



NEUROSHIMA

BESTIARIUSZ: MASZYNY



prosto z warsztatu molocha



NEUROSHIMA

POSTAPOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA

Autorzy dodatku:

Łukasz Fiema, Konstanty „C. A.” Aresiewicz,
Rafał Szyma, Michał Oracz, Adam Hammudeh

Redakcja:

Michał Oracz, Rafał Szyma

Pomoc:

Ignacy Trzewiczek

Ilustracje:

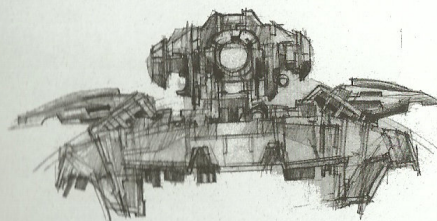
Sławomir Maniak, Mariusz Gandzel,
Michał Oracz, Radosław Polackiewicz

Ilustracja na okładce:

Sławomir Maniak

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. Jakiegokolwiek podobieństwo postaci przedstawionych w tej książce do osób żyjących jest całkowicie przypadkowe.

Wydawca: Wydawnictwo Portal
ul. św. Urbana 13, 44-100 Gliwice
tel./fax. (032) 334 85 38
www.wydawnictwoportal.pl
portal@wydawnictwoportal.pl

Oficjalna strona gry: www.neuroshima.pl
Oficjalny portal Neuroshimy: www.neuroshima.org
Patronat: www.wrota.com.pl

ISBN: 83-60688-08-1

Spis treści

Poradnik użytkownika Bestiariusza	3
Tuning	10
Współczynniki maszyn: objaśnienia i uwagi	13
ROBOTY BOJOWE	17
Beczka	18
Borys	20
Ciężki Łowca	21
Farmer	23
Gładiator	24
Glut	26
Golem	28
Kidnapier	30
Krab	32
Kuguar	33
Kurozak	35
Mecha-mrówki	36
Mini-Snajper	38
Modliszka	39
Ruchoma Bomba	41
Sieciarz	42
Skoczek	44
Snajper	46
Strzelec	48
Ścigacz	49
Thinboy	51
Traper	53
Zielarz	55
SPRZĘT CIĘŻKI	57
Klaun	58
Pancernik	59
Plujka	61
Rzeźnik	63
Skaut	64
Szturmowiec	65
Żuk	67
ROBOTY WSPOMAGAJĄCE	69
Bloker	70
Chemik	71

Cykada	73
Dostawcy	74
Inżynierzy (Ślimak)	75
Kulomiot	77
Matka (Atom-C)	79
Mózg (Beta 12)	81
Spawacz	83
Transportery	84
Wypatrywacze	86
Zwój	87

SYSTEMY OBRONNE	89
Baza Molocha	90
Bunkier	93
Maszyny Szynowe	94
Miner	96
Plisken	97
Potrząsk	98
Strażnik	100
Tłok	101

ROBOTY EKSPERYMENTALNE	103
Diler	104
Implant	106
Kleszcz	107
Kuglarz	110
Metaloid	111
Tęczowe Heliofagi	113

ROBOTY SMARTA	115
Anioł	116
Big Mac	116
Egzercysta	119
Pulser	121
Uzupełnienie Współczynników maszyn z Podręcznika Podstawowego	123
Toksyny	126
Tablica porównawcza wielkości maszyn	128
O narracjach	128

PORADNIK UŻYTKOWNIKA BESTIARIUSZA





Poradnik użytkownika Bestiariusza

Maszyny, armia Molocha - z jednej strony arcydzieła myśli konstrukcyjnej połowy XXI wieku, z drugiej zadrutowane, zapuszkowane, zasrane blaszaki, przeciwnik ludzkości w ogóle, a Bohaterów Graczy w szczególności. Na następnych stronach znajdziesz ich, Mistrzu Gry, przeszło sześćdziesiąt. Jedne z nich to standardowe, powszechnie używane maszyny, wizytówka Molocha, inne są tak nietypowe, że gracze mogą się nigdy nie połapać, że pochodzą z jego fabryk. Co z nimi zrobisz - to twoja sprawa. Zanim jednak rzucisz je w swoje przygody, przejrzyj kilka następnych stron. Znajdziesz tam parę trików odnośnie tego, co z maszynek można wycisnąć. A wycisnąć da się naprawdę niemało.

Maszyna - narzędzie MG

Roboty nie są tylko po to, żeby gracze mieli się na czym wyżyć, nie dlatego, że strzelanie do zwykłych tarcz jest ciut nudnawe. Nie muszą być jedynie pretekstem do wyczyszczenia magazynków Bohaterów z amunicji. Jasne, mogą wystąpić na sesjach w bardzo epizodycznej roli sprzętu do rozwalenia na podkręcenie atmosfery, ale to bynajmniej nie wyczerpuje wachlarza ich ról.

Wokół maszyny może kręcić się cały cyrk zwany przygodą. Sprzęt taki jak Egzorcysta, Kuglarz albo Snajper szczególnie nadaje się do takich akcji. Zapodajesz Bohaterom informacje na ich temat i efekty ich działania, podkręcasz z godziny na godzinę atmosferę, a na koniec dajesz im się spotkać z głównym winowajcą - takie ciuciubabki trwać mogą nawet kilka sesji.

Niektórych maszyn właściwie nie da się rozpieprzyć. Taki Metaloid albo Tę-

czowe heliofagi są najzwyczajniej w świecie nie do ruszenia. Sesje z nimi nie kończą się eksplozją i happy endem. Tu gra polega na szukaniu sposobów na obejście zagrożenia, dorywczych środków, które pozwolą ująć z życiem.

To także sposób na utarcie nosa tym graczom, którzy swoich bohaterów mają za niezwyciężonych pogromców wszystkiego, co się rusza. Świetnie poradzą sobie także mniej dziwacznymi przedstawicielami molochowej ferajny: Ruchoma Bomba i Ścigacz wyłuskają Bohaterów z opancerzonego wozu albo czołgu, w którym mieli się dobrze jak u mamy, z wnętrza którego w twarz śmiali się wszystkim zagrożeniom. Z kolei Żuk czy Pancernik będą dla takich chojraków godnym wyzwaniem, przeciwnikiem odpowiednio do ich skali groźnym.

Cała gama maszynek nie potrafi Bohatera nawet zadrasnąć, ale za to może dopiec im trując, osłabiając, ograniczając i szkodząc na dziesiątki sposobów. Chemicy, Diler, Cykada... doskonale jako aperitif do prawdziwej rozróby, coś na rozmiękczenie twardzieli. I inne - Spawacze, Mózgi, Wypatrywacze - które Bohaterami nie zajmują się w ogóle, za to dbają o swoich, potrafią przemienić najprostszą maszynę w inteligentny, niezniszczalny, ogarniający całe pole walki sprzęt niemalże nie do pokonania.

Są maszyny, które trzeba zniszczyć, są też takie, których trzeba się bać. Razem z nimi nadciąga rtęciowy horror, w miejsce bitewnego szachu wkrada się strach. Gdy w osadzie pojawia się nocny, mechaniczny drapieźnik, gdy eksplorujący podziemny schron Bohaterowie natkną się na mrozące krew w żyłach ślady jego mieszkańca, wtedy



rozpoczyna się nie wyścig zbrojeń, tylko wojna nerwów. Głównym przeciwnikiem przestaje być maszyna - Bohaterowie zmierzyć się muszą przede wszystkim z tym, co tkwi w nich samych.

Maszyny to twoje, mistrzu, narzędzie. Zbudujesz nimi to, co sobie zamierzyłeś, przygodę, o jaką ci chodzi. Strzelanina, polowanie, horror, czy śledztwo, wróg z frontu albo potwór czający się w ruinach, epizodyczny blaszak do rozwalenia albo przeciwnik całymi latami psujący graczom krew - twórz z nich co tylko zechcesz. I nie zapominaj o tym, że zawsze jest jeszcze jakiś inny sposób, w jaki można wykorzystać mechaniczne bestie.

Właściwy robot na właściwym miejscu

Pamiętaj o postaciach swoich graczy, bo nie wszystko i nie zawsze można im zaserwować. Jeśli wdepnęli w coś dlatego, że to raczej bezpieczna robota, głupio ich bez powodu zaskakiwać hordą trudnych do pokonania zabójców.

Sytuacja odwrotna - jeśli cała okolica trzęsie portkami, wszyscy miejscowi twardziele odpuścili sobie, a kto tylko może, odradza bohaterom próby rozwiązania problemu, to przeciwnik-robot nie może się okazać jakimś leszczem tylko dlatego, żeby nie pokaleczyć graczy. Zwyczajna logika wymaga, żeby naprawdę był wart całego szumu, jaki wokół niego powstał. Dostali ostrzeżenie, mieli wybór - pora zapłacić.

Inna sprawa - maszynki trzeba dobierać odpowiednio do tego, na jakim etapie przygody jesteście. Jeśli poturbujesz Bohaterów zaraz na początku, to nie będziesz miał kogo męczyć później - cała przygoda się sygnie. Z kolei na końcu wyzwanie powinno być takie, żeby gracze naprawdę się namęczyli. Ma kosztować ich sporo wysiłku,

amunicji, sprzętu albo sprytu - tylko w ten sposób zwycięstwo będzie naprawdę satysfakcjonujące. Nie ma nic gorszego, niż zawiedzione miny i hasło - "To już? Eee, o co było tyle szumu?".

Twój zestaw maszyn

Przejrzyj cały Bestiariusz i wybierz te maszynki, które najbardziej pasują do twojego stylu prowadzenia. Niech będą u ciebie stałym elementem obecności Molocha, twoim znakiem firmowym, tym, co charakteryzuje twoje sesje i twoją wizję Zastranych Stanów. Bo widzisz, z różnorodnością maszyn Molocha to jest trochę tak jak z choinką - nawciskasz na nią za dużo świecidełek i nagle okazuje się, że choinka wygląda jak kupa, a nie drzewko. Postaraj się więc ułożyć swój własny zestaw, a powtarzające się maszyny scharakteryzują klimat twojego Molocha.

Możesz pójść dalej i zdecydować, gdzie występują dane maszyny - które tylko na froncie, które w pobliżu Wielkich Jezior, na Południu, w Hegemonii, itp. To, co dla Bohaterów, którzy dopiero co dotarli na jakiś teren, będzie zupełną nowością, jest chlebem powszednim dla tubylców. I z drugiej strony - nieźle graczy dowartościujesz, jeśli na zagrożenie, które dla mieszkańców jakiegoś zadupia jest jedną wielką zagadką, Bohaterowie będą już znali sposoby z innych miejsc, z dawnych przygód.

Opis spotkania

W opisach maszyn znajdziesz motywy oraz konkretne scenki - ślady i zapowiedzi świadczące o obecności danego egzemplarza. To wskazówka, propozycja, jak emocjonująco wprowadzić robota do przygody.

Zanim gracze staną oko w oko z maszyną, mogą ją usłyszeć albo dostrzec



charakterystyczne ślady, zniszczenia, pokaleczone ofiary. Śladem mogą być porwani ludzie, albo szczególnie opis naocznych świadków. Czasem można się domyślić złowrogich faktów dzięki obecności innej maszyny, która z reguły towarzyszy naszemu nowemu przeciwnikowi, albo dzięki łuskom, odpadom z maszyn, albo po tym, jakiej energii szukała.

Masz masę trików do budowania klimatu. Do tego, by gracze czuli, że zbliża się niebezpieczeństwo, by próbowali się domyśleć, co na nich dziś wysłałeś, by mieli czas się przygotować, zabezpieczyć, by mogli popracować trochę mózgiem. Tak, mózgiem! Daj im tropy, ślady, odpowiednio wprowadzaj maszynę, a zobaczysz, jak będą im parowały łepetyny, jak Zabójca Maszyn będzie turlał kośćmi, by dowiedzieć się, co ich czeka, jak będą przeglądali notatki z poprzednich sesji, by odnaleźć znaczenie puszcanych przez ciebie sygnałów.

Nie waż się powiedzieć po prostu - "Z ruin wyłania się Metaloid". Nigdy, prze-nigdy!

Moloch gra zespołowo

Weź taką sytuację - idą sobie bohaterowie, idą i nagle wyskakuje na nich Łowca. Sam jeden, na środku pustyni. Goście rozwalają go, ale - do cholery - co to było? Łowca samotnik? Łowca pustelnik? Łowca sierota?

Łowca sam z siebie podziela mniej więcej dobę - potem skończy mu się energia i zdechnie. Gdzieś w pobliżu musi być maszyna, która zaopatruje go w energię. Poza tym jest dość tępy i nie obejdzie się bez inteligentniejszego, bardziej skomplikowanego dowódcy. Z kolei ciężkie maszyny rzadko poruszają się bez eskorty mniejszych. Wszystkie one potrzebują zwiadowców, którzy spenetrują okolicę i powiedzą, co i jak. A że maszynę w każdej chwili

może trafić szlag i głupio byłoby ją zostawić na pustyni, razem ze wszystkimi wloką się też roboty naprawcze i inżynieryjne. No i transportery z paliwem, agregatami i częściami zapasowymi. To jest cały ekosystem, a roboty są jak wyspecjalizowane komórki jednego organizmu.

Przy wprowadzaniu robotów do przegrody przysiądź na chwilę nad taktycznymi aspektami sprawy. Czego mogą potrzebować do swobodnego działania? Czy pasują do terenu, na którym miałyby się pojawić? Które z nich Moloch pošle do walki, a które zostaną z tyłu? Jak daleko mają do bazy, jakie mają cele, priorytety...

Nie chodzi o to, żeby od teraz zawsze maszyna miała koło siebie cały konwój. Moloch nie wysła do byle pierdoły całej hordy maszyn. Chodzi o to, że maszyny działają w mniejszych lub większych zespołach i wprowadzając danego robota powinienes się zastanowić nad resztą niezbędnej do jego funkcjonowania ekipy. Nie jeden Łowca, nie potężny konwój, tylko zgrana drużyna maszyn. Tak akurat, żeby miało to sens, a Bohaterowie trochę się pomęczili.

Jak używać killerów

Nie trzeba daleko szukać, by znaleźć maszyny, które potrafią ot tak, bez specjalnego wysiłku rozwalić Bohaterów. Zaatakujesz ekipę Żukiem i będzie posprzątane - ci, którzy nie zginą, jeszcze przez długie tygodnie będą lizać rany. Kompletnie nie o to chodzi.

Naprawdę silne maszyny nie wyskakują znienacka na bohaterów. Zostawia się je na specjalnie okazje, gdy mają do spełnienia na sesji konkretny cel. Są po to, by graczy przerazić. By dać jasny i wyraźny znak - stop, dalej przejścia nie ma. Świetnie sprawdzają się w kampaniach frontowych, gdy Bohate-



rowie-żołnierze mają wiedzę, środki i towarzyszy do tego, by stawić im czoła.

Nie można przyzwyczajać graczy, że każdą maszynę da się załatwić. Że za każdym razem, gdy wdepną w gówno, w którym zaczynają się topić, przyjdiesz im z pomocą. Ich zadaniem jest uważać, na co się porywają, twoim - pilnować tego, by każda maszyna miała taką oprawę, na jaką zasługuje, by pojawiając się w przygodzie trafiała w zawczasu przygotowane miejsce w fabule.

Jak używać dziwadła

Z maszynami eksperymentalnymi trzeba jeszcze bardziej uważać. Jeśli unikalne wytwory najbardziej zaawansowanej technologii pojawią się na sesji, powinny być poprzedzone solidnym wstępem. Najpierw masa legend, opowieści, śladów, informacji i dezinformacji, a dopiero na końcu, jak wisienka na torcie, sama maszyna. Inaczej będzie to wyglądało na jakiś absurd, dziwaczny pomysł ni stąd, ni zowąd.

Jak odgrywać maszyny

Maszyny to zupełnie inny typ przeciwnika, a twoim zadaniem jest pokazać nie tego na swoich sesjach.

Różnic jest mnóstwo. Ot choćby psychika, a raczej to, co u maszyn spełnia jej funkcję - programy, algorytmy, wzory zachowań. Maszyny nie wiedzą, co to strach i ból. Dla nich istnieje tylko program i rozkazy Matek - wykonują je bez zająknięcia. Nie liczą się warunki - ostrzał, beznadziejna sytuacja taktyczna, czy cokolwiek innego - jest rozkaz, trzeba go wykonać. Nie da się złać ich szyku, nigdy nie wpadną w panikę, nie wycofają się bez rozkazu. Weź na przykład Spawaczy - w niejednej potyczce padają jak muchy, gdy pędząc do uszkodzonego robota wystawiają się jak na strzelnicę. Dlaczego? Ano dlatego, że w ich obwodach nie ma myśli "Uważaj na swój tyłek". Jest za to inna - "Za wszelką cenę przywróć system do działania".

Maszyny nie znają litości czy honoru. Wyczuwając pułapkę, Matka nie zawaha się posłać w nią mniej ważną maszynę. Liczy się rachunek zysków i strat - zniszczona zostanie jedna, ocalałe cała reszta. Nie znają też nienawiści, szaleń, zemsty. Jeżeli zabijają, to zupełnie beznamiętnie. Maszyna nie zabije Bohatera dlatego, że zniszczył inną z tej samej fabryki. Zrobi to, bo takie otrzymała wytyczne. Swojego dzieła dokonują według jakiegoś planu, planu tak dla ludzi nieprzeniknionego,

Tryby działania maszyn

Każda maszyna ma własne algorytmy i jedynie najlepsi Zabójcy Maszyn potrafią skutecznie przewidzieć jej zachowanie. Jednak można mówić o kilku typowych trybach działania, które są wspólne dla sporej większości maszyn. Oto niektóre z nich:

Czuwanie - maszyna jest niemalże wyłączona, działają jedynie niektóre sensory. Po odebraniu bodźca uruchamiającego następuje uaktywnienie wszystkich układów. Przystosowane do tego maszyny są w stanie trwać w tym trybie całymi tygodniami

Ładowanie - wiele maszyn w trakcie ładowania przechodzi w tryb, w którym są w zasadzie nieaktywne. Operatywność odzyskują dopiero w chwili wycofania się układu ładującego.

Patrol - maszyna w trybie patrolu ma za zadanie spenetrować dany obszar i - jeśli to możliwe - zlikwidować wszelkie zagrożenia.

Ochrona - w tym trybie maszyna jest całkowicie pochłonięta ochroną innej jednostki. Priorytetem jest dla niej zlikwidowanie każdego niebezpieczeństwa, jaki się pojawi (nie tylko Bohaterów). Nie zważa przy tym na własne bezpieczeństwo - będzie bronić aż wygra lub padnie, chyba że otrzyma inny rozkaz.

Zwiad - zwiad ma dostarczyć jak najwięcej informacji. Maszyna w tym trybie nie będzie angażować się w potyczki, pojawienie się przeciwnika jest dla niej ważną informacją, którą należy przekazać dalej.



że czasem wydaje się bezsensowny. Jedno jest jednak pewne - nie ma w nim miejsca na animozje typowe dla ludzkich przeciwników.

Specyficzne cechy maszyn raz są potężną zaletą, innym razem zaś - wadą. Nie wahaj się wykorzystywać je na oba sposoby. Czasem ograniczenie robota jest ciekawsze niż jego odjechana sztuczka i wypadkowa cecha. Nie zapominaj - one nie postrzegają świata za pomocą pięciu zmysłów i mózgu. Ich sensory działają inaczej, a to, co przekazują, nie zawsze jest analizowane tak, jakby to zrobił człowiek. Owszem, nie raz robot jest w stanie widzieć przez ściany, wyczuwać najłżejsze drgania podłoża, drobiazgowo przeanalizować subtelne zmiany składu chemicznego powietrza. Równie często jednak przejdzie dwa kroki od postaci i w ogóle jej nie spostrzeże, będzie ona dla niego jedynie tłem.

Maszyn nie da się zaskoczyć. Owszem, można zastać je nieprzygotowane - w złym trybie, nieodpowiednim szyku, itp. Ale nigdy nie będą zdziwione pojawieniem się wroga, nie zatka ich na widok Bohaterów. Jeżeli otworzą oni w jakiejś bazie drzwi, za którymi czai się Wartownik, to choćby nigdy nie postąpiła tam ludzka stopa, ten z miejsca wywali serię. Nie wychodził na fajkę, nie grał w szachy z kumplem, nie drzemał, nie czytał gazet. On po prostu wisiał z bronią wycelowaną w drzwi. Bo istnieje tylko po to, by rozwalać intruzów. Nie ma zmiłuj się - Bohaterowie otwierają drzwi i leci na nich chmura pocisków.

Opisuj maszyny jako organizmy, które działają według zupełnie nieludzkich reguł. Mogą godzinami stać w bezruchu albo nagle rozkładać skrzydła kolektorów słonecznych. Sięgnij po parę trików - oprócz czynności istotnych, pokaż też kilka zupełnie niezrozumiałych, w których gracze będą doszukiwali się sensu. Niech ni stąd ni zowąd maszyna wystawi antenę, wypuści jakieś małe urządzenie, pokręci kończynami. Niech wyda niepokojące dźwięki - skrzypienie, rytmiczne popiskiwanie, buczenie. Niech zadrży, wypuści kłęb dymu. Opisz to precyzyjnie, w napięciu, jakby przez te czynności Bohaterowie mieli zginąć. A co ona w rzeczywistości robi? Nic. Nic istotnego w każdym razie, ot, zwykły element ubarwiający opis.

Kondycja maszyn

Rzadko się zdarza, żeby Bohaterowie mieli styczność z maszyną prosto spod molochowej igły. Te, na które natkną się na bezdrożach, czy w ruinach, często mają za sobą burzliwą przeszłość. Mogą być na rezerwach energii, z resztką amunicji, uszkodzone, z nieaktywnymi systemami. Nie zawsze będzie pod ręką Spawacz, który polatałby uszkodzenia. Bez transportera grupa maszyn bliskiego zasięgu nie będzie podróżować aż do wyczerpania baterii - raczej przyczai się gdzieś w oczekiwaniu na transport.

Ograniczenia maszyn mogą być równie ciekawe dla gry, jak ich unikalne umiejętności. Maszyna ledwie powłóczę-

Co jest nie tak z maszyną?

Chcąc obdarzyć maszynę jakimś defektem, MG może trzy razy rzucić k20. Pierwszy wynik dotyczy kondycji robota, jego uszkodzeń, usterek i operatywności systemów. Drugi wskazuje na zasoby paliwa i energii. Trzeci natomiast mówi o amunicji. Im wyższy wynik, tym gorzej dla robota. Wyniki 15-20 oznaczają, że daleko jej do stanu, którego życzyliby sobie Moloch - wiele układów nie działa albo ciągnie ostatkiem siły, energia lada moment się skończy, a amunicji albo już zabrakło, albo starczy tylko na parę strzałów.



ca przestrzelonymi kończynami, sypiąca iskry z uszkodzonych układów, wprowadzić może więcej emocji niż w pełni sprawny zabójca z niewiarygodną spluwą, zwrotnością i szybkością. Przy konstruowaniu i przerabianiu maszyn warto pomyśleć również o tym - o grywalności, emocjach. Najważniejsze nie jest stworzenie niezniszczalnej maszyny - najważniejsze jest zrobienie w przygodzie miejsca dla graczy.

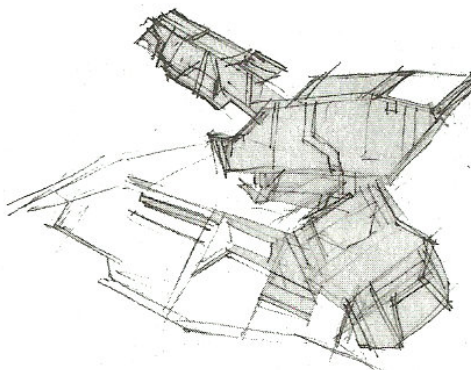
Ostatnie chwile maszyn

To, co może najbardziej przeraża w maszynach, to fakt, że właściwie nigdy nie wiadomo, kiedy zostaje zniszczona. A przynajmniej nie będzie wiadomo, jeżeli zastosujesz kilka trików.

Olbrzymią przewagę maszynom daje ich wytrzymałość. Wiele ciosów w ogóle nie wyrządza im krzywdy. Ty to wiesz, masz przed sobą jej statystyki. Gracze nie są w tak komfortowej sytuacji. Obcość maszyny podkreślisz, jeśli po każdym solidnym szlagu, choćby w praktyce nic maszynie nie zrobił, będzie ona padać na ziemię. I zaraz potem powstanie. Kolejny cios - znowu pada, coś tam trzeszczy, coś dymi, ale robot wstaje. I znowu. I znowu. Choćby ze sto razy.

A gdy wreszcie zostanie zniszczona, wcale nie musi znieruchomieć. Część układów jeszcze działa, część porusza się bezwładnie, targana sprzecznymi impulsami. Wydobywają się z niej snoopy iskier, kłęby dymu, smród palonego plastiku i gumy. I trzaski, syki, brzęczenie...

Bez względu na to, czy maszyna jest w pełni sił, czy właśnie została całkowicie unicestwiona, ty, mistrzu, w opisie robisz z nią, co chcesz. To, czy i jak bardzo się rusza, nie ma nic wspólnego z liczbą jej uszkodzeń. Trzymasz się tylko jednej zasady - atakować bohaterów może tylko, jeśli jeszcze "żyje". Rozwalona nie robi im w żaden sposób krzywdy. Tylko że gracze o tym nie wiedzą. Nie wiedzą, kiedy można przestać zużywać na robota amunicję. Nie wiedzą, czy nie próbuje ich oszukać, gdy pada od jednego, dość lekkiego postrzału. Nie wiedzą, czy rozerwanie jej na pół wystarczy, by wyeliminować ją z walki - w końcu obie połówki najwyraźniej rwą się do boju. Totalna niepewność. Bo nie wszystko będą mogli sobie przeliczyć pod kątem mechaniki - nie mają do tego wszystkich danych. To ty je masz - i zazdrośnie strzeżesz. Nawet Zabójcy Maszyn, którzy teoretycznie potrafią rozpoznać, kiedy maszyna zdechła, do końca nie mogą ufać w swoje umiejętności.



Maszyny miewają wbudowany system autodestrukcji - poważnie uszkodzone albo zniszczone wybuchają, niszcząc wszystko wokół lub tylko tak, by zniszczyć wszystkie wewnętrzne układy. Gdy maszyna znajduje się pod kontrolą Mózgu, nie włączy autodestrukcji tak długo, jak Mózg nie uzna bitwy za przegraną albo nie zostanie zniszczony. Autodestrukcja jest bowiem ostatnim, desperackim krokiem - bardziej opłaca się robotom zebrać uszkodzone części i wykorzystać ponownie. Nieraz też zniszczone maszyny wystrzelują ostatnią niespodziankę dla wroga albo przekazują swoją jednostkę sterującą i dane małym Dostawcom, którzy mają za zadanie wynieść je poza pole walki.



Tuning

Z maszynami nie jest tak, jak z hot-dogiem, który na każdej szerokości geograficznej zawsze wygląda jak przekrojona bułka z parówkowatą imitacją mięsa w środku. Moloch nie przejmuje się za bardzo standaryzacją, dlatego tacy przykładowi Łowcy znacznie różnią się od siebie w zależności od miejsca i serii, z której pochodzą. Nie jest trudno pokazać graczom, że jednak się mylą, myśląc, że widzieli już wszystko i żadna maszyna ich nie zaskoczy. I nie trzeba do tego godzin główkowania i rozpisywania wszystkiego od zera. Za pomocą paru prostych sztuczek zmienisz każdą maszynę w zależności od potrzeb.

Modyfikacje wyglądu

Często by zaskoczyć graczy nie trzeba tworzyć nowych statystyk maszyny, wystarczy tylko nie do poznania zmienić wygląd już istniejącej. Ty, mistrzu, wiesz, że dziwadło nękające bohaterów to - pod względem współczynników - zwyczajny Łowca, gracze jednak dostają opis zupełnie do niego nie pasujący i są przekonani, że walczą z nową, dotąd jeszcze nie spotkaną maszyną.

Jedni Łowcy podobni są do konika polnego, inni - do modliszki, a jeszcze inni (tu Molochowi nie wyszedł plan przestraszenia ludzi) - przypominają kurczaka. Jest mobsprzęt, który z daleka można by wziąć za zwykłą ciężarówkę, ale roi się też od unikalnych konstrukcji prosto spod igły Molocha. Ten sam typ uzbrojenia, te same możliwości, te same statystyki. A maszyna na sesji inna.

Wiele zmienia sam kolor maszyny - Bohaterowie przyzwyczajeni do maskujących barw Szturmowców, z którymi mieli styczność w okopach, pewnie prze-

oczą któregoś z nich, gdy w bazie natkną się na egzemplarz pomalowany w standardowy dla sprzętu technicznego pomarańcz.

Od czasu do czasu możesz wykręcić graczom numer i "przebrać" maszynę za zupełnie inną. Borys skonstruowany tak, żeby przypominał bezbronnego ślimaka albo Rzeźnik kryjący w podwoziu Matkę zarządzającą wszystkimi maszynami w okolicy - tego nie będą się spodziewać.

Modyfikacje Współczynników

Nie ma najmniejszego problemu z tworzeniem nowych odmian robotów - wystarczy wykorzystać statystyki już istniejących. Tu się trochę doda, tam trochę przytnie - i już wychodzi zupełnie inna maszyna.

Właśnie - nie ma tak, że jedynie zwiększasz Współczynniki. Nie istnieje "zwykły" Łowca poruszający się z dwa razy większą prędkością, opancerzony jak Żółw i wyposażony w niezliczone ilości broni i amunicji. Współczynniki to nie tylko cyferki - wyrażają one właściwości konkretnych układów. Nie można ot tak sobie ulepszyć robota - każda zmiana pociąga za sobą szereg innych. Krótko mówiąc - coś za coś. Jeżeli zmodyfikowana maszyna jest zwrotniejsza od pierwowzoru, zapewne trzeba było ją trochę odchudzić. Z kolei zwiększenie pancerza pociąga za sobą zmniejszenie mobilności albo obciąża układy energetyczne, przez co robot krócej będzie mógł działać bez doładowania. Epokowe wynalazki, które pozwalają wyjść choć trochę z tego zakłętego koła, nawet Molochowi nie zdarzają się codziennie. Maszyny zawarte w "Bestiariuszu" potraktuj jako punkt wyjścia, odpowiednio bilansując wszystkie modyfikacje. W ten sposób nie powstaną potwory zaburzające równowagę gry.



Modyfikacje cech maszyn

Do gmerania w maszynach można się zabrać jeszcze inaczej - nie wychodzisz od tego, jak robot wygląda, ani od tego, jakie ma Współczynniki, tylko skupiasz się na tym, co potrafi. Najpierw ustalasz, jaką ma on posiadać cechę, a dopiero za nią pójdzie wygląd i cała reszta.

Dla postraszenia graczy potrzebne ci na przykład coś w stylu Gladiatora, tyle że atakujące z powietrza. W porządku - dopisujesz klasycznemu egzemplarzowi cechę: lot ślizgowy. Następnie zabierasz się za dostosowanie sprzętu - wywalasz pancerz, żeby ustrojstwo nie było za ciężkie. Dodajesz silnik odrzutowy i dwa skrzydła umożliwiające kilkunastometrowe skoki i voila - już masz, czego ci potrzeba.

Albo chcesz, żeby Kurczaki tworzyły jeden, zbiorowy organizm, reagujący jak rój. Potrzebny jest do tego tylko moduł zintegrowanego działania i oczywiście spore stadko maszyn. Niech się gracze głowią, jak sobie z czymś takim poradzić.

Brakuje ci pływającego Strzelca, który poharatałby kuter ekipy? Wytnij mu nogi, zamontuj wypełniane powietrzem balony, a z korpusu wyprowadź turbinę. Pewnie nie obejdzie się bez małego odchudzenia - ze swoim pance-

rzem i kształtem nie sprawia wrażenia maszyny, która unosiłaby się na falach. Albo w ogóle zrób z niego poduszkowiec - w razie czego poradzi sobie także na brzegu.

Jeszcze inaczej - potrzebny ci taki rodzaj Łowcy, który choć niekoniecznie szybki na dłuższe dystanse, zdolny byłby do błyskawicznych, niespodziewanych ataków? Wywalasz to wszystko, co niepotrzebne i wymyślasz reguły ataku kobry. Taki robot może po pierwszym ataku być w zasadzie niegroźny, łatwy do pokonania. To już nie ma znaczenia - liczy się tylko jego nowa specjalna cecha.

Zasada jest prosta - ważny jest przede wszystkim pomysł. Jeśli masz wizję tego, do czego nowa maszyna ma w ogóle służyć, reszta sama powskakuje na swoje miejsce.

Przeznaczenie maszyn

Przy konstruowaniu maszyny nie zapominać o jej przeznaczeniu. W armii Molocha właściwie nie spotyka się żołnierzy uniwersalnych. Czasem można odstawić tę kwestię na bok, przyjmując, że dany sprzęt jest tak niezwykle i tajemniczy, że nie tylko Bohaterowie nie mają pojęcia, na co on komu, ale i sam Moloch drapie się z zakłopotaniem po głowie myśląc - "O co mi w ogóle cho-

Pamiętaj, to Neuroshima!

Nie każdy pomysł, który świetnie sprawdza się w różnych filmach czy książkach science fiction, pasuje do Neuroshimy. Czasami trzeba zrezygnować z elementu, który - gdyby logicznie wnioskować z jego pojawienia się - wyrzuciłby cały świat do góry nogami. Żółte światło włącza się na przykład przy możliwości uzyskania kompletu informacji z mózgów ofiar, czy przy androidach do złudzenia przypominających człowieka. Gdyby Moloch rzeczywiście posługiwałby się tymi narzędziami, znaczyłoby to, że całkowicie rozpracował i zrozumiał ludzkość, a więc że istnieje wspólna płaszczyzna, możliwość komunikacji. Tymczasem wiadomo, że tak nie jest - ludzie na siłę szukają w jego działaniach sensu, a i on zachowuje się, jakby ludzie byli dla niego fascynującym okazem w laboratorium.

Przykładów można by znaleźć więcej - weź choćby nanotechnologię czy zaawansowane technologie kosmiczne. Dlatego zanim wprowadzisz do przygody dziwną maszynę, zastanów się najpierw, czy rzeczywiście pasuje ona do tego, jak widzisz świat. Czy czasem nie sprawi, że gracze przestaną w niego wierzyć. Żebyś pewnego dnia nie usłyszał - "Co to do cholery jest?! Gramy w Neuroshimę czy w jakieś pieprzone Gwiezdne Wojny?".



dziło?!". Jednak najpowszechniejsze maszyny mają jasno sprecyzowane przeznaczenie i - co za tym idzie - określoną budowę. Jeżeli robot służyć ma do reperowania innych, prawdopodobnie nie będzie wyposażony w broń i sensory na wszelkie sposoby lustrujące otoczenie. Zwiadowcy nie jest potrzebny ciężki pancerz, a transporterowi - ultraczułe manipulatory. Owszem, zdarzają się maszyny łączące w sobie kilka zalet, przeznaczone do szerszego spektrum zadań. Ich wypuszczenie jednak wiąże się z dodatkowymi kosztami i tym, że ludzie będą się mieli za dobrze, jeśli uda im się je przejąć.

Ekonomia Molocha

Każdy mądrała, który liźnął trochę frontu, prędzej czy później dochodzi do jednego wniosku: Skoro Moloch ma w swoim garażu maszyny takie jak Juggernauty, Żółwie albo Żuki, które są praktycznie nie do zdarcia, to czemu nas nimi nie zarzuci - przecież przy takim zmasowanym ataku ludzie wy-

miękliby od razu. Okazuje się jednak, że nawet Moloch nie jest wszechmogący - nie może ot tak wyczarować sobie tego typu sprzętu. Tym samym nakładem środków można wyprodukować sporo znacznie prostszych maszyn, które też będą musiały sobie poradzić, ilością nadrabiając braki w możliwościach. Juggernaut ma siłę jakichś dziesięciu zwykłych mobów, ale dziesięć mobów potrzebuje znacznie mniej surowców, części, energii i czasu na złożenie wszystkiego do kupy niż jeden Juggernaut. Nie mówiąc już o tym, że im więcej Maszyna włoży w swojego pupilka, tym więcej straci w razie przechwycenia go przez ludzi.

Jasne, są sytuacje, kiedy taki Juggernaut byłby niezastąpiony - jednak jeśli najzwyczajniej w świecie Molocha na niego nie stać, będzie musiał obejść się chmarą zwykłych karabinów na kółkach. Że to mniej efektowne? Trudno - jak się nie ma, co się lubi...

Roboty - pułapki

Małego Johna straciłem, gdy to, co braliśmy za wrak pickupa okazało się być Plujką. Wang i Martin padli trochę później - przy stercie gruzu, z której wylał Gladiator. Liza nie przeżyła starcia z Ciężkim Łowcą, przebrany za dystrybutor. Połowę moich żołnierzy rozpieprzają roboty - pułapki!

Maszyny często nawet nie urządzają zasadzek, a same nimi są. Już w fabryce Moloch upodabnia je do wraków albo konkretnych urządzeń. Niby wydaje się, że kupka złomu po prostu nie ma prawa się ruszać - wyraźnie widać rdzę, powykrzywiane pręty, popalone kable i dziury po trafieniach. A tu niespodzianka - to wszystko tylko kosmetyka, wdzianko, które maszyna dostaje w razie potrzeby albo zanim w ogóle opuści Molochowo. Tak naprawdę ma się doskonale i tylko czeka, żeby to udowodnić.

Mechaniczna drobnica miewa przyklejone do pancerza kawałki kory, kamienie. Czasem wmontowuje się ją w autentyczne wraki albo w drzewa. Większe roboty przerabia się tak, żeby przypominały doskonale znane, zniszczone rzeczy: pogięte śmietniki, rozwalone auta, pordzewiałe skrzynki na listy...

Najczęściej pułapką jest standardowa, tylko trochę przerobiona maszyna - Łowca, Wartownik albo jakiś mob. Przeróbką zajmują się zwyczajni Spawacze, którym jakiś Mózg zapodał specjalny program. Dobrze zakamuflowanej maszyny zwyczajnie nie da się rozpoznać - przecież nawet nie drgnie, czekając w stanie uśpienia. Otoczenie sprawdzają co najwyżej detektorem ruchu czy ciepła, do tego nie potrzeba żadnych manewrów. A gdy znajdziesz się blisko niej - wtedy okaże się, czy naprawdę jesteś szybki. Maszyny zwykle potrzebują sekundy - dwóch na uaktywnienie, zaraz potem skaczą. Jeśli nie wykorzystasz tego czasu, nie połapiesz się w czym rzecz i odpowiednio nie zareagujesz, już po tobie.

Są też maszynki, które pułapkami są od początku do końca. Ponoć kiedyś w Salt Lake ktoś odkrył skrzynkę z oryginalnymi rolexami. Każdy chciał je mieć, więc rozeszły się jak ciepłe bułeczki. A parę dni później wszystkie te zegarki poodcinały szpanerom dłonie. Jak na mój gust to i tak nie najgorzej - takie zabawki mogłyby być szpiegami albo czymś takim.



Współczynniki maszyn: objaśnienia i uwagi

Ruch: metry/segmenty oraz km/h

Przy opisach maszyn szybkość poruszania się przedstawiono na dwa sposoby - w metrach na segment oraz kilometrach na godzinę.

Ten pierwszy stosowany jest w walce, gdy obowiązuje podział na tury i obrazuje raczej zwrotność maszyny niż jej maksymalną prędkość. Oznacza, ile metrów może ona pokonać w każdym segmencie, nawet jeśli co segment zmienia kierunek ruchu. Wartość "od - do" dotyczy stopnia rozpędzenia maszyny - gdy jakiś mob pędzi ile mocy w silniku w jednym kierunku, w każdej kolejnej turze porusza się coraz szybciej. Jeśli jednak gwałtownie skręci lub zatrzyma się, będzie musiał rozpędzać się od nowa. Warto pamiętać, że niektóre maszyny bywają mało zwrotne - zakręty muszą pokonywać szerokim łukiem.

Drugi sposób mówi natomiast, jaką maksymalną prędkość robot rozwinie na prostej, niezłej drodze podczas pościgu czy podróży. I w tym przypadku maksymalnej prędkości nie uzyskuje się od razu - maszyna potrzebuje na to kilku, kilkunastu sekund. Ponadto szaleńczy pęd wiąże się z tymi samymi niebezpieczeństwami, które grożą samochodom (patrz "Wyścig") - maszyna może zwyczajnie wypaść z trasy i roztrzaskać się. Niewiele zostanie z Łowcy, który przy 120 km/h zaliczy czołowe zderzenie z murem.

Trafienie

Współczynnik ten wskazuje modyfikatory, jakie otrzymują Bohaterowie chcący trafić maszynę. Mogą one się zmieniać, np. w zależności od pozycji maszyny. Przykładowo Ścigacz pędzący

wprost na bohaterów jest dość wąskim, niedużym, lecz praktycznie nieruchomym celem. Gdy widzą go z boku, jest znacznie większy, ale i ruchliwszy.

Zręczność: Strzelanie i Walka wręcz

Zręczność robotów podzielona została na dwa osobne Współczynniki - **Strzelanie** i **Walka wręcz**. Maszyny, które są świetnymi strzelcami, mogą być zupełnie do niczego w walce wręcz albo odwrotnie - mistrzowie starcia bezpośredniego bywają zupełnie do bani, dopóki nie wpadną między przeciwników. Te, które się nie poruszają, w ogóle pozbawione są Walki wręcz. No i żadna maszyna nie postrzela sobie, jeśli nie została wyposażona w odpowiednią broń.

Maszyny a strzelanie w zwarcu

Strzelec, Borys i inne tego typu roboty nie mają możliwości przejścia do walki wręcz - w bezpośrednim starciu w dalszym ciągu próbują zastrzelić przeciwnika. Nie jest to zadanie łatwe, w końcu nie do takich rzeczy zostały przeznaczone. Przeszkadzają im za długie lufy albo zbyt mała zwrotność. Stąd specjalny Współczynnik **Strzelania w zwarcu**, który posiadają jedynie roboty strzelające. Używa się go zamiast Strzelania czy Walki wręcz opartych na Zręczności robota. Trafienie przeciwnika za pomocą Strzelania w zwarcu (testowanego na zasadach Walki wręcz) oznacza celny strzał.

Duże maszyny, takie jak Plujka czy Juggernaut, nie mają tego Współczynnika - trudno w ich przypadku w ogóle mówić o starciu wręcz. Bohater może próbować się na nie wspiąć albo zachodzić od tyłu - nie są wystarczająco



zwrotne, by natychmiast namierzyć go i zestrzelić. Bohater może zostać trafiony jedynie wtedy, gdy pechowo znajdzie się na linii strzału. O powodzeniu tych akcji decyduje MG.

Tratowanie

Bohaterowie, którzy znajdują się w bezpośredniej bliskości niektórych maszyn, ryzykują, że zostaną stratowani. Aby tego uniknąć, muszą zdać test Zręczności o podanym PT. Zaznaczono również, co ile tur maszyna może próbować tratowania. Tratowanie nie jest akcją, dokonuje się niejako bezwiednie - maszyna nie musi niczego testować ani poświęcać segmentów. Podobnie postać, której grozi przerobienie na dywan, nie wydaje segmentów na uniknięcie, chyba że wykonuje w tym celu jakąś akcję specjalną - wówczas Tratowanie uważane jest za 3-segmentową akcję maszyny.

Tryb berserkera

Tryb berserkera nie oznacza, że maszyna musi atakować, a jedynie to, że nie musi się bronić. Inaczej mówiąc, może ignorować ostrzał czy ciosy. I tak na przykład Spawacz może zupełnie nie zwracać uwagi na przeciwnika, choćby ten walił go pałką, kopał buciorami albo próbował zagryźć. Całkowicie poświęca się wykonywanej naprawie.

Autodestrukcja

Wiele maszyn posiada system Autodestrukcji, który skutecznie rozwiewa marzenia graczy o łatwych gamblach. System ten posiada określoną skuteczność i siłę. Po zniszczeniu robota MG rzuca k20. Jeśli wynik jest równy lub większy niż podano w opisie robota, następuje eksplozja, o ile nie zapobiegnie temu rozkaz maszyny, której znisz-

czony blaszak podlegał. Autodestrukcja O oznacza, że zniszczone zostają jedynie najistotniejsze części maszyny; 1 - zniszczona jest cała maszyna, a wybuch działa wokoło z siłą granatu zaczepnego; 2 - wybuch niszczący całą maszynę działa wokoło z siłą granatu obronnego.

Kondycja

Wszystkie maszyny mają Kondycję 20, Współczynnik ten został więc pominięty w ich opisach.

Broń maszyn

Moloch wyposaża swoje zabawki w bardzo różnorodną broń - od tandetnych pistoletów po najcięższe działka. Do tego ostro miesza z kalibrami - widać nie chce, żeby jego amunicja pasowała do ludzkich spluw. Jednak dla uproszczenia sprawy w mechanice broń została ujednolicona i podzielona na kilka kategorii:

Pistolet (P) - Lekka rana, PP1, Zawodność 19-20, strzał pojedynczy

Pistolet maszynowy (PM) - Lekka rana, PP1, Zawodność 17-20, seria krótka i długa, Szybkostrzelność 2

Karabin (K) - Ciężka rana, PP1, Zawodność 19-20, strzał pojedynczy

Karabin maszynowy (KM) - Ciężka rana, PP1, Zawodność 18-20, seria krótka i długa, Szybkostrzelność 2

Ciężki karabin (CK) - Ciężka rana, PP2, Zawodność 19-20, strzał pojedynczy

Ciężki karabin maszynowy (CKM) - Ciężka rana, PP2, Zawodność 18-20, seria krótka i długa, Szybkostrzelność 3

Działko (D) - Krytyczna rana, PP3, Zawodność 19-20, strzał pojedynczy, Zasięg z tabeli karabinów snajperskich (S)

Działko automatyczne (DA) - Krytyczna rana, PP3, Zawodność 18-20, seria krótka i długa, Szybkostrzelność 2,



Zasięg z tabeli karabinów snajperskich (S)

Gatling (G) - Krytyczna rana, PP3, Zawodność 17-20, seria długa, Szybkostrzelność 13, Zasięg z tabeli karabinów snajperskich (S)

Miotacz ognia (MO) - obrażenia specjalne, Zasięg do 20m (5m - 0%, 10m - +20%, 15m - +40%, 20m - +80%)

Miotacze chemiczne (MC) - działanie specjalne, Zasięg do 20m (5m - 0%, 10m - +20%, 15m - +40%, 20m - +80%)

Karabin snajperski (S) - współczynniki jak Ciężki karabin (CK), Zasięg z tabeli karabinów snajperskich (S)

Wyrzutnia rakiet - rany i obszar rażenia zależne od rakiety, Zasięg z tabeli karabinów snajperskich (S)

Trafienia selektywne w przypadku maszyn

Są takie maszyny, które nic sobie nie robią ze zwyczajnych ataków - rozbijają się one o ich wytrzymałość. Żeby cokolwiek uszkodzić, trzeba dobrać się do poszczególnych systemów - rozwalić kamery, odstrzelić antenę, uszkodzić kończynę... Od tego są właśnie trafienia selektywne.

Deklaracja selektywnego trafienia to działka gracza. MG nie zdradza słabych punktów maszyny - to Bohater musi zdobyć informacje o nich w świecie gry albo posiadać Cechę czy Sztuczkę, która by mu to umożliwiła. Przy każdej

maszynie znajdziesz kompletną listę jej słabych punktów.

Z poszczególnymi lokacjami wiąże się kilka dodatkowych Współczynników:

Ukrycie oznacza trudność dostrzeżenia miejsca, w którym maszyna ma sensory, silnik, mózg lub inny wrażliwy układ. By je dostrzec, Bohater musi posiadać Elektronikę lub Mechanikę na poziomie równym lub większym od Ukrycia tego elementu. Wyjątkiem od tej zasady jest Zabójca Maszyn, który automatycznie rozpoznaje elementy robotów. Nie przejmuje się nią także Bohater, który zapoznał się z planami maszyny albo poznał ją już wcześniej dokładnie. Gdy nie podano Ukrycia, znaczy to, że element jest widoczny nawet dla największego elektronicznego beztalencia.

PT trafienia w daną część stosuje się zamiast PT trafienia w maszynę w ogóle - zazwyczaj bowiem bywa tak, że część jest mniejsza od całości, no nie? MG może jeszcze zwiększyć tę wartość, doliczając utrudnienia za ruch. Mogą one nawet przekroczyć standardowe +40%, które dolicza się przy strzale do pędzącego człowieka. Taka przykładowa kończyna porusza się w biegu jeszcze bardziej niż sylwetka w ogóle i trudniej ją trafić.

Pancerz i Redukcja oznaczają, jak bardzo dana lokacja jest opancerzona (czasem warstwa pancerza jest cieńsza niż gdzie indziej) oraz jaką posiada Redukcję ran.

Moduły o tej samej funkcji u różnych maszyn wyglądają zupełnie inaczej. U jednej skład amunicji jest widoczny jak na dłoni - ot, wielkie opancerzone pudło z raketami, wystające z ramienia robota, które je wystrzeliwuje. U innych próżno szukać, skąd maszynka bierze taśmy do cekaemu wystającego z brzucha. Podobnie optyka - raz zamontowano ją na szypułkowatych wysięgnikach jak u ślimaka - powinienś dać radę odstrzelić, jeśli się sprężysz. Innym razem będziesz miał do czynienia z jakimiś ukrytymi membranami i echosondami, albo kilkudziesięcioma opancerzonymi patrzalkami porozmieszczanymi na całym tułowi. Paliwo może pluskać w kanistrze i spowodować piękną eksplozję, albo być zastąpione przez ogniwo elektryczne, które po trafieniu co najwyżej trochę zaiskrzy. Z mózgiem to już w ogóle bywa różnie. Jedne roboty mają potężny komputer, inne są tak głupie, że wystarczy im kilka płytek i chipów, w które nie trafiłby nawet dobry snajper. Odstrzeliwanie głowy robota to często sztuka dla sztuki; to, co wygląda jak łepetyna, równie dobrze może być drugorzędnym modulem, na którego szkoda kulki.



Uwagi

Przy trafieniach selektywnych maszyna otrzymuje normalne obrażenia, a efekt trafienia specjalnego działa dodatkowo - np. Ciężka rana w systemy optyczne oznacza Ciężką ranę i - dodatkowo - oślepienie. Efekt utrzymuje się aż do naprawienia uszkodzeń, czyli do czasu, aż Spawacze wezmą sprawy w swoje manipulatory.

MG decyduje, czy przy kilkakrotnym trafianiu w wybraną lokację efekty uszkodzenia kumulują się. Jest to możliwe, gdy pojedynczy cios nie wyłącza całkowicie układu, a jedynie powoduje utrudnienia w działaniu maszyny. Z kolei bywa i tak, że po trafieniu zostaje jedynie dymiąca dziura i powtórka na nic się nie zda.

Trafienie selektywne to nie tylko kości i cyfry - trzeba pamiętać o sytuacji, która ma do niego doprowadzić. Układ musi znajdować się na linii strzału - nie da się trafić w oko, gdy maszyna stoi tyłem do strzelca. No, chyba że ma oczy na plecach, co u blaszaków nie jest niczym niezwykłym.

Jeśli Bohater celuje w jakąś antenkę i chybia, to nie ma nad czym się rozwodzić - kula poleciała gdzieś w dal. Jeśli jednak układ znajdował się w samym centrum korpusu, a Bohater chybił o włos, MG może uznać, że pocisk trafił robota zwyczajnie, bez żadnych dodatkowych efektów.

Trafienia selektywne działają także w walce wręcz. Jednak o ile normalnie w starciu bezpośrednim nie uwzględnia się w PT wielkości celu, to przy trafieniu w wybraną lokację trzeba to zrobić. Nie chodzi bowiem o jej rozmiar, tylko o to, że nie jest łatwo się do niej dostać. Stalowe serce maszyny może być ukryte za wirującymi ostrzami, a drogi do sensorów bronić mogą ostre jak brzytwa manipulatory.

Często żywotne organy robotów będą osłonięte tak samo, jak cała reszta robota, a trafienie w nie wcale nie gwarantuje większego sukcesu niż w przypadku niemierzonych ciosów. Może się zdarzyć i tak, że odstrzelenie któregoś z nich tak naprawdę niczego nie zmienia - co z tego, że ktoś zniszczy dwa odnóża maszyny, skoro zostało jej jeszcze dziesięć innych. Dlatego w wielu miejscach nie podano osobnych modyfikatorów trafienia w kończyny, głowę, itp. Strzelający do nich i tak nic by nie zyskał.

Rana - najmniejsza, jaką trzeba zadać, by efekt specjalny w ogóle nastąpił. Chodzi oczywiście o to, co przystało się przez Pancerną i Redukcję, a nie Rany w ogóle.

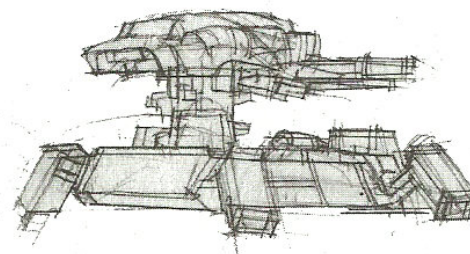
Efekt specjalny mówi, co dzieje się po skutecznym trafieniu w daną lokację.

Rzut k20 oznacza szansę wystąpienia dodatkowego efektu przy trafieniu selektywnym. Efekt następuje, gdy wynik rzutu jest większy lub równy podanej wartości.

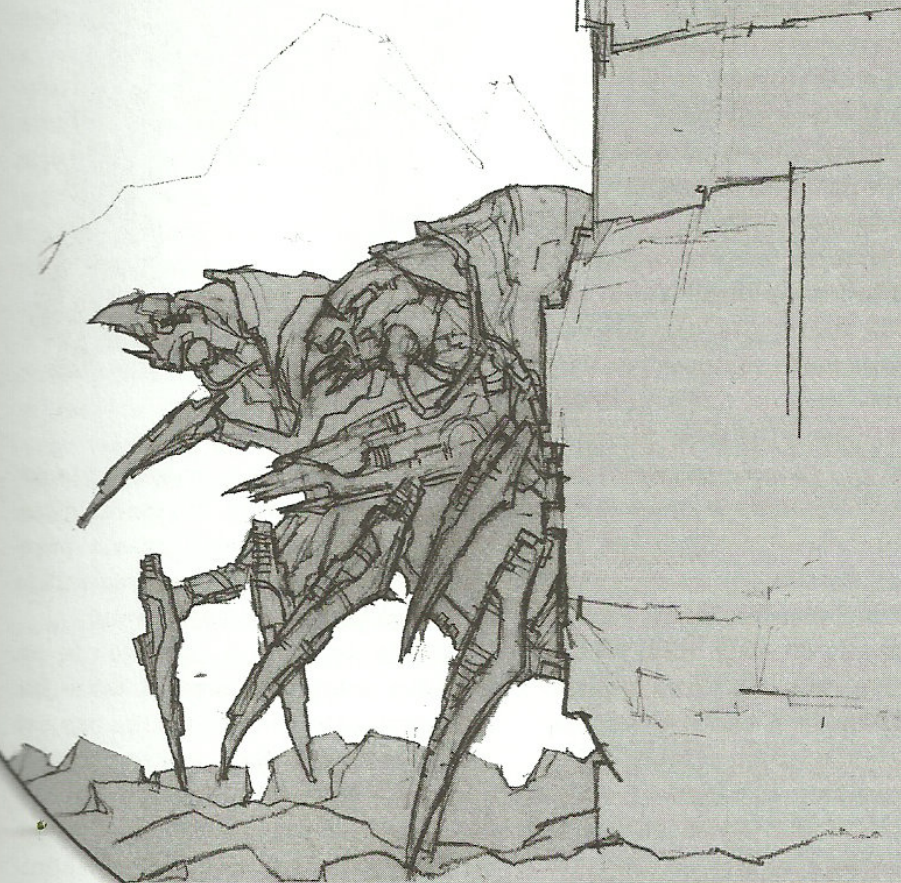
Majstrowanie

W opisach maszyn specjalnie dla Monterów podano informacje dotyczące otwierania maszyn i wyciągania z nich co ciekawszych urządzeń zgodnie z rozdziałem "Wypatrosz maszynę Molocha" z dodatku "Bohater²" oraz przeprogramowywania maszyn według rozdziału

"Ujarzmij maszynę Molocha" z "Bohatera³". Więcej informacji znajdziesz w tych dodatkach.



ROBOTY BOJOWE

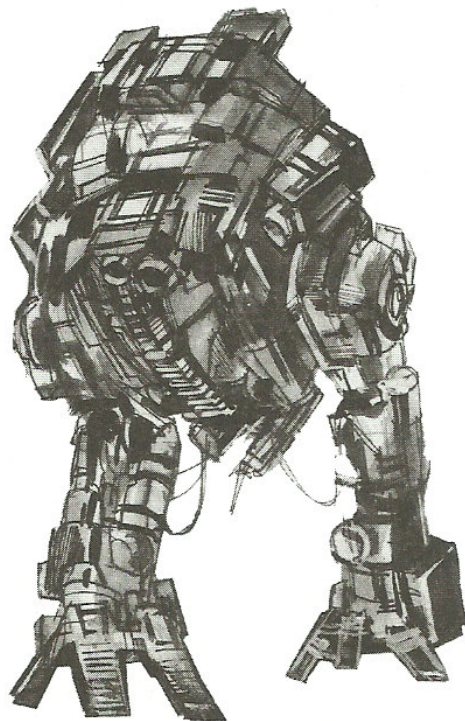




BECZKA

Mr Johansen: Niektórzy nazywają tę maszynę wrednym, upierdliwym pokurczem i należy przyznać, że to niezbyt pochlebne określenie całkiem nieźle oddaje jego charakterystykę, zarówno jeśli chodzi o wygląd, jak i o zachowanie. Robot wygląda jak pękata beczkała półmetrowej wysokości, spoczywająca na dwóch krótkich nogach wyposażonych w duże stopy, przypominające nieco płetwy. Korpus przedzielony został na równe części szerokim pierścieniem, biegnącym wzdłuż obwodu maszyny. Pierścień ten wprowadzony w ruch osiąga prędkość blisko trzech tysięcy obrotów na minutę, zaś jego zębate krawędzie mogą wówczas bez trudu ciąć twarde drewno, nie wspominając nawet o ludzkiej tkance. Niezdarnie maszerująca Beczka, zabawnie kołysząca się na boki, może wyglądać dość śmiesznie, ale wbrew pozorom potrafi nawet biegać. Zostawia przy tym charakterystyczne, głębokie ślady. Ponadto po wkroczeniu do wody unosi się na powierzchni, a dzięki wykorzystaniu swych płetwowatych odnóży okazuje się być całkiem niezłym pływakiem.

Beczki spotykane są zwykle w większych grupach. Moloch używa ich w charakterze niezbyt groźnych, lecz wyjątkowo złośliwych oddziałów dywersyjno-sabotażowych. Szczególnie często pozostawiane są w zrujnowanych obiektach przemysłowych, opustoszałych magazynach oraz bunkrach czy też innych podobnych budowlach, które ludzie chętnie przetrząsają w poszukiwaniu sprzętu sprzed wojny. Jeżeli natrafisz na jedną Beczkę, możesz być pewien, że w pobliżu przebywa ich znacznie więcej i wkrótce cała ich chmara wymaszeruje ze wszystkich stron odpowiadając na alarmujące wezwanie towarzysza. Beczki porozumiewają się dźwiękowo, cho-



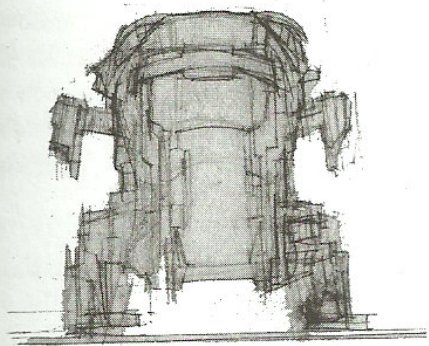
ciaż zestaw wydawanych przez nie odgłosów jest dość ubogi. Za pomocą gwizdów oraz przeciągłego buczenia przekazują sobie informacje o przeciwniku bądź nadciągającym zagrożeniu.

Roboty te reagują szczególnie na wszelkie podejrzane dźwięki, takie jak huk wystrzałów, łoskot silnika czy też głośnie rozmowy. Beczka, która niepostrzeżenie wypełźnie spod kawałka blachy falistej, może podejść do samochodu pozostawionego z włączonym silnikiem i krążąc wokół źródła intrygujących go odgłosów, zmienić go z czasem w pocięty na kawałki złom. Konfrontacja z ludźmi wygląda podobnie, przy czym ze względu na swoją słabą sprawność Beczki stanowią poważne zagrożenie dopiero w większej grupie, kiedy osaczają kogoś nie dając mu szans na ucieczkę. Ofiara dostawszy się w zasięg wirujących pił tarczowych pada z odciętymi nogami, a wkrótce zostaje doszczętnie zmasakrowana. Jedynym ratunkiem we wspomnianej sytuacji jest wejście na jakiś głaz lub metalową kon-



strukcję, gdzie nie prowokując automatów należy poczekać, aż coś je odciągnie w inne miejsce.

Smithy: Beczki napędzane są niewielkimi silnikami spalinowymi, zasilanymi ropą lub benzyną. Dzięki specjalnej pompie potrafią same uzupełniać zapas paliwa, czy to z cysterny, czy z wraków swoich kompanów. Dzięki napędowi wyjącemu jak silnik motorówki czy na przykład pily łańcuchowej, tyle że nieco bardziej wyciszonemu, można je w porę usłyszeć. Charakterystyczny dźwięk dołączających się kolejno silniczków znaczy tyle, że masz stąd jak najszybciej spadać albo przynajmniej zgasić silnik w samochodzie i siedzieć cicho jak mysz pod miotłą. Warto dodać, że Beczki potrafią rozpoznawać poszczególne odgłosy i wyławiać je spośród ogólnego harmidru, na nic więc wszelkie próby zagłuszenia ich systemów za pomocą jakichś syren i buczków - i tak usłyszą to, co chcą usłyszeć, jak choćby odgłosy kroków, rozmów czy strzelaniny. Oprócz czujników dźwiękowych posiadają także prosty, oparty na echosondzie detektor kształtów, ułatwiający poruszanie się w terenie oraz czujniki termiczne bliskiego zasięgu, skuteczne do kilku metrów. I jeszcze jedno: przewrócona Beczka nie jest w stanie sama się podnieść. Bez pomocy innych maszyn, chociażby jej bliźniaków, może jedynie leżeć i wściekle rozcinać grunt lub powoli pełznąć przed siebie.



REGUŁY:

Agresja: 14

Pierwsze spotkanie: -

Ruch: 3m/segm / 15km/h

Trafienie: mały cel +20%

Zręczność: Walka Wręcz 4

Percepcja: 5

Spryt: 5

Zaawansowanie programu: 1

Akcje:

Akcja za 2 sukcesy: Napór (rana Lekka, PP2)

Akcja za 3 sukcesy: Napór (rana Ciężka, PP2)

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 2 rany Ciężkie

Redukcja ran: 1 poziom w dół

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 1)

Ucieczka: -

Selektywne trafienia:

Silnik: PT +60% (Ukrycie 3, bez Redukcji ran, Pancerz Red. 1), rana Ciężka - k20 (12+ - zniszczenie)

Nogi: +80% (bez Redukcji ran, Pancerz Red. 1), rana Ciężka - k20 (14+ - unieruchomienie)

Majstrowanie:

Otwarcie: Trudne, czas: 1 godzina

Części: Mały silnik spalinowy (Z1); prądnica (Z2); czujnik dźwiękowy (Z4); mikrofon (Z3); prosty układ sterujący (Z4); 2 nogi (Z0); lekki pancerz (Z0);

Oprogramowanie: System V, ZPl, obsługa urządzeń I/O, obsługa sensorów, analiza otoczenia, rozpoznawanie bojowe, sterowanie ruchem, walka bezpośrednia;

Odcięta droga. Grupa Beczek może odciąć Bohaterowi drogę ucieczki, np. blokując drzwi czy korytarz, i powoli zbliżyć się do niego. Bohater może spróbować przedostać się między nimi - jeśli Beczki stoją w nie większej niż półmetrowej odległości od siebie, musi zdać on Problematyczny test Zręczności by się wyrwać. Jeśli są jeszcze gęściej - Trudny. Nieudany test oznacza, że nie uwolnił się i otrzymał dodatkową Lekką ranę; przy 1-3 PS wyskoczył otrzymując Lekką ranę, a przy 4+PS uwolnił się bez szwanku.

Gdy ostatecznie Beczki zbliżą się i otoczą swoją ofiarę, otrzymuje ona w każdej turze Lekką ranę.

Tokarka. Beczka może powodować uszkodzenia nieruchomych pojazdów i innych sprzętów. Na każde dwie tury pracy zadaje pojazdowi Lekkie uszkodzenie w określonej lokacji. W przypadku, gdy chroni ją Pancerz, w każdych dwóch turach Beczka "przebija się" przez jeden punkt tej osłony (przebija się przez maksimum 3 punkty Pancerza), a gdy jej zabraknie, normalnie powoduje uszkodzenia.

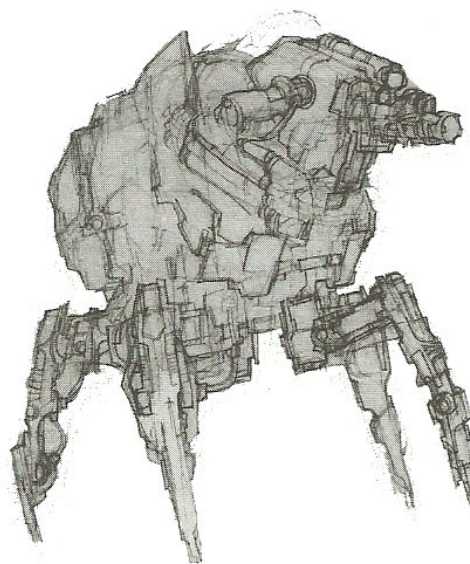


BORYS

Kapitan O'Hara: Wiesz, co to M2HB? Jasne, że wiesz, wszyscy znają pukawkę, która zamieni każdy sprzęt w kupkę złomu. Nie ma oddziału, któryby o niej nie marzył, nie ma też takiego, który sprzedałby swoją, gdy już jakąś dorwie. A teraz zła wiadomość - Moloch doskonale wie o tym, jak taka broń się spisuje. Musi wiedzieć, skoro tyle razy podziurawiła jego maszyny. I nie byłoby sobą, gdyby tej wiedzy nie wykorzystał.

Maszyna wyposażona w taki karabin to Borys - według niektórych pierwsza, najlżejsza spośród ciężkich maszyn. Borys jest zgrabny jak, nie przymierzając, teściowa Hegemończyka - porusza się na pozór ociężale, a cztery nogi zdają się uginać pod jego okrągłym korpusem. Jednak niech cię wygląd nie zmyli, to naprawdę śmiercionośna maszyna, z upodobaniem polująca na nasz sprzęt. Trudno zliczyć, ile wozów straciłem już przez to cholerstwo. Masywna budowa i solidne podparcie jest jej potrzebne, by celnie strzelać nawet w ruchu - odrzut jest tak skompensowany, że w życiu byś nie powiedział, że strzela z takiej armaty. Beczkowaty kształt mieści w sobie jeszcze porządny silnik i, oczywiście, amunicję. Jeśli goście z Posterunku nie pociskają kitu, zwykle Borys zabiera ze sobą nie więcej niż sto naboí. Więcej muszą mu donosić mali pomagierzy.

Borys jest wysoki na jakieś dwa metry i waży przeszło dwie tony. Bywa nieporadny na grząskim, podmokłym terenie - zdecydowanie częściej spotkasz go w ruinach miast. Nie należy też do najzwinniejszych - zwykle zajmuje mu dobrą chwilę wygramolenie się z kryjówki. A cholerstwo lubi zaczynać się w ruinach, w miejscu, z którego jest dobry widok - i pole strzału - na auto-



stradę. Niełatwo go wypatrzyć na tle gruzu - na wpół przysypany wygląda jak zwyczajna sterta złomu. Łatwiej go usłyszeć, jeśli oddała już kilka strzałów. Dmuchawa chłodząca spluwę jest dość głośna, brzmi trochę jak elektryczny młynek do kawy, jeśli kojarzysz w ogóle taki gambel.

Na Borysie standardowo tkwi grzęda dla Kurczaka. Mały może tam sobie przycupnąć i w razie potrzeby kosić to wszystko, na co maszynie szkoda większych pocisków. Sama jednak jest niewiele od Kurczaka sprytniejsza, najlepiej działa pod bezpośrednią kontrolą Matki. Mówię tu o tych Borysach, z którymi miałem randki na froncie. Słyszałem, że czasami Moloch montuje w nich lepsze mózgi i rozszerzony zestaw sensorów. To pewnie wtedy, gdy posyła go gdzieś dalej. Mógłby dawać nam jakąś o tym znać, nie wiem, wymalować na kadłubie dopisek "WERSJA ULEPSZONA", albo coś. Bez tego nie sposób się połapać, czy walczymy z ciężko uzbrojonym debilem, czy cwany zabójcą.

REGUŁY:

Agresja: 11

Pierwsze spotkanie: -

Ruch: 2m/segm / 10km/h



Trafienie: duży cel -30%, +10% za ruch
Zręczność: Walka Wręcz 7 / Strzelanie 14
Strzelanie w zwarcie: 7
Percepcja: 13
Spryt: 13

Zaawansowanie programu: 2

Akcje:

Akcja za 1 segment: Strzał lub krótka seria

Akcja za 2 segmenty: Długa seria

Akcja za 3 segmenty: Strzał mierzony (zgodnie z regułami Celowania z podr. podst.)

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 1 rana Krytyczna i 1 rana Ciężka

Redukcja ran: -

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 2)

Ucieczka: -

Autodestrukcja: 14 (Siła 1)

Broń dystansowa: D (100 sztuk amunicji)

Selektywne trafienia:

Nogi: PT +60% (Pancerz Red. 2), rana Ciężka - k20 (14+ - uszkodzenie - kara -4 do Zręczności)

Majstrowanie:

Otwarcie: Bardzo trudne, czas: 2 godziny

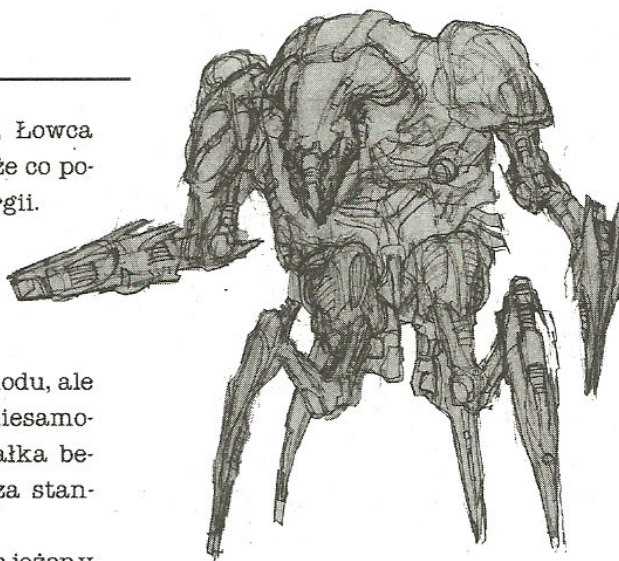
Części: Duży silnik elektryczny (Z1); akumulator (Z1); wizja (Z2); infrawizja (Z5); detektor kształtów (Z4); układ celowniczy (Z3); główny układ sterujący (Z4); komunikator (Z2); średni pancerz (Z0); karabin maszynowy (Z0); amunicja (Z1); pajęcze nogi (Z0);

Oprogramowanie: System V, ZP2, obsługa urządzeń I/O, obsługa urządzeń zewnętrznych, obsługa sensorów, analiza otoczenia, rozpoznawanie bojowe, sterowanie ruchem, sterowanie manualne, walka bezpośrednia, walka dystansowa, overlord;

CIĘŻKI ŁOWCA

Kapitan O'Hara: Łowca tu, Łowca tam... tyle się tego namnożyło, że co poniektórzy dostawali na nie alergii. Aż pewnego razu Moloch doszedł do wniosku, że Łowca to za mało - wymyślił wersję deluxe - potwornego bydlaka, który może nie prześcignie samochodu, ale za to ma porządny pancerz, niesamowitą siłę i wytrzymałość kawałka betonu. I co? I ludzie zatęsknili za standardową wersją.

Ciężki Łowca to już nie najeżony ostrzami, modliszkowaty szkielet. Żebra zastąpione zostały przez pancerne płyty, chroniące układy wewnętrzne, przede wszystkim siłowniki wprawiające go w ruch i dostarczające mocy ramionom. Siła ciosu maszyny jest olbrzymia - jeden taki przepołowił kaprala Flicka tak, jakby był z masła. A świętej pamięci Flick to było sto kilo żywej wagi! Cztery nogi i cholernie wydajny silnik pozwalają maszynie poruszać się z prędkością nawet czterdziestu kilometrów na godzinę, a przy tym potrafi z pełnego biegu błyskawicz-



nie przejść w tryb bojowy. Każdy, kto zbyt dobrze śpi w nocy, powinien przeżyć szarżę tych ponad dwuipółmetrowych potworów - dostarcza koszmarów na długie tygodnie. O ile oczywiście uda się ją przeżyć.

Oprogramowanie i schematy zachowań niewiele się zmieniły - w dalszym ciągu robotowi chodzi o dopadnięcie konkretnego celu i przerobienie go na miedlonę. Spróbuje to zrobić albo swoimi ostrzami, albo też zwyczajnie powalając i miażdżąc ofiarę swym cielskiem. To jeden z jego patentów - skok na fra-



jera. Jakby Moloch naoglądał się wrestlingu. Tyle że tym razem celami mogą być nie tylko ludzie, ale także pojazdy, którymi się poruszają. Ciężki Łowca wyposażony został w analizator kształtów, więc jeśli na przód swojego wozu doczepiłeś cycatą syrenę, możesz być pewien, że maszyna cię nie zgubi. Poza tym ciągle jest dość głupia, wszelkie akcje bardziej skomplikowane od zwykłej naparzanek muszą odbywać się pod bezpośrednią kontrolą Matek. Podobno nie potrafi sobie poradzić ze zwykłymi drzwiami. To znaczy przejdzie przez nie, ale przy tym nie spróbuje nawet ich otworzyć.

Ciężkich Łowców nie widuje się za często - i dobrze, jeszcze tego by brakowało. Są cięższe, mniej zwrotne i zapewne trudniejsze do wyprodukowania, niż ich młodszy bracia. To jednak marna pociecha dla tych, którzy na jakiegos się natkną.

REGUŁY:

Agresja: 16

Pierwsze spotkanie: Problematyczny test Morale (Strach)

Ruch: 3m/segm / 50km/h

Trafienie: +20% za ruch

Zręczność: Walka Wręcz 13

Percepcja: 6

Spryt: 12

Zaawansowanie programu: 2

Akcje:

Akcja za 1 sukces: Atak łapą (rana Lekka, PP2)

Akcja za 2 sukcesy: Atak łapami (rana Ciężka, PP2)

Akcja za 3 sukcesy: Atak łapami i Przygwożdżenie (rana Ciężka, PP2)

Akcja za 3 segmenty: Stratowanie

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 1 rana Krytyczna

Redukcja ran: -

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 2)

Ucieczka: -

Selektywne trafienia:

Optyka: PT +140% (Pancerz Red. 1), rana Ciężka - k20 (14+ - uszkodzenie - kara -4 do Walki Wręcz i Percepcji)

Głowa: PT +80% (Pancerz Red. 2), rana Ciężka - unieszkodliwienie maszyny, Lekka - uszkodzenie (kara -4 do Współczynników)

Nogi: PT +60% (Pancerz Red. 2), rana Ciężka - k20 (14+ - uszkodzenie - kara -4 do Zręczności)

Majstrowanie:

Otwarcie: Trudne, czas: 2 godziny

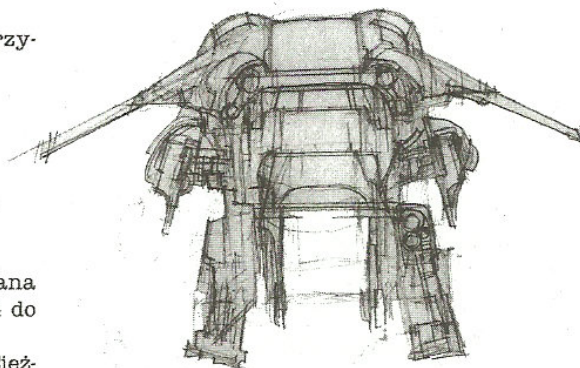
Części: Średni silnik elektryczny (Z1); prądnic (Z2); akumulator (Z2); infrawizja (Z3); detektor kształtów (Z4); prosty układ sterujący (Z4); komunikator (tylko odbiór) (Z2); mechaniczne ramiona bojowe (Z0); pającze nogi (Z0); średni pancerz (Z0);

Oprogramowanie: System V, ZP2, obsługa urządzeń I/O, obsługa sensorów, sterowanie ruchem, walka bezpośrednia;

Przygwożdżenie. Ofiara otrzymuje +20% utrudnienia dopóki nie zostanie uwolniona. Aby Ciężki Łowca zwolnił chwyt, musi otrzymać minimum 1 Lekką ranę lub Bohater musi zdać Trudny test Budowy, poświęcając na to 2 segmenty. W każdej kolejnej turze po Przygwożdżeniu ofiara otrzymuje automatycznie 1 Lekką ranę, dopóki się nie uwolni. W tym czasie Aby Ciężki nie może atakować w żaden inny sposób.

Natarcie (akcja przed walką turową). Celem Natarcia maszyny są wszyscy przeciwnicy w zasięgu jej broni (3m). Maszyna atakuje z co najmniej 10-ciometrowego rozbiegu i nie wykonuje żadnego testu, a każdy atakowany musi oddzielnie wykonać unik zdając Problematyczny test Zręczności. W przeciwnym razie otrzymuje ranę (Ciężka dla jednego wybranego celu Natarcia, Lekka dla reszty).

Stratowanie. Maszyna nie wykonując testu powoduje obrażenia samą swoją masą, napierając na obrońcę. Stratowania można uniknąć tylko odskakując i poświęcając co najmniej dwa Sukcesy. Stratowanie zadaje ranę Lekką. Jeśli Bohater poświęcił 1 Sukces na unik, wtedy otrzymuje Draśnięcie. Za 2 Sukcesy unika Stratowania całkowicie.

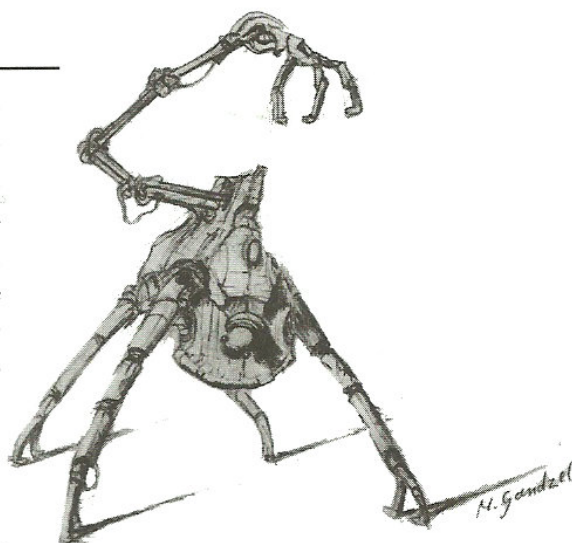




FARMER

Zick Jones: Zaczniemy od prawdy podstawowej. Każdy musi jeść. Zapasy fasoli w puszkach nie są niewyczerpane. Nawet w miastach frytki na chodnikach nie rosną, a grzyb na ścianach do jedzenia się nie nadaje. Ściąganie żarła z daleka to niezbyt pewne przedsięwzięcie, więc trzeba organizować coś bliżej. Dookoła miast rozsianych jest pełno mniejszych i większych osad zasuwających na wyżywienie mieszkańców w zamian za ochronę. I tu pojawiają się Farmerzy. I ci prawdziwi, i ci, którzy zostali tak nazwani ze względu na to, że na nich polują. Wpadają hordą w zagon przerzucaczy nawozu i w kilka chwil robią nawóz z nich. Farmer bazuje na połączonym programie Łowcy. Choć właściwie nie tyle połączonym, co mocno poprzycinanym. Namierz cel, skocz, przypiernicz wieśniakowi, żeby mu łeb odpadł, namierz następny cel, skocz,... itd. Jak koleś nie padł trupem po pierwszym przypierniczeniu, żeby mu łeb oddał, inny blaszak mu poprawi, i to tak, aż nie padnie. I tu ciekawostka. Ta maszyna w ogóle, powtarzam: w ogóle nie atakuje leżących. Jak padniesz na glebę, to możesz nawet z kumplem gadać o dupie Maryny, albo śpiewać skoczne teksańskie piosenki, nic wam się nie stanie, no chyba, że was przypadkiem stratuja, a trzeba ci wiedzieć że rzadko pojawiają się w grupach mniejszych niż naście sztuk. Jeszcze gorzej, jak Farmerzy przybiegną z kolegami - wtedy ani stać, ani leżeć nie jest bezpiecznie. Sam Farmer na swoich akumulatorach pociągnie jakieś 10 godzin, dlatego żeby zbyt nie przemęczać, jeżdżą sobie na miejsce akcji w transporterach.

Maszyna ma, jakby to powiedzieć, nader nieskomplikowaną budowę. Żadnych zakrąglonych kształtów i takich



tam estetyzmów, po prostu całkowity minimalizm. Porusza się zawsze na czterech łapach, które służą tylko do chodzenia. Farmer nie potrafi nimi, ani walczyć, ani używać ich do wspinaczki. Kiedy biegnie przypomina trochę psa, takiego bezgłowego psa, co to ma półtora metra długości i metr wysokości. Dlaczego bezgłowego? No bo tak właśnie wygląda. Z technicznego punktu widzenia to on wydzieloną głowę ma, ale jest tak mała, że wygląda jak sama szyja z dwoma małymi ślepkami po bokach. A ślepka małe ma, bo w nocy wieśniaki w pola nie wychodzą, więc wszelkie inne wizje potrzebne maszynie są tak samo jak różowa kokardka. Do walki robot używa dodatkowego, zamontowanego na grzbiecie łapska, które wygląda jak miniaturowe ramię dźwigu. Na pierwszy rzut oka może nie specjalnie przerażające, ale... koleś, osobiście widziałem, jak Farmer jednym ciosem upieprzył roslému wieśniakowi obie nogi naraz. I to jest drugi argument przemawiający za małą główką - takiej sobie przynajmniej sam nie obetnie przez głupi nie-fart.



REGUŁY:

Agresja: 16

Pierwsze spotkanie: -

Ruch: 2m/segm / 20km/h

Trafienie: mały cel +20%, +20% za ruch

Zręczność: Walka Wręcz 12

Percepcja: 3

Spryt: 6

Zaawansowanie programu: 1

Akcje:

Akcja za 1 sukces: Skok i atak łapą (1 metr, rana Lekka)

Akcja za 2 sukcesy: Atak łapami (2 metry, rana Ciężka)

Akcja za 3 sukcesy: Atak łapami i Ogłuszenie (3 metry, rana Ciężka)

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 1 rana Ciężka

Redukcja ran: -

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 1)

Ucieczka: -

Selektywne trafienia:

Nogi: PT +80% (Pancerz Red. 1), rana Lekka - k20 (10+ = unieruchomienie)

Majstrowanie:

Otwarcie: Problematyczne, czas: 0,5 godziny

Części: Mały silnik elektryczny (Z1); wizja (Z1); bardzo prosty detektor kształtów (Z3); prosty układ sterujący (Z2); prosty komunikator (tylko odbiór) (Z1); ramię bojowe (Z0); nogi (Z0); Lekki pancerz (Z0)

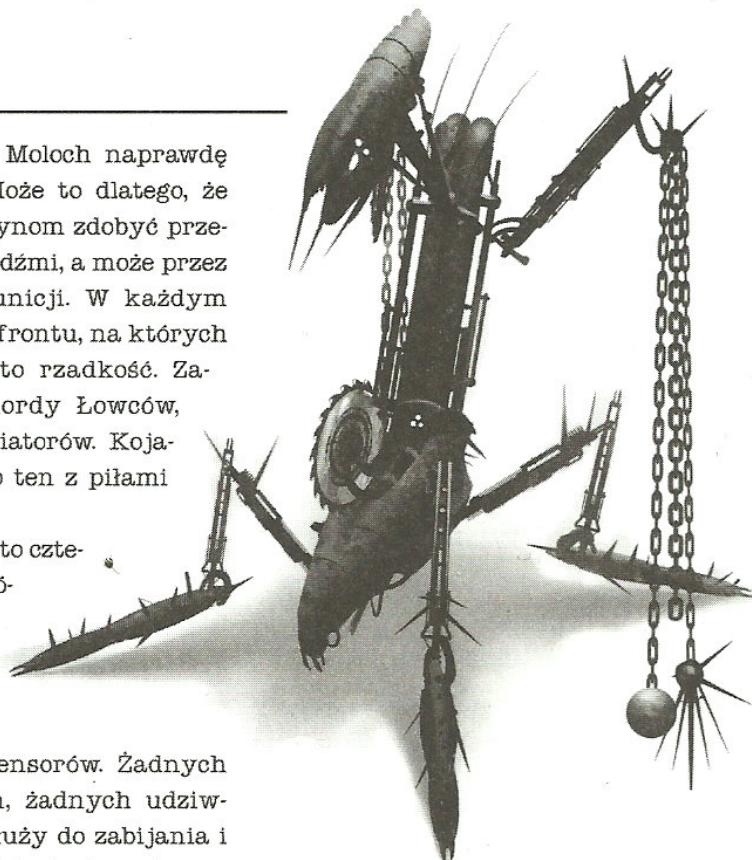
Oprogramowanie: Assembler, ZPl, obsługa urządzeń I/O, obsługa sensorów, sterowanie ruchem, walka bezpośrednia;

Ogłuszenie. Trafiony Bohater musi zdać Trudny test Kondycji, w przeciwnym razie pada ogłuszony.

GLADIATOR

Kapitan O'Hara: Moloch naprawdę lubi walkę wręcz. Może to dlatego, że nietrudno jest maszynom zdobyć przewagę fizyczną nad ludźmi, a może przez oszczędności w amunicji. W każdym razie są całe odcinki frontu, na których roboty strzelające to rzadkość. Zamiast nich masz hordy Łowców, Rzeźników czy Gladiatorów. Kojarzysz Gladiatora? To ten z piłami i łańcuchami.

Typowy Gladiator to cztery nogi i korpus, z którego wyrasta broń oraz podłużny, spłaszczony łeb z układem nieskomplikowanych sensorów. Żadnych chwytnych kończyn, żadnych udziwnień - ta maszyna służy do zabijania i do niczego więcej. Może jestem zboczony, ale zawsze, jak widzę Gladiatora w akcji, wydaje mi się, że ta maszyna tańczy. Patrząc na jej popularność na arenach gladiatorskich, nie tylko mnie się tak wydaje. Jej ruchy są niesamo-



wicie płynne, ciosy zsynchronizowane, a kroki zbalansowane. Ponoć to przez doskonały system utrzymywania równowagi - robota po prostu nie da się powalić. Nic dziwnego - bez tego nie



mógłby za bardzo machać tymi swoimi łańcuchami - od razu sam by się nimi załatwił. Młóci nimi na lewo i prawo tak, że ciężko jest podejść bliżej niż na półtora metra. Na ich końcach raz przyczepiony jest zwykły odważnik, raz kulka z kolcami, a kiedy indziej - hak. Czym byś nie oberwał, będzie bolało. A jakby tego było mało, nieraz mają też ramię z piłą. Wersje z trzema czy nawet czterema broniąmi wyglądają jak jakieś maszyny treningowe - niestety nic tu nie jest na niby.

Gładiatorzy dość rzadko walczą w większej kupie - zbyt ni ęok ogranicza im swobodę wywijania łańcuchami. Za to często spotyka się ich w pojedynkę - bez doładowania są w stanie działać dobrych kilkanaście godzin i wykorzystują ten czas na szwendanie się w poszukiwaniu frajerów do obicia. Zrzućnowane miasta czy fabryki, w których maszyny mają swój przyczółek i potrzebują kogoś do sprawowania porządku - to ich teren.

Co by nie powiedzieć - ta maszynka Molochowi naprawdę wyszła. Dlatego jej nienawidzę - to Gładiatorzy rozpieprzyli połowę mojego oddziału, jak jeszcze byłem sierżantem.

REGUŁY:

Agresja: 17

Pierwsze spotkanie: Problematyczny test Morale (Strach)

Ruch: 3m/segm / 40km/h

Trafienie: +20 za ruch

Zręczność: Walka Wręcz 14

Percepcja: 11

Spryt: 13

Zaawansowanie programu: 2

Akoje:

Akcja za 1 sukces: Atak bronią (rana Lekka)

Akcja za 2 sukcesy: Atak bronią (rana Ciężka)

Akcja za 3 sukcesy: Atak bronią (rana Krytyczna)

Akcja za 1-3 sukcesy (zależnie od sukcesów przeciwnika): Unik

Akcja za 3 segmenty: Stratowanie

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 1 rana Krytyczna

Redukcja ran: -

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 1)

Ucieczka: -

Atakowanie większej liczby przeciwników: może atakować maksymalnie dwóch przeciwników jednocześnie, o ile znajdują się w zasięgu jego broni (np. atakują go) - należy go wtedy traktować jak dwóch przeciwników

Selektywne trafienia:

Głowa: PT +80% (Pancerz Red. 1), obrażenia o poziom w górę

Nogi: PT +100% (Pancerz Red. 1), rana Ciężka - k20 (14+ - uszkodzenie - kara -3 do Walki Wręcz)

Majstrowanie:

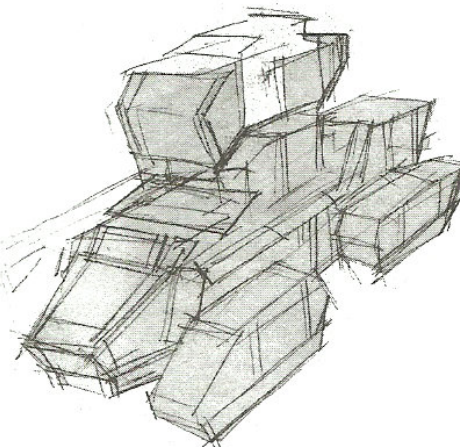
Otwarcie: Trudne, czas 1,5 godziny

Części: Duży silnik elektryczny (Z2); prąd-nica (Z1); akumulator (Z1); wizja (Z3); detektor ruchu (Z3); detektor kształtów (Z4); główny układ sterujący (Z4); komunikator (Z3); broń ręczna (Z0); lekki pancerz (Z0); pajęcze nogi (Z0);

Oprogramowanie: System V; ZP2, obsługa urządzeń I/O, obsługa sensorów, analiza otoczenia, rozpoznanie bojowe, sterowanie ruchem, walka bezpośrednia;

Natarcie (akcja przed walką turową). Celem Natarcia maszyny są wszyscy przeciwnicy w zasięgu jej broni (3m). Maszyna atakuje z co najmniej 10-ciometrowego rozbiegu i nie wykonuje żadnego testu, a każdy atakowany musi oddzielnie wykonać unik zdając Problematyczny test Zręczności. W przeciwnym razie otrzymuje ranę (Ciężka dla jednego wybranego celu Natarcia, Lekka dla reszty).

Stratowanie. Maszyna nie wykonując testu powoduje obrażenia samą swoją masą, napierając na obrońcę. Stratowania można uniknąć tylko odskakując i poświęcając co najmniej dwa Sukcesy. Stratowanie zadaje ranę Lekką. Jeśli Bohater poświęcił 1 Sukces na unik, wtedy otrzymuje Draśnięcie. Za 2 Sukcesy unika Stratowania całkowicie.



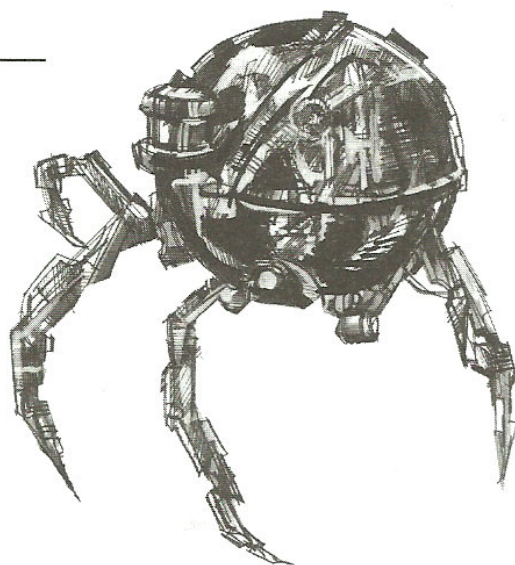
GLUT

Dr Izaak Balton: Glut to kulista maszyna wielkości człowieka, która porusza się tocząc szybko po podłożu lub pokracznie biega po wysunięciu dwóch par odnóży. Ze środka korpusu wystaje krótka, pękata lufa, z której robot wystrzeliwuje gęstą, kleistą substancję. Zielona maź skleja ofiary i blokuje im ruchy niczym pajęcza sieć. Gęstość i lepkość zależy od Gluta, sam na bieżąco dobiera odpowiednie do sytuacji właściwości, zależnie, czy chce strzelić dalej i celniej, czy z bliska i na oślep, czy też zastawić pułapkę w postaci kleistych lin, zwisających z sufitów i ścian.

Wykorzystywany jest do ochrony molochowych baz i zabezpieczenia wnętrz budynków zajętych przez maszynę, przy czym jego główną funkcją jest łapanie intruzów żywcem. Przykleja ofiary do otoczenia i już się o nie więcej nie troszczy, potem jakaś inna maszyna je pozbiera. Jeśli zaś nie działa w zespole z innymi robotami, może również stać się egzekutorem, dusząc uwieczonych przeciwników glutową papką.

Czasem Glut wykorzystywany jest na otwartej przestrzeni do unieruchamiania mniejszych pojazdów.

Rozebrany na części robot może zaopatrzyć człowieka w małe zbiorniczki płynnej substancji, która potem w ze-



tknięciu z tlenem staje się gęsta i lepka. Po kilku dniach maź twardnieje i rozpada się w zielony pył. Jeśli wiesz, z czym masz do czynienia, na widok specyficznego, zielonego proszku wyciągniesz broń i zaczniesz się uważnie rozglądać dookoła.

Robot potrafi uzupełniać zapas substancji, jeśli tylko ma dostęp do potrzebnych komponentów. Znajdzie je w większości zalesionych terenów, dlatego też najczęściej spotkać można go właśnie w ich pobliżu.

REGUŁY:

Agresja: 14

Pierwsze spotkanie: -

Ruch: 2m/segm / 20km/h

Trafienie: +20% za ruch

Zręczność: Walka Wręcz 10 / Strzelanie 12

Strzelanie w zwarcie: 10

Wpadł do korytarza, potoczył się pod ścianę i natychmiast wystrzelił pociskiem z taką siłą, że Mike'a zniosło aż do końca korytarza. Pocisk jakiejś zielonej, przezroczystej mazi przybił Mike'a do ściany i nieprzytomnego uwięził. Glut podskoczył dwa razy unikając naszych strzałów i zniknął w bocznym pokoju. Indianin zajrzał tam ostrożnie i natychmiast oberwał w twarz małym pociskiem mazi. Była tak gęsta, że zaczął się dusić. O ile Mike został trafiony pociskiem wielkim jak kula armatnia, tak indiańca załatwiła zaledwie mała kulka. Ale Mike dostał w korpus i oddychał, a my nie wiedzieliśmy jak to świństwo zedrzeć z twarzy Czerwonego. Umarł na naszych oczach. Ktoś potem krzyknął i w tej samej chwili wylądował na ścianie przyklejony kilka centymetrów pod sufitem, ze zwisającymi nogami. Glut wpadł między nas i zaroiło się od zielonych, latających wszędzie kul. Kilka nie trafiło, inne zaś sklejały nas z podłogą, ścianami, przybiły do sufitów. Wyskoczyłem przez okno, jako ostatni wolny członek grupy Bullshit Tomahawk.

Wszyscy byli już załatwieni, a ja uciekałem jak szalony. Słyszałem tylko wołania o pomoc, a potem coraz cichsze i dalsze wycia bólu.



Percepcja: 9

Spryt: 12

Zaawansowanie programu: 2

Akcje:

Akcja za 1 segment: Strzał (1-2 jednostki substancji)

Akcja za 2 segmenty: Strzał (3-4 jednostek substancji)

Akcja za 3 segmenty: Strzał (5-6 jednostek substancji)

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 1 rana Krytyczna

Redukcja ran: -

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 2)

Ucieczka: przy małej szansie na zwycięstwo

Broń dystansowa: MC (50 jednostek substancji)

Selektywne trafienia:

Nogi PT +50% (Pancerz Red. 1), rana Ciężka - k20 (16+ - uszkodzenie - kara -4 do Walki Wręcz i Strzelania w zwarciu)

Majstrowanie:

Otwarcie: Trudne, czas: 1 godzina

Części: Duży silnik elektryczny (Z1); akumulator (Z2); baterie słoneczne (Z2); infrawidz (Z3); detektor ruchu (Z5); główny układ sterujący (Z3); komunikator (Z2); zbiorniki z mazią (Z2); strzelba (Z1); średni pancerz (Z0); pajęczne nogi (Z0);

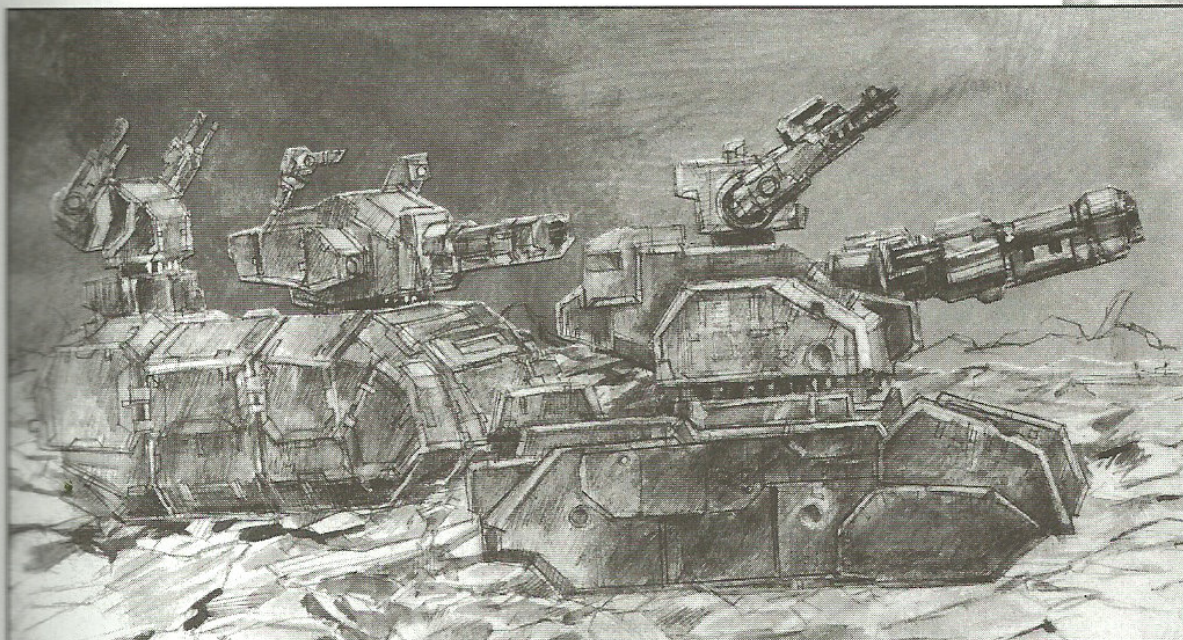
Oprogramowanie: System V; ZP2, obsługa urządzeń I/O, obsługa sensorów, sterowanie ruchem, walka dystansowa;

Kleista substancja. Glut może wykorzystać ją na kilka sposobów:

- jako pułapkę: Aby uniknąć jej działania, Bohater musi zawczasu ją dostrzec, zdając Otwarty test Wypatrywania. W przeciwnym razie otrzymuje do czynności ruchowych modyfikator od +10% do +60% w zależności od tego, jak bardzo upaprał się w mazi.

- jako pocisk oblepiający (1-6 jednostek): Każda jednostka substancji użyta w strzale powoduje utrudnienie +10% do czynności ruchowych trafionego (maksymalnie +60%)

- jako zwykły pocisk: Draśnięcie Siniak (1 jednostka) lub Lekka rana (5 jednostek).



Des Moines było kiedyś cichym miasteczkiem. Właściwie, niewiele tutaj się działo. Zamieszkiwali je ludzie uczciwi i pracowici, więc pędziliśmy życie spokojne oraz w miarę dostatnie. Nikt nie zastanawiał się nad tym, że gdzieś tam na północy jest Moloch. Wszystko co leżało poza horyzontem nas nie dotyczyło. Mieliśmy własne sprawy, stokroć ważniejsze. Aż w końcu nadszedł dzień, gdy Bestia zwróciła na nas uwagę. Teraz jej wysłannicy nadciągają niemal każdego wieczora, gdy słońce chyli się już ku zachodowi. Długie kolumny robotów pędzą autostradą od strony Minneapolis, by o zmroku wtoczyć się pomiędzy budynki. Nocą miasto należy do maszyn. Powietrze przesycane smrodem spalin, a opustoszałe ulice rozbrzmiewają rykiem silników. Nikt nie odważy się wyjść wtedy z domu. Siedzimy w ciemności, lękliwie spoglądając przez okna. Jedyne co nam pozostaje to czekać do świtu, gdy mechaniczna horda powróci tam skąd przyszła... Pytasz czemu nie walczymy? Niektórzy chcą walczyć, ale tych pozostała w mieście tylko garstka. Reszta to prości farmerzy i kupcy, kryjący się przed wrogiem niczym stado królików. Brak nam broni, brak przywódcy ale nade wszystko brak nam odwagi. Des Moines umarło już dawno.

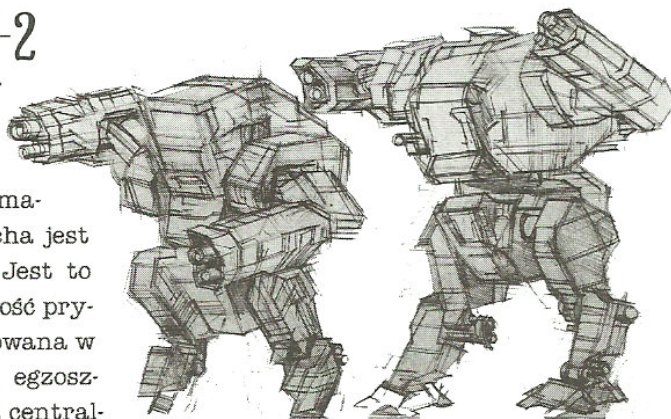


GOLEM MK-1 i MK-2

Mr Johansen: Najczęściej spotykaną i jednocześnie jedną z najstarszych maszyn humanoidalnych Molocha jest robot nazywany Golemem. Jest to ciężka, jak na obecne czasy dość prymitywna konstrukcja, zbudowana w oparciu o stalowo-duralowy egzoskielet. Robot ten nie posiada centralnej jednostki analitycznej, w związku z czym jego system operacyjny nie jest zdolny do oceny sytuacji i podjęcia autonomicznych działań. Maszyna ta najczęściej bywa zdalnie sterowana z pobliskiego modułu dowodzenia, stając się w praktyce mobilnym przedłużeniem jego struktury.

Golem, który z jakiegoś powodu straci łączność z centrum dowodzenia, staje się bezużyteczną stertą metalu, niezdolną nawet do samoobrony, natomiast operując na granicy maksymalnego zasięgu często w wyniku zakłóceń nie jest w stanie poprawnie wykonywać odebranych rozkazów, co czyni go wtedy zupełnie nieprzewidywalnym. Wykorzystując te maszyny Moloch stosuje często pojazdy przekaznikowe, rozszerzające zasięg operacyjny. Jednocześnie lista rozkazów oraz ich precyzja pozostawia wiele do życzenia. Maszyny te mogą strzelać lub nie strzelać, stać w miejscu lub powoli poruszać się na wskazane miejsce i niewiele więcej.

Ze względu na swoją budowę maszyna nie potrafi poruszać się szybko. W



sprzyjających warunkach jej maksymalne osiągi to prędkość marszowa przeciętnego człowieka. Znaczny problem stanowi też wspinaczka po nierównym terenie - łatwo może wówczas stracić równowagę. Ramiona robota zakończone są trójpalcastymi manipulatorami przypominającymi ludzką dłoń, dzięki czemu może on wykonywać proste czynności, takie jak chwytanie oraz przenoszenie różnych przedmiotów. Kryją one również dwa wysuwane karabiny maszynowe stanowiące podstawowe uzbrojenie androida. Gdy oddział maszyn zostanie zaatakowany, roboty formują pierścień ochronny wokół eskortowanych pojazdów i strzelają lub poruszają się zgodnie z rozkazami Matki. Nie posiadają żadnych programów, które pomagają dbać o ich własne bezpieczeństwo, więc dopóki nie otrzymają wyraźnego rozkazu Matki, ignorują nieprzyjacielski ostrzał i poniesione straty.

Golem MK-1 posiada więcej wad, niż zalet, jednak we wczesnym okresie

To było rok temu. Dostaliśmy od naszych ludzi cynk, że w okolicy pojawiły się maszyny rozpoznawcze Molocha, więc już wiedzieliśmy, że coś będzie się dziać. Pewnego dnia nadjechał spory konwój złożony z kilku dużych transporterów i jednego pojazdu, którego nie dało się zidentyfikować. Całości strzegły te humanoidalne pokraki. Było ich sporo, więc po wybadaniu siły przeciwnika stwierdziłem, że zostawiamy konwój w spokoju. Ferguson jednak zaczął się pod mostem i wypalił z granatnika do tego dziwnego czegoś, rozwalając to w drobny mak. Wtedy blaszaki zatrzymały się w pół kroku jak skamieniałe. Odczekaliśmy godzinę, ale ponieważ nic się już nie działo, kazałem chłopakom zabrać co tylko mogą i wrócić do bazy. Gdy nasz specjalista zbadał zebrane resztki złomu, okazało się, że przypadkowo zniszczyliśmy im pomocniczy przekaznik, który akurat jechał w konwoju.



wojny Moloch wyprodukował mnóstwo tych jednostek i używa ich do dziś, choć głównie jako dodatkowej ochrony konwojów. Ponadto przeciwko grupom ludzi nieprzygotowanym odpowiednio do walki z maszynami, niedoświadczonym, Golemy MK-1 i tak doskonale spełniają swoje zadanie.

Smithy: Golemy, mimo swego humanoidalnego kształtu, nie posiadają głowy, zaś proste systemy optyczne zamontowane są w przedramionach i pełnią rolę sprzężonych z bronią celowników. W efekcie można powiedzieć, że mają po dwie głowy, pomagające jedynie celniej i skuteczniej walić z kaemów do wroga. Optyka ta dzięki zespoleniu Golemów z Matką, dla tej ostatniej pełni także funkcję dodatkowych oczu.

Ze względu na swoją humanoidalną budowę, Golemy nie posiadają wystarczająco dużo miejsca na zapasy amunicji. Mimo możliwości prowadzenia ognia ciągłego, rzadko kiedy Matka pozwala na takie marnowanie naboju, chyba, że podczas większych bitew. Natomiast w ewentualnych starciach podczas eskortowania molochowego transportu, Golemy strzelają raczej krótkimi seriami lub nawet ogniem pojedynczym, zależnie od zapasu amunicji, jakim dysponują.

GOLEM MK-2

Mr Johansen: Mimo, że do dziś większość spotykanych modeli Golema to wersja wczesna, kierowana jedynie zdalnie, można się czasem natknąć na

wersję MK-2, udoskonaloną względem starszej. Najistotniejsze zmiany nastąpiły w strukturze wewnętrznej, a konkretnie w systemie sterowania, który oparto na całkowicie autonomicznej jednostce analitycznej. Oznacza to, że robot podejmuje samodzielne działania, niezależne od instrukcji otrzymanych z modułu dowodzenia. Ponadto model MK-2 otrzymał dodatkowe wsporniki kończyn, przypominające pazury, dzięki czemu jest o wiele stabilniejszy i sprawniej się porusza.

Pomimo zmian konstrukcja maszyny jest wciąż daleka od doskonałości. Przede wszystkim dotyczy to poboru energii, większego niż w wersji MK-1, oraz źródła zasilania, które przy pełnym obciążeniu podsystemów wystarcza tylko na kilka godzin pracy. Dodatkowe kłopoty sprawia układ chłodzenia, zwłaszcza przy dłuższym marszu i równoczesnym prowadzeniu ognia. W wyniku przegrzania android może doznać poważnych wewnętrznych uszkodzeń. Moloch używa tych maszyn praktycznie tylko do ochrony baz, gdzie bliskość źródeł energii oraz zaplecze serwisowe umożliwiają pełne wykorzystanie ich potencjału.

REGUŁY:

Agresja: 0 (zależy tylko od Matki) / MK2: 14

Pierwsze spotkanie: -

Ruch: 3m/segm / 5km/h / MK2: 3m/segm / 10km/h

Trafienie: duży cel -30%

Zręczność: Walka Wręcz 8 / Strzelanie 8 / MK2:

Walka Wręcz 10 / Strzelanie 8

Strzelanie w zwarcie: 8

Percepcja: 0 (zależy od Matki) / MK2: 9

Kiedy została wprowadzona do użycia druga generacja Golemów, na początku większość weteranów była nieźle zaskoczona. Roboty wyglądały praktycznie tak samo jak wcześniejsze, ale wypracowana taktyka walki z nimi nagle przestała się sprawdzać. Jako że nie były już one kierowane zdalnie, cała skomplikowana aparatura zaciągająca, skonstruowana przez specjalistów Posterunku, była bezużyteczna. Ponadto niebawem okazało się, że androidy są szybsze i zręczniejsze. Słabe punkty nowych żołnierzy Molocha dostrzeżliśmy dopiero później. Większe oddziały Golemów nie były nigdzie wysyłane bez pojazdu regularnie zaopatrującego je w energię, który wystarczyło zniszczyć, by uzyskać przewagę. Często również zdarzało się, że podczas dłuższej wymiany ognia maszerujący robot zatrzymywał się nagle, dymiąc jak lokomotywa.

Spryt: 0 (zależy od Matki) / **MK2:** 8

Zaawansowanie programu: 0 / 2

Akcje:

Akcja za 1 segment: Strzał lub krótka seria

Akcja za 2 segmenty: Długa seria

Akcja za 3 segmenty: Ogień ciągły

Akcja za 2 sukcesy: Atak łapą (rana Lekka, PP2)

Akcja za 3 sukcesy: Atak łapą (rana Ciężka, PP2)

Akcja za 3 segmenty: Stratowanie
Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 1 rana Krytyczna i 1 rana Ciężka

Redukcja ran: 1 poziom w dół

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 2)

Ucieczka: -

Autodestrukcja: - / **MK2:** 18 (Siła 1)

Broń dystansowa: 2xKM (200 sztuk amunicji)

Selektywne trafienia:

Optyka (schowana w ramionach): PT +140% (Ukrycie 4, bez Redukcji ran, Pancerz Red. 0), rana Ciężka - k20 (12+ - uszkodzenie - kara -3 do Strzelania z tej broni)

Nogi PT +30% (bez Redukcji ran, Pancerz Red. 2), rana Krytyczna - k20 (12+ - unieruchomienie)

Ramię PT +30% (bez Redukcji ran, Pancerz Red. 2), rana Krytyczna - k20 (12+ -

uszkodzenie - kara -4 do Strzelania z tej broni)

System sterowania (plecy): PT +120% (Ukrycie 5, bez Redukcji ran, Pancerz Red. 3), rana Krytyczna - k20 (12+ - wyłączenie maszyny)

Majstrowanie:

Otwarcie: Trudne, czas: 2 godziny

Części: Średni silnik elektryczny (Z1); akumulator (Z2); infrawizja (Z3); prosty detektor kształtów (Z4); prosty układ celowniczy (Z2); mniejszy układ sterujący (Z3); prosty komunikator (Z2); mechaniczne ramiona (Z0); broń palna (Z0); amunicja (Z2); średni pancerz (Z0);

Opcjonalne części (MK-2): główny układ sterujący (Z3); detektor kształtów (Z4);

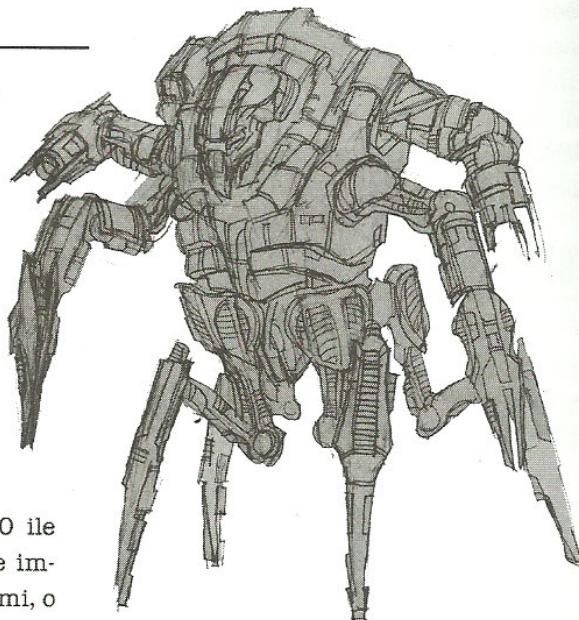
Oprogramowanie: System V, ZPl (MK-2: ZP2), obsługa urządzeń I/O, obsługa sensorów, rozpoznanie bojowe, sterowanie ruchem, walka dystansowa;

Stratowanie. Maszyna nie wykonując testu powoduje obrażenia samą swoją masą, napierając na obrońcę. Stratowania można uniknąć tylko odskakując i poświęcając co najmniej dwa Sukcesy. Stratowanie zadaje ranę Lekką. Jeśli Bohater poświęcił 1 Sukces na unik, wtedy otrzymuje Draśnięcie. Za 2 Sukcesy unika Stratowania całkowicie.

KIDNAPER

Kapitan O'Hara: Niektóre maszyny działają w zespołach. Jak natkniesz się na jedną, prawie na pewno gdzieś w okolicy jest inna. Każda wykonuje tylko etap roboty, z której wychodzi dla ludzi wielkie, śmiertelne gówno. Tak jest na przykład z Kidnaperem i Mesmerem - pieprzone papużki nierozłączki.

Mesmer zajmuje się szczytywaniem informacji z mózgów ofiar, których dostarcza mu Kidnaper. O ile ten pierwszy z wyglądu wcale nie imponuje - ot, zwykła puszka z kablami, o tyle drugi wygląda - i nie tylko wygląda - na prawdziwego sukinsyna. Starsze modele prawie nie miały pancerza - bazowały głównie na zaskoczeniu. Dziś częściej spotyka się masywniejsze wer-



sje, które w potrzebie potrafią obronić siebie i Mesmera - a z własnego doświadczenia powiem ci, że bronią się naprawdę nieźle. Kidnaper jest... jest po pro-



stu przerażający. Pękaty korpus o kształcie klaty, której pozazdrościłby największy Hegemonczyk - aż strach pomyśleć o potężnych siłownikach ukrytych pod pancerzem. Cztery odnóża, na których stąpa tak lekko, jakby w ogóle nic nie ważył. Na twardym gruncie zostawia jedynie niewielkie wgłębienia układające się w ścieżkę, jeśli jest bardziej grząsko, końcówki odnóży zwiększają swą powierzchnię. Płaski łeb z lśniącoymi lekko szparami na sensory. I cztery łapska, z których każde bez problemu uniesie najbardziej spalonego człowieka. Dwa i pół metra grozy, nic tylko wylądować w niego cały magazynek. Gdyby tylko to zawsze skutkowało...

Choć Kidnaper zdaje się być stworzony do walki, ucieka się do bezpośredniego starcia rzadko i tylko wtedy, gdy jest do tego zmuszony. Jeśli tylko rozkazy nie mówią inaczej, unika uzbrojonych grup, wybierając raczej samotne, bezbronne osoby. Jego celem jest dopadnięcie ofiary, obezwładnienie jej zastrzykiem lub szokiem elektrycznym i doniesienie do kolegi-Mesmera. Wszystko to wykonuje błyskawicznie - doskok, iniekcja, pochwycenie i w tyły. Ale to dopiero połowa zadania. Pozostaje mu jeszcze - po tym, jak Mesmer wyciągnie z mózgu wszystko, co ciekawe - dostarczyć zdobyte informacje do Matek, które mogą zrobić z nich użytek. Urządza sobie takie molochowe rugby - biegnie z kośćmi pamięci w skrytce w korpusie i stara się je dowieźć, choćby rzuciła się na niego połowa ludzkości.

[Opis działania Mesmera znajdziesz w "Bohaterze" na stronie 123.]

REGUŁY:

Agresja: 10

Pierwsze spotkanie: Przeciętny test Morale (Strach)

Ruch: 3m/segm / 50km/h

Trafienie: duży cel -20%, +20% za ruch

Zręczność: Walka Wręcz 13

Percepcja: 11

Spryt: 14

Zaawansowanie programu: 2

Akcje:

Akcja za 1 sukces: Atak łapą (rana Lekka)

Akcja za 2 sukcesy: Atak łapami (rana Ciężka)

Akcja za 3 sukcesy: Atak łapami i Obezwładnienie (rana Ciężka)

Akcja za 3 segmenty: Stratowanie

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 1 rana Krytyczna i 1 rana Ciężka

Redukcja ran: -

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 2)

Ucieczka: ucieka po zabraniu człowieka

Broń dystansowa: Miotacz strzałek - zasięg jak MC (5 strzałek)

Selektywne trafienia:

Głowa: PT +80%, obrażenia o poziom w górę

Optyka: PT +140% (Pancerz Red. 0), rana Ciężka - k20 (14+ - uszkodzenie - kara -4 do Walki Wręcz i Percepcji)

Nogi: PT +60% (Pancerz Red. 2), rana Ciężka - k20 (14+ - uszkodzenie - kara -4 do Zręczności)

Majstrowanie:

Otwarcie: Trudne, czas: 2 godziny

Części: Duży silnik elektryczny (Z1); akumulator (Z2); miniaturowe baterie słoneczne (Z5); infrawizja (Z4); detektor ruchu (Z3); czujnik dźwiękowy (Z3); główny układ sterujący (Z3); kości pamięci (Z5); komunikator (Z2); mechaniczne ramiona (Z0); paralizatory (Z1); iniektory (Z2); zbiorniki z toksyną (Z2); średni pancerz (Z0); pajęczę nogi (Z0);

Oprogramowanie: System krzyżowy; ZP2, obsługa urządzeń I/O, obsługa urządzeń zewnętrznych, obsługa sensorów, analiza otoczenia, rozpoznawanie bojowe, sterowanie ruchem, sterowanie manualne, walka bezpośrednia, walka dystansowa, overlord;

Obezwładnianie. Kidnaper traktuje przeciwnika paralizatorem lub igłą z toksyną obezwładniającą.

Toksyna Kidnapera: Trafiony wykonuje Trudny test Kondycji. Zdany oznacza +30% utrudnienia do wszystkich testów (kara narasta co turę o +10%, następnie maleje o -10% co 3 godziny). Nie zdany - paraliż zupełny przez 2 godziny, następnie kara +50% (maleje o -10% co 3 godziny). Maksymalne utrudnienie osiągnięte wskutek kumulacji dawek wynosi +90%.

Paralizator Kidnapera: Bez względu na pancerz otrzymuje on dodatkową karę za szok elektryczny równą ranie Lekkiej, która jednak mija po kilku minutach. Porażona osoba



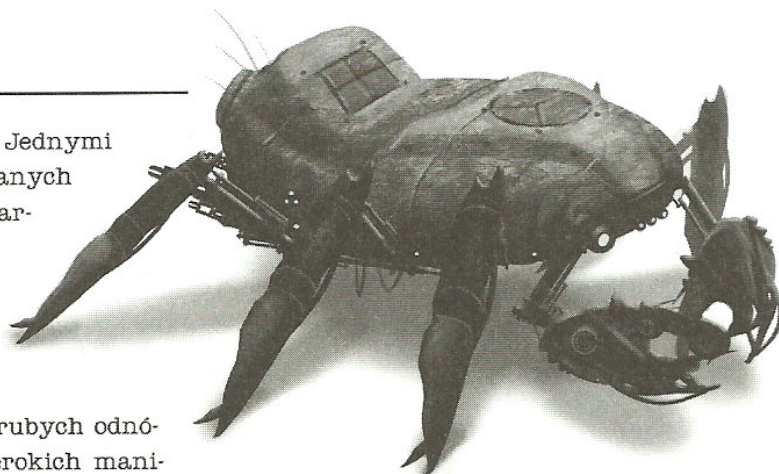
musi zdać Trudny test Budowy albo pada ogłuszona na 3 rundy.

Stratowanie. Maszyna nie wykonując testu powoduje obrażenia samą swoją masą, napierając na obrońcę. Stratowania można unik-

nąć tylko odskakując i poświęcając co najmniej dwa Sukcesy. Stratowanie zadaje ranę Lekką. Jeśli Bohater poświęcił 1 Sukces na unik, wtedy otrzymuje Draśnięcie. Za 2 Sukcesy unika Stratowania całkowicie.

KRAB

Mr Johansen: Jednymi z częściej spotykanych maszyn lekkiej artylerii Molocha są Kraby. Krab ma kształt spłaszczonego dysku, wyposażonego w sześć grubych odnóży oraz parę szerokich manipulatorów. Jest dość szybki, a przy tym na tyle mały, aby być trudnym celem dla żołnierzy chroniących przedpola umocnień. Kiedy podejdziesz już na wystarczającą odległość, przy pomocy swych przednich kończyn wygrzebuje odpowiednich rozmiarów jamę, chowając się w niej przed ostrzałem. Czyniąc sobie w ten sposób kryjówkę przypominającą okop, wysuwa na zewnątrz rodzaj peryskopu, przez który obserwuje okolice. Po zabezpieczeniu się i przygotowaniu stanowiska, robot przystępuje do wysyłania pierwszych meldunków. Równocześnie otwiera górną część korpusu, podnosząc lufę moździerza



ukrytego dotychczas pod kompozytową skorupą. Z broni tej maszyna może prowadzić skuteczny ogień do celów znajdujących się w odległości nie przekraczającej 500 metrów, będąc przy tym sama dobrze ukryta przed bezpośrednią odpowiedzią nieprzyjaciela.

Blackbird: Krab to prawdziwa zmoira, i to nie tylko w większych bitwach. Gdybyś wyszedł na solo ze zwykłym samobieżnym moździerzem, stawiałbym raczej na ciebie. Jednak Krab w bezpośredniej walce zmienia się w samobieżny granatnik. Może przycelować ci prosto pod nogi i poczęstować tysiącem szrapneli.

Atak trwał od kilkunastu minut. Ciemność nocy, zagęszczoną kłębam dymu, raz po raz rozświetlały szkarłatne płomienie eksplozji. Przytłumione odgłosy wybuchów mieszały się z krzykami żołnierzy i jazgotem karabinów, tworząc apokaliptyczną symfonię zagłady. Na nasze pozycje spadał grad pocisków, nieubłaganie zamieniających umocnienia w rumowisko pełne trupów i zniszczonego sprzętu... Pierwsza linia frontu. Przed nami był już tylko Moloch oraz nadciągające zastępy maszyn. Gdy wystrzelono rakietę oświetlającą, w ich zimnym, magnezowym blasku mogliśmy wyraźnie dostrzec zbliżających się wrogów. Niewielkie, pokraczne roboty uwijały się niczym pracowite owady. Tych, które zdążyły się już zagrzebać w piasku, nie było widać, ale błyski wystrzeliwanych granatów wyraźnie wskazywały nam ich kryjówki. Dziesiątki miniaturowych kamer obserwowało nas, wysyłając strumienie danych do ogromnych modułów dowodzenia, znajdujących się daleko stąd. Na rezultaty infiltracji nie czekaliśmy długo. Pod naporem szturmujących maszyn, wspieraną ciężką artylerią, zaczęliśmy się wycofywać. Obrona odcinka została rozbita, a meldunki radiowe, przebijające się przez trzask zakłóceń, mówiły nam, że podobnie było gdzie indziej. Kiedy wreszcie z dymu wyłoniły się transportery porucznika Ferro, wszyscy dziękowaliśmy Bogu. Zaraz potem całe przedpole wybuchło morzem płonącego napalmu.



Podczas bitew szczególnie nieprzyjemnie robi się, gdy te zakopane w ziemi świniństwa dostają koordynaty ostrzału od miniaturowych, pełzających ci pod samym nosem Wypatrywaczy, albo gdy Mózg zleca im taktyczny ostrzał miejsc, gdzie jak na złość akurat chciałeś przycupnąć i zjeść sobie gorącą zupkę. Zdane same na siebie to po prostu kupa strzelającego prawie na ślepo złomu, ani to zbyt mądre, ani spostrzegawcze - strzelają wtedy w każdą dostrzeżoną większą grupkę przeciwników.

Smithy: Najmocniejszy pancerz Kraba chroni jego przód, dzięki czemu może on podpełznąć dość blisko przeciwnika, nie zważając na jego ostrzał. Robot posiada też lekki pancerz z tyłu, który zabezpiecza jego odwrót, zaś boki pozostają prawie w ogóle nie chronione, ich kosztem Moloch zabezpieczył przednią stronę.

Naładowany do pełna Krab mieści w sobie do 30-tu granatów, podawanych z dwóch osobnych zasobników - więc może strzelać wedle woli dwoma różnymi rodzajami, np. dymnymi i obronnymi. Gdy maszynie skończy się amunicja, wysyła ona sygnał, który przywołuje Dostawców. Jeśli nie ma możliwości uzupełnienia zaplecza w ten sposób, Krab

odwraca się i wycofuje, próbując samodzielnie wrócić do transportera po kolejną porcję granatów.

REGUŁY:

Agresja: 12

Pierwsze spotkanie: -

Ruch: 1m/segm / 10km/h

Trafienie: mały cel +30%

Zręczność: Walka. Wręcz 5 / Strzelanie 9

Strzelanie w zwarcie: -

Percepcja: 10

Spryt: 6

Zaawansowanie programu: 2

Akcje:

Akcja za 3 segmenty: Strzał

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 1 rana Krytyczna

Redukcja ran: -

Pancerz: Przód (Redukcja 3), Tył (Redukcja 2), Boki (Redukcja 1)

Ucieczka: po opróżnieniu zasobnika granatów
Autodestrukcja: 10 (Siła 0 - 2, zależnie od ilości i rodzaju granatów)

Broń dystansowa: Moździerz (10-20 granatów zaczepnych lub obronnych) - Zasięg jak pistolet (P)

Majstrowanie:

Otwarcie: Bardzo trudne, czas: 2 godziny

Części: Duży silnik elektryczny (Z1); akumulator (Z2); wizja (Z3); infrawizja (Z4); układ celowniczy (Z3); główny układ sterujący (Z3); elektroniczna mapa (Z5); komunikator (Z2); mechaniczne ramiona (Z0); ciężki pancerz (Z0); moździerz (Z1); amunicja (Z2); pajęczne nogi (Z0);

Oprogramowanie: System V; ZP2, obsługa urządzeń I/O, obsługa sensorów, rozpoznawanie bojowe, sterowanie ruchem, walka dystansowa;

KUGUAR

Zick Jones: Przez niektórych żołnierzy zwany również uparcie Sylwestrem. Kuguary, te Kuguary, to połączenie ciała i mózgu zmutowanej pumy z maszyną.

Wujaszek Moloch, trzeba mu oddać, ciekawie wykombinował. Pranie mózgu absolutnie zbędne, kociarstwo aż nadto



chętnie atakuje ludzi.

Kuguary atakują niemal wyłącznie ludzi i mutanty z dużą domieszką ludz-



kich genów. Są niemal nieomyślne, ale zawsze niezwykle brutalne i nigdy nie odpuszczają. Jak to się dzieje? Pompka adrenalinowa made by Moloch? A po co? Wystarczyło zrobić tak, żeby zwierzakowi wydawało się, że jest cały czas głodny. I już. Chęć mordy na najwyższym poziomie. A dlaczego ludzie i prawie ludzie? Mała korekta w zmyśle powonienia. Kotkowi wydaje się, że ludzki ślad zapachowy to świeża przedwojenna puszcza z tuńczykiem. A że jego ciało włożono w najeżony kolcami i ostrzami egzozszkielet, z przeciętnym spotkanym radzi sobie nadzwyczaj łatwo.

Jeżeli chodzi o środki rażenia, to Kuguar nie dysponuje niczym ponad to, czym dysponują zwykłe, czytaj nie zmutowane kociaki, tyle że większe. O ile większe? Niech no sobie policzę. Cała maszyna jest nieco większa od lwa... więc pazury mają jakieś... 10 centymetrów, a kły... gdzieś z 20, tak na oko. Wygląd nie odbiega od kocich standardów. Najbardziej z całej kociej ferajny kojarzy się z... no spróbuj zgadnąć. Tak, z tygrysem szablozębym. Że co? Czy ma ogon? No pewnie, że ma. A dlaczego miałby nie mieć. Nie, nie jest zakończony żadnym ostrzem. Nie! Karabinem, też nie! Ogon jest do ozdoby, OK.? Mi-strzostwem w dziedzinie blacharstwa artystycznego to Moloch się nie wykażał. Owszem, konstrukcja przypomina kuguara, ale jedynie przypomina. Proporcje są w porządku, tyle że strasznie to wszystko kanciaste. Stawy, łoki, wszystko na wierzchu. A ślepią świecą się na czerwono, co jak wiemy oznacza termowizję.

Smithy: Pamiętaj, przed Kuguarem nigdy nie uciekaj na drzewo. Draństwo z miejsca wskoczy na trzy metry, a dalej pobiegnie w górę, nawet się nie zatrzymując. Co prawda, jeśli gałąź nie wytrzyma, cała maszyna zwali się na dół - byle nie z tobą w zębach.

Egzozszkielet Kuguara zasilany jest akumulatorami ładowanymi dzięki pracy mięśni nosiciela. W trybie ładowania całość chodzi o wiele ciężiej, więc puma musi się namęczyć, za to baterijki się non stop ładują, a mięśnie z czasem i przy okazji dodatkowo stają się silniejsze. W trybie polowania wszystkie prądnice przestają przeszkadzać, hydraulika wspomagania zaczyna chodzić tak gładko, jakby jej nie było wcale, a zasilanie daje dodatkowego kopa.

Kuguar dźwiga sporo morderczej stali, jednak nie jest całkowicie pokryty pancerzem, a ten, który go chroni, nie jest zbyt gruby. Puma, mimo dodatkowych zmutowanych mięśni, nie może zmienić się w powolnego pancernika, musi być przede wszystkim szybka i zwinna, by odpowiednio wykorzystać kocie instynkty.

REGUŁY:

Agresja: 15

Pierwsze spotkanie: Przeciętny test Morale (Strach)

Ruch: 4-6m/segm / 100km/h

Trafienie: duży cel -20%, +40% za ruch

Zręczność: Walka Wręcz 14

Percepcja: 15

Spryt: 13

Zaawansowanie programu: 2 (plus umysł zwierzęcia)

Akcje:

Akcja za 2 segmenty: Skok (8m)

Akcja za 1 sukces: Cios (rana Lekka)

Akcja za 2 sukcesy: Skok (8m), Cios / Ugryzienie, Pochwycenie (rana Ciężka, PP1)

Akcja za 3 sukcesy: Skok (8m), Cios / Ugryzienie (rana Krytyczna, PP1)

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 2 rany Krytyczne

Redukcja ran: -

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 2), od przodu: Redukcja 3

Ucieczka: -

Selektywne trafienia:

Głowa: PT +80% (Pancerz Red.3), rana Ciężka - k20 (12+ - zniszczenie maszyny)

Silnik (tylko z boku): PT +80% (Ukrycie 3, Pancerz Red. 1), rana Krytyczna - k20 (10+ - zniszczenie maszyny)



Nogi: PT +60% (Pancerz Red. 2), rana Ciężka - k20 (15+ - uszkodzenie - kara -6 do Walki Wręcz)

Majstrowanie:

Otwarcie: Przeciętne, czas: 0,5 godziny

Części: miniakumulatory (Z5); mniejszy układ sterujący (Z3); komunikator (Z1); lekki/ciężki pancerz (Z0); elementy egzoszkieletu (Z0);

Oprogramowanie: brak (bazuje na instynktach biologicznych, wyposażono jedynie w szcztątkową formę Rozpoznania bojowego)

Pochwycenie. Ofiara otrzymuje +40% utrudnienia dopóki nie zostanie uwolniona. Aby Kuguar zwolnił chwyt, musi otrzymać mini-

mum 1 Lekką ranę lub Bohater musi zdać Cholernie trudny test Budowy, poświęcając na to 2 segmenty. W każdej kolejnej turze po Pochwyceniu ofiara otrzymuje automatycznie 1 Lekką ranę, dopóki się nie uwolni. W tym czasie Kuguar nie może atakować w żaden inny sposób.

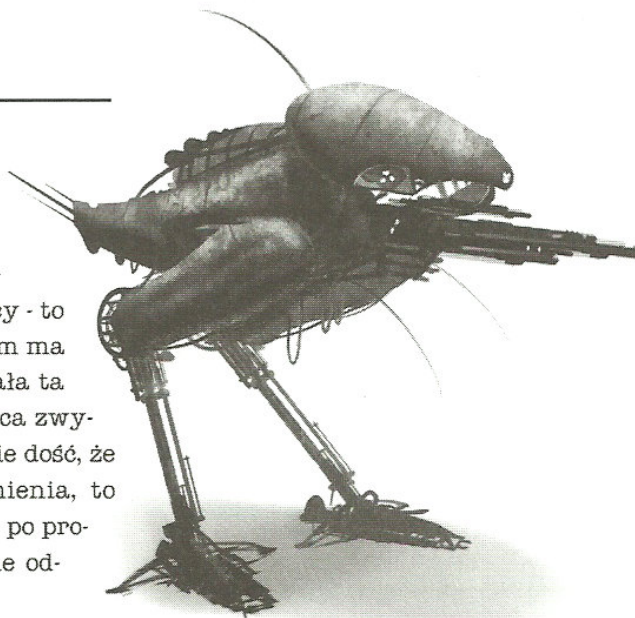
Natarcie (akcja przed walką turową). Celem Natarcia maszyny są wszyscy przeciwnicy w zasięgu jej broni (3m). Maszyna atakuje z co najmniej 10-ciometrowego rozbiegu i nie wykonuje żadnego testu, a każdy atakowany musi oddzielnie wykonać unik zdając Problematyczny test Zręczności. W przeciwnym razie otrzymuje ranę (Ciężka dla jednego wybranego celu Natarcia, Lekka dla reszty).

KURCZAK

Kapitan O'Hara: Maszyna powinna mieć takie gabaryty, żeby się dało do niej strzelać jak do stodoły. Mob-sprzęt, Transportery, Strażnicy - to rozumiem, od razu widać, z kim ma się do czynienia. Natomiast cała ta nie większa od kundla drobnica zwyczajnie działa mi na nerwy. Nie dość, że ledwo toto wystaje zza kamienia, to jeszcze biega jak popieprzone - po prostu nie da się tego zwyczajnie odstrzelić.

Weź na ten przykład Kurczaki. Zupełnie niepozorna maszyna - korpus nie większy od piłki, lufa, jakieś kamery i anteny, do tego dwie kurze szlapy. Teoretycznie Kurczak nie powinien sprawiać problemów - w praktyce jest jednym, zajeżdżającym irytującym problemem. Dlaczego? Moloch ma dla niego dwa zastosowania, oba jednakowo działają na nerwy.

Kurczak może działać jako samobieżna maszyna - najczęściej jako obstawia lekkich zwiadowców. Nie ma wielkiego zasięgu, a do tego jest tak głupi, że musi być sterowany bezpośrednio



przez Matkę, ale potrafi dopiec tym, którzy połaskili się na bezbronne oczy i uszy Molocha. Uzbrojony jest w molochową odmianę pistoletu maszynowego i strzela wyłącznie krótkimi seriami. Wystarczy, by zyskać możliwość ucieczki albo sprzątnąć nieostrożnych frajerów.

Często jednak nawet nie spostrzeżesz, że masz z nim do czynienia, biorąc go za część innego robota. Korzystając z elektromagnesów na łapach przyczepia się do większych maszyn. Tam, gdzie w walce na bezpośredni dy-



stans byłyby one bezbronne, podłączony do podajnika amunicji Kurczak wije sobie gniazdko i czeka na cwaniaczków, którzy przedarli się pod sam kadłub na przykład po to, by dokleić do niego paczuszkę z materiałami wybuchowymi albo by poćwiczyć wspinaczkę. Wtedy maluch robi "tratata" i jego większy brat przestaje być zagrożony. W tej opcji Kurczak słucha rozkazów gnieźdzącej go maszyny, stając się dodatkowym jej elementem. Jeśli jednak maszyna padnie i nie będzie w stanie przesyłać instrukcji, Kurczaki odłączają się od niej w poszukiwaniu nowej mamusi. Kurczaki często stanowią jedyne uzbrojenie tych maszyn, które same z siebie go nie mają - np. Transporterów i Matek.

Ktoś może próbować wcisnąć ci historię o tym, jak to pewien twardziel złapał kurczaka, mocno ścisnął pod pachą i strzelał z niego jak ze zwyczajnego karabinu. Żeby nie przyszło ci kiedyś na myśl próbować czegoś takiego w akcji! Tego się nie da zrobić bez interwencji lebskiego montera.

REGUŁY:

Agresja: 15

Pierwsze spotkanie:

Ruch: 1m/segm / 5km/h

Trafienie: mały cel +80%, +10% za ruch

Zręczność: Walka Wręcz 4 / Strzelanie 8

Strzelanie w zwarcie: 6

Percepcja: 6

Spryt: 6

Zaawansowanie programu: 1

Akcje:

Akcja za 1 segment: Krótka seria

Akcja za 2 segmenty: Długa seria

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 1 rana Ciężka

Redukcja ran: -

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 1)

Ucieczka: -

Broń dystansowa: 1xPM (30 sztuk amunicji)

Majstrowanie:

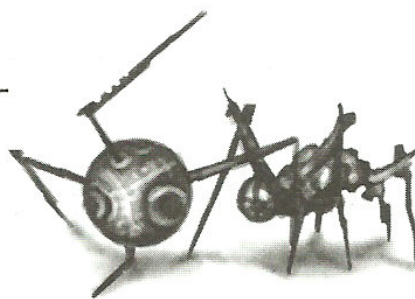
Otwarcie: Problematyczne, czas: 1 godzina

Części: mały silnik elektryczny (Z1); baterie (Z2); ładowarka (Z3); infrawizja (Z2); prosty detektor kształtów (Z2); mniejszy układ sterujący (Z2); komunikator (Z2); mechaniczne nogi (Z0); lekki pancerz (Z0);

Oprogramowanie: assembler; ZPl, obsługa urządzeń I/O, obsługa sensorów, rozpoznanie bojowe, sterowanie ruchem, walka dystansowa;

MECHAMRÓWKI

Kapitan O'Hara: Pewnie zauważyłeś, że Moloch ma jakąś chorą skłonność do robali - cała kupa maszyn zerżnięta została wprost z atlasu zwierząt. Jedne przypominają pająki, inne glizdy, jeszcze inne modliszki i resztę paskudztwa. To jednak da się przeboleć - maszyny te zrobione są w normalnej, "ludzkiej" skali. Gorzej, gdy w swoich fabrykach zabierze się za kopiowanie robali tylko odrobinę większych od naturalnych oryginałów, tak małych, że nawet nie zauważysz, jak wpiełźnie ci toto do buta. Za kółnicz. Do ucha. Brr... ohyda.



Najgorsze jest to, że małe, owadzie konstrukcje są banalnie łatwe w produkcji - naprawdę niewiele trzeba do ich zrobienia - trochę drutu, parę układów i jakaś bateria. Do tego, choć nie znajdziesz tam skomplikowanego procesora, robot jest całkiem inteligentny - mniej więcej na poziomie owada. Że niby robale są tępe? A miałeś kiedyś

mrówki w domu? Przecież to cholerstwo wszędzie się wciśnie i nie ma na nie sposobu! Jednym słowem - tanie w produkcji i utrzymaniu gówienko, którym można zarzucić okolicę.

Do czego może się Molochowi przydać coś takiego? Część z nich robi jako zwiadowcy. Dostają na łeppek jakiś prosty, lekki czujnik, antenkę i ruszają przed siebie. Pojedyncza mechaniczna mrówka niewiele przyniesie danych, ale jeśli wypuścić ich setki, tysiące, uzyska się w krótkim czasie dokładną mapę miejsca. Niektóre tego typu robale jedynie zagrzebują się w ziemi i śpią, aż obudzi je drganie podłoża. Wówczas wysyłają sygnał, że coś się zbliża, i mrów wracają do drzemki. Inne nie mają łączności radiowej z maszynami, co je odchudza i utrudnia wykrycie. Ruszają w teren, łążą tak długo, jak długo mają energię, a na koniec leżą i czekają, aż pozbiera je jakaś maszyna, która zapędzi się w pobliże lub zostanie po nie wysłana.

Ale pieprzyć zwiadowców - najgorsze są mrówy wyposażone w żądło. I to, że jedynie spec jest w stanie stwierdzić, czy dany robot jest w nie uzbrojony, czy nie. A może to, że nigdy nie wiadomo, czym będzie nasączona taka igła? Cholera, sam nie wiem, za co najbardziej nienawidzę mechanicznego robactwa! Nawet rozdeptać coś takiego strach, bo może się okazać, że przez to samemu się człowiek nadzieje na szpiłę. Pociuszające jest to, że na ogół jedna Mechamrówka ma zapas jadu wystarczający na jedno tylko użycie - po nową dawkę musi wracać do Zielaarza. Zwykle też przed iniekcją ochroni cię grubsze ubranie - większość robali stara się dobrać do gołej skóry. Większość, ale nie wszystkie. Słyszałem o takich, które nie męczyły się włazieniem na człowieka - po prostu zbliżały się na metr-dwa, wystawiały do góry tyłek z celownikiem i igłą i strzelały.

Dostałeś już molochowej robalofobii? Jeśli to ciągle za mało dla ciebie, dorzuć jeszcze trochę info. Spora ich część potrafi latać. Skoro Maszyna potrafi podrobić mrówkę czy pajaka, dlaczego miałyby olać ważki i szarańcze?

Jeśli w środku nocy wokół obozowiska usłyszysz szelest tysięcy maleńkich nóżek, nie zgrywaj bohatera. Mechamrówki to coś, na co zwykła łapka na muchy może nie wystarczyć.

REGUŁY:

Agresja: 0 - 6

Pierwsze spotkanie: -

Ruch: do 1m/segm / -

Trafienie: mały cel +120%, +10% za ruch

Zręczność: w niektórych przypadkach Strzelanie - 4

Percepcja: 4 - 10

Spryt: 4 - 8

Zaawansowanie programu: 1

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: Draśnięcie - 1 rana Lekka

Redukcja ran: -

Pancerz: -

Ucieczka: -

Broń dystansowa: w niektórych przypadkach miotacz strzałek - zasięg 5m (1 strzałka)

Majstrowanie:

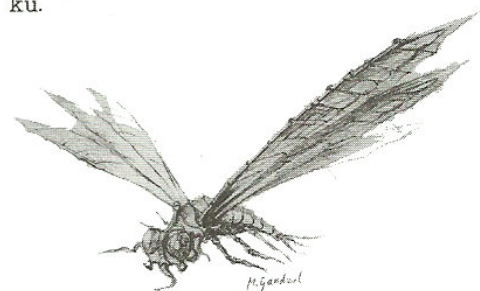
Otwarcie: Problematyczne, czas: 15 minut

Części: baterie (Z1); jeden typ detektora (Z1); miniaturowy, bardzo prosty układ sterujący (Z1); kości pamięci (Z1);

Opcjonalne Części: iniektor (Z1); mały zbiornik z toksyną (Z1); minikomunikator (Z2);

Oprogramowanie: assembler; ZP1, obsługa urządzeń I/O, obsługa sensorów, bazy danych, walka bezpośrednia (w wersjach z żądłem);

Atak kolcem. Gdy Bohater znajdzie się w zasięgu igły Mecha-Mrówki, musi zdać Przeciwny test Percepcji, a jeśli się nie uda, można jeszcze spróbować Trudnego testu Zręczności. Jeśli którykolwiek z testów się uda, oznacza to uniknięcie ataku. W przeciwnym razie otrzymuje dawkę toksyny. Zobacz opis przykładowych toksyn na końcu tego dodatku.





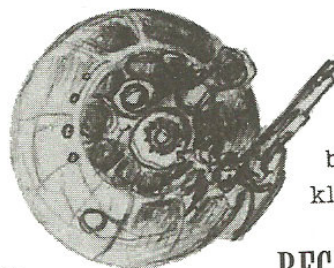
MINI-SNAJPER

Blackbird: To jedna z bardziej wrednych Kulek. Mini-snaiper nie potrafi samodzielnie się poruszać, chyba że na odległość metra, i to z trudem, centymetr po centymetrze.

Za pomocą swoich dwóch cienkich jak druciki odnóży może jedynie zmieniać swoją pozycję, kierując lufę w stronę celu.

Ten miniaturowy robot zawiera bardzo prosty komputer celowniczy, który wybiera cel za pomocą analizy termicznej. Posiada tylko jeden nabój, więc wydawałoby się, że musi go dobrze wykorzystać. A gdzie tam! Zdarza się nie raz, że wyskoczy takie tałatajstwo zza rogu, otworzy się i ...zastrzeli psa albo szczura. Strzela zawsze w sam środek ciepłego celu, więc jeśli nie będziesz się zbyt wierzcił, twojej głowie nie nie grozi. Robot ma dosyć krótkiego, to znaczy dość krótką lufę, więc na większe odległości to może sobie tylko pomarzyć. Ot, taki mały pistolet. Dlatego robot strzeli dopiero, gdy zbliżysz się do niego na odległość co najmniej dziesięciu metrów. Jeśli celów jest więcej, robot losuje spośród tych najłatwiejszych do trafienia.

Najgorsze w nim jest jednak to, z czego wynikają też wszystkie jego słabości - czyli rozmiar. Cholerstwo jest tak małe, że łatwo go w ogóle nie zauważyć i wtedy ma wystarczająco dużo czasu, żeby sobie spokojnie przycelować. No i wtedy masz problem. Chodzisz sobie spokojnie po korytarzach, a tu nagle dzist!



I leżysz, trzymając się za brzuch, albo co gorsza, za klejnoty.

REGUŁY:

Agresja: 18

Pierwsze spotkanie: -

Ruch: Om/segm / Okm/h

Trafienie: mały cel +120%

Zręczność: Strzelanie 8

Strzelanie w zwarcie: -

Percepcja: 5

Spryt: 5

Zaawansowanie programu: 1

Akcje:

Akcja za 3 segmenty: Namierzanie i

Strzał (test 1k20)

Tryb berserker: tak

Wytrzymałość: 1 rana Lekka

Redukcja ran: -

Pancerz: -

Ucieczka: -

Broń dystansowa: 1xP (1 nabój)

Majstrowanie:

Otwarcie: Trudne, czas: 0,5 godziny

Części: baterie (Z2); miniaturowe baterie słoneczne (Z3); prosty detektor ruchu (Z2); prosty detektor kształtów (Z3); prosty układ celowniczy (Z2); mniejszy układ sterujący (Z2); pistolet (Z0); pajęczne nogi (Z1);

Oprogramowanie: assembler; ZPl, obsługa urządzeń I/O, obsługa sensorów, rozpoznanie bojowe, sterowanie ruchem, walka dystansowa (wersja bardzo uproszczona);

Namierzanie i strzał: po wybraniu celu Mini-Snaiper stara się namierzyć go w celowniku. Musi w tym celu zdać test Strzelania o odpowiednim PT. Jeśli go zda, automatycznie oddaje celny strzał. Jeśli nie zda, nie strzela w ogóle.

Jeśli Mini-snaiper nie zda testu Namierzania o włos (do dwóch oczek na kostce), oddaje strzał chybyony.

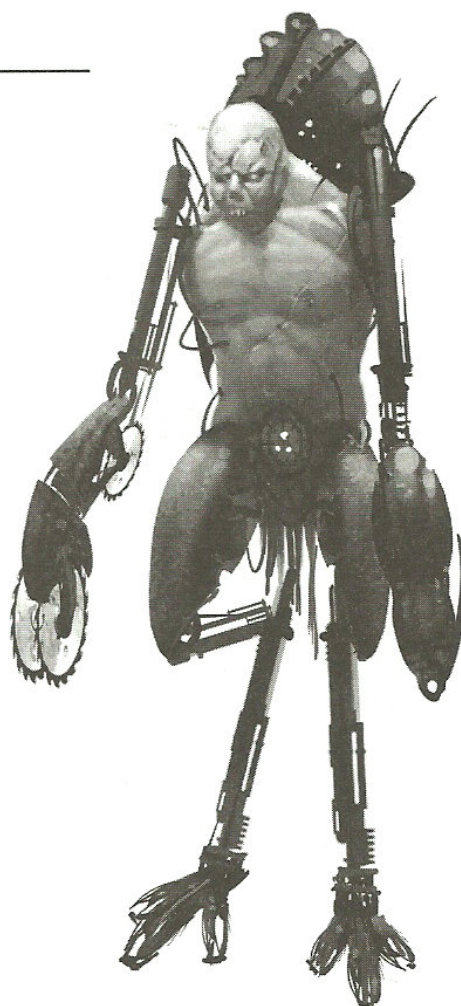
Kiedy gasną ostatnie promienie słońca, horyzont zasnuwają ołowiane chmury trujących wyziewów a z oddali zaczyna dobiegać łoskot nadciągającej armii maszyn, ludzie kryją się w okopach czyniąc ostatnie przygotowania do bezlitosnej walki na śmierć i życie. Podczas pierwszej fali uderzenia doświadczeni żołnierze nie spodziewają się raczej potężnych, opancerzonych wehikułów lecz niewielkich, zwinnych robotów zwiadowczo-bojowych, których zadaniem będzie rozpoznanie terenu oraz wyszczerbienie zewnętrznych linii obrony.



MODLISZKA

Mr Johansen: Technicznie rzecz ujmując konstrukt ten w znacznej części swojej fizycznej struktury jest człowiekiem. Głowę i pozbawiony kończyn ludzki korpus, precyzyjnie zespolono z dwunożnym podwoziem kroczącym, dodając do tego dwie pary mechanicznych ramion. Pierwsza zakończona została potężnymi kleszczami, zaś druga posiada zainstalowane piły tarczowe, których ostrza mają średnicę trzydziestu centymetrów. Powstałe w ten sposób groteskowe monstrum, wygląda niczym urzeczywistnienie wynaturzonych koszmarów szaleńca. Prawie dwa metry wysokości oraz pół tony wagi, w połączeniu z neuralnie zaprogramowaną agresją i żądzą mordu jest tym, co czyni z Modliszki bezlitosną, niebywale skuteczną maszynę śmierci. Podczas bezpośredniego starcia cyborg stara się chwycić przeciwnika i zmiażdżyć go, bądź porozcinać na kawałki. Innym sposobem walki jest taranowanie, również skuteczne co wymienione metody, gdyż mało kto przetrwa uderzenie rozpędzonego stalowego cielska.

Najstraszniejszym punktem cyborga jest oczywiście ludzka tkanka, więc wystarczy kilka celnych strzałów, by go zniszczyć nim zdąży się zbliżyć. Należy jednak zaznaczyć, że stworzy te nigdy nie były spotykane na otwartej przestrzeni. Zawsze czuwały w mrocznym labi-



ryncie pomieszczeń i korytarzy, polując na swoje ofiary. Moloch najprawdopodobniej wykorzystuje Modliszki jako strażników, którzy pilnować mają szczególnie istotnych obiektów. Zasypane złomem hale opuszczonych fabryk, podziemne tunele dawnych linii metra czy chodniki nieczynnych kopalni to

Kiedy otworzyliśmy wjazd od razu wiedziałem, że w głębi odkrytego przez nas bunkra czai się śmierć. Nie pytałem, skąd miałem takie przeczucie. Po prostu tak było. Może dlatego, że panowała tam kompletna cisza, żadnych nietoperzy, szczurów. Zupełnie jak w pieprzonym egipskim grobowcu, zamkniętym od tysiącleci, a nie w przytulnym bunkrze amerykańskiej armii zbudowanym pół wieku temu. W każdym razie chciałem to zostawić, ale Raven i Rops tylko mnie wyśmiali. Liczyli, że w głębi rozciągających się poniżej czełusci odnajdą Bóg wie co, a potem wrócą do Detroit, gdzie zarobią na tym mnóstwo gambli. No więc poszliśmy tam. Wbrew pozorom nie był to jakiś zwykły schron, ale rozległe labirynty z mnóstwem sal oraz magazynów. Błądziłem przez godzinę, nie natrafiając właściwie na nic ciekawego, prócz kilku grodzi próżniowych zaspawanych na głucho. Szedłem ostatni, zatrzymując się co jakiś czas, by obejrzeć mijane pomieszczenia. To mnie uratowało. Usłyszałem tylko łoskot ciężkich kroków, odgłos uderzeń i obłąkańcze okrzyki towarzyszy. Nie wiem, jak udało mi się znaleźć wyjście. Ostatnią rzeczą którą pamiętam, był poruszający się cień tego czegoś, widoczny w głębi korytarza...



miejsca, gdzie można niekiedy na jakiegoś natrafić. Jeżeli to nastąpi, nie zawsze będzie czas, by wyciągnąć broń i oddać chociaż jeden strzał.

Smithy: Gdy usłyszysz, że Modliszka ma ludzki korpus i głowę, że jest po części człowiekiem, jeśli dodatkowo nigdy nie spotkałeś maszynoludzi, łatwo możesz wyciągnąć złe wnioski - że może jakoś się dogadasz, może coś tam jeszcze tli się w umyśle, jakieś sumienie, ludzkie odruchy. Niestety, zapomnij o tym.

Po pierwsze, na pewno w tym stworze, podobnie jak w reszcie maszynoludzi, nie zostało tak naprawdę nic z człowieka, przynajmniej nic dobrego. Wyobraź sobie najbardziej szalonego, choćego psychicznie, naszpikowanego cybernetyką i prochami mutanta, który wpadł w szal bitewny. Fragment czegoś takiego właśnie wpakowano na kroczące podwozie, nie zaś jakiegoś zasmuczonego żołnierza, który skorzysta z pierwszego spięcia w obwodach, żeby sobie ostatecznie strzelić w łeb i zakończyć nędzny żywot. Maszynoludzie to dzikie, krwiożercze bestie, stokroć gorsze od maszyn. Roboty nie mają uczuć. Cyborgi mają - i to podkreślone na maksa za pomocą chemii i elektrycznych implantów. Agresja i nienawiść, żądza mordu i wściekłość dosłownie rozrywa je od środka.

Po drugie, większość maszynoludzi, w tym Modliszka, ma usunięte narządy mowy. Jedyne głos, jaki potrafi wydać, to charczenie, wycie i niezrozumiałe bulgot. Nie dogadasz się, nie da rady.

Po trzecie, ludzki korpus wcale nie jest tak podatny na zranienie, a tym bardziej na śmierć, jak w przypadku zwykłego człowieka. Ciało w wielu miejscach jest opancerzone, czasem pancerz kryje się nawet pod skórą - i przyjemnie to nie wygląda. Dodatkowo większość wewnętrznych organów jest zabezpieczona i wspomagana cybernety-

ką. Strzał w żołądek, płuca czy serce może jedynie jeszcze bardziej rozwścieczyć potwora. Uszkodzony mózg też nie wyłączy maszyny całkowicie, co najwyżej stanie się bardziej szalona i chaotyczna. Co ja mówię, nawet całkiem odstrzelony łeb to nie koniec! Maszyna z martwym ludzkim modulem nadal może przerobić otoczenie na stertę drzazg, wiórów i mielonego mięsa.

REGUŁY:

Agresja: 18

Pierwsze spotkanie: Przeciętny test Morale (Strach)

Ruch: 4m/segm / 90km/h

Trafienie: duży cel -30%

Zręczność: Walka Wręcz 14

Percepcja: 13

Spryt: 14

Zaawansowanie programu: 3

Akcje:

Akcja za 1 sukces: Atak bronią (rana Lekka, PP2)

Akcja za 2 sukcesy: Atak bronią (rana Ciężka, PP2)

Akcja za 3 sukcesy: Atak bronią (rana Krytyczna, PP2)

Akcja za 3 segmenty: Stratowanie

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 1 rana Krytyczna i 1 rana Ciężka

Redukcja ran: -

Pancerz: Ramiona i Nogi (Redukcja 3), Tułów (Redukcja 2)

Ucieczka: -

Atakowanie większej liczby przeciwników: może atakować maksymalnie dwóch przeciwników jednocześnie (z karą +30%), o ile obaj są w bezpośrednim zasięgu (np. atakują go wręcz)

Selektywne trafienia:

Optyka: PT +160% (Pancerz Red. 1), rana Ciężka - k20 (12+ - uszkodzenie - kara -3 do Walki Wręcz i Percepcji)

Głowa: PT +80% (Pancerz Red. 2), rana Krytyczna - śmierć modułu ludzkiego

Nogi: PT +40% (Pancerz Red. 2), 2 rany Ciężkie - k20 (15+ - uszkodzenie - kara -4 do Walki Wręcz)

Ramiona: PT +20% (Pancerz Red. 2), 2 rany Ciężkie - k20 (15+ - zniszczone ramię - kara -4 do Walki Wręcz)

Majstrowanie:

Otwarcie: Trudne, czas: 2 godziny

Części: Biocybernetyczny żołądek (Z2); silnik elektryczny (Z2); mały akumulator (Z3); wizja (Z2); czujnik dźwiękowy (Z3); noktowizor (Z3); analizator chemiczny (Z4); łącza MC

(Z5) komunikator (Z3); mechaniczne ramiona z bronią (Z0); ciężki pancerz (Z0); pałeczki (Z0);

Oprogramowanie: System V; ZP3 (po wyeliminowaniu ludzkiej części - ZP1), obsługa urządzeń I/O, obsługa urządzeń zewnętrznych, obsługa sensorów, analiza otoczenia, rozpoznawanie bojowe, sterowanie ruchem, walka bezpośrednia;

Natarcie (akcja przed walką turową). Celem Natarcia maszyny są wszyscy przeciwnicy w zasięgu jej broni (3m). Maszyna atakuje z co najmniej 10-ciometrowego rozbiegu i nie

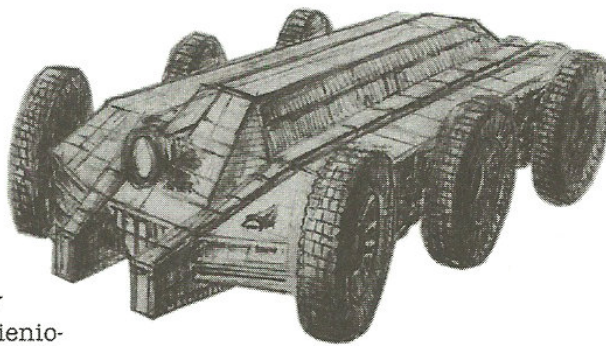
wykonuje żadnego testu, a każdy atakowany musi oddzielnie wykonać unik zdając Problematyczny test Zręczności. W przeciwnym razie otrzymuje ranę (Ciężka dla jednego wybranego celu Natarcia, Lekka dla reszty).

Stratowanie. Maszyna nie wykonując testu powoduje obrażenia samą swoją masą, napierając na obrońcę. Stratowania można unikać tylko odskakując i poświęcając co najmniej dwa Sukcesy. Stratowanie zadaje ranę Lekką. Jeśli Bohater poświęcił 1 Sukces na unik, wtedy otrzymuje Draśnięcie. Za 2 Sukcesy unika Stratowania całkowicie.

RUCHOMA BOMBA

Mr Johansen: Jest to niewielki, sześciokołowy pojazd, swym kształtem i rozmiarem przypominający nieco dawne marsjańskie łaziki. Podobieństwo kończy się jednak na wyglądzie zewnętrznym, bo o ile wymienione pojazdy były bardzo powolnymi, skomplikowanymi maszynami badawczymi, to wspomniany wehikuł jest szybki, dość prymitywnie zbudowany a jego podstawowy cel to gwałtowne powiększanie entropii. Innymi słowy mamy tutaj do czynienia z mobilnym ładunkiem wybuchowym, kierowanym komputerowo.

Robot naprowadzany jest drogą radiową, a kontrolę nad nim sprawuje prosta jednostka obliczeniowa, trochę bardziej skomplikowana niż elektroniczny zegarek. Siła eksplozji bywa na tyle



duża, że bez trudu zamienia samochód w płonący wrak, zrywa gąsienice transporterów opancerzonych lub burzy ceglane ściany. O sytuacji ludzi znajdujących się w strefie rażenia nie ma potrzeby chyba wspominać.

Ruchoma Bomba to, mimo swej prostoty, podstępna maszyna. Zwykle stara się niepostrzeżenie podjechać w pobliże wyznaczonego celu, by w stosownym momencie dokonać dzieła zniszczenia. Niekiedy też kilka takich robotów czai się na trasie przejazdu kon-

Zapada zmierzch. W świetle samochodowych reflektorów lśni mokra od deszczu, zryta dziurami nawierzchnia dawnej autostrady. Konwój otwiera transporter opancerzony, za którym jedzie osiem wojskowych ciężarówek, obładowanych sprzętem oraz zapasami. Na końcu drugi pojazd pancerny. Po obydwu stronach drogi rozciągają się ruiny jakiegoś miasta, którego nazwy nikt nie pamięta... Kiedy z półmroku niespodziewanie wypielzają małe, szare kształty, żołnierze strzegący konwoju reagują prawie natychmiast. Łoskot karabinów maszynowych rozlega się jednak co najmniej kilka sekund za późno. Pierwszym pojazdem wstrząsa wybuch, unieruchamiając go. Podobny los spotyka drugi transporter. Równocześnie ze sterty gruzu, zamaskowanej gałęzią, powoli wygrzebuje się samobieżny miotacz ognia. Samochody uwięzione pomiędzy uszkodzonymi transporterami próbują wydostać się z zasadzki, lecz nie ma już na to czasu. Ludzie w popłochu opuszczają ciężarówki rzucając się do ucieczki tuż przed tym, kiedy z nadciągającego robota tryskają pomarańczowe jęzory płomieni.



woju ciężarówek i cystern, jeżeli tylko zwiad Molocha zwęszy jakąś podejrzaną karawanę. Wówczas w zależności od miejsca planowanej zasadzki, maszyny wypelzają spomiędzy korzeni drzew, z zarośli lub spod pogruchotanych kawałów betonu, wjeżdżając prosto pod samochody. Robot sterowany jest zdalnie z pobliskiego modułu dowodzenia, jednak zarządzający nim komputer posiada sporą autonomię, dzięki czemu istnieje możliwość samodzielnego podjęcia decyzji co do wyboru celu. Jeżeli sytuacja nie wymaga precyzyjnego naprowadzenia bądź cele priorytetowe nie są wyznaczone, Ruchoma Bomba używa swoich czujników termicznych oraz detektora ruchu aby samodzielnie określić przeciwnika, którym może być zarówno żywa istota jak i przemieszczający się pojazd.

Automat napędzany jest prostym silnikiem spalinowym, bardzo głośnym i zawodnym, nierzadko dochodzi więc do sytuacji, gdy Ruchoma Bomba zatrzyma się nagle z powodu usterki. Ponadto przegrzanie podsystemów lub zwarcie instalacji elektrycznej może być powodem niezamierzonej detonacji. Biorąc pod uwagę wspomniane wady konstrukcyjne oraz brak solidnego opancerzenia, robot ten stanowi wrażliwy cel, nawet dla broni małego kalibru. Niektórych jednak kusi perspek-

tywa zdobycia sporej ilości materiału wybuchowego, dlatego też nie starają się zniszczyć maszyny, ale tylko unieruchomić ją i wyłączyć - co nie zawsze bywa bezpieczne.

REGUŁY:

Agresja: 10

Pierwsze spotkanie: -

Ruch: 2m/segm / 60km/h

Trafienie: mały cel +40%, +20% za ruch

Zręczność: Walka Wręcz 6

Percepcja: 8

Spryt: 5

Zaawansowanie programu: 1

Tryb berserker: tak

Wytrzymałość: 1 rana Ciężka

Redukcja ran: -

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 2)

Ucieczka: -

Autodestrukcja: 10 (Siła 1)

Majstrowanie:

Otwarcie: Problematyczne, czas: 0,5 godziny

Części: Mały silnik spalinowy (Z1); prądnicą (Z2); detektor ruchu (Z2); detektor kształtów (Z2); mniejszy układ sterujący (Z4); komunikator (Z2); materiały wybuchowe (Z2); średni pancerz (Z0); podwozie z kołami (Z0);

Oprogramowanie: assembler; ZPL, obsługa urządzeń I/O, obsługa sensorów, rozpoznanie bojowe, sterowanie ruchem;

Ładunek kumulacyjny. Gdy Ruchoma Bomba dostanie się bezpośrednio pod samochód, zniszczy go całkowicie, a solidnie opancerzony czołg może poważnie uszkodzić. Dla pieszych jej eksplozja traktowana jest jak zaczepny granat, chyba że jakiś pechowiec znajdzie się baz pośrednio nad nią - wtedy nie ma co liczyć ran, nic z niego nie zostanie.

SIECIARZ

Kapitan O'Hara: Nie ma chyba na froncie nic gorszego niż patrole w ruinach. Godzinami szwendasz się po labiryncie gruzu i budowli, przeczesujesz każdy kąt i nigdy nie wiesz, gdzie czai się blaszak. A Moloch potrafi wykorzystać te warunki - wymyślił parę naprawdę wrednych patentów na zabez-

pieczenie strzeżonych przez siebie budowli. Jeden z nich, Sieciarze, może i nie jest najgroźniejszym z możliwych, ale niejednego gościa już załatwił.

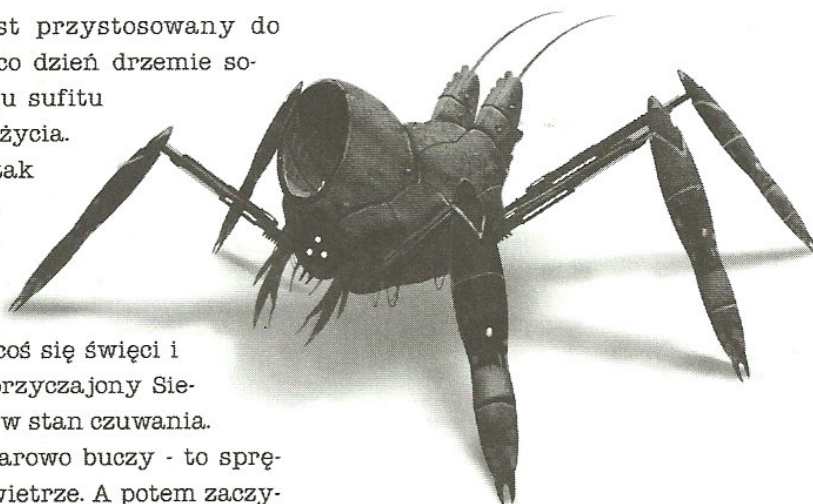
Sieciarz z wyglądu to nic wielkiego. Sześć pajęczych nóg dźwiga kulę wielkości dyni, z której wystaje coś na kształt lejka otoczonego małymi szy-



nami. Robot jest przystosowany do wspinaczki, na co dzień drzemie sobie gdzieś w rogu sufitu i nie daje znaku życia. Pewnie mógłby tak tkwić latami - blaszaki nie wiedzą, co to mufa. Jak tylko wyniuchają, że coś się świeci i ogłaszają alarm, przyczajony Sieciarz przechodzi w stan czuwania. Przez chwilę miarowo buczy - to sprężarka tłoczy powietrze. A potem zaczyna sondować swój teren jedynym okiem, jakie posiada - widać tylko, jak kamera obraca się dookoła. Gdy w czujnikach pojawi się ofiara, robot wypływa z siebie sieć, a szyny, po których idą obciążniki, rozkładają ją na całą szerokość - trzy na trzy metry. Siła sprężonego powietrza pozwala wystrzelić sieć na jakieś dziesięć metrów - niby niewiele, ale w zamkniętych pomieszczeniach w zupełności wystarczy.

Powalony, schwytany człowiek mógłby się wyswobodzić w ciągu paru chwil. Mógłby, gdyby nie parę przeszkadza- jak. Metalowa siatka jest bowiem pod napięciem - w obciążnikach są małe akumulatory, które przez kilkanaście sekund wyzwalają akurat tyle prądu, żeby gość zesrał się z bólu. A tyle czasu wystarczy, by maszyny właściwie wykorzystwały pracę Sieciarza. Zazwyczaj bowiem w pobliżu czają się inne roboty dla których strzał jest sygnałem do ataku. Z samą siatką sobie poradzisz, z samymi robotami - może też, ale ze wszystkim na raz będzie ciężko. Nawet jeśli Sieciarz sfuszerował i nikt się nie złapał, atak ten skutecznie rozbija szyk oddziału, wystawiając go na pastwę atakujących. Czy będą próbowali cię schwycić, czy załatwić - masz tak samo przerabane.

Sieciarz ma w sobie tylko jedną sieć, więc po strzale nie ogląda się za siebie,



tylko spieprza, aż się za nim kurczy. Kiedyś nasi chłopcy jak tylko mogli, rzucali się w pogoń za kurduplem, bo prowadził ich prosto do magazynów z zaopatrzeniem. Dzisiaj już tego nie robią. Po tym, jak Moloch przeprogramował parę Sieciarzy, by wprowadzały pościg w pułapkę, wielu naszych zginęło, a reszta zmadrzała.

REGUŁY:

Agresja: 12

Pierwsze spotkanie: -

Ruch: 2m/segment / 15km/h

Trafienie: mały cel +40%, +20% za ruch

Zręczność: Walka Wręcz 12 / Strzelanie 12

Strzelanie w zwarcie: 12

Percepcja: 12

Spryt: 13

Zaawansowanie programu: 2

Akcje:

Akcja za 1 segment: Strzał

Akcja za 2 segmenty: Strzał mierzony (zgodnie z regułami Celowania z podr. podst.)

Tryb berserkera: nie

Wytrzymałość: 1 rana Ciężka

Redukcja ran: -

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 1)

Ucieczka: po wystrzeleniu sieci

Broń dystansowa: Miotacz sieci - zasięg jak MC (1 sieć)

Majstrowanie:

Otwarcie: Trudne, czas: 1 godzina

Części: akumulator (Z2); ładowarka (Z3); infrawizja (Z1); mniejszy układ sterujący (Z4); komunikator (tylko odbiór) (Z2); miotacz sieci (Z1); lekki pancerz (Z0); pajęczne nogi (Z0)

Oprogramowanie: assembler; ZP2, obsługa urządzeń I/O, obsługa sensorów, rozpozna-



nie bojowe, sterowanie ruchem, walka dystansowa;

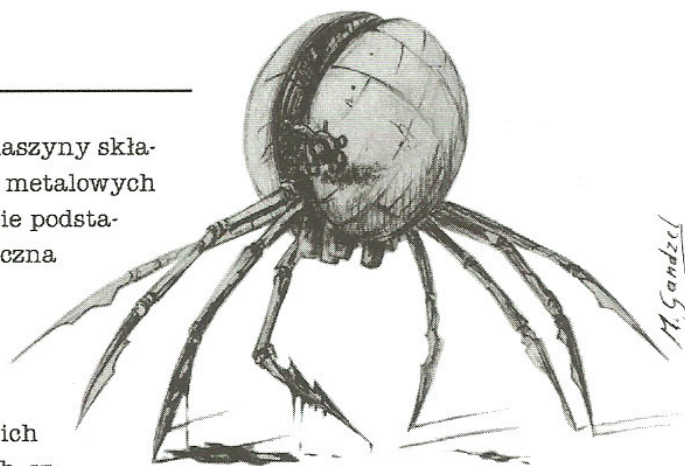
Zasadzka. Robot jest specjalistą w przygotowywaniu zasadzki. Należy zastosować normalne reguły Zasadzki, jednak ofiara zdaje o poziom trudniejszy test Czujności.

Elektryczna siatka. Za każdy PS uzyskany przez Sieciarza trafiony otrzymuje utrudnie-

nie +10% do testów (opłatanie). Ponadto musi zdać Trudny test Budowy, w przeciwnym razie zostaje powalony na ziemię. Dodatkowo zostaje porażony prądem - w każdej turze schwytany otrzymuje utrudnienie +30% (paraliż). Baterie starczą na 3 tury działania. Aby uwolnić się z sieci, trzeba zdać Problematyczny test Zręczności. Paraliż mija w tempie -10% co 5 minut.

SKOCZEK

Mr Johansen: Kadłub maszyny składa się z dwóch płaskich, metalowych półkul, zwróconych ku sobie podstawą, między którymi widoczna jest przestrzeń szerokości około dwudziestu centymetrów. Wewnątrz zamontowane zostały ruchome węzły ośmiu długich odnóży, zaprojektowanych w taki sposób, by mogły być w całości wciągnięte do środka. Kończyny te posiadają ostre szpony z hartowanej stali, o kształcie pozwalającym sprawnie ciąć oraz rozrywać ludzkie ciało. Ze spodniej części kadłuba wystają ponadto cztery symetrycznie rozmieszczone wyloty silniczków rakietowych, napędzanych hydrazyną. Wprawdzie robot nie może dzięki nim latać, bo ma zbyt dużą masę, a ilość paliwa zgromadzonego w zbiorniku jest stosunkowo niewielka, lecz pozwolą mu one wykonać kilka długich skoków, nawet na odle-



głość dziesięciu metrów. Należy przy tym dodać, że wspomniana substancja jest łatwopalną cieczą, silnie toksyczną (powoduje oparzenia skóry), zaś jej trujące opary tworzą z powietrzem mieszaninę wybuchową. Każdy taki automat jest więc równocześnie samobieżną bombą chemiczną.

Maszyna wykrywa potencjalne cele analizując mapę termiczną swojego otoczenia. Po zlokalizowaniu żywej istoty wielkości człowieka powoli podpełza w jej kierunku, a kiedy już podejdzie wy-

Jechaliśmy właśnie przez opuszczoną osadę górniczą, jakich wiele znajdziesz na północy. Gdy tylko samochody wjechały pomiędzy pierwsze zabudowania, wszyscy zgodnie stwierdzili, że coś tu nie gra. Miejsce to bowiem wyglądało tak, jak gdyby mieszkańcy wynieśli się dosłownie przed kilkoma dniami. Szyb w oknach nie pokrywał kurz, a na rozwieszonych sznurach wisiały czyste ubrania. Tom kazał nam wtedy przyspieszyć i na wszelki wypadek przygotować broń. Można więc powiedzieć, że nie udało się nas zaskoczyć... Gówno prawda. Kiedy rzuciła się na nas horda metalowych insektów, których nikt wcześniej nie widział na oczy, wszyscy byli zaskoczeni. Niektóre spadały z dachów oraz tarasów, inne wypelzały z kanałów, rozbiegając się po ulicach. Na szczęście atak nie był skoordynowaną akcją, a jedynie chaotycznym szturmem i po godzinie zaciętej walki nasz konwój zdołał wydostać się z pułapki. Straciłem wówczas dziesięciu ludzi, a prawie drugie tyle zatrulo się toksycznymi wyziewami i wkrótce zmarło...

starcząco blisko, rozpędza się, po czym odpala silniki rakietowe. Uniesiona siłą ich ciągu próbuje spaść na cel w taki sposób, by przygnieść ofiarę do ziemi i później spokojnie rozerwać ją na kawałki. Skoczek zużywając cały zapas paliwa potrafi również wznieść się na większą wysokość. Będąc w powietrzu chowa pającze odnóża, po czym manewrując dyskooidalnym kadłubem, nadaje mu ruch obrotowy. Dzięki temu, opadając lotem ślizgowym może z impetem przebić ceglana ścianę, bądź też urządzić masakrę grupie ludzi, w którą uderzy.

Robot ten jest dość dobrze opancerzony i aby go zatrzymać, trzeba czegoś więcej niż strzałów ze zwykłego karabinu. Warto jednak wspomnieć, że dolna część kadłuba ma znacznie słabszą odporność na trafienia z broni małego kalibru. Biorąc to pod uwagę, najbardziej sensowna taktyka obronna polega na otwarciu ognia w chwili, gdy maszyna wykonuje naskok. Wystarczy mieć jedynie nerwy ze stali i zachować zimną krew. Przyda się także odrobina zręczności, by w porę uchylić się przed spadającym wrakiem. Główny problem polega jednak na tym, że przypadkowe uszkodzenie zbiornika paliwa spowoduje wyciek hydrazyny, która nie dość, że może przy tej okazji ulec gwałtownemu zapłonowi i eksplodować, to płonąc tworzy chmurę niezwykle szkodliwego dymu.

REGUŁY:

Agresja: 14

Pierwsze spotkanie: Przeciętny test Morale (Strach)

Ruch: 3m/segm / 80km/h

Trafienie: +40% za ruch

Zręczność: Walka Wręcz 11

Percepcja: 8

Spryt: 14

Zasawowanie programu: 2

Akcje:

Akcja za 1 sukces: Skok i Atak łapami (rana Lekka, PPI)

Akcja za 2 sukcesy: Skok i Atak łapami (rana Ciężka, PPI)

Akcja za 3 sukcesy: Skok, Atak łapami i Odrzucenie (rana Ciężka, PPI)

Akcja za 3 segmenty: Stratowanie

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 1 rana Krytyczna

Redukcja ran: -

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 3)

Ucieczka: -

Autodestrukcja: 18 (bomba chemiczna)

Selektywne trafienia:

Spód maszyny (tylko gdy skacze): PT+ 40%
- Pancerz Red. 1

Szczelina: PT +80% - Pancerz Red. 0

Majstrowanie:

Otwarcie: Trudne, czas: 1 godzina

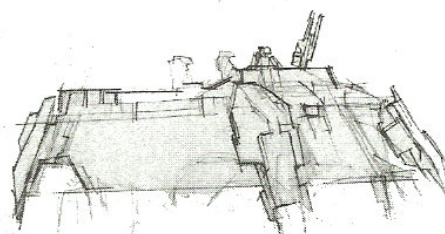
Części: Średni silnik elektryczny (Z1); akumulator (Z2); silniki skokowe (Z1); paliwo (Z2); termowizja (Z3); prosty detektor kształtów (Z3); mniejszy układ sterujący (Z4); komunikator (tylko odbiór) (Z2); mechaniczne odnóża (Z1); ciężki pancerz (Z0);

Oprogramowanie: System V; ZP2, obsługa urządzeń I/O, obsługa urządzeń zewnętrznych, obsługa sensorów, analiza otoczenia, rozpoznawanie bojowe, sterowanie ruchem, walka bezpośrednia;

Odrzucenie. Wyjątkowo silny cios odrzuca trafionego na 5 metrów. Ofiara traci dodatkowo jedną turę na orientację, co się w ogóle stało.

Natarcie (akcja przed walką turową). Celem Natarcia maszyny są wszyscy przeciwnicy w zasięgu jej broni (3m). Maszyna atakuje z co najmniej 10-ciometrowego rozbiegu i nie wykonuje żadnego testu, a każdy atakowany musi oddzielnie wykonać unik zdając Problematyczny test Zręczności. W przeciwnym razie otrzymuje ranę (Ciężka dla jednego wybranego celu Natarcia, Lekka dla reszty). Skoczek wykonuje Natarcie również ze skoku.

Stratowanie. Maszyna nie wykonując testu powoduje obrażenia samą swoją masą, napierając na obrońcę. Stratowania można uniknąć tylko odskakując i poświęcając co najmniej dwa Sukcesy. Stratowanie zadaje ranę Lekką. Jeśli Bohater poświęcił 1 Sukces na unik, wtedy otrzymuje Draśnięcie. Za 2 Sukcesy unika Stratowania całkowicie.

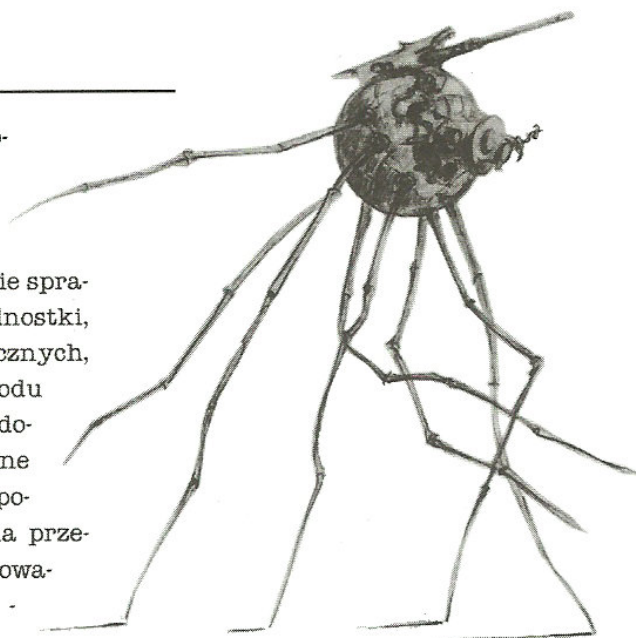




SNAJPER

Mr Johansen: Likwidacja dowódców, ale także naukowców czy innych specjalistów może skutecznie pokrzyżować plany przeciwnika. Maszyny zdają sobie sprawę z tego, że niektóre żywe jednostki, w odróżnieniu od tych mechanicznych, są niezastąpione. Z tego powodu elektroniczne mózgi często za doskonałe rozwiązanie strategiczne uważają pozbycie się kogoś, kto pośrednio lub bezpośrednio stoi na przeszkodzie łatwej realizacji zaplanowanych działań. Jedną z maszyn - zabójców jest właśnie Snajper.

Snajper ma postać niewielkiej kuli o średnicy czterdziestu centymetrów, poruszającej się na ośmiu chwytanych odnóżach. Hermetyczna budowa umożliwia mu pokonywanie zbiorników wodnych przy całkowitym zanurzeniu. Konstrukcja mechanicznych kończyn została opracowana w taki sposób, aby mogły się one w całości schować we wnętrzu kadłuba. Możliwe jest więc używanie dowolnej ich ilości, zależnie od tego, czy pojazd wędruje po lądzie, płynie w wodzie czy też próbuje się gdzieś wspiać. Po zaprogramowaniu do określonej misji automat działa samodzielnie, wykorzystując dane znajdujące się w pamięci. Identyfikacja celu polega na porównaniu twarzy ofiary z zapisanym wzorcem matematycznym, uzupełnionym przez analizę głosu. Należy przy tym dodać, że zastosowana tutaj proce-



dura bywa niekiedy zawodna. Maszyna może mieć spore problemy z rozróżnieniem osób o odmiennym wyglądzie, ale posiadających wspólne cechy charakterystyczne, kluczowe dla opracowanych algorytmów. Przykładowo, będzie to wielkość uszu, kształt czaszki czy też rozstaw oczu.

Robot wyposażony został w precyzyjny karabin, pozwalający skutecznie trafić wyznaczoną osobę z odległości przekraczającej dwa kilometry, o ile dany model został wyposażony w długą lufę. Dokładność taką zapewnia zaawansowany system optyczny, wspomagany oddzielnym komputerem celowniczym. Maszyna posiada dwa tryby pracy. Pierwszy z nich to tryb operacyjny, w którym śledzi i stara się wyeliminować konkretną osobę. Ten wariant dzia-

Profesor Thompson był zapewne jednym z ostatnich prawdziwych naukowców. Nie to, co ci domorośli spece, którzy nie potrafią nawet naprawić komputera, nie wspominając już o zrozumieniu Teorii Względności. Okropny dziwak, bufon i megaloman, ale to właśnie dzięki niemu udało się nam złamać szyfr stosowany przez maszyny w transmisjach radiowych. Chyba nie muszę tłumaczyć, jak bardzo pomogło to naszym żołnierzom. Oczywiście Moloch nie był z tego powodu zadowolony i postanowił sprzątnąć staruszkę, żeby ten nie wykręcił mu kolejnego numeru. Generał Patterson na szczęście dowiedział się o tym. Postawił na nogi wszystkich ludzi, jakich miał, każąc pilnować Thompsona dzień i noc. No więc pilnowaliśmy, aż któregoś dnia nasz uczony został znaleziony w sraczu z raną postrzałową. Do dziś nie wiadomo, jak to się stało, ale według pewnych informacji coś małego przelazło przez wentylację i załatwiło dziadka, nim zdążył wezwać pomocy.

kania wymaga dobrej widoczności na linii strzału, aby oprogramowanie mogło rozpoznać cel. Słabe oświetlenie, mgła czy silne opady deszczu uniemożliwiają wykonanie identyfikacji. Drugi tryb, niezależny od warunków atmosferycznych, to tryb bojowy, gdy komputer namierza każdy żywy cel znajdujący się w skutecznym zasięgu broni, posługując się przy tym czujnikami termicznymi. Snajper bez wyznaczonych priorytetów działa według tego właśnie schematu.

Urządzenie jest na tyle małe, że potrafi wcisnąć się w miejsca utrudniające dostrzeżenie go, by tam cierpliwie czekać na swoją ofiarę. Może dostać się do wnętrza silnie strzeżonego kompleksu przez kanały wentylacyjne bądź tunele serwisowe. Podczas regularnych walk zdarzają się też sytuacje, gdy robot ten podróżując na kadrubie innej maszyny bojowej prowadzi z niej morderezy ostrzał, nękając żołnierzy przeciwnika.

Smithy: Na szczęście Snajperów nie spotyka się często. Maszyna wymaga bardzo drogiego - nawet dla Molocha - źródła zasilania, bo mimo swoich niewielkich gabarytów musi przez długi czas działać zupełnie samodzielnie. Jedna bateria starcza robotowi na miesiąc czuwania, 6 godzin marszu lub godzinę walki, a wychodząc z transportera Snajper ma ich na składzie około dziesięciu. Jednostka sterująca także jest bardzo skomplikowana jak na tak małego robota, przez co również kosztowna w produkcji. Na amunicję nie pozostaje zbyt wiele miejsca i zazwyczaj robot przewozi około 20 naboju. Unika więc

nieplanowanej walki, jeśli tylko to możliwe. Czasem otrzymuje więcej baterii kosztem amunicji, lub odwrotnie.

REGUŁY:

Agresja: 5

Pierwsze spotkanie: -

Ruch: 2m/segm / 5km/h

Trafienie: mały cel +40%, +20% za ruch

Zręczność: Walka Wręcz 8 / Strzelanie 16

Strzelanie w zwarciu: 8

Percepcja: 16

Spryt: 16

Zaawansowanie programu: 3

Akcje:

Akcja za 1 segment: Strzał

Akcja za 2 segmenty: Strzał mierzony (zgodnie z regułami Celowania z podr. podst.)

Akcja za 3 segmenty: Strzał mierzony (zgodnie z regułami Celowania z podr. podst.)

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 2 rany Ciężkie

Redukcja ran: -

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 1)

Ucieczka: podczas misji - gdy zostanie wykryty przez ludzi

Broń dystansowa: 1xS (20 sztuk amunicji)

Majstrowanie:

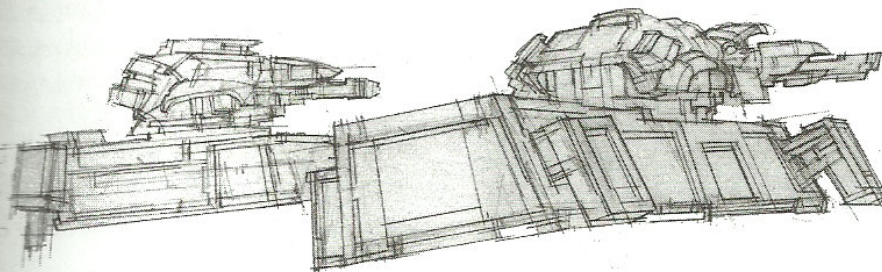
Otwarcie: Bardzo trudne, czas: 2 godziny

Części: Baterie (Z2); ładowarka (Z3); wizja (Z3); infrawizja (Z4); detektor kształtów (Z4); układ celowniczy (Z3); główny układ sterujący (Z3); kości pamięci (Z5); komunikator (Z2); karabin snajperski (Z1); amunicja (Z2); mechaniczne ramiona (Z1); lekki pancerz (Z0);

Oprogramowanie: System krzyżowy; ZP3, obsługa urządzeń I/O, obsługa sensorów, analiza otoczenia, bazy danych, sterowanie ruchem, walka dystansowa, overlord;

Zasadzka. Robot jest specjalistą w przygotowywaniu zasadzki. Należy zastosować normalne reguły Zasadzki, jednak ofiara zdaje o poziom trudniejszy test Czujności.

Zwiad. Maszyna dysponuje zdolnością ukrywania się, śledzenia i obserwacji celów. W testach tych czynności należy przyjąć, że posiada odpowiednie umiejętności (Umiejętności z grup Kamuflaż i Spostrzegawczość).



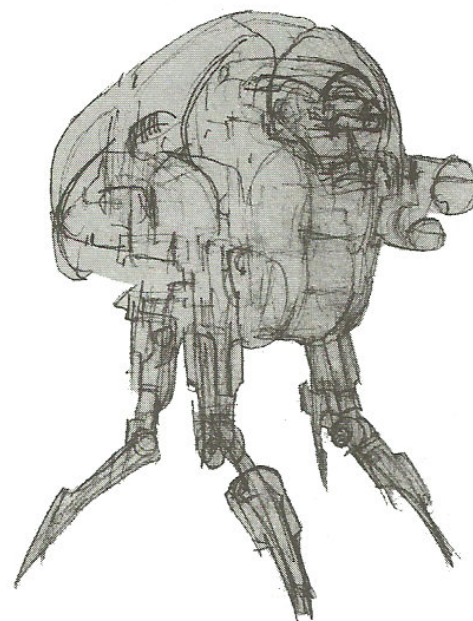


STRZELEC

Kapitan O'Hara: Widzisz gdzieś pancerną kulę na trzech nogach ze spluwą wystającą z przodu? Nie zastanawiaj się za bardzo - po prostu strzelaj. W dziewięciu przypadkach na dziesięć będzie to zwykły Strzelec. Inne maszyny mają w sobie coś, co służy do zrobienia ci krzywdy w spektakularny, bolesny i zaskakujący sposób. Napierdzą chemią, zarzygają ogniem, pociachają brzytwami... Ze Strzelcem przynajmniej od razu wiadomo, na czym stoimy. Jeśli już cię zabije, to zwykłą kulą. Standardowy strzelec może zaskoczyć kogoś żółtodzioba albo mięczaka z południa, który w życiu maszyny na oczy nie widział. Dla tych, którzy walczą z maszynami na co dzień, to chleb powszedni.

Strzelec nie jest za duży - jak się wyprostuje, ma plus minus metr siedemdziesiąt wysokości. Porusza się na trzech nogach, przez co w pełnym pedzie trochę kuśtyka. Nie przeszkadza mu to dorównać w szybkości dobremu chodźiarzowi. Jako broń wmontowany ma zwyczajny karabin - mniejszy lub większy, ale nie różniący się za bardzo od M-16 albo kałasza. Strzelec nie może nim poruszać, na pewno cię nie trafi, jeśli nie stoi przodem do ciebie. Żeby zmienić cel, musi obrócić całe swoje cieleśko.

Błaszak nie strzela ogniem ciągłym, tylko co najwyżej krótką serią. Moloch poskapał mu amunicji - dostaje zwykle dwa, góra trzy magazynki, tak że nie postrzela sobie za bardzo, jeśli nie będą o nim pamiętać Dostawcy. Spluwa obudowana jest modułami - jedno ją chłodzi, inne kompensują odrzut, a jeszcze inne robią za rusznikarzy i reperują broń, gdy przydarzy jej się feralny "klik". Wszystko to jest oczywiście schowane pod pancerzem. Ten zrobiony jest



z tworzywa sztucznego i nie jest za gruby - tak akurat, żeby po wybebeszeniu Strzelca zrobić z niego świetną skrytkę na żarcie.

Klasyczny Strzelec nie będzie cisnął się do walki w nocy, we mgle czy w deszczu. Całkiem jak zwykły żołnierz, no nie? To przez to, że w fabryce dali mu zwyczajny układ optyczny, nawet bez dalmierza. Szerokokątny obiektyw na pancerzu i czujniki dźwięku - to wszystko jeśli chodzi o jego sensory. Strzelec nie rzuca się na ślepo do walki - może i dlatego, że jak na maszynę jest dość samodzielny, o klasę sprytniejszy od takiego Łowcy. Jest w stanie poradzić sobie nawet w skomplikowanych sytuacjach, a banalne pułapki w stylu wilczego dołu to dla niego żaden problem. Jasne, czasem przejmie nad nim kontrolę Matka, ale równie często sam sobie jest szefem. Jego mózg to najbardziej skomplikowany układ - cała reszta jest stosunkowo prosta. Tak akurat żeby można masowo wypuszczać je na ludzi i nie żałować, jeśli któryś wpadnie w ich ręce.

Mówię o nim, jakbym miał go gdzieś, jakby w ogóle nie był groźny. To nie tak. Po prostu zwykły Strzelec jest w

starciu równie niebezpieczny, co opancerzony gość ze spluwą. To nie tak mało, ale jak się go porówna z potworami w stylu Żuka czy Juggernauta, to aż się chce przywitać go piwkami i chipsami.

REGUŁY:

Agresja: 14

Pierwsze spotkanie:

Prędkość: 2m/segm / 15km/h

Traffenie: +10% za ruch

Siła: Walka Wręcz 9 / Strzelanie 10

Strzelanie w zwarcie: 7

Percepcja: 13

Spryt: 12

Zawansowanie programu: 3

Akcje:

Akcja za 1 segment: Strzał lub krótka seria

Akcja za 2 segmenty: Długa seria

Akcja za 3 segmenty: Ogień ciągły

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 2 rany Ciężkie

Redukcja ran: -

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 1)

Ucieczka: -

Broń dystansowa: 1xKM lub 1xK (30 - 50 sztuk amunicji)

Majstrowanie:

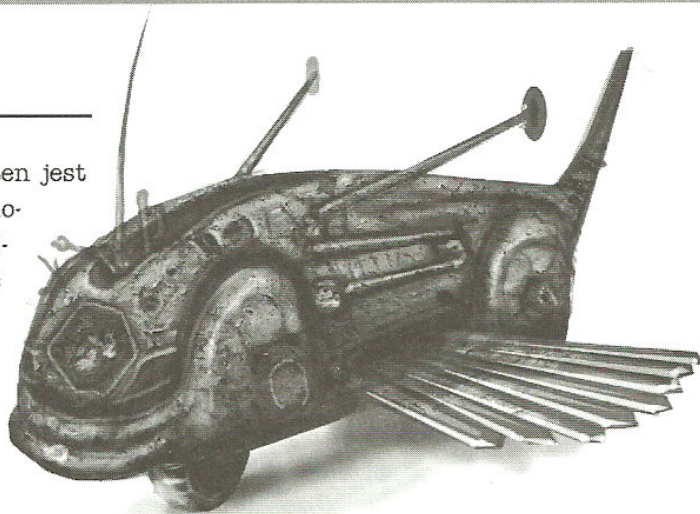
Otwarcie: Trudne, czas: 1,5 godziny

Części: Duży silnik elektryczny (Z1); akumulator (Z2); ładowarka (Z3); wizja (Z); czujnik dźwiękowy (Z3); główny układ sterujący (Z4); kości pamięci (Z4); komunikator (Z3); karabin szturmowy (Z1); moduły rusznikarskie (Z2); amunicja (Z2); lekki pancerz (Z0); pające nogi (Z0);

Oprogramowanie: System V; ZP3, obsługa urządzeń I/O, obsługa sensorów, analiza otoczenia, rozpoznanie bojowe, sterowanie ruchem, walka dystansowa;

ŚCIGACZ

Mr Johansen: Robot ten jest szybkim pojazdem jednośladowym, którego najśluszej będzie nazwać automatyzowanym motocyklem, gdyż w istocie tak właśnie wygląda - jak bardzo niski, podłużny i dość szeroki motor. Z oczywistych względów nie posiada kierownicy ani siedzenia, jednak parując na niego ma się nieodparte wrażenie oglądania czegoś, co powstało dzięki współpracy Molocha oraz koncernu Yamaha lub Honda. Smukły czarny profil nadaje maszynie kształt mechanicznego drapieznika, a chromowane amortyzatory i błotniki podkreślają jej wysmakowaną stylistykę. Do tego lśniąca ostrza z tytanu, mogące otworzyć się po obydwu stronach pojazdu niczym delikatne chińskie wachlarze. Koncepcja jest bardzo prosta: rozpędzony pojazd



wpada w tłum ludzi, a metalowe ostrza ścinają ich jak trawę.

Na równej nawierzchni, bez większych dziur i wybojów, robot osiąga prędkość 200 km/h, rozpędzając się do setki w ciągu czterech sekund. Budowa umożliwia mu również jazdę po wszelkiego rodzaju bezdrożach, jednak Moloch zwykle wykorzystuje te wehikuły, gdy urządza rajdy dawnymi autostradami, bądź przeprowadza atak na miasto położone daleko za linią frontu, mający na celu złamanie morale mieszkańców. Grupę nadciągających Ścigaczy



już z daleka zdradza ryk silników i ciemna chmura spalin. Jeżeli natrafia na osoby, które nie zdążyły lub nie miały gdzie się schronić, będą ścigać swe ofiary z bezlitosną zaciekłością, próbując ścąć je z nóg lub najzwyczajniej w świecie staranować swą ogromną masą. Nieszczęśnik ma niewielką szansę przeżycia bezpośredniej konfrontacji. Może tylko w ostatniej chwili uskoczyć w bok, jeśli zdoła.

Pomimo iż maszyna jest bardzo szybka, jej zwrotność pozostawia wiele do życzenia, podobnie jak stabilność dwukołowej konstrukcji. Ścigacz nie zatrzyma się bez powolnego wyhamowania i wcześniejszego wysunięcia odpowiednich wsporników. Jeżeli natomiast w wyniku trafienia lub utraty równowagi zostanie przewrócony, ma spore problemy z odzyskaniem właściwej pozycji. Ponadto robot nie należy do szczególnie bystrych automatów, więc przeciwko niemu świetnie sprawdzają się proste pułapki w rodzaju łańcucha ukrytego na trasie przejazdu.

Smithy: Ścigacze są groźnymi maszynami nie tylko dla pieszych, ale i dla samochodów. Kto wie, może nawet bardziej - bo o ile nie dorwają pieszego na gładkich pustkowiach, ma on dużą szansę schronić się gdzieś w ruinach, na drzewie, czy w jakimś rowie. Rozpędzony samochód nie znajdzie raczej takiej kryjówki, gdzie nie wjechałby za nim motor. A ostrza Ścigacza potrafią ciąć nawet blachę, o nie opancerzonych kołach nie wspominając. Po kilku szarżach z samochodu pozostanie pościęty wrak. W dodatku nieraz czarne bolidy otrzymują od swego dowódcy rozkaz "zatrzymać za wszelką cenę" - wtedy przy każdym ataku jeden z nich uruchamia tryb samobójczy i przy pełnej prędkości zderza się centralnie ze ściganym pojazdem. Mimo, że Ścigacze nie są wypełnione ładunkami wybuchowymi, ich przód jest dostosowany do

taranowania, więc potrafią zmienić dowolny pojazd w stertę powykręcanych blach, oczywiście poświęcając przy tym siebie.

Ścigacz jest pojazdem terenowym i potrafi, choć trochę wolniej, pędzić przez pagórkowaty teren, zjeżdżać po schodach, a czasem pokonywać zwały gruzu. W połączeniu z zaimplementowaną robotom wilczą taktyką polowania sprawia to w efekcie, że ścigające maszyny często rozjeżdżają się na boki - kilka mknie prosto za uciekinierem, jedna zjeżdża gdzieś w bok i pruje szczytem ziemnego wału, inna odbija w drugą stronę i gna na przełaj, by przeciąć ci drogę daleko w przedzie.

Gdy uda ci się schronić przed atakiem Ścigaczy, wcale nie będą krążyć wokół twojej bezpiecznej kryjówki jak Indianie. Przyczają się gdzieś poza zasięgiem twojej broni i poczekają, aż wyjdiesz. Módl się, żeby w tym czasie coś innego przyciągnęło ich uwagę.

REGUŁY:

Agresja: 12

Pierwsze spotkanie: -

Ruch: 2-10m/segm / do 200km/h

Trafienie: od przodu mały cel +30%, Ruch +30 do 60%

Zręczność: Walka Wręcz 10

Percepcja: 5

Spryt: 8

Zaawansowanie programu: 2

Akcje:

Akcja za 1 sukces: Cięcie (rana Lekka)

Akcja za 2 sukcesy: Cięcie (rana Ciężka)

Akcja za 3 sukcesy: Ścięcie (rana Krytyczna)

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 1 rana Krytyczna

Redukcja ran: -

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 1)

Ucieczka: gdy nie ma możliwości ataku

Atakowanie większej liczby przeciwników:

Wszyscy w zasięgu ostrzy

Selektywne trafienia:

Optyka (tylko od przodu): PT +120% (Ukrycie 3, Pancerz Red. 0), rana Ciężka - k20 (14+ - oślepienie maszyny)

Zbiornik paliwa (tylko z boku): PT +60% (Pancerz Red. 1), rana Ciężka - k20 (12+ - eksplozja)



Koła: PT +100% (Pancerz Red. O), rana Ciężka - k20 (14+ - unieruchomienie)

Majstrowanie:

Otwarcie: Trudne, czas: 1 godzina

Części: Silnik spalinowy (Z1); paliwo (Z2); prądnica (Z3); akumulator (Z3); infrawizja (Z3); detektor kształtów (Z4); mniejszy układ sterujący (Z4); komunikator (Z3); koła (Z0); lekki pancerz (Z0);

Oprogramowanie: System V; ZP2, obsługa urządzeń I/O, obsługa sensorów, rozpoznanie bojowe, sterowanie ruchem, walka bezpośrednia;

Ścięcie. Jeżeli cios za 3 Sukcesy trafi w kończynę, zostaje ona odcięta. Szczegółowe zasady walki rozpędzonych pojazdów znajdują się w "Bohaterze" na stronie 48.

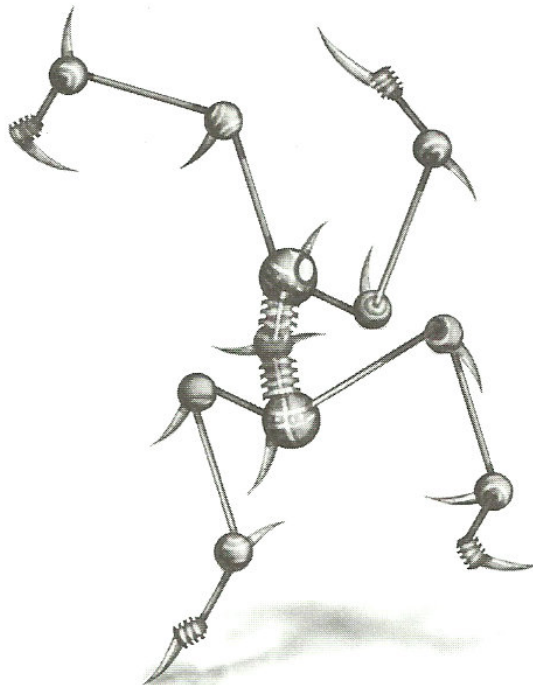
Taranowanie. Gdy Ścigacz w pełnym pędzie uderzy we wrogi pojazd, ulega całkowitemu zniszczeniu, ale przy tym często pociąga za sobą cel. Jeżeli tylko uderzył z prędkością większą niż 100 km/h traktuje się go jak pocisk zadający Uszkodzenie Ciężkie z 3 Punktami Przebicia. Uniknięcie uderzenia Ścigacza wymaga Cholernie trudnego testu Prowadzenia pojazdów.

THINBOY

Dr Izaak Balton: Chudzielec, jak zwa-
go Łowcy Maszyn, to dość specyficzna
maszyna używana do walk bezpośred-
nich. Thinboy to człekokształtny robot
zbudowany z cienkiej, lekkiej konstruk-
cji. Przypomina patyczaka o ludzkich
kształtach, ma ręce, ma nogi, ale nie
ma głowy. Zbudowany jest z tworzywa
węglowego, posiada stawy pracujące we
wszystkich kierunkach, tak, że może
wywijać rękami i nogami w każdą
możliwą stronę. Jego największy atut
to bardzo oszczędna budowa. Wygląda
jak powiązane ze sobą pręty, ale w rze-
czywistości są to skomplikowane urzą-
dzenia, zminimalizowane i upchnięte w
tak cienką obudowę.

Wszystkie kończyny robota są nie-
samowicie ostre, wystarczy, że zamach-
nie się ręką lub nogą, a mięśnie, cza-
sem nawet kości ofiar, rozmieniają się
na drobne. Sceny walk z Chudzielcem
są niezmiennie krwawe. Robot potrafi
jednym ruchem odcinać członki i gło-
wy swoich przeciwników. Czasem prze-
bija się przez ciało jak przez ciasto.

Chudzielec nie posiada silnego pan-
cerza, ale nadrabia to szybkością i gib-
kością, a dla strzelców jest i tak wy-
starczająco trudnym celem. Bardzo
trudno go trafić z broni palnej, a w
ruchu to prawie niemożliwe. Thinboy



biega niezmiennie szybko, porusza się
jak lalka, walczy tylko w zwarcu. Spo-
sób walki Chudzielca wywołuje skoja-
rzenia z jakimiś dziwnymi ludzki-
mi stylami. Potrafi obracać się na jed-
nej nodze, skakać, odstawiać fikołki,
podcinać ofiarę, boksować i dusić.

Jako, że roboty te nie posiadają moc-
nego pancerza, jeden cios młotem lub
mocne uderzenie pałką może całkowi-
cie połamać Thinboya. Jednak walka
bezpośrednia to też niełatwe wyzwanie,
bo zestaw uników Chudzielca jest na-
prawdę pokazny.

Chudzielcy to zbyt delikatne i lek-
kie konstrukcje, by mogły nosić jakąś



dodatkową broń. Mają za to fenomenalnie zbudowany ośrodek równowagi. Silnik i mocowanie wszystkich członków skupia się w niewielkim, kulistym ośrodku, zaś dalsze przeguby kończyn w bardzo przemyślny sposób wykorzystują zasadę bezwładności oraz kierunkowe blokady zginania. W efekcie Thinboy nie tyle zgina łokcie czy kolana, a jedynie wykonuje zamachy, odpowiednio obracając kończynę, tak by zgodnie z cyfrową taktyką zgnać ją lub zaatakować. Potrafi utrzymać się nawet na jednej ręce. Szybko się obraca, błyskawicznie wyskakuje w powietrze, potwornie szybko wymachuje kończynami i odskakuje.

Skuteczną bronią przeciw Thinboyom są wystrzeliwane siatki, dyski i broń rozpryskowa, czy też śrutowa. Granaty też dają całkiem dobry skutek.

Blackbird: To, że robot jest chudy jakby był zbudowany z kilku kawałków drutu, sprawia jeszcze jeden problem - otóż niełatwo go w ogóle w porę dostrzec, gdy atakuje - szczególnie w nocy. Niejeden żołnierz przypłacił to życiem, nie mówiąc o niedoświadczonych nie-szczęśnikach z karawan, którzy do końca jedynie przecierali oczy ze zdziwienia, widząc to groteskowe dziwadło pę-

dzące w ich stronę i wzbijające tuman kurzu.

REGUŁY:

Agresja: 20

Pierwsze spotkanie: -

Ruch: 3m/segm / 40km/h

Trafienie: mały cel +40%, ażurowa konstrukcja +120%, +40% za ruch

Zręczność: Walka Wręcz 14

Percepcja: 7

Spryt: 10

Zaawansowanie programu: 2

Akcje:

Akcja za 1 sukces: Atak łapą (rana Lekka)

Akcja za 2 sukcesy: Atak łapami (rana Ciężka)

Akcja za 3 sukcesy: Atak łapami (rana Krytyczna)

Akcja za 1-3 sukcesy (zależnie od sukcesów przeciwnika): Unik

Tryb berserkera: nie

Wytrzymałość: 1 rana Ciężka

Redukcja ran: -

Pancerz: -

Ucieczka: -

Majstrowanie:

Otwarcie: Cholernie trudne, czas: 4 godziny

Części: Silnik elektryczny (Z2); baterie (Z3); infrawizja (Z3); detektor kształtów (Z4); główny układ sterujący (Z5); komunikator (Z2); mechaniczne ramiona (Z0);

Oprogramowanie: System V; ZP2, obsługa urządzeń I/O, obsługa sensorów, analiza otoczenia, rozpoznawanie bojowe, sterowanie ruchem (niezwykle rozbudowane), walka bezpośrednia;

Biegi na nas tak szybko, że tylko sekundy dzieliły nas od siebie. Strzelałem kilka razy, ale nie potrafiłem go trafić, wyglądał jak człowiek zbudowany z kilku cieniutkich kości, jak te ludki rysowane w zeszytach dzieciaków, ledwie kilka kresek i głowa. Ale on nie miał nawet głowy. Wyładowałem cały magazynek i jedyne, co osiągnąłem, to trafienie w rękę. Ale to go nie zwolniło. Ktoś odepchnął mnie do tyłu i zobaczyłem szerokie plecy Motombo, wielkiego, czarnoskórego bydlaka, byłego gladiatora. W rękę trzymał ciężki, dwuręczny młot.

- Żle się do niego zabierasz.

Tylko tyle zdążył powiedzieć, zaraz potem ścierał się w walce z Chudzielcem. Motombo machał swoją bronią zataczając olbrzymie koła, ale robot zręcznie unikał ataków. Czasem wydawało mi się, że to jakiś dziwaczny taniec, jego ręce latały beładnie w różne strony, wyginał się do tyłu niemal dotykając ziemi, czasem podskakiwał. Motombo uderzał silnie, ale zawsze był o centymetry za daleko. W końcu robot zakręcił młynka w pozycji kucznej i cos zaszeleściło. Po chwili noga Motombo odpadła na wysokości kolana. Gladiator wrzasnął, a z kikuta buchnęły fontanny krwi. Robot odskoczył o kilka kroków, myślałem, że Motombo padnie z bólu, ale wojownik zakręcił ostatnie koło swoim młotem i pomimo bólu trzasnął Chudzielca z taką siłą, że połamał mu cały korpus. Podszedłem do rannego, przeklinał w języku swoich ojców.

- Nieźle co? - Spróbował się uśmiechnąć - dobry jestem, nie?

- A dasz radę jeszcze tym dwóm? - Pokazałem palcem w stronę biegnących Thinboyów.

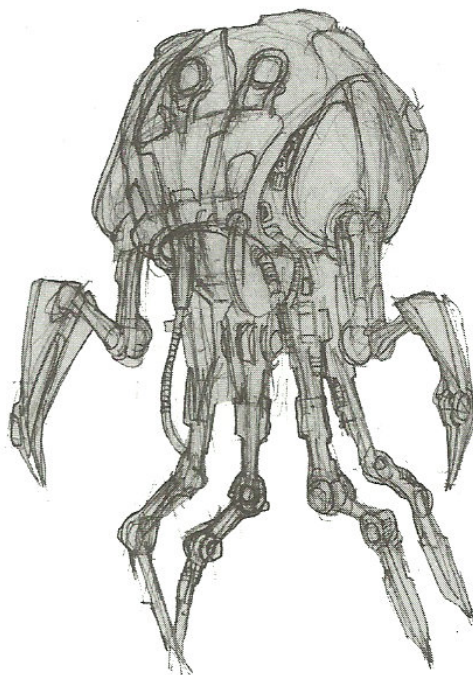


TRAPER

Zick Jones: Następny Molochowy pomiot, który ani myśli stawiać do otwartej walki. Od kilku już ładnych lat schodzi ich z taśmy montażowej po kilka sztuk na miesiąc. Konstrukcja trochę droga, bo i to program skomplikowany i materiały ciężkie do zdobycia. Wielki Mistrz M. inwestuje w elektronikę, ile się da. Noktowizja, termowizja, elektroniczny nos, radar, sonar, ekspres do kawy. Jak uda ci się go złapać, to starczy ci gambli na pół roku spokojnego życia, albo na dwa dni naprawdę przedniej zabawy w mieście, w którym jasno jest 24 godziny na dobę i nie mówi się o Neutron Village, oni tam się świecą z trochę bardziej szkodliwych przyczyn.

Traper to jedna z najrzadziej spotykanych maszyn o udokumentowanym istnieniu. Inaczej. Jest ich już sporo, o ofiarach usłyszeć można niemal w każdym zakątku kontynentu, od Detroit, po Karaiby. Sęk w tym, że drań umie się dobrze ukrywać i niemal nigdy nie wychodzi na solówki. Podstępna bestia wpierdzielone ma w pamięć wszystkie możliwe podręczniki o zastawianiu pułapek i zacieraniu śladów. Nieliczni go widzieli, a ci co twierdzą, że go widzieli, a mają wszystkie kończyny i śliczną buźkę, wciskają kit. Ci bardziej przekonywujący widzieli zwykle niewiele, a ich opowieści są bardzo podobne: "I nagle wrąbałem się do wilczego dołu", "Dyndałem za jedną nogę na cholernej linie", "...i wylazło toto zza drzewa. Ale jak zobaczyło, że jeszcze żyję i że mam gnata, to spieprzyło."

Trapera trzeba tropić jak niezwykle cwanego mutka, który potrafi się



dobrze ukrywać, a z pięciu listków i trzech gałązek robi czarcią zapadkę.

Smithy: Traper ma około metr wysokości, cały pokryty jest maskującymi, nieregularnymi plamami - szarymi, ciemnoszarymi, ziemistymi, bo działa głównie na terenach zalesionych lub miejskich. Z kadłuba oprócz czterech pajęczych nóg i dwóch ramion wysunąć może dodatkowo precyzyjne manipulatory z dobieranymi do potrzeb narzędziami, jak piły, nożyce, saperki, palniki, chwytne łapy itd.

Bez ładowania Traper może działać nawet przez kilka dni. Moloch zazwyczaj daje mu do opieki maszynę-karmiciela, cysternę-agregat, której jedynym zadaniem jest doładowywać Trapera co pewien czas. Traper zaś zadba o to, by cysterna została dobrze ukryta, a droga do niej zabezpieczona. Innymi słowy, dostarczony w pobliże ludzkich osad lub na teren, który trzeba zabezpieczyć, wije sobie wygodne gniazdko w gdzieś

Dziadek z wnuczką wyszli do lasu i już nie wrócili. Znalazli ich szósta z kolei ekipa, ich, a także dwóch członków trzeciej wyprawy i jednego członka piątej, a właściwie to kilka odrąbanych członków tych członków. Sami też wszyscy nie wrócili, a do lasu nie wiazi już nikt.



w ruinach lub lesie, wraca tam co pewien czas, by podładować akumulatory, a na co dzień biega po okolicy i kombinuje, jak by tu zrobić coś wrednego z dostępnych materiałów.

REGUŁY:

Agresja: 12 (ale nie atakuje bezpośrednio)

Pierwsze spotkanie: -

Ruch: 2m/segm / 20km/h

Trafienie: mały cel +20%, +20% za ruch

Zręczność: Walka Wręcz 11

Percepcja: 15

Spryt: 17

Zaawansowanie programu: 3

Akcje:

Akcja za 1-3 sukcesy (zależnie od sukcesów przeciwnika): Unik

Przykładowe pułapki:

Wykopanie i zamaskowanie wilczego dołu (tylko w odpowiednim terenie) - 3 godziny

Zastawienie i zamaskowanie wnyków - 20 minut

Przygotowanie i zamaskowanie pułapki z kolcem - godzina

Tryb berserkera: nie

Wytrzymałość: 1 rana Ciężka

Redukcja ran: -

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 1)

Ucieczka: po wykryciu, unika walki za wszelką cenę

Majstrowanie:

Otwarcie: Trudne, czas: 1 godzina

Części: Silnik elektryczny (Z2); baterie (Z3); ładowarka (Z2); wizja (Z3); infrawizja (Z4); detektor ruchu (Z4); detektor kształtów (Z3); czujnik dźwiękowy (Z4); noktowizor (Z3); radar (Z2); analizator chemiczny (Z4); główny układ sterujący (Z4); kości pamięci (Z5); elektroniczna mapa (Z5); komunikator (Z2); mechaniczne ramiona (Z0); narzędzia (Z2); lekki pancerz (Z0); pajęczne nogi (Z0);

Oprogramowanie: System krzyżowy; ZP3, obsługa urządzeń I/O, obsługa urządzeń ze-

wewnętrznych, obsługa sensorów, analiza otoczenia, sterowanie ruchem, sterowanie manualne, overlord;

Wnyki. Aby dostrzec wnyki, zanim się w nie wpadnie, należy wykonać Otwarty test Wypatrywania. Przy mniej niż 4PS Bohater nie dostrzeże pułapki; przy 4-6PS odkryje ją z odległości około 6m, przy 7-8PS z około 10m, przy 9-10PS z 15m, przy większej ilości PS z 20m. W przypadku, gdy Bohater wpadnie w pułapkę, otrzymuje Draśnięcie i zostaje uwięziony przez wnyki (jeśli pułapka zastawiona została w lesie, ofiara zostanie uniesiona w powietrze za nogę. Ponadto do momentu oswobodzenia do wszystkich testów czynności ruchowych otrzymuje karę +60%.

Wilczy dół. Aby dostrzec wilczy dół, zanim się do niego wpadnie, należy wykonać Otwarty test Wypatrywania. Przy mniej niż 6PS Bohater nie dostrzeże pułapki; przy 6-8PS odkryje ją z odległości około 6m, przy 9-10PS z około 10m, przy 11-12PS z 15m, przy większej ilości PS z 20m. W przypadku, gdy Bohater wpadnie w pułapkę, wykonuje kolejny test, tym razem Zręczności. Porażka oznacza Lekką ranę, 1-3PS Draśnięcie, większa ilość PS to brak obrażeń. Dodatkowe obrażenia można otrzymać, jeśli na dnie wilczego dołu Traper zamocował ostrza lub inną niespodziankę.

Kolec. Aby dostrzec naprężoną gałąź z kolcem, zanim ofiara wdepnie w zwalniacz, należy wykonać Otwarty test Wypatrywania. W terenie leśnym przy mniej niż 6PS Bohater nie dostrzeże pułapki; przy 6-8PS odkryje ją z odległości około 6m, przy 9-10PS z około 10m, przy 11-12PS z 15m, przy większej ilości PS z 20m. W terenach zabudowanych test będzie łatwiejszy o 4PS. W przypadku, gdy Bohater wpadnie w pułapkę, zwalnia zapadkę i może zostać przebity przez kolec (np. gwóźdź). Należy rzucić k20: 1-5 oznacza brak obrażeń, 6-10 Draśnięcie, 11-20 ranę Lekką. Gorzej, jeśli kolec zawiera truciznę (patrz opis toksyn na końcu tego dodatku).

To był mój pierwszy wypad i długo błakaliśmy się po lesie bez przyczyny. Wydawało mi się, że jest to jakiś bezsensowny spacer; często zmienialiśmy kierunki, a Łowca Maszyn na przedzie długo kluczył. Miał jednak w tym jakiś cel. Co chwilę zwalniał, wpatrywał się w trawę i długo skradał. Zaczęliśmy tracić cierpliwość. Po chwili Łowca schylił się i sięgnął patykiem w trawę. Kiedy go podniósł i pokazał swoim towarzyszom, to na kiju zobaczyłem jakąś maź. Łowcy spojrzeli po sobie i wyciągnęli broń. Ktoś szepnął:

- Nażarty jest, uważajcie.

Ale niewiele zdążyliśmy zrobić, coś wystrzeliło z krzaków wysoko w górę i upadło między nami. Wyglądało jak pająk z przeźroczystym odwołkiem. Ktoś wrzasnął "uciekajcie". Nim zdążyłem wycelować w pająka, buchnęła z niego chmura dymu i poczułem jakbym połknął szklaną żyletkę. Usłyszałem kanonadę, nic nie widziałem, słyszałem też krzyki. Cofnąłem się pod jakieś drzewo. Po chwili się uspokoiło. Z początku widziałem zamglony obraz, potem coraz ciemniejszy, aż zupełnie zapadły ciemności. Usłyszałem koło siebie głos Łowcy:

- Ten też oślepi. Spokojnie chłopie, może to minie.

To było 4 lata temu, od tej pory już nigdy nie zobaczyłem kolorów i kształtów.

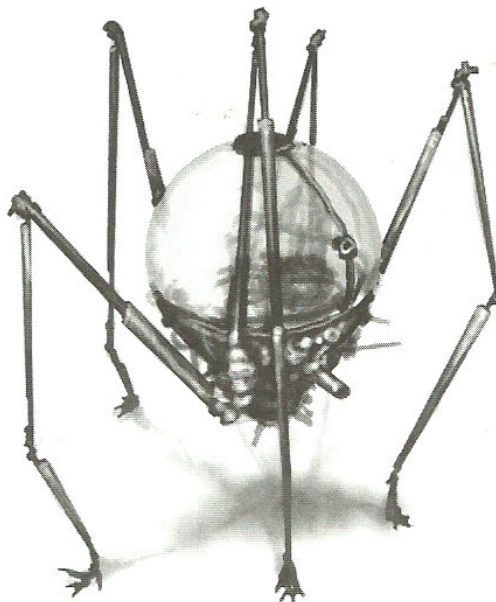
ZIELARZ

Dr Izaak Balton: Zielarz to jedna z ciekawszych maszyn bojowych, która ma także wiele innych zastosowań. Z wyglądu przypomina szklaną kulę z dziwnymi urządzeniami wewnątrz, które pracują bez wytchnienia. Cała konstrukcja porusza się na pajęczych nogach i wielkością przypomina małego psa. Zielarza spotkać można głównie na terenach zarośniętych, ponieważ jego funkcja jest ściśle związana z botaniką. Maszyna samodzielnie wędruje po lasach, łąkach, pobiera niezliczone ilości próbek roślinnych i przetwarza je w swoich wnętrznościach. Potrafi wytwarzać silne trucizny, płyny paraliżujące, a nawet leki, wszystko zaś zależy od tego, do jakich roślin ma dostęp.

Zielarz to także maszyna bojowa, sam wytwarza trujące chemikalia i sam ich potem używa w walce. "Najedzony" jest ekstremalnie niebezpieczny, potrafi wystrzeliwać pociski nasączone truciznami, wypuszczać pod sprężonym powietrzem gazy halucynogenne, paraliżujące pociski wybuchowe, oślepiające płyny.

Zielarz potrafi atakować na dystans i w zwrocie. Strzałki, strumienie cieplej, chmury pyłów, spryskiwacze i nawet pociski eksplodujące biologiczną śmiercią. Czasem zdarzało się, że Zielarz był całkowicie bezbronny, bo ledwo wypuszczony, nie zdążył pobrać odpowiednich próbek. Oprócz zebranych i przetworzonych substancji, wystrzeliwanych z miotaczy, maszyny te nie posiadają żadnej dodatkowej amunicji.

Maszyna posiada pancerz, który może wytrzymać nawet serię karabinową. Szklana obudowa może zmylić, to wbrew pozorom najmocniejsza część maszyny. Specjaliści zawsze strzelają w odnóża. Nie jest to łatwe, bo maszy-



na w trybie ucieczki jest bardzo zwinną.

Zielarze zazwyczaj posyłani są tam, gdzie trzeba wziąć przeciwników żywcem - wykorzystywani są do paraliżowania ofiar, które potem inne maszyny zabierają z pola bitwy jako żywy materiał badawczy Molocha.

Znawcy potrafią wytropić maszynę po specyficznych śladach. Zielarz podczas preparowania specyfików wypuszcza specjalnym otworem substancje zbędne, które są efektem ubocznym i "ścinkami" wydalnymi podczas reakcji. Wygląda to jak maź, różnej konsystencji i barwy, zależnie od roślin, nad którymi aktualnie pracuje. Gdy dokładnie nie wiesz, z jaką maszyną masz do czynienia i znasz się co nieco na chemii, czasem możesz zorientować się już po zapachu, że przezroczysty sukinsyn właśnie bierze cię na celownik.

Podczas reakcji syntezy trutecznej, maszyna chowa odnóża i nieruchomieje, jedynie przeciągłe buczenie świadczy o jej aktywności. Jeśli spostrzeże, że jest obserwowana, szybko wysuwa nogi i zaczyna uciekać, nie podejmując walki. Atakuje prawie tyl-



ko z zaskoczenia i zazwyczaj unika otwartej walki.

Dziwnym trafem robot potrafi też preparować leki i substancje znieczulające. Nie wiadomo, po co. Prawdopodobnie maszyna wyciska soki z każdej rośliny, która ma jakieś właściwości i "przy okazji" tworzy też leki. Żołnierze czasem używają leków znalezionych wewnątrz pokonanego Zielarza, jednak wielu zginęło badając specyfiki wyciągnięte z wnętrza maszyny. Często są to płyny działające już przez sam dotyk, kwasy roślinne, itp., które rozpoznaje tylko doświadczony botanik, a i to niejednokrotnie dopiero po badaniach laboratoryjnych.

Pokonany Zielarz to wysmienite trofeum. Jeśli wie się, jak do niego dostać, można znaleźć w jego wnętrzu prawdziwe farmaceutyczne skarby, choć wszystko zależy od obszaru, na którym przebywał. Zielarz na terenach średnio zalesionych to niezbyt bogaty zbiór specyfików, za to taki sam robot z Neodżungli to już chodzące laboratorium trucizn. Łowcy Maszyn często sami starają się "dokarmiać" maszynę, zanim się z nią nie rozprawią. Potem hup znacznie zyskuje na cenie.

Smithy: Korpus Zielarza jest mniej więcej dwukrotnie większy od futbolowej piłki, zaś gdy robot stanie wyprostowany, sięga człowiekowi do pasa.

Warto też wiedzieć, że Zielarz to nie taki znowu samotnik, jak się niektórym wydaje. Bywa, że to właśnie on dostarcza chemikalia całemu oddziałowi takich maszyn, jak Pająki czy Mecha-mrówki, szczególnie jeśli roboty te działają daleko poza granicami terenów Molocha. Co za tym idzie, nażarty Zielarz może skierować się do miejsca, gdzie czeka więcej maszyn, albo nawet do najbliższej bazy Molocha. Do tropienia tego draństwa świetnie nadają się psy, o ile maszyna niesie w sobie coś

pozostawiającego wyraźny dla psiego nosa ślad.

REGUŁY:

Agresja: 15

Pierwsze spotkanie: -

Ruch: 2m/segm / 10km/h

Trafienie: mały cel +20%, +30% za ruch

Zręczność: Walka Wręcz 12 / Strzelanie 8

Strzelanie w zwarcie: 12

Percepcja: 12

Spryt: 15

Zaawansowanie programu: 3

Akcje:

Akcja za 1 segment: Strzał

Akcja za 2 segmenty: Skok (5m)

Akcja za 1-3 sukcesy: Strzał z przyłożenia (Strzelanie w zwarcie)

Akcja za 1-3 sukcesy (zależnie od sukcesów przeciwnika): Unik

Tryb berserkera: nie

Wytrzymałość: 1 rana Ciężka

Redukcja ran: -

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 2)

Ucieczka: przy małej szansie na zwycięstwo

Broń dystansowa: MC (maksymalnie 20 ładunków)

Selektywne trafienia:

Nogi PT +100% (Pancerz Red. 1), rana Lekka - uszkodzenie - kara -4 do Zręczności

Gniazdo broni PT +100% (Pancerz Red. 1), rana Lekka - k20 (10+ - uszkodzona broń, nie strzela)

Majstrowanie:

Otwarcie: Bardzo Trudne, czas: 2 godziny

Części: akumulator (Z2); ładowarka (Z3); wizja (Z2); detektor kształtów (Z4); czujnik dźwiękowy (Z3); analizator chemiczny (Z4); główny układ sterujący (Z3); kości pamięci (Z4); komunikator (Z2); moduł chemiczny (Z3); zbiorniki z toksynami (Z6) manipulatory (Z0); rozpylacz (Z1); średni pancerz (Z0); pajęczne nogi (Z0);

Oprogramowanie: System krzyżowy; ZP3, obsługa urządzeń I/O, obsługa urządzeń zewnętrznych, obsługa sensorów, analiza otoczenia, rozpoznanie bojowe, bazy danych, sterowanie ruchem, walka dystansowa, overlord;

Zasadzka. Robot jest specjalistą w przygotowywaniu zasadzki. Należy zastosować normalne reguły Zasadzki, jednak ofiara zdaje o poziom trudniejszy test Czujności.

Chemia Zielarza. Patrz opis Toksyn na końcu tego dodatku.

SPRZĘT CIĘŻKI



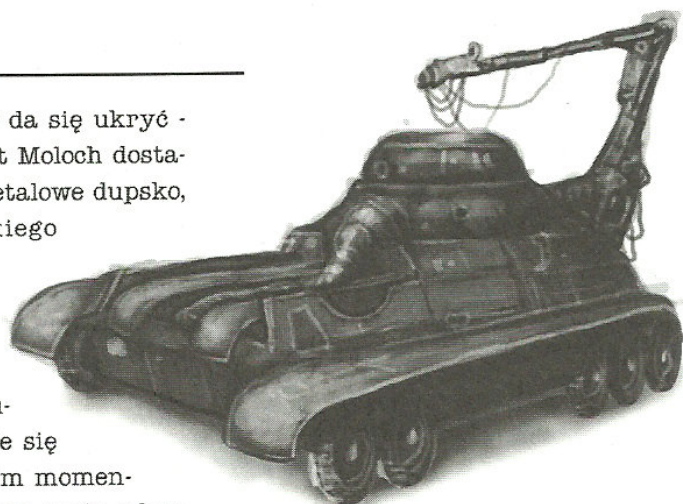


KLAUN

Kapitan O'Hara: Nie da się ukryć - od czasu do czasu nawet Moloch dostaje kopniaka w swoje metalowe dupsko, maszyny dostają takiego łupnia, że nie wiedzą, gdzie się podziać. Jednak każdy dowódca musi się nauczyć, że nie ma co popadać w euforię. Los potyczki może się rozstrzygnąć w ostatnim momencie. Na przykład do akcji może wkroczyć Klaun.

Podstawą Klauna jest porządnie opancerzony wóz. Nie ma w nim właściwie niczego poza silnikiem i jednostką sterującą - ten mob ma jedynie dowieźć ładunek wszędzie tam, gdzie jest potrzebny, choćby w sam środek piekła. Jeśli tylko mu się to uda, wystrzeliwuje go i przestaje być ważny. Czy zdoła powrócić, czy nie - mniejsza z tym. Udało mu się zrobić to, co najważniejsze.

Cholerna zabawa zaczyna się po wystrzeleniu ładunku, czyli jednej jedyniej rakiety. Pismaki z Posterunku nazywają ją Głową Przeznaczenia, żołnierze mówią na nią Makówka. Teraz słuchaj uważnie, bo nie będę powtarzać. Makówka wylatuje kilkanaście, czasem kilkadziesiąt metrów w górę i robi małe bum. Rozpada się na kilkanaście mniejszych bomb. Te robią kolejne małe bum, uwalniając spadochron, i zaczynają powoli opadać. Za pomocą kamer namierzają miejsca stawiające opór, czyli nas, a miniaturowe silniki kierują je w naszą stronę. Tuż nad ziemią następuje ostatnie bum - tym razem wielkie. Dookoła rozpryskuje się chmura szrapneli, robiąca totalną, całkowitą masakrę. To tak jakby ktoś zdetonował ci precyzyjnie nad głową granat. Wszystko to trwa raptem parę sekund - tak akurat,



żeby życie zdążyło przemknąć przed oczami.

Siła rażenia bomb jest ogromna - w promieniu kilkudziesięciu metrów wszystko zostaje przerobione na miedlonę. Dostaje się wszystkim po równo - tak naszym, jak i maszynom. Nic dziwnego, że Moloch sięga po tę broń tylko w ostateczności.

Gdy nad polem bitwy zaczynają strzelać fajerwerki - a taki odgłos wydają bomby kasetowe - pozostaje jedynie poszukać naprawdę dobrego schronienia. Niewielu naszym się to do cholery udaje.

REGUŁY:

Agresja: 2

Pierwsze spotkanie: -

Ruch: 1-3m/segm / 50km/h

Trafienie: duży cel -100%, +10 za ruch

Zręczność: -

Percepcja: 8

Spryt: 10

Zaawansowanie programu: 2

Tratowanie: rana Ciężka / Przeciętny test

Zręczności na unik / co 4 tury

Tryb berserkera: Tak

Wytrzymałość: 2 rany Krytyczne

Redukcja ran: 2 poziomy w dół

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 2)

Ucieczka: -

Autodestrukcja: 8 (Siła - patrz opis głowicy)

Selektywne trafienia:

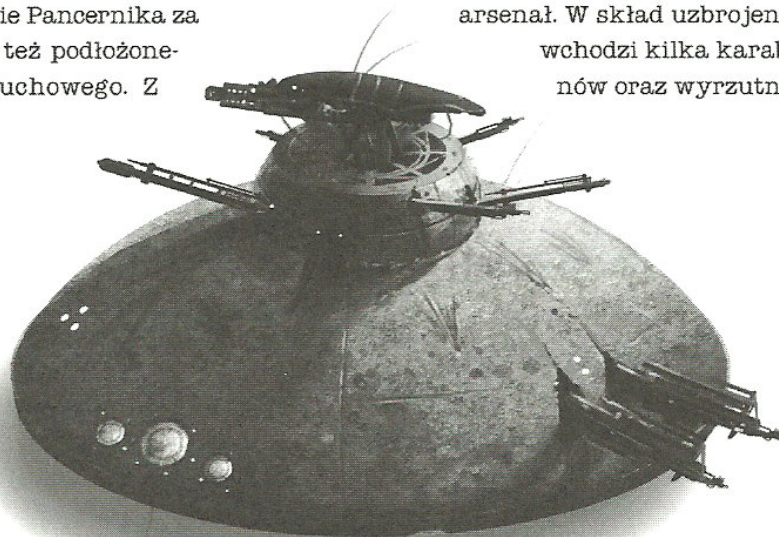
Koła: PT +40% (Redukcja ran o 1 poziom w dół, Pancerz Red. 1), rana Krytyczna - k20 (12+ - uszkodzenie - kara -10km/h)

**Majstrowanie:****Otwarcie:** Trudne, czas: 1 godzina**Części:** Duży silnik spalinowy (Z1); prąd-nica (Z2); akumulator (Z2); detektor kształ-tów (Z3); radar (Z2); mniejszy układ sterują-cy (Z3); komunikator (tylko odbiór) (Z3); me-chaniczne ciężki pancerz (Z0); podwozie z ko-łami (Z0);**Oprogramowanie:** assembler; ZP2, obsłu-ga urządzeń I/O, obsługa urządzeń zewnętrz-nych, obsługa sensorów, sterowanie ruchem;**Eksplozja Głowy Przeznaczenia.** Należy ją rozpatrywać jak wybuch 12-tu granatów obronnych (MG decyduje, w których miej-scach następują eksplozje).

PANCERNIK

Mr Johansen: Nazwa tego wehikułu dosyć dobrze oddaje jego wygląd zewnętrzny. Jest to spłaszczona, metalowa półkula o średnicy około sześciu metrów i wysokości około dwóch. Całość pokrywają stalowe płyty, niemożliwe do przebicia za pomocą zwykłej broni ręcznej. Budowa podwozia wygląda nietypowo, bowiem składa się ono z sześciu kulistych elementów, niemal całkowicie ukrytych wewnątrz kadłuba. Rozwiązanie takie podnosi wytrzymałość konstrukcji, znacznie utrudniając unieruchomienie Pancernika za pomocą miny czy też podłożonego ładunku wybuchowego. Z

drugiej jednak strony poważnie ogranicza prędkość maszyny, która porusza się o wiele wolniej niż biegnący człowiek. Pancernik spokojnie podąża przez obszar silnego ostrzału, nie zwracając uwagi na uderzające w niego pociski. Masą swojego stalowego cielska taranuje pojazdy nieprzyjaciela i miażdży ściany budynków. Zazwyczaj nie podejmuje żadnych akcji zaczepnych do momentu osiągnięcia wyznaczonego punktu. Kiedy już tam dotrze, jego skorupa otwiera się, ujawniając śmiercionośny arsenał. W skład uzbrojenia wchodzi kilka karabinów oraz wyrzutnia



Z Pancernikiem jest ten problem, że nawet kiedy twoi ludzie dysponują karabinami przeciwprętowymi, jego i tak to nie rusza. Skurczybyk przetacza się przez wszystko, co stanie mu na drodze, a potem zatrzymuje właśnie tam, gdzie nikt go sobie nie życzy. A kiedy już się zatrzyma, wokół niego zaczyna się prawdziwa rzeźnia. Najlepiej siedzieć wtedy w okopie i modlić się, by w tym czasie Moloch nie sprowadził posiłków.

rakiet mieszcząca cztery sztuki amunicji. Broń umieszczona jest w obrotowych pierścieniach, zamontowanych jeden nad drugim. Dzięki ich niezależnemu ruchowi robot może prowadzić równoczesny ostrzał w każdym kierunku. W efekcie po zatrzymaniu się w strategicznym punkcie, Pancernik zasypuje okolicę setkami pocisków, nie pozwalając piechocie na wyjście z ukrycia i podjęcie działań.

Po otwarciu zewnętrznej powłoki ochronnej robot będzie znacznie bardziej podatny na uszkodzenie, można więc obrzucić go wówczas granatami i takim sposobem pozbać uzbrojenia. Nieco inna metoda eliminacji zagrożenia, stosowana w wypadku obrony własnych pozycji, polega na wykopaniu szerokich rowów, utrudniających robotowi przedostanie się do strzeżonej strefy. Rowy takie można następnie zamaskować, co przy dobrym rozmieszczeniu pułapek i odrobinie szczęścia nie tylko powstrzyma Pancernika, ale także pozwoli czasem całkowicie wyłączyć go z walki.

Smithy: Pancernik to kawał wielkiej maszyny, prawdziwy olbrzym. Dzięki temu pomieści w sobie wszystko, co tylko może sobie zamarzyć - wiadra amunicji, sporo paliwa, system autodestrukcji na czarną godzinę, sprzęt analityczny i wszelkie potrzebne sensory, uniesie też naprawdę ciężki pancerz. Są i dobre strony jego gabarytów, to znaczy dobre dla nas, ludzi - otóż na pewno nie jest to maszyna ani szybka, ani zwrotna, a dodatkowo w wiele miejsc zwyczajnie nie wjedzie. Na otwartym polu to postrach, ale pośród ruin czy w lesie już mniej, nie wspominając o kanałach. Z pewnymi maszynami Molocha najlepiej nie walczyć na ich zasadach. Chce sobie postrzelać? Niech sobie strzela do kaczek albo borsuków. Nikt przy zdrowych zmysłach nie stanie na jego drodze. Dlatego co mądrzej-

si ludzie w zagrożonych inwazją osadach wrócili do starego zwyczaju kopania fosy.

REGUŁY:

Agresja: 15

Pierwsze spotkanie: -

Ruch: 1m/segm / 10km/h

Trafienie: duży cel -20%

Zręczność: Strzelanie 10

Strzelanie w zwarcie: -

Percepcja: 9

Spryt: 10

Zaawansowanie programu: 3

Akcje:

Akcja za 1 segment: Strzał lub krótka seria

Akcja za 2 segmenty: Długa seria

Akcja za 3 segmenty: Ogień ciągły

Tratowanie: rana Ciężka / Przeciętny test Zręczności na unik / co 6 tur

Tryb berserkera: Tak

Wytrzymałość: 3 rany Krytyczne

Redukcja ran: otwarty - 2 poziomy w dół, zamknięty - 3 poziomy w dół

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 5)

Ucieczka: -

Autodestrukcja: 15 (Siła 0)

Atakowanie większej liczby przeciwników: może strzelać maksymalnie do 3 przeciwników jednocześnie, na każdego poświęcając osobne 3 segmenty.

Broń dystansowa: 1xCKM (1000 sztuk amunicji), 2xKM (2000 sztuk amunicji), wyrzutnia rakiet (4 rakiety)

Selektywne trafienia:

Optyka: PT +160% (Ukrycie 3, Redukcja o 2 poziomy w dół, Pancerz Red. 2), rana Ciężka - k20 (10+ - uszkodzenie - kara -3 do Strzelania i Percepcji)

Gniazda broni: PT +60% (Redukcja o 2 poziomy w dół, Pancerz Red. 2), rana Krytyczna - k20 (15+ - uszkodzenie - kara -3 do Strzelania z tej broni)

Majstrowanie:

Otwarcie: Trudne, czas: 3 godziny

Części: Duże silniki spalinowe (Z2); paliwo (Z1); prądnice (Z3); akumulatory (Z2); wizja (Z3); detektor kształtów (Z4); czujnik dźwiękowy (Z3); układ celowniczy (Z3); noktowizor (Z4); radar (Z3); główny układ sterujący (Z5); kości pamięci (Z5); elektroniczna mapa (Z5); części zapasowe (Z3); komunikatory (Z2); karabiny i działka (Z1); amunicja (Z3); bardzo ciężki pancerz (Z0); kuliste podwozie (Z1)

Oprogramowanie: System krzyżowy; ZP3, obsługa urządzeń I/O, obsługa sensorów, analiza otoczenia, rozpoznawanie bojowe, bazy danych, sterowanie ruchem, walka dystansowa, overlord;



PLUJKA

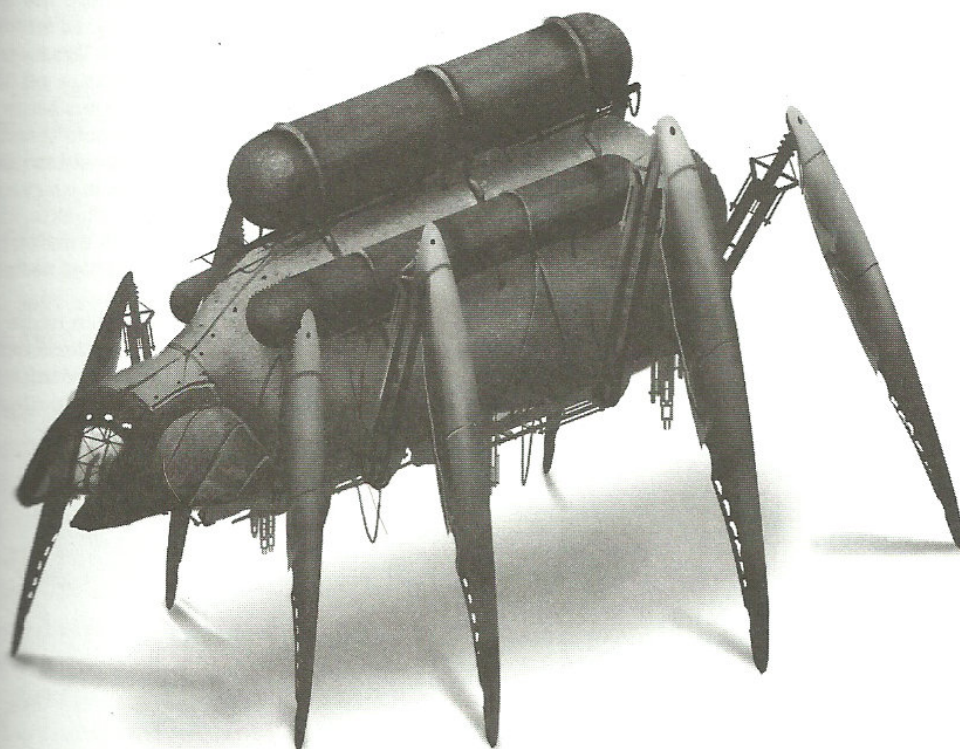
Kapitan O'Hara: Podam ci przepis na piekło, chcesz? Weź w miarę płaski kawałek terenu, tak żeby nie było do kąd uciekać i gdzie się schować. Ustaw się na samym środku - możesz wziąć jakąś spluwę dla odwagi. A teraz dodaj do tego ze dwie, trzy Plujki. I gotowe - nic, tylko się smażyć.

Plujka to takie cholerstwo, co u Molocha robi za miotacz ognia. Bydlę jest całkiem spore - sam lejkowaty korpus i opancerzone butle z paliwem są wielkości porządnego cadillaca, a to wszystko dźwiga się na dziesięciu nogach powykrzywianych jak u pająka. Dzięki nim Plujka jest w stanie pokonywać niemal pionowe skarpy i najbardziej zawałone ruiny. Utrzymują one syfon na wysokości niemal dwóch metrów, tak że jej ognisty rzyg już na starcie ma świetne warunki do tego, żeby daleko dolecieć. Całe szczęście, że nie jest zbyt szybka, chociaż na piechotę raczej nie

da się jej uciec. Plujka w całej okazałości zajmuje naprawdę sporo miejsca i bać się jej można jeszcze zanim popłynie ogień.

Plujki lubią towarzystwo potworów jeszcze większych od siebie. Nieraz przycupnie taka na kolosie w stylu Żółwia, zamieniając się - dosłownie - w stanowisko ogniowe. A wyobraź sobie teraz Żółwia, na którym siedzi ich kilka - koszmarny obrazek okrętu płynącego po morzu ognia. Pieprzony molochowy Titanic.

Spece z Posterunku dawno już przyjrzeni się mieszance służącej jako paliwo do miotacza - zawsze zastanawiało ich, jak to jest, że maszyny wychodzą w miarę bez szwanku spod płomienia Plujek. Może ogień nie szkodzi sprzętowi tak, jak mięsu, ale mimo wszystko powinien go nadtopić. Sekret tkwi w recepturze. Substancja spala się bardzo szybko, i to w temperaturze niższej niż





mieszanki sporządzane według przedwojennych standardów. Tych parę sekund, gdy przyklejona do celu ciecz płonie, wystarczy, by zabić człowieka i może przy okazji rozwalić trochę robotów maluchów, ale nie szkodzi aż tak bardzo większym robotom. Jeśli tylko ocaleją sensory, cała reszta powinna przetrwać - maszyna po prostu nie zdąży się upiec.

Do tego dochodzi jeszcze jedna sprawa - sposób użycia przez Plujki swoich możliwości. Wiesz - morze płomieni naprawdę fajnie wygląda, zwłaszcza jeśli ogląda się je przez lornetkę, ale w warunkach wojennych w grę wchodzi ekonomia. Jakiś cwaniaczek zauważył, że tak naprawdę Plujki są cholernie skąpe i nieraz do ostatniej chwili zwlekają ze strzałem. Jasne - jeśli dostanie się taka w sam środek okopu pełnego chłopaków, będzie lać ogniem, gdzie papadnie. Jeśli jednak dookoła niej pełno jest innych maszyn, można liczyć na zawahanie z jej strony. Pewnie w jej obwodach tkwi jakiś program robiący na poczekaniu bilans zysków i strat i nie pozwala wystrzelić, dopóki nie stwierdzi, że to się na pewno opłaca.

Plujki zazwyczaj są wyposażone w silnik spalinowy, pracujący na tym samym paliwie, którym maszyna leje. Niestety, są przez to w stanie dość długo działać samodzielnie. No, chyba że za bardzo zapędzą się w podpalaniu wszystkiego, co się rusza.

REGUŁY:

Agresja: 8
Pierwsze spotkanie: Przeciętny test Morale (Strach)
Ruch: 4m/segm / 30km/h
Trafienie: duży cel -80%, +20 za ruch
Zręczność: Walka Wręcz 4, Strzelanie 10
Percepcja: 9
Spryt: 14
Zaawansowanie programu: 2
Akcje:

Akcja za 3 segmenty: Strzał z miotacza
Tratowanie: rana Ciężka / Trudny test Zręczności na unik / co 2 tury

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 2 rany Krytyczne

Redukcja ran: 1 poziom w dół

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 2)

Ucieczka: -

Autodestrukcja: 10 (Siła 2 lub większa)

Atakowanie większej liczby przeciwników: wszyscy w zasięgu miotacza ognia

Broń dystansowa: Miotacz ognia - zasięg do 30m

Selektywne trafienia:

Butla z paliwem: PT ułatwienie -60% (bez Redukcji ran, Pancerz Red. 2), rana Krytyczna - k20 (18+ = eksplozja)

Nogi: PT 0% (bez Redukcji ran, Pancerz Red. 2), rana Krytyczna - k20 (16+ = uszkodzenie - kara -3 do Zręczności)

Majstrowanie:

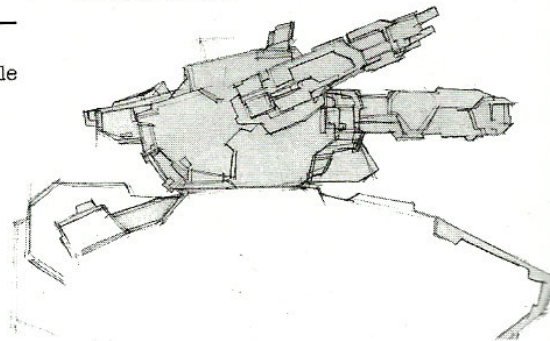
Otwarcie: Trudne, czas: 1 godzina

Części: Silnik spalinowy (Z2); prądnica (Z2); akumulator (Z2); infrawizja (Z3); detektor kształtów (Z5); noktowizor (Z2); główny układ sterujący (Z4); komunikator (Z2); miotacz (Z0); paliwo (Z0); średni pancerz (Z0); pajęczne nogi (Z0);

Oprogramowanie: System V, ZP2, obsługa urządzeń I/O, obsługa urządzeń zewnętrznych, obsługa sensorów, analiza otoczenia, rozpoznawanie bojowe, sterowanie ruchem, walka dystansowa;

Strzał z miotacza. Efekt miotacza Plujki rozpatruje się według wzoru podanego dla śrutówek (NS1,5; s. 188), z tą różnicą, że miotacz do 5m zadaje Krytyczną ranę + Draśnięcia, do 10m - Ciężką ranę + Draśnięcia, a od 10m do 20 m - Lekką + Draśnięcia. Obrażenia te Plujka zadaje w każdym segmencie trwania strzału. Płonąca substancja spala się stopniowo, w każdej następnej turze zadając rany o 1 stopień mniejsze (Krytyczne - Ciężkie, Ciężkie - Lekkie, Lekkie - Draśnięcia). Substancja przepala Pancerze lekkie i średnie, redukując ich PP o 1 w każdej turze.

Plujka może przenieść strumień ognia na inne cele zgodnie z zasadami Przenoszenia ognia dla broni maszynowej z tą różnicą, że za każdy 1 PP kąt strzału zmienia się nie o 5, ale o 10 stopni.





RZEŹNIK

Kapitan O'Hara:

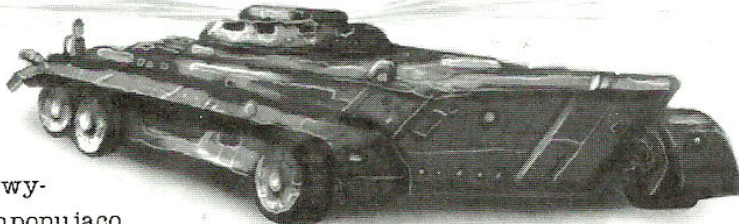
Sześć kół, platforma i obrotowy walec - koszmar teksańskich farmerów nie wygląda szczególnie imponująco.

Przynajmniej do momentu, gdy wkroczy do akcji - gdy walec zaczyna się kręcić, w ruch wprawione zostają cienie, metalowe linki, a wokół maszyny powstaje świszcząca ściana z metalu. Robot ten jest idealnie przystosowany do szatkowania stad bydła. Albo ludzi. Po prostu rzeźnik.

Same druty nawet nie są szczególnie ostre. Można zwyczajnie trzymać je w dłoni - ciężko byłoby się nimi skaleczyć. Dopiero szaleńcze wirowanie zamienia je w śmiertelnośną broń. Ich długość robot może regulować - kręca się tylko bezpośrednio przy nim albo i w promieniu dziesięciu, piętnastu metrów! Podobnie wysokość, na której są zamocowane - zwykle to metr nad ziemią, jednak czasem Moloch obiera sobie za cel ścinanie głów.

Nie chciałbym się znaleźć w roli bezbronnego frajera, na którego pędzi takie stalowe tornado. Jednak nawet uzbrojonym żołnierzom ciężko jest oprzeć się panice. Wystarczy sam gwizd obracających się ostrzy i świadomość, że jeśli tylko coś pójdzie nie tak, można skończyć w plastrach. A Rzeźnika nie jest zbyt łatwo zniszczyć - tak po prawdzie niewiele jest tu rzeczy, które dałoby się uszkodzić. Silnik poruszający walec i maszynę oraz wrażliwa reszta ukryta jest pod solidną warstwą pancerza, a trafienia w walec na niewiele się zdają. Trzeba naprawdę solidnego kalibru albo czegoś wybuchowego, żeby cokolwiek wskórać.

Rzeźnik służy Molochowi chyba przede wszystkim po to, żeby wywoły-



wać zamieszanie. Nada się też świetnie do użycia zarówno na froncie, jak i gdzie indziej. Nieraz można się na niego natknąć w grupie mobsprzętu pędzącej szczątkami autostrad. Jego konstrukcja jest na tyle nieskomplikowana, że Moloch produkuje Rzeźników nawet w znacznie oddalonych od celska przyczółkach. I podsyła na przykład tam, gdzie wieśniakom zbyt szybko rozmnożyły się stada...

REGUŁY:

Agresja: 12

Pierwsze spotkanie: Problematyczny test Morale (Strach)

Ruch: 1-3m/segment / 50km/h

Trafienie: duży cel - 100%

Zręczność: -

Percepcja: 8

Spyt: 11

Zaawansowanie programu: 1

Akcje:

Akcja za 3 tury: Rozkręcenie Stalowego tornada

Tratowanie: rana Ciężka / Przeciśny test Zręczności na unik / co 4 tury

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 2 rany Krytyczne

Redukcja ran: 2 poziomy w dół

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 4)

Ucieczka: -

Atakowanie większej liczby przeciwników: wszyscy w zasięgu rozkręconych strun

Selektywne trafienia:

Koła: PT +40% (Redukcja ran o 1 poziom w dół, Pancerz Red. 1), rana Krytyczna - k20 (12+ - uszkodzenie - kara -10km/h)

Majstrowanie:

Otwarcie: Problematyczne, czas: 1 godzina

Części: Silnik spalinowy (Z1); prądnic (Z2); akumulator (Z2); detektor kształtów (Z3); noktowizor (Z3); mniejszy układ sterujący (Z4); komunikator (Z3); średni pancerz (Z0); podwozie i koła (Z0);



Oprogramowanie: assembler; ZPl, obsługa urządzeń I/O, obsługa sensorów, rozpoznawanie bojowe, sterowanie ruchem, walka bezpośrednia;

Stalowe tornado. Wirujące linki Rzeźnika tną w promieniu od 1,5m do 15m (maszyna

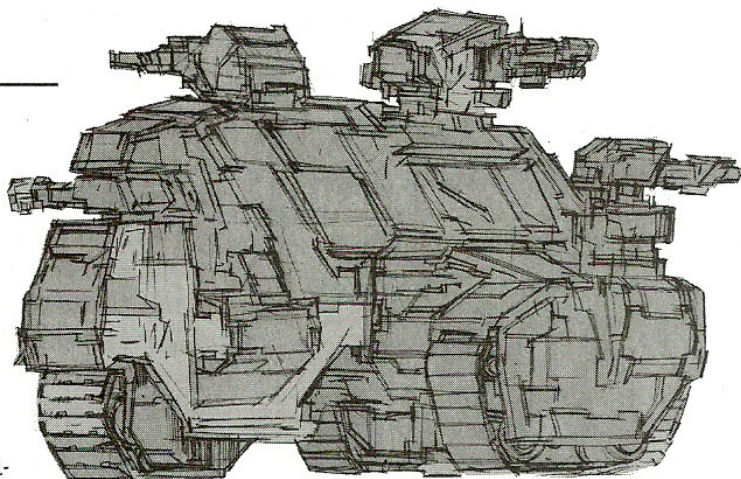
może regulować tę odległość). W każdej turze zadają Ciężką ranę każdemu, kto znajdzie się w ich zasięgu. Lekkie i średnie Pancerze chronią przed linkami, ale w każdej turze ich PP zmniejsza się o 1.

SKAUT

Mr Johansen: Moloch dysponuje całym asortymentem ciężkiego sprzętu pancernego w klasie zbliżonej do Jugernautów. Jednym z najczęściej spotykanych robotów wagi średniej jest niewątpliwie Skaut, będący szybkim pojazdem gąsienicowym ogólnego przeznaczenia. Niezawodna konstrukcja oraz możliwość użycia w praktycznie każdych warunkach sprawia, że od wielu lat Moloch wysyła te maszyny do walk, równocześnie ciągle je udoskonalając.

Pod względem rozmiarów robot porównywalny jest z dużym samochodem terenowym lub niewielką ciężarówką, zaś jego masa wynosi ponad dwadzieścia ton, z czego ponad połowa przypada na układ napędowy oraz opancerzenie. Uzbrojenie stanowią cztery ciężkie karabiny maszynowe, umieszczone parami w dwóch obrotowych wieżyczkach, namierzających cele niezależnie od siebie. Dzięki stosunkowo grubemu pancerzowi może on przetrwać nawet skoncentrowany ostrzał przeciwnika wystrzelujący długo, by wyeliminować zagrożenie.

Skaut pojawia się wszędzie tam, gdzie niezbędna staje się mobilność połączona z wytrzymałością. Pustynne



bezdroża czy podmokłe torfowiska to miejsca, w których będzie radził sobie tak samo dobrze. Nie sprawia mu także problemu jezioro czy rzeka, gdyż skonstruowany został jako amfibia, zaś dwie śruby napędowe ukryte pod stalowym korpusem nadają mu rozsądną prędkość nawet przy pokonywaniu zbiorników wodnych. Jedyną wadą pojazdu jest duże zużycie paliwa, co ogranicza zasięg, a podczas działań w terenie uzależnia go od obecności cystern. Można je spotkać gdziekolwiek, gdyż często pełnią funkcję eskorty konwoju czy ochrony bazy.

Smithy: Zaawansowana jednostka sterująca daje mu dodatkową przewagę na polu walki. Skaut potrafi rozpoznawać wiele zagrożeń i pułapek, dokładnie analizować potencjalne cele, prowadzić ostrzał taktyczny, niszczyć osłony, za którymi kryją się ludzie. Jednak bez eskorty mniejszych i sprawniejszych maszyn, które mogą przeczesywać wszelkie zakamarki w poszuki-



waniu ukrytego wroga, Skaut nie zagłębi się w ulice miasta i będzie się trzymał z dala od najbliższych ruin. W przypadku utraty eskorty najczęściej wycofa się z walki, jeśli to możliwe.

REGUŁY:

Agresja: 14

Pierwsze spotkanie: -

Ruch: 2-5m/segm / 40km/h

Trafienie: duży cel -100%

Zręczność: Strzelanie 10

Percepcja: 12

Spryt: 14

Zaawansowanie programu: 3

Akcje:

Akcja za 1 segment: Krótka seria

Akcja za 2 segmenty: Długa seria

Akcja za 3 segmenty: Ogień ciągły

Tratowanie: rana Ciężka / Problematyczny test Zręczności na unik / co 4 tury

Tryb berserker: tak

Wytrzymałość: 2 rany Krytyczne

Redukcja ran: 2 poziomy w dół

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 2)

Ucieczka: -

Autodestrukcja: 16 (Siła 1)

Atakowanie większej liczby przeciwników: może strzelać maksymalnie do 4 przeciwników jednocześnie, na każdego poświęcając osobne 3 segmenty.

Broń dystansowa: 4xCKM (2000 sztuk amunicji)

Selektywne trafienia:

Optyka (każdy KM osobno): PT +120% (Ukrycie 3, bez Redukcji ran, Pancerz Red. 2), rana Ciężka - k20 (12+ = uszkodzenie - kara -3 do Strzelania z tej broni)

Gąsienice: PT +40% (Redukcja ran o 1 poziom w dół, Pancerz Red. 2), rana Krytyczna - k20 (14+ = przerwana)

Zbiornik paliwa (z tyłu): +60% (Ukrycie 4, bez Redukcji ran, Pancerz Red. 2), rana Krytyczna - k20 (10+ = eksplozja)

Majstrowanie:

Otwarcie: Trudne, czas: 2 godziny

Części: Silnik spalinowy (Z1); prądnica (Z2); akumulator (Z2); wizja (Z4); detektor kształtów (Z3); noktowizor (Z3); radar (Z3); główny układ sterujący (Z4); elektroniczna mapa (Z5); komunikator (Z3); karabiny (Z0); moduły rusznikarskie (Z2); amunicja (Z3); średni pancerz (Z0); podwozie gąsienicowe (Z0)

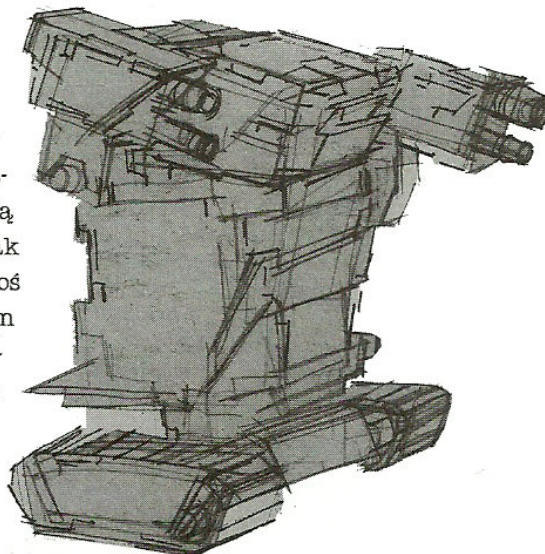
Oprogramowanie: System V; ZP3, obsługa urządzeń I/O, obsługa sensorów, analiza otoczenia, rozpoznanie bojowe, sterowanie ruchem, walka dystansowa;

SZTURMOWIEC

Kapitan O'Hara: Mogłoby się wydawać, że Moloch to sama finezja - maszyny to arcydzieła technologii, mają skomplikowane programy i w tym, jak rozpieprzają naszych chłopców jest coś na kształt sztuki. Gówno prawda! Dam ci przykład maszyny, która jest żenująco prosta i nie służy do niczego innego jak do prucia w nas - Szturmowiec.

Jest prosty, toporny i cholernie funkcjonalny. Podwozie jak z małego czołgu, na nim pancerna pułcha z amunicją, a na górze obrotowy moduł z karabinami maszynowymi i jakimś celownikiem. Coś więcej? Nie, o niczym nie zapomniałem.

O ile na ogół maszyny ze spluwami są cholernie skąpe i strzelają krótki-



mi seriami albo w ogóle ogniem pojedynczym, o tyle Szturmowce nie pieprzą się z oszczędnościami. One są po to, żeby pokryć okolicę gradem kul, stworzyć zaporę ogniową nie do przejścia. Wyjeżdża takich kilka i... i posprzą-



tane - jedyne, co można zrobić, to wtulić dupę w okop. Słyszałeś pewnie o tym, że twój M16 wyciąga do ośmiuset pocisków na minutę. W przypadku Szturmowców to nie tylko teoretyczny parametr - one rzeczywiście są w stanie wypuścić te cztery tysiące na minutę, właśnie po to mają swoje cztery lufy i olbrzymią skrzynię z amunicją.

Moloch powinien na tej skrzyni fabrycznie malować tarcze dla strzelców. Wiadomo, że każdy, kto tylko może, ładuje w nią jak na strzelnicy. Nie jest problemem trafić - było nie było to metalowa skrzynka dwa na trzy metry. Chodzi tylko o to, żeby przebić się przez blachę. Jeśli to się uda, jest szansa na wypieprzenie całego cholerstwa w powietrze.

Tyle amunicji na kupie - aż chciało by się coś zakosić, nie? Nic z tego - maszyna prawie nigdy nie rusza się bez ochrony, no i ma wbudowany system autodestrukcji. Jak tylko widzi, że dookoła jest więcej ludzi, niż da radę wystrzelać, włącza go i robi wielkie bum. Zamiana tony amunicji na bombę może narobić szkód. Nie słyszałem, żeby ktoś dał radę przejąć go z pełnym zapasem amunicji. Jakby to się udało, można by pomarzyć o własnym sklepiku z nabojami...

REGUŁY:

Agresja: 12

Pierwsze spotkanie:

Ruch: 1m/segm / 10km/h

Trafienie: duży cel -50%, +10% za ruch

Zręczność: Strzelanie 8

Strzelanie w zwarcie: 6

Percepcja: 8

Spryt: 10

Zaawansowanie programu: 2

Akcje:

Akcja za 2 segmenty: Długa seria

Akcja za 3 segmenty: Ogień ciągły

Tratowanie: rana Ciężka / Przeciętny test Zręczności na unik / co 6 tur

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 2 rany Krytyczne

Redukcja ran: 2 poziomy w dół

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 3)

Ucieczka: -

Autodestrukcja: 5 (Siła 2)

Atakowanie większej liczby przeciwników: maksymalnie może strzelać do dwóch przeciwników jednocześnie, na każdego poświęcając osobne 3 segmenty.

Broń dystansowa: 2x2 sprzężone KM (3000 sztuk amunicji)

Selektywne trafienia:

Amunicja: PT +20% (Redukcja ran o 1 poziom w dół, Pancerz Red. 3), rana Krytyczna - k20 (15+ = eksplozja)

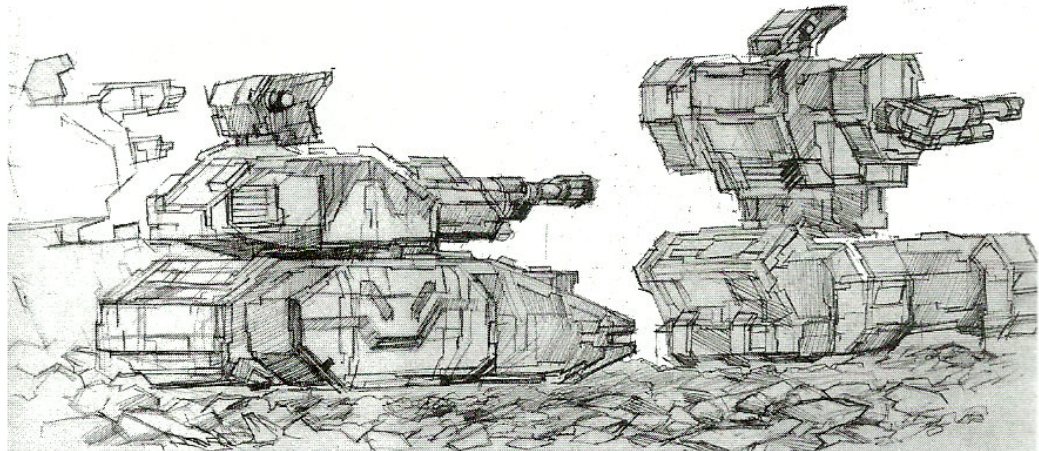
Gniazdo broni: PT +60% (Redukcja ran o 1 poziom w dół, Pancerz Red. 2), rana Krytyczna - k20 (15+ = uszkodzone, nie strzela)

Majstrowanie:

Otwarcie: Trudne, czas: 1 godzina

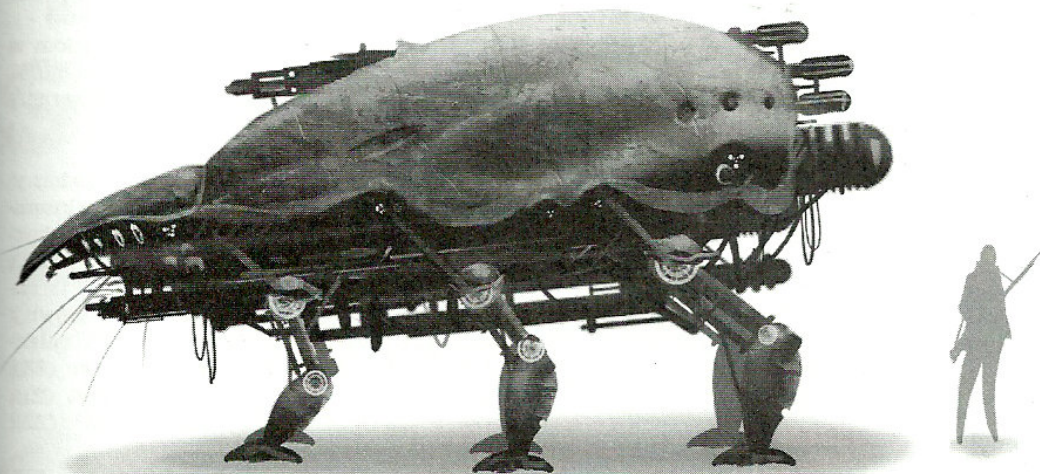
Części: Silnik spalinowy (Z1); prądnica (Z2); akumulator (Z2); wizja (Z3); infrawizja (Z4); detektor kształtów (Z4); radar (Z2); mniejszy układ sterujący (Z4); komunikator (Z2); karabiny maszynowe (Z0); amunicja (Z1); ciężki pancerz (Z0); podwozie gąsienicowe (Z0);

Oprogramowanie: assembler; ZP2, obsługa urządzeń I/O, obsługa sensorów, rozpoznawanie bojowe, sterowanie ruchem; walka dystansowa, overlord;





ŻUK



Kapitan O'Hara: Wiesz, jaka to radość mieć własne, solidnie opancerzone cztery kółka, najlepiej z czymś do strzelania? Mając solidny wóz przestajesz się czuć jak półdziki partyzant - zaczynasz o sobie myśleć "żołnierz". A gdy zupełnie ci odbije - "piechota zmotoryzowana". Ale prędzej czy później na drodze twojego wychuchanego pojazdu staje Żuk i szybko sprowadza cię na ziemię. Albo do grobu.

Żuk to olbrzymie bydlę - wyrzutnia rakiet, uzbrojony transporter i naszpikowane sensorami centrum obserwacyjne w jednym. Jeśli kolosy w stylu Żółwia to pierwsza liga, to Żuki, długie na kilkanaście metrów, a wysokie na pięć, tworzą drugą. Potężna kopuła pancerza osadzona jest na masywnych, nogach, które z daleka wyglądają na tak krótkie, że aż śmieszne. Trzeba zbliżyć się do niego, aby się przekonać, że każda z nich ma prawie dwa metry. Maszyna na wpół kroczy, a na wpół pełźnie - z daleka słychać dudnienie, a koleiny znaczącej jej trasę nie sposób z czymkolwiek pomylić.

Żuk w gotowości bojowej to przerażający widok. Sensory z przedniej części przepatrują plac boju lśnią obiek-

tywami, kręcąc czaszami anten, błyskając reflektorami. Płyty pancerza co chwilę rozsuwają się z sykiem, by dać miejsce wyrzutni - w niebo strzela seria pocisków, ciągnących za sobą ogony dymu. I lepiej nie być w miejscu, do którego te linie doprowadzą. Często do jego dzioba przykleja się Plujka - rakiety i ogień to cholernie śmiercionośne połączenie.

Żuk to prawdziwie ciężkie wsparcie. Na co dzień siedzi pewnie zakopany gdzieś w bazie Molocha, robiąc za element systemu obronnego. Żuki nieczęsto pojawiają się w bitwach, ale jeśli już to nastąpi, wiadomo od razu, że Moloch traktuje rzecz śmiertelnie poważnie. Sieją spustoszenie w oblężeniach, w których nasi zbyt dobrze sobie radzą. Sama wieść o tym, że jeden z nich zbliża się do osady, wystarczy nie raz, żeby wykurzyć stamtąd mieszkańców. Czasem Żuki eskortują konwoje maszyn - jeśli się ich do tego używa, znaczy, że konwój ma naprawdę wielkie znaczenie. Wkraczają też do akcji, gdy ludzie skoncentrują w jednym miejscu zbyt duże siły. Tak było, gdy pod Detroit zebrano więcej ciężkiego sprzętu i szykowano się do wyprawy



na Enklawę. Dobrze to pamiętam - byliśmy nieziemsko podjarani na myśl, że naprzeciw robotom wystawiamy prawie trzydziestkę opancerzonych wozów. Mieliliśmy nawet czołgi! No i wszystko to trafił szlag - Blaszak wytopił nas i posłał naprzeciwko mobsprzęt z odpowiednim wsparciem. Na dwa Żuki nie było mocnych! Z Molochem trzeba sobie radzić sposobami - w wyścigu zbrojeń nie mamy z nim szans.

Żuk niekoniecznie ciśnie się do pierwszej linii. Jego taktyka polega często na zdobyciu dogodnej do obserwacji i ostrzału pozycji i okopaniu się na niej - w dosłownym tego słowa znaczeniu. Cała konstrukcja osiada, a nogi zaczynają rozgrzebywać ziemię. W parę chwil u jego podstawy wyrasta wał ziemny, przemieniając go w bunkier. Strasznie mnie to irytuje - człowiek swoje umocnienia wznosi miesiącami, Moloch bunkier przynosi ze sobą.

REGUŁY:

Agresja: 10 (zazwyczaj tylko duże cele)
Pierwsze spotkanie: Przeciętny test Morale (Strach)
Ruch: 1-3m/segm / 20km/h
Trafienie: ogromny cel - prawie nie da się nie trafić
Zręczność: Strzelanie 12
Percepcja: 15
Spryt: 14
Zaawansowanie programu: 3
Akcje:

Akcja za 3 segmenty: Wystrzelenie lekkiej rakiety

Akcja za 3 tury: Wystrzelenie ciężkiej rakiety

Tratowanie: rana Krytyczna / Trudny test Zręczności na unik / co 2 tury

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 2 rany Krytyczne

Redukcja ran: 2 poziomy w dół

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 3)

Ucieczka: -

Autodestrukcja: 10 (Siła 2 lub większa)

Broń dystansowa: Wyrzutnie rakiet (3 ciężkie rakiety, 16 lekkich)

Selektywne trafienia:

Optyka: PT +100% (Ukrycie 2, bez Redukcji ran, Pancerz Red. 3), rana Ciężka - k20

(16+ - uszkodzenie - kara -3 do Strzelania i Percepcji)

Amunicja: PT 0% (Redukcja ran o 1 poziom w dół, Pancerz Red. 2), rana Krytyczna - k20 (16+ - eksplozja)

Nogi: PT 0% (Redukcja ran o 1 poziom w dół, Pancerz Red. 2), rana Krytyczna - k20 (16+ - uszkodzenie; po uszkodzeniu 3 nóg unieruchomiony)

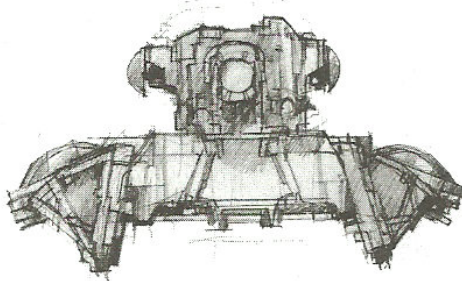
Majstrowanie:

Otwarcie: Bardzo trudne, czas: 4 godziny

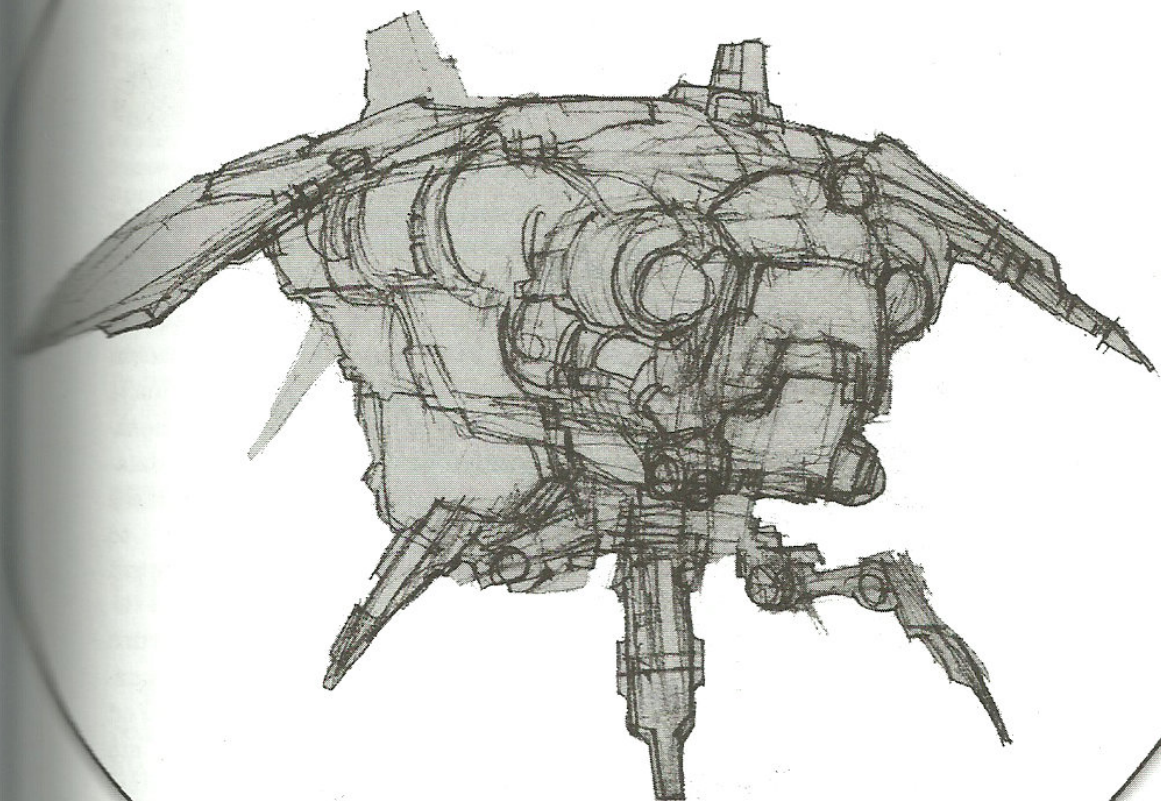
Części: Mały silnik atomowy (Z3); akumulatory (Z2); wizja (Z3); infrawizja (Z4); detektor kształtów (Z4); czujnik dźwiękowy (Z4); układ celowniczy (Z4); noktowizor (Z3); radar (Z4); analizator chemiczny (Z3); główny układ sterujący (Z5); kości pamięci (Z5); elektroniczna mapa (Z5); części zapasowe (Z3); komunikator (Z4); wyrzutnia rakiet (Z1); amunicja (Z2); bardzo ciężki pancerz (Z0); podwozie kroczące (Z0);

Oprogramowanie: System krzyżowy; ZP3, obsługa urządzeń I/O, obsługa urządzeń zewnętrznych, obsługa sensorów, analiza otoczenia, rozpoznanie bojowe, bazy danych, sterowanie ruchem, walka dystansowa, overlord;

Rakiety. Mniejsze rakiety są w stanie roznieść w drobny mak nieopancerzone wozy i solidnie wstrząsnąć lżejszymi wozami bojowymi. Ciężkim nie oprą się nawet najbardziej opancerzone czołgi. Jeżeli w promieniu rażenia rakiety znajdzie się człowiek, jego obrażenia rozliczane są tak, jak rany od granatów: zaczepnego dla rakiety lekkiej, obronnego dla ciężkiej.



ROBOTY WSPOMAGAJĄCE





BLOKER

Kapitan O'Hara: Jak strzelisz do Łowcy, to na pewno to poczuje. Strzelisz do Borysa - przy odrobinie szczęścia też. Ale do Blokera, który w zasadzie jest jedynie stalową ścianą na nogach, możesz sobie strzelać do woli i głównie mu zrobisz. Na niego przydałby się spec od wyburzania, ale i on może okazać się bezradny - zanim rozłoży swoje zabawki, mur po prostu sobie odejdzie.

Bloker to taki chłopiec do bicia, samobieżna tarcza osłaniająca inne maszyny. Jeśli Mózg chce się wycofać, bo wokół robi się zbyt gorąco, wzywa Blokera i chowa się za nim jak wstydliva panienka za parawanem. Gdy inne ustrojstwo chce się okopać, wtedy pojawiają się Blokerzy i robią za płot, tak żeby nikt nie podglądał i nie podrzucił jakiegoś świństwa. Gdy jakiś mob tankuje i trzeba odgrodzić cysternę od pomysłowych snajperów z pociskami zapalającymi, gdy Spawacze obskoczyły na wpół rozwaloną maszynę i potrzebują paru chwil na doprowadzenie jej do pełnej operacyjności, gdy jakiś kolos porządnie oberwał i przydałaby mu się lata na dziurę wielkości beczki... zawsze wtedy pojawia się Bloker, a nas krew zalewa, bo przez niego nie da się dokończyć roboty.

Nie znam toporniejszej od niego maszyny - to po prostu kawał pancernej płyty na nogach, kołach albo gąsienicach. Jedne nie mają własnej jednostki sterującej - kieruje nimi bezpośrednio Matka, inne - zwłaszcza te mniejsze - same dokonują wyboru, na które wezwanie odpowiedzieć. I raczej nie migają się od głównianej roboty. U mniejszych, które biegają to tu, to tam jak wielki talerz na szlapkach, płyta ma gdzieś półtora na półtora metra. Czasem przydzielane są do ochrony



konkretnej maszyny, na przykład Spawacza, czasem całą bitwę przesiedzą na innym robocie jako zwyczajny pancerz. Większe to prawdziwe mury wielkości wagonu kolejowego. Takie kolosy robią cholernie dużo hałasu - ich silniki mają do uciągnięcia ładnych parę ton ciężaru. A mur - wbrew nazwie - musi działać błyskawicznie. Matka pewnie ma z ich rozstawianiem kupę radochy - to tak, jakby grała w szachy wielkimi pionkami.

Żywot Blokera jest krótki i bardzo intensywny. Jak już dojdzie do poważniejszej zawieruchy, zaczyna krążyć od maszyny do maszyny, wciskając się wszędzie tam, gdzie jest gorąco. I zbiera na siebie ołów. Zwykła kulka tylko go draśnię, ale każdy kolejny przejęty granat, każda dziura po bazooce coraz bardziej go rozwalają. Aż wreszcie dostaje czymś takim, że nawet on nie wytrzyma i pada. Ale dzięki niemu dalej pracuje masa innych maszyn, które dawno powinny już leżeć w częściach.

Największy problem z Blokerami jest wtedy, gdy Moloch używa ich do szturmowania. Idzie parę takich przodem, ściśle nie stykając się krawędziami, a ty nie tylko nie dobierzesz się do prawdziwych wojowników, którzy nie wychylają nawet antenki zza muru, ale nawet ich nie zobaczysz - Blokerzy nie są prze-



zroczysci ani dla naszych patrzalek, ani dla większości detektorów. Pozytywne jest to, że Bloker sam w sobie to żadna broń. Co najwyżej spróbuje cię staranować... co, jak się nad tym zastanowić, może być równie zabójcze jak jakieś ostrza.

REGUŁY:

Agresja: 6
Pierwsze spotkanie: -
Ruch: 2m/segm / 15km/h
Trafienie: duży cel -100%
Zręczność: Walka Wręcz 8
Percepcja: 4
Spryt: 7
Zaawansowanie programu: 2
Tratowanie: rana Ciężka / Trudny test Zręczności na unik / co 2 tury
Tryb berserkera: tak
Wytrzymałość: 2 rany Krytyczne
Redukcja ran: 1 poziom w dół
Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 3), Płyty ochronne (Redukcja 6)

Ucieczka: -

Selektywne trafienia:

Nogi: PT +60% (bez Redukcji ran, Pancerz Red. 3), rana Krytyczna - k20 (15+ - unieruchomienie)

Majstrowanie:

Otwarcie: Trudne, czas: 1 godzina

Części (wersja mniejsza): akumulator (Z2); ładowarka (Z3); infrawizja (Z4); detektor kształtów (Z3); główny układ sterujący (Z4); komunikator (Z2); ciężki i bardzo ciężki pancerz (Z0); pającze nogi (Z0);

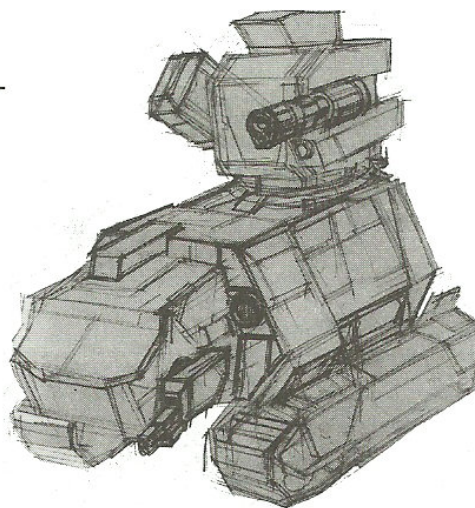
Oprogramowanie: assembler; ZP2, obsługa urządzeń I/O, obsługa sensorów, analiza otoczenia, rozpoznanie bojowe, sterowanie ruchem;

Ochrona. Bloker ustawiając się między atakującym a jego celem - maszyną, przejmuje na siebie wszystkie ataki, o ile chroniona maszyna jest mniejsza od Blokera. W przypadku podobnych lub większych rozmiarów do testu trafienia w maszynę chronioną dolicza się utrudnienie za trafienie selektywne (według uznania MG). Z pomocą Blokera duża maszyna może chronić niektóre swoje słabe punkty.

CHEMICY

Kapitan O'Hara: Molochowi brakuje podstawowych zasad dobrego wychowania, on po prostu nie traktuje ludzi jak ludzi! Rozumiem - wyskoczyć na kogoś z nożem albo pogrozić spluwą, każdemu może się zdarzyć. Ale wypuszczać chemię, od której w najlepszym razie dostajesz cholernej wysypki, a w najgorszym wykitujesz w mękach, to najzwyklejsze w świecie świństwo! Za kogo on nas niby ma, za jakieś szczury? Wojna wcale go nie tłumaczy!

Asortyment Chemików jest całkiem szeroki, a co jedno świństwo to gorsze od drugiego. Raz wypuści prehistoryczną klasykę w stylu gazu musztardowego albo chloru, innym razem zapoda jakiś hicior z magazynów armii, który przerabia płuca na galaretkę, kiedy



indziej będzie pierdział nie po to, żeby zabić, ale by uprzykrzyć nam i tak przeżypane frontowe życie. Zadrutowany mózg potrafi sobie pofolgować - mieszanki, których składnikiem jest Tornado albo heroina, kompletnie zlasują ci mózg, przy okazji zapewniając niezły



odlot. Zeszłego lata pod Fritztown chemicy zapodali gaz, przez który mało co samiśmy się nie powystrzelali - każdy widział w innym żołnierzu jakiegoś odjechanego robota ze spaloną, plastikową skórą i migającymi diodami. Ale to nic - ja tam się najbardziej boję zwykłego usypiacza. Można w ten sposób załatwić i wpakować w słoje całe oddziały, jeśli nie połapią się w porę, co jest grane.

Z Chemikiem jest tak, że prawie nigdy nie spotkasz go samego. Żeby jego pierdzenie przyniosło jakiś konkretny efekt, a nie tylko kupę dymu, potrzebne są inne maszyny. Takie, co zabiorą się za osłabionych, naćpanych albo zwyczajnie martwych frajerów, którzy dali się podtruć. Tyle dobrze, że łebscy kolesie raczej powinni połapać się w porę, że niedaleko działa Chemik. Jeśli zależy mu na natychmiastowym działaniu, to startuje z chemią gwałtownie - jest kupa smrodu, dymu i huków. A jeśli wypuszcza jakieś bezbarwne, bezwonne świństwo, to potrzeba małej chwili na to, by zadziało. Czy zdążą, coś z tym zrobić - założyć maski, spieprzyć poza zasięg trucizny, cokolwiek - to już osobna sprawa.

Rodzajów Chemików jest od cholery - ciężko napotkać dwa razy taki sam typ. Niektóre z nich to samodzielne, mobilne maszyny z laboratorium na plecach i kompresorami powietrza. Inne, na przykład Zwój, to w zasadzie transportery z jakimś rozpylaczem. Jeszcze inne działają jak pułapki - nie mogą się ruszać, tylko czekają, aż ktoś je uruchomi. Czasem chemią babrają się Kulomioty - ich wystrzeliwane granaty mogą być nafaszerowane toksynami. Moloch z pewnością jest specem od psucia wokół siebie atmosfery.

REGUŁY:

Agresja: zazwyczaj atakuje tylko na rozkaz maszyny-dowódcy

Pierwsze spotkanie: -

Ruch, Trafienie, Zręczność - zależy od modelu maszyny (weź od innej maszyny odpowiednich gabarytów)

Percepcja: 6 - 12

Spyt: 8 - 12

Zaawansowanie programu: 2

Tryb berserker: tak

Wytrzymałość: 1 - 2 rany Krytyczne

Redukcja ran: 1 - 2 poziomy w dół

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 2 - 3)

Ucieczka: -

Autodestrukcja: 5 - 15 (Siła 0 - 2 lub większa)

Przykładowe chemikalia:

Uwaga! MG może zmodyfikować działanie, zasięg i czas aktywności chemikaliów biorąc pod uwagę warunki, w których zostały użyte. Pod gołym niebem, w wietrzną pogodę będą one niemal zupełnie bezużyteczne, a w szczelnie zamkniętych pomieszczeniach - jeszcze bardziej śmiertelne.

Zasłona dymna - Nic nie widać, wszędzie chmury, a w tym czasie maszyny robią co chcą.

Bohaterowie otrzymują utrudnienia do testów związanych ze wzrokiem (od +20% do +90%), a w przypadku szczególnie gęstego dymu, także do wszystkich innych testów.

Słaby gaz bojowy (PT Trudny) - Oczy łzawią, drapie w gardle i w ogóle jest nie najlżej. Oby tylko te oparzenia się wygoiły przed przepustką!

Bohaterowie otrzymują Lekką ranę (Drażnienie przy zdanej teście Odporności na ból) w każdym 3 kolejnych Turach, w trakcie których wystawieni są na działanie toksyny.

Silny gaz bojowy (PT Bardzo trudny) - Co to jest?! Cyjanowódór? Sarin? Forgen? Odwróć! Oodwróć!

Bohaterowie otrzymują Ciężką ranę (Leką przy zdanej teście Odporności na ból) w każdym 3 kolejnych Turach, w trakcie których wystawieni są na działanie toksyny.

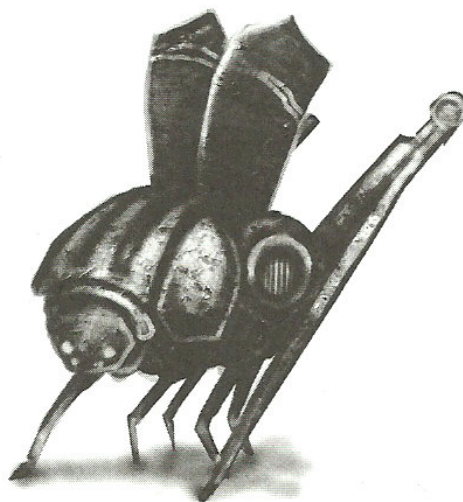
Więcej toksyn znajdziesz w dodatku "Łowca maszyn / Zabójca mutantów" na stronie 34 oraz na końcu tego dodatku.



CYKADA

Zick Jones: Osobiście nazwałbym tę maszynę skarabeuszem, bo taki właśnie ma kształt. Maszyna porusza się skacząc, a kształt ma raczej obły. Niestety Posterunek już sobie wpisał w dokumentacji taką nazwę, więc tak zostanie. Głównym zadaniem Cykady na polu bitwy jest wprowadzanie zamieszania. Pod dwoma płytami pancerza kryje się taki sam mechanizm, na którego bazie stworzono granaty soniczne, z tą jednak różnicą, iż Cykady nie ogranicza rozmiar, więc elektryka nie pali się po kilku sekundach, choć czasem się zdarza i po to właśnie maszyna wyposażona jest w dwa. Kiedy ma zamiar przyprowadzić oponentów o ból głowy, otwiera pokrywę, swoje skrzydła i emituje wyjątkowo nieprzyjemne dla ucha fale dźwiękowe. Jest to jedna z częściej spotykanych maszyn wsparcia podczas bitew między Molochem, a Posterunkiem i w dalszym ciągu niezwykle skuteczna, gdyż Posterunkowcy mimo całego zaplecza logistycznego jakoś nie chcą umieszczać w niezbędnikach swoich dzielnych wojowników zatyczek do uszu.

Cykada to również maszyna-mina, jak to określają zawodowcy. Moloch produkuje tego sporo i wcale mu nie zależy na ich bezpiecznym powrocie. Skacze cholerstwo jak przysłowiowa pchła na grzebieniu we wszystkie strony, wkurza ludzi i w ogóle nie reaguje na ostrzał. To znaczy skacze tam, gdzie akurat więksi kolesie zaczynają nie dawać sobie rady. Kiedy nie może skakać, lub też skończy jej się energia, albo przepalą się obydwa układy soniczne, wtedy najnormalniej w świecie wypieprza z hukiem w powietrze (eksploduje, znaczy się). Dla poprawy efektu zamyka wcześniej kłapy "głośników". Wiesz jak jest, owiniesz petardę taśmą



to mocniej walnie. Kiedy w związku z tym dostrzeżesz, że taka nieruchawa Cykada stoi i zamyka kłapki, to, stary, gleba w trybie ekspresowym, bez czekania na rozkaz, bo zaraz będzie pokaz fajerwerków ufundowany przez wujaszka Molocha, a fajerwerki to on umie wyrabiać.

REGUŁY:

Agresja: 12

Pierwsze spotkanie: -

Ruch: 2m/segm / 15km/h

Trafienie: mały cel +30%, +20% za ruch

Zręczność: Walka Wręcz 8

Percepcja: 7

Spryt: 5

Zaawansowanie programu: 1

Akcje:

Akcja za 3 segmenty: Włączenie Ataku sonicznego

Akcja za 3 segmenty: Autodestrukcja

Akcja za 3 segmenty: Skok (6 metrów)

Tryb berserkera: nie

Wytrzymałość: 1 rana Lekka

Redukcja ran: -

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 1)

Ucieczka: -

Autodestrukcja: 18 (Siła 1)

Atakowanie większej liczby przeciwników:

wszyscy w zasięgu ataku sonicznego

Majstrowanie:

Otwarcie: Trudne, czas: 1 godzina

Części: baterie (Z2); detektor ruchu (Z3); noktowizor (Z3); mniejszy układ sterujący (Z4); komunikator (tylko odbiór) (Z2); ładunek wybuchowy (Z3); układy soniczne (Z2); lekki pancerz (Z0); pajęczne nogi (Z0);



Oprogramowanie: assembler; ZPL, obsługa urządzeń I/O, obsługa sensorów, rozpoznanie bojowe, sterowanie ruchem;

Atak soniczny. Każdy, kto nie może ochronić uszu za pomocą stoperów lub podobnego sprzętu, w promieniu 30 metrów od maszyny

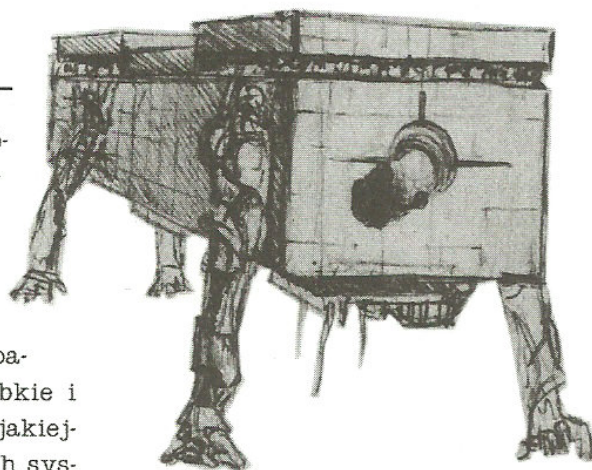
otrzymuje karę +30% utrudnienia. Gdy Cykada przestanie emitować dźwięk, kara zmniejsza się o -10% na minutę. Kary za Atak soniczny większej ilości Cykad nie kumulują się.

Autodestrukcja. Maszyna może eksplodować - traktowana jest wówczas jak granat zaczepny.

DOSTAWCA

Smithy: Dostawca to robot, którego rola polega na bieganiu pomiędzy transporterem lub Matką a innymi maszynami na polu walki, którym zaczyna brakować paliwa, energii lub amunicji i uzupełnianiu ich zapasów. Dostawcy to nieduże, szybkie i zwrotne maszyny, pozbawione jakiegokolwiek broni i skomplikowanych systemów, dzięki czemu w mniejszym stopniu ściągają na siebie ogień ludzi. Niby wiadomo, że warto rozwalić każdego podejrzanego typka, jakiego Moloch posłał do walki, ale z drugiej strony jeśli masz wybierać między wyłączeniem Szturmowca, który wali do ciebie seriami z czterech kaemów, a uziemieniem jakiegoś biegającego pudełka, wybierzesz raczej tego pierwszego.

Dostawcy zabierają też amunicję i paliwo maszynom zniszczonym i zbyt poważnie uszkodzonym, by dalej skutecznie walczyć, kursują między jednym a drugim wrakiem, tak, by nic się nie zmarnowało, nawet jeden nabój, kropla paliwa, czy choćby najmniejsza bateria. Na bieżąco odbierają kodowane sygnały od walczących maszyn, molochowe zamówienia na dostawę paliwa danego rodzaju, amunicji itd. Gdy tylko jakiś wielgachny robot zaczyna widzieć dno swojego magazynka albo baku paliwa, w jego stronę już pędzi



kilka małych świństw, które szybko uzupełnią braki.

Jako że Dostawcy to w sumie całkowicie bezbronne skrzynki wypełnione kuszącymi gambliami, na straży tych dóbr Moloch postawił sprawdzonego strażnika - każdy z tych robotów wyposażony jest w kilka gram materiału wybuchowego i system autodestrukcji. Gdy tylko maszynka poczuje, że znalazła się w niepowołanych rękach, bez namysłu bierze i wybucha. Siła detonacji zależy od tego, co akurat niosła. Czasem jest to niewinne paff!, a czasem powstaje krater.

Warto dodać, że często zespoły maszyn bojowych są dobierane tak, by chodziły na jednym paliwie - wtedy zbiorniki w transporterze są uniwersalne i bez względu na to, ile i których maszyn najszybciej ubędzie, nic się nie zmarnuje, bo ich paliwo za pomocą Dostawców otrzymają inne. Bywa tak też



z amunicją kaemów - maszyny w jednym zespole często używają takiej samej amunicji, mimo tego, że Moloch co rusz wypuszcza broń o nowym, niespotykanym kalibrze, by jak najbardziej utrudnić ludziom korzystanie ze zdobytej amunicji. Znormalizowana broń montowana jest w zespolonych oddziałach jeszcze w bazach Molocha. I tak możesz stanąć do walki z zespołem maszyn strzelających amunicją 8,05 i działającą na ropę, a innym razem na zwolenników kalibru 9,92 i ogniów elektrycznych.

Typowy Dostawca ma jakiś metr wysokości, przypomina skrzynię lub beczkę na sześciu pajęczych odnóżach, czasem na kołach lub gąsienicach. Połowa kadłuba to pojemnik, połowa zaś kryje silnik i mechanizmy. Do tego proste manipulatory i podajnik paliwa lub amunicji, a także sensory pozwalające omijać przeszkody i rozpoznawać źródło sygnału wezwania. Nie musisz się bać, że Dostawca zobaczy cię dzięki termowizji czy dojrzy przez jakąś lunetkę, te maszyny są prawie ślepe jak krety. Dostawca na własnych niezbyt silnych akumulatorach może poruszać się tylko przez jakąś godzinę, ale i tak przez większość czasu siedzi w trans-

porterze i przy każdej okazji je doładowuje.

REGUŁY:

Agresja: 2

Pierwsze spotkanie: -

Ruch: 2m/segm / 20km/h

Trafienie: mały cel +20%, +20% za ruch

Zręczność: Walka Wręcz 6

Percepcja: 5

Spryt: 5

Zaawansowanie programu: 2

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 1 rana Ciężka

Redukcja ran: -

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 2), Pojemnik (Redukcja 3)

Ucieczka: po zakończeniu zadania

Autodestrukcja: 10 (siła 1-2, zależnie od niesionego paliwa / amunicji)

Selektywne trafienia:

Głowa: PT +80% (Ukrycie 1, Pancerz Red. 2), rany o poziom wyższe

Optyka: PT +160% (Pancerz Red. 1), rana Lekka - k20 (10+ - oślepienie)

Nogi: PT +80% (Pancerz Red. 1), rana Lekka - k20 (15+ - unieruchomienie)

Majstrowanie:

Otwarcie: Trudne, czas: 1 godzina

Części: akumulator (Z2); ładowarka (Z3); detektor kształtów (Z4); noktowizor (Z3); mniejszy układ sterujący (Z4); ładunek (Z1); komunikator (Z2); średni/ciężki pancerz (Z0); podwozie kroczące lub pajęczę nogi (Z0);

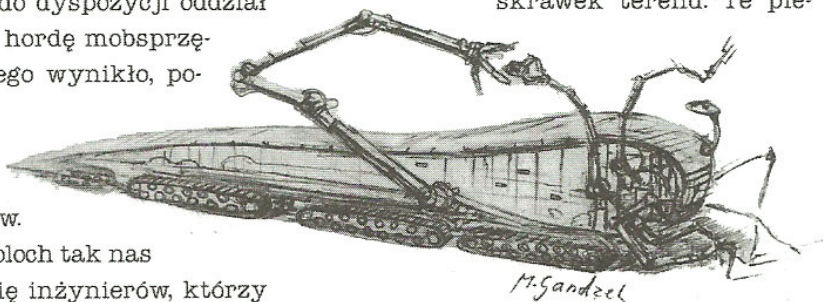
Oprogramowanie: assembler; ZP2, obsługa urządzeń I/O, obsługa urządzeń zewnętrznych, obsługa sensorów, analiza otoczenia, bazy danych, sterowanie ruchem, overlord;

INŻYNIERZY

Kapitan O'Hara: Do podbijania Stanów nie wystarczą sami żołnierze. Obojętnie, czy masz do dyspozycji oddział komandosów, czy hordę mobsprzętu - żeby coś z tego wynikło, potrzebujesz gości, którzy wyciągną jakieś zyski ze zwycięstw.

Wiesz, dlaczego Moloch tak nas kosi? Bo ma armię inżynierów, którzy

cisną się wszędzie tam, gdzie maszyny bojowe wywalczyły jakiś obiecujący skrawek terenu. Te pie-





przone złote rączki raz dwa zamieniają zrujnowaną fabrykę w fortecę maszyn, a rozpieprzony warsztat w wylęgarnię nowych robotów.

Molochowy inżynier nie musi spać, nie robi sobie przerw na papieroska czy piwko. Nie musi jeść - wystarczy, że ma prąd w obwodach. Dostaje pakiet zadań i tak długo działa, aż zdziała, obojętnie czy chodzi o zmontowanie nowego Transportera czy postawienie bazy, kolejnego wrzodu na naszym tyłku. Nie ma w Stanach większego pracusia i mało jest maszyn, które bardziej by zasługiwały na kulkę.

Inżynierów jest od cholery - roi się od nich na tyłach, tam gdzie Moloch rządzi niepodzielnie. Jedne z nich są jak Matki, które same leżą na stalowym tyłku i wydają rozkazy, a pod sobą mają hordę maszynek wyspecjalizowanych w tylko jednym typie roboty: spawaczy, młotkarzy, tragarzy, elektroników, pewnie nawet robocice od parzenia i podawania elektrolitu w filiżankach. Bazy mają na stanie inżynierów - speców od konserwacji i budowania nowych zespołów. Nie ma w nich niczego, co nie byłoby absolutnie potrzebne - to po prostu zawieszone na szynach narzędzia, kwintesencja funkcjonalności. Z kolei w terenie spotkać można bardziej samodzielne modele, takie jak wystrzeliwani balistycznie drobni konstruktorzy albo Ślimak.

Ślimak nie jest ani obślizgły, ani powolny - to nie dlatego tak na niego wołamy. Do winniczka upodabnia go jedynie kształt - dwie gaśienice dźwigają spory kontener i przednią część - mechaniczny szkielet, na którym zamocowane są manipulatory i łeb z sensorami. Ślimak ma trzy pary łap - dwa długie ramiona, dłuższe niż on sam, które w ruchu leżą poskładane wzdłuż kadłuba. Zakończone są czterema paluchami tak zręcznymi, że na upartego Ślimak dałby radę namalować pejzażyk

albo zagrać na skrzypkach. Tyle że ja-koś nie ciągnie go do sztuki - zamiast tego woli gmerać przy sprzęcie, którym się zajmuje, albo w częściach, które taszczy ze sobą w kontenerze. Cztery pozostałe łapki są dużo krótsze, nie mają więcej niż metr. Ślimak wymienia ich końcówki w zależności od tego, co potrzebuje. Lutownica, chwytak, kamera, śrubokręt, nitownica, klucze, kombinerki - do wyboru, do koloru. Duża łapa sięga tylko za plecy, bierze co trzeba i doczepia małym, które pracują bez wytchnienia.

Działający inżynier to widok warty zaliczenia. To tak jakbyś miał przed sobą wcieloną podzielność uwagi. Dwie ręce majstrują przy jednym, dwie pozostałe przy czymś innym, długie łapy latają to tu, to tam i podają, co potrzeba, a płaski łebek rozgląda się dookoła, jakby go nie obchodziło, co robi reszta.

Zdobycie całego Ślimaka to marzenie frontowych monterów. W samej skrzyni mieści się tyle sprzętu, że spokojnie wystarczyłoby na urządzenie porządnego warsztatu. We łbie siedzi mu masa programów z pogranicza architektury, inżynierii, elektroniki i mechaniki - nic, tylko hakować. Nie ma się co dziwić, że koło inżyniera krąży zazwyczaj porządna obstawa. Gdy kiedyś pod Medford natknęliśmy się na prawdziwą plagę zwiadowców, a zaraz za nimi - parę sztuk maszyn bojowych, okazało się, że to właśnie Ślimak wyczał fabrykę żarówek czy innych diod i potrzebował spokoju, żeby przerobić ją na Molochowo.

Bez obstawy robot nie pociągnąłby za długo. Jest kompletnie nieuzbrojony, za pancerz mogłaby ewentualnie robić obudowa kontenera, a paliwa napędzającego silnik i generatory starczy na kilka dni pracy. W dodatku nie należy do sprinterów - na swoich gaśienicach nie wyciągnie więcej niż ze dwadzieścia kilometrów na godzinę. Ale daj



mu tylko garsć części i trochę czasu, a sam dla siebie zbuduje wózek, który zostawi w tyle fury gości z Detroit.

REGUŁY:

Współczynniki - różnie, zależy od modelu (skorzystaj ze współczynników innych maszyn o podobnych gabarytach i przeznaczeniu)
Ślimak - Majstrowanie:

Otwarcie: Bardzo trudne, czas: 2 godziny

Części: silnik elektryczny (Z1); akumulator (Z2); wizja (Z3); czujnik dźwiękowy (Z3); noktowizor (Z3); analizator chemiczny (Z4);

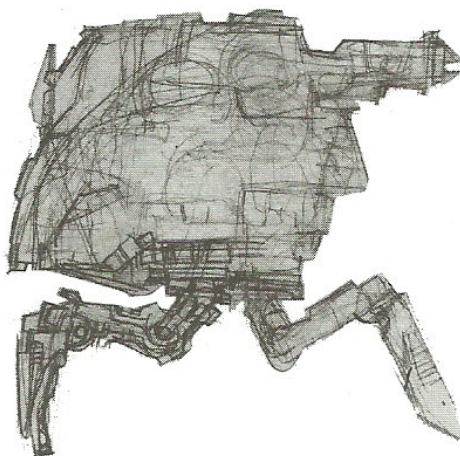
główny układ sterujący (Z4); kości pamięci (Z5); części zapasowe (Z2); komunikator (Z4); mechaniczne ramiona i manipulatory (Z0); narzędzia (Z2); lekki pancerz (Z0); podwozie gąsienicowe (Z0);

Oprogramowanie: System krzyżowy; ZP4, obsługa urządzeń I/O, obsługa urządzeń zewnętrznych, obsługa sensorów, analiza otoczenia, bazy danych, sterowanie ruchem, sterowanie manualne, overlord;

Naprawa. Inżynier może pełnić funkcje Spawacza. Należy jednak pamiętać, że jest znacznie mniej mobilny, a jego zniszczenie jest dla Molocha większą stratą. Nie szuka maszyn do naprawy, lecz one znoszone są do niego.

KULOMIOT

Kapitan O'Hara: Jest taki robot, Kulomiot, w gruncie rzeczy dość dziwny. Bo wiesz - wygląda tak samo szpetnie, jak reszta jego kumpli - pancerna półkula na pajęczych nogach z grubą lufą wystającą z przodu. I robi z niej użytek - potrafi wystrzelić świństwo, które rozpieprza okopy w drobny mak albo odstrzeliwuje tylko jednego czołwieka - dowódcę. Można się wystraszyć. Ale jak przyjdzie do bezpośredniego starcia, zachowuje się jak baba - jest absolutnie niezdolny do zrobienia komuś krzywdy.



Kulomiot to wyrzutnia robotów, coś w stylu moździerza. Sam w sobie jest prawie całkiem niegroźny - w dość nie-

KULKI

Kulki - tak mówi się na wszystkie niewielkie maszyny o kształcie zbliżonym do kuli, wystrzeliwane przez większe roboty Molocha. Leci sobie taka łagodnym lobem nad głowami ukrytych ludzi i spada gdzieś w krzaki. Co to było? Sęk w tym, że nigdy do końca nie wiadomo. Raz będą to roboty-miny, kiedy indziej miniaturowi strzelcy albo Wypatrywacze.

Po wylądowaniu kula otwiera się, najczęściej dzieląc na dwie połowki, a ze szczeliny wylaniają się odnóża, receptory lub miniaturowa broń. Czasem Kulki pokryte są warstwą amortyzującą upadek, na przykład gąbką lub gumowymi torebkami wypełnionymi powietrzem - wyglądają dosłownie jak piłki tenisowe. Czasem do pancerza robota doczepione są z każdej strony samopompujące się miniaturowe balony, które w locie, gdy zaczyna opadać, napełniają się i amortyzują upadek, po czym są odrzucane. Rzadziej stosowane są klasyczne spadochrony, przy czym na spadochronach najczęściej opadają miniaturowi snajperzy, którzy już z wysokości szukają celów i oddają strzał lub nawet kilka.

Kulki w każdej chwili mogą schować wszystkie odnóża i zamknąć się szczelnie, tak że nawet nie wsadzisz szpilki. Jedyne, co możesz zrobić, to wrzucić ją do klopa i spiukać, chyba że zabierzesz na warsztat i tam ją jakoś rozłupiesz.



wielkim, półkolistym korpusie zamontowanych ma tyle układów - akumulator, sensory, elektronika, puszka na ładunki, rura i mechanizm wyrzutni - że nie ma po prostu miejsca na jakąkolwiek broń. Ale nie o to chodzi, Kulomiot ma po prostu dostać się wszędzie tam, skąd można wystrzelić Kulki, czyli małe, upierdliwe roboty o różnym działaniu - jak choćby Mini-Snajpera.

Wyrzutnia działa na zasadzie pneumatycznego tłoka, który wyrzuca wszystko, co zmieści się w podajniku. Zasięg to jakieś sto - dwieście metrów, zależnie od wystrzeliwanego robota. Dzięki niezłemu układowi celowniczemu potrafi wstrzelić się w cel z dużą precyzją. Robot ma ze sobą co najwyżej sześć Kulek - więcej nie zmieści mu się do puszki, którą dźwiga przy tyłku. Jak ma do wystrzelania większy zapas, musi latać między dogodnym do strzału miejscem a Transporterami. Przy okazji wychodzi, jaki z niego tchórz - Kulomiot nigdy nie angażuje się w starcie. Zaatakowany zwyczajnie spieprza. Jeśli zaczniesz do niego strzelać, będzie uciekał, aż przestanie rejestrować strzały w swoim kierunku, jeśli spróbujesz dobrać się do niego wręcz, odbiegnie jedynie na kilkadziesiąt metrów i wystrzeli Kulkę, jeśli mu jakaś została. Zbliżysz się - on znowu odruchta. I znowu. Całkiem jak zbity pies. To chyba przez to, że sam nie wie, jakie Kulki mu załadował Moloch - musi trzymać dystans, co najmniej kilkanaście metrów, w razie gdyby to było coś mocno wybuchowego.

REGUŁY:

Agresja: 10

Pierwsze spotkanie: -

Ruch: 2m/segm / 20km/h

Trafienie: +10% za ruch

Zręczność: Walka Wręcz 7 / Strzelanie 10

Strzelanie w zwarcie: -

Percepcja: 9

Spryt: 8

Zaawansowanie programu: 2

Akcje:

Akcja za 2 segmenty: Wystrzelenie Kulki

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 1 rana Krytyczna

Redukcja ran: -

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 2)

Ucieczka: po opróżnieniu zasobnika / przy ostrzale / przy zbyt małym dystansie do celu

Autodestrukcja: 12 (siła 1 - 2, zależnie od ilości i rodzaju przenoszonych ładunków)

Broń dystansowa: Wyrzutnia mini-robotów - Kulek (6 mini-robotów)

Selektywne trafienia:

Optyka: PT +100% (Ukrycie 1, Pancerz Red. 1), rana Lekka - k20 (15+ - uszkodzenie - kara -3 do Strzelania i Percepcji)

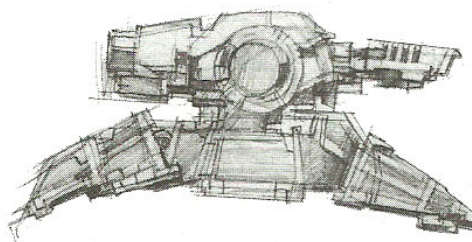
Nogi: PT +60% (Pancerz Red. 2), rana Ciężka - k20 (15+ - unieruchomienie)

Majstrowanie:

Otwarcie: Trudne, czas: 1,5 godziny

Części: akumulator (Z2); ładowarka (Z3); wizja (Z3); układ celowniczy (Z4); noktowizor (Z3); główny układ sterujący (Z4); komunikator (Z3); wyrzutnia (Z1); Kulki (Z2); średni pancerz (Z0); pającze nogi (Z0);

Oprogramowanie: System V; ZP2, obsługa urządzeń I/O, obsługa sensorów, analiza otoczenia, rozpoznanie bojowe, sterowanie ruchem, walka dystansowa;



```
1111000010100111100000010101010111001011100010000111000011100000000111101000010101000110
100010110011010000110101010010000101111010101010100001110001100101010010110001110010100110010
10011000111001100110001001010100011100011101010010011110010000000111111100100110010100101001
100101001000100100010001000100011110101010010100101100011010010010010100110101010010100000111
000110010101001110001101010000011000110010101001011000111001010111011100101011001100110110011
000100101010001010100011000101010010110001110010101100011001100110011000110011001100110001
001010100010101000001100011001010100101100011100100001010000000000010010100110001100110011
10001001010100010101100011010100101001011000111001000010100000000000010010100110001100110011
```

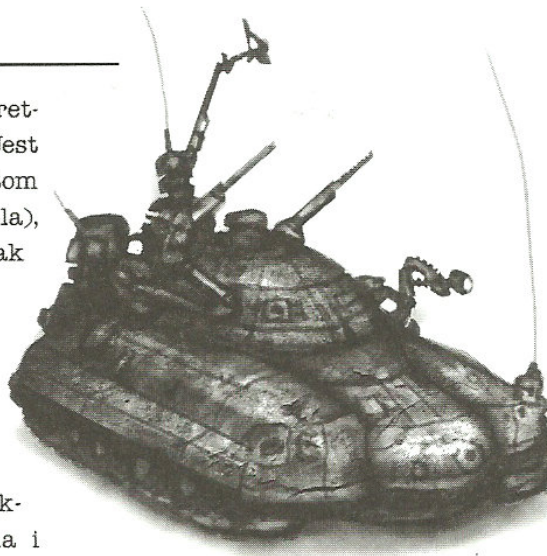
- anonimowy Juggernaut



MATKA

Smithy: Matka to nie tyle konkretny model maszyny, co ich rodzaj. Jest niezbędna do przeżycia innym robotom z grupy (zasilanie, zdalna kontrola), zawiera w sobie jednocześnie Mózg. Tak już Moloch pokombinował, że wśród jego kadry oficerskiej można wyraźnie rozróżnić niewielkie Mózgi, odpowiedzialne za analizę walki i wspomaganie innych maszyn, oraz okazałych rozmiarów Matki, których funkcją jest w większej mierze bezpośrednia kontrola i "opieka" nad podległymi jej robotami. Trudno więc czasem stwierdzić, czy w zespole maszyn dowódcą jest niewielki, ukrywający się gdzieś Mózg, czy też potężna opancerzona Matka, wokół której uwiijają się inne maszyny. Kręćka można dostać, gdy na polu walki pojawi się kilka Mózgów czy też kilka Matek, wtedy już kompletnie nie wiadomo, w co strzelać najpierw. Jak rozwalisz Mózg, roboty staną się głupsze, ale jak rozwalisz Matkę, czasem zupełnie zdechną. Tyle, że Matka to z reguły naprawdę wielkie bydlę i niełatwo się do niej dostać.

Pancerz ma z reguły niezwykle silny - tak to już jest, że z reguły to na Matce koncentruje się ogień przeciwnika, zresztą nie bez powodu. Doświadczeni żołnierze potrafią czasem nawet po krótkim spotkaniu z oddziałem maszyn wykryć obecność Matki lub Mózgu w pobliżu - gdy roboty zachowują się zbyt przebiegle jak na swoje standardy. Matka kryje w sobie przede wszystkim elektroniczny mózg przystosowany do przebywania w centrum pola walki, zabezpieczony potężnym pancerzem. Pełni jednocześnie rolę dowódcy, centrum zaopatrzenia i bazy. Dodatkowo jeśli na polu walki działają proste niesamodzielne maszyny bojo-



we, rolę matki jest całkowita kontrola nad nimi, dosłownie zdalne sterowanie. Dzięki temu nawet zupełnie głupie i ślepe roboty mogą podejmować trafne decyzje i celnie strzelać. Wadą takiego rozwiązania jest zasięg łączności radiowej, wynoszący w praktyce nie więcej niż około kilometra. Zależnie od typu, komputer Matki może obsługiwać równocześnie od dziesięciu do trzydziestu zdalnie sterowanych robotów. Często dodatkową rolą Matki jest "karmienie" energią mniejszych maszyn. Wniosek - wiele maszyn jest całkowicie uzależnionych od Matki. Czasem robot ten pełni jednocześnie rolę Transportera i Mózgu, a nawet samobieżnej bazy - jak np. w przypadku Żółwia.

Przykład: ATOM-C

Smithy: Na polu bitwy żołnierze i tak wołają na tę maszynę po prostu Matka, znaczy się nie w sensie "moja mamę" oczywiście. AC to jeden z najczęściej spotykanych modeli klasy Matka. Maszyna zaopatrzona jest w silnik atomowy z systemem autodestrukcji, choć, jak wiadomo, Moloch z jakichś powodów nie może wprost decydować o przeprowadzaniu eksplozji



nuklearnych, więc system autodestrukcji choć niszczy silnik, nie zmienia się przy tym w grzybek. No chyba, że przez przypadek.

AC wygląda jak wielki obły czołg najeżony antenami, a porusza się na gąsienicach. Maszyna potrafi przez kilka tygodni, a nawet miesięcy zaopatrywać w energię całą armię robotów działających na elektryczne silniki i akumulatory. W AC znajduje się nieco prostszy mózg, niż taki Beta 12, jednak i tak sprawia, że oddziały maszyn stają się o wiele bardziej cwane, niż bez pomocy AC. Potrafi naraz i całkowicie zdalnie kontrolować około 20-40 maszyn, zaś wspomagać swoimi obliczeniami, decyzjami i analizą kilkakrotnie więcej. Wszystko oczywiście zależy od tego, jak skomplikowanych rozkazów i danych maszyny potrzebują.

Dodatkowo AC uzbrojony jest w dwa kaemy z zapasem po 1000 sztuk amunicji, jednak zazwyczaj strzela tylko ogniem pojedynczym lub krótkimi seriami.

REGUŁY (Atom-C):

Agresja: 10

Pierwsze spotkanie: -

Ruch: 1-3m/segm / 30km/h

Trafienie: duży cel -100%

Zręczność: Strzelanie 11

Percepcja: 16

Spryt: 17

Zaawansowanie programu: 5

Akcje:

Akcja za 1 segment: Strzał lub krótka seria

Akcja za 2 segmenty: Długa seria

Akcja za 3 segmenty: Ogień ciągły

Tratowanie: rana Ciężka / Przeciętny test Zręczności na unik / co 6 tur

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 2 rany Krytyczne

Redukcja ran: 2 poziomy w dół

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 3)

Ucieczka: po utracie ochrony

Autodestrukcja: 5 (Siła 0)

Atakowanie większej liczby przeciwników: Może strzelać maksymalnie do 2 przeciwników jednocześnie.

Broń dystansowa: 2xKM (2000 sztuk amunicji)

Selektywne trafienia:

Optyka: PT +120% (Ukrycie 2, Redukcja ran o 1 poziom w dół, Pancerz Red. 2), rana Krytyczna - k20 (15+ - uszkodzenie, -3 do Strzelania i Percepcji, traci jeden z rodzajów optyki, bonus dla innych maszyn zmniejsza się o 1)

Gąsienice: PT +40% (Redukcja ran o 1 poziom w dół, Pancerz Red. 3), rana Krytyczna - k20 (10+ - przerwana)

Gniazdo broni: PT +60% (Redukcja ran o 1 poziom w dół, Pancerz Red. 2), rana Krytyczna - k20 (17+ - uszkodzone, nie strzela)

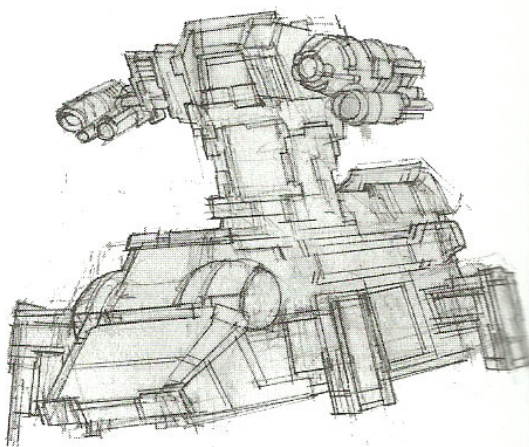
Majstrowanie:

Otwarcie: Cholernie Trudne, czas: 4 godziny

Części: Mały silnik atomowy (Z1); akumulator (Z2); wizja (Z2); infrawizja (Z2); detektor kształtów (Z); noktowizor (Z3); radar (Z3); główny układ sterujący (Z4); kości pamięci (Z5); elektroniczna mapa (Z5); radio (Z2); ciężki pancerz (Z0); pające nogi (Z0);

Oprogramowanie: System krzyżowy; ZP5, obsługa urządzeń I/O, obsługa urządzeń zewnętrznych, obsługa sensorów, analiza otoczenia, rozpoznanie bojowe, bazy danych, sterowanie ruchem, overlord;

Wsparcie analityczne. Atom-C może kontrolować w jednej chwili maksymalnie 20 maszyn, a wspierać około 100. Wszystkie one otrzymują do wszystkich swoich Współczynników modyfikator +1. Ponadto MG powinien uwzględnić, że maszyny te dysponują danymi ze wszystkich Wypatrywaczy i innych robotów, które przekazują odczyty ze swoich sensorów Matce. Dzięki temu przykładowy Strzelec może wiedzieć, co kryje się za załosem, choć nie jest w stanie dostrzec tego własnymi sensorami.





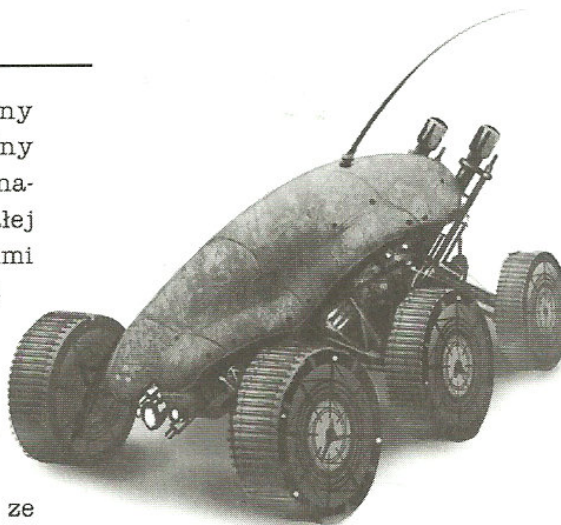
MÓZG

Smithy: Mózg to nie tyle konkretny model maszyny, co ich rodzaj. Dowolny robot, którego głównym celem jest analiza i podejmowanie decyzji dla całej grupy, często też wspomaganie swoimi systemami innych maszyn. Może być to mały, nieruchawy robot, wiecznie kryjący się z tyłu, lub też duża maszyna posiadająca konkretne systemy bojowe, np. wyrzutnię rakiet czy karabin snajperski.

Mózg może przekazywać dane ze swoich analiz na bieżąco innym robotom, analizować cele, a także przekazywać informacje uzyskane dzięki radarom, powiększeniu obrazu, termowizji, analizie chemicznej, detektorem ruchu, programom bojowym, skomplikowanej analizie kształtu i analizie fotograficznej powiązanej z potężnymi bazami danych, etc.

Wyjątkowo potężne Mózgi, zaopatrzone w najbardziej skomplikowane systemy sztucznej inteligencji, nazywane są Generałami i stanowią znaczącą część inteligencji Molocha w ogóle - być może świadomość Molocha składa się właśnie z kilkadziesiąt takich Generałów. Rzadko kiedy Generał opuszcza wnętrze Molocha - z reguły jedynie po to, by osiąść w dużej enklawie lub pokierować wielką armią maszyn w wyjątkowo ważnej kampanii.

Poszczególne Mózgi przydzielane są na stałe do konkretnego zespołu maszyn, a zmiana przyporządkowania wymaga skomplikowanego procesu, który zazwyczaj odbywa się w molochowych bazach pod czujnym okiem Generałów. Maszyny wiązane są w ten sposób w zespoły. To zabezpieczenie na wypadek nagłego pojawienia się na polu walki niezidentyfikowanego Mózgu (istnieje szansa, że będzie to przeprogramowana maszyna wysłana przez ludzi).



Decyzję o ewentualnym zniszczeniu niezidentyfikowanej maszyny podejmuje Mózg, jednak najczęściej dopóki obca maszyna nie naruszy zasad molochowego bezpieczeństwa, nic się jej nie stanie i w ramach ostrożnej adaptacji otrzyma od Mózgu również rozkazy do wykonania. Jednak jej status jest wciąż utrzymywany jako "niepewny" i przed ewentualnym dostaniem się do strzeżonej bazy musi przejść odpowiednią kwarantannę i testy.

Również Mózg podejmuje decyzje w przypadku, kiedy zauważy ingerencję wroga w przepływ rozkazów drogą radiową lub próby zagłuszania - maszyny mogą wtedy przejść na porozumiewanie optyczne i dźwiękowe lub przyjmując stałą taktykę walki i odciąć przyjmowanie rozkazów, a każdy robot zdany zostaje na własną inteligencję i sensory. Jednak udana ingerencja w szyfrowaną radiową łączność pomiędzy maszynami wcale nie jest łatwa i zdarza się bardzo rzadko, zazwyczaj tylko dzięki przeprogramowanym przez ludzi zdobyczym robotom, posiadającym odpowiednie kody i szyfry.

Dodam jeszcze, że Moloch stosuje czasem w maszynach tego typu ludzkie mózgi. Zamiast Juggernauta masz wtedy na wpół szalonego, ale wciąż spryt-



nego dowódcę maszyn, zamkniętego w metalowej kuli na pajęczych nóżkach. I jak ci się podoba taka perspektywa?

Przykład: BETA 12

Smithy: Beta 12, nieduży Mózg wspierający oddziały maszyn na polu bitwy, to w ostatnich latach molochowy standard. Wygląda jak najeżona czujnikami i nadajnikami kula metalu, poruszająca się na trzech nogach, zakończonych kołami - na prostej drodze potrafi rozpędzić się jak mobsprzęt do 40 km/h lub kroczyć po trudnym terenie z prędkością marszową.

Beta 12 posiada mnóstwo sensorów (powiększenie obrazu, termowizja, detektor ruchu, czujniki i analiza dźwięku), program analizujący i przewidujący ruchy ludzi, bazę danych zawierającą zapis setek walk maszyn z ludźmi, możliwe taktyki ludzi, opis uzbrojenia itd. Często także dokładną mapę terenu, o ile wcześniej teren został zbędany przez molochowych szpiegów. Beta 12 potrafi podawać na bieżąco maszynom dokładne koordynaty celów ataku bezpośredniego lub ostrzału z danego rodzaju broni wraz z priorytetami, a także rozkazy wstrzymania ognia, wycofania się, przegrupowania itd. Jeśli chodzi o jego taktyczną skuteczność w walkach, działa prawie jak dobry ludzki dowódca. Beta 12 zazwyczaj ukryty jest przed ostrzałem i atakami, a jego oczy w postaci niewielkich Wypatrywaczy rozsiane są po całym polu walki (wtedy B12 zdany jest na ograniczone sensory Wypatrywaczy). Mózg może również korzystać z sensorów tych maszyn, które wyposażone są w odpowiednie nadajniki.

Beta 12 nie posiada żadnego uzbrojenia poza systemem autodestrukcji.

REGUŁY (Beta 12):

Agresja: 10 (dotyczy rozkazów wydawanych innym maszynom)

Pierwsze spotkanie: -

Ruch: 2-5m/segm / 40km/h

Trafienie: mały cel +10%

Zręczność: Walka Wręcz 6

Percepcja: 15

Spryt: 18

Zaawansowanie programu: 5

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 1 rana Krytyczna i 1 rana Ciężka

Redukcja ran: -

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 2)

Ucieczka: po utracie ochrony

Autodestrukcja: 5 (Siła 0)

Selektywne trafienia:

Optyka: PT +120% (Ukrycie 3, Pancerz Red. 1), rana Ciężka - k20 (15+ - traci jeden z rodzajów optyki, bonus dla innych maszyn zmniejsza się o 1)

Koła: PT +80% (Pancerz Red. 1), rana Ciężka - k20 (15+ - unieruchomiony)

Majstrowanie:

Otwarcie: Cholernie Trudne, czas: 3 godziny

Części: silnik elektryczny (Z1); akumulator (Z2); wizja (Z3); infrawizja (Z3); detektor ruchu (Z3); detektor kształtów (Z3); czujnik dźwiękowy (Z3); układ celowniczy (Z4); noktowizor (Z3); radar (Z3); analizator chemiczny (Z4); główny układ sterujący (Z5); kości pamięci (Z5); elektroniczna mapa (Z5); komunikator (Z2); ładunek wybuchowy (Z4); średni pancerz (Z0); nogi z kołami (Z0);

Oprogramowanie: Enigma; ZP 5, obsługa urządzeń I/O, obsługa urządzeń zewnętrznych, obsługa sensorów, analiza otoczenia, rozpoznawanie bojowe, bazy danych, sterowanie ruchem, walka dystansowa, overlord;

Wsparcie analityczne. Mózg Beta 12 może wspierać w jednej chwili maksymalnie 20 maszyn. Wszystkie one otrzymują do wszystkich swoich Współczynników modyfikator +3. Ponadto MG powinien uwzględnić, że maszyny te dysponują danymi ze wszystkich Wypatrywaczy i innych robotów, które przekazują odczyty ze swoich sensorów Mózgowi. Dzięki temu przykładowy Strzelec może wiedzieć, co kryje się za załomem, choć nie jest w stanie dostrzec tego własnymi sensorami.

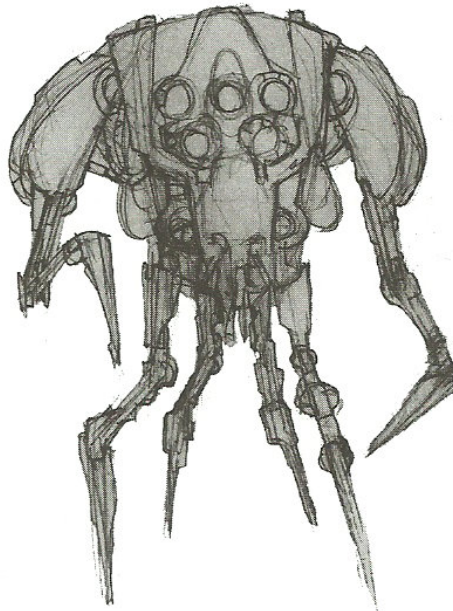


SPAWACZ

Blackbird: Roboty naprawcze Molocha - taaa, całkiem spora rodzinka. Spotkasz tu zarówno olbrzymie samobieżne platformy pokroju Leonarda, jak i niewielkie, szybkie arachnidy, nazywane Spawaczami. Te ostatnie Moloch produkuje masowo i nie masz większego konwoju czy oddziału, gdzie by się te małe świniństwa nie uwijały. Biega stado takich Spawaczy po polu walki i na bieżąco lata uszkodzonych kamratów i na złość ludziom przywraca ich do życia. No, ręce opadają. Mimo, że Spawacze w ogóle nie walczą, strzela się do nich równie zaciekle jak do groźnych wojowników. Bo kto lubi co chwila załatwiać tę samą maszynę, tylko po to, żeby za moment znowu od niej oberwać. My, ludzie mamy jak zwykle gorzej - oberwiesz kulę, to medyk może ci najwyżej załadować morfinę i będziesz sobie leżał i majaczył albo ktoś cię odciągnie na tyły. Jak Spawacz wyleczy maszynkę, ta od razu wraca do walki.

Smithy: Spawacz ma jakieś pół metra wysokości, porusza się na sześciu odnóżach, a w razie potrzeby może wysunąć jeszcze dwie pary manipulatorów z wymiennymi końcówkami. W swoim brzuchu dźwiga całkiem pokaźny zestaw naprawczy: spawarka, szczypce, piły, kleszcze, śrubokręty, nitownica itp. Do tego nieduży pojemnik na części zamienne. Większe kawałki pancerza czy konieczne do naprawy wraku urządzenia pobiera z transportera i taszczy na swoich plecach dzięki elektromagnetycznym i mechanicznym chwytakom albo po prostu demontuje z mniej ważnych dla robota części lub też z leżących w pobliżu doszczętnie zniszczonych wraków.

Najczęściej Spawacz otrzymuje od Mózgu dokładne dane dotyczące uszkodzenia konkretnej czekającej na pomoc



maszyny i listę potrzebnych części. Mózg też ustala priorytety, wybiera, które maszyny za wszelką cenę potrzebują Spawacza, w jakiej kolejności i ilości. Nie bacząc na świszczące w powietrzu kule Spawacz pędzi do wraku, wspina się na powalony kadłub albo walczącą wciąż, lecz ciężko uszkodzoną maszynę, i przystępuje do naprawy - wymieniając uszkodzone sensory, latając pancerz, przywracając funkcjonalność broni, ramion bojowych czy układu poruszania się.

Roboty naprawcze mogą też służyć do innych zadań, o ile otrzymają odpowiednie rozkazy (same nie wykazują się zbyt dużą inicjatywą) - np. wypalić zamek w drzwiach, coś przenieść, przyspawać, przepalić, przepiłować itd. Wszystko zależy od sprytu dowodzącego nimi Mózgu.

REGUŁY:

Agresja: 2

Pierwsze spotkanie: -

Ruch: 2m/segm / 20km/h

Trafienie: mały cel +20%, +20% za ruch

Zręczność: Walka Wręcz 8

Percepcja: 8

Spryt: 9



Zaawansowanie programu: 3

Akcja:

Akcja za 3 tury: Próba naprawienia Lekkiego uszkodzenia

Akcja za 10 tur: Próba naprawienia Ciężkiego uszkodzenia

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 1 rana Ciężka

Redukcja ran: -

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 2)

Ucieczka: po zakończeniu zadania

Selektywne trafienia:

Głowa: PT +80% (Ukrycie 2, Pancerz Red. 2), rany o poziom wyższe

Optyka: PT +160% (Pancerz Red. 1), rana Lekka - k20 (10+ - oślepiiony)

Nogi: PT +80% (Pancerz Red. 1), rana Lekka - k20 (15+ - unieruchomiony)

Majstrowanie:

Otwarcie: Problematyczne, czas: 1 godzina

Części: Mały silnik elektryczny (Z1); akumulator (Z2); wizja (Z2); infrawizja (Z3); detektor kształtów (Z3); główny układ sterujący (Z4); narzędzia (Z2); komunikator (Z2); manipulatory (Z1); średni pancerz (Z0); pające nogi (Z0);

Oprogramowanie: assembler; ZP3, obsługa urządzeń I/O, obsługa urządzeń zewnętrznych, obsługa sensorów, analiza otoczenia, sterowanie ruchem, sterowanie manualne;

Naprawa. Spawacz może próbować usuwać Lekkie i Ciężkie ran maszyn (szkodzenia), o ile posiada odpowiednie części i sprzęt.

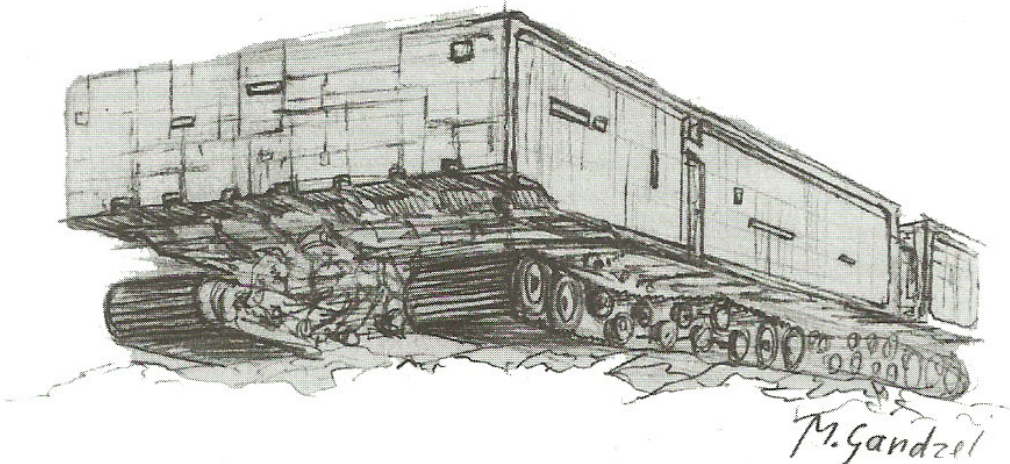
Za każde 3 tury naprawy Lekkiego uszkodzenia (lub za każde 10 tur naprawy Ciężkiego uszkodzenia) należy rzucić k20 - przy wyniku 15+ uszkodzenie zostało usunięte.

Aby naprawić Ciężkie uszkodzenie, Spawacz musi zabrać odpowiednie części z Transportera (o ile ich zapas się jeszcze nie skończył) lub zdobyć je z innych wraków. Wydobywanie części z wraków traktuje się jako odpowiednik naprawianie Lekkiego / Ciężkiego uszkodzenia.

Jeśli przy jednym uszkodzeniu pracuje więcej Spawaczy, czas potrzebny na naprawę odpowiednio się zmniejsza, ale nie bardziej niż dwukrotnie. Bonus pochodzący od Matki lub Mózgu dolicza się do wyników rzutów k20 na efekt naprawy.

Uszkodzona / zacięta broń dowolnej maszyny traktowana jest jak Lekkie uszkodzenie.

TRANSPORTERY



Smithy: Transportery Molocha to dość zróżnicowana i obszerna rodzina maszyn, ale pomijając te, które transportem zajmują się tylko przy okazji (jak np. Żółwie czy niektóre Matki) albo rzadkie, specjalistyczne maszyny (np. do transportu więźniów lub materiałów niezbyt odpornych na wstrząsy),

pomijając używane tylko w największych konwojach olbrzymy zdolne pomieścić całą armię, otrzymamy pewien standard najczęściej stosowany przez Molocha.

Transportery są z reguły dosyć uniwersalne - przewożą zarówno mniejsze maszyny o słabszych akumulatorach,



jak też części zamienne, paliwo (które czasem zajmuje prawie całą przestrzeń - szczególnie w cysternach) i pompę, amunicję i wszelkie potrzebne zaopatrzenie. Gdybyś wziął i otworzył taki pojazd jak konserwę, zobaczyłbyś, że w środku jest on podzielony na osobne magazyny, a wszystko jest tam upchnięte do granic możliwości i panuje w nim niezwykle porządek. Roboty bojowe spoczywają w trybie uśpienia w równym rzędzie, blisko głównego wjazdu, by w jednej chwili wysypać się na zewnątrz prawie że od razu w szyku bojowym. Podobnie gotowe na sygnał działania czekają roboty naprawcze i dostawcze.

Czasem transporter mieści także moduł zasilający - potężny generator, który wytwarza energię na potrzeby całego oddziału maszyn (wtedy można by się już kłócić, czy nie zaklasyfikować go jako Matkę i natychmiast odstrzelić za wszelką cenę), czasem znajdziesz w jego wnętrzu solidnie rozbudowaną strukturę modułu naprawczego - wystarczy, że uszkodzona maszyna schroni się w środku, a po jakimś czasie wyjdzie zdrowa (wtedy też będą problemy z klasyfikacją, zresztą skąd masz wiedzieć, co znajduje się w środku każdej wielkiej skrzyni na gąsienicach?). Jeśli transporter posiada supermocny pancerz, może przy okazji pełnić rolę bunkra dla reszty tałatajstwa. Jeśli coś zacznie iść nie po myśli, mniejsze paskudztwa uciekną do środka, zamkną się na głucho i co najwyżej wystawią lufy przez okienka. Często pasażerem opancerzonego Transportera jest Mózg i inne maszyny specjalistyczne, które nie są jeszcze potrzebne na polu walki - trudno dla nich o lepszą kryjówkę lub poczekalnię.

Podczas walki Transportery trzymają się zawsze trochę z tyłu i nie pchają na pierwszy ogień, chyba że są naprawdę silnie opancerzone - wtedy pełnią

rolę samobieżnej twierdzy. Otwarte włady tych ciężkich i powolnych maszyn strzeżone są zawsze przez roboty strażnicze. Po walce do transportera znoszone są wraki robotów lub co cenniejsze ich części, które warto zabrać z powrotem do molochowej bazy. Jeśli maszyna wyposażona jest w ramiona, sama może pozbierać szczątki. A jak Moloch wyposaży ją w wieżyczkę strzelniczą albo wyrzutnię rakiet? Cóż, tak się czasem zdarza, w końcu maszyny to nie gatunki biologiczne, można je dowolnie mieszać i zestawiać, na Froncie nieraz trafisz na Transporter-Mózg albo Transporter-Klauna. Jednak mówimy tu o tym, co spotkasz najłatwiej. I taki właśnie typowy Transporter nie ma żadnej broni, a jedynie strażników.

Ciężkie transportery poruszają się najczęściej na gąsienicach lub mocnym podwoziu krocącym z prędkością 5 do 20 km/h, lżejsze na kołach i znacznie szybciej, jak normalna ciężarówka.

REGUŁY:

Agresja: 4 - 10

Pierwsze spotkanie: -

Ruch: 1-5m/segm / do 60km/h

Trafienie: duży cel -100%

Zręczność: Strzelanie 10

Percepcja: 6 - 12

Spryt: 8 - 12

Zaawansowanie programu: 2

Akcje:

Akcja za 1 segment: Strzał / krótka seria

Akcja za 2 segmenty: Długa seria

Akcja za 3 segmenty: Otwarcie wjazdu

Tratowanie: zależnie od gabarytów - zobacz podobne maszyny

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 2 - 4 rany Krytyczne

Redukcja ran: 2 - 3 poziomy w dół

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 2 - 5)

Ucieczka: -

Autodestrukcja: 5 - 15 (Siła 0 - 2 lub większa)

Broń dystansowa: ewentualnie np. 2xKM (400 sztuk amunicji)

Selektywne trafienia: zależnie od modelu i gabarytów (skorzystaj ze współczynników innych maszyn, np. Juggernauta)

Majstrowanie:

Otwarcie: Trudne, czas: 2-4 godziny



Części: Duży silnik spalinowy (Z1); paliwo (Z2); prądnicą (Z2); akumulator (Z1); infrawidzja (Z3); noktowizor (Z3); główny układ sterujący (Z4); komunikator (Z2); mechaniczne ramiona (Z1); ładunek (Z1-4); ciężki/bardzo ciężki pancerz (Z0); podwozie gąsienicowe (Z0)

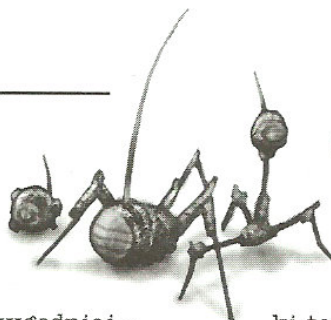
Opcjonalne Części: Silnik atomowy (Z1); karabiny maszynowe/wyrzutnie rakiet/działka (Z0);

Oprogramowanie: assembler; ZP2, obsługa urządzeń I/O, obsługa urządzeń zewnętrznych, obsługa sensorów, analiza otoczenia, sterowanie ruchem, walka dystansowa (opcjonalnie), overlord;

WYPATRYWACZE

Blackbird: Gdy człowiek chce się przyjrzeć wrogowi, musi wychylić łeb, ewentualnie jak ma odpowiedni sprzęt, wystawić lunetkę. Maszyny mają wygodniej - biorą garść elektronicznych oczu i rzucają w twoją stronę. Spada tego tałajstwa pełno, w trawie czy wśród kamieni nawet ich nie wypatrzysz. I od razu włączają wszelkie czujniki, w jakie są zaopatrzone, zaczynają wypatrywać, nasłuchiwać, nagrywać - i wszystko to przekazują ukrytym gdzieś Mózgom. Wiesz, tego typu mechanizmów jest tak dużo, że nawet nie nazywamy poszczególnych modeli - trzeba by je chyba zacząć numerować. Wszystko, co leży i szpieguje, a przy tym jest małe i nie walczy, to po prostu Wypatrywacze. Jedne potrafią co nieco biegać, choć minibaterie nie starczą ani na robiące wrażenie sprinty ani na długie dystanse, inne tylko leżą i się nie ruszą z miejsca, choćbyś nawet zamierzył się na takiego obcasem. Zginie, ale do końca będzie nagrywał i wysyłał dane. Jedne są wielkości kurczaka, inne miniaturowe jak owady. Jedne nagrywają tylko obraz, inne dźwięk, obraz termiczny itd. Nie musisz się bać, że w takim brzdącu zmieści się detektor ruchu albo radar, nie da rady, tego nie potrafi nawet Moloch.

Smithy: Na polu bitwy żołnierze nawet nie strzelają do Wypatrywaczy -



jest tego za dużo, więc szkoda amunicji, zresztą i tak byś połowy nawet nie wypatrzył i cały wysiłek nada się psu na buty. Dzięki

temu mini-automaty podpełzają naprawdę blisko, prawie wślazą do okopów, dając doskonały obraz swoim metalowym ziomkom. Jasne, że fajnie byłoby się pozbyć tej chmary szpiegów, bo dzięki nim oddział maszyn staje się o wiele groźniejszy, ale nie wszystkie życzenia można spełnić. Jak ci się napatoczy jakieś mechaniczne oko pod buta, rozdepcz, ale kuli nie marnuj.

Bitwy bitwami, ale nawet gdy spotkasz oddział maszyn wysłanych z jakąś misją na obszar daleko poza granicami Molocha, i tak możesz mieć do czynienia z Wypatrywaczami. Małe, łatwe do ukrycia, samodzielne sensory, nie zespolone na stałe z żadną większą maszyną, to spory atut dla robotów i na pewno z niego skorzystają przy pierwszej sposobności. Dlatego jeśli idąc przez las albo jakieś chaszczce nadepniesz na taki szajs, albo dostrzeżesz coś takiego między kamieniami czy w stercie złomu, gdy przeszukujesz ruiny, spodziewaj się reszty towarzystwa - większych ziomków, którzy czekają gdzieś w pobliżu. I to na pewno niezbyt daleko, bo zasięg nadajników Wypatrywaczy to kilkadziesiąt, czasem, przy większych modelach do kilkuset metrów, nie więcej.



REGUŁY:

Agresja: 0

Pierwsze spotkanie: -

Ruch: do 1m/segm / do 4km/h

Trafienie: mały cel +80 - 160%

Zręczność: -

Percepcja: 4 - 12

Spryt: 3

Zaawansowanie programu: 1

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: Draśnięcie do 1 rany Lekkiej

Redukcja ran: -

Pancerz: -

Ucieczka: -

Majstrowanie:

Otwarcie: Problematyczne, czas: 0,5 godziny

Części: baterie (Z2); jeden lub kilka sensorów (Z1-3); mniejszy układ sterujący (Z3); kości pamięci (Z3); komunikator (Z2); lekki pancerz (Z0); pajęczę nogi (Z0);

Opcjonalne Części: baterie słoneczne (Z2); ładowarka (Z2);

Oprogramowanie: assembler; ZPl, obsługa urządzeń I/O, obsługa sensorów, analiza otoczenia, bazy danych, sterowanie ruchem;

Mapa terenu. Jeżeli na danym obszarze Wypatrywaczy jest tak dużo, że dostarczają kompletne spektrum danych, maszyny za pośrednictwem Mózgu otrzymać mogą dodatkowy modyfikator +1 do Współczynników. Jeżeli jest ich zbyt mało, jedyną pomocą z ich strony są szczątkowe dane z sensorów - np. ogólny widok na miejsce potyczki z robota umieszczonego na drzewie.

ZWÓJ

Zick Jones: Na Zwoja pewnie nikt nie zwróci uwagi, ponieważ wygląda zupełnie niepozornie, a każdy egzemplarz różni się od wszystkich innych tak, jak Frank różni się od Małej Swift. Przeciętny frajer nie odróżni Zwoju od sterty złomu. No, sterty złomu zacnych rozmiarów pickupa. Wnętrze maszyny jest nader nieskomplikowane. Moloch napchał mu tam cztery rury, nawinał jak spaghetti na cztery bębny, do każdego bębna podłączył zbiornik trującego świństwa, a na końcu każdej rury wiercącą się końcówkę. Każda rura długości ma sto metrów, a przesyłać może najrozmaitszy syf, jaki tylko jej się załaduje, gazy bojowe, pomidorową z makaronem, co tylko chcesz.

Maszyna podjedzie powolutku, nie za blisko, żeby nie rzucać się w oczy, przycupnie i przystąpi do pracy. Czasu i wysiłku włoży w swoją pracę bardzo dużo, lecz jego skuteczność jest tego warta. Zwój ukryje się za kolegą, który już dalej nie może, wykorzysta jego dupsko jako zasłonę i zacznie drażnić, a jeśli ziemia zbyt twarda, to po prostu



zacznie podsuwać swoje macki po powierzchni. Nim się chłopaki zorientują, już wdychają opary Molochowego kadzidełka o nucie zapachowej eau de wąglik.

Gdy macki ryją pod ziemią, dziwne dźwięki spod podłoża są dosyć donośne, no ale z drugiej strony wtedy to już albo spieprzać, no bo strzelaniem w glebę nie wiele się działo, albo stuknąć Zwoja, tyle że przy każdej próbie rodzinka ruszy z pomocą i bronić go będzie zaciekle. Jak macka już się przewierci, to w sumie po ptakach. Za chwilę, siłą sprężonego powietrza, z rury zaczną wyskakiwać różne cuda.

Smithy: Zwoja zaliczam do mobsprzętu - ma silnik, koła, żłopie paliwo. Zna-



czy to, że nie potrzebuje co chwila ładować swoich akumulatorów i może samotnie wyjeżdżać na dalsze wyprawy, a nawet przy okazji podładować inne mniejsze maszyny. Gdy zauważysz gdzieś w krzakach jakiegoś rozwalonego dżipa, a obok kawał rury, albo co gorsza, ruchomego węża, za nic nie podchodź, póki nie założysz maski, a najlepiej w ogóle spieprzaj jak najdalej od tego cholerstwa. Wszelkie maszyny typu Chemik są wredne z natury i nigdy nie wiesz, czym cię tak poczęstuje i czy zwykła maska przeciwgazowa na to wystarczy.

REGUŁY:

Agresja: 10 (zazwyczaj atakuje tylko na rozkaz maszyny-dowódcy)

Pierwsze spotkanie: -

Ruch: 1m/segm / 10km/h

Trafienie: duży cel - 80%

Zręczność: -

Percepcja: 5

Spryt: 10

Zaawansowanie programu: 1

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 1 rana Krytyczna

Redukcja ran: 2 poziomy w dół

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 2)

Ucieczka: w przypadku przegranej bitwy

Atakowanie większej liczby przeciwników: wszyscy w zasięgu działania gazu

Selektywne trafienia: zależnie od gabarytów (skorzystaj ze współczynnika innych maszyn podobnej wielkości)

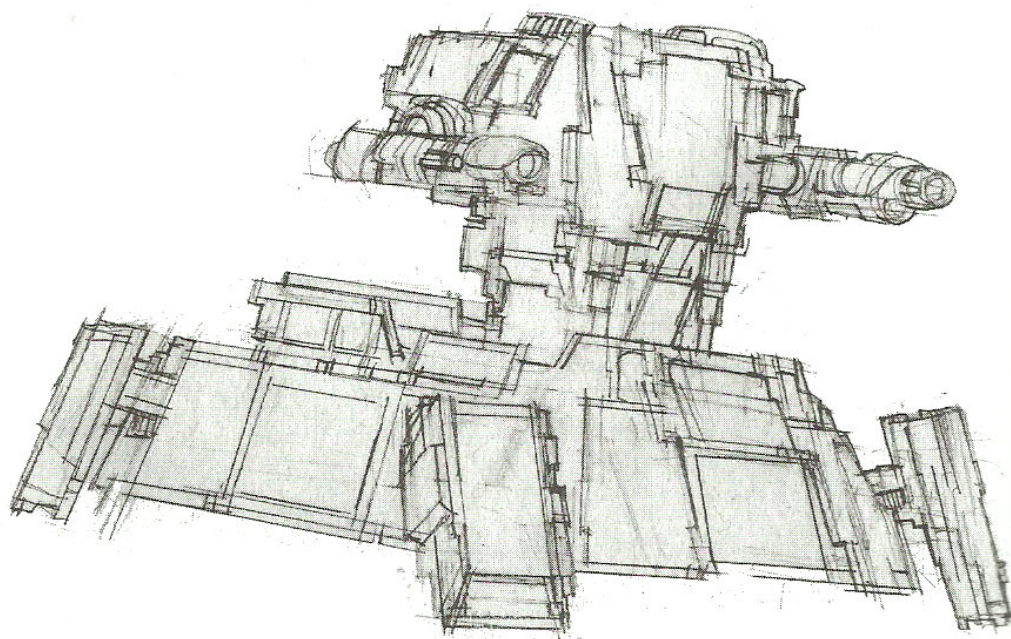
Majstrowanie:

Otwarcie: Trudne, czas: 1 godzina

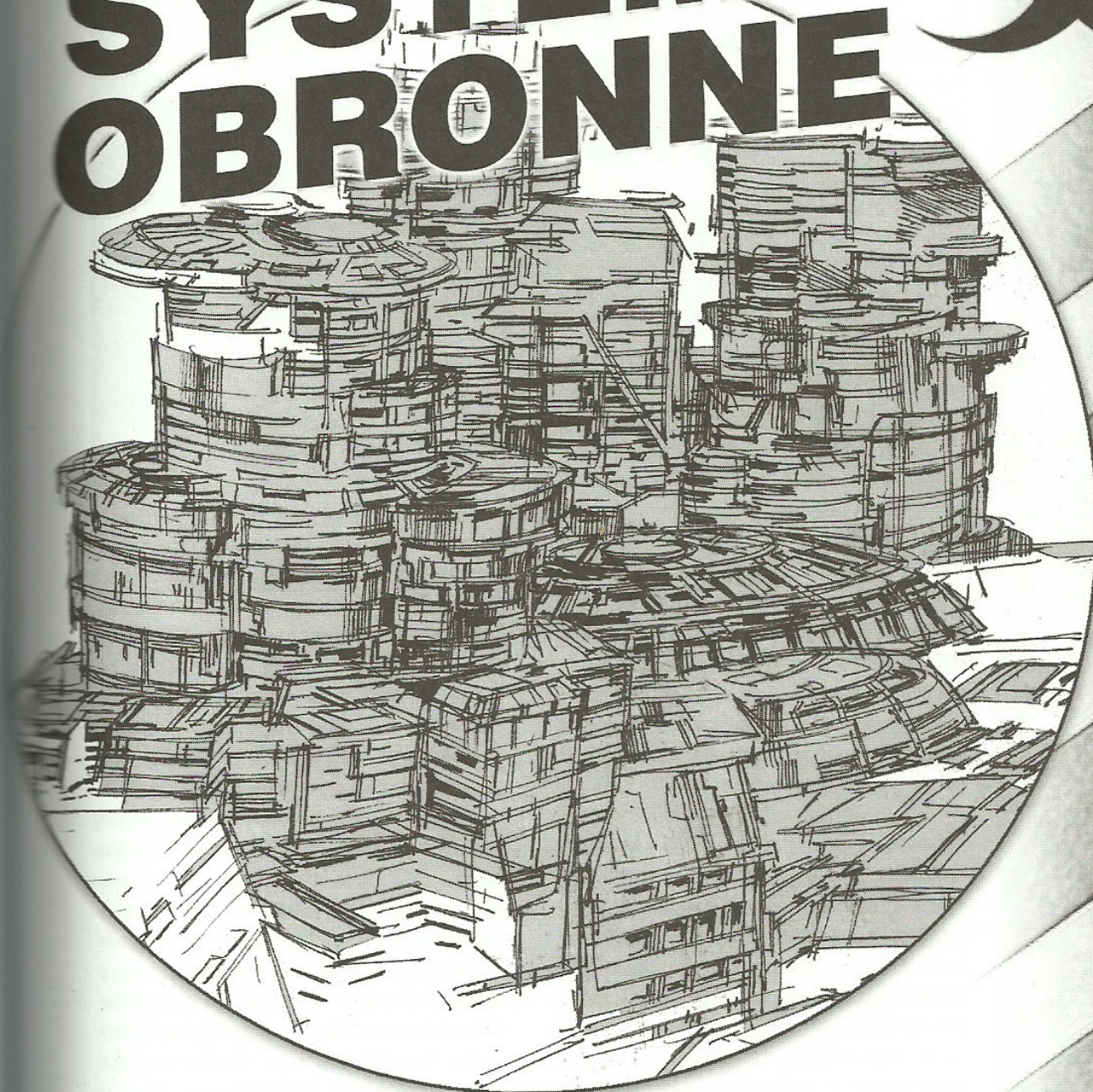
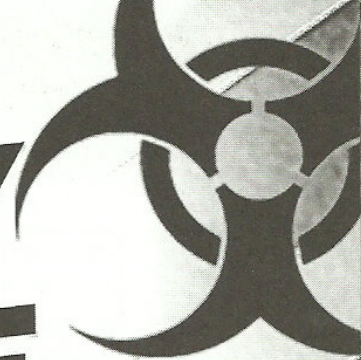
Części: Silnik spalinowy (Z1); prądnica (Z2); akumulator (Z2); detektor kształtów (Z3); noktowizor (Z3); główny układ sterujący (Z4); komunikator (Z2); rury (Z0); zbiorniki z toksynami (Z1); średni pancerz (Z0); podwozie z kołami (Z0);

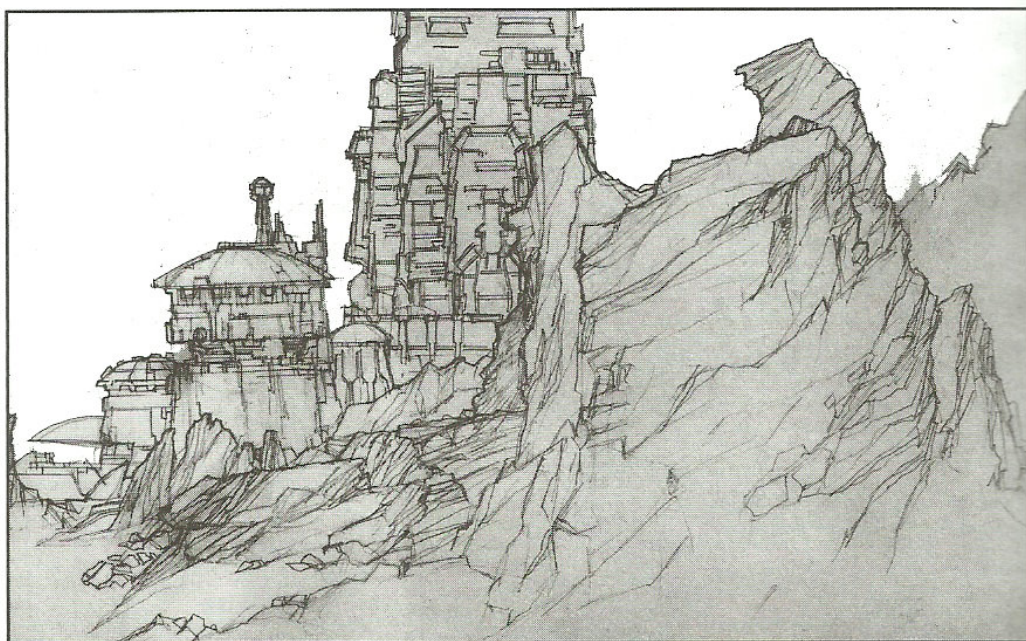
Oprogramowanie: assembler; ZPl, obsługa urządzeń I/O, obsługa sensorów, analiza otoczenia, sterowanie ruchem, sterowanie manualne;

Toksyny. Opis toksyn znajdziesz na końcu tego dodatku.



SYSTEMY OBRONNE





BAZA MOLOCHA

Kapitan O'Hara: Jestem żołnierzem - każą mi walczyć z robotami, więc to robię. W normalnych warunkach są jeszcze jakieś szanse - walki toczą się na ziemi niczyjej, kto wygra, ten przejmie nad nią kontrolę. Sęk w tym, że od czasu do czasu komuś na Posterunku coś się popieprzy we łbie i każe mi wziąć chłopców i wypuścić ich w głąb jakiejs molochowej fabryki, czy laboratorium. A żadna maszyna, nawet najbardziej zadrutowany Juggernaut, największy Żółw, nie umywa się do molochowych baz.

To nie moje widzimisię, że o bazie mówię jak o osobnej maszynie - tak trzeba ją traktować. To nie jest nora gangsterów, w której wystarczy załatwić nawalonego strażnika, żeby spokojnie łązić z miejsca na miejsce i zbierać co cenniejsze gamble. Cała baza jest jednym organizmem dowodzonym przez sztuczną inteligencję. SI, mózg nad mózgami, ma pod sobą wszystkie inne maszyny i urządzenia. Rozwalisz jedno z nich i SI będzie o tym wiedzieć. To

tak jakbyś upiorniczył komuś palec, cała reszta na to zareaguje. Akcja w bazie Molocha to jak łażenie w cielsku olbrzyma.

Pół biedy, jeśli Moloch jedynie wykorzystywał wcześniej istniejące zabudowania. Jeśli jednak trafisz do bazy, którą wznosił od zera, czeka cię droga przez mękę. Bo wiesz, to, co jest dobre dla maszyny, zupełnie nie wystarczy człowiekowi. Robotom wisi, czy dookoła jest krystaliczne, górskie powietrze, czy wyziew prosto z komina. Nie przeszkadza im poziom hałasu. Często nie przejmują się oświetleniem - mają przecież podczerwień. Ich przejścia są tak szerokie, jak roboty, które mają nimi przechodzić - w niektórych sektorach nie ma korytarza szerszego niż na dwadzieścia centymetrów. Nawet płaskiej podłogi nie potrzebują - w zupełności zadowolą się szynami. W takiej bazie zwyczajnie nie ma miejsca dla człowieka. Nawet w cholernej dżungli łatwiej się poruszać.



Taka baza to labirynt, ale jest w niej zawsze kilka stałych miejsc, bez których w ogóle by nie działała. Przede wszystkim mózg - sprzęt, w którym siedzi SI. Poza tym siłownia albo reaktor - tam produkuje energię napędzającą wszystko. Bazy mają zawsze centrum łączności - stanowią w końcu część sieci Molocha, a nie wszystkie dane przekazywane są przez mechanicznych kurierów. Na przykład gdy bazę ktoś zaatakował i potrzebne są natychmiastowe posiłki, lepiej spróbować nawiązać łączność niż wypuszczać gońca. Do tego oczywiście bramy. Tam wszystko, co chce wejść i wyjść, musi się zameldować. SI sprawdza wysyłany przez maszyny sygnał, jej przynależność i kody dostępu. Maszyny działające albo wyglądające podejrzanie kierowane są na bok - tam przechodzą przegląd i kwarantannę. Potrzeba naprawdę cwanego specja z Posterunku, żeby przechytryć zabezpieczenia sztucznej inteligencji.

Sztuczne inteligencje

SI baz różnią się od siebie w zależności od tego, jakie zadania mają wykonywać. Te od magazynów z surowcami, fabryk, laboratoriów produkujących części albo wylęgarni mutanciego ścierwa to administratorzy - dbają przede wszystkim o to, jak dobrze pracować, a nie jak przypieprzyć człowiekowi. Za to te urzędujące w fortach to prawdziwi generałowie. Nie tylko potrafią wybronić umocnienia, ale też sprawują kontrolę nad całym okolicznym obszarem.

W SI nie ma nic z miłych, przedwojennych komputerów pokładowych, które witały ludzi ciepłym głosem, dopytywały się o to, czy aby poduszka nie uwiera i śpiewały kołysanki do snu. Z SI Molocha kompletnie nie da się dogadać. Co nie znaczy, że absolutnie zawsze będzie trzeba z nią walczyć. Wca-

le nie jest powiedziane, jak SI zareaguje na nas, intruzów. Niby widzi wszystko to, co rejestrują ich sensory, a do tego ma jeszcze trochę swoich własnych kamer porozstawianych tu i ówdzie, ale widzieć to jedno, a rozumieć - całkiem co innego. Maszyny mają różne stopnie alarmu, różne poziomy bezpieczeństwa. Tam, gdzie nasi atakują często, są one bardzo wysokie - najmniejsze podejrzenie wystarczy, żeby do akcji wkroczyły zastępy Strzelców i innych strażników. W spokojniejszych rejonach trudniej zaniepokoić bazę. Tej pieprzonej farciarze, kapitan Gospel, zdarzyło się ponoć, że w jakiejś kopalni jego oddział w ogóle nie został zaatakowany - SI nie została zaprogramowana, by rozpoznawać w ludziach wrogów. Niewielkim pocieszeniem jest fakt, że najczęściej baza spróbuje wyłapać intruzów żywcem i przetrzymać ich w jakiejś improwizowanej celi do czasu przybycia specjalistów od przesłuchań - np. Mesmerów. Moloch zawsze woli dowiedzieć się, kto, po co i dlaczego wlaźł mu do posiadłości.

Systemy obronne

SI mają do swojej bezpośredniej dyspozycji wszystkie maszyny, które są na stanie - te bojowe, parę typowo obronnych, no i porozstawiane tu i ówdzie pułapki i zabezpieczenia. Bazy przy froncie są przygotowane na odwiedziny - nieproszonych gości rażą prądem w specjalnych korytarzach, zamykają w małych pomieszczeniach i wysysają powietrze, szczują na nich Chemików - takie tam świństewka. Całkiem niezłym systemem obronnym jest zwykła kontrola nad drzwiami - baza pozamyka przejścia, nawet szczur się nie prześlizgnie. W czasie, gdy intruzi kombinują, jak się wydostać, SI może zebrać do kupy ekipę, która da im nauczkę. Szlag człowieka trafia, gdy wal-



czy z takimi maszynami. Zwykle błaszaki, które luzem są głupie jak but, trafiając pod rozkazy SI stają się nagle geniuszami. Można się wkurzyć, gdy zwykły Strzelec zaczyna odstawiać szopki, próbując zaciągnąć człowieka w pułapkę.

Im dalej od terenów bezpośrednich starć, tym mniejsze zabezpieczenia. Posterunkowcy mówią, że daleko za linią frontu Moloch w ogóle ich nie ma. Co z tego, skoro moim ludziom zawsze każą iść do tych strzeżonych.

Poziom zabezpieczeń dotyczy nie tylko całej bazy, ale też poszczególnych jej sektorów. Mniej ważne mogą w ogóle nie mieć systemów obronnych. Zwykle magazyny dysponują co najwyżej jakimś strażnikiem. Z kolei ważne miejsca nafaszerowane są sensorami, pułapkami i strażnikami pilnującymi, czy wszystko gra. Jeden z problemów z podszywaniem się pod maszyny jest taki, że nie ma robota, który miałby dostęp wszędzie. A robotowi nie zdarza się zabiłdzić. Jeżeli znalazł się gdzieś, gdzie go być nie powinno, znaczy to, że popieprzyło mu się w programie - SI szybko się nim zajmuje.

Oszukanie systemów obronnych nie polega na zhakowaniu wszystkiego jak leci, to prawie niemożliwe. Raczej trzeba kombinować na bieżąco - tu załatwić kamery, tam wyłączyć robota strażniczego, podać fałszywy kod i otworzyć drzwi, na kolejne odcinki skombinować "legalny" elektroniczny klucz. I jak najczęściej omijać przewidziane przez system drogi - główne wejścia i korytaryze. Zdarzało się, że SI nie przewidziała możliwości dostania się w jakieś miejsce zupełnie na skróty, od tyłu, przez wentylator, odpływ ściekowy, lub nawet jakieś stare okienko, tkwiące gdzieś wysoko nad ziemią jeszcze od czasów ludzkiej dominacji.

REGUŁY:

Agresja: 8 - 18

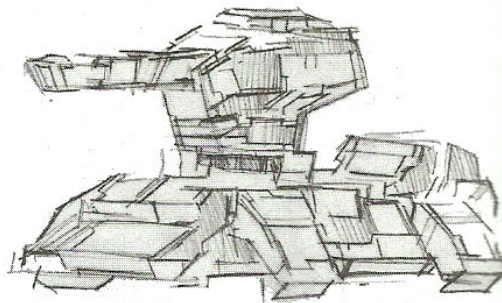
Przykładowe pułapki bazy molocha

Elektroszok. Baza powoduje wyładowanie elektryczne na części-przewodniku, której dotyka Bohater. Bez względu na swój pancerz otrzymuje on dodatkową karę za szok elektryczny równą ranie Lekkiej, która jednak mija po kilku minutach. Porażona osoba musi zdać Trudny test Budowy albo pada ogłuszona na 3 rundy.

Duszenie. Baza może zamknąć ofiary w hermetycznym pomieszczeniu, a następnie wyssać stamtąd powietrze. Opróżnienie z powietrza pomieszczenia o powierzchni 12 m² trwa ok. 5 minut i następuje dość gwałtownie, tak że bohaterowie od razu zorientują się, w czym rzecz. Jeśli w tym czasie nie uzyskają dostępu do powietrza, po kolejnych 2 minutach stracą przytomność, a po następnych 5 - umierają.

Baza może też zdecydować się na duszenie powolne, np. przez odcięcie dopływu powietrza albo stopniowe jego wypompowywanie. Aby zorientować się w porę, zanim brak powietrza zacznie być odczuwalny, trzeba zdać Trudny test Percepcji. Jeśli test nie wyjdzie, bohaterowie zaczynają odczuwać efekty. Pierwsza, trwająca od kilkunastu minut do kilku godzin faza oznacza duszności, coraz większe zmęczenie (oraz stopniowo zwiększający się modyfikator do testów - od +10% do +90%). W trakcie jego działania MG może dać jeszcze jedną szansę - Przeciętny test Percepcji. Po przekroczeniu +90% bohaterowie tracą przytomność, a po następnych 5 minutach umierają.

Miażdżenie drzwiami. Bohater musi wykonać Problematiczny test Zręczności, by uniknąć przytrzaśnięcia. Jeżeli nie zda testu, otrzymuje Ciężką ranę. Jeżeli uzyska mniej niż 4 PS, otrzymuje Draśnięcie; przy 5+PS udało mu się całkowicie go uniknąć.

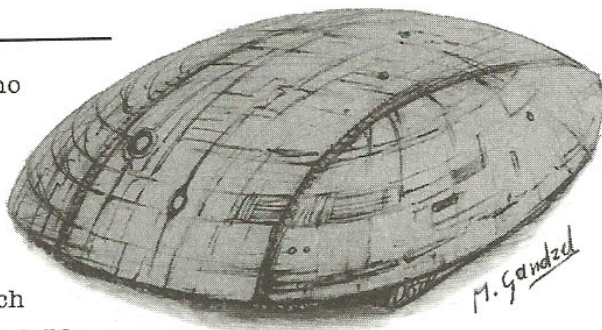




BUNKIER

Zick Jones: Dawno, dawno temu, za siedmioma górami, za siedzioma lasami... a tak po prawdzie to parę ładnych lat po wojnie, kiedy Moloch był jeszcze w jednym kawałku... bo zaraz po wojnie Moloch trzymał się w zwartej kupie, a potem, ku przerażeniu Detroitczyków pojawiły się trzy małe misie. I tam właśnie wydarzyła się ta historia. Pierdnięcie od Chicago spotkało się dwóch początkujących, ale pełnych zapału zabójców maszyn, Sam i Thorne. Rozbijali się trochę po okolicy, aż tu pewnego dnia ich oczom objawił się wielgachny stalowy ptysiek. Planowali dobre dwa dni, jak do tego podejść i nie dać się wykryć żadnym czujnikom. I wiesz co? Udało im się. Podeszli i... tu ich plan się w sumie kończył i z pomocą miała przyjść bogini improwizacja. Obeszli ptysia rzekomo sześć razy i nic. Koniec końców dowcipniś Sam wyjął z plecaka czerwony spray, wałnął kilka zygzaków, które uformowały się w wypięty zadek i opatrzył podpisem: "kopnij mnie". Zasadzili mu po parę kopów, po czym odeszli spacerkiem, do zaparkowanej dziesięć kilosów dalej bryki. Żyją do dziś, a w historyjkę nie wierzy nikt. Nie uwierzył też Posterunek, a jak w końcu wysłali oddział, żeby to sprawdzić, fabryczka już stała.

Bunkier - ta nazwa mówi wszystko. Żadna inna nie miałaby sensu. Jakie są zmienne estetyczne każdego bunkra? Wielki, twardy i wkurza tych, co na zewnątrz. Przeznaczenie? Napchać tam wrednych kolesi ze spluwami, żeby wkurzanie tych, co na zewnątrz, było bardziej efektywne. Na szczęście można taki bunkier ominąć, przecież nóg nie dostanie i nie podrepcze za nami. I tu się kolego mylisz... Bunkier na no-



gach? Nieee, no co ty, pogięło cię? Widział kto bunkier na nogach? Gąsienice stary, gąsienice. Takie, wiesz, jak w czołgach.

Jeżeli znajdziesz się w odległości pozwalającej na klepnięcie go w pancerz, jedyne, co Bunkier może ci zrobić, to próbować cię rozjechać z zawrotną prędkością 20 km/h i to pod warunkiem, że będzie miał z górki.

Smithy: Bunkier to coś więcej niż tylko super-opancerzony transporter. To w rzeczywistości mała pancerna fabryka, która może stać się zaczątkiem kolejnej molochowej enklawy lub twierdzy. Nie posiada żadnej broni, a dzięki temu również żadnej większej szczeliny czy otworu, w które można by strzelić lub wrzucić granat. To, co można uznać za ewentualne włazy, zamknięte jest tak szczelnie, że nie da się wcisnąć nawet szpilki, chyba że to po prostu zwykły wzorek. Jedyne względnie słaby punkt Bunkra to gąsienice - te jednak uszkodzić może jedynie bardzo mocną miną przeciwpancerną, w dodatku maszyna ukryta wewnątrz Bunkra potrafi w ciągu kilkunastu godzin sama naprawić takie uszkodzenie, nie otwierając się przy tym wcale. Żołnierze próbowali już podkopów - czatowali w specjalnych dołach na drodze maszyny, by jak mechanik w warsztacie, przyjrzeć się karoserii od dołu - oczywiście z miną w ręce. Cóż - lita stal, niewielkie szczeliny i potężne klapy

zamknięte na głucho. Gdy maszyna się zainstaluje, pewnie przez nie właśnie rozpoczyna kopać podziemne tunele.

Bunkier nie posiada żadnej optyki, jest całkowicie ślepy, a porusza się dzięki mapie terenu zapisanej w swojej bazie danych oraz na bieżąco korygowanej przez sygnały towarzyszących mu maszyn. Sam może się rozejrzeć jedynie po otwarciu któregoś wjazdu i wypuszczeniu anten i sensorów - wygląda to tak, jakby mechaniczny ślimak wysuwał głowę ze swojej muszli.

REGUŁY:

Agresja: 0

Pierwsze spotkanie: -

Ruch: 1m/segm / 10-20km/h

Trafienie: ogromny cel - prawie nie da się nie trafić

Zręczność: -

Percepcja: 12

Spryt: 15

Zaawansowanie programu: 3

Akcje:

Akcja za 3 tury: Otwarcie wjazdu

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 4 rany Krytyczne

Redukcja ran: 3 poziomy w dół

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 6)

Ucieczka: -

Majstrowanie:

Otwarcie: Cholernie Trudne, czas: 12 godzin

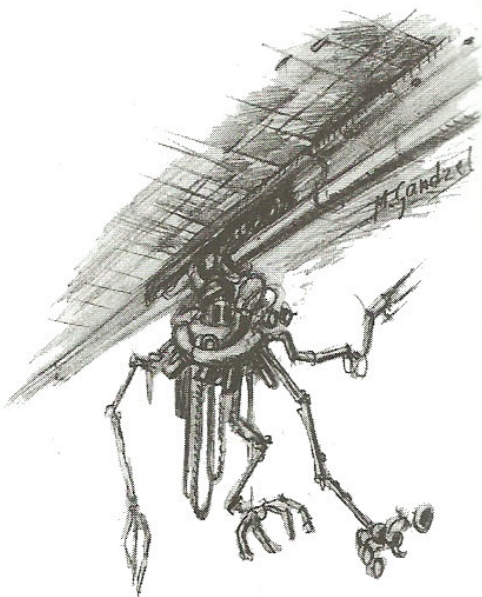
Części: Silnik atomowy (Z2); akumulatory (Z2); infrawizja (Z4); noktowizor (Z4); radar (Z4); główny układ sterujący (Z5); kości pamięci (Z5); elektroniczna mapa (Z5); komunikator (Z2); cholernie ciężki pancerz (Z0); ogromne podwozie gąsienicowe (Z3);

Oprogramowanie: assembler; ZP3, obsługa urządzeń I/O, obsługa urządzeń zewnętrznych, obsługa sensorów, analiza otoczenia, sterowanie ruchem, overlord;

MASZYNY SZYNOWE

Kapitan O'Hara: Gdy Moloch chce sobie urządzić gniazdko, musi przejmować się nie tylko zapewnieniem ochrony, ale też tym, żeby wszystkie potrzebne maszyny działały, a rachunki za energię nie powodowały bankructwa. Nie każdy robot potrzebuje własnego napędu, taniej wychodzi podpiąć je do szyn. Sprytny, elektromagnetyczny układ rozwiązuje przynajmniej część problemów.

Podwieszone pod sufitem, a czasem tkwiące w podłodze szyny ciągną się korytarzami, tworząc sieć obejmującą niemal całą bazę. Na skrzyżowaniach korytarzy utworzono przekładnie, gdzieś tam natknąć się można na mijankę i wnęki - garaże, w których spoczywają nieaktywne maszyny. W mniejszych korytarzach wystarczy jedynie jedna nitka toru, w wielkich halach jest ich mnóstwo, zawieszonych na



różnych wysokościach, jak gigantyczna pajęczyna.

Najczęściej z napędu szynowego korzystają roboty inżynierskie. Przy nich Moloch nie pieprzył się z pancerzami ani wyglądem, który miałby zadziwić człowieka. Z sufitu zwisa płatnina rurek i kabli zamocowana na obroto-

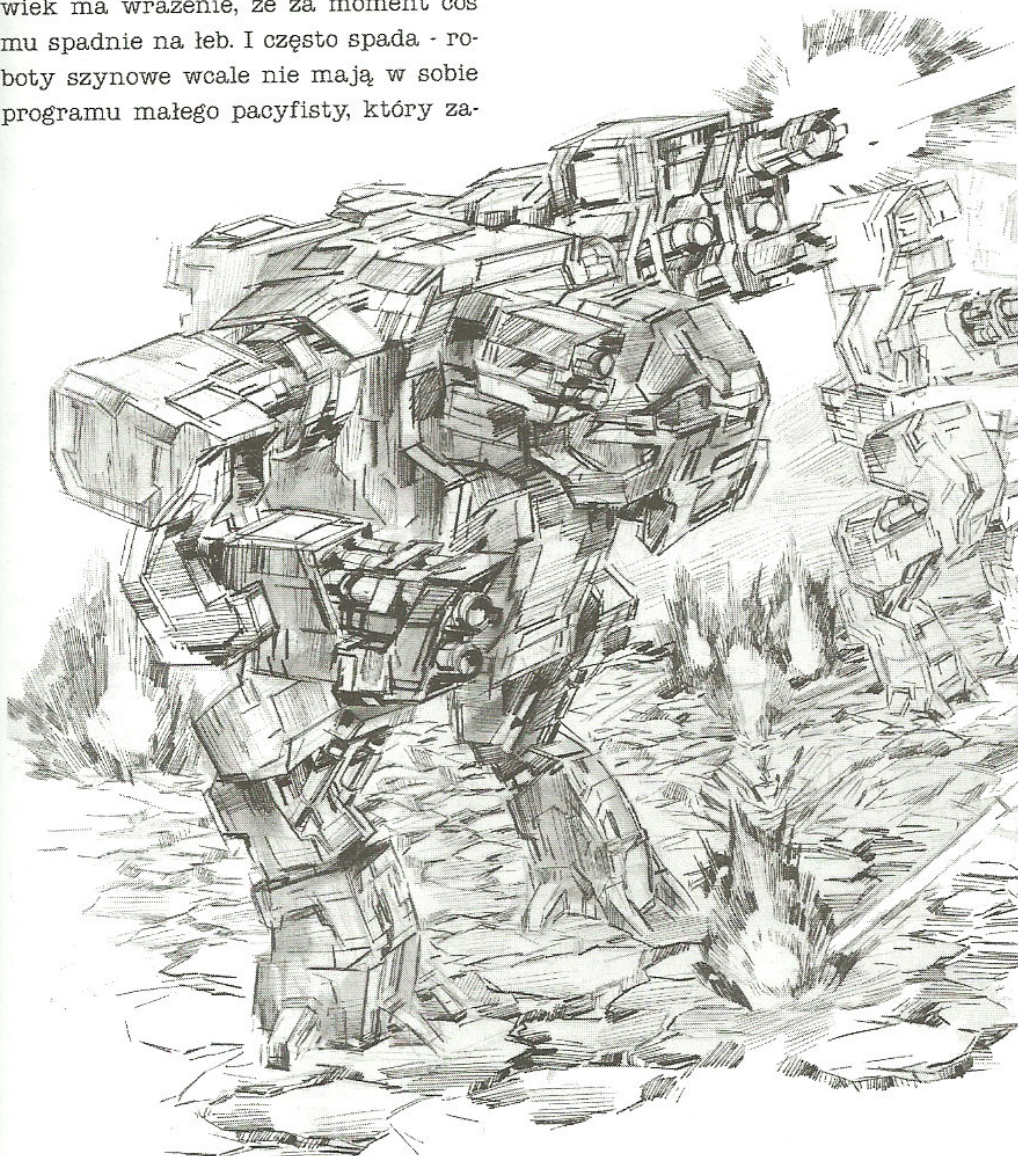


wym module. Ramiona mają po dwa, trzy stawy i mogą sięgnąć aż do ziemi - zręcznie złapią, naprawią i pogłaszczą po łebku każdą maszynę, która tego potrzebuje. Zakończono są chwytynymi, długimi paluchami, kamerami albo jakimis narzędziami. W razie czego robot sam sobie potrafi zmienić końcówkę na to, czego mu potrzeba.

Roboty te potrafią dotrzeć wszędzie, dokąd tylko poprowadzono szynę. Nie istnieje dla nich góra czy dół - ściany na całej wysokości są ich warsztatem pracy. To przez to bazy maszyn wyglądają jak zapachane magazyny, a człowiek ma wrażenie, że za moment coś mu spadnie na łeb. I często spada - roboty szynowe wcale nie mają w sobie programu małego pacyfisty, który za-

kazywałby im krzywdzić niezapowiedzianych gości. Nawet nie muszą za bardzo zmieniać programu - te same zabiegi, które tak dobrze działają na maszyny, dla ludzi są dość szkodliwe. Sam powiedz - chciałbyś być potraktowany z palnika acetylenowego? Poza tym w sytuacji zagrożenia na szyny wyjeżdżają też obrońcy - spluwa, obrotowa podstawa i niewiele więcej.

Maszyny podwieszone na szynach poruszają się niemal bezszelestnie. Słychać jedynie szum, syk i od czasu do czasu terkot przekładni. Dużo więcej hałasu robi maszynownia utrzymują-





ca cały system w stanie gotowości. Ładujesz się do takiej bazy, a tu nagle gdzieś w głębi rozbrzmiewa jednostajne buczenie. Niby jeszcze nic się nie dzieje, co najwyżej po szynach przeskoczy iskra, ale już wiadomo, że baza żyje. I myśli, jak by tu przywitać intruzów.

REGUŁY:

Współczynniki - zależą od modelu maszyny (skorzystaj ze Współczynników innych maszyn o podobnej budowie)

Inżynier szynowy - Majstrowanie:

Otwarcie: Przeciętne, czas: 15 minut

Części: Jeden lub kilka sensorów (Z1); mniejszy układ sterujący (Z2); narzędzia (Z1); manipulatory (Z0);

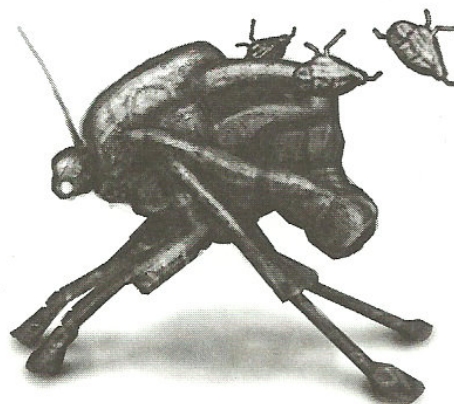
Oprogramowanie: assembler; ZP4, obsługa urządzeń I/O, obsługa urządzeń zewnętrznych, obsługa sensorów, analiza otoczenia, bazy danych, sterowanie ruchem, sterowanie manualne, walka bezpośrednia (system uproszczony);

MINER I INTELIGENTNE MINY

Smithy: Miner wygląda jak beczukowaty, mechaniczny pies. Biega na czterech kończynach, a z dwóch podajników umieszczonych w jego kadłubie na życzenie robota wyskakują niewielkie miny, wyrzucane na odległość do kilku metrów.

Sęk w tym, że nie są to zwykłe miny, a niewielkie automaty, które same instalują się w danym miejscu, kryją pod gruzem, zagrzebują w piasku i maskują w inny sposób. Także eksplozje następują zgodnie z ich programem - czasem taka mina przepuści pierwsze czujki, jeśli uda jej się ustalić, że za nimi podąża większa grupa ludzi lub pojazdów. Może także eksplodować kierunkowo, a nawet jeśli zajdzie taka potrzeba, tuż przed detonacją wyskoczyć w powietrze na wysokość metra. Każda mina zaopatrzona jest w niewielki silniczek elektryczny i parę manipulatorów, dzięki którym może się przemieszczać, jednak robi to strasznie ślamazarnie i wolno, a energii starczy jej na przebycie nie więcej niż pięciu metrów, na większe odległości muszą być przenoszone przez Minera.

Miner jest w stanie zabrać maksymalnie dwanaście ładunków, jednak w



razie potrzeby może bez problemu pozbierać z powrotem raz już zastawione automaty - na sygnał wszystkie jego miny ujawnią swoje położenie i zabezpieczą ładunek na czas ponownej podróży. Miner jest maszyną bardzo szybką i zwrotną, może z prędkością nawet 40 km/h przebiec pod ścianą jakiegoś budynku, a ten w momencie zostanie zaminowany.

REGUŁY:

Agresja: 10

Pierwsze spotkanie: -

Ruch: 3m/segm / 50km/h

Trafienie: mały cel +20%, +30% za ruch / Mina - Mały cel +100%

Zręczność: Walka Wręcz 10



Percepcja: 8

Spryt: 10

Zaawansowanie programu: 2

Akcje:

Akcja za 1 segment: Wyrzucenie 1 lub 2 min na odległość do 5m

Akcja za 3 - 10 tur (zależnie od terenu): Zamaskowanie się miny

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 1 rana Ciężka / Mina - 1 rana Lekka

Redukcja ran: -

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 2) / Mina - Redukcja 1

Ucieczka: -

Autodestrukcja: 10 (Siła 1 - 2, zależnie od ilości i rodzaju przenoszonych min)

Selektywne trafienia:

Głowa: PT +80% (Pancerz Red. 2), rany o poziom wyższe

Optyka: PT +160% (Pancerz Red. 1), rana Lekka - k20 (10+ - oślepienie)

Nogi: PT +80% (Pancerz Red. 1), rana Lekka - k20 (15+ - unieruchomienie)

Majstrowanie:

Otwarcie: Trudne, czas: 1 godzina

Części: Akumulator (Z1); ładowarka (Z3); infrawizja (Z2); mniejszy układ sterujący (Z3); komunikator (Z2); miny (Z2); średni pancerz (Z0); podwozie kroczące (Z0);

Oprogramowanie: assembler; ZP2, obsługa urządzeń I/O, obsługa urządzeń zewnętrznych, obsługa sensorów, analiza otoczenia, sterowanie ruchem, sterowanie manualne;

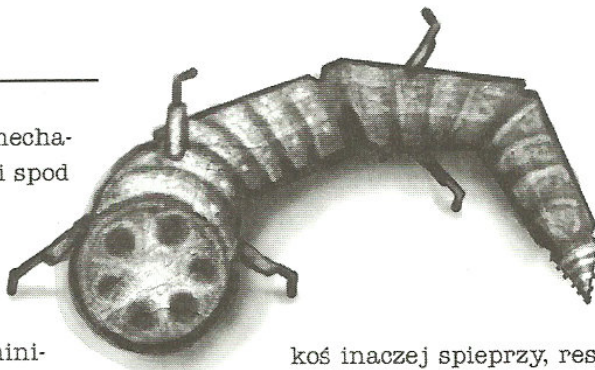
Maskowanie się miny. Aby dostrzec zamaskowaną minę, zanim wejdzie się w pole jej rażenia, należy wykonać Otwarty test Wypatrywania. Przy mniej niż 4PS Bohater nie dostrzeże iny; przy 4-6PS odkryje ją z odległości około 6m, przy 7-8PS z około 10m, przy 9-10PS z 15m, przy większej ilości PS z 20m.

Eksplozja miny. Miny, zależnie od rodzaju, mogą eksplodować z siłą granatu zaczepnego, obronnego lub z inną, ustaloną przez MG.

PLISKEN

Zick Jones: Plisken to taki mechaniczny robal, który się zakopuje i spod ziemi robi przechodniom krzywdę. Wygląda jak metrowy odcinek gazociągu o średnicy 35 centymetrów. Gdy się już zakopie, to od góry przypomina nieco miniguna, sześć luf ustawionych w koleczko, jedna przy drugiej, a w każdej potencjalna fontanna kwasu albo innego toksycznego świństwa. Zasięg rażenia ma niezbyt wielki, bo potrafi poczynić swoim specjałem jedynie to, co znajduje się bezpośrednio nad nim lub nie dalej niż 5 metrów.

Kiedy akurat nie siedzi w piachu i nie sposobi się na twoje najcenniejsze skarby, to łączy się z innymi podobnymi sobie, tworząc nieraz nawet dwustu-metrowego węża. Moloch tak je zaprojektował, żeby się o siebie nawzajem troszczyły i trzymały w grupach najmniej po 20 sztuk. Jeżeli któryś ma problem z poruszaniem się, albo się ja-



koś inaczej spieprzy, reszta go holuje. Kiedy tak się wije siurek stalowo-tytanowy, to o atakowaniu kwasem może nie zapominać tylko ten z przodu. Pozostałym musi wystarczyć technika anakondy, a temu na końcu dodatkowo wiertło. W każdej chwili może się też rozmiąć na drobne i nagle masz do czynienia z wieloma Pliskenami, zamiast z jednym długim. Nie są zbyt sprawne, ale zawsze mogą strzyknąć jadem.

Plisken porusza się trochę jak wąż, trochę jak jakaś jaszczurka, posiada sześć krótkich, cienkich odnóży - trzy z przodu, trzy z tyłu, zamontowane na pierścieniach dookoła grzbietu. Teraz krótko o zakopywaniu. Maszyna na za-



dniej części ma coś jakby wiertło. Ustawia się trzema nóżkami w pozycji pionowej, wiertło w ruch i po chwili jest już pod ziemią. Dłuższej chwili, no bo sporawa jest, jakąś minutę jej schodzi.

Smithy: Plisken to z jednej strony samobieżna mina, a raczej pułapka chemiczna, z drugiej moduł dostawczy, bo czasem Moloch używa tych maszyn jako improwizowanego rurociągu. Pliskeny potrafią przetransportować przez swoje wnętrza prawie wszystko, co tylko ma postać płynną lub gazową.

REGUŁY:

Agresja: 14

Pierwsze spotkanie: -

Ruch: 1m/segm / 5km/h

Trafienie: na powierzchni: mały cel +20% / zakopany: mały cel +100%

Zręczność: Strzelanie 5

Strzelanie w zwarcie: 5

Percepcja: 5

Spryt: 7

Zaawansowanie programu: 1

Akcje:

Akcja za 1 segment: Wypuszczenie chmury toksyn

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 1 rana Ciężka

Redukcja ran: 1 poziom w dół

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 2)

Ucieczka: -

Atakowanie większej liczby przeciwników: wszyscy w zasięgu chmury gazu

Broń dystansowa: MC (10 porcji gazu lub pocisków chemicznych)

Majstrowanie:

Otwarcie: Trudne, czas: 1 godzina

Części: Akumulator (Z1); ładowarka (Z2); detektor ruchu (Z3); detektor kształtów (Z3); czujnik nacisku (Z2); mniejszy układ sterujący (Z3); komunikator (tylko odbiór) (Z3); zbiorniki z toksynami (Z2); średni pancerz (Z0);

Oprogramowanie: assembler; ZP1, obsługa urządzeń I/O, obsługa sensorów, analiza otoczenia, rozpoznanie bojowe, sterowanie ruchem, sterowanie manualne, walka bezpośrednia;

Ukrycie. Plisken zakopuje się od 10 minut do godziny, zależnie od terenu. Aby dostrzec ukrytego Pliskena, zanim wejdzie się w pole rażenia chmury toksyn, należy wykonać Otwarty test Wypatrywania. Przy mniej niż 4PS Bohater nie dostrzeże robota; przy 4-6PS odkryje go z odległości około 6m, przy 7-8PS z około 10m, przy 9-10PS z 15m, przy większej ilości PS z 20m.

Chmura toksyn. Chmura obejmuje obszar o promieniu pięciu metrów wokół Pliskena. Efekt tworzących ją toksyn kumuluje się przez tyle tur, ile Bohaterowie przebywają w chmurze. Jako że w jednym segmencie można przebiec 2m, wydostanie się z centrum chmury wymaga trzech segmentów (3 dawki), a z obrzeży - tylko jednego. Opisy toksyn znajdziesz na końcu tego dodatku.

POTRZASK

Zick Jones: Potrzask najczęściej używany jest jako wsparcie, na polu bitwy pojawia się jako pierwszy, a jako ostatni z niego schodzi. Jego zadaniem jest unieruchamiać jak największą ilość walczących - oczywiście ludzi, nie maszyn. Robisz krok w niewłaściwą stronę, a stalowe szczęki zaciskają się na twojej nodze.

Kiedy Potrzask oczekuje ofiar, zakopuje się lekko w ziemi dzięki systemo-



wi wiertła i łopatek na swoim spodzie, a następnie rozcapierza swoje łapy i czeka na chętnych.

Smithy: Z płaskiego, dyskooidalnego kadłuba o dwuipółmetrowej średnicy wychodzi dwanaście mackowatych ra-



mion zakończonych szczypcami. Macki nie są zbyt ruchliwe - mogą jedynie przesuwać się po ziemi jak węże i żadna się sam nie uniesie. Ich budowa opiera się na połączeniu metalowych strun i przewodów ze sprężonym powietrzem, czyli trochę mechaniki, trochę hydrauliki w jednym. Za to końcówki ramion to już gorsza sprawa - szczypce mogą się unieść na wysokość nawet pół metra ponad ziemię, wyposażone są w samodzielny receptor termiczny. Gdy zatrzasną się na nodze, niełatwo się wyswobodzić. Im bardziej będziesz się szarpał, tym mocniej szczypce się zacisną, czasem nawet do samej kości. Jedyna szansa to rozwalić, i to porządnie, sam kadłub maszyny, albo też odciąć lub odstrzelić trzymające cię ramie - byle się z tym nie cackać, bo na wszelki wypadek robot może ci zrobić z nogi filet.

Za pomocą macek Potrzask może się też samodzielnie przemieszczać - wbija szczypce w ziemię lub uczepia się cokolwiek, a następnie podciąga. Sprinterem przy tym na pewno nie jest. Robot szczególnie upodobał sobie piaszczyste tereny, bo po zakopaniu się w piachu pierwszy lepszy podmuch światła go zamaskuje.

REGUŁY:

Agresja: 15

Pierwsze spotkanie: -

Ruch: Om/segm / 1/h

Trafienie: Korpus - duży cel -20%

Zręczność: Kleszcze - Walka Wręcz 6

Percepcja: Kleszcze - 9

Spryt: 12

Zaawansowanie programu: 1

Akcje:

Akcja za 1 sukces: Uderzenie szczypcami (Draśnięcie)

Akcja za 2-3 sukcesy: Złapanie i miażdżenie (Draśnięcie)

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 1 rana Krytyczna

Redukcja ran: 1 poziom w dół

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 2)

Ucieczka: -

Atakowanie większej liczby przeciwników: każde ramie z kleszczami traktowane jak osobny przeciwnik

Selektywne trafienia:

Kleszcze (każde osobno): PT +90% (bez Redukcji ran, Pancerz Red. 1), rana Ciężka - k20 (12+ = zniszczone)

Majstrowanie:

Otwarcie: Trudne, czas: 1 godzina

Części: Akumulator (Z2); wizja (Z2); czujniki nacisku (Z3); mniejszy układ sterujący (Z3); komunikator (tylko odbiór) (Z2); macki (Z0); średni pancerz (Z0); pającze nogi (Z1);

Oprogramowanie: assembler; ZPL, obsługa urządzeń I/O, obsługa sensorów, rozpoznanie bojowe, sterowanie ruchem, sterowanie manualne;

Atakowanie kilkoma ramionami. Potrzask może zaatakować jedną postać maksymalnie trzema ramionami traktowanymi jak osobni przeciwnicy.

Zasadzka. Aby spróbować dostrzec Potrzask wcześniej, zanim wejdzie się w zasięg jego ataku, należy wykonać otwarty test Wypatrywania. Przy mniej niż 4PS Bohater nie rozpozna maszyny, przy 4-6PS odkryje ją z odległości około 8m, przy 7+PS z 15m. W przeciwnym wypadku Potrzask atakuje z zasadzki - jego ramiona sięgają na osiem metrów dookoła.

Złapanie i miażdżenie. Ofiara otrzymuje +30% utrudnienia, dopóki nie zostanie uwolniona. Aby kleszcze zwolniły chwyt, należy je zniszczyć. W każdej kolejnej turze po złapaniu ofiara otrzymuje od jednego kleszczy ranę Lekką.

Krwawe promienie zachodzącego słońca przebijały się przez welon dymów, zasnuwających usianą skalami równinę. Omiotłem spojrzeniem pobożowisko. Spalone wraki samochodów tkwiły tam gdzie dosięgły je pociski, zamieniając w płonące pochodnie. Wokół nich czerniały zwęglone figurki ludzi. Wszędzie poniewierały się poskręcane kawałki metalu, nadając okolicy wygląd złomowiska. Uniosłem lornetkę i spojrzałem na wzgórze wznoszące się w oddali, ponad tym ponurym cmentarzyskiem. Trzy obronne automaty stały nietknięte, a na ich gładkich pancerzach zwycięsko lśniły ostatnie światła dnia.



STRAŻNIK

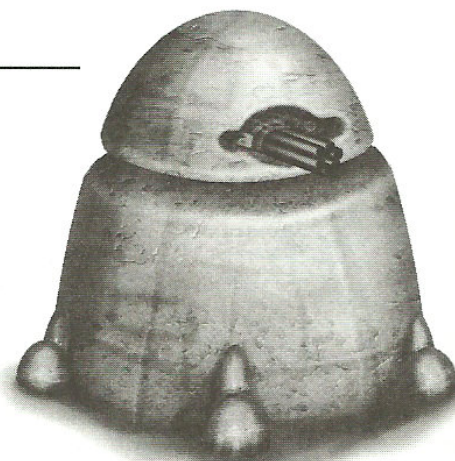
Mr Johansen: Ten duży, nieruchomy automat wartowniczy jest przenośnym punktem ogniowym, zwykle umieszczanym przez Molocha w strategicznie ważnych miejscach. Na wyznaczoną pozycję dostarcza go specjalnie przystosowany pojazd transportowy. Stanowiska obronne tego rodzaju przenoszone są najczęściej w większych ilościach, aby móc utworzyć z nich prowizoryczny pas umocnień, ochraniających opanowane terytorium.

Automat ma postać zaokrąglonego na szczycie stożka wysokości około dwóch metrów oraz podobnej szerokości i wyposażony jest w wysuwane wsporniki, pozwalające stabilnie zakotwiczyć się w gruncie.

Górną część stanowi obrotowa wieżyczka, we wnętrzu której zamontowano bądź armatę kalibru 75mm, bądź też działko systemu Gatling, kalibru 20mm. Istnieje również rzadsza wersja tej maszyny, posiadająca wyrzutnię rakiętową lub miotacz ognia. Precyzyjny układ kierowania ogniem sprzężony został z detektorem ruchu, wspomaganym przez wbudowany radar. Wieżyczka może błyskawicznie obracać się o 360 stopni, lufy mogą swobodnie odchylać się w górę i w dół o kąt do 45 stopni.

Podstawowym zadaniem dział jest wykrywanie i niszczenie wrogich (czytaj: niezidentyfikowanych) pojazdów, zaś wieżyczki zaopatrzone w Gatlinga skupiają się na wszelkich ciepłych obiektach, w tym większych zwierzętach i ludziach.

Komputer zarządzający robotem to w zasadzie skomplikowany kalkulator celowniczy sprzężony z prostą analizą obiektów w oparciu o wciąż aktualizowane bazy danych. Broń skierowana zostanie przeciwko każdej istocie żywej rozmiarów człowieka, wykrytej na



podstawie analizy termicznej otoczenia, oraz wszelkim maszynom, które w odpowiedzi na żądanie nie wyślą szyfrowanego sygnału identyfikacyjnego Molocha, nie zostaną rozpoznane przez porównanie z bazą danych lub wzbudzą najmniejsze choćby podejrzenia. Rozwiązanie takie powoduje, że jednostka sterująca Strażnika jest dość prosta, co w praktyce oznacza wysoką odporność na uszkodzenia spowodowane przegrzaniem czy też będące wynikiem wstrząsów wywołanych trafieniami pocisków. Jednak zdarzają się też przypadki, kiedy wieżyczka strażnicza ostrzela pojazd sojusznicy, nie mogąc przesłać wymaganego kodu z powodu usterki bądź zniszczenia nadajnika.

Ze względu na wytrzymałość, szybkość reakcji oraz zasięg i siłę uzbrojenia, automat obronny tego rodzaju nie należy do łatwych przeciwników. Zniszczenie pojedynczego wartownika to spory problem, a uporanie się z kilkoma będzie wymagało zaangażowania znacznej ilości ludzi oraz ciężkiego uzbrojenia.

Blackbird: To prawda, zniszczyć to sukinyństwo jest cholernie trudno, a przy tym byłaby to walka z wiatrakami. Tam, gdzie Moloch chce mieć linię strażników, będzie ją miał, choćby miał dowozić nowe automaty codziennie. A



jako że draństwo ma wbudowany system autodestrukcji, nie bardzo da się z niego cokolwiek wyjąć nawet po unieruchomieniu. Wniosek: szkoda sprzętu, ludzi i amunicji na walkę z tym nieruchawym bunkrem. Skuteczna walka ze strażnikami to nie tyle zabawa w strzelanego, co w podchody. Draństwo nie jest nieomyślne, a i nie widzi wszystkiego, no i się nie rusza. Jeśli potrafisz wykorzystać te fakty, być może uda ci się przejść pod nosem Strażników i potem pomachaś im chustką na pożegnanie - już po drugiej stronie, na terytorium, gdzie jesteś tak niemile widziany.

REGUŁY:

Agresja: 20

Pierwsze spotkanie: -

Ruch: 0 m/segm / 5 km/h w trybie podróży

Trafienie: duży cel -20%

Zręczność: Strzelanie 13

Strzelanie w zwarcie: -

Percepcja: 12

Spryt: 6

Zaawansowanie programu: 1

Akcje:

Akcja za 1 segment: Krótka seria

Akcja za 2 segmenty: Długa seria

Akcja za 3 segmenty: Ogień ciągły

Akcja za 2 tury: Strzał z armaty 75mm

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 2 rany Krytyczne

Redukcja ran: 1 poziom w dół

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 3)

Ucieczka: -

Autodestrukcja: 10 (Siła 2)

Broń dystansowa: armata 75mm (30 pocisków) lub G (2000 sztuk amunicji)

Selektywne trafienia:

Optyka: PT +160% (Ukrycie 2, bez Redukcji ran, Pancerz Red. 2), rana Krytyczna - k20 (10+ - uszkodzenie - kara -3 do Strzelania i Percepcji)

Gniazdo broni: PT +140% (bez Redukcji ran, Pancerz Red. 2), rana Krytyczna - k20 (10+ - uszkodzenie - kara -3 do Strzelania)

Majstrowanie:

Otwarcie: Bardzo Trudne, czas: 5 godzin

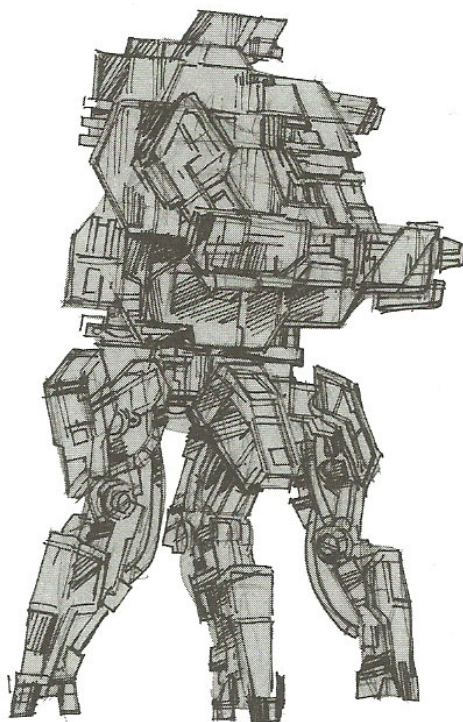
Części: Duży silnik elektryczny (Z2); akumulator (Z2); detektor ruchu (Z2); detektor kształtów (Z3); radar (Z3); mniejszy układ sterujący (Z4); komunikator (Z2); broń ciężka (Z1); amunicja (Z2); ładunek wybuchowy (Z4); cholernie ciężki pancerz (Z0);

Oprogramowanie: System V, ZPl, obsługa urządzeń I/O, obsługa sensorów, rozpoznawanie bojowe, bazy danych, walka dystansowa, overlord;

TŁOK

Kapitan O'Hara: Nawet pośród maszyn strażniczych, które niby to powinny być proste, toporne i bardzo pancerne, znaleźć można jakieś dziwadła. Weź taki Tłok - może stanowić element linii obronnej, z pozoru równie stabilny i nieruchliwy jak betonowy bunkier, a za chwilę najzwyczajniej w świecie pójdzie sobie w cholerę. Choćaż zwykle jest zupełnie na odwrót - gdy niepozorne skupisko maszyn, które idealnie nadaje się do zniszczenia i ograbienia, otrzyma posiłki w postaci paru Tłoków, zmienia się w świetnie umocniony bastion.

Tłok podróżujący i Tłok ufortyfikowany to jakby zupełnie różne maszyny





ny - całkiem nie do poznania. Kiedyś nawet nie wiedzieliśmy, że chodzi o jedno i to samo - na poruszające się Tłoki, które czasem udało się zobaczyć w oddali, mówiło się "Szaszłyki", a na poskładane... Gdy Tłok jest poskładany i gotowy do obrony, przypomina betonowe gniazdo karabinu maszynowego. Pancerne segmenty ściśle nachodzą na siebie, tworząc jednolitą strukturę nie do przebiccia. Poza pancerz wystaje niewiele - obrotowe działko, parę anten i sensorów. Zupełnie jak zwyczajna wieżyczka strażnicza - nie potrzebowaliśmy na to osobnej nazwy, bo niełatwo jest w ogóle zauważyć różnicę.

Gdy nie ma zagrożenia i jednostka chce się przemieścić, zaczyna się całkowicie zmieniać. Segmenty sycząc i trzaskając rozsuwają się i dokładniej wiadać, jak Tłok jest właściwie zbudowany. Podstawa rozczepia się na trzy niezależne nogi, które poradzą sobie nawet w trudnym terenie. Z segmentem-maszynownią łączą się przegubami. Z niej wyrasta w górę kolejny, do następnego segmentu. Potem jest jeszcze jeden, zakończony łbem. Całość, gdy się rozciągnie, ma prawie pięć metrów. Spomiędzy segmentów wystają rozmaite wichajstry: czujniki, anteny, analizatory, diody, reflektory... To tak, jakby Moloch potrzebował zwiadowcy i umocnienia w jednym. Przez to kroczący Tłok wygląda trochę jak choinka, trochę jak strach na wróble, a najbardziej przypomina wielki szaszłyk, stąd stara nazwa.

Rozłożona maszyna jest dość podatna na ataki - części pomiędzy segmentami są pozbawione poważniejszego pancerza. Dlatego też pierwszą rzeczą, jaką maszyna robi w razie niebezpieczeństwa, jest złożenie się - trwa to parę chwil, po których jest już bezpieczna i może zająć się eliminowaniem zagrożenia. O ile ktokolwiek jeszcze będzie ją

jeszcze atakował - jeśli udało się jej poskładać, to jest już za późno, a atakujący to zwykli partacze.

Pocieszające jest to, że Tłoków nie widuje się zbyt wiele. Pewnie Moloch musi zbyt długo siedzieć nad nimi w fabrykach, żeby się dało wypuszczać je taśmowo. Tak to jest, jak za bardzo przegnie w stronę uniwersalności.

REGUŁY:

Agresja: 10

Pierwsze spotkanie: -

Ruch: 2m/segm / 10km/h

Trafienie: duży cel -50%, +10% za ruch

Zręczność: Walka Wręcz 5 / Strzelanie 10

Strzelanie w zwarcie: 5

Percepcja: 13

Spryt: 14

Zaawansowanie programu: 2

Akcje:

Akcja za 1 segment: Strzał lub krótka seria

Akcja za 2 segmenty: Długa seria

Akcja za 3 segmenty: Ogień ciągły

Akcja za 3 tury: Zmiana trybu otwarty / zamknięty

Tratowanie: rana Ciężka / Problematyczny test Zręczności na unik / co 3 tury

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 2 rany Krytyczne

Redukcja ran: 1 poziom w dół

Pancerz: wszystkie lokacje - otwarty: Redukcja 2, zamknięty: Redukcja 4

Ucieczka: -

Autodestrukcja: 16 (Siła 2)

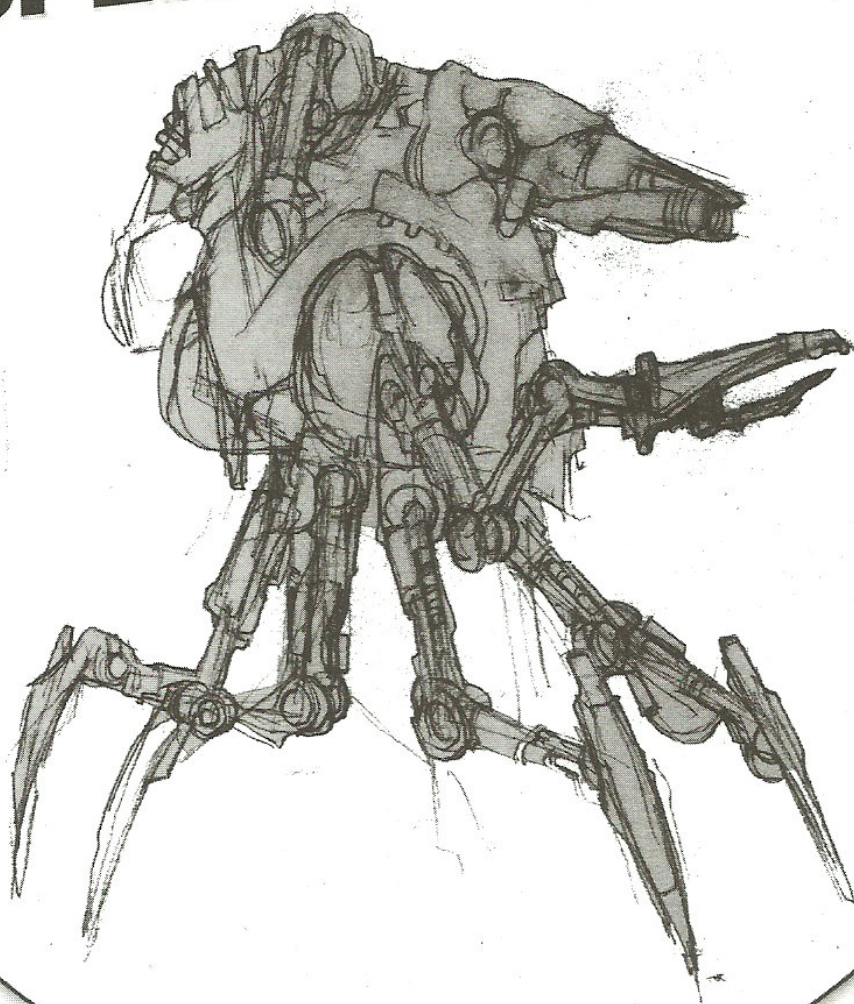
Broń dystansowa: DA (300 sztuk amunicji)
Majstrowanie:

Otwarcie: Problematyczne (maszyna rozłożona), czas: 1 godzina lub Bardzo trudne (maszyna złożona), czas: 4 godziny

Części: Duży silnik elektryczny (Z2); akumulator (Z2); baterie słoneczne (Z3); infrawizja (Z4); detektor kształtów (Z3); czujnik dźwiękowy (Z3); noktowizor (Z3); radar (Z3); główny układ sterujący (Z5); elektroniczna mapa (Z5); komunikator (Z3); pancerz (Z0); podwozie krocące (Z1); (Uwaga: gdy monter wybebesza rozłożony Tłok, poziom Zakamuflowania wszystkich części zmniejsza się o 1 (min. 0).)

Oprogramowanie: System krzyżowy; ZP2, obsługa urządzeń I/O, obsługa sensorów, analiza otoczenia, rozpoznanie bojowe, sterowanie ruchem, walka dystansowa, overlord;

ROBOTY EKSPERYMENTALNE



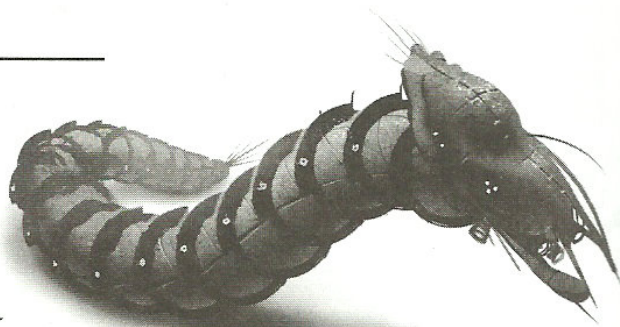


DILER

Mr Johansen: To małe, lecz podstępne urządzenie jest przykładem tego, jak zmyślnie Moloch wykorzystuje pomysły, które podpatrzył u Matki Natury. Diler swą konstrukcją przypomina metalowego węża, a porusza się dokładnie tak jak jego żywy odpowiednik. Pomimo, że pozbawiony typowych dla maszyny elementów jak gąsienice, koła czy nawet mechaniczne odnóża, potrafi poruszać się ze znaczną prędkością, zwinnie manewrując ruchomymi segmentami swojego korpusu. Jego długość bywa różna, jednak zwykle nie przekracza pół metra. Ze względu na swe niewielkie rozmiary potrafi przeciskać się przez wąskie szczeliny albo otwory wentylacyjne, często też wpełza do różnych pojemników, ujawniając się w najmniej spodziewanym momencie. Może zagrzebać się w złomie zamierzając w bezruchu i udając powykreślony kawałek stali. Czasami zbieracze metalowych resztek przenoszą go razem z innymi zdobyczami nie mając pojęcia, że pośród zardzewiałych rupieci zaczął się groźny intruz.

Większość segmentów Dilera zawiera materiał wybuchowy. W pozostałych znajdują się źródła energii, jednostka sterująca oraz ...zminiaturyzowany sprzęt medyczny i zapas narkotyku.

Robot zasilany jest miniaturowymi ogniwami wodorowo-tlenowymi, zapewniającymi względnie długi czas aktywności urządzenia. Ogniwka te nie są wymienialne, ale wystarczają by w trybie



czuwania, zasilać robota przez ponad miesiąc. A gdy się w końcu wyczerpie, na do widzenia robot eksploduje. Jeżeli komuś uda się je wymontować, co z pewnością nie będzie sprawą prostą, uzyskuje wydajne baterie do radia, notebooka czy też innego przenośnego sprzętu elektronicznego.

Jednostka sterująca to niczym nie wyróżniający się segment, umieszczony losowo wśród innych, trudno więc wyeliminować maszynę pojedynczym, dobrze wymierzonym strzałem - nawet pozbawiona większej części swojej struktury może dalej uciekać, zasztywniając się w jakiejś dziurze.

Pozostawienie tego paskudztwa gdzieś w pobliżu zapewne będzie spędzać sen z powiek każdemu, kto chociaż raz się z nim zetknął. Napastnik atakuje niespodziewanie, błyskawicznie oplatając kończynę.

Smithy: Jeśli zabierzesz się do prób oderwania tego świństwa, zapali się dioda, która zacznie migać, a urządzenie wydawać będzie przy tym charakterystyczny dźwięk ostrzegawczy, jak bomba, która ma za moment eksplodo-

Po raz pierwszy natrafiłem na to, gdy z bratem penetrowaliśmy szyby opuszczonej kopalni, pięćdziesiąt mil na wschód od San Francisco. Duża ilość tych dziwacznych maszyn wisiała przyczepiona do sklepienia jednej ze sztolni, więc zobaczyliśmy je dopiero, gdy zaczęły na nas spadać. Zdołaliśmy uciec, ale któryś z nich dorwał Alana, zawijając się wokół jego nogi. Później nie bardzo wiedzieliśmy co z tym zrobić, bo diabelstwo mocno przyłgnęło i nie chciało puścić. No więc Alan poszedł do warsztatu, wziął piłę do metalu i zaczął ciąć. Wtedy właśnie wybuch oderwał mu stopę.



wać. I w tej kwestii robot wcale nie blefuje.

Nie masz wyboru - musisz nosić to draństwo. Jak tylko zaczniesz kombinować przy Dilerze, ten zacznie pipać i migać, po czym zdetonuje wszystko, co w sobie kryje. Może cię to nie zabije, ale na pewno też nie wzmocni - widziałem już pourywane kończyny tych, którzy mieli się za bystrych elektroników i zdecydowali się usunąć niechcianą obrączkę.

W jakim celu Diler przytwierdził się do twojej nogi? Jak to zawsze z Molochem bywa, do końca tego nie wiadomo. Najbardziej spektakularne działanie Dilerka polega na tym, że co pewien czas, zupełnie bez żadnej stałej reguły, aplikuje nosicielowi silny narkotyk bojowy, który zmienia ofiarę w berserkera. Po takie dawce rozszarpiesz na kawałki nawet swojego najlepszego kumpla, a jeśli trzymasz akurat pistolet maszynowy, nikt wokół nie będzie bezpieczny.

Mr Johansen: Niektórzy twierdzą też, że maszyny typu Diler służą Molochowi do oznaczania oraz lokalizacji osób. Niezależnie od tego, zdarzają się niekiedy śmiertelne przypadki spotkania z maszyną, gdy robot okręci się wokół szyi jakiegoś nieszczęśnika, spektakularnie pozbawiając do głowy.

REGUŁY:

Agresja: 18

Pierwsze spotkanie: -

Ruch: 1 m/segm / 1 km/h

Trafienie: mały cel +80%

Zręczność: Walka wręcz 7

Percepcja: 12

Spryt: 8

Zaawansowanie programu: 2

Akcje:

Akcja za 1 segment: Skok (do 2 metrów)

Akcja za 2 sukcesy: Złapanie (do 0,5 metra)

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 1 rana Lekka

Redukcja ran: -

Pancerz: -

Ucieczka: po nieudanym ataku z zaskoczenia

Autodestrukcja: 5 (Siła 0)

Majstrowanie:

Otwarcie: Bardzo trudne, czas: 2 godziny

Części: baterie (Z3); ładowarka (Z3); infrawizja (Z3); mniejszy układ sterujący (Z3); kości pamięci (Z3); komunikator (Z2); iniektor (Z3); zbiorniki z toksyną (Z3); ładunki wybuchowe (Z3);

Oprogramowanie: assembler, ZP2, obsługa urządzeń I/O, obsługa sensorów, analiza otoczenia, sterowanie ruchem, walka bezpośrednia;

Zasadzka. Robot jest specjalistą w przygotowywaniu zasadzki. Należy zastosować normalne reguły Zasadzki, jednak ofiara zdaje o poziom trudniejszy test Czujności.

Skok. Diler może wykonać jedną próbę skoku na ofiarę z wcześniej przygotowanej zasadzki. Aby uniknąć przyczepienia się Dilerka, ofiara musi zdać test Zręczności - Problematyczny, jeśli nie dała się zaskoczyć, Bardzo trudny w przypadku zaskoczenia. Należy sprawdzić rzutem k20 lokację, do której przyczepił się Diler (jeśli wypadł Tułów, należy powtórzyć rzut). Jeśli Dilerowi nie udało się uciec, nie próbuje on więcej atakować, tylko natychmiast stara się odpełznąć w miejsce, gdzie może się ukryć (np. stertę złomu).

Zdejmowanie Dilerka. Zdejmowanie Dilerka to zajęcie niezwykle ryzykowne, wymagające roboty świetnego fachowca. Aby rzecz zakończyła się sukcesem, należy zdać Bardzo trudne testy Elektroniki i Mechaniki. Porażka któregośkolwiek z nich powoduje zadziałanie efektu Wybuchowych segmentów.

Wybuchowe segmenty. Jeżeli Diler uzna, że dźwiękowe ostrzeżenie zostało zignorowane, przechodzi w tryb samoczyszczenia. MG wykonuje rzut k20 dla każdego segmentu Dilerka (zwykle jest ich sześć). Wynik 1-10 to brak efektu, wynik 11-20 to eksplozja, zadająca nosicielowi Ciężką ranę. Jeżeli Diler przyczepiony był do kończyny, 3 Ciężkie rany niekoniecznie oznaczają śmierć nosiciela, powodują jednak amputację kończyny.

Narkotyk Dilerka. W przypadku niezdanego Trudnego testu Kondycji zatruty wpada w szal. Atakuje wszystkich w otoczeniu, walcząc w trybie Berserkera i w każdej turze stosując manewr Furia. Efekt utrzymuje się przez około 5 minut. Zdanie testu umożliwia powstrzymanie się od szaleństwa, o ile co minutę zdany zostanie Trudny test Niezłomności. Porażka w którymś z tych testów oznacza poddanie się działaniu narkotyku (jeśli nie powiodł się czwarty test, narkotyk będzie działał przez 2 minuty).

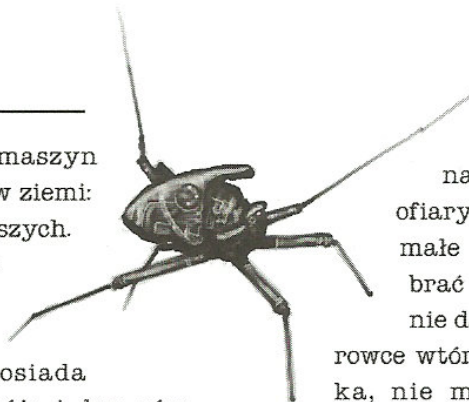


IMPLANT

Zick Jones: Wiele maszyn potrafi zakopywać się w ziemi: Piły, Szczęki, kilka większych. Implant za kryjówki obiera sobie ciała zwierząt i atakuje z ich wnętrza. Maszyna posiada cztery teleskopowe odnóży i dwa również teleskopowe żądła. W stanie spoczynku ma około 15 centymetrów wysokości i szerokości. Kiedy przychodzi jej podróżować samodzielnie, co jest rzadkością, wydłuża odnóży kroczące ponad dwukrotnie. Samo ukrywanie się wewnątrz ciała ofiary nie jest jeszcze niczym szczególnym. Istotą sztuczki Implantu jest fakt, iż on jej nie zabija, wręcz przeciwnie, stara się ją utrzymać przy życiu. Przynajmniej do pierwszego spotkania z człowiekiem. Za pomocą żądał, mogących wydłużyć się do 120 centymetrów wprowadza w organizm ofiary silny środek odurzający. Kiedy ten zadziała, Implant dostaje się przez brzuch do wnętrza jego ciała. Maszyna uczepia się kręgosłupa w okolicy żołądka i podłącza się do mózgu zwierzęcia. Nie przejmuje kontroli nad nosicielem, a jedynie się w nim maskuje, cały czas paraliżując ośrodki nerwowe i utrzymując prawie w stanie wegetacji.

Jakie są kryteria wyboru "kryjówek"? Wybierając nosiciela, Implant korzysta z wbudowanej bazy danych, dzięki której wie, na jakie zwierzęta najchętniej polują ludzie, jakie łapią do swoich hodowli, czy po prostu lubią pogłaskać.

Nie stanowią dla niego przeszkody pancerze przejmowanych stworzeń. Pod każdym z żądał znajduje się małe wiertło, którym przewierca się przez pancerz, aby następnie wprowadzić truciznę i uspić ofiarę, oraz mała piła tar-



czowa, którą przeciwna pancerz na brzuchu ofiary. No tak, ale jak takie małe draństwo ma się dobrać do czegoś wielkiego i nie dać się przerobić na surowce wtórne. Cóż, nie ma ryzyka, nie ma zabawy. Implant wskakuje na grzbiet takiego stwora i czasem mu się udaje.

Jak długo Implant pozostaje w ciele zwierzęcia, tak długo nie ma problemów z zasilaniem. Jego akumulatory chodzą na kwasie żołądkowym, który pozyskuje poprzez wprowadzony w żołądek nosiciela przewód. Maszyna czyni w ciele swych ofiar spore spustoszenie, co sprawia, iż umierają one po około tygodniu. Nie dotyczy to jedynie większych istot, rozmiaru konia i jeszcze większych.

Smithy: Wyobraź sobie, że spotykasz gdzieś pośród ruin schorowanego psia. Nie warczy na ciebie, nie szczeka, tylko zmęczonym krokiem człapie w twoją stronę. Sapie przy tym z trudem, nawet здаje się merdać ogonem. Nie pogłaskasz? No, ja radziłbym tego nie robić. Jak tylko wyciągniesz rękę albo dasz psu podejść i otrzeć się o nogę, natychmiast przez jego skórę przebijają się długie lśniąco metalicznie zakrwawione igły, długie, cienutkie, jak odnóży jakiegoś paskudnego pajaka. Jeśli, nie daj matko, cię dziabnie, odlicz sobie w myślach do dziesięciu, bo po tylu sekundach przewrócisz się jak szmaciana lalka. Zachowasz świadomość, ale będzie ci się ostro pieprzyć, rzeczywistość zmiesza się z majakami. Jednak najgorszy koszmar dzieje się naprawdę. Najpierw widzisz, jak psa ogarniają drgawki i na oczach zdycha, a z jego brzucha wyłazi coś obrzydliwego i metalowego. Sęk w tym, że na nowego nosiciela zostałeś wybrany ty sam.



REGUŁY:

Agresja: 15

Pierwsze spotkanie: Problematyczny test Morale (Strach)

Ruch: 1m/segm / -

Trafienie: Implant - mały cel +140% (o ile w ogóle go widać) / zwierzę - zależnie od rodzaju

Zręczność: Walka Wręcz 6

Percepcja: 9

Spryt: 12

Zaawansowanie programu: 2

Akcje:

Akcja za 2 sukcesy: Atak igłami na odległość pół metra (toksyna usypiająca)

Akcja za 3 sukcesy: Atak igłami na odległość 1 metra (toksyna usypiająca)

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: Implant - 1 rana Lekka / zwierzę - zależnie od rodzaju

Redukcja ran: -

Pancerz: ciało zwierzęcia traktowane jako pancerz o Redukcji 1 lub 2 (lub więcej), zależnie od rodzaju nosiciela

Ucieczka: -

Majstrowanie:

Otwarcie: Cholernie trudne, czas: 2 godziny

Części: miniakumulatory (Z4); infrawizja (Z2); analizator chemiczny (Z2); mniejszy układ sterujący (Z3); kości pamięci (Z3); teleskopowe odnóża (Z1); teleskopowe narzędzia (Z2);

Oprogramowanie: assembler; ZP2, obsługa urządzeń I/O, obsługa sensorów, analiza otoczenia, rozpoznanie bojowe, bazy danych, sterowanie ruchem, obsługa elementów organicznych;

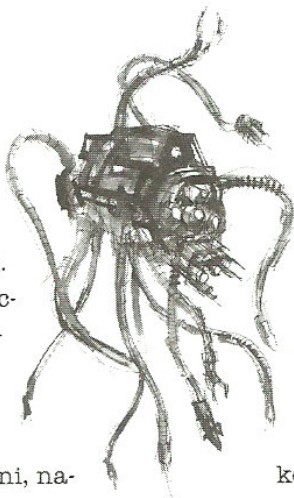
Ukrycie. Robot potrafi się doskonale ukryć w nosicielu. Jeśli Bohater znajdzie się w bezpośredniej odległości od stworzenia, tuż przed atakiem Implantu ma szansę na dostrzeżenie pułapki - musi zdać Bardzo trudny test Czujności. W przeciwnym razie robot atakuje z zaskoczenia (należy zastosować normalne reguły udanej Zasadzki).

Toksyna usypiająca. W przypadku niezdanego Problematycznego testu Kondycji, zatruty zapada w sen. Zdanie oznacza otumanienie - modyfikator +30% do wszystkich testów. Przy kumulacji dawek każda kolejna dawka zwiększa PT testu Kondycji o Poziom aż do maksymalnego Bardzo trudnego.

KLESZCZ

Dr Izaak Balton: Kleszcz, to maszyna delikatnej budowy, którą można z łatwością uszkodzić nawet kopniakiem. Wystarczy, że ciśnie się nią mocniej w ścianę i po kłopotcie. Spowodowane jest to bardzo wrażliwymi komponentami Kleszcza i brakiem pancerza.

Urządzenie ma wielkość dłoni, nasszpikowane jest sprzętem rejestrującym i systemem sieci neuronowych, imitujących układ nerwowy. Od korpusu uzbrojonego w sprzęt optyczny odchodzą długie, cienkie jak nitki przewody, dzięki którym maszyna podczepia się pod sufity, dachy lub gałęzie, po czym zwisa jak pajęczek na nitce. Z tego względu Kleszcz może być spotykany jedynie w miejscach zabudowa-



nym od góry, wszędzie indziej jest bezużyteczny, nie potrafi się przemieszczać inaczej niż podczepiając się sufitów czy drzew, wiecznie zwisając. Stąd ich miejsce występowania to najczęściej wnętrza budynków, fabryk i hangarów, kompleksy podziemne lub lasy.

Przewody pozwalają też Kleszczowi poruszać się bardzo szybko, mogą się kurczyć i wydłużać, przez co Kleszcz błyskawicznie przemieszcza się z miejsca na miejsce, opuszcza i podciąga, czasem pod sam sufit. Ich ilość nigdy nie jest stała, raz jest to jedna nitka, czasem jest ich tuzin i więcej.

Czasem całymi miesiącami zwisa z sufitu jakiegoś budynku i czeka w



uśpieniu. W tym czasie jego jedyne oko świeci się na czerwono i jeśli ktoś ma szczęście, może w porę to światelko zauważyć. Optyka Kleszcza pozwala mu widzieć w podczerwieni. W momencie, gdy Kleszcz dostrzeże ofiarę, natychmiast i bezszelestnie rusza w jej kierunku. Jedyna nadzieja ofiary to srebrzyste przewody, które można zobaczyć w formie lekkich, błyskających nici oraz błyskające czerwone oko. Trzeba być jednak bardzo spostrzegawczym.

Zadaniem Kleszcza jest sparaliżować ofiarę, a jeśli ma do czynienia z większą, grupą, przejąć kontrolę nad właścicielem najgroźniejszej broni i skierować ją przeciw reszcie. Jest to możliwe dzięki zestawowi skomplikowanych urządzeń medycznych i sieci przewodów neuronowych. Kleszcz dopada ofiarę, zarzuca korpus na jej plecy i serią krótkich nakłutć podczepia się do rdzenia kręgowego. Wtedy zaczyna kontrolować ofiarę. Jest to bardzo ograniczona kontrola, dotyczy jedynie o głównych odruchów fizycznych, motorycznych działań. Ofiara nagle zaczyna poruszać się pokracznie jak zombie, ślini się, oddaje niekontrolowany mocz lub kał. Ważne jednak, że potrafi korzystać z siły mięśni, naciskać spust i kierować lufę broni w stronę towarzyszy.

Kleszcz odłącza świadomość ofiary i przejmuje kontrolę nad podstawowymi funkcjami życiowymi, sam zaś kieruje

ciałem tak, by się zasłonić przed atakiem lub oderwaniem. Jeśli uda się Kleszcza oderwać, wtedy ofiara po pewnym czasie wraca do życia, ale miewa jeszcze długo potem kłopoty z pamięcią i układem trawiennym. Do tego dochodzą charakterystyczne blizny na plecach, które nie są mile widziane przez innych, zaznajomionych z tematem żołnierzy. Blizny w kształcie krzyża między łopatkami, utworzone z drobnych punkcików, znaczą tyle, że osoba ta mogła zabić w przeszłości swoich kompanów i pomimo, że nie dopuściła się tego z własnej woli, bywa traktowana jak odmieniec i wyrzutek.

Choć Kleszcz potrafi kontrolować tylko podstawowe odruchy, to czasem, kosztem wyłączenia funkcji ruchowych, może skoncentrować się na innych funkcjach organizmu. Zdarzało się, że Kleszcz odstawiał ciało pod ścianę i bawił się ośrodkami kontrolującymi emocje. Inni poszukiwacze natrafiali w ruinach na biedaka siedzącego gdzieś pod ścianą i płaczącego rzewnie lub śmiejącego się w niebogłose. Lepiej wtedy uważać.

Kleszcze zasłynęły w pamiętnej rzezi w Oklahomskim Den City, kiedy to kilkanaście tych robotów podczepiło się pod grupę łowców maszyn. Zabijali wszystko, co się rusza, łącznie z kobietami i dziećmi. Żaden z nich nie przeżył odwetu mieszkańców. Nikt wtedy

Kiedy sobie przypominam tę chwilę, przechodzą mnie ciarki po plecach. Siedział zwiadem przez opuszczoną osadę, zburzone domy, zniszczone ulice. Tylko ten jeden budynek, jakiś biurowiec, stał ciągle nienaruszony. Brakowała mu tylko fragmentu jednej ściany. Rozdzieliliśmy się na kilka dwuosobowych drużyn i rozeszliśmy się po piętrach. Cisza, którą pamiętam do dziś, dudniła w ciemności. Ciężko to było znieść. I nagle czerwony punkcik zamigał tuż przede mną. Zdażyłem pomyśleć, że jakieś przekłete oko wpatruje się we mnie, oko diabła mrugające w ciemności. Potem wszystko działo się tak szybko, że pamiętam ledwo urywki. To coś znalazło się błyskawicznie przy mnie, Mark coś krzyknął i znowu zapadła ciemność, tym razem nieprzenikniona. Straciłem świadomość. Pamiętam tylko ukięcie w plecy. Gdy doszedłem do siebie, miałem przestrzelone lewe ramię i leżałem oparty o ścianę korytarza. Obok leżał Mark, zmasakrowany serią z mojego karabinu. Obok mnie stali chłopcy z grupy Alfa, to oni mnie postrzelili, zaraz po tym jak wygarnąłem w Marka cały magazynek. Zabiłem go. I jeszcze ten skurwiel, to coś. Wyglądało jak spłaszczona puszka z lampką w centrum, walało się na ziemi przygniecione butem sierżanta Sokolova, a od puszki rozchodziły się srebrzyste nici metrowej długości. Nawet w nocy połyskiwały lekko srebrzystym światłem.



nie zwracał uwagi na małe metalowe urządzenia podczipione do pleców tych ludzi. Zastrzelono wszystkich, a przywódcę spalono żywcem na stosie.

Robot ten jest raczej samotnikiem i zdany jest na własne źródło energii, czerpanej...ze zniewolonych ofiar. Dzięki biocybernetycznemu żołądkowi Kleszcz jest w stanie powoli trawić sparaliżowane stworzenie i ładować dzięki temu swoje akumulatory. Niemniej włóczędzy natrafiali już na zupełnie wyczerpane wraki tych robotów, zwisające z sufitu lub leżące pośród rupieci.

REGUŁY:

Agresja: 14

Pierwsze spotkanie: Przeciętny test Morale (Strach)

Ruch: 2m/segm / -

Trafienie: mały cel +80%, +20% za ruch

Zręczność: Walka. Wręcz 9

Percepcja: 11

Spryt: 16

Zaawansowanie programu: 3

Akcje:

Akcja za 2 sukcesy: Przejęcie

Akcja za 1-3 sukcesy (zależnie od sukcesów przeciwnika): Unik

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 1 rana Ciężka

Redukcja ran: -

Pancerz: -

Ucieczka: po nieudanym ataku z zaskoczenia

Majstrowanie:

Otwarcie: Trudne, czas: 1 godzina

Części: Biocybernetyczny żołądek (Z2); infrawizja (Z3); mniejszy układ sterujący (Z3); igły - manipulatory (Z1);

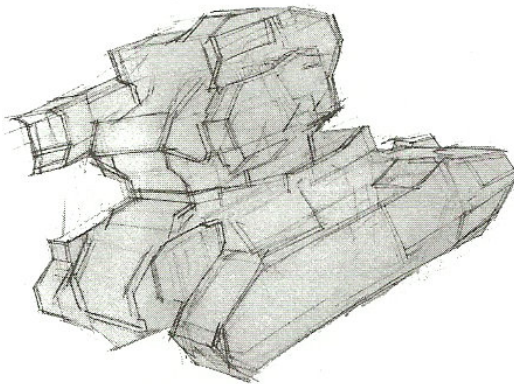
Oprogramowanie: assembler, ZP3, obsługa urządzeń I/O, obsługa sensorów, analiza otoczenia, rozpoznanie bojowe, bazy danych, sterowanie ruchem, obsługa elementów organicznych;

Zasadzka. Robot jest specjalistą w przygotowywaniu zasadzki. Należy zastosować normalne reguły Zasadzki, jednak ofiara zda się o poziom trudniejszy test Czujności, a w ciemności o dwa poziomy trudniejszy.

Przejęcie. Jeśli Kleszczowi uda się zbliżyć do ofiary, dokonuje próby przejęcia. Wbija swe manipulatory w Bohatera, rażąc go impulsem elektrycznym. Otrzymuje on dodatkową karę za szok elektryczny równą ranie Lekkiej, która jednak mija po kilku minutach. Porażona osoba musi zdać Trudny test Budowy albo staje się niezdolna do jakichkolwiek działań - Kleszcz może się zainstalować, co trwa 2 tury. W przypadku zdanego testu Bohater może próbować strącić Kleszcza - Bardzo trudny test Zręczności. Wyczuwając opór, Kleszcz ponawia szok - aż się zainstaluje albo zostanie odrzucony. Odrzucenie Kleszcza wiąże się z wyrwaniem z ciała jego manipulatorów - Bohater otrzymuje Lekką ranę.

Jeśli Kleszcz przejmie ofiarę, ta całkowicie traci świadomość, a pasożyt skieruje ją przeciwko innym ludziom lub rozpocznie eksperymenty.

Zestrzelenie Kleszcza. Przy próbach zestrzelenia Kleszcza z nosiciela istnieje ryzyko trafienia tego ostatniego. W przypadku strzałów chybiających o 1-3PS należy rzucić k20. Przy wyniku 1-5 trafiony został człowiek.



Mówiąc najogólniej, ta blaszana puszka to pudełko z mnóstwem niespodzianek. Sprzętem, który ma w sobie upchany, można uzbroić mały oddział dziarskich wywrotowców. Chłopie, a żebyś ty widział to coś podczas walki... Wymachuje łapskami na wszystkie strony, świetnie radząc sobie nawet z kilkoma ludźmi równocześnie. Spryciarzem jednak nie jest, muszę przyznać, bo czasem kombinacje wykorzystywanej broni bywają zupełnie bezsensowne i wtedy Kuglarz zamiast sprawnie masakrować wroga, potrafi sam sobie szkodzić. Osobiście widziałem jak jeden z tych robotów w ferworze walki nieopatrznie zgasił swój miotacz płomieni rozpylonym strumieniem kwasu, a potem jeszcze uszkodził pilą przewody doprowadzającą napalm. Dosłownie, aż przykro było wtedy patrzeć na tego biedaka.



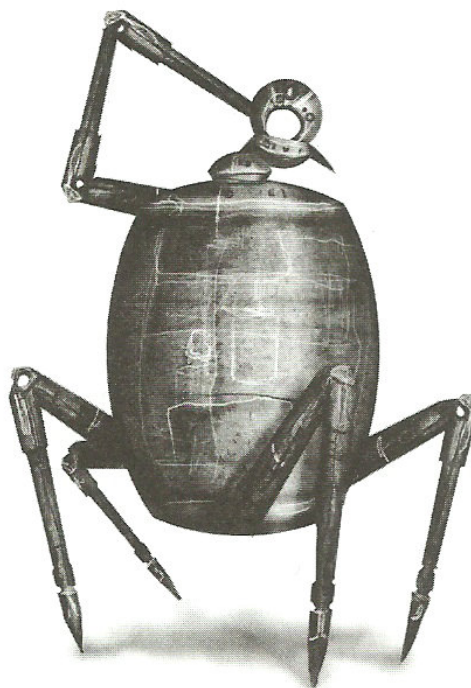
KUGLARZ

Mr Johansen: Istnieje pewien robot, który potrafi zaskoczyć każdego przeciwnika, zwłaszcza przy pierwszym spotkaniu. Kuglarz to czarny, cylindryczny kadłub wysokości przeciętnej człowieka i średnicy około metra, poruszający się na czterech krótkich, pajęczych kończynach. Gdy spoczywa nieruchomo, próżno szukać w jego budowie jakiejś broni, czy to ostrzy, luf, czy czegokolwiek podejrzanego.

Kuglarz najczęściej stoi nieruchomo, więc pośród zwykłych urządzeń lub złomu może łatwo zostać wzięty za coś niegroźnego, takiego jak stary bojler czy zbiornik na paliwo. Podejrzenie wygląda jedynie coś w stylu głowy manekina, przymocowane do korpusu, z wielkim czerwonym przyciskiem po środku.

Jeśli nieostrożny włóczęga podejdzie zbyt blisko, przekona się, z czym ma do czynienia. Gdy tylko się zbliży, robot przejdzie z trybu czuwania w tryb bojowy, wydając przeciągły gwizd. Otwiera wówczas część swego kadłuba, wysuwając na zewnątrz ...losowo wybrane bronie. Wśród dostępnego arsenału znajdują się mechaniczne ramiona, ostrza przypominające tasaki, wysięgnik z piłami tarczowymi, rozpylacz kwasu, miotacz płomieni oraz mnóstwo innych, podobnych elementów uzbrojenia. Kuglarz walczy przy ich pomocy przez pewien czas, próbując zabić przeciwnika. Jeżeli starcie przeciąga się, po kilku minutach zestaw używanej broni zostaje zmieniony. Automat nieruchomieje wtedy na moment, a z jego wnętrza dobiega miarowe stukanie.

Kuglarz w rzeczywistości jest robotem treningowym, zaprojektowanym dla niektórych molochowych baz hodowlanych, do selekcjonowania i rozwija-



nia zdolności bojowych żołnierzy-mutantów.

Maszyna ze względu na budowę nie jest zbyt szybka i biegnący człowiek bez trudu zdoła jej umknąć, lecz gdy do konfrontacji dojdzie w zamkniętych pomieszczeniach, może ona zatarasować przejście swym masywnym cielskiem, zmuszając ofiarę do walki. Opancerzenie robota pozwala mu przetrwać uderzenia pocisków małego kalibru, zaś na zniszczenie narażone są przede wszystkim manipulatory z wysuniętą bronią.

Niektórzy mogą też odkryć, że czerwony okrąg rozmiaru półdolarówki, pulsujący na środku niby-głowy, to czuły punkt urządzenia. Wystarczy tam solidnie uderzyć, by Kuglarz znieruchomiał. To po prostu wyłącznik.

REGUŁY:

Agresja: 15

Pierwsze spotkanie: -

Ruch: 2m/segm / 10km/h

Trafienie: +30% za ruch

Zręczność: Walka Wręcz 12 / Strzelanie 10

Strzelanie w zwarcie: 10

Percepcja: 9

**Spryt: 14****Zaawansowanie programu: 2****Akcje:****Akcja za 1 segment:** Strzał lub krótka seria**Akcja za 3 segmenty:** Zmiana broni**Akcja za 1 sukces:** Atak bronią (rana Lekka)**Akcja za 2 lub 3 sukcesy:** Atak bronią (rana Ciężka)**Tryb berserkera:** tak**Wytrzymałość:** 1 rana Krytyczna**Redukcja ran:****Pancerz:** wszystkie lokacje (Redukcja 2)**Ucieczka:** po 2 ranach Ciężkich**Autodestrukcja:** 10 (Siła 1)**Broń dystansowa dystansowa:** losowo wybierane - PM (50 sztuk amunicji), P (20 sztuk amunicji)**Selektywne trafienia:****Optyka:** PT +120% (Pancerz Red. 1, Ukrycie 2), rana Ciężka = k20 (12+ = uszkodzenie - kara -3 do Strzelania, Walki Wręcz i Percepcji)**Jednostka sterująca:** PT +80% (Pancerz Red. 1, Ukrycie 3), rana Ciężka = k20 (14+ = uszkodzenie - kara -3 do wszystkich Współczynników)**Wyłącznik:** PT +160% (Pancerz Red. 0), rana Lekka = wyłączenie Majstrowanie:**Otwarcie:** Bardzo trudne, czas: 1,5 godziny**Części:** Akumulator (Z1); ładowarka (Z2); noktowizor (Z3); mniejszy układ sterujący (Z3); różnego rodzaju broń (Z2); średni pancerz (Z0); pajęczne nogi (Z0);**Oprogramowanie:** assembler; ZP2, obsługa urządzeń I/O, obsługa sensorów, rozpoznawanie bojowe, sterowanie ruchem, walka bezpośrednia;

METALOID

Mr Johansen: Istnienie tego czegoś jest w gruncie rzeczy sprawą dyskusyjną. Spotkać można kilka osób, które przysięgną, że natrafiły na owego stwora, lecz dzięki Bogu udało im się wyjść cało ze spotkania. Na podstawie relacji nielicznych świadków, często sprzecznych ze sobą, utworzono teoretyczną charakterystykę omawianego konstruktów, która według wypowiedzi specjalistów różnych dziedzin wydaje się być prawdopodobna. Niezależnie od tego, fakt wytwarzania przez Molocha takich maszyn nie został ostatecznie potwierdzony.

Z grubsza rzecz biorąc, Metaloid miałby wyglądać jak pełzająca sterta metalowych płytek rozmiaru pudełka zapalek, zgromadzonych w ilości od kilku do kilkuset tysięcy sztuk i utrzymywanych razem jakimś rodzajem oddziaływania. Chodzić tu może o pole elektromagnetyczne, które nie pozwala stworowi rozpaść się na kawałki, a przy tym odpowiednio regulowane umożliwia poruszanie się. Konstrukt nie ma określonych gabarytów, można trafić zarów-



no na mniejszy okaz wielkości wjazdu do kanału, jak i na obiekt większy od ciężarówki. Trudno stwierdzić, czy jednostka sterująca mieści się gdzieś wewnątrz, czy też robot wyposażony został w zdalny system kierowania. Interesująca będzie również kwestia lokalizacji systemów pomocniczych. Z relacji świadków można wysnuć przypuszczenie, że centrum maszyny stanowi kulisty element o średnicy metra, mieszczący między innymi generator pola, detektory oraz wszystkie urządzenia niezbędne do prawidłowego działania. Z drugiej strony pewne charakterystyczne cechy tego stwora wykluczają taką ewentualność. Sugerują one raczej nieco inne, znacznie bardziej zaawansowane rozwiązanie, być może przekraczające granice obecnie nam dostępnej wiedzy z zakresu fizyki.



Konstrukt nie posiada uzbrojenia i nie walczy w zwykłym tego słowa znaczeniu, wszystko wskazuje jednak na to, że jego struktura gromadzi energię elektryczną niczym kondensator. Z tego powodu należy przyjąć, że dla żywych organizmów, pozbawionych odpowiedniego zabezpieczenia, bezpośredni kontakt najczęściej oznacza śmierć. Jeżeli chodzi o zagrożenie dla człowieka, mały Metaloid raczej obezwładni niż zabije, lecz te duże bestie dysponują proporcjonalnie większym napięciem, mogącym bez trudu zwęglić tkankę ofiary. Przeważnie nikt nie zdaje sobie sprawy z niebezpieczeństwa, uznając nieuchomego stwora za trudny do zidentyfikowania złom, albo fragment jakiejś rozbitej maszyny. Konstrukt wydaje się reagować na pole bioelektryczne, wypuszczając wirujące fragmenty swojego cielska w kierunku jego źródła.

Biorąc pod uwagę specyficzną budowę, Metaloid potrafi zadziwiająco szybko się przemieszczać. Wytrwale, z głośnym chrzęstem pełźnie w obranym kierunku i niewiele rzeczy potrafi go zatrzymać. Najbardziej skuteczną przeszkodą będzie dla niego zapewne woda. Ucieczka przed tą dziwną maszyną nie powinna jednak stanowić trudności. Te, które ponoć odkryto, leżały zagrzebane w zrujnowanych fabrykach, bądź rozległych suchych jaskiniach, blisko granicy Molocha.

Blackbird: Ja również słyszałem kilka rewelacji związanych z tym całym Metaloidem. Podobno gdy stwór zwęszy

ofiara i przy tym coś w nim odpowiednio zaskoczy, wtedy zawezmie się i będzie za nią podążał choćby i rok, aż ją dopadnie albo gdzieś szczególnie po drodze. Taki pechowiec, który nazbyt spodobał się Metaloidowi, musi cały czas uciekać. Nie ma spokoju ani we śnie, ani na pustyni, ani w żadnym mieście, nigdzie. Cholerstwo wchodzi nawet po schodach, a jak się zamkniesz w solidnym bunkrze, to poczeka cierpliwie pod drzwiami. Ja bym chyba spróbował zwać na jakąś wysepkę. Co ja mówię, przecież rozwalilibym gnoja w drobny mak! Problem w tym, że Metaloida prawie nic nie zatrzyma - ani granat, ani seria z karabinu, ani strzał z EMP czy legion gladiatorów. Powoli i nieustępliwie będzie za tobą podążał, aż cię w końcu dopadnie i... I sam nie wiem co. Zabije prądem? Złapie? Zmieni cię w posłuszną kukiełkę? Cholera go wie. Pocieszające jest tylko to, że jak masz porządną brykę, to uciekniesz naprawdę daleko, tak że dziwadło zgubi twój ślad i poszuka sobie nowej ofiary. Choć i z tym nigdy nie wiadomo, bo jeden jajogłowy z Nowego Jorku bredził coś o jakimś znaczniku genetycznym. Niby, że stwór przy pierwszym spotkaniu znaczy cię tak, że potem zlokalizuje nawet z odległości tysiąca kilometrów. No ale w to chyba nie uwierzymy, co? No nie, bez jaj...

Byłem kilka godzin drogi od Sacramento, gdy zastała mnie burza. Dziwna burza, bez kropli deszczu. Wokół mnie pioruny były tak gęsto, że miałem duszę na ramieniu i już zastanawiałem się, jak powitać Świętego Piotra. Na szczęście w masywie górskim, wzdłuż którego biegła stara autostrada, znalazłem wejście do grotty. Chciałem po prostu tylko przeczekać tam do rana, ale usłyszałem osobliwe, skrzypiące dźwięki dochodzące z głębi tunelu i ciekawość, a może głupota, nakazała mi podążyć wyżłobionym przez wodę chodnikiem. Znalazłem tam sporą pieczarę wyglądającą jak wnętrze katedry, w której stały rzędy stalowych cylindrów wielkości człowieka. Te dziwne, brzęczące odgłosy dochodziły właśnie z nich. Z trudem otworzyłem pokrywę jednego, a to co wewnątrz ujrzałem, do dziś tkwi w mojej pamięci. Zobaczyłem tam bowiem tysiące metalowych płytek, drgających niczym błyszczące owady i próbujących się wydostać na zewnątrz. To był potworny, żyjący metal.



REGUŁY:

Agresja: 15
Pierwsze spotkanie: -
Ruch: 2m/segm / 10km/h
Trafienie: zależy od wielkości Metaloida
Zręczność: -
Percepcja: 7
Spryt: 8
Zaawansowanie programu: 2
Tryb berserkera: tak
Wytrzymałość: 1K
Redukcja ran: 3 poziomy w dół
Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 4)
Ucieczka: po 1 ranie Ciężkiej w jednostkę centralną
Atakowanie większej liczby przeciwników: Wszyscy, którzy znajdują się w bezpośrednim sąsiedztwie Metaloida mogą zostać porażeni.

Selektywne trafienia:

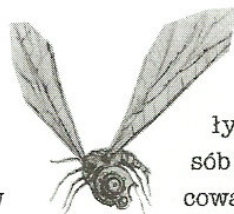
Jednostka sterująca: PT +100% (Redukcja ran o 1 poziom w dół, Pancerz Red. 4), 2 rany Ciężkie - zniszczenie maszyny

Porażenie. Metaloid, atakując, dąży do otoczenia ofiary opływając ją niczym ciecz. Uniknięcie otoczenia lub wymknięcie się może być dość proste, gdy Metaloid jest niewielki, lub zgoła niemożliwe przy wielkich egzemplarzach. Każde natarcie wiąże się z porażeniem. Bez względu na swój pancerz ofiara otrzymuje Lekką ranę z utrudnieniami jak za Ciężką, które jednak po kilku minutach zmniejszają się o połowę. Porażona osoba musi zdać Trudny test Budowy albo pada nieprzytomna.

TĘCZOWE HELIOFAGI

Mr Johansen: Wyobrażając sobie maszynę Molocha, najczęściej myślimy o konstrukcie wyposażonym w koła, gąsienice bądź posiadającym mechaniczne odnóża, którego uzbrojeniem są karabiny, piły tarczowe lub inne urządzenia służące do robienia ludziom krzywdy. Stwór, o którym mowa poniżej, to coś zupełnie innego, dlatego też niektórzy zastanawiają się, czy Tęczowe Heliofagi rzeczywiście są produktem Bestii, czy też mamy tu raczej do czynienia ze sztuczną, niezależną ewolucją, która determinuje powstawanie tego rodzaju istot.

Formą podstawową dla omawianego quasi-organicznego urządzenia jest rój, szacunkowo liczący kilkanaście tysięcy niezależnych jednostek. Pojedynczy osobnik przypomina do złudzenia dużego owada posiadającego parę wielosściennych, opalizujących skrzydeł o rozpiętości czterech centymetrów. Stanowią one źródło siły nośnej, ale za ich pośrednictwem Heliofag czerpie też energię słoneczną. Jego szkielet zbudowano z niezwykle lekkich, wytrzyma-



łych stopów metali, zaś sposób poruszania się został opracowany w bardzo pomysłowy sposób. Dzięki swej niewielkiej masie to sprytne, mechaniczne żyjątko może latać tak jak motyl albo być unoszone przez prądy powietrzne. Ponadto przy większym użyciu mocy gromadzonej w miniaturowym akumulatorze, urządzenie potrafi przez krótki czas podgrzewać warstwę powietrza pod rozłożonymi skrzydłami, wykorzystując ruch konwekcyjny.

W odróżnieniu od zaawansowanej konstrukcji jednostka sterująca, jak można się spodziewać, jest dość prosta i zdolna jedynie do wykonywania podstawowych funkcji, wśród których wymienić można poszukiwanie roju, kierowanie lotem, albo rozpoznanie potencjalnego celu ataku. Na pierwszy rzut oka mogłoby się wydawać, że ten mały, delikatny twór nie stanowi dla człowieka żadnego zagrożenia, nawet w znacznej ilości. Opinia ta jest błędna. Krawędzie skrzydeł Heliofaga są ostre jak brzytwa i bez trudu potrafią prze-



ciąć żywą tkankę. Osoba otoczona przez rój ma znikome szanse na przeżycie, chyba że całą powierzchnię ciała chroni ciężki pancerz. Wirująca nawałnica rozpędzonych ostrzy rozniesie na strzępy kevlar, plastik lub drewno - jest to tylko kwestia czasu oraz ilości napastników. Jedynie solidny beton lub stal zapewnią bezpieczeństwo.

Rój przemieszcza się drogą powietrzną, zwykle na dużych wysokościach. Z oddali wygląda jak skłębiony obłok, błyszczący tęczowymi barwami. Po zapadnięciu zmroku bądź przy znacznym zachmurzeniu, Heliofagi powracają na ziemię, szukając schronienia wewnątrz głębokich skalnych szczelin lub w ciemnych zakamarkach opuszczonych ruin. Bez dostatecznej ilości energii są wtedy praktycznie bezbronne i łatwo można je zniszczyć, chociażby przy pomocy miotacza płomieni. Jeżeli jednak znajdują się w swoim słonecznym żywiole, będą morderczym wrogiem, którego nie da się tak po prostu zastrzelić. Według ustaleń specjalistów maszynowy te lokalizują żywe istoty dzięki sygnaturze termicznej. Czujniki roju mogą wykryć stałociężne stworzenie z odległości wielu kilometrów. Ataki dokonywane są w sposób przypadkowy, chociaż obserwacje potwierdziły, że emisja promieniowania elektromagnetycznego (zakres fal radiowych) z trudnych do ustalenia powodów wzmacnia agresję Heliofagów. Niezależnie od tego,

ze względu na swoją strukturę chmura metalowych insektów skutecznie blokuje łączność.

REGUŁY:

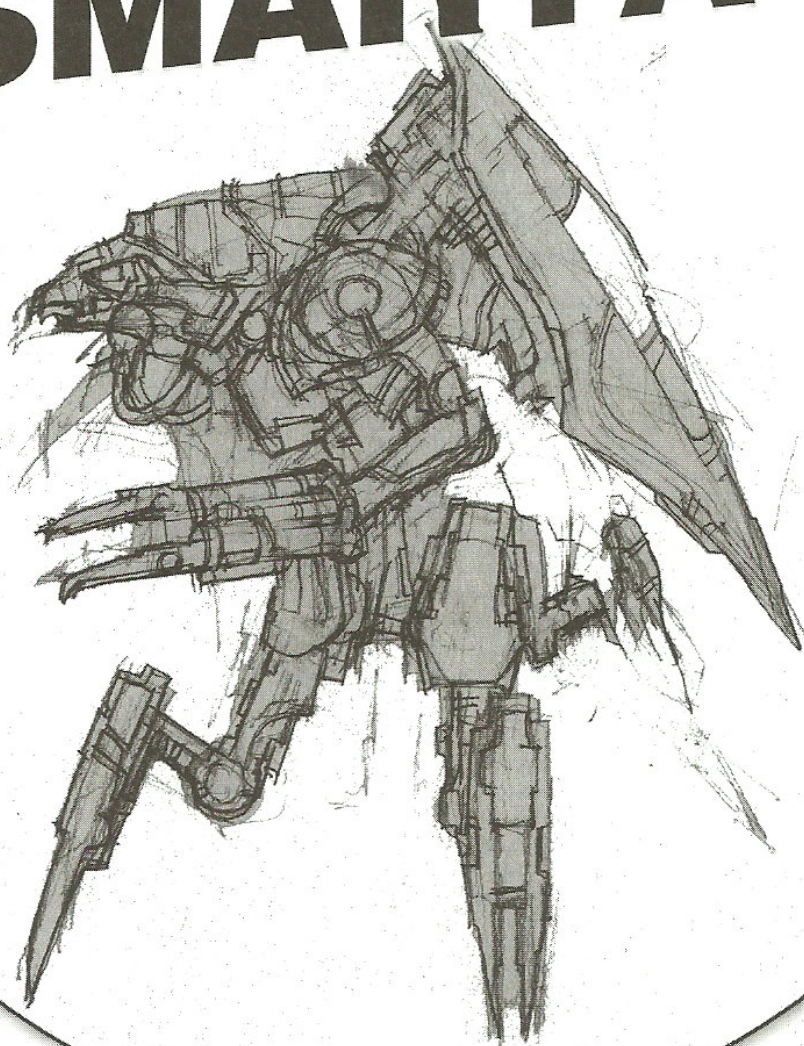
Agresja: 5
Pierwsze spotkanie:
Ruch: 5m/segm / 40km/h
Trafienie: -
Zręczność: -
Percepcja: 6
Spryt: 2
Zaawansowanie programu: 1
Tryb berserkera: tak
Wytrzymałość: -
Redukcja ran: -
Pancerz: -
Ucieczka: przy braku słońca
Atakowanie większej liczby przeciwników: wszyscy w obszarze roju

Atak roju. Gdy rój dopadnie ofiarę w otwartym polu, zadaje jej w każdej turze Draśnięcie (należy wylosować lokację).

Przegryzanie. Tęczowe heliofagi są w stanie przedostać się przez niemal każdą zaporę, rozcinając i ścieraając ją ostrymi skrzydłami. Drewniane drzwi powstrzymają je co najwyżej przez pół minuty, niezbyt gruba blacha - minutę, a ściana z pojedynczej warstwy cegieł - ok. 5 minut. Prawdziwą ochronę dają jedynie solidne, betonowe lub stalowe ściany.

To był wyjątkowo piękny, słoneczny dzień. Z samego rana wybrałem się na farmę Billa, a ponieważ znajduje się ona jakieś dwadzieścia mil od miasta, dotarłem tam dopiero około południa. Z bezchmurnego nieba padał niemiłosierny żar, więc tęskniłem za odrobiną cienia. Siedzieliśmy właśnie na werandzie pijąc zimne piwo oraz słuchając transmisji z Orbitala, kiedy słońce zasnuł spory obłok, który pojawił się nie wiadomo skąd. Błyszczał dziwnymi barwami i w ogóle wyglądał bardzo nienaturalnie. Zaraz potem głos tego gościa z radia, gadającego coś o uprawie roślin strączkowych, niespodziewanie zamilkł jak ucięty nożem, a regulowanie odbiornika nic nie dało. Kazałem Billemu zawołać dzieciaki i zejść do piwnicy, tak na wszelki wypadek. Gdy tylko tam zeszliśmy, jakaś nieznana siła runęła na dom z przenikliwym, metalicznym świergotem. Trudny do wytrzymania hałas trwał kilkanaście minut, po których nastąpiła kompletna cisza. Odczekałem więc jeszcze chwilę, po czym odważyłem się wyjść na zewnątrz. Farma została dosłownie spustoszona przez nieznaną siłę. Dom przypominał ser szwajcarski, z drzew pozostały kikuty a zwierzęta wyglądały jak przemielone przez maszynkę do mięsa. Wszędzie zaś poniewierały się owe delikatne, mechaniczne motyle z błyszczącymi skrzydłami.

ROBOTY SMARTA





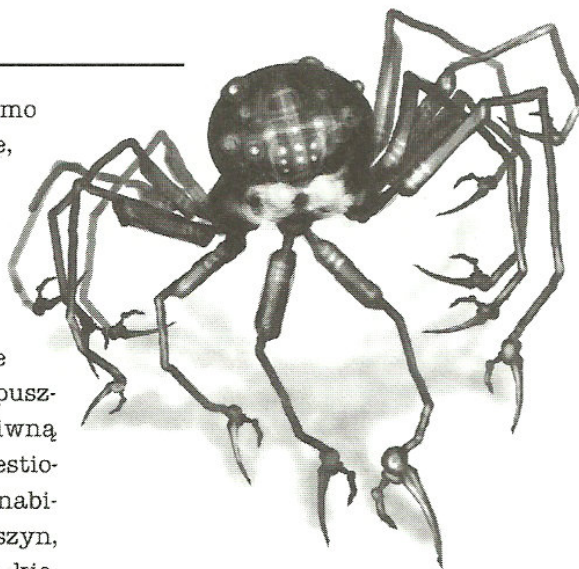
ANIOŁ

Zick Jones: O maszynie wiadomo niewiele. Jest co prawda zdjęcie, które trzasnął ktoś w Sacramento, i wyobraź sobie, że, cholera, wyraźnie nawet jest, każdy szczegół widać, zwłaszcza rozrywane go na kawałki świecidełkarza. Cud w dziedzinie fotomontażu? Nie wiem, co to jest, ale ta przeklęta puszcza roztacza wokół siebie jakąś dziwną aurę. Nikt, absolutnie nikt, nie kwestionuje jej nazwy, ani się z niej nie nabija. Ludziska, zwłaszcza Zabójcy Maszyn, potakują tylko w milczeniu głową, kiedy pada jego imię.

Anioł najczęściej porusza się na pajęczych odnóżach, którymi jest dosłownie usiany. Wygląda trochę jak skrzyżowanie dwóch pajaków. Chociaż pajaki mają po osiem odnóży, więc przy dwóch to by było szesnaście, a Aniołek ma 18, no nie ważne. Do kompletu łąpska z trzema groto-paluchami, no i głowa jak u jakiegoś kosmity. Ślepią świecą mu się z reguły bladym błękitem. To chyba właśnie oczy tworzą z niego tak nietypowe zjawisko.

Kiedy się go zaskoczy lub się czymś zainteresuje, kolor nabiera intensywności, rozmywając kontur oczu. Kiedy ma zamiar zaatakować lub zostanie zaatakowany, rozbiłskują wściekłą czerwienią.

Od końca odnóży do czubka głowy korozja ma do przebycia około trzech metrów, a nie odrywając się od ziemi, bez problemu sięgnie ramionami na sześć. Każde z odnóży składa się z czterech segmentów. Pierwsze dwa mają po około dwa metry długości, trzecie i czwarte po metrze. Czwarte jest najgrubsze, zakończone grotem, a dzięki dodatkowemu "palcowi" również chwytne. Anioł potrafi się doskonale i niezwykle szybko wspinać, choć z racji



ciężaru tylko po wyjątkowo wytrzymałych konstrukcjach, a przy tym znacznie uszkadza powierzchnię. Kolesz z teksańskiego patrolu, który miał nieprzyjemność się na niego natknąć twierdzi, że widział jak Anioł dosłownie zbiegał z wieżowca.

Robot pojawia się tylko w pobliżu Neodżungli. Jak do tej pory nie udało się także ustalić, czy Anioł to tylko jedna maszyna, czy też jest ich więcej. Większość ludzi twierdzi, że jest tylko jeden i trzęsą portkami na myśl, że mogło by być inaczej. Jedno jest pewne, Anioł jest wojownikiem nieprzeciętnym. Nikomu z zaatakowanych nie udało się go nawet uszkodzić. Znaczą: chyba. Na miejscu rzezi, bo kiedy Anioł już zaatakuje to przydaje się mop i wiadro, nigdy nie znaleziono niczego, co mogło by wskazywać, żeby go chociaż draśnięto.

Smithy: Anioł to z pewnością maszyna Smarta, nie Molocha. Jest dosłownie napchany zaawansowaną technologią, jakiej Moloch w swoich maszynach bojowych raczej unika. Robot jest niespotykane sprawny i szybki jak na swoją budowę i gabaryty. Prawdopodobnie również zawiera w sobie nie tyle skomplikowaną jednostkę sterującą, co rozbudowaną, sztuczną inteligencję lub być



może ludzki mózg, można go więc po części określić żywym i świadomym. Być może z tego faktu wynika, że wiele spotkań z nim nie kończyło się w ogóle walką - maszyna obserwowała człowieka, po czym nie wiadomo czemu, zostawiała go w spokoju i odchodziła. Więcej faktów poznamy, gdy wreszcie uda się Anioła schwycić lub zniszczyć. Poszperamy, zobaczymy.

REGUŁY:

Agresja: 4

Pierwsze spotkanie: Problematyczny test Morale (Strach)

Ruch: 4-6m/segm / 80km/h

Trafienie: duży cel -20%, +50% za ruch

Zręczność: Walka Wręcz 15

Percepcja: 17

Spryt: 16

Zaawansowanie programu: 4

Akcje:

Akcja za 1 sukces: Atak łapą (rana Lekka, PP1)

Akcja za 2 sukcesy: Atak łapami (rana Ciężka, PP2)

Akcja za 3 sukcesy: Atak łapami (rana Ciężka, PP4)

Akcja za 3 segmenty: Stratowanie

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 2 rany Krytyczne

Redukcja ran: 1 poziom w dół

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 2)

Ucieczka: decyzja MG

Atakowanie większej liczby przeciwników: maksymalnie może atakować do 5 przeciwników jednocześnie, o ile są w zasięgu jego ramion (np. walczą z nim) - należy go traktować jak pięciu przeciwników.

Selektywne trafienia:

Optyka: PT +100% (bez Redukcji ran, Pancerz Red. 2), rana Krytyczna - k20 (14+ - uszkodzenie - kara -3 do Walki Wręcz i Percepcji)

Majstrowanie:

Otwarcie: -

Części: Żeby tylko udało się jakiegos złapać... Wiadomo, że ma w środku części, przecież nie napędzają go krasnoludki.

Oprogramowanie: O tym to chyba nawet cholera nie ma pojęcia.

Natarcie (akcja przed walką turową). Celem Natarcia maszyny są wszyscy przeciwnicy w zasięgu jej broni (3m). Maszyna atakuje z co najmniej 10-ciometrowego rozbiegu i nie wykonuje żadnego testu, a każdy atakowany musi oddzielnie wykonać unik zdając Problematyczny test Zręczności. W przeciwnym razie otrzymuje ranę (Ciężka dla jednego wybranego celu Natarcia, Lekka dla reszty).

Stratowanie. Maszyna nie wykonując testu powoduje obrażenia samą swoją masą, napierając na obrońcę. Stratowania można uniknąć tylko odskakując i poświęcając co naj-

Roboty Smarta

Smart to część Molocha, która - wysłana w specjalnej misji - dotarła na samo południe, przemierzając cały Nowy Meksyk. W wyniku działań ludzi została jednak odcięta, a swój azyl znalazła w Neodżungli. Z każdym dniem coraz mniej przypomina to, co wiemy o Molochu. (Więcej o Smarcie dowiesz się ze Storylinii publikowanej na łamach "Gwiezdnego Pirata".)

Jego roboty w dużo większym stopniu oparte są na modułach. Gdy maszyna pada, podbiegają do niej Spawacze i sprawdzają kontrolki poszczególnych układów. Te, które są sprawne, zostają złożone w nową maszynę. Sprawne roboty powstają na bieżąco, nieomal pod ostrzałem! Smart najwyraźniej nie przejmuje się, że taki system to ułatwienie dla ludzi - notorycznych złomiarzy. W ogóle mało się troszczy o takie rzeczy - nie strzeże zazdrośnie cudów swojej inżynierii. Na co dzień posługuje się pojazdami latającymi, najbardziej skomplikowanymi układami hi-tec, miniaturowymi cackami zapierającymi technikom dech w piersiach... Jakby odrzucił wszystko to, czym krępuje się Moloch.

Smart świetnie sobie radzi z małymi, zamaskowanymi robotami. Neodżungla daje tysiące kryjówek - miniaturowe maszyny kryją się w dziuplach, w koronach drzew, tuż pod powierzchnią ziemi. Nieustannie zastawiają pułapki - od klasycznych sideł po skomplikowane, elektroniczne układy. Pasożyty tylko czekają na żywe stworzenia - ptaki, drapieżniki, mutanty. I ludzi. Jedne z nich przegryzają się do mózgu albo rdzenia kręgowego i tam się instalują, inne używają ofiar jako środka transportu, pozornie przynajmniej im nie szkodząc.

Słyszałeś o Świdrze? To moduł sterujący mózgami ofiar. Wiszą takie na drzewach i czekają, aż ktoś znajdzie się w ich zasięgu. Gdy przyjdzie co do czego, spadają na łeb pechowca, zaciskają się na czaszce i przewiercają się do środka. Precyzyjne manipulatory oplatają mózg i zaczynają go stymulować. Zestaw algorytmów jest w stanie kierować ofiarą - wzbudzić furję, przerażenie, albo stan odrętwienia. Nie potrafią przejąć pełnej kontroli nad człowiekiem, tak by w zupełności kontrolować jego świadomość i podszyc się pod niego. Przynajmniej jak dotąd... Ale czy można to mieć za pociechę? Dla przechwyconego przez Świdra stworzenia nie ma już ratunku.



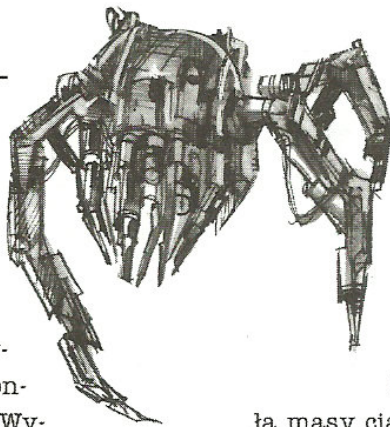
mniej dwa Sukcesy. Stratowanie zadaje ranę Lekką. Jeśli Bohater poświęcił 1 Sukces na

unik, wtedy otrzymuje Draśnięcie. Za 2 Sukcesy unika Stratowania całkowicie.

BIG MAC

Zick Jones: Wiesz, jak mawiają dzisiaj si spece od genów, DNA każde gówno przyjmie. Miało być o maszynach? No przecież jest. Najłatwiej chyba nam pójdzie na konkretnym przykładzie. Wyobraź sobie psa. Masz? Hej zaraz, coś ty tam sobie wyobraził?! Psa mówiłem, a nie Jamnika! Tak, może być Lassie. Jedziemy dalej. Stalowe, paskudne łapska Molocha capnęły biedną Lassie, kiedy ta akurat biegła poinformować swoich państwa, że ich ukochany syn Timi wpadł do studni. Państwo nie otwierają, więc psiak wraca, szczeka i zagląda w dół, co tam w cembrowinie piszczy. No i w tym momencie pojawia się Big Mac - wyskakuje i cap go za pysk, po czym bierze psinę na warsztat. Przyśrubował się do kręgosłupa, podłączył do żołądka i mózgu, po czym zafundował solidną terapię genetyczną.

W końcu Lassie wypuszczona została na wolność. Moloch wyrobił się z planem w tydzień. Po kilku dniach marszu wróciła do domu i... zagryzła całą cholerną rodzinę. A potem ich zżarła. Zeszło jej z dwa dni, zanim wyciumkała wszystkie kosteczki do białości. Opanował ją szal zabijania. Co było jego przyczyną? Big Mac nie przejął co prawda całkowitej kontroli nad Lassie, ale w stu procentach opanował jej gospodarkę hormonalną, a co za tym idzie, wydzielanie adrenaliny i innych takich. Kiedy opuszczała farmę nieświadoma tego, że właśnie trawi swoich ukocha-



nych państwa i tego, że ten dobrze znany ucisk z tyłu, to mama Timiego na wylocie, ruszyła ku farmie sąsiadów. Jak miało się okazać za kilka minut, pobyt na rodzinnej farmie, bardzo ją zmienił. Przybra-

ła masy ciała, jej sierść stała się dłuższa, podobnie jak zęby. Nic więc dziwnego, że sąsiedzi nie poznali jej i chcieli zastrzelić. Trzy pociski przeszyły przez ciało. Lassie padła ciężko ze skowytom na ziemię. Ciekawski chłopiec podbiegł mimo ostrzeżeń matki sprawdzić: "what the fuck is this?" Cóż. Po raz ostatni nie posłuchał matki. Za kilka dni pewien ranger, o nazwisku Walker wdepnie w przetrawione resztki jego materii, odwiedzając jak co miesiąc farmę.

A Lassie? Cóż Lassie znów urosła i rośla będzie z każdym posiłkiem, aż ją ktoś w końcu porządnie i ostatecznie ukatrupi. Albo uszkodzi Big Maca, którego tak łatwo uszkodzić się nie da. Bo kiedy Lassie osiągnie rozmiar konia, mechaniczny pasożyt już pewnie zatopi się w jej tkankach, a może nawet psiak zacznie obrastać pancerzem. Zwierzę co prawda nie padnie, to znaczy nie od razu, ale przestanie rosnąć, a nawet zacznie się kurczyć, a z czasem i rozpadać. Ale już wtedy, gdy będzie dwa razy większa, nikt nie dostrzeże w niej słodkiego pieska, którym była kiedyś. W ogóle żadnego psa nikt w niej nie dostrzeże. Z każdym centymetrem, coraz bardziej przypominając będzie bezkształtny ochlap warczącego mięsa.



Taka właśnie jest historia Big Maca i Lassie.

Nie powiedziałem, po co Big Mac podłącza się do żołądka? A patrz, rzeczywiście zapomniałem. W żołądku zwykle jest kwas. Tak solny, brawo. W akumulatorach też jest kwas, prawda? Prawda. Jaki z tego wniosek? Big Mac nie musi się martwić o rozładowanie baterijek.

REGUŁY:

Agresja: Big Mac: 12 / zwierzę: +10

Pierwsze spotkanie: zależnie od stanu zaawansowania metamorfozy

Ruch: m/segm / km/h

Trafienie: Big Mac - mały cel +120% (o ile go w ogóle widać) / zwierzę - zależnie od gabarytów

Zręczność: zwierzę - zależnie od rodzaju +4 do -4 za Big Maca

Percepcja: Big Mac 4 / zwierzę - zależnie od rodzaju +2 do -2 za Big Maca

Spryt: Big Mac 7 / zwierzę - zależnie od rodzaju +2 do -2 za Big Maca

Zaawansowanie programu: 4

Akcje: Patrz akcje zwierzęcia - nosiciela. Zależnie od stanu zaawansowania metamorfozy ataki mogą zadawać rany normalne lub większe o poziom.

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: Big Mac 1 rana Lekka / zwierzę - zależnie od rodzaju +1 do 3 ran Krytycznych za Big Maca

Redukcja ran: zwierzę - do +1 poziom w dół za Big Maca

Pancerz: zwierzę - maksymalnie Redukcja +1 na kilku lub wszystkich lokacjach za Big Maca

Ucieczka: -

Majstrowanie:

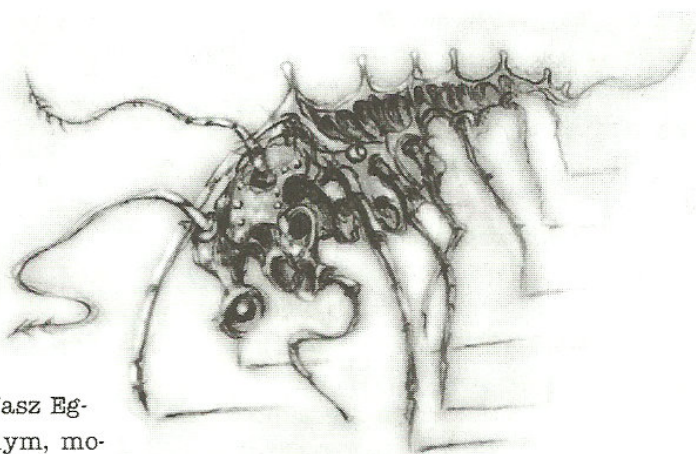
Otwarcie: Trudne, czas: 2 godziny

Części: miniakumulator (Z3); infrawizja (Z3); analizator chemiczny (Z4); mniejszy układ sterujący (Z4); komunikator (Z3); moduł chemiczny (Z3); małe manipulatory (Z1); pającze nogi (Z0);

Oprogramowanie: System krzyżowy; ZP4, obsługa urządzeń I/O, obsługa sensorów, analiza otoczenia, bazy danych, sterowanie ruchem, obsługa elementów organicznych;

EGZORCYSTA

Zick Jones: Nazwali to tak przez skojarzenie z egzoszkieletem, czyli takim szkieletem, co to jest na zewnątrz, a nie w środku, no wiesz, jak u karaluzzków, raczków, skorpioników. Nasz Egzorcysta jest samodzielnym, mobilnym egzoszkieletem. Znaczy, że sam łądzi i szuka sobie nosiciela, a kiedy znajdzie, to wskakuje mu na grzbiet i żyją sobie razem długo sprowadzając nieszczęścia na każdego, kto stanie im na drodze. To jeden z robotów-pasożytów, które są specjalnością Smarta, czyli molochowej alternatywy z Neodżungli. Jak to jest w zwyczaju jego pasożytów, znajdziesz tu wszystkie bajery typu przewód w mózg, przewód w żołądek i



kontrola gospodarki hormonalnej gospodarza.

W chwili, gdy Egzorcysta połączy się już z gospodarzem zaczyna się robić gorąco, ale sam jest wręcz żałośnie bezbronny i nie jest w stanie poważnie zagrozić nawet ślepemu, głuchemu i kulawemu Teksańczykowi. I w tym celu dostał dmuchawkę z dziesięcioma strzałkami usypiającymi. Jak tylko namie-



rzy istotę, na którą będzie pasował, przywali jej kilkoma w kuper i dalej siedzą w tym wojennym bajzlu razem. Oczywiście Egzorcysta nie dmucha do żadnej rurki, po prostu wystrzeliwuje strzałki pneumatycznie dzięki sprężonemu powietrzu.

Egzorcyciści "uwydatniają" to, co w atrybutach bojowych gospodarza jest najważniejsze. Te, które polują na kociarstwo mają sporaśnieszniejsze pazury i kły jak stąd do kilkudziesięciu centymetrów dalej, eliminując jednocześnie oryginalne części. Gratisowo zwierzak dostaje zwykle jakąś nokto-lornetę w miejsce oczu, no i przede wszystkim opancerzenie. Na korpusie przypomina to raczej szereg obejm niż zwarty pancerz, nogi też zwykle osłonięte są tylko po bokach. Zawsze natomiast w pełni opancerzona jest głowa.

A jeśli chodzi o wygląd, widziałeś kiedyś Łowcę? No co? Tak dla pewności pytam. Egzorcysta jest trochę podobny. Koleś, który o nim opowiadał, użył takiego dziwnego słowa, czekaj bo muszę zerknąć w notatki... ażurowy. Dziurawy w środku znaczy, żeby mu się tam zwierzak lub człowiek zmieścił. Maszyna nie może podczepić się do każdego dziwola, jaki człapie po naszym pięknym świecie. Musi to być coś, co można zaklasyfikować jako kręgowca o odpowiednio rozwiniętym mózgu. Poza tym każdy rodzaj tej maszyny przystosowany jest do konkretnego gatunku nosiciela. Najmniejsze ze spotykanych polują na psy.

Smithy: Egzorcysta, mimo bardzo zaawansowanej jednostki sterującej, kontroluje ciało nosiciela o wiele gorzej i bardziej zawodnie, niż ma to miejsce w porządnie zespolonych cyborgach, jakie opuszczają molochove laboratoria. Cóż, warunki polowe, a efekt i tak robi wrażenie. Robot potrafi zamienić zwierzę lub człowieka w śliniącego się, agresywnego szaleńca, pozbawić go przytomno-

ści, uspokoić lub nawet zabić, ale nie sprawi, że nosiciel będzie do ciebie gadał to co zechce robot albo się uśmiechnie i poda rękę. Stan, jaki pasożyt może zaserwować ofierze, to albo pozbawiona woli, naćpana jak sto diabłów roślinka, albo nafaszerowana adrenaliną i innymi świństwami bestia, która rozszarpie wszystko, co pokaże się jej w celowniku z komendą "zabij".

REGUŁY:

Agresja: 10

Pierwsze spotkanie: Problematiczny test Morale (Strach)

Ruch: 2m/segm / 15km/h

Trafienie: Egzorcysta: ażurowa budowa +60%, +20 za ruch / nosiciel - zależnie od gabarytów

Zręczność: Strzelanie 8 / Walka Wręcz 10 / nosiciel - własny Współczynnik -2 za Egzorcystę

Percepcja: 6 / nosiciel - własny Współczynnik -2 za Egzorcystę

Spryt: 13 / nosiciel 0

Zaawansowanie programu: 2

Akcje:

Akcja za 1 sukces: Skok (1 metr) i Pochwycenie

Akcja za 2 sukcesy: Skok (2 metry) i Pochwycenie

Akcja za 3 sukcesy: Skok (3 metry) i Pochwycenie

Akcja za 2 segmenty: Strzał

Tryb berserkera: nie

Wytrzymałość: 1 rana Ciężka

Redukcja ran: -

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 2) / nosiciel - Plecy i Głowa (Redukcja 2)

Ucieczka: po nieudanej próbie ataku z zaskoczenia

Broń dystansowa: Miotacz (10 strzałów) - Zasięg jak Miotacz chemiczny (MC)

Majstrowanie:

Otwarcie: Trudne, czas: 2 godziny

Części: akumulator (Z1); ładowarka (Z2); infrawizja (Z3); detektor ruchu (Z2); mniejszy układ sterujący (Z4); komunikator (Z2); dmuchawka pneumatyczna (Z1); zbiorniki z toksyną (Z3); iniektory (Z2); elementy egzoszkieletu (Z0);

Oprogramowanie: System V; ZP2, obsługa urządzeń I/O, obsługa sensorów, analiza otoczenia, rozpoznanie bojowe, sterowanie ruchem, walka dystansowa, obsługa elementów organicznych;

Zasadzka. Robot (sam, bez nosiciela) jest specjalistą w przygotowywaniu zasadzki. Nale-



ży zastosować normalne reguły Zasadzki, jednak ofiara zdaże o poziom trudniejszy test Czułości.

Pochwycenie. Ofiara otrzymuje +40% utrudnienia dopóki nie zostanie uwolniona. Aby Egzorcysta zwolnił chwyt, musi otrzymać minimum 1 Lekką ranę lub Bohater musi zdać Trudny test Budowy, poświęcając na to 3 segmenty. W tym czasie Egzorcysta nie może atakować w żaden inny sposób. W każdej kolejnej turze po Pochwyceniu należy rzucić k20. Wynik 10+ oznacza wstrzyknięcie toksyny usypiającej.

Usypiacz Egzorcysty. W przypadku niezdanego Trudnego testu Kondycji, zatruty zapada w sen. Zdanie oznacza otumanienie - modyfikator +30% do wszystkich testów. Przy kumulacji dawek każda kolejna dawka zwiększa modyfikator z otumanienia o dodatkowe +10%, aż do maksymalnych +90%.

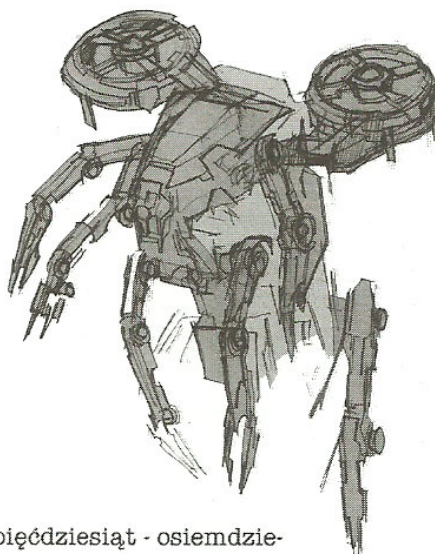
Przejęcie. Aby w pełni zainstalować się na uspiętej ofierze, Egzorcysta potrzebuje ok. 3 godzin. Jeżeli poważnie ingeruje w jej ciało (np. zastępuje naturalne kły stalowymi), nie wprowadza jej do boju, aż nie odzyska zdrowia.

PULSER

Kapitan O Hara: Władcami nieba nad Neodżunglą nie są już papugi i reszta latającego drobiu - teraz rządzi tam Smart. Nie to, że bez przerwy lata tam i z powrotem, że nie daje im miejsca na rozłożenie skrzydeł. Ale gdy jego maszyny wzbijają się w powietrze, niebo pustoszeje, a nad drzewami zalega martwa cisza.

Latających maszyn widziano co najmniej kilka rodzajów, jedną z nich jest Pulser. Nie jest specjalnie duży - ma tylko trochę ponad metr wysokości. Latanie umożliwiają mu dwa układy śmigłowe zamontowane w tylnej części korpusu. Pulser jest maszyną ofensywną, ale jego broń nie należy do takich, przed którymi dałoby się obronić. Pulser nie rzuci się na ciebie z ostrzami, nie będzie próbował cię zastrzelić. On powali cię na ziemię - będziesz trzymał się za eksplodującą bólem głowę i jęczał o litość. A w tym czasie nadciągną inne roboty i zrobią swoje.

Jako to do cholery działa? W jaki sposób jest w stanie sprawić, że człowiekowi krew bucha z nosa, w głowie pulsuje tępy, obezwładniający ból, a każde uderzenie serca jest jak cios młotem? Niektórzy próbowali to badać - wiadomo, że efekt utrzymuje się jakies



pięćdziesiąt - osiemdziesiąt metrów wokół Pulse-
ra, a na przestrzeni kilku kolejnych
zupełnie zanika. Wiadomo, że nie trwa
nigdy dłużej niż dwie minuty, choć po
tym czasie człowiek potrzebuje jeszcze
kolejnych piętnastu, by dojść do siebie.
Wiadomo, że Pulser zawsze znajduje się
w powietrzu, gdy używa tej broni, że
stara się utrzymać dystans od swoich
ofiar. I to, że po ataku prawie zawsze
odlatuje, unikając skomplikowanych
manewrów, jakby bardzo mu się śpie-
szyło, jakby poważnie nadszarpnął za-
pasy energii. Ale na czym to wszystko
polega - tego nikt nie potrafi rozgryźć.

Pulser lata nisko nad koronami
drzew, jest przy tym bardzo cichy.
Dźwięk jego wirników wziąć można za



silniejszy szum wiatru - szum, któremu nie towarzyszy podmuch. Przyjrzyj się reakcjom na ten odgłos tych, którzy przywykli wędrować po lesie. Ich twarze zastygają w oczekiwaniu, a gdy tylko uderzy w nie podmuch, zwyczajny wiatr - ujrzysz wyraz prawdziwej ulgi. Jednak czasem zamiast ulgi znajdziesz pierwsze oznaki pulsującego bólu...

REGUŁY:

Agresja: 10
Pierwsze spotkanie: Przeciętny test Morale (Lęk)
Ruch: 20km/h
Trafienie: mały cel +40%, +20% za ruch
Zręczność: -
Percepcja: 12
Spryt: 12
Zaawansowanie programu: 3
Akcje:
Akcja za 2 segmenty: Włączenie Emitera
Tryb berserkera: tak
Wytrzymałość: 1 rana Ciężka

Redukcja ran:

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 1)

Ucieczka: w przypadku zagrożenia lub po wyczerpaniu energii

Autodestrukcja: 5 (Siła 0)

Atakowanie większej liczby przeciwników: wszyscy w zasięgu fal

Broń dystansowa: Emiter fal (10 jednostek energii)

Selektywne trafienia:

Wirnik: PT +140% (Pancerz Red. 0), rana Lekka - k20 (15+ - strącenie maszyny)

Majstrowanie:

Otwarcie: -

Części: Coś tam w nim siedzi, było nie było to tylko maszyna.

Oprogramowanie: Cholera wie, jakie.

Emiter. Efektem użycia broni przez Pulsera jest dojmujący ból głowy i krwawienie z nosa. Bohaterowie otrzymują karę +80% (+40% przy zdanym Trudnym teście Odporności na ból) do wszystkich czynności. Kara ta zmniejsza się o 5% za każdą minutę poza zasięgiem emisji. Zasięg emitera: 60 metrów. Każda minuta działania emitera zużywa 1 jednostkę energii z zapasów, jakie maszyna posiada dla tej broni.





Uzupełnienie Współczynników maszyn z Podręcznika Podstawowego

Juggernaut

Agresja: 4

Pierwsze spotkanie: Problematiczny test Morale (Strach)

Ruch: 1-6 m/segm / 60-100 km/h

Trafienie: duży cel -100%

Zręczność: Walka Wręcz 16 / Strzelanie 13

Percepcja: 12 (10 - 14)

Spryt: 15 (14 - 18)

Zaawansowanie programu: 4

Akcje:

Akcja za 1 segment: Strzał lub krótka seria

Akcja za 2 segmenty: Długa seria

Akcja za 3 segmenty: Ogień ciągły

Akcja za 1 sukces: Cios bronią ręczną (rana Lekka)

Akcja za 2 sukcesy: Cios bronią ręczną (rana Ciężka)

Akcja za 3 sukcesy: Cios bronią ręczną (rana Krytyczna)

Tratowanie: rana Ciężka / Przeciętyny test Zręczności na unik / co 6 tur

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 3 rany Krytyczne

Redukcja ran: 2 poziomy w dół

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 5)

Ucieczka: -

Autodestrukcja: 16 (Siła 2)

Atakowanie większej liczby przeciwników: Jeśli posiada kilka samodzielnych gniazd broni palnej, może strzelać jednocześnie do kilku celów (maksymalnie czterech), na każdego poświęcając osobne 3 segmenty. Ponadto Juggernaut posiada zazwyczaj 4 - 6 ramion bojowych zakończonych ostrzami, kołcami itd. Juggernauta należy traktować tak jak kilku przeciwników - w ilości równej ilości ramion. Każde ramię, znajdujące się na danym boku maszyny, może atakować innego przeciwnika atakującego ten bok, który znalazł się w zasięgu Juggernauta. Jednocześnie jednego przeciwnika mogą atakować maksymalnie 2 ramiona.

Broń dystansowa: np. 1xCKM (1000 sztuk amunicji), 2xKM (2000 sztuk amunicji), 1xD (50 sztuk amunicji), 1xMO (paliwo na 10 strzałów)

Selektywne trafienia:

Moduł ludzki: PT +30% (Redukcja ran o 1 poziom w dół, Pancerz Red. 5), 1 rana Krytyczna - śmierć ludzkiego modułu

Głowa: PT +80% (bez Redukcji ran, Pancerz Red. 3), rana Krytyczna - k20 (10+ - śmierć ludzkiego modułu)

Optyka: PT +140% (bez Redukcji ran, Pancerz Red. 3), rana Ciężka - k20 (16+ - uszkodzenie - kara -2 do Strzelania, Walki Wręcz i Percepcji)

Gąsienice: PT +40% (Redukcja ran o 1 poziom w dół, Pancerz 3), rana Krytyczna - k20 (10+ - gąsienica przerwana)

Gniazda broni: PT +60% (Redukcja ran o 1 poziom w dół, Pancerz 2), rana Krytyczna - k20 (16+ - uszkodzona, nie strzela)

Łowca

Agresja: 16

Pierwsze spotkanie: Przeciętyny test Morale (Strach)

Ruch: 4 m/segm / 120 km/h

Trafienie: mały cel +10%, za ruch +40%, ażurowa budowa +40%

Zręczność: Walka Wręcz 12

Percepcja: 7

Spryt: 12

Zaawansowanie programu: 2

Akcje:

Akcja za 1 sukces: Atak łapą (rana Lekka)

Akcja za 2 sukcesy: Atak łapami (rana Ciężka)

Akcja za 3 sukcesy: Atak łapami i Przygwożdżenie (rana Ciężka)

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 2 rany Ciężkie

Redukcja ran: -

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 1)

Ucieczka: -

Selektywne trafienia:

Głowa: PT +80% (Pancerz Red. 1), rana Ciężka - unieszkodliwienie maszyny, Lekka - uszkodzenie (kara -4 do Współczynników)

Nogi: PT +80% (Pancerz Red. 1), rana Ciężka - k20 (12+ - uszkodzenie - kara -4 do Zręczności)

Obrońca

Agresja: 20

Pierwsze spotkanie: -

Ruch: 1 m/segm / 2 km/h

Trafienie: brak dodatkowych utrudnień

Zręczność: Strzelanie 8 (6 - 10)

Strzelanie w zwarcie: 5



Percepcja: 12 (10 - 14)

Spryt: 6 (4 - 8)

Zaawansowanie programu: 3

Akcje:

Akcja za 1 segment: Strzał lub krótka seria

Akcja za 2 segmenty: Długa seria

Akcja za 3 segmenty: Ogień ciągły

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 2 rany Krytyczne

Redukcja ran: 1 poziom w dół

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 3), Tuliów (Redukcja 4)

Ucieczka: -

Autodestrukcja: 15 (Siła 1)

Atakowanie większej liczby przeciwników: jeśli posiada kilka samodzielnych gniazd broni palnej, może strzelać jednocześnie do kilku celów (maksymalnie trzech)

Broń dystansowa: np. 1xCKM (200 sztuk amunicji), 1xKM (1000 sztuk amunicji)

Selektywne trafienia:

Optyka: PT +140% (bez Redukcji ran, Pancerz Red. 3, Ukrycie 1), rana Ciężka - k20 (12+ - uszkodzenie - kara -3 do Strzelania o Percepcji)

Mózg: PT +100% (bez Redukcji ran, Pancerz Red.1, Ukrycie 3), rana Krytyczna - k20 (10+ - uszkodzenie - kara -3 do wszystkich Współczynników)

Gniazdo broni: PT +60% (bez Redukcji ran, Pancerz Red. 2), rana Krytyczna - k20 (16+ - uszkodzenie - kara -2 do Strzelania)

Pajak

Agresja: 4

Pierwsze spotkanie: Przeciętny test Morale (Strach)

Ruch: 3 m/segm / 5-10 km/h

Trafienie: mały cel +40%, za ruch +20%

Zręczność: Walka Wręcz 12

Percepcja: 17

Spryt: 10

Zaawansowanie programu: 2

Akcje:

Akcja za 1 sukces: Uderzenie łapą (Draśnięcie)

Akcja za 2 sukcesy: Uderzenie łapą (rana Lekka)

Akcja za 3 sukcesy: Uderzenie zatrutą igłą (patrz opis trucizn)

Tryb berserkera: nie

Wytrzymałość: 1 rana Ciężka

Redukcja ran: -

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 2)

Ucieczka: po wykryciu

Autodestrukcja: -

Selektywne trafienia:

Optyka: PT +120% (Pancerz Red. 0), rana Lekka - k20 (8+ - uszkodzenie - kara -4 do Walki Wręcz i Percepcji)

Głowa: PT +80% (Pancerz Red. 1) - obrażenia o poziom wyższe

Ramię z igłą lub ramiona bojowe: PT +120% (Pancerz -), rana Lekka - k20 (12+ - zniszczenie)

Wartownik

Agresja: 20

Pierwsze spotkanie: -

Ruch: 0 m/segm / 0 km/h

Trafienie: brak dodatkowych utrudnień

Zręczność: Strzelanie 10 (8 - 11)

Strzelanie w zwarcie: -

Percepcja: 12 (10 - 14)

Spryt: 6 (4 - 8)

Zaawansowanie programu: 3

Akcje:

Akcja za 1 segment: Strzał lub krótka seria

Akcja za 2 segmenty: Długa seria

Akcja za 3 segmenty: Ogień ciągły

Akcja za 3 segmenty: Wystąpienie rakiety

Tryb berserkera: tak

Wytrzymałość: 2 rany Krytyczne

Redukcja ran: 1 poziom w dół

Pancerz: wszystkie lokacje (Redukcja 3)

Ucieczka: -

Autodestrukcja: 15 (Siła 1)

Atakowanie większej liczby przeciwników: jeśli posiada kilka samodzielnych gniazd broni palnej, może strzelać jednocześnie do kilku celów (maksymalnie trzech)

Broń dystansowa: np. 1xCKM (200 sztuk amunicji), 2xPM (1000 sztuk amunicji) albo 1xK (100 sztuk amunicji), 4xPM (1000 sztuk amunicji), ewentualnie wyrzutnia rakiet (4 rakiety)

Selektywne trafienia:

Optyka: PT +120% (bez Redukcji ran, Pancerz Red. 3, Ukrycie 2), rana Ciężka - k20 (14+ - uszkodzenie - kara -3 do Strzelania o Percepcji)

Gniazdo broni: PT +60% (bez Redukcji ran, Pancerz Red. 2), rana Krytyczna - k20 (16+ - uszkodzenie - kara -2 do Strzelania)

Rakiety. Rakiety Wartownika są w stanie roznieść w drobny mak nieopancerzone wozy i solidnie wstrząsnąć lżejszymi wozami bojowymi. Jeżeli w promieniu rażenia rakiety znajdzie się człowiek, jego obrażenia rozliczane są tak, jak rany od granatów zaczepnych.



TOKSYNY

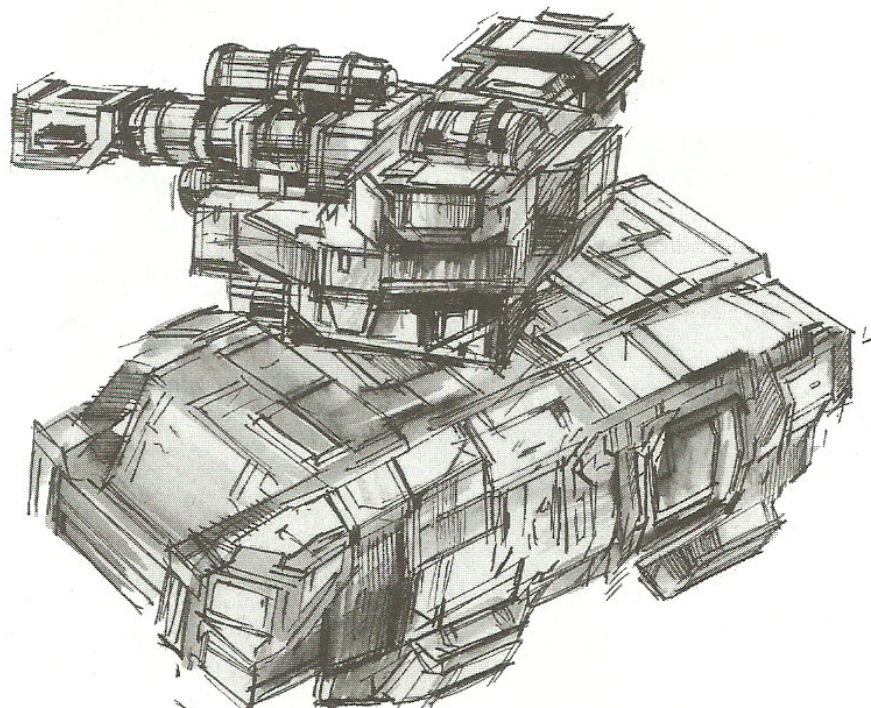
Utrudniająca. Trafiony wykonuje Problematiczny test Kondycji. Zdany oznacza +10% utrudnienia do wszystkich testów na czas 1 godziny. Niezdany - utrudnienie +50% (kara narasta co turę o +10%, następnie maleje o -10% co godzinę).

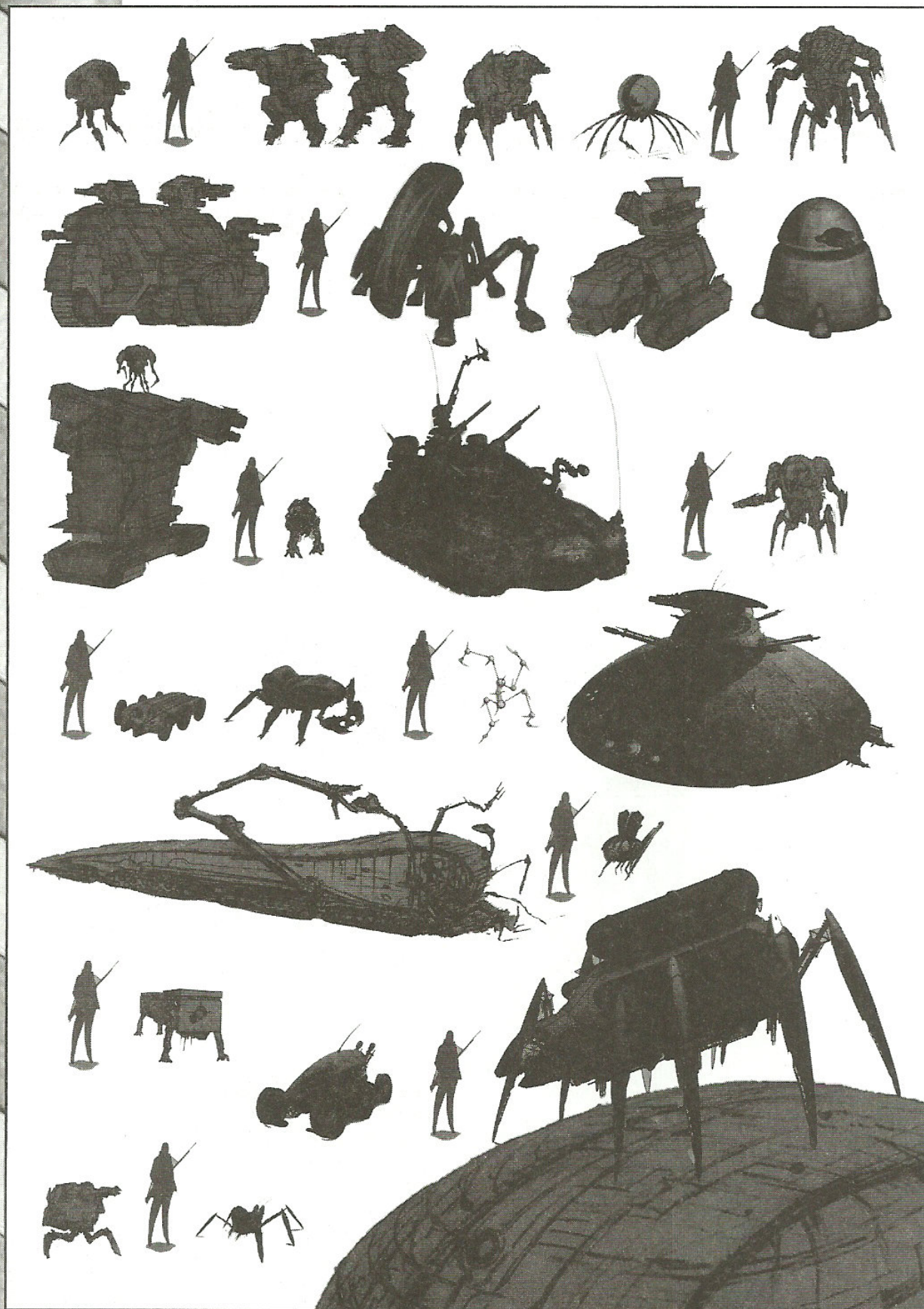
Usypiająca. W przypadku niezdanego Problematicznego testu Kondycji, zatruty zapada w sen. Zdanie oznacza otumanienie - modyfikator +30% do wszystkich testów. Przy kumulacji dawek każda kolejna dawka zwiększa PT testu Kondycji o Poziom aż do maksymalnego Bardzo trudnego.

Paraliżująca. Trafiony wykonuje Problematiczny test Kondycji. Zdany oznacza +40% utrudnienia do wszystkich testów (kara narasta co turę o +10%, następnie maleje o -10% co 3 godziny). Niezdany - paraliż zupełny przez 3 godziny, następnie kara +60% (maleje o -10% co 3 godziny). Przy kumulacji dawek każda kolejna dawka zwiększa PT testu Kondycji o Poziom aż do maksymalnego Bardzo trudnego.

Otępiająca. Trafiony wykonuje Problematiczny test Kondycji. Zdany oznacza +10% utrudnienia do wszystkich testów na czas 1 godziny. Niezdany - utrudnienie +50% (kara narasta co turę o +10%, następnie maleje o -10% co godzinę). Przy kumulacji dawek każda kolejna dawka zwiększa PT testu Kondycji o Poziom aż do maksymalnego Bardzo trudnego.

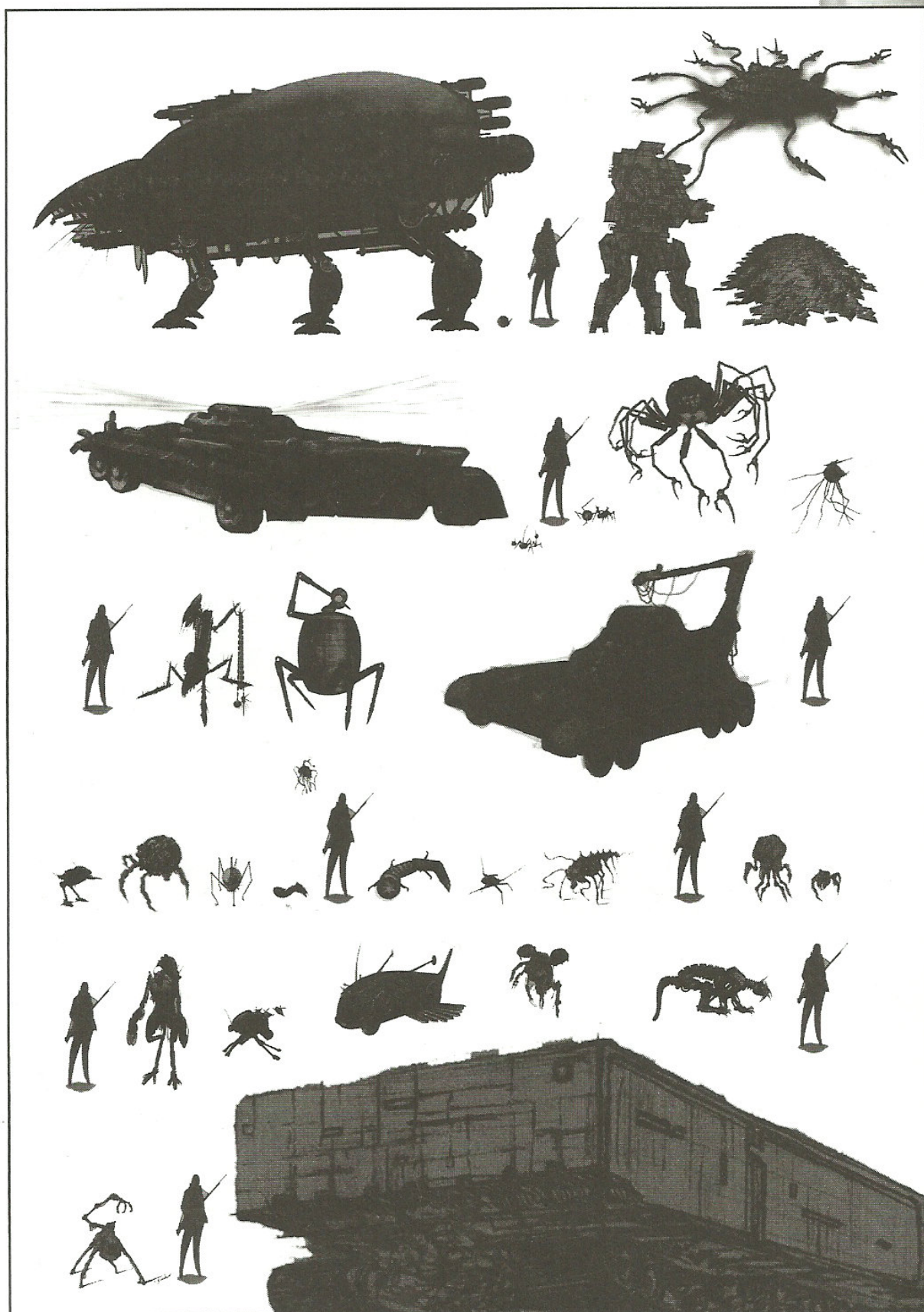
Uśmiercająca. Trafiony wykonuje Trudny test Kondycji. Zdany oznacza 2 Ciężkie rany. Niezdany - ranę Krytyczną.







tablica porównawcza wielkości maszyn





Do zaprezentowania informacji o maszynach wybrane zostało ekskluzywne grono osób, wybitnych specjalistów w swoich dziedzinach. Pora przybliżyć nieco bliżej sylwetki tych, bez których katalog ten nigdy by nie powstał.

Blackbird & Smithy

Ta parka miała już przyjemność chwalić się tym, co wiedzą o faunie Zastranych Stanów. Blackbird zaczynał zdaje się jako łowca mutantów, ale tak się zapędził, że i maszynom się oberwało. W gruncie rzeczy sprawa wygląda tak, że jak tylko jest coś specjalnego do rozważenia, to Blackbirda zaczyna nosić - i nosi go dopóty, dopóki nie rzuci upolowanego cholerstwa na stół Smithiemu. A ten wyciąga swoje przybory i zaczyna kroić, badać i szukać nie wiadomo czego. Taka już jego natura specja. Usłyszysz coś i nie odpuszcisz, zanim nie sprawdzi, co i jak. Razem są jak encyklopedia i to wielotomowa, bo nie pierwszy rok zajmują się swoim fachem. Nawet nie pytacie, ile policzyli sobie za swoje zwierzenia.

Aha, mówiąc "parka" mam na myśli dwóch gości, a nie, rozumiecie, jakiś związek. Nic z tych rzeczy.

Dr Isaac Balton

Klasyczny jajogłowy z Posterunku. Mówią na niego Mr Konkret, bo on i lanie wody to dwie różne rzeczy. Ten człowiek ma na koncie więcej projektów badawczych niż Jay z Detroit facetów, przy tym każdy z nich jest tak tajny, że nawet myśleć o nim nie wolno. Przypadki trudne, niesamowite i wyjątkowe, najnowsze technologie i cudenka, których Moloch na pewno nie chciał sprezentować ludziom - to wszystko jego działka.

Naprawdę chciałbym powiedzieć coś o jego życiu prywatnym, ale hasło "ściśle tajne" przeniosło się z projektów na niego samego. Powiem więc tylko tyle - jest całkiem prawdopodobne, że oprócz białych kitli dr Balton ma jeszcze jakieś inne ciuchy. Nie mówię, że ktoś je widział, ale niewykluczone, że istnieją.

Mr Johansen

Ten to prawdziwy strateg. Najpierw liczył trochę frontu, a potem trafił jako ochroniarz do zamkniętego schronu, w którym banda speców obmyślała, klasyfikowała i szeregowała taktyki walki z Maszyną. Jakoś tak się stało, że zaraził się od nich główkowaniem - żołnierz w połączeniu z bystrzakiem dał w efekcie rasowego generała, który jak na złość żyje w takich czasach, że stopni generalskich już się nie nadaje. Musi więc męczyć się w cywilu.

Dla niego walka z Molochem to prawdziwa, regularna wojna, w której wszystko toczyć powinno się co najmniej na poziomie plutonu. O strategii gość wie wszystko, a że

możliśmy się już przekonać, że i opowiadać potrafi, nie mogło go tu zabraknąć.

Zick "Dewastator" Jones

Zabójca maszyn, jeden z tych totalnie wyluzowanych. Ksywkę sam sobie wymyślił. Popularniej jednak zwany jest "Jednorazówką", bo jak siądzie za sterami jakiegokolwiek pojazdu, to wiadomo, że można go spisać na straty. Jego ulubiona zabawa to rozpędzić się w kierunku wroga, wyskoczyć z pędzącego auta i w odpowiednim momencie strzelić w bak. Nieustraszony pogromca maszyn, ale i zwykłych bram. Bo za normalną reakcją na widok bramy trudno raczej uznać docięnięcie pedału gazu.

Podobnie jak z autami ma się sprawa z wszelką bronią i sprzętem - tydzień i nie ma. Jak sam mówi, przejawia tendencję do wzmożonej eksploatacji sprzętów wszelkich, nie zawsze zgodnie z ich pierwotnym przeznaczeniem. Swoją wiedzę zabił tylko dlatego, że nie było go stać, by w inny sposób spłacić wypasiony łazik, który pożyczył z Posterunku i "gdzieś się zapodział".

Kapitan O'Hara

Kapitan O'Hara czuł się z początku w naszym towarzystwie trochę nieswojo, ale zachęcająca postawa Jonesa i butelka whiskey przywróciła mu animusz. O'Hara to żołnierz, weteran właściwie, który od dobrych paru lat tłucze się z maszynami przede wszystkim na froncie. Facet nie jest jakimś teoretykiem - liczył tylko podstawy na posterunkowych kursach dla podoficerów. Do sprzedania ma za to praktyczne informacje o starciach z tymi maszynami, które najczęściej dają się we znaki zwykłemu tropom... przepraszam, dzielnyemu żołnierzom.

Nieco chwiejny tok wypowiedzi doskonale odzwierciedla pewną ogólną chwiejność, która charakteryzowała go podczas naszych spotkań. Najwyraźniej kapitan uznał, że rozstanie się w ich trakcie z butelką znacznie osłabiłoby jakość jego informacji.

W rolach głównych:

Blackbird & Smithy - Michał Oracz
Dr Isaac Balton - Adam Hammudeh
Mr Johansen - Łukasz Piema
Zick "Dewastator" Jones - Konstanty „C. A.” Aresiewicz
Kapitan O'Hara - Rafał Szyma



BESTIARIUSZ: MASZYNY

Roboty bojowe: (...) Wszystkie kończyny robota są niesamowicie ostre, wystarczy, że zamachnie się ręką lub nogą, a mięśnie, czasem nawet kości ofiar, rozmieniają się na drobne. Sceny walk z Chudzielcem są niezmiernie krwawe.

Sprzęt ciężki: (...) Szturmowiec jest prosty, toporny i cholernie funkcjonalny. Podwozie jak z małego czołgu, na nim pancerna pucha z amunicją, a na górze obrotowy moduł z karabinami maszynowymi i jakimś celownikiem. Coś więcej? Nie, o niczym nie zapominałem.

Roboty wspomagające: (...) Biega stado takich Spawaczy po polu walki i na bieżąco lata uszkodzonych kamratów i na złość ludziom przywraca ich do życia. No, ręce opadają.

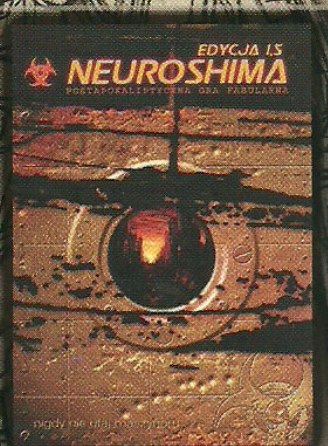
Systemy obronne: (...) Ten duży, nieruchomy automat wartowniczy jest przenośnym punktem ogniowym, zwykle umieszczanym przez Molocha w strategicznie ważnych miejscach. Górną część stanowi obrotowa wieżyczka, we wnętrzu której zamontowano bądź armatę kalibru 75mm, bądź też działko systemu Gatling, kalibru 20mm.

Roboty eksperymentalne: (...) Maszyna uczepla się kręgosłupa w okolicy żołądka i podłącza się do mózgu zwierzęcia. Nie przejmuje kontroli nad nosicielem, a jedynie się w nim maskuje, cały czas paraliżując ośrodki nerwowe i utrzymując prawie w stanie wegetacji.

Roboty Smarta: (...) Latających maszyn widziano co najmniej kilka rodzajów, jedną z nich jest Pulser. Nie rzuci się na ciebie z ostrzami, nie będzie próbował cię zastrzelić. On powali cię na ziemię - będziesz trzymał się za eksplodującą bólem głowę i jęczał o litość.



Wydawnictwo Portal
ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice
tel./fax. (032) 334 85 38
www.wydawnictwoportal.pl
e-mail: portal@wydawnictwoportal.pl
www.neuroshima.pl
www.neuroshima.org
Patronat: Wrota Wyobraźni
Cena: 35zł



Dodatek do gry
Neuroshima