika 8, Elektronika 5, Fizyka 2, Matematyka 2, Chemia 2, Komputery 4, Maszyny ciężkie 5
Cechy i Sztuczki: Instrukcja jest dla..., Rzut oka
Ekwipunek: narzędzia własnej roboty

Benjamin Pohl

Profesja: Kowboj
Budowa: 18
Zręczność: 15
Charakter: 16
Percepcja: 12
Spryt: 14
Choroba: brak
Sława: 3
Umiejętności: Kondycja 7, Bijatyka 4, Jazda konna 6, Powożenie 4, Ujeżdżanie 7, Karabiny 6, Perswazja, Zdolności przywódcze 3, Postrzeganie emocji 2, Opieka nad zwierzętami 3, Odporność na ból 2, Niezłomność 4, Leczenie chorób 1, Wypatrywanie 2, Łowiectwo 2, Znajomość terenu 3
Cechy i Sztuczki: Ostatnia kula, Człowiek zwany koniem (kondycja)
Ekwipunek: nóż

Sam Nichols, szef Los Diablos

Profesja: 14
Budowa: 12
Zręczność: 16
Charakter: 16
Percepcja: 15
Spryt: 12
Choroba: Syndrom Draculi
Sława: 3
Umiejętności: Bijatyka 4, Broń ręczna 5, Prowadzenie motocykla 7, Prowadzenie samochodu 5, Zastraszanie 6, Niezłomność 3, Wyczucie kierunku 8, Pistolety 4, Karabiny 3, Zdolności przywódcze
Cechy i Sztuczki: Odważny czy głupi?, Zawzięty sukinkot; Skok; Inspiracja
Ekwipunek: motocykl, szabla, Colt Peacemaker i 16 nabojów

Przykładowy Teksańczyk

Profesja: Farmer
Budowa: 12
Zręczność: 11
Charakter: 9
Percepcja: 10
Spryt: 9
Choroba: Olosowo wybrana
Sława: 0
Umiejętności: Kondycja 2, Bijatyka 2, Jazda konna 2, Powożenie 1, Karabiny 2, Opieka nad zwierzętami 3, Niezłomność 1, Łowiectwo 2, Znajomość terenu 1
Cechy i Sztuczki: Brak
Ekwipunek: brak

Nowy sprzęt

Górniczy skafander

Wszelkie czynności w górniczym skafandrze (również walka) tetsotwane są na umiejętności Maszyny ciężkie.
Ruch: 1 segment • 1 metr; człowiek w górniczym skafandzre porusza się nieco wolniej niż normalnie.
Pancerze: Ciężki na tułów i nogi, Lekki na głowę i ręce (metalowe rurki, uprząż itp.)
Akumulatory: dwa wymienne akumulatory, każdy zdolny pomieścić energię na 12h działania (akcji). Ładują się w identycznym tempie, jak wyczerpują - 1h ładowania • 1h akcji pancerza. Akumulatory można ładować w wielu miejscach we wnętrzu schronu.
Utrudnienia: W pancerzu nie można biegać, skakać i wykonywać innych sprawnościowych popisów - człowiek w górniczym skafandrze porusza się jak czołg.
Walka: W pancerzu nie można stosować bloków, uników itd. - postać przyjmuje „na klatę" wszystkie obrażenia. Za to, dzięki zamontowanym na mechanicznych ramionach narzędziom jest w stanie wyrządzić znaczną krzywdę przeciwnikom, jak również pojazdom.
Wiertła i piły: Atak - 2 segmenty, obrażenia Ciężkie.
Młot pneumatyczny: Atak - 3 segmenty, obrażenia Krytyczne. Dodatkowo niweluje 1 poziom pancerza.
Limit obrażeń: - jak samochody (na zasadach dodatku „Wyścig"), tzn. 1 Krytyczna, na którą składa się 5 Ciężkich, a na 1 Ciężką - 5 Lekkich, dodatkowo poziom obrażeń zadawanych pancerzowi redukowany jest w dół o 1.

---

* - niektóre Sztuczki i Bronie pochodzą z dodatku „Gladiator"

Gerhard Jefferson

Nie jest typową legendą - człowiekiem, któremu poświęca się niezliczone i wyolbrzymione opowieści. Wśród ludzi, którzy na co dzień ryzykują życiem, obnoszą się z bronią i dbają o reputację twardziela, jest praktycznie nieznany. Jego imię krąży za to między mieszkańcami ruin Nowej Anglii, bo to są tereny po których się porusza. Jefferson jest wędrownym handlarzem. Podróżuje na krytym brezentem wozie, zaprzężonym w parę wołów. Ten powolny środek lokomocji znakomicie odpowiada jego flegmatycznemu charakterowi, bo facetowi nigdzie się nie śpieszy. Słomkowy kapelusz, patyczek między zębami, ogorzała i czerstwa twarz pięćdziesięciolatka. Ubrany jest zazwyczaj we flanelowy garnitur i żółtawy prochowiec. Na jego pomarszczonej twarzy wiecznie widnieje uśmiech zadowolenia, jak to u Nowojorczyka.

Gerhard Jefferson jest handlarzem i budowniczym. Sprzedaje swoje umiejętności ludziom, którzy chcieliby zamieszkać w domach z prawdziwego zdarzenia, a nie w ruinach, które każdego dnia grożą zawaleniem. Jeździ od osady do osady i oferuje swoje usługi. Nie bierze drogo, więc przeważnie znajduje zajęcie. Czasami ludzie zrzucają się na ładny kościół, innym razem proszą o mury obronne. Zdarza się, że jakaś osada pragnie kompletnie przebudować się i wówczas Jefferson pracuje w niej trzy, cztery lata.

Zawsze żąda tej samej ceny - wyżywienia i tytoniu na cały okres pobytu, pary młodych wołów i tyle żywności ile potrafi władować na swój wóz. Nie miał jeszcze rozczarowanych klientów.

Pochodzenie: Nowy Jork
Profesja: Handlarz
Budowa: 10
Zręczność: 11
Charakter: 15
Percepcja: 12
Spryt: 16
Reputacja: 2
Choroba: gruźlica
Specjalizacja: Technik
Umiejętności: Kondycja 5, Powożenie 5, Kusza 2, Perswazja 3, Zdolności przywódcze 6, Blef 4, Opieka nad zwierzętami 4, Niezłomność 5, Morale 2, Leczenie chorób 2, Mechanika 6, Budownictwo 6, Geologia 4, Matematyka 4, Maszyny ciężkie 3, Znajomość terenu 2
Cechy: Wizja
Sztuczki: Doświadczony, W teorii..., To się robi tak
Ekwipunek: wóz i dwa woły, narzędzia cieśli, plany architektoniczne, rzadkie elementy architektoniczne (np. złote ornamenty), kusza i bełty, standardowe wyposażenie podróżnika, worek zboża

REGUŁY

FAQ

Na liście Pochodzenia i Cech, na str. 34 przy Hegemonii Południowej napisano: *Wiesz, zjadłem własną matkę*, w opisie pochodzenia stoi: *Wiesz, zjadłem własnego psa*. Kogo w końcu zjedzono?

Zjedzono psa. Pomyłka w żaden sposób nie wynika z opinii mieszkańców świata Neuroshimy na temat matek mieszkańców Hegemonii.

Gdzie zgubiły się dwie profesje - Mechanik i Złomiarz - wymienione na str. 48 i nie opisane na dalszych?

Obie profesje zostały w ostatniej chwili wycofane z podręcznika, a część z przeznaczonych dla nich cech została zmodyfikowana do roli sztuczek. Oba zawody po części dublowały inne profesje - Montera i Łowcy. Rysunki przedstawicieli obu fachów oglądać możecie w Wyścigu i w Suplemencie.

Gdzie można znaleźć podstawowe cechy wozów?

Najlepiej w czasopismach motoryzacyjnych. Neuroshimowe samochody nie różnią się od naszych z tym wyjątkiem, że są z reguły stare i nie mają tak dobrych osiągów. Sęk w tym, żeby przełożyć rzeczywiste parametry na mechanikę gry. Przeciętny samochód osobowy w Neuroshimie (weźmy za przykład starego Forda Focusa), opisać można w następujący sposób: Zwrotność -30; Maksymalna prędkość 130; Przyspieszenie 30; Hamowanie 30; Sprawność 17; Wytrzymałość 14

Czy mogę strzelać z dwóch broni palnych równocześnie? Na jakich zasadach?

Oczywiście, można strzelać z dwóch broni palnych równocześnie. Wiąże się to z marnotrastwem amunicji, dużą siłą ognia i zmniejszoną celnością. Jeżeli postać nie posiada specjalnych sztuczek, które opisane zostaną w późniejszych dodatkach, obowiązują ją następujące zasady: strzelać można tylko z dwóch pistoletów, rewolwerów lub pistoletów maszynowych. Strzał z broni trzymanej w prawej ręce obarczony jest utrudnieniem +40%, a z broni trzymanej w lewej ręce +80%. Oczywiście dla osób leworęcznych modyfikatory są odwrotne. Podczas strzelania z dwóch pistoletów można stosować opisaną w dodatku Gladiator sztuczkę Oburęczność (Zręczność 14+, Pistolety 3+), nie działa natomiast sztuczka Dwuręczność.

A jeśli ktoś się uprze i chce strzelać z dwóch erkaemów jednocześnie - od tego ma MG, by ustalił mu ewentualne utrudnienia. Podobnie, jeśli będzie chciał sprawdzić, ile jego bohater jest w stanie zjeść na raz jajek albo wspinać się po linie na jednej ręce, czy też biec w betonowych trampkach.

Czy mogę wybrać obie Cechy przysługujące mi z Profesji?

Nie, chyba, że Twój MG powie: „chłopaki, dzisiaj uderzył we mnie

liliowy promień światła; jestem nawrócony i od dzisiaj wasi bohaterowie mogą być przepakami". Zupełnie poważnie - zasady gry można dowolnie zmieniać, oczywiście za zgodą wszystkich grających, jednak według oficjalnych zasad nie można wybrać obu Cech z profesji.

Co z Europą i Azją? Czy pojawią się dodatki opisujące powojenne losy kontynentów innych niż Ameryka Północna?

W najbliższym czasie, to znaczy w przeciągu roku, nie przewidujemy żadnych dodatków opisujących inne części świata. W dalszych planach jest Euroshima, czyli europejska wersja Neuroshimy (w pierwszych zamysłach Neuroshima miała się dziać właśnie w Europie). Ponadto Ignacy obmyśla swój autorski dodatek o postnuklearnej Polsce - o dziwo, sam nazywa go dodatkiem „nieautoryzowanym".

W zapowiedziach gry wspomniano, że w świecie Neuroshimy pojawią się zombi. Co się z nimi stało?

Niestety, zombi nie zmieścili się w podręczniku podstawowym, podobnie jak inne ciekawe materiały. Lubimy tych sympatycznych truposzy i nie pozwolimy, żeby przepadli. Przy najbliższej okazji pojawią się w całej swojej potwornej okazałości.

Dlaczego na mapach do Neuroshimy nie ma zaznaczonych stref wpływów większych miast i terytoriów w rodzaju Federacji Apallachów?

W świecie Neuroshimy nie ma słupków granicznych i geodetów. Granice są bardzo płynne i zmieniają się z miesiąca na miesiąc. Obejmujące po kilka miejscowości państewka rodzą się i umierają błyskawicznie. Mocarstwa, takie jak Nowy Jork, Teksas czy Federacja Apallachów, bezustannie tracą lub zyskują terytoria. Orientację ułatwia opis słowny, zawarty przy charakterystyce każdego z terytoriów; każdy może sprawdzić na mapie gdzie leżą góry Apallachy, jaki teren obejmował dawny stan Teksas, wreszcie gdzie leży Nowy Jork. Nie ma znaczenia do kogo należy połać okolicznych pustkowi, na których nikt nie mieszka i których nikt nie broni.

Czy można zmienić Profesję bohatera w trakcie gry?

Nie. Profesja identyfikuje bohatera z zawodem, który wykonywał w przeszłości i wykonuje nadal. Nic nie stoi na przeszkodzie, żeby w czasie gry postać zaczęła zajmować się czymś innym, ale nie będą jej przysługiwały Cechy z nowej profesji, nowa Specjalizacja itp. System tworzenia bohatera w Neuroshimie jest bardzo elastyczny. Tworząc postać i opisując ją za pomocą umiejętności i współczynników możemy opisać różnorodne uzdolnienia, ale Profesja zawsze oznacza fach, z którym bohater najbardziej się identyfikuje.

Czy pojawi się kiedyś obszerniejszy opis pancerzy i możliwości, jakie oferują?

Różne pancerze, wraz z ich cenami, znaleźć można w dodatku Gla-

diator, na str. 28. Na str. 29 umieszczony został opis tarcz.

Czy bohater, który zdecydował się być Żołnierzem musi walczyć na froncie?

Oczywiście, że nie. Żadna z Profesji nie zmusza bohatera do wykonywania określonej pracy. Wszystko zależy od pomysłu na bohatera. Żołnierz może służyć w armii Federacji Apallachów lub w nowojorskim wojsku. Ciekawie gra się włóczęgą-dezerterem. Jeśli ktoś zdecyduje się na weterana walk z maszynami Molocha, który został zwolniony na skutek odniesionych ran, również będzie Żołnierzem. Podobnie agent Posterunku, wykonujący sekretną misję w głębi kontynentu.

Czy użycie Sztuczki Kaznodziei Nowej Ery *Amen* deklaruje się przed czy po rzucie kostkami?

Po rzucie. Miłosierdzie Boskie nie ma granic.

Monter wykorzystuje Cechę *Zapałki i agrafka*. W związku z tym otrzymuje premię +2 do Sprytu, czy do stosowanej umiejętności?

+2 do Sprytu, pod warunkiem, że montuje (buduje lub dodaje nowe elementy) urządzenie mechaniczne albo elektroniczne.

Co z cenami leków?

W Suplemencie znajdziecie nazwy lekarstw na każdą z opisanych chorób, wraz z ich cenami i dostępnością. Poniżej umieszczone zostały uwagi odnośnie niektórych medykamentów. Za obszerne wyjaśnienia i poszerzenie naszej wiedzy farmakologicznej dziękujemy Anastasis.

Co daje Specjalizacja?

Bohater łatwiej uczy się wszystkich umiejętności związanych z wybraną Specjalizacją. Koszt każdej takiej umiejętności w Punktach Doświadczenia jest mniejszy o 20%. Na przykład bohater o Specjalizacji Ranger, wydaje o 20% mniej PD na rozwijanie Kondycji, zgodnie z tabelą na str. 436.

Na stronie 118 opisano sztuczkę *Aerotech*, ale nie podano wymagań. Jakie są przewidziane dla niej wymagania?

Aerotech; wymagania: Fizyka 5+, Mechanika 3+

Dlaczego w podręczniku nie opisano niektórych losów ważnych i dużych miast?

Tworząc Neuroshimę, za wszelką cenę chcieliśmy uniknąć tego, czego sami nie lubimy w wielu popularnych grach na rynku - syndromu „gry dla 100%-owych konsumentów", zamkniętego na ostatni haczyk, skatologowanego i nienaruszalnego świata, w którym nie pozostawiono miejsca na inwencję MG, nie pozwolono mu się zabawić we współtworzenie świata. W takich grach MG nie pozostaje nic innego niż wkuć na pamięć tysiące dupereli i biernie je odtwarzać, uważając, by jakimś swoim pomysłem nie wejść w kon-

flikt z oficjalną wersją. Neuroshima jak najbardziej celowo jest grą maksymalnie otwartą. Jako podstawowe Pochodzenia nie wybraliśmy wcale miejsc najważniejszych, największych miast itd. Wybraliśmy po prostu kilka przykładowych, na które mieliśmy jakiś odlotowy pomysł. Na resztę pozostało w podręczniku podstawowym niewiele miejsca, a szkoda nam było dwoma zdaniami na miasto przekreślić kolejny odlotowy pomysł, który może pojawić się w przyszłości - bądź to w naszych głowach, bądź też graczy, których od początku namawialiśmy do aktywnego współtworzenia uniwersum NS.

Mało tego! Niektórych miejsc, nie opiszemy nigdy i nigdzie. Wiemy, że wielu z was posiada własne pomysły i chcemy, żebyście mieli pewność, że wasza wizja nie zostanie zmieniona przez opisy z oficjalnych dodatków. Oto miasta, o których nigdy nie przeczytacie w żadnym z oficjalnych dodatków: Los Angeles, Kansas City, Boston, Montreal, Memphis. Z mniejszych miast Klamath, Mason City, Grand Rapids, Albany, Springfield, Santa Fe. Życzymy pasjonujących pomysłów!

Ile potrafi unieść mój bohater?

Udźwig postaci uzależniony jest od Budowy, a dokładniej - równy połowie jego Budowy (zaokrąglamy, jak zawsze w NS, w górę). Tyle kilogramów bohater może nieść, poruszając się przy tym swobodnie i bez żadnych ograniczeń. Za każde kolejne X kilogramów, równe połowie Budowy, doliczamy bohaterowi +10% utrudnienia do wszystkich testów ruchowych i do Kondycji. Utrudnienia te dolicza się również do testów Kondycji, zgodnie z zasadami na str. 395 w podręczniku głównym. Do podanych kalkulacji nie wlicza się ciężaru pancerza, który generuje osobne utrudnienia (NS str. 212). Sztuczka *Dom na Plecach* pozwala podzielić utrudnienia na pół.

Uwagi dotyczące lekarstw

Poniżej opisane zostały skutki uboczne lekarstw. Mistrzowie Gry mogą skorzystać z tych informacji, albo uznać, że choroba jest wystarczającym ograniczeniem i zignorować skutki uboczne. Podane informacje tłumaczą różnice w cenach niektórych lekarstw na tą samą chorobę.

Tubokuraryna (Mount Rushmore)

Po wstrzyknięciu lekarstwa występuje godzinne porażenie mięśni twarzy i trudności z przełykaniem.

Benzodiazepiny (Mount Rushmore)

Powoduje senność i otępienie (+20% utrudnienia na dwie godziny po zażyciu). Jako lek miorelaksujący działa na wszystkie mięśnie poprzecznie prążkowane.

Progabid (Mount Rushmore)

Wywołuje drżenie nóg i rąk (+10% utrudnienia do czynności manualnych).

Uregyt, kwas foliowy i preparaty żelaza (Chore nery)

Muszą być mieszane razem, osobno działają ze skutecznością 30%. Mieszanka posiada dostępność 50%

i cenę równą cenie wszystkich składników.

Alef, Bet i Gimel (Szaleństwo Bostońskie)

Muszą być mieszane razem, osobno nie działają. Mieszanka posiada dostępność 30% i cenę równą cenie poszczególnych składników.

Osocze (Hemofilia)

Ze względu na specyfikę lekarstwa, można je dostać tylko w dużych skupiskach ludności, stojących na wysokim poziomie cywilizacyjnym i technicznym (takich jak Nowy Jork). Mrożonego osocza nie da się transportować na duże odległości bez specjalnych chłodni.

Leki przeciwhistaminowe (Alergie)

Mogą powodować senność, otępienie, zaburzenia koordynacji ruchowej, suchość w jamie ustnej, trudności w oddawaniu moczu, zaburzenia rytmu serca i widzenia i inne dolegliwości. Nowocześniejsze wersje leków mają mniej skutków ubocznych, przede wszystkim nie powodują senności.

Kawaler Jeremiash Holtz

Powiedzmy sobie jedno - to nie jest błędny rycerz. Wiele faktów przemawiałoby właśnie za takim określeniem, ale byłoby ono nietrafne, a i Jacques mógłby się obrazić. To czarnowłosy mężczyzna w sile wieku, bardzo dobrze zbudowany i bardzo przystojny. Ubiera się w czerń i srebro - jego ubranie jest doskonałej jakości, czyste podobnie jak jego właściciel. Zazwyczaj spotkać można go, gdy na swoim czerwonym Harleyu patroluje okolice Federacji Apallachów. Dawno temu, na skutek jakiejś klęski żywiołowej Holtz stracił cały swój majątek. Z tamtych czasów zostały mu tylko motocykl, ubranie, które nosi i broń po ojcu. Przede wszystkim zaś duma i honor.

Kawaler Jeremiash Holtz jest mieczem do wynajęcia. Wszyscy w Federacji cenią sobie jego sumienność, mądrość i umiejętności bojowe i traktują go z szacunkiem, chociaż jest biedny jak mysz kościelna. Rycerz miał wiele propozycji dotyczących zatrudnienia, pewien szlachcic chciał go nawet usynowić, jednak Holtza całkowicie zadowalają samotne podróże po bezdrożach i brak kłopotliwych współpracowników. Jeremiash tępi gangersów, poluje na prześladujące wieśniaków dzikie zwierzęta, przede wszystkim zaś tępi mutantów - w tym jest naprawdę dobry. Robi to bez szczególnej nienawiści, traktując mutków jako groźne bestie. Ci, którzy widzieli jak ścina głowy jadąc na swoim motocyklu, cieszą się, że nie dotknęło ich piętno mutacji.

Jeremiash Holtz jest bardzo religijny, chociaż nie obnosi się ze swoją wiarą, a nawet stara się ukryć przekonania. Chrześcijańscy duchowni mogą liczyć na jego szacunek i jego specjalne względy.

Pochodzenie: Federacja Apallachów
Profesja: Łowca mutantów
Budowa: 14
Zręczność: 16
Charakter: 15
Percepcja: 13
Spryt: 10
Reputacja: 3
Choroba: Morbus Dexteri
Specjalizacja: Wojownik
Umiejętności: Kondycja 1, Broń biała 7, Prowadzenie motocykla 6, Pistolety 4, Sztuki walki (Aikido) 3, Zastraszanie 3, Perswazja 2, Zdolności przywódcze 5, Odporność na ból 6, Niezłomność 2, Morale 3, Pierwsza pomoc 1, Mechanika 1, Tropienie 4, Łowiectwo 5
Cechy: Dziedzictwo ojców, Bez tajemnic
Sztuczki: Zorro - miecz (patrz: dod. Gladiator), Okrzyk bojowy, Szarża (na motocyklu), Zamach
Ekwipunek: czerwony Harley, miecz, Sig - Sauer P226, 500 gambli w kosztownościach, ekwipunek podróżny; wszystkie przedmioty są znakomitej jakości

ROZSZERZONY CENNIK

Na starcie

Każdy z bohaterów może rozpocząć grę ze standardowym wyposażeniem, które podane zostało poniżej. Oczywiście, to wersja dla leniwych - nie każdy w Neuroshimie musi mieć sweter i ortalion. Podane ekwipunek można zmieniać w granicach przyzwoitości.

Zestaw startowy bohatera:

Koc, derka, plecak, aluminiowy kubek, aluminiowa lub drewniana miska, łyżka, znoszone spodnie, koszulka, wełniany sweter, kurtka ortalionowa lub płaszcz, czapka lub kapelusz, lekarstwa na dziesięć dni, nóż, igła i nici. Dodatkowo 100 gambli do wydania, zgodnie z zasadami tworzenia postaci opisanymi w podręczniku głównym.

Kilka słów o cenniku

Cennik jest koniecznym uproszczeniem. Nie uwzględnia wszystkich możliwych do kupienia towarów, często nie uwzględnia również jakości towarów i usług. Dlaczego? Oto kilka przykładów:

Wyobraźmy sobie, że znajdujemy paczkę bardzo rzadko spotykanych nabojów do niesamowitej, ale również bardzo rzadkiej broni. Rarytas? Owszem. W takim razie jedzimy pohandlować, pewnie dostaniemy za to tonę zwykłej amunicji, co nie? Przyjeżdżamy do pierwszej lepszej wiochy i wyciągamy naboje. Wieśniacy patrzą obojętnie i nic. No, jak to? Mieli się na to rzucić! No dobra, mówimy: „Wystarczy mi po trzy zwykłe 9mm za jeden taki." A oni na to: „Po co nam te twoje dziwne naboje? 9mm nam pasują i ich używamy na co dzień, a to? Na ozdobę?". Wyobraźmy sobie tą samą sytuację, gdy wchodzimy do biura jakiegoś bossa i widzimy wiszącą na ścianie ową niesamowitą giwerę - w funkcji ozdoby, bo znaleźć do niej naboje - graniczyłoby z cudem. Jak więc powinna być uniwersalna cena dla takich nabojów?

A teraz z innej strony: dajmy na to, że przywiało nas do jakiejś zabitej dechami dziury na zachodnim wybrzeżu. Poznajemy miejscowe problemy i oto okazuje się, że mniej więcej raz na miesiąc ktoś tu zapada na pewną chorobą i umiera. Nie mają na to żadnego leku. Straszne, co nie? Tyle, że my znamy tą chorobę i wiemy, że w Nowym Jorku leki na to świństwo dosłownie leżą na ulicy. Mamy w rękach skarb? Ale zaraz, zaraz, przecież „powinna" być jakaś stała dla tych leków, co?

Świat jest na tyle mały, że w zasadzie jeden odkryty magazyn z jakiegoś rodzaju asortymentem może całkowicie wywrócić ceny na tym pseudo-rynku. Odnalezienie działającego CD-playera do niedawna graniczyło z cudem. Taka maszynka była rarytasem, podnoszącym Reputację i kosztowała swoje. Cóż, do niedawna, bowiem jakiś cwaniaczek w Detroit odkrył magazyn CD-playerów, wszystkie sprawne! Początkowo zbijał na nich fortunę, sprzedając „okazyjnie". W końcu ktoś się pokapował i cwaniaczek skończył w rowie, a CD-playery zalały Detroit. Teraz to normalka. Przynajmniej w Detroit - i z czasem coraz dalej, bowiem handlarze roznoszą ten „rarytas" do innych osad.

W takim razie - ile właściwie jest wart CD-player?

Usługi domorosłego Speca, który jest po prostu najlepszym fachowcem w swojej wiosce z pewnością będą tańsze niż opłacenie specjalisty wykształconego przez Gildię. Chyba, że pastuch zażąda bajecznej sumy jako niezastąpiony monopolista, albo poprosi o mniej, ale w trudno dostępnym towarze, ewentualnie... Temat handlu jest skomplikowany i dyskusyjny, z tego powodu o cenach i dostępności ostatecznie i nieodwołalnie decyduje zawsze MG, dla którego cennik jest wskazówką. Prowadzący powinien kierować się zdrowym rozsądkiem i dostosowywać podane liczby do sytuacji. Przykładowo: komputer osobisty, mimo dostępności 80%, będzie nie do kupienia w wiosce Indian, w środku lasu, natomiast skóry i mięso są tańsze i łatwiejsze do kupienia.

I jeszcze jedno. Póki co, w cenniku zabrakło kilku rzeczy: m.in. wysokości podatków (w niektórych miastach płaci się za wejście do każdego co ciekawszego miejsca, w innych podatek „od pobytu" płacą tylko przyjezdni, gdzie indziej płaci się dodatkowo za utrzymywanie spokoju w mieście każdemu gangowi z osobna). W dodatkach opisujących terytoria pojawią się o nich dokładne informacje, a także o ewentualnym pieniądzu, obowiązującym na danym terenie (już teraz np. wiadomo, że Nowy Jork bije własną monetę). Przyjdzie czas i na szlaki handlowe, na produkcję przemysłową konkretnych osad i wiele innych faktów, związanych z handlem i cenami.

Strony internetowe, poświęcone Neuroshimie

http://www.neuroshima.valkiria.net
Oficjalna strona Neuroshimy

http://www.neuroshima.lord-soth.and.pl
Strona fanowska z dynamicznym forum i materiałami poświęconymi Neuroshimie

http://www.inkluz.pl
Internetowy miesięcznik poświęcony RPG, zawiera interesujący dział Neuroshimy

http://rpg.gildia.com/systemy/neuroshima
Podstrona znanego serwisu internetowego, oczywiście poświęcona Neuroshimie

http://www.strony.wp.pl/wp/darekm8/index.html
Strona tworzona przez fana. Na razie mało materiałów, ciekawa oprawa graficzna.

http://www.neuroshima.republika.pl
Dawno nie aktualizowana, ładna grafika, garść materiałów

http://shamo.gry-online.pl/forum/
Forum poświęcone Falloutowi, tematyce postapokaliptycznej, z wątkiem Neuroshimowym

http://www.dnd.rpg.pl
Forum D&D, na którym rozwinął się wątek Neuroshimy. Osobny temat dotyczy pomysłów na Neuroshimę d20

Używki

Nazwa produktu	Cena	Dostępność
Alkohol (samogon, litr)	5	70%
Alkohol (markowy, litr)	10	20%
Papieros (1 sztuka)	1	60%
Tytoń do żucia (porcja)	2	80%

Amunicja (za sztukę)

Amunicja rewolwerowa		
.38	2	40%
.40-44	2	20%
.44	3	30%
Amunicja pistoletowa		
5,7mm	3	10%
7,62mm TT	2	30%
9mm	3	40%
45ACP	2	40%
50.AE	2	10%
Amunicja karabinowa		
.22	2	50%
5,56mm	3	40%
7,62mm	3	40%
7,62mm AK	2	30%
.50BMG	2	40%
.12	2	50%
Amunicja granaty		
Granat 20mm	50	10%
Granat 40mm	40	20%
Pocisk rakietowy	100	10%
Amunicja miotana		
Strzała	1	80%
Bełt	2	40%

Paliwo (za 1 litr)

Dobrej jakości	15	10%
Przeciętnej jakości	5	30%
Słabej jakości	3	50%
Olej napędowy	3	50%

Lekarstwa (za 1 dawkę)

Decalcit	2	80%
na zwapnienie płuc; 24 w opakowaniu;		
Calcidis	2	60%
na zwapnienie płuc; 50 w słoiczku;		
Valapren	5	20%
na gorączkę sob. nocy; 20 w słoiczku;		
Ebokiller	4	40%
na przewlekłą gor. krwotocz; na sztuki;		
Tubokuraryna	1	70%;
na Mount Rushmore; zastrzyk na sztuki;		
Benzodiazepiny	2	50%;
na Mount Rushmore; na sztuki;		
Progabid	3	40%;
na Mount Rushmore; na sztuki;		
Pinio	1	60%
na Syndrom Obcego; syrop 50 łyżek;		
Uregyt	2	80%
na Chore nery; proszek na wagę (1 gram - 1 dawka)		
Kwas foliowy	1	80%
na Chore nery; proszek na wagę (1 gram - 1 dawka)		
Preparaty żelaza	1	80%
na Chore nery; płyn na wagę (1 gram - 1 dawka)		
Leki przeciwhistaminowe	3	30%
na Alergie; tabletki 40 w opakowaniu;		
Alef	2	50%
na Szaleństwo bostońskie; proszek (1 gram - 1 dawka)		
Bet	2	40%
na Szaleństwo bostońskie; proszek (1 gram - 1 dawka)		
Gimel	2	40%
na Szaleństwo bostońskie; proszek (1 gram - 1 dawka)		
Reminex	5	30%
na Syndrom Thrumana; zastrzyk (10mg - 1 dawka)		
Lek na drgawki	1	40%
na Drgawki; pigułki domowej roboty;		
Psychotropy	3	25%
na Paranoję; pastylki lub czopki na sztuki;		
Krioprecypitat	10	20%
na Hemofilię; 5 tabletek w opakowaniu;		
Osocze świeże/mrożone	5	10%
na Hemofilię; 1 pojemnik;		
Desmopresyna	7	30%
na Hemofilię; 10 tabletek w opakowaniu;		
Mallonix	2	50%
na Drętwotę Hollywood; krople 10 w butelce		
Wapniak	1	25%
na Osteoporozę; proszek (10 gram - 1 dawka);		
Actinix	2	50%
na Zawroty głowy; pastylki 20 w opakowaniu;		
Rephidal	3	25%
na Zawroty głowy; pastylki 8 w opakowaniu;		
Aspiryna K	1	80%
na Niewydolność krążenia; tabletki 30 w opakowaniu;		
Preparat krwiotwórczy T	3	60%
na Anemię; tabletki 40 w opakowaniu;		
Preparat krwiotwórczy K	4	60%
na Anemię; krople 60 dawek w butelce;		
Memoral	6	30%
na Morbus Dexteri; tabletki 50 w opakowaniu		
AVTDS	2	40%
na VTDS; cukierki do ssania 30 w opakowaniu;		
Witaminy	1	80%
ogólnie; tabletki na sztuki;		
Środki przeciwbólowe	1	70%
ogólnie; tabletki na sztuki;		
Keep Smiling	1g-6szt	10%
na Zmorę, 30 tabletek słoiku;		
Klonazepam	1	10%
na Czarne Drgawy		
Słabe środki uspokajające	5	50%
Nadpobudliwość i Gorączka Areny, zastrzyk/tabletka		

Silne środki uspokajające	15	10%

Nadpobudliwość i Gorączka Areny, zastrzyk/tabletka

Broń biała i miotana

Bumerang	25 (10)	20%
Cep	15 (10)	30%
EMP	nie do kupienia	
Granat dymny	50	20%
Granat rozświetlający	60	30%
Granat gazowy	80	20%
Granat obronny	90	30%
Granat zaczepny	70	30%
Halabarda	20 (10)	60%
Halabarda Spike'a	30	40%
Kastet	5 (2)	80%
Kulka	10 (5)	30%
Kusari-Gama	25	10%
Kusza	40 (30)	30%
Łańcuch	10 (3)	50%
Łuk	30 (20)	40%
Maczuga	5 (2)	90%
Miecz	20	20%
Młot	15 (10)	40%
Morgenstern	15 (10)	30%
Nadziak	20 (10)	40%
Nóż	10 (6)	100%
Nunchaku	25 (10)	20%
Pałka	5 (1)	100%
Piła spalinowa	50	20%
Pogromca	nie do kupienia	
Proca	0	100%
Ramon	40	10%
Siatka	10	20%
Siatka stalowa	50	10%
Swisher	30	20%
Szczypce	10	30%
Tarcza ciężka	10 (6)	40%
Tarcza lekka	5 (3)	50%
Tasak	20 (5)	30%
Topór	20 (10)	80%
Trójząb	15 (10)	10%
Widły	10	80%
Włócznia	10 (8)	70%

Ceny dotyczą broni bardzo dobrej jakości (muzealna lub kuta przez kowala-fachowca). Zaś alternatywne ceny w nawiasach dotyczą wszelkich samoróbek, którym daleko do doskonałości - nierzadko taka samoróbka rozlatuje się po kilku ciosach.

Broń biała i miotana

AK (Kałasznikow)	70	10%
AMT Automag	30	40%
Barrett M82 A1	230	5%
Bazooka	65	30%
Beretta	35	30%
Browning HP	45	25%
Colt „Peacemaker"	40	40%
Colt M1911 A1	40	25%
Desert Eagle	40	30%
Dwururka	50	60%
F 2000	200	10%
Glock 17	55	30%
H&K MP5	75	20%
Ingram MAC-10	70	10%
Karabin-samopał	30	70%
M14	50	20%
M16 A2	70	40%
M1 Grand	65	30%
M203	75	25%
M29/M8	150	5%
M4 A1	75	30%
M60	80	20%
M72 LAW	75	30%
M79	70	30%
Magnum 44	60	35%
Miotacz ognia	150	20%
Minimi	100	10%
MK 19	300	5%
Moździerz	160	15%
Muszkiet	50	5%
Obrzyn	50	70%
Pancor Jackhammer	200	10%
Pistolet odprzodowy	20	20%
Pistolet-samopał	20	60%
Pompka	60	35%
Ruger Mini	60	25%
Ruger P85	45	20%
Sig - Sauer P226	40	20%
Smith & Wesson 659	30	40%
Springfield	45	20%
Sten	50	25%
Sterling	65	20%
Trzydziestka ósemka (S&W)	35	30%
TT Tokariew	40	20%
UZI	60	50%
Winchester	40	60%

Akcesoria do broni palnej

Celownik laserowy	60	10%
Celownik optyczny	40	20%
Dwójnóg	10	80%
Granatnik podwieszany	70	20%
Podstawa trójnożna	20	70%
Śrutówka podlufowa	45	15%

Elektronika

Analizator chemiczny	100	5%
Baterie (1 sztuka)	20	10%
Części zapasowe (0.25 kg)	5	100%

Detektor ruchu	80	10%
Krótkofalówka	25	25%
Mały Elektryk	20	50%
Miernik promieniowania	30	30%
Miernik skażenia chemicznego	50	20%
Noktowizor	70	15%
Odtwarzacz CD	10	20%
Radio	15	70%
Wykrywacz metalu	30	20%
Wytrychy (elektroniczne)	50	5%
Komputer		
Osobisty	30	80%
Najnowszej generacji	60	40%
Notebook	50	60%
Wojskowy	140	5%
Ze sztuczną inteligencją	80	10%

Mechanika

Pojazdy		
Autobus miejski	180	20%
Autobus szkolny	170	15%
Autobus turystyczny	220	10%
Ciężarówka	200	15%
Coupe	40	40%
Furgonetka	150	20%
Hammer	180	10%
Hatchback	50	40%
Jeep	100	25%
Limuzyna	100	15%
Łazik	80	20%
Kombi	40	60%
Pickup	100	25%
Minivan	110	20%
Motocykl	50	10%-40%
Sedan	60	30%
Wóz strażacki	300	15%

* Podane ceny dotyczą samochodów bardzo złej jakości (Sprawność 5), bez dodatkowego wyposażenia; szczegóły: „Wyścig" str 73.

Akcesoria do samochodów

ABS	30	60%
Automatic TurboPak	20	10%
Balonówki	10	10%
Chłodzenie cieczą	40	20%
Chłodzenie powietrzem	25	25%
Dodatkowe zbiorniki paliwa	5	80%
Dwustronny hamulec	15	70%
ESP	40	10%
Fotel katapultowy	160	5%
Garłacz	30	60%
Gaźnik recyrkulacji paliwa	40	5%
Hamulce bębnowe	5	80%
Hamulce lotnicze	65	10%
Hamulce tarczowe	10	80%
Intercooler	10	10%
Klatka rurowa	20-80	30%
Kolce	10	70%
Krajalnica	30	30%
Krucze stopy	15	100%
Lotniczy zbiornik paliwa	100	5%
Magnetyzery	15	10%
Mina wytykowa	30	15%
Miotacz ognia	20	30%
Mniejsze przeróbki	40	60%
Montaż karabinu masz. zewn.	10	80%
Montaż karabin masz. wew.	35	50%
Napęd na 4 koła	250	10%
Nitro	80/20	10%
Olejarka	20	40%
Osłona przeciwwodna silnika	50	100%
Pancerna płyta podłogowa	45	40%
Płyty pancerne	10	75%
Płyty pancerne na okna	40	20%
Poważne przeróbki	40-150	30%
Prosto w ryj	10	60%
Przepustnica spalin	10	10%
Przeróbki wydechów	10-20	25%
Przyczepy	20	80%
Rama aluminiowa	80	10%
Reflektory	15/25/60	70%/40%
Rozwiercanie cylindrów	30	100%
Rzowiercanie zaworów	25	100%
Siatka metalowa	5	60%
Silnik benzynowy	20	60%
Silnik ceramiczny	15	65%
Silnik motocyklowy	5	20%
Silnik polimer-metal	5	45%
Silnik wysokoprężny	5	70%
Silnik mały (I)	+10	25%
Silnik średni (II)	+10	40%
Silnik duży (III)	+40	35%
Silnik ciężki	+50	35%
Skrzynia biegów manualna	15	30%
Skrzynia automatyczna	20	40%
Skrzynia od ciągnika kont.	30	20%
Sprzęgło sterowane elektr.	30	20%
Spychacz	30	30%
Spychacz ruchomy	50	10%
Strumienica	30	25%
Szeroki wydech	40	30%
Szyby kuloodporne	60	30%
Teksański różaniec	40	20%
Turbosprężarki małe	30	15%
Turbosprężarki duże	50	15%
Uniwersalne spalanie	40	30%
Uszczelnienie kabiny	200	20%
Wielorybnik	25	50%
Wzmocnienie przewodów	50	40%
Wzmocnione zawieszenie	20/10%	15%
Wypełnione opony	5	70%

Wyrzutnie rakiet	+20	40%
Zasłona dymna	20	30%
Zderzaki wzmocnione	25	60%
Zdjęcie ogranicznika fabrycz.	15	15%
Zwiększenie prześwitu	150	10%

Różności

Części zapasowe (0.5kg) (śrubki, uszczelki itd.)	5	100%
Czyste bandaże (rolka)	5	40%
Dwukółka (wózek)	10	70%
Folia aluminiowa (1m.kw.)	3	40%
Folia przezroczysta (1m.kw)	5	30%
Koc	5	100%
Kompas	5	30%
Lornetka	30	20%
Mały Chemik	25	40%
Mały Mechanik	25	70%
Maska przeciwgazowa	20	30%
Naczynia ceramiczne	5-25	20-100%
Naczynia metalowe	3-20	30%-100%
Naczynia plastikowe	1-10	70%-100%
Namiot	10-80	10%-70%
Narty	15	50%
Palnik acetylenowo-tlenowy	20	30%
Skafander ochronny	70	20%
Sprzęt do nurkowania	20	30%
Sprzęt do wspinaczki	25	50%
Śpiwór	5-20	10%-80%
Środki dezynfekujące (1l)	10	50%
Środki czyszczące (1l)	10	60%
Torba lekarska	10	80%
Uprząż dla konia	25	70%
Uprząż do wozu	35	50%
Wóz konny	55	30%

Żywność i istoty żywe

Żywe zwierzęta		
Koń (chory lub skażony)	30	60%
Koń (chabeta)	50	60%
Koń (przeciętny)	60	30%
Koń (dobrze odżywiony)	80	20%
Koń (Teksańczyk)	100	10%
Krowa	70	50%
Owca	30	60%
Wół	50	30%
Świnia	40	60%
Koza	30	70%
Kura	20	80%
Żywność		
Herbata (1 kg)	25	50%
Jajko	2	70%
Kawa (1 kg)	30	30%
Kawa zbożowa (1 kg)	20	80%
Konserwa	5	20%
Liofilizowana żywność (1 kg)	45	10%
Mięso (1 kg)	10	80%
Mleko (1 litr)	10	50%
Niewolnicy	30-600	0%-80%
Owoce i warzywa (1 kg)	15	30%
Ryby (1 kg)	15	0%-80%
Ser (1 kg)	10	40%
Skóry:		
małego zwierzęcia (szop)	3-6	60%
dużego zwierzęcia (niedźwiedź)	5-20	20%
Ziarno (1 kg)	5	80%

Usługi

Usługi prostytutki	10-200	20%-70%
Usługi speca:		0%-80%
Drobnostka	1-10	
Trochę roboty	10-50	
Kilkudniowa charówa	50-150	
Robota ekstra	ile sobie zażyczy	

Wynajęcie speca z Gildii 0%-40%
Trzeba zapewnić dzienne utrzymanie (30-60 gambli) i doliczyć dzienną zapłatę (od 10 gambli za doglądanie do 50 za robotę)

Wynajęcie ochroniarza 60%
Trzeba zapewnić dzienne utrzymanie i zapłatę (15 gambli + Sława x 10)

Wynajęcie najemnika 40%
10-100 + Sława x 10

Wynajęcie przewodnika 80%
Od 10 do 20 gambli na dzień

Transport samochodem 30%
Od 60 do 100 gambli za 100 km (koszt benzyny wliczony)

Przesyłka kurierska 20%
Od 30 do 50 gambli za 100 km

Wizyta lekarza 30%
Od 10 do 30 (koszt leków nie wliczony)

Chemia i prochy (za porcję)

Narkotyki		
Łatwe do wyprodukowania	10	40%
Przedwojenne	60	10%
Tornado	30-100	50%-5%
Zaawansowane technologicznie	50	20%
Środki natychmiastowego leczenia		
AR-23	70	10%
AR-25-BETA	100	5%
DeadLine	50	20%
Medpaki	20	30%
Painkiller	10	60%
RadOff	30	20%
Remov	50	10%
WD-Tabs	20	60%
ZNS	30	10%

Indeks neuroshimowy

(dotyczy Neuroshimy, Wyścigu i Gladiatora)

Skróty:

W - Wyścig
G - Gladiator
P16 - Portal 16
GP4 - Gwiezdny Pirat 4
SZA - Stany Zasranej Ameryki z lotu ptaka (Marcin Blacha) - http://neuroshima.valkiria.net/ArticleDetails.aspx?ID=1972
WZ - Wesoły Zabójca (Michał Oracz) - http://neuroshima.valkiria.net/ArticleDetails.aspx?ID=1892
8W - Ośmiu wspaniałych do wyścigu (Marcin Blacha) - http://neuroshima.valkiria.net/dane/8_wspanialych_do_wyscigu.pdf
BD (Michał Oracz) - Rajd turystyczny w brudnej dzielnicy - http://neuroshima.valkiria.net/dane/w_brudnej_dzielnicy.pdf

Miejsca

Abigale - 329
Afryka - 96
Alabama - 55
Apallachy - patrz: Federacja Apallachów
ARGUS - 380
Arizona - W68
Austin - 361
Barg City - 319
Bastion - 347-349
Birg City - W55
Bricket Valley - 3
Broke - GP4 19
Boston - 131, 295, 422
Bourn City - 275
Burrowing - 326-327
Chicago - 21
Chiny - 93
Coffe Bridge - 232
Crossroads - 306
Czarne Miasto - 338
Denver - 312
Detroit - **46**, 58, 88, 93, 100, 101, 104-106, 118, **322-325**, 372, 391, 398, SZA, P16 105-108, W (całość), 8W, BD, G11, G47
Eloy - 345
El Paso - 141
Farnell Genomic Institute - 384-385
Federacja Appalachów - **40**, 84, 118, 158, 259, **326-329**, 344, 368, 464, W36, W41, **W46**, 8W, G11
Filthydelfia - 227, 246, 327
Frisco - 422
Góry Skaliste - 98, 353
Grave Hill - 224
Green Bay - 377
Grizzly Caves - 420
Hawaje - SZA
Hawana - W26
Hegemonia - patrz: Południowa Hegemonia
Hollywood - 134
Houston - 283
Huron, jezioro - 322
Iron Watchtower - 78
Kalifornia - 132, 301
Kalkuta pod Denver - 114
Kanada - 165, 273, 304, 443, SZA
Kaniony Śpiewających Wichrów - 379-380
Karaiby - SZA
Konstantynopol - W34
Korkcity - 42
Kuba - W26
Las Vegas - patrz: Vegas
Lej Waszyngtoński - patrz: Waszyngton
Lost Ely - G34
Lunar City - 264
Madison - 386
Mechstone (dzielnica Detroit) - W6-9, W128
Meksyk - 29, 121-122, 185, 259, 273, 345-349, SZA
Merk City - 382-383
Miami - **41**, 91, 106, 243, 259, 265, 284, 312, **334-338**, 342, 358, 390, SZA, W48, W130, G8, G11, G47
Miasto Duchów - 332-333
Michigan - 166
Minnesota - 137
Missisipi - **44**, 63, 84, 243, 311, **339-341**, 431, W14, W49, W74, G11
Missouri - 311
Mojave (Mohawe) - 54, 330
Morionbeach - 278
Mos Eisley - W6 ;)
Moskwa - W62
Mount Rushmore - 129
Nebraska - 312
Neodżungla - 244, 259, 312, 318, 346, **348**
New Jackson - G34
Nowy Jork - **38**, 41, 106, 117, 172, 259, 286, 312, 326, 328 **342-348**, 389-391, 434, 464, SZA, P16 106, P16 108, W7, W12, W13, W28, W41, W49, W55, W97, W130, P4 21, BD, G4, G10, G22, G42-44
Nowy Orlean - SZA
Oklahoma - 263, 360, W64
Orbital - 270, 391
Paryż - 390
Peyo - 440-450
Phoenix - 347-349
Południowa Hegemonia - **35**, 41, 88, 100, 333, **348-349**, W15, W49, W51, G4, G10, G37, G44-46
Portland - 295
Posterunek - **46**, 253, 259, 341, 344, **350-354**, W49-50, P4 20, G11
Riccardo - 361-362, G47
Rio Grande - 349
Rosja - W61
Rotkins Pharmacia - 2, 8, 418
Salt Lake City - **43**, 114, 309, 331, **355-358**, W16, W50, W130, G11
San Diego - 420
San Francisco - W128
San Marino - 29
Sharrash - 240, 376-377
Satan's Pit - 141
Texas - **39**, 106, **107**, 114, 118, 122, 229, 238, 260, 307, 317, 318, 348, 358, **359-362**, 368-369, 397, W15, W50, W64, W105, W118, P4 21, G7, G10, G27, G34, G37, G44-46
Texas Vault - 318, G34, G46
Tijuana - 416
Toronto - 445
Tuscon - 241
Utah - 8W, patrz: Salt Lake City
Vallejo - SZA
Vegas - 2, 29, 34, **36**, 43, 50, 54, 62, 78, 88, 93, 98, 100-102, 108, 129, 226, 265, 284, 299, 302, 322, 336, 347-348, **363-366**, 434, 379-380, 417, 442, W50, W74, W130, GP4 19, BD, G10
Warhead Height - 3-8, **85**,
Waszyngton - 38, 129, 236, 385, SZA, W7
Whitehorn - 62, 332
Wielki Kanion - 349
Więzienie Anderioter - 381-382

Postacie

Ackrod, Peter - W12
Alluvach, doktor - 300, 352, P16 109-112
Artut - W50, W103
Atomowy Ksiądz - 22, 138
Bastard Louie - 141
Bergeron - 340
Bergson, Joseph - 356
Blacha :) - W128-129
Blackbird - 220-256
Borgo - 90, 316
Cantano, Miguel - 336-337
Cantato, Miguel - patrz: Cantano
Carmen - W21, W24, W36, W54
Cezar - G22, G44-45
Chip - W4, W21, W30-32, W34, W48, W65
Cloody - W20-25, W55, W60-61, W69, W107-108, W130
Collins, Paul - 342-345, G44
Collins, Peter- 342, W41, G42-43
Connors, pułkownik - 312
Chuck - 104, 106, 109, 114, 119, **121**, 317
Del Campo, Gustavo- 349
Dolloff , Allan - G42-44
Dziki - W62, W129
Firebird - 299
Folbeck, Hal - 365

Frank - W21, W60-62, W75, W83, W85, W112, W118, W128-1289
Franklin, Mobutu - 358
Gerrintsen, Tom - 220
Goff Goff, Johnny - 365
Grimberg, Harlan- 309
Harper, Angelina- 301
Harrison, Thomas - 340, SZA
Herman - 2-8, P16 38
Haller, Max- 353
Hook, Jimmy "Firebird" - 299
Jay (przywódca HA) - 18, 306
Jay (z Detroit) - W6, W12, W20-24, W30, W49, W60-61, W64, W66, W117-118, W129-130
Kiki - 7-8
Kociak - W13, W14, W17-24, W30, W61, W82, W112, W116, W125
Kovalsky, Valdemar - 36
Lee, Malcolm - 311
Liver Joe - 224
Lotka - 23
Mel Czarny Pies - 365
Mike - 324, W55
Nakamura, Hitomi - 365
Nestugow, Aleksiej - 111, 353-354, 370
Off, Ivan- 305
Ojciec - 358
Pająk - 2-8, P16 38
Pastor Ludwik - 114-115
Perez, Gabriel - 337
Patti - W4, W12, W21, W23, W37, W46, W58
Ratkiller, Morgan - 3-8
Sanders, Konował - 224
Sherman - W130
Smith - 420
Smithy - 220-256
Suarez, Lisardo - 365
Sugar - W9
Swift - W4, W14, W16, W21-22, W27-28, W112
Szalony Jerry - 220
Szary Prorok - 97
Ściana - 2-8, 110, P16 38
Vincent - 2-8
Wesoły Zabójca - 22, 184, WZ
Wesson - 420
Woods, Hannibal- 336-337

Organizacje

Anioły Miłosierdzia - 311
Anti-H - 311
Black Cats - 54, 62, 65, 98, 183
Brain Dogs - 49
Czołgiści - 119, **311**
Dark Visions - 29, 182, **299**, 306, 441, 444, W85
Dzieci Pustyni - 37, **330-333**, W48, G10
Fakirzy - 333
Fatalne Zauroczenie - P16 105-107, P16 112
Gildie - 168, 268-269, **306-308**
Gildia Archeologów - 324-325
Gildia Gladiatorów - G44, G22, G37, G44-46
Gildia Hodowców - 308
Gildia Inżynierów - 168, 308
Gildia Kupiecka - 308
Gildia Lekarzy - 308
Hell Angels - 3-6, 17-18, **141**, 299, **305-307**, 460, W41
Kanibale z Kolofado - 312
Keer Stones - 54
Kompania Parowcowa - 340
Kościół Chrystusowy Świętych Dni Ostatnich - patrz: Mormoni
Kościół Czerwonego Słońca - **308-309**, 334, 355
Kościół Katolicki - 357-358
Kult Węża - 358
Liga - 312
Liga gladiatorów - G42-44, G22
Liga motocyklowa - W9
Liga wyścigów - W (prawie cały)
Los Diablos - patrz: Hell Angels
Łowcy Podrobów - 336
Moloch - wszędzie, szczególnie 22-23, **271-280**, 287-296
Mormoni - 39, 355-358
Partyzanci doktora Alluvacha - 300-301, 352, P16 109-112
Pazury - 301-302
Samobójcze komando - 353
Sand Runners - 323, W21
Stalowa Policja - 138, 173, **302-303**, G12
Steel Panthers - 323, W21-22, W130
Świątynia Szczura, Pana Ubogich - 357
Valkiria - 420, W60
Whiteheadowie - 78
Wojownicy Lodu - 303-304
Wojujący Bracia w Zen - 356
Wschód-Zachód - 312
Yakuza - 365
Zakon Apokalipsy - 435
Zielone Duchy - 312
Żelazni Strażnicy - 78
Żelazny Gang -304-305, 371
Żołnierze Pułkownika Connorsa - 312

Zwierzęta i mutanty

Ameba - P16 110-111
Alahama - 235
Aligator - 41, 243, 335, 337, G8
Baribal - 245
Beduini - 315
Bit-boys - patrz: Croats
Bizony - 260, 360
Borsuki - 260
Croats - 222, 227-228, 315
Czarna szarańcza - 241, 247
Fryzonomy - 260
Grizzli - 260, 420
Harpie - patrz: wampiry
Helodermy - 242, 260
Homary - 319
Kalmary - P16 110-111
Karaluchy - 95, 385
Kojoty - 260
Kondory - 260
Kitchin - 234
Łasica - 95
Mesmeryci - 319, W115, G12
Mustangi - 360
Myślące szczury - 240, 344, 376-377
Neo-krowy - 228
Niedźwiedź brunatny - 245
Night Stalkers - 318, G46
Nocne Ghule - 318, 365
Nocny Łowca - 78, 221, **232-233**, 247
Pająki, gigantyczne - 244
Pijawki - patrz: wysysacze
Pingwin - 402
Psy - 238-239, GP4 22
Psy preriowe - 260
Ptaki - 237
Ptaki Gromu - 333
Puma - 229
Skorpiony - 37
Sombre - 319
Szczękowije - 236
Szczuroskoczki - 260
Szczury - 239
Technomorwa - 230-231, 315
Tęczowy grzechotnik - 332
Wampiry - 225, 246
Wielkie szczury - 240
Wrony - 104, 106, 109, 114, 119, 121
Wysysacze - 223-224, 246
Żyrafa - 402
Żywa fabryka - 294

Maszyny Molocha

Ciężkie wsparcie - 291
Gladiator - G7-8
Goliath - 92
Inżynier - 295
Juggernaut - 95, 254, GP4 22
Kidnaper - GP4 21-22
Klaun - 294
Łowca - 111, 123, 250, GP4 22
Maszynoludzie - 292
Matka - 295
Mecha-mrówki - 293
Mesmer - GP4 21-22
Mobsprzęt - 73, 291, W68
Obrońca - 251
Pająki - 253
Piła - 123, 249
Puszka Pandory - 254
Syfon - 293
Szczęki - 248
Świnia - GP4 22
Rzeźnik - 293, GP4 22
Toster - GP4 22
Wartownicy - 252
Wojownicy - 295
Zwiad - 290, **GP 20-22**
Ziemniak - GP4 22

Profesje

Chemik - 63
Ganger - 64
Gladiator - 57, G (całość)
Handlarz - 65
Kaznodzieja nowej ery - 67
Kierowca - W51
Kowboj - 68
Kurier - 49
Łowca - 50
Łowca mutantów - 69
Mafiozo - 56
Mechanik - W52
Menadżer - W53
Monter - 58
Najemnik - 56
Ochroniarz - 51
Radiooperator - 61
Sędzia - 70, 101
Spec - 59

Skoper - GP4 23
Szaman - 66
Szczur - 71, 101
Treser bestii - 72
Tropiciel - 52
Wojownik autostrady - 54
Wojownik klanu - 62
Zabójca - 74
Zabójca maszyn - 73
Złodziej - 53
Złomiarz - brak w podręczniku
Żołnierz - 60

Cechy

467 blizn - G12
5 sekund - 52
A co mi tam - 71
Ale jazda! - 46, W124
Amen - 67
Bestia - 72
Bezlitosny - 56
Bez strachu - G10
Bez tajemnic - 69
Coś mi tu śmierdzi - 44
Chodźmy, na pewno już utonął - 44
Cholerny kaznodzieja - 43
Czas patriotów - 38
Czerwony klawisz - 54
Człowiek - aligator - 41
Człowiek zwany koniem - 39
Czuły słuch - 61
Dobry start - 65
Doktor Quinn - 39
Drzwi w drzwi - 54, W120
Duchy przemówiły - 66
Dyscyplina - brak w podręczniku
Dziedzictwo ojców - 40
Elektronik - 53
EMP - 73
Farmaceuta - 63
Fart - 36
Fotograficzna pamięć - 50
Gdzie grają - 61
Ginekolog - 52
Hammer - W50
Hazardzista - 36
Hi-Tech - 45
Ja już swoje odchorowałem - 41
Jeden z nas - 70
Jeden z nich - 64
Jeśli ma silnik, to ruszy - 46
Jestem duchem pustyni - 37
Klasa - 56
Klatka jest najlepsza - G12
Kłopotliwy nadmiar - 58
Kocia łapka - W50
Koniec zlecenia - 74
Kot - 53
Kwas w żyłach, chlor w płucach - 43
Łyżeczka - 57
Macho - G11
Moloch? Coś o nim słyszałem - 45
Moto-flirt - W48
Motywacja - 53
Motywacja to podstawa - W49
My i oni - 62
Na symulatorze to działało... - 45
Nic mi nie jest - G11
Nic mnie już nie zdziwi - G11
Nie do zdarcia - 57
Nieprzewidywalny - GP4 23
Nieugięty - 50
Nokaut - G10
Odważny czy głupi? - 64
Osobliwość Hamiltona - brak w podręczniku
Ostatnia kula - 68
Pancernik - G11
Podejście do sprawy - brak w podręczniku
Pogromca - 69
Pojedynkowicz - 40
Polegam tylko na sobie - 37
Po piachu... najlepiej - W48
Powiedz co - 55
Prowizorka - brak w podręczniku
Przedmioty, miejsca, ludzie - brak w podręczniku
Przed wojną wszystko było lepsze - 43
Przenikliwy gość - W49
Public relations - 53
Reputacja - 55
Rewolwerowiec - 68
Rozpoznawanie stworzeń - 52
Rutyna - 60
Rzut oka - brak w podręczniku
Siódme poty - 46
Słaby punkt - 73
Smakuje jak arszenik - 63
Spadaj, krokodylu - G11
Sprzęcior - 59
Spójrz mi w oczy - 67
Szacunek - 70
Szary - 71
Szlachetnie urodzony - 40
Szklarz - 65
Szybki wóz - 49
Szybko i na temat - W50
Telepata - 36
Tłumik - 74
To był rozkaz - brak w podręczniku
To mój dom - 62
Totem - 66
Towarzysz - 37
Ty zacznij, ja skończę - G11
Urodzony morderca - 35
Urodzony pilot rajdowy - W48
Vabank - G10
Walkabout - 41
Wewnętrzny radar - GP4 23
Wierzę - 43
Wiesz, zjadłem własnego psa - 36
Wilczy kieł - 72
Wizja - 36
Właściwy argument - W49
Worek treningowy - G10
Wszechstronność - 42
Wszechstronność do kwadratu - 42
Wyciszenie - 51
Wyczulone zmysły - 52
Wykształcenie - 59
Wykształcony i wyspecjalizowany - W49
Wyspecjalizowany kierowca - W51
Wyszkolenie - 60
Zalety klasycznego wykształcenia - 38
Zanim on - 51
Zapałki i agrafka - 56
Zawzięty sukinkot - 35
Zdolny uczeń - G10
Zdrowa okolica - 39
Zmysł prowadzenia - W51
Znajomości - 49
Znam tu każdy kąt - W48

Sztuczki

Aerotech - 118
Anastezjolog - 116
Antropolog - 118
Asekuracja - 103
Aspiryna i Tik-Taki - 115
Atomowe uderzenie - G14
Atrapa - W57
Barbarka - 103
Berserker - 113, G14
Bez oddechu - 102
Bez sprzętu, bez zabezpieczenia - 103
Bieg w ciszy - 101
Bierz go! - 113
Blokada - W55
Carmageddon - W55
Casanova - 112
Chłodnym okiem - 123
Chodzący truposz - 110
Cios obuchem - 104, G104
Cisza - 110
Ciszej niż cień - 121
Counterstrike - G14
Człowiek, który kulom się nie kłaniał - 114
Człowiek z żelaza - G14
Czterej pancerni - 119
Daj mi go na dziewiątą - W58
Dalszy zasięg - 109
David Copperfield - 122
Dawid - 109
Dedukcja - 120
Dłuższy strzał - 106
Dobywanie - 100
Dom na plecach - 101
Doskok - 110, G14
Doświadczony - 101
Drugi kotek - 121
Dwa noże - 104
Dwuręczność - G15
Dystans - 104
Dziś wszystko, jutro nic -102
Efekt zaskoczenia - 121
Garda - 103
Głaz - 120
Goła ręka - 108
Granie na nerwach - 111
Hej, przystojniaku - 111
Hokus pokus - 108
Hydraulik - 134
Immunitet - 114
Inspiracja - 111
Instrukcja jest dla... - 117
Jazda na śpiąco - 105
James Dean - W55
Jest zajebiście - 112
JVC - W55
Kameleon - 121
Kanały - 101
Kolanka - W55
Kop z obrotu - 103, G14
Kot - 102
Ktoś się brzydko bawił - W57
Latający Holender - W57
Liczy się jakość - 114
Lincskoczek - 103
Lusterka - W55
Ładowanie kuszy - 109
Magazynek - 100
Magiczny dotyk - 116
Makijaż - 122

Marsz forsowny · 114
M.A.S.H. · 115
Maskowanie auta · W57
Mata Hari · 112
Mech bojowy · 118
Medycyna śmietnikowa · 115
Mistrz kierownicy ucieka · W55
Mistrz opaski uciskowej · 116
Myśleć jak maszyna · 111, G14
Na jedną kartę · W55
Na pewno działa! · 117
Na śpiąco · 105
Nauczyciel · 117
Nietykalny · 101
Niewidzialność · 121
Niewrażliwość na lekkie rany · 113
Niezniszczalny · W55
No strzelaj, złomie! · 117
Nurkowanie · 102
Obezwładnienie · 103
Obłaskawienie mutków · 113
Oburęczność · G15
Oczy anioła · W55
Oddam po pierwszym · W58
Odłamkowym ładuj, pal · 119
Odnajdywanie właściwej osoby · 123
Odporność na pogodę · 123
Odtrucie żarcia · 123
Odwrócenie uwagi · 107
Ogłuszenie · 104, G14
Okrzyk bojowy · G15
Otwarcie zamka · 107
Padnij/powstań · 100
Pakowanie · 123
Pan ktoś · W58
Pan plaster · 115
Pasażer · 121
Pastor Ludwik · 114
Pianista · W57
Plug & Play · 119
Płatnerz · G15
Po ciemku · W55
Podejrzliwy · 120
Pod kontrolą · W56
Podrasowanie · 116
Polowanie na maszyny · 123
Położenie motocykla · 107
Po schodach · 106
Precyzyjne manewry · 119
Profesjonalne oczyszczanie wody · 123
Prosto pod koła · W58
Proszkiem w oczy! · G15
Prowadzenie na schylonego · W56
Prowizorka · 116
Przeskok · W58
Przywitanie · 107
Rambo · 123
Rambo 2 · 123
Rappeling · 102
Ręce, które leczą · 115
Rozbrojenie · 109, G14
Rozkaz · 101
Rozróba · 103, G14
Rzucam to świństwo · 114
Rzut oka · 116
Salto · G16
Sama se skocz po piwo · 114
Sherlock Holmes · 120
Simply the Best · W56
Skład amunicji · 109
Skok · 106
Skrytka doskonała · 113
Słoń w składzie porcelany · 118
Słuch absolutny · 120
Snajper · 100
Spać na wodzie · 102
Steve Wonder · W56
Strzał na bliską odległość · 105
Strzelanie na czuja · 119
Szarża · G16
Szczęśliwy los · G16
Sztuczki karciane · 108
Sztuka jest sztuka · 117
Szybki Bill · 100
Szybkie strzelanie · 106
Szybki rzut · 104
Szybki zakręt · 105
Ślepa furia · 120
Śrutobranie · 108
Tango i Leszcz · W56
Taranowanie · 107
Targowanie się · 114
Teraz możesz · W57
To się robi tak · 111
To tutaj... · W57
Trochę inny makijaż · 122
Tyłem w przód · W56
Ukrycie · 105
Usterka · 106
Uważaj, za nami! · W57
Wake me up before you go go · W56
We don't need another hero · W57
Wiedziałem, że to zrobisz · G15
Wilk morski · 123
Wiraż · 106
With or Without You · W56
Wjazd na ambicję · W58
Właściwa twarz · 112
Właściwe słowo · 112
W mgnieniu oka · 101
Woltyżerka · 105
Wpadłem do was z flaszką · W58
Wracający bumerang · 109
W teorii · 118
Wyczucie emocji zwierząt · 113
Wyczucie kłamstwa · 111
Wyczucie promieniowania · 120
Wyczucie zmian pogody · 123
Wyczulenie · G16
Wyprzęganie w biegu · 105
Wyrabianie strzał (bełtów) · 106
Wyrywkowa wiedza · 117
Wysiadka · W56
Wytrych · 108
Zakrzyczeć na śmierć · 110
Zamach · 104, G14
Zasłona · 110
Zastawianie sideł · 119
Zbrojmistrz · G16
Złodziejski zmysł · 108
Zorro · G14
Zły · 110, G14
Znaczące chrząknięcie · 111
Znawca samochodów · W58
Znikający punkt · W56
Z zawiasów · 108
Żelazne racje · 123
Żółw · W56

Mechanika

Akcje · 193-196
Broń maszynowa · 204
Inicjatywa · 199, 216
Obrażenia · 209-214, 217, 425
Ogień zaporowy · 205
Osłona · 202
Pancerze · 212
Poziomy trudności · 27, 62, 201
Przygotowany strzał · 206
Przypadkowe trafienia · 206
Reakcja · 196
Ruch · 202
Segmenty · 193-196
Strzał snajperski · 204
Suwak · 28-29
Sztuczki 100-124
Test · 26-27, 196
Tury · 192
Umiejętności · 27, 88, 198, 394-414
Umiejętności przeciwstawne · 394
Walka wręcz i bronią białą · 207, 217
Współczynniki · 80-82
Zacinanie się broni · 164

Broń

AK · 173
AMT Automag · 165
Barett M82 A1 · 176
Bazooka · 178
Beretta · 168
Browning HP · 166
Bumerangi · 94, 157
Cep dwuręczny · G24
Colt M1911 A1 · 165
Colt „Peacemaker" · 163
Crash · G25
Desert Eagle · 168
Dwururka · 174
Elektro-żyro-ciskawka · G16
EMP · 144, W9
F2000 · 173
Garłacz · W90
Glock 17 · 36, 93, 167, W41
Granaty · 145, 157
Halabarda · G24
Halabarda Spike'a · G25
H&K MP-5 · 170
Ingram MAC-10 · 169
Karabin-samopał · 163
Kastet · 158
Kolce · W87
Krajalnica · W87
Kulka · G25
Kusari-gama · G25
Kusza · 93
Łańcuch · 159
Łuk · 92, 161
M1 Garand · 171
M14 · 171
M16 A2 · 172
M203 · 177
M29 · 174
M4 A1 · 172
M60 · 176
M72 LAW · 178
M79 · 177
M8 · 174
Maczuga · G26
Magnum 44 · 164, W16
Mina wytykowa · W90
Minimi · 176
Miotacze ognia · 179, W90, W127
MK 19 · 177
Młot · 158
Morgenstern · G26
Moździerze · 178
Nadziak · G26

Nóż - 158
Nunchaku - 158
Obrzyn - 175
Pałka - 158
Pancor Jackhammer - 175
Petarda dymna - G31
Piła spalinowa - G26
Pistolet-samopał - 163
Pogromca - 69, 144
Pompka - 175
Proce - 94, 157
Ramon - G27
Ruger P85 - 167
Ruger Mini - 173
Siatka - G28
Sig-Sauer P226 - 167
Springfield - 171
Spychacz - W87
Sten - 169
Steyr Aug - 172
Sterling - 169
Swisher - G27
S&W 659 - 166
Tarcza - G28
Tasak - G28
Teksański różaniec - W87
Tokariew - 166
Topory - 159
Trójząb - G28
Trzydziestka ósemka - 164
UZI - 170
Widły - G28
Wielkie szczypce - G27
Wielorybnik - W87
Winchester - 170
Włócznie - 159

Pojazdy

Acura - W69
Alfa Romeo - W68
AMC - W68
Aston Martin - W68
Audi - W68
Autobusy - W17, W72
Bentley - W68
BMW - W68, W130
Bugatti - W68
Buick - W68
Cadillac - W68, W130
Chevrolet - 322, W68
Chevrolet Nova - W26, W66
Citroen - W68
Christine - W59, W61
Chrysler - W68
Chrysler Fury - W73
ciągniki siodłowe - W73
Ciężarówki - W8, W17-19, W22, W61, W72
Corvetta - W66
coupe - W70
Daewoo - W69
F117 - W82
Ferrari - W9, W26
Fiat - W8, W68
Ford - W68, W69, 8W
Ford Focus - W31
Ford Mustang - W130
Formuła 1 - W6
Freightliner - W68
FSO - W62
furgonetka - W71
GMC - W68
Harley Davidson - W68
hatchback - W70
Honda - W69
Honda Samurai - W69
Hummer - W68, W71
Hyundai - W69
Infiniti - W69
Isuzu - W69
Jaguar - W68
Jeep - W64, W68, W71, W130
Jugo - 8W
Kenworth - W68
kombi - W70
Lamborghini - W68
Lancia - W68
Land Rover - W68
limuzyna - W70
Lincoln - W68
Lotus Clio - 8W
Łazik - W69
Mack - W68
Man - W68
Mazda - W69
Mercedes - W6, W68
Mercury - W68
minivan - W71
Mitsubishi - W69
Motocykle - W9
Nysa - W68
Oldsmoblie - W68
Opel - W68
Peugeot - W68
pickup - W64, W70, W77
Plymouth - W68
Pontiac - W58, W68, 8W
Porsche - W6, W16
Range Rover - W68
Renault - W68
Rols-Royce - W68
Rover - W68
Saab - W68
Saturn - W68
Saturn SL - W26
sedan - W70
Subaru - W69
Suzuki - W66, W69
śmieciarka - W72
Toyota - W69, 8W
UM - 8W
Volkswagen - W68, 8W
Volkswagen Polo - W76
Volvo - W68
wozy strażackie - W17, W73

Leki i narkotyki

Actinix - 135
Amfetamina - 149
Amitryptylina - G18
AntiRad - 430
AR-23, AR-24 - 150, 428
AR-25-BETA - 150, 428
Aspiryna - 114, 136, 149
BioX - 97
Calcidis - 127
Ctholina - 223-224
DeadLine - 63,150, 428
Decalcit - 127
Doksepin - G18
Dracophen - 137
Ebokiller - 128
Erytropoetyna - G31
Gabapentyna - G18
Heroina - 149
Keep Smiling - G17
Klonazepam - G18
Kokaina - 149
Kwas walproinowy - G18
LSD - 149
Marihuana - 149
Medpak - 63, 115, 150, 427
Melatonina - G17
Memoral - 137
Mianseryna - G18
Painkiller - 63, 150, 427
RadEx - 430
RadOff - 150, P16 107
Remov - 150, 430
Spid - G32
Strychnina - G32
Tornado - 2-8, 21, 24, 39, 63, 111, **282-286**, 299, 332, 365, 389, 418-419, 431, 464, W37
Valapren - 127-129, 422
Viagra - 129
WD-Tabs - 150, 462
ZNS - 150
Żółwie - 150, 462

Choroby

Alergie - 130-131
Amnezje - 137
Anemia - 136
Chore nery - 130
Czarne drgawy - G18
Drętwota Hollywood - 134-135
Drgawki - 133, 422
Ebola - patrz: Przewlekła gorączka krwotoczna
Gorączka areny - G20
Gorączka sobotniej nocy - 127-129, 422
Grypa - 95
Hemofilia - 134
Marskość wątroby - 422
Matołek - patrz: Syndrom Thurmana
Morbus Dexteri - 137
Mount Rushmore - 129
Mozaika - G19
Nadpobudliwość - G19
Niewydolność krążenia - 136
Osteoporoza - 135
Paranoja - 133
Przewlekła gorączka krwotoczna - 128-129, 422
Syndrom Drakuli - 137
Syndrom Obcego - 139
Syndrom Thurmana - 132, 422
Szaleństwo bostońskie - 131-132
Światłowstręt - 137
VTDS - 137-138
Zaćmienie - G17
Zawroty głowy - 135
Zespół Downa - 422
Zespół wirusowej choroby języka - 137-138
Zmora - G17
Zwapnienie płuc - 126, 422

Autor indeksu: Paweł Dembowski

NEUROSHIMA: SUPLEMENT

Skąd Detroit ma paliwo? Wszyscy gnają w nim samochodami
przez 24 godziny na dobę, do kibla też samochodem,
hamulec w ogóle nie jest używany, paliwo jest za to zużywane
w tempie makabrycznym. Skąd ono się bierze? Przecież w Detroit
nie ma żadnych szybów naftowych?
Skąd ma Nowy Jork (który przecież produkuje broń i amunicję)
kordyt, wszelkie materiały dla przemysłu chemicznego,
rudę stali, węgiel etc? Skąd to się bierze?
Nasuwa się myśl - z Apallachów, ale co one z tego mają?
Skąd ma Miami medykamenty? Podręcznik mówi, że chorzy są wszyscy,
a jak się nie leczysz to umierasz - skąd Miami bierze lekarstwa?
Vegas jest oświetlone przez elektrownię atomową.
Ale skąd do niej przetworzony uran?
Kto wydobywa uranidy? Kto je rafinuje? Dokąd trafiają odpady?
Teksas jest naturalnym producentem ogromnej ilości żywności
i eksporterem ropy.
Ale po co ma to wszystko eksportować? Co będzie z tego miał?

Wydawnictwo Portal
ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice
tel./fax. (032) 370 29 79
www.rpg-portal.pl, portal@rpg-portal.pl

cena: 32zł

Patron i-netowy: www.valkiria.net

NEUROSHIMA

POSTAPOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA

POSTAĆ

Imię:

Pochodzenie:

Profesja:

Specjalizacja:

Choroby:

Cechy:

Reputacja:

Sława:

SZTUCZKI

WSPÓŁCZYNNIKI I UMIEJĘTNOŚCI

Budowa

Łatwy | Przec. | Probl. | Trud. | B.Tr. | Ch.Tr.

Sprawność (R)
- Kondycja
- Pływanie
- Wspinaczka

Walka wręcz (W)
- Bijatyka, kastety
- Rzucanie
- Broń biała

Jeździectwo (R)
- Jazda konna
- Powożenie
- Ujeżdżanie

Broń strzelecka (W)
- Broń maszynowa
- Wyrzutnie
- Łuk

Zręczność

Łatwy | Przec. | Probl. | Trud. | B.Tr. | Ch.Tr.

Prowadzenie pojazdów (T)
- Samochod
- Motocykl
- Ciężarówka

Zdolności manualne (C)
- Kradzież kieszonkowa
- Otwieranie zamków
- Zwinne dłonie

Broń strzelecka (W)
- Pistolety
- Karabiny
- Kusza

Bronie egzotyczne (R)
- Proca
- Bumerang
- Sztuki Walki

RANY

- Lekkie
- Ciężkie
- Krytyczne

MODYFIKATORY

Charakter

Łatwy | Przec. | Probl. | Trud. | B.Tr. | Ch.Tr.

Negocjacje (C)
- Zastraszanie
- Perswazja
- Zdolności przywódcze

Empatia (C)
- Postrzeganie emocji
- Blef
- Opieka nad zwierzętami

Siła woli (W)
- Odporność na ból
- Niezłomność
- Morale

Spryt

Łatwy | Przec. | Probl. | Trud. | B.Tr. | Ch.Tr.

Medycyna (R,T)
- Leczenie chorób
- Leczenie ran
- Pierwsza pomoc

Technika (T)
- Mechanika
- Elektronika
- Rusznikarstwo

Wiedza ogólna
- . . . . .
- . . . . .
- . . . . .

Sprzęt (T)
- Maszyny ciężkie
- Wozy bojowe
- Komputery

Percepcja

Łatwy | Przec. | Probl. | Trud. | B.Tr. | Ch.Tr.

Orientacja w terenie (R)
- Wyczucie kierunku
- Przygotowanie pułapki
- Tropienie

Spostrzegawczość (R)
- Nasłuchiwanie
- Wypatrywanie
- Czujność

Kamuflaż (R,C)
- Skradanie się
- Ukrywanie się
- Maskowanie

Przetrwanie (R)
- Łowiectwo
- Znajomość terenu
- Zdobywanie wody

Modyfikatory do cech z Poziomów Trudności

Łatwy	Przec.	Probl.	Trud.	B.Tr.	Ch.Tr.
+2	0	-2	-5	-8	-11

BROŃ

SPRZĘT

AMUNICJA I GRANATY

ZNAJOMOŚCI

PANCERZ

Głowa	
Tułów	
Lewa ręka	
Prawa ręka	
Nogi	

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Skrócone wersje kart postaci do użytku MG

Karty należy najpierw powielić na ksero, następnie wypełnić, wyciąć i przykleić na wewnętrzną stronę Ekranu MG, w miejscu do tego przeznaczonym.

Gracz: Imię: Pochodzenie: Profesja: Choroby: Reputacja: Sława:	Gracz: Imię: Pochodzenie: Profesja: Choroby: Reputacja: Sława:	Gracz: Imię: Pochodzenie: Profesja: Choroby: Reputacja: Sława:	Gracz: Imię: Pochodzenie: Profesja: Choroby: Reputacja: Sława:
Cechy:	**Cechy:**	**Cechy:**	**Cechy:**
Współczynniki: Budowa Zręczność Charakter Spryt Percepcja	**Współczynniki:** Budowa Zręczność Charakter Spryt Percepcja	**Współczynniki:** Budowa Zręczność Charakter Spryt Percepcja	**Współczynniki:** Budowa Zręczność Charakter Spryt Percepcja
Umiejętności z Suwakiem:	**Umiejętności z Suwakiem:**	**Umiejętności z Suwakiem:**	**Umiejętności z Suwakiem:**
Sztuczki:	**Sztuczki:**	**Sztuczki:**	**Sztuczki:**
Sprzęt i broń:	**Sprzęt i broń:**	**Sprzęt i broń:**	**Sprzęt i broń:**
Rany i modyfikatory:	Rany i modyfikatory:	Rany i modyfikatory:	Rany i modyfikatory:

Gracz: Imię: Pochodzenie: Profesja: Choroby: Reputacja: Sława:	Gracz: Imię: Pochodzenie: Profesja: Choroby: Reputacja: Sława:	Gracz: Imię: Pochodzenie: Profesja: Choroby: Reputacja: Sława:	Gracz: Imię: Pochodzenie: Profesja: Choroby: Reputacja: Sława:
Cechy:	**Cechy:**	**Cechy:**	**Cechy:**
Współczynniki: Budowa Zręczność Charakter Spryt Percepcja	**Współczynniki:** Budowa Zręczność Charakter Spryt Percepcja	**Współczynniki:** Budowa Zręczność Charakter Spryt Percepcja	**Współczynniki:** Budowa Zręczność Charakter Spryt Percepcja
Umiejętności z Suwakiem:	**Umiejętności z Suwakiem:**	**Umiejętności z Suwakiem:**	**Umiejętności z Suwakiem:**
Sztuczki:	**Sztuczki:**	**Sztuczki:**	**Sztuczki:**
Sprzęt i broń:	**Sprzęt i broń:**	**Sprzęt i broń:**	**Sprzęt i broń:**
Rany i modyfikatory:	Rany i modyfikatory:	Rany i modyfikatory:	Rany i modyfikatory: