NEUROSHIMA

BOHATER 2

Każdy ma tyle, ile sam sobie weźmie

New RPG Order

Prezentuje

Neuroshima - Bohater do kwadratu

Informacje o Release'ie
Źródło.....: NNN3
Skan.....: NNN3
Edycja/składanie.....: tomek
Liczba stron.....: 130
Rozdzielczość....: 868x1250
Wydawnictwo.....: Portal
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2005
Data release'u...: 27.03.2007

Opis:

Dodatek w całości skierowany do graczy.

Zawiera informacje o poziomie technologicznym sprzed wybuchu wojny, o aktualnym poziomie technologicznym ludzi z Posterunku, oraz informacje o wszczepach i sprzęcie, który ludzie z Posterunku montują sobie, by walczyć z Molochem.

Oprócz tego znajdziecie obszerny rozdział o gangach, nowe cechy za przystąpienie do gangu (ale i obowiązki), także bardzo rozwinięte zasady dla treserów bestii (wraz z bestiami i rozkazami jakie można im wydawać) i wiele, wiele innych materiałów.

Info :

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com , bądź wejdź na stronę **http://bibliotekasnow.enlightning.de**

NEUROSHIMA

POSTAPOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA

Autorzy dodatku:
Marcin Blacha, Michał Oracz

Pomoc:
Ignacy Trzewiczek

Ilustracje:
Tomasz Jędruszek, Sławomir Maniak, Radosław Gruszewicz

Ilustracja na okładce:
Tomasz Oracz

Korekta:
Rafał Szyma

Skład:
Michał Oracz

Podziękowania:
Specjalne podziękowania dla Marcina „Perplexera" Oleszaka za fachowe uwagi do opisu technologii

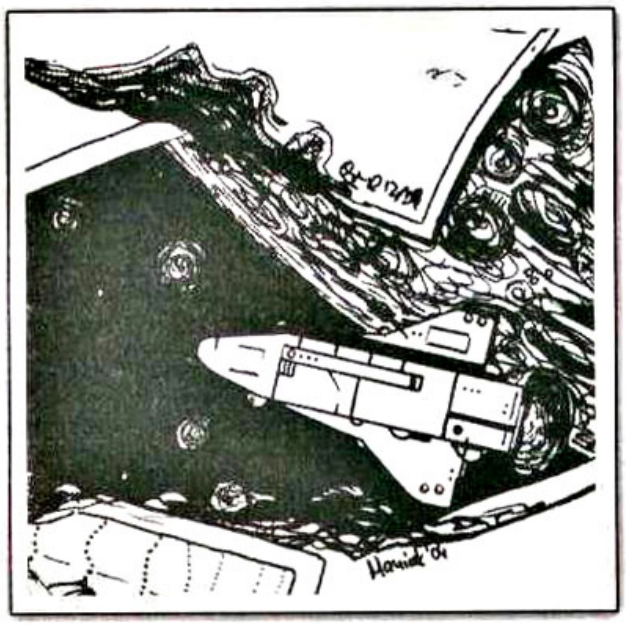
Ta książka w całości ani w żadnej części nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy. Jakiekolwiek podobieństwo postaci przedstawionych w tej książce do osób żyjących jest całkowicie przypadkowe.

Wydawca: Wydawnictwo Portal
ul. św. Urbana 15; 44-100 Gliwice
tel./fax. (032) 334 85 38
www.rpg-portal.pl
portal@rpg-portal.pl
Patron i-netowy: www.valkiria.net
Oficjalna strona gry: www.neuroshima.valkiria.net

ISBN: 83-914727-1-X

Spis treści

Stare dobre czasy 3
Skarby Nowego Świata 10
Hibernatus 17
Wypatrosz maszynę Molocha 23
Co da się wybebeszyć z maszyn 29
Zostań cyborgiem 45
Wszczepy 51
Saint Louis, mekka mutantów 65
Saint Louis - Pochodzenie 70
Ludzie, których potrzebujesz 71
Propozycje znajomości 77i
Wstąp do gangu! 81
Gangi do wyboru 87
Poznaj sekrety gamblingu 95
Zostań władcą zwierząt 107
Katalog stworów 115
Zwiadowcy Molocha 121
Skoper - Profesja 125



STARE DOBRE CZASY

Im więcej podróżuję po kontynencie i im częściej wsłuchuję się w opowieści o przedwojennych czasach, tym większe ogarnia mnie niedowierzanie. Minęło raptem trzydzieści lat, a ludzie zapomnieli już tak wiele! Przecież na każdym kroku spotkać można pozostałości po tamtych czasach. Przecież zażywając Tornado każdy z nas może na własne oczy przekonać się, jak ten kraj wyglądał naprawdę. Wydaje mi się, że ludzie potrzebują mitu - opowiadają niestworzone historie i idealizują minione czasy, bo chcą wierzyć, że kiedyś było lepiej, żyło się łatwiej i wszyscy byli szczęśliwi. Ja nie mam złudzeń. Opowiem ci, jak było naprawdę.

Świat był pod wieloma względami podobny do naszego, a zarazem tak różny. Dzisiaj wszystko wydaje mi się ważne. Moda, samochody, sposób w jaki stawiano domy. Także różnice między tamtymi ludźmi a nami. Siedzimy na gruzach muzeum techniki, więc pozwólcie, że dorzucę trochę drewna do ogniska i dzisiejszego wieczora ograniczę moją opowieść tylko do jednego tematu. Wiedza o technice z czasów sprzed wojny potrzebna jest każdemu, kto chce przeżyć dzisiaj. Musisz wiedzieć, czy ten kawał pordzewiałego złomu to faktycznie tylko żelastwo, czy przedwojenne urządzenie, które po naprawie całkowicie odmieni twoje życie. Kiedyś przyszedł do mnie taki chłopak - Manny. Miał ze sobą czarną skrzynkę z gumowymi guziczkami. Wytłumaczyłem mu, co to jest DVD i jak wygląda monitor albo telewizor. Chłopak się zainteresował, pohandlował trochę, wybrał się na łowy do zrujnowanych miast i wrócił po jakimś czasie. Skompletował cały zestaw. Dzisiaj jest lekarzem w Miami czy Salt Lake City. Wszystkiego nauczył się z płytek.

To oczywiście banalny przykład, ale pokazuje, o co mi chodzi. Jeśli chcesz zarabiać na gamblingu, jesteś Łowcą, albo interesuje cię coś więcej niż spluwa, musisz wiedzieć jak wyglądał świat przed wojną i co do czego służyło. Nie przekonuje cię to? Więc inny przykład. Kiedyś włóczyła się za mną taka dziewczyna, nazywała się Sandy Brown. Wypytywała mnie o różne drobiazgi. Ile kosztował bilet w metrze, jak się korzystało z internetu, co to są żółte strony, jak szybko jeździły samochody w ruchu ulicznym i jak wynajmowało się samoloty. Co się okazało? Sandy brała Tornado i chciała mieć pewność, że plan, który opracowała, wypali. Zażyła, szybko dotarła na drugi koniec miasta, na podstawie wiedzy z poprzednich tripów obstawiła właściwego konia w wyścigu, wynajęła czarterowy lot i, zanim ją wyrzuciło z powrotem do rzeczywistości, zdążyła zobaczyć Rio De Janeiro. Być może jako jedyna z nas widziała świat poza Północną Ameryką.

Istnieją ludzie, którzy pasjonują się starociami i są na tyle zamożni, że mogą sobie pozwolić na luksus sprowadzania bezużytecznych antyków. Część moich znajomych specjalizuje się w wyszukiwaniu legendarnych gambli - przedmiotów, które z jakiegoś powodu stały się sławne i są poszukiwane przez bogaczy. Rzadkie modele aut, numery komiksów, interesująca broń, nawet plakaty z gwiazdami telewizji. Jeśli chcesz wyszukiwać takie legendy, koniecznie musisz wiedzieć, jak to było przed wojną. Ta wiedza przydaje się również przy przeczesywaniu przedwojennych baz danych, podczas kontaktów z hibernatusami i w setkach innych sytuacji. Ale dosyć teorii. Rano pogrzebiemy trochę w gru-

zowiskach i zobaczymy, co uda nam się znaleźć.

Transport

Gdzieś w okolicach 2015 roku po raz kolejny wróciła moda retro. Koncerny samochodowe przywróciły produkcję starych modeli aut, ale pod maską znajdowały się już nowe, doskonalsze silniki. Do łask powróciły stare dobre marki, które po odrestaurowaniu mogły iść w zawody z nowymi projektami. Oprócz bardziej wydajnych silników w autach montowano również komputery i powiązane z nimi systemy elektroniczne - od klimatyzacji z bajerami po GPS. Jednak nie każdy chciał mieć samochód naszpikowany elektroniką. To jak z automatyczną skrzynią biegów - ktoś rzucił hasło, że to dla bab i niedzielnych kierowców i nie przyjęła się powszechnie. Również skomputeryzowane auta nie podobały się „prawdziwym facetom", którzy woleli mieć wszystko pod kontrolą. I dobrze dla nas. Duże, pozbawione bajerów auta okazały się bardzo trwałe i możemy z nich korzystać także dziś. Na szczęście wszystkie samochody są wyposażone w silniki spalinowe i wstając rano nie musisz kombinować jak tu zdobyć trochę wodoru, tylko kulturalnie kupujesz paliwo prosto od producenta albo obładowanego kanistrami pośrednika. Samochód na wodę? Nie w Ameryce.

Wędrując z miasta do miasta przysłuchiwałem się wielu opowieściom na temat czasów przed wojną i okazuje się, że większość z nich to ładne bajki. Najzabawniejsze historyjki opowiadano właśnie o transporcie. Słyszałem o prywatnych poduszkowcach, latających pojazdach antygrawitacyjnych i oczywiście pasażerskich rakietach międzykontynentalnych. Rzeczywistość była banalniejsza - faktycznie wielu ludzi podróżowało drogami powietrznymi, ale w szybkich samolotach, nie w rakietach. Poduszkowców używano tylko do luksusowych rejsów wycieczkowych - nie wierzcie w historyjki o poduszkowych taksówkach. Oprócz samochodów najbardziej interesująca dla nas okazuje się sieć szybkiej kolei. Nowy Jork i Appalachy korzystają ze starych torów, chociaż nie zdołały odbudować kolejek miejskich. Przed wojną w dużych aglomeracjach powietrze przecinały zawieszone na różnych wysokościach wiadukty, a pod ziemią kopano tunele - wszystko, żeby oszczędzić miejsca. Teraz większość z nich to ruiny, nie sposób ponownie ich uruchomić.

Media

Przed wojną najpowszechniejszym źródłem informacji był internet. Każdy mógł podpiąć się do sieci - nie tylko przez domowy komputer, ale również przez przenośne przeglądarki w telefonach i terminale w sklepikach z papierosami. Mimo to nadal wychodziły gazety i książki. Muzykę można było kupić zarówno w sklepikach internetowych, jak i w sklepie na płycie. Długo można opowiadać o rozmaitych pomysłach, nie będę nudził. Starczy powiedzieć, że sprzętu odtwarzającego obraz i muzykę było bardzo dużo. Niestety, po latach mało który egzemplarz jest całkowicie sprawny. Profesja Łowcy stała się popularna właśnie dlatego, że do ponownego uruchomienia znalezionych urządzeń potrzebne są części zamienne, które mogłyby zastąpić te uszkodzone. Musisz również wiedzieć, że im bardziej zaawansowane technologicznie jest urządzenie, tym trudniej je dzisiaj naprawić, więc możesz spokojnie olać telewizor plazmowy i szukać jakiegoś niepozornego egzemplarza.

Przedwojenny świat oplatała pajęczyna kabli. Nie każda informacja szła przez eter. Podziemne wiązki przewo-

dów telekomunikacyjnych, instalacje w ścianach i masa urządzeń przekaźnikowych czeka, aż ktoś na nowo puści w obieg sygnał. Na północy zajął się tym Moloch i w stosunku do niego ludzie ciągle pozostają w tyle. Na palcach mogę policzyć znane mi miejsca, w których działa telefon albo wewnętrzna sieć komputerowa. Po prostu nie ufamy maszynom i już. Jeśli jesteś łebskim Monterem albo Specem, na pewno bez problemu będziesz potrafił wykorzystać przedwojenny szmelc. Właśnie takich ludzi szukają miasta, które zdecydowały się odbudować połączenia telefoniczne i sieciowe.

Ale media to przecież nie tylko elektronika. Przed wojną wychodziły papierowe gazety, takie jak dzisiejsze „Stare Dobre Czasy". Niektóre są dzisiaj prawdziwymi rarytasami - szczególnie kolorowe magazyny. Oczywiście rzadko kiedy znajduje się kompletny i nie zniszczony egzemplarz, ale warto się rozglądać. Maniacy płacą za nie fortunę. Tak samo jest z niektórymi książkami i komiksami, ale to już zupełnie inna historia.

Zdrowie i żywność

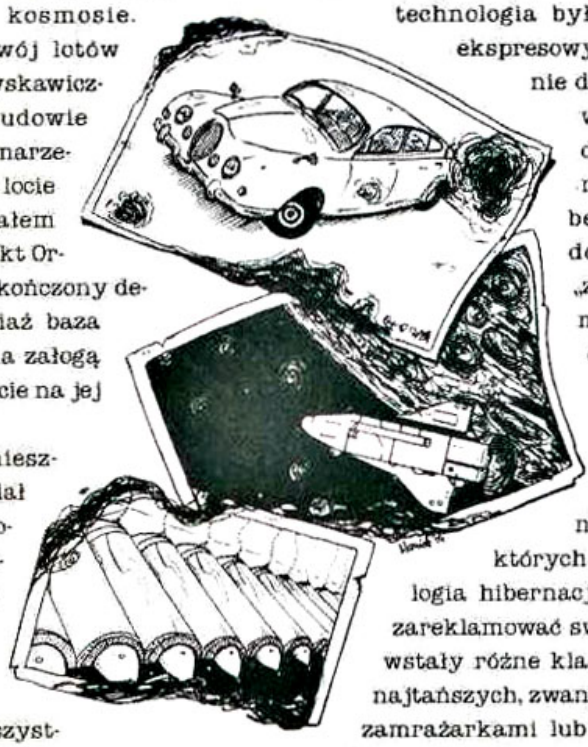
W ciągu ostatnich dziesięciu lat przed wojną medycyna kwitła, a jej rozwój wzbudzał spore zainteresowanie wśród zwykłych zjadaczy chleba. Nie odkryto co prawda szczepionki na raka ani lekarstwa na HIV, ale kilka dokonań medycznych śmiało można nazwać przełomowymi. Na pewno zaliczają się do nich próby klonowania tkanek i organizmów zwierzęcych, dzięki którym rozwinęła się transplantologia. Do spektakularnych skutków doprowadziły badania nad genomem ludzkim. Umożliwiły eliminowanie niektórych wad genetycznych i pozwalały podnosić odporność młodych organizmów na choroby. Niestety, wojna wybuchła zanim dokonania genetyczne upowszechniły się, więc głupoty ludzkiej nie udało się zlikwidować. Nie wyhodowano również małych supermanów, a z wiedzy skorzystał Moloch. Ponieważ w ostatnich latach przed wojną rozpowszechnił się lęk przed wirusami i chorobami, wielu ludzi szczepiło się i dla niektórych w czasie wojny szczepionki okazały się zbawienne. Badania genetyczne i zapotrzebowanie na zdrowe życie pozwoliły również wyhodować „ulepszone" gatunki roślin i zwierząt. W połączeniu z nowymi technikami przetwarzania i konserwowania jedzenia sprawiło to, że sporo żarcia przetrwało wojnę i nadaje się do jedzenia nawet po kilkudziesięciu latach. Rzecz jasna żadna przetwórnia (no, prawie żadna) nie produkowała konserw na wypadek wojny i nie każdy produkt miał długi termin przydatności do spożycia. Jeśli masz ochotę na przedwojenną przekąskę, musisz po prostu wiedzieć, czego szukać.

Jak dla mnie największym i zarazem najgroźniejszym rezultatem badań genetycznych było stworzenie roślin automutagennych, to znaczy takich, które potrafią zmieniać się samoczynnie z pokolenia na pokolenie. Załóżmy, że masz ziarno automutagennej kukurydzy. Siejesz ją na kiepskim, jałowym gruncie i kiełkujące nasiona starają się do niego dostosować, jak mogą. Wyrastają z nich rachityczne rośliny, które wysiewają się i z tych nasion powstaje kukurydza dostosowana do warunków pustynnych. Jeśli ekologia zmieni się, rośliny przystosują się na nowo. Może nawet przestaną być kukurydzą - zależy, na co „zaprogramowane" zostało ziarno - na maksymalną efektywność, przetrwanie, czy wyeliminowanie innych roślin w okolicy. W niektórych miastach na południu powtarza się taką plotkę - nie wiem, ile w niej prawdy - że Neodżungla to rezultat badań prowadzonych w południowoamerykańskiej

dżungli, które wymknęły się w czasie wojny spod kontroli. Osobiście nie jestem przekonany do tej teorii. Neodżungla jest zbyt silna, by mogła powstać jako efekt działań człowieka.

Loty kosmiczne

Trudno powiedzieć, co skłoniło ludzi do zbudowania Orbitala. Jeżeli by odsiać całą rządową propagandę i nadęte frazesy, zostają chyba najbardziej oczywiste motywy: ciekawość i chęć wypróbowania swoich możliwości. Były oczywiście względy polityczne - tak wielkie przedsięwzięcie odwracało uwagę od problemów na Ziemi i dodawało prestiżu. Dawniej mocarstwami były państwa silne gospodarczo i militarnie, a w XXI wieku w coraz bardziej oczywisty sposób o potędze świadczyć miały osiągnięcia w kosmosie. Gwałtowny rozwój lotów kosmicznych, błyskawiczna decyzja o budowie bazy orbitalnej, marzenia o załogowym locie na Marsa - finałem była wojna. Projekt Orbital nie został ukończony definitywnie, chociaż baza została obsadzona załogą i możliwe było życie na jej pokładzie.



A co nam, mieszkańcom Ziemi, dał program lotów kosmicznych? Według mnie wiele i to w różnych dziedzinach. Najbardziej oczywiste są wszystkie gadżety, które miały dowieść podatnikom, że NASA nie marnuje ich pieniędzy. Koncentraty żywnościowe w supermarketach, nowe tworzywa sztuczne i stopy, wielki boom w cybernetyce i informatyce. Badania nad sztuczną inteligencją nie ruszyłyby jak z kopyta, gdyby nie loty kosmiczne. Myślę, że bez nich nie byłoby Molocha. Z drugiej strony Orbital dał ludzkości niesamowitą inspirację i natchnął wszystkich dumą. Jasne stało się, że jeśli ludzie zjednoczą się i po prostu zechcą działać, poradzą sobie z przeciwnościami losu. Gdyby nie loty kosmiczne, nie mielibyśmy sił do walki z Molochem. Dziwne, prawda?

Hibernatory

Hibernatory to chyba jedno z największych osiągnięć technicznych, przebijające loty kosmiczne i biocyborgizację. Urządzenia zdolne wprowadzić człowieka w stan zawieszenia między życiem a śmiercią muszą robić wrażenie. Ta technologia była rozwijana w ekspresowym tempie, głównie dzięki odkryciom w dziedzinie medycyny dokonanym przez biocybernetyków. Podobno pierwszy „zamrożony" i „odmrożony" po dwudziestu minutach człowiek żyje do dzisiaj gdzieś w Pensylwanii. Korporacje, do których należała technologia hibernacji, wiedziały jak zareklamować swój produkt - powstały różne klasy tej usługi, od najtańszych, zwanych powszechnie zamrażarkami lub karbonitem, po luksusowe hibernatory. Te pierwsze to była prawdziwa masówka - w dużych miastach budowano podziemne bloki „lodówek". Ściany jak w kostnicy i podobny wystrój wnętrza. Te aparaty wy-

magały bezustannego dozoru i mogły trzymać człowieka co najwyżej przez sto lat. Luksusowe hibernatory budowano w odosobnionych miejscach, często w ukrytych schronach. Wchodziłeś do środka i świat mógł się zawalić, a ty trwałeś i czekałeś na lepsze czasy. I w jednych i w drugich musiałeś podpisać papier, że zgadzasz się zostać warzywkiem, gdyby coś poszło nie tak, jak powinno. Tak naprawdę awarie zdarzały się tylko w tanich „lodówkach" - wiele z odkrytych po wojnie przechowuje szkielety, wolno psujące się trupy albo jakieś potworności. Musisz wiedzieć, że „długodystansowe" aparaty, te obliczone na trzysta do czterystu lat, działały tak, że co pewien czas musiały odmrażać pacjenta, żeby wpompować w niego jakąś chemię i przeprowadzić detoksykację. Po buncie Molocha część zwariowała i zaczęła zamieniać ludzi w koszmarki, więc jeśli dotrzesz do jakiegoś hibernatora, lepiej na siebie uważaj. A po co miałbyś szukać „lodówek"? Ze względu na skarby! Te luksusowe, ukryte na pustkowiach, to istne grobowce faraonów. Bogacze zabezpieczali się i chcieli po przebudzeniu być gotowi na wszystko. Komory hibernacyjne zawierają świetnie zakonserwowaną żywność, narzędzia, ubrania ochronne i roboty oraz broń. Są tam nawet książki i urządzenia dla rozrywki, nie mówiąc już o przedmiotach, które miały być lokatą pieniędzy. Mam na myśli sztabki złota, dzieła sztuki, a nawet obligacje państwowe - pełny wypas, prawda?

Wszystkie urządzenia hibernacyjne mają wbudowane elektroniczne zabezpieczenie. W razie gdyby w komorze stało się coś niezgodnego z procedurą, nie mówiąc już o awarii, mrożonki dostają kopa w tyłek i są wyrywane z błogiego snu. Podobno istnieją gdzieś społeczności hibernatusów - ludzi niedawno wyrwanych ze stazy, którzy próbują dostosować się do nowej rzeczywistości. Nie wróżę im powodzenia - hibernowali się głównie starcy, ludzie śmiertelnie chorzy i wariaci chcący obudzić się w lepszych czasach. No cóż, mają niespodziankę. Ponieważ na „lodówki" stać było tylko bogatych, większość hibernatusów to dobrzy w rozgrywkach giełdowych milionerzy, gwiazdy filmowe i ekscentryczni artyści. Ich umiejętności są dzisiaj nieprzydatne. Nie dziwota, że informacje o ich istnieniu to głównie pogłoski.

Moda

Ostatnio przehandlowałem taki stary komiks o ludziach przyszłości, w którym bohaterowie chodzili w celofanowych skafandrach i jedli takie małe tabletki, które po zalaniu wodą zamieniały się w kotlet. Zamieniłem go na solidne jeansy prosto z magazynu. Jak widzisz, nie chodzimy w lateksowych kombinezonach i nie zakładamy na głowy szklanych kloszy. Moda przed wojną zmieniała się, ale nie były to zmiany drastyczne. W ostatnim dziesięcioleciu weszły na rynek nowe tkaniny syntetyczne, wygodne i przepuszczające powietrze tak jak naturalne. Zrobione z nich ubrania przetrwały wojnę i służą nam do dzisiaj. Były oczywiście różne ekstrawaganckie kosmetyki, które pozwalały zmienić się nie do poznania. Nie musiałeś być wielkim bogaczem, by zafundować sobie przeszczep włosów i dowolną fryzurę. Chyba najlepszym określeniem przedwojennej mody było słowo „jednorazowość". Kupowałeś telefon i po trzech miesiącach zamawiałeś nowy, a stary lądował w koszu. Zamawiałeś w sieci film, po obejrzeniu usuwałeś, ale miałeś już dożywotnie prawo do ściągania go za darmo. W normalnym sklepie trudno było dostać jakikolwiek towar, który byłby projektowany do działania przez długie lata. Oto

dlaczego ruiny nie są żyłami złota i trzeba pracowicie wyszukiwać coraz to nowe przedmioty. Nikt, cholera, nie pomyślał o następnych pokoleniach.

Drugą ciekawostkę dotyczącą przedwojennej mody da się zamknąć w słowie „subkultury". Nie jestem naukowcem, więc nie powiem dlaczego tak było, ale przed wojną praktycznie każdy określał się przez przynależność do jakiejś grupy. Najogólniej do klasy zamożności, potem zależnie od wykonywanego zawodu i stanowiska. Ponieważ większość dużych koncernów wymagała od pracowników zadeklarowania jakiegoś hobby, ludzie łączyli się w różne grupy. Mogłeś spotykać się na przykład na comiesięcznych przyjęciach pracowników działu, należeć do grona internetowych graczy, a w szczególności do jednej z milionów podgrup. Równocześnie należałeś do Sekcji Ubezpieczonych przez GIC Dzielnicy Fraknston, bo podpisując umowę zobowiązywałeś się do utrzymywania stosunków towarzyskich z innymi ubezpieczonymi. Z wielu powodów było to na rękę korporacji, a tobie dawało korzystniejsze warunki finansowe. Także - co uważałeś za swój największy sekret - byłeś w sieciowej frakcji antyglobalistów, pielęgnowanej potajemnie z rządowych funduszy. Niezła mieszanka, ale tak właśnie było. Ludzie żyli w globalnej wiosce, dobrowolnie lub nie dawali się kontrolować, a nadmiar wolnego czasu poświęcali na różne grupowe lub indywidualne przedsięwzięcia. Tak się żyło, taka była moda. Dla nich było to coś normalnego.

Technologia wojskowa

Akurat na ten temat wiem niewiele. Mogę powtórzyć tylko to, co było powszechnie wiadome, ale chyba dla wszystkich oczywiste jest, że wojsko miało tajemnice, które nie przeciekały do mediów. Najogólniej można powiedzieć, że w przedwojennej technologii wojskowej dominowały dwa trendy. Zwiększano niezależność i możliwości pojedynczego żołnierza, a jako jego wsparcie konstruowano automaty - zdalnie sterowane lub obdarzone sztuczną inteligencją. Żołnierz elitarnej jednostki był jednoosobowym oddziałem. Nosił na plecach komputer odpowiedzialny za łączność z dowództwem, innymi żołnierzami, zwiadem i jednostkami wsparcia, czyli z czym tylko się da. Na głowie nosił hełm z okularem, który umożliwiał mu patrzenie w podczerwieni i wgląd w mapę terenu a także oglądanie obrazu z kamery na karabinie. Ponadto miał możliwość przełączania wizji na obraz z kamery innego żołnierza. Niezłe bajery, przydałyby się takie dzisiaj. Do tego dochodzi jeszcze specjalny mundur, a właściwie kombinezon uszczelniający się na wypadek ataku chemicznego, wyposażony w system podtrzymywania życia, klimatyzację i układ tamowania krwawienia. Jeśli znajdziesz jedną z tych zabawek, wal do mnie jak w dym - daję naprawdę dobrą cenę.

Roboty na polu walki nie były tak sprytne jak maszyny Molocha. We wszystkich ważnych kwestiach musieli za nie decydować ludzie - już wtedy nikt nie ufał maszynom. Budowano różne modele automatów, każdy przeznaczony był do innych zadań. Niektóre latały w powietrzu i były przeznaczone do zwiadu, inne poruszały się po polach minowych, jeszcze inne pełniły rolę wartowników. Bardzo ważne były maszyny odpowiedzialne za komunikację i zakłócanie komunikacji wroga. Właściwie menażeria Molocha to tylko twórcze rozwinięcie przedwojennego pomysłu. Za to strategia i taktyka kierowania mechanicznym wojskiem to już tylko i wyłącznie inwencja Bestii.

Ci wspaniali żołnierze w swych gustownych mundurach nie stanowili oczywiście większości. Ich sprzęt był bardzo drogi, na dodatek nie wszędzie znajdował zastosowanie. Amerykańska armia zawsze miała kłopoty z partyzantką, a jako że działania wojskowe zawsze są nierozerwalnie związane z polityką, nigdy nie mieliśmy dobrej okazji, żeby przetestować całe to uzbrojenie. Takiej wojny, jaką przeszliśmy, nie spodziewał się nikt.

Technologia organiczna

Na koniec wspomnę o jeszcze jednej przedwojennej technologii. Była mało znana, bo na terytorium Stanów Zjednoczonych Ameryki prawo zabraniało jej stosowania. Nie jestem pewien, ale chyba nawet nie można było importować tego typu produktów, co oczywiście służyło czarnemu rynkowi. Urządzenia cyberorganiczne powstawały dzięki tym samym dokonaniom naukowym co wszczepy. Transplantologia, klonowanie, hodowla tkanek i umiejętność zespolenia organizmu i maszyny - w rezultacie można było wyprodukować na wpół żywe urządzenia domowe. Mogłeś sobie na przykład sprawić futrzaną narzutę na fotel z żywego materiału biologicznego. Ciepła, kojąca, gdy usnąłeś delikatnie cię okrywała. Obrzydliwe - przeszczepiali tam elementy układu nerwowego jakiegoś zwierzęcia, hodowlane futro i mikroprocesor. Prędzej zamarzłbym na śmierć, niż okrył się czymś takim. W Chinach produkowano więcej organicznych gadżetów. Lampka, która chodziła za tobą po ścianach i reagowała na kilka poleceń, zbudowana była z układów elektronicznych, ale wykorzystywała kościec i układ mięśniowy jakiegoś gryzonia. Co wieczór stawiałeś miseczkę z pożywką i miałeś pożyteczne zwierzątko domowe. Stosunkowo tanie były cyberorganiczne stworzenia akwariowe, które walczyły ze sobą na komendę, a potem regenerowały rany w oczekiwaniu na następną walkę. Można było kupować różne modele wojowników, z których każdy wyróżniał się specjalnymi cechami...

Czasami cieszę się, że wybuchła wojna i Moloch przejął rolę szalonego naukowca.

Skarby Nowego Świata

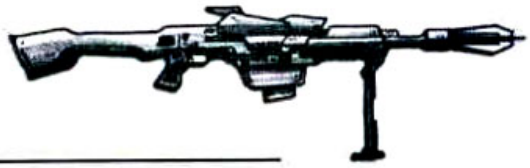
ELEKTRONIKA

Witaj Johnny!

Uwierzyłbyś, że przed wojną to była zabawka dla dzieci? Wystarczy zresztą popatrzeć na plastikową obudowę i tą kretyńską nazwę. Większość ludzi, którzy tego używają przemalowuje swój detektor na jakieś neutralne kolory, bo żółty i czerwony trochę rzucają się w oczy. A o co chodzi? Ta sprytna maszynka wielkości dużej paczki papierosów potrafi wykryć i zidentyfikować człowieka po charaktery-

stycznych dla niego cechach. Wystarczy skierować sensory w jakimś kierunku, a radosny i podekscytowany głos klauna krzyczy na przykład: „Witaj Johnny!". Niezły obciach. Pierwsza przeróbka urządzenia to zazwyczaj wymiana modułu dźwiękowego. Oczywiście Johnny musiał być wcześniej zarejestrowany przez te sensory. W pamięci zapisany został jego sposób poruszania się i charakterystyczne gesty. Urządzenie mieści w sobie osiem wzorców zachowania, czyli zapamiętuje do ośmiu osób. Do każdej można dopasować inny sygnał rozpoznania. Działa w ciemności i przez cienkie drewno, a jego zasięg wynosi 100 metrów. Jest też poważna wada. Jeśli ktoś będzie się poruszał i zachowywał w nietypowy dla siebie sposób, najpewniej nie zostanie rozpoznany w ogóle, a Witaj Johnny! nie reaguje na obcych. To przecież tylko zabawka.

Cena: 30 gambli, DOSTĘPNOŚĆ: 5%



BROŃ I AMUNICJA

Broń historyczna

Na kilkanaście lat przed wojną rozpowszechniła się krótkotrwała moda na wszystko co historyczne, przede wszystkim zaś na zabytkową broń. Oczywiście mało kto mógł sobie pozwolić na autentyczny średniowieczny miecz, ale w sklepach wysyłkowych można było dostać replikę praktycznie każdej broni w zupełnie przyzwoitej cenie. Większość z tego to tani szmelc, ale można czasami znaleźć dobrze wykonane perełki dla kolekcjonerów. Wystarczy odnowić, naostrzyć i szpanerska broń gotowa.

Pistolet gazowy

Taka śmieszna zabawka, ale przydaje się, jeśli chcesz dorwać kogoś nie zabijając go. Pistolety gazowe nie były zbyt popularne, bo każdy wolał mieć normalnego gnata, ale trochę tego było w użyciu, szczególnie wśród dobroduszych obywateli. Zawsze łatwiej takiemu zdecydować się na palnięcie z gazowej zabawki, niż iść od razu na ostro. Pistolet strzela amunicją napełnioną gazem paraliżującym. Pocisk nabiera pędu, po czym rozpada się w lufie, a w kierunku przeciwnika leci obłok gazu. Skuteczny na jakieś pięć metrów, bywa że nieco więcej. Czasami wybuchający nabój może nieźle pokiereszować buźkę twojego celu.

Reguły specjalne:

Kaliber: 9mm
Amunicja: specjalne naboje gazowe
Poj. magazynka: 7
Reguły specjalne:
Bardzo mały zasięg, Bez przebicia, Mały magazynek (7 nabo), Niecelny. Nie zadaje obrażeń - po udanym trafieniu przeciwnik otrzymuje utrudnienie -60% do wszystkich testów albo -30% jeśli powiedzie się mu Trudny test Niezłomności.

Cena: 20 gambli, DOSTĘPNOŚĆ: 5%

Działo energetyczne

Wojskowi wymyślili na to jakąś inną nazwę, która według nich miała lepiej brzmieć. Widocznie znudziły im się docinki związane z filmami SF - „Stwory z Syriusza, poddajcie się! Wymierzyliśmy w wasz statek nasze działo laserowe!". Nie da się jednak ukryć, że gdy padnie określenie „działo laserowe", wszystko staje się jasne. Wyglądem przypomina ono nowoczesny ciężki karabin automatyczny z obudowaną lufą. Jest to dosyć duże i ciężkie urządzenie - trzeba je montować na pojeździe, ale myślę, że ktoś wyjątkowo

silny dałby radę udźwignąć draństwo na ramieniu. Ta broń ma dwie wielkie wady: zżera ogromne ilości energii i tak naprawdę tylko kilku ludzi na całym kontynencie wie, jak ją naprawić. Kondensatory wystarczą na oddanie trzech strzałów z maksymalną mocą, a potem trzeba karmić maleństwo przez kilka godzin. Najlepiej zatem, gdy jest na stałe podłączone do niewyczerpanego źródła zasilania. Znam dwa egzemplarze tej broni. Jeden znajduje się na wyposażeniu Posterunku, drugi to nowojorska samoróbka stworzona na podstawie schematów technicznych - pod każdym względem daleka od doskonałości. Działo laserowe jest znakomitą bronią, szczególnie przeciw maszynom, ale koszty jego zbudowania i eksploatacji sprawiają, że lepiej przeznaczyć gamble na broń konwencjonalną. Jak dla mnie istnieje tylko jedno zastosowanie działa laserowego - to świetna broń propagandowa. Wiesz, jak to jest - „Oni mają lasery, nikt im nie podskoczy! Praktycznie wygrali już wojnę z maszynami!".

Reguły specjalne:

Działo ma praktycznie nieskończony zasięg, wystarczy tylko widzieć cel. Przy każdym wystrzale wysyła bardzo cienką wiązkę skupionego światła, która ignoruje pancerze i zadaje ciężkie obrażenia. Podczas strzelania z działa laserowego modyfikatory wynikające z odległości są czterokrotnie mniejsze. Przy wynikach 19 lub 20 na kości podczas testu działo ulega uszkodzeniu.

Działa nie można kupić.

PALIWO I ENERGIA

Paliwo wodorowe

No cóż, nie było popularne. Powiem więcej - o silnikach z napędem wodorowym można było poczytać co najwyżej w sieciowych czasopismach. Spisek koncernów naftowych, tajne stowarzyszenia pragnące zagłady ekologicznej ziemi, klątwa templariuszy, sam wiesz jak to jest z nowymi technologiami. Słyszałem o kilkuset prototypach-hybrydach, które wyprodukowała jakaś spółka maniaków gdzieś w Idaho, wynalazkach Japończów i wozach z Europy. Ale bardzo ciężko taki wóz dziś znaleźć, a szkoda. Jak pracuje taki silnik? Mniej więcej tak jak rakieta kosmiczna - wykorzystuje wodór jako paliwo (zbiornik ma skłonności do wybuchania), a jako efekt uboczny spalania produkuje wodę. Prawda, że sympatyczne? Jest czym przejechać pustynię i jest co wypić po drodze. Wodór uzyskać łatwo - elektroliza to ABC każdego chemika. Gorzej z produkcją na skalę przemysłową. Do tego będziesz potrzebował specjalistycznego sprzętu, a może nawet małej fabryczki. Powodzenia.

Cena: 50 gambli za litr; DOSTĘPNOŚĆ: 5%

Ogniwa paliwowe

Przed wojną dla celów programu kosmicznego zaczęto produkować ogniwa paliwowe. Wlewałeś wodór i tlen a dostawałeś wodę i energię elektryczną. Potem zaczęto to stosować także gdzie indziej - na przykład jako agregaty prądotwórcze dla szpitali czy wojskowych mobilnych central. Powstawały nawet samochody hybrydowe na wodór. Wiesz, ogniwo napędzało silnik elektryczny. Równocześnie wbudowany silnik klasyczny mógł napędzać prądnicę, gdy było się za miastem. Uzyskiwało się napęd czysty i ekonomiczny. Ale żeby nie było zbyt różowo, wiedz, że z wodorem jest problem: trudno go uzyskać. Jest jednak rozwiązanie - na długo przed wojną ludzie opracowali ogniwa paliwowe nie działające na wodór i tlen, ale na inne mieszanki. Przykład? Zamiast wodoru cukier albo metanol lub metan. Takim czymś napędzano komórki, komputery i różne inne ustrojstwa. Alkohol to upędzisz sobie sam. A w uzyskaniu metanu pomogą ci twoje krówki i świnki...

Cena: 150 gambli; DOSTĘPNOŚĆ: 5%

PROCHY

Szczepionki

W każdym schronie, w większości szpitali i punktów pomocy medycznej można znaleźć stare lekarstwa. Chociaż większość z nich nie nadaje się już do zażycia, te wyprodukowane według nowszych technologii czasami okazują się dobre. Podobnie jest ze szczepionkami - te, które zostały właściwie zakonserwowane, wciąż są zdatne do użycia. Inne popsuły się zupełnie, albo - co gorsza - stały się śmiertelnie groźne. Słyszałem o kilku przypadkach, gdy niewłaściwie przygotowana szczepionka sprzed wojny wywołała małą epidemię. Mimo wszystko warto zaryzykować, szczególnie jeśli jakiś lekarz oferuje serum wykonane już po wojnie. Tężec i grypa mogą położyć człowieka równie skutecznie, co postrzał z pistoletu i lepiej być przygotowanym.

Cena: w zależności od choroby od 50 do 200 gambli; DOSTĘPNOŚĆ: 15%

Tricky

Tricky to przedwojenny narkotyk euforyczny, bardzo uzależniający i dający niezłego kopa. Można go znaleźć w większych miastach przy szkieletach zabitych w czasie wojny. Nie słyszałem, by ktoś trafił na jakiś magazyn - substancja jest naprawdę bardzo rzadka, chociaż przed wojną była najpopularniejszym narkotykiem w nocnych klubach.

Tricky ma postać cieniutkich jak papier różnokolorowych listków, które wkłada się pod język. Działa trochę jak amfetamina - pobudza i odgania sen, nie poprawia jednak zdolności zapamiętywania. Pod wpływem gwałtownych bodźców, które powodują wydzielanie adrenaliny, Tricky daje nienaturalną siłę i wytrwałość, jednak kiedy działanie się skończy, padasz z wyczerpania.

Działanie:

Efekt pojawia się niemal natychmiast po zażyciu. Dodaje premię +2 do Budowy i umiejętności z grupy Siła woli; niweluje wszystkie kary za zmęczenie; Obniża o 2 Spryt i Percepcję. Działa przez trzy godziny + 3k20 minut. Gdy skończy działanie, otrzymujesz karę -40% do wszystkich testów (-30% jeśli powiedzie ci się Bardzo Trudny test Niezłomności). Uzależnia jak Tornado (Neuroshima str. 432).

Cena: 8 gambli za działkę; DOSTĘPNOŚĆ: 15%

Zestaw z Żółwiem

Przed wojną w każdej aptece można było kupić tak zwany Zestaw z Żółwiem - tanie, hermetycznie zamknięte pudełeczko z bardzo cenną zawartością. Szczury do dzisiaj znajdują je w ruinach, ale nie zdają sobie sprawy, jak może być przydatne. W środku, w szczelnych woreczkach znajduje się maska, która wygląda jak puszka od coli z workiem na śmieci, który narzucasz na łepetynę oraz pęczek patyczków trochę dłuższych i grubszych niż zapałki. Do tego karteczka z widmem barw. Po nadłamaniu albo zadrapaniu wnętrze patyczka barwi się na różne kolory, w zależności od składu chemicznego atmosfery. Porównując barwy z tymi na załączonym pasku papieru wiesz, co ci zagraża. Zakładasz maskę i zwiewasz z niebezpiecznej strefy. W teorii wszystko powinno zająć ci nie więcej niż 5 sekund. W praktyce maska jest za słaba, by całkowicie ochronić przed najpoważniejszymi zagrożeniami (takimi jak bojowe środki chemiczne), ale zawsze daje jakąś nadzieję. Bardzo dobrze sprawdza się w czasie pożaru, wycieku w laboratorium, czy podczas wizyty w starym zakładzie chemicznym.

Reguły:

Daje premię -50% (lub -20% jeśli wkład jest źle dobrany) do PS podczas testu odporności na wdychanie trucizny.

Cena: 15 gambli; DOSTĘPNOŚĆ: 40%

ŻYWNOŚĆ

Koncentraty pierwszej generacji

Zawdzięczamy je NASA i naszym dzielnym kosmonautom, którzy z narażeniem życia testowali to żarcie na sobie. Chodziło o to, by w jak najmniejszej objętości i masie upchnąć jak najwięcej substancji odżywczych i pierwiastków chemicznych niezbędnych organizmowi. Badania doprowadziły do powstania dwóch generacji koncentratów. Pierwsza to taka obrzydliwa masa w tubkach albo plastikowych pojemniczkach. Jest w niej po prostu większość substancji, których potrzebuje zdrowy organizm normalnego człowieka. Szkoda, że nie jesteśmy ani zdrowi, ani normalni. Po sukcesach Orbitala koncentraty zaczęły pojawiać się w supermarketach jako kosmiczny gadżet. Problem w tym, że chociaż koncentrat utrzyma cię przy życiu, to pozostawi wrażenie pustego żołądka i może wywołać nadkwasotę. Musisz raz na jakiś czas uzupełniać dietę czymś konkretnym. No i nadal potrzebujesz wody.

Reguły:

Jedna porcja pokrywa dzienne zapotrzebowanie dorosłego człowieka, zawiera wszystkie niezbędne organizmowi substancje i waży 20 dkg.

Cena: 30 gambli za porcję; DOSTĘPNOŚĆ: 20%

Koncentraty drugiej generacji

To wojskowe cudo nigdy nie trafiło do masowego odbiorcy. Nie było do końca przetestowane, a ponadto jego koszt byłby tak wysoki, że jadając posiłki z grupą przyjaciół w najlepszej restauracji płacilibyś mniej. Koncentraty drugiej generacji znalazły się na wyposażeniu kilkunastu obiektów wojskowych i schronów po wybuchu wojny i miały wypełnić puste magazyny żywności.

Wyglądają jak duże pigułki, pakowano je w białe metalowe puszki do złudzenia przypominające pojemniki z farbą. Koncentrat drugiej generacji sam w sobie nie syci, ale zawiera enzymy i witaminy. Po tygodniowym zażywaniu zmienia fizjologię i mikrofaunę żołądka. Po takiej terapii będziesz w stanie strawić niejadalne materiały takie jak skóra czy papier, a na dodatek będzie ci to smakowało!

Reguły:

W pudełku znajduje się pięćdziesiąt tabletek. Należy zażywać jedną dziennie. Po tygodniu jesteś w stanie jeść wszystko to, co krowa, ale nadal musisz jeść tabletki. Kiedy zapas z pudełka wyczerpie się, musisz stopniowo zmieniać dietę na ludzką i przynajmniej przez dwa miesiące jeść normalnie. Długotrwałe stosowanie koncentratu może wywołać wrzody żołądka i wewnętrzne krwotoki.

Nie do kupienia

Skrzynki Fernandez

Przed wojną, kiedy leciałeś na jakąś odosobnioną wyspę, na przykład do Nowej Zelandii, nie mogłeś brać do samolotu własnego żarcia. Wyspiarze obawiali się, że przywleczesz ze sobą nasiona roślin, które zdominują miejscową florę. Przypomniało mi się to, ponieważ chciałem opowiedzieć o Skrzynce Fernandez. W pierwszych dniach po wybuchu wojny prezydent powołał ekspertów z różnych dziedzin, którzy mieli mu powiedzieć, co się właściwie dzieje i co robić. Jednym z nich była mikrobiolog Bianka Fernandez, która wymyśliła, że na wypadek globalnej katastrofy do każdego schronu powinna trafić skrzynka z próbkami nasion jak największej ilości roślin, przede wszystkim zaś roślin jadalnych. Oczywiście nie były to takie sobie zwykłe nasiona, ale ulepszone produkty laboratoriów genetycznych. Z tego co wiem, w panice nikt nie patrzył, co ląduje w pojemnikach. Nasiona nie zostały porządnie skatalogowane, a na dodatek istnieje podejrzenie, że niektóre egzemplarze Skrzynek Fernandez otrzymały bonus w postaci fiolek ze szczepami wirusów.

Jaki morał z tej opowieści?

Jeśli znajdziesz jedną ze skrzynek, staniesz się właścicielem nasion, z których wyrosną wspaniałe rośliny. Nie wiadomo, jak będą wyglądały, ale najprawdopodobniej zniszczą miejscową florę i w kolejnych pokoleniach będą mutowały samoczynnie.

Cena: 80 gambli; DOSTĘPNOŚĆ: 5%

MECHANIKA

Pompy ciepła

W dzisiejszych czasach, gdy trudno o węgiel i benzynę, trzeba sobie zapewnić inne źródła energii. Nie wszędzie wieją dobre wiatry, nie wszędzie słońce świeci wystarczająco mocno, ale ziemię pod nogami masz zawsze. Pompy ciepła to takie ustrojstwo, które wkopujesz w ziemię i dzięki różnicy temperatur na różnych głębokościach dostajesz swoją energię zamkniętą w krążącej w rurach gorącej wodzie. To kupa rur i pompa. Układ sterowania nie musi być skomplikowany, wystarczy zwykły PID, a i to niekoniecznie. Oczywiście trzeba to zasilać energią elektryczną.

Pomysł jest bardzo stary - był realizowany na długo przed wojną, ale nie rozpowszechnił się, bo zyski energii nie są duże, a wówczas ludzie energii mieli w bród. Jeśli chcesz ogrzać własny dom - polecam. Musisz tylko znaleźć Speca, który będzie potrafił to zamontować.

Cena: 100 gambli, DOSTĘPNOŚĆ: 10%

Przecinak ciśnieniowy

Bardzo sprytne urządzenie, popularne przed wojną i cenione przez dzisiejszych Monterów. Przecinak ciśnieniowy wystrzeliwuje z manipulatora cienką strużkę wody pod bardzo wysokim ciśnieniem. Zwarty strumień ma tak dużą siłę, że jest w stanie przeciąć stalową płytę kilkunastocentymetrowej grubości, jest przy tym prawie bezgłośny i zostawia na przecięciu gładkie krawędzie otoczone obłoczkiem pary. Urządzenie łatwo naprawić i nie pożera zbyt dużo energii, przez co wielu ceni je bardziej niż przecinak laserowy.

Reguły:

Przecinak ciśnieniowy jest w stanie rozciąć stalową blachę do grubości kilkunastu centymetrów. Działa bezszmerowo, niestety jest zbyt nieporęczny by nosić go ze sobą na plecach (urządzenie waży 80 kg).

Cena: 150 gambli; DOSTĘPNOŚĆ: 5%

Przecinak laserowy

To urządzenie widziałem tylko raz w nowojorskim warsztacie. Jest marzeniem każdego Montera i lekarza, ale cholernie trudno je kupić, a jeszcze trudniej utrzymać w pełnej sprawności. To taka mała szafa pancerna wypełniona cudowną elektroniką, do niej doczepiony jest elastyczny wysięgnik z aparatem emitującym wiązkę. Wszystko to łatwo się psuje i wymaga umiejętnej obsługi. Zalety? Przetnie wszystko jak masełko i pozostawi gładkie brzegi. Jeśli podłączyć go do komputera, wysięgnik może precyzyjnie wycinać zaprogramowane wzory. Mało tego - po odpowiednich przeróbkach przecinak doskonale sprawuje się jako spawarka.

Reguły:

Może przeciąć grube i twarde przedmioty, po zmianie ustawień jest znakomitą spawarką (gołym okiem nie widać spawu). Niestety, to urządzenie jest cholernie nieporęczne (15 kg) i żre energię jak smok. Nie da się go użyć jako broni, chyba, że przewrócisz na kogoś szafę.

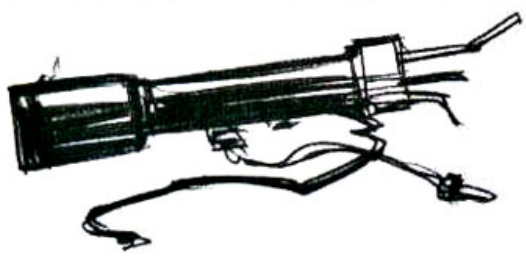
Nie do kupienia

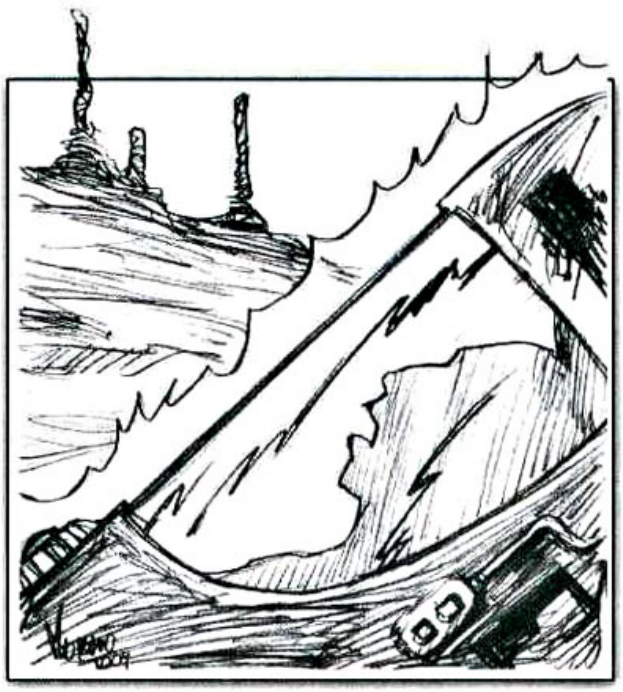
Masa uniwersalna

Ten wynalazek miał różne nazwy handlowe, z dużą ilością „poli", „plast" i tym podobnych na etykiecie, ale dzisiaj Monterzy mówią na to po prostu „masa uniwersalna". Zasada jest taka sama jak przy modelinie - masę możesz dowolnie kształtować - rękami albo za pomocą prasy. Bryła nie kruszy się przy tym, a im bardziej ją ogrzewasz, tym bardziej staje się płynna. Kiedy robota jest skończona, naświetlasz bryłę ultrafioletem i gotowe! Otrzymujesz strukturę twardą i sztywną a przy tym lżejszą niż metal. Masa uniwersalna ma tysiące zastosowań - choćby w budownictwie i w naprawach. Niektórzy robią z niej nawet pancerze - jest zbyt krucha, by wytrzymać solidny postrzał lub cios młotem kowalskim, ale zawsze lepsza taka ochrona niż żadna.

Masę pakowano w porcjach o różnym ciężarze - od kilograma po pięćdziesiąt kilogramów. Musisz jeszcze zdobyć lampę emitującą promienie UV. Ewentualnie wystawić na słoneczko i poczekać parę godzin.

Cena: 2 gamble za kg (20 gambli za emiter UV); DOSTĘPNOŚĆ: 40% (emiter 10%)





HIBERNATUS

Hibernatus to człowiek, który przed wojną skorzystał z dobrodziejstwa hibernacji i dał się „zamrozić", oczekując lepszych czasów. Na terytorium kontynentu znajduje się kilkaset mniejszych lub większych ośrodków hibernacji. Niektóre z nich to prywatne, jednoosobowe komory ukryte i zabezpieczone przed skutkami wojny. Ich przeciwieństwem są wieloosobowe centra przeznaczone dla dziesiątek (jeśli nie setek) ludzi - tanie i zawodne. Pomiędzy tymi skrajnościami mieszczą się kilku i kilkunastoosobowe komory zakupione przez stowarzyszenia i rodziny.

Jeśli MG na to pozwoli, możesz wcielić się w postać hibernatusa - człowieka, który właśnie obudził się z długiego snu i zamiast ludzi w białych fartuchach widzi bandę dzikusów rabującą jego dobytek... Oczywiście nie zawsze nowe narodziny muszą się zacząć właśnie tak. Może jako człowiek zdrowy, wykształcony i wyposażony w przedwojenny ekwipunek szybko odnajdziesz się w zniszczonym świecie, zdobędziesz sławę i władzę. Ciekawym pomysłem może okazać się kampania prowadzona dla bohaterów-hibernausów. Drużyna tworzy się wówczas w sposób naturalny, ponieważ postacie graczy wspólnie startują w trudnym położeniu, nieznanym im świecie (a być może już łączą ich jakieś relacje, skoro umieszczono ich w jednej komorze hibernacyjnej).

Tworzenie hibernatusa

Bohaterowie, którzy obudzili się ze stanu hibernacji i wkraczają w powojenny świat, tworzeni są według nieco innych reguł. Główne zasady tworzenia postaci pozostają niezmienione, to znaczy bohatera tworzy się według porządku kroków zestawionych na str. 32 podręcznika podstawowego. Podczas tworzenia hibernatusa nie używa się reguł gamblingu.

1. Pochodzenie

Nie wybierasz żadnego z miejsc opisanych w podręczniku podstawowym, nie możesz być również Człowiekiem z nikąd. Jako miejsce urodzenia możesz wybrać dowolną osadę na terytorium Stanów Zjednoczonych, a jeśli MG pozwoli, dowolne miejsce na świecie. Nie otrzymujesz również premii do współczynnika. Za to otrzymujesz następującą Cechę:

Wczoraj było tu inaczej

Możesz się pośmiać z tych, którzy z trudem zdobywają strzępki wiedzy o dawnych czasach sprzed wojny - z pomocą Tornado, archeologii, lub słuchając bajdurzenia zapijaczonych staruchów. Ty naprawdę żyłeś w lepszych czasach! Nie ma sensu zapisywać dziesiątek umiejętności, które posiadał kiedyś każdy człowiek, a które zdobył z gazet, radia, telewizji, szkoły itp. MG musi po prostu uznać, że masz wiedzę typowego mieszczucha z początku XXI wieku.

2. Profesja

Zamiast profesji opisanych w podręczniku podstawowym wybierasz jeden z przedstawionych niżej przedwojennych zawodów i otrzymujesz związaną z nim Cechę.

3. Formularz

Zamiast wypełniać Formularz w podręczniku podstawowym odpowiedz na następujące pytania:

a) Jak wyglądasz, jak się ubierasz, w jaki sposób się zachowujesz? W jaki sposób twoja praca wpłynęła na twój sposób bycia?

b) Jak opisałbyś swój charakter?

c) Z jakich powodów poddałeś się hibernacji?

d) Co z twoją rodziną? Czy możesz przypuszczać, jak potoczyły się ich losy, gdy byłeś zahibernowany?

e) Wyszedłeś z hibernacji i przekonujesz się, że świat jaki znałeś został zniszczony. Wszędzie wokół ciebie chaos i wojna. Jaka jest twoja reakcja?

4. Współczynniki

Wylosuj Współczynniki i rozdziel rezultaty w normalny sposób. Żaden z Twoich Współczynników nie może być mniejszy niż 8, przerzuć zbyt niskie wyniki. Otrzymujesz premię +1 do Sprytu i +1 do dowolnego Współczynnika (może to być Spryt).

5. Specjalizacje

Nie wybierasz specjalizacji. Dodatkowe punkty otrzymujesz na etapie wyboru Umiejętności. Rozwój wszystkich Umiejętności za Punkty Doświadczenia jest o 10% tańszy.

6. Umiejętności

Wykupywanie i rozwój Umiejętności przebiega według takich samych zasad, ale nie możesz wybierać Umiejętności z niektórych pakietów. Zamiast 35 punktów na dowolne Umiejętności i 30 na umiejętności związane ze Specjalizacją otrzymujesz 40 punktów na Umiejętności z pierwszej grupy, 10 punktów na Umiejętności z drugiej grupy oraz 20 punktów na Umiejętności z kategorii Wiedza ogólna.

Pierwsza grupa

Możesz wykupić Umiejętności z następujących pakietów (40 pkt. do podziału):

Sprawność
Prowadzenie Pojazdów
Zdolności manualne
Negocjacje
Empatia
Niezłomność (Umiejętność)
Medycyna
Technika (bez Rusznikarstwa)
Sprzęt (bez Wozów bojowych)

Druga grupa

Możesz wykupić następujące Umiejętności (10 pkt. do podziału):

Bijatyka
Jazda konna
Pistolety
Sztuki Walki
Morale
Nasłuchiwanie
Wypatrywanie
Czujność

Wiedza ogólna

Przykłady umiejętności podano w podręczniku głównym, możesz również zaproponować własne (20 pkt. do podziału).

7. Sztuczki

Nie otrzymujesz żadnej Sztuczki (chyba, że wynika ona z twojej Cechy).

8. Choroby

Nie losujesz żadnej choroby.

9. Sprzęt

Otrzymujesz 200 gambli na sprzęt. Wszystkie przedmioty zostały wyprodukowane przed wojną i czekały w twojej osobistej skrytce aż zostaniesz odhibernowany. Możesz nie zważać na dostępność, wszystko jest fabrycznie nowe, a oprócz tego możesz wybierać przedmioty opisane w rozdziale o technologii 2020.

Profesje dla hibernatusa

Aktor

Witamy w nowym świecie! Teraz przygotuj się na najgorsze - tutaj nie ma kin. Nie ma nawet telewizji. Śmiało można powiedzieć, że swoją życiową rolę masz już za sobą. Ale nie załamuj się - przecież nadal możesz wykorzystywać swoją popularność. Wciąż jeszcze żyją ludzie, którzy cię pamiętają, a nawet jeśli nie, możesz sobie zyskać nowych fanów. Jesteś przecież gwiazdą, do cholery!

Cecha : Gwiazda minionej epoki

Za każdym razem, kiedyś potykasz kogoś w wieku 45 lat lub starszego, istnieje 5% szans, że rozpozna cię jako znanego aktora. W dużych miastach szansa wzrasta do 10%. Zachowanie ludzi, którzy cię poznali, zależy od MG, ale zazwyczaj będą zachwyceni i bardzo dobrze nastawieni do ciebie. Wymyśl tytuł filmu, z którego jesteś najbardziej znany. Określ role, w jakich najczęściej cię obsadzano (twardziel, amant, gliniarz, czarny charakter). Jeśli odgrywasz swoją rolę, wszystkie twoje Umiejętności z grupy Negocjacje wzrastają o 2.

Artysta

Talent jest talentem, nie straciłeś go nawet po latach hibernacji, ale rozejrzyj się - drastycznie spadło zapotrzebowanie na sztukę. Nieważne, czy byłeś pisarzem, muzykiem, malarzem, czy grafikiem komputerowym - nie znajdziesz już bogatych nabywców zainteresowanych twoimi dziełami. Słyszałeś o niejakim Sidneyu Jovanie? To taki znany rzeźbiarz, który dzisiaj konserwuje neony na wjeździe do Vegas. Może będziesz miał więcej szczęścia niż on.

Cecha : Chirurg duszy

Potrafisz poruszyć swoim dziełem każdego. No, prawie każdego. Za każdym razem, gdy zadedykujesz komuś swoje dzieło (narysujesz mu portret, skomponujesz pieśń, ułożysz poemat) i podarujesz, wykonaj Problematyczny test Postrzegania emocji. Jeśli go zdasz, otrzymasz bonus do testów Perswazji i Blefu przeciwko obdarowanemu - testy będą łatwiejsze o jeden stopień.

MG decyduje, ile czasu zabierze wykonanie takiego dzieła.

Biznesmen

Powiedzieli ci już, co stało się z Wall Street? Stary, w świecie bez pieniędzy i komórki prowadzenie interesów jest zdecydowanie trudniejsze. Niemniej taki łebski facet jak ty nie powinien mieć żadnych problemów z dostosowaniem się do nowych warunków. Ci amatorzy, uważający się za handlarzy, nie mają przecież pojęcia o sprzedawaniu swojego towaru. Już wkrótce dzikusy będą cię czciły jako bóstwo marketingu. Musisz tylko zdjąć garnitur, odłożyć aktówkę i załatwić sobie tęgą splu-wę.

Cecha : Ten to ma leb

Rozpoczynasz grę z Reputacją 15. Za każdym razem, gdy przeprowadzisz transakcję handlową na sumę 100 gambli lub więcej, twoja Reputacja rośnie o 1. Z Cechy tej możesz skorzystać tylko raz na sesję. Cecha nie dotyczy handlu z innymi BG.

Informatyk

Fajny zawód. Połowa ludzi będzie cię uważała za czarownika, który może rzucić urok na bydło i być może skończysz zakopany z odciętą głową. Ci bardziej kumaci uznają cię za Zabójcę maszyn i z tego, co się orientuję, nie odbiega to od prawdy. Przyznaj się, ile komputerów załatwiłeś przed wojną? Powiem ci, że mogłeś trafić gorzej. Na pewno jakoś ustawisz się w dzisiejszym świecie. Chociażby naprawiając auta... nie potrafisz? Znasz się tylko na komputerach? No, mamy jeszcze kilka komputerów w Ameryce, musisz tylko poszukać. Wiesz co, może faktycznie łatwiej byłoby przekwalifikować się na Zabójcę maszyn?

Cecha : Windux

Podczas tworzenia postaci otrzymujesz Umiejętność Komputery na poziomie 4 (możesz ją podnieść na wyższy poziom według zasad). Rozwój tej Umiejętności kosztuje cię o 20% Punktach Doświadczenia mniej.

Inżynier

No, przynajmniej ty znajdziesz dla siebie jakieś miejsce na świecie. Mów wszystkim, że inżynier to skrzyżowanie Speca i Montera. W takim razie nieźły z ciebie mądrala - pewnie potrafisz zbudować dom, naprawić karabin a nawet rozwalić maszynę Molocha. Nie słyszałeś jeszcze o Molochu? Usłyszysz, stary. To największy inżynier naszych czasów. Cholerny Leonardo da Vinci północy, tylko malowanie obrazów nie wychodzi mu najlepiej.

Cecha : Złota rączka

Podczas tworzenia postaci wybierz dwie dowolne Umiejętności spośród następujących: Mechanika, Elektronika, Maszyny ciężkie i Komputery. Rozwój tych Umiejętności jest dla ciebie o 10% tańszy.

Lekarz

Prawdopodobnie jesteś najlepiej wykształconym lekarzem na całym kontynencie. Jak już sobie pogratulujesz i uczcisz swój zawodowy sukces, usiądź i zastanów się w spokoju. Jakieś osiemdziesiąt procent wiedzy nie jest nic warte bez narzędzi lekarskich i maszyn, które robią „ping". Jaka jest twoja specjalność? Geriatria? No super, bo u nas prawie nikt nie dożywa czterdziestki. Liznąłeś trochę dermatologii? Też ekstra - może będziesz potrafił zaradzić coś na jedną ze stu najpopularniejszych chorób. To taki prywatny ranking - Sto Ulubionych Chorób Ameryki - prowadzi go mój znajomy konował. Kiedyś był hydraulikiem, ale przekwalifikował się. Jak go znajdziesz, może pokaże ci, jak leczyć rany od zębów bestii.

Cecha : Łapiduch

Podczas tworzenia postaci otrzymujesz dodatkowe 20 punktów, które możesz wydać tylko na podniesienie Umiejętności: Leczenie chorób, Leczenie ran, Pierwsza pomoc i Chirurgia. Ułatwienie wynikające z leczenia pacjenta w szpitalu wynosi 60%.

Nauczyciel

Byłeś profesorem akademickim, czy szkolnym belfrem? A może prowadzi-

łeś kursy dla pracowników dużych firm? Wygląda na to, że twoja wiedza może okazać się mało przydatna. W przeciwieństwie do naszych Speców jesteś raczej teoretykiem, a po wojnie ludzie mają w głębokim poważaniu rachunek różniczkowy i gramatykę. Nie jestem pewien, czy twoja wiedza przyda się komuś, ale niezależnie od niej posiadasz bardzo cenioną umiejętność - potrafisz uczyć. Nauczyciele cieszą się u nas ogromnym szacunkiem, więc zastanów się, może jednak potrafisz coś przydatnego. Potrafisz dogadać się po niemiecku? Świetnie, na początek wystarczy. Gdzieś kiedyś spotkałem jakiegoś Niemca. A może to był Kolumbijczyk?

Cecha : Magister

Podczas tworzenia postaci otrzymujesz darmową Sztuczkę Nauczyciel i dowolną umiejętność z kategorii Wiedza ogólna na poziomie 4. Rozwój wszystkich Umiejętności z tej kategorii jest dla ciebie tańszy o 10%.

Prawnik

W Nowym Jorku słyszałem taki kawał: wiesz, co najlepiej leży na prawniku? Odpowiedź brzmi: doberman. Nie mamy dzisiaj wielu facetów od prawa, ale jakiś uraz został. Dzisiaj każdy z nas jest adwokatem, sędzią i katem w jednym, więc nie zdziw się, jeśli oberwiesz za głupie gadanie. Po wojnie każda osada ma swoje własne prawa, na autostradzie obowiązuje niepisany kodeks zachowania, przede wszystkim zaś kontakty między ludźmi opierają się na reputacji i wrażeniu, jakie robi nieznajomy. Najważniejsze to przeżyć - w wielu miejscach to jedyne prawo.

Cecha : Mądrala

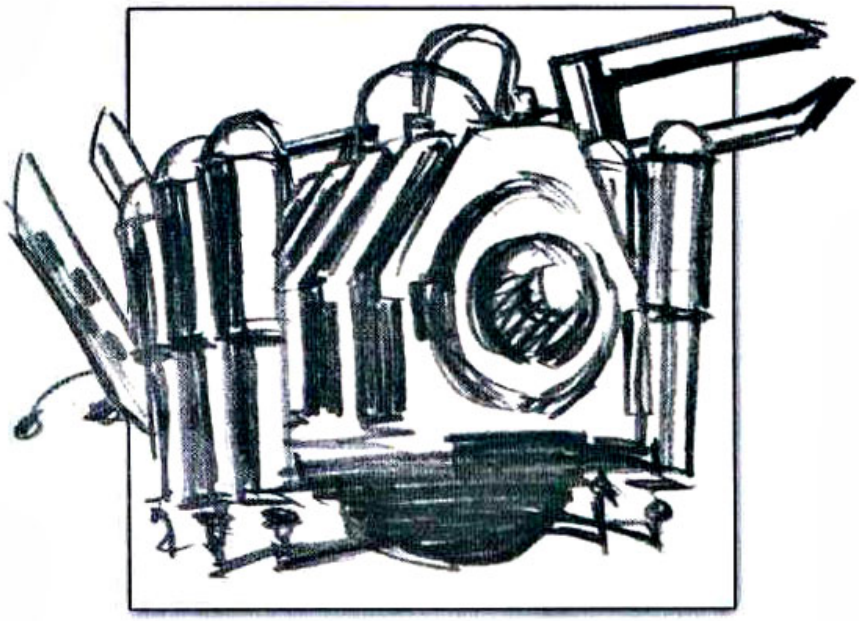
Potrafisz przegadać prawie każdego, choć możesz za to zarobić śliwkę pod okiem. Gdy korzystasz z tej Cechy, testy Perswazji są dla ciebie o stopień łatwiejsze, jednak każde jej użycie spowoduje u twojego rozmówcy atak wściekłości lub przynajmniej niechęć - zależnie od sytuacji.

Polityk

Demokrata czy Republikanin? Neokonserwatysta? To znakomicie, mam tutaj dwie konserwy i nie wiem, ile są warte... Chyba że tak... więc jest gorzej niż myślałem. Przegapiłeś, staruszku, kawał historii i, jakby to powiedzieć, struktury władzy się zmieniły, a twój elektorat został wytruty. Obecnie znajdujemy się w stanie wojny, a jakiś facet z Nowego Jorku utrzymuje, że jest prezydentem, bo odziedziczył fuchę po swoim ojcu. Powinieneś też koniecznie odwiedzić Federację Appalachów - tam to się dopiero dzieje. Podsumujmy: jesteś wygadanym facetem, łżesz bez mrugnięcia okiem i na dodatek umiesz się zaprezentować. Nie jest tak źle, jak myślałem. Niedawno rozmawiałem z gościem, który potrafi tylko malować obrazki, ten to dopiero ma pecha.

Cecha : Porozmawiajmy

Jeśli próbujesz przekonać kogoś do swoich racji, otrzymujesz premię +2 do Perswazji albo Blefu. Sztuczki, które wśród wymagań mają jedną z następujących Umiejętności: Perswazja, Zdolności przywódcze albo Blef, kosztują cię o połowę mniej (nadal musisz spełniać wszystkie wymagania).



WYPATROSZ MASZYNĘ MOLOCHA

Wyścig paranoików: Moloch vs Posterunek

Pewnego razu ludzie upatrzyli sobie pewien typ maszyn Molocha i zaczęli na nie polować, ponieważ z ich wraków wydobywali świetne lornetki. W tej grze było 1:0 dla ludzi. W końcu Moloch się zorientował i wypuścił serię takich samych maszyn, ale w lornetkach umieścił miniaturowe, termoczułe ładunki wybuchowe. Gdy koło z Posterunku używał okularów, urywało mu pół głowy. 1:1. Wtedy ludzie nauczyli się wymontowywać te ładunki i robić z nich solidne granaty. 2:1. Teraz Moloch częściej używa ładunków chemicznych, bo nie można tego użyć przeciwko niemu. Czyli 2:2. Tych zaś ludzie używają przeciwko bestiom, mutantom i do polowań. 3:2. No i jak tu zaszkodzić homo sapiens, skoro wszystko traktują jak prezenty od św. Mikołaja?

Wielka fabryka gambli

W dzisiejszym świecie liczy się prawie każdy kawałek złomu i niewiele rzeczy można uznać za bezwartościowe śmieci. Elektronika, mechaniczne części, narzędzia, broń, paliwo są na wagę złota. Zapasy sprzed wojny, które przetrwały do naszych czasów nieco się już uszczupliły, a to co leżało zbyt długo, często poniewierane, straciło na jakości, zniszczało i zardzewiało. Na szczęście znalazło się nowe, prawie niewyczerpane źródło części i urządzeń: Moloch i jego maszyny.

Fabryki i huty Molocha pracują pełną parą, cały czas powstają udoskonalenia techniki i elektroniki. Ukryte za murem obronnym laboratoria nie zwalniają ani na chwilę. To jak rewolucja przemysłowa podniesiona do potęgi. Tak szybki postęp nie był możliwy dopóty, dopóki hamował go człowiek. Dziś maszyny stworzyły państwo doskonałe, bez prywaty i korupcji, bez ludzkich słabości. Choć wielu twierdzi inaczej i przypisuje człowiekowi nieskończone możliwości dynamicznego rozwoju i postępu, to jednak maszyny radzą sobie lepiej niż my kiedykolwiek. Ciekawe co już stworzyły, a o czym nie wiemy. I ciekawe dokąd ten wyścig doprowadzi w przyszłości.

Maszyny są bardziej zdyscyplinowane od człowieka i w odróżnieniu od niego konsekwentnie realizują ustalony przez siebie plan. Wszystko co Moloch stworzy i wypuści przeciwko człowiekowi, może jednak do niego wrócić. Każdy nabój, gdy tylko opuści mur Molocha, może trafić do rąk człowieka.

Wielu ludzi nauczyło się korzystać z dobrodziejstw, jakie pozostawiają po sobie zmagania z Molochem. Jedni z czystego pragmatyzmu - jak np. Posterunek, który w każdej bitwie traci sporo sprzętu, ale również sporo zyskuje. Czasem wycofuje się z bitwy natychmiast po zdobyciu jakiejś większej maszyny, aby wydobyć z niej sprzęt, który następnie zwiększy ich szanse w „dogrywce". Tak to działa. Atakujesz z zaskoczenia, kradniesz, uciekasz i wracasz silniejszy. Przynajmniej w teorii. W życiu jest już z tym rożnie, ale bądź co bądź bierzesz co się da. Inni z mniej wzniosłych pobudek - jak hieny rozkradają sprzęt na polach bitew, wyciągają silniki, baterie, paliwo, przydatne części i urządzenia. Gdy przegrają ludzie to oczywiście maszyny biorą sprzęt z powrotem - jeśli tylko mają ze sobą transportery. Jeśli nie, to przynajmniej pilnują go do przybycia transporterów. Ani Moloch, ani Posterunek nie mogą sobie pozwolić na zmarnowanie choćby śrubki.

Porzucone wraki maszyn szybko są rozkradane. Jeśli się kto nie zna, bierze wszystko albo to co wyda mu się

Dlaczego tak?

Pewnie niejednego MG dziwi tak szczegółowy rozdział o wybebeszaniu maszyn czy o energii. Nie lepiej coś o naparzaniu? Cóż, najwyższa pora na trochę reguł nie tylko dla wojowników, ale i dla mechaników, żeby nie czuli się więcej olani.

Fajnie się walczy, bo wojownik ma do dyspozycji rozbudowane i szczegółowe reguły walki. Prowadzenie postaci mechanika jest o tyle smutniejsze, że nie bardzo można się pobawić regułami. Ot, kilka testów Mechaniki, nic więcej. Czas załatać tą dziurę.

Kiedy wojownicy utłukli już molochową maszynę, do akcji wkracza mechanik. Tym razem nie załatwimy tego w zwyczajowy sposób: „Zdałeś test Mechaniki? OK., to wyszło, nie ważne jak, lecimy dalej, bo oto nadjeżdżają mutki. Szykować kostki, będzie manto".

Teraz mechanik się popisze. Zaczyna szperać w maszynach, wpierw rozezna się, co takiego wojownicy ubili i ile można na tym zarobić. Potem wymontuje co się da. W końcu może uda mu się stworzyć z tych części jakieś cudeńko. A wojownik w tym czasie może co najwyżej zrobić sobie koralik ze śrubek.

najciekawsze i w dodatku będzie potrafił to wyrwać. Często przy tym zniszczy cenne urządzenie i nie będzie ono już wtedy nic warte. Lub przegapi to, co naprawdę posiada wielką wartość.

Reguły majstrowania

Nie daj się poganiać. **Gdy wojownicy utłuką maszynę i ty przystępujesz do akcji, stajesz się szefem. Tamci mają biegać jak każesz i pilnować, żebyś miał święty spokój. Jeśli zaczną się rzucać, jeśli będą próbowali ci podskakiwać, usiądź wygodnie, zerknij w tabelki poniżej, policz poszczególne moduły i powiedz im, ile zarobicie na sprzedaniu całej maszyny jak złomu, a ile wtedy, gdy wymontujesz co trzeba. Zobaczysz, szybko zmiękną. A gdy dodasz jeszcze, co się da z wydobytych części zrobić będą chodzili jak w zegarku.**

Jak im się coś nie podoba, niech spróbują sami cokolwiek wybebeszyć z robota - jeśli jeden z drugim nie gra Mechanikiem, opisane dalej testy Mechaniki będą dla niego o poziom trudniejsze, a o elementach Bardzo trudnych do wymontowania może zapomnieć.

Otwieranie maszyny

Stajesz nad wrakiem robota i pierwsze co musisz zrobić, to otworzyć skurczybyka i zorientować się, co ciekawego ma w środku. Pewnie domyślasz się, że nie obejdzie się bez testu Mechaniki. Zależnie od rodzaju robota, będzie to test Problematyczny, Trudny lub Bardzo trudny (dokładne PT dla każdego rodzaju robota podano w tabeli na końcu).

Jeśli go zdasz, maszyna otwarta i można wybierać, co dusza zapragnie. Jeśli nie zdasz - cóż, straciłeś trochę czasu, ale możesz próbować dalej, aż do skutku.

Bo widzisz, nie istnieją dla ciebie roboty niemożliwe do otwarcia, wszystko jest tylko kwestią czasu. Każda próba otwarcia blaszaka, nie ważne czy udana, czy nie udana, zabiera ci od godziny do kilku. Ile dokładnie? To zależy od rodzaju robota: otwarcie małego (kilkucentymetrowy Szpieg, Szczęka, Piła) to godzina, średni (Łowca, Pająk) to 2

Wszystko jest dla ludzi

Elektronika, komputery - co z tego, że to od Molocha, kiedy po prostu może się przydać? Wielu ludzi (zdeprawowanych, zdaniem Posterunku) wykorzystuje elektronikę Molocha, mózgi maszyn i oprogramowanie do własnych celów. Przeprogramowane urządzenia obsługują maszyny budowlane albo kontrolują skomplikowane systemy fabryczne. Można powiedzieć, że to niewolnicy ludzi. Podobnie Moloch wykorzystuje ludzkie mózgi do swoich celów.

Wielkie miasta, z Posterunkiem i Nowym Jorkiem na czele, głośno nawołują do karania śmiercią każdego, kto zostanie złapany na korzystaniu z pomocy skomplikowanych maszyn Molocha. Nie pomogą żadne argumenty o przeprogramowaniu - ta dziwna i koszmarna wojna doprowadziła do całkowitej paranoi u walczących. Jednak wielu wędrowców szepcze o pojawiających się tu i tam robotach, które służą człowiekowi. Czy to w oddziale partyzantów, czy w zapomnianej osadzie, czy u boku tajemniczego podróżnika. Kto tak naprawdę korzysta z maszyn Molocha?

Można się domyślać odpowiedzi: z pewnością ten, kto nie jest fanatykiem. Kto ma dostęp do wraków. Potrafi odremontować robota i następnie ujarzmić go. Potrzebuje maszyn. Nie boi się linczu lub potrafi ukryć istnienie swoich blaszanych pomocników. I co, mało takich ludzi żyje na pustkowiach między San Francisco a Nowym Jorkiem?

Ponadto można doliczyć do tego mutantów, którzy i tak są już na czarnej liście za samą swoją naturę, kolesi, którzy mają w dupie prawo i wszelkie zwyczaje, oraz szaleńców, psychopatów i porąbanych sekciarzy.

Nie będę strzelał z jakąś konkretną liczbą, ale znalazłoby się takich sporo. Nie zdziw się zatem, gdy zobaczysz kiedyś maszynę stąpającą u boku człowieka, niczym pies. Ech, dobra, nie oszukujmy się, każdy i tak otworzyłby gębę. Wtedy okaże się, jaki z ciebie patriota.

godziny, duży (Juggernaut) to 4 godziny. A Żółw? Nazwałbym go zarąbiście ogromnym. Jeśli chciałbyś rozmontować Żółwia, to użyj do tego paru kilogramów C4 albo hali fabrycznej ze sporym zespołem mechaników.

Lubisz kombinować, co? OK., jeśli nie chcesz się chrzanić z przepisowym czasem, jaki schodzi na jedną próbę rozbebeszenia maszyny, możesz nieco przyspieszyć. Podnieś PT testu o 1 stopień - i jeśli ci się uda, zrobisz to dwa razy szybciej. Lecz jeśli ci się nie uda, stracisz dwa razy więcej czasu, a maszyna nadal zamknięta na cztery spusty. Bo jak to mówią, co nagle to po diable.

Koniec końców, uda ci się otworzyć pokrywę - z pomocą solidnych śrubokrętów, szczypców, młota czy choćby palnika i piły. Teraz możesz zacząć badanie.

Badanie

Zaczynasz grzebać w środku: różne urządzenia, druty, światłowody, smar, układy scalone, siłowniki... Dla przeciętnego klienta byłaby to kupa bliżej nieokreślonego złomu. Ot, fajne kółko, a tam - ładne druciki. Dla ciebie ma to większy sens.

Zależnie od tego, jak dobry jesteś w swoim fachu, rozpoznasz więcej urządzeń i co więcej, na tyle dobrze, aby spróbować je wymontować w całości. Jeśli przewrócisz kilka stron dalej, zobaczysz tabelkę z robotami. Każdy z nich ma swoją listę części z odpowiadającą im cyfrą „Zakamuflowanie". Podczas Badania maszyny nie musisz wykonywać żadnych testów - po prostu zaglądasz do środka i porównujesz Zakamuflowanie poszczególnych części z poziomem Umiejętności Mechanika. Zasada jest prosta - możesz spróbować wydobyć tylko te części, których Zakamuflowanie nie jest większe od poziomu twojej Mechaniki.

Dobra, jeśli się naprawdę uprzesz, możesz jeszcze wyjąć te o jeden poziom trudniejsze, ale nie pójdzie ci już tak cacy - nawet gdy uda ci się je wymontować, będą i tak uszkodzone. To przekracza twoje umiejętności i wiedzę, a wyrywanie na siłę lub wyciąganie „na oko" to nie najlepszy sposób.

Jeszcze jedno. MG może sam ustalić, które z części zostały zniszczone wcześniej - w końcu maszyna została ubita, co nie? Jeśli dostała kilka kul i padła, nie jest tak źle, większość części będzie się nadawała. Oberwała z CKMu? Co nieco jeszcze wyjmiesz. Z rakiety? Zapomnij chłopie, może i nie trzeba wtedy męczyć się z otwieraniem, ale jeśli znajdziesz w środku choćby jedno małe psinco, które będzie działało, to masz szczęście. A jeśli po prostu zdechła z braku energii - wtedy wszystko w środku jest w nienagannym porządku.

Tak czy siak, wiesz już, co kryje się w środku metalowego „pacjenta" i co możesz ewentualnie spróbować wyjąć. Lecimy więc dalej.

Wymontowywanie części

Najpierw się zastanów ile czasu chcesz dłubać w złomie, a następnie wybierz to, co cię najbardziej interesuje: pew-

To dwudziesty piąty Łowca, którego otwieram.

Otwórz podstawkę do Neuroshimy na stronie 404. Widzisz ten przerażający modyfikator +50%, wynikający z tego, że nie znasz urządzenia, nad którym ślęczysz? Kiepska sprawa. Dlatego, kiedy po raz pierwszy rozbebeszasz jakiegoś robota, załatw sobie porządny warsztat z narzędziami (jakieś -20%), spokój i dużo czasu (-30%). Dużo czasu znaczy tyle, że się nie spieszysz i poświęcasz dwa razy więcej, niż przepisy przewidują. Teraz szanse się znowu wyrównują, co nie?

No a gdy poznasz już dany typ robota, w przyszłości pójdzie z nim łatwo.

Self destruct

Kto nie słyszał o bombach, które na polach bitew zmieniają dogorywające maszyny Molocha w kupę strzępków rozrzuconą wokół dymiącego leja? Moloch nie lubi się dzielić swoimi dobrami z człowiekiem i gdy tylko bitwa jest przegrana, stara się zniszczyć wszystko, co mogłoby wpaść w ręce ludzi. Dlatego montuje w wielu maszynach system autodestrukcji. Jak on działa? Ohoho, bracie, chciałbyś prostej odpowiedzi! Nic z tego. Moloch jest cwany - oczywiście, jak na maszynę. Nigdy nie wiesz, jakie niespodzianki zamontował. To nie jest tak, że w każdym pieprzonym robociku ukryta jest bomba. W jednych jest, w innych nie ma. Czasem za sprzątnięcie wraków z pola bitwy odpowiedzialny jest odrębny robot - samobieżna bomba o przerażającej sile niszczenia. Czeka do końca bitwy i w razie klęski - bum! Ludzie zawsze starają się wypatrzyć takiego jegomościa i w porę go unieszkodliwić.

Część maszyn ma zamontowany własny system samozniszczenia - niewielki ładunek, który załatwia wrak nie niszcząc "kolegów" dookoła. Czasem, w dużych maszynach niszczone są tylko niektóre moduły, jak skład amunicji i mózg (albo same kości pamięci).

Z drugiej strony Moloch też jest skąpcem i dwa razy się zastanowi, zanim zdecyduje się zniszczyć to, co i jemu bardzo by się przydało. W końcu maszyny wygrywają wiele bitew - wtedy wraki robotów mogą wrócić do bazy, zostać naprawione i znowu stanąć w szeregu. Jak widzisz, blaszak ma trudny orzech do zgryzienia. Szczególnie, że czasem systemy samozniszczenia szwankują - i albo nie zadziałają w ogóle, albo zadziałają i to przed czasem. Gdy w bitwie bierze udział Mózg i ma kontrolę radiową nad resztą maszyn, Moloch może pozwolić sobie na zamontowanie takich bomb w maszynach, które aktywują się dopiero wtedy, gdy Mózg uzna bitwę za przegraną.

Jeszcze jedno. Zamiast ładunku wybuchowego robot może być zabezpieczony przed szabrownikami za pomocą bomby chemicznej - ale z tym ludzie potrafią sobie nieźle poradzić. Na froncie Posterunkowcy cały czas używają analizatorów chemicznych i nie dadzą się nabrać na tak proste sztuczki.

nie najcenniejsze części albo te, których akurat potrzebujesz do skonstruowania jakiegoś własnego urządzenia.

Aby wymontować wybraną część, musisz zdać test Mechaniki o określonym PT. Dokładne PT (Trudność wymontowania) podane są dalej, przy opisach poszczególnych części, podobnie jak i czas potrzebny na jedną próbę wymontowania części. Zasada jest podobna jak w przypadku otwierania maszyny.

Jedna różnica: nieudane próby wymontowania to nie tylko stracony czas. Może się zdarzyć, że gdy chrzanisz się z jakąś częścią tak długo i nieudolnie, w końcu szlag ją trafi. Coś pęknie, wygnie się, rozleci na kawałki, albo co gorsza eksploduje.

Przy opisach poszczególnych części znajdziesz coś takiego, jak Delikatność. Cyfra oznacza, po ilu nieudanych próbach wymontowania dana część ulega uszkodzeniu.

Jeśli wymontowywany element jest modułem, wystarczy czterokrotnie mniej czasu na próbę jego wymontowania, a test jest o poziom łatwiejszy.

No i jeszcze kwestia pecha. Jeśli podczas testu wyrzucisz na trzech K20 dwie (lub trzy) dwudziestki, część jest uszkodzona.

Pułapki Molocha

Widzisz, tu nie znajdziesz wszystkiego czarno na białym, jak w przypadku części. Dopóki nie otworzysz, nie wiesz, czy Moloch zostawił coś ekstra, czy nie. Wszystko jest w rękach MG oraz losu. Stary, mówimy tu o pułapkach, a one muszą zaskakiwać! Zapoznaj się z ogólną zasadą, żebyś wiedział, czym w ogóle ryzykujesz.

Gdy grzebiesz w maszynie, MG rzuci sobie w tajemnicy K20, żeby sprawdzić, czy aby Moloch nie zostawił w robocie niespodzianki. Jeśli wyrzuci 20 (o czym nie będziesz wiedział), znaczy, że zostawił.

A teraz MG wylosuje z poniższej tabelki, co to takiego:

K20:

1 - Szok elektryczny (Zakamuflowanie 5, Trudność wymontowania: Przeciętna, czas: kwadrans).
2 - Szok elektryczny (Zakamuflowanie 6, Trudność wymontowania: Przeciętna, czas: kwadrans).
3 - Szok elektryczny (Zakamuflowanie 7, Trudność wymontowania: Problematyczna, czas: kwadrans).
4 - Solidny szok elektryczny (Zakamuflowanie 3, Trudność wymontowania: Przeciętna, czas: kwadrans).
5 - Solidny szok elektryczny (Zakamuflowanie 4, Trudność wymontowania: Przeciętna, czas: kwadrans).
6 - Solidny szok elektryczny (Zakamuflowanie 5, Trudność wymontowania: Problematyczna, czas: pół godziny).
7 - Solidny szok elektryczny (Zakamuflowanie 6, Trudność wymontowania: Problematyczna, czas: pół godziny).
8 - Bomba chemiczna (Zakamuflowanie 2, Trudność wymontowania: Problematyczna, czas: pół godziny).
9 - Bomba chemiczna (Zakamuflowanie 3, Trudność wymontowania: Problematyczna, czas: pół godziny).
10 - Bomba chemiczna (Zakamuflowanie 4, Trudność wymontowania: Problematyczna, czas: pół godziny).
11 - Bomba chemiczna (Zakamuflowanie 5, Trudność wymontowania: Trudna, czas: kwadrans).
12 - Mała bomba (Zakamuflowanie 2, Trudność wymontowania: Problematyczna, czas: pół godziny).
13 - Mała bomba (Zakamuflowanie 3, Trudność wymontowania: Problematyczna, czas: pół godziny).
14 - Mała bomba (Zakamuflowanie 4, Trudność wymontowania: Trudna, czas: godzina).
15 - Mała bomba (Zakamuflowanie 5, Trudność wymontowania: Bardzo trudna, czas: godzina).
16 - Solidna bomba (Zakamuflowanie 2, Trudność wymontowania: Problematyczna, czas: pół godziny).
17 - Solidna bomba (Zakamuflowanie 3, Trudność wymontowania: Trudna, czas: godzina).
18 - Solidna bomba (Zakamuflowanie 4, Trudność wymontowania: Trudna, czas: godzina).
19 - Wielka pieprzona bomba (Zakamuflowanie 2, Trudność wymontowania: Trudna, czas: godzina).
20 - Wielka pieprzona bomba (Zakamuflowanie 3, Trudność wymontowania: Trudna, czas: godzina).

● **Szok elektryczny.** Jakieś spięcie, trzask, błękitno biały piorun. Boli jak cholera, ręka zdrętwiała. Dałbyś głowę, że na martwej, metalowej głowie wykwitł uśmiech. Przez kolejną godzinę otrzymujesz karę 40% do wszystkich testów Sprytu, Zręczności Budowy.

● **Solidny szok elektryczny.** Spięcie, trzask, w cholerę błękitno białych piorunów. Przez chwilę tańczysz breakdance. No, na dzisiaj masz już chyba dość. Przez kolejne trzy godziny otrzymujesz karę 40% do wszystkich testów Sprytu, Zręczności Budowy.

● **Bomba chemiczna.** Buch, coś walnęło jak wielka purchawka. Jeśli nie miałeś na sobie maski gazowej (no a niby czemu miałbyś mieć?), zakręciło ci się w głowie. Moloch był o tyle uczciwy, że ten gaz przynajmniej śmierdzi. I to okropnie. Przez kolejne 6 godzin otrzymujesz karę 40% do wszystkich testów.

● **Mała bomba.** Kręcisz śrubokrętem, kręcisz, nagle dup! Leżysz kilka metrów obok, w oczach pociemniało. No tak, niespodzianka. Otrzymujesz Lekką ranę. MG ponownie ustali, jakie części uległy uszkodzeniu.

● **Solidna bomba.** Zorientowałeś się o milisekundę za późno. Zamigotała dioda, i wszystko zmieniło się w piękny kwiat ognia. Huk, dym, latające w powietrzu części. Tym razem Moloch przesadził. Otrzymujesz Ciężką ranę. MG ponownie ustali, jakie części uległy uszkodzeniu.

● **Wielka pieprzona bomba.** I w tym momencie całe życie przeleciało ci przed oczami jak film. Na chwilę czas się zatrzymał, wszystko zastygło, jakby zbierając siły do przyspieszenia. To był ten jeden most za daleko. Gdy eksplodowała wielka pieprzona bomba, ziemia aż zatrzęsła się w posadach. Otrzymujesz Krytyczną ranę. MG nie musi już ustalać, jakie części uległy uszkodzeniu, bo po prostu nic nie zostało. Gapiom wokół też się dostało - ci, którzy stali około metra od bomby - Krytyk, do pięciu metrów - Ciężka, do dziesięciu metrów - Lekka. Na dzisiaj wszyscy mają już chyba dość.

Tabelka tabelką, ale nie wszystko zmieści się w robocie, jeśli nie jest wystarczająco duży.

W przypadku robotów małych bomba może być tylko „mała", a Zakamuflowanie nie większe niż 2.

W przypadku średnich - bomba będzie maksymalnie „solidna".

Moduły

Wiele maszyn składanych jest modułowo - seryjnie produkowane tułowie, jednostki sterujące, rodzaje broni, napędów i systemów poruszania się - w różnych kombinacjach. Kadłuby maszyn posiadają pewną liczbę gniazd, w które Moloch wstawia wybrane zgodnie z aktualną potrzebą urządzenia, np. różne rodzaje ramion czy nawet różne ich końcówki, najbardziej przydatny na określoną sytuację system optyki, różnej grubości pancerze. Często spotykane maszyny składane są w bardzo prosty sposób, z poszczególnych modułów w dowolnej bazie Molocha. Czasem na pola bitew transportowane są rozłożone moduły i tam na miejscu, zależnie od sytuacji, powstają różne roboty. Na miejscu zakłada się im odpowiednią broń, napęd, jednostkę sterującą, a nawet odpowiednią optykę. Zdarzyło się, że gdy partyzanci ubili transporter, to ze środka zamiast stada Łowców wytoczył się tuzin głów.

W dużych maszynach może być wszystko.

Jeśli MG wylosuje coś ponad miarę, powinien odpowiednio zmniejszyć pułapkę.

Jakież to szczęście, że pułapki również mają swój poziom Zakamuflowania! Dzięki temu wiele z nich w porę odkryjesz i będziesz mógł spróbować je rozmontować. Rozmontowujesz je na identycznych zasadach, jak wymontowywanie części. Jeśli zdasz test - udało się. Jeśli nie zdasz - pech, pułapka zadziałała.

A jeśli byłeś zbyt cienki i nie udało ci się w porę odkryć niespodzianki, gdy tylko zaczniesz wymontowywać jakąś część, pułapka zrobi ci „a kuku!".

Co da się wybebeszyć z maszyn

Poniżej znajdziesz opis bardzo przydatnych części, jakie można wydłubać z wraków maszyn.

Zasilanie

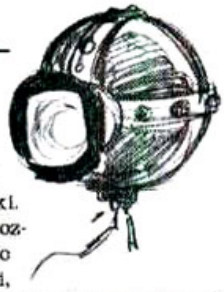
Zasilanie robotów to największy problem strategiczny Molocha. Skurczybyk próbuje przeróżnych układów - tych sprawdzonych w przeszłości, także przez człowieka, jak i eksperymentuje z nowymi. Armia Molocha całkowicie uzależniona jest od dostaw paliwa lub uzyskanej w inny sposób energii - np. wytwarzanej przez reaktor pobliskiej bazy. Odcięcie maszyn od źródła energii decyduje całkowicie o klęsce stalowej armii. Maszyny bez energii są niczym.

Oszczędność energii to jedno z najważniejszych założeń Molocha, którym kieruje się konstruując nowe modele maszyn oraz strategię ich działania - zarówno pojedynczych egzemplarzy, jak i całych armii. Łowcy transportowani na pole walki najczęściej spoczywają uśpieni w transporterach i budzą się dopiero na samą walkę. Roboty wartownicze działają w kilku trybach - zazwyczaj oszczędzają energię, poruszając tylko niewielkimi urządzeniami optycznymi, sprawdzając czujniki ruchu lub radary. Dopiero w sytuacji alarmowej uruchamiają tryb aktywny i działka zaczynają śledzić teren. Wszelkie maszyny, które w danej chwili nie mają nic do roboty, spoczywają nieruchomo niczym gady. Gdy spotkasz czekającą w ukryciu kolonię robotów wysłaną przez Molocha w teren, zazwyczaj oprócz kilku strażników większość maszyn będzie w stanie uśpienia - np. ukryta w jaskini.

Wszystkie maszyny ciężkie mają łącza, dzięki którym mogą dzielić się energią z mniejszymi. Ciężkie maszyny najczęściej wyposażone są we własne źródło energii - potężne agregaty i cysterny z paliwem, silniki atomowe, do których materiały rozszczepialne wiozą od samego Molocha

Mniejsze roboty korzystają z niewielkich akumulatorów, baterii, lub rzadko - z silników paliwowych. Zaś całkiem małe (jak np. Szpieg) z reguły poruszają się wpierw balistycznie - są wystrzeliwane z luf na określony teren przez większe maszyny. Potem poruszają się dzięki miniaturowym bateriom. Działają przez krótki czas, maksymalnie oszczędzając energię, po czym ukrywają się i czekają na transport lub miesiącami ładują się dzięki niewielkim bateriom słonecznym.

Silnik atomowy



Nieliczne modele maszyn polowych posiadają silniki atomowe. Należą do nich olbrzymie Żółwie oraz Matki. Silniki atomowe oraz paliwo do nich są bardzo kosztowne, nawet dla Molocha. Poza tym taki silnik niesie z sobą ryzyko potężnej eksplozji. Podobne silniki montowano przed wojną na okrętach podwodnych. Paliwo do nich trudno wytworzyć, jednak stosunkowo niewielka jego ilość starcza na bardzo długo. Najczęściej zasilane są w ten sposób bazy, maszyny specjalistyczne i super jednostki.

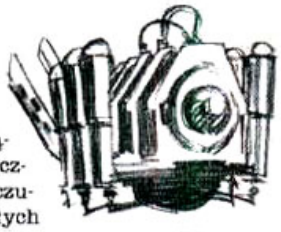
Nie grozi ci chyba posiadanie silnika atomowego. Maszynę wspomnianej klasy rozwalić może dobrze wyszkolony i uzbrojony oddział, a jeśli coś z robota zostanie, to pewnie ten oddział się zatroszczy o ewentualne skarby. Ale żeby nie było pretensji, cena takiego silnika atomowego, jeśli kogoś na niego stać, może wynieść tysiące gambli. Sprzedając coś takiego najlepiej pójść na układ: silnik w zamian na tytuł honorowy, wielkie przywileje w danym miejscu itd. Czyli wygodne życie w zamian za gambla, na którego i tak nikogo nie stać. Z takim gamblem targuj się tylko w jednym z dużych miast lub na Posterunku. Ale i to niesie ze sobą spore ryzyko. Nigdy nie wiadomo, jak goście zareagują. To towar z najwyższej półki i trzeba umieć tym handlować - byle kto może sobie nie poradzić. Jeśli chcesz opchnąć coś takiego w jakiejś pipidówce lub skorzystać z pośrednika, stracisz na pewno, i to sporo. Bardzo duże gamble w rękach detalistów mają to do siebie, że są warte dla miasta więcej, niż to zechce zapłacić byle szumowinie. Czyli normalnie kupić - raczej nie kupi. Jednocześnie nie wypuści czegoś takiego z rąk. No i może powstać z tego dramat.

Trudność wymontowania: Cholernie trudna, czas: kilka dni, ponadto potrzebny wielki warsztat i zespół ludzi.

Delikatność: 3

Cena: grube tysiące gambli

Silnik spalinowy



Spora część spośród cięższych maszyn posiada silnik benzynowy lub Diesla, połączony z agregatem wytwarzającym prąd. W silniki zaopatrzony jest cały Mobsprzet, To stosunkowo tanie i proste maszyny, w których jednostka sterująca ma za zadanie maksymalną oszczędność paliwa. Jeśli tylko nie jest to konieczne, przypominające pojazdy roboty nigdzie nie jeżdżą i spoczywają w stanie czuwania. Mimo to wszelkie wyprawy i akcje Mobsprzętu uzależnione są od stałych dostaw paliwa. Ciężkie maszyny ciągną na Dieslach i ropie, mniejsze na silnikach benzynowych. Zdarzają się także silniki lotnicze lub niezwykłe wynalazki Molocha w tej dziedzinie.

Silnik połączony z prądnicą zasila całą elektrykę robota, ale w Mobsprzęcie oprócz tego bezpośrednio napędza koła maszyny oraz hydraulikę - i to jego główne zadanie. Zdarza się nierzadko, że szczególnie czuły i drogi sprzęt elektroniczny montowany jest na robotach jako samodzielny moduł i zasilany osobno - np. bateriami, doładowywanymi jedynie dzięki akumulatorom Mobsprzętu.

Moloch dostosowuje do swych celów silniki z samochodów, maszyn i wszelkich urządzeń przedwojennych a także produkuje nowe. Zresztą, co tu dużo gadać - on przerabia całe stare urządzenia na roboty, jeśli tylko okaże się to ekonomicznie słuszne. Trochę je modernizuje, zaopatruje w wymagane narzędzia lub broń, jednostkę sterującą i gotowe. Módl się, by nigdy nie spotkała cię taka hańba, jak przegrana w walce z podrasowaną pralką.

Silnik sprzedasz prawie w każdym mieście, a i w pipidówkach istnieje na to duża szansa. Duże silniki (z ciężkich maszyn, pasujące choćby do spychacza) są cholernie ciężkie. Trzeba mieć solidny wóz, by przetransportować taki do kupca.

Trudność wymontowania: Trudna, czas: 1 godzina
Delikatność: 4
Ceny silników paliwowych:
- benzynowy: motocyklowy 25g, mały lub średni 30g, duży 60g, ciężki 70g
- ceramiczny: mały lub średni 25g, duży 55g, ciężki 65g
- wysokoprężny (Diesel): mały lub średni 15g, duży 45g, ciężki 55g

Więcej o silnikach - patrz Wyścig, str. 75

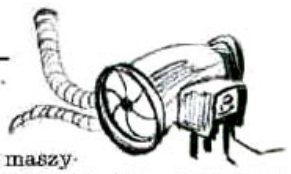
Silnik elektryczny

Z małych robocików możesz wydrzeć silniczki podobne do tych, jakie napędzają magnetofony, a z nieco większych - wspominaliśmy przed chwilą o pralce, co nie? Jednak czasem można się zdziwić, gdy we wnętrzu załatwionej metalowej bestii odkryjemy potężny silnik elektryczny - jak dawniej w pociągach. Powiem szczerze, że niełatwo na takie cholerstwo znaleźć dziś kupca.

Silnik taki musi oczywiście skądś czerpać prąd. Może mieć potężne akumulatory, doładowywane co pewien czas w bazie, baterie, lub nawet działać na kabel - poważnie, słyszałem, jak kiedyś opowiadał o czymś takim pewien facet z Posterunku. Moloch wypuścił do bitwy przedziwny oddział - tuzin strzelców podpiętych było długaśnymi kablami do kryjącej się w tyle, opancerzonej Matki! Cholernik zaoszczędził sobie na akumulatorach.

Trudność wymontowania: Mały: Przeciętna, czas: pół godziny; Duży: Trudna, czas: 1 godzina
Delikatność: 4
Ceny silników elektrycznych: Miniaturowy 10g, mały lub średni 30g, duży 60g, ciężki 70g

Prądnica



Agregat prądotwórczy, prądnica, alternator, jak zwał tak zwał. To podstawa - zamienia siłę mechaniczną w prąd. W uproszczeniu to połączony za pomocą pasa transmisyjnego z silnikiem (np. spalinowym) drugi silnik (najczęściej mniejszy) - elektryczny. Tyle, że teraz pracuje odwrotnie - zamiast napędzać maszynę czerpiąc prąd, sam zostaje napędzany i prąd wytwarza. Proste? Jak cholera. Np. gdy silnik żłopie benzynę i kręci, prądnica zmienia to w energię elektryczną i zasila w ten sposób układy robota. To dlatego oczka mogą mu się zaświecić i nabierze chęci przerobienia cię na stek.

Dzięki temu cholerstwu większość robotów w armii Molocha ma prąd. Niekoniecznie wytwarzają go same. Najczęściej (jeśli chodzi o polowe maszyny) porządny agregat i cysternę z paliwem posiada Matka, która następnie doładowuje podlegające jej mniejsze maszyny. Może trudno w to uwierzyć, gdy widzi się na polu bitwy szczątki Łowców i innych mechanicznych wojowników, zaopatrzonych jedynie w solidne akumulatory, ale prawie cała armia Molocha porusza się pośrednio lub bezpośrednio dzięki benzynie i ropie.

Trudność wymontowania: Problematyczna, czas: pół godziny
Delikatność: 3
Cena: mała - 30g, duża - 60g
O agregacie prądotwórczym przeczytasz w Detroit, na str. 212

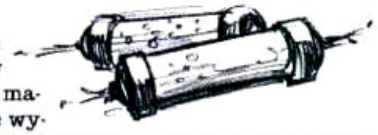
Akumulator

Wiele z maszyn nie potrafi samodzielnie wytwarzać energii i korzysta jedynie z ładowanych co pewien czas akumulatorów - w bazach lub podpinając się do specjalistycznych, ciężkich robotów dostawczych, inżynieryjnych etc. Łowcy np. mają akumulatory mieszczące energię na 1 dzień działania lub rok czuwania, a podczas akcji doładowują się u Matki codziennie.

Zresztą, Moloch wychodzi chyba z założenia, że akumulatorów nigdy za dużo. Nawet gdy maszyna sama wytwarza energię, to z reguły i tak posiada akumulatory i też gromadzi energię na zapas.

Trudność wymontowania: Przeciętna, czas: kwadrans
Delikatność: 6
Cena: miniaturowy 5g, zwykły 40g.
O akumulatorze nadprzewodnikowym przeczytasz w Detroit, na str. 210

Baterie



W niektórych maszynach Moloch umieszcza zamiast akumulatorów jednorazowe urządzenia kumulujące energię - baterie. Co pewien czas maszyny wymieniają zużyte baterie na nowe. Czasem dodatkowe baterie wystrzeliwane są balistycznie lub donoszone przez niewielkie roboty na pole walki. Baterie są droższe w zastosowaniu niż akumulatory, ale bardzo wygodne. Do miniaturowych robotów produkowane są mini bateryjki, a do dużych - ciężkie pojemniki pokaźnych gabarytów.

Trudność wymontowania: Łatwa, czas: kilka minut

Delikatność: -

Ceny: Ciężka bateria - 30g, bateria - 20g, mikrobateryjka - 15 do 40g, zależnie od wielkości (im mniejsza, tym droższa)

Baterie słoneczne

Czerpią energię z promieni słonecznych. Proces ten trwa bardzo długo, dlatego system ten najczęściej stanowi rezerwę. Robot może ładować się choćby i rok, spoczywając w letargu. Używane są także w bazach, gdzie zajmują ogromną przestrzeń, czasem kilka hektarów terenu. Coś takiego osiągnęłoby pewnie niezłą cenę wśród ludzi, ale nie mówimy przecież o bazach.

Mniejsze baterie słoneczne mało komu się na cokolwiek przydadzą, może do zasilania radia - w sumie zawsze coś, szczególnie, że słońce poświeci jeszcze przez długie lata.

A słyszałeś o roślinnych bateriach słonecznych, których działanie oparte jest na fotosyntezie? Warstwa sztucznie wyhodowanych niby-roślin czerpie energię ze słońca i ładuje akumulatory.

Trudność wymontowania: Trudna, czas: 1 godzina

Delikatność: 2

Cena: 60g za $1m^2$, miniaturowe - 15g.

O kolektorze słonecznym przeczytasz w Detroit, na str. 210

Paliwo

Benzyna, ropa, gaz, węgiel, a nawet materiały rozszczepialne - wszystko zależy od rodzaju maszyny, jej rozmiarów etc. Granica między mobilnym robotem a stacjonarną bazą jest dosyć płynna. Gdy ukatrupisz maszynę dostawczą albo choćby wydobędziesz paliwo z jakiegokolwiek blaszaka, możesz być pewien, że na pewno nic się nie zmarnuje. Ludzie potrafią wykorzystać każdy rodzaj paliwa. Oczywiście, musisz mieć do czego je wpompować - np. do baku, pojemników, kanistrów czy cysterny.

Trudność wymontowania: benzyna z samochodu - Przeciętna; zbiornik zamknięty głęboko wewnątrz robota - Problematyczna, czas: zależy od ilości

Delikatność: 2 (zdarza się, że w trakcie przelewania paliwa coś gdzieś przerwie i benzynka użyźni ziemię)

Cena: Paliwa płynne - patrz Detroit, str. 208

Ładowarka

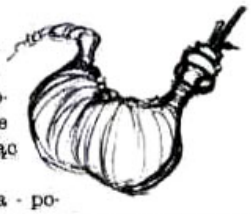
Czyli łącze do ładowania robota. Moloch stara się, by jego twory były na tyle uniwersalne, na ile da się to osiągnąć tanim kosztem. Głównie chodzi tu o zasilanie, które jest największym z problemów armii maszyn. Roboty wyposażane są w ładowarki, które umożliwiają ładowanie akumulatorów niemal z każdego źródła prądu - uniwersalne łącza, dostosowane do pracy z każdym Inżynierem, robotem dostawczym, gniazdem w bazach czy choćby standardową instalacją elektryczną, typową dla budynków i miast dawnego świata ludzi. Na terenie Molocha prąd nadal płynie w dawnych ludzkich instalacjach, tyle że nie służy do oglądania TV ani oświetlania domów w nocy czy ogrzewania mieszkań na zimę. Ale instalacja pozostaje ta sama - dlatego maszyny potrafią ładować się nawet ze zwykłych gniazdek z uziemieniem albo bezpośrednio z kabla.

Trudność wymontowania: Trudna, czas: 1 godzina

Delikatność: 3

Cena: 35g

Biocybernetyczny żołądek



Niektóre roboty nowszych generacji zaopatrzone zostały w alternatywne źródło energii - sztucznie wyhodowany i wszczepiony żołądek, połączony z akumulatorem za pomocą techniki podobnej do łącz MC. Maszyna pożera pokarm podobnie jak zwierzę lub człowiek i trawiąc go zmienia w energię, w ten sposób zasilając akumulatory.

Jednym z modeli zaopatrzonych w biocybernetyczny żołądek jest Drapieżca - podobny do Łowcy, ale o wiele bardziej agresywny. No i pożera ofiary. W odróżnieniu od Łowcy poluje nie tylko na ludzi, ale także na zwierzęta. Zapuszcza się bardzo daleko i jest bardziej niezależny niż inne maszyny. Gdy straci całą energię, a nic nie upoluje, gdy nie znajdzie także żadnej roślinności (do której trawienia jest przystosowany), zapada w letarg, ładując się w tym czasie bateriami słonecznymi. Może to trwać nawet długie miesiące.

Inny robot, wielki i pękaty, zwany Śmietnikiem pożera wszystko co przyniosą mu towarzyszące roboty i zamienia to na energię, a następnie ładuje ustawiające się w kolejce maszyny. Poza bardzo rozbudowanym systemem trawiennym, niemal wszystkożernym, Śmietnik posiada także kilka dodatkowych układów wytwarzania energii. Potrafi ładować się za pomocą baterii słonecznych, spalać benzynę, gaz i jak każdy prawie robot - ładować się z dowolnego gniazda elektrycznego.

W zupełnie innym celu biocybernetyczny żołądek posiada szpiegowska maszyna zwana Genetykiem. Również zabija i pożera ludzi oraz zwierzęta, jednak dodatkowo pozostawia w swoim wnętrzu próbki DNA, które następnie dostarcza Molochowi.

Po wymontowaniu biocybernetycznego żołądka (w zasadzie nierozerwalnie związanego z większą częścią robota) stanowić może on w niektórych miejscach świetne źródło energii. Gdyby nie powszechne potępienie dla wykorzystywania maszyn, najlepszym rozwiązaniem byłoby utrzymywanie "żywego" robota i karmienie np. szczurami. Sam zadbałby o siebie, a ludzie podczepialiby tylko co pewien czas akumulatory i ściągali wytworzoną energię - jak z dojnej krowy.

Biocybernetyczny żołądek zawiera jedno łącze MC.

Trudność wymontowania: Cholernie trudna, czas: 8 godzin

Delikatność: 1

Cena: 200g (tyle byłby wart ze względu na poziom wykonania, ale kto zechce to kupić?), zawiera komponenty warte około 40g i dodatkowo 100g za łącze MC.

Optyka i detektory

Zastanawiałeś się jak maszyny widzą świat? Jeśli byłeś na Froncie - na pewno. To podstawa, by wiedzieć jak przeżyć, jak wygrać, w końcu żeby w ogóle zorientować się, z czym masz do czynienia.

Elektroniczne oczy, uszy, nos czy jak to nazwiesz - u robota to po prostu detektory świetlne, chemiczne, dźwiękowe, ruchu itd., różne w zależności od modelu. Dane zbierane przez określony detektor dopiero wtórnie przetwarzane są przez komputer (jednostkę sterującą) SI i w efekcie powodują reakcję maszyny. Niby tak samo, jak u człowieka, tyle że maszyna może sobie to wszystko przełączać - zarówno swoje „oczy", jak i „mózg". Inaczej widzi i reaguje, gdy działa w trybie podróży, inaczej w trybie alarmowym, walki czy „snu".

Niektóre maszyny nie potrafią nawet samodzielnie podróżować, ponieważ ich percepcja i SI są zbyt ograniczone. Uproszczona geometria otoczenia oraz detektor ciepła - i do boju! Nie zaprzątają sobie mózgu takimi pierdołami, jak kolory, faktury, drobny ruch, małe przedmioty itp., dzięki czemu są szybsze od kobry. Wypuszczane są tylko na polu walki i tam robią prawdziwą rzeźnię.

Poszczególne systemy optyczne mogą być zamontowane w maszynie jako osobne moduły lub też sprzężone w jednym urządzeniu. W przypadku maszyn składanych modułowo Moloch lubi oszczędzać - przed samą akcją otrzymują one tylko niezbędne systemy (np. jeśli mają biegać w nocy, widzą tylko w podczerwieni), a reszta wraca do pudełka. Mniej straci w razie klęski i mniej ludzie zyskają.

Wizja

To podstawa dokładnej analizy obiektów, ukształtowania terenu itp. Najczęściej obraz dociera do maszyny w szerokim zakresie widma. Najbardziej zaawansowane maszyny nie pogardzą również widmem widzialnym dla człowieka. Takie systemy optyczne można wykorzystać do zbudowania kamer, przesyłających obraz do odbiornika.

Trudność wymontowania: Trudna, czas: 2 godziny
Delikatność: 2
Cena: 5g komponent, około 20g kamera (nie nagrywająca!).

Infrawizja

Czyli podczerwień. Detektor termiczny to najpopularniejsza wersja optyki większości prostych robotów bojowych, m.in. Łowców. W fazie szału bojowego roboty te atakują wszystkie obiekty gorące. W normalnym trybie jest to opcja wspomagająca, pomaga też odszukiwać i rozpoznawać obiekty i cele w ciemności lub za przeszkodami (za ścianami itp.). Jeśli potrafisz (Trudny test Mechaniki) i masz odpowiednie części, możesz zrobić sobie z tego hełm z goglami, dzięki któremu także będziesz widział w podczerwieni. Urządzenie to będzie jednak miało swoje gabaryty - z pewnością nie będą to wygodne okularki.

Trudność wymontowania: Trudna, czas: 2 godziny
Delikatność: 2
Cena: 25g komponent, 60g gotowy zestaw optyczny dla człowieka.

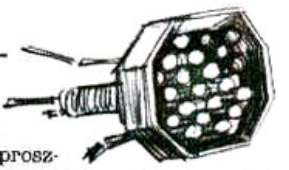
Detektor ruchu

Pomocniczy system, który zwraca uwagę robota na ruch i budzi go z letargu lub włącza tryb analizy, a także uruchamia inne narządy percepcji. Zupełnie nieprzydatny, jeśli poruszających się w otoczeniu obiektów jest zbyt dużo. Za to bardzo przydatne, jeśli maszyna pełni rolę strażnika lub wędruje przez nieznany teren.

Dla ludzi tego typu cacko jest na wagę złota. Za każdym razem, gdy chłopaki z Posterunku załatwią Wartownika, za wszelką cenę starają się przytaszczyć złom do bazy, lub przynajmniej jego głowę. A tam, na miejscu ktoś się już zajmie wnętrzem i skonstruuje (Cholernie trudny test Mechaniki) kolejny wykrywacz ruchu dla dzielnych żołnierzy. Co prawda, świeżo wyrwany z mózgu maszyny układ nie ma żadnego ekranu z migającymi kropkami ani pokręteł czułości, ale da się coś takiego dołożyć.

Trudność wymontowania: Bardzo trudna, czas: 4 godziny
Delikatność: 1
Cena: 30g komponent, 80g działający detektor.
O detektorze ruchu przeczytasz w Neuroshimie, na str. 146 i 256

Detektor kształtów



Połączony z systemem optycznym układ analizy obrazu, rozpoznaje wiele zapisanych w pamięci robota kształtów - np. ludzi, zwierząt, budowli, pojazdów, zależnie od stopnia zaawansowania komputera. Niektóre potrafią nawet rozpoznawać konkretne modele broni. Detektor kształtów polega na pewnym uproszczeniu obrazu, przyspiesza analizę otoczenia. Niektóre kształty wyławiane są w pierwszej kolejności i wprowadzają robota w stan alarmu: wszystkie układy bojowe zostają uruchomione. Warto dodać, że w trybie alarmowym robot zużywa więcej energii, dlatego ludzie często oszukują maszyny i pozbawiają je energii stawiając w niektórych miejscach kukły - tak jak dawniej strachy na wróble. Widząc coś takiego, prosta maszyna da się nabrać. Również dzięki znajomości działania tego układu (oraz wiedzy o poszczególnych modelach maszyn) ludzie podchodzą niektóre roboty przebierając się za zwierzęta. Co prawda, nie trudno oszukać głupiego robota, ale pamiętać też trzeba, że zyskuje się dzięki temu tylko szansę na oddanie pierwszego strzału. Potem robot wali nie patrząc w co, po prostu w stronę zagrożenia, choćby wyglądało jak zwykłe drzewo.

A po co to ludziom? Chyba tylko po to, żeby samemu skonstruować robota-wartownika (założenie detektora kształtów do innego robota, a następnie ustawienie go to dwa Bardzo trudne testy - pierwszy Mechaniki, drugi Elektroniki).

Trudność wymontowania: Bardzo trudna, czas: 4 godziny

Delikatność: 3

Cena: 15g (trudno o chętnego kupca).

Układ celowniczy

Powiększenie obrazu, celownik optyczny, opcjonalny celownik laserowy, analiza wiatru i krzywych balistycznych... Przerażające „oko zabójcy". W układ ten wyposażeni są Snajperzy - potrafią oddać celny strzał z wielu kilometrów. Jednak gdy ta zabawka trafia w ręce ludzi, okazuje się, kto potrafi ją lepiej wykorzystać. Robot ze swoją ograniczoną percepcją i prostym mózgiem, czy człowiek? Dlatego też Moloch raczej nie szasta na prawo i lewo robotami snajperskimi.

Aby jednak skorzystać z tego układu, nie wystarczy wyjąć soczewek i kilku drucików. Trzeba wydobyć także samą jednostkę sterującą, a następnie ją przeprogramować (Bardzo trudny test Mechaniki i trudny test Elektroniki). W efekcie otrzymasz dosyć ciężkie urządzenie, które możesz założyć na hełm. Ale kto by nie chciał takiego cudu?

Snajperów nie ma wielu, ale zwykłe maszyny też posiadają układy celownicze, tyle że prostsze - np. zwykły wzmacniacz obrazu, albo system celowania połączony z detektorem ruchu, detektorem kształtów lub termicznym. Jeśli jest to ci do czegoś potrzebne, też wymontuj. Może zrobisz kiedyś własnego robota. A jeśli maszynka posiada system soczewek, to chociaż zmontujesz sobie lornetkę (Przeciętny test Mechaniki).

Trudność wymontowania: Cholernie trudna, czas: 8 godzin (zwykły celownik - Problematyczna, czas: pół godziny)

Delikatność: 1 (zwykły celownik - 3)

Cena: 20g prosty, 50g snajperski, 40g gotowy celownik optyczny, 150g gotowe urządzenie celownicze.

Noktowizor

Wzmacniacz światła. Wystarczy kilka fotonów, a robot już wie, co się święci. W całkowitej ciemności (np. pod ziemią) urządzenie nic nie wskóra. System ten zakładany jest z reguły jako dodatkowy moduł na zwykłą optykę robota. Wiesz, takie okulary. Niewiele robotów ma to jako wyposażenie standardowe.

A poza tym jest to cholernie poszukiwany komponent, z którego dobry mechanik zrobi (Trudny test Mechaniki) prawdziwy noktowizor dla człowieka.

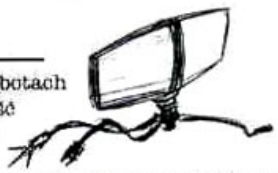
Trudność wymontowania: Trudna, czas: 2 godziny

Delikatność: 2

Cena: 30g komponent, 70g gotowy noktowizor.

O noktowizorze przeczytasz w Neuroshimie, na str. 145

Radar



Radar radarowi nierówny. Jeden ma dużą moc, inny małą. Te montowane na robotach mają zazwyczaj małą, i co za tym idzie bardzo mały zasięg, kiepską dokładność itd. Tak czy siak nadal jest to duże bydlę. Na tyle duże, że rzadko który blaszak jest w niego wyposażony. Raczej tylko roboty dowodzące. W działaniu radaru przeszkadzają wszystkie naziemne przeszkody, więc najlepiej pudło to działa na pustyni lub po prostu na płaskim terenie. Potrafi też wykryć cele w powietrzu.

Podobnie jak w przypadku detektora ruchu, w metalowej głowie nie znajdziesz żadnego ekranu ze świecącymi kropkami. To musisz już załatwić sobie sam, a następnie zmajstrować (Problematyczny test Mechaniki) w jedno działające urządzenie.

Trudność wymontowania: Trudna, czas: 4 godziny

Delikatność: 3

Cena: 25g komponent, 70g radar.

Analizator chemiczny

Rzadki moduł, w który zaopatrzone są niektóre roboty niebojowe oraz strażnicze. Jest to skomplikowane urządzenie, działające jak nos psa. Potrafi rozpoznać „zapach" człowieka z dużej odległości (z około 300 metrów z wiatrem, 50 metrów przy bezwietrznej pogodzie). Niezwykle cenne i dość rzadkie.

Kupi to każdy Łowca, jeśli tylko będzie go stać, oczywiście po wcześniejszym przerobieniu go (Trudny test Elektroniki) do użytku dla ludzi. Detektor można ustawić (Przeciętny test Elektroniki) tak, że będzie wykrywał istoty żywe lub jeszcze dokładniej - określonego gatunku (w przybliżeniu), jeśli ma wcześniej zapisaną odpowiednią próbkę.

Dodatkowo urządzenie może posiadać rozbudowany układ analizy składu powietrza i pobranych próbek. Po przeprogramowaniu (Problematyczny test Elektroniki) ludzie mogą go używać jako miernika skażenia chemicznego.

Trudność wymontowania: Bardzo trudna, czas: 4 godziny
Delikatność: 1
Cena: 50g komponent, 100g gotowy analizator chemiczny, 50g miernik skażenia chemicznego.
O analizatorze chemicznym i mierniku skażenia chemicznego przeczytasz w Neuroshimie, na str. 146.

Kamera, aparat fotograficzny

Niektóre maszyny szpiegowskie lubią sobie pacnąć tu i tam fotkę lub nagrać nieco filmu. Cyfrowe urządzenia do zapisu obrazu dostarczają danych dla skomplikowanych komputerów analizujących w bazach Molocha. Niektóre maszyny potrafią przesyłać je na pewną odległość, co ułatwia wyniesienie nagranych materiałów w bezpieczne dla robotów miejsce i przekazanie gdzie trzeba.

Wydłubane z blaszaków aparaty, przerobione przez zdolnego mechanika (Problematyczny test Mechaniki) mają swoją cenę i bez problemu znajdą chętnego nabywcę.

Trudność wymontowania: Problematyczna, czas: 1 godzina
Delikatność: 3
Cena: 30g

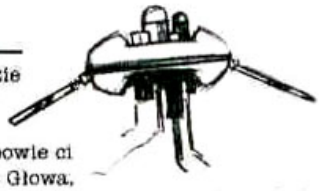
Elektronika i fotonika

Moloch wykorzystuje technologię z wielu kolejnych dekad - komputery, oprogramowanie, urządzenia z początku XXI wieku, jak i stworzone później. Jednak to co stanowi mózgi robotów to w najgorszym razie ostatnie osiągnięcia ludzkiej cywilizacji tuż sprzed wojny lub (w większości) komputery wyprodukowane już po wojnie. Komputery pochodzące z lat -nastych i dwudziestych zbudowane są w oparciu o elektronikę, zaś późniejsze - najczęściej o fotonikę. Światłowody i lasery wielokrotnie spotęgowały moc obliczeniową procesorów i szybkość przesyłu danych w systemach cybernetycznych. Ponadto Moloch od kilkudziesięciu już lat pracuje nad wykorzystywaniem neuronów do przesyłu danych - zdarza się ubić ludziom maszyny, wewnątrz których płynie krew, rozciągają się żyły i zabezpieczone ciałem sieci układu nerwowego. Do tego dodajmy jeszcze technologię łączenia maszyny z całkowicie żywą istotą i chyba wystarczy, żeby zacząć się sukinsyna obawiać.

Jednak mimo wszystko ludzki mózg, obdarzony wolną wolą, niezwykłą umiejętnością kreatywnego myślenia i elastycznością nadal zdaje się górować nawet nad najdoskonalszymi sztucznymi mózgami. Miliony lat ewolucji stworzyły niedoścignionу komputer, zarówno pod względem hardware'u, jak i software'u. Cóż bowiem z tego, że molochowe mózgi tysiące razy szybciej niż człowiek obliczą kombinacje zmiennych w pewnym ograniczonym i uproszczonym zbiorze, skoro ludzki

mózg potrafi niemal instynktownie wybierać z cholernie złożonej rzeczywistości to co naprawdę przydatne i na tym się koncentrować. I to wykorzystać. Maszyna musi wpierw stworzyć sobie uproszczony model świata, w którym się porusza i dopiero wtedy nabiera rozpędu. Maszyna działa w świecie zupełnie obcym swojej naturze. My jesteśmy u siebie.

Główny układ sterujący



Czyli komputer z SI. Z reguły ukryty jest w „głowie" robota, czyli tam gdzie znajdziesz również wszelkiego rodzaju receptory. Inna sprawa, że czasem niełatwo zlokalizować ową „głowę". Równie dobrze może stanowić centrum kadłuba maszyny, jak wspierać się na długiej metalowej szyi. Jeśli ktoś powie ci kiedyś „celuj w głowę", nie słuchaj go. A przynajmniej nie bezkrytycznie. Głowa, jak i inne najważniejsze dla robota systemy są najbardziej zabezpieczone - w tych miejscach posiada najgrubszy pancerz. Z drugiej strony, jeśli przebijesz się w takim miejscu, jeden zero dla ciebie.

Ja zawsze mówię: najpierw uszkodź gnoja, jakkolwiek - nogi, łapy, optyka. A potem dopiero, gdy już nie może działać w pełni swoich możliwości, szukaj sposobu by ostatecznie go ukatrupić. Gdy już ścierwo leży z otwartą głową, możesz pogrzebać w środku i wydobyć pewne dane - zależnie od systemu będzie to łatwiejsze lub trudniejsze. Spróbuj wyszarpać jakieś programy (Problematyczny - Cholernie trudny test Elektroniki, zależnie od modelu robota; potrzebny komputer). Potem możesz wyczyścić i sprzedać lub samemu użyć jako moduł pamięci do systemu komputerowego.

Oczywiście, komputer robota w niczym nie przypomina znanych z plakatów i reklam komputerów osobistych. Ot, zwykła kostka lub płyta, plus masa kabli, łącz i gniazd. Niektórzy ludzie, np. Posterunkowcy, mają specjalne urządzenia, do których podłączają jednostki sterujące robotów i momentalnie mają je podpięte do swojego komputera. I mogą grzebać w nich do woli.

Jeśli ktoś jest wariatem, może w ogóle skorzystać z całego zestawu - w końcu dostajesz komputer z SI i oprogramowaniem stworzonym przez prawdziwego mistrza w swoim fachu! Może uda się coś z tego zrobić i wykorzystać sztuczną inteligencję i zawarte programy.

Wiesz, faktycznie, jeśli ktoś dobrze pozna i zrozumie algorytmy, według których działał dany robot, z wiedzą tą może wykorzystać maszynę lub samą jednostkę sterującą do własnych celów i zrobić sobie niewolnika lub inteligentne i posłuszne urządzenie (Bardzo trudny lub Cholernie trudny test Elektroniki; zawodne). Tyle tylko, że NIGDY nie wiadomo, czy poznało się te algorytmy wystarczająco dobrze. Historia pokazuje, że zawsze coś przeoczono i kończyło się to dramatem.

Trudność wymontowania: Problematyczna, czas: 1 godzina

Delikatność: 2 - 6 (zależnie od modelu)

Cena: 5g (Łowca, Szczęki, Piła) - 50g (Mózg), do 100g za układ rzadko spotykanej, eksperymentalnej maszyny (kupi tylko doświadczony elektronik lub ktoś z Posterunku), 80g komputer z SI.

Mniejsze układy sterujące

Pomocnicze mózgi, sterujące wyłącznie pewnym modułem maszyny (np. systemem poruszania się albo analizą terenu). Posiadają je tylko niektóre roboty. Z reguły są prostsze od głównego układu sterującego. Reszta jak wyżej.

Trudność wymontowania Problematyczna, czas: 1 godzina

Delikatność: 3

Cena: 5 - 10g

Kości pamięci

Pamięć do przechowywania gromadzonych przez robota danych. Nierzadko maszyny wymieniają je między sobą lub odsyłają do bazy, same zostając nadal w polu. Gdy nie chce ci się nosić ciężkiego złomu, wymontuj chociaż to z komputera robota. Dla niektórych ludzi to sporo warte - np. Posterunek chętnie kupi takie kostki (lub płytki).

Trudność wymontowania: Przeciętna, czas: kwadrans

Delikatność: 2

Cena: 5g (nie licząc ceny zawartości, która może okazać się ważniejsza niż nośnik).

Oprogramowanie

Na początek, trzeba to wydobyć z komputera. Prawdę mówiąc z jednostek sterujących robotami niewiele wyciągnie się całych programów. Jest w nich jakiś amebiczny system implementowany robotom zawsze w nieco innej wersji - każdy ma inną jego część, inny zakres tego systemu. Rdzeń jest do dziś cały czas rozpracowywany i również cały czas modyfikowany przez Molocha. Istnieje kilka najczęściej spotykanych systemów. Zupełnie inne są programy kierujące maszynami bojowymi - wojownikami (najpowszechniejszy jest nazywany w żargonie Posterunku systemem V), inne mózgami (systemy: Enigma - do dziś nie złamany [znany też jako system Chaos], system Krzyżowy, oraz Sześcienne: D [Deep], Q [Quick], F [Flat]), jeszcze inne inżynierami i maszynami specjalistycznymi (tu da się dodatkowo wydobyć bardzo cenne programy, ładowane osobno na system, np. obsługujące konkretne maszyny, fabryki itp.). Samą jednostkę za to można sformatować i użyć jako komputera - nie osobistego oczywiście, nie ma ekranu, klawiatury i fajnych gier. Jednak możliwości techniczne zostają i jeśli ktoś potrafi programować takie urządzenia na nowo, będzie to miało dla niego wartość. Paranoicy nigdy do końca nie wierzą, że nie pozostało tam już nic, żaden wirus czy ukryty mikrochip Molocha.

System V daje maszynie ogromne możliwości bojowe, orientacji i szybkiego poruszania się w terenie, reagowania itd. System Krzyżowy to standardowa SI o przeciętnych możliwościach, daje o wiele większą inteligencję maszynie niż system V. Systemy Sześcienne pozwalają prowadzić bardzo skomplikowane operacje strategiczne i planowania, zaś Enigma to jeden z najstarszych systemów (prawdopodobnie SI), spotykany w jednostkach sterujących Mózgami. Jego działanie jest zupełnie nie znane. Wygląda na to, że w nim tkwi sekret inteligencji, działań i woli Molocha.

Kod źródłowy mieści się na kilka CD. Posiada wartość dla tych, którzy jeszcze danego systemu nie mają, a chcieliby się mu przyjrzeć lub dla maniaków z Posterunku, jeśli okaże się, że z daną maszyną nie mieli jeszcze do czynienia. Przeciętnemu człowiekowi nie przyda się to na nic.

Jeszcze jedno! A co powiesz na programy, które pozwalają Matce lub Mózgom na analizowanie działań swoich żołnierzy? Cała heca w tym, że zawierają one dane dotyczące poszczególnych maszyn bojowych Molocha. Nieco przeróbek (Bardzo trudny test Mechaniki, Cholernie trudny test Elektroniki) i otrzymujesz urządzenie, które zapoda ci na wyświetlaczu pełny opis robotów, na które akurat patrzysz - o ile tego typu robot znalazł się w kartotece, którą wydobyłeś z Mózgu.

Trudność wymontowania: Problematyczny test Komputerów, a wypadku systemu Enigma - Bardzo trudny, czas: 2 godziny / 8 godzin

Delikatność: 4 / 2

Cena: Nowy rodzaj systemu sterującego - od 20 (nowy model znanej maszyny) do 100g (wydobyty z bardzo interesującej i niespotykanej maszyny), zależnie od pochodzenia.

Poszczególne programy warte od 20 do 200g, patrz Detroit 211.

Elektroniczna mapa

Kiedyś byłby to GPS, z którego otrzymywalibyśmy piękne zdjęcia satelitarne. Dzisiaj satelity są jedynie ładnymi gwiazdkami szybciej niż inne sunącymi po nocnym niebie. OK., olejmy GPS-y. Maszyny radzą sobie inaczej i możemy z tego skorzystać. Moloch od lat gromadzi zdjęcia terenu z całego USA i nanosi te dane na swoje elektroniczne mapy. Zapisuje położenie ruin, miast, rzek, dróg. Po 30 latach badań nadal jest to co prawda wielka biała plama, ale sporo interesujących go kropek zostało zbadanych. Na swojej wielkiej mapie ma wszystkie dane dotyczące starego świata (złoża, tajne bazy, fabryki, dosłownie wszystko, co wygrzebał), a nanosi tylko korektę. „Tylko" korektę, bo świat się „nieco" zmienił podczas wojny i po niej.

Gdy jakiś oddział maszyn wyrusza w teren, otrzymuje część tej mapy z naniesionymi współrzędnymi, azymutami itd. Jeśli szpiedzy zdołali wcześniej dotrzeć do miejsca, gdzie oddział zmierza, Mózg może dysponować bardzo dokładną analizą terenu. Robot dowodzący może mieć nawet zaznaczone najbliższe tajne bazy, posterunki i magazyny Molocha, jednak możesz być pewien, że jest to pierwsza część maszyny, która w razie czego ulega samozniszczeniu. Gdy jednak bazy nie są tajne, nie jest to już taki dramat, gdy wpadnie w ręce ludzi.

A propos tych baz, to powiem ci jeszcze jedno. Nie zdziw się, gdy korzystając z wyciągniętej z Mózgu mapy trafisz do punktu oznaczonego jako baza, a tam czekać będzie tylko jedna maszyna. Możesz być pewny, że to Przewodnik - robot, który dopiero prowadzi do miejsca, gdzie ukryta jest prawdziwa baza. O tak, Moloch to paranoik.

Trudność wymontowania: Proste mapy - Problematyczna, tajne - Bardzo trudna, czas: 1 godzina / 8 godzin

Delikatność: Zwykłe proste mapy - 6, tajne mapy -1 (system zabezpieczeń)

Cena: 10g niezbyt dokładna mapy niewielkiego terenu, 50g dokładna mapa nieznanych terenów z zaznaczonymi ważnymi i ciekawymi dla Molocha miejscami, zaś supertajna, ogromna i dokładna mapa stanu z zaznaczoną pełną strukturą molochowych poszukiwań będzie warta nawet kilka tysięcy gambli.

Części zapasowe

To znaczy dla ciebie zapasowe, bo dla robota cholernie podstawowe i ważne. Ale gdy tak grzebiesz i grzebiesz w biednej maszynie, wiesz jak jest, zostaje na ręce kupa niepotrzebnych części, które mogą się kiedyś przydać. Z jednego robota wydłubiesz 2 garści interesujących części zapasowych.

Trudność wymontowania: Przeciętna, czas: godzina

Delikatność: 3

Cena: 5g za dwie garście (ćwierć kg).

O częściach zapasowych przeczytasz w Neuroshimie, na str. 145

Elektroniczny wytrych

Rzadko która maszyna ma coś takiego, ale w oddziale, który swoją misję ma wykonać w jakiejś dawnej ludzkiej bazie znajdzie się kilku elektronicznych włamywaczy. Mózg lub Inżynier zaopatrzony zostanie w elektroniczny wytrych, który służyć może równie dobrze ludziom do pokonywania zabezpieczeń w przedwojennych budynkach, magazynach wojskowych itd. trzeba go tylko nieco przerobić (Problematyczny test Elektroniki).

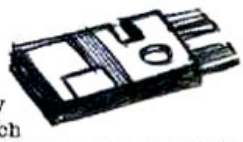
Trudność wymontowania: Przeciętna, czas: pół godziny

Delikatność: 3

Cena: 20g komponent, 50g gotowe urządzenie.

O elektronicznym wytrychu przeczytasz w Neuroshimie, na str. 147

Elektroniczne klucze



Przed chwilą mówiłem o wytrychu, czyli zawodnym bo zawodnym, ale uniwersalnym kluczu do wszystkich zamkniętych elektronicznie drzwi. Zaś elektroniczny klucz nie służy do włamywania, ale po prostu do normalnego otwarcia określonych drzwi. Coś jak karta do czytników. Gdy ubijesz robota w jakiejś bazie Molocha, możesz wydobyć z niego taki klucz, a dzięki niemu otworzysz te drzwi, które potrafił otwierać ów robot. Proste? Nic nie musisz przerabiać, bo wszystko co potrzebne ma zapisane w sobie - konkretne kody i informacje.

Inna sprawa, że taki klucz możesz spróbować przeprogramować (Trudny test Elektroniki, odpowiednie urządzenia) tak, by upodobnić go do innego klucza lub nawet przerobić go na elektroniczny wytrych (Cholernie trudny test Elektroniki).

Trudność wymontowania: Przeciętna, czas: pół godziny

Delikatność: 3

Cena: 10g jako komponent; o wiele więcej, jeśli klienta interesuje akurat ten konkretny klucz do danego miejsca.

Komunikatory

Mimo, że tego nie widać ani nie słychać, wiele maszyn potrafi się ze sobą komunikować. Podczas bitwy Matka wysyła niesłyszalne komendy Łowcom, wybiera dla nich cele i uruchamia poszczególne tryby ich działania. Szpiedzy przesyłają drogą radiową zebrane przez siebie dane. Komunikaty, sygnały alarmu, kody - rozsyłane są pomiędzy robotami za pomocą fal radiowych.

Im bardziej skomplikowana maszyna, tym większe szanse, że będzie zaopatrzona w dobry odbiornik oraz nadajnik. A proste - cóż... Taki Łowca potrafi rozpoznać tylko kilka kodów wysłanych przez jedną Matkę, z którą jest połączony oraz uniwersalny alarm. Na resztę sygnałów jest głuchy. Wysłać zaś potrafi tylko sygnał SOS.

Maszyny bojowe ze względu na bardzo ograniczony komputer posiadają proste komunikatory, zdolne rozpoznać kilkadziesiąt kodów.

Większe modele Szpiegów, zaopatrzone w ciężki nadajnik, mogą wysyłać nawet bardzo dokładne zdjęcia do oddalonego o kilometry komputera dowodzącego. Stamtąd, po analizie dowódcy, dostają rozkaz typu: zniszcz / uciekaj / ukryj się / cisza w eterze.

Tak już jest z Molochem - to pieprzone metalowe mrowisko. Każda maszyna robi co innego: jedna myśli, inna patrzy, jeszcze inna walczy lub transportuje. Moloch jakoś nie stawia na uniwersalność swoich żołnierzy.

Trudność wymontowania: Problematyczna (w przypadku bardziej zaawansowanych - Trudna), czas: pół godziny (godzina)

Delikatność: 3

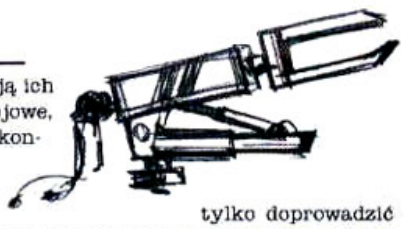
Cena: 2g prosty (Łowca), 20g nadajnik (Szpieg), 15g radio, 25 krótkofalówka.

Mechanika

Teraz kilka słów o najcięższym złomie. Darujmy sobie gadki szmatki o tym, że roboty mają podwozia czy nogi, że mają ręce i takie tam. Ale o kilku rzeczach być może nie wiedziałeś. Na przykład takie ręce - zdarza się, że maszyna wyposażona jest w nie byle jakie łapy, a w samodzielne i inteligentne! Posiadają własny moduł SI. Takie myślące łapy to coś w rodzaju mniejszego robota, doczepionego do nosiciela. Może to być łapa-snajper, łapa-inżynier itp. No i nie tylko łapy. Moloch ostatnio lubuje się w składaniu swoich pupili z modułów i zdarza się, że kawał mechanicznego sukinsyna ważący kilka ton nagle jak na trzy cztery rozpadnie się na tuzin mniejszych. Głowa okaże się pająko-podobnym robotem dowódcą, tułów - szybką jednostką transportową, a wszelkie odnóża i urządzenia - mniejszymi, wyspecjalizowanymi paskudami. Uch, niejeden już przestraszył się takiej rozmieniającej się na drobne maszyny. Słyszałem też o samobieżnych łapach, które potrafią doczepić się do dowolnej maszyny, dzięki czemu ta zyskuje dodatkową kończynę, i to całkiem cwaną.

Oprócz wymienionych niżej modułów w robocie możesz znaleźć także wszelkiego rodzaju narzędzia - nigdy nie wiesz, co danemu pacjentowi akurat zamontował Wielki Mechanik. Może po prostu solidne reflektory, może palnik, spawarkę, może antenę satelitarną lub rozpylacz torfu. Choć nie mocno przebarwione są te wszystkie legendy o zupełnym bziku Molocha, o tych tosterach i podgrzewaczach do kawy w bojowych maszynach, ale w pewnych graniach faktycznie można natrafić w jego robotach na wszystko, w tym elementy zadziwiające. Ceny tych urządzeń czy trudność wymontowania jest różna i zależeć będzie od MG.

Mechaniczne ramiona



Czasem jedno, czasem dwa lub więcej, a niektóre popieprzeńce mają ich nawet sześć czy osiem! Każda łapa do czegoś służy - są więc bojowe, inżynieryjne, uniwersalne itp. Różnią się długością, odpornością, konstrukcją. Są łapy teleskopowe, które wydłużają się nawet o kilka metrów, są super giętkie - jak macki, są zaopatrzone w chwytaki lub broń. Urywasz taką łapę i masz połowę narzędzia. Pozostaje tylko doprowadzić to do ładu, zapewnić zasilanie, sterowanie i gotowe. Z robotów inżynieryjnych czy medycznych możesz w

ten sposób wyszabrować naprawdę unikalny i niezwykły sprzęt, urządzenia, o jakich nie śniło się ludzkim technikom!

Trudność wymontowania: Trudna, czas: 1 godzina

Delikatność: 6

Przykładowe ceny: 25g manipulatory inżyniera, 5g bojowe ramię tnące, 10g wysięgnik z zatrutymi igłami (Pająk), bojowe z bronią palną - zależnie od rodzaju broni.

Hydrolep

Przezroczysta, glutowata substancja, którą maszyna uszczelnia czułe na wodę szczeliny i łącza. Ni to zaschnięta, ni to płynna, przylega do metalu i zapewnia skuteczną ochronę. Co więcej, da się to ściągnąć, bo świństwo trzyma się w jednym kawałku, mimo że wygląda jak zwykły smar. Cóż, chemiczno - fizyczne cudo. Z reguły maszyny uszczelniane są w ten sposób w warunkach polowych dodatkowo przez Inżynierów, gdy normalny układ smarowania, uszczelki, plastikowe izolacje itd. nie wystarczą. Zazwyczaj znajdziesz to w precyzyjnych robotach lub niewielkich częściach większych maszyn. Rzadko na jednej maszynie można zdobyć więcej niż jedną porcję hydrolepu. Jedną porcję zmieścisz w małym słoiku.

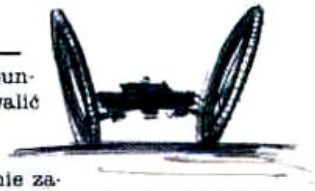
Chyba nie muszę mówić, jak bardzo hydrolep przydaje się mechanikom.

Trudność wymontowania: Przeciętna, czas: kwadrans

Delikatność: -

Cena: 10g porcja.

Podwozie i koła



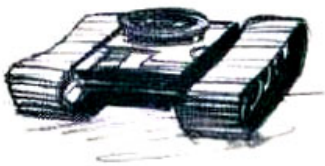
Bojowy mobsprzęt to dobrze opancerzone samochody, czołgi lub ruchome bunkry. Naprawdę znakomity prezent od kolegi Molocha - trzeba tylko wywalić całkowicie wszelkie zbędne, molochowe świństwo. Trzeba się trochę przy tym narobić, żeby doprowadzić do ładu. W sumie czasem jest z tym o wiele więcej roboty, niż z postawieniem na koła wraku samochodu. No, może nie zawsze. W końcu Moloch wszystko ponaprawiał i ulepszył, a mechanik musi teraz tylko poradzić sobie ze sterowaniem. Jeśli maszyna wymaga mimo wszystko skomplikowanej SI, trzeba będzie przeprogramować jednostkę sterującą. A jeśli to prosty jak cep mechanizm, wystarczy dodać ręczne sterowanie - mechanicznie.

Trudność wymontowania: Problematyczna, czas: 4 godziny

Delikatność: 6

Cena: nie ustalona.

Podwozie z gąsienicami



To już pół czołgu. Reszta - jak wyżej.

Trudność wymontowania: Problematyczna, czas: 4 godziny

Delikatność: 6

Cena: nie ustalona.

Pajęcze nogi

Z wielu wraków robotów można wymontować kadłub z pajęczymi nogami i zrobić z tego zadziwiający pojazd, jednak nie rozwinie on pełni swych możliwości bez dobrego komputera - jednostki sterującej. Zaś pozostawienie molochowych komputerów jest bardzo ryzykowne. Jednak jeśli mechanik - informatyk uważa się za dostatecznie ewanego i dobrego w swym fachu (Bardzo trudny test Komputerów), może spróbować szczęścia i zmusić kilkoma przeróbkami system Molocha do pracy na poziomie zwykłej, ręcznej kontroli.

Trudność wymontowania: Problematyczna, czas: 4 godziny
Delikatność: 6
Cena: nie ustalona.

Inne

Pewnie twój samochód już się ugina pod ciężarem molochowych skarbów, ale to jeszcze nie wszystko.

Narzędzia

Skoro blaszaki mają łapy, to i nie omieszkają czasem coś w nich trzymać - a to reflektor, a to pałkę czy choćby spryskiwacz. Jeśli blaszak trzyma to w łapie - nic nie trzeba wymontowywać, po prostu bierzesz i twoje. Tego typu narzędzia są również montowane modułowo na różnych robotach. Sprawa jest o tyle fajna, że wtedy również nie trzeba się zbytnio męczyć, by sobie raz dwa zachachmęcić coś takiego na własność zanim się ktokolwiek spostrzeże. Jeśli jednak Moloch okaże się tym razem skąpy, to nawet głupią latarkę trzeba będzie wycinać z kadłuba.

Trudność wymontowania: Przeciętna, czas: pół godziny
Delikatność: zależy od rodzaju narzędzia, najczęściej 3
Przykładowe narzędzia i ceny:

- Reflektory: 15g małe, 25 średnie, 60g halogeny
- Palnik 20g (patrz Neuroshima str. 148).

Pancerze i złom

Gdy każdy wziął już z wraku maszyny interesujące go urządzenia, pozostaje kupa złomu. Cholernie ciężkiego złomu. Ale i to się przydaje, przede wszystkim jako komponenty na pancerze. Wiele robotów, szczególnie tych nie bojowych, ma budowę opartą o sztuczne tworzywa - niewielkie plastikowe roboty (często przezroczyste, tak że widać, co ma w środku) chronione są lekką, syntetyczną obudową. Z takiego nie zdejmie się zbyt mocnego pancerza, za to łatwiej go potem wyprofilować i będzie stosunkowo lekki.

Z niektórych da się ściągnąć doskonałe pancerze modułowe - np. z Łowców. Po drobnych przeróbkach (Problematyczny test Rusznikarstwa) da się z nich wykonać odpowiednie wdzianka dla ludzi. Z cięższych maszyn można uzyskać solidne, kuloodporne płyty, ale ze względu na ciężar nadają się tylko do opancerzania pojazdów.

Przeróbka pancerza wymaga porządnego warsztatu i zabiera długie dni, a czasem tygodnie.

Trudność wymontowania: Wystarczy przeprowadzić udane Otwarcie maszyny.
Delikatność: -
Cena: 5g lekki pancerz syntetyczny (komponent), 10g pancerz Łowcy (komponent).

Broń i amunicja

Nie będzie tu długiego wykładu o broni, jakiej używa Moloch - o tym opowie ktoś z Posterunku przy innej okazji. Ale w kilku słowach sprawa wygląda tak: Moloch używa zarówno broni ludzkiej, nawet przedwojennej, jak i własnej, produkowanej w swoich fabrykach. Z tą drugą trzeba się nieźle namęczyć, żeby dostosować do ludzkich potrzeb, bo skurczybyk chyba celowo to utrudnia - wielkie, nieporęczne lufy, podajniki amunicji ukryte we wnętrzach robotów, setki różnorakich kalibrów, systemy zabezpieczeń. Ech, szkoda gadać. Na szczęście trafi się czasem porządny blaszany kolo z łapą przystosowaną do trzymania normalnego karabinu (lub gniazdem, w które wkłada broń) i palcem do naciskania spustu. Od takiego można sobie pożyczyć zwykłą pukawkę - czy to starego Winchestera, czy M16, czy co tam ma.

Jeśli pożyjesz trochę na Froncie, napatrzysz się na stosy broni, dźwiganych przez maszyny: karabiny, działa, działka, miotacze, wyrzutnie rakietowe, broń biała... Czego dusza zapragnie. Do tego cwaniaki mają różne układy sterujące bronią, bomby-pułapki, naboje wypełnione narkotykami, pociski chemiczne. A wielgachne Żółwie mają nawet systemy przeciwrakietowe.

No i oczywiście amunicja! Tej to Molochowi nie brakuje. Po każdej zwycięskiej bitwie ludzi można wywozić taczki wypełnione taśmami i pojemnikami nabojów.

Mikrotechnologia

Rzadko spotykane świństwo, jedna z owych nowinek technologicznych Molocha, którą opracował, a której nie używa, jakby objęta była jakąś tajemnicą. W niektórych robotach znaleźć można kapsuły wypełnione dziwną substancją - to maleńkie jak ziarnka piasku roboty i automaty o ściśle określonych, prostych zadaniach. Miniaturowymi mechanizmami kieruje prosty algorytm, a nie żadna złożona SI. Czasem mikrobotami wypełniane są pociski o specjalnym przeznaczeniu. Wszystkie pojemniki i naboje tego typu są oznaczone elektronicznym lub drukowanym kodem, pewnie po to, żeby przypadkiem Moloch sam się nie pomylił.

Trudność wymontowania: Przeciętna, czas: kwadrans

Delikatność: 3

Cena: 50g pojemnik mikrobotów o nieznanym przeznaczeniu (kupi tylko dobry elektronik lub ktoś z Posterunku).

Łącza MC

W maszynach, które używają części biologicznych - zwierzęcych, ludzkich lub sztucznie hodowanych, natrafić można na łącza MC. To dzięki nim maszyna i żywa tkanka zespolone są w jedność. Po co to komu? Bo ja wiem, może gdyby ktoś chciał nafaszerować się metalem, to by mu się cholernie przydało. A niech sobie wymontuje całą część z łączem MC, czy to bojową kończynę, czy jakieś zaawansowane technologicznie urządzenie Molocha. Tylko potem niech nie ma żalu, jeśli ktoś mu przy pierwszym spotkaniu odstrzeli dupę. Przecież nikt nie ufa cyborgom.

Czasem takie urządzenie musi mieć jednostkę sterującą, zastępującą SI i komputer robota, do tego urządzenie „tłumaczące" impulsy tak, by ludzki mózg mógł nim kierować.

Trudność wymontowania: Cholernie trudna, czas: 4 godziny

Delikatność: 2

Cena: 100g

Tabelka robotów

Poniżej znajdziesz listę urządzeń, jakie można wymontować z przykładowych maszyn, opisanych w dotychczasowych dodatkach. Jednak często się zdarza, że w znanym modelu maszyny Moloch wymieni jakąś część, np. same ramiona albo jednostkę sterująca i w efekcie mamy do czynienia z nowym rodzajem robota, choć bardzo podobnym i z wyglądu znanym. Niejeden się już w ten sposób naciął.

Na podstawie poniższych przykładów MG może stworzyć inne maszyny według swojego pomysłu.

Zawartość przykładowych maszyn:

(Z - Zakamuflowanie)

Szczęki / Piła (Neuroshima, str. 248 / 249)

Otwarcie: Problematyczne, czas: 1 godzina

Części: Miniaturowy silnik elektryczny (Z1), miniaturowy akumulator (Z2), miniaturowe baterie słoneczne (Z2), Infrawizja lub detektor ruchu (Z3), miniaturowy układ sterujący (Z3);

Łowca (Neuroshima, str. 250)
Otwarcie: Trudne, czas: 1 godzina
Części: Mały silnik elektryczny (Z2), akumulator (Z2), miniaturowe baterie słoneczne (Z5), infrawizja (Z2), detektor ruchu (Z4), prosty detektor kształtów (Z5), prosty układ sterujący (Z4), prosty komunikator (tylko odbiór) (Z2), mechaniczne ramiona bojowe (Z0), pajęcze nogi (Z0), lekki pancerz (Z0);

Obrońcy (Neuroshima, str. 251)
Otwarcie: Bardzo trudne, czas: 2 godziny
Części: Średni lub duży silnik elektryczny (Z1), prądnica (Z1), akumulator (Z1), wizja (Z1), infrawizja (Z2), detektor ruchu (Z4), detektor kształtów (Z5), układ celowniczy (Z3), główny układ sterujący (Z4), komunikator (Z2), podwozie gąsiennicowe, kołowe lub pajęcze nogi (Z0), ciężki pancerz (Z0), broń dystansowa o średniej sile rażenia - karabiny maszynowe, snajperskie (Z0);
Opcjonalne części: Średni lub duży silnik spalinowy (Z1), paliwo (Z1), baterie słoneczne (Z3), ładowarka (Z3), noktowizor (Z2), mechaniczne ramiona bojowe (Z0), broń dystansowa o dużej sile rażenia - wyrzutnie rakietowe, działka, działa (Z0);

Wartownicy (Neuroshima, str. 252)
Otwarcie: Bardzo trudne, czas: 2 godziny
Części: Średni lub duży silnik elektryczny (Z1), prądnica (Z1), akumulator (Z1), wizja (Z1), infrawizja (Z2), detektor ruchu (Z4), detektor kształtów (Z5), układ celowniczy (Z3), główny układ sterujący (Z4), komunikator (Z2), ciężki pancerz (Z0), broń dystansowa o średniej sile rażenia - karabiny maszynowe, snajperskie (Z0);
Opcjonalne części: Średni lub duży silnik spalinowy (Z1), paliwo (Z1), baterie słoneczne (Z3), ładowarka (Z3), noktowizor (Z2), radar (Z3), analizator chemiczny (Z4), broń dystansowa o dużej sile rażenia - wyrzutnie rakietowe, działka, działa (Z0);

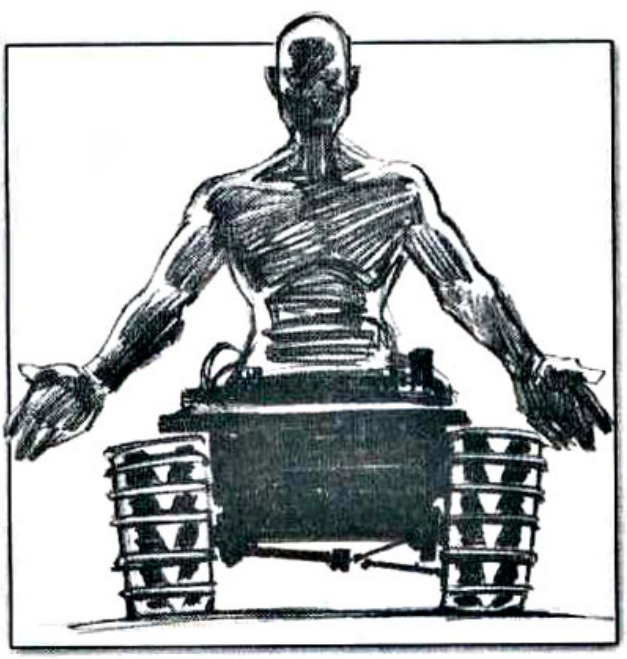
Pająki (Neuroshima, str. 253)
Otwarcie: Trudne, czas: 1 godzina
Części: Mały silnik elektryczny (Z2), akumulator (Z2), baterie słoneczne (Z5), wizja (Z1), infrawizja (Z2), detektor ruchu (Z4), detektor kształtów (Z4), układ sterujący (Z4), komunikator (Z2), wysięgnik z zatrutymi igłami (Z0), pajęcze nogi (Z0), lekki pancerz (Z0);
Opcjonalne części: Noktowizor (Z2), analizator chemiczny (Z4), kamera lub aparat fotograficzny (Z1), kości pamięci (Z3), elektroniczna mapa (Z5), elektroniczny wytrych (Z6), elektroniczny klucz (Z5), hydrolep (Z2);

Puszka Pandory (Neuroshima, str. 254)
Otwarcie: Bardzo trudne (nie chodzi o otwarcie ładowni!), czas: 2 godziny
Części: Średni lub duży silnik spalinowy (Z1), paliwo (Z1), prądnica (Z1), akumulator (Z1), wizja (Z1), główny układ sterujący (Z4), podwozie gąsiennicowe, kołowe lub pajęcze nogi (Z0), ciężki lub lekki pancerz (Z0);
Opcjonalne części: baterie słoneczne (Z3);

Juggernaut (Neuroshima, str. 254)
Otwarcie: Bardzo trudne, czas: 4 godziny
Części: Duży silnik spalinowy (Z1), paliwo (Z2), prądnica (Z1), akumulator (Z1), układ celowniczy (Z3), komunikator (Z2), podwozie gąsiennicowe, kołowe lub pajęcze nogi (Z0), ciężki pancerz (Z0), mechaniczne ramiona bojowe (Z0), broń dystansowa o średniej sile rażenia - karabiny maszynowe, snajperskie (Z0), łącza MC (najczęściej od 1 do 3);
Opcjonalne części: Baterie słoneczne (Z3), ładowarka (Z3), wizja (Z1), infrawizja (Z2), detektor ruchu (Z4), detektor kształtów (Z5), noktowizor (Z2), mniejsze układy sterujące (Z6), elektroniczny klucz (Z5), broń dystansowa o dużej sile rażenia - wyrzutnie rakietowe, działka, działa (Z0);

Inżynier (Neuroshima, str. 296)
Otwarcie: Trudne, czas: 2 godziny
Części: Mały silnik elektryczny (Z2), akumulator (Z2), baterie słoneczne (Z5), wizja (Z1), detektor kształtów (Z4), główny układ sterujący (Z4), kości pamięci (Z3), elektroniczna mapa (Z6), elektroniczny klucz (Z5), manipulatory (Z0), komunikator (Z2), małe pajęcze nogi (Z0)

Matka (Neuroshima, str. 295)
Otwarcie: Cholernie trudne, czas: 4 godziny
Części: Duży silnik spalinowy lub elektryczny (Z1), paliwo (Z1), prądnica (Z1), akumulator (Z1), ładowarka (Z3), wizja (Z1), infrawizja (Z2), detektor ruchu (Z4), detektor kształtów (Z5), radar (Z3), główny układ sterujący (Z4), komunikator (Z2), elektroniczny klucz (Z5), podwozie gąsiennicowe, kołowe lub pajęcze nogi (Z0), ciężki pancerz (Z0),
Opcjonalne części: Baterie słoneczne (Z3), biocybernetyczny żołądek (Z2), noktowizor (Z2), analizator chemiczny (Z5), kamera lub aparat fotograficzny (Z2), mechaniczne ramiona bojowe (Z0), broń dystansowa o średniej sile rażenia - karabiny maszynowe, snajperskie (Z0);



ZOSTAŃ CYBORGIEM!

Bio-cybernetyka przed wojną

Na początku XXI wieku ludzie dojrzeli już psychicznie do biocybernetyki. Elektronika otaczała nas ze wszystkich stron i stawała się tak samo niezbędna jak ręce. Posługując się urządzeniami technicznymi rozszerzaliśmy nasze możliwości - działaliśmy sprawniej, przetwarzaliśmy więcej informacji, oszczędzaliśmy czas. Kiedy ludzie zaczęli sobie wszczepiać elektronikę w ciała, nie była to rewolucja. Rewolucja zaczęła się dużo wcześniej, gdy powstawały pierwsze komputery osobiste, a ktoś wpadł na pomysł, że telefon nie musi stać na stoliku w pokoju. Rozwój biocybernetyki można porównać do rozwoju techniki mikroprocesorowej - w miarę jak technologia posuwała się do przodu, na płytce dawało się upchnąć coraz więcej tranzystorów, dzięki czemu komputery stawały się sprawniejsze. Tak samo było z ludźmi - żeby zwiększyć swoje możliwości, dla wygody i z powodu mody, coraz częściej zaczęli implantować elektronikę w ciała. Przemysł biocybernetyczny rodził się bardzo szybko, powstawały korporacje, które dzięki niesamowitym nakładom finansowym łożonym w reklamę, przekonywały świat, że wszczepy są w porządku. Nie obyło się oczywiście bez protestów, narodziło się kilka stowarzyszeń ostro walczących z rozpowszechnianiem się implantów, ale ogólnie można powiedzieć, że moda się przyjęła.

Zanim wszczepy się rozpowszechniły, produkowano drogie i niewygodne urządzenia. Nazywano je modułami implantowanymi, a potocznie mówiło się *modimpy*. Nie wymagały one skomplikowanych zabiegów chirurgicznych. Szedłeś na zabieg niczym do dentysty, usypiałeś na godzinkę i wstawałeś cięższy o kilkadziesiąt gramów. Na noc wyjmowałeś implant jak szkła kontaktowe i rano zakładałeś go po porannym goleniu. Najpopularniejszymi modimpami okazały się komunikatory - aparaty instalowane w uchu i krtani. Pełniły rolę telefonu i nadajnika dla inteligentnego sprzętu domowego. Na przykład jadąc samochodem mogłeś wydać polecenie dla komputera w mieszkaniu, który włączał ogrzewanie i szykował gorącą kąpiel z pianką. Drugim pod względem popularności modimpem stały się wszywane w rękę identyfikatory. Na początku pełniły tylko rolę karty płatniczej, ale państwo szybko zorientowało się, jaki pożytek płynie z takiego maleństwa i uznało je za legalny dokument tożsamości. Jak działały identyfikatory? Trochę jak chipowa karta ID - dotykając palcem czytnika mogłeś zapłacić w sklepie, przedstawić się policjantowi albo zagłosować w wyborach. Zawarto w nim informację o grupie krwi, o chorobach, uczuleniach i masę innych rzeczy. Późniejsze modele na bieżąco rejestrowały stan twojego zdrowia i alarmowały, gdy coś z tobą było nie tak. Mogłeś wstać rano, pojechać w samej tylko pidżamie, bez bagażu i portfela na lotnisko i po trzech godzinach jeść śniadanie w najlepszej restauracji w Brazylii, płacąc identyfikatorem.

Chociaż modipmy były drogie i nie każdy mógł sobie na nie pozwolić, powoli przyjmowały się wśród bogatszych warstw społeczeństwa. Korporacje cybermedyczne prześcigały się w coraz bardziej nowoczesnych ofertach, ale prawdziwym przełomem okazały się dopiero badania angielskiego neurologa Vernona Granta. Opracował on technologię umożliwiającą tanie i bezpieczne połączenie układu nerwowego i maszyny. Od tego czasu rozwój biocybernetyki ruszył z kopyta, choć zaledwie po kilku latach został zahamowany przez wojnę. W międzyczasie udało

się wprowadzić na rynek kilka „usprawnień cybernetycznych", czyli - jak to się powszechnie mówiło - wszczepów. Prawdziwym hitem okazała się oferta rynkowa międzynarodowej korporacji Meyer & Milton, która pojawiła się na rok przed wojną. M&M postawiła na prostotę instalacji i chociaż jej sprzęt nie dorównywał klasą produktom konkurencji, można było zainstalować go w każdym szpitalu i przyjmował się bardzo szybko. Tak przynajmniej mówiła reklama. Warto dodać, że wojsko w tym czasie nie próżnowało. Armia zawsze była o krok do przodu w badaniach naukowych i od czasu do czasu do publicznej wiadomości przeciekały informacje o rządowych eksperymentach. Idę o zakład, że większość pomysłów Molocha, jak na przykład Juggernaut, pochodzi z komputerów wojskowych.

W czasie gdy rozwijała się biocybernetyka, w jej cieniu rozkwitał drugi przemysł - transplantologia. I gdyby nie wojna, stałaby się pewnie jeszcze bardziej popularna. Również oferowała usprawnienia ciała, tyle że organiczne. Na początku chodziło o zwykłe przeszczepy organów - mogłeś wymienić chore serce na nowe, wątrobę-alkoholiczkę na abstynentkę. Na kilka lat przed wojną powstały pierwsze hodowle tkanek, wkrótce potem całych narządów. I ktoś wpadł na pomysł: skoro i tak tworzymy nerki, czemu by ich nie ulepszyć? Sztuczne oczy pozwalające widzieć lepiej i w intensywniejszych barwach, wydajniejsza wątroba szybko pozbywająca się wszelkich toksyn - o tym marzyło wielu ludzi. Niestety, tak w transplantologii, jak i w biocybernetyce głównym ograniczeniem były możliwości mózgu. Mózgownica po prostu nie radziła sobie z przetwarzaniem informacji ze sztucznych organów. Oto dlaczego nie mogłeś sobie wstawić macki zamiast dłoni i widzącego w podczerwieni oka. Zainwestowano więc w badania nad mózgiem, a wkrótce potem wybuchła wojna.

Po wojnie

Kiedy bitewny pył opadł i obudziliśmy się w innej rzeczywistości, okazało się, że na północy mamy nowego sąsiada. Moloch na długie lata obrzydził Amerykanom wszystko to, co związane z maszynami i wybił z głowy cyborgizację. Nieliczni ludzie ze wszczepami byli prześladowani jak sługusy Molocha. Ci, którzy ocaleli, musieli gdzieś wyładować swoją złość i frustrację, a od wieków najlepszym kozłem ofiarnym byli odmieńcy. Zabijano więc bez cienia litości każdego, kto nosił w sobie elementy maszyny. Słówko cyborg dotyczyło nawet tych z mostkiem na zębach i znaczyło mniej więcej tyle, co „parszywy sukinsyn i zdrajca ludzkości". Później dopiero pojawiły się pierwsze racjonalne uzasadnienia pogromów: że nie wiadomo, czy taki delikwent nie jest szpiegiem Molocha, że cyborga łatwiej przejąć i że zagraża on ludzkości. Jak dla mnie mało przekonujące. Ludzie ze wszczepami mieli przerąbane jeszcze z innego powodu. Większość ich „usprawnień" wymagała serwisu medycznego i technicznego, a oczywiście po wojnie były z tym problemy. Modimpy, zaprojektowane na kilka lat działania, psuły się często. Podobnie zresztą jak i inne wszczepy. W brudzie i w skażonym środowisku na styku maszyny i ciała powstawały podrażnienia, stany zapalne, potem choroby, no i śmierć. Mówię wam, w dzisiejszych czasach ciężko być cyborgiem. Ale widać, że coś się powoli zmienia.

Dzisiaj, po ponad trzydziestu latach od początku wojny, ludzie przypominają sobie o dobrodziejstwach biocybernetyki i transplantologii. W knajpianych opowieściach cyborgi przestają

być wrogami, a coraz częściej stają się podziwianymi bohaterami, superwojownikami zdolnymi pokonać każdego wroga. Wydaje mi się, że największe zasługi na tym polu mają dwie organizacje, które od początku doceniały potęgę cybernetycznych usprawnień ciała. Mowa oczywiście o Posterunku i Partyzantach Doktora Alluvacha. W Posterunku, mieście ludzi praktycznych, zawsze doceniano możliwości, jakie daje zaawansowana technika. Tamtejsi naukowcy i żołnierze są wolni od przesądów i nie traktują wszczepów jak czegoś groźnego czy magicznego. Jeśli tylko jakieś usprawnienie ciała pomaga lepiej walczyć, jest w porządku i nie ma co dywagować na ten temat. Posterunek ma wystarczającą wiedzę, żeby instalować wszczepy w ludzkich ciałach i zapewnia swoim „cyborgom" regularne przeglądy. U doktora Alluvacha jest trochę inaczej. Partyzanci, o ile wiem, są czyści, ale sam Doktor to jedno wielkie połączenie komputera z ludzkim mózgiem. Śmierdzi mi to technologią wojskową sprzed wojny, ulepszoną jeszcze przez geniusza. Gdybym nie wiedział, że Doktor jest największym wrogiem Molocha, powiedziałbym, że Bestia miała udział w powstaniu tej hybrydy. Właściwie nie mogę powiedzieć wiele więcej o Alluvachu, ale jestem przekonany, że ten stary piernik mógłby wam strzelić lepszy wykład o biocybernetyce niż ja. A skoro już mówimy o ekspertach - mogę wymienić jeszcze jedno miejsce, gdzie znajdziesz profesjonalistów. W Miami odradza się transplantologia. Pewnie i do ciebie doszły słuchy, że na Florydzie Spece przeszczepiają niektóre organy niewolników i mutków. Podobno są w tym całkiem dobrzy, chociaż tamtejsze szpitale to prawdziwe rzeźnie. Jeśli wybierasz się do Miami, mam dobrą radę - nie daj się złapać i nie zostań dawcą.

Wszczepy są bardzo drogie, ale zawsze znajdzie się jakiś schorowany bogacz, który będzie chciał wymienić popsute organy na nowe. Jeśli nie zaliczasz się do grona ludzi zamożnych, zapomnij o cyber-gadżetach. Dobry Spec za dotknięcie skalpela liczy sobie kilkaset gambli. Biocybernetycy każą sobie płacić w podzespołach elektroniczn-

Jak znaleźć biocybernetyka?

Na całym kontynencie jest kilku, może kilkunastu ludzi, którzy wiedzą jak projektuje się i instaluje wszczepy. Nie sądzę, żeby któryś z nich przyjął byle łachudrę z autostrady. Każdy z nich zna przynajmniej podstawy fizyki, chemii. Elektronika, mechanika i medycyna nie mają przed nimi tajemnic. Mimo to nikt ze znanych mi Speców - a znam najlepszych z najlepszych - nie ma wystarczającej wiedzy, by od początku do końca samemu zaprojektować wszczep. Trzonem każdego projektu muszą być przedwojenne schematy i obliczenia - dopiero na ich podstawie da się zaprojektować coś samemu. Każdy ze speców potrzebuje dobrze wyposażonego warsztatu, więc musi utrzymywać kontakty z dostawcami części zamiennych i lekarstw. Mało kto otwiera zakład na odludziu. Oprócz odpowiednich części i narzędzi, konieczna jest energia elektryczna.

Nie bez znaczenia jest także atmosfera pracy. Nie mam na myśli tylko ciszy i spokoju, ale również nastawienie ludzi, wśród których działa Spec. Jeśli będą sądzili, że doktorek jest czarownikiem albo agentem Molocha, jego kariera skończy się szybko i boleśnie. Właśnie z tego powodu wszyscy Spece od cybernetyki żyją w miastach, gdzie wszczepy nikogo nie gorszą. Niektórzy zrezygnowali z osiadłego życia i próbują sił jako wędrowni konserwatorzy. Ich wiedza nie ogranicza się przecież tylko do cybernetyki, znają się na technice w ogóle, więc potrafią zreperować samochód czy zepsuty bojler.

Instalacja skomplikowanych wszczepów to już zupełnie inna para kaloszy. Tu potrzebna jest przede wszystkim wiedza medyczna, nie cybernetyczna. Trzeba rzecz jasna wiedzieć, jak działa żelastwo, które chce się podłączyć komuś do ciała, ale cały wysiłek wkłada się w to, żeby pacjent przeżył operację. Nie wystarczy zaimprowizowany warsztat - potrzeba aparatury medycznej, czystego szpitala i wykwalifikowanych pomocników.

Stosuj się do tych wskazówek i licz na szczęście. Może w końcu znajdziesz Speca, który cię odmieni.

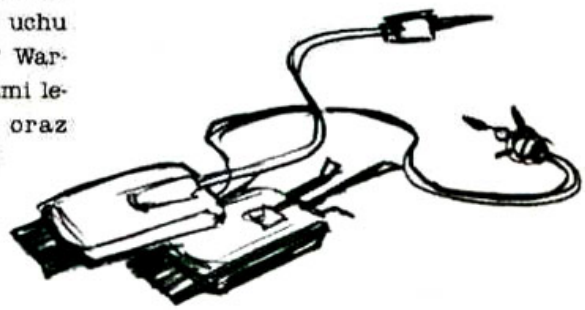
nych i mechanicznych, lekarstwach i środkach medycznych, które przydają im się przy robocie. Oprócz tego biorą wszystkiego po trochu. Kosztowne są także przeglądy, więc zastanów się dwa razy, zanim faktycznie zdecydujesz się na wszczep. Za te same pieniądze mógłbyś kupić sobie kilka dobrych spluw z dużym zapasem amunicji albo ze trzy samochody.

Zrób to sam

Skoro mamy już za sobą część teoretyczną, czas na zajęcia warsztatowe. Opowiem, jak to jest z projektowaniem, odnajdywaniem i instalowaniem biocybernetyki. Domyślasz się już pewnie, że przedwojenne wszczepy są prawie nie do dostania. Oczywiście znajduje się czasami trupy z biocybernetyką, ale tylko jeden egzemplarz na dziesięć nadaje się do naprawienia, a jeden na dwadzieścia jeszcze jakoś działa bez reperacji. Dużo lepiej rzecz się ma ze wszczepami znajdowanymi w ruinach szpitali i laboratoriów. Te z reguły są zabezpieczone opakowaniem i zachowały się dobrze. Technik powinien sobie poradzić z doprowadzeniem ich do stanu używalności, a odpowiednio wykształcony Spec raczej da sobie radę z instalacją. Słyszałem o wielu Łowcach, którzy poświęcili się tylko i wyłącznie odnajdywaniu przedwojennych cyborgizacji, ale jak dla mnie to kiepski pomysł na życie. Kłopot w tym, że taki sprzęt jest w dzisiejszych czasach nieprzydatny. Po co komu telefon w uchu albo karta bankowa pod skórą? Wartość mają modimpy z dozownikami lekarstw, witamin i odżywek oraz wszczepy medyczne - na przykład te, co produkują i dozują hormony, ale najtrudniej je znaleźć i zainstalować. No i trzeba to jeszcze czymś napełnić.

Ludzie, którzy w dzisiejszych czasach zajmują się cybernetyką, najczęściej produkują swoje własne wszczepy, opierając się na technologii sprzed wojny i zaawansowanych technicznie podzespołach. Te urządzenia nie są może doskonałe, ale przynajmniej znajdują jakieś zastosowanie. Niewiele w nich subtelności przedwojennej elektroniki - wręcz przeciwnie, niektórzy specjalnie tworzą rzucające się w oczy, wręcz toporne wszczepy. Ostentacyjna cyborgizacja budzi respekt i sprawia, że jej właściciel cieszy się większą reputacją. Jak tu nie bać się faceta, któremu z dłoni wysuwa się tasak? Jak przed wojną, tak i dzisiaj większość wszczepów musi być dopasowana do organizmu, więc nawet jeśli wydrzesz cybernetyczne usprawnienie z ciepłego jeszcze ciała przeciwnika, nie ma mowy, żebyś zainstalował je bez przeróbek. Bez wykształconego Speca ani rusz.

Jest jeszcze jedno źródło wszczepów - najlepszej jakości, nowiutkich jak spod igły, wykonanych bez błędów. Trzeba tylko znaleźć i zniszczyć cyborga Molocha. To nie jest żart. Podobno właśnie w ten sposób Posterunek pozyskuje podzespoły MC, czyli łącza sprzęgające układ nerwowy z elektroniką. Ludzie nie są w stanie wyprodukować czegoś tak zaawansowanego technicznie, więc zdobywają podzespoły MC na wrogu. Podobnie jest w przypadku biosyntetyków, czyli wszczepów organicznych. Da się je wyprodukować w hodowli, ale



wymaga to zaawansowanej technologii. Dużo łatwiej przeszczepić biosyntetyki z ciał mutantów, tym bardziej, że u większości gatunków są one częścią zmodyfikowanych narządów - takich jak serce czy nerki, a te - choć z trudem - potrafimy transplantować. Zdobywaniem biosyntetyków zajmują się niektórzy Łowcy mutantów. Często pod przykrywką szlachetnej walki z wrogami ludzkości kryje się zwykłe polowanie dla pieniędzy.

Wszczepy

Instalacja

Opisuje w jaki sposób dołącza się wszczep do ciała.

Modimp - implant wymaga zabiegu dostosowującego organizm. Może to być na przykład założenie koronki na ząb, przewiercenie kręgu lub zmiany w uchu środkowym. Biocybernetyk wykonuje Trudny test Chirurgii. Jeśli test się nie powiedzie, wykonuje Łatwy test Chirurgii. W przypadku porażki pierwszego testu operacja nie udała się, ale można ją powtórzyć za około tydzień. Jeśli oba testy zakończyły się fiaskiem, biocybernetyk poważnie uszkodził ciało pacjenta - w zależności od rodzaju zabiegu (następuje utrata słuchu lub oka, paraliż dolnej części ciała itp.).

Zabieg chirurgiczny - cyberusprawnienie instaluje się operacyjnie. Wymagane są odpowiednie warunki, narzędzia i aparaty medyczne, czyli przynajmniej szpital polowy. Biocybernetyk wykonuje dwa testy Chirurgii (NS str. 406), PT pierwszego z nich jest podany przy opisie wszczepu, drugi jest zawsze Przeciętny. Jeśli jeden z testów nie powiódł się, oznacza to, że operacja się nie udała, ale kiedy pacjent wróci do siebie (od tygodnia do trzech miesięcy), można zabieg powtórzyć. Jeśli oba testy się nie powiodły, operacja nie udała się, a pacjent zmarł. Zabieg trwa dwie godziny plus dwie godziny na każdy PT pierwszego z testów.

Usunięcie wszczepu to również zabieg chirurgiczny, jednak PT testu jest o dwa poziomy niższy.

Szansa na odrzucenie - organizm ludzki może odrzucić wszczep i potraktować go jak ciało obce. Po wykonaniu zabiegu gracz wykonuje procentowy rzut i sprawdza, czy cyber-usprawnienie przyjęło się. Jeśli nie, wszczep nie działa i trzeba go szybko usunąć, gdyż jego obecność może doprowadzić do choroby.

Rzut procentowy można wykonać za pomocą kości k20: 1 - 5%, 2 - 10%, 3 - 15%, itd.

Konserwacja - wszczepy, tak jak każde urządzenie, czasami się psują, wymagają ponadto stałej konserwacji (czyszczenia, smarowania, wymieniania zużytych części). Samodzielnej konserwacji, o ile jest możliwa, powinno się dokonywać przynajmniej raz na tydzień. Dodatkowo co pewien czas właściciel cyberusprawnienia powinien poddać swoje gadżety przeglądowi u fachowca. Konserwacja obejmuje również mycie się i wizyty u konowałów, ponieważ miejsca, w których stykają się ciało i maszyna, są szczególnie wrażliwe na podrażnienia i infekcje. Jeśli jesteś wrogiem mydła i białego fartucha, to jest to zabawa nie dla ciebie. Biosyntetyki, czyli wszczepy organiczne, oczywiście nie wymagają przeglądu technicznego, ale ich właściciel powinien od czasu do czasu dać się opukać medykowi.

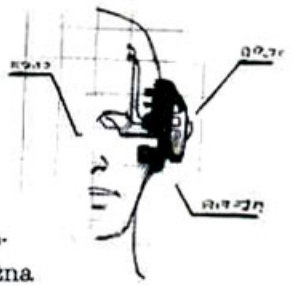
Ceny cyborgizacji

W świecie Neuroshimy wszczepy są wielką rzadkością i poza szczególnymi miejscami nie spotyka się cyborgów w ogóle. Bardzo niewielu ludzi zna się na cybernetyce i potrafi skonstruować lub zamontować jakikolwiek wszczep. Opisane w dodatku cyborgizacje nie mają cen, ponieważ nie są powszechnym towarem. Koszt wszczepu i cena jego zamontowania zależą tylko i wyłącznie od MG. Jeśli zechce on upowszechnić w swojej kampanii cyborgizacje, będą one tanie. Jeśli postanowi traktować je jako wyjątkowy rarytas, będą bardzo drogie i dostępne tylko po spełnieniu specjalnych warunków.

Głowa

Wszczepy zakładane na głowę to w większości powojenne modimpy, tyle że nie mają one nic wspólnego z subtelnymi i lekkimi modelami sprzed wojny. Zasadniczo podstawą każdego z tych wszczepów musi być zawieszenie, czyli metalowa pokrywa lub obręcz przymocowywana do głowy za pomocą wiązania kostnego - syntetycznego materiału biologicznego spajającego tkankę kostną z metalem. Przez nawiercane w czaszce otwory łącze MC spaja nerwy z elektroniką, a wszystkie pokrętła i suwaki regulujące działanie wszczepu umieszczane są z reguły z boku głowy, pod metalową osłoną, ewentualnie we wszczepie. Zawieszenie da się zdjąć, choć wymaga to pomocy medyka. Jeśli zostanie zerwane lub zdjęte w nieprofesjonalny sposób, istnieje 5% szans, że nastąpi uszkodzenie mózgu (-1 do Sprytu, Percepcji i Charakteru). Zdejmowanie zawieszenia zawsze jest bardzo bolesne i powoduje lekką ranę.

Cybernetyczne ucho



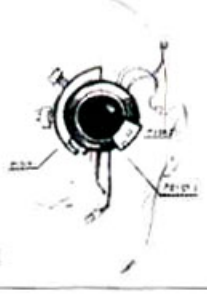
Cybernetyczne uszy zakłada się na zawieszenie w taki sposób, że zakrywają one małżowiny. Wyglądają jak dwa spore, okrągłe nauszniki z lekko wklęsłym środkiem. W nich umieszczone są membrany i mikroprocesory, a metalowa obudowa chroni łącze MC prowadzące do wnętrza czaszki. Cyber-uszy są zasilane mikrobateryjkami. Poprawiają oczywiście ostrość słuchu, a najlepsze modele pozwalają słyszeć w paśmie ultra- i infradźwięków. Można również ustawić je na odtwarzanie słyszanego dźwięku w zwolnionym lub przyspieszonym tempie. Raz widziałem cyborga z anteną przy uchu, ale do dzisiaj nie wiem, czy to była zgrywa, czy na prawdę mógł tym odbierać fale radiowe.

Działanie: Podnosi Percepcję i Nasłuchiwanie o +2. Drugie cybernetyczne ucho podnosi obie premie do +3. Wyciągnięcie wszczepu powoduje lekką ranę, ale ucho działa normalnie. Zniszczenie wszczepu powoduje lekką ranę i jest 5% szans utraty słuchu.

Instalacja: Modimp. Wszczepienie każdego z uszu to zabieg chirurgiczny o PT Trudnym. W przypadku porażki istnieje szansa 10% na każde ucho, że pacjent ogłuchł (Percepcja spada o 1 za każde ucho. Szansa na odrzucenie: 5%

Konserwacja: Bateryjki starczają na trzysta godzin nieprzerwanej pracy. Wszczep trzeba konserwować przynajmniej raz na pięć lat, inaczej zaczyna zawodzić.

Cybernetyczne oczy (gogle)



Gogle, czyli, jak mówią niektórzy, cyber-oczy, to coś dla ludzi, którzy chcieliby zmienić swoje spojrzenie na świat. Słyszałem, że robi się je z elementów maszyn Molocha. Istnieją najróżniejsze typy: jedne pozwalają widzieć w podczerwieni, jeszcze inne rozszerzają kąt widzenia. Gogle wyglądają jak krótka lornetka, a detale wyglądu zależne są od typu. Mogą być pokraczne, groteskowe, a nawet śmieszne, gdy przedłużeniem

oczu są dwa wysuwające się teleskopy. Montuje się je na zawieszeniu, łącze MC wchodzi w głowę na wysokości skroni i osłonięte jest stalowymi pasami. Gogle można zdjąć lub zerwać (są modimpami), podobno boli to jak cholera, bo puszcza wiązanie kostne i zrywa się łącze MC (przy zerwaniu lekka rana i 10% szans, że oko oślepnie). Człowiek może widzieć bez nich, ale potrzeba kilkunastu godzin, żeby oko i mózg przyzwyczaiły się do innego widzenia rzeczywistości. Regulatory najczęściej doczepia się z boku głowy, na zawieszeniu, za metalową osłoną.

Opcje:

- infrawizja
- lornetka
- rejestracja obrazu w pamięci RAM
- kąt widzenia szerszy o 30 stopni
- przyciemniane przesłony
- dalmierz
- widzenie monochromatyczne/barwne

Działanie: Zależnie od opcji. Po wyciągnięciu wszczepu lekka rana, ale oczy działają normalnie po k20 godzinach. Zniszczenie wszczepu powoduje Lekką ranę (10% szans że każde oko oślepnie).

Instalacja: Modimp: Wszczepienie gogli to zabieg chirurgiczny o PT Trudnym. W przypadku porażki istnieje szansa 10% na każde oko, że pacjent oślepł (Percepcja spada o 2 za każde oko); Szansa na odrzucenie: 5%

Konserwacja: Bateryjki starczają na trzysta godzin nieprzerwanej pracy jednego modułu (200 godzin pracy dwóch modułów itd.). Wszczep trzeba konserwować przynajmniej raz na pięć lat, inaczej zaczyna zawodzić.

Stymulator MS

Nie jestem pewien, czy wynalazł to Moloch, czy jakiś Spec. Zapewne jeden wymyślił, a drugi twórczo rozwinął pomysł. To trochę nietypowe cyberusprawnienie, bo wymaga regularnych zastrzyków. Jeśli o mnie chodzi, to mogą mnie trepanować, krcić i wkładać między bebechy różne gadżety, ale zastrzyku to sobie zwyczajnie nie dam zrobić. Stymulator MS jest trudny do zbudowania i zainstalowania. Trudno też do niego przywyknąć. Jest to coś jakby mała dioda w płaszczu z hodowlanej masy organicznej. Zaszywa się ją w mózgu, a elektrody stymulują obszar nazwany od imienia jakiegoś profesora, przez co po krótkim czasie następują zmiany w kościach - szkielet staje się odporniejszy, bardziej elastyczny. Do tego zmienia się tkanka mięśniowa - muskuły rosną jak ciasto drożdżowe. Wszystko to pod warunkiem, że bierzesz zastrzyki.

Instalacja: Zabieg chirurgiczny o PT Cholernie Trudnym. Jeśli test się nie powiedzie, istnieje 10% szans, że pacjent zamieni się w warzywo. Szansa na odrzucenie: 30%

Działanie: Jeśli stymulator MS działa poprawnie, co dwa tygodnie przybywa właścicielowi punkt Budowy. Urządzenie nie może zapewnić więcej niż 5 punktów Budowy, a współczynnik ten nie może przekroczyć wartości 22. Wszczep działa poprawnie, jeśli właściciel co dwa tygodnie dostaje zastrzyk i ma pod dostatkiem jedzenia (je trzy razy więcej niż przeciętny człowiek). Jeśli któryś z warunków nie jest spełniony, właściciel wszczepu co dwa tygodnie traci 2 punkty Budowy, aż do momentu gdy współczynnik osiągnie wartość

10. Wówczas co dwa tygodnie istnieje 20% szans na efekt uboczny (patrz tabela). Jeśli efekt uboczny nastąpi, nie rzuca się już ponownie.

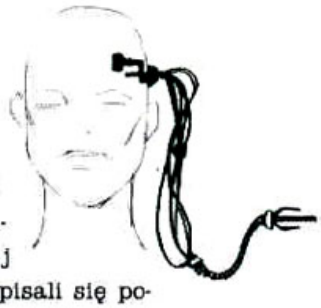
Gdy Stymulator MS zapewni maksimum Budowy, wszczep trzeba usunąć, albo doprowadzi on do poważnych deformacji i w rezultacie do kalectwa, a potem śmierci.

Konserwacja: Sprzęt nie wymaga konserwacji. Jeśli właściciel znajduje się pod stałą opieką jakiegoś konowała, szansa na efekt uboczny maleje do 15%.

Skutki uboczne działania Stymulatora MS (rzuć k20)

1-2. Wszystkie wszczepy cybernetyczne zostają odrzucone i natychmiast trzeba je usunąć, albo ich właściciel umrze.
3-4. Dopóki wszczep nie zostanie usunięty, właściciel staje się mordercą-furiatem.
5-6. Dopóki wszczep nie zostanie usunięty, właściciel jest głuchoniemy.
7-8. Uszkodzenie mózgu - Spryt spada o 1.
9-10. Uszkodzenie mięśni twarzy - Charakter spada o 1.
11-12. Uszkodzenie kręgosłupa - Zręczność spada o 1.
13-14. Uszkodzenie błędnika - Percepcja spada o 1.
15-16. Pojawienie się plam i narośli na skórze.
17-18. Większość ciała pokrywa się gęstym owłosieniem.
19-20. Na nogach pojawiają się krwiaki i żylaki.

Smartowany karabin



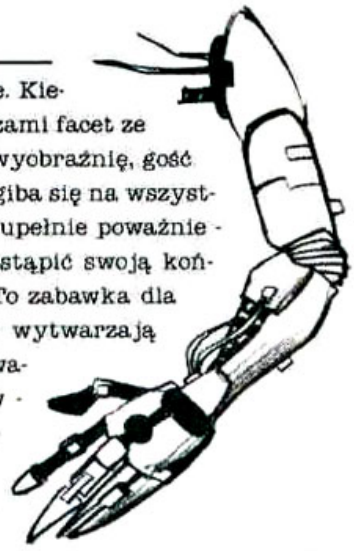
To z kolei od początku do końca pomysł speców z Posterunku. O ile pamiętam, został zaprojektowany po walkach o jedno z miast na północy. Pojawiły się maszyny nazywane Rębaczami. Jeśli do ciebie dobiegły, miałeś przerąbane - dosłownie i w przenośni. U Rębaczy wykryto słaby punkt - wystarczyło w niego trafić, a eksplodował zbiornik z paliwem. Podczas następnej dużej bitwy Posterunek wypuścił drużynę smarciarzy, ci zaś spisali się powyżej oczekiwań. Od tego czasu technologia smartowania broni stała się jeszcze bardziej popularna. Jeśli chcesz zainstalować sobie coś takiego, najpierw potrzebujesz cyber-oczu. Potem spec wywierci ci w czaszce małą dziurkę i puści do środka łącze MC. Łącze przedłuża się w pęk kabli, nazywany w slanguo warkoczem - wisi on z boku głowy i kończy się przy specjalnie przerobionym karabinie wyposażonym w mikrokomputer. Dzięki smartowaniu lufa broni podąża za wzrokiem, przez co czas reakcji na zagrożenie drastycznie maleje i zwiększa się celność.

Instalacja: Modimp: Zabieg chirurgiczny o PT Problematycznym. Szansa na odrzucenie: 10%

Działanie: Posiadacz smartowanego karabinu może przerzucić każdy rzut ustalający inicjatywę. Testy trafienia celu stają się o stopień łatwiejsze. Najczęściej smartuje się snajperki, szybkostrzelne pistolety maszynowe i broń ciężką.

Konserwacja: Nie wymaga specjalnych zabiegów. Warkocz można odczepić w każdej chwili, a smartowaną broń można wykorzystywać jak zwykły karabin.

Cybernetyczna ręka



Jest to, że tak powiem, symbol cybernetyki w ogóle. Kiedy słyszysz słowo „cyborg", od razu staje ci przed oczami facet ze szczypcami zamiast dłoni, a jeśli masz wyjątkową wyobraźnię, gość drepcze ze złączonymi nogami jak japońska gejsza i giba się na wszystkie strony, jakby miał się zaraz przewrócić. A już zupełnie poważnie - nie znam człowieka, który chciałby dobrowolnie zastąpić swoją kończynę sztuczną. Mam na myśli normalnych ludzi. To zabawka dla skurczybyków, którzy stracili rękę. Cyberrzeźnicy wytwarzają standardowy model i przycinają ramię, żeby pasowało, nie ma więc sztucznych przedramion ani palców - tylko całe ręce. Każdy z biocybernetyków ma własny pomysł na protezę i cybernetyczne ręce różnią się od siebie - niektóre są toporne i silne, inne delikatne.

Jeśli nie chcesz wymieniać ręki, możesz zdecydować się ma modimp. W tym przypadku jest to pancerna rękawica, sięgająca aż do ramienia. Trzyma się na barku z pomocą wiązania kostnego i, dopóki się nie przyzwyczaisz do ciężaru rękawicy i sztywności stawu, będziesz miał kłopoty z jej używaniem. To nie jest implant dla cherlaków. Wymagana budowa to przynajmniej 15 (z wyjątkiem „Japonki").

Instalacja: Wszczep: Zabieg chirurgiczny o PT Trudnym; Szansa na odrzucenie: 10%

Modimp: Zabieg chirurgiczny o PT Problematycznym; Szansa na odrzucenie: 5%

Konserwacja: Wymaga konserwacji raz na dwa lata, a także codziennych zabiegów higienicznych, szczególnie w przypadku „Japonki".

Działanie: Wszczep zastępuje naturalną rękę, a modimp jest pancerną rękawicą wspomagającą. Sztuczne ręce robi się z różnych materiałów - niektóre to prawdziwe dzieła sztuki, inne są toporne i nie nadają się do żadnych skomplikowanych działań manualnych. Jeśli nie jest to specjalnie zaznaczone, ręka zostaje uszkodzona po otrzymaniu ciężkich obrażeń, a krytyczna rana niszczy ją całkowicie. Funkcje cybernetycznej ręki zależą od jej typu:

Rękawica wspomagana (modimp)

Wygląda naprawdę imponująco - metalowy pancerz sięga aż do ramienia, jest masywny, choć nie tak ciężki, jak mogłoby się zdawać. Nie zakrywa całkowicie naturalnej ręki, a tylko jej część (liczy się jak lekka zbroja). Rękawica wspomagana łączy się z ciałem za pomocą łącza MC, ma swoje własne zasilanie, przez co można z jej pomocą podnosić spore ciężary. Bardzo dobrze nadaje się do walki wręcz - zadaje ciężkie obrażenia. Z reguły rękawica wspomagana ma trzy gniazda na dodatkowe gadżety. A jeśli chodzi o wady - musisz mieć przynajmniej 15 Budowy, żeby zamocować ją na barku i swobodnie się nią posługiwać.

Pancerna

Coś takiego widziałem raz w życiu u jakiegoś rzeźnika z Miami. Była zrobiona z tytanowych prętów i trochę pordzewiałych, ale solidnych stalowych części. Przypominała trochę łapę kościotrupa zakutego w resztki średniowiecznej zbroi. Jeżeli nią atakujesz, w teście Bijatyki zwiększa twoją Budowę o 2. Potrafisz podnieść nią ciężar do 150 kg, a dzięki teleskopom wydłużasz łokieć na dwa metry. Rękę uszkadza rana Krytyczna. Trochę trudno się tym posługiwać, więc testy manualne z wykorzystaniem pancernej ręki mają PT większy o stopień. Ponadto z jej pomocą nie jesteś w stanie posługiwać się narzędziami, w tym i bronią. No i musisz mieć Budowę przynajmniej 15. Szansa na odrzucenie: 5%

Japonka

Żartobliwa nazwa pochodzi od porównania do manipulatora japońskiego laboratoryjnego robota. Podobno robią takie w Posterunku, chociaż człowiek, u którego ją widziałem twierdził, że pochodzi z południa. Japonka zrobiona jest z kompozytów, plastiku i metalowych rurek. Właściciel owijał ją siatką maskującą, bo kolory plastiku były bardzo jaskrawe. Japonka jest bardzo dokładna i dzięki dobremu połączeniu MC może się okazać lepsza niż naturalna ręka. Trzeba się tylko przyzwyczaić. Dodaje +2 do wszystkich Umiejętności z grupy Zdolności manualne i wszelkich napraw. Na opuszkach palców i zewnętrzu dłoni jest wyposażona w receptory ciepła i dotyku, które można wyłączyć. Bardzo wrażliwa na obrażenia - uszkadza ją rana lekka. Dwa gniazda na gadżety. Szansa na odrzucenie: 20%

Elektroniczna

Coś takiego zrobił kumpel cybernetyk, pracował nad nią z dziesięć lat. W rezultacie otrzymał rękę, która żyje własnym życiem i, odpowiednio zaprogramowana, może pracować nawet jeśli koncentrujesz się na czymś innym. To chyba dziwne uczucie, gdy z pomocą prawej ręki popijasz piwo w barze, a lewa zasuwa po klawiaturze fortepianu i gra zaprogramowane ragtime'y. Elektroniczna łapa zawiera wbudowany mikrokomputer i miejsce na miniaturowe urządzenia peryferyjne. Może wykonywać zaprogramowane czynności niezależnie od drugiej ręki, o ile pozwalają jej na to prymitywne sensory dotykowe. Przez połączenia kablowe za pomocą gestów można z jej pomocą kierować maszynami. Jedno gniazdo. Szansa na odrzucenie 10%

Bojowa

Coś takiego robili kiedyś w Miami, zanim wojna gangów nie zniszczyła tej kliniki. Do dzisiaj po południu Stanów chodzą pacjenci wyposażeni w model bojowy ręki. Wygląda trochę jak pancerna, ale miejsce pancerza zajmują gniazda na gadżety. Instaluje się w niej kilka rodzajów broni, narzędzia i różne chwytaki. Zazwyczaj wysuwają się one zamiast dłoni lub nad jej wierzchem, zależnie od rozplanowania gniazd. Jeśli trochę potrenujesz, posługując się nią w czasie walki będziesz otrzymywał premię +1 do Budowy i do Umiejęt-

ności Broń biała (w przypadku broni palnej nie ma żadnej premii). Wszczep posiada pięć gniazd. Wymagana Budowa przynajmniej 12. Szansa na odrzucenie 10%.

Polimerowa

Wytrzymała prawie jak metalowa, przy tym bardzo lekka, czasami pokrywana tworzywem imitującym tkanki. Składa się z wielu niezależnych segmentów, które można ze sobą łączyć jak klocki lego, dzięki czemu ma różne zastosowania, przy czym zawsze można nią swobodnie manipulować. W ten sposób można rozłożyć ją na długość trzech metrów i zamontować kilka dodatkowych stawów. Znam tylko jednego posiadacza polimerowej ręki, niejakiego Jaybirda, mechanika z zachodniego wybrzeża. Podobno wydał na nią wszystkie oszczędności życia. Facet jest tak biegły w posługiwaniu się polimerową łapą, że doczepił na przedramieniu dodatkowe mniejsze ramię z dłonią, którym potrafi operować w ograniczonym zakresie. 4 Gniazda. Szansa na odrzucenie 15%

Gadżety do cybernetycznych rąk:

Dłoń: 1 gniazdo. Tylko po zainstalowaniu dłoni możesz chwytać przedmioty i wykonywać najprostsze czynności manualne. Jeśli twoja ręka, jak większość, ma opcję wysuwania gadżetów, możesz używać dłoni zamiennie z innymi urządzeniami. Japonka i ręka elektroniczna standardowo wyposażone są w dłoń.

Ostrze: 2 gniazda. Wysuwa się z nadgarstka, ma długość około sześćdziesięciu centymetrów i jest nieco szersze niż miecz, ale posiada wszystkie jego parametry - jest bronią długą, zadającą obrażenia lekkie, atak zajmuje jeden segment. Dodatkowo ignoruje lekki pancerz, a ciężki traktuje jak lekki.

Bolec: 1 gniazdo. Dwudziestocentymetrowy kolec ze stali, który wysuwa się jak nóż sprężynowy znad dłoni. Broń krótka, obrażenia lekkie, jeden segment. Jeśli cios sięgnie celu, przez wydrążony w środku kanalik wstrzykuje do organizmu ofiary truciznę lub narkotyk.

Elektryczny pastuch: 1 gniazdo. Metalowy pręt podłączony do baterii naładowanych kondensatorów. Broń krótka, zadaje obrażenia Lekkie, atak zajmuje jeden segment. Jeśli przeciwnik nie wykona udanego testu Odporności na ból z PT Trudnym, traci przytomność na pół minuty. Po aktywowaniu pastucha ładunek utrzymuje się przez turę - trzeba trafić w tym czasie, albo pastuch będzie bezużyteczny aż do ponownego naładowania. Niektórzy rezygnują z pałki i podłączają kondensatory wprost do dłoni albo ostrza, ale gadżet nadal zajmuje dodatkowe gniazdo.

Pazury: 2 gniazda. Trzy zaostrzone i lekko zakrzywione ostrza, które wysuwają się z piąstki dłoni, jeśli zaciśniesz ją mocno. Na końcach wyposażone w zadziory, które rozrywają ciało. Pazurami można ciąć i kłuć. Broń krótka, zadaje lekkie obrażenia, atak zajmuje jeden segment. Test Odporności na ból przeciwnika jest zwiększony o jeden stopień.

Miotacz ognia: 1 gniazdo • 2 gniazda na każdy ładunek paliwa. Zasady miotacza znajdziesz w podręczniku podstawowym na str. 179. Ten montowany w ręce to wersja mini, ale od większego braciszka różni się tylko pojemnością zbiorników na materiał zapalający.

Obrzyn: 1 gniazdo + 1 na każde 5 naboi. Można go zamontować na przedramieniu albo jako urządzenie wysuwane zamiast dłoni. Szczegóły znajdziesz w podręczniku podstawowym na str. 175.

Piła tarczowa: 3 gniazda. Coś dla ludzi, którzy nie lubią połowicznych rozwiązań. Piły tarczowej nie da się wysuwać, montuje się ją po prostu na nadgarstku i włącza przez mocne zaciśnięcie pięści. A potem zaczyna się zabawa. Gadżet zawiera zbiornik z benzyną - paliwa wystarcza na 15 minut ostrej siekaniny. Znajomy, który sprawił sobie coś takiego, podłączył rurę na spaliny do zawieszonego na plecach komina z daszkiem. Jeśli chcesz go naśladować, nie zapomnij o masce hokeisty na twarzy.

Broń krótka, obrażenia lekkie; zacina się na 19 i 20; atak zajmuje 2 segmenty i zawsze jest trudniejszy o 20% od zwykłego ataku bronią białą. Jeśli dodasz sobie dodatkowe utrudnienie +30%, piła będzie zadawała obrażenia ciężkie i ignorowała lekkie pancerze, a ciężkie pancerze traktowała jak lekkie.

Linka z kotwiczką: 1 gniazdo. Jeśli lubisz komiksy o Batmanie, to coś dla ciebie. Ręka wystrzeliwuje grot na cienkim, ale wytrzymałym kablu. Jeśli trafisz w cel i dasz sygnał, grot rozwidli się w kotwiczkę. W ten sposób możesz wciągnąć się do góry albo przyciągnąć do siebie trafionego skurczybyka. Silnik daje sobie radę z osiemdziesięcioma kilogramami, więc jeśli będziesz się wciągał, musisz zrzucić zbędny bagaż.

Grot zadaje obrażenia lekkie, drugą lekką ranę cel otrzymuje, jeśli w jego ciele otworzy się kotwiczka. Niestety, grot odbija się nawet od najlżejszych pancerzy.

Kleszcze: 3 gniazda. Kleszcze to trzy potężne pazury z przegubami w środku. Otaczają dłoń i stykają się ostrymi końcami pół metra za twoją ręką. Jest to bardzo masywna broń, więc musisz mieć budowę przynajmniej 14, żeby się nią posługiwać, a jeśli nie wyposażysz się w *stalowy bark* i tak otrzymujesz utrudnienie +20% do wszystkich testów ruchowych. Jeśli włączysz opcję kleszczy, otwierając i zaciskając dłoń możesz rozwierać je i zamykać. W ten sposób da się kruszyć skały i twardych cybermutantów z ekipy Borgo.

Broń krótka, atak zajmuje 3 segmenty, zadaje lekkie rany. Możesz również spróbować pochwycenia. Stopień Trudności ataku rośnie o jeden, ale jeśli atak się powiedzie, chwytasz ofiarę i w kolejnych turach możesz zaciskać kleszcze poświęcając 3 segmenty. Zadajesz wówczas automatycznie obrażenia ciężkie i obniżasz poziom pancerza o 1. Przeciwnik zamiast normalnego ataku może się wyrwać wykonując Problematyczny test Odporności na ból i otrzymując lekką ranę lub wykonując Bardzo Trudny test Budowy. Pamiętaj o utrudnieniu +20%, jeśli nie masz *stalowego barku*.

Podwozie

Do pewnego stopnia jestem w stanie zrozumieć ludzi, którzy wymieniają naturalne części ciała na sztuczne. Ale podwozie może sobie zamontować tylko psychopata, albo ktoś, kto stracił nogi. Tak jak Patrick „Blackwind" Arnolds. Wiesz jak wygląda Juggernaut? Z podwoziem stajesz się wersją mini - góra twoja, a dolna część to konstrukcja na kołach albo gąsienicach. Taki postatomowy centaur. Oczywiście podwozie nie daje ci opancerzenia na torsie i głowie, ale i tak wszędzie będziesz uchodził za maszynę Molo-

cha i zanim zdążysz się odezwać, w twoją stronę polecą kulki, a może nawet granaty i rakiety. Blackwind powiada, że po zamontowaniu podwozia żyjesz szybko i umierasz młodo. Jak szybko żyjesz? To już zależy od osiągów podwozia.

Do minusów tego usprawnienia z całą pewnością należy kwestia paliwa. Na sto kilometrów silnik pali jakieś sześć do siedmiu litrów, a wewnętrzny zbiornik mieści sto dwadzieścia litrów. Podwozia mają poważną wadę - jeśli paliwo się skończy zostajesz unieruchomiony. Psychole w rodzaju Blackwinda nie zważają na takie drobiazgi i wykorzystują wszystko do ostatniej kropli. Dlatego konstruktor podwozia wyposażył je w zbiornik rezerwowy o pojemności dwadziestu litrów. Jeśli paliwo skończy się, silnik przechodzi w tryb oszczędny i na rezerwie może jechać z prędkością do 20 km na godzinę, spalając cztery do pięciu litrów na sto kilometrów.

Instalacja: Wszczep: Zabieg chirurgiczny o PT Bardzo trudnym (w przypadku podwozia pajęczego Cholernie trudny); Szansa na odrzucenie: 20%

Działanie: Wszczep zastępuje nogi i umożliwia poruszanie się z prędkością zbliżoną do prędkości samochodu. Jego właściciel nie może wykorzystywać niektórych umiejętności (np. Pływanie, Jazda konna, Skradanie się) i manewrów w walce (np. unik). W niektórych przypadkach MG może poprosić o test Ciężkich maszyn. Kierowanie podwoziem nie wymaga udziału rąk. Więcej informacji przy opisach poszczególnych wszczepów.

Konserwacja: Przegląd raz na pół roku pomoże uniknąć kłopotliwych sytuacji, gdy silnik nie chce ruszyć w środku strzelaniny. Można go przeprowadzić w warsztacie samochodowym.

Podwozie kołowe

Nie ma to jak własne cztery kółka. Podwozie kołowe to konstrukcja składająca się z lekkich rur, silnika spalinowego i odrobiny elektroniki. Jest o połowę mniejsza niż samochód, a podobieństwo z autem kończy się na czterech kołach. Kratownicę można pokryć blachą zabezpieczając silnik przed piachem i strzałami z broni palnej, ale w ten sposób konstrukcja staje się cięższa. Normalnie podwozie kołowe waży około czterystu kilogramów. Pokryte grubą blachą waży około 500 kg (pancerz lekki), a jeśli położysz blachę pancerną (pancerz ciężki) i dodasz parę wzmocnień, osiągniesz nawet i osiemset kilo. Waga ciała, które góruje nad tą kupą złomu, nie ma większego znaczenia. Na swoim podwoziu Blackwind wyciąga do 70 kilometrów na godzinę. Jest zwrotny jak mały samochodzik i, jeśli ma dobry humor, zabiera ze sobą pasażerów.

Podwozie gąsienicowe

Znacznie różni się od kołowego. Jak wskazuje nazwa, pozwala poruszać się na dwóch gąsienicach, przez co łatwiej pokonuje się trudny teren i przeszkody. Samo podwozie jest bardzo duże - przypomina wielkością samochód osobowy. Najwięcej miejsca zajmuje potężny silnik, jak z małego czołgu. Dzięki dużej mocy jest w stanie poruszyć pancerne podwozie, do czterech pasażerów, którzy się na nim usadowili, a nawet przyczepę z gamblami. Silnik pali około piętnastu litrów paliwa na sto kilometrów, w trudnym terenie nawet i dwadzie-

ścia. Z tego powodu wewnętrzny bak jest odpowiednio duży i mieści jakieś dwieście pięćdziesiąt litrów, a wożenie zewnętrznych zbiorników nie jest głupim pomysłem. Diabelstwo rozwija maksymalną prędkość czterdziestu kilometrów na godzinę, a jeśli założysz tarany, nie da się go powstrzymać żadnym murem. Ciężki pancerz na każdej lokacji robi swoje. Skąd tak dobrze znam tę maszynkę? Sam jeżdżę na gąsienicach! Nie polecam - pochłaniają masę gambli i są zgrabne mniej więcej tak, jak pieprzony nosorożec, ale pasują do mojego charakteru.

Podwozie pajęcze

Jakimś dziwnym trafem możesz nie dostać kulki, jeśli jeździsz na kołach lub gąsienicach, ale każdy, kto zdecyduje się na podwozie pajęcze, zawsze i wszędzie zostanie wzięty za cyborga Molocha. Ten typ jest mniejszy niż kołowe i gąsienicowe. Przypomina elipsę o mniej więcej metrowej średnicy, przedłużającej się w wychylony do góry odwłok. Wyrasta z niej osiem pajęczych nóg, zrobionych z solidnego metalu - dzięki nim można z łatwością poruszać się po trudnym terenie, biegać po ruinach, a nawet wspinać się wewnątrz pionowych studni. Pajęcze nogi nie pozwalają chodzić po pionowych ścianach, nie można też przejść na nich po wąskiej kładce, gdyż mają zbyt szeroki rozstaw. Nawet jeśli stracisz cztery, będziesz mógł chodzić na pozostałych, ale już nie biegać. A co do biegania - mózg człowieka nie jest przystosowany do obsługiwania takiej ilości kończyn, więc potrzeba przynajmniej roku, żebyś nauczył się korzystać z tego podwozia. Jednak nawet po długim czasie bieganie wymaga koncentracji i utrzymania uwagi. Co to oznacza? Jeśli idziesz i równocześnie robisz coś innego, otrzymujesz utrudnienie +20% do tej akcji. Jeśli biegniesz, nie możesz robić nic innego.

Podwozie pajęcze można opancerzyć jak kołowe. Ma ono taki sam zbiornik z paliwem, spala około pięciu litrów na sto kilometrów i pozwala osiągnąć maksymalną prędkość 30 km na godzinę.

Ogon skorpiona (gadżet)

Facet, który kazał sobie sprawić pajęcze podwozie, miał dużo fantazji. Po dwóch latach zgłosił się znowu do speców i kazał im dodać ogon skorpiona. Sądzę, że nic nie stoi na przeszkodzie, by taki gadżet domontować do innego typu podwozia, chociaż oczywiście efekt nie będzie taki sam. W czym rzecz? Otóż ogon skorpiona to dosyć elastyczny kabel, gruby u podstawy na około pół metra a na zwieńczeniu na jakieś dwadzieścia centymetrów. Sięga na trzy metry, ponieważ w środku umieszcza się system połączonych przegubami ramion. Zwieńczenie ogona to nabijana kolcami kula z wielkim szponem. Nie chciałbyś oberwać czymś takim. Gość z ogonem skorpiona terroryzował okolice rzeki Kolorado i nikt nie chciał stawić mu czoła. Wreszcie miejscowi zastawili pułapkę, a gdy wpadł do szerokiego i głębokiego wilczego dołu, zalali go betonem. Mam nadzieję, że ta historia wybije ci z głowy głupie pomysły.

Ogon skorpiona jest bronią, której użycie wymaga poświęcenia trzech segmentów. Zadaje rany krytyczne i ignoruje lekkie pancerze, a ciężkie traktuje jak lekkie. Testy trafienia obarczone są utrudnieniem +50%

Tors

Co nieco można zamontować w ciele od pasa w górę. Kiedyś ludzie nosili sztuczne serca, płuca, wzmocnione klatki piersiowe. Ale chrzanić tego rodzaju implanty, nie mówimy tu przecież o zabiegach medycznych, a o usprawnieniach. Lub też o naprawdę odjechanych pomysłach. Cóż, z pewnością nie nazwałbym metalowych skrzydeł niczym normalnym. Podobnie - na stałe zrośniętej z ciałem stalowej zbroi.

Stalowy bark

Nie jest to szczególnie wymyślne cyber-usprawnienie i po prawdzie ma więcej wad niż zalet. Widziałem coś takiego u grupy mutantów wysłanych przez Molocha do zniszczenia posiłków dla frontu nadchodzących z Nowego Jorku. Stalowy bark to nic innego jak pancerz zakrywający połowę torsu, osadzony na sztucznych kościach. Musi to być cholernie ciężkie i niewygodne, a na dodatek wymiana kości sprawia, że organizm częściej choruje. Posterunek z powodzeniem przeszczepiał stalowe barki ludziom, jednak w dwóch czy trzech przypadkach na dziesięć umierali oni na białaczkę, a kolejnych dwóch czy trzech z tej dziesiątki nabawiło się jakiegoś wewnętrznego obrzęku. Jako, że byli członkami samobójczego komando, nikt się tym nie przejmował.

Instalacja: Wszczep: Zabieg chirurgiczny o PT Trudnym; Szansa na odrzucenie: 15%

Działanie: Można na nim oprzeć wielką broń, na przykład ciężki karabin maszynowy lub małokalibrowe działko i strzelać z biodra, w marszu. Bark daje też więcej pary w rękach - gdy przywalisz komuś, dostanie on obrażenia o jeden stopień większe, więc jeśli sprawisz sobie do tego cyber-rękę, to możesz kruszyć ściany. Bark gwarantuje również ciężki pancerz na tułowiu, ale musisz przyzwyczaić się do stałego utrudnienia +20% przy każdej czynności ruchowej. I jeszcze jedno: tego cholerstwa nie ukryjesz nawet pod płaszczem. Zawsze będzie widać, że z jedną stroną twojego ciała coś jest nie tak. W najlepszym wypadku uznają cię za mutka.

Konserwacja: Od czasu do czasu wizyta u medyka, a gdy zostanie uszkodzony, u mechanika. Nie wymaga stałych przeglądów.

Lekarz domowy

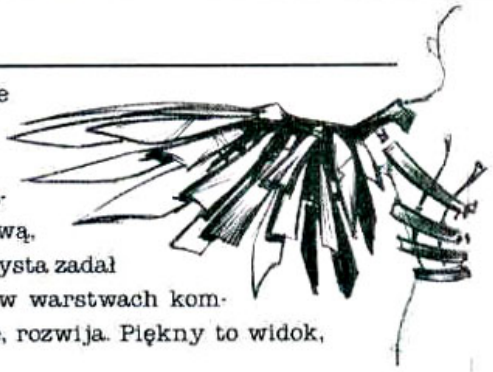
Żartobliwe określenie żołnierzy z Posterunku, którzy przechrzcili ten modimp, zastąpiło nazwę wymyśloną przez speców. Lekarz domowy to mikrokomputer diagnostyczny, sterujący przyczepionym medpakiem. Ma wielkość dwóch pudełek papierosów i jest zamknięty w metalowej puszce przymocowanej do żeber. Montuje się go na plecach, a odczepienie to żaden problem, chociaż trochę boli. Lekarz kontroluje stan twojego organizmu. Jeśli otrzymasz ranę, natychmiast wstrzykuje zawartość medpaka do organizmu.

Instalacja: Modimp: Zabieg chirurgiczny o PT Przeciętnym, Szansa na odrzucenie: 5%

Działanie: Lekarz domowy diagnozuje organizm właściciela i wstrzykuje zawartość dołączonego doń medpaka, gdy właściciel otrzyma lekką lub ciężką ranę (zależnie od wcześniejszych ustawień). Puste medpaki wymienia się jak magazynki w pistolecie.

Konserwacja: Nie wymaga specjalnych zabiegów.

Kompozytowe skrzydła



W moim prywatnym rankingu najdurniejszych, ale i zarazem najbardziej bajeranckich wszczepów to numer pierwszy. Brat Jose Dixona, Fernando, zdarł to z pleców zabitego przez siebie mutka i kazał zainstalować sobie. Cyberusprawnienie, zgodnie z nazwą, przypomina postrzępione skrzydła wrony. Jakiś artysta zadał sobie nawet trud wiernego odzwierciedlenia piór w warstwach kompozytu. Fernando nosi to na plecach, a kiedy chce, rozwija. Piękny to widok, ja pierniczę, piękny.

Instalacja: Modimp: Zabieg chirurgiczny o PT Problematycznym. Szansa na odrzucenie: 10%

Działanie: Złożone skrzydła chronią tułów i nogi z tyłu ciała. Są na tyle lekkie, że nie dodają utrudnień. Po rozłożeniu można się nimi okryć jak płaszczem, chroniąc całe ciało, ale utrudnia to wszystkie akcje ruchowe (+60%). Skrzydła działają jak lekki pancerz i są ognioodporne. Dodają +5 do Reputacji. Oczywiście nie można na nich latać.

To modimp, ale solidnie zrośnięty ze szkieletem. Zdjąć można tylko same skrzydła, ale zawieszenie i mechanika muszą pozostać w ciele, przez co właściciel sprawia wrażenie lekko garbatego.

Konserwacja: Raz na kilka miesięcy trzeba przeczyścić i naoliwić mechanizm.

Biosyntetyki

Biosyntetyki to specjalność klinik z Miami. Są to wszczepy organiczne, które zastępują narządy wewnętrzne lub usprawniają ich działanie. Instaluje je chirurg, nie potrzebuje przy tym wiedzy o mechanice i elektronice.

Detoksykator

Gdybyś zobaczył to wyciągnięte z zamrażarki, rzuciłbyś do jedzenia psu. Na detoksykator składają się zmutowany fragment wątroby, który dołącza się do wątroby pacjenta, oraz ulepszona trzustka. Nie chciałbym nosić czegoś takiego w brzuchu, ale z tego co słyszałem gra jest warta świeczki. Detoksykator usuwa większość rodzajów toksyn z krwi - również trucizny i skażenie. I jeszcze jedno - uodparnia na alkohol i większość znanych mi narkotyków.

Instalacja: Zabieg chirurgiczny o PT Cholernie Trudnym; Szansa na odrzucenie: 30%

Działanie: Odporność na skażenie (ale nie promieniowanie) +80%. Wszelkie testy Budowy i Charakteru sprawdzające reakcję na substancje chemiczne są łatwiejsze o dwa poziomy.

Konserwacja: W miarę upływu czasu umiera, zabieg trzeba powtórzyć po czasie od dziesięciu do trzydziestu lat, zależności od trybu życia.

Syntetyczny gruczoł

Pierwsze egzemplarze tego draństwa znaleziono u jakiegoś gatunku mutków niedługo po ich pojawieniu się na świecie. Wygląda to jak mały woreczek żółciowy, czyli dosyć obrzydliwie. Syntetyczny gruczoł wydziela do organizmu związki chemiczne, chyba jakieś hormony. Słyszałem tylko o jednym typie tego biowszczepu, który z powodzeniem dało się zainstalować człowiekowi - wydzielał on substancję łagodzącą ból. Wiem jednak, że istnieją gruczoły wydzielające substancje pobudzające, halucynogenne lub zwiększające percepcję.

Instalacja: Zabieg chirurgiczny o PT Trudnym. Szansa na odrzucenie: 10%

Działanie: Posiadacz syntetycznych gruczołów dużo lepiej znosi ból, przy czym nie wpływa to na jego zmysł dotyku. Umiejętność Odporność na ból wzrasta o 6.

Konserwacja: Nie wymaga przeglądów ani konserwacji, ale umiera po około dziesięciu latach i trzeba go usunąć.

Dodatkowy sprzęt

Nie samym sprzętem cyborg żyje. Gdy już jakiś psychol nafaszerował się (lub został nafaszerowany przez Molocha) różnymi nieludzkimi gadżetami, musi jeszcze zadbać o ich zasilanie i stan połączeń metalu z ciałem, w przeciwnym razie mechaniczne cacka szybko okażą się prawdziwym przekleństwem.

Mikrobateryjki

Te maleństwa przed wojną wytwarzane były w kilku rozmiarach - niektóre mają wielkość główki pinezki, inne są jeszcze mniejsze. Używa się ich do zasilania modimpów, wszczepów i miniaturowych urządzeń. W przypadku modimpów starczają na kilkadziesiąt, czasami nawet i trzysta godzin pracy. We wszczepach są jedynie pomocniczym źródłem zasilania i zużywają się o wiele wolniej - działają długo po śmierci właściciela wszczepu. Z mikrobateryjek nie da się zasilić silnika ani żadnego większego urządzenia, ale już kilka wystarczy, żeby odpalić żarówkę.

Cena: 15-40 gambli za jedną (im mniejsza, tym cenniejsza). DOSTĘPNOŚĆ: 5-25% (im mniejsza, tym rzadziej spotykana).

Niebieski płyn

Niebieski płyn wytwarza się tylko w Posterunku i Miami. Skład tej substancji to sekret, wiadomo jedynie, że w jej skład wchodzą żywe kultury bakterii, dlatego wypełniona nim butelka musi być szczelnie zamknięta. Płyn służy do przemywania miejsc, w których wszczepy stykają się z ciałem. Od czasu do czasu warto skropić nim łącze MC. Płyn dezynfekuje, usuwa stany zapalne i sprawia, że cyberusprawnienia są lepiej tolerowane przez organizm. Jeśli podczas instalowania wszczepu Spec zużyje przynajmniej litr Niebieskiego płynu, szansa na odrzucenie maleje o 5%.

Cena: 20 gambli za ćwierć litra, DOSTĘPNOŚĆ: 5%

Nowe Sztuczki

Żelazny wojownik

Wymagania: Bijatyka 3+, cybernetyczna ręka

Opis: Ten wielki facet podszedł do mnie w barze i powiedział: „Sarah Connor. Na ziemię". Uniósł do góry rękę, więc uchyliłam się. Ja patrzę, a gość zablokował ramieniem cios jakiegoś wariata z długim nożem!"

Działanie: Możesz posługiwać się cybernetyczną ręką jak lekką tarczą. Jeśli ręka otrzyma obrażenia, które ją uszkadzają (patrz opisy), traci wszystkie swoje funkcje, ale nadal można ją traktować jak tarczę.

Dr Frankenstein

Wymagania: Elektronika 2+, Mechanika 2+, Chirurgia 5+

Opis: Był zadowolony ze swojej ksywki i ze swojego nazwiska. Całymi dniami ślęczał nad swoim pacjentem pogwizdując „Wesele Figaro". W ciągu miesiąca zastąpił mu całe ciało metalowymi częściami i ani razu nie sfuszerował. A co na to pacjent? Nic, był przecież przyśrubowany do stołu i pozbawiony szczęki.

Działanie: Instalując wszczepy nie musisz wykonywać drugiego rzutu na Chirurgię, określającego, czy pacjent przeżył. Elektronika i Mechanika stają się umiejętnościami wspomagającymi Chirurgię, jeśli rzut dotyczy biocybernetyki. Szansa na odrzucenie instalowanego przez ciebie wszczepu jest o 5% mniejsza.

Urodzony cyborg

Wymagania: Budowa 12+, można wybrać tylko na etapie tworzenia postaci

Opis: Znałem kiedyś takiego melancholijnego gościa - snuł się ze zwieszoną głową i w ogóle życie mu się nie podobało. Potem poznał jakąś laskę z gangu Cyberpsychopatów i można powiedzieć, że coś między nimi zaiskrzyło. Całkowicie go odmieniła.

Działanie: Organizm bohatera nigdy nie odrzuca wszczepów.

Wielkie stalowe bydle

Wymagania: Charakter 12+, widoczny wszczep

Opis: Kiedy zobaczyliśmy go po raz pierwszy, nie wiedziałem czy strzelać, czy uciekać. Potem jakoś skumplował się z naszą grupą, ale dotąd nie pozwalamy, żeby sam stał na warcie.

Działanie: Za każde widoczne cyberusprawnienie otrzymujesz premię +1 do Zastraszania i karę -1 do Perswazji i Czytania emocji. Maksymalna premia to +5, a Perswazja i Czytanie emocji nie mogą spaść poniżej 0. Bonus do Zastraszania nie ma wpływu na Suwak.

SAINT LOUIS,
MEKKA MUTANTÓW

Saint Louis

Okiem przybysza

Saint Louis stało się sławne stosunkowo niedawno. Właściwie usłyszałem o nim dopiero kilka miesięcy temu, kiedy walczyłem po stronie Teksasu z mutkami Borgo. Okazało się, że część tego tałatajstwa przywędrowała właśnie z okolic Saint Louis, a sprytni Teksańczycy sprowadzili stamtąd dwóch ludzi, którzy znali różne gatunki mutasów jak nikt inny. Pogadałem trochę z nimi i doszedłem do wniosku, że wkrótce ich miasto zasłynie na całym kontynencie. Postanowiłem je odwiedzić osobiście.

Saint Louis nazywają mekką mutantów, bo mutki żyją tam na równych prawach z ludźmi i jedni nie wchodzą drugim w paradę. Kiedy zawitałem tam po raz pierwszy, byłem uprzedzony o tym, co zastanę, ale szczerze mówiąc zdziwiłem się. Po pełnej przygód podróży przez rejon Missisipi wszedłem w granice ruin miasta i ruszyłem przed siebie słynną 66-tą międzystanową. Charakterystyczne dla Missisipi śmierdzące opary mają tutaj specyficzną, jasną barwę. Czasami tylko wiatr od rzeki przywiewa brunatne, brudne dymy, które mieszają się z białymi tworząc fantastyczne kłębowiska. W taki sam sposób miesza się w tym mieście stare z nowym. Widziałem zniszczone przez wojnę ulice i budynki, ale również domy zbudowane całkowicie od nowa, z wykorzystaniem nowiutkich materiałów. Ulice zawalone złomem, puste bramy i place oraz aleje, po których uwijali się przechodnie i kramarze zamiatający chodniki wokół straganów. Saint Louis to miasto kontrastów. Nigdy nie wiadomo, co ujrzysz za rogiem ulicy. Może staruszka na werandzie kiwającego się na bujanym fotelu, może uzbrojoną po zęby bandę. Kierowcę, który zjechał z 66-ej i naprawia wóz, a może autentycznego mutka, który

wsłuchuje się w dochodzącą z oddali muzykę.

Ludzie

Jeśli spędzisz w Saint Louis jeden dzień, dojdziesz do wniosku, że mieszkańcy miasta są leniwi, wyluzowani do granic możliwości i właściwie nic ich nie rusza. Przesiadują na schodach pod drzwiami domów, pykają fajeczki i odprowadzają przechodniów bezmyślnym wzrokiem. Po tygodniu pobytu stwierdzisz, że to pogodni ludzie, którzy nie poddają się przeciwnościom losu i obojętnie przyjmują wszystko - to dobre i to złe. Jeśli pobędziesz miesiąc, zorientujesz się, że łatwo tu nawiązać przyjaźnie. Dostrzeżesz również, że życie w mieście toczy się przy akompaniamencie tematu muzycznego, którego wcześniej nie wyczuwałeś. Tak, staruszku, w Saint Louis ludzie tworzą muzykę każdą codzienną czynnością. Każdy z nich improwizuje w wielkiej miejskiej orkiestrze. Powiedziałem ludzie - sorry, znaczna część mieszkańców miasta to mutki. To miasto jest przecież ich azylem. Chyba tylko Saint Louis daje wszystkim mieszkańcom tyle wolności, niezależnie od rasy i pochodzenia. Nie jest to swoboda wymuszona prawami i nakazami religijnymi. Zasada jest tylko jedna - jeśli potrafisz dogadać się z miejscowymi i poczujesz rytm miasta, możesz się osiedlić i przyjmą cię jak swojego. Są oczywiście wyjątki od tej zasady, ale o nich opowiem za chwilę. Mutki przybywają tutaj ze wszystkich stron i każdy z nich ma jakiś własny pomysł na ułożenie sobie życia. Nie wszyscy są uciśnionymi przez ludzi przytulnymi stworkami. Zdarzają się prawdziwe bestie - agresywne i tak obce, że trzeba je zwyczajnie zastrzelić. Ale to samo można powiedzieć o ludziach. Bandyci nie uchowają się w mieście długo - są eliminowani przez pospolite ruszenie mieszkańców równie bezwzględnie, co bestie.

Jeśli sądzisz, że Saint Louis jest rajem, pora wyprowadzić cię z błędu. Mieszkańcy miasta, choć otwarci i przyjaźni dla obcych, nie zawsze dogadują się ze sobą nawzajem. Nie tolerują na przykład (o czym nie mówi się na głos) niektórych mutków. Te stwory, które nie potrafią porozumieć się z ludźmi i są zbyt odrażające, muszą żyć w ukryciu. Podobnie każda nowa grupa, która chce się osiedlić, musi przejść okres próbny żyjąc w dzielnicy Ville. Tam podobno rozgrywa się prawdziwy horror i stuprocentowi ludzie nie są mile widziani. Wszędzie, także w Saint Louis, trzeba z czegoś żyć. Nie każdy znajduje dla siebie jakieś zajęcie. Najłatwiej zatrudnić się u syndykatu, ale to ciężka harówa za podłe żarcie. Właściwie tylko wśród zwykłych roboli panuje całkowita równość - mutki i ludzie traktują się z pełną tolerancją. Ich animozje i przyjaźnie nie są związane z rasą ani z pochodzeniem.

Fakty

Dźwięki muzyki

Po wojnie władzę w Sain Louis przejął niejaki Ricon Valdez. Był z niego kawał zimnego i bezwzględnego sukinsyna, ale facet miał jedną słabość - jazz. Muzycy mieli u niego taryfę ulgową i cieszyli się specjalnymi względami. Nic dziwnego, że ciągnęli do miasta ze wszystkich stron. Tuż po wojnie, kiedy Saint Louis dźwigało się z gruzów a na północy Stanów ludzie rozmawiali ze sobą przy ogniskach i wymieniali informacje zebrane podczas podróży po kontynencie, w każdej opowieści pojawiał się ten sam wątek: „Sain Louis? Słyszałem, że prawdziwe talenty mają się tam dobrze". Powtarzana dziesiątki razy

plotka zmieniała się i dzisiaj brzmi: „Saint Louis? Słyszałem, że tam każdemu żyje się dobrze". W gruncie rzeczy to prawda. Chociaż miasto leży na głównym szlaku, przy sławnej autostradzie, stroni od polityki i nie ma takich ambicji jak Nowy Jork czy choćby Detroit. Nie rozrasta się w widoczny sposób, nie utrzymuje stałych kontaktów z dużymi osiedlami ludzkimi. Nie wytwarza się tu prawie nic na eksport, a mieszkańcy żyją z handlu i usług świadczonych podróżnym. Jako ośrodek wymiany towarów Saint Louis musi być tolerancyjne dla obcych, a jako jedno z największych osiedli w rejonie Missisipi musi żyć w zgodzie z mutkami. Aby zachęcić przyjezdnych do odwiedzin, musi oferować towar, którego nie ma nigdzie indziej. Tym towarem jest rozrywka, a przede wszystkim muzyka. Kilkanaście knajp dla przyjezdnych oprócz paliwa, żarcia i gamblingu oferuje swoim klientom prawdziwe żywe orkiestry. Każdy lokal ma swój własny klimat, specjalizuje się w innym rodzaju muzyki i wychodzi naprzeciw innej grupie przyjezdnych. Samotni kierowcy przemierzający kontynent wzdłuż i wszerz najczęściej odwiedzają „Wstęgę Szos", gdzie króluje country i blues, i gdzie łatwo o damskie towarzystwo. Grube ryby, czyli prawdziwi hurtownicy, załatwiają interesy w „Palmiarni", która przypomina twierdzę. Do osobnych sal odgrodzonych pancernymi drzwiami transmituje się muzykę kwartetu smyczkowego. Na drugim końcu miasta, w „Top Dog" królują narkotyki, trans i ambient, a każdego wieczora grupy gangersów wszczynają awantury. Najpopularniejszy lokal wśród miejscowych to „Miles Davis", znany z koncertów jazzowych i bluesowych. Ma tak dużą klientelę, że część amatorów piwa i muzyki musi się zadowolić ogniskami na placu przy knajpce.

Mekka mutków

Ta historia wydarzyła się krótko po wojnie. Rejon Missisipi już wówczas był sławny z powodu wielkiego zanieczyszczenia i obecności mutków. Moloch dopiero się rozkręcał, produkował mutków fabrycznie, wypuszczał ich na wolność, ale nie był pewien możliwości swojej nowej armii. Poligonem miało się stać Saint Louis rządzone wówczas przez Rickona Valdeza. Horda zwierzoludzi ruszyła na miasto i zaskoczyła jego mieszkańców. Doszłoby do rzezi, gdyby nie odsiecz z niespodziewanej strony. Na pomoc mieszkańcom przybyła duża grupa mutków najnowszej generacji i wspólnie z ludźmi odparła atak napastników, a potem jeszcze dwa kolejne. W ten sposób mutki (czy mutasy, jak się ich tu często nazywa) chcieli wkupić się w łaski miejscowej społeczności. Żaden ze stworów nigdy nie wyznał, z jakiego powodu grupa sprzymierzyła się z ludźmi, żaden nie powiedział też skąd przyszli niespodziewani sojusznicy. Oczywiście w mieście nie zabrakło podejrzliwych, ale z biegiem czasu ludzie przyzwyczajali się do nowego sąsiada. Kiedyś mutasy zamieszkiwały wyłącznie dzielnicę Ville, potem zaczęły mieszać się z ludźmi i dzisiaj już nikt nie dziwi się obecności stworów. Najpierw Ville zamieszkiwała grupa z jednego rzutu - z grubsza przypominali ludzi, byli tylko silniejsi i głupsi. Gdy Saint Louis ogłoszono mekką mutantów, zaczęli napływać tu również inni. Do dzisiaj jednak żyjący jeszcze ojcowie-założyciele społeczności mutantów cieszą się wielkim poważaniem i są nazywani Patriarchami. Mówi się, że mają władzę nawet nad najbardziej zdziczałymi i zdegenerowanymi mutantami, ale nie zawsze chcą jej używać.

Przyjezdni nie są w stanie dostrzec wszystkiego. Tak naprawdę trzeba pomieszkać w mieście, żeby zorientować

się, jak wielu żyje tu mutantów. Przejeżdżając przez miasto dostrzeżesz co najwyżej kilku, podobnie jeśli wejdziesz do byle jakiej knajpy. Żeby zobaczyć mutków, musisz wiedzieć, jak ich szukać. Niektórzy wychodzą ze swoich kryjówek tylko w nocy, inni w ogóle nie ruszają się z legowisk. Podobno piwnice i kanały Saint Louis to prawdziwe królestwo mutantów. Istne rojowisko, podzielone na rejony, w których żyją osobne gatunki. Niektóre w ogóle nie przypominają ludzi ani nawet zwierząt. Tylko na powierzchni miasto jest pogodne i sympatyczne. Pod ziemią ukryty jest osobny świat, pełen krwawych konfliktów, których echa dochodzą czasem na powierzchnię. Słyszałem, że społeczność mutasów podzielona jest na kasty. Część stworów pracuje jako tania siła robocza dla innych, a także dla Syndykatu. Inni to urodzeni wojownicy, a w ryzach trzyma ich porozumienie z ludźmi. Gdyby wszystkie sekrety miasta wydostały się na światło dzienne, ludzie na całym kontynencie dołożyliby wszelkich starań, żeby zniszczyć i wypalić do cna Saint Louis, bo plotki są faktycznie zatrważające. Mówi się, że Borgo ma w mieście agentów i próbuje przeciągnąć całe miasto na swoją stronę. Podobno ktoś zdobył informacje, że podziemne Saint Louis to poligon doświadczalny Molocha, gdzie przeżywają tylko najlepiej dostosowani. Kiedyś wyjdą na powierzchnię i nikt ich nie zatrzyma.

Osobowości i osobliwości

W Saint Louis rządzi wąska grupka ludzi nazywana Syndykatem. Są to najwięksi spośród tutejszych biznesmenów. Ich liczba zmienia się co kilka miesięcy - niektórzy dochodzą do władzy, inni wypadają z interesu. Właściwie od dobrych kilkunastu lat tylko trzy osoby stale wchodzą w skład Syndykatu. Czasem ich wpływy maleją, innym razem rosną, ale na mocy jakiegoś porozumienia żadne z nich nie próbuje zagarnąć władzy tylko dla siebie. Pierwszym z nich jest Ike Langer, rosły Murzyn znany ze swojej odporności na wszelkiego rodzaju choroby. Podobno Nowy Jork chciał kupić litr jego krwi do badań laboratoryjnych, ale przesądny Ike nie poszedł na wymianę, chociaż oferowano mu kilka odnowionych samochodów załadowanych kanistrami z paliwem. Facet jest potentatem na miejscowym rynku leków, żywności i narkotyków. Jeśli chcesz otworzyć sklepik, musisz brać towar od niego, a na dodatek oddawać mu część zysków. Dotyczy to również każdego hotelu i każdej apteki. Na straży przywilejów Ike'a stoją jego ludzie, popularnie zwani Czarnuchami, bo większość z nich to murzyni. Spośród zwykłych mieszkańców wyróżniają się ciężkimi, skórzanymi płaszczami. Nancy Valdez to z kolei córka wielkiego Ricona. Babka z klasą, twarda i bezlitosna - można powiedzieć - wykapany tato. Ta przeszło trzydziestoletnia kobieta handluje przede wszystkim paliwem, ale również „żelazem", czyli wszelkiego rodzaju sprzętem i narzędziami - od motyki po karabiny. Jest najbogatszym mieszkańcem miasta, ale przynajmniej od roku nikt jej nie widział na ulicach i chodzą plotki, że zachorowała. Trzecia osoba to Core, mutek pełną gębą, chociaż z wyglądu jest normalnym człowiekiem. Podobno jego bebechy nie przypominają narządów żadnej żywej istoty, nawet krwawi na zielono. Przekonali się o tym nasłani na niego łowcy mutantów i był to dla nich ostatni widok. Core jest ścigany za jakieś grzechy z przeszłości, ale pojęcia nie mam, kto i z jakiego powodu chce go widzieć martwym. Od czasu przybycia do Saint Louis ten nierzucający się w oczy mutek stał się niekoronowanym kró-

lem swoich pobratymców, ich reprezentantem i zarazem przywódcą największej siły zbrojnej w mieście. Nad nim stoją tylko Patriarchowie. W razie potrzeby potrafi zwołać posiłki spoza miasta. Taki tłum - choć jest słabo uzbrojony - pod okiem dowódcy zamienia się w hordę fanatyków nie do zatrzymania.

Saint Louis

+1 do Charakteru

Jeśli pochodzisz z Saint Louis, zachodzi podejrzenie, że jesteś mutkiem albo półmutkiem. Ewentualnie człowiekiem, który kuma się z mutantami, czyli wychodzi na to samo. Możesz nie przyznawać się do swojego miejsca urodzenia, ale nigdy nie wyprzesz się korzeni, zamiłowanie do muzyki i tolerancji wobec wszelkiego rodzaju dziwaków. Pełny luzik.

Cechy (wybierz jedną z nich):

Dźwięki muzyki

Wychowywałeś się w mieście, które nie zna słowa cisza. W Saint Louis wszędzie rozbrzmiewa muzyka. Każda ulica, każdy kwartał domów ma swoją własną melodię i od dziecka przywykłeś robić wszystko w takt muzyki. Nawet teraz, kiedy opuściłeś miasto, w uszach dźwięczy ci znany z dzieciństwa temat. Słuchając go uczyłeś się swojego fachu i teraz, kiedy działasz w rytmie muzyki, stajesz się niedoścignionym mistrzem. Wybierz dowolną grupę Umiejętności i rodzaj muzyki (np. jazz, r&b, soul). Za każdym razem gdy wykonujesz test jednej z Umiejętności należących do grupy i słyszysz znajomą muzykę, otrzymujesz premię +2 (nie wpływa na Suwak).

Muto-amerykanin

Synu, muszę ci coś powiedzieć. Twoja mama... No właśnie, niektóre gatunki mutantów mogą krzyżować się z ludźmi, a ty jesteś na to żywym dowodem. Ma to swoje dobre i złe strony. Dobra jest taka, że możesz sobie dodać +1 do trzech różnych Współczynników. Niestety, czuć cię mutasem - masz gdzieś na ciele widoczne znamiona odmienności i działa na ciebie Cecha *Coś mi tu śmierdzi* (Missisipi). Równocześnie mutki widzą w tobie człowieka, a nie jednego z nich i możesz mieć kłopoty z dogadaniem się ze stworami.

Chłopak z Ville

Większość mutków posiada prawdziwie zwierzęcy instynkt. Stwory dysponują zmysłami, które człowiekowi trudno zrozumieć. Akurat dla ciebie to dobrze - wychowałeś się w mieście, które toleruje mutantów i nie jesteś wobec nich uprzedzony. Oni wyczuwają to i nie traktują cię jak wroga. Jeśli napotykasz mutasa lub nawet całą zgraję, zawsze możesz liczyć na lepsze przywitanie niż inni. Nie zawsze życzliwość, rzadko kiedy sympatię, ale przynajmniej nie rzucą się na ciebie i nie rozszarpią cię z miejsca. Otrzymujesz 40 gambli do wydania na Znajomości w Saint Louis.

LUDZIE, KTÓRYCH POTRZEBUJESZ

Kiedy byłem młodszy i głupszy, sądziłem, że najważniejsze w życiu to mieć dobrą spluwę pod ręką, spory zapas amunicji, zatankowane auto i worek konserw. Teraz jestem stary i głupi, ale trochę się nauczyłem od tamtego czasu. Sądzę, że najważniejsze w życiu to mieć kilku znajomych ze spluwami, kumpla, który potrafi wytwarzać amunicję, przyjaciela - Wojownika autostrady i kilka worków konserw, żeby starczyło dla wszystkich. Tak, kolego, ten nasz świat jest straszliwie samotny i każda znajomość jest na wagę złota. O prawdziwych przyjaźniach już nawet nie mówię, bo zdarzają się niesłychanie rzadko i są czymś, dla czego warto żyć. Nie twierdzę, że bez znajomości jesteś skazany na porażkę. Powiedziałbym raczej, że dzięki znajomościom każde zwycięstwo osiągniesz łatwiej. Niezależnie od tego, w czym chcesz zwyciężać.

Rozszerzone zasady znajomości

Podczas tworzenia postaci w kroku 10 możesz wybrać nie tylko sprzęt, ale również znajomości. Niniejsze reguły dodadzą twoim kumplom trochę kolorytu, a tobie dadzą większe pole do popisu. Najważniejszym dodatkiem do zasad znajomości jest nowy Współczynnik, który mają tylko twoi znajomkowie. Nazywa się on Powiązania i odzwierciedla, jak bardzo twoja postać zżyła się z kumplem. Człowiek o niskich Powiązaniach będzie po prostu odległym znajomkiem, podczas gdy osoba z wysokimi Powiązaniami to ktoś bardzo bliski i bardzo ważny. Bliscy znajomi - z wysokimi Powiązaniami - zgodzą się pomóc ci nawet w najtrudniejszych sytuacjach. Wartość Powiązań liczy się w skali od 1 do 8.

Wartość Współczynnika Powiązania:

1. Ja ciebie chyba znam...

Nie ukrywajmy, facet z Powiązaniami na 1 nie jest szczególnie dobrym kumplem. Być może los zetknął was raz czy dwa w takiej sytuacji, że nie jesteście już sobie zupełnie obcy, ale to wszystko. Zapamiętałeś jego twarz, wiesz, że nie jest byle przybłędą, ale na twoim miejscu nie powierzyłbym komuś takiemu nawet trzonka od łopaty, nie mówiąc już o jakimkolwiek zaufaniu. Nie mniej jednak znajomość może rozkwitnąć i rozwinąć się. Wszystko zależy od ciebie.

2. Witam, panie... eee...

Możesz mieć kłopoty z zapamiętaniem jego imienia, ale nie przejmuj się. Ot, parę razy spędziliście trochę czasu ze sobą, a ten gość był jednym z wielu nieznajomych. Na pewno można powiedzieć, że twoją pierwszą reakcją na jego widok nie jest sięgnięcie po spluwę, jak to jest w przypadku wielu obcych. Na pewno, jeśli powiesz mu: „stary, zrób to dla mnie, a ja zrobię dla ciebie coś innego", facet się zgodzi, jeśli tylko propozycja będzie uczciwa. Tylko nie polegaj na nim za bardzo - jeśli tylko okaże się, że może na tym interesie coś stracić, wycofa się bez żalu.

3. Przejdźmy do interesów

Zaczynamy już mówić o konkretnych znajomościach. Facet taki jak ten z pewnością jest przydatny, a ty jesteś przydatny dla niego. I nie ma mowy o niczym więcej niż tylko wspólne interesy. Rzecz nie musi dotyczyć gambli, chociaż najczęściej o nie chodzi. Mam na przykład takiego znajomka, który

pilnuje mi domu podczas mojej nieobecności. W zamian przywożę mu zdjęcia z różnych odległych zakątków. Wiesz już, o co chodzi? Wzajemna współpraca. Ale gdyby mój dom zaatakowało pięciu paskudnych mutków, facet zwiałby, i nie mogę mieć o to do niego żalu.

4. Osłaniaj mnie!

Nie wiem, czy zdarzyło ci się kiedyś siedzieć w okopie. Kiedy byłem żołnierzem, razem z grupą podobnych naiwniaków czołgaliśmy się po jakichś dziurach, a w powietrzu latały kule. Nie można powiedzieć, że byliśmy wielkimi przyjaciółmi, ale jeden chronił tyłek drugiego i wiedziałem, że mogę liczyć na pozostałych. Pamiętam ich imiona, oglądałem ich pamiątki z rodzinnych stron. Kiedy wielki Juggernaut rozwiązał nasz oddział, niedobitki rozeszły się w swoje strony. Nie oglądaliśmy się za siebie, bo nie było po co. Ale gdyby los znowu postawił nas koło siebie, bylibyśmy zgraną paczką. Nie tylko na froncie.

5. Kopę lat, staruszku...

Tu już możemy mówić o przyjaźni. Zależy oczywiście, co kto uważa za przyjaźń. Dla mnie jest to zaufanie i dbanie o drugą osobę. A przy tym inne sprawy. Jeśli twój kumpel posiada Powiązania na 5 to znaczy, że znasz go całkiem dobrze, poznałeś jego słabe i mocne strony, wiesz trochę o jego przeszłości - chociaż nie o tajemnicach i najbardziej wstydliwych sprawach z życiorysu. Komuś takiemu możesz bez obaw oddać pod opiekę własną siostrę i w najgorszym razie będziesz miał super szwagra. No dobra, to żart. Chcę po prostu powiedzieć, że jeśli będziesz potrzebował pomocy, ten facet wywiąże się ze zobowiązań.

6. Stańmy do siebie plecami i wyciągaj spluwę

Miałem kiedyś dwóch przyjaciół, Stana i Harveya. Razem weszliśmy do jaskini mutantów żeby wyciągnąć stamtąd córkę farmera. Wspólnie broniliśmy się przed napastnikami, ale kiedy zrobiło się naprawdę gorąco, a w korytarzu pojawił się jakiś pająkopodobny horror, Stan powiedział: „To ja pobiegnę po pomoc!" i tyle go widziałem. A Harvey został i pomógł mi wysłać potwora do piekła dla mutków. Widzisz, są pewne granice, przy których człowiek pęka i opuszcza cię w potrzebie, żeby ratować swoją dupę. To po prostu silniejsze od niego. Nie mówię o przekupstwie czy zagrożeniu na polu walki, a raczej o takich nieprzyjemnościach jak tortury lub budzący grozę widok. Przyjaciela z Powiązaniami na 6 poznasz po tym, że cię nie zdradzi. Kimś takim jest Harvey.

7. Potrzebujesz pomocy na Orbitalu? Już lecę.

Wiesz kogo nazwałbym prawdziwym przyjacielem? Człowieka, który przejechałby całe Stany, by mi pomóc. Kogoś takiego nie musisz wzywać na pomoc - on sam troszczy się o ciebie i wie, co dla ciebie dobre. Jest bezinteresowny, daje z siebie wszystko i możesz być pewien, że działa dla twojego dobra, nawet jeśli robi coś zupełnie bez sensu. Zupełnie jak mój przyjaciel Harry, który rozwalił mojego psa Custera, za co dostał po twarzy. Kiedy już wstał, wytłumaczył mi, że jakaś pluskwa molocha przegryzła się Custerowi do mózgu. Korzystając z okazji - jeśli to czytasz, Harry, wielkie sorry.

8. Mój syjamski bracie

Właściwie nie wiem, jak to wytłumaczyć. Nigdy nie znałem nikogo, kto miałby Powiązania na 8. Na myśl przychodzą mi jedynie bohaterowie filmowi z kina w Detroit - Flip i Flap, Luke Skywalker i Han Solo, Marks i Engels. Wierzę jednak, że taka ostateczna przyjaźń, bezkompromisowa i dozgonna istnieje. Może ty będziesz miał więcej szczęścia i znajdziesz takiego przyjaciela? Wtedy na pewno będziesz wiedział o co chodzi.

Tworzenie znajomości

Jeśli zdecydowałeś się posiadać jakiegoś znajomka, musisz ustalić kilka dotyczących go faktów. Chociaż MG ma tu ostatnie słowo, to właśnie ty proponujesz, kim będzie twój kumpel. Spójrz na poniższe pytania:

1. Jak mógłbyś opisać swojego znajomego - jego wygląd zewnętrzny i charakter? Jaki jest w stosunku do ciebie, a jaki w stosunku do innych ludzi?

2. Jak ma na imię znajomy? Czy posiada jakąś ksywkę, a jeśli tak, to czy jest ona związana z jakimiś wydarzeniami?

3. W jakich okolicznościach go poznałeś? Jak dawno temu to było?

4. Jak mógłbyś określić wasze wzajemne relacje? Wspólne interesy, znajomość, koleżeństwo, przyjaźń?

5. Gdzie mieszka twój znajomy i czym się zajmuje? Włóczy się po kontynencie? Osiadł gdzieś i znalazł dla siebie jakieś zajęcie? A może podróżuje razem z tobą?

6. Jest człowiekiem zamożnym, czy raczej klepie biedę? Potrafisz powiedzieć coś na temat innych jego znajomych?

7. Czy potrafisz opowiedzieć o prywatnym życiu znajomego? Jak wiele możesz powiedzieć o jego przeszłości? Czy sądzisz, że ma przed tobą jakieś tajemnice?

Gdy wyobrazisz sobie znajomego, czas opisać go za pomocą Współczynników. W poniższej tabeli znajdziesz różne przydatne Cechy, które może posiadać znajomy. W zależności od tego, jak ścisłe stosunki was łączą, może cię nimi wspomagać zupełnie bezinteresownie lub za garść gambli. Jeśli nie wykupisz dla znajomego odpowiednich opcji, MG ustali je za ciebie, ale będą one na niskim poziomie. Dotyczy to szczególnie Umiejętności, których nie zagwarantowałeś kumplowi. I jeszcze jedno - oczywiście nie jesteś ograniczony tylko do jednego znajomego. Możesz ich stworzyć tylu, na ilu pozwoli MG i na ilu starczy ci gambli.

Cechy znajomego

- Każdy punkt Współczynnika Powiązania (musisz wykupić przynajmniej 1 a maksimum to 8)
  Koszt w gamblach: 5
- Znajomy posiada Umiejętność na poziomie 4 i może ci nią służyć
  Koszt w gamblach: 10
- Znajomy posiada Umiejętność na poziomie 8 i może ci nią służyć
  Koszt w gamblach: 20
- Za każde 10 Punktów Reputacji znajomego
  Koszt w gamblach: 5
- Znajomy jest wojownikiem i posiada 3 Umiejętności dla Specjalizacji Wojownika na poziomach 4, 3 i 2
  Koszt w gamblach: 25
- Znajomy jest cwaniakiem i posiada 3 Umiejętności dla Specjalizacji Cwaniaka na poziomach 4, 3 i 2
  Koszt w gamblach: 25

● Znajomy jest specem i posiada 3 Umiejętności dla Specjalizacji Technika na poziomach 4, 3 i 2
Koszt w gamblach: 25

● Gwarantujesz znajomemu wybrany przez ciebie Współczynnik na poziomie 14
Koszt w gamblach: 20

● Gwarantujesz znajomemu wybrany przez ciebie Współczynnik na poziomie 16
Koszt w gamblach: 35

● Gwarantujesz znajomemu wybrany przez ciebie Współczynnik na poziomie 18
Koszt w gamblach: 50

● Znajomy posiada doskonałe informacje o miejscu, w którym mieszka i może mieć tu Sławę 3
Koszt w gamblach: 30

● Znajomy należy do jednego ze sławnych gangów lub do znanej organizacji
Koszt w gamblach: 10

● Znajomy pamięta czasy sprzed wojny
Koszt w gamblach: 5

● Za każdy zagwarantowany element ekwipunku (przedmioty, które chcesz, żeby posiadał)
Koszt w gamblach: cena/2

Jeżeli przeznaczyłeś na znajomego ponad 70 gambli możesz obniżyć jego koszt dodając mu kilka wad. Wybór każdej z nich zwraca ci określoną ilość gambli, ale nie możesz w ten sposób odzyskać więcej niż 30 gambli.

Wady znajomego

● Znajomy jest mutkiem, co widać na pierwszy rzut oka
Zysk w gamblach: 10

● Znajomy jest poszukiwany przez Sędziów, a jego Reputacja i Sława może być tylko zła
Zysk w gamblach: 5

● Znajomy jest kaleką
Zysk w gamblach: 20

● Znajomy ma u kogoś zobowiązania, które musi wypełniać
Zysk w gamblach: 10

● Zaciągnąłeś u niego dług i nic dla ciebie nie zrobi, dopóki go nie spłacisz; nie może mieć Powiązań większych niż 4
Zysk w gamblach: 5 za 100 gambli

● Znajomy towarzyszy ci w podróżach, ale musisz mu płacić (50 gambli miesięcznie); Powiązania nie mogą być większe niż 2
Zysk w gamblach: 30

● Znajomy to ćpun w ostatnim stadium nałogu
Zysk w gamblach: 25

Znajomości w grze

No dobra, stworzyłeś sobie kumpla, może nawet dwóch lub trzech i zastanawiasz się, do czego mogą być potrzebni. Już spieszę z odpowiedzią. Najogólniej i najbardziej oględnie: od znajomych możesz oczekiwać pomocy. Jedni wesprą cię zbrojnie, inni swoją wiedzą, jeszcze ktoś może załatwić ci jakiś sprzęt, którego nigdy nie zdobył, byś w normalny sposób. Zawsze warto mieć kumpli. Nawet jeśli jeden z drugim jest totalną łajzą, kiedyś nadejdzie właściwa chwila i okaże się, że posiadają jakieś talenty, o które nigdy byś ich nie posądzał.

Możesz zatem odwiedzać swoich znajomych, robić z nimi interesy, prosić ich o przysługi. Być może niektórzy zechcą wędrować z tobą jako uczniowie, towarzysze podróży lub najemnicy - zależnie od tego, jakie relacje was łączą. Sam wykupywałeś mu jego współczynniki, więc wiesz, do czego gość się nadaje, a czemu nie podoła. Musisz pamiętać, że znajomy, chociaż jest Boha-

terem Niezależnym, znajduje się nie tylko pod kontrolą MG. Jeśli jego Powiązania są mniejsze od 5, kieruje nim prowadzący, ale na pewno nie raz będzie cię pytał o zdanie, bo to właśnie ty znasz tę postać od podszewki. Jeśli Powiązania znajomego wynoszą 5 lub więcej, możesz kierować jego poczynaniami zupełnie tak, jakby to była twoja druga postać. Mało tego - możesz nawet wcielić się w Przyjaciela i odgrywać go! Zawsze jednak ostateczne słowo należy do MG. Niektóre elementy scenariusza mogą być na tyle delikatne, że prowadzący poprosi cię byś nie wcielał się w znajomego. Przykład: gdybyś odgrywając go mógł poznać jakiś sekret, a potem przeniósł tą wiedzę na swoją postać, zepsułbyś zabawę sobie i innym.

Pamiętaj, że znajomi to ludzie tacy jak Bohaterowie Graczy. Traktuj ich odpowiednio.

Testy lojalności

Znajomi i przyjaciele nie zawsze będą chętni do współpracy. Mogą mieć zły dzień albo kłopoty osobiste. Być może obrazili się na ciebie z jakiegoś błahego powodu i przejdzie im jutro lub pojutrze. Oczywiste jest również, że przyjaciele będą bardziej skorzy, by ci pomóc, niż ledwie poznani ludzie. Wszystko zależy od Powiązań a czasami też od przypadku. Przy opisie każdego poziomu Powiązań przeczytasz, czego możesz spodziewać się od twojego znajomego. Jeśli wymagasz od niego więcej, MG może przeprowadzić test lojalności. Test lojalności przeprowadza się również w wyjątkowych sytuacjach, np. gdy znajomy dowiedział się, że go wykiwałeś, albo gdy widzi, że wykorzystujesz go dla własnej wygody. Jeśli spróbujesz nagiąć zasady, MG może po prostu nie zgodzić się na wykorzystanie znajomego, bez żadnego testu. Wyobraź sobie na przykład, że twój bohater został uwięziony, a ty nagle mówisz, że znajomy, który mieszka pięćdziesiąt kilometrów dalej, przyjeżdża cię uwolnić. To jest właśnie naginanie zasad.

Jak wygląda test Lojalności? To prosta sprawa - mnożysz wartość Powiązań znajomego przez 2 i dodajesz do wyniku swoją Sławę. Rezultat traktuj jak Współczynnik - z nim będziesz porównywał rezultaty na kostkach. W zależności od sytuacji możesz wykorzystywać swoje Umiejętności przekonywania - taki jak Perswazja, Blef czy Zastraszanie. Odejmujesz ich wartość od rezultatów na kostkach w normalny sposób. Jeśli test się uda, to nie ma sprawy. W przypadku porażki MG może (ale nie musi) odmówić ci pomocy znajomego.

Propozycje znajomości

Ćpun

A tak nawiasem mówiąc, w której rzeczywistości jesteśmy?

Kumplujesz się z człowiekiem w ostatnim stadium nałogu. Ciekawe z jakiego powodu zostaliście kumplami. Tak właściwie to co on bierze? Jakieś lekkie dragi? Tornado? Opowiada ci, jak to jest w przeszłości, może przynosi stamtąd jakieś informacje? Jeśli facet zażywa od dłuższego czasu, to pewnie już się kończy. A może trzyma się dzielnie i dopiero zaczyna? Przywozisz mu czasami jakieś dragi, a może to on dzieli się swoimi zapasami? Jeżeli tak, to pewnie ma jakieś źródło utrzymania. Jak radzi sobie w życiu?

Człowiek trzymający władzę

Zostałem wybrany podczas głosowania bezpośredniego... przymusu.

Znajomy, który jest szychą, to fajna sprawa. Ciekawe, czy będzie się chciał przyznać do znajomości z tobą. Z pewnością facet ma mnóstwo obowiązków i nie poświęci ci wiele czasu. Chyba, że jest dokładnie na odwrót - może zawdzięcza ci tak wiele, że poświęci wszystkie środki, żeby ci pomóc. Czym zarządza twój znajomy? Jest burmistrzem jakiegoś miasteczka, może Prezydentem Yellow Rock i Przyległości? Być może liczy się w jakimś większym mieście jako ważny członek organizacji albo gangu? Łączy was wspólna przeszłość? Śledziłeś jego karierę od początku? Może nawet pomagałeś mu osiągnąć władzę?

Duchowny

Chyba zacznę specjalizować się w pogrzebach...

Nie jest to może najbardziej przydatna znajomość w tym życiu, ale kiedy wreszcie Kostucha wyciągnie po ciebie ręce i staniesz przed świętym Piotrem, powiesz mu: „Wielebny Roger Butcher był moim przyjacielem". A święty odpowie ci: " Jezu, spoko, nie mam żadnych wontów; od początku chciałem cię wpuścić". Jaki jest ten twój znajomy? Naprawdę wierzy, czy tylko udaje świętobliwego? Brzydzi się przemocą czy potrafi przywalić gdy trzeba? Co sądzi na twój temat - ceni cię, ma nikłą nadzieję na zbawienie twojej duszy? Czy twój duchowny ma grupę wiernych, dla których odprawia nabożeństwa, czy jest ulicznym kaznodzieją? A może podróżuje głosząc Słowo? Jakiego jest wyznania - protestant, katolik, jakaś egzotyczna religia czy cholera wie co?

Dzikus

Hakuna matata!

Są sytuacje, kiedy każdy chciałby mieć dzikusa z przyjaciela. Na środku pustyni, w gęstym lesie, na śnieżnym pustkowiu taki przyjaciel to prawdziwy skarb. W jakich warunkach wychowywał się twój dzikus? Pochodzi z neodżungli, z Mojave, czy może przywędrował z Kanady i nawet nie wie, że Moloch istnieje? Facet potrafi w ogóle mówić po ludzku? Modli się do twojego kabrio? Jak w ogóle poznaliście się - znosiłeś mu jakieś gamble w zamian za upolowaną zwierzynę i zioła? A może przez przypadek dostałeś bumerangiem po głowie i przez następny tydzień włóczył się za tobą, żeby przeprosić?

Ganger

Kto wpadł na pomysł, żeby naszą barwą był pomarańcz?

Kiedyś w drodze dopadli mnie Hell Angelsi. Przywitałem się grzecznie i powiedziałem, że kumpluję się z niejakim Patrykiem Jonsonem. I wszystko było jasne. Znajomość z gangersem to fajna sprawa, pod warunkiem, że nie obnosisz się z nią przed wrogami tego gangu. To kim jest ten twój kumpel? Na pewno nie zwykłym szaraczkiem, skoro go polubiłeś. Czym wyróżnia się spośród grona debili na motocyklach? Czytuje poetów metafizycznych? Potrafi robić sztuczki z motocyklem? Czuje sympatię do frajerów? Czy gang popiera waszą przyjaźń? Może musicie kontaktować się potajemnie? Facet namawia cię, żebyś wstąpił, czy to raczej ty chcesz go wyciągnąć z gangu? To wędrowny czy osiadły gang? Jeśli wędrowny, to gdzie najczęściej możesz spotkać swojego kumpla?

Hibernatus

(Zieeew...) To ile dni spałem?

Mieć Hibernatusa jako kumpla to jak opiekować się dzieckiem. Facet nie ma pojęcia o tym, co się dzieje dookoła niego. Jest zagubiony i najchętniej wróciłby do karbonitu, żeby doczekać lepszych czasów. Z drugiej strony jest to wykształcony facet albo urodziwa kobieta i wie bardzo dużo o sprawach sprzed wojny. Zna się na rzeczach, o których nigdy nawet nie słyszałeś. Z jakiego powodu twój znajomy dał się zamknąć w lodówce? Może jest nieuleczalnie chory, albo ciekawiła go przyszłość? Jest związany z jakąś sektą, która dopatruje się w hibernacji elementów nadprzyrodzonych? Czy to ty wyrwałeś go ze stazy? Jak dopasował się do nowej rzeczywistości? Jak wiele wie na temat świata po wojnie i czy podoba mu się to co widzi dookoła? To maruda opowiadający bez przerwy o dawnych czasach i nazywający cię dzieciakiem ze względu na różnicę wieku, czy śmiertelnie przerażony facecik, który boi się byle mutka? Więcej o hibernatusach znajdziesz w poświęconej im części dodatku.

Kierowca

To mało uczęszczana autostrada. Nastaw budzik na ósmą.

Większości ludzi tylko wydaje się, że potrafią prowadzić. Tak naprawdę tylko profesjonaliści potrafią pokazać klasę w trudnych sytuacjach. Przewieźć serce do przeszczepu w niemożliwym limicie czasowym, przeskoczyć autem nad przepaścią, staranować walec drogowy - właśnie takie rzeczy potrafi twój przyjaciel. Facet pochodzi z Detroit, czy to raczej samorodny talent? Poznałeś go jako autostopowicz, czy postanowiliście w tym samym czasie ukraść tę samą brykę? Właściwie czym jeździ - wielkim szesnastokołowcem, wozem sportowym, czy starym ale kochanym gratem sprzed prezydentury Kennedy'ego? Pracuje dla jakiegoś bossa lub organizacji, czy jest wolnym strzelcem - kurierem albo wojownikiem szos? Skoro dużo podróżuje, jak dajesz mu znać, że chcesz się z nim spotkać?

Kumpel z sąsiedztwa

Nie zapomnij wysłać mi kartki z Miami!

Nie ma to jak poczciwy stary kumpel z sąsiedztwa. Facet w życiu nie ruszył się poza najbliższy teren swojej osady i jest mu z tym dobrze. Jest twoim sąsiadem i lubi cię. Jeśli masz swój dom, magazyn albo jakikolwiek majątek, którego nie wozisz ze sobą, ten gość zatroszczy się o niego. A gdy wrócisz z podróży, poczęstuje cię zupą. Jaki charakter ma twój znajomy? Jest obowiązkowy i zasadniczy do bólu? To pedant, który nigdy niczego nie pominie, czy raczej radosny i miły luzak? Ma swoje zainteresowania? Może przywozisz mu z podróży książki, albo noże do kolekcji? Zajmuje się czymś? Jest rolnikiem, handlarzem, zbójem o złotym sercu? Dlaczego cię polubił? Macie podobne charaktery i zainteresowania, a może w promieniu kilkudziesięciu kilometrów nie mieszka nikt inny?

Lekarz

Oparzenie? Zostało mi jeszcze trochę maści dla koni...

Znajomy lekarz? Gdybyś miał córkę, pewnie chciałbyś, żeby za niego wyszła. Chyba że już jest twoim zięciem. To lekarz od ludzi czy zwierząt? A może - co najbardziej prawdopodobne - nie robi mu żadnej różnicy, kogo leczy? Uczył się z książek, czy doszedł do swojej wiedzy po latach praktyki? Specjalizuje się w jakiejś dziedzinie? Może świetnie zna się na postrzałach albo potrafi znakomicie nastawiać złamania? Skąd bierze leki, może to ty go zaopatrujesz? Facet ma jakieś swoje bziki, jak to lekarz? Myje ręce co pięć minut, zawsze operuje przy muzyce klasycznej, lubi gdy pacjent czuje ból? Gość ma już dosyć opatrywania twoich ran, czy znosi każdą kolejną wizytę ze stoickim spokojem?

Myślący szczur

Myszę, więc jesztem, sze, sze, sze, sze...

Do tej znajomości to ja bym się nie przyznawał. W końcu nie wszędzie toleruje się szczury. Ale jeśli nie będziesz rozpowiadał na lewo i prawo, że kumplujesz się z małym sierściuchem, taka znajomość może być bardzo owocna. Skąd pochodzi twój znajomek z łysym ogonkiem? Z Nowego Jorku, z samego Sharrash, jeszcze z innego miejsca? Lubi wszystkich ludzi, czy tylko ty jesteś wyjątkiem? Jak dobrze nawija po angielsku i jak dobrze rozumie ludzkie zwyczaje i życie na powierzchni? Potrafi coś pożytecznego - zna się na elektronice, świetnie się ukrywa i skrada? Może żadna trutka nie robi na nim wrażenia i woina izolacje z kabli jak chrupiące bułeczki? Co inne szczury sądzą o tej znajomości? Gdybyś poprosił go o zaprowadzenie do Sharrash obraziłby się, czy tylko grzecznie odmówił? Jak sądzisz, dlaczego ten Szczur chce się z tobą zadawać? Uratowałeś go kiedyś przed pogromem? Masz dostęp do lekarstw, których potrzebuje, czy po prostu jesteś tak brzydki i śmierdzący, że jeszcze się nie połapał, że jesteś człowiekiem?

Myśliwy

Zwierzęta zabijam żeby żyć, ludzi żeby przeżyć.

Myśliwego nie interesuje polityka wielkich miast, nie cierpi na manię zbierania gambli, gość trzyma się z dala od Molocha i pewnie w ogóle nie słyszał o froncie. Facet poluje na zwierzęta, czasami na mutki. Ma co jeść, ma za co kupić amunicję i lekarstwa i jakoś sobie radzi. Kim jest twój myśliwy? To indiański wojownik, czy białas - samotnik, który ma alergię na ludzi. W jaki sposób poluje? Zastawia pułapki, strzela z łuku czy woli porządną strzelbę myśliwską? Chodzi ubrany w skóry powiązane rzemieniami, czy nosi sztruksy i kurtkę z tworzyw sztucznych? Polowaliście kiedyś razem, czy sprzedawał ci futra w zamian za wyroby przemysłowe? Pewnie jest znakomitym strzelcem - włączy się z twojego powodu w strzelaninę, czy woli nie zabijać ludzi? Gdzie go znajdziesz? W leśnej chacie, na peryferiach miasta, a może na środku pustyni, gdzie całymi dniami czai się na jaszczurki?

Specjalista od mokrej roboty

Urodziłem się bez sumienia, ale dobry Bóg dał mi zamiast niego spluwę.

Nie owijajmy w bawełnę - temu facetowi płaci się za to, żeby był nieprzyjemny dla innych ludzi. Czasami musi kogoś sprzątnąć, ale częściej ma nastraszyć albo pokiereszować komuś twarz. Jak wygląda ten twój kumpel? Jak wielkie bydle złożone z mięśni i wykrzywionej gęby, czy jak przeciętny ludzik z ulicy, który po prostu świetnie zna aikido. Ubiera się zwyczajnie, czy nosi nabijane kolcami obroże? Jaki ma charakter? Lubi swoją pracę, czy po prostu musi z czegoś żyć? Pracuje dla jeszcze większego sukinsyna, a może najmuje go każdy kto chce? Facet jest zabójcą, ma pistolet z tłumikiem i garotę, czy to raczej typ oprycha z ciężką pałką? W jaki sposób go poznałeś - pobił cię, ty jego i stwierdziliście, że to może być początek wspaniałej przyjaźni? A może znał się z twoim ojcem, który kazał mu strzec cię jak oka w głowie? Pewnie twój kumpel zyskał już sobie paru wrogów. Jak bardzo są potężni? A co z innymi jego przyjaciółmi?

Wędrowny sprzedawca

Kup, na pewno się przyda. W Bojlerowie dadzą ci za niego fortunę!

Dla wielu ludzi gambling jest sensem życia i podstawowym źródłem utrzymania. Twój kumpel jest właśnie handlarzem - wędruje od miasteczka do miasteczka, wymienia jedne towary za inne i żyje z prowizji. Czym handluje przede wszystkim? Żywnością, prochami, może częściami zamiennymi? Porusza się po stałym terytorium, czy idzie, gdzie go oczy poniosą i wciąż poznaje nowych ludzi? Może ma samochód albo jucznego konia? Jest jednym z wielu podobnych mu handlarzy, czy wyróżnia się tym, że handluje z Indianami albo ze szczurami? Potrafi sam o siebie zadbać, czy bez przerwy pakuje się w kłopoty, z których musisz go wyciągać? Podczas włóczęgi z pewnością widzi wiele i zapewne może ci przekazać sporo informacji. Ale czy jest w stanie załatwić przedmioty, których akurat potrzebujesz? Łatwo się z nim spotkać, czy szukaj wiatru w polu?

Właściciel lokalu

Powiedział: „Maszyn nie obsługujemy". Łowca postał jeszcze sekundę, odwrócił się i wyszedł.

Twój kumpel prowadzi lokal. Ale co to za miejsce? Stacja benzynowa przy autostradzie? Motel na każdą kieszeń? Knajpa w mieście? Może dom publiczny albo warsztat samochodowy? Ledwie wiąże koniec z końcem, czy jest miejscowym potentatem w branży? To obrotny gość, który potrafi wyciągnąć pieniądze z każdego biznesu, czy raczej sterany przez życie i zniechęcony do wszystkiego zrzęda? Jak zapatruje się na twoje wizyty w jego miejscu? Nie ma nic przeciwko tobie, ale wolałby, żebyś nie ukrywał się przed gangersami w magazynach? Może nie lubi, jak przyprowadzasz obcych? Jacy ludzie odwiedzają ten lokal? Miejscowi, cały czas ta sama stara gwardia, czy raczej przyjezdni. Może sława tego miejsca jest tak duża, że ludzie ściągają nawet z dalekich stron? Skąd znasz faceta? Wiesz, co robił, zanim zaczął prowadzić swój interes? Może stara się przed kimś ukryć? Może w jego lokalu panują określone zasady, które wynikły z jakiegoś wydarzenia z przeszłości? Nie można tam wnosić broni? Ćpunów nie obsługujemy?

Żul

Kopsnij tabletkę.

Jeśli ktoś potrafi przeżyć z żebrania i grzebania w ruinach, musi być gościem z głową na karku. Potrafi najeść się byle czym, świetnie zna okolice i wygrzebuje ze śmietników cudze tajemnice. Jaki jest ten twój żul? Stary zrzęda, którego trzeba przekonać butelką czegoś mocniejszego, czy może energiczny i ruchliwy człowieczek, zawsze radosny, gdy go spotykasz? Ma swoje ulubione miejsca? Może poznał jakieś zakamarki miasta, o których nie wie nikt prócz niego? Skumał się ze Szczurami i Degeneratami, czy uważa, że to poniżej jego godności? Gdyby dostał garść gambli, przestałby być żulem, czy podoba mu się tak, jak jest?

Żołnierz z frontu

Sprawdziłem, czy Juggernaut nadal nas goni i powiedziałem do najbliższego kumpla: „Jeszcze nigdy tak wielu nie spieprzało przed tak niewieloma".

Twój znajomy działa na froncie, to już wiemy. Ale co więcej możesz o nim powiedzieć? To oficer, czy szeregowy żołnierz? Co skłoniło go do podjęcia walki z Molochem - ideały, wynagrodzenie, a może został wcielony siłą? Być może facet zdezerterował i przeniósł się na południe? Czy wiesz, skąd pochodzi? Jest specem z Posterunku, patriotą z Nowego Jorku, a może ukrywa swoją prawdziwą tożsamość i korzenie? Jest saperem, strzelcem wyborowym, znakomicie posługuje się ciężkim młotem? Znasz go z frontu, czy twój znajomy podróżuje czasami na południe w sprawach wojskowych?

WSTĄP DO GANGU!

„Bo cóż innego można robić, jak nie cieszyć się z tych kilkudziesięciu lat, które nam dano? Uprawiać rolę? Sadzić buraki? Naprawiać bojlery? Do cholery, czy naprawdę będziesz szczęśliwy przez czterdzieści lat chodząc po świecie i sprzedając kuchenki gazowe? Chyba nie. Lepiej założyć kurtkę z naszywkami gangu, sprawić sobie odpowiednią fryzurę i zostać żyjącą legendą".

- Neuroshima, dodatek „Detroit"

Dobra, o fryzurach będzie kiedy indziej. Teraz pogadajmy o tym, jak sprawić sobie kurtkę z naszywkami gangu.

Wstąpienie

Wstąpiłeś do gangu, masz nowych kolegów, fajną kurtkę, jest git. Jeśli ktoś ci podskoczy, cała ferajna stanie za twoimi plecami. Różowo... Niestety, to nie takie proste. To nie jest tak, że wczoraj byłeś zwykłym burakiem, a od dziś należysz do paczki i wszyscy darzą cię zaufaniem jak swojego. Twoi nowi koledzy będą chcieli sprawdzić, ile tak naprawdę jesteś wart - jak bardzo można ci zaufać, jak sobie radzisz w akcji, czy masz jaja (względnie co innego), jak dobry jesteś w tym, co miało być twoim atutem (mogłeś się reklamować jako wojownik, mechanik czy co tam chcesz). Czasem gang wymaga sprawdzianu przed przyjęciem nowego mięsa. Z drugiej strony takim próbom nigdy nie będzie końca. Zaufanie rośnie z czasem, a wraz z nim w twoje ręce oddawane będą coraz ważniejsze i trudniejsze sprawy. Z początku każdy będzie miał na ciebie oko. Będziesz jeździł w grupie z pukawką niczym najemnik, ważnych miejsc pilnował tylko z kolegą do pary, dostawał szmatławe zadania.

Trochę żelastwa na tym świecie przybędzie, zanim wespniesz się wyżej i samodzielnie ruszysz na akcję, w której zawieść nie wolno. Szef wezwie cię do siebie, wszystkim pozostałym w pobliżu każe wynieść się w diabły i ściszonym głosem powie: „Mam dla ciebie misję. Tylko ty możesz się tym zająć. Tamte patałachy nadają się do strzelania, a i to niezbyt im wychodzi. Słuchaj, pojedziesz do Macon i odszukasz jednego gościa..." itd. Tak, na zaufanie trzeba zapracować. A mój dziadek mówił jeszcze: „Żadna praca nie hańbi".

Tworzenie gangera

Jeśli tworzysz nową postać i w Kroku 9 zdecydujesz się na granie gangerem, możesz wybrać jedną z opisanych dalej organizacji. Dzięki temu nie będziesz już byle gangerem z „nie-wiadomo-jakiego" gangu - dostajesz barwy, pełny opis organizacji, czego chcieć więcej? A to jeszcze nie wszystko! Nie musisz już wybierać pomiędzy dwiema Cechami Profesji Gangera. Zapomnij o nich! Teraz masz o wiele większy wybór, ponieważ każda z możliwych do wyboru organizacji posiada własne Cechy do wyboru.

Każda z organizacji posiada własne warunki wstępu, opisane w tabelce. Co

Gangi - nie gangi

"Taka już jest natura ludzi, że zawsze zbierają się w grupy, grupki i jeszcze mniejsze podgrupki. Uczciwi jednoczą się i tworzą wioski, osiedla, małe społeczności, nieuczciwi zbierają się w bandy i gangi, a nieuczciwi ale cwani - w gildie i podobne organizacje" - tak mawiał pewien kaznodzieja z Saint Louis. Powiem ci, facet na kilometry mijał się z prawdą.

Fakty są takie, że nie da się przeprowadzić ścisłej granicy miedzy gangiem a zwykłymi mieszkańcami okolic, gdzie ten działa. Prawie nigdy. Wszyscy mieszkańcy są ze sobą powiązani, wszystkich łączą mniej lub bardziej wyraźne koneksje. Taki mamy świat, że o wszystko, w tym o jedzenie, trzeba nieustannie walczyć. Zamiast żreć się każdy z każdym, ludzie łączą się w większe grupy (bo w grupie łatwiej się żyje i grupa jest silniejsza) i żrą się na większą skalę. A jak się da i opłaca, oczywiście współpracują. Z tym, że nie zawsze się da i nie zawsze opłaca. Gdy jedna taka społeczność postanowi udać się z wizytą do sąsiadów, tamci z miejsca nazwą ich gangiem. Albo gdy zajmą jako pierwsi jakieś wartościowe miejsce i bronią swego bez litości. Wiele mini społeczności zajmuje się regularnie grabieniem, wyprawami łupieżczymi itp. Ale to dalej nie jest po prostu banda złych kolesi na motorach, z których każdy chce tylko palić, gwałcić i rabować. Oni próbują żyć, ale nie łatwo to idzie w dzisiejszym świecie. Brutalność i bezwzględność jest na porządku dziennym. Gang musi gdzieś mieszkać, wojownicy mają żony, często dzieci. Oczywiście, mają swojego szefa, ale mają i nauczyciela, lekarza, mechanika, tropiciela itp. Liczy się każdy zawód, nie tylko wojownicy. Im więcej wojowników i im więcej zbrojnych wypadów, tym łatwiej nazwać daną społeczność gangiem.

z nimi? Interesują cię tylko te warunki, które określają jakiego typu kolesiem musi być kandydat do gangu. Jeśli warunkiem jest np. umiłowanie do zdrowego trybu życia - taki jesteś i super. Olewasz za to wszystkie inicjacje, sprawdziany itd. - zakładamy, że to miało miejsce w przeszłości i zdałeś na piątkę.

Wstępowanie do gangu podczas gry

Gorsza sprawa, jeśli chcesz się wepchnąć do jakiejś szemranej grupy już podczas gry. Cóż, niestety musisz zaliczyć wszystkie sprawdziany jak mówią przepisy. Życzę powodzenia!

Zapomnij również o dodatkowych Cechach do wyboru. Musisz zadowolić się naszywkami. No, może i nie dostaniesz żadnych bonusów jeśli idzie o mechanikę gry, ale z przynależności do organizacji płyną także inne korzyści - fabularne, o których przeczytasz w punkcie „Co z tego mam?".

Przynależenie

No i wdepnąłeś. Teraz pewnie przyszło ci do głowy, jak do cholery masz grać, skoro związałeś się z jakąś bandą. Powiesz swojej drużynie: „Wiecie, chłopaki, ja już nie mogę sobie tak z wami wędrować z miejsca na miejsce"? Nie bój trąbki, w opisach gangów znajdziesz krótkie objaśnienie, jak uzasadnić to, że włóczysz się samopas z kumplami z drużyny zamiast siedzieć w bazie i gangerzyć jak przystało na przykładnego członka gangu. W przypadkach niektórych organizacji będziesz musiał wymyślić i przedyskutować z MG, w jakim celu wysłała cię organizacja do miejsca, w którym toczyć się będzie przygoda. Podpowiem ci, że najczęściej włóczący się w solowych misjach gangerzy ścigają kogoś, kto podpadł bandzie. Wiesz, niejeden cwaniak myśli, że jak tylko wyjedzie, to jego grzechy zostaną zapomniane. Wędrujący gangerzy mogą też szukać kogoś lub czegoś, co jest ostatnim brakującym elementem do uruchomienia jakiejś piekielnej maszyny śmierci (lub choćby wskrzeszenia fabryki, rafinerii czy elektrowni). Jadą od miasta do miasta i pytają o powiedzmy chipa do SO2017D. Czasem gang wejdzie w posiadanie informacji o ciekawym miejscu, oddalonym jednak o tysiące kilometrów od ich lokum. Jeśli gra jest warta świeczki, zechcą to sprawdzić, ale zamiast tarabanić się przez pustynię jak nomadzi, wyślą tam jednego czy dwóch zaufanych ludzi. Mogą też rozsyłać swoich szpiegów, żeby zwyczajnie powęszyli, rozeznali się w sytuacji choćby w takim Detroit czy NY. W razie pomyślnych prognoz dostarczonych przez szpiega szemrane towarzystwo może przystąpić do przeprowadzki. Możesz też wymyślić coś innego, ale zwróć uwagę na to, w jakiej zależności od gangu pozostajesz. Czy masz tam wrócić za miesiąc, za rok, czy po wykonaniu zadania? A może meldować się lub przynajmniej posyłać jakąś informację co kilka tygodni?

A teraz pogadajmy o tym kolesiu, który stoi po twojej lewej stronie i o tym po prawej. Czyli o drużynie. Co powiedzą ludzie z gangu na to, że podczas włóczęgi przez miasta i pustkowia towarzyszą ci jacyś goście spoza gangu? Ano nic nie powiedzą. Taki to już brutalny świat, że samotny wędrowiec strasznie łatwo ginie. Gdy masz zamiar przedreptać 1000km przez pustkowia, lepiej zabierz się z kimś, kto idzie w tą samą stronę. No i każdy to zrozumie. Żaden gang nie będzie ci miał za złe, że nie łazisz sam i zadajesz się z jakimiś przypadkowymi kolesiami. Byle byś załatwił to, czego się podjąłeś. Jeśli trzeba, to wędruj sobie z małpą, z mutantem czy patriotą z NY. No, może to ostatnie to przesada. A już ty sam zdecyduj,

czy ważniejsi są dla ciebie towarzysze z drużyny czy kamraci z gangu. I wiesz co? Zostaw tą informację dla siebie. Wyjdzie w praniu.

A jeśli jesteś frajerem, to pokaż ten oto fragment swojemu MG: „Czołem MG! Jak widzisz, twój gracz będzie grał gangerem. Wiesz - świetne zależności i haczyki na postać. Może wyślesz całą drużynę w jakąś misję, którą gracz-ganger dostanie od swoich bossów? A może po prostu wstawisz w przygodę przypadkowe spotkanie z kamratem z gangu - w najmniej oczekiwanym momencie i sytuacji? A może... Ups! Uwaga, ten drań też to czyta. Dobra, dalej myśl sam, ale pamiętaj, grzech nie wykorzystać!".

Co z tego mam?

Dobre pytanie. Kurtkę z fajną naszywką, dodatkową Cechę... I to nie wszystko! Co jeszcze? Czytaj i dziękuj!

Po pierwsze, masz teraz prawie własny dom. O ile oczywiście organizacja, do której przynależysz nie jest zwyczajną bandą włóczykijów. Ale kto ci kazał taką właśnie wybierać? Jeśli jednak mają swoje lokum, możesz tam zawsze wrócić, zaszyć się, odpocząć... Zaraz, zaraz, trochę się zapędziłem. To na pewno nie będzie domek na plaży. Popracuj wyobraźnią (a właściwie to MG musi popracować): jak może wyglądać baza wypadowa krwiożerczego gangu? Jak kryjówka bandy złodziei? Obrazy same się nasuwają, co nie?

Jaki by nie był, wygodny czy niewygodny, czysty czy zapuszczony - zawsze to jakiś dom, więc nie marudź. Spotkasz tam znajome gęby, nie zdechniesz z głodu. No i zawsze ktoś będzie coś od ciebie chciał, bo to nie dom wczasowy.

Po drugie, masz znajomych (jednak nie tych Znajomych przez duże „Z" - takich musisz osobno wykupić). Ot,

Ewolucja gangu

Nie ma dziś już wielkich rządów, z którymi przywódca gangu musiałby się liczyć. Osiedla i małe społeczności żyją w świecie anarchii i najczęściej to zbrojne gangi stanowią dziś jedyne prawo w ogóle. Złe i brutalne, ale jednak prawo. A czasem nawet nie takie złe. Trzeba im płacić, ale jak boss ma głowę na karku, to nie łupi swoich. Ze swoimi żyje dobrze. Jeździ sobie za to po innych, organizując wyprawy łupieżcze znacznie dalej, a na swoim podwórku pilnuje porządku. Więcej, nawet przywożą łupy dla swojego osiedla czy miasteczka! Co tu dużo mówić, większość dzisiejszych organizacji handlowych czy cechów zaczynało jako gangi. Dzisiejsze gangi nie szmuglują, nie wyłudzają, nie kradną wieczorami po domach. Po prostu rządzą, każdy na swój sposób. No, chyba, że mówimy o wielkich miastach, gdzie mniejsze i zdecydowane na wszystko organizacje istnieją w cieniu tych największych, które mówią na siebie: rząd, zarząd, policja itp. Wtedy sytuacja przypomina nieco czasy sprzed wojny. Jednak w większości miejsc gang to po prostu silna grupa u władzy w danym miejscu.

Gdyby ktoś zrobił przegląd prawa panującego na terenach byłych Stanów, mógłby dojść do wniosku, że nie istnieją w ogóle żadne zasady oprócz zysku i "widzi mi się" lokalnego bossa. Jednak w praktyce często okazuje się, że większy zysk daje porządek niż anarchia i rozbój. Gangi pilnują dobrobytu u siebie, dbają o przyjezdnych, kupców, o dobrą opinię i poparcie miejscowych. Łatwiej kierować ludźmi, którzy z własnego przekonania służą i słuchają, bo widzą w tym dla siebie również zysk - bezpieczeństwo, spokój. To taka namiastka prawdziwego rządu. Można rzec, że gangi bronią i służą, he he.

Tyle, że nie ma zmiłuj. Oni ustalają prawo całkowicie. Nie wkurzają niepotrzebnie ludzi, ale tylko dlatego, żeby się potem z nimi nie użerać. Nikt już dziś nie ma złudzeń i wie, że nic się od tego pseudo rządu ludziom nie należy. To jedynie symbioza, kształtująca się w naturalny sposób. Gangerzy są na tyle cywilizowani, na ile muszą, żeby nie stracić pozycji, nie doprowadzić ludzi do ostateczności, nie utracić zysków. I tyle. Nic więcej, nic mniej. Choć niektórym bossom w końcu odbija, to fakt. Ale zaraz za bossem stoi vice boss, za nim vice vice itd. Jeśli ten na górze przestanie być wystarczająco silny lub sprytny, szybko nastąpi nieoczekiwana zmiana miejsc, a stary wyląduje w rynsztoku. Prawo siły działa i wewnątrz, i na zewnątrz.

Żeby nie było niedomówień - są i dziś wredni kolesie, których pcha ku zbrodni chciwość, żądza władzy i tym podobne. Wokół nich zbierają się najgorsze szumowiny i pozbawione wszelkiej moralności bandziory.

kumpli i kamratów, mniej lub bardziej przychylnych bossów. Gdy wrócisz do siedziby organizacji i poprosisz o 100 gambli na przekupienie strażnika oraz bazookę, w razie gdyby nie poskutkowało, to MG zdecyduje jaka będzie odpowiedź. Jednak to ludzie z twojej paki i szanse na wyekwipowanie są spore. Tylko nie przesadzaj - wysłali cię na misję dlatego, że ponoć potrafisz radzić sobie sam w każdej sytuacji. Chyba nie chcesz, żeby cię niańczyć? Jeśli przegniesz wracając co chwila po byle psińco, możesz stracić swoją pozycję w gangu i reputację.

Czasem możesz również skorzystać z pomocy gangerów, a nawet zabrać kilku na akcję. Ale powtarzam, to nie Znajomi przez duże „Z", więc wszystko zależy od widzimisię MG. O wiele łatwiej uzyskać pomoc, jeśli akcja dotyczy misji dla gangu. A jeśli pobocznej - w niektórych przypadkach możesz powiedzieć, że spotkałeś pewnych gości (chodzi o drużynę), którzy mają nagraną akcję typu „czysty zysk", ale potrzebują wsparcia i dzielą się po połowie. Pewnie będziesz mógł liczyć na kilka spluw. Jeśli gang ma własnych konowałów czy mechaników, możesz skorzystać z ich pomocy.

Wszystko to oczywiście pod warunkiem, że radioaktywny wiatr nie wywiał cię zbyt daleko od siedziby twoich kamratów. Żadna cudowna reguła nie teleportuje do ciebie ani gambli, ani sprzętu, ani ludzi. Jedynie pozytywne myśli - tak, gang trzyma za ciebie kciuki.

Wspomniałem o tym, że możesz czasem uzyskać od swojego gangu wsparcie w postaci gambli. Zasada działa też w drugą stronę: solidnym łupem będziesz się musiał podzielić ze swoją „rodziną". Tylko mi tu teraz nie wrzeszcz i nie rób się czerwony, nie ma na to żadnej reguły w mechanice. Ot, jeśli chcesz dobrze odgrywać zaufanego członka bandy, to się dziel i już. Decyzja należy do ciebie i nikt cię do niczego nie zmusza. Ale z drugiej strony, co powiedzą goście, jeśli będziesz włóczył się przez rok po pustkowiach sprawdzając informacje o potencjalnych złożach gambli i w końcu wrócisz z pustymi rękami? Albo z kilkoma marnymi, unikając wzroku bossów? No, ja bym zaczął od drewnianej pałki.

Trzecim zyskiem z przynależności do gangu jest to, że jego Sława spływa też na ciebie. Co prawda, nie zwiększa ani nie zmienia bezpośrednio twojej własnej Reputacji (ani Sławy), ale MG może sprawdzić dla poszczególnych BNów, czy słyszeli o twojej organizacji i czy trzęsą przed nią portami. Jeśli tak, fajnie, zawsze to jakaś przyjemność. A reguły? Cóż, jeśli jesteś w jakiejś pipidówie sam jak palec, Sława gangu to tylko taka ciekawostka. W końcu jesteś sam i jeśli stąd nie wyjedziesz, to nie wyjedziesz i basta. Co innego, gdy w pobliżu kręcą się twoi kumple i miejscowi o tym wiedzą, albo gdy przynajmniej są o tym przekonani. Wtedy nie widzą ciebie, a „członka gangu" i możesz używać Sławy gangu zamiast własnej.

Czwarty bonus polega na tym, że przyjmujesz motywacje gangu jako swoje. Może powiesz teraz: „A na co mi to?". Jasne, żadnych plusów do Współczynników, żadnych gambli, w zasadzie żadnego zysku, tylko kłopot. Za to twoja postać będzie jeszcze bardziej wyrazista. Jeśli gang ceni swobodę i prucie na motorze, to będąc jego częścią powinieneś kochać to samo. Jeśli jesteś Sand Runnersem, to zainteresuj się kultem duchów. Jeśli Schultzem, ubieraj się przyzwoicie, wyrażaj ładnie i dbaj o czystość. Nie będę cię przekonywał do odgrywania charakteru zgodnego z ideologią gangu, bo to zadanie MG. Jednak moim zdaniem, jeśli ktoś wstępuje do gangu tylko po to, żeby zgarnąć fajną Cechę, a potem wszystko co robi nijak

się ma do tego wyboru, MG powinien tą Cechę... Tak, powinien ją odebrać! Niech będzie, nazwijmy to regułą.

Co mogę z tego mieć w przyszłości?

Pewnie jakiegoś fanatycznego sędziego na karku. Dobra, żartowałem. W przyszłości możesz, panie bracie, piąć się w górę. Zaczynasz jako zwykły pionek, no, powiedzmy konik. Ale z czasem może uda ci się wspiąć na sam szczyt. W kilkunastoosobowym gangu to nic wielkiego, ale w przypadku takich Schultzów to już pozycja zastępcy bossa jest spełnieniem marzeń każdego ambitnego bandziora. Niektóre organizacje mają bardzo rozbudowaną hierarchię i skomplikowany podział funkcji, a z tym wiążą się ciekawe profity. Np. własne pomieszczenie w siedzibie, dostęp do rzadkiej broni, zniesienie limitów na amunicję, szpanerski wóz, własna grupa kiziorów, ochroniarze, a może nawet sekretarka. Gdy się tak pomyśli, to nie-

To fakt, że pewni ludzie doszli do władzy wyłącznie dzięki brutalności i sile. Zebrali wokół siebie innych i przetoczyli się przez ziemie jak banda wściekłych psów. Ważne jednak, co postanowili dalej. Większość przestaje się włóczyć i osiada w jakimś miejscu. Są też gangi koczownicze, zwykłe bandy, które jeżdżą po pustkowiach, zahaczają o osiedla i napadają co się da. Ale i oni mają zwykle jakieś miejsce, gdzie wracają, by trochę odsapnąć i wylizać się z ran. Z reguły są tam u siebie o wiele bardziej znośni niż gdybyś spotkał ich na autostradzie.

jedno się kołacze po głowie. Bycie cały czas na tej samej pozycji (czy wręcz na samym dole) wcale nie jest fajne, chyba o tym wiesz. Postaraj się nieco wspiąć, a być może kiedyś MG będzie pisał wszystkie przygody pod ciebie! Masa spraw do załatwienia, ludzie się tłoczą, wszystko jest ważne - układy, ekonomia, polityka, dowodzenie akcjami itd. Dobra, obudź się. Na razie jesteś na dole.

Odejście

Mój dziadek zwykł mawiać - opuścić „rodzinę" możesz tylko nogami do przodu. Jest w tym trochę prawdy. Jeśli byłeś zwykłym pionkiem, który tylko strzelał gdy mu kazano albo jeździł na motorze z innymi, żeby fajnie wyglądało, to pół biedy. Gorzej, jeśli poznałeś jakieś sekrety, albo wręcz „top sekrety" gangu. Wtedy, gdy chcesz odejść, to uciekaj najlepiej na Marsa. Nie mówię, że to nie byłoby ciekawe - np. nerwowo reagować na każdego faceta w garniturze, myśląc, że to Schultz cię w końcu znalazł. Tak czy siak może nadejść dzień, gdy powiesz sobie „Czas skończyć z takim życiem." i postanowisz odejść. Wtedy dobrze przemyśl sposób, w jaki to zrobisz, bo bardzo łatwo możesz potwierdzić słowa mojego dziadka.

Tak czy siak, jakiś smród zawsze się ciągnie. Zastanów się, co zrobisz gdy spotkasz kogoś z gangu, dawnego kamrata. Miniesz bez słowa, pogadasz czy od razu zlikwidujesz świadka? Dobra, jedna sprawa co ty zrobisz, ale podobnie zastanowi się w takiej sytuacji MG za spotkanego BNa. Czy ominie cię bez słowa (może nawet nie pozna?), czy pogada, czy też... Czy też mój dziadek uśmiechnie się w niebie i powie „A nie mówiłem!"

Gangi do wyboru

Podczas tworzenia bohatera musisz dokonać wielu wyborów: Pochodzenia, Profesji, Sztuczek, Cech itp. Jednak od przybytku głowa nie boli. Od teraz możesz wybrać dodatkowo organizację, do której należysz. A jeśli głowa cię jednak rozbolała, nie musisz. Nic na siłę.

W Kroku 9 płacisz 100 gambli i droga do gangów i gildii świata Neuroshimy stoi otworem. Możesz wybrać tylko jedną organizację, a z niej tylko jedną Cechę. Ponadto musisz spełniać opisane w tabelkach warunki Wstępu.

Póki co, możesz wybierać z listy poniżej, gdzie znajdziesz znane i lubiane grupy, opisane w podstawce (Gangi i organizacje - str. 297) oraz w Detroit. Można zagrać pełnokrwistym Huronem lub Sand Runnersem, albo gburowatym Camino. Z czasem, w kolejnych dodatkach dojdą oczywiście nowe.

Przynależność do gangu nie wiąże się wcale z przymusem wędrowania wszędzie z grupą, uwiązania do niej czy siedzenia w jej siedzibie. Przy każdej z organizacji podaliśmy sposób na to, by bohater mógł się urwać na czas nieokreślony i podążać swoimi ścieżkami. Z czym wiec wiąże się bycie jednym z "nich"? Po pierwsze, postać otrzymuje rozbudowane fabularne tło (wiele z gangów posiada obszerne opisy w dodatkach, które już się ukazały). Po drugie, jeśli w przygodzie pojawi się wątek związany z daną organizacją, MG odpowiednio go zmodyfikuje pod kątem należącego do niej bohatera. W końcu po trzecie - dodatkowa Cecha!

Organizacje, do których mogą należeć bohaterowie graczy:

Anioły Miłosierdzia

Sekta lekarzy

Opis: patrz Neuroshima, str. 311

Odłączenie się: Lekarze z organizacji wędrują samotnie po całych Stanach.

Wymagania: Którakolwiek Umiejętność z pakietu Medycyna na poziomie 3+.

Cecha (wielkiego wyboru nie ma):

Czerwony krzyż - Anioły Miłosierdzia cieszą się niezwykłym poważaniem wśród wszystkich zwyczajnych ludzi, z wyjątkiem psycholi, łajdaków i członków gildii. Na widok krzyża AM ludzie reagują przyjaźnie i dopiero późniejsze czyny bohatera mogą popsuć pierwsze wrażenie.

Camino Real

Gang kolorowych z Detroit

Opis: patrz Detroit, str. 89

Odłączenie się: Nikt nie trzyma członków "rodziny" na siłę w Detroit. Jeśli kogoś ciągnie do zadymy poza miastem, choćby i w samym NJ, droga wolna.

Wymagania: Skóra koloru innego niż biały, paskudny charakter.

Cechy (wybierz jedną z nich):

Sukinsyn - Wchodzi taki do knajpy, patrzy kolejno po siedzących i już wiadomo - nie przyszedł się napić jak uczciwy człowiek, tylko szuka zaczepki. A z pyska wygląda na wrednego sukinsyna. Bohater to specjalista od zastraszania. Może wybrać dowolnego BN-a i skierować na niego swój zły wzrok. Ofiara automatycznie stanie się jego wrogiem, ale istnieje przy tym również szansa na automatyczne zastraszenie (ofiara otrzyma karę 10% do wszystkich testów skierowanych przeciwko bohaterowi). Aby obronić się przed automatycznym zastraszeniem, trzeba zdać Przeciętny test Morale.

Miś - Goście z Camino są strasznie nerwowi. Niezwykle łatwo takiego wkurzyć. Cały szpil polega na tym, że nie umieją tych swoich nerwów utrzymać na wodzy. Jeśli ktoś naprawdę zdenerwuje bohatera - obrazi, wydrwi itp. (decyduje MG), automatycznie i bez udziału woli gracza wali on w pysk swojego rozmówcę (np. "z misia") albo w brzuch ("z kolanka") i powala na ziemię. Ta reakcja jest tak nieświadoma i niekontrolowana, że zupełnie zaskakuje przeciwnika - jeśli nie zda on Trudnego testu Zręczności, zarabia piąchę. Co prawda, nie otrzymuje nawet Lekkiej rany, ale przez godzinę będzie mu szumiało w głowie (kara 30% do wszystkich testów).

Colombos

Plemię z pustyni

Opis: To dopiero dzikusy. Jeśli dasz takiemu pistolet, chwyci go za lufę i walnie cię kolbą. Gdy bełkoczą, to ledwie można ich zrozumieć. Ale trzeba przyznać, że Colombos nieźle strzelają ze swoich krótkich łuków. Nożem i dzidą też się niczego sobie posługują. Żyją w kilku wioskach rozsianych na pustyni Nevady, rządzonych przez Wielkich Szamanów, spadkobierców wiedzy doktora Colombosa. Szamani z Colombos wyglądają jak wycięci z indiańskiego żurnala - wielkie pióropusze, maski, kolorowe fatałaszki. Każdy ma działkę porządnego zielska do palenia.

Wybrani członkowie plemienia ruszają w świat na poszukiwania tajemniczego artefaktu, zwanego Małym Słońcem. Taki był nakaz założyciela plemienia, doktora Colombo (który nie żyje już od 3 lat). Z rysunków wynika, że to jakieś urządzenie, jednak oprócz ozna-

czeń kodowych i symboli nie ma na nich żadnego tekstu.

Za każdym razem, gdy jeden z wysłanych z misją Poszukiwaczy wraca z czymś, co przypomina Małe Słońce, zbiera się rada Szamanów i debatuje kilka dni i nocy. W tym czasie odbywają się huczne tańce magiczne, ceremonie i rytualne śpiewy. Potem okazuje się, że to jednak nie to i poszukiwania trzeba kontynuować.

Odłączenie się: Bohater może ruszyć w świat w świętej misji.

Wymagania: Pochodzenie - Matka Pustynia, Tropienie 4+, Skradanie się 2+.

Cecha (wielkiego wyboru nie ma):

☢ Śpię - ale czujnie - Colombo może spać "z jednym okiem otwartym". Dostrzega ruch i wyłapuje dźwięki tak, jakby jego Percepcja obniżona była o 2. W razie czego momentalnie może się przebudzić. Z powodu płytkiego snu bohater otrzymuje następnego dnia karę +20% do wszystkich testów. Ale i tak jest stosunkowo wypoczęty, a pilnować - pilnował.

Dark Visions

Gang motocklistów

Opis: patrz Neuroshima, str. 299

Odłączenie się: Nie ma najmniejszego problemu, by ganger z Dark Visions włóczył się osobno.

Wymagania: Prowadzenie motocykla 2+, Reputacja 9+, zażywanie Tornado.

Cechy (wybierz jedną z nich):

☢ Wczoraj - Gangerzy z Dark Visions łykają Tornado tak jak inni witaminę C. Można powiedzieć, że chłopaki naprawdę żyją przeszłością. Każdy test dotyczący wiedzy o świecie z roku 2020 jest łatwiejszy o dwa poziomy.

☢ Lizak z Tornado - Goście z DV nie muszą leżeć i jęczeć po każdej wyprawie w świat Tornado. Dla nich to normalka, prawie jak zapalenie fajki. Było fajnie, ale teraz trzeba jechać dalej - wsiadają na swoje maszyny i w drogę, jakby co najmniej jedli przed chwilą bułkę, a nie silne psychotropy. Kara 40% do wszystkich testów spowodowana działaniem Tornado nie dotyczy Prowadzenia motocykla.

Gildia Archeologów

Organizacja cechowa z Detroit

Opis: patrz Detroit, str. 42

Odłączenie się: Archeologowie często wędrują daleko poza Detroit - w konkretnych misjach lub na rozpoznanie.

Wymagania: Profesja Handlarza, Łowcy, Montera, Radiooperatora, Speca, Szczura, Tropiciela lub Złodzieja, Budowa 9-, niewielki wzrost.

Cechy (wybierz jedną z nich):

☢ Niezły kanał - Archeolodzy z Gildii częściej łażą po ciasnych podziemiach, kanałach i tunelach pod zwałami gruzu, niż pod gołym niebem. To jest, można rzec, ich naturalne środowisko. Widzisz, to jest tak: jeśli staniesz przed jakimś cholernie wąskim tunelikiem, małą dziurą w ścianie czy wlotem rury i powiesz sobie - no nie, chłopie, tam wciśnie się tylko dziecko - to wiedz, że dla Archeologa znaczy to "całkiem sporo luzu". Bohater potrafi przeciskać się przez wąskie szczeliny, nawet takie, z którymi dziecko miałoby problemy. I nikt nie wie, jak on to robi.

☢ Unik doskonały - Gildia Archeologów na własnej skórze doświadczyła prawa doboru naturalnego. To nie jest tak, że ci goście zmutowali. Nie, po prostu z 10 początkujących szperaczy po kilku pierwszych akcjach zostaje dwóch - trzech żywych. Ci, co przeżyli są naprawdę nieźli w sztuce unikania kłopotów. To ostre kryteria, trzeba przyznać. Archeologowie nie noszą broni (bo za ciężka i przeszkadza), więc jak wpad-

ną np. na gniazdo olbrzymich szczurów, muszą radzić sobie inaczej. Bohater może w trakcie walki wykonać akcję Unik doskonały - zajmuje 1 segment walki, nie wymaga testu (automatycznie udana) i zmniejsza obrażenia o jeden poziom (czyli Lekkie niweluje całkowicie). Każde użycie tej akcji powoduje karę +10% do wszystkich testów, spowodowaną przez zmęczenie. Bohater nie może atakować w turze, w której używa Uniku doskonałego.

Hell Angels

Gang motocyklistów

Opis: patrz Neuroshima, str. 305

Odłączenie się: Aniołki często wędrują w niewielkich grupkach lub samotnie.

Wymagania: Reputacja 11+, paskudny charakter.

Cechy (wybierz jedną z nich):

Wilczy unik - Hell Angelsi wyspecjalizowali się w napadaniu na pędzące autostradami samochody. Zbliżają się ze wszystkich stron i starają się unieruchomić wóz na tyle bezwypadkowo, by kierowcy nic się nie stało. I tym gorzej dla niego, bo HA lubią zostawić sobie ofiarę na deser. Cała sztuka polega na tym, by trzymać się blisko ściganego wozu i nie dać się staranować. Bohater (jadąc na motorze) może uniknąć staranowania bez potrzeby wykonywania testu, jednak traci wtedy 2 długości lub zjeżdża na Offroad - jak woli. Sztuczka nie działa na Carmageddon.

A ja nawet lubię kraksy - Jedną z ulubionych rozrywek Hell Angels są motocyklowe turnieje, w których najeżdżają na siebie, taranują się i zderzają. Efektem ubocznym takich zabaw jest przyzwyczajenie do wszelkich kraks i upadków. Gdy bohater jadąc na motorze uderza w przeszkodę albo wykłada się na asfalcie, może zmniejszyć uszkodzenia motoru zwiększając o tyle samo poziomów swoje rany, lub odwrotnie - zadbać o siebie kosztem maszyny.

Huroni

Anarchistyczny gang z Detroit

Opis: patrz Detroit, str. 69

Odłączenie się: Huroni to urodzeni koczownicy. Wielu z nich rozsianych jest po całych Stanach, przenosząc się z miejsca na miejsce.

Wymagania: Umiłowanie wolności i anarchii.

Cechy (wybierz jedną z nich):

Co, ja nie dam rady? - Jeśli "jemu" się udało, to mnie też musi! Raz w ciągu sesji zamiast wykonywać test akcji opartej na Zręczności lub Budowie, możesz automatycznie powtórzyć sukces jednego ze swych kompanów (BG lub BN), dotyczący identycznej akcji, wykonanej przez niego chwilę wcześniej.

Wyczyn - Prawdziwy Huron kocha prawdziwe wyzwania. Za każdym razem, gdy bohater wykonuje jakąś "gimnastyczną" akcję opartą na Zręczności lub Budowie (np. wspinaczka, skok), może rzucić wpierw tylko dwoma kośćmi i gdy uzna, że ma małe szanse na sukces, może zadeklarować WYCZYN. Oznacza to tyle, że Huron zdecydował się na efektowne wykończenie akcji: Poziom Trudności testu skacze o stopień w górę, po czym gracz rzuca trzecią kość, a następnie przerzuca wynik na dowolnej z kości.

Kanibale z Kolorado

Tajna organizacja

Opis: patrz Neuroshima, str. 312

Odłączenie się: Kanibale z Kolorado wędrują po całych Stanach, ukrywając swoje nietypowe upodobania.

Wymagania: Osobliwe gusta kulinarne.

Cecha (wielkiego wyboru nie ma):

Specjały - To prawda, że istnieje w Stanach tajne bractwo całkiem pieprzniętych kolesi, którzy porywają ludzi i urządzają sobie z nich obiadki. Widziałem kiedyś jednego, jak go wieszali w NJ. Był rumiany i zdrowy, jakby go wycięli z przedwojennego plakatu. Może faktycznie coś w tym jest? Jeśli bohater upoluje człowieka i pożre go, uzyskuje bonus -40% do wszystkich testów opartych na Budowie. Bez względu na apetyt bohatera, nie może on w ten sposób uzyskać większego bonusu. Ponadto bonus ten maleje z każdym tygodniem o 10%, zaś kolejna uczta odnawia go całkowicie.

Kompania 8 Mili

Korporacja handlowa z Detroit

Opis: patrz Detroit, str. 117

Odłączenie się: Ósmomilowcy na co dzień trzymają się okolic Detroit, ale i tak są obieżyświatami i najczęściej spośród wszystkich gangów opuszczają miasto, np. przy okazji wypraw karawan kupieckich, misji handlowych lub eksploracji obszarów podejrzanych o zawieranie cennych gambli (tzw. wyprawy badawcze).

Wymagania: Wojskowy dryl.

Cechy (wybierz jedną z nich):

Model numer 3 - W 8 Mili wszystko musi być tip top i zapięte na ostatni guzik. Nie ma tu miejsca na lenistwo, szaleństwo, wygłupy czy samowolę. To prawdziwa armia handlowców, codziennie poddawana musztrom. Każdy tu musi nieustannie ćwiczyć i się doskonalić - walka, strzelanie, gadanina, prowadzenie samochodu. Zaznacz na swojej karcie krzyżykiem następujące pakiety Umiejętności: Negocjacje, Siła woli, Prowadzenie pojazdów, Broń strzelecka i Walka wręcz. W dowolnej chwili możesz zdecydować, że twój bohater zapomina o swoim ego i włącza mu się dawna, zastępcza tożsamość, wykształcona w ciągu niezliczonych godzin musztry i ćwiczeń. Umiejętności oznaczone krzyżykiem wzrastają do poziomu 3, zaś Spryt i Percepcja na ten czas spadają o 3. Bohater może w dowolnej chwili wyjść z tego stanu, jednak kara do Sprytu i Percepcji utrzyma się jeszcze przez trzy godziny.

Dziura w całym - Ludzie mówią, że Ósmomilowcy są strasznie upierdliwi. Skąd ten mit? Nie wiem. Fakt, są bardzo skrupulatni, można rzec - perfekcjoniści, ale żeby od razu upierdliwi? Gdy bohater bierze udział w dyskusji, może torpedować wspólnie ustalane plany. Podczas jednej dyskusji może trzykrotnie zawetować ustalenia. Za każdym razem, gdy grupa uprze się i mimo wszystko postawi na swoim, otrzymuje karę 10% do testów związanych z przeprowadzeniem tych działań - uwagi "sceptyka" po prostu odbierają siły i chęć do działania. Jednak wpływanie na ludzi ma swoją cenę. Po pierwszym "veto" grupa znielubi krytykanta. Po drugim - wścieknie się nie na żarty. A po trzecim - pobije go.

Kościół Czerwonego Słońca

Sekta z Salt Lake City

Opis: patrz Neuroshima, str. 308

Odłączenie się: Misjonarze wędrują po całych Stanach.

Wymagania: Profesja Szamana lub Kaznodziei.

Cechy (wybierz jedną z nich):

Z radioaktywnym wiatrem - Licznik Geigera w ręku, wiatrak (zwany wiatromierzem) w drugiej - tak wygląda wariat z KCS. Większość ludzi unika obszarów skażonych radiacją, a sekciarze Czerwonego Słońca odwrotnie. Więk-

szość z tego powodu dawno już użyźniła glebę. Ci co żyją do dziś należą do twardszych kolesi. Napromieniowane miejsce działa na bohatera z połową swojej mocy.

Czerwona Księga - Wyznawcy KCS wierzą, że Stwórca wciąż poddaje ich próbie. Gdy Harlan Grimberg, założyciel KCS, pod wpływem objawienia pisał Czerwoną Księgę, wokół szalało piekło wojny. Wybuchały pożary, latały pociski, spadały bomby (że też żadna nie trafiła w tego świra). Zamiast wykonywać test Niezłomności lub Morale, bohater może usiąść i zatopić się na kwadrans w lekturze Czerwonej Księgi - dzięki temu automatycznie zda test.

Liga

Organizacja z Detroit

Opis: patrz Detroit, str. 45

Odłączenie się: Liga nie zamyka swoich ludzi na kłódkę. Jeśli chcą ruszyć w świat, droga wolna.

Wymagania: Żadne.

Cechy (wybierz jedną z nich):

Jestem z Ligi - "Któż nie podziwia Ligi? Nie wiem, może Meksowie zza Neodżungli. Kto nie słyszał o Lidze? Cisza..." Goście z Ligi nie wierzą, że ktoś może im nie zazdrościć pochodzenia z najsłynniejszego i najwspanialszego miejsca tego świata. Cóż, niektórzy mówią na to "sodówka". Mimo wszystko, dzięki hurraoptymistycznemu spojrzeniu na siebie i ogromnemu narcyzmowi Ligowcy emanują niezwykłą charyzmą i pewnością siebie. Zawsze, gdy poza Detroit bohater pochwali się, że pochodzi z Ligi, wzbudzi tym gorące zainteresowanie płci przeciwnej i wrogość drugiej. Sztuczka działa tylko wtedy, gdy sakramentalne "jestem z Ligi" bohater wypowie w obecności BN: zarówno kobiet jak i mężczyzn.

Wiesz, skąd jestem? - No wiadomo, z Ligi, co nie? A dokładniej - z Mechstone. Tylko mieszkańcy Mechstone potrafią się tak uchylać przed ringo. Potrafisz uchylić się w porę przed każdym rzucanym z ręki przedmiotem (ringo, nożem, kamieniem itp.). Szósty zmysł? Nie, po prostu nawyk.

Liga Złomiarzy i Łowców

Organizacja cechowa

Opis: patrz Neuroshima, str. 312

Odłączenie się: Członkowie Ligi są rozsiani po całych Stanach

Wymagania: Profesja Handlarza, Łowcy, Montera, Radiooperatora, Speca, Szczura, Tropiciela lub Złodzieja.

Cecha (wielkiego wyboru nie ma):

Spod lady - Członków Ligi spotkać można w każdym z większych miast Stanów. Odszukanie kontaktów zajmie bohaterowi od godziny do tygodnia, zależnie od szczęścia i zaludnienia miasta. No i można wymienić informacje. Jeśli BG interesuje jakiś unikalny przedmiot, należy wykonać test jego Dostępności (jeśli przedmiotu nie ma w Cenniku, określa ją MG) zwiększonej o 20%. Gdy test zostanie zdany, bohater uzyska informację, gdzie należy go szukać - koledzy po fachu zetknęli się z takim podczas swoich wędrówek i poszukiwań.

Parker Lots

Sekta zabójców z Detroit

Opis: patrz Detroit, str. 131

Odłączenie się: Wojownicy PL szukają coraz większych wyzwań. Jeśli nie wystarcza im sprawdzenie się w Detroit, mogą ruszyć w świat, szukając godnych przeciwników i wyzwań.

Wymagania: Profesja związana z walką.

Cechy (wybierz jedną z nich):

Anioł jest dziś we mnie silny - PL chorobliwie skupiają się na swoim stanie ducha i myślach. Każdy dzień może być dla nich albo dobry albo zły. Do tego dochodzi całe to magiczne myślenie, okultyzm i przeznaczenie - prawdziwa paranoja. Jednego dnia PL wierzy, że własnoręcznie przeniesie góry, a już drugiego ledwie powłóczy nogami, "wiedząc", że ten dzień to zły dzień. Każdego dnia należy rzucić kością K20. Jeśli wypadnie 2 lub 3, wszystkie Współczynniki bohatera spadają o 1, a przy wyniku 1 - aż o 2. Jeśli zaś wynik wyniesie 18 lub 19, odwrotnie - wzrastają o 1, zaś przy wyniku 20 - aż o 2. Efekty codziennych rzutów nie kumulują się.

Przygotuj się, nadeszła twoja kolej - Zabójcy z PL lubią w trakcie walki gadać. Cholera, mają wiele do powiedzenia swojemu przeciwnikowi. Tu walną cytacik ze swojej Piątej Ewangelii, tam wyjaśnią, dlaczego w ogóle walczą i jak zabiją wroga. Dosłownie, są tak pompatyczni, że można szału dostać. Za każdym razem, gdy podczas walki PL z własnej woli odda zdobytą Inicjatywę (by odprawić swoje wojenne "rytuały"), zyskuje dzięki temu możliwość przerzucenia jednej kości w tej walce.

Pazury

Elitarna grupa najemników

Opis: patrz Neuroshima, str. 301

Odłączenie się: Aby jeden z Pazurów odłączył się od grupy, trzeba określić wystarczająco ważny powód, np. specjalna misja lub wydalenie z grupy.

Wymagania: Profesja związana z walką, Zręczność lub Budowa 16+, Pistolety lub Karabiny 3+.

Cechy (wybierz jedną z nich):

Spluwa na połysk - Pazury mają całkowitego świra na punkcie swojej broni. Czyszczą ją przy śniadaniu, smarują przy obiedzie i rozkładają na części podczas kolacji. Za to mogą być pewni, że w krytycznej chwili nie wytnie im numeru i zamiast strzału nie rozlegnie się ciche "klik". Bohater może wybrać dwie pukawki z tych, które nosi przy sobie i dbać o nie jak przystało na Pazura. Dzięki temu zmniejsza się szansa na zacięcie - teraz podczas testu strzelania muszą się bać już tylko wyniku 20, a nie jak wszyscy - od 17 do 20.

Przede wszystkim dobry plan - Jeśli bohater brał udział w planowaniu działań drużyny, ma prawo do późniejszego, jednokrotnego zatrzymania akcji w dowolnym, nawet najbardziej dramatycznym momencie tych działań - tak, jakby wcisnął klawisz "pauza". Dzięki temu gracze zyskują czas na spokojne przemyślenie i przedyskutowanie całej sytuacji. W rozmowie tej mogą brać udział nawet ci gracze, których bohaterowie oddalili się od drużyny - dyskusja ta bowiem imituje wcześniejsze narady i ustalenia. Cechy tej można użyć tylko raz w ciągu jednej misji (np. bitwa, eksploracja budynku itp.).

Sand Runners

Paramilitarny gang z Detroit

Opis: patrz Detroit, str. 103

Odłączenie się: Sand Runnersi najczęściej trzymają się okolic Detroit. Trzeba opracować powód, dla którego SR wędruje po Stanach - może np. być jednym z łowców i poszukiwaczy SR, pracującym dla swoich.

Wymagania: Wypatrywanie, Czujność, Skradanie się i Ukrywanie się na poziomie 2+.

Cechy (wybierz jedną z nich):

Ciuciubabka - Jesteś ekspertem od ukrywania się i podchodów. Gdy ktoś mówi: otwarty teren, trudno się tu

ukryć, ty widzisz tam przynajmniej tuzin dogodnych kryjówek. W lesie czy ruinach jesteś jak duch, prawie niewidzialny. Utrudnienia dotyczące Skradania się i Ukrywania się zmniejszasz o połowę. Jeśli ktoś cię spyta, jak to robisz, odpowiedz: cały sekret to ślepa plamka, przyjacielu.

Sand running - Zawsze, gdy sytuacja wymyka się spod kontroli, wokół szaleje chaos i zamieszanie, po pierwsze, opanuj się i uspokój myśli. Usiądź gdzieś z boku, w cieniu, zapal jointa. Wyobraź sobie, że stoisz boso na piasku. Cisza, spokój... Łapiesz? No i o to chodzi! Teraz możesz dokonać rzeczy niemożliwych. Po zajmującej około kwadransa sesji "sand runningu" bohater może zwiększyć jeden, wybrany przez siebie Współczynnik o 2, zaś reszta Współczynników spadnie na ten czas o 1. Co godzinę bonus ten zmniejsza się o 1, zaś po trzech godzinach znika również kara dla reszty Współczynników, czyli wszystko wraca do normy.

Schultzowie

Najważniejsza organizacja z Detroit

Opis: patrz Detroit, str. 13

Odłączenie się: Schultz często wysyła ekipy poszukiwaczy lub pojedynczych łowców w tereny oddalone od Detroit. Ludzi Schuotza, załatwiających dla niego różne sprawy lub zbierających informacje można spotkać prawie w całych Stanach.

Wymagania: Zamiłowanie do porządku i prawa.

Cechy (wybierz jedną z nich):

Więcej szacunku, kmiotku - Bohater może trzasnąć takim tekstem BN-owi - wtedy wykonuje się test przeciwstawny Perswazji przeciwko Niezłomności. Jeśli BN przegra, musi zachować szacunek w stosunku do bohatera - bez względu na ewentualne czyny (np. przesłuchiwanie, więzienie itd.).

Stoicki spokój - Wokół latały kule, a ten spokojnie dokręcił ostatnią śrubkę na obudowie i włączył ekran. Nigdzie mu się nie spieszyło, ale nam tak. Bohater ignoruje wszelkie utrudnienia wynikające z rozpraszających okoliczności, np. "strzelanina za rogiem", ostrzał samochodu podczas prowadzenia, gadatliwi towarzysze itd.

Żelazny Gang

Armia szaleńców

Opis: patrz Neuroshima, str. 304

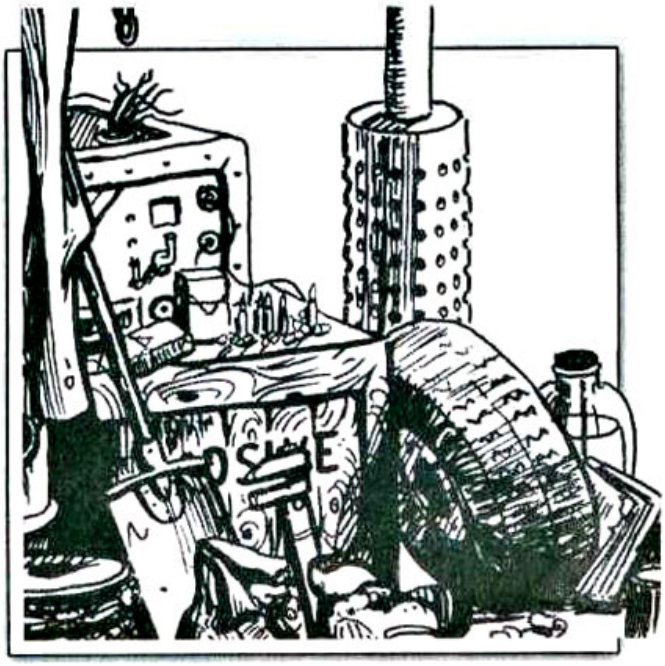
Odłączenie się: Wielu członkom Żelaznego Gangu zdarza się wypaść z grupy na chwilę lub na dłużej.

Wymagania: Odwaga i "odrobina" szaleństwa.

Cechy (wybierz jedną z nich):

Furia - Żelazny Gang to nie przedszkole i każdy z tych świrów jest groźny, to pewne. Jednak najgorsi są ci z tatuażami na gębie. Widziałem jednego w akcji. Facet ruszył na wielkiego mutka z nożem w ręce i wiesz co, nie powiem kto bardziej wydawał się na bakier z naturą. Oczy gangera zrobiły się prawie czerwone. Chyba nie czuł w ogóle ran, bo po chwili wyglądał jak krwawy ochłap, a i tak cały czas ciął z taką furią, jakby w środku siedział jakiś robot Molocha. Bohater może wprowadzić się w taki stan, że efekt ran odczuwać będzie z opóźnieniem dwóch tur walki. Jednak w tym czasie nie może stosować żadnych akcji obronnych. Furia mija z końcem pojedynku.

Nie ma mocnych - Żelazni Gangerzy są przekonani o swojej niezwyciężoności - i to daje im moc. Jeśli bohater przegra pojedynek charakterów przed walką (reguła "Najpierw spójrz mi w oczy"), nie otrzymuje za to kary 10%.



POZNAJ SEKRETY GAMBLINGU

O gamblingu przeczytasz także w podręczniku podstawowym na str. 24, 267 i 415, oraz w Suplemencie na str. 98.

Zarabianie uczciwą pracą

Przyjrzyjmy się bohaterom graczy. Niby każdy wie, że można zażądać gambli za swoją robotę albo poszukać jakiegoś towaru na wymianę w ruinach, ale jak przyjdzie co do czego, okazuje się, że już nie do końca jeden z drugim wie, w którym kościele dzwonią i w końcu bierze pukawkę i idzie łupić bliźnich.

Żeby oszczędzić tworzonych przez MG BN-ów, nauczę cię, jak zarobić nawet wtedy, gdy twoja postać nie zajmuje się na co dzień handlem. Korzystaj z okazji a nigdy nie będziesz siedział w knajpie z pustym kubkiem i burczącym brzuchem.

Zarabianie na usługach

Nie martw się, nie będę nawijał o bojlerach. Nie zamierzam robić z ciebie handlarza.

Taxi

Dla przeciętnego zmotoryzowanego włóczęgi numerem jeden w zarabianiu przy okazji będzie usługa taxi. Jeśli jedziesz autostradą i mijasz dymających na piechotę spacerowiczów, zatrzymaj się, pogadaj, spytaj dokąd zmierzają. No i wal z mostu - możesz ich podrzucić (tam gdzie sam i tak już jedziesz) za drobne gamble. Wybierz sobie coś z ich oferty i zrób przysługę bliźniemu. Pamiętaj tylko, że jeśli mocno obciążą ci wóz, odczujesz to w benzynie, więc nie bądź głupi i nie baw się w samarytanina. Jeśli zaoszczędzisz im dzień drogi, chętnie oddadzą ci choćby po 5 gambli od łebka. Jeśli leje albo okolica jest nieprzyjemna, być może pójdą na dwa razy więcej. A jeśli dźwigają pół domu na plecach, tak że ledwie to pomieścisz w swojej bryce, zacznij gadkę od 50 gambli. Wiesz, gdyby normalnie chcieli wynająć transport, większość kierowców policzyłaby jakieś 50, albo i 100 gambli za każde 100km!

Talent

Jeśli się na czymś znasz, zapomnij o skromności. Dziś nikogo nie stać na skromność. Pytaj przy każdej okazji i do znudzenia, czy ktoś przypadkiem nie potrzebuje twojej usługi. Czas na drobną fuchę znajdzie się prawie zawsze, nawet jeśli kolejna ważna sprawa pcha cię gdzieś przez pustkowia. Przerwa zawsze dobrze ci zrobi, szczególnie, jeśli potem wyjedziesz bogatszy o jakiś ciekawy drobiazg. Dziś każdy musi się stać swoim własnym menadżerem i mieć gadane jak akwizytor. Musisz wytłumaczyć spotkanemu, że potrzebuje twoich usług. Inaczej zaciągnij się lepiej od razu do Posterunku, do Zielonej Kompanii (wiesz, mięso armatnie ze świeżynek). Tam nie musisz myśleć, a przynajmniej będziesz dostawał zupę w okopach. Znasz się na mechanice? Nie czekaj na oklaski, sam zaproponuj, że naprawisz to i tamto. Potrafisz tresować? No to chłopie tresuj i sprzedawaj! Żeby zarobić uczciwą pracą, nie musisz od razu rozsiadać się na lata i budować domku, czy szukać roboty na stałe.

Po co ten trud? Czy jedyna różnica między zbójnictwem a uczciwą pracą polega na tym, że uczciwy to frajer a złodziej to cwany koleś z jajami? Otóż nie. Problem leży gdzie indziej. Kradzież czy napad uda się raz. Drugi raz już niekoniecznie. Trzeci - jeszcze rzadziej. A pracować możesz ile zechcesz. No chyba, że to bardzo szkodliwa praca albo że mamy do czynienia z niezdrową i nietolerancyjną konkurencją - wtedy mimo wszystko lepiej wrócić do napadów.

Harówka

Dobra, nie każdy urodził się z talentem, a przynajmniej niektórzy go jeszcze w sobie nie odkryli. Mimo to zawsze możesz zdobyć parę gambli w inny, dosyć prosty sposób - pytaj, czy znajdzie się jakaś okazja do roboty, choćby tak na kilka godzin. Porąbanie stosu drewna, zniesienie opału, naprawa dziurawego dachu... Ty wiesz, ile roboty jest do zrobienia na tym świecie? Jeśli nie będziesz pazerny, ludzie odstąpią ci nieco wysiłku w zamian za gambla czy dwa. Tylko obserwuj, pytaj, proponuj.

Przykładowy cennik pracy i usług:

Pół dnia (6 godzin) ciężkiej pracy w polu - 10-15g

Pół dnia (6 godzin) ciężkiej, fizycznej roboty (rąbanie drewna, kopanie rowów, przenoszenie złomu itd.) - 10-15g

Pół dnia (6 godzin) pracy, która wymaga pewnej wiedzy i doświadczenia (tropienie, opieka nad zwierzętami, naprawy, prowadzenie samochodu itd.) - 10-20g

Użycie rzadkiej i cennej umiejętności, wiedzy (programowanie komputera, leczenie ran i chorób, chemia) - 10-50g za godzinę lub po prostu za jej użycie

Zobacz też: Usługi, Suplement, s. 103

Sprzedawanie informacji

Sprzedawanie informacji to nie smęcenie ciekawych opowiastek w cenie 5 gambli od godziny. To nie tak. Jeśli chcesz płacić za kufel czy ciepłą zupkę swoją gębą, musisz przede wszystkim posiadać wartościowe informacje. Po drugie, dobrze je sprzedać.

Jeśli chcesz spróbować sprzedać info, wpierw mówisz jakiego rodzaju jest to info - zdradzasz tyle, by zaciekawić gościa, ale nie na tyle, by wszystko od razu wygadać. Dla przykładu mówisz, że odkryłeś w okolicy studnię z czystą wodą i możesz powiedzieć, gdzie jest. I teraz czekasz spokojnie, przypalając sobie papierosa, na ruch swojego rozmówcy. Jeśli zna tą grę, spróbuje wziąć cię na przetrzymanie - uśmiechnie się, wzruszy ramionami jakby go to nie obchodziło. I poczeka, czy powiesz coś więcej bez dodatkowych warunków. Nie daj się w tym momencie zrobić jak dziecko. Olej go, w końcu sam zapyta, a ty podasz cenę tej informacji. Teraz już wie, że ma do czynienia z zawodowcem. Nie podróżujesz po tym świecie od wczoraj.

Oczywiście, oszukiwać można tu tak samo jak w wymianie towar za towar - gdzie często nie da się sprawdzić, czy gambel jest faktycznie dobry, bo z wierzchu nie ocenisz, a do środka nie zajrzysz. Z informacją jest tak samo, a nawet jeszcze łatwiej. Ale wiesz jak jest. Istnieją w końcu jakieś zasady, co nie? Poza tym trzeba zostawiać po sobie dobre wrażenie, bo nigdy nie wiesz, czy nie przyjdzie ci spotkać dwa razy tego samego człowieka - w końcu tak mało nas zostało na świecie. Los lubi płatać figle i nie raz trzeba wracać z powrotem do jakiejś zakichanej dziury, którą dopiero co się opuściło?

Przykładowy cennik informacji:

Gangerzy w pobliżu (gdzie, ilu, jak uzbrojeni?) - 5-10g

Ukryty budynek - 10g

Ukryty magazyn - 20-50g

Przydatne Sztuczki:

Widzieliście tego siedmionogiego mutanta?

Wymagania: Spryt 10+, Blef 4+

Opis: Sam bym w to nie uwierzył, gdybym nie widział na własne oczy. Ten gość miał ponad cztery metry wzrostu, dlatego właśnie musiał jeździć tym pieprzonym kabrioletem!

Działanie: W każdej nowej dziurze, do jakiej zawitasz, możesz sprzedać najdziwniejszą historię, jaką mieli okazję usłyszeć w swoim życiu jej mieszkańcy. Dajesz niezłe widowisko - ludzie się schodzą, a opowieść trwa i trwa. W jej

trakcie uda ci się wyłudzić od słuchaczy 2k20 gambli (w postaci losowych przedmiotów). Jeden minus - zmykaj przed świtem, zanim się połapią i nigdy tam nie wracaj, bo w najlepszym razie powieszą cię za jaja. Chyba, że jesteś kobietą...

Wracam właśnie z północy...

Wymagania: Spryt 10+, Postrzeganie emocji lub Blef 2+

Opis: Facet wchodzi do baru, olewa wszystkich siedzących kiziorów i z miejsca zaczyna gadać, jakby wszyscy na to czekali: Wracam właśnie z jednej dziury, dzień drogi stąd, na południu. Siedziałem sobie tam w jednej speluni, nie takim lokalu jak teni Nagle drzwi się otwierają i wchodzi Meksykaniec, wielki jak kurwa mać...

Działanie: Potrafisz wyczuć nastrój słuchaczy i podkoloryzować to, co masz do powiedzenia. Wystarczy kilka słów, a ludzie postawią ci piwo lub obiad, byle byś tylko dokończył. Jeśli chcesz podbić cenę informacji, wykonaj test Blefu lub Postrzegania emocji. Sam określasz PT tego testu - utrudnienie wynosi tyle procent, ile procent więcej chcesz dostać gambli w zamian za info.

Robienie w wała

Kantowanie podczas targów

Gdy dwóch gości wymienia się: dynia w zamian za kilka nabojów, to istnieje spora szansa, że obaj nabijają się w butelkę - dynia pewnie niejadalna, a naboje to ślepaki. Musisz być na to przygotowany.

Wspomniałem wyżej, że nie łatwo odróżnić dobrych gambli od bubli - i wiele hien na tym korzysta. Też byś nie rozpoznał, no bo niby jak ocenisz, czy taki choćby granat jest ok., czy to atrapa. Może z miejsca go zdetonujesz, co? Zaufaj staremu kupcowi, wielu gambli nie ocenisz, nie sprawdzisz i basta. Możesz co najwyżej prześwietlić gościa, który ci go sprzedaje - czy mu oczka nie uciekają w bok, czy się głupio nie drapie za uchem. Ale w ostatecznym rozrachunku to i tak ryzyk fizyk. Taki świat. Kłamią wszyscy, więc też się naucz. Kłamać i rozpoznawać kłamców. Ludzie są podli, wcisnęliby ci gówno mówiąc, że to chleb razowy.

Jak się zabezpieczyć przed oszustami? Hmm, jest kilka trików. Na pewno nigdy nie mów gościowi, z którym dobijasz targu, że udajesz się hen, daleko i nieprędko będziesz tędy wracał. Poczułby się bezkarny. Zapewnij go, że niedługo się znowu spotkacie, bo będziesz się kręcił po okolicy i wracał lada dzień (lub jeśli gość gdzieś jedzie, bąknij, że lada dzień też się tam udajesz, to się pewnie spotkacie). Niech myśli, że nie warto robić sobie z ciebie wroga. Ponadto zawsze udawaj, że się znasz na tym, co bierzesz. Niech widzi, że się zastanawiasz czy brać gambel, albo że wręcz coś ci się w nim nie podoba, że coś z nim nie tak. Spytaj, czy możesz sprawdzić, czy aby na pewno gambel jest dobry. Jeśli zacznie stękać to duże prawdopodobieństwo, że robi cię w wała.

Inna sprawa, jeśli gość nawet nie wie, czy ma bubla czy coś wartościowego. Nic po nim nie poznasz, a dodatkowo nawet jeśli sprzeda ci chłam, to nie możesz mieć do niego żalu, bo wcale cię nie zapewniał, że ma dobrego gambla. I powiem ci, to właśnie jest dobry sposób na wciskanie kolesiom szmatławego towaru. Mówisz gościowi, że nie bardzo się znasz na tego typu towarze i masz nadzieję, że wszystko z nim jest OK., ale nie możesz dać gwarancji, bo sam nie wiesz. No i w razie czego jesteś kryty. Najlepiej zapodaj jeszcze bajeczkę o gościu, od którego to kupiłeś, że też wyglądał wiarygodnie i chyba nikogo by nie oszwabił. W razie czego, wspólnie poprzeklinacie na tamtego. Zresztą, nie będę cię tu uczył sztuki handlowania. Pamiętaj tylko o tym, żeby się możliwie najlepiej zabezpieczyć. To brutalny świat i jak kogoś zrobisz w wała, to możesz tego potem bardzo żałować.

Sam też się nie daj robić jak frajer. Gdy masz wybór, bierz naboje. Przyjemnie jest przyjmować gamble w postaci możliwej do sprawdzenia. Nabój łatwo sprawdzić. Tak jak kiedyś nadgryzano złoto, tak dziś zdarza się dla pewności odstrzelić jeden z tuzina podczas targu. Byle nie w kupca.

Podrabianie gambli

Dziś, tak jak przed wojną, spotkasz ludzi, którzy zawodowo podrabiają gamble, najczęściej lekkie gambelki - ot, choćby tabletki. Podrabiane tabletki - wapno plus farbka - pakowane są w słoiczki po prawdziwych lekach. Trudniej je sprawdzić niż amunicję, ale też się da - i nie mówię tu o jakimś tam zabarwianiu odczynu czy wytrącaniu osadu, bez jaj. Ale gdy masz pod ręką odpowiedniego chorego, niech łyka i czeka, aż mu pomoże. Ty w tym czasie pogawędzisz sobie z handlarzem.

Trzeba zawczasu powiedzieć, że oszustwa na lekach to cholernie ryzykowne zajęcie. Ludzie je zażywają. Tu nie chodzi o witaminkę C, przy której nawet byś nie poznał, czy to była zwykła kreda z cytrynką, czy nie. Cenne tabletki ratują życie, przeciwdziałają cholernie uciążliwym chorobom i dolegliwościom, więc gdy gość zarobi co nieco w lekach, jeszcze tego samego dnia wymieni z kimś potrzebującym albo sam zażyje. I co? Szybko okaże się, czy handlarz był OK., czy też ruszy za nim na polowanie grupka wściekłych łowców oszustów.

Amunicja i leki są produkowane masowo w większych miastach - to ich monopol i potęga. Jeśli miasto potrafi je produkować, staje się bogate, dostaje za nie co tylko zechce, bez problemu i bez uciążliwych targów. Każdy weźmie leki w zamian za coś, co sam wytwarza. W kolejce ustawiają się wędrowni kupcy i karawany z pipidówek na pustkowiach. Można powiedzieć, że to masowa produkcja "pieniędzy" ale nikt nie poddaje w wątpliwość ich wartości. Na te pieniążki jest cholerne zapotrzebowanie. Szczególnie, że małe gamble się wciąż zużywają! Naboje się wystrzeliwuje, żeby upolować żarcie lub się bronić. Tabletki się zażywa, żeby żyć. Tornado się bierze, żeby nie zwariować. Jednym słowem, inflacja przeszła do historii.

Zatrudnianie oszustów

Powiem ci, niejeden gość ułożył sobie dzięki temu życie. Po co przez 50 lat kształcić się w jednym fachu, skoro przez 10 lat możesz nauczyć się udawać każdy możliwy? Byłem kiedyś świadkiem takiej sceny: na jednej z budów w Nowym Jorku siadło zasilanie w wielkim dźwigu. Zebrało się wokół kilku mechaników i zaczęli wymieniać uwagi, otwierali jakieś klapki, coś

tam przekręcali, stukali. Kiedy im się przyglądałem, moją uwagę zwrócił właściwie jeden. Też postukał, też rzucił kilka niezrozumiałych słów. Była jednak różnica. Od razu było widać, że ten facet wie co robi. No i właśnie - na tym polega sekret: naucz się sprawiać takie wrażenie, jakbyś wiedział co robisz. Ot, cała sztuka.

Mój stary kumpel zgłębił przed wojną dwie dziedziny: geologię i aktorstwo. Jak myślisz, która z nich przydała mu się w późniejszym życiu? Taaa, nikt nie szukał geologa. Złapał robotę w fabryce jako elektronik. Nieźle sobie żył, codziennie wydając dyspozycje, a winą za wszelkie awarie obarczał wadliwe lub brakujące części. Wmówił swoim pracodawcom, że to i tak cud, że uruchomił to cholerstwo i gdyby nie on, to dawno by wszystko poszło w diabły. Czy nadal tam pracuje? Ano już nie, odszedł po dwóch latach, bo mu się znudziło. Był mistrzem w swoim fachu (nadal nie mówimy o geologii). Ty jednak lepiej nie próbuj sztuczek na taką skalę. Na początek spróbuj czegoś łatwiejszego. Może Skoper? Detektyw? Spec od bojlerów?

Jeśli interesuje cię ten temat, poczytaj także: Oszust (Nowa Profesja) - Gwiezdny Pirat nr 5, str 27 oraz (dez)Informacja w świecie Neuroshimy - Gwiezdny Pirat nr 5, str 23.

Przydatne Sztuczki:

Świńskie oczka

Wymagania: Spryt 12+, Postrzeganie emocji 4+

Opis: No stary, masz dzisiaj pecha i chyba jednak nie dobijemy targu. Nie wiem co to jest, ale na pewno nie detektory ruchu. Skąd wiem? Twoje świńskie oczka mi to mówią.

Działanie: Potrafisz rozpoznać handlarza oszusta. Jeśli próbuje cię okantować podczas dobijania targu, on zdaje swój test Blefu zwyczajnie, a ty dwa razy łatwiejszy test Niezłomności. No i co? Niech teraz próbuje swych sztuczek!

Ten jest uczciwy

Wymagania: Postrzeganie emocji 5+

Opis: Znał się na ludziach jak nikt inny. Patrzył na gości w knajpie i mówił: ten jest morderca, ten zwykły złodziej, ten bandyta, ten oszust, następny złodziej, oszust, bandyta, a ten... O? Ten jest uczciwy!

Działanie: Gdy zatrudniasz najemnika, pomocnika, kierowcę itd., widzisz, jaka

Uprość sobie życie

Wiesz, co to są „opłaty stałe"? To przedwojenne określenie na... Tak, coś w rodzaju dzisiejszych haraczy za mieszkanie w strzeżonym mieście. W niektórych osadach zamiast płacić za każdym razem felczerowi za leczenie, miejscowemu kucharzowi za ekstra przygotowane żarło, czy mechanikowi za naprawienie bojlera, płacą z góry - na miesiąc, rok, albo raz na zawsze. Jak płacą? Ano, w gamblach lub swoimi usługami. Słyszałem o komunach, gdzie panowały jasne zasady - ty mnie wylecz, a ja będę dla ciebie polował, kto inny będzie naprawiał sprzęt itp. I nie ważne, kto częściej musi używać swoich umiejętności - po prostu każdy robi swoje i nie martwi się o to, czego nie potrafi. Dobra, zadupia zadupiami, ale rzecz w tym, że nieraz przyjeżdżasz do takich dziur na dłużej - żeby wylizać się z ran, przeczekać zimę czy choćby się ukryć, bo coś nawywijałeś. I co, chcesz dziennie płacić za żarło, a gdy dopadnie cię gorączka lub ugryzie jakieś miejscowe tałatajstwo, sypniesz za każdym razem gamblami? Swoje zdeptałem i powiem ci, że są lepsze sposoby. Wkup się w miejscową społeczność tak, żebyś na czas swojego dłuższego postoju stał się jednym z nich. Pomożesz jednemu i drugiemu, trochę popracujesz, pogadasz z burmistrzem i przyjmiesz na siebie obowiązki osiedleńca, a wtedy będą cię dotyczyć także wszelkie przywileje miejscowych. Jeśli jesteś kimś wybitnym - lekarzem albo mechanikiem, to zareklamuj swoje talenty i wstąp tymczasowo do miejscowej komuny

A gdy nie chcesz się angażować, to przynajmniej zapłać komuś z góry, żeby codziennie przez miesiąc przygotowywał ci posiłki. I każdego dnia masz ten jeden problem z głowy.

jest szansa, że ten zechce cię okraść, gdy nadarzy się okazja. Dostrzeżesz też w każdej chwili, czy coś się u opłacanego najemnika zmieniło (drżące lekko ręce, uciekające w bok oczy, niepewny głos itp.) i dał się jednak skusić. Potrafisz wybrać z tłumu gościa całkiem uczciwego, który na pewno cię nie okradnie (bo ma zasady). Taki unikat zdarza się mniej więcej raz na piętnastu, a po przeprowadzeniu krótkich rozmów ty wiesz, który to jest. Sztuczka nie działa na zawodowych Złodziei.

Test Jakości

Wymagania: Spryt 10+, Mechanika 4+ / Elektronika 4+

Opis: To powiedz mi jeszcze przyjacielu, czemu ten pistolet tak śmierdzi mydłem?

Działanie: Gdy dostaniesz w swoje łapska mechaniczny lub elektroniczny gambel, potrafisz go tak „prześwietlić", że stwierdzisz czy jest dobry, czy to atrapa lub bubel. Test jakości niweluje działanie Sztuczki Zadziała jeszcze raz.

Zadziała jeszcze raz

Wymagania: Mechanika 5+ / Elektronika 5+

Opis: Mój stary nauczyciel mawiał: Jak nie umiesz naprawić czegoś dla klienta, napraw to połowicznie. Łatwo mu mówić, on był wędrownym mechanikiem, a ja mam warsztat w Detroit. Aha, dodawał jeszcze: Napraw i spieprzaj!

Działanie: Jeśli nie da się naprawić jakiegoś gambla, możesz spróbować naprawić go „połowicznie" - tak, by podziałał choćby przez chwilę (np. zadziała raz, a przy drugim się prawie rozsypie). PT testu Mechaniki ustala MG. Sztuczka ta dotyczy małych urządzeń mechanicznych lub elektronicznych (kamery, komputery, szmery bajery). Nie dotyczy wielkich maszyn, pojazdów itp. Jeśli rzecz wymaga do działania energii, musisz jej dostarczyć. Nie da się dwa razy „naprawiać" tego samego gambla. Jeśli MG uzna coś za przegięcie (np. uruchomienie TV z samej ramy), to na pewno ma rację i Sztuczka nie zadziała.

A także:

Potrzebujecie właśnie mnie - patrz Gwiezdny Pirat nr 5, str. 27

Wyczucie kłamstwa - patrz Neuroshima, str. 111

Żywa legenda - patrz Gwiezdny Pirat nr 5, str. 27

Handelek przy okazji

Żeby wszystko było jasne - to nie jest rozdział dla handlarzy, więc nie będziemy tu nawijać o krzywych popytu i podaży. No, może troszkę, na tyle na ile interesuje to przeciętnego włóczykija. Skoro już musisz łazić z miejsca na miejsce jak jakiś menel, to przynajmniej miej z tego pożytek. Jeśli zorientujesz się nieco w sytuacji na tym radioaktywnym, pustynnym rynku to nieraz bardziej ci się opłaci kupić coś w jednej dziurze i sprzedać w innej, niż spędzać całe dnie na przeszukiwaniu piachu albo ryzykowaniu własną skórą, by coś buchnąć.

Od wschodniego do zachodniego wybrzeża

Pomiędzy bardzo oddalonymi od siebie miejscami występują takie przebicia cen, że opłaca się zainwestować w paliwo, ochronę i dalej zarabiasz krocie na czysto. Nie wierzysz? Otwórz podstawkę do Neuroshimy na stronie 417 i spójrz na tabelkę. Nasuwają ci się jakieś wnioski? No to coś ci poradzę. Kup cysternę benzyny w Teksasie, zawieź do Detroit i sprzedaj. Cieszymy się?

Albo kup od frajera na pustyni wszelką elektronikę, jaką ma i zawieź

to Posterunkowcom. Opłaca się? Zgadłeś, właśnie dlatego robi tak wielu cwanych kolesi - to są właśnie wędrowni handlarze. A jeśli po drodze opchnie ci taki przy okazji szczoteczkę do zębów i hełm strażacki, bo czemu nie, to się dodatkowo ucieszy. Ale nie myśl, że facet żyje z opychania pojedynczych gratów. O nie, to nie tobie zawdzięcza swój dobrobyt.

Jeśli masz wielką lodówę na kołach i dobrych informatorów to zacznij kursować między Teksasem a Posterunkiem, a nie będziesz biedny. Sęk w tym, że mało kto potrafi ot tak sobie znaleźć ten cały Posterunek, bo goście cierpią na paranoję.

Albo inaczej: kup nieco prochów w Miami i zawieź je do NJ. Jeśli przeżyjesz podróż do Miami, jesteś twardy, jeśli uda ci się sprzedać prochy w NJ to znaczy, że masz cholerne szczęście. I dodatkowo od dzisiaj jesteś bogaty. Po prochy możesz też wyprawić się do Teksasu lub Vegas, ale to strasznie daleko i raczej ich nie dowieziesz na miejsce.

Zaświeciły ci się oczka? Teraz spytasz, gdzie tu haczyk. Oj, jest ich całe mnóstwo. Po pierwsze, podróże. Długie, męczące, cholernie niebezpieczne. Inwestujesz swoje gamble na jednym krańcu Stanów w zakup taniego towaru, wieziesz go przez pustkowia i po drodze, w ciągu długich tygodni, a nawet miesięcy tułaczki przydarza ci się tysiąc przygód, z czego większość przykrych. Jeśli twierdzisz, że be problemu dowieziesz towar, to możemy się założyć. Przynajmniej ja coś zarobię.

Więc czemu zawracam ci głowę? Ano temu, że jak cię znam, to i tak będziesz deptał po całych Stanach w tę i z powrotem. Spróbuj więc upiec dwie pieczenie na jednym rożnie. Weź coś na sprzedasz i upłynnij na miejscu. Nie musisz się od razu rzucać na wielki handel. Olej dostarczanie żywności czy ton sprzętu. Poradzę ci coś innego: gdy szlajasz się po świecie po różnych zapadłych dziurach, odwiedzaj sklepy, pytaj ludzi i notuj ceny towarów. Okaże się, że sporo niewielkich gambli osiąga zawrotne ceny (albo inaczej: ludzie cholernie ich potrzebują lub pragną) w jednych osadach, a gdzie indziej możesz je kupić bez większych problemów albo wręcz leżą na ulicy. Ilu już cwaniaków obładowało się w Detroit CD-playerami i ruszyło w świat! No nie uwierzyłbyś. A bo to raz dałeś się takim Jasiom Wędrownikom sam naciągnąć? I co z tego? Mieli towar, zapłaciłeś, wszyscy zadowoleni. Nikt nie wie, ile czego gdzie leży. Jeśli gościowi się trafiło i śpi na skrzyniach aspiryny, jego szczęście.

A ty pomóż swojemu. Załóż sobie kajecik i notuj. Jedziesz do High Cathedral, tam dozorca fabryki mówi, że potrzebuje akumulatorów do Bergeona D4. OK., zapisane, obok wielu innych życzeń przeróżnych ludzi z przeróżnych zapadłych dziur. Miesiąc później jesteś w Trench. Wchodzisz do sklepu i co widzisz? Akumulatory do Bergeona D4. Bierzesz je, bo za jakieś dwa miesiące będziesz wracał przez High Cathedral. Nie warto? Wdzięczność starego człowieka przecież znaczy tak wiele!

Jeśli wiesz, gdzie można coś kupić tanio, a gdzie to samo sprzedać drogo, to już w połowie jesteś zawodowym handlarzem. Zawodowcy żyją jak królowie i ich wiedza o rynku jest cholernie strzeżona. Kupują od wędrowców info - gdzie ktoś czego szuka i gdzie jest czego w bród. Potem mając taką mapę towarów i potrzeb kalkulują. Zresztą sam skalkuluj: 2+2. Wychodzi 4? No właśnie - wielki zysk. Trzeba tylko zorganizować dostarczenie towaru z jednego miejsca w drugie. A wiesz jak jest, teraz ludzi wszędzie mało, transport rozwalony, konkurencja słaba. Nie to co kiedyś. Niestety, potencjalnych klientów też mało. Ech...

Siedzieć na miejscu czy łazić?

Tak było przed wojną, tak jest i po: najchętniej płaci się tym handlarzom, którzy dzień w dzień od lat stoją w jednym miejscu - tym samym gwarantują jakość swojego towaru. A tacy „dzień dobry do widzenia" są niezbyt wiarygodni - dlatego też zazwyczaj płaci się im mniej, bo trzeba wliczyć ryzyko. Nie płacz, jeśli dostaniesz za swój towar mniej niż bierze gość w sklepie obok (czasem nawet o połowę mniej). On, jeśli jest monopolistą, może stawiać klientom warunki, ty nie. Różnica między towarem niepewnym a pewnym jest dla ludzi istotna. Zastanów się od razu, czy chcesz się użerać z obwoźnym kramem. Jeśli masz trochę gambli na zbyciu, a wolisz załatwić to szybko, zamiast zaczepiać potencjalnych klientów skieruj się od razu do miejscowego sklepikarza i jemu spróbuj opchnąć ile się da. Narzuci ci ceny (da ci mniej więcej połowę wartości), ale jeśli nie masz wrodzonego talentu i żyłki handlarza, sam niewiele więcej byś wyciągnął. A ile roboty zaoszczędzisz!

A może jest odwrotnie? Może masz żyłkę handlarza i często trafia ci się w łapy góra gambli (nie ma to jak spotkania z obwieszonymi bronią bandziorami), tylko przyzwyczaiłeś się pozbywać wszystkiego za jednym zamachem w najbliższej mieścinie? Jeśli tak, to spróbuj choć raz osobiście zająć się sprzedażą „w detalu". Możesz się przyjemnie zdziwić. Popytaj ostrożnie o kontakt z miejscowymi bandziorami, zorganizuj spotkanie, pokaż co masz na sprzedarz. Jeśli masz jaja, zarobisz więcej niż w sklepie. Może nie wezmą wszystkiego, ale dostaniesz więcej niż od zawodowego sklepikarza - chytrego sukinsyna, który żyje z pośrednictwa.

Targowanie się

Dziś umiejętność handlowania to prawdziwy poker. Rynek jest mały i chwiejny, jedyne stałe prawo, jakie nim steruje to przypadek. Zbyt mało dziś ludzi, żeby mówić o prawdziwym rynku i jego prawach. Nie bardzo jest się do czego odwołać - nie sprawdzisz cen w żadnym katalogu, a co 100 km spotykasz zupełnie inny świat. Inne towary, jakich miejscowi mają w nadmiarze, inne zapotrzebowanie. Nikogo nie dziwią wioski, w których mieszkańcy siedzą na stertach luksusowych towarów, a brak im najbardziej potrzebnych do życia środków. Większość bogactwa lokalnych osad to spadek po starym świecie, który runął i po którym pozostały tylko ruiny oraz ukryte tu i tam składy zupełnie przypadkowych towarów. Żaden handlarz nie będzie szczery, nie wyjawi ci skąd ma działający telewizor, skąd konserwy, skąd mikser czy latarkę. Nie powie ci ile za nie dał, ile podobnych ma w swojej kryjówce. Nie powie ci też, jak tanio byłby gotów to sprzedać. Musisz sam to wyczuć, a to prawdziwa sztuka. Musisz blefować, bo nie wiesz jak bardzo gość potrzebuje tego, co od ciebie chce i ile uda się od niego wyciągnąć. Musisz być, kurna, jak psycholog i sprawdzić co ma na wymianę, czego nie chce pokazać, co trzyma jako ostateczną kartę przetargową. Musisz też ukryć swoje najcenniejsze gamble. I błysk w oku.

Jak się tego wszystkiego nauczyć, żeby nie zmarnować połowy życia? Podpowiem ci: wykup sobie kilka z poniższych Sztuczek i pójdzie ci o wiele lżej.

Przydatne Sztuczki:

Maska handlarza

Wymagania: Spryt 14+, Blef 4+

Opis: Gdy przystępujesz do targów, zmieniasz się w prawdziwego zawodow-

ca. Możesz łgać do woli i sprzedać kozie bobki jako lek na Morbus Dexteri. Mogą ci zaglądać w oczy i kazać przysięgać na własną głowę, a i tak zbałamucisz ich jak dzieci.

Działanie: Twój Blef wzrasta dwukrotnie. Sztuczka dotyczy tylko handlu. Dodatkowo blokuje wszystkie Sztuczki rozpoznawania emocji.

Poker

Wymagania: Spryt 14+, Postrzeganie emocji 4+

Opis: Nie ma dziś oficjalnych katalogów ani towarzystwa jednolitych cen, gdzie się ruszysz, tam wszystko co wiesz o wartości towarów staje na głowie. Gdy trafiasz do zafajdanej dziury, skąd masz wiedzieć, czy tutejszy handlarzyna oferując ci gogle sprzedaje tanio unikat czy też robi z ciebie frajera i zaraz okaże się, że tu skrzynkami gogli strzela się z katapulty?

Działanie: Potrafisz odczytać emocje z twarzy handlującego. Wiesz, ile jesteś w stanie wycisnąć z gościa podczas targu, wiesz, jaka cena go zadowoli, do ilu gambli jest w stanie zejść.

A także:

Odnajdywanie właściwej osoby - patrz Neuroshima, str. 124

Targowanie się - patrz Neuroshima, str. 114

Wyrywkowa wiedza - patrz Neuroshima, str. 117

Właściwe słowo - patrz Neuroshima, str. 112

Właściwa twarz - patrz Neuroshima, str. 112

Kilka słów o pieniądzach

Monety nie są takie złe

Mimo powszechnego upadku pieniądza, istnieją do dziś miasta, gdzie bita jest moneta czy drukowane są papierowe pieniądze, ale posiadają one wartość tylko w danej okolicy. Im dalej od nich, tym mniej chętnie są przyjmowane, czyli tym samym tracą wartość. Weźmy takie nowojorskie dolary. Pięćset kilometrów od Nowego Jorku zawodowy kupiec przyjmie je, to prawda, ale niechętnie i na pewno poniżej wartości, jaką mają w NJ. Podróże są dziś niebezpieczne, więc każdy dwa razy się zastanowi, nim ruszy w końcu kiedyś wymienić pieniądze. A gdzie można je wymienić? Oczywiście, w samym NJ, ale również w Appalachach, a także we wszystkich miejscach, które posiadają z nimi bezpieczne połączenie - leżące przy pilnowanych drogach lub w pobliżu linii kolejowej NJ - FA. Tam nowojorskie monety posiadają jako taką wartość.

Nowojorski dolar to odpowiednik 5 gambli, czyli w NJ dostaniemy za niego np. pół kilograma ziarna (niewiele, bo żywność jest tam dwukrotnie droższa niż podano w uniwersalnym cenniku). W każdej chwili można pójść i bez targów wymienić dolary na produkowane w tamtejszych zakładach narzędzia i części, po gwarantowanej cenie. Takie cuda jak prawdziwy wartościowy pieniądz są możliwe tylko w największych i najsilniejszych miastach, gdzie władza jest stabilna, gdzie panuje prawo i porządek. Mimo to wielu ludzi sądzi, że dni Nowego Jorku są policzone i lada chwila Moloch nadepnie to nadęte miasto, pozostawiając mokrą plamę. Wtedy dolarami nie będzie się można nawet podetrzeć, bo nie są papierowe.

A moja rada? Przyjmuj pieniądze. Stękaj, marudź, ale bierz - poniżej wartości, jakieś 50%. Skoro włóczysz się i tak po całych Stanach, bierz je - wymienisz sobie prędzej czy później, a swoje na tym zarobisz. Większość ludzi siedzi w jednym miejscu całe życie i na nic im takie dolce z dalekiego NJ.

Dlatego wykorzystaj to, że jesteś inny i cały czas nosi cię z miejsca na miejsce.

Twój własny pieniądz

Dobra, to teraz cię zaskoczę: a co gdybyś ty wypuścił własne dolary? Nie chodzi mi o podrabianie, ale o własną walutę! Jeśli masz dobrą reputację i świadczysz jakieś usługi stałej grupie ludzi, to czemu by nie stworzyć swoich własnych talonów, za które zawsze klient dostanie to, co sprzedajesz. Talony na ochronę podczas podróży, na kurs samochodem, na naprawę sprzętu... Zależy, czym się zajmujesz i w czym specjalizujesz. Co to daje? Możesz wymienić z zainteresowanym swój talon na jego towar - choćby wtedy, gdy sam nie masz żadnych ciekawych gambli na wymianę, a tamten akurat nie potrzebuje twoich usług, ale w przyszłości na pewno skorzysta. Dzięki temu ty dostajesz towar, a tamten gwarancję, że gdy tylko zechce, przyjdzie z talonem i nie odmówisz choćby nie wiem co. Nie będziesz wtedy pytał o gamble, przebierał w nich narzekając, tylko od razu zabierzesz się do roboty. A może wspólnie z kompanami świadczycie jakieś usługi? Jeśli tylko siedzicie w jednym miejscu lub kręcicie się po okolicy i cieszycie się jakąś sławą, spróbujcie opracować własne talony albo banknoty. Postarajcie się, żeby trudno je było podrobić - sami pomyślicie, jak to osiągnąć.

Mieszkałem kiedyś w Blue Hill, gdzie gość o imieniu Jack prowadził od lat knajpę. On właśnie miał swoje talony i miejscowi je uznawali. Te swoje dolary Jack wymieniał zawsze na posiłek lub bimber i po sprawie. Ale jeśli chodzi o przejezdnych, to już jakoś traciły wartość i Jack mógł je sobie wsadzić wiadomo gdzie - do schowka.

Ubezpiecz się

Ochrona

Jeśli chcesz się zajmować handlem, choćby i od święta, pomyśl zawczasu o dobrej ochronie. Albo sam jesteś twardzielem lub potrafisz zagadać każdego i wywinąć się z najgorszych opresji, albo opłać dobrego najemnika. Taka inwestycja się zwróci, bo nieraz dobrego interesu dobijać będziesz z podejrzanymi typkami. Ty gadasz i handlujesz, najemnik wali po mordzie. Poza tym każdy dwa razy się zastanowi, zanim spróbuje przywłaszczyć sobie twój towar bez poświęcania gambli na wymianę. Zresztą przyjrzyj się karawanom - spora część każdej z nich to silny oddział ochroniarzy. Chłopaki pilnują, żeby nikt nie fikał i handel przebiegał jak trzeba. Widzisz, jakoś im się opłaca, w przecież wiedzą co robią.

Ukryj swoje skarby

Powiem ci, to bardzo ważna sprawa. Nie ma problemu, jeśli mieszkasz w wielkim mieście, w strzeżonym budynku albo gdy przechowujesz wszystkie swoje gamble u przyjaciół. Gorzej, jeśli nie ufasz nikomu lub nie masz możliwości zadekować się w żadnej bezpiecznej osadzie. Wtedy musisz porządnie się zastanowić, jakie miejsce wybrać na kryjówkę, w której złożysz swoje dobra. Postaraj się wybrać coś na tyle pojemnego, byś mógł tam składować naprawdę sporo ciekawych i wielkich gratów. Dzięki temu będziesz mógł zbierać nawet ciężkie gamble - jeśli tylko są tego warte, nawet jeśli nie masz na nie póki co kupca albo nie masz czasu ich np. odrestaurować. Wieziesz je do kryjówki, wnosisz i załatwione. Zajmiesz się tym kiedy indziej lub sprzedasz, gdy nadarzy się okazja - znajdziesz chętnego i nadzianego kupca. Problemem są

oczywiście włóczędzy, czyli tacy złodzieje z przypadku. Zobaczy jeden z drugim jaskinię czy ruinę, która wyda się ciekawa, to już lezie tam, szpera i kradnie. Od twojej pomysłowości zależy, jakie pułapki zastawisz na takich natrętów, jak zamaskujesz swoją kryjówkę czy gdzie ją w ogóle założysz. Tak czy siak, radzę ci podejść do tej sprawy poważnie.

Gambling, czyli upadek pieniądza

Tuż po wojnie próbowano używać pieniędzy, ale okazało się, że gdy jedni walczyli, drudzy chapali. I się nachapali. Zapełnili calutkie piwnice workami nabitymi dolarami, a także złotem. Mimo to wcale nie stali się bogaczami po wojnie. O wiele lepiej wyszli na chapaniu ci, którzy kradli i gromadzili sprzęt, broń, żywność itd. Wartości takiego "kapitału" nigdy nie poddano w wątpliwość. A dolary? Po prostu odpadły.

Spróbowano wskrzesić pieniądz na nowo. Tymczasowy rząd, stacjonujący w NJ zdecydował się na przerobienie wzoru mennicy i rozpoczął druk tzw. neodolarów. Niestety, po pierwsze słabo rozchodziła się po kraju informacja o nowej walucie, po drugie inni jej nie uznali - bo niby czemu Nowy Jork ma SOBIE drukować pieniądze? Łapiesz, w czym rzecz? Kraj rozpadł się na kawałki. Od czasów upadku cywilizacji nikt nikogo nie uznaje i nikomu nie ufa. Nikt też nie zgodzi się, żeby jedno miejsce trzymało łapę nad jakimś wydumanym "uniwersalnym środkiem płatniczym".

W tym czasie coraz mniej frajerów nabierało się na stare, nakradzione podczas wojny dolary i coraz śmielej rozwijał się handel wymienny, z czasem nazwany gamblingiem. Rozszerzała się świadomość tego, co jest aktualnie cenne i potrzebne, a co jest niepotrzebnym już zbytkiem.

W NJ spróbowano po raz trzeci rozwiązać sprawę pieniądza. Tym razem mennicy pilnowali wspólnie przedstawiciele kilku wielkich miast, dzięki czemu znikł zarzut, że NJ utrzymuje monopol na wprowadzanie pieniędzy. Chwilę to działało, przynajmniej w najbliższej okolicy miast biorących udział w ustalaniu nowej waluty. Szybko zaczęły się jednak dziać takie szopki, że znów wszystko gruchnęło.

Pojawiały się też fałszywki, ale w końcu ilu ludzi tak naprawdę potrafiło stwierdzić, co jest fałszywe, a co nie? Nie istniało już FBI, żeby śledzić fałszerzy i pilnować monopolu pieniędzy. Maszynki do podświetlania banknotów można było zobaczyć tylko w wizjach Tornado. Nastał raj dla oszustów.

Co tu dużo mówić, stary pieniądz umarł na dobre, a do nowego świat jeszcze nie dorósł. Podstawowym powodem, dla którego nie powstał ten ostatni jest bieda, prawdziwy kryzys. Nie ma silnego kraju, który zagwarantowałby wartość papierowego pieniądza, ani nie dodrukowałby nagle więcej, by oszwabić sąsiada. Jako, że nikt nie może zagwarantować wartości, współczesne "monety" muszą same z siebie posiadać wartość, tu i teraz, bez wymieniania u kupca, który zjawia się raz na miesiąc czy biegania 500km do najbliższego banku, gdzie w każdej chwili można usłyszeć "przepraszamy, ale nasze miasto zostało właśnie zniszczone". Podobnie było 150 lat temu, gdy w czasach wielkiego kryzysu ludzie wyrzucali na ulice całe kosze prawie bezwartościowych pieniędzy, a wołali o chleb. Teraz to już nie wielki kryzys, to kryzys końca świata. W sytuacji niepewnego jutra i trudnego "dziś" nikt nie wymieniłby artykułów pierwszej potrzeby nawet na grudki czystego złota. Świat jest zbyt nędzny, by gromadzić walutę tylko po to, by ją mieć w zanadrzu. Gdy oddaje się wszystko za jedzenie i leki, czy za bezpieczeństwo, nikt nie chce w zamian złota czy dziwnych monet. Pieniędzy nie da się zjeść, nie da się nimi wyleczyć rodziny ani ustrzelić nimi namolnych mutków i gangerów. Dzisiejsze "monety" to leki i naboje. Zawsze masz je w kieszeni, zawsze pod ręką. Łatwo je przechowywać, nosić przy sobie itp., więc w niedługim czasie stały się tym, czym kiedyś były monety i banknoty. Nowy pieniądz, powszechny i cholernie potrzebny, ma wartość sam w sobie - jest potrzebny do przeżycia. To już nie jest moneta o umownej wartości, tylko cholernie namacalny kawałek wygodniejszego życia i bezpieczeństwa. Ludzie tych nowych "pieniędzy", gambli po prostu potrzebują.

Nowojorczycy łudzili się, że taka sytuacja nie może trwać więcej niż kilka lat. Pomylili się. Nie wiedzieli, jak bardzo Moloch okaże się uczulony na próby ponownej organizacji ludzkiego społeczeństwa. Dotarło to do nich w ciągu 30-tu lat, zapełnionych wojnami i inwazjami maszyn, gdzie płonęły całe miasta a krew lała się strumieniami.

Gambling (czyli handel prawie wymienny), który powstał naturalnie, okazał się bezkonkurencyjny. Z czasem w gamblingu pojawił się odpowiednik waluty - wyłoniło się kilka towarów, które stały się wzorcem wartości, podstawową jednostką, na którą przeliczało się wszystko inne. Nabój, litr benzyny, papieros, obiad, tabletka, dzień pracy. Małe gamble nie musiały już nawet brać udziału w wymianie towarowej - służyły tylko jako wzorzec, punkt odniesienia. Coś jest warte 10 tabletek, coś innego 100. Albo 10 nabojów. Podczas dobijania targu każdy natychmiast wie, co to znaczy. Z rąk do rąk przechodzą tylko rzeczy potrzebne i nikt nie płaci abstrakcją. Jednak wielu przywódców większych organizacji, bossów z wielkich miast wciąż próbuje i liczy na to, że w końcu powróci umowny pieniądz w tej czy innej postaci. Na wszelki wypadek trzymają całe piwnice sztabek złota itp. Może się opłaci.

ZOSTAŃ WŁADCĄ ZWIERZĄT

Złoty blask na horyzoncie z każdą chwilą rozlewa się szerzej po pustyni. Mrok nocy słabnie, po chwili ostatni jego strzęp chowa się za ciężarówką, przybierając postać długiego cienia. Wóz telepie się wzbijając tumany kurzu, w końcu przystaje, a gdy pył opada ukazuje się stojąca przy drodze tabliczka: "Brown Town, kup tresowanego zwierzaka".

Widok faceta wędrującego z wilkiem u boku zrobi wrażenie na każdym, choćby największym twardzielu. Gdy gość bada ruiny, zwierzę truchta wokół, wbiega na zwały gruzu i złomu, węszy przy zawalonych wejściach do piwnic, rozgląda się dookoła. Albo inny obrazek: przez las przedziera się chuchrowaty mutant, a u jego boku ciężko stąpa olbrzymi niedźwiedź. Snajper z Federacji Appalachów, dosiadający potwornego, olbrzymiego jaszczura. Dostojny sokół wczepiony w ramię pustynnego dzikusa. Człowiek i bestia, dwaj kompani...

Bez względu na to czy będziesz łaził z wielkim psem czy z małą kuną - zawsze dasz napotkanym gostkom do myślenia. Za *Chiny Ludowe* jeden z drugim nie będzie wiedział, co zwierzak naprawdę potrafi. W swoim życiu widziałem sytuacje, gdy kilku podpitych gangerów zaczepiało dwójkę wędrowców. Ci sami twardziele kilka dni później trafiali na wędrowca z dziko patrzącym wilkiem przy nodze i odpuszczali. Kto wie, co takie cholerstwo potrafi! Słyszałeś o sokołach wydłubujących oczy? Widzisz, idę o zakład, że spośród setki sokołów, z którymi łażą po Stanach Treserzy, może co dziesiąty potrafi tą „sztuczkę" i naprawdę zdoła rzucić ci się do patrzałek.

Nigdy jednak nie wiesz, czy to aby nie ten, który lata ci nad łbem.

Zwierzę wzbudza strach. Jest dzikie, ma zęby, pazury i słucha swego pana. No i nie kończy mu się amunicja i rzadko się zacina. Mordercza, nieprzewidywalna dla przeciwnika broń.

Najlepsze jest to, że więź łącząca człowieka i dziką bestię to nie żadna magia ani psionika. Wystarczy odpowiednia wiedza, doświadczenie i znajomość pewnych trików. Każdy może oswoić sobie kompana, wystarczy czas i trochę zacięcia. Jedne zwierzęta wymagają twardej ręki, inne łagodnej opieki, jedne przekupisz żarciem, a inne zasługują tylko na kulkę w zmutowany łeb. Możesz traktować to jak zabawę lub podejść do tego bardzo poważnie. Jak się przejmiesz i zechcesz na poważnie zająć się tresurą zwierząt - po latach zostaniesz Treserem Bestii. Miną długie miesiące odznaczane kolejnymi bliznami i okaleczeniami, aż wreszcie będziesz mógł zacząć zarabiać na życie sprzedając ułożone bestie. Na twój rozkaz potworny kompan zaatakuje kogo tylko wskażesz, a gdy trzeba - uspokoi się, zapoluje, odszuka trop lub wywęszy zagrożenie. Jeśli jednak wolisz życie prostego gangera czy handlarza, nic nie stoi na przeszkodzie byś także oswoił sobie coś kudłatego i zyskał wiernego towarzysza, który nie zdradzi cię dla kilku gambli. W regułach poniżej rozróżniamy dwie kategorie - dla Treserów Bestii, oraz dla każdego bohatera żyjącego w Pieprzonych Stanach. Tym pierwszym wszystko pójdzie łatwiej, drugim trudniej. Może więc nie będziesz potrafił zmusić wilka, by podczołgał się do wartowników i wykradł im worek z granatami, ale śmiało możesz oswoić psiaka i nauczyć go szczać na godło NJ.

Z doświadczenia wiem, że gdy człowiek wędruje w towarzystwie bestii, spotykani ludzie najczęściej biorą go za dziwadło albo mutanta i reagują różnie - zależnie od tego, na ile tolerują odmienność. Dzikusowi łatwiej wybaczyć, że zadaje się ze zwierzętami - w końcu oboje są prawie na tym samym poziomie. Rzadziej zdarza się, by ludzie z miejsca pojęli, że mają do czynienia z zawodowym łowcą, więc jak masz wilka przy nodze, albo warana na plecach, to może już nie przesadzaj z klimatem i zachowuj się normalnie. Gadaj zwyczajnie, rzuć dowcip, nie zgrywaj się milcząc i zachowując dystans. Pamiętaj, że w niektórych miejscach (np. w

Teksasie) nie trzeba lepszych powodów do zawiśnięcia - podejrzana mina i wilk u boku wystarczą w zupełności.

Musisz wiedzieć, że łapanie i oswajanie zwierzaków to nie tylko sposób na sprawienie sobie groźnego czy użytecznego towarzysza, ale także - jeśli tylko zechcesz - dochodowy interes. W dużych miastach zawsze znajdzie się ktoś, kto zechce kupić oswojonego zwierzaka - dla siebie, albo chociażby na lokalną arenę czy do obrony osady. Zresztą, co tu dużo gadać, złapaną bestię na pewno ktoś kupi, oswojone - jeszcze chętniej. Wytresowane - aż grzech sprzedać.

I żeby nie było wątpliwości - niektóre mutki faktycznie lubią podróżować w towarzystwie zwierząt i posiadają wrodzony dar do ich kontrolowania.

No to zabieraj się do roboty. Jeśli już jesteś Treserem bestii, pójdzie ci stosunkowo łatwo (Treser bestii posiada odpowiednią Cechę). Jeśli nie, wcale nie znaczy, że nie dasz rady oswoić czy wytresować dzikiej bestii. Może potrwa to dłużej, ale w końcu osiągniesz swój cel.

Reguły

Treser bestii

Istnieje wyraźna różnica między zawodowym Treserem bestii a byle fagasem, który pewnego dnia postanowił, że wytresuje sobie zwierzaka. Na czym ona polega? Zerknij do podręcznika podstawowego NS na stronę 72 - jest tam opis profesji Tresera. Interesuje nas w tej chwili Cecha **Bestia**, która pozwala na łatwiejsze oswajanie i tresowanie. Lepiej ją weź, bo bez niej będzie cholernie trudno cokolwiek wytresować: dłużej to trwa, testy będą trudniejsze, niedostępne niektóre możliwości (Komendy trudne i bardzo trudne). W poniższych regułach co chwilę będziesz napotykał dwie opcje: dla gościa, który posiada Cechę Bestia i dla wszystkich innych. I zawsze ten pierwszy będzie miał lepiej.

Ale poza tym ułatwieniem cała reszta reguł dostępna jest dla każdego! Każdy, czy to mechanik, czy kaznodzieja, czy ganger - nieważne, każdy może oswoić sobie jakieś zwierzę - a choćby psa. Jeśli jest twardy, może nawet spróbować z groźniejszymi bestiami, ale robi to już na własne ryzyko.

A przy okazji, skoro już mowa o zawodowym Treserze bestii, od dzisiaj wybiera spośród czterech Cech, a nie dwóch. Oto dwie dodatkowe Cechy do wyboru podczas tworzenia postaci:

Dodatkowe Cechy do wyboru dla Tresera bestii

Więź gatunkowa - słyszałeś bajkę o dziecku wychowanym przez wilki? Nie? A może o tym wychowanym prze małpy? No właśnie! Bohater wybiera jeden gatunek zwierząt, który potrafi łatwiej oswajać i kontrolować. Przy spotkaniu z każdym zwierzęciem tego gatunku gracz wykonuje test Opieki nad zwierzętami. Jeśli go zda, Więź z tym zwierzęciem automatycznie osiąga drugi poziom. Jeśli go nie zda, i tak otrzymuje Więź na poziomie pierwszym.

Spójrz mi w oczy - z dzikim zwierzęciem jest taki problem, że nigdy nie wiadomo, czy cię zaatakuje, czy zostawi w spokoju. I dlatego nie wiesz, czy przywalić mu od razu, zanim się zdecyduje, czy spróbować uniknąć walki - a nuż się uda (patrz: Podręcznik podstawowy, str. 222). Dobrze byłoby wiedzieć zawczasu, czy bydlę jest dzisiaj w hu-

morze, czy też zaraz będziesz miał jego zęby na swojej szyi. Na szczęście ty zawsze wiesz. Gdy MG przetestuje Agresję stworzenia, musi zdradzić ci wynik. Cecha dotyczy tylko zwierząt - normalnych i lekko zmutowanych, ale nie działa na zupełnie nowe gatunki mutantów, jak np. bit-boys (decyduje MG).

Oswajanie

Nałapałeś stworów i teraz myślisz: co dalej? Klatka pełna jest poczwar: wielki pająk, techmorwa, zmutowany pies, dwa węże. Jedne da się oswoić, inne nie. Techmorwę wypieprz od razu. Pewnie i tak już zdążyła zarazić pasożytem resztę menażerii.

Niektóre zwierzęta są całkowicie odporne na oswajanie. Możesz je co najwyżej sprzedać na arenę albo na mięso, jeśli tylko da się to zjeść. Nas interesuje reszta. Zwierzaki, które da się oswoić posiadają Współczynnik Więź. Jeśli właśnie stanąłeś naprzeciwko jakiejś bestii i widzisz ją po raz pierwszy (tzn. tego konkretnego osobnika, a nie gatunek), wtedy Więź, jaka was łączy wynosi zero. Jeśli w jakikolwiek sposób, czy to łapiąc zwierzę, czy karmiąc, będziesz przebywał w jego towarzystwie, z czasem poziom Więzi zacznie wzrastać.

Aby zwiększyć poziom Więzi, musisz zdać test Opieki nad zwierzętami. Każdego miesiąca masz prawo do jednego testu na zwiększenie Więzi. W wypadku Tresera bestii, który posiada Cechę Bestia test można wykonywać co tydzień. PT testu wynika z podatności na Oswajanie danego zwierzęcia (Łatwy, Trudny, B. Trudny itd.), podanego przy opisach poszczególnych zwierząt. Jeśli nie posiadasz Cechy Bestia, test będzie o poziom trudniejszy.

Jeśli test zostanie zdany, więź wzrasta o 1 poziom. Jeśli nie zostanie zdany, można spróbować ponownie po upływie miesiąca (lub w przypadku Tresera z Cechą Bestia - tygodnia). MG zdecyduje, czy przypadkiem zwierzę w międzyczasie nie wpadło w furię, nie próbowało uciec itp.

Poziomy Więzi:

Więź 1 - zwierzę jest jeszcze dzikie, ale już nie atakuje tresera; pewnie boi się nadal ludzi, ale przyjdzie już po żarcie; nadal może uciec.

Więź 2 - zwierzę przywiązuje się do tresera i obdarza go zaufaniem, ale nadal jest nieufne w stosunku do innych ludzi; teraz już raczej nie 'ucieknie; w tym momencie można rozpocząć Tresurę.

Więź 3 - jeśli Treser zechce, zwierzę nabiera zaufania także do innych ludzi - potrzebne są do tego odpowiednie warunki (przebywanie wśród ludzi).

Więzi 4 - zwierzak przyzwyczaja się całkowicie do swego pana i w razie potrzeby odda za niego życie. Zaatakuje lub stanie w obronie nawet przeciwko Juggernautowi, nie zważając na ryzyko.

Modyfikatory do testów Oswajania:

- Zwierzę jest ranne, a bohater je leczy -20%
- Zwierzę jest wygłodzone, a bohater je dokarmia -20%
- Bohater często zajmuje się zwierzęciem, poświęca mu codziennie sporo czasu -20%
- Bohater zajmuje się zwierzęciem od przypadku do przypadku +40%
- Zwierzę jest więzione w ciasnej klatce +20%
- Założona obroża, kaganiec +10%
- Bestia zasmakowała już ludzkiego mięsa +30%
- Zwierzę jest bardzo dojrzałe +30%
- Młode, porwane wprost z gniazda - 60%

Zobacz też:

Umiejętność **Ujeżdżanie dzikich wierzchowców** - Neuroshima, str. 397.
Umiejętność **Opieka nad zwierzętami** - Neuroshima, str. 402.
Sztuczka **Obłaskawienie mutków** - Neuroshima, str. 113.

Tresowanie

Aby zacząć tresować zwierzę, musi być ono inteligentne. Niewiele spośród gadów czy płazów się do tego nadaje, tylko te zmutowane - i to zmutowane w stronę inteligencji. Po drugie, poziom Więzi musi wynosić minimum 2.

Tresura polega na uczeniu zwierzęcia wykonywania Komend lub na tworzeniu określonych Uwarunkowań. Poświęcasz na to określony czas i wykonujesz test Opieki nad zwierzętami. Jednocześnie można uczyć zwierzęcia tylko jednej Komendy lub jednego Uwarunkowania.

Uczenie Komend

Komendy są prostymi rozkazami, jakie wydajesz zwierzęciu - np. bierz go, do nogi, przynieś itp. W ciągu jednego miesiąca możesz spróbować nauczyć zwierzę jednej Komendy. To dosyć sporo czasu, więc lepiej wykorzystaj czas, jaki upływa w świecie gry podczas przerwy pomiędzy sesjami. Zakładamy, że bohater w tym czasie zajmuje się zwierzęciem i uczy go.

Aby sprawdzić, czy zwierzę nauczyło się Komendy, gracz wykonuje test Opieki nad zwierzętami o PT wynikającym z Podatności na tresowanie danego zwierzęcia (podane przy opisach poszczególnych zwierząt), dodatkowo zmodyfikowany przez trudność Komendy (podane przy opisach Komend). Jeśli bohater jest Treserem Bestii i posiada Cechę Bestia, zamiast miesiąca wystarczy tydzień. Jeśli BG nie jest Treserem, nie może uczyć Komend Trudnych i Bardzo Trudnych.

Jeśli test zostanie zdany, zwierzę nauczyło się wykonywać daną Komendę.

Jeśli nie został zdany, niestety, trzeba poświęcić na naukę kolejny miesiąc - może uda się przy następnej próbie.

Opis Komend znajdziesz w dalszej części.

Warunkowanie

Poprzez tresurę można nauczyć zwierzę, by w konkretnej sytuacji zawsze reagowało w ten sam ustalony sposób, np. by podczas strzelaniny kładło się płasko na ziemi, warczało gdy tylko wyczuje tornado lub silny strach u człowieka. Gdy zaistnieje odpowiedni warunek wyuczonego zachowania, zwierzę reaguje automatycznie, nie czekając na rozkaz.

W ciągu jednego miesiąca możesz spróbować stworzyć jedno Uwarunkowanie zwierzęcia. Jeśli bohater jest Treserem Bestii i posiada Cechę Bestia, zamiast miesiąca wystarczy tydzień. Sam określasz, jakiego ma być ono rodzaju. MG decyduje, czy możliwe jest ono u danego zwierzęcia (potrzeba tu sporo zdrowego rozsądku) oraz jak trudne (czyli ustala PT testu). PT Uwaunkowań powinny być z reguły wyższe niż PT testów uczenia Komend. Do wyuczenia wielu spośród Uwarunkowań wymagane będzie spełnienie dodatko-

Ujeżdżanie wierzchowców

Można spróbować skrócić czas oswajania wierzchowca do dnia lub kilku. Trzeba wykonać test Umiejętności Ujeżdżanie wierzchowców o PT równym podatności na Oswojenie.

Jeśli test zostanie zdany - ok., zwierzak się oswaja.

Jeśli nie - ujeżdżający otrzymuje Lekką ranę (poturbowanie), po czym może spróbować znowu.

Uwaga! Jeśli ujeżdżanie dotyczy jednego z wierzchowców opisanych na kolejnych stronach, nie trzeba już brać dla nich pod uwagę Utrudnienia wynikającego z rodzaju zwierzęcia (opisanego w tabelce w podręczniku podstawowym NS), bo odpowiedni PT - Podatność na oswojenie podana jest przy opisie danego zwierzęcia.

wych warunków, np. by uczulić zwierzę na tornado, trzeba będzie zużyć wiele porcji; by zwierzę reagowało agresywnie na widok mutanta, trzeba zużyć ...kilku mutantów.

Jeśli test zostanie zdany, zwierzę zyskuje jedno Uwarunkowanie.

Jeśli nie został zdany, niestety, trzeba poświęcić na naukę kolejny miesiąc - może uda się przy następnej próbie.

Zobacz też:

Sztuczka **Bierz go!** - Neuroshima, str. 113.

Dzięki tej Sztuczce bohater może wydać prosty rozkaz oswojonemu zwierzęciu (Komendy Łatwe i Zwykłe) bez potrzeby ich uczenia.

Kontrolowanie

Wreszcie masz groźnego lub przydatnego kompana! Zapisz sobie na karcie jego Współczynniki oraz wszystkie Komendy i Uwarunkowania, jakich go nauczyłeś. Uwarunkowania będą odtąd działały bez twojego udziału, ale jeśli chodzi o Komendy to masz nad nimi pełną kontrolę podczas gry. Działa to mniej więcej tak, jakbyś miał pulpit z guzikami - wciskasz daną Komendę i uzyskujesz odpowiedni efekt. Jasne, że zwierzę to istota żywa a nie robot, samochód ani koparka - i MG zawsze ma ostatnie słowo. Ale tak czy inaczej do wyjątków będą należeć sytuacje, w których zwierzę nie wykona Komendy. Dla przykładu nie rzuci się w ogień, nawet jeśli mu każesz, bowiem zachowa swoje naturalne instynkty. Strach, wola przeżycia itp. oraz ograniczona inteligencja stanowią granice, poza które nie przejdziesz. W pozostałych sytuacjach zwierzę wykona rozkaz automatycznie.

Komendy

Poniżej znajdziesz opis przykładowych Komend, możliwych do wyuczenia. Niektóre Komendy w przypadku konkretnych zwierząt posiadają inną, zmodyfikowaną trudność - zaznaczone jest to w nawiasie przy opisie konkretnych zwierząt. W oparciu o podane przykłady gracze i MG mogą stworzyć inne.

Zwróć uwagę, że nie ma poniżej żadnych Komend, które dotyczyłyby kierowania wierzchowcami. Kierowanie wierzchowcem nie wymaga żadnych Komend, a po prostu odpowiedniej uprzęży i ujeżdżenia. Co innego, jeśli chciałbyś nakazać samymi słowami czy gestami, by np. koń oddalił się od ciebie czy położył się płasko na ziemi. Wtedy już wymaga to wcześniejszego wyuczenia odpowiedniej Komendy.

Komendy Łatwe:

Nie wymagają testu. Zwierzę uczy się ich automatycznie - wystarczy kilka dni zwyczajnej opieki nad zwierzęciem.

- **Przywołanie**. Kiedy zwierzę włóczy się gdzieś w pobliżu, możesz krzyknąć jego imię, zagwizdać, czy wydać inny sygnał, na który reaguje, a po chwili przybiegnie. To jeszcze nie rozkaz, a po prostu zwykłe nawoływanie.
- **Cisza**. Zwierzę ma zachować ciszę. Nie szczekać, nie warczeć, nie rżeć itd.

Komendy Zwykłe:

Testuje się tak, jak opisano w regułach.

- **Walcz**. Wskazujesz cel, który zwierzę ma zaatakować. Reszta zależy od jego odwagi i tego, jak wygląda przeciwnik. No i od łączącej cię ze zwierzakiem Więzi.
- **Broń**. Na tą komendę zwierzę przygotowuje się do walki i nie dopuści przeciwnika do ciebie lub wskazanej osoby. Możesz też kazać zwierzęciu pilnować miejsca lub warować przy określonym przedmiocie.
- **Do mnie**. Rozkazujesz powściągnąć instynkty i zachować spokój, wrócić "do

nogi", pozostać w miejscu. Gdy zwierzę zamierzało podejść do jakiejś rzeczy lub coś przekąsić, możesz go powstrzymać.

Komendy Trudne:

W przypadku Komend Trudnych test podczas ich uczenia jest o jeden poziom wyższy.

● **Leż**. Kolejny etap ukrywania się. Zwierzę leży płasko, obok ciebie i stara się nie wychylać.

● **Szukaj**. Zwierzak spróbuje się domyślić, czego ma szukać, a ty postaraj się mu to ułatwić. Jeśli podetkniesz mu pod nos fragment ubrania, postara się pójść za zapachem. Jeśli rozkażesz mu szukać przy jakimś budynku, spróbuje wywęszyć, czy ktoś się w pobliżu ukrywa lub odnaleźć jakieś świeży trop.

● **Przodem**. Posyłasz zwierzę przodem. Ma się rozejrzeć, powęszyć itp. Jeśli ktoś czatuje tam na ciebie, najpierw musi poradzić sobie z twoim zwierzęcym kompanem. Zwierzak będzie się oddalał dopóki go nie zawołasz, wtedy postara się zachowywać aktualną odległość, idąc przodem. Jeśli zobaczy lub wyczuje coś podejrzanego, wróci cię zaalarmować, a jeśli coś go zatrzyma, to z pewnością go usłyszysz.

● **Skacz**. Podobnie jak w przypadku „Szukaj" zwierzę musi się domyślić, czy ma przeskoczyć z jednej skałki na drugą, czy dosięgnąć np. wiszącego nad nim sznura itp. większość zwierzaków jest na tyle rozgarnięta, że bez problemu zorientuje się w sytuacji i odgadnie twoje intencje.

Komendy Bardzo trudne:

W przypadku Komend Trudnych test podczas ich uczenia jest o dwa poziomy wyższy.

● **Ukryj się**. Cholernie trudna sztuka, nauczyć zwierzę szukania kryjówki na rozkaz i maskowania swojej obecności. Dla niewielu gatunków jest to w ogóle możliwe.

● **Dystans**. Zwierzę ma odejść i trzymać się w pobliżu, w pewnej odległości (kilkanaście metrów). Możesz też nakazać zwierzakowi odejść całkowicie, oddalić się tak, żebyś go nie widział, czy po prostu pójść sobie w cholerę. To ostatnie bywa jednak zawodne i zwierzak raczej wróci, prędzej czy później.

● **Przynieś**. To nie aport, a coś lepszego. I trudniejszego. Każesz przynieść zwierzakowi coś, co wskazujesz. Oczywiście, jeśli we wskazanym miejscu jest sporo innych rzeczy, nie licz, że zwierzę od razu trafi na to, o co ci chodzi. Ale trochę cierpliwości i w końcu dostaniesz to co chcesz.

Uwarunkowania

Oto kilka przykładowych Uwarunkowań, możliwych do wyuczenia. MG musi zgodzić się na rozpoczęcie określonego warunkowania zwierzęcia, przede wszystkim biorąc pod uwagę rodzaj zwierzęcia.

Niektóre Komendy w przypadku konkretnych zwierząt posiadają inną, zmodyfikowaną trudność - zaznaczone jest to w nawiasie przy opisie konkretnych zwierząt. W oparciu o podane przykłady gracze i MG mogą stworzyć inne.

● **Kryj się, gdy komuś odwali**. Podczas strzelaniny zwierzę kładzie się płasko na ziemi lub kryje się, dzięki czemu zmniejsza szansę zarobienia przypadkowej kulki.

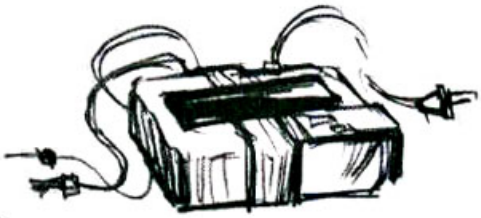
● **Mów mi, jak zwęszysz tornado**. Zwierzę warczy, gdy tylko wyczuje tornado. Oczywiście, dotyczy tylko zwierząt z bardzo rozwiniętym węchem, jak np. pies.

● **Mów mi, jak zwęszysz tchórza**. Zwierzę warczy, gdy wyczuje silny strach u człowieka. Podobnie jak wyżej, wymaga rozwiniętego węchu lub instynktu.

● **Nie zadawaj się z obcymi.** Zwierzę nie da podejść obcej osobie, ani nie weźmie od niej jedzenia. Nie obdarzy obcego zaufaniem i jeśli ten mimo wszystko się zbliży, zwierzę zareaguje agresywnie.

● **Od dzisiaj jesteś zwiadowcą.** Zwierzę jest wytresowane tak, że zawsze podczas podróży bada otoczenie, biegając tu i tam wokół. Gdy odkryje zagrożenie, zapach pożywienia itd, postara się zwrócić uwagę swojego pana.

Sprzęt



Dla ułatwienia kontroli nad zwierzętami stwo kilka przydatnych gadżetów. Zerknij, może coś kupisz. Wcale nie drogo, a pamiętaj, te dzikie bestie trzeba trzymać krótko!

● **Gwizdek, kołatka itp.** Ot, ułatwia przywoływanie. Nie zdzierasz sobie gardła, a słychać cię dość daleko. Cena: 2g, Dostępność: 80%

● **Uprząż i siodło.** Mam nadzieję, że nawet nie myślałeś o jeździe bez tego! Chcesz wiedzieć, jak wielka jest różnica między wygodnym siodłem a jazdą na oklep? Kiedyś ktoś mówił, że to tylko dodatkowe 20% Utrudnienia. Powiem ci, że znacznie więcej. Jeśli jedziesz bez siodła, wszystkie testy Jazdy wierzchem będą w przypadku konia trudniejsze o cały jeden poziom, a w przypadku gankora i trekuna - o dwa poziomy. Cena: dla konia 25g, dla gankora 30g, dla trekuna 50g, dla gigamuta 15g. Dostępność: dla konia 70%, dla reszty znikoma i zależy tylko od MG.

● **Kaganiec.** Jeśli chcesz założyć coś na zbyt agresywny pysk swojego pieska, możesz wybierać wśród stert przedwojennych kagańców. Jeśli jednak szukasz czegoś dla pumy albo niedźwiedzia, będzie to raczej samoróbka. I co to daje? Po prostu - zwierzak w kagańcu nie może gryźć. Ale nie ma żadnych przeciwwskazań, żeby potraktował kogoś pazurami itp. Cena: 10g, Dostępność: 20%

● **Smycz i obroża.** Dzięki temu prostemu wynalazkowi możesz zawężyć pole wygłupów swojego zwierzaka. Chyba, że to np. niedźwiedź - wtedy co najwyżej zobaczysz, jakie wrażenia daje narciarstwo wodne na twardej glebie. Smycz ma działanie podobne do Komendy „Do mnie", ale zależy od twojej siły a nie charyzmy. Cena: 10g, Dostępność: 20%

● **Smycz i kolczatka.** Podrasowana wersja tego co wyżej. Jeśli zwierzak się zanadto szarpie, kolce wbijają mu się w kark i dostaje trochę na wstrzymanie. Ułatwia to kontrolę nawet nad zmutowanymi psami czy niedźwiedziami, ale przed wojną było, cóż, zabronione. Cena: 15g, Dostępność: 15%

● **Elektryczna obroża.** Jeszcze lepsza zabawka, która pozwala na błyskawiczne ujarzmienie najdzikszego nawet zwierzęcia - pod warunkiem, że wcześniej uda ci się założyć mu to na kark. Zwierzak ma swoją obrożę, ty swoją bransoletę. Jaki miedzy nimi związek? Dosyć ścisły: jeśli zwierzak zbliży się na pół metra do ciebie, strzeli go potężna dawka Voltów. Jeśli spróbuje się zbytnio oddalić (regulujesz: od 5 do 30 metrów), tak samo. Jeśli będziesz miał zły humor i wciśniesz guzik, identycznie. I jak, czujesz się bogiem? Aha, jeszcze jedno. Mimo, że producent tego zabronił, nic nie stoi na przeszkodzie, żebyś założył to człowiekowi. Trochę cybernetyki nikomu nie zaszkodzi. Reguła: akumulator mieści energię na 10 porażeń (każde powoduje 30% utrudnienia do wszystkich testów na czas kilku godzin), Zawodność: wynik 20 na k20. Cena: 100g, Dostępność: 2%

Cennik

Są rzeczy, za które ludzie niezbyt chętnie płacą tyle, ile są warte, zaś za mniej nie opłaca się ich sprzedawać. Do tej kategorii z pewnością należą tresowane zwierzęta. Niełatwo znaleźć na nie odpowiedniego kupca, kogoś, kto doceni ich prawdziwą wartość. Tylko wtedy twoje wysiłki i cała praca nad zwierzęciem warta jest wymiany za gamble. Zwykły ignorant nawet nie dostrzeże różnicy między zwierzakiem oswojonym a dobrze wytresowanym. Zresztą, to grzech sprzedawać takim ludziom cenne zwierzę. Nie rzuca się przecież pereł przed wieprze!

Podane przy opisach poszczególnych zwierząt ceny dotyczą osobników dzikich. Za to samo zwierzę, lecz oswojone zapłaci się odpowiednio więcej:

Jeśli jest Łatwe do oswojenia - cena x 2
Jeśli jest Trudne do oswojenia - cena x 3
Jeśli Bardzo trudne - cena x 4

Oswojenie to dopiero początek. Wartość zwierzęcia wytresowanego rośnie drastycznie. Jeśli jest Łatwe do tresowania, za każdą wyuczoną komendę odpowiednio:

Komendę Łatwa - + 5g
Zwykła - + 10g
Trudna - + 15g
Bardzo trudna - + 20g

Jeśli zwierzę jest Trudne do tresowania, wartość wyuczonych komend się podwaja, a jeśli jest Bardzo trudne do tresowania - potraja się.

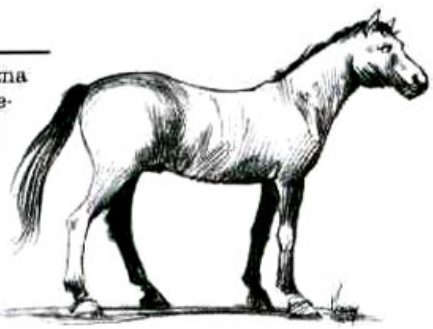
Gdy już mamy odpowiedniego kupca, nie pozostaje nic innego jak zaprezentowanie wszystkich wyuczonych Komend.

Katalog stworów

Poniżej znajdziesz przykłady zwierząt i bestii oraz zmutowanych stworów, które mogą stać się twoimi towarzyszami. Przy opisie każdego zwierzęcia znajdziesz spis Komend, jakie może poznać dane zwierzę.

Wierzchowce:

Koń

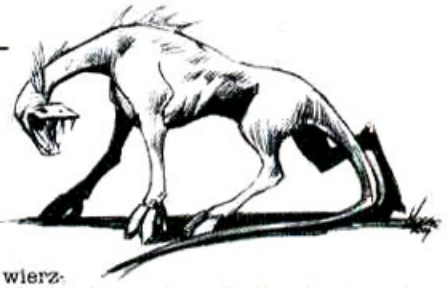


Koń to póki co najszybszy wierzchowiec, jakiego spotkać można na terenie byłych Stanów. Wcale nie stał się przeżytkiem, przeciwnie, wielu ludzi stawia tego czworonoga ponad najbardziej wypasiony samochód. Szczególnie w Teksasie, gdzie pola ciągną się po horyzont i z paszą dla koni nie ma najmniejszego problemu.

O konia trzeba bardzo dbać, karmić, dawać wodę itp. Pod tym względem jest o wiele delikatniejszy niż taki gankor czy trekun (czy landrover). Jest także mniej niż inne wierzchowce odporny na rany, jednak takie zalety jak szybkość i inteligencja nadrabiają to z nawiązką. Bądź co bądź konno podróżuje się szybciej niż pieszo, można zabrać o wiele większy bagaż, koń daje znakomitą przewagę w walce, jeśli tylko nie wchodzi w grę broń palna. Ponadto, jak większość zwierząt, nieraz potrafi w porę wyczuć niebezpieczeństwo - niespokojne prychanie niejednemu już uratowało życie.

Prędkości: Przeciętna prędkość podróży: 6-7 km/h ; maksymalna prędkość: 60km/h;
Współczynniki: Agresja: 5; Spryt: 11; Zręczność: 8; Ruch: 1 segment - 3 m, Limit obrażeń: 1 Krytyczna;
Akcje: Tratowanie (3 segmenty, obrażenia Lekkie);
Oswajanie i tresura: Łatwy do Oswojenia, łatwy do Tresowania.
Możliwe komendy: Do mnie, Cisza, Leżeć, Skacz, Ukryj się, Dystans
Cena: dziki - 30g, oswojony - 60g

Gankor, wielki jaszczur



Gankory żyją głównie w południowej części Appalachów. Te olbrzymie gady wzrostem czasem dorównują koniowi. Opancerzony tułów wspiera się na dosyć długich, mocnych łapach. Długi ruchliwy ogon i wężowata głowa osadzona na długiej szyi sprawiają wrażenie, jakby wielkiemu wężowi wyrosły nogi. Gankor porusza się szybko i zręcznie, potrafi skakać ze skały na skałę i jak na gada jest niezwykle żwawy.

Rzadko można spotkać oswojonego gankora, służącego jako wierzchowiec, częściej zaś można oglądać, jak przyczajony w cieniu skał czeka na ofiarę. To drapieżnik, poluje na bydło i średniej wielkości zwierzęta. Oswojony, pełni rolę nie tylko wierzchowca, ale i bestii bojowej. Wrodzone instynkty zabójcy ożywają podczas walki i ostre zęby wierzchowca nieraz wyręczają jeźdźca od trudów pojedynku. Gankor jest bardzo wytrzymały, dłużej niż koń obejdzie się bez wody, jednak musi pożywiać się mięsem. Udźwignie podobny ciężar co koń. Bywa, że pomimo oswojenia drapieżne i dzikie instynkty wezmą górę.

Prędkości: Przeciętna prędkość podróży: 5-6 km/h; maksymalna prędkość: 50km/h;

Współczynniki: Agresja: 12 / 5; Spryt: 8; Zręczność: 10; Ruch: 1 segment - 3 metry, Limit obrażeń: 1 Krytyczna i 2 Ciężkie, Pancerz: Lekki;

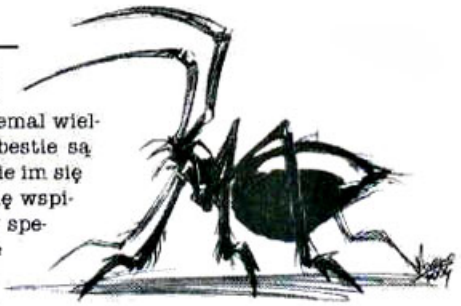
Akcje: Cios ogonem (3 segmenty, obrażenia Lekkie), Ugryzienie (2 segmenty, obrażenia Lekkie), Blok (1 segment);

Oswajanie i tresura: Trudny do Oswojenia, bardzo trudny do Tresowania.

Możliwe komendy: Walcz, Do mnie, Cisza, Leżeć, Skacz, Ukryj się, Dystans

Cena: 100g

Trekun, gigantyczny pająk



Pamiętasz, mówiliśmy kiedyś o wielkich pająkach, które rozmiarami dorównywały psom. Wic polega na tym, że jakiś czas temu w górach Skalistych odkryto jeszcze większe - niemal wielkości konia! I tak zaczęto ich używać, bo okazało się, że bestie są dosyć inteligentne i nie żrą każdego człowieka, który nawinie im się pod szczęki. Ten powolny, lecz zręczny mutostwór potrafi się wspinać nawet po pionowych ścianach! Jeździec musi siedzieć w specjalnej uprzęży, żeby nie wypaść, a w ręce dzierży dziwne lejce. Musisz wiedzieć, że kierowanie trekunem jest diablo skomplikowane. Bestia żywi się mięsem, równie dobrze zeżre stare truchło co świeżą zdobycz. Potrafi też pleść sieć - prawdziwy horror. Jak na razie żaden z nielicznych treserów i jeźdźców trekunów nie poznał sekretu, by zmusić pająka do zastawiania sieci na życzenie, lecz pewnie to tylko kwestia czasu. Trekun udźwignie człowieka, lecz poza tym nie zabierze zbyt wielkiego dodatkowego ciężaru - z pewnością nie dorówna pod tym względem koniowi. A pod względem szybkości ustępuje nawet gankorowi. Jest dosyć wytrzymały i przy dobrym jeźdźcu może się nieźle spisać w walce. Jednak jego największą zaletą pozostaje wspinaczka. Występuje tylko w Górach Skalistych, spotkać można go bardzo rzadko, a oswojonych jest w całych Stanach około tuzina.

Prędkości: Przeciętna prędkość podróży: 4-5 km/h; maksymalna prędkość: 40km/h;

Współczynniki: Agresja: 12 / 6; Spryt: 7; Zręczność: 9; Ruch: 1 segment - 2 metry, Limit obrażeń: 1 Krytyczna i 1 Ciężka, Pancerz: Lekki;

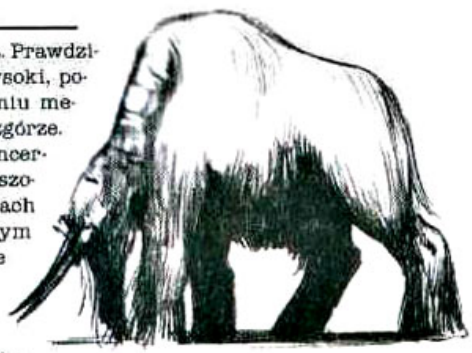
Akcje: Ugryzienie (2 segmenty, obrażenia Lekkie), Blok (1 segment);

Oswajanie i tresura: Trudny do Oswojenia, bardzo trudny do Tresowania.

Możliwe komendy: Walcz, Do mnie, Leżeć, Skacz, Ukryj się, Dystans

Cena: 100g

Gigamut



To jedno z największych żyjących dziś w Ameryce zwierząt. Prawdziwy olbrzym, przy którym słoń wyglądałby jak karzeł. Wysoki, porośnięty futrem grzbiet sięga do sześciu, a czasem do ośmiu metrów, przez co stwór wygląda jak poruszające się wolno wzgórze. Ciężki ogon ciągnie się po ziemi, a łeb, z którego wyrasta pancerna płyta z czterema kręconymi rogami zazwyczaj jest zwieszony tuż przy ziemi. Olbrzyma tego spotkać można na terenach Arizony, a przede wszystkim dalej na południe, w dawnym Meksyku, w pobliżu Neodżungli. Gigamut żywi się dosłownie wszystkim, w tym liśćmi i dziwnymi owocami Neodżungli, a jego organizm potrafi zgromadzić zapasy nawet na kilka miesięcy głodówki. Gigamut jest najwolniejszym z wymienionych tu wierzchowców, ale potrafi przenosić olbrzymie ciężary (zabierze ośmiu jeźdźców i nawet tego nie poczuje) i odbywać bardzo długie podróże prawie bez snu, bez wody i odpoczynku. Przy każdej zmianie komendy przez prowadzącego go jeźdźca wydaje głośne, niskie burczenie.

Prędkości: Przeciętna prędkość podróży: 5-6 km/h; maksymalna prędkość: 20km/h;

Współczynniki: Agresja: 4; Spryt: 6; Zręczność: 6; Ruch: 1 segment • 2 metry, Limit obrażeń: 5 Krytycznych;

Akcje: Cios rogami (3 segmenty, obrażenia Lekkie);

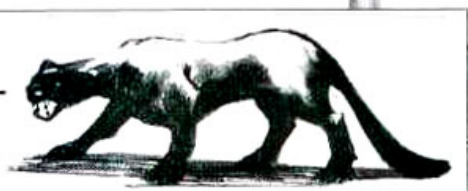
Oswajanie i tresura: Łatwy do Oswojenia, bardzo trudny do Tresowania.

Możliwe komendy: Walcz, Do mnie, Cisza, Dystans

Cena: 160g

Bestie bojowe i obronne:

Puma



Opis: patrz Neuroshima, str. 229

Oswajanie i tresura: Trudny do Oswojenia, trudny do Tresowania.

Możliwe komendy: Walcz, Broń, Do mnie, Cisza, Leżeć, Przodem, Skacz, Ukryj się, Dystans, Przynieś

Cena: 40g

Pies

Opis: patrz Neuroshima, str. 238

Dodatkowa reguła: Pies posiada Tropienie na poziomie 10.

Oswajanie i tresura: Łatwy do Oswojenia, łatwy do Tresowania.

Możliwe komendy: Walcz, Broń, Do mnie, Cisza, Leżeć (Łatwa), Szukaj, Przodem, Skacz, Ukryj się, Dystans, Przynieś

Cena (dotyczy silnych bestii): 20g

Pies mutek

Opis: patrz Neuroshima, str. 239

Oswajanie i tresura: Trudny do Oswojenia, łatwy do Tresowania.

Możliwe komendy: Walcz, Broń, Do mnie, Cisza, Leżeć, Szukaj, Przodem, Skacz, Ukryj się, Dystans, Przynieś

Cena: 20g

Wilk

Pomimo tego, że na świecie pojawiło się wiele nowych, przerażających gatunków, wilk nadal pozostaje straszliwą bestią, jedną z najgroźniejszych jakie można spotkać. Masywna budowa, potężne kły - to urodzony zabójca. Mając wilka u boku możesz przestać się lękać większości drapieżników - będą was omijać szerokim łukiem.

Współczynniki: Agresja: 16 / 8; Spryt: 11; Zręczność: 9; Ruch: 1 segment • 2 metry, Limit obrażeń: 2 Ciężkie;

Akcje: 2-metrowy skok (1 segment), Ugryzienie (1 segment, obrażenia Lekkie), Blok (1 segment); Reguła dotycząca ugryzienia - patrz opis psa, Podręcznik podstawowy, str. 238;

Oswajanie i tresura: Trudny do Oswojenia, trudny do Tresowania.

Możliwe komendy: Walcz, Broń, Do mnie, Cisza, Leżeć, Przodem, Skacz, Ukryj się, Dystans, Przynieś

Cena: 30g

Wielki szczur

Opis: patrz Neuroshima, str. 240

Oswajanie i tresura: Trudny do Oswojenia, łatwy do Tresowania.

Możliwe komendy: Walcz, Do mnie, Cisza, Przodem, Ukryj się, Dystans, Przynieś

Cena: 15g

Gigantyczny pająk

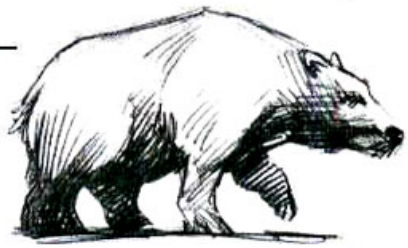
Opis: patrz Neuroshima, str. 244

Oswajanie i tresura: Bardzo trudny do Oswojenia, bardzo trudny do Tresowania.

Możliwe komendy: Walcz, Do mnie, Cisza, Leżeć, Przodem, Skacz, Ukryj się, Dystans

Cena: 30g

Niedźwiedź



Opis: patrz Neuroshima, str. 245

Oswajanie i tresura: Trudny do Oswojenia, łatwy do Tresowania.

Możliwe komendy: Walcz, Broń, Do mnie, Cisza, Leżeć, Przodem, Ukryj się, Dystans, Przynieś

Cena: 40g

Stado zmutowanych ptaków

Opis: patrz Neuroshima, str. 237

Oswajanie i tresura: Bardzo Trudny do Oswojenia, Cholernie trudne do Tresowania.

Możliwe komendy: Walcz, Do mnie, Szukaj, Przodem, Ukryj się, Dystans

Cena: Cóż, po prostu nie kupisz stada ptaków. Aby mieć je na swoją komendę musisz porozmawiać z MG i dobrze to uzasadnić.

Inne:

Sokół

Rączy koń pod nogami, wiatr na ramieniu i sokół we włosach... A może to było inaczej? Mniejsza o to. Tak czy inaczej mieć za towarzysza sokoła to nadal bardzo romantyczna sprawa. Jeśli nauczysz go łowienia obiadów i przynoszenia na talerz, szukania zbiorników wodnych i rzek oraz ludzkich osad, długie podróże przez pustynię staną się o wiele przyjemniejsze.

Oswajanie i tresura: Trudny do Oswojenia, trudny do Tresowania.
Możliwe komendy: Walcz, Broń, Do mnie, Cisza, Szukaj, Przodem, Dystans
Cena: 40g

Wąż

Wiesz, że grzechotniki widzą w podczerwieni? Co prawda są głuche jak pień, ale widzą w nocy i mają doskonały węch. No i silny jad. Czego chcieć więcej? No, przydałoby się, żeby jeden z drugim nauczył się aportować, bronić itd. Niestety, nie da rady. Te cholerne zaskrońce są głupie jak but. Możesz co najwyżej takiego oswoić, choć po prawdzie polega to bardziej na tym, że sam uczysz siebie, jak nie drażnić sukinsyna, jak nie dać się pokąsać i jak zrobić, żeby pełzał koło ciebie.

Oswajanie i tresura: Trudny do Oswojenia, niemożliwy do Tresowania.
Cena: 10g

Gryzonie, mniejsze drapieżniki itp.

Menażeria jest całkiem pokaźna: kuny, łasice, szopy, susły, świstaki, gronostaje, tchórze, borsuki, wiewiórki, rysie, kojoty, lemingi... Wybieraj i tresuj, jeśli chcesz, ale niewiele pożytku będziesz mi tych zwierzaków. Jeśli chcesz sprytnego zwierzaka, weź lepiej psa. Groźnego drapieżcę - spróbuj z wilkiem. Chcesz egzotyczną bestię - może lepiej olbrzymi pająk? Jednak z braku lepszego kandydata do oswojenia możesz zająć się i wiewiórką. Zawsze może coś upolować i podzielić się ze swym panem.

Oswajanie i tresura: Trudne do Oswojenia, bardzo trudne do Tresowania.
Możliwe komendy: Do mnie, Cisza, Leżeć, Przodem, Skacz, Ukryj się, Dystans, Przynieś (w przypadku łasicy, kuny, wiewiórki, susła i świstaka - Trudna)
Cena: 10g

Skunks

Do tego gagatka musisz podejść szczególnie ostrożnie, bo stosuje on dosyć niecodzienną taktykę walki lub odstraszania przeciwnika: na odległość około 6 metrów strzela tak cuchnącą cieczą, że przez rok nikt cię nie wpuści do miasta. To także doskonała broń na dosłownie każde zwierzę, choćby najgroźniejszą bestię. Jeśli oswoisz śmierdziela i będziesz z nim wędrował, to ręczę ci, że każdy człowiek i każde zwierzę będzie was omijać z daleka.

Oswajanie i tresura: Łatwe do Oswojenia, bardzo trudny do Tresowania.
Możliwe komendy: Walcz, Broń, Do mnie, Cisza, Leżeć, Przodem, Skacz, Ukryj się, Dystans, Przynieś
Cena: 15g

Wąchacz

Zwany inaczej Tropicielem. Ta mała pokraka jest cholernie sprytna i pojętna. Z wyglądu przypomina coś pomiędzy szczurem a małpiatką, ma ogon, biega na dwóch czterech łapach. Żyje głównie w pobliżu Molocha. Lubi kraść kolorowe świecidełka, w tym części elektronicznego sprzętu. Skradzione skarby znosi do swojej nory, skąd wydobywają je potem maszyny. Znajdują nory Wąchacza dzięki rozsianym wokół charakterystycznym śladom - fosforyzującym bobkom. To oczywiście mutant, sztucznie wyhodowany przez Molocha. Jednak dzięki sporej inteligencji da się łatwo oswoić. Wystarczy nieco dokarmić stworka, a przyczepi się do człowieka na dobre.

Dodatkowa reguła: Wąchacz posiada Tropienie na poziomie 10

Oswajanie i tresura: Bardzo łatwy do Oswojenia (nie wymaga testu), bardzo łatwy do Tresowania

Możliwe komendy: Do mnie, Cisza, Leżeć, Szukaj, Przodem, Skacz, Ukryj się, Dystans, Przynieś (Trudna)

Cena: 50g

KARTA BESTII

Rodzaj / gatunek:

Imię:

Podatność na Oswojenie:

Podatność na Tresurę:

Więź:

Wartość:

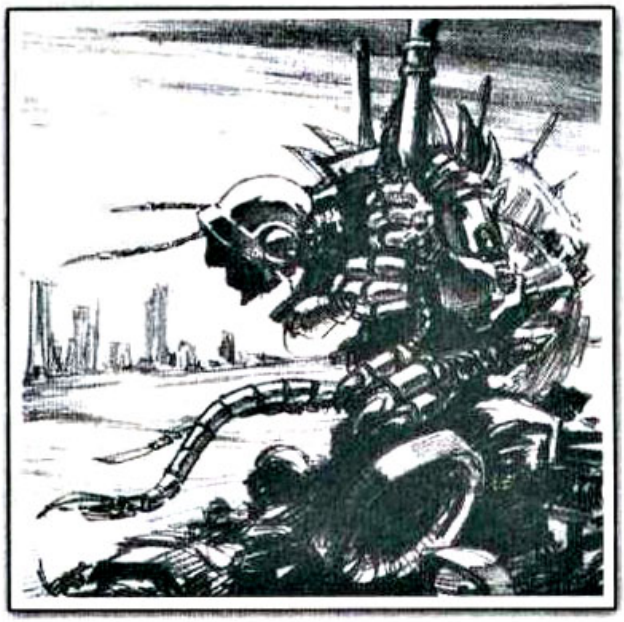
Opis:

Współczynniki:

Komendy:

Wyuczone Komendy:

Uwarunkowania:



ZWIADOWCY MOLOCHA

Przede wszystkim, przestań panikować. Jeśli zamkniesz się choć na moment i zaczniesz mnie słuchać, a potem weźmiesz spluwę i będziesz walił do właściwych celów - Moloch się wycofa i będzie spokój na kilka miesięcy.

Bo widzisz, mimo że ludzie mówią, że skubaniec jest cholernie sprytny i niemożliwy do pokonania, to jednak jest kilka sposobów na pokrzyżowanie jego działań. Nim określi cel i kierunek swoich kolejnych ofensyw i ruchów, zawsze robi rozpoznanie. Jeśli zorientujesz się, że właśnie jego roboty łażą po okolicy i zbierają dane, możesz spróbować je unieszkodliwić. Gdy ci się uda, do Molocha nie dotrą żadne raporty. Oczywiście, wtedy zaczną się przygotowania do kolejnej procedury - wysłania silniejszego rozpoznania. Zniszczenie jego zwiadowców da ci (i mieszkańcom zadupia, z którego pochodzisz) kilka tygodni, czasem nawet kilka miesięcy luzu. Potem zaczną się kolejne podchody i zabawy. W końcu Moloch zbierze wszystkie potrzebne mu dane i przejedzie się po miasteczku jak walec. Rozpieprzanie zwiadowców to nie jest walka o miasteczko. To walka o kilka miesięcy dla miasteczka, nic ponad to.

Pierwsze czujki Molocha to małe roboty, przypominające trochę krety, trochę skorpiony, zależnie o którym konkretnie modelu mówimy. Jest tego cały tabun, skonstruowany na różne tereny i zasięgi działania. Ja sam miałem w łapach coś koło setki takich maszynek. Ogólne zasady konstrukcji są stałe: kilka kości pamięci, kamera, czytnik podczerwieni, czasem mikrofony, no i napęd. Całość upakowana w coś małego, by niezauważone mogło leżeć przy kamieniu lub w krzakach i nagrywać mieszkańców osady. Dawniej, w latach czterdziestych, maszynki były przezajebiście skomplikowane, wiesz, technologia dwudziestego pierwszego wieku, Moloch ładował w te cacka dużo gadżetów. Potrafiły to wykrywać metal, miały oprogramowanie zwane bodaj CAD (robiło mapy i plany osady), były też układy wejścia i wyjścia i dużo układów analizujących, więc roboty potrafiły podłączyć się do napotkanej fabryki, dogadać się z jej oprogramowaniem i zebrać sporo materiału. Dawniej te cacka wiele potrafiły. Dziś Moloch stawia na prostotę układów i niezawodność. Podejrzewam, że skubanemu pieprzyły się te przekazy i z nadmiaru danych miał więcej kłopotów niż pożytku.

Moloch nie jest głupcem, o nie. Ograniczył liczbę potrzebnych informacji, wyliczył co mu jest potrzebne, a co go - sorry za wyrażenie - wali. Dzisiejsze roboty zwiadowcze Molocha mają tylko kilka podzespołów - muszą nagrać prosty, okrojony do minimum materiał, muszą go zapisać i dowieźć z powrotem do systemu. Im mniej funkcji, tym mniej miejsc, które mogą nawalić - to motto najnowszych dzieci Molocha.

Konkrety? Warto rozrzucić po okolicy kilka czujników. Zmontuje ci to dowolny mechanik. Oczywiście, cacka mają reagować na metal, nie na wiewiórki. To jednak bardzo proste da się zrobić. Technologię już parenaście lat temu opracowała ekipa z Posterunku i puściła w świat w postaci kilkuset schematów. Jeśli tylko gość ze śrubokrętem nie jest tumanem, pewnie miał w łapach te schematy, bo są dość popularne. Można je też kupić od wędrownych handlarzy za kilka dosłownie gambli.

Rozrzucacie więc te cacka wokół osady - i jak jakiś metalowy szczur zacznie biegać po okolicy, będziecie o tym wiedzieli. To elementarny krok. Podstawa, od której trzeba zacząć. Do tego jednak nie potrzebujesz mojej pomocy. Kiedy mówiłem ci, że żyję z walki z ze zwiadowcami, miałem na myśli coś więcej niż rozrzucanie czujników. To potrafi każdy wieśniak, nawet jeśli pochodzi z Teksasu.

Widzisz to cudo? 80 gambli za sztukę. Nazywają to Spaghetti. Oszukuje Molocha. Zależnie jaki chcesz model, choć najlepiej kupić kilkanaście różnych i rzucić w okolicę. To nie jest jednak takie proste, jakbyś myślał. Zobacz, to cacko, robota ludzi z Posterunku, zaawansowana technologia. Wygląda jak 10 metrów kabla, nie? Ale najważniejsza jest ta mała, czarna skrzyneczka. Rozciągasz to wokół jakiegoś obiektu, i robi się szum w eterze - szum dla robotów Molocha, oczywiście. Załatwia połowę sensorów i czujników - zwiadowcy Molocha widzą zamiast wioski płaski teren z zakłóceniami elektromagnetycznymi, które uniemożliwiają maszynom podejście bliżej. Takie kable możesz połączyć szeregowo i osłonić jakiś obszar. Działa tylko na niewielkie maszynki. Aha! Oczywiście zżera to sporo prądu, więc trzeba mieć w osadzie coś więcej niż rowerowe dynamo. Z doświadczenia wiem, że włącza się to cholerstwo dopiero wtedy, gdy odkryje się realne zagrożenie infiltracją Molocha. W przeciwnym razie - naprawdę trudno przekonać ludzi, że taka kupa energii idzie na zasilanie jakichś pieprzonych kabli wokół wioski. Wiesz, gdy nie ma zagrożenia, ludzie wolą wygody.

Hm, a jak już złapiesz takiego zwiadowcę, możesz go rozbebeszyć i - jeśli potrafisz - załadować mu coś ciekawego, np. obraz niezamieszkanej pustyni w miejscu Nowego Jorku. Oczywiście, Moloch, czy co tam zbiera te wszystkie informacje, porówna dane zebrane przez każdego szpiega. Jeśli jeden będzie miał nagraną pustynię a dziesięć innych - fabryki wojskowe, to sorry, taki fortel nie przejdzie. Podobnie, jeśli tamtych dziesięciu nie powróci w ogóle.

Kilka lat temu pojawił się nowy pomysł na zwiad Molocha, czyli porywanie ludzi i czytanie im we łbach. Powiem ci, to przerąbanie skuteczny sposób, bo ilość danych, które taki zwiadowca zdobywa jest imponująca. Rzecz w tym, że jak się zaczęły porwania, ludzie zareagowali bardzo zdecydowanie. Gdy tylko zniknie człowiek w osadzie, natychmiast zbiera się grupa ludzi i pędzi na tropienie zwiadowcy. Rzadko który zdoła się wyrwać z obławy. Musisz wiedzieć, że za takie porwania odpowiedzialne są z reguły tandemy robotów: jeden Kidnaper i jeden Mesmer. Kidnaper jest dosyć prostą maszyną, która potrafi przekraść się niepostrzeżenie, wyszukać sobie ofiarę - jakiegoś mieszkańca wioski na osobności, uśpić i odciągnąć w bezpieczne miejsce, gdzie czeka Mesmer. Ten zaś jest wolny i ciężki, składa się głównie z wyspecjalizowanej aparatury do wysysania informacji z mózgu. Do swojej makabrycznej pracy potrzebuje spokoju - ofiara musi być unieruchomiona, inaczej nic nie wyjdzie. Ciekawi cię, w jaki sposób działa taki skan umysłu? Otóż, z tego co słyszałem, Mesmer najpierw otępia ofiarę jakimiś środkami działającymi jak serum prawdy. Potem wbija swoje sondy prosto w mózg. Następnie z ogromną szybkością, w postaci impulsów, zadaje mnóstwo pytań - o każdy szczegół interesującego go terenu, o broń, wodę, mieszkańców. Jednocześnie analizuje reakcje mózgu na te impulsy, słabe lub mocne reakcje, i drąży to, co wyda się istotne. Ile się dowie, zależy od tego ile już wie, czyli jak dokładne pytania jest w stanie zadawać. Jeśli spotkasz kiedyś Mesmera podczas skanu, nie marnuj kuli na jego mocny pancerz - strzel w ofiarę. Jeśli maszyna nie zdąży się w porę odłączyć, straci wszystkie zebrane informacje. Ofiara Mesmera i tak by nie przeżyła. Jeśli będziesz się wahał - Mesmer odłączy się, przekaże moduł pamięci Kidnaperowi, a ten ucieknie z informacjami. Co ich interesuje? Z reguły: słabe punkty obrony, kto dowodzi, jakiej broni używać

będą obrońcy, jakie pułapki przygotowali. Jeśli dowie się na przykład, że mieszkańcy czerpią wodę z jedynej studni niedaleko wioski, to możesz być pewien, że Moloch wyśle tam jakieś paskudztwo, żeby zatruć tą wodę. Chyba, że maszyny są daleko od siedzib Molocha i nie mają akurat tego typu urządzenia.

A wiesz, jest pewien sposób na Kidnapera. Gdy już spodziewasz się jego wizyty, można przygotować imitację człowieka i pozostawić w ustronnym miejscu, niedaleko wioski. Gdy Kidnaper go porwie, zdetonujesz założoną wcześniej bombę. Można oczywiście również urządzić zwyczajne polowanie z przynętą, ale wtedy niech używana przeciwko niemu broń będzie naprawdę niezawodna i skuteczna. Inaczej przynęta stanie się prawdziwą ofiarą.

Popatrz, mam tu walizkę, a w niej mnóstwo przydatnych rzeczy. Na przykład - widzisz to małe gówienko? To lokalizator Ziemniaka. Eee, nie wiesz co to Ziemniak? Spróbuj zgadnąć. Trafiłeś, to kolejna szpiegowska maszynka, a w zasadzie część maszyny. Ufff. Po kolei. Słyszałeś o szpiegach wystrzeliwanych balistycznie? Jest taki rodzaj maszyny, który ze względu na swój wygląd nazywamy

Świnią. Moloch wysyła go na teren, który chce zbadać, a który ma trudną do sforsowania linię strażniczą. Wiesz - Spaghetti, czujniki i te sprawy. Wtedy Świnia podjeżdża, zazwyczaj nocą, niedaleko takiej linii, ale nie próbuje nawet jej przekroczyć. Wystrzeliwuje niewielkiego robota, na który mówimy Toster. Ten przelatuje ponad linią obrony i spada gdzieś w wybrane przez Świnię ustronne miejsce. Przeprowadza zwiad, zbiera najpotrzebniejsze dane, po czym znów nie stara się wrócić, tylko wystrzeliwuje swoją kość pamięci z powrotem. Kość pamięci nadaje sygnał, by mogła go odnaleźć Świnia. Na taką kość mówimy Kartofel. A tu, jak mówiłem, mam lokalizator Kartofli. Z takim czymś można zacząć wyścig ze Świnią po dane.

Moloch tworzy coraz to nowe typy swoich zwiadowców. Jeśli chcesz być na czasie, nie rozwalaj każdej napotkanej maszynki, tylko spróbuj najpierw unieruchomić taką i złapać. Wtedy łatwiej dowiesz się, w jaki sposób działa, jak widzi otoczenie, jakiego typu informacje zbiera. A może nawet - dokąd chciał zabrać zdobyte informacje. Jeśli jesteś naprawdę dobry, znajdziesz gniazdko, z którego maszyna wypełzła. Wtedy jest to robota dla Zabójcy Maszyn.

OK., sporo się nagadałem o walce za pomocą maszynek i techniki, ale nie daj się ponieść - nie tylko skomplikowane urządzenia mogą wygrać z robotami. Dobrym sprzymierzeńcem jest teren. Dlatego w krytycznej sytuacji niejedna wioska wspomagana przez Kontrwywiadowcę przeniosła się na bagna lub ruchome piaski. To trudny teren dla maszyn. Dla ludzi też, ale dla maszyn bardziej. Warto też wiedzieć, że gruba warstwa ziemi potrafi zakłócić cieplny obraz, dlatego jaskinie i ziemianki są dobrym schronieniem, kryjówką przed robotami. Słyszałeś o Wietnamie? Kiedyś, kiedy cały nasz świat

był jednym krajem, toczyliśmy wojnę z narodem skośnookich. Teraz uczymy się ich sztuczek - kopiemy długie korytarze pod ziemią, gdzie ukrywamy się w razie zagrożenia i stamtąd obserwujemy powierzchnię za pomocą peryskopów. Albo zostawiamy u góry strażników. To naprawdę skuteczne.

Pamiętaj też, że czasem Moloch używa równie prostych metod infiltracji - na przykład robi zdjęcia. Z bliska, z daleka - zależy, czy bada konkretny cel czy dopiero szuka potencjalnych celów. Dlatego do dziś maskowanie fabryk w lasach, wzgórzach itp. nie wyszło z mody.

No i pamiętaj o psach. Akurat mojego zastrzelili, ale warto sobie wytresować zwierzaka. Wyczują tysiąc razy więcej niż ty. Jeden pies może być więcej wart niż tysiąc czujników.

Sporo tych maszyn, co? Ale bez przesady, jeśli tylko Moloch nie działa na swoich terenach tylko na przykład wysyła roboty daleko w głąb naszych ziem, nie ma na szczęście całego swojego arsenału. Wtedy dobiera zawczasu optymalnie złożony zespół maszyn, który musi sobie odtąd radzić sam. Każda taka grupa musi być raczej mała, żeby nie została zauważona przez ludzi w drodze. Dlatego właśnie nie słyszałem, żeby jakikolwiek zwiad Molocha ciągnął ze sobą Juggernauty czy Rzeźników. Do obrony dołącza Moloch z reguły jedną czy kilka mniejszych jednostek bojowych, jak np. Łowca. Zresztą potem, w drugiej wyprawie, już wojennej, również musi dobrać skład od razu. To, jakie maszyny wybierze zależy od tego ile się dowiedział o terenie czy środkach obrony atakowanego miejsca. Jeśli jest tam podmokły teren - wyśle pływające maszyny, jeśli jest to las - maszyny wspinające się albo miotacze ognia. Dlatego tak ważne jest dla niego wcześniejsze rozpoznanie. Jego maszyny nie są tak uniwersalne jak ludzie. Gdy już dotrze na miejsce, czy to zwiad czy oddział bojowy, musi już w mądry sposób wykorzystać to co ma a nie czekać na posiłki i bardziej przystosowane maszyny.

Warto też wiedzieć, z jaką prędkością poruszają się poszczególne rodzaje robotów. Ci mali, kilkucentymetrowi szpiedzy wyciągają zaledwie 5-10 km/h, więc z reguły wysyłani są na niewielkie dystanse przez większe maszyny. Świnia osiąga około 30 km/h, Mesmer jakieś 10km/h a Kidnaper: 50 km/h. Dla porównania Juggernaut: 60-100 km/h, a taki Łowca: 100-120 km/h. Możesz sobie więc łatwo policzyć w jakim czasie jaką odległość mógł maksymalnie pokonac dany rodzaj robota.

Dobra, widzę, że ci coś chodzi po głowie. Nie, nie drap się - mówię o pomysłach. Masz własne pomysły? Super, powiem ci tylko zawczasu co NIE działa. Nie oszukasz termowizorów maszyn za pomocą ognisk, pochodni czy tego typu sztuczek. Niestety, potrafią odróżnić człowieka od ogniska. No, może nie wszystkie. Ale tak nie wygrasz. Podobnie woda. Jeśli myślisz, że woda załatwi wszystko, to się mylisz. Fakt, woda zatrzyma niektóre maszyny, może nawet nie będą próbowały w nią wchodzić. Ale zapomnij o tym, że siądzie im elektronika z powodu wilgoci albo, że zardzewieją. Elektronikę z reguły Moloch zabezpiecza plastikiem - układy są zalane warstwą ochronną, więc mogą sobie spacerować nawet w deszczu. Dalej - ktoś miał kiedyś pomysł, żeby oślepić sensory Łowcy wielkim sprayem. No cóż, niestety, niewiele pomogło to na jego termowizję. Łowca i tak nie bawi się w estetę - jedyne co widzi, to ciepła plama, będąca jego wrogiem.

OK., to mów, co wymyśliłeś. Zobaczymy, czy masz dobre pomysły, czy lepiej, żebyś zajął się pasieniem krów. Tych spokojniejszych.

Profesja:

Skoper

Przed wojną nazwaliby cię społecznikiem - żyjesz z tropienia zawiadowców Molocha i nie jest to zyskowne zajęcie. Od kogo niby masz dostać te gamble? Od mieszkańców biednych wiosek przy linii frontu? Bywa, że tacy jak ty pracują w głębi kontynentu, z dala od działań wojennych, jednak tam zwiadowców Bestii spotyka się rzadziej i zmuszeni jesteście imać się dorywczo innych zajęć. Być może twoim marzeniem jest robota dla wojska albo dla bogatego miasta, na przykład Posterunku. Dzięki niej - przynajmniej na jakiś czas - otrzymujesz dostęp do dobrego sprzętu i najcenniejszych towarów. Niektórzy Skoperzy wykonują ten fach po prostu z zamiłowania, inni liczą na góry złota w przyszłości. Profesja Skopera to ciężki kawałek chleba, ale fach ma też swoje zalety. Spotykasz ciekawych ludzi i... nie tylko ludzi.

Ta robota pozornie podobna jest do fuchy Zabójców maszyn. Jednak tamci walczą głównie na pierwszej linii frontu. Nie bawią się w subtelności - przede wszystkim chodzi im o wyeliminowanie przeciwnika. Ty musisz być ostrożny, bo najczęściej będziesz mierzył się ze sprytnymi zwiadowcami, a nie bezmyślnymi kolosami, dysponującymi dużą siłą ognia. W wielu przypadkach twoje starcia z maszynami będą pojedynkiem na spostrzegawczość i inteligencję. Umysł człowieka kontra program nowych modeli zwiadowców - starcie przeważnie bywa wyrównane. Z reguły szalę przeważa ludzka błyskotliwość, powinieneś zatem zaskakiwać niesztablonowymi rozwiązaniami. Z grubsza wygląda to tak, że wędrujesz między tymi osiedlami ludzkimi, które potencjalnie są zagrożone inwazją Molocha i oferujesz swoje usługi. Opowiadasz ludziom o niebezpieczeństwie i przedstawiasz możliwości przeciwdziałania, którymi dysponujesz. Czasami zgadzają się byś dla nich pracował a czasem mówią, że ich nie stać. Od ciebie zależy czy będziesz pracował za darmo. Jeżeli osadę stać na Skopera, to bardzo dobrze - zagościsz w niej na dłuższy czas.

Mieszkańcy muszą wiedzieć, co się kroi. Na początek zamontujesz swoje zabawki i będziesz czekał na pierwszy sygnał obecności Molocha. Musisz się zorientować jak daleko posunęła się infiltracja mieściny przez Bestię. Potem dostosujesz zabezpieczenia do posunięć zwiadowców i pozostaje czekać i podtrzymywać funkcjonowanie wszystkich twoich zabawek. Właściwie twoja misja nigdy nie będzie skończona, bo możesz być pewien, że zwiadowcy wrócą - jeśli nie za miesiąc to za pięć lat. Właściwie ludzie, których ochraniasz, nigdy nie będą wiedzieli, co dla nich zrobiłeś. Możesz im pokazać jakiś zdobyczny chip, albo dziwnie wyglądające urządzenie, ale w rzeczywistości muszą uwierzyć na słowo. Nie zdołasz im wytłumaczyć tajników twojej profesji, tak samo jak nie powiesz im, że po twoim odejściu intruzi powrócą.

Parszywa i niewdzięczna praca. Ciężki kawałek chleba, jak mówiłem.

Cechy (wybierz jedną z nich)

Nieprzewidywalny - potrafisz oszukać algorytm działania i sensory maszyn. Za każdym razem, gdy maszyna Molocha wykonuje przeciwko tobie jakikolwiek test, zachowujesz się w absurdalny i nieprzewidywalny dla Bestii sposób. Maszyna otrzymuje dodatkowe utrudnienie do testu, równe +30%. Dotyczy to nawet walki.

Wewnętrzny radar - wykształciłeś w sobie wyjątkową wrażliwość na obecność maszyn Molocha. Za każdym razem, gdy jeden z robotów Bestii wie o twojej obecności i zagraża twojemu życiu, budzi się w tobie szósty zmysł. W takich sytuacjach MG podnosi twoją Percepcję o 2 punkty. Niech teraz spróbują zaskoczenia.

Na zakończenie

Na koniec, w ramach uzupełnienia, zestaw Sztuczek dla Mechaników. Poniższe Sztuczki związane są z patroszeniem maszyn Molocha, do czego gorąco zachęcam!

Sztuczki

Standardowa maszynka

Wymagania: Mechanika 4+, Elektronika 2+ oraz Pochodzenie z Posterunku lub Profesja Zabójcy maszyn.

Opis: Tim zawsze pierwszy wyskakiwał z okopu i dopadał do rozwalonych, dymiących jeszcze robotów. Saperką podważał pancerz i gmerał w środku, jakby dobrze wiedział czego szuka. Bo i wiedział. A za każdym razem wracał z innym trofeum. Cwany gość, znał się na tych maszynkach jakby sam je składał.

Działanie: Bohater może wymontowywać elementy o Zakamuflowaniu większym o dwa poziomy, i to bez ich automatycznego uszkodzenia.

Okiem konesera

Wymagania: Mechanika 3+, Elektronika 2+ oraz Pochodzenie z Posterunku lub Profesja Zabójcy maszyn.

Opis: Już chciałem przywalić swoim młotem w ten blaszany łeb, gdy nagle Tim wrzeszczy: Nie w głowę, zniszczysz nooo-ktooo-wi-zooo-ry!!!

Działanie: Potrafisz ocenić, jakie cenne elementy posiada "żywa" jeszcze maszyna. Musisz w tym celu zdać test Mechaniki: Problematyczny - w przypadku częściej spotykanego robota, Trudny - w przypadku rzadko spotykanego. Dotyczy znanych maszyn.

Delikatne zniszczenie

Wymagania: Mechanika 3+ oraz Pochodzenie z Posterunku lub Profesja Zabójcy maszyn.

Opis: Jak tak wędrowałem przez pięć lat z Timem, to w końcu nauczyłem się ukręcać łby mniejszym robotom tak delikatnie, by nie ucierpiał na tym żaden cenny układ. I wtedy wreszcie Tim przestał gędzić.

Działanie: Walcząc z maszyną możesz zwiększyć sobie PT o poziom, a dzięki temu po walce okaże się, że nie ucierpiał żaden element w robocie. Wystarczy jednak, aby w którymkolwiek momencie walki ktoś zadał robotowi uszkodzenia w normalny sposób, a Sztuczka nie zadziałała. Używana Umiejętność walki (strzelania lub wręcz) musi wynosić 3 lub więcej.

To się ledwie trzyma

Wymagania: Mechanika 2+

Opis: Patrz, Mahoney, chyba mamy dziś szczęście. Ten CKM odpadł zupełnie sam. Myślisz, że to pułapka?

Działanie: Możesz wymontować z każdej zniszczonej maszyny 1 element bez poświęcenia na to czasu i bez testu Mechaniki. Zakamuflowanie nie może być większe od Mechaniki, czas - maksymalnie 1 godzina, zaś Trudność wymontowania - maksymalnie Problematyczna.

NEUROSHIMA: BOHATER²

Hibernatus: (...) Zamiast profesji opisanych w podręczniku podstawowym wybierasz jeden z przedstawionych niżej przedwojennych zawodów i otrzymujesz związaną z nim Cechę. (...)

Zostań cyborgiem: (...) Jest jeszcze jedno źródło wszczepów - najlepszej jakości, nowiutkich jak spod igły, wykonanych bez błędów. Trzeba tylko znaleźć i zniszczyć cyborga Molocha. (...)

Nowe pochodzenie - Saint Louis: (...) SL nazywają mekką mutantów, bo mutki żyją tam na równych prawach z ludźmi i jedni nie wchodzą drugim w paradę. (...)

Ludzie, których potrzebujesz: (...) Jeśli Powiązania znajomego wynoszą 5 lub więcej, możesz kierować jego poczynaniami, jakby to była twoja druga postać. (...)

Wstąp do gangu: (...) W Kroku 9 płacisz 100 gambli i droga do gangów i gildii świata Neuroshimy stoi otworem. Możesz wybrać tylko jedną organizację, a z niej tylko jedną Cechę. (...)

Zostań władcą zwierząt: Uwarunkowania będą odtąd działały bez twojego udziału, ale jeśli chodzi o Komendy to masz nad nimi pełną kontrolę podczas gry. Działa to mniej więcej tak, jakbyś miał pulpit z guzikami - wciskasz daną Komendę i uzyskujesz odpowiedni efekt. (...)

Dodatek do gry
Neuroshima

PORTAL

Wydawnictwo Portal
ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice
tel./fax. (032) 334 85 38
www.rpg-portal.pl, portal@rpg-portal.pl
Patron i-netowy: www.valkiria.net
Oficjalna strona gry:
www.neuroshima.valkiria.net
Cena: 32zł