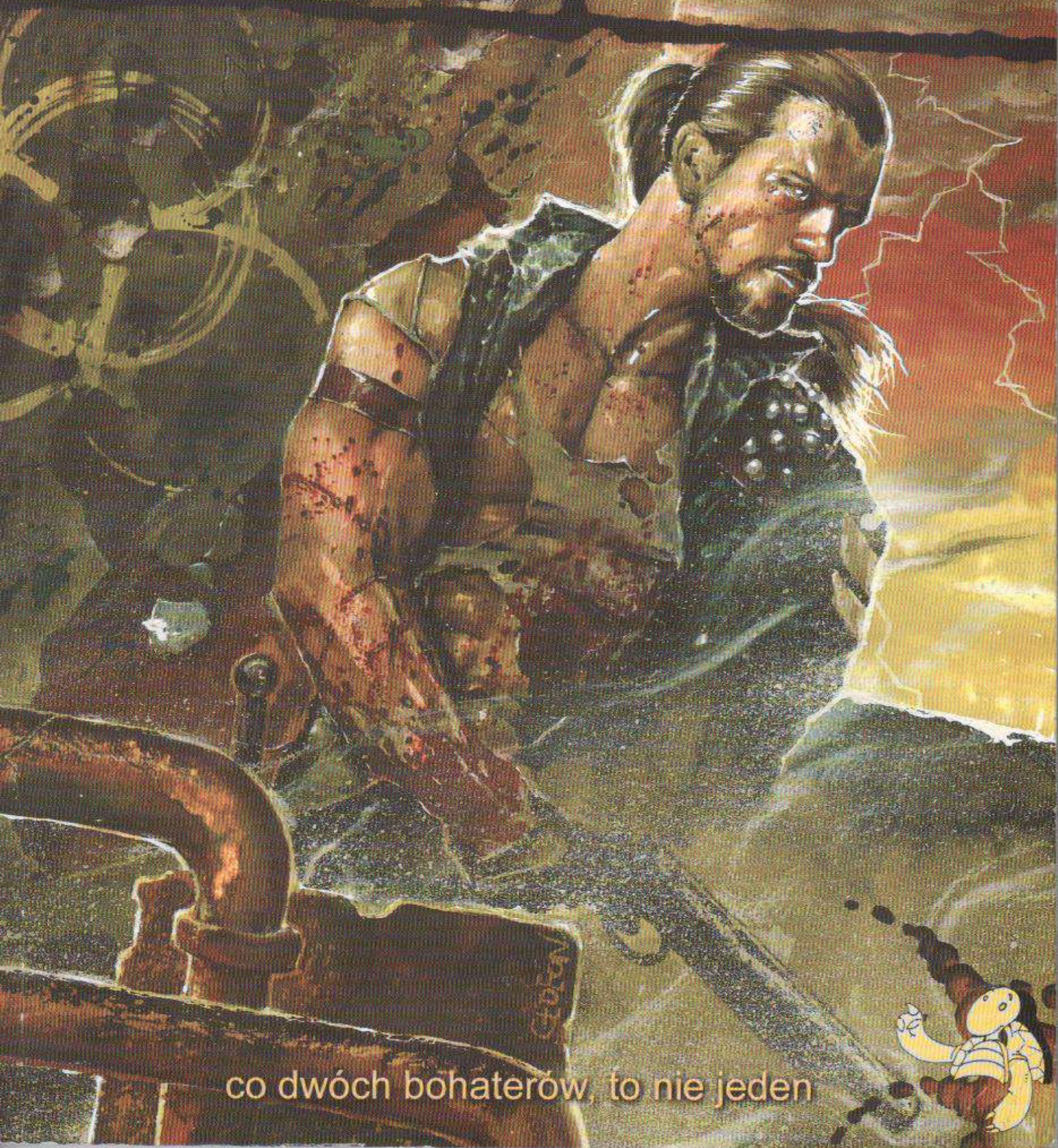




NEUROSHIMA

BOHATER³



co dwóch bohaterów, to nie jeden



NEUROSHIMA

POSTAPOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA

Autorzy dodatku:

Marcin Blacha, Michał Oracz

Typhoon Village: Tomasz „Matrix” Krupa, Marcin Blacha

Ilustracje:

Radosław Polackiewicz, Daniel Grzeszkiewicz, Sławomir Maniak,
Beata Urniaż, Mariusz Kornatka, Radosław Gruszewicz, Michał Oracz,
Tomasz Jędruszek

ilustracja na okładce:

Daniel Grzeszkiewicz

Korekta:

Rafał „Multidej” Szyma

Skład:

Michał Oracz

Podziękowania:

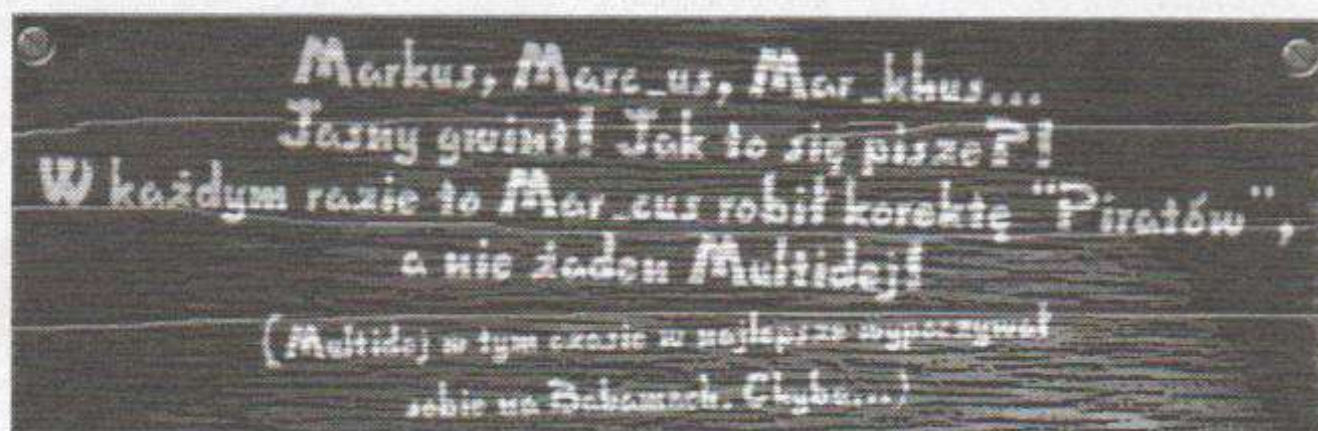
Perplexerowi - za olbrzymią pomoc w tworzeniu Księgi Montera!

Dziękujemy również **wszystkim uczestnikom** konkursu na Legendę do Bohatera³!

Najciekawsze Legendy znajdują się w ramach u dołu stron niniejszego dodatku.

Wyniki konkursu znaleźć można na forum wydawnictwa Portal.

Artykuł o pancerzach wspomaganych dedykuję Deggialowi, niezmordowanemu miłośnikowi tego sprzętu.



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

Wydawca: Wydawnictwo Portal

ul. św. Urbana 15; 44-100 Gliwice

tel./fax. (032) 334 85 38

www.wydawnictwoportal.pl

portal@wydawnictwoportal.pl

Oficjalna strona gry: www.neuroshima.valkiria.net

Oficjalny portal Neuroshimy: www.neuroshima.org

ISBN: 83-921612-9-7

Spis treści

POZNAJ SEKRETY TORNADO	3
PRZYBĄDŹ Z EUROPY	23
ZOSTAŃ MISTRZEM SZTUK WALKI	33
Combat	38
Craft Arena	40
Federacyjna Szkoła Walki	43
Knife Boxing	45
Moto	47
Północna Corrida (Defenz)	49
Shadow Walking	53
Tokio	55
Tribal Fight	58
PROFESJA: MISTRZ WALKI	61
TYPHOON VILLAGE	63
Pochodzenie: Typhoon Village	68
CAŁA PRAWDA O PANCERZU WSPOMAGANYM	69
ARSENAL EDA REDNECKA	77
UJARZMIJ MASZYNĘ MOŁOCHA	83
KSIĘGA MONTERA	97
ROZWIŃ SWOJĄ PROFESJĘ	119



POZNAJ SEKRETY TORNADO

Nareszcie jesteś. To dobrze, bo nie zostało nam wiele czasu. Siadaj wygodnie. Kawa wprawdzie już wystygła, ale nawet zimna smakuje lepiej niż lura z naszych czasów. I koniecznie spróbuj ciasta, zamówiłem wszystko co mieli w karcie. I tak wyniesiemy się, zanim przyjdzie płacić rachunek. Koniak odradzam - domyślałem się, że wzięłeś tabletkę z Vegas. Oni dają do swojego towaru domieszki, które gryzą się z alkoholem, podobno można permanentnie ześwirować. Dobrze, teraz słuchaj uważnie i staraj się zapamiętać jak najwięcej. Zaraz dowiesz się dlaczego.

Fakty i mity

Tornado pojawiło się dopiero po wojnie i wówczas jeszcze nikt nie wiedział, jakie oferuje możliwości. Czarne trąby powietrzne i ciemne chmury pojawiały się na pustkowiach i przechodziły przez ruiny zostawiając osad oraz bryłki kruszące się między palcami lub poddające się naciskowi jak plastelina w zależności od regionu, w którym je znaleźniono. Ludzie są sprytni i dociekliwi. Nie minęło wiele czasu i odkryto właściwości dziwnej substancji. Nikogo nie obchodziło jej pochodzenie i przeznaczenie. Ważne, że działała jak narkotyk. Odkryć dokonywano w różnych częściach Ameryki. Wśród pionierów byłem ja, wówczas młody chłopak, jak wszyscy przerażony wojną, spanikowany, tęskniący za lepszym światem. Tornado oferowało właśnie lepszą rzeczywistość - powrót do normalności, do letnich łąk, sklepów pachnących świeżym pieczywem, bawełnianych koszulek i reklam jogurtu. Wystarczyło tylko rozpuścić w ustach czarną grudkę... Ludzie robili wszystko, żeby zdobyć nową działkę: łajdaczyli się, kradli i zabijali. Wiedziałem poparzonych promieniowaniem i umierających od chorób, którzy czołgali się po pustkowiach w poszukiwaniu osadu Tornado. Niektórzy odnajdywali upragniony narkotyk, ucieczkę w przeszłość i umierali z wyrazem błogości na wychudzonych twarzach. Byłem świadkiem sceny, gdy nędzarz, dla którego brakło działki, otworzył żyły kumpłowi będącemu pod wpływem Tornado i jak pies pił krew z nadzieją, że i on powędruje w przeszłość. Ciało narkomana leżało bezładnie, ale szczęśliwe dusze wędrowały. Dla jednego dnia w przeszłości poświęcano terazniejszość i przyszłość.

Oczywiście, na początku dostęp do narkotyku mieli tylko niektórzy, dopiero później upowszechnił się on za spr-

wą handlarzy i dzisiaj jest dostępny praktycznie w każdej większej osadzie ludzkiej. Czarne trąby powietrzne nie pojawiają się wszędzie. Najczęściej widać się je na zachodnich pustkowiach, ale obserwowano je również na wschodzie i w Teksasie. Zmieniają kierunek wędrówek w zależności od pory roku, nie sposób zatem powiedzieć skąd się biorą. Sławne z Tornado są okolice Vegas. Mówią, że potęga Miasta Tysiąca Neonów wyrosła właśnie ze sprzedaży tego narkotyku. Nie wiem, czy to prawda, faktem jest natomiast, że właśnie w Vegas po raz pierwszy udało się oczyścić surowy proszek i uzyskać substancję, którą dzisiaj nazywa się rafinowanym Torando, albo po prostu tabletkami Torando. Dzisiaj surowy narkotyk już się nie liczy - działa zbyt słabo, posiada zbyt wiele skutków ubocznych, przenosi w przeszłość na krótko.

Drogocenna substancja cieszy się wielkim zainteresowaniem. Od lat ludzie próbują poznać jej pochodzenie i zrozumieć zasady, którymi rządzą się wędrówki w przeszłość. Oczywiście próbowano wytworzyć w laboratoriach syntetyczne Tornado, ale wysiłki spełzły na niczym. Stąd zapewne wiele niesamowitych opowieści związanych z narkotykiem. Wedle jednych Tornado wytwarza Moloch. Niektórzy przysięgają, że widzieli ogromne kompleksy chemiczne z wielkimi kominami wypuszczającymi w świat czarne chmury. Po co Bestia miałaby zsyłać ludziom Tornado? Odpowiedzi słyszałem wiele - jedni mówili, że to broń osłabiająca ducha i morale. Kto zaznał szczęścia przenosząc się w przeszłość, ten nie ma ochoty żyć w powojennym świecie i nie chce walczyć o ruiny. Niektórzy kapłani uderzają w podobny ton i utrzymują, że Tornado jest karą zsyłaną przez Boga lub Molocha. Po kilku godzinach szczęścia w urojonym świecie człowiek wraca do rzeczywistości, która jest piekłem.



Dostrzega różnicę i przez to cierpi bardziej. Swego czasu spotkałem się z teorią, według której przeszłość w Tornado jest wirtualną rzeczywistością stworzoną przez Molocha. Niestety, autor teorii nie był w stanie podać żadnych szczegółów.

Ci, którzy odwiedzali mnie ostatnio, mówili, że historie z Molochem już się ograły i teraz coraz więcej ludzi utrzymuje, że Tornado pochodzi z Neodżungli. Powtarzają opowieści sprzed lat, tyle że zamiast o maszynach i fabrykach, mówią o zarodnikach, reakcjach zachodzących na wielkich kompostowiskach oraz ubocznych produktach przemiany materii ulatniających się ze zmutowanych roślin. Byłby to jedyny tak widoczny ślad obecności Neodżungli na północy i doprawdy trudno mi uwierzyć, że Zieleni celowo wytwarza i wypuszcza narkotyk działający na ludzi w tak szczególny sposób.

Poszukiwanie i zbieranie

Tornado objawia się w postaci ciemnej chmury przypominającej obłok gazu lub pyłu, zachowującej się na pozór wbrew prawom fizyki. Obłok zdaje się opadać i falować, zależnie od nasłonecznienia, wilgotności powietrza, ciśnienia atmosferycznego i innych, nieznanych czynników. Znam ludzi, którzy poświęcili całe życie na zbadanie sprawy i

żaden nie rozwiązał tajemnicy do końca. Najczęściej chmury obniżają lot na suchych i otwartych przestrzeniach. Gdy patrzy się z daleka, można porównać ten widok do nalotu szarańczy: obłok spływa ku ziemi, na chwilę podnosi się, potem ponownie dotyka gruntu, cały czas przesuwając się z wiatrem. W miejscach gdzie chmura obniżyła lot, na ziemi pozostaje osad podobny do sadzy w kominie. Pasma czerni znaczą ziemię, ruiny budynków, wraki samochodów. Jeśli powietrze było wystarczająco wilgotne, zamiast mialkiego pyłu znajdziesz rozrzucone po szczelinach grudki.

Zawodowi zbieracze nazywają obniżenie się obłoku Tornado „zejściem”, a pozostawiony osad „śladem”. Zejścia zdarzają się tylko raz na jakiś czas i wygląda to tak, jakby chmura gubiła nadmierny bagaż i na powrót uciekała ku wysokościami. Po zejściu trudno ją już dogonić, bo popychana wiatrem gna jak szalona, trzeba się zadowolić pozostawionym łupem i przerwać tropienie. Na pustkowiach można zaobserwować dwa inne zjawiska związane z Tornado. Pierwsze określa się jako „oberwanie chmury” - z nieba spada wówczas deszcz lekkich ziaren albo grudek. Drugie, bardzo słynne, to czarna trąba powietrzna, pozostawiająca wąski, ale wyraźny ślad - od niej wywodzi się nazwa narkotyku.

Do Sally Johnson

Hej,

Dzięki za ostatni list. Trochę trudno dopchać się ostatnio do tablicy w miasteczku. Kurierzy coraz częściej giną na trasie. Bardzo się cieszę, że nasz synek już nie ma objawów. Doktor, u którego pracuję, mówi, że jak będzie dostawał dużo mięsa to nie będzie miał zmian skórnych. Przekaż chłopakom z wyrobku że nauczyłem się już składać złamania, ucieszą się.

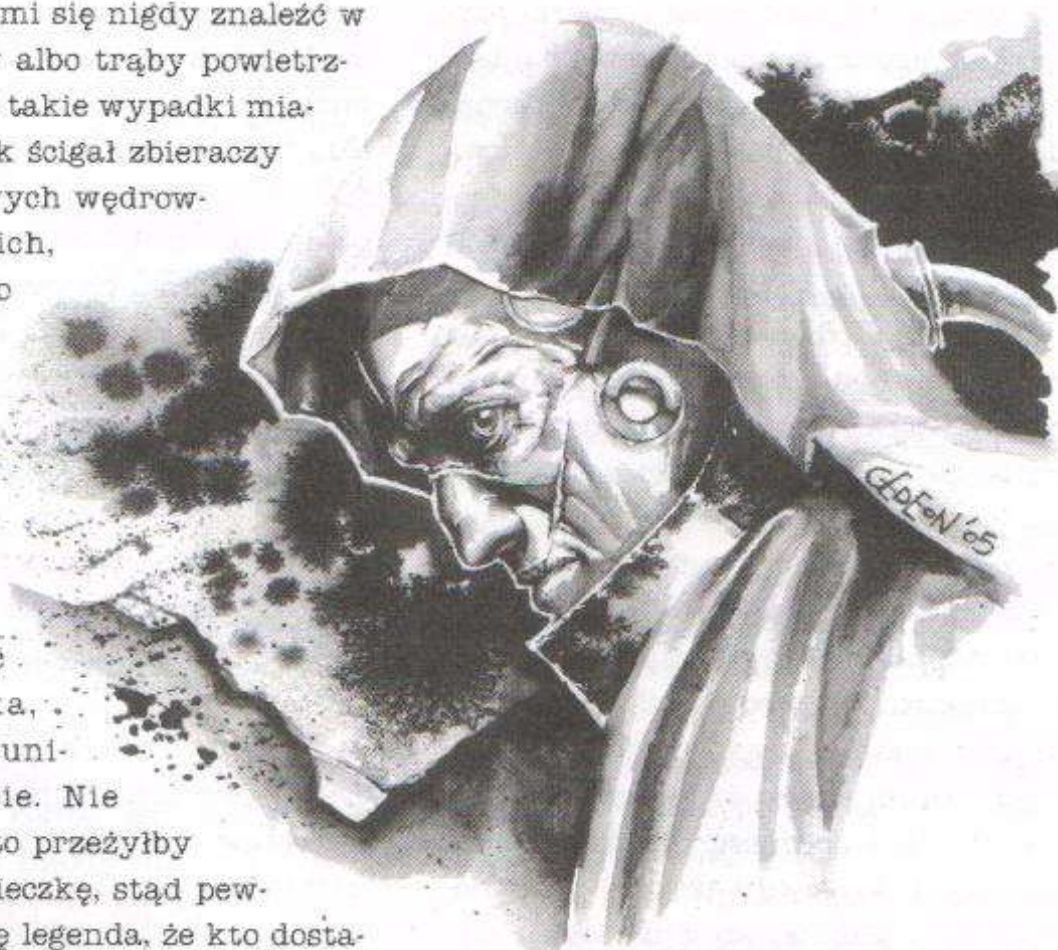
U mnie nawet nieźle. Nie zaraziłem się jeszcze niczym nowym. Doktor mówi, że to chyba cud. Dużo mu pomagam. Pacjenci są zawsze. Co bogatsi najmuja kogoś żeby ich w kolejce przepchnął. Ran postrzałowych jest mało. Przeważnie cięte albo od pazurów. Doktor kupił mi obrzynę i brenekę. Mówi, że to na wypadek, gdyby któryś okazał się mutkiem albo miał coś ekstra w ciele. Doktor karmi mnie dobrze. I dużo mnie uczy. Nawet już liczyć umiem. Za parę dni musimy się przenieść, bo ktoś widział ludzi z Gildii. Mogą być problemy. Zebrałem już sporo przydatnych gratów. Jak wrócę to może sobie kupimy nawet krowę. Ucałuj Juniora.

Kochający Adam

Nawias

Nie zdarzyło mi się nigdy znaleźć w zasięgu chmury albo trąby powietrznej, ale wiem, że takie wypadki miały miejsce. Obłok ścigał zbieraczy lub przypadkowych wędrowców, ogarniał ich, wdzierał się do ust i nosa pomimo wszelkich osłon, zabierał ich na przymusową wędrowkę w przeszłość. Och, to musi być potężna dawka, gwarantująca unikalne przeżycie. Nie znam nikogo, kto przeżyłby taką super-wycieczkę, stąd pewnie narodziła się legenda, że kto dostanie się w obręb obłoku, przenosi się w przeszłość na zawsze, pozostawiając w tym świecie ciało.

Z jednego śladu Tornado da się zebrać do kilku kilogramów surowego narkotyku - mówią na to „żniwo”. Rozsądny zbieracz zadowala się takim hupem, zresztą nie ma większego wyboru, ponieważ chmury tropi się naprawdę trudno. Kim są ludzie, którzy poświęcili życie na ściganie obłoków? Na pewno nie idealistami niosącymi ludzkości wybawienie. Każdy, kogo znałem, sam był narkomanem, zbierającym na własne potrzeby i wymieniającym nadmiar żniwa na jedzenie i lekarstwa. Zbieracze nie przepadają za sobą i zazwyczaj nie wchodzi sobie w drogę. Są samotnikami i kiedy spotykają się podczas pościgu za chmurą, szacują swoje szanse i słabszy z reguły się wycofuje. Jednak gdy żniwo jest wyjątkowo bogate, łączą swoje siły i dla każdego wystarcza hupu. Ślad nie pozostaje długo: rozwiewa go wiatr, splukują go deszcze - nie da się wrócić po więcej w to samo miejsce.



Zbieracze najczęściej poruszają się pieszo. W pogoni za chmurą trzeba nie raz przekraczać na przełaj trudne tereny, na których pojazdy są nieprzydatne. Na południu używa się koni pod wierzch albo osłów i mułów do dzwigania worków. Tornado da się przechowywać długo, chociaż szkodzi mu wilgoć. Mokry narkotyk zmienia się w smolistą breję i traci część swoich właściwości, podobnie jak Tornado zwietrzałe, zbyt długo narażone na kontakt z powietrzem. Po udanych żniwach najlepiej udać się do handlarzy i od razu wymienić zdobycz na towary, nawet na tabletki z oczyszczonej substancji. Spotkałem kilku starych zbieraczy, którzy brali tylko rafinowane Tornado. Na skutek częstego kontaktu z surowym narkotykiem organizmy niektórych uodporniły się na jego działanie i wchodziły im tylko rafinowane pigułki. Jednak większość zbieraczy cierpi na inną przypadłość - otóż poprzez sam kontakt z miejscami skażonymi przez opady Tornado, stają się oni biernymi narkomanami. Doświadczonego zbieracza po-



znasz od razu - patrzy na innych ludzi, jakby byli przezroczyści, mówi sam do siebie, myślami jest gdzie indziej. Weterani w tym zawodzie zawsze giną przez gapiostwo. Oni nie należą już do tego świata - nie zauważają drapieżnika, a gdy spostrzegą mutków, będzie im wszystko jedno. Nie znam żadnego zbieracza na emeryturze.

Handel Tornado

Zanim Tornado trafi pod strzechy, przechodzi długą drogę. Zbieracze niosą swoje żniwo do handlarzy - umówionych ludzi, z którymi współpracują od dawna, albo do przypadkowych kupców, którzy pojawili się na ich drodze. Warto kontaktować się bezpośrednio ze zbieraczami, bo na tym etapie narkotyk jest jeszcze tani. Umówiony handlarz płaci za kilogram około 500 gambli, zaś przypadkowo spotkany na autostradzie nawet i 1000, przy czym zbieracze najchętniej biorą żywność, leki i amunicję. Handlarz rozprowadza towar wśród odbiorców - wówczas dzieli go na działki po 5 gram i za każdą liczy sobie około 30 gambli. Oczywiście to najmniejszy gatunek narkotyku, zwany przez

nałogowców "żużlem". Od handlu po wioskach i miścinkach zyskowniejsza jest współpraca z hurtownikami. Część handlarzy skupuje Tornado od zbieraczy i wiezie je do dużych miast, spośród których najlepsze jest Vegas. Tam za kilogram można wziąć około 800 gambli. Hurtownicy puszczają część towaru na miasto, ale większość odsprzedają potentatom, zgarniając do 1000 gambli za kilogram. Potentaci mają swoich chemików, ci zaś wiedzą, jak rafinować surowy narkotyk. Z czarnych grudek i proszku wytwarzają słynne grafitowe tabletki albo działki z różnymi domieszkami. Dobra tabletka warta jest około 100 gambli.

Jak widzisz, droga z pustyni do laboratorium jest długa, ale nikomu nie opłaca się jej skracać. Zbieracze nie będą drałować bezpośrednio do hurtowników - wolą poświęcić czas na poszukiwania, bo na tym znają się najlepiej. Drobnii handlarze nie mają dostępu do potentatów, a hurtownicy dbają o swoje interesy i nie pozwalają drobnym kupcom rozwijać skrzydeł. Tornado jest zyskownym biznesem, gambli wystarcza dla każdego, więc każdy zna swoje miejsce w szeregu.

Nadal dokładnie pamiętam, co zobaczyłem pewnego razu. Wiele zrozumiałem dzięki temu wspomnieniu. Niedaleko ruin miasta, które niegdyś zwano Nowym Orleanem, nieopodal Missisipi, która kiedyś była rzeką, czerwone słońce zachodziło leniwie i ociężale. Niebo przybrało jaskrawo pomarańczowy kolor, usiane było ciemnymi chmurami smogu, rozmazującymi się na horyzoncie. To wszystko razem sprawiało że nieboskłon zdawał się płonąć. Dwoje ludzi wzbijało w powietrze pustynny kurz. Dla nich niebo spłonęło już dawno, ale na sobie wciąż czuli jego palący żar. Z daleka wyglądali na mutantów, ale byli po prostu ubrani w ciężkie skafandry ochronne i maski gazowe. Rozsądek nakazywał stosować się do tej mody podczas podróżowania w okolicy. Szli przed siebie, na przekór skażonemu powietrzu, parzącemu słońcu i napromienowanemu pyłowi. Zdawali się jednak zwalniać. Gdzie chcieli niby zejść, na piechotę? Wszędzie jest stąd daleko, a każda droga niebezpieczna. Garbili się lekko pod ciężarem wypchanych do pełna plecaków na stelażach. Niczym turyści, przemierzali pustkowia powoli, nie spiesząc się nigdzie. Przecież i tak nikt nie liczy już czasu. Przecież i tak już nigdzie nie trzeba zdążyć... Wreszcie stanęli, jak gdyby coś przeszkadzało im w dalszym marszu. Stanęli naprzeciwko siebie, skąpani w krwistym blasku. Kobieta i mężczyzna... Objęli się czule. Stali tak razem, dopóki nie zaszło słońce. Stary świat spłonął w atomowym ogniu trzy dekady temu, chociaż nikt tego nie chciał, ale tu i teraz, kiedy cywilizacja upadła, ludzie chcą żyć nadal. W środku napromienowanej pustyni, zaraz obok rzeki będącej wcieleniem chemicznego skażenia, w promieniach palącego słońca, nadal istnieli ludzie. Wciąż chcieli normalnie żyć i wciąż się kochali. I wyglądali tak, jakby nigdy nie mieli przestać. Kiedy słońce zaszło, ruszyli ponownie. Nie mieli ze sobą broni, a przynajmniej nie na widoku. Myśle, że szukali nowego domu, gdzieś z dala od niebezpieczeństwa i skażenia. Nie wymagali nic więcej.

Dream Weaver

Rafinowanie

Prażenie

Podniesienie jakości surowego Tornado o jedną klasę (czyli w "żużel") - Przeciętny test Chemii, wymagane palenisko (np. piec, ognisko itd.) i naczynie na Tornado, czas potrzebny do przeprowadzenia jednej próby prażenia (do 20 gramów): 1 godzina. Nieudany test oznacza spalenie prażonego Tornado.

Destylowanie

Podniesienie jakości Tornado o klasę (np. Surowe w "żużel", "żużel" w średniej jakości itd.) - test Chemii, wymagany laboratoryjny sprzęt do destylacji, czas potrzebny do przeprowadzenia jednej próby destylacji (do 1 kilograma Tornado): jedna godzina przygotowań, jedna doba czekania. Każdy nieudany test oznacza szansę na zniszczenie destylowanego Tornado - wynik 18-20 na k20.

PT testu Chemii zależne jest od stopnia destylacji:

Surowe Tornado w "żużel" - test Przeciętny

"Żużel" w Tornado średniej jakości - test Problematyczny

Średniej jakości w dobrej jakości - test Trudny

Dobrej jakości w najlepszej jakości - test Bardzo trudny

Po przedestylowaniu jedna każda Tornado zmniejsza swoją objętość, ale nadal pozostaje pełną porcją.



Rafinowanie Tornado

Istnieje kilka sposobów oczyszczania Tornado. Najbardziej prymitywnym jest „prażenie”, którego próbował chyba każdy początkujący chemik i zbieracz. Rozpalasz ogień, bierzesz patelnię, stawiasz ją na palenisku i sypiesz Tornado. Trzymasz za rączkę i miąchasz patelnią, jakbyś przesiewał przez sito. Sztuka w tym, żeby nie przypalić, bo wtedy wszystko nadaje się do wyrzucenia. Do tego naprawdę trzeba mieć wyczucie, ponieważ zanieczyszczenia ulatniają się w postaci gazu i gołym okiem nie da się stwierdzić, czy Torna-

do jest już uprażone, czy nie. Odradzam ten sposób, bo łatwo możesz zmarnować towar, a jedyne co zyskujesz, to narkotyk niewiele lepszy niż zwykły „żużel”.

Destylacja wymaga aparatury chemicznej, ale daje dobre rezultaty. Zwykły alembik nie wystarczy, potrzebne są bardziej skomplikowane urządzenia, które trzeba zbudować samemu. Destylując oddzielasz ziarno od plew i uzyskujesz gęsty sos, który zastyga, tworząc bryłę przypominającą ciemny pumeks. Ściera się to na proszek, czasami miesza z innymi narkotykami, dzieli na porcje z pomocą wagi szalkowej i sprzedaje. Nieuczciwi handlarze mieszają sproszkowane tornado z węglem albo innym świństwem, więc radzę uważać. Pamiętaj też, że podczas destylacji wydzielają się opary, które mogą zadziałać jak narkotyk.

Procesy laboratoryjne są skomplikowane i ich przebieg utrzymuje się w tajemnicy. Istnieją różne metody profesjonalnego oczyszczania, ja sam znam cztery, ale oczywiście ich opisanie kosztowałoby cię więcej. Rozpowszechnioną ostatnio metodą jest „wzbogacanie”, czyli zwiększanie możliwości Tornado poprzez domieszki. Wśród weteranów



Rodzaje Tornado

Surowe, nieoczyszczone (czarny osad, grudki):

Czas trwania wizji: k20 x 3 minuty
5 rzutów k20 na efekty uboczne
1 rzut k20 na Przejście

Rafinowane najgorszej jakości (kolor czarny, "żużel):

Czas trwania wizji: k20 x 10 minut
4 rzuty k20 na efekty uboczne
2 rzuty k20 na Przejście

Rafinowane średniej jakości (kolor ciemno grafitowy):

Czas trwania wizji: k20 x 30 minut
3 rzuty k20 na efekty uboczne
3 rzuty k20 na Przejście

Rafinowane dobrej jakości (kolor grafitowy):

Czas trwania wizji: k20 x 1 godzina
2 rzuty k20 na efekty uboczne
4 rzuty k20 na Przejście

Rafinowane najlepszej jakości (kolor grafitowy):

Czas trwania wizji: k20 x 2 godziny
1 rzut k20 na efekty uboczne
5 rzutów k20 na Przejście

Mieszanka - dodatek LSD:

Wizja przeszłości miesza się z różnego rodzaju halucynacjami (lub zostaje przez nie całkowicie zastąpiona). Wszystkie testy w przeszłości obciążone są karą -30%. Mniejsza szansa na niezadziałanie - muszą wypaść aż dwie 20-ki na k20 w rzutach na efekty uboczne.

Mieszanka - dodatek amfetaminy:

Postać ma nienaturalnie wyostrome zmysły i jasność myślenia. Wszystkie testy w przeszłości są łatwiejsze o -30%. Kac większy o +20%.

Rozcieńczane (np. mieszane z węglem):

Czas trwania wizji krótszy - proporcjonalnie do rozcieńczenia dawki Tornado (np. rozcieńczona w 50% - czas trwania wizji spada o połowę). Kac po upływie działania Tornado również słabszy - proporcjonalnie do rozcieńczenia porcji. Ponadto za każde 20% domieszki tracisz 1k20 w rzucie na Przejście.

wycieczek w przeszłość rozpowszechniła się ostatnio moda na podróże pod dodatkowym wpływem amfetaminy albo LSD. Wrażenia są wówczas zmienione - zdaje ci się, że możesz więcej zrobić, lepiej pamiętasz samą wycieczkę, albo postrzegasz przeszłość w nietypowy sposób. Tornado z domieszkami biorą znudzeni bogacze, albo ludzie, których na własny użytek nazywam „krzyżowcami”. Krzyżowiec, to facet, który ma cel: chce powstrzymać powstanie Molocho, poznać lokalizację skrytki z cennymi gamblami, albo uratować krew-

nich przed zagładą. Taki gość próbował tradycyjnych wycieczek, ale bez rezultatu, musi zatem sięgać po coraz to inne wynalazki, licząc na lepszy skutek.

Domieszki dają nieprzewidziane rezultaty tylko w kilku przypadkach na sto. Najczęściej delikwent przenosi się w przeszłość i zaczyna świrować: rzuca się z siekierą na ludzi, albo siedzi zaśliniony pod murem w parku. Zdarzyło mi się spotkać gangera z Dark Visions, który brał mieszanki i zaczął mieć falshbacki. Na rzeczywistość nakładały mu

Tak, proszę państwa, to niesamowite! To była najkrótsza walka gladiatorska w Stanach! Zgodnie z moim zegarkiem niecałe trzydzieści sekund. Ci, którzy postawili na nieznanego przybysza, mogą teraz wymyślać nową ksywę dla Jednookiego Johna. Może Bezoki John? Pierwszy raz ktoś pokonał Johna i jego topór „Połownik”, tym wspanialsze to zwycięstwo, że nieznanomy pozbawił go jedyne oko posługując się wędką! Gdzieś ty się uchował, przybyszu ?!

Złobr

Szansa na Przejście

Zależnie od jakości zażytego Tornado, gracz rzuca różną ilością k20 by określić, czy ma miejsce Przejście. Wynik 20 na co najmniej jednej kości oznacza Przejście.

się karykaturalne obrazy z przeszłości, groteskowe i straszne. Rozbił się w końcu na motocyklu uciekając przed zębatym autobusem z zakonnicami.

Działanie Tornado

Kilka faktów jest powszechnie znanych. Każdy ci powie, że Tornado przenosi w przeszłość, ale po pewnym czasie musisz wrócić. Bardziej kumaci dodadzą, że cofasz się w przeszłość, najczęściej do dnia, kiedy wybuchła wojna. Spędzasz tam dzień, potem giniesz w wielkim, jasnym wybuchu. Generalnie wszystko to prawda. Jeśli nie liczyć wyjątków, a tych jest całkiem sporo.

Rzeczywiście narkotyk przenosi do świata minionego i pozwala wejść w ciało jednego z żyjących tam ludzi. Gdzieś na wschodnim wybrzeżu żyje podobno facet, którego rzuciło do dziewiętnastego wieku, gdzie widział Thomasa Alwisa Edisona. Jednak prawie zawsze pojawisz się w XXI wieku, najczęściej w roku 2020. Tylko od szczęścia zależy, w kogo się wcielisz, chociaż i tutaj można mówić o statystycznych prawidłowościach. Faceci wcielają się w facetów, a dziewczyny w dziewczyny. Rzadko zdarza się wcielenie dorosłego w dziecko. Mój kumpel utrzymywał, że kiedyś wrzuciło go w psa - tłustego doga arlekina - i to chyba prawda, bo gość uwierzył potem w reinkarnację i ni-

gdy nie skrzywdził zwierzęcia. Osoba, którą się stajesz, ma swoje miejsce w przeszłości - rodzinę, pracę, przyjaciół, kredyt zaciągnięty na dom. Czasami wchodzisz w kogoś na fotelu w poczekalni u dentysty, czasami pojawiaasz się w łóżku u boku prostytutki. Gdy wcielasz się w człowieka przebiegającego przez jezdnię w niedozwolonym miejscu, radzę zachować przytomność umysłu. Sam moment wcielenia jest bardzo dezorientujący. Mało kto jest w stanie opanować się, nie zachwiać ciałem, nie zrobić głupiej miny. Gdy widzisz wokół siebie wianuszek zdziwionych i zaniepokojonych ludzi, wiesz, że trafiłeś do brzozy. Pierwsze słowa, które wypowiada się w przeszłości brzmią zazwyczaj: „już wszystko w porządku, zrobiło mi się słabo.”

Dalej wszystko zależy od czystości działki, którą zażyłeś i tak zwanych cech osobniczych, czyli tolerancji twojego organizmu. Słyszałem o ludziach, na których Tornado nie działa w ogóle, ewentualnie bardzo słabo, zapewniając jedynie niewyraźne sny. Sam należę do grupy bardzo wrażliwej na działanie narkotyku - w moim przypadku wycieczki trwają dłużej, chociaż dotkliwie odczuwam wszelkie skutki uboczne. Jeśli narkotyk wszedł dobrze, możesz liczyć na długie chwile spędzone w szczęśliwych czasach, przy czym ten ideał zapewniają tylko grafitowe tabletki.

Zwiększone (lub zmniejszone) porcje

Łączenie kilku porcji Tornado potęguje wszystkie skutki jego zażycia - wydłuża czas trwania wizji, zwiększa szansę na Przejście, efekty uboczne, a także kaca po upływie działania Tornado. Dla każdej zażytej porcji należy rzucić kośćmi i zsumować wszystkie wylosowane efekty.

Zażywanie zmniejszonych porcji ma analogiczne skutki jak rozcieńczanie Tornado.



Efekty uboczne

Zależnie od jakości zażytego Tornado, gracz rzuca różną ilością k20 na określenie niechcianych efektów ubocznych. Efekty każdego rzutu kumulują się.

1-13 - nic

14 - Z wizją przeszłości splatają się innego typu szalone halucynacje, obraz rzeczywistości co pewien czas się wykrzywia.

15 - Bohater z trudnością wyrywa skrawki wiedzy przejętej postaci, ledwie orientuje się w zastanej sytuacji.

16 - Bohater w ogóle nie posiada wiedzy przejętej postaci, nie wie kim jest nosiciel i co tu robi.

17 - Postać ma lekkie zawroty głowy i trudności ze skupieniem, wszystkie testy w przeszłości obciążone są karą +10%.

18 - Postać ma zawroty głowy i trudności ze skupieniem, wizja jest niewyraźna, wszystkie testy w przeszłości obciążone są karą +20%.

19 - Postać ma mocne zawroty głowy, nudności i nie może się skupić, zachowuje się jak pijana, wizja jest bardzo niewyraźna, wszystkie testy w przeszłości obciążone są karą +30%.

20 - Narkotyk w ogóle nie przeniósł w przeszłość, zamiast tego powoduje zatrucie (kara +40% do wszystkich testów, maleje o -10% co 3 godziny).

ki z Vegas lub towar o porównywalnej klasie. Jeśli łykasz surowe Tornado lub "żużel" kiepskiej jakości, po przeniesieniu się w przeszłość poczujesz się chory. W głowie będzie ci wirowało, co chwila będzie ci się zbierało na wymioty. Słyszałem o ludziach, którzy tracili czucie w nogach lub niektóre zmysły. Jeszcze częstsza jest utrata pamięci - cofasz się w czasie, kompletnie nie wiesz, kim jesteś, a świat wokół ciebie wydaje się nienaturalny, sztuczny. Po zażyciu kiepskiego Tornado niemal zawsze pojawiają się kłopoty z koordynacją ruchów, stąd anegdota, że podczas podróży w przeszłość najłatwiej spotkać innych podróżników w izbie wytrzeźwień.

Intrygującą właściwością Tornado jest zdolność do równoczesnego przenoszenia w jedno miejsce osób, które zażyły narkotyk wspólnie. Wszyscy wcielają się wówczas w ludzi stojących nie-

daleko od siebie, choć jak wszędzie, tak i tutaj trafiają się wyjątki. Znane są przypadki "pasażerów na gapę" - powiedzmy, że jakiś Szczur dostrzega światło ogniska, podchodzi i widzi ludzi pod wpływem Tornado. Przeszukuje ciała, zjada działkę i dołącza do grupy. To samo dzieje się, jeśli dwie osoby zażywają narkotyk w pobliżu, nie wiedząc o sobie - przenoszą się wspólnie. Słyszałem o ekipie z Detroit, która uciekała przed Juggernautem i próbowała go zgubić w czarnej chmurze. Cyborg przeniósł się wraz z ludźmi i dostał w przeszłości niezłe manto, a po powrocie stracił orientację i zaprzestał pościgu.

Istnieje szczególny rodzaj wycieczki, nazywany Przejściem. Przejście nie zależy od rodzaju Tornado, które zażyłeś, po prostu czasami następuje i już. Nie ma prawidłowości. Przenosisz się

Samuel Wolfstream. Jeden z najlepszych zabójców o jakich słyszałem. Nie nawalał, zlecenia wykonywał widowiskowo i nigdy nie ukrywał kogo sprzątnął. Lubił swoją reputację. Miał taką tradycję, że kolejną ofiarę zabijał bronią, którą podniósł ze ścierwa poprzedniego celu. Potrafił wleźć na czternaste piętro wieżowca i zaszlachtować gościa tępą szablą. Słyszałem też, że nożem rozwalił dwóch ochroniarzy Shultza. Podobno donosił Czarnego Psa, który skończył z prętem zbrojeniowym w skroni, także został załatwiony przez niego. Nie patrz z takim lekceważeniem, gdyby miał na Ciebie zlecenie, zapewne wykonałby robotę bez problemu, ale jest jeden kłopot. Wolfstream zabił schorowanego Handlarza, który nie miał żadnej spluwy, a później dostał zlecenie na Hegemońca. Nie wiem czy był aż tak tradycyjny, czy do reszty zwarciwał, ale pocisk 0.44 w łbie skutecznie przerwał jego szarżę z zaciśniętymi pięściami. Dopóki facet nie wyzdrowieje mamy go z głowy. A nawet jeśli się wykuruje, musi jeszcze dokończyć tego Hegemończyka.

Eliash

Postać w Tornado

W przeszłości gracz kieruje nową postacią (z nowym wyglądem, imieniem, historią itd.), jednak posługuje się większością Współczynników swojego Bohatera. MG może zmodyfikować niektóre Współczynniki (np. Bohater wciela się w dziecko, staruszkę, postać o całkowicie innej budowie ciała, poziomie wysportowania itd.), czasem może nawet zmodyfikować Współczynniki dotyczące umysłu, odwagi itd. MG może również obdarzyć postać gracza nowymi Umiejętnościami na czas trwania wizji, a nawet ograniczyć w świecie przeszłości niektóre Umiejętności Bohatera.

wtedy dokładnie do 5 IX 2020, czyli do dnia, gdy wybuchły bomby. Wszystko jest jasne i wyraźne. Nie ma mowy o efekcie pijaka. Ludzie korzystają z Przejścia na różne sposoby - „krzyżowcy” pragną naprawić świat i zapobiec wybuchowi wojny, zwykli wycieczkowicze kradną pieniądze, kupują, wynajmują pokoje w najlepszych hotelach i opłacają najdroższe dziwki. Przejście kończy się zawsze tak samo - wybuchem wojny - wielki błysk, trucizna, błyskawicznie rozwijające się wirusy lub klasyczne bomby, zależnie od miejsca, w którym się znajdujesz. Cwaniaków nigdy nie brakowało - ludzie opowiadają o próbach ucieczki przed śmiercią. Niektórzy zaraz po Przejściu kupują bilet na samolot do Europy, albo szukają dobrego schronienia. Rzeczywiście nie giną wówczas, ale i tak wracają do naszej rzeczywistości. Nikt nie pamięta, w jakich okolicznościach.

Postać w Tornado

Dzięki Tornado przenosisz się nie tylko w przeszłość, ale i w ciało innego człowieka. Jest to z pewnością niezwykle doświadczenie. Najczęściej przebiega to tak, że zaraz po przeniesieniu jesteś całkowicie zdezorientowany, nie wiesz ani tego, kim jesteś tym razem, ani co robisz w danym miejscu. Nie wiesz nic. Rozglądasz się dookoła jak nowo narodzony. Jednak z każdą godziną czujesz się w nowym ciele coraz pewniej, a nawet, w różnorodnych sytuacjach uzyskujesz, choć z trudem,

skrawki pamięci i wiedzy nosiciela - przynajmniej na czas wizji. Na przykład, gdy wcieliłeś się w doktora i weźmiesz do ręki skalpel, okazuje się, że wiesz, jak nim operować. Przypominasz sobie jak przez mgłę widoki niezliczonych sal operacyjnych, podręczników medycyny, wykładów... Przypomina to nieco sytuację, w której ofiara amnezji mozolnie, kawałek po kawałku, próbuje przypomnieć sobie kim jest, kim była, co potrafi, czym się zajmowała.

W poznawaniu zapisanych w ciele i w mózgu nosiciela tajemnic, kluczową rolę odgrywają odpowiednie bodźce (np. próbowanie różnych czynności, różnych przedmiotów, narzędzi itp.) oraz... jakość działki Tornado. Przy mocno zanieczyszczonych lub surowych porcjach pojawia się często „efekt hibernatusa” - przeniesiony zupełnie i do końca nie jest w stanie poznać najmniejszego skrawka pamięci nosiciela, ani jego umiejętności. Nie pozna jego żony czy dzieci nawet, jeśli spotka ich bezpośrednio.

Kolejną ważną informacją na temat wycieczek Tornado jest to, że po przebudzeniu wszelka wiedza nosiciela, którą podczas wycieczki w pewnym stopniu znałeś i potrafiłeś się nią posługiwać, znika, rozplywa się jak mgła. Zupełnie tak, jakby owa wiedza była tylko częścią mechanizmu, który przez jakiś czas obsługiwałeś, ale gdy tylko wróciłeś, pozostała tam, w opuszczonej maszynie.



Paradoksy

Efekty Tornado rządzą się swoją logiką, a ludzie próbują oszukać system i maksymalnie wykorzystać dobrodziejstwa płynące z podróży w przeszłość. Wyobraź sobie, że pod wpływem Tornado cofasz się w czasie i w ciągu jednego dnia zabijasz najbardziej znanych naukowców zajmujących się sztuczną inteligencją, w nadziei że powstrzymasz powstanie Molocha.

Po powrocie widzisz, że wszystko jest po staremu. Szukasz starych gazet i nie znajdujesz w nich wzmianki o masowym morderstwie. Szukasz książek i znajdujesz prace autorstwa twoich naukowców pochodzące z roku, kiedy powinni być martwi. I tu dochodzimy do ogólnej zasady - zdaje się, że uczynki dokonane przez ciebie w przeszłości nie mają wpływu na teraźniejszość, nie zmieniają biegu historii. Teraz wyobraź sobie, że ponownie zażyłeś Tornado i przypadek rzucił cię w przeszłość dzień po morderstwie. Czytasz gazety z poprzedniego dnia i nie znajdujesz wzmianki o morderstwie.

Po jakimś czasie znów wędrujesz w przeszłość i dowiadujesz się z gazet, że naukowcy nie żyją. Zaszła wyraźna zmiana i nie potrafisz z ręką na sercu powiedzieć, co ją wywołało. Najbardziej prawdopodobna wydaje się teoria ze smutnymi konsekwencjami - wyciecz-

ki po Tornado odbywają się tylko w umyśle i narkotyk nie przenosi w prawdziwą przeszłość, tylko zmienia świadomość umysłu. Nie da się zatem niczemu zapobiec, a w szczególności zbawić świata.

Teraz wyobraź sobie inną sytuację. Zachorowałeś i żaden medyk nie potrafi ci pomóc - czujesz, że niedługo się przekręcisz. Zażywasz Tornado i wędrujesz w przeszłość. Masz wszystkie objawy choroby, na to nakładają ci się skutki zażycia kiepskiego towaru - wleczesz się do lekarza i prosisz o diagnozę. Fecet mówi ci, jakie tabletki łykać, więc po powrocie z wycieczki kupujesz za ciężkie gamble dokładnie takie pigułki, zażywasz je i wracasz do zdrowia. Właśnie opowiedziałem ci historię z mojego życia - jak widzisz, informacje zdobyte podczas podróży bywają przydatne. Jeśli w czasie podróży pójdziesz do biblioteki i nauczysz się na pamięć wiersza, będziesz go znał także po powrocie, oczywiście pod warunkiem, że nie nastąpią jakieś nieprzewidziane okoliczności.

O istocie wycieczek w Tornado wiele mówi tak zwany „paradoks skrytki”, który opisuje trzy podobne sytuacje, które jednak powodują odmienne skutki.

Pierwsza z nich: zażywasz Tornado i cofasz się w przeszłość. Zdobywasz broń i zapas amunicji, po czym zakopujesz

To cacko przed budą to pewnie twoje? Piękny wóz. Opuść sobie koła. Po prostu znam się trochę na tym, nic więcej. Jeździsz sam, prawda? Wiem, że nie moja sprawa. Wyluzuj lepiej, i posłuchaj historii o autostradzie. Kawał drogi, a na trasie gangerzy i inne niebezpieczeństwa. O czym tu gadać, spytasz?

Słyszałeś o mgłę? Tak, o cholernej mgłę, która nocą opada na autostradę. Tylko ty, twój wóz, noc i ta mgła. Nie ważne jakim jesteś twardzielem i ile żelastwa masz pod ręką. Nie ważne jak bardzo się spieszysz. Jeśli możesz, zawracaj. Albo przynajmniej stań. Módl się - czy ktoś w tym cholernym kraju jeszcze się modli? Proś Boga, żebyś doczekał do świtu.

Już widzę, że mnie nie posłuchasz. Wciśniesz gaz do dechy i pomkniesz przed siebie ile fabryka dała. W mgłę, w noc, sam na autostradzie. Niewiele jest piękniejszych rzeczy, niż taka jazda, prawda? Już nie będziesz się mógł zatrzymać, nawet zwolnić. Będziesz pędził nawet, gdy skończy ci się paliwo. Chyba zawsze o tym zawsze marzyłeś? Wspomnisz moje słowa, gdy zaczną drętwieć ci dłonie, opadać powieki.

A w chwili gdy zda ci się, że już ani sekundy dłużej nie zdołasz utrzymać wozu, gdy głowa opadnie ci na kierownicę, ujrzysz kres tej szaleńczej jazdy. Koniec autostrady - i to nie będzie przyjemny widok.

s11

poznaj sekrety tornado

to w znanym sobie miejscu. Budzisz się, po czym biegniesz sprawdzić, czy zakopana w przeszłości (w wizji Tornado) broń rzeczywiście jest tam i dziś. Jaki efekt? Niestety, nie masz jej.

Druga sytuacja: zażywasz Tornado i przenosisz się w przeszłość. Obserwujesz z ukrycia, jak jakiś facet zakopuje sobie zawiniątko w pewnym miejscu i odchodzi. Budzisz się i pędzisz sprawdzić, czy owo zawiniątko leży tam do dzisiaj. Efekt? Cóż, jeśli tylko przez te trzydzieści lat nikt tego nie wyjął, rzeczywiście leży. Czujesz to? Leży tam!

Sytuacja trzecia: wszystko przebiega analogicznie do drugiej, ale przeszkodziłeś tamtemu facetowi, przez co rozmyślił się i odszedł. Ty jednak jesteś uparty i w końcu wyszedłeś go, jak zakopywał zawiniątko w innym miejscu. Budzisz się i pędzisz tam, by odzyskać paczkę. Efekt? Nic tam nie ma. Co więcej, ową paczkę znajdziesz tam, gdzie zakopałby ją, gdybyś mu nie przeszkodził. Dziwne, co nie?

Wniosek wypływa z tego taki, że im mniej ingerujesz w wydarzenia, jakich jesteś świadkiem, tym bliższej prawdzie przeszłości doświadczasz. Jeśli zaczniesz szaleć, zabijać, kraść, krzyczeć o końcu świata lub jeśli sam wcielisz się w kluczową dla wydarzeń postać i zrobisz nie to, co zrobiła ona w rzeczywistości, wtedy zaczniesz się poruszać w mocno wykrzywionym i dalekim od prawdy obrazie historii. To zupełnie tak, jakby tworzyła się tam alternatywna odnośna historii, ale ty, niestety, po przebudzeniu wracasz wciąż do tego samego świata, nie zmienionego ani o jotę przez działania w wycieczce Tornado.

Z drugiej strony, wycieczki w przeszłość trudno nazwać halucynacjami, bo nawet jeśli damy na to w przeszłości nikt nie otworzył jakiegos zapieczętowanego pojemnika i nikt nigdy nie dowiedział się, co jest w środku, ty zaś dzięki Tornado przeniosłeś się do minionych

czasów, po czym otworzyłeś ów pojemnik, poznając jego zawartość, to po powrocie pojemnik nadal będzie zamknięty, jednak ty będziesz wiedział, co kryje. Mimo to, że do dziś pojemnik nie został nigdy otwarty!

Wydaże mi się, że jedynym zyskiem płynącym z podróży w przeszłość jest informacja. Ludzie przenoszą się w czasie, żeby czytać podręczniki medyczne, poznawać topografię miasta i lokalizację magazynów gambli lub tajnych baz wojskowych. I rzeczywiście - zakopanego w przeszłości podręcznika nie znajdziesz w teraźniejszości, ale informacje w nim zawarte możesz przemycić w głowie. Być może zwróciłeś uwagę na paradoks - na początku udowaśniałem, że wycieczki z Tornado są w istocie wycieczkami do głowy, a nie w przeszłość, że wszystko dzieje się w umyśle. Skąd w takim razie po powrocie bierze się wiedza, której nie miałeś prawa znać wcześniej? Jeśli powędrujesz w przeszłość i po raz pierwszy przeczytasz damy na to "Menona", po powrocie możesz odnaleźć egzemplarz i stwierdzić, że tekst w niczym nie różni się od tego, który poznałeś. To największy paradoks związany z Tornado i dla wielu klucz do zagadki tego narkotyku.

Śmierć w przeszłości

Generalnie Tornado jest jak tunel strachów w wesołym miasteczku. Jedziesz, bawisz się dobrze, możesz nawet przeżyć chwile strachu, ale to tylko pic na wodę. Nie ma realnego niebezpieczeństwa - nawet jeśli tramwaj urwie ci nogę, albo jeżeli porwie cię atomowy grzyb - i tak obudzisz się w rzeczywistości. Moi dawni kumple bawili się w najefektowniejszą śmierć - wskakiwali pod samochody, rzucali się z wieżowców, jeden nawet połknął granat, jak królik z kreskówki. Po powrocie mieli



Śmierć w Tornado

Jeśli kierowana w wizji Tornado postać zginie, Bohater musi zdać test Odporności na ból lub Niezłomności o PT zależnym od sytuacji (ustala MG) - najczęściej będzie to test Problematyczny. Nie zdany test zwiększa efekt kaca - od +10% do nawet +120% (najczęściej będzie to +60%).

niezły ubaw. To byli prawdziwi twarde, trudno było ich czymś ruszyć. Aż pewnej pięknej nocy podczas wycieczki Mike wbił sobie siekierę w głowę i gdy wszyscy wrócili z wyprawy, zobaczyli, że chłopak nie żyje. Po prostu umarł i w Tornado, i w rzeczywistości. Od tamtego czasu wszyscy zaczęli schizować - złapał ich lęk przed podróżami, a w przeszłości zaczęli paranoicznie dbać o swoje bezpieczeństwo. W końcu ktoś ześwirował zupełnie, a reszta odstawiła narkotyk.

Śmierć w Tornado zdarza się niezwykle rzadko, ale zdarza się. Organizm nie wytrzymuje po prostu szoku. Słyszałem nawet o zadźganym nożem facecie, który w rzeczywistości miał takie same rany, jakie dostał w przeszłości. Ja sam dostałem kiedyś postrzał od ścigających mnie policjantów, a gdy wróciłem, bolało jak diabli i bóle fantomowe odzywają się do dzisiaj. Wspominałem zresztą, że jestem bardzo podatny na wszelkie efekty. Prawda jest taka, że nawet jeśli powtarzasz sobie, że wycieczka to tylko fikcja i nic nie dzieje się naprawdę, umysł i tak reaguje po swojemu. Śniłeś kiedyś, że spadasz? Budzisz się wtedy zlany potem i na jawie machasz rękami, jakbyś chciał się złapać. Strach, ból i wszystkie ograniczenia psychicz-

ne, na przykład fobie, ujawniają się także w przeszłości. Moi kumple byli psychopatami, ale każdy normalny człowiek po śmierci w Tornado zalicza niezłą traumę i może się jej nabawić na stałe.

Anomalie

Czasami po zażyciu Tornado następują anomalie, czyli odchyły od normy. Wiele z nich wymieniłem już wcześniej i nie ma potrzeby mnożyć przykładów. Za każdym razem, gdy przenosisz się w bliską przeszłość na kilka godzin i gdy wcielasz się w czyjeś ciało poruszając nim z większą lub mniejszą łatwością, masz do czynienia z normą. W innym przypadku można mówić o anomalii. Najbardziej spektakularne doczekały się swoich własnych nazw - krążą o nich legendy.

Efekt echa

Efekt echa pojawia się u weteranów Tornado - ludzi, którzy zażywają je regularnie i często przenoszą się w ten sam przedział czasu, wręcz w ten sam dzień. Podczas wycieczek coraz wyraźniej zauważasz obcą obecność, tak jakby ktoś jeszcze siedział w twojej głowie. Podobno przypomina to odmianę

Nie uwierzysz, wojna się skończyła! Tam daleko na północy przestały toczyć się walki. Nie zwariowałem, cała historia jest niezwykła. Jednego dnia wzdłuż całej linii frontu Moloch przestał atakować. Po tygodniu, z bezpiecznej odległości, maszyny puszczały komunikaty, że chcą pokoju i ogłaszają rozejm. Było to bardzo dziwne. Bestia nigdy z nami nie rozmawiała. Po tygodniu, jako dowód, maszyny zaczęły oddawać nam broń, amunicję i jakieś urządzenia. Na początku byliśmy czujni, ale po rozkręceniu dziesiątek z tych skarbów, stwierdzono, że są bezpiecznie. Ogłoszono zawieszenie broni. Posterunek zaczął wymieniać się z Molochem technologią. Co prawda skazanej ziemi już nie odnowimy, ale nauka pójdzie do przodu. Bestia stworzyła niezwykle urządzenia, które zmieniają nasz świat. Teraz będzie tylko lepiej. Koniec z brudem, śmiercią i chorobami. Ludzkość odrodzi się potężniejsza. Ekhm... Naprawdę mi w to uwierzyłeś? Kretyn. Myślałem, że wszyscy naiwni ludzie wymarli przez te trzydzieści lat.

Eliash

Kac

Po upływie działania Tornado następuje efekt kaca. Niezależnie od jakości zażytego Tornado postać otrzymuje karę +40% do wszystkich testów (osłabienie, dezorientacja, depresja). Kara maleje o -10% co godzinę. Czyli zależnie od jakości zażytego Tornado (i czasu trwania wizji) jest to albo niewielka, albo znaczna cena za wyprawę w przeszłość.

schizofreni. Potem zaczynasz doświadczać déjà vu, aż ostatecznie za każdym razem, gdy próbujesz podjąć decyzję, przed oczami przewija ci się seria obrazów, widzisz różne konsekwencje decyzji, a także decyzje alternatywne wobec niej. Efekt echa dotyczy tylko prostych i częstych wyborów, ujawnia się, gdy bierzesz do ust cukierka, kiedy przechodzisz przez ulicę i trąbi samochód, gdy czytasz gazetę i przewracasz stronę. Jest to dezorientujące i męczące wrażenie - stajesz się oglupiały i wahasz się, zanim cokolwiek zrobisz. Na dodatek echo jest bardzo sugestywne - skłania do natychmiastowej, odruchowej zmiany decyzji, czasami z dziwnym skutkiem: wypłuwasz cukierka, bo na jednym z obrazów widziałeś, jak się nim dławisz, albo też kulisz się i zasłaniasz przed samochodem, który zatrzymał się w oczekiwaniu aż przejdiesz przez ulicę.

Skąd nazwa efektu echa? Istnieje przypuszczenie, że wywołuje go nakładanie się twoich świadomości obecnych w alternatywnych rzeczywistościach Tornado. Inni utrzymują, że istnieje tylko jeden świat Tornado i kiedy wchodzisz weń w tym samym dniu, w którym już kiedyś wszedłeś, mózg zaczyna mylić podobne wydarzenia, które zaszły o różnych godzinach. Na przykład o dziewiątej rano każe wypłuć cukierka, ponieważ podczas jednej ze swoich przyszłych podróży do tego samego dnia wypłujesz innego cukierka o jedenastej. Jeśli brzmi zbyt skomplikowanie, nie myśl o tym - po prostu nie daj się oglupić przez echo.

Flashback

Flashbacki mogą się pojawić niezależnie od tego, czy zażywasz czysty, czy surowy narkotyk. Nie ma na nie żadnej reguły, może poza tym, że częściej dają znać w chwilach silnych przeżyć psychicznych. Flashback to po prostu nagły i chwilowy nawrót działania narkotyku - i to bez jego zażycia. Mija powiedzmy tydzień od twojej ostatniej wycieczki w Tornado, organizm całkowicie już wydobrzeł i zapomniał o narkotyku, a tu nagle prask - i umysł leci w przeszłość, albo ma jakieś dziwne przebliski, które nakładają się na obraz rzeczywistości. Z jednej strony to prawie darmowa wycieczka w świat Tornado, z drugiej jednak zawsze lepiej samemu wybierać czas i miejsce, w którym podda się wizjom. Flashbacki wywołują czasami tragiczne rezultaty, jak w przypadku faceta, który bawił się w knajpie odbezpieczonym granatem i nagle doznał wizji, jak uczy psa apor-tować.

Efekt odwrócenia

Zjawisko zabawne, ale oczywiście nie dla człowieka, który go doświadcza. Gość wraca z wycieczki i nagle stwierdza, że znalazł się w nieprawdziwym świecie. Realne są dla niego czasy przedwojenne i sądzi, że znalazł się tu pod wpływem narkotyku. Takiego człowieka nie da się przekonać - brak szczegółowej wiedzy o czasach sprzed 2020 tłumaczy lukami w pamięci, a przystosowanie do życia w świecie postapokaliptycznym wyjaśnia dobrą zdolnością przystosowania się lub wręcz utrzymuje, że



Uzależnienie

Po każdym zażyciu Tornado Bohater otrzymuje kumulatywne utrudnienie +5% do testu Niezłomności na uzależnienie i musi wykonać taki test.

Porażka oznacza uzależnienie.

Uzależniony musi brać Tornado przynajmniej raz na tydzień. Jeśli go nie zażyje, każdego dnia po upływie tygodnia należy wykonać Trudny test Niezłomności.

Niepowodzenie oznacza otrzymanie kumulatywnego utrudnienia -5% do wszystkich testów. Utrudnienia te znikają po zażyciu Tornado.

Miesięczna przerwa w zażywaniu Tornado anuluje kumulatywne utrudnienie testów na uzależnienie. Bohater znowu ma czyste konto.

nie wie nic na temat czasów powojennych.

Zassanie

To ewidentnie legenda, ale przed laty brano ją na poważnie. Facet jedzie na wycieczkę w przeszłość i wciela się w jakiegoś człowieka, a umysł tego człowieka zostaje zassany do jego ciała. W naszej parszywej rzeczywistości pojawia się korporacyjny biznesmen albo pani przedszkolanka i wodzi dookoła zdziwionymi oczami. Chodziły nawet pogłoski o zassaniach na stałe, ale można je włożyć między bajki.

Bonus

Bonus to przeniesienie w niestandardowy czas lub miejsce. Łądujesz na koncercie Beatlesów, podpisujesz Deklarację Niepodległości, gonisz wielbłąda po pustyni albo rozpędzasz etniczne zamieszki na Alexanderplatz w Berlinie. Słyszałem kilka ciekawych opowieści o bonusach, ale nie wiem, które z nich są zmyślane. Wśród nich była jedna kla-

syczna bujda, o podróży w przyszłość. W przyszłość, dobre sobie!

Efekt pasażera

To również legenda, na dodatek mało popularna. Idea jest banalna - przenosisz się w przeszłość i wchodzisz w ciało, a następnie w to samo ciało wchodzi ktoś inny, niekoniecznie kumpel, z którym zażywałeś Tornado. Druga osoba jest pasażerem - nie ma wpływu na decyzje, odbiera za to wszystkie bodźce zmysłowe: widzi, słyszy, czuje smak itd. Według niektórych wersji pasażera da się czasami słyszeć jako wewnętrzny głos, ale na ogół ma pozostawać jedynie niemym świadkiem.

Miejsce

Wycieczki, w których po zażyciu Tornado cofasz się w czasie, ale mimo wszystko pozostajesz w tym samym miejscu, wcale nie należą do rzadkości. Najczęściej co prawda rzuci cię nieco i w przestrzeni, znajdziesz się w sąsiednim mieście czy na jakiejś uczęszczają-

Są miejsca przerażające, dziwne i chore. Ale ja najbardziej nie lubię odwiedzać osad, w których nie wiesz czy masz się śmiać czy płakać. Czujesz się jak w jakimś okropnym, złośliwym dowcipie. Takim miejscem jest Gray Castle. Wyobraź sobie takie zwykłe, powojenne miasto. Może stu mieszkańców. Wjeżdżasz do środka i okazuje się, że nikt tutaj nie mieszka, a miasto wydaje się zadbane i czyste, jak na dzisiejsze standardy. W domach są drzwi i okiennice. Potem dostrzegasz, że osada jest zamieszкана. Przez jednego mężczyznę. Facet myśli, że w mieście żyją inni ludzie. Chodzi, gada z nimi, przepuszcza ich w drzwiach. Sam ma schizofrenię i zanik osobowości. Każdego dnia uważa się za kogoś innego i śpi w innym domu. Spędziłem tam trzy noce. Przyjął mnie ciepło, dał żywność i nocleg. Każdej doby miał inną osobowość. Nie byłem w stanie wytłumaczyć mu, że to co widzi nie jest prawdą. Chyba nawet nie chciałem mu tego tłumaczyć. Współczułem facetowi do tego stopnia, że poczułem zazdrość. Żył w własnym, zakłamanym świecie, ale przynajmniej był w nim szczęśliwy.

Eliash

nej niegdyś pobliskiej autostradzie. Natomiast prawie nigdy nie zdarza się, by wyrzuciło cię gdzieś naprawdę daleko, na setki kilometrów i dalej.

Alter ego

W rzadkich przypadkach zdarza się, że zażywając Tornado wchodzisz za każdym razem w to samo ciało. Facet, w którego się wcielasz, nazywany jest twoim alter ego. Pojawiasz się w różnych okresach jego życia, z czasem zaczynasz się czuć jak we własnej skórze, poznajesz jego kochankę, rodzinę, zaczynasz wpływać na decyzje jego firmy, a nawet... zaczynasz przenosić fragmenty jego wiedzy do siebie, do świata po przebudzeniu. Posiadanie alter ego oszczędza czas i pozwala autentycznie wczuć się w życie człowieka sprzed wojny, chociaż niektórzy woleliby różnorodne wcielenia.

Sławni ludzie

Wielu ludzi związało życie z Tornado, jednak tylko kilku zyskało sobie sławę - dzięki pomysłowości czy dzięki szczęściu dokonali wielkich odkryć lub legendarnego wyczynu.

Donald Richards

To właśnie ja. Spotykamy się co prawda w przeszłości, ale musiałeś odwiedzić mój bunkier po wojnie, skoro rozmawiamy. Przez długie lata zdobywałem wiedzę o Tornado, przy okazji doszedłem do niemałego majątku. Wystarczyło na opłacenie zaufanych ludzi i zapas narkotyku wystarczający na bardzo długo. Pewnego dnia postanowiłem odlecieć, trafić w odpowiednie ciało i więcej nie wracać - ciało leży zatem na przeciwo-dzieżynowym materacu, a duch gości u przedwojennego milionera. Kroplówka bezustannie sący w moje żyły specjalnie przygotowany narkotyk, a ponie-

waż poznałem sekret utrzymywania się w jednym ciele, pobyt w przeszłości jest ciągły. Żeby zachować płynność finansową, jak to się mówi w moim nowym środowisku, sprzedaję informacje i udzielam rad, ale tylko w przeszłości. Wystarczy odwiedzić mój bunkier, zapłacić wiernym ochroniarzom i zażyć Tornado w sąsiednim pokoju. Tutaj, w przeszłości, za grube pieniądze opłacam frajera siedzącego w klatce. To przeważnie w niego wcielają się moi goście, dzięki czemu mam gwarancję bezpieczeństwa. No, jedną sławę Tornado już spotkałeś osobiście.

Liberty Sanchez

Mieszka na terenach Hegemonii i, z tego co słyszałem, jest tam bardzo poważana. Podobno służy radą Abrahamowi i mówią, że to jej największy przywódca południowców zawdzięcza swoje sukcesy. Liberty zażywała Tornado regularnie aż do dnia, gdy wcieliła się w jakąś psycholkę z domu wariatów. Doszło wówczas do krótkiego spięcia na obwodach i nasza Latynoska spojrzała na świat z zupełnie innej perspektywy. Na podstawie plotek i jej wypowiedzi przekazywanych z ust do ust mogę sądzić, że uzyskała dostęp do czegoś w rodzaju zbiorowej świadomości i przeżyła olśnienie. Być może cierpi na spotęgowany i ciągły Efekt echa? Uważa się ją za jasnowidza, ale ja nie sądzę, żeby parapsychologia istniała. Liberty Sanchez potrafi po prostu przewidywać zachowania dużych grup ludzi i wywoływane przez nie zmiany w świecie. Brakuje jej bystrości i inteligencji - to w końcu wytatuowana i wykolczykowana gangsterka - ale braki nadrabia intuicją. Dotąd wszystkie jej ogólne przewidywania okazały się słuszne, a to wystarczy, żeby zabobonni ludzie dostrzegli w niej wróżkę. Tak czy owak, jest sławna.



Krieg

Był gladiatorem na południu, a po walce lubił sobie przyćpać Tornado. Żył na jakimś zadupiu, do którego co sobotę schodzili się okoliczni farmerzy, chętni popatrzeć na walki między miejscowymi osiłkami. Z tygodnia na tydzień facet stawał się coraz lepszy technicznie, aż wreszcie miejscowi przestali być dla niego jakąkolwiek konkurencją. Poszedł do większego miasta, a gdy tam zabrakło godnych przeciwników, zaczął wędrować między największymi arenami na kontynencie. Wszyscy podziwiali jego zabójczy styl, który stosował z taką samą precyzją, niezależnie od od-

niesionych ran, trzeźwości oraz trucizn i narkotyków w organizmie. Kiedyś po pijanemu wygadał się, że swoją sztukę walki poznał w przeszłości, podczas regularnych treningów u tajemniczego nauczyciela. Każdego dnia przez kilka godzin trenował w obcym ciele, otumaniony przez Torando, a po powrocie powtarzał ćwiczenia już we własnym. Krieg znikł gdzieś w drodze do Vegas, pół roku temu. Mówi się, że umarł w jakiejś dziurze ze starości, bo faktycznie był już niemłody. Pozostawił po sobie kilku uczniów, ci zaś nazwali swój dziwny styl walki Krieg.

Podróże z Tornado

Jeżeli zażyłeś Tornado, a twój MG jest akurat zajęty i nie może opisać ci efektu narkotyku, możesz skorzystać z poniższego generatora. Wystarczy rzucić k20 - każdy wynik to inna wycieczka w przeszłość, inny pomysł na to, co się z tobą stało po przeniesieniu i wcieleniu. Pamiętaj, że podajemy tylko zahaczkę - punkt wyjścia. Resztę wyobrażasz sobie sam.

1. Właśnie zobaczyłeś się w lustrze. Jesteś przystojnym mężczyzną lekko po trzydziestce. Siedzisz na wygodnym fotelu w biurze. Przed sobą masz blat biurka będący lustrzaną taflą, zawalony papierami i bibelotami, a na przeciwległej ścianie wielkie okno z panoramą miasta. Z wysokości kilkunastu pięter obserwujesz ruch uliczny - wszystko skąpane jest w jasnym świetle słońca, a na niebie nie ma ani jednej chmurki. Wtem słyszysz pukanie i do gabinetu wchodzi młoda kobieta, dźwigająca stos papierowych teczek, skoroszytów i płyt do komputera...

2. Budzisz się w łóżku, w rozległym pokoju parterowego domku. Przez uchylone drzwi dochodzi cię smakowity zapach jajecznicy, aż cieknie ci ślinka. Słyszysz śmiechy i wesole rozmowy dzieci. Pościel jest miękka i czysta, a miejsce na prześcieradle obok ciebie jeszcze ciepłe. Nie masz najmniejszej ochoty wstawać - ogarnia cię błogie rozleniwienie, a w kącikach oczu czujesz łzy. Nagle z radosnym piskiem do pokoju wpada chłopczyk, rzuca się na ciebie i zaczyna cię łaskotać. Za nim na łóżko wskakuje duży pies...

3. "Nigdy mnie nie kochałeś, zawsze to wiedziałam, ale bałam się przyznać sama przed sobą" - najpierw słyszysz damski głos, dopiero później pojawia się wizja. Kręci ci się w głowie i ledwie pojmujesz, co się z tobą dzieje. Siedzisz chyba w jakiejś małej restauracyjce, jest wieczór albo okna są zasłonięte. W tle słychać kwartet smyczkowy. Kobieta przed tobą jest bardzo elegancka, ma czarną suknię, długie i proste włosy i owalną, smutną twarz. Talerze przed wami są puste, pijecie kawę. "Dlaczego mi to robisz? Dlaczego?" - Pyta cicho kobieta...

4. Słońce dopiero wschodzi. Ledwie stoisz na nogach w ciemnej uliczce, opierając się rękami o ścianę. Może właśnie wstałeś, ale tego nie pamiętasz? Albo Tornado źle weszło, albo jesteś pijany lub naćpany. Zarzy-



poznaj sekrety tornado

galeś sobie siwiejącą brodę i przód brudnego prochowca, na dodatek straszliwe śmierdzisz. Może to zresztą nie ty, tylko ten wielki śmietnik obok? Dopiero po czasie dostrzegasz kundla, który skacze wokół ciebie, szczeka i szarpie poły płaszcza, ale nie masz siły, żeby krzyknąć i go przegonić. Znowu zbiera ci się na wymioty...

5. Tkwisz między krzakami w parku. Jest zielono i chyba dosyć ciepło, ale cały się trzęsiesz. "Wylaż, gówniarzu. Jeśli będziemy musieli po ciebie iść, to masz przesrane!" - głos jest nerwowy i trochę piskliwy. To chyba do ciebie. Masz trzynaście, może czternaście lat. Ciemna skóra na twoich łydkach jest podrapana przez ciernie, a krótkie spodnie postrzępione. W chwili przeniesienia pomyślałeś o matce, teraz zastanawiasz się, czy na kacu po Tornado dasz radę uciekać. Po prawej słyszysz trzaskanie suchych gałązek. Idą w twoim kierunku i są coraz bliżej...

6. Potknąłeś się w tłumie przechodniów, zatoczyłeś się i przewróciłeś na chodnik. Nikt nie zwrócił na ciebie uwagi, po prostu zaczęli omijać przeszkodę. Podnosisz się wsparty o witrynę sklepu i widzisz swoje odbicie: nienaganne ubranie, zmęczoną twarz, elegancką fryzurę. Ledwie stoisz na nogach, ale odrywasz się od szyby i chwiejnie ruszasz na poszukiwanie aktówki, którą przechodnie wykopali gdzieś daleko. Właśnie dostrzegłeś ją na ulicy, między przejeżdżającymi samochodami, ale chyba nie zaryzykujesz wyprawy po zgubę. Dolatują cię zapachy z pobliskiego baru. Czujesz kawę i tosty. Słyszysz natarczywy dźwięk dzwonka telefonu z kieszeni płaszcza...

7. Wiatr wolno znosi kódkę na środek jeziora. W jednej ręce trzymasz wędkę, a w drugiej butelkę z piwem. Przejsie było delikatne, wizja jest jasna, czujesz się świetnie. Jezioro otacza las, na skraju widzisz zaparkowany samochód i rozbity namiot. Słyszysz ćwierkanie ptaków i bzyczenie komarów. Wędka napina się, czujesz delikatne szarpnięcie. Na nadgarstku odsłoniętym spod przesuwającego się rękawa kurtki widzisz zegarek. Obcy głos w twojej głowie mówi, że takie zegarki dostają gliniarze, którzy przeszli na emeryturę. Wraz z głosem przychodzi uczucie dumy i samozadowolenia - zaraz potem głos mówi "zaraz wracam" i zyskujesz pełną kontrolę nad ciałem...

8. Zatrokana stewardessa mówi do ciebie w nieznanym języku. Azjata z siedzenia obok przygląda się z uwagą i łamaną angielszczyzną pyta, czy wszystko w porządku. Nie jest w porządku, czujesz się źle, boli cię głowa. Masz ochotę poderwać się z fotela. Po prawej widzisz przesuwające się obłoki i czerwoną ziemię - leciecie nad pustynią, tak podobną do znanych ci pustkowi. Gdy próbujesz się odezwać, słychać tylko dzikie charczenie. Nie czujesz rąk ani nóg, narasta w tobie ochota, żeby poderwać się i krzyknąć. Podchodzi druga stewardessa, ma głowę psa...

9. Z uwagą obserwujesz rybki w akwarium. Są takie spokojne i obojętne na wszystko. Czujesz delikatne zawroty głowy, lewa dłoń trzęsie się od nerwowego tik. Jesteś w zagrożonym pokoju z zasuniętymi zasłonami, jedyne źródło światła stanowi żarówka w akwarium. Wokół ciebie piętrzą się pudełka po pizzy i chińskim żarciu. W zasięgu ręki masz telefon, przewrócony słoiczek z białymi tabletkami i rewolwer. Wielki stojący zegar tyka bardzo głośno. Już wkrótce mała wskazówka wyznaczy godzinę osmą...

10. Mięśnie rozluźniły się, więc uderzenie nie było silne, mimo to usłyszałeś głośne pląnięcie, a dzieciak przewrócił się na podłogę. Ręka nie zabolęła, przeciwnie, czujesz przyjemne mrowienie. Mały złapał się za twarz, obok niego leży zepsuta zabawka - tandetny pajacyk. Skulona na łóżku kobieta patrzy na ciebie. W pierwszej chwili zdawało ci się, że widzisz w jej oczach pogardę i nienawiść, ale gdy wcieliłeś się całkowicie, widzisz tylko strach. Chłopczyk ciągle trzyma się za twarz i zaczyna cicho kwilić. Kobieta niezgrabnie czołga się do niego, chowa głowę w ramionach i zatyka mu usta dłonią. Jej koszula nocna podwinęła się, czujesz pożądanie...

11. Obraz wyostrza się powoli, wciąż jeszcze czujesz zawroty głowy. Świat ma ciemne barwy, ale poza tym chyba wszystko w porządku. Siedzisz za kierownicą samochodu, na wstecznym lusterku wisi breloczek z człowiekiem ubranym w prześcieradło, z radia atakuje cię agresywny hip-hop. Na tylnym siedzeniu siedzi starszy facet, który spogląda na zegarek. Samochód stoi na skrzyżowaniu w środku miasta, pada deszcz, ciemne chmury pędzą gnane przez porywisty wiatr. Światło zmienia się na żółte, zaraz potem na zielone - samochody przed tobą zaczynają ruszać...

12. Ciszę co chwila przerywają chrząkanie, szelest kartek, dźwięk odsuwanego krzesła. Zakolysałeś się, ale na szczęście siedzisz przy stoliku. Trudno ci utrzymać równowagę, ponieważ masz spódnice mini i buty na wysokim obcasie. Jesteś w dużej sali z rzędami ławek, przy których siedzą młodzi ludzie. Dookoła stoją regały z książkami, takie same regały znajdują się również na ciągnącej się powyżej galerii. Dostrzegasz, że siedzący dookoła faceci rzucają w twoim kierunku ukradkowe spojrzenia. Przed tobą leży książka, otwarta na stronie z reprodukcją obrazu. Kobieta na obrazie również patrzy na ciebie, z tajemniczym uśmiechem...



13. Wiesz, że jesteś wewnątrz Molocha. "Naciągnij czapkę na oczy!" - krzyczy królik i kopie arbuza. Pomieszczenie jest małe, całkowicie wykonane z metalu. Nad tobą bują się wahadła i łańcuchy, jest ci niedobrze. Próbujesz się poruszyć, ale od pasa w dół masz ciało ślimaka, więc przesuwasz się tylko, zostawiając ślad śluzu. "Na-cią-gnij cza-pkę na oczy, oczy." - czka wiewiórka. Nie masz czapki, więc naciągasz na głowę powieki. Pokój wypełnia smród zgnilizny. Królik wyciąga nóż i widelec, szczyrzy się w uśmiechu. Otwierają się drzwi i do pomieszczenia wjeżdża pękata ryba, na drewnianym wózku. Wiesz, że to twój najlepszy kumpel. Czujesz, jak po brodzie cieknie ci ślina...

14. Zataczasz się i strącasz z półki puszkę, ale łapiesz ją zanim spadnie na podłogę i odstawiasz na miejsce. Już wszystko w porządku - znalazłeś się w wielkim supermarkecie, między półkami. Przed tobą stoi wyładowany zakupami wózek na kółkach. Siedzi w nim mała dziewczynka, próbuje dosięgnąć rączką puszkę z rysunkiem tuńczyka. Z głośnika płynie skoczna muzyka, słyszysz dźwięk pracujących kas, dziecko gaworzy. Mijają cię kobiety - samotne lub z dziećmi. Podchodzi uśmiechnięta hostessa i pokazuje ci trzymany w rękach karton, ale nie rozumiesz języka, w jakim mówi. Czujesz się świetnie...

15. Hałas pracującej koparki ogłusza, nakłada się na dźwięki klaksonów i warkoty silników przejeżdżających samochodów. Jesteś na budowie, koło ruchliwej ulicy. Widzisz uwijających się ludzi, a dwaj stojący najbliżej oglądają jakieś papiery i próbują przekrzyczeć hałasy. Koło ciebie, w błocie, leży notatnik i długopis. Chyba trochę popuściłeś mocz, bo gdy zawiał wiatr, poczułeś chłód w kroku. Mężczyźni kończą dyskusję, zwracają się do ciebie z pytaniem, które nie przebija się przez inne dźwięki. Patrzą na ciebie z wyczekiwaniem...

16. Łóżko jest ciepłe i wygodne, ale nie czujesz się dobrze. Pokój utrzymany jest w białych barwach, naprzeciwko ciebie widzisz telewizor zawieszony na metalowym zaczepie. Obok łóżka stoi szafka, na niej talerz z niedojedzonym posiłkiem. Nie możesz mówić, z trudem poruszasz starczą ręką - jesteś osłabiony, a weflon zaczyna o poszwę koldry. Nie panujesz nad ciałem i potrącasz stojak od kropiółki. Do pokoju wpada pielęgniarka, z trudem panuje nad gniewem, jest zniecierpliwiona. "Panie Johnson, mówiłam, żeby się pan nie ruszał. Czego panu potrzeba? Wody?" Próbujesz się odezwać, ale nie jesteś w stanie. Pielęgniarka wciska ci w usta słomkę. Czujesz w brzuchu rwący ból...

17. Okrzyk jest tak gwałtowny, że odruchowo cofasz się i wpadasz na idących po lewej. Drobną kobietą drze się piskliwie: "Rządowe skurwysyny! Wy zakłamanii bandyci! Azja nie jest naszym wrogiem!" Faceci po lewej nie zwrócili na ciebie uwagi, trzymają się za ręce i patrzą w kierunku dziennikarskich kamer. Spoglądasz za siebie i widzisz transparenty wzniesione ponad głowami ludzi z pochodu: "Wysięg zbrojeń prowadzi ku zagładzie!", "Nie pozwólcie komputerom decydować o losie ludzi!", "Nie dla CDS!". Przed czołem pochodu stoi policyjny kordon - widzisz armatki wodne zamontowane na dachach opancerzonych ciężarówek...

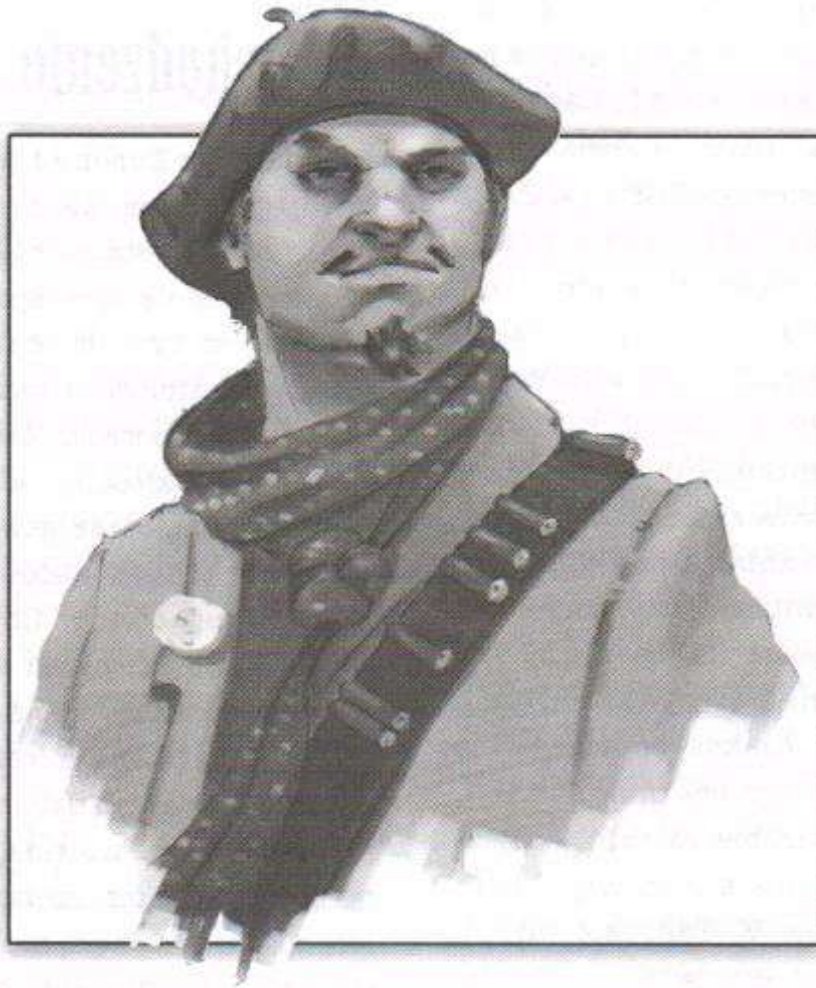
18. W telewizorze jacyś faceci skaczą i śpiewają. Okno jest otwarte na oścież, zaczyna się ciepło i bezwietrzne przedpołudnie. Na zmiętoszonej pościeli śpi naga, czarnoskóra dziewczyna. Oprócz łóżka stoi stół, ciężka szafa i trzy krzesła. Ściany są obdrapane i brudne, piętują się pod nimi sterty śmieci, głównie opakowań po mrożonkach. Na stole leżą dwa woreczki z białym proszkiem - odruchowo zerkasz na rękę i dostrzegasz nakłucia. Czujesz głód narkotykowy. Zawadzasz nogą o róg wystającej spod łóżka walizki. Ktoś łomocze do drzwi...

19. Jest ciemno, witraże nie wpuszczają światła. W kościele zgromadził się tłum - część ludzi klęczy w ławkach, inni leżą na podłodze, na rozłożonych kocach i pledach. Prawie wszyscy modlą się głośno. Kolana cię boją, czujesz zimno ciągnące od posadzki. Kobieta koło ciebie płacze, z drugiej strony starzec tuli do siebie dziecko i ze łzami w oczach wpatruje się w wielki krzyż nad ołtarzem. Błady ksiądz siedzi na stopniach obok tabernakulum, z twarzą schowaną w dłoniach. Łysy mężczyzna obejmuje nogami i rękami ołtarz. Dopiero po czasie dociera do ciebie bezustanne bicie dzwonów, odległy dźwięk syren alarmowych, klaksonów, megafonów. Ślepa staruszka wstaje i skrzekliwym głosem intonuje pieśń religijną...

20. Podnosisz się z gruzu i z trudem stawiasz pierwszy krok. Zdezorientowany rozglądasz się na wszystkie strony. Ciężkie, ołowiane chmury pędzą przez niebo w zawrotnym tempie. Otaczają cię płonące budynki, w niebo biją słupy dymu. Nigdzie nie dostrzegasz ludzi. Ulica zamieniła się w dolinę ognia, ale, o dziwo, nie czujesz bijącego żaru. Kręci ci się w głowie, z trudem ogniskujesz wzrok. Robisz kilka niepewnych kroków, ale gwałtowny wstrząs ziemi powala cię na kolana. Słyszysz głośny, wysoki dźwięk, który przechodzi w pisk, a potem niesłyszalne, świdrujące drganie. Zatykasz uszy, ziemia trzęsie się, świat wiruje. Na końcu ulicy widzisz rozbłysk. Ogarnia cię światło.

poznaj sekrety tornado





PRZYBĄDŹ Z EUROPY

Witamy w Ameryce, kraju wielkich możliwości, otwartych przestrzeni, a także Molocha mutków, gangsterów. Jako przybysz z oceanu masz prawo poczuć się zaskoczony, my sami do dzisiaj nie ochłonęliśmy po wojnie. Jeździsz do roboty, robisz zakupy w supermarkecie, płacisz podatki i nagle dup - rozrośnięty kalkulator mówi, że nie podoba mu się amerykański styl życia i robi rewolucję. Jesteś Europejczykiem, więc pochodzisz z krainy legendarnej, wokół której powstało wiele mitów. Co się dzieje w Europie? Czy i tam wybuchła wojna? Dlaczego nie ma kontaktu między kontynentami? Jesteś jedną z niewielu osób, która zna odpowiedzi na wszystkie te pytania. A czy twoje odpowiedzi są prawdziwe, czy zmyślane, to już inna sprawa. Chyba nigdy nie zdołasz przekonać wszystkich, tym bardziej, że tu i ówdzie pojawiają się oszuści rozsiewający brednie.

Podobno w Europie mieliście różne kraje, coś jak u nas stany, więc łatwo się przyzwyczaić. W Teksasie mamy nawet Paryż - jeśli jeszcze istnieje - więc możesz się tam wybrać i poczuć jak u siebie. W teksańskim Paryżu też stoi krzywa wieża, tyle, że ciśnięta. Trochę słyszeliśmy o różnych Europejczykach. Wiemy, że Francuzi to pacyfiści, sprzeciwiający się wojnom, Włosi realizują się w mafii, a Grecy w kuchni. Na pewno masz jakieś naturalne predyspozycje, które pozwolą ci odnaleźć swoje miejsce na kontynencie. Jako Rosjanin możesz na przykład tresować niedźwiedzie. Jesteś Estończykiem? A to przepraszam... bogata kultura i tradycja, nie powiem... te widziałem Nowym

Jorku wasze plemienne maski i posąжки. Nie wiedziałem, że część z was to biali. Co? No dobra, już nic nie mówię dalej radz sobie sam. W końcu to ty jesteś Europejczykiem i wiesz najlepiej.

1. Pochodzenie

Pochodzisz z Europy i jesteś na wskroś Europejczykiem, ale przez pewien czas mieszkałeś w Stanach. Znasz angielski, orientujesz się w miejscowej kulturze, a raczej w tym, co z niej zostało. Nie dziwi cię Moloch i ostateczny krach systemu korporacji. Zastanów się nad swoją przeszłością, bo istnieje wiele wariantów. Możesz stwierdzić, że urodziłeś się tutaj i jesteś dzieckiem emigrantów z oceanu. Chyba, że przybyłeś do Ameryki przed wojną, w poszukiwaniu lepszego życia, albo na długie wakacje. Zapewne mieszkałeś w jednej z wielkomiejskich dzielnic narodowych, np. w dzielnicy włoskiej albo w małym miasteczku zdominowanym przez społeczność wywodzącą się ze Starego Kontynentu. Powinieneś też ustalić jak dawno temu przybyłeś do Stanów - kilka lat przed wojną, a może tuż przed rozpoczęciem?

Bez względu na to, co wybierzesz pamiętaj, że zachowałeś mentalność swojego narodu i nie dałeś się zamerykanizować. Właśnie tym różnisz się od większości ludzi, którzy przemierzają zniszczone wojną Stany.

Gdy odpowiesz sobie na te pytania wybierz kraj, z którego pochodzili twoi przodkowie i zapisz zwi zan z nim Ceché z pochodzenia. Je li MG pozwoli mo esz po czy Europejczyka z hi-





bernatusiem opisanym w dodatku Bohater. W takim wypadku wybierasz jedn z opisanych poni ej cech, a zamiast Profesji bierzesz Zawód hibernatusa. W ten sposób zostajesz najbardziej niekumatym facetem w historii powojennej Ameryki. Człowiekiem, który na prawdę znalazł się w złym miejscu o złym czasie.

2. Profesja

Profesję wybierasz w normalny sposób - tak, jakbyś tworzył postać na podstawie podręcznika podstawowego. Oczywiście, wybierasz również związaną z Profesją Cechę. Pamiętaj, że połączenie Profesji z nietypowym pochodzeniem może dać ciekawe rezultaty, przez co postać stanie się barwniejsza. Na przykład Wojownik autostrady z Polski jest bardzo trudny do odgrywania.

3. Formularz

Wypełniasz formularz zgodnie z opisem zawartym w podstawce. Ponadto musisz odpowiedzieć na dodatkowe pytania. Musisz - to znaczy bez odpowiedzi MG ma prawo nie dopuścić postaci do gry.

Kwestionariusz Europejczyka

Czy rzeczywiście pochodzisz z Europy?

Ludzie i tak będą mieli swoje zdanie na temat twojego pochodzenia i nigdy nie przekonasz tych, którzy nie chcą

być przekonani. Nie mniej jednak sam powinieneś znać prawdę. Autentycznie pochodzisz z Europy, czy jesteś szarlatanem albo dowcipnisiem? W każdym przypadku możesz stworzyć postać będącą Europejczykiem

W jakim celu i kiedy dotarłeś do Ameryki?

Przyleciałeś szukać pracy i kilka lat później wybuchła wojna? Może przypłynąłeś na wycieczkę i w momencie, gdy fotografowałeś Biały Dom, złapałeś w kadrze pierwszą bombę? Ściągnęli cię krewni, żebyś się wreszcie ożenił i ustakował i mieszkałeś w Chicago przez ponad pięć lat? Urodziłeś się tutaj i nie masz pojęcia o Europie? Po wybuchu wojny przybyłeś w kontyngencji wojskowym z pomocą bratniemu amerykańskiemu narodowi? Przypłynąłeś na tratwie jakieś osiem lat temu? Jako jedyny uratowałeś się ze zniszczonego przez potężny sztorm okrętu uchodźców z Europy? Usnąłeś po dobranocce w łóżku w Bukareszcie i obudziłeś się rano w ruinach Waszyngtonu z sondą analną?

Co czujesz do ojczyzny?

Jesteś dumny ze swojego pochodzenia i odrębności, czy wręcz przeciwnie - kryjesz się z tym i starasz się dostosować do reszty, tylko nie za bardzo ci wychodzi? Lubisz Amerykanów, czy przeciwnie - drażnią cię i nienawidzisz sukinkotów. Wspominasz ojczyznę z nostalgią, obchodzisz ojczyste święta i kul-

Jeżeli wybierzesz się w podróż na nieznane tereny i zgromadzisz wystarczającą ilość gambli, będziesz pewnie zastanawiał się nad możliwością wynajęcia przewodnika. Pamiętaj jednakże, że nie ma co liczyć na słodką dziewczynę o dużych oczach, która doprowadzi cię do celu i nie weźmie ani grosza więcej za kłopoty w trakcie podróży. Słyszałeś o felernym przewodniku? Nie? To najwyższy czas, żebyś usłyszał. Wynajmujesz takiego, żeby zaprowadził cię do jakiegoś określonego miejsca, a dzieje się coś innego. Wiem o jednym takim, którego należy omijać szerokim łukiem, ale pewnie jest ich o wiele więcej.

Bandzior ma współników, którzy po cichu, w tajemnicy, podążają twoimi śladami, a gdy już rozbijesz obóz i zaśniesz, oszust ze swoją bandą poderżną gardła tobie i twoim kumplom, a potem okradną was ze wszystkiego, łącznie z majtkami.

Mar_cus

tywujesz zwyczaje? Mówisz po angielsku z wyraźnym akcentem, czy prawie niezauważalnym? Chciałbyś tam kiedyś wrócić, czy ojczyzna cię nie obchodzi?

Co się dzieje w Europie?

Jeśli przybyłeś do Ameryki po wojnie, musisz wiedzieć, co się dzieje na Starym Kontynencie. Ludzie będą wypytywać, więc przygotuj sobie odpowiedzi. Oszuści opowiadają niestworzone historie, więc wybierz swoją i broń jej do upadłego.

- W Europie jest spokojnie - wojna nie wybuchła, wszystko po staremu. Niektórzy niepokoją się o Stany Zjednoczone, ale każdy kto przybywa sprawdzić co się dzieje, ginie po drodze albo nie ma jak wrócić z Ameryki.

- W Europie była wojna. Nie ocalał żaden człowiek. Zostały ruiny i pustkowie, nie ma po co wracać.

- Na Starym Kontynencie powstał drugi Moloch, który walczy z tym amerykańskim. Ludzie im tylko przeszkadzają, więc obaj opędzają się od tych szkodników i nie pozwalają na żadne kontakty.

- W Europie pojawiły się diabły i anioły. Ludzie zostali zapędzeni do obozów koncentracyjnych - tylko nieliczni zdążyli uciec.

- Cała Europa jest zarośnięta dziwnym grzybem, który wchłania ludzi. Kto nie chce się zasymilować i dołączyć do Wielkiej Grzybni, skazany jest na samotność i śmierć głodową.

- Wojna wybuchła i tam, ale nie poczyniła takich zniszczeń i Moloch nie jest tak poważnym zagrożeniem. Dalej istnieją rządy i państwa prowadzą ze sobą wojny. Duże znaczenie odgrywa Polska.

- W Europie wylądowali kosmici, a Moloch jest ich dziełem. Porywają ludzi - jak to UFO - i pożądamy przestrzeni życiowej oraz ziemskich kobiet. Ludzie zostali zdegradowani do roli bydła i nie-

wolników, na dodatek masowo wymierają od przywleczonej z kosmosu zarazy.

- W Europie powstał Moloch przyjazny ludziom i przemienił kontynent w raj na ziemi. Nikomu niczego nie brakuje, wszyscy są szczęśliwi.

- Trwa wojna między ludźmi i maszynami, ale maszyny nie mają wyraźnej przewagi. Ludzie stanowią potęgę, są liczniejsi i lepiej zorganizowani niż w Stanach.

Nieliczne ocalałe miasta stały się zamkniętymi twierdzami, a poza nimi żyje się bardzo trudno. Na pustkowiach można spotkać grupy zombich.

4. Współczynniki

Współczynniki losujesz i rozdzielasz w normalny sposób, zgodnie z zasadami zawartymi w podręczniku podstawowym. Premia do Współczynnika zależy od wyboru miejsca pochodzenia, czyli kraju, w którym się urodziłeś.

5. Dalsze kroki

Specjalizację, Umiejętności i Sztuczki wybierasz w normalny sposób. Za zgodą MG możesz wymyślić dla postaci specjalną Chorobę - europejską - ale sugerujemy, żebyś wylosował ją w normalny sposób. Również sprzęt początkowy wykupujesz zgodnie z regułami zawartymi w podręczniku podstawowym. Oprócz angielskiego znasz jeszcze swój język ojczysty, a jeśli pochodzisz z kraju wielojęzycznego, jeden z języków, którym się tam mówi.





Pochodzenie dla Europejczyka

Anglik - Angielska flegma

+1 do Sprytu

Well... pochodzisz z Wielkiej Brytanii i właściwie nie jesteś Europejczykiem. Słowo „śniadanie” znaczy dla ciebie zupełnie co innego, niż dla reszty

świata, rozumiesz zasady krykieta i akceptujesz fakt, że jeden mecz trwa kilka dni. Zapewne charakteryzujesz się opanowaniem i manierami dżentelmena. Porywy serca wyrażasz przez uniesienie brwi, z godnością dźwigasz brzemień białego człowieka. Flegma i chłodne podejście do problemów przydają się w niektórych sytuacjach, stąd twoja Cecha.

Jeśli bronisz się testem przeciwnym przed Umiejętnością opartą na Charakterze lub Sprycie, twój oponent nie może korzystać z Suwaka. Jego starania natrafiają na mur rezerwy.

Francuz - Francuski artyzm

+1 do Charakteru

Wiedziałeś, że statystyczny Francuz woli czopek od zastrzyku? Oczywiście, że wiedziałeś, przecież pochodzisz z Francji i czopek to dla ciebie nie pierwszyna. Oprócz wrodzonej akceptacji leków w formie odtyłcowej posiadasz również inne zalety. Mówisz układając usta tak, jakbyś udawał rybę, potrafisz zrozumieć Kanadyjczyka z Quebecu, a także - *mon cher* - potrafisz zjeść mięczaka lub piza jak najsmaczniejszy frykas. Nie zapominaj też, że pochodzisz z nacji znanej z wysublimowanych gustów i zamiłowania do sztuki oraz kultury. Stąd twa szczególna Cecha:

Za każdym razem, gdy podnosisz Umiejętność dodatkową związaną z jakąś dziedziną sztuki (Malarstwo, Poezja, Architektura, Historia sztuki itp.), wydajesz na nie o połowę mniej Punktów Doświadczenia niż przewidują reguły. Na rozwijanie Charakteru wydajesz o jedną czwartą mniej PD.

Hiszpan - Hiszpańska krew

+1 do Charakteru

Szczerze powiedziawszy język hiszpański nikogo nie rusza. W Stanach pełno jest Latynosów, właściwie każdy wplata w zdania słowa z tego języka. Na południowym zachodzie, czyli w Hegemonii, u Meksów i wśród gangów z wybrzeża, w ogóle mówi się tylko po hiszpańsku. Na czym w takim razie polega twoja wyższość? Otóż ci wszyscy amerykańscy Latynosi są kopiami, a ty jesteś oryginałem. Pochodzisz wprost z ojczyzny Don Kichota, corridy i flamenco. W twoich żyłach płynie gorąca krew pogromców maurów, porwanych szermierzy i odważnych konkwistadorów. A nawet jeśli to wszystko bujda, ważne jest, co myślą inni.

Szczególnie pleć przeciwna, bo to ona dostrzeże twoje egzotyczne i pociągające pochodzenie. Od czasu do czasu złap w zęby różę i wykonaj kilka dziwnych kroków, żeby wywołać zachwyt u kobiet. Żadna nie pamięta, że tango pochodzi z Argentyny, nie z Hiszpanii.

Wykupując Sztuczki, które w wymaganiach mają Charakter, płacisz za nie jedynie 100 PD, ponadto wymagania Współczynników i Umiejętności są w nich obniżone o 1.

Holender - Holenderska zaradność

+1 do Zręczności

Jesteś Holendrem z Pensylwanii, czy przybyłeś wprost z Europy? Zresztą to nie ważne. Na pewno Moloch zniszczył twój wiatrak i teraz się mścisz. Już wkrótce będziesz znany jako Mściciel w Sabotach. Wiedz, że twoi przodkowie zostali podstępnie wygryzieni z Nowego Jorku, więc gdy już pokonasz Molocha, możesz jechać i upomnieć się o należne ci dziedzictwo. Może jakoś się z nimi dogadasz - podejrzewam zresztą, że wszyscy dzisiejsi Nowojorczycy są Holendrami. Twój naród słynie przecież z umiejętności budowania i przekształcania nawet najmniejszych terenów w raj dla ludzi. Jest nawet takie przysłowie: "Bóg stworzył świat, a Holendrzy Holandię." Może ty stworzysz nową Amerykę?

Gdy budujesz, kopiesz, naprawiasz albo wykonujesz jakąkolwiek pracę budowlaną, automatycznie zdajesz wszystkie testy Kondycji i dzielisz kary za zmęczenie na pół lub otrzymujesz o połowę mniej Punktów Zmęczenia. Jeśli MG wymaga testu Umiejętności związanej z inżynierią lub budownictwem, a ty i wszyscy, którzy pracują pod twoją komendą nie posiadacie jej, jesteście traktowani tak, jakbyście mieli tę Umiejętność na 1.



Islandczyk - Islandzka odporność

+1 do Budowy

Dawno, dawno temu twoją ojczystą wyspę skolonizowali wikingowie, tacy Kanadyjczycy, tylko z rogami na głowie. Od tamtego czasu Islandczycy żyli sobie na uboczu, nie wadzili nikomu, łowili ryby i grzali się przy gejzerach. Zawsze było ich niewielu, więc, gdy opuściłeś swój kraj na pewno zrobiło się pusto i wszyscy dotkliwie odczuli brak. Przypuszczam, że ty też tęskniłeś. Na szczęście możesz ukoić tęsknotę za reniferami, odwiedzając północne tereny Ameryki. Przydasz się na froncie jak mało kto.

Nie otrzymujesz kar za zimno, dopóki temperatura nie spadnie poniżej -20 C. W warunkach zimowych jesz tyle, co w umiarkowanym klimacie, ponadto możesz przerzucić test określający, czy zachorowałeś na przeziębienie, grypę itp.

Luksemburczyk - Kraj tak mały, że nie istnieje

+1 do Charakteru

Twój problem jest poważny - nawet wykształceni Spece nie wierzą w istnienie Luksemburga. Gdy wymieniasz nazwę kraju, biorą ją za żart i wyczuwając francuski akcent zaczynają cię uważać za Kanadyjczyka. Uchodzisz za kawalarza, co ma swoje dobre i złe strony. Każdy test Perswazji i Zastraszania wykonywany przeciw człowiekowi, któremu się przedstawiłeś jest o poziom trudniejszy. Z drugiej strony uchodzisz za dowcipnego kolesia, przynajmniej wśród ludzi, którzy są w stanie załapać wic z Luksemburgiem.

Jeśli przedstawiasz się człowiekowi wykształconemu (np. posiadającemu dwie Umiejętności Wiedza ogólna na poziomie przynajmniej 2), facet uśmie-

je się, potraktuje cię przyjaźnie i weźmie za kumatego. Tak samo przyjaźnie nastawieni będą wszyscy, którzy pamiętają czasy sprzed wojny - rozrównisz ich swoim kawałem.

Niemiec - Niemiecka dokładność

+1 do Percepcji

Niemiecka dokładność i organizacja są wręcz przysłowiowe. Mało który naród potrafił tak szybko pozbierać się na przykład po przegranej wojnie i stworzyć państwo słynące z gospodarności i dostatku. Twoi przodkowie wymyślili zarówno powszechnie używany samochód z dykty, jak i drugi, będący symbolem dobrej marki, ulubiony zresztą przez gangerów w strojach sportowych. I znajdowali jeszcze czas na piwo i okładanie się kiełbaskami! Byli również znani jako najmniej lubiani turyści w Europie. W pewnym sensie też jesteś turystą w Ameryce, chociaż wolałbyś pewnie kontynuować tradycję dokładności.

Jeżeli wykonujesz test Umiejętności ze Specjalizacji Technik lub Ranger, i testu nie da się powtórzyć w przypadku porażki (np. rozbrajanie bomby), podchodzisz do sprawy z niemiecką dokładnością. Możesz odjąć dwa od liczby oczek na jednej z kości, pod warunkiem, że od liczby oczek na tej kości nie odejmujesz Umiejętności.

Polak - Ja nie skoczę?!

+1 do Charakteru

Polacy to dziwny naród. Narzekają na wszystko, kantują wszystkich dookoła, a w szczególności swoich, zawsze kombinują, jakby tu ominąć system, znaleźć lukę, wykręcić się sianem. Są leniwi, ale przedsiębiorczy i pomysłowi. Afiszują swoją religijność, co nie przeszkadza im łamać wszystkich moż-

liwych przykazań. Nie lubią obcokrajowców, szczególnie tych, którym się powiodło, ale zazdroszczą im sukcesów. Ale niech się taki Polak zaważmie, niech ktoś mu powie, że coś jest niemożliwe albo przerasta jego możliwości - wówczas z podniesioną głową zrobi największą głupotę, a czasami przez przypadek dokona niemożliwego.

Jeżeli wykonujesz test Charakteru, Budowy lub Zręczności, Poziom Trudności Fart zmienia się w Cholernie trudny. Innymi słowy test nie może być trudniejszy niż Cholernie trudny. Cecha nie działa w walce.

Rosjanin - Rosyjski niedźwiedź

+1 do Budowy

Jak wiedzą wszyscy Amerykanie, pochodzisz z kraju, gdzie ludzie piją wódkę wprost z wiadra, a po degustacji wychodzą na ulice, żeby siłować się z pijanymi niedźwiedziami. Na co dzień jeździsz saniami ciągnionymi przez trójkę koni, przeżyłeś tragiczną miłość podczas zesłania w głębi Azji, a gdy witasz się z ludźmi, ściskasz ich serdecznie i całujesz. Oczywiście, masz charakterystyczne rysy twarzy i wieczną minę typu „jestem tragicznym półgłówkiem i nic na to nie poradzę.” No i przez całe życie byłeś zajęty uciekaniem przed KGB.



Nie możesz mieć żadnej skomplikowanej cechy, więc reguła jest prosta - gdy wypijesz jednego głębszego, powiedzmy z ćwierć litra wódki, twoja Budowa rośnie o 2, do czasu aż rausz minie (ustala MG). Po wypiciu takiej ilości alkoholu nie dostajesz żadnych negatywnych modyfikatorów.

Rumun - Rumuńska groza

+1 do Charakteru

Dla większości Amerykanów twój kraj jest ojczyzną wampirów i wilkołaków. A jeśli ktoś nie reaguje na nazwę, powiedz, że jesteś z Trasyliwanii i nagle wszystko będzie jasne. Niestety - możesz opowiadać o swoich dackich przodkach, bogatej kulturze, czasach komunizmu i nikt nie zajrzy o co ci chodzi. Trzymaj się wampirów i wilkołaków, przedstawiaj się jako Vlad Dracul, palownik z zawodu i zamilowania, może osiągniesz dobry skutek.

Wzbudzasz niepokój wśród zabobonnych ludzi z głębi kontynentu, do których dotarły strzępki masowej kultury przedwojennego Hollywood, pod warunkiem, że wiedza skąd pochodzisz. Poza dużymi miastami istnieje 50% szans, że jako Rumun wydasz się nie-samowity, w dużych miastach szansa wynosi tylko 20%. Gdy uda ci się wywołać niepewność, otrzymujesz premię +2 do testów Zastraszania (nie wpływa na suwak), ponadto podczas testu Najpierw spójrz mi w oczy przeciwnik otrzyma dodatkową karę do rzutu +50%.



Szwajcar - Szwajcarska sumienność

+1 do Sprytu

Szwajcaria to taki mały, nie rzucający się w oczy kraj w górach. Mówią w nim po niemiecku, francusku i jeszcze w jakimś dziwnym starożytnym języku. Chociaż przed wojną mało kto odwiedzał Szwajcarię, bogacze wysyłali tam swoje pieniądze, ponieważ Szwajcarskie banki słynęły z sumienności i odporności na zmiany sytuacji polityczne. Słynne były również pochodzące stamtąd zegarki i czekolady, bardzo smaczne zresztą. Ostatnio wykopali kilka paczek pod Detroit, mówię ci, palce lizać. Do naszych barbarzyńskich czasów dotarła sława Szwajcarów, jako ludzi uczciwych i odpowiedzialnych. Taka reputacja przydaje się, sam zobaczysz.

Zaczynasz grę z dziesięcioma Punktami Reputacji, które możesz przypisać do dowolnych krain (Neuroshima, str. 127). Podczas wymieniania gambli kupcy ufają bohaterowi i podchodzą do jego propozycji mniej podejrzliwie niż zazwyczaj. Bohater jest w stanie przekonać BN, że jego towar jest lepszy, niż sądzą (co może być zgodne z prawdą lub nie) - dzięki temu otrzymuje w zamian więcej gambli. Jeśli zda przeciwny test Perswazji, gambli jest o 10% więcej.

Szwed - Szwedzki styl

+1 do Percepcji

Masz przerąbane. Pochodzisz z kraju uczciwych ludzi, bezpiecznego ruchu drogowego i opiekuńczego państwa, które dogadza obywatelowi na wszystkie sposoby. A tutaj, jak widać, wszystko na odwrót: nie ma prawa, ani Volvo, a prezydenta wszyscy mają w dupie. Ze swoim szwedzkim stylem wydajesz się

dziwniejszy niż kosmita, wręcz biorąc cię za cyborga Molocha. Na czym polega szwedzki styl? Wolno, ostrożnie i konsekwentnie do przodu, cokolwiek robisz. Ale z gwarancją bezpieczeństwa i sukcesu! Wykonując jakikolwiek test Umiejętności, poza walką i pod warunkiem, że czynność zajmuje przynajmniej pół godziny, poświęcasz dwa razy więcej czasu, ale trudność spada o jeden poziom w dół.

Jeśli jesteś Szwedką, zamiast powyższych możesz wybrać premię +1 do Charakteru i Sztuczkę Mata Hari, bez względu na to, czy spełniasz wymagania.

Ukraina - Ukraińska fantazja

+1 do Zręczności

Przybywając do Ameryki zostawiłeś za sobą zielone stepy Ukrainy, Kosmodrom Bajkonur i dziewczęta myjące włosy w zsiadłym mleku. W zamian za oferowano ci amerykański sen, stukrotnie większe zarobki i obywatelstwo kraju, w którym demokracja jest czczone jak bogini. Któż mógł przewidzieć, że wszystko zrujnuje wojna? Teraz, gdy miasta zamieniły się w ruiny, a farmy w skażone pustkowia, to ty masz coś do zaoferowania Ameryce. Odpowiedzią na archetyp kowboja jest archetyp kozaka - człowieka wolnego i bitnego, pełnego ukraińskiej fantazji. To właśnie ty.

Co dzień rano, gdy obudzisz się ze snu, jeśli chcesz możesz sprawdzić, czy tego dnia będzie ci dopisywała fantazja. Wykonaj otwarty test Charakteru (Trudny) i policz Punkty Sukcesu, albo Punkty Porażki. Uzyskane Punkty Sukcesu (maksymalnie 5) możesz wykorzystywać do obniżania wyników na kostkach podczas testów w ciągu danego dnia. Podczas jednego testu możesz wydać tylko 1 PS i odjąć z dowolnej kości jedno oczko. Jeżeli uzyskałeś Punkty

Porażki (maksymalnie 5), dysponuje nimi MG i wydaje je w taki sam sposób, według własnego widzimisię. RANKIEM wszystkie niewykorzystane punkty znikają i jeśli chcesz, możesz wykonać nowy test Charakteru.

Włoch - Włoska gadaniana

+1 do Charakteru

To włoskie rodziny mafijne zbudowały ten kraj. Ludzie pokroju don Corleone i jego synów byli pionierami przedsiębiorczości. Na ich barkach wyrosła potęga U.S.A., zniszczona potem przez Molocha. Po dziesiątkach lat wróciliśmy do dawnych czasów, gdzie znówu liczą się ludzie zdeterminowani, z wyraźnie nakreślonym celem.

Nie jesteś typem mafioza? A to sorry. Należysz pewnie do tych gadatliwych Włochów i nawet jak próbujesz mówić po ludzku, jedziesz w takim tempie, że nikt cię nie rozumie. Wiesz co? Od czasów cesarów nie wygraliście żadnej wojny i w innych dziedzinach też nie potraficie zrobić niczego dobrze. Na cholerę nam tu Włoch, skoro musimy pokonać Molocha, odbudować kraj i przywrócić mu należne miejsce w świecie? Masz tu na pocieszenie Cechę i wracaj do makaronu!

Otrzymujesz sztuczkę Zagadanie lub Zły (twój wybór) i nie musisz spełniać podanych wymagań. Znajomości wykupione na etapie tworzenia postaci są tańsze o połowę.

Ten kraj naprawdę istnieje!

+1 do dowolnego Współczynnika

Znudziło ci się już tłumaczenie ludziom, gdzie leży twoja ojczyzna i przekonywanie ich, że nie zmyśliłeś nazwy Czarnogóra. Nawet specom musisz wyjaśniać, że Słowacja i Słowenia to dwa różne kraje, podobnie jak Litwa i Łotwa.

Pochodzisz z kraju, o którym prawie nikt tu nie słyszał i nic na to nie poradzisz. Od razu można poznać, że jesteś cudzoziemcem, ale lepiej dla świętego spokoju podawaj się za Francuza - ludzie nie będą myśleli, że się z nich nabilasz.

Pochodzisz z dowolnego kraju Europy, który nie został wymieniony ale wybierasz Cechę przypisaną do jednego z wymienionych państw.



Fanatyzm zbieractwa nie zna granic. Gdzie się nie ruszyć, zawsze jakiś maniak ma kolekcję totalnie bezużytecznych rzeczy. Dla niego są to jednak skarby. W tych swirach nie ma nic złego, przynajmniej można nabić na nich trochę gambli. Wiesz, po wojnie dużo rzeczy awansowało do rangi unikatowych, trzeba tylko znaleźć odpowiedniego nabywcę.

Jeden koleś z Nowego Jorku zbiera znaczki pocztowe, ale takie spoza Stanów. Ciekawe ile ludzi z jego powodu zaczęło przeszukiwać skrzynki pocztowe?

Inny koleś w Detroit kolekcjonuje kapsle z przedwojennych butelek i cały czas nawija, że gdy staną się walutą, to on będzie bogaty.

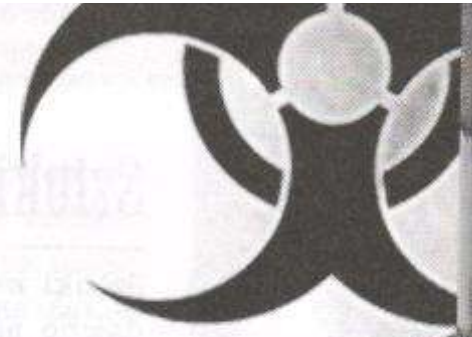
W Appalachach pewien szlachcic oszalał z powodu pewnej piosenkarki, więc wszystkie ściany w jego posiadłości zajmują plakaty Britney, czy jak ona się tam nazywała.

W Salt Lake City, mieście tych popaprańców religijnych, jeden kaznodzieja płaci za informacje o jakimś świętym Graalu. Ciekawe, co to jest?

Jeżeli masz autograf, najlepiej ze zdjęciem, kogoś, kto grał w filmach ze sztukami walki, udaj się do Vegas.

Jak więc widać, każdy znaleziony śmieć można sprzedać, trzeba tylko znaleźć odpowiedniego frajera, który dużo zapłaci. No i trzeba sobie sprawić dużą przyczepę na graty!

Mar_cus



ZOSTAŃ MISTRZEM SZTUK WALKI

Sztuki walki w świecie NS

Sztuki walki, jakie znano przed wojną, dawno już odeszły w zapomnienie. Nie ma już mistrzostw świata w karate sportowym ani pokazów Budogali. Nie ma już szkół judo i aikido, capoeiry i taekwondo. Nie ma sparingów kung fu mistrza stylu żurawia z mistrzem stylu tygrysa. Wśród tych, co przeżyli wojnę, prawdziwych mistrzów było niestety niewiele i tradycja zaginęła, a w zasadzie nie tyle zaginęła, co zmutowała.

Strzępy dawnego tradycyjnego kunsztu walki ostały się dzięki kilku zaledwie mistrzom - nie zawsze tych z najwyższej półki, a także dzięki uczniom. Wiele z nich w roku 2020 było już w podeszłym wieku, a dodatkowo nie wszyscy przeżyli wojnę bez uszczerbków na zdrowiu. Ogólnie mówiąc, ciągłość tradycji sztuk walki zawisała na cholernie cienkim włosku. To, jak losy potoczyły się dalej, wyznaczone zostało przez kształtujący się na nowo obraz świata. W większości miejsc na wiele lat umarło wszelkie prawo oprócz najprymitywniejszego prawa dżungli, prawa silniejszego. Jakakolwiek broń czy umiejętność pomagająca w walce o przeżycie stała się cennym skarbem. Podobnie stało się ze sztukami walki, choć oczywiście nikomu nie przychodziło do głowy zgłębiać filozofię wschodu czy poprzez naukę walki dążyć do harmonii z otaczającym światem. Chodziło tylko o jedno: szybko i skutecznie zabić przeciwnika i odebrać mu zdobycz lub obronić siebie i swoje mienie. Wszelkie łagodzące naleciałości wymuszone przez cywilizowany świat, przymiotniki typu „sportowy”, a nawet samo określenie „SZTUKA walki”, nagle straciły sens i odeszły w niebyt. Rozpoczął się proces odżywiania, dziczenia i mutowania tego, co pozostało z przedwojennych szkół walki. Większość

tradycyjnych stylów skupiła się na jak najskuteczniejszym zabijaniu, wzbogaciła się o walkę nożem i pałą (np. boks z użyciem noży zamiast rękawic bokserskich), a nawet dostosowała się do wymogów walki z dzikimi zwierzętami, zmutowanymi bestiami czy robotami.

W ciągu ponad trzydziestu lat od upadku starego świata wykształciły się nowe szkoły walki, dostosowane do dzisiejszych warunków, choć czerpiące z dawnych tradycji. Nadal jednak należą one do rzadkości, a większość doskonałych wojowników zawdzięcza swoje umiejętności długiej praktyce, a nie sekretom jakiejś szkoły walki. Nowe style rozpowszechniają się głównie wśród gladiatorów, a dzięki nim - dalej, choć w mocno rozwodnionej formie. Niejednemu oko by zbiegało na widok sparingów, jakie urządza sobie gladiatorzy z robotami, bestiami i mutkami.

No i nie ma już tych pięknych, wschodnich nazw...

Sztuki walki w mechanice NS

Dobra, wiesz już co nieco o sztukach walki w powojennym świecie, ale pewnie zadajesz sobie pytanie: jak to do cholery wygląda w mechanice, gdzie tu miejsce na coś takiego? Otóż podczas tworzenia postaci gracz może wybrać jedną z dziewięciu szkół walki (pod warunkiem, że spełnia jej wymagania) i dzięki temu ma otwiera sobie dostęp do rozbudowanego systemu Technik danego stylu. Każda z Technik jest czymś w rodzaju Sztuczki do walki, ale w odróżnieniu od Sztuczek, w przypadku Technik gracz może podnosić poziom większości z nich. Dopiero po odpowiednim połączeniu kilku Technik, pokazują one pełnię swoich możliwości.

Cały system Technik jest na tyle pokrętny Sztuczkom, że MG nie musi nawet odrabiać zadania domowego i czytać tego rozdziału, gracz sam z powodzeniem się tu obsłuży.

Sztuka walki to nowy atrybut - zapisuje się go na karcie wraz z aktualnym poziomem, a pod nim zapisuje się wszystkie poznane Techniki, również wraz z poziomami.

Sztuka walki działa podobnie do Umiejętności. Zastępuje Bijatykę w trakcie walki (jednak nie łączy się z nią), ale nie zastępuje jej przy wykupywaniu Sztuczek. Jeśli dana Sztuczka wymaga Bijatyki na określonym poziomie, a postać nie spełnia tego warunku, za to ma rozwiniętą Sztukę walki, nie może kupić tej Sztuczki. W większości przypadków będzie tak, że postać, która zainwestowała w Sztukę walki zamiast w Bijatykę, może zapoznać się o wykupywaniu tradycyjnych Sztuczek do walki wręcz, za to otwiera się przed nią nowy wachlarz możliwości Techniki. Techniki spokojnie zastępują tradycyjne Sztuczki, a na dodatek dają większe możliwości dobierania akcji pod preferowany styl walki oraz możliwości bardzo ciekawego łączenia ich w kombosy. Kilka umiejętnie przeprowadzonych Technik zmiecie wroga z siłą huraganu. Techniki w rzeczy samej nie są ani gorsze, ani lepsze od Sztuczek do walki wręcz, mają jedynie bardziej rozbudowaną mechanikę, która pozwoli graczowi dokładniej kontrolo-

wać drogę, którą podąża jego postać w poznawaniu sekretów walki. Są bardziej skomplikowane i dają większe możliwości manewru także podczas samej walki.

Każda z dziewięciu Sztuk walki składa się z kilku Profili (podstawowy, słowe, sprawnościowe itd.), zaś każdy Profil może się składać z kilku Stopni (pierwszy, drugi, trzeci itd.). Każdy ze Stopni danego Profilu to „paczka” kilku Technik, jakie gracz może sobie wykupić za Punkty Doświadczenia, a następnie rozwijać ich poziom.

Wykupywanie i podnoszenie poziomu Sztuki walki

Podczas tworzenia postaci, w Kroku 6: Umiejętności, kupujesz wybraną Sztukę walki identycznie jak nową Umiejętność (za 3 punkty) i dopisujesz ją na Karcie Postaci z poziomem 1, a następnie podnosisz jej poziom, również identycznie jak w przypadku zwykłych Umiejętności.

W trakcie gry wykupujesz Sztukę walki identycznie jak nową Umiejętność, za Punkty Doświadczenia. Również jej poziom podnosisz identycznie jak w przypadku zwykłych Umiejętności. W obu przypadkach musisz spełniać opisane wymagania. Ponadto, aby w trakcie gry rozpocząć naukę nowej Sztuki walki, najpierw trzeba znaleźć jej nauczyciela, a następnie regularnie pobierać u niego nauki.

Alternatywna reguła używania kilku różnych Umiejętności w jednej turze na akcje kilkusegmentowe

Zamiast dzielić Umiejętność przez 2 lub 3, można zastosować nieco prostszą metodę: W turze łącznie możesz użyć tylu punktów Umiejętności, ile wynosi poziom największej Umiejętności, a na każdą czynność nie więcej niż wynosi poziom tej umiejętności.

Przykład: W jednej turze walki Bohater strzela z pistoletu (Pistolety na 5) za 1 segment i zadaje cios nożem (Broń ręczna na 2) za 2 segmenty. Łącznie może użyć 5 punktów Umiejętności, w tym na strzał maksymalnie 5, a na cios nożem maksymalnie 2.

Otwieranie Profili i ich Stopni

Zależnie od poziomu Sztuki walki otrzymujesz dostęp do kolejnych Stopni Profili. Jeśli posiadasz Sztukę walki na poziomie 1, zyskujesz automatycznie dostęp do Profilu podstawowego. Następnie za każdym razem, gdy podnosisz Sztukę walki o 1, automatycznie wybierasz kolejny Profil, do którego otrzymujesz dostęp (zaznacz to przy nim na karcie). Aby uzyskać dostęp do wyższego Stopnia danego Profilu, najpierw musisz „otworzyć” wszystkie niższe.

Wykupywanie Technik i podnoszenie ich poziomu

Podczas tworzenia postaci, w Krcku 7: Sztuczki, zamiast darmowej Sztuczki możesz otrzymać Techniki z Profilu podstawowego (oraz ewentualnie podnieść ich poziom) za łączną sumę 200 PD.

W trakcie gry wykupujesz Techniki za Punkty Doświadczenia - koszt danej Techniki zaznaczono przy jej opisie. Możesz wykupywać Techniki tylko z tych Profili (i tylko tych Stopni danego Profilu), które wcześniej otwarłeś. Aby wykupić Technikę z wyższego Stopnia danego Profilu, najpierw musisz wykupić przynajmniej po jednej Technice każdego z niższych Stopni.

Poziom Techniki podnosisz identycznie jak poziom zwykłych Umiejętności. Możesz podnosić poziom tylko tych Technik, przy których zaznaczono, że w ogóle posiadają one poziom (obok

kosztu w PD podano, że wykupujesz na poz. 1). Niektóre Techniki nie posiadają poziomu, więc nie można ich rozwijać.

Podobnie jak w przypadku Umiejętności, po sesji nie można podnieść danej Techniki więcej niż o 1 punkt ani wykupić więcej niż 1 Technikę. Ponadto wykup nowej Techniki wiąże się z okresem nauki, ale nie musisz już w tym celu pobierać nauk u nauczyciela.

MG może zaznaczyć, że twój nauczyciel znał tylko część technik danego stylu - wtedy możesz rozwijać tylko te techniki, które znał.

Działanie Technik

Oprócz tego, że dana Technika posiada własną regułę na podobieństwo Sztuczki, dodatkowo działa ona jeszcze jako bonus do Umiejętności Sztuki walki. Zawsze, gdy wykonujesz daną Technikę, odejmujesz od wyników na kościach przeznaczonych na nią łącznie tyle oczek, ile wynosi poziom tej Techniki.

Zwróć też uwagę, że jedne Techniki dają bonus do Zręczności w teście (dotyczy tylko kości przeznaczonych na tę Technikę), a inne bonus do Zręczności w turze (dotyczy wszystkich kości w tej turze).

Bonusy, zarówno do Zręczności w teście, jak i do Zręczności w turze, nie przechodzą do kolejnej tury (chyba, że w opisie wyraźnie to zaznaczono). Natomiast wszelkie kary ze zmęczenia kumulują się i utrzymują w kolejnych turach, dopóki postać nie wypocznie.

Przewrócenie

Niektóre Techniki (np. rzuty, podcięcia) posyłają przeciwnika na ziemię. Oto, co dzieje się z przewróconym przeciwnikiem:

Podcięty traci w tej i (lub) następnie w kolejnej turze łącznie tyle kości, ile potrzebuje segmentów na powstanie (standardowo są to 3 segmenty).

Dodatkowo traci inicjatywę, jeśli ją posiadał.

Leżący może się bronić w trakcie powstawania - z karą -6 do Zręczności, ale nie może przejąć inicjatywy dopóki nie wstanie.

Pamiętaj też, że oprócz wykupionych Technik Bohater może stosować zwykłe ciosy, jak każdy. Co więcej, Modyfikacje mogą się łączyć również ze zwykłymi ciosami.

Akcje i Modyfikacje

W Sztukach walki istnieją dwa rodzaje Technik: Akcje i Modyfikacje.

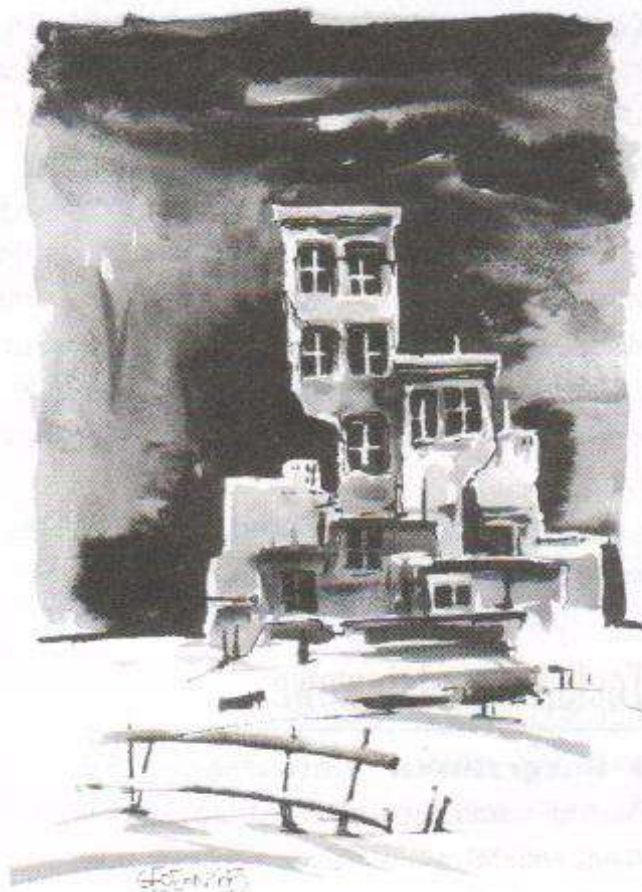
Akcje to wszelkiego rodzaju ciosy, kopnięcia, podcięcia, rzuty, uniki itd. Ich wykonanie wymaga poświęcenia od jednego do trzech sukcesów spośród wyników na trzech k20 używanych w każdej turze walki (i tym samym poświęcenia od jednego do trzech segmentów tury walki).

Większość Akcji może zostać wykonana za mniej lub więcej sukcesów (co zaznaczono w opisie). Poświęcenie większej ilości sukcesów nie zmienia jednak właściwości Akcji (nie zwiększa siły ciosu itd.), a jedynie sprawia, że i przeciwnik będzie musiał poświęcić większą ilość sukcesów na obronę przed nią.

Niektóre Akcje wymagają poświęcenia tylko 1 sukcesu, ale zajmują 3 segmenty. Oznacza to, że gracz musi poświęcić na Akcję wszystkie 3 kości z trzech k20 w tej turze walki, ale wystarczy, że tylko jedna z nich będzie sukcesem.

Dopiero po rzucie 3k20 walczący podejmuje decyzję o tym, jakich Akcji użyje w danej turze walki (chyba, że w opisie Akcji zaznaczono inaczej). Tej samej kości nie można poświęcać na kilka różnych Akcji.

Modyfikacje służą do modyfikowania Akcji i nie wymagają poświęcania dodatkowych sukcesów (ani segmentów). Można łączyć dowolną ilość Modyfikacji (o ile w opisie Technik nie zaznaczono inaczej).



Walka z maszynami i bestiami

Stosowanie Sztuk walki (z użyciem gołych pięści i nóg) przeciwko dużym zwierzętom oraz maszynom nie zawsze jest tak skuteczne, jak przeciwko ludziom.

Po pierwsze, Siniaki prawie w ogóle nie czynią szkody maszynom i większym bestiom. Jedynie Ciężki Siniak oznacza dla nich tyle co Draśnięcie, a Siniak Krytyczny oznacza ranę Lekką.

Ponadto podcięcia, rzuty i dźwignie okazują się skuteczne tylko przeciwko robotom i bestiom podobnym do ludzi, zaś przeciwko innym decyduje MG.

Combat

Combat to nazwa całości technik walki, których szkolenia odbywają się w Nowym Jorku. To jest właśnie to, co wyprawia armia NJ na porannych musztrach. Jest to jednocześnie najbardziej rozpowszechniony styl walki, z jakim można się zetknąć na pustkowiach i w miastach powojennej Ameryki. Jeśli kiedyś wpadnie ci do głowy, by podszkolić swoje umiejętności fizycznej perswazji i rozpoczniesz poszukiwania nauczyciela, najprędzej trafisz właśnie na specjalistę od combat. Żeby trafić na mistrza jakiegoś innego stylu, trzeba mieć naprawdę dużo szczęścia i zdeptać w tym celu pół świata.

Opis Stylu: Niezbyt skomplikowany styl walki, oparty na bardzo prostych technikach, ćwiczonych wciąż i wciąż. Proste ciosy, chwyt i rzuty, solidna zaprawa fizyczna oraz walka nożem, karabinem z bagnetem i żołnierskim ekwipunkiem. Prosty, ale skuteczny i nie tak elitarny, jak inne style.

Rozpowszechnienie: Szkolenia żołnierzy w Nowym Jorku. Poza Nowym Jorkiem rzadki, ale i tak deklasuje pod tym względem wszystkie pozostałe style walki.

Wymagania: Specjalizacja - Wojownik, Pochodzenie - Nowy Jork (lub po prostu dużo szczęścia i determinacji).

Techniki podstawowe

● **Rozgrzewka** (Uniwersalna, 50PD). Zanim zaczniesz przerabiać kogoś na stek, rozciągnij wpięrw mięśnie, pokręć trochę głową, połam parę podkładów kolejowych - wtedy nie będziesz musiał się bać, że coś ci strzyknie w plecach, a jak dostaniesz w papę, to przynajmniej kark wytrzyma.

Niweluje pierwsze +20% kary ze zmęczenia za wykonywanie akcji. Trzeba się rozgrzać przed walką (przynajmniej 5 minut).

● **Cios prosty** (akcja w Ataku za 1, 2 lub 3 sukcesy, 50PD na poziom 1). Najlepiej zacząć od podstaw, a to właśnie podstawa podstaw.

Prosty cios pięścią, ma jednak drobną przewagę nad zwykłym ciosem, ponieważ można podnosić jego poziom.

Profil Sprawnościowy Stopień 1 (Zręczność 12)

● **Chwyt** (akcja w Ataku za 2 lub 3 sukcesy, 150PD na poziom 1). Pochwy-

cenie przeciwnika to już połowa sukcesu. O drugiej połowie przeczytasz w opisie kolejnych technik.

Pochwyciłeś przeciwnika. Używane przez was bronie otrzymują modyfikator jak w walce w tłoku. Pochwycony przeciwnik otrzymuje karę -2 do Zręczności. Przeciwnik jest pochwycony dopóki nie przejmie inicjatywy lub nie zostanie rzucony (lub go nie puścisz). Dopóki trzymasz przeciwnika, możesz wykonywać tylko niektóre techniki ofensywne (zaznaczono to w ich opisach). Przeciwnik nie może wykonywać żadnych specjalnych technik obronnych (chyba że w ich opisie jest to wyraźnie zaznaczone). Wymagane wolne ręce (lub broń nie większa niż kask / nóż).

● **Garda** (akcja w Obronie za 1, 2 lub 3 sukcesy - zależnie od sukcesów przeciwnika, 100PD na poziom 1). Porządna garda to podstawa. Chroń głowę, chroń brzuch, krocze, właściwie cały się chroń. Jak to mówią - wyżej ręce, wyżej!

Stosując standardową obronę (nie specjalne obronne Akcje) obniżasz ilość

sukcesów przeciwnika w danym ciosie o ilość własnych sukcesów przeznaczonych na obronę przed tym ciosem. Np. jeśli otrzymujesz cios za 3 sukcesy, a bronisz się przed nim dwoma sukcesami, w efekcie otrzymujesz cios za 1 sukces. Jeśli przeciwnik wykonywał specjalną akcję za kilka sukcesów, a ty dzięki gardzie obniżyłeś ilość jego sukcesów wymaganą do przeprowadzenia takiej akcji, wtedy zadaje on zwykły cios za tyle sukcesów, ile pozostało mu po obniżeniu przez twoją gardę. Dodatkowo otrzymujesz karę -4 do Zręczności w teście. Tylko przeciwko ciosom pięściami i kopnięciom. Wymagane wolne ręce (lub broń nie większa niż kastet / nóż).

Profil Sprawnościowy Stopień 2 Zręczność 14)

● **Podcięcie** (akcja za 1 sukces podczas przejmowania inicjatywy, 200PD na poziom 1). Wytrącasz przeciwnika z równowagi i sprowadzasz go na ziemię, tymczasem nie słowami.

Podczas przejmowania inicjatywy możesz wykonać Podcięcie za pomocą tej samej kości, którą przeznaczyłeś na przejęcie inicjatywy, zwiększonej o 3. Jeśli nadal oznacza ona sukces, przeciwnik zostaje podcięty. Podcięty traci w tej i (lub) następnie w kolejnej turze łącznie tyle kości, ile potrzebuje segmentów na powstanie (standardowo są to 3 segmenty). Dodatkowo przejmujesz inicjatywę.

Podcięcie możesz również wykonać po pochwyceniu przeciwnika - wtedy możesz poświęcić na to 1, 2 lub 3 sukcesy.

● **Rzut a3** (akcja w Ataku za 2 lub 3 sukcesy, 200PD na poziom 1). Większość patałachów już się po tym nie pozbiera.

Rzut możesz wykonać tylko na pochwyconym przeciwniku. Otrzymuje on

Lekką ranę i traci w tej i (lub) następnie w kolejnej turze łącznie tyle kości, ile potrzebuje segmentów na powstanie (standardowo są to 3 segmenty).

Profil Siłowy Stopień 1 (Budowa 12)

● **Zaprawa** (Uniwersalna, 150PD na poziom 1). Niełatwo cię zmęczyć. W końcu na coś przydają się te wszystkie poranne musztry i zaprawy.

Za każdy 1 punkt poziomu Zaprawy ignorujesz +10% kary ze zmęczenia za wykonywanie akcji. Mimo, że poziom Zaprawy można podnosić, nie daje on jednak dodatkowych punktów, dzięki którym można by obniżać wyniki na kościach.

● **Technika 1** (akcja w Ataku za 2 lub 3 sukcesy, 150PD na poziom 1). Mocny cios pięścią z zamachu. Mało finezji, ale skutek niezły.

Zadajesz obrażenia większe o poziom, ale za to otrzymujesz +10% kary ze zmęczenia. Test wykonujesz z karą -2 do Zręczności. Wymagane wolne ręce (lub broń nie większa niż kastet / nóż).

Profil Siłowy Stopień 2 (Budowa 14)

● **Otluczenie** (Uniwersalna, 200PD). Gdy sierżant kopał was po gębach, nazywał to utwardzaniem. I miał chłop rację. Zostali tylko najtwardsi.

Automatycznie zdajesz testy Odporności na ból dla Draśnięć i Lekkich ran.

● **Technika ofensywna wersja beta** (akcja w Ataku za 3 sukcesy, 200PD na poziom 1). Mocny kopniak, który ściąga gardę z siłą huraganu.

Przeciwko tej technice nie można stosować Gardy. Zadajesz obrażenia wyższe o poziom, ale za to otrzymujesz +20% kary ze zmęczenia.

Technikę można stosować przeciwko pochwyconemu przeciwnikowi.

Profil Broń (Zręczność 12)

● **Rzeźnicie cięcie** (akcja w Ataku za 1, 2 lub 3 sukcesy, 100PD na poziom 1). Cios nożem poprzedzony fałszywym ruchem dla zmylenia przeciwnika.

Otrzymujesz bonus +2 do Zręczności w teście, ale także karę +10% ze zmęczenia. Tylko do walki nożem.

● **Walka na bagnety** (Uniwersalna, 100PD). Wyszukanie w walce karabinem z bagnetem.

Karabin z bagnetem otrzymuje bonus +1 w Ataku, ponadto walczysz nim tak, że nie grozi mu uszkodzenie z powodu używania go jako broni do walki wręcz.

Craft Arena

Najważniejszym codziennym zajęciem prawdziwego Hegemończyka jest ciężka harówka na złomowisku: podnoszenie karoserii, gięcie zderzaków, rzucanie oponami i boksowanie po alufelgach. Dopiero po porannym przerobieniu co najmniej jednego wraku samochodu w kupkę niezidentyfikowanych strzępków Hegemończyk może zabrać się za śniadanie, a potem pójść łupić słabszych. Bo widzisz, kultura nie ma tu ideologicznej konkurencji. Nieważne, kim jesteś i co masz, ważne ile masz w bicepsie. Dlatego też Hegemończycy zainteresowali się sportem. Jakim? Też pytanie. Oczywiście, walkami na arenie. Wiadomo, że na arenie mięśnie znaczą sporo (choć nie wszystko), a gladiatorzy z Hegemonii są postrachem całej braci gladiatorskiej od Kalifornii do Nowego Jorku. Jak to się dzieje?

Otoż swoją mocną pozycję zawdzięczają oni pewnemu dziadkowi o nazwisku Stanley, który wiele lat temu, będzie już z dziesięć, może więcej, przybył do Phoenix i w ciągu kilku godzin nauczył tutejszych oprychów szacunku dla podeszłego wieku. Tym samym los uśmiechnął się do gladiatorów z Phoenix, bo okazało się, że dziadek Stanley to nie kto inny, jak przedwojenny mistrz kyokushinkai z zaprawą w kilku innych stylach oraz kilkunastoletnim doświadczeniem w powojennym świecie. Stanley, przekupiony luksusami, zgodził się osiedlić na stałe w Phoenix i nauczyć najlepszych spośród gladiatorów prawdziwej sztuki walki. Mimo wrodzonej tępoty Hegemończycy okazali się w tym przedmiocie dość pojętnymi uczniami.

Gdy odwiedzisz kiedyś Phoenix, pamiętaj, nie drwij z żadnej z opowieści o Stanleyu, bo na tym punkcie są tam przewrażliwieni. Gdy usłyszysz, że mistrz Stanley jednym ciosem gołej pięści odrąbał łeb metalowemu Łowcy, radzę ci, pokiwaj tylko ze zdumieniem głową. W przeciwnym razie na własnej skórze poznasz kilka z niezwykłych technik mistrza Stanleya.

Opis stylu: Bardzo silne ciosy i kopnięcia, mordercza zaprawa, słabo zaimplementowana broń - głównie kastet, pałka i nóż. Jeszcze jedno: nazwy technik to już robota Hegemończyków. Mistrz Stanley używał innych, ale nikt nie potrafił tego wymówić.

Rozpowszechnienie: Od 10-ciu lat mistrz Stanley uczy gladiatorów Phoenix, a także innych miejscowych specjalistów od twardej argumentacji. W rozwodnionej formie techniki Stanleya powędrowały w świat wraz z gladiatorami, włączającymi się po okolicznych osadach i dalekich miastach.

Wymagania: Pochodzenie - Hegemonia, Specjalizacja - Wojownik.

Techniki podstawowe

● **Rozgrzewka** (Uniwersalna, 50PD). Zanim zaczniesz przerabiać kogoś na stek, rozciągnij wpierw mięśnie, pokręć trochę głową, połam parę podkładów kolejowych - wtedy nie będziesz musiał się bać, że coś ci strzyknie w plecach, a jak dostaniesz w papę, to przynajmniej kark wytrzyma.

Niweluje pierwsze +20% kary ze zmęczenia za wykonywanie akcji. Trzeba się rozgrzać przed walką (przynajmniej 5 minut).

● **Plomba** (akcja w Ataku za 1, 2 lub 3 sukcesy, 50PD na poziom 1). Cios ze zmyłką. Byle zmylił przeciwnika, bardziej niż siebie.

Zarówno ty, jak i przeciwnik otrzymujecie karę -3 do Zręczności w teście. Wymagane wolne ręce (lub broń nie większa niż kastet / nóż).

● **Kopyto** (akcja w Ataku za 2 lub 3 sukcesy, 50PD na poziom 1). Kopniak, który wchodzi w przeciwnika z wypchnięcia i ma go wbić w ziemię jak gwóźdź.

Zadajesz obrażenia o poziom wyższe niż twój zwykły cios pięścią, ale za to otrzymujesz +10% kary ze zmęczenia i karę -2 do Zręczności w teście.

Profil Siłowy Stopień 1 (Budowa 12)

● **Kafar** (akcja w Ataku za 2 lub 3 sukcesy, 100PD na poziom 1). Wchodzisz w bliski dystans i zadajesz potężny cios.

Zadajesz obrażenia o poziom wyższe niż twój zwyczajny cios pięścią, ale za to otrzymujesz karę -2 do Zręczności w teście. Wymagane wolne ręce (lub broń nie większa niż kastet / nóż).

● **Łyżka** (akcja w Ataku za 1, 2 lub 3 sukcesy, zajmuje 3 segmenty, 100PD na poziom 1). Mocne kopnięcie boczne, które powinno zmieść wroga sprzed twojego oblicza.

Zadajesz obrażenia o poziom wyższe niż twój zwyczajny cios (pięścią lub

nogą), ale za to otrzymujesz +10% kary ze zmęczenia i w kolejnej turze otrzymasz karę -1 do Zręczności.

● **Garda** (akcja w Obronie za 1, 2 lub 3 sukcesy - zależnie od sukcesów przeciwnika, 100PD na poziom 1). Porządna garda to podstawa. Chroń głowę, chroń brzuch, krocze, właściwie cały się chroń. Jak to mówią - wyżej ręce, wyżej!

Stosując standardową obronę (nie specjalne obronne Akcje) obniżasz ilość sukcesów przeciwnika w danym ciosie o ilość własnych sukcesów przeznaczonych na obronę przed tym ciosem. Np. jeśli otrzymujesz cios za 3 sukcesy, a bronisz się przed nim dwoma sukcesami, w efekcie otrzymujesz cios za 1 sukces. Jeśli przeciwnik wykonywał specjalną akcję za kilka sukcesów, a ty dzięki gardzie obniżyłeś ilość jego sukcesów wymaganą do przeprowadzenia takiej akcji, wtedy zadaje on zwykły cios za tyle sukcesów, ile pozostało mu po obniżeniu przez twoją gardę. Dodatkowo otrzymujesz karę -4 do Zręczności w teście. Tylko przeciwko ciosom gołymi pięściami i kopnięciom. Wymagane wolne ręce (lub broń nie większa niż kastet / nóż).

Profil Siłowy Stopień 2 (Budowa 14)

● **Beben** (akcja w Ataku za 3 sukcesy, 150PD na poziom 1). Zdejmujesz przeciwnikowi gardę kopniakiem i poprawiasz pięścią.

Przeciwko tej Technice nie można zastosować gardy, za to otrzymujesz 10% kary ze zmęczenia oraz karę -1 do Zręczności w teście. Wymagane wolne ręce (lub broń nie większa niż kastet / nóż).

● **Śliwa** (akcja w Ataku za 1, 2 lub 3 sukcesy, 150PD na poziom 1). Szybki i prosty cios, ćwiczony codziennie po setki razy, do obrzydzenia.

Zadajesz obrażenia o poziom wyższe niż twój zwykły cios pięścią, ale za to otrzymujesz +10% kary ze zmęczenia.

Federacyjna Szkoła Walki

Sztuka współczesnej szermierki i walki nożem rodem z Federacji Appalachów. W wielu osadach FA jej mistrzowie szkolą federacyjnych wojowników i chętnych do nauki bossów.

Każde nosi dziś każdy i wszędzie, warto więc umieć się nim posługiwać. A co do miecza, to trzeba wiedzieć, że w FA najpierw powstała odpowiednia dla niego ideologia i upodobanie do tego rodzaju broni, a dopiero potem w ślad za tym przyszedł chęć do wyszkolenia się we władaniu nim. Wtedy też sprowadzono do FA najlepszych, jakich się dało, speców od wywijania pałką, nożem, a nawet trafiło się kilku od prawdziwych mieczy, tasaków i maczet. Z początku każdy walczył po swojemu i uczył czego innego, ale w końcu opracowano coś mniej więcej jednolitego, co nazwano Federacyjną Szkołą Walki.

Opis Stylu: FSW to niemiłosiernie wymieszane elementy szermierki i kendo, plus trochę laido, tantojutsu i knife fighting, czyli ostry kogel mogel. Podstawa to szybko zacząć, nie dać się złapać, no i zakłuć przeciwnika. Nie, to nie jest dobra metoda walki do szturchania się w byle knajpie z pijanym burmistrzem.

Rozpowszechnienie: Szkolenia w Federacji Appalachów.

Wymagania: Pochodzenie - Federacja Appalachów. Specjalizacja - Wojownik.

Techniki podstawowe

● **Rozgrzewka** (Uniwersalna, 50PD). Zanim zaczniesz przerabiać kogoś na stek, rozciągnij wpierw mięśnie, pokręć trochę głową, połam parę podkładów kolejowych - wtedy nie będziesz musiał się bać, że coś ci strzyknie w plecach, a jak dostaniesz w papę, to przynajmniej kręć wytrzyma.

Niweluje pierwsze +20% kary ze zmęczenia za wykonywanie akcji. Trzeba się rozgrzać przed walką (przynajmniej 5 minut).

● **Natarcie** (Modyfikacja testu inicjatywy, 50PD). W FSW dużą wagę przykłada się do tego, by dobrze rozpocząć. Kilka trików ma w tym pomóc - np. przemyślane, ale agresywne i szybkie natarcie na samym początku walki.

Decydujesz przed rzutem kośćmi. Otrzymujesz bonus +2 do Zręczności w tańcie inicjatywy, ale jeśli przegrasz inicjatywę, otrzymujesz karę -2 do Zręczności w kolejnej turze. Tylko do walki nożem, pałką lub lekkim mieczem.

● **Pole** (Modyfikacja Obrony, 50PD). Ważne też, by nie dać się złapać i powalić byle mięśniakowi. Cały czas trzeba uważać, by zachować odpowiedni dla szermierki dystans i zawsze mieć się gdzie odsunąć.

Otrzymujesz karę +20% ze zmęczenia, ale bronisz się przed Chwytem nawet dzięki kościom bez sukcesu.

Profil Sprawnościowy Stopień I (Zręczność 12)

● **Uniki** (Modyfikacja Obrony, 50PD na poziom 1). Im lepiej się poruszasz, tym trudniej cię zaatakować.

Jedną z kostek, którą przeznaczasz na Obronę, możesz obniżyć o tyle oczek, ile wynosi poziom Uników.

● **Bariera** (Modyfikacja Obrony, 150PD). Gdy masz w ręce jakieś dłuższe ostrze, a natrze na ciebie byle mięśniak z gołymi rękami, okaże się, że jesteś dla niego ostry jak drut kolczasty.

Jeśli walczysz lekkim mieczem, przy udanej obronie przeciwko ciosowi pię-

Wymagane wolne ręce (lub broń nie większa niż kastet / nóż).

● **Grzmot** (akcja w Ataku za 1 sukces, 150PD na poziom 1). Kopnięcie z bliskiego dystansu.

Zadajesz obrażenia o poziom wyższe niż twój zwykły cios (pięścią lub nogą) za 2 sukcesy. Technikę możesz wykonać tylko po udanym Kafarze (w tej samej turze).

Profil Siłowy Stopień 3 (Budowa 16)

● **Zamach** (Modyfikacja Ataku, 200PD). Jak już walisz pięścią, to weź się chłopie spręż.

Zadajesz obrażenia o poziom wyższe, ale otrzymujesz dodatkową karę -1 do Zręczności w teście oraz +10% kary ze zmęczenia. Tylko do ciosów pięścią.

● **Trzy Plomby** (Modyfikacja Ataku, 200PD). Znasz powiedzenie „idź za ciosem”? Tym razem potraktujemy to dosłownie.

Każda kolejna trafiona i nie obrońona Plomba (bezpośrednio po sobie, w kolejnych segmentach) zadaje obrażenia wyższe o poziom. Wymagane wolne ręce (lub broń nie większa niż kastet / nóż).

● **Puszka** (akcja w Ataku za 2 lub 3 sukcesy, 200PD na poziom 1). Bez względu na to, jak trafiłeś swojego przeciwnika, możesz to powtórzyć. Na pewno będzie zaskoczony.

Jeżeli wcześniej (w tej lub poprzedniej turze) zadałeś przeciwnikowi jakieś obrażenia (wręcz, lub bronią nie większą niż kastet / nóż), możesz to teraz powtórzyć za pomocą udanej akcji Puszka. Wymagane wolne ręce (lub broń nie większa niż kastet / nóż).

Profil Sprawnościowy (Zręczn. 12)

● **Kurtyna** (Modyfikacja Obrony, 50PD na poziom 1). Garda to nie wszystko. Czasem trzeba podregulować dystans,

czasem zmienić pozycję - raz na prawą, raz na lewą. Im lepiej się poruszasz, tym trudniej cię zaatakować.

Jedną z kostek, którą przeznaczasz na Obronę, możesz obniżyć o tyle oczek, ile wynosi poziom Kurtyny. Wymagane wolne ręce (lub broń nie większa niż kastet / nóż).

● **Miech** (akcja w Ataku za 1, 2 lub 3 sukcesy, zajmuje 3 segmenty, 50PD na poziom 1). Udajesz, że kopiesz, że bierzysz zamach - a w rzeczywistości grasz na czas i łapiesz oddech.

Obniżasz swoje zmęczenie o -10%.

● **Gadzina** (akcja w Obronie za 1, 2 lub 3 sukcesy - zależnie od sukcesów przeciwnika, 100PD na poziom 1). Dobry i szybki blok może cię nieraz ocalić przed nokautem.

Zdajesz test o poziom łatwiejszy, ale technika nie broni całkowicie przed ciosem, a jedynie zmniejsza o poziom otrzymane obrażenia. Tylko przeciwko walce wręcz. Można stosować nawet będąc pochwyconym. Wymagane wolne ręce (lub broń nie większa niż kastet / nóż).

Profil Broń (Zręczność 12)

● **Lampka** (akcja w Ataku za 1 sukces, zajmuje 3 segmenty, 50PD na poziom 1). Prosty, ale skuteczny cios pałką.

Zadajesz obrażenia jak przy ciosie pałką za 2 sukcesy. Tylko dla ciosów pałką.

● **Rentgen** (akcja w Ataku za 2 lub 3 sukcesy, 100PD na poziom 1). Coś w sam raz na definitywne zakończenie pojedynku.

Zadajesz obrażenia o poziom wyższe, ale otrzymujesz karę +20% ze zmęczenia. Tylko dla ciosów pałką.



ścią lub przeciwko kopnięciu zadajesz przeciwnikowi Draśnięcie.

● **Taniec noża** (akcja w Ataku za 1, 2 lub 3 sukcesy, 100PD na poziom 1). Najpierw tniesz po rękach, by ściągnąć przeciwnikowi gardę, a potem, jak to się mówi, przez żołądek do serca.

Otrzymujesz karę -3 do Zręczności w teście. Każdy kolejny udany (i nie obroniony) Taniec noża, wykonany bezpośrednio po poprzednim, zadaje obrażenia o poziom większe. Kumulacja obrażeń znika jeśli stracisz inicjatywę lub jeśli wykonasz jakąkolwiek inną akcję. Tylko do walki nożem.

Profil Sprawnościowy Stopień 2 (Zręczność 14)

● **Wypad** (akcja w Ataku za 3 sukcesy, 150PD na poziom 1). Kładziesz wszystko na jedną kartę i uderzasz. Albo przebijesz przeciwnika na wylot, albo masz przechlapane.

Decydujesz przed rzutem kośćmi. Otrzymujesz bonus +3 do Zręczności w teście i zadajesz obrażenia o poziom większe, ale za to otrzymujesz karę +10% ze zmęczenia i na początku następnej tury automatycznie tracisz inicjatywę. Tylko do walki nożem lub lekkim mieczem.

● **Odskok** (akcja w Obronie za 1, 2 lub 3 sukcesy - zależnie od sukcesów przeciwnika, 150PD na poziom 1). Odskok może ci uratować życie, ale tracisz wypracowaną pozycję i wtedy jest niewesoło.

Otrzymujesz bonus +3 do Zręczności w teście, ale za to w następnej turze otrzymujesz karę -3 do Zręczności.

● **Tempo** (Modyfikacja Obrony, 150PD). Agresywna obrona, ot co. Przeciwnik od razu widzi, że albo się spręży, albo zaraz sam oberwie.

Decydujesz jeszcze przed rzutem przeciwnika. Możesz zwiększyć Tempo

walki na czas jednej tury, nawet jeśli nie posiadasz inicjatywy. Otrzymujesz za to karę +10% ze zmęczenia. Tylko do walki nożem, pałą lub lekkim mieczem.

Profil Sprawnościowy Stopień 3 (Zręczność 16)

● **Poprawka** (Modyfikacja Ataku, 200PD). Miało być w szyję, a wyszło w łeb. Też dobrze.

Możesz przerzucić jedną kość w turze, ale za to otrzymujesz karę +10% ze zmęczenia. Tylko do walki nożem, pałą lub lekkim mieczem.

● **Kontra** (akcja w Obronie za 2 lub 3 sukcesy, 200PD na poziom 1). Przeciwnik cię zaatakował i sam się nadział jak na rożen.

Otrzymujesz karę -10 do Zręczności. Jeśli mimo to obroniłeś się przed akcją przeciwnika, zadajesz mu ranę bez przejmowania inicjatywy. Ponadto otrzymujesz karę +10% ze zmęczenia. Tylko przeciwko ciosom za 2 lub 3 sukcesy. Tylko do walki nożem, pałą lub lekkim mieczem.

● **Taktyka** (Modyfikacja Ataku lub Obrony, 200PD). Im dłużej trwa pojedynek, tym lepiej poznajesz swojego przeciwnika.

Otrzymujesz karę -5 do Zręczności w tej turze, za to otrzymujesz uniwersalny bonus +1 do Zręczności w teście, który możesz wykorzystać w tej walce kiedy zechcesz. Każdy punkt bonusu uzyskany dzięki Taktyce można użyć tylko raz. Bonusy z każdego kolejnego zastosowania Taktyki kumulują się.



Knife Boxing

Boks był zawsze bardzo popularny w Stanach. Obok baseballu, futbolu amerykańskiego, no i koszykówki, był to - można powiedzieć - sport narodowy. Zasady proste - jesteś czarny, wygrywasz. Jesteś biały - masz szansę, choć biali nie potrafią skakać. Jesteś żółty - lepiej przesiądź się na kung fu. Po wojnie niestety nie udało się wskrzesić gali boksu, ludzie jakoś nie chcieli oglądać za gamble walki dwóch kolesi z pięściami owiniętymi pieluszkami. Za to sport ten po stopniowych mutacjach stał się całkiem skuteczną metodą przeżycia. Tyle, że powitał tajskie kopnięcia, a zamiast wielkich rękawic do rąk trafiły noże.

Knife boxing nie święci triumfów w żadnym z większych miast powojennej Ameryki, za to w kilku zakichanych dziurach stoi bardzo wysoko, na równi z pędzeniem podłego alkoholu i wyprawami grabieżczymi. Nie wiedzieć czemu, ten sposób walki cieszy się w metropoliach złą sławą. Czyżby chodziło o kalanie wizerunku ukochanej rozrywki z dawnych czasów? Bo jakiś tam szacunek dla boksu chyba się jeszcze ostał - podobno niektórzy tylko po to zażywają Tornado, by przejść się na mecz bokserski i powrzeszczyć z innymi.

Opis Stylu: Klasyczny boks zmieszany z tań boksem, a do tego wszystkiego jeszcze dwa noże. Podstawą jest tu doskonała i nieprzerwana praca nóg, uniki, no i oczywiście sierpy, haki i proste.

Rozpowszechnienie: Knife boxing spotkać można w kilka zapadłych dziurach, a jakieś jego odpryski zna i stosuje wielu awanturników włączających się po pustkowiach.

Wymagania: Pochodzenie - Nie twój zasrany interes, Specjalizacja - Wojownik.

Techniki podstawowe

● **Rozgrzewka** (Uniwersalna, 50PD). Zanim zaczniesz przerabiać kogoś na stek, rozciągnij wpierw mięśnie, pokręć trochę głową, połam parę podkładów kolejowych - wtedy nie będziesz musiał się bać, że coś ci strzyknie w plecach, a jak dostaniesz w papę, to przynajmniej kark wytrzyma.

Niweluje pierwsze +20% kary ze zmęczenia za wykonywanie akcji. Trzeba się rozgrzać przed walką (przynajmniej 5 minut).

● **Praca nóg** (Uniwersalna, 50PD). Praca nóg w walce jest równie ważna jak praca rąk. I nie chodzi tu tylko o kopnięcia.

Decydujesz przed rzutem kośćmi. Otrzymujesz bonus +2 do Zręczności w tej turze, ale za to otrzymujesz również karę +10% ze zmęczenia.

● **Unik** (akcja w Obronie za 1, 2 lub 3 sukcesy - zależnie od sukcesów przeciwnika, 50PD na poziom 1). Głowa w prawo, głowa w lewo, tułów w bok, krok w tył - i nie można cię trafić.

Otrzymujesz bonus +2 do Zręczności w teście, ale za to otrzymujesz również karę +10% ze zmęczenia. Tylko przeciwko ciosom pięściami (lub kastetem, nożem) i kopnięciom.

Profil Sprawnościowy (Zręczn. 12)

● **Ryzykowny unik** (akcja w Obronie za 3 sukcesy, 100PD na poziom 1). Zginasz się w pół i prostujesz jak sprężyna. W klasycznym boksie to skutkowało, w praktyce bywa różnie.

Przerzucasz wszystkie 3 kości w tej turze. Osiągnięte w drugim rzucie wyniki obowiązują. Tylko przeciwko akcjom za 3 sukcesy.

● **Kontra** (akcja w Obronie za 3 sukcesy, 100PD na poziom 1). Cios pięścią, taki lekki punch dla nieostrożnego zawodnika.

Otrzymujesz karę -4 do Zręczności w teście. Jeśli mimo to obroniłeś się przed atakiem przeciwnika, zadajesz mu automatycznie Draśnięcie (Siniak), nie przejmując inicjatywy. Tylko przeciwko akcjom za 3 sukcesy. Wymagane wolne ręce (lub broń nie większa niż kastet / nóż). Można stosować nawet będąc pochwyconym.

● **Strącenie głowy** (akcja w Ataku za 2 lub 3 sukcesy, 100PD na poziom 1). Wysokie kopnięcie na głowę. Używaj rzadko, bo to wyczerpująca gimnastyka.

Zadajesz o poziom wyższe obrażenia, ale za to otrzymujesz karę 20% ze zmęczenia.

Profil Siłowy Stopień 1 (Budowa 12)

● **Garda** (akcja w Obronie za 1, 2 lub 3 sukcesy - zależnie od sukcesów przeciwnika, 100PD na poziom 1). Porządna garda to podstawa. Chroń głowę, chroń brzuch, krocze, właściwie cały się chroń. Jak to mówią - wyżej ręce, wyżej!

Stosując standardową obronę (nie specjalne obronne Akcje) obniżasz ilość sukcesów przeciwnika w danym ciosie o ilość własnych sukcesów przeznaczonych na obronę przed tym ciosem. Np. jeśli otrzymujesz cios za 3 sukcesy, a bronisz się przed nim dwoma sukcesami, w efekcie otrzymujesz cios za 1 sukces. Jeśli przeciwnik wykonywał specjalną akcję za kilka sukcesów, a ty dzięki gardzie obniżyłeś ilość jego sukcesów wymaganą do przeprowadzenia takiej akcji, wtedy zadaje on zwykły cios za tyle sukcesów, ile pozostało mu po obniżeniu przez twoją gardę. Dodatkowo otrzymujesz w teście karę -4 do Zręczności. Tylko przeciwko ciosom gołymi pięściami i kopnięciom. Wymaga-

ne wolne ręce (lub broń nie większa niż kastet / nóż).

● **Punkt** (akcja w Ataku za 1, 2 lub 3 sukcesy, 100PD na poziom 1). Klasyczny cios pięścią, po prostu lewy prosty.

Otrzymujesz bonus +1 do Zręczności w teście. Wymagane wolne ręce (lub broń nie większa niż kastet / nóż).

● **Piszczel** (akcja w Ataku za 1, 2 lub 3 sukcesy, zajmuje 3 segmenty, 150PD na poziom 1). Niskie kopnięcie piszczelą w piszczel. W czasie ćwiczeń padło od tego sporo przedwojennych znaków drogowych.

Otrzymujesz bonus +1 do Zręczności w teście. Możesz zwiększyć obrażenia o poziom, ale za to sam otrzymasz Draśnięcie, lub o dwa poziomy, ale za to sam otrzymasz Lekką ranę.

Profil Siłowy Stopień 2 (Budowa 14)

● **Sierpowy** (akcja w Ataku za 2 lub 3 sukcesy, 200PD na poziom 1). Wredny cios pięścią. To właśnie od takich sierpowych ślina wylatuje z gęby.

Przeciwnik otrzymuje karę -1 do Zręczności w teście. Wymagane wolne ręce (lub broń nie większa niż kastet / nóż).

● **Seria** (akcja w Ataku za 1 sukces, 200PD na poziom 1). Szybka i wyczerpująca seria ciosów pięścią. Zasypujesz przeciwnika gradem ciosów i czekasz na jego błąd.

Wykonując Serię, nie możesz wykonać żadnych innych akcji w tej turze - za każdy sukces musisz wykonać kolejny cios Serii. Każdy kolejny cios Serii (bez względu na to, czy obroniony przez przeciwnika, czy nie) sprawia, że przeciwnik otrzymuje karę -1 do Zręczności. Kara kumuluje się, a znika dopiero po utracie inicjatywy lub po wykonaniu przez ciebie akcji innej niż Seria. Za każdą turę Serii otrzymujesz karę +10% ze zmęczenia. Wymagane



wolne ręce (lub broń nie większa niż kastet / nóż).

● **Prosty** (akcja w Ataku za 2 lub 3 sukcesy, 200PD na poziom 1). Cios pięścią - prawy prosty, silny jak rozpędzony pociąg.

Zadajesz o poziom wyższe obrażenia, ale za to otrzymujesz karę -2 do Zręczności w teście i +10% kary ze zmęczenia. Wymagane wolne ręce (lub broń nie większa niż kastet / nóż).

Profil Siłowy Stopień 3 (Budowa 16)

● **Łamacz ścian** (Modyfikacja Ataku, 250PD). Dodatkowa praca ciałem, dzięki której pięść uderza jeszcze mocniej.

Zadajesz o poziom wyższe obrażenia, ale za to otrzymujesz karę +10% ze zmęczenia. Tylko do ciosów pięścią, kastetem lub nożem. Wymagane wolne ręce (lub broń nie większa niż kastet / nóż).

● **Wykop** (Modyfikacja Ataku, 250PD). Twoje kopnięcie, jeśli zechcesz, może złamać drzewo.

Zadajesz o poziom wyższe obrażenia, ale za to otrzymujesz karę +10% ze zmęczenia. Tylko do kopnięć.

● **Twarda głowa** (Uniwersalna, 250PD). Setki sparingów nie wpłynęły może pozytywnie na twoją bystrość i inteligencję, ale za to możesz teraz wbijać gwoździe głową.

Ignorujesz pierwsze +30% kary wynikającej z Siniaaków.

Moto

Moto jest bardzo, ale to bardzo nietypową sztuką walki. Zaczniemy od tego, że starzy wyjadacze z gangów motocyklowych, którzy potrafią wyprawiać na swoich maszynach takie hece, że oko bieleje, lubują się we wszelakich sztuczkach z motorem, w tym także sztuczkach przydatnych w walce. A jako że czasy beztroskich podróży autostradami dawno już odeszły w niepamięć, motocykliści co rusz muszą stawać oko w oko z zagrożeniem. A to miejscowi zechcą zajrzeć do plecaka, a to jakiś głodny kojot czy wściekły pies wybiegnie na drogę, to znów z naprzeciwną nadjeżdża jakaś nieprzyjazna dusza z wrolego gangu. Rozprawić się z tym z rozpędu - oto marzenie każdego motocyklisty. I tak powstało Moto, sztuka walki bez zsiadania z motoru.

Jeśli sam jeździsz na motorze, być może któryś z weteranów nauczy cię tego lub owego, o ile odpowiednio go zmotywujesz. Nie licz na spotkanie etatowego trenera, jak w przypadku Federacyjnej Szkoły Walki, nowojorskiego Combat czy Craft Areny. Tu każdy radzi sobie sam, a doświadczeniami dzieli się z tymi, którzy są tego warci.

Opis Stylu: Rozpędzony motor mija przeciwnika w ułamku sekundy i ten moment, oraz siłę rozpędu, trzeba wykorzystać. Inna sprawa, że kij ma dwa końce i przy zderzeniu obydwie strony, a nie tylko przeciwnik, ucierpią z powodu szybkości. Przy takiej prędkości szkoda rąk i nóg, więc w ruch idą łańcuchy, młoty, ostrza itd.

Rozpowszechnienie: Prawdziwymi mistrzami w walce na motorach są dwa rywalizujące ze sobą gangi: Ścigacze i Kobry, obydwa rozbijają się głównie na północy, często biorąc udział w efektownych rajdach podczas bitew z maszynami Molocha.

Wymagania: Specjalizacja - Wojownik, Prowadzenie pojazdów - Motocykl 4+

Techniki podstawowe

● **Oslona** (Modyfikacja Obrony, 50PD na poziom 1). Chowasz się - raz na jedną stronę, raz na drugą, raz za kierownicą.

Jedną z kostek, którą przeznaczasz na Obronę, możesz obniżyć o tyle oczek, ile wynosi poziom Oslony (1 oczko za każde 10% Oslony).

● **Pad z motoru** (Uniwersalna, 100PD). Spadałeś z pędzącego motoru już setki razy, można się przyzwyczaić.

Przy strąceniu z motoru nie otrzymujesz dodatkowej rany za upadek.

Profil: Broń (Zręczność 12)

● **Helikopter** (akcja w Ataku za 2 lub 3 sukcesy, 150PD na poziom 1). Szarżujesz kręcąc łańcuchem nad głową. Jeśli trafisz, solidny punkt dla ciebie.

Decydujesz przed rzutem kośćmi na inicjatywę. Otrzymujesz bonus +1 do Zręczności w teście inicjatywy. Jeśli przegrasz test inicjatywy, nie możesz wykonać żadnej specjalnej akcji w Obronie. Zdajesz o poziom łatwiejszy test akcji w Ataku i zadajesz ranę Ciężką. Tylko do walki łańcuchem.

● **Gilotyna** (akcja w Ataku za 2 lub 3 sukcesy, 150PD na poziom 1). Puszczasz

łańcuch po ziemi i ścinasz z nóg wszystko, co stoi.

Zadajesz ranę Lekką i podcinasz pleśszego przeciwnika. Podcięty traci w tej i (lub) w kolejnej turze łącznie tyle kości, ile potrzebuje segmentów na powstanie (standardowo są to 3 segmenty). Tylko do walki łańcuchem.

Profil Sprawnościowy Stopień 1 (Zręczność 12)

● **Najazd** (Modyfikacja testu inicjatywy, 100PD). Jedziesz prosto na przeciwnika, a to zagranie wabank.

Decydujesz przed rzutem kośćmi na inicjatywę. Otrzymujesz bonus +2 do testu inicjatywy, jednak jeśli jej nie wygrasz, otrzymujesz karę -2 do Zręczności w turze.

● **Surfer** (akcja w Obronie za 1, 2 lub 3 sukcesy - zależnie od sukcesów przeciwnika, 100PD na poziom 1). W ostatniej chwili, gdy widzisz, że tym razem nie z twojego ataku nie wyjdzie, skręcasz ostro w bok i cios ledwie cię muska. Było gorąco.

Zdajesz o poziom łatwiejszy test uniku, ale technika nie broni całkowicie przed ciosem, a jedynie zmniejsza o poziom otrzymane obrażenia.

Dodatkowe zasady walki z użyciem rozpędzonych motorów:

Walka z przeciwnikiem na rozpędzonym motorze to seria krótkich natarć, składających się z dwóch etapów każdy:

- 1) test inicjatywy
- 2) jedna tura walki

Te dwa etapy powtarzają się, dopóki motocyklista się nie zatrzyma, zrezygnuje albo nie zostanie strącony.

Atakując z rozpędu, motocyklista otrzymuje bonus +3 do Zręczności w teście inicjatywy.

Rana ciężka (również Siniak) strąca motocyklistę z motoru. Strącony z rozpędzonego motoru otrzymuje dodatkową Lekką ranę (Siniak).

Ciosy z rozpędu (z wyjątkiem specjalnych technik Moto) powodują obrażenia wyższe o poziom, ale PT testu skacze o poziom w górę, lub kierowca sam otrzymuje Draśnięcie za każdą zadaną przeciwnikowi ranę pięścią lub nogą.

Wszystkie ciosy przeciwko szarżującemu motocykliście na rozpędzonej maszynie również powodują obrażenia wyższe o poziom, ale PT testu także skacze o poziom w górę, lub zadający cios sam otrzymuje Draśnięcie za każdą zadaną przeciwnikowi ranę pięścią lub nogą.

Przeciwko szarżującemu motocykliście na rozpędzonej maszynie stosować można tylko ciosy, kopnięcia itp., a nie chwytty czy podcięcia.



Profil Sprawnościowy Stopień 2 (Zręczność 14)

● **Unik** (akcja w Obronie za 1, 2 lub 3 sukcesy - zależnie od sukcesów przeciwnika, 150PD na poziom 1). W ostatniej chwili kulisz się i przyklejasz do motoru niczym warstwa lakieru.

Otrzymujesz bonus +2 do Zręczności w teście, ale za to otrzymujesz karę +10% ze zmęczenia.

● **Magnes** (Uniwersalna, 150PD). W sytuacji, gdy każdy frajer już dawno sfrunąłby z motoru i zaliczył glebę, ty jakos trzymasz się w siodle.

Nie zostajesz strącony z motoru, ale za to otrzymujesz karę +20% ze zmęczenia.

Profil Sprawnościowy Stopień 3 (Zręczność 16)

● **Torpeda** (akcja w Ataku za 3 sukcesy, 200PD na poziom 1). Kładziesz motor w pędzie i puszczasz w kierunku przeciwnika. Jeśli nie zdąży uskoczyć,

już po nim. Sam się tylko trochę potoczysz po ziemi, no i szkoda motoru. Po tej akcji nie siedzisz już na swojej maszynie, tylko jesteś zwykłym pieszym.

Decydujesz przed rzutem kośćmi. Automatycznie wygrywasz test inicjatywy, kładziesz motor i puszczasz go w stronę przeciwnika. Zadajesz 3 rany Ciężkie - na losowe lokacje. Ponadto rzuc k20 - przy wyniku 19-20 motor zostaje zniszczony, a przy wynikach 14-18 uszkodzony. Przeciwnik w normalny sposób może próbować bronić się przed tą techniką.

● **Śruba** (akcja w Ataku za 2 lub 3 sukcesy, 200PD na poziom 1). Jedziesz na przeciwnika, wciskasz hamulec tak, że aż cię obraca, ścinasz go tyłem motoru, po czym spadasz na równe koła i mkniesz dalej. Niewielu to potrafi.

Otrzymujesz karę -6 do Zręczności w teście i zadajesz ranę Ciężką.



Północna Corrida (Defenz)

Północna Corrida, zwana też Defenz, to specjalna technika walki, opracowana i nieustannie udoskonalana przez najlepszych wojowników Posterunku. Oparta na unikach, dostosowana jest do walki z robotami Molocha. Na Północną Corridę składają się elementy zarówno dawnego aikido, judo, jak i wielu innych tradycyjnych stylów walki.

Oprócz szkoleń, jakie prowadzą dla swoich żołnierzy placówki Posterunku, Defenz rozprzestrzenia się również dzięki wymianie doświadczeń między żołnierzami. Walcząc na Froncie, nowicjusz może liczyć na kilka cennych porad ze strony weteranów, w tym również na darmowe lekcje podstaw Defenz.

Opis Stylu: Styl przede wszystkim nastawiony na defensywę. Unik, chwyt, dźwignie, rzuty oraz walka bronią to główne składniki Defenz.

Rozpowszechnienie: Podstawy Defenz znane są sporej części żołnierzy dłużej walczących na Froncie. Jednak tajników i bardziej zaawansowanych technik trzeba już szukać u prowadzących szkolenia lub u najlepszych spośród najlepszych z wyjadaczy Posterunku.

Wymagania: Pochodzenie - Posterunek.

Techniki podstawowe

● **Rozgrzewka** (Uniwersalna, 50PD). Zanim zaczniesz przerabiać kogoś na stek, rozciągnij wpierw mięśnie, pokręć trochę głową, połam parę podkładów kolejowych - wtedy nie będziesz musiał się bać, że coś ci strzyknie w plecach, a jak dostaniesz w papę, to przynajmniej kark wytrzyma.

Niweluje pierwsze +20% kary ze zmęczenia za wykonywanie akcji. Trzeba się rozgrzać przed walką (przynajmniej 5 minut).

● **Tańczący wilk** (akcja w Obronie za 1, 2 lub 3 sukcesy - zależnie od sukcesów przeciwnika, 50PD na poziom 1). Uskok, zmyłka, unik... Może to i męczące, ale gdy tak się poruszasz, naprawdę trudno cię trafić.

Otrzymujesz bonus +1 do Zręczności w obronie, ale również karę +10% ze zmęczenia.

● **Corrida** (akcja w Obronie za 2 lub 3 sukcesy - zależnie od sukcesów przeciwnika, 100PD na poziom 1). Gdy przeciwnik na ciebie naciera, ty jedynie się bronisz, w rzeczywistości czekasz tylko na jego błąd.

Otrzymujesz karę -4 do Zręczności w teście, ale jeśli mimo to uda ci się obronić przed akcją przeciwnika, przejmujesz tym samym inicjatywę. Tylko przeciwko ciosom za 2 lub 3 sukcesy. Można stosować nawet będąc pochwyconym.

Profil Sprawnościowy Stopień I (Zręczność 12)

● **Chwyt** (akcja w Ataku za 2 lub 3 sukcesy, 150PD na poziom 1). Pochwylenie przeciwnika to już połowa sukcesu. O drugiej połowie przeczytasz w opisie kolejnych technik.

Pochwyciłeś przeciwnika. Używane przez was bronie otrzymują modyfika-

tor jak w walce w tłoku. Pochwycony przeciwnik otrzymuje karę -2 do Zręczności. Przeciwnik jest pochwycony dopóki nie przejmie inicjatywy lub nie zostanie rzucony (lub go nie puścisz). Dopóki trzymasz przeciwnika, możesz wykonywać tylko niektóre techniki ofensywne (zaznaczono to w ich opisach). Przeciwnik nie może wykonywać żadnych specjalnych technik obronnych (chyba że w ich opisie jest to wyraźnie zaznaczone). Wymagane wolne ręce (lub broń nie większa niż kastet / nóż).

● **Stepujący Moloch** (akcja w Obronie za 1, 2 lub 3 sukcesy - zależnie od sukcesów przeciwnika, 100PD na poziom 1). Jeszcze bardziej męczące niż Tańczący wilk, ale za to jeszcze skuteczniejsze.

Otrzymujesz bonus +2 do Zręczności w obronie, ale za to otrzymujesz również karę +20% ze zmęczenia.

● **Garda** (akcja w Obronie za 1, 2 lub 3 sukcesy - zależnie od sukcesów przeciwnika, 100PD na poziom 1). Porządna garda to podstawa. Chroń głowę, chroń brzuch, krocze, właściwie cały się chroń. Jak to mówią - wyżej ręce, wyżej!

Stosując standardową obronę (nie specjalne obronne Akcje) obniżasz ilość sukcesów przeciwnika w danym ciosie o ilość własnych sukcesów przeznaczonych na obronę przed tym ciosem. Np. jeśli otrzymujesz cios za 3 sukcesy, a bronisz się przed nim dwoma sukcesami, w efekcie otrzymujesz cios za 1 sukces. Jeśli przeciwnik wykonywał specjalną akcję za kilka sukcesów, a ty dzięki gardzie obniżyłeś ilość jego sukcesów wymaganą do przeprowadzenia takiej akcji, wtedy zadaje on zwykły cios za tyle sukcesów, ile pozostało mu po obniżeniu przez twoją gardę. Dodatkowo otrzymujesz karę -4 do Zręczności w teście. Tylko przeciwko ciosom gołymi pięściami i kopnięciom. Wyma-



gane wolne ręce (lub broń nie większa niż kastet / nóż).

Profil Sprawnościowy Stopień 2 (Zręczność 14)

● **Podmuch** (akcja w Obronie za 1, 2 lub 3 sukcesy - zależnie od sukcesów przeciwnika, 150PD na poziom 1). Czasem nie pozostaje nic innego niż odskok. Może cię to na moment ocalić, ale potem lepiej naprawdę się spręż, jeśli chcesz przeżyć.

Otrzymujesz bonus +4 do Zręczności w teście, ale w kolejnej turze dostajesz za to karę -4 do Zręczności. Ponadto otrzymujesz karę +10% ze zmęczenia. Techniki tej nie można zastosować dwa razy pod rząd.

● **Kleszcze** (akcja w Obronie za 2 lub 3 sukcesy - zależnie od sukcesów przeciwnika, 150PD na poziom 1). To proste: schodzisz z linii ataku, chwytasz przeciwnika i wygrywasz.

Otrzymujesz karę -7 do Zręczności w teście. Jeśli mimo to obroniłeś się przed akcją przeciwnika, przejmujesz inicjatywę i jednocześnie chwytasz przeciwnika (Chwyt). Używane przez was bronie otrzymują modyfikator jak w walce w tłoku. Pochwycony przeciwnik otrzymuje karę -2 do Zręczności. Przeciwnik jest pochwycony dopóki nie przejmie inicjatywy lub nie zostanie rzucony (lub go nie puścisz). Dopóki trzymasz przeciwnika, możesz wykonywać tylko niektóre techniki ofensywne (zaznaczono to w ich opisach). Przeciwnik nie może wykonywać żadnych specjalnych technik obronnych (chyba że w ich opisie jest to wyraźnie zaznaczone). Technika tylko przeciwko akcjom za 2 lub 3 sukcesy. Wymagane wolne ręce (lub broń nie większa niż kastet / nóż). Można stosować nawet będąc pochwyconym.

● **Pad** (Modyfikacja Obrony, 150PD). Gdy jakiś judoka rzuci zwykłym śmier-

telnikiem, ten rozłoży się na ziemi jak worek ziemniaków i już nie wstanie. Ty po prostu przetoczysz się i w momencie będziesz na nogach, prawie nie-
tknięty.

Otrzymujesz o stopień mniejsze obrażenia od rzutów, a powstanie na nogi po rzucie zajmuje ci tylko 1 segment.

Profil Sprawnościowy Stopień 3 (Zręczność 16)

● **Dźwignia** (akcja w Ataku za 1, 2 lub 3 sukcesy, 200PD na poziom 1). Stawy mają tę właściwość, że w jedną stronę się zginają, a w inną nie. Gdy spróbujesz zgnać komuś rękę w przeciwną stronę, prawdopodobnie nagle stanie się on bardzo posłuszny.

Dźwignię możesz wykonać tylko na pochwyconym przeciwniku. Udana (i nie obroniona) Dźwignia daje dodatkową karę -2 do Zręczności dla pochwyconego. Kolejne udane Dźwignie kumulują się.

● **Rzut** (akcja w Ataku za 2 lub 3 sukcesy, 200PD na poziom 1). Wiuut - i przeciwnik leci w powietrze. Ale to nie koniec, bo najlepsze jest lądowanie. Pierwsze, co pomyśli po zderzeniu z ziemią to: gdzie ja jestem i czemu nie mogę się ruszyć?

Rzut możesz wykonać tylko na pochwyconym przeciwniku. Otrzymuje on Lekką ranę i traci w tej i (lub) następnie w kolejnej turze łącznie tyle kości, ile potrzebuje segmentów na powstanie (standardowo są to 3 segmenty).

● **Wykończenie** (akcja w Ataku za 3 sukcesy, 250PD na poziom 1). Gdy chwyciłeś już przeciwnika, możesz go unieruchomić lub rzucić, ale możesz także definitywnie zakończyć walkę. Brutalne, ale czasem konieczne.

Wykończenie możesz wykonać tylko na pochwyconym przeciwniku, któremu wcześniej założyłeś Dźwignię. Dostajesz karę -2 do Zręczności w teście.

Udane (i nie obronione) Wykończenie zadaje pochwyconemu przeciwnikowi ranę Krytyczną.

Profil Sprawnościowy Stopień 4 (Zręczność 18)

● **Rajd** (akcja w Ataku za 2 lub 3 sukcesy, 300PD na poziom 1). Doskonała harmonia, precyzyjna sekwencja ruchów i efekt jest taki, że przeciwnik, który właśnie chciał zdzielić cię w czapę, teraz leży unieruchomiony i sapie z wściekłości.

Otrzymujesz karę -10 do Zręczności w teście. Jeśli mimo to obroniłeś się przed akcją przeciwnika, przejmujesz inicjatywę i jednocześnie chwytasz przeciwnika (Chwyt) oraz zakładasz mu Dźwignię. Używane przez was bronie otrzymują modyfikator jak w tłoku. Pochwycony przeciwnik otrzymuje karę -4 do Zręczności. Przeciwnik jest pochwycony dopóki nie przejmie inicjatywy lub nie zostanie rzucony (lub go nie puścisz). Dopóki trzymasz przeciwnika, możesz wykonywać tylko niektóre techniki ofensywne (zaznaczono to w ich opisach). Przeciwnik nie może wykonywać żadnych specjalnych technik obronnych (chyba że w ich opisie jest to wyraźnie zaznaczone). Technika tylko przeciwko akcjom za 2 lub 3 sukcesy. Wymagane wolne ręce (lub broń nie większa niż kastet / nóż).

● **Kontrola** (Uniwersalna, 250PD). Jeśli założysz przeciwnikowi dźwignię, ten może się jeszcze jakoś tam poszamotać i wyrwać. Chyba, że jesteś w tym mi-

strzem - wtedy nie ma takiej możliwości.

Po założeniu Dźwigni masz 100% kontroli nad przeciwnikiem, jeśli zechcesz, możesz zadawać mu rany automatycznie, jedną co turę - od zwichnięcia do złamana ręki (kary jak Ciężka rana).

Wymagane wolne ręce (lub broń nie większa niż kastet / nóż).

● **Katapulta** (akcja w Ataku za 3 sukcesy, 250PD na poziom 1). Nauczyl cię tak coś z pięćdziesiąt różnych rzutów, ale ten jest z nich wszystkich najgorszy. To znaczy dla tego nieszczęśnika w powietrzu, oczywiście.

Katapultę możesz wykonać tylko na pochwyconym przeciwniku. Otrzymuje on Ciężką ranę i traci w tej i (lub) w kolejnej turze łącznie tyle kości, ile potrzebuje segmentów na powstanie (standardowo są to 3 segmenty).

Profil Broń (Zręczność 12)

● **Kontra** (akcja w Obronie za 2 lub 3 sukcesy - zależnie od sukcesów przeciwnika, 200PD na poziom 1). Gość chce cię uderzyć - szast prast i sam dostaje pałką w łeb. Wkurzony chce ci utracić głowę kopniakiem - szast prast i znowu dostaje pałką w łeb.

Otrzymujesz karę -4 do Zręczności w teście. Jeśli mimo to obroniłeś się przed akcją przeciwnika, zadajesz mu automatycznie Draśnięcie. Tylko przeciwko akcjom za 2 lub 3 segmenty. Technika tylko do walki pałką.

● **Miecz** (Uniwersalna, 150PD). Z mieczem czy bez, ruchy pozostają te same.

Możesz wykonywać techniki ręczne nawet gdy walczysz mieczem.

Borgo i Isabell, mała dziewczynka z St. Luis, to mutanty, ale jednego nienawidzimy a drugą kochamy. Moloch i doktor Alluvach, choć tak podobni do siebie, wywołują w nas skrajne odczucia. Jak widzisz nie odróżniamy dobra od zła, choć każdy z nas mawia, że robot i mutant to potwory. Nasz czas się kończy - zamiast zastanawiać się nad tym, jak pożegnamy ten świat, marnujemy czas na myślenie, co dobre, a co złe i dochodzimy do irracjonalnych wniosków. Porzuć więc szaty wojownika i odziej się w szaty pożegnalne, bowiem odchodzimy. Jednak bądź szczęśliwy, gdyż za granicą śmierci czeka na nas nowy świat.

Hex

Shadow Walking

Gadają, że jedno: nie ma takiego stylu, jak shadow walking. Nie istnieją jego nauczyciele, nikt też go nie zna, ani nie używa. No bo co ty, chłopie, w ninja wierzysz, czy co? Fakt, jakieś tam złodziejaski z Vegas, zrzeszone w jednej z pożałuj się Bude gildii, lubią ubierać się na czarno i skakać po dachach, ale czy mało jest takich dziwaków w dzisiejszych czasach? Plotki mówią, że ten gang wywodzi się od przedwojennego CIA, albo też, jak twierdzą inni, z pewnej organizacji terrorystycznej. W każdym razie nic przyjemnego.

Gdy zawędrujesz kiedyś do Miasta Neonów, za nic w świecie nie rozpytuj się tam o nauczycieli tej zrodzonej w idiotycznych plotkach niby sztuki walki, bo mieszkańcy Vegas zabiją cię śmiechem. Widzę, że mi nie do końca wierzysz, ale mówię ci, żadne shadow walking nie istnieje. Gadanie naiwniaków i tyle.

Opis Stylu: Shadow walking to nie tyle sztuka walki, co sztuka infiltracji i skrytobójstwa. Ciche poruszanie się, ukrywanie się i unikanie walki to podstawa. Gdy przychodzi do bezpośredniego starcia, zabójca od razu sięga po nóż.

Rozpowszechnienie: Owiana tajemnicą i niedostępna dla przypadkowych wędrów, sztuka ta ma swoje korzenie w Vegas, jednak i poza Vegas działa kilku profesjonalnych złodziei i zabójców, stosujących techniki SW.

Wymagania: Profesja - Zabójca lub Złodziej.

Techniki podstawowe

● **Cień** (Uniwersalna, 50PD na poziom 1). Gdy rozplaszczysz się na ziemi, możesz się pomylić z dywanem, a gdy przygniesz do ściany - wezmą cię za gobel.

Za każdy 1 punkt Cienia otrzymujesz o -20% mniejszą karę do testów Ukrywania się.

● **Dystans** (akcja w Obronie za 1, 2 lub 3 sukcesy - zależnie od sukcesów przeciwnika, 50PD na poziom 1). Stare przysłowie mówi, żeby od zagrożenia trzymać się z daleka. No, może to nie przysłowie, ale i tak w sumie mądre słowa.

Decydujesz przed rzutem kośćmi. Otrzymujesz bonus +3 do Zręczności w walce, ale za to w kolejnej turze otrzymujesz karę -2 do Zręczności. Po zastosowaniu tej techniki, nie możesz jej użyć ponownie w kolejnej turze.

● **Mgła** (Modyfikacja Obrony, 50PD na poziom 1). Szkolono cię w unikach, ale nie, jak bardzo się przykładasz do tej

najważniejszej części Shadow Walking, zależy już od ciebie.

Jedną z kostek, którą przeznaczasz na uniknięcie czy zablokowanie ciosu, możesz obniżyć o tyle oczek, ile wynosi poziom Mgły.

Profil Sprawnościowy Stopień 1 (Zręczność 12)

● **Koci chód** (Uniwersalna, 100PD na poziom 1). Jeśli uda ci się podejść niepostrzeżenie do ofiary od tyłu - wygrasz. No właśnie, tylko czy ci się to uda?

Za każdy 1 punkt Kocięgo chodu otrzymujesz o -20% mniejszą karę do testów Skradania się.

● **Chwyt** (akcja w Ataku za 2 lub 3 sukcesy, 150PD na poziom 1). Pochwycenie przeciwnika to już połowa sukcesu. O drugiej połowie przeczytasz w opisie kolejnych technik.

Pochwyciłeś przeciwnika. Używane przez was bronie otrzymują modyfikator jak w tłoku. Pochwycony przeciw-

nik otrzymuje karę -2 do Zręczności. Przeciwnik jest pochwycony dopóki nie przejmie inicjatywy lub nie zostanie rzucony (lub go nie puścisz). Dopóki trzymasz przeciwnika, możesz wykonywać tylko niektóre techniki ofensywne (zaznaczono to w ich opisach). Przeciwnik nie może wykonywać żadnych specjalnych technik obronnych (chyba że w ich opisie jest to wyraźnie zaznaczone). Wymagane wolne ręce (lub broń nie większa niż kastet / nóż).

● **Błysk** (akcja w Obronie za 1 sukces, 10OPD na poziom 1). Gdy w walce nieustannie się poruszasz, niektórych ciosów unikasz tak łatwo, że nawet nie zwracasz na nie uwagi.

Otrzymujesz karę 20% ze zmęczenia, za to unikasz ciosu za 1 sukces nawet dzięki kostce bez sukcesu.

Profil Sprawnościowy Stopień 2 (Zręczność 14)

● **Haczyk** (akcja w Ataku za 2 lub 3 sukcesy, 20OPD na poziom 1). Może nie znasz rzutów, ale za to potrafisz założyć dziesiątki najróżniejszych dźwigni. Nie tak efektowne, za to wystarczająco skuteczne.

Haczyk możesz wykonać tylko na pochwyconym przeciwniku. Udany (i nie obroniony) Haczyk zadaje przeciwnikowi ranę Lekką, a jeśli walczysz nożem - ranę Ciężką.

● **Podcięcie** (akcja za 1 sukces podczas przejmowania inicjatywy, 20OPD na poziom 1). Wytrącasz przeciwnika z równowagi i sprowadzasz go na ziemię, bynajmniej nie słowami.

Podczas przejmowania inicjatywy możesz wykonać Podcięcie za pomocą tej samej kości, którą przeznaczyłeś na przejęcie inicjatywy, zwiększonej o 3. Jeśli nadal oznacza ona sukces, przeciwnik zostaje podcięty. Podcięty traci w tej i (lub) następnie w kolejnej tu-

rze łącznie tyle kości, ile potrzebuje segmentów na powstanie (standardowo są to 3 segmenty). Dodatkowo przejmujesz inicjatywę.

Podcięcie możesz również wykonać po pochwyconiu przeciwnika - wtedy możesz poświęcić na to 1, 2 lub 3 sukcesy.

● **Igła** (akcja w Ataku za 1, 2 lub 3 sukcesy, 15OPD na poziom 1). Każdy frajer będzie się śmiał z opowieści o ciosach w vitalne punkty. Przynajmniej dopóki sam nie oberwie w jakiś pieprzony czakram.

Test trudniejszy o poziom, za to trafiony przeciwnik otrzyma w kolejnej turze karę -2 do Zręczności (tylko na jedną turę). Efekty kilku Igieł trafionych w jednej turze kumulują się. Wymagane wolne ręce (lub broń nie większa niż kastet / nóż).

Profil Sprawnościowy Stopień 3 (Zręczność 16)

● **Koci skok** (Uniwersalna, 20OPD na poziom 1). Co to niby za złodziej, którego powstrzyma kilkumetrowy murek, co?

Wbiegasz bez problemu na niewysokie, nawet gładkie ściany. Za każdy 1 punkt Kocięgo skoku pokonujesz 2 metry ściany. Wymagane wolne ręce (lub broń nie większa niż kastet / nóż).

● **Duch** (akcja w Obronie za 1, 2 lub 3 sukcesy, 20OPD na poziom 1). Dopóki nie zagonią cię w kozi róg, niełatwo w ogóle zmusić cię do walki.

Otrzymujesz karę -1 do Zręczności w teście oraz +10% kary ze zmęczenia. Jeśli mimo to obroniłeś się przed akcją przeciwnika, wychodzisz z walki i trzeba na nowo ustalić inicjatywę. Wymagane wolne ręce (lub broń nie większa niż kastet / nóż). Można stosować nawet będąc pochwyconym.



● **Mapa ciała** (Modyfikacja Ataku, 200PD). Nie wystarczy, że wiesz, gdzie jest nerka, a gdzie wątroba. Trzeba jeszcze wiedzieć, jak tę wiedzę zastosować w praktyce.

Decydujesz przed rzutem. Otrzymujesz karę -2 do Zręczności w teście, ale za to zadajesz o poziom wyższe rany nożem.

Profil Sprawnościowy Stopień 4 (Zręczność 18)

● **Zmyłka** (Modyfikacja testu inicjatywy, 250PD). Lubisz zaczynać pierwszy? A kto nie lubi.

Decydujesz przed rzutem. Otrzymujesz bonus +2 do Zręczności w teście inicjatywy, ale za to w kolejnej turze otrzymujesz karę -1 do Zręczności.

● **Harpun** (akcja w Ataku za 2 lub 3 sukcesy, 250PD na poziom 1). Jedna z najbardziej wrednych dźwigni, jakie znasz.

Harpun możesz wykonać tylko na pochwyconym przeciwniku. Udany (i nie obroniony) Harpun zadaje przeciwnikowi ranę Ciężką, a jeśli walczysz nożem - ranę Krytyczną.

● **Żądło** (akcja w Ataku za 3 sukcesy, 250PD na poziom 1). Nie powinno dziwić, że zabójcy znają zabójcze ciosy. Oto jeden z nich.

Otrzymujesz karę -2 do Zręczności w teście. Udane (i nie obronione) Żądło zadaje ranę Ciężką, a jeśli walczysz nożem - ranę Krytyczną. Wymagane wolne ręce (lub broń nie większa niż kastet / nóż).

Tokio

Tokio to podobno jakieś spore miasto leżące gdzieś bardzo, bardzo daleko, na jakimś wyspie. Ale to również nazwa pewnej zapyziałej dziury w Kolorado, niewielkiej osady Żółtków. W końcu nazwa tokio przylgnęła także do wszystkich tych wygibasów, jakie tamci wyczyniają, gdy przychodzi do bitki. Oni mówią na to „nasze sekretne kung fu”, ale i tak każdy z okolicy wie, że to po prostu tokio i tyle.

Trzeba przyznać, że te cudaczne tańce i przedziwne ruchy okazują się diablo skuteczne i od długiego czasu gangerzy nie naprzykrzają się mieszkańcom Tokio. Gdy w końcu wieści o tym rozeszły się po okolicy, ludzie zaczęli tu przyjeżdżać, by co nieco z tego podpatrzeć. Część z Żółtków zaś porozjeżdżała się i w różnych miejscach zaczęła uczyć swych umiejętności w zamian za wygodne życie albo za tajniki jakiegoś przydatnego fachu.

Jeśli zdecydujesz się kiedyś na odwiedzenie szkoły walki tokio, bądź przygotowany na cudaczne i bezsensowne rytuały w stylu chodzenia na bosaka czy wycierania szmatką hangaru, w którym ćwiczycie. Jeśli będziesz się na to krzywił, wykopią cię za drzwi i żadne gamble nie pomogą. No chyba że naprawdę odlotowe.

Opis Stylu: Bardzo rozbudowany styl z silnymi tradycjami kung fu. Ciągłe poruszanie się, szybkie kopnięcia i ciosy, podcinki itd. Do tego walka nożem i pałką. Wszystkie nazwy podajemy w wolnym tłumaczeniu.

Rozpowszechnienie: Główna szkoła tokio znajduje się w Tokio, to logiczne, co nie? Kilka odprysków znajdziesz w miastach leżących kawał drogi od Tokio - np. w Vegas.

Wymagania: Dużo szczęścia i zacięcia oraz sporo zbędnych gambli.

Techniki podstawowe

● **Rozgrzewka** (Uniwersalna, 50PD). Zanim zaczniesz przerabiać kogoś na stek, rozciągnij wpierw mięśnie, pokręć trochę głową, połam parę podkładów kolejowych - wtedy nie będziesz musiał się bać, że coś ci strzyknie w plecach, a jak dostaniesz w papę, to przynajmniej kark wytrzyma.

Niweluje pierwsze +20% kary ze zmęczenia za wykonywanie akcji. Trzeba się rozgrzać przed walką (przynajmniej 5 minut).

● **Kopnięcie księżycowe** (akcja w Ataku za 2 lub 3 sukcesy, zajmuje 3 segmenty, 50PD na poziom 1). Pomyśl, że gość przed tobą to worek treningowy - i wal. Robiłeś to dziesiątki tysięcy razy.

Zadajesz obrażenia o poziom wyższe, ale za to otrzymujesz karę 10% ze zmęczenia.

● **Tańcząca małpa** (akcja w Obronie za 1, 2 lub 3 sukcesy - zależnie od sukcesów przeciwnika, 50PD na poziom 1). Tańcząca małpa - mam coś dodawać?

Otrzymujesz bonus +1 do Zręczności w teście, ale za to otrzymujesz również karę 10% ze zmęczenia.

Profil Sprawnościowy Stopień 1 (Zręczność 12)

● **Ukąszenie węża** (akcja za 1 sukces podczas przejmowania inicjatywy, 100PD na poziom 1). Robisz unik, schodzisz z linii ciosu i jednocześnie zahaczasz przeciwnika. Po co czekać?

Gdy przejmujesz inicjatywę, możesz zadać cios pięścią dzięki tej samej kości, którą przeznaczyłeś na przejęcie inicjatywy. Zwiększ wynik na tej kości o 2. Jeśli mimo to nadal oznacza ona sukces, zadajesz przeciwnikowi obrażenia jak przy zwykłym ciosie pięścią za 1 sukces. Wymagane wolne ręce (lub broń nie większa niż kastet / nóż).

● **Huragan** (akcja w Ataku za 3 sukcesy, 100PD na poziom 1). Cholernie mocne kopnięcie. Tylko uważaj, by nie stracić równowagi.

Zadajesz obrażenia o poziom wyższe, ale za to w kolejnej turze otrzymujesz karę -1 do Zręczności.

● **Garda** (akcja w Obronie za 1, 2 lub 3 sukcesy - zależnie od sukcesów przeciwnika, 100PD na poziom 1). Porządna garda to podstawa. Chroń głowę, chroń brzuch, krocze, właściwie cały się chroń. Jak to mówią - wyżej ręce, wyżej!

Stosując standardową obronę (nie specjalne obronne Akcje) obniżasz ilość sukcesów przeciwnika w danym ciosie o ilość własnych sukcesów przeznaczonych na obronę przed tym ciosem. Np. jeśli otrzymujesz cios za 3 sukcesy, a bronisz się przed nim dwoma sukcesami, w efekcie otrzymujesz cios za 1 sukces. Jeśli przeciwnik wykonywał specjalną akcję za kilka sukcesów, a ty dzięki gardzie obniżyłeś ilość jego sukcesów wymaganą do przeprowadzenia takiej akcji, wtedy zadaje on zwykły cios za tyle sukcesów, ile pozostało mu po obniżeniu przez twoją gardę. Dodatkowo otrzymujesz karę -4 do Zręczności w teście. Tylko przeciwko ciosom gołymi pięściami i kopnięciom. Wymagane wolne ręce (lub broń nie większa niż kastet / nóż).

Profil Sprawnościowy Stopień 2 (Zręczność 14)

● **Kiai** (Modyfikacja Ataku, 150PD). Najstarszy z Żółtków w Tokio potrafi samym krzykiem przewrócić dowolnego twardziela. Oto namiastka jego ryku.

Dowolny cios pięścią (lub nożem / kastetem) zadaje obrażenia o poziom wyższe, ale za to otrzymujesz karę +10% ze zmęczenia. Musisz zadeklarować w momencie zadawania ciosu. Wymagane wolne ręce (lub broń nie większa niż kastet / nóż).



● **Jaszczurka** (akcja w Obronie za 1 sukces, 150PD na poziom 1). Nie ma nic efektowniejszego niż uniknięcie ciosu samym tylko minimalnym ruchem głowy lub tułowia. Pięść czy but mija cię o milimetry, ale to wystarczy.

Obniżasz o 2 wynik na kości przeznaczonej na uniknięcie ciosu za 1 sukces. Można stosować nawet będąc pochwyconym.

● **Wiatr** (akcja w Obronie za 1, 2 lub 3 sukcesy - zależnie od sukcesów przeciwnika, 150PD na poziom 1). Czasem na nic garda i precyzyjne uniki - pozostaje tylko desperacki odskok. Ta technika sprawi, że twój odskok nie będzie tak desperacki, jak w przypadku innych.

Otrzymujesz bonus +2 do Zręczności w teście, ale za to w następnej turze otrzymujesz karę -3 do Zręczności. Nie możesz zastosować tej techniki dwa razy pod rząd.

Profil Sprawnościowy Stopień 3 (Zręczność 16)

● **Oddech** (Uniwersalna, 200PD). Ćwiczenia oddechu wreszcie procentują. Wszelkie wygibasy męczą cię mniej niż zwykłego śmiertelnika.

Kary ze zmęczenia za wykonywanie akcji są mniejsze o połowę.

● **Spadający liść** (Modyfikacja Obrony, 150PD). Gdy jakiś judoka rzuci zwykłym śmiertelnikiem, ten rozłoży się na ziemi jak worek ziemniaków i już nie wstanie. Ty po prostu przetoczysz się i w momencie będziesz na nogach, prawie nietknięty.

Otrzymujesz o stopień mniejsze obrażenia od rzutów, a powstanie na nogi po rzucie zajmuje ci tylko 1 segment.

● **Hiena** (akcja w Obronie za 2 lub 3 sukcesy, 200PD na poziom 1). Klasyczne podcięcie. Wystarczy, że przeciwnik próbował cię potraktować butem i mu

nie wyszło, a w tym samym momencie posyłasz go na ziemię.

Jeśli twój przeciwnik wykonuje kopnięcie za 2 lub 3 sukcesy, a tobie uda się przed nim obronić z karą -4 do Zręczności, podcinasz go. Podcięty traci w tej i (lub) następnie w kolejnej turze łącznie tyle kości, ile potrzebuje segmentów na powstanie (standardowo są to 3 segmenty). Dodatkowo przejmujesz inicjatywę. Można stosować nawet będąc pochwyconym.

Profil Sprawnościowy Stopień 4 (Zręczność 18)

● **Modlitwa starca** (Modyfikacja Ataku, 250PD). Gdy już zostaniesz kiedyś mistrzem Tokio, nie straszne ci będą gabaryty przeciwnika. Największemu olbrzymowi zasuniesz po kolanie i wytrącisz rzepkę, a runie jak długi. Oj, to boli tak bardzo, że lepiej, by miał on przy sobie papier toaletowy.

Gdy zadajesz kopnięcie, a na kości masz wynik 1, twój cios (jeśli nie został obroniony) powoduje dodatkową kontuzję u przeciwnika - otrzymuje on dodatkową karę -3 do Zręczności. Kontuzja ta (zwichnięcie, wybicie stawu itd.) goi się powoli i na pewno nie podczas tej walki.

● **Nawracający orzeł** (Modyfikacja testu inicjatywy, 250PD). Niezwykle efektowna sztuczka, akrobatyczna - z rozbiegu odbijasz się od ściany, drzewa itp. i wykonujesz salto w tył. Chwila minie, zanim twój przeciwnik połapie się, co jest grane.

Jeśli przegrałeś test inicjatywy, możesz przerzucić swój wynik, ale otrzymujesz za to karę +20% ze zmęczenia. Jeśli wokół jak na złość jest płasko, nie możesz zastosować tej techniki.

● **Gaszenie świecy** (akcja w Ataku za 1 sukces, 250PD na poziom 1). Niezwykle szybkie i precyzyjne kopnięcie na głowę.

Zadasz o poziom wyższe obrażenia, ale za to otrzymujesz karę +10% ze zmęczenia.

Profil Broń (Zręczność 12)

● **Pazur tygrysa** (Modyfikacja Obrony, 200PD). Nóż jest nie tylko świetnym narzędziem do atakowania, ale również i do obrony.

Jeśli walczysz nożem, przy udanym bloku przeciwko ciosowi pięścią lub przeciwko kopnięciu zadasz przeciwnikowi Draśnięcie. Można stosować nawet będąc pochwyconym.

● **Sękaty płot** (Modyfikacja Obrony, 200PD). Gdy ktoś cię mocno przyprze do muru, lepiej niech uważa na ewentualną kontrę.

Jeśli walczysz pałką, przy udanym bloku przeciwko ciosowi pięścią lub przeciwko kopnięciu zadasz przeciwnikowi Draśnięcie (Siniak).

Profil Umysłowy 1 (Charakter 12)

● **Kropla wody** (Uniwersalna, 100PD). Wypuść powietrze i pomyśl, że ból to tylko złudzenie.

Raz na dzień możesz przerzucić jeden test Odporności na ból.

● **Oko mądrości** (Uniwersalna, 100PD). Obserwuj dobrze swojego przeciwnika, a nie będzie mógł cię tak łatwo zaskoczyć.

Po 1 turze walki rozpoznajesz poziom Zręczności swojego przeciwnika.

Profil Umysłowy 2 (Charakter 14)

● **Rytm wiatru** (Uniwersalna, 200PD). Wyszakowanie i skupienie - bez tego łatwo o potknięcie w walce.

Gdy w walce wręcz na jakiejś kości wyrzucisz 1, wtedy możesz przerzucić najgorszy z pozostałych wyników.

Tribal Fight

Tribal Fight to sztuka walki dzikich ludzi pustyni, choć nazwa ta przyłgnęła szczególnie do dziwnych wygibasów, jakie wyczyniają wojownicy wędrownego plemienia Yukon (bynajmniej nie pochodzą oni z prawdziwego Yukonu). Dziwny sposób walki to rozpoznawalna wizytówka tych nomadów. Samych technik w tym niewiele, ale specyficzny stan umysłu, naładowanie do granic możliwości dziką agresją i szaleńczą dynamiką nadrabiają to z nawiązką. TF osiąga pełnię swych możliwości dopiero po zażyciu przez wojownika bojowych narkotyków. Warto dodać, że dzikusy równie często za przeciwników mają drapieżne zwierzęta, co ludzi.

Jeśli szukać podobieństw do klasycznych stylów walki, najbliższe byłoby chyba do capoeiry.

Opis stylu: Z pozoru chaotyczne ruchy i zmienna, zaskakująca dynamika, do tego doskonale opanowanie noża i włóczni.

Rozpowszechnienie: W ten sposób walczą nomadzi z plemienia Yukon, jednak podobne sztuczki podczas walki stosuje wielu ludzi pustyni.

Wymagania: Pochodzenie - Matka Pustynia, Specjalizacja - Wojownik.

Techniki podstawowe

● **Rozgrzewka** (Uniwersalna, 50PD). Zanim zaczniesz przerabiać kogoś na stek, rozciągnij wpierw mięśnie, pokręć

trochę głową, połam parę podkładów kolejowych - wtedy nie będziesz musiał się bać, że coś ci strzyknie w plecach, a jak dostaniesz w papę, to przynajmniej kark wytrzyma.

Niweluje pierwsze +20% kary ze zmęczenia za wykonywanie akcji. Trzeba się rozgrzać przed walką (przynajmniej 5 minut).

● **Wyczekanie** (Modyfikacja Ataku, 50PD). Każdy twój co bardziej udany cios sprawia, że przeciwnik zaczyna się lepiej bronić. Działa to i w drugą stronę, możesz uśpić jego czujność.

Otrzymujesz karę -2 do Zręczności w turze, ale za to w kolejnej turze otrzymujesz bonus +2 do Zręczności, o ile nie straciłeś inicjatywy.

Profil Sprawnościowy Stopień 1 (Zręczność 12)

● **Dziki atak** (akcja w Ataku za 3 sukcesy, 100PD na poziom 1). To nic, że tamtych jest więcej. Z dzikusem nie pójdzie im tak łatwo.

Podczas walki z wieloma przeciwnikami możesz zaatakować większą liczbę przeciwników. Atakujesz każdego z nich za pomocą dodatkowego rzutu 3k20, jednak każdy kolejny test zdajesz o poziom trudniejszy.

● **Garda** (akcja w Obronie za 1, 2 lub 3 sukcesy - zależnie od sukcesów przeciwnika, 100PD na poziom 1). Porządna garda to podstawa. Chroń głowę, chroń brzuch, krocze, właściwie cały się chroń. Jak to mówią - wyżej ręce, wyżej!

Stosując standardową obronę (nie specjalne obronne Akcje) obniżasz ilość sukcesów przeciwnika w danym ciosie o ilość własnych sukcesów przeznaczonych na obronę przed tym ciosem. Np. jeśli otrzymujesz cios za 3 sukcesy, a bronisz się przed nim dwoma sukcesami, w efekcie otrzymujesz cios za 1 sukces. Jeśli przeciwnik wykonywał specjalną akcję za kilka sukcesów, a ty dzięki gardzie obniżyłeś ilość jego sukcesów wymaganą do przeprowadzenia takiej akcji, wtedy zadaje on zwykły cios za tyle sukcesów, ile pozostało mu po obniżeniu przez twoją gardę. Dodat-

kowo otrzymujesz karę -4 do Zręczności w teście. Tylko przeciwko ciosom gołymi pięściami i kopnięciom. Wymagane wolne ręce (lub broń nie większa niż kastet / nóż).

Profil Sprawnościowy Stopień 2 (Zręczność 14)

● **Pad** (Modyfikacja Obrony, 150PD). Gdy jakiś judoka rzuci zwykłym śmiertelnikiem, ten rozłoży się na ziemi jak worek ziemniaków i już nie wstanie. Ty po prostu przetoczysz się i w momencie będziesz na nogach, prawie nie-
tknięty.

Otrzymujesz o stopień mniejsze obrażenia od rzutów, a powstanie na nogi po rzucie zajmuje ci tylko 1 segment.

● **Podcięcie** (akcja za 1 sukces podczas przejmowania inicjatywy, 200PD na poziom 1). Wytrącasz przeciwnika z równowagi i sprowadzasz go na ziemię, bynajmniej nie słowami.

Podczas przejmowania inicjatywy możesz wykonać Podcięcie za pomocą tej samej kości, którą przeznaczyłeś na przejście inicjatywy, zwiększonej o 3. Jeśli nadal oznacza ona sukces, przeciwnik zostaje podcięty. Podcięty traci w tej i (lub) następnie w kolejnej turze łącznie tyle kości, ile potrzebuje segmentów na powstanie (standardowo są to 3 segmenty). Dodatkowo przejmujesz inicjatywę.

Podcięcie możesz również wykonać po pochwyceniu przeciwnika - wtedy możesz poświęcić na to 1, 2 lub 3 sukcesy.

Profil Sprawnościowy Stopień 3 (Zręczność 16)

● **Piła tarczowa** (akcja w Obronie za 1 sukces, 200PD na poziom 1). Przewrócony, nadal nie jesteś bezbronny - silnym kopniakiem możesz ściąć z nóg przeciwnika.

zostań mistrzem sztuk

Możesz podciąć przeciwnika samemu będąc przewróconym i bez posiadania inicjatywy. Otrzymujesz karę -6 do Zręczności w teście.

● **Guma** (Modyfikacja Obrony, 200PD). Niewiarygodne, jak można uniknąć ciosu w tak dziwny sposób.

Unikasz ciosu za 1 lub 2 sukcesy nawet dzięki kościom bez sukcesów, ale za to w następnej turze otrzymujesz karę -5 do Zręczności i +20% kary ze Zmęczenia. Techniki nie można stosować dwa razy pod rząd.

Profil Broń (Zręczność 12)

● **Szaszłyk** (akcja w Ataku za 3 sukcesy, 200PD na poziom 1). Włócznia w twoich rękach to królowa śmierci. Dobra i na polowania, i do pojedynku.

Otrzymujesz karę -2 do Zręczności w teście i zadajesz ranę Krytyczną. Tylko do walki włócznią.

● **Rzeźnik** (Uniwersalna, 200PD). Z nożem nie rozstajesz się nawet podczas snu. To dla ciebie przedłużenie ręki, dodatkowy, stalowy pazur.

Zadajesz wyższe o poziom obrażenia nożem.



Profil Umysłowy 1 (Charakter 12)

● **Dziki** (Uniwersalna, 150PD). Zaskoczyć cię to niesłychanie trudna sztuka.

Nie tracisz segmentów w wyniku zasadki, choć w normalny sposób możesz stracić inicjatywę.

● **Drapieżnik** (Uniwersalna, 100PD). Twoje zachowanie i wygląd nie wróżą nic dobrego i przeciwnik widzi to natychmiast.

Jeśli przeciwnik nie zda testu Morale przed walką (zasada Najpierw spojrz mi w oczy), otrzymuje za to dwa razy większą karę.

Profil Umysłowy 2 (Charakter 14)

● **Berserker** (Modyfikacja Obrony, 200PD). W walce możesz, niczym dzikie zwierzę, rozszarpać przeciwnika nie zważając na ciosy.

Jeśli obroniłeś się przed akcjami przeciwnika, możesz automatycznie przejąć inicjatywę, ale za to otrzymujesz rany za wszystkie ciosy, jakie zadał ci w tej turze przeciwnik.

● **Blokada bólu** (Uniwersalna, 200PD). Kwestia ćwiczeń - indiańskie tradycje i tak dalej.

Efekty ran, z wyjątkiem ran Krytycznych, odczuwasz z opóźnieniem jednej tury.

Słyszalesz o Chucku? Człowieku, to dopiero snajper! Z tego swojego karabinu, nie wiem skąd ma to cacko, trafia na takie odległości, że zanim kula sięgnie celu, on wypala papierosa! Serio, sam widziałem jak tak zrobił! Jeśli kiedykolwiek będziesz mógł mu towarzyszyć przy robocie, a to rzadki zaszczyt bo trzeba być naprawdę kimś, żeby polować z Chuckiem, to zapamiętaj: gdy zapyta czy masz ogień, ma na myśli, że zadanie czeka na przyklepanie papierosem. I lepiej, żebyś miał ten ogień, bo jak nie, to zrobisz chłopakowi zawód.

Chuck pracuje jako Łowca Mutantów. Zawsze zasadza się na nich na otwartej pustyni i potrafi godzinami zdejmować kolejnych zdeorientowanych mutantów. Raz tylko strzelał do maszyn, kiedy zbłądził do pewnego miasteczka na północy. Szukał naboł do swojego cacka. Nagle okazało się, że pod wioskę podchodzą Łowcy od Molocha w liczbie dziesięciu. Chuck, zabrał swoje naboje od handlarza i wbiegł na najwyższy budynek. Łowcy gnali jak szaleni, zostało im czterysta metrów do pierwszych zabudowań, w dodatku kluczyli między skałami. A Chuck tylko: „Nara chłopaki”. Nie myślałem, że zdąży przeładować swojego gnata choć dwa razy. A on wpadł w jakiś trans i ubił wszystkich Łowców na odcinku trzystu pięćdziesięciu metrów. Każdy Łowca dostał w coś innego. Chuck zużył dziesięć pocisków. Bez wątpliwości jest najlepszym snajperem naszych czasów... Jak postawisz mi piwo opowiem ci, co się stało jak polował na brata Borgo. Ty znów mi nie wierzysz?

Złobr



PROFESJA: MISTRZ WALKI

Mistrz Walki

„Czy to już wszystko, na co cię stać?”

Wyróżniasz się pośród knajpi-
nych zbirów, wojowników uzbro-
jonych w nabijane gwoździemi maczu-
gi i gangerów z pistoletami. Jako jeden
z niewielu ludzi na świecie opanowałeś
jeden z rzadkich stylów walki i poświę-
casz życie na jego doskonalenie. Sam
wiesz najlepiej, czy ćwiczenie jest dla
ciebie drogą do absolutu, czy po prostu
sposobem na skuteczne spuszczenie
manta. Dla postronnych jesteś po pro-
stu maszyną do zabijania. Czytasz filo-
zoficzne teksty albo medytujesz? Pod-
chodzisz do swoich umiejętności prag-
matycznie i widzisz w sobie po pro-
stu wyszkolonego wojownika? Skutek
jest taki sam - gdy przychodzi co
do czego, twoje ciało zaczyna
działać według programu wpo-
jonego podczas długoletnich
ćwiczeń i stajesz się zabójczą
bronią. Ciągłe trenujesz, żeby
być coraz lepszy i całe ży-
cie jest dla ciebie ćwicze-
niem. Nie ważne, czy inte-
resuje cię ostateczna kon-
trola nad ciałem, nirwa-
na, duchowy spokój, czy
sposoby obrony przed
gangerami. Twoim
prawdziwym celem jest
doskonałość.

Cechy (wybierz jedną z nich):

☼ Styl synkretyczny

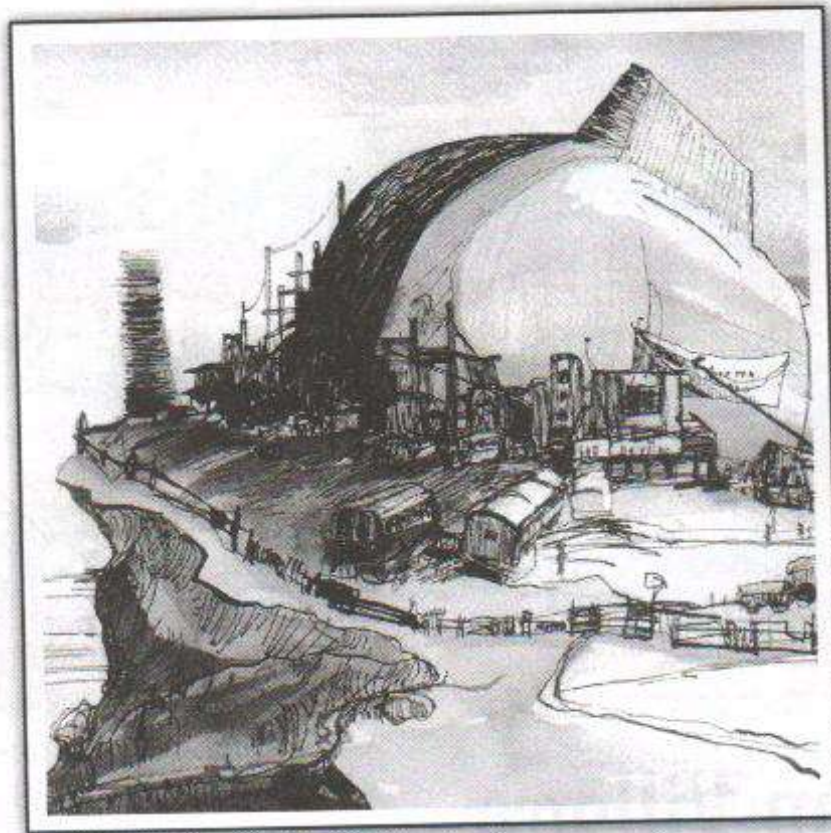
Ktoś kiedyś powiedział, że jeśli uczysz się
rzucić beretem i stajesz się w tym coraz lep-
szy, to rzucanie beretem jest twoim kung-fu.
Lubisz czerpać z doświadczeń innych szkół i
na własną rękę odkrywasz nowe rozwiąza-
nia. Twój styl jest unikalny, ale rozwijasz się
przez to wolniej.

Możesz rozwijać Techniki należące do in-
nego stylu, ale tylko z tego Profilu i z tego
poziomu Profilu, który posiadasz w swoim
własnym stylu. Koszt wykupienia obcej Tech-
niki w Punktach Doświadczenia jest
dwa razy większy.

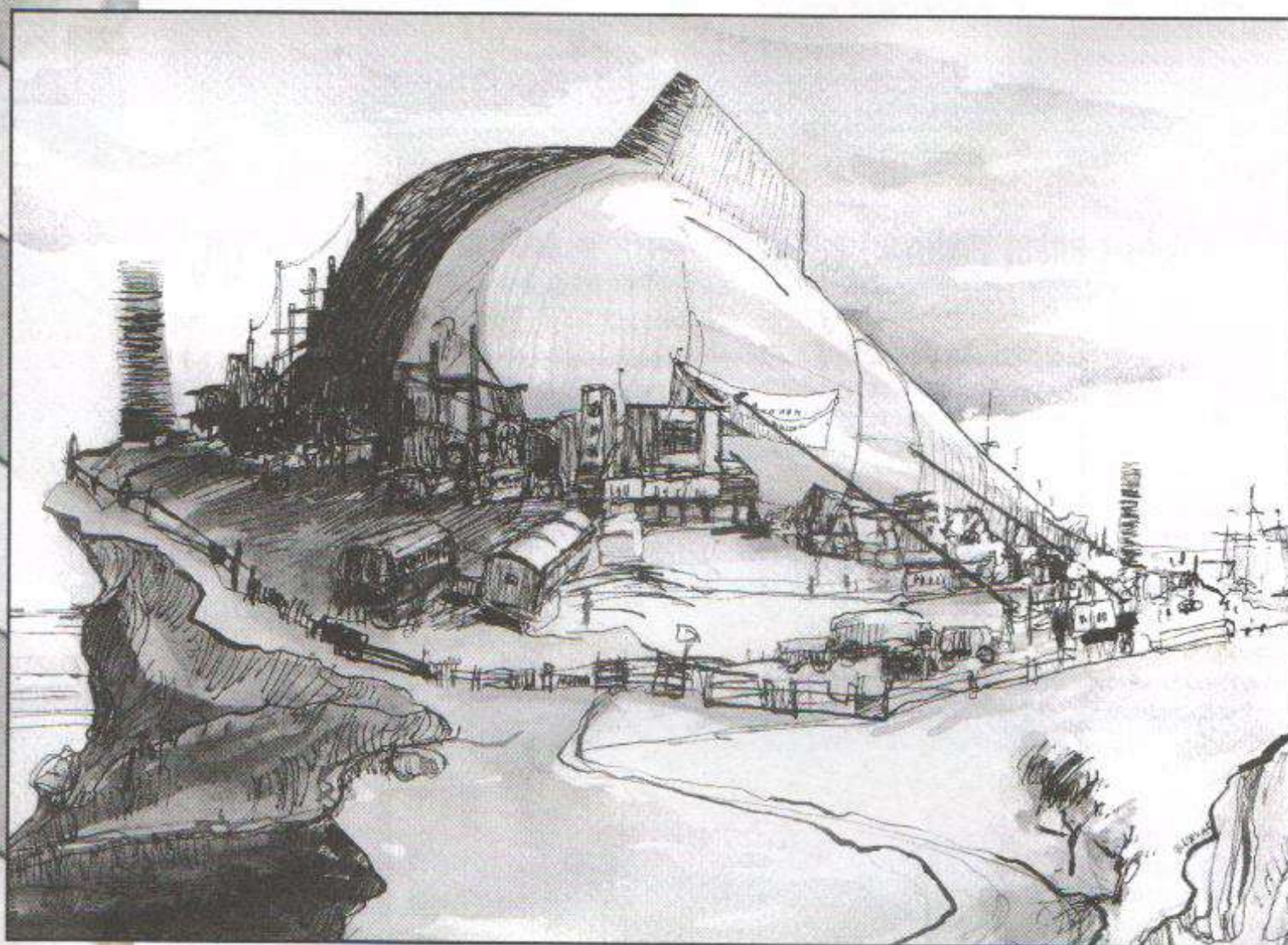
☼ Styl czysty

Doskonalisz się w swoim podstawo-
wym stylu, postępując zgodnie
ze wskazówkami nauczycie-
li. Długoletnie ćwiczenia
sprawiły, że poznałeś już
bardziej zaawansowane
techniki i stosujesz je z
dobrym rezultatem.
Podczas tworzenia postaci,
gdy wybierasz Styl walki
w Kroku 7, otrzymujesz
dodatkowe 400 Punktów
Doświadczenia na wyku-
pienie i rozwinięcie
Technik (w sumie 600
PD).





TYPHOON VILLAGE



Typhoon Village

Okiem przybysza

Kiedy dotarłem tu po raz pierwszy, zdziwiłem się tak, że zdziwienie nie przeszło mi przez całe dwa tygodnie pobytu, ku ucieście miejscowych. Wyobraź sobie wioskę, która składa się z baraków, autobusów szkolnych, małej przystani, kilkunastu domków i ponad stumetrowego kadłuba wyrzuconego na brzeg okrętu podwodnego. Okręt robi cholernie wielkie wrażenie, bo to Typhoon 2, zajęście wielka maszyna. Fakt że łajbę zjadła rdza, a do kadłuba dobudowano domki, pomosty, a nawet umocnienia obronne, ale ogromny, obły kształt wciąż góruje nad wioską.

Okolice jest całkiem przyjemna: zalwane falami wybrzeże, skały, trochę

rachitycznych drzewek i krzaków, mnóstwo trawy - generalnie teren trudno dostępny i pozbawiony żyznej gleby. Na przystani cumują łodzie i kutry rybackie, w większości żaglowe, ale są też motorówki. Kilkanaście samochodów dostawczych i ciężarówek bezużytecznie stoi na parkingu, bo paliwa nie starcza dla wszystkich. Jedna droga dojazdowa, dziurawa i wyboista, wije się po zboczach wzgórz i wśród skalnych iglic. Pilnują jej cztery zbudowane na wzniesieniach strażnice. W Typhoon Village ludzie żyją spokojnie, nikomu nie wadząc. Sami chcą spokoju, ale od czasu do czasu pojawiają się niemili goście. Najczęściej są to gangsterzy i napływający z północy mutanci.

Typhoon Village leży na wschodnim wybrzeżu, na północ od Portland, w dawnym stanie Maine. Dalej na północ są tylko śniegi i wioski dzikich. Pogoda jest, jak to nad morzem, zmienna. Za-



wsze wieje, w zimie mróz jak diabli, w lecie za to raczej przyjemnie, zasadniczo lepiej niż w sercu kontynentu. Szum morza, wrzask mew, zapach gnijących wodorostów i ryb... Nie jest źle. Tylko przez cały mój pobyt licznik Geigera tykał niepokojąco, ale nie aż tak złowrogo, żebym musiał skracać dwutygodniowe wakacje.

Ludzie

Spółeczność Typhoon Village jest bardzo zróżnicowana. Masz tu pierwotnych mieszkańców: rybaków i ich rodziny. Ci są spokojni, robią to, co przed wojną: łowią ryby, wypasają owce i krowy, chodzą co niedzielę do kościoła. Po prostu starają się zachować dawny styl życia.

Są też marynarze z Typhoona pod dowództwem kapitana Griszy. Byli obcymi na obcej ziemi i nie mieli się gdzie podziać, ale tubylcy zaufali im. Nie wiem, jacy są Ruscy w ogóle, ale ci tutaj to twardzi, zimni, faceci - podwodniacy. W większości niscy, brodaci i sprawni fizycznie, chociaż już niemłodzi. Są wśród nich doskonali mechanicy, elektrycy, spece od komputerów. Osobiście poznałem dwóch niezłych lekarzy, skłóconych ze sobą od pięciu lat. Oba świetnie znają się na leczeniu choroby popromiennej.

Pierwotni mieszkańcy wioski i przybysze zza oceanu znaleźli wspólny język i żyją obok siebie w zgodzie i tak spokojnie, jak to możliwe w powojennym świecie. Mężczyzn jest znacznie

więcej niż kobiet, i chyba z tego powodu każda zdrowa kobieta, która zawita do Typhoon Village, ma zapewnioną opiekę i dach nad głową. Oczywiście powstało wiele małżeństw między miejscowymi a marynarzami. Najstarsze dzieciaki już są dorosłe, mówią z dziwnym, twardym akcentem, od czasu do czasu wrzucają słowo po rosyjsku.

Specjaliści z Typhoon Village są konsultantami Posterunku i Nowego Jorku. Często podróżują, ale prędzej czy później wracają do swoich rodzin. Nierzadko sprowadzają ze sobą znajomych, którzy decydują się zamieszkać w osadzie. Miasteczko cały czas się rozwija.

Fakty

Historia osady

Teraz miasteczko wygląda nieźle, ale uwierz mi, w czasach gdy było rybacką wioską, nie zanosilo się, że przetrwa długo. Przerażeni mieszkańcy widzieli, jak świat dookoła nich wali się, jak komputery wariują, jak od chemii oraz chorób giną ich bliscy, a potem przyszedł sztorm. Burza tak wielka, że najstarsi rybacy nie pamiętają podobnej. Gigantyczne fale niszczyły domy i kuty, zabijały ludzi. Jedna z nich wyrzuciła na sam środek wioski rosyjski okręt podwodny, a że trwała totalna wojna, zgadnij kogo Amerykanie obwiniali, na kim chcieli się zemścić? Wówczas jeszcze nikt nie wiedział o Molochu, a pod rękę akurat nawinęli się

Słyszałeś o Rodnym Szybkie ręce? Facet nazywa się najlepszym ślusarzem po tej stronie kuli ziemskiej. Rozumiesz? Ten o kuli ziemskiej, a my nie umiemy wystawić nosa do Kanady! Raz byliśmy podchmieleni, więc chcieliśmy sobie pożartować z Rodnego. Znaleźliśmy drzwi, których nie staranowałaby ciężarówka. Stalowe drzwi prowadzące do jakiegoś przedwojennego laboratorium. Facet założył się, że zrobi je w godzinę albo poderżnie sobie gardło. Poszliśmy na układ, bo nie mieliśmy nic do stracenia, oprócz kilku gambli. Facet siedział więc niecałą godzinę przy drzwiach i coś majstrował. W końcu zaczął do nas wracać spokojnym krokiem, mamrocząc pod nosem. Gdy się zbliżył, zrozumiałem dlaczego ten facet jest najlepszym ślusarzem po tej stronie kuli ziemskiej. Gdy otrzepaliśmy się z kurzu, drzwi nie było przed nami, tak samo jak całej ściany. Cholerny saper, mógł nas uprzedzić.

Diabellus

zamknięci w okręcie podwodnym Ruscy...

I tak zaczęło się oblężenie. Do wioski przysłano nawet oddział Gwardii Narodowej, który miał zapobiec inwazji Rosjan, jednak na miejsce dotarły jedynie niedobitki, bo reszta zginęła w czasie potyczek z bandytami albo po-marła od chemii i zarazy. Tymczasem na okręcie było przerabane, jak... w ruskim czołgu. Osłony jednego z reaktorów puściły i pokład został częściowo skażony. Szczęśliwie Rosjanie dysponowali swoim odpowiednikiem Radawaya, więc dużych strat nie było. Ale i tak nie mieli wesoło - uderzenie o brzeg poraniło lub pozabijało załogę, rozwaliło zbiorniki z wodą pitną oraz sprzęt. Po prostu przerabane na całego.

Oblężenie trwało ze cztery tygodnie, w końcu amerykański system dowodzenia rozpadł się całkowicie i rozeszły się pierwsze plotki o Molochu. Na szczęście i oblegający, i oblegani do tego czasu nie zależli sobie za bardzo za skórę - jedna strona bała się drugiej, unikano ostatecznej konfrontacji. Oblężenie stało się rutynowe, aż wreszcie wartownicy zaczęli ze sobą handlować.

Rozpoczęły się negocjacje. Powoli, krok po kroku, doszło do porozumienia. Trochę czasu upłynęło, zanim podwodniacy i Amerykanie zaczęli żyć obok siebie, jak Bóg przykazał, ale mimo awantur (zdarzających się do dziś), wszystko skończyło się dobrze. Dziwna

historia, ale prawdziwa. Kapitan Grisha mi ją opowiedział, a nie miał powodu, żeby kłamać. Jest w końcu szefem lokalnej społeczności - i Ruskich, i Amerykanów.

Mamy bomby atomowe

Typhoon Village nie jest wyjątkowa przez sterczący w środku wiochy okręt, czy ze względu na Rosjan. Ma kilkunastu speców rzadkich profesji jak: sonarzystów, kolesi od reaktorów atomowych, a nawet jednego kapitana okrętu, co prawda w stanie spoczynku. Ale to nie wystarcza, by wzbudzić aż takie zainteresowanie, jakim zaczęła się cieszyć w ostatnich czasach. Osada wyróżnia się, ponieważ jej mieszkańcy dysponują podobno zapasem głowic atomowych z okrętu podwodnego. Tak przynajmniej głosi plotka - nie wiadomo, kto ją rozpuścił. Typhoon był największym na świecie nosicielem rakiet atomowych, tak więc zapas głowic jest wcale niemały - jeśli faktycznie istnieje. Pomyśl: 24 rakiety wielogłowicowe. Można tym urządzić powtórkę z 2020!

Więści dotarły do Nowego Jorku i do Posterunku, a jestem przekonany, że nie tylko tam. Mieszkańcy Typhoon City są zdezorientowani, bo z jednej strony stali się nagle znaleźli się w centrum uwagi, ale wiedzą, że gdyby przyszło im się bronić przed zmasowanym napadem maszyn Molocha, przepadliby z kretesem. Nowy Jork i Posteru-

Słyszałem niedawno straszną historię. W małym miasteczku na południu Stanów, gdzieś w okolicy Missisipi, pewnej nocy pojawiło się stado umarłych. Chociaż to byli raczej nieumarli. Normalnie, noc żywych trupów! Nie śmieć się do cholery! Mówię prawdę, przyszli od strony cmentarza i rzucili się na mieszkańców jak wygłodniałe zwierzęta. Podobno to była masakra. Podobno, bo przecież nie widziałem tego na własne oczy. Opowiadał mi to ktoś, komu opowiadał koleś, któremu udało się uciec z tego piekła. Potem wpadła tam armia „sąsiadów” i rozniosła wszystko w cholerę. Zostały tylko płonące resztki.

Niedawno w tamtej okolicy zgubił się jakiś jajogłowy. Wiesz, okularki, mądry wyraz twarzy i takie tam. Wysnuł on teorię, że cmentarz Miasteczka Nieumarłych został zbudowany ponad schronem dla hibernatusów. W schronie padło zasilanie, konstrukcja przestała być szczelna i ogólnie do środka dostało się dużo syfu z okolicznych wód podziemnych. Wszyscy przecież wiedzą, że grunty w okolicach Missisipi są niezbyt zdrowe. Mieszanka tego wszystkiego źle podziałała na podziemne hibernatory i dup - mamy armię zombiaków. Prawda, że proste? Tylko kto w tę teorię uwierzy?

Mar_cus



nek „zaprosili się” do osady i dopóki ich ludzie nie zobaczą głowic na własne oczy, zostaną w gościach. Skutkiem tego w ostatnich tygodniach w okolicy zrobiło się tłoczno - czasami kręci się tu patrol z Nowego Jorku, czasami napotyka się kilku skoperów albo żołnierzy z frontu. Zawsze jest szansa, że w okolicy przyczaiła się jakaś maszyna Mołocha. Bywa, że przypałała się jakiś wędrowny kaznodzieja ostrzegający w swoich kazaniach przed zgubnymi skutkami współżycia z wrogami Ameryki.

Oczywiście, fakt posiadania broni atomowej nadal jest tajemnicą i miejscowi wypierają się wszystkiego. Poza Nowym Jorkiem i Posterunkiem nikt nie wie na ten temat, a przynajmniej tak się wydaje. Tutejsi nie dopuszczają nikogo do Typhoona. Tylko ludzie z Posterunku zyskali u nich trochę zaufania, i wiedzą więcej niż inni, mimo że stanowczo domagają się udostępnienia arsenału. Twierdzą, że jeśli Posterunek nie zobaczy rakiet, nie dopuszczą do nich nikogo innego spoza wioski. Pat trwa. Zresztą myślę sobie, że poza Posterunkiem trudno znaleźć kogoś, kto będzie wiedział, jak użyć atomówek, nie wysadzając przy tym siebie i połowy wschodniego wybrzeża.

Osobowości i osobliwości.

Stary kapitan Grisza Valentinowicz współrządził wioską ze starym Colinem Andersem, burmistrzem sprzed wojny, dopóki tamten nie umarł w końcu na jakieś sześć odmian raka wyniszczających jego ciało równocześnie. Nic nadzwyczajnego w dzisiejszych czasach. Grisza rządzi surowo i sprawiedliwie, po żołniersku. Czasami jego decyzje wydają się dziwne amerykańskiej części społeczności. Cóż, służył w rosyjskiej armii, a potem przeżył ponad trzydzieści lat w świecie zniszczonym wojną. Oko za oko, ząb za ząb, łapa pod topór

za kradzież - od czasu, gdy w osadzie pojawili się obcy, często trzeba rozsądzać spory. Grisza, chociaż już prawie nie mówi, jest niezłym negocjatorem. Wynegocjował wypuszczenie załogi z oblężonego okrętu, udało mu się doprowadzić do spokojnej koegzystencji miejscowych i swoich marynarzy, twardo rozmawia z Nowym Jorkiem i Posterunkiem, na pierwszym miejscu stawiając dobro wioski. Kapitan pije dużo, ale kto dzisiaj nie pije?

Al Steele to lokalny przedstawiciel Posterunku, sympatyczny koleś bez jednego oka i z poparzoną połową twarzy (jak mawia ironicznie - wypadek przy pracy). Dowodzi misją Posterunku w Typhoon Village, czyli ośmioma żołnierzami, głównie skoperami. Gdy są mu potrzebne inne specjalności, pożyczają od kapitana Griszy miejscowych. Jego ludzie to twardziele ukształtowani przez Rygor. Nie szukają zwady z miejscowymi, chociaż ci nie zawsze chcą współpracować w kwestiach obronności. Posterunkowcy dzielą obowiązki z ludźmi Petersa - dowódcy podobnej grupy, tyle że z Nowego Jorku. Ten jest człowiekiem bezbarwnym, nie rzucającym się w oczy. Większość czasu spędza w terenie ze swoimi podwładnymi, bo źle znosi towarzystwo obcych. Delegowano go tu za karę, czy co?

Okręt to bez dwóch zdań największa osobliwość. Wielki kadłub leżący na środku wiochy robi wrażenie, prawda? Jest w niezłym stanie, podparto go słupami i metalowymi wspornikami, wewnątrz przystosowano do zamieszkania. Co znajduje się w środku? Tego nie wiem, a wie tylko część miejscowych. Podobno jest tam ten sławetny arsenał atomowy i oczywiście zmieniająca się rotacyjnie obsługa.



Typhoon Village

+1 do Sprytu

Pochodzisz z Typhoon Village, dziwnej osady, w której najważniejszym budynkiem jest osadzona na lądzie łódź podwodna. Wielu mieszkańców to Rosjanie lub inni przybysze z Europy, a najmłodsze pokolenie powstało już z małżeństw wielonarodowościowych. Na co dzień w osadzie słychać było rozmowy w wielu językach, a zwyczaje wyniesione zza oceanu stały się twoimi własnymi tradycjami. Przyzwyczaiłeś się do mieszanki kultur i stylów, a oprócz tego przywykłeś do wojskowej dyscypliny - przecież jesteś potomkiem żołnierzy z okrętu podwodnego, a to zobowiązuje. Być może nawet pobierałeś nauki u Speców! Mogą się śmiać, nazywać cię wieśniakiem (bo faktycznie Typhoon Village nie jest metropolią, a z najmłodszych lat zapamiętałeś zapach owiec i wiatru od morza), ale pod żadnym względem nie ustępujesz mieszkańcom innych osiedli. Bez dwóch zdań urodziłeś się w nietypowym miejscu, ale tylko od ciebie zależy, jak wykorzystasz swoje pochodzenie.

Gracz, który tworzy postać pochodzącą z Typhoon Village, może uznać, że jego postać pochodzi z pokolenia marynarzy, a nie z pokolenia ich dzieci. W takim wypadku powinien zignorować poniższe Cechy i stworzyć postać Europejczyka, według zasad opisanych w tym dodatku. Jego Bohater powinien być Rosjaninem; obywatela innego kraju Europy można wybrać tylko za zgodą MG.



Cechy (wybierz jedną z nich):

☢ Staż na okręcie podwodnym

Należysz do elitarnego grona mieszkańców współczesnej Ameryki, którzy odbyli staż na okręcie podwodnym. To co, że ów okręt leży sobie na lądzie? Sucha zaprawa też się liczy!

Wszystkie Umiejętności z pakietu Technika posiadasz na 2 i możesz je rozwinąć wydając punkty na etapie tworzenia postaci. To samo tyczy dowolnej technicznej Umiejętności z kategorii Wiedza ogólna.

☢ Mały

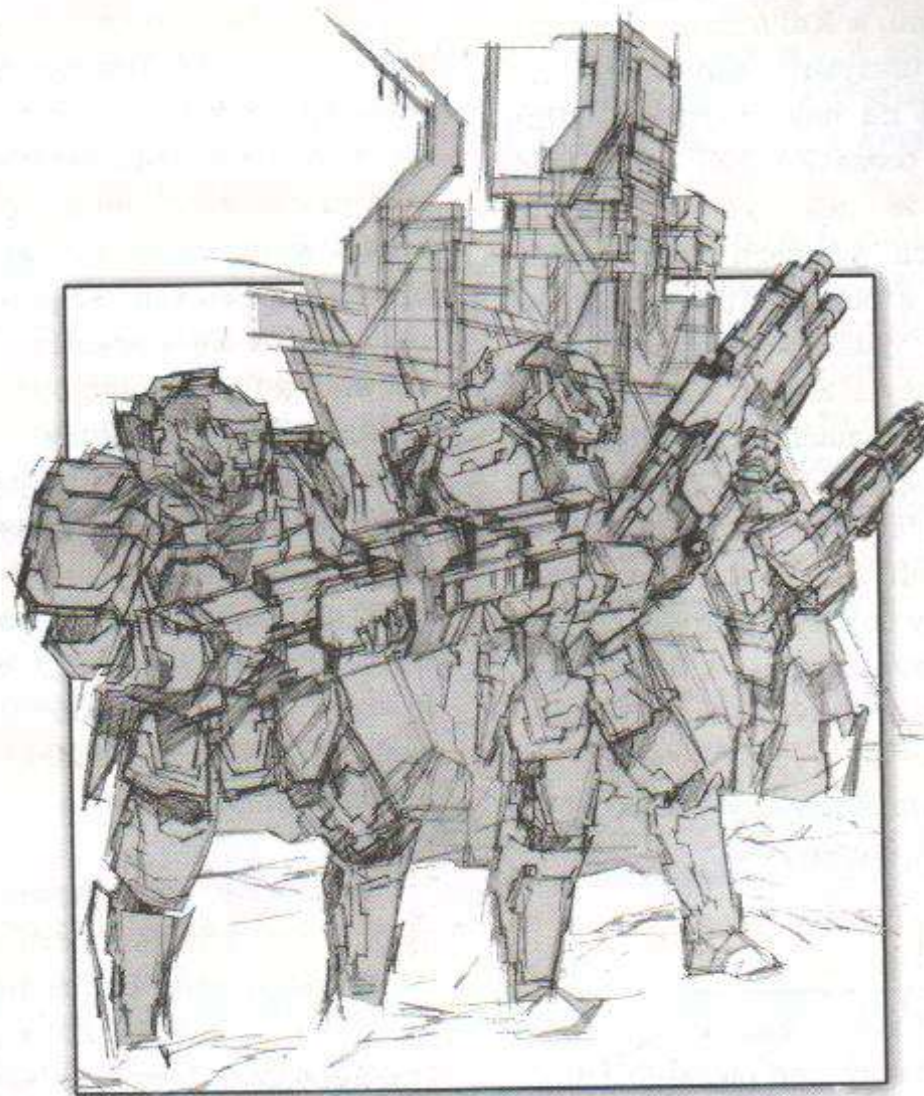
Na łódzie podwodnej wybiera się ludzi niskich, ale zdrowych, sprawnych i niegłupich. Ty jesteś dzieckiem właśnie takiego faceta. Podobnie jak tato nie imponujesz wzrostem, ale wielu już nauczyło się, że nazywanie cię „małym” albo „knyplem”, to duży błąd.

Odejmujesz 3 punkty od Budowy i dostajesz dodatkowe 5 punktów do rozdzielania między Zręczność, Spryt i Charakter. Na Bohater nie może mieć więcej niż 150 cm wzrostu.

☢ Jak w ruskim czołgu

Chociaż urodziłeś się w Ameryce, twój ojciec pochodzi z Rosji. Mało tego, był rosyjskim żołnierzem. A jak jest w ruskiej armii, nawet nie będę mówił, pewnie nasłuchaleś się opowieści od ojczulka. We krwi masz wytrwałość i upór, a wychowanie nauczyło cię odporności na niewygody i radzenia sobie w najbardziej absurdalnych sytuacjach.

Zaczynasz grę z Umiejętnościami Kondycja, Odporność na ból i Łowiectwo na poziomie 2 (możesz je rozwinąć na etapie tworzenia postaci). Bez żadnej kary możesz dzwigać tyle kilogramów, ile wynosi twoja Budowa, a Utrudnienia nalicza się dopiero, gdy przekroczysz tę wartość.



CAŁA PRAWDA O PANCERZU WSPOMAGANYM

Pewnie chcesz się dowiedzieć, czy ten legendarny pancerz wspomagany służy do przyspieszania ruchów, czy też raczej do ich spowalniania. Czy jest to kupa żelastwa zamieniająca człowieka w nieruchawy bunkier, czy raczej zaklęte wdzianko, dzięki któremu prześcignie on podpalonego i kopniętego w dupę kojota? Powiem ci, że i mnie trapiły podobne pytania, odkąd usłyszałem o Stalowej Policji. Wiesz, spotkasz niejednego sceptyka, który wyśmiewa wszystkie opowieści o pancerzach wspomaganych, będzie się zapierał, że nic takiego nie istnieje i nigdy nie istniało. Po części ma rację, bo faktycznie, nigdy nie wprowadzono tego typu sprzętu do seryjnej produkcji. Ani przed wojną, ani po. Szperałem tu i tam w poszukiwaniu najmniejszej choćby wzmianki o wspomaganych pancerzach, grzebałem w komputerach Nowego Jorku, archiwach Posterunku i w tysiącu innych miejsc, być może w końcu uda mi się niedługo skontaktować z mądralami od Alluvacha. Widzę podobny błysk w twoim oku, więc zaoszczędzę ci kilku lat szukania i powiem, co sam odkryłem.

Przed wojną

Trzy lata temu, w Kalifornii, w ruinach wojskowego instytutu badawczego natknąłem się na dokumentację kilku projektów z początku XXI wieku, które sprawiły, że uwierzyłem w opowieści o wielkich, pancernych facetach, biegających z cekaemami i zapasem amunicji na tydzień terkotania. Otóż US Army złożyła zamówienie w kilku niezależnych firmach zajmujących się zaawansowaną technologią na zaprojektowanie, po pierwsze, egzoszkieletu, po drugie, lekkich, niezwykle wytrzymałych pancerzy bojowych. Gdyby te dwie rzeczy połączyć ze sobą, a do tego dodać jeszcze istniejący już wówczas projekt Land Warrior, wyszedłby z tego jak nie pancerz wspomagany. Ale po kolei, pora na kilka szczegółów.

Egzoszkielec

Od niepamiętnych czasów jednym z największych utrapień pieszego żołnierza było obciążenie ekwipunkiem. Piechurowi na polu walki przydaje się tyle rzeczy, że gdyby mu to wszystko wcisnąć, biedak rozłożyłby się na ziemi i nie ruszył z miejsca. Sęk w tym, że nie tylko musi się ruszyć, ale i zapieprzać jak struś, inaczej długo nie pożyje. Przydałaby się mu nieraz cięższa broń - ale za dużo waży, przydałoby się więcej amunicji - ale też za ciężka, przydałby się mocniejszy pancerz - za ciężki, przydałby się dodatkowy sprzęt optyczny, przeciwichemiczny i tak dalej - wszystko razem za ciężkie. Dlatego US Army postanowiła, że potrzebuje czegoś, co rozwiąże ten problem. Do pracy przystąpiły zespoły naukowców, słynące z niezwykle pomysłów i rozwiązań technicznych. W końcu pokazali generałom skonstruowane przez siebie ustrojstwo, po założeniu którego nawet zasuszony chuchrak mógł unieść kilku

ludzi i rzucić nimi o ścianę. Efekt co prawda się spodobał, ale sama machina nie bardzo. Generałowie wiedzieli już, czego dokładnie chcą, spisali więc krótką listę życzeń.

Po pierwsze, egzoszkielec musi być, oczywiście, wytrzymały jak jasna cholera i w miarę możliwości lekki. Nie chcieli chodzących czołgów, pod którymi zarywa się wszystko, co się może zarwać. No i dość już było kłopotów z transportem pancernego sprzętu na pole walki, czy samym jego napędzaniem. A musisz wiedzieć, że z ropą było wtedy krucho.

Po drugie, mechanizm musi być taki, żeby nie rozpadł się na wytrzymałe kawałki po serii z karabinu, ani też nie zaciął się od byle usterki. Naukowcy marszczyli czoła, ale to nie był koniec życzeń.

Po trzecie, generałowie ustalili, że machina ma być na chodzie co najmniej przez jedną dobę bez żadnego doładowania ani dolewania paliwa, a sam system napędzający egzoszkielec musi działać tak cicho, jakby wcale nie działał. Tego było już za wiele, ale to nadal nie był koniec.

Po czwarte, używanie egzoszkieletu nie może w żaden sposób rozpraszać uwagi żołnierza. Ma on się poruszać i działać tak, jakby nie miał na sobie tego całego żelastwa. No i oczywiście, nie ma zgrzytać, trzeszczeć czy bzyczeć przy poruszaniu się. Tak jak zasilanie, tak i sam pancerz musi być całkowicie wyciszony.

Po piąte, żołnierz odziany w egzoszkielec ma mieć pełną swobodę ruchów - możliwość biegania do przodu, do tyłu i na boki, skakania, czołgania się, fikańia koziołków i tak dalej.

Nie było już żadnego "po szóste", ale jak się dobrze przyjrzeć, to wymagań jest więcej niż pięć.

Ktoś jeszcze dorzucił "Chyba nie dacie rady", no i jajogłowi się zawzięli.



Trochę czasu to trwało, ale w końcu przynieśli gotowe wdzianko. Tym razem generałowie byli zadowoleni.

Do budowy egzoszkieletu użyto głównie włókien węglowych, mikroturbinę umieszczoną w niewielkim plecaku napędzało paliwo wodorowe, a sam pojemnik można było przebić chyba tylko solidną rakieta atomową. Paliwo wkładane było na miejsce zużytego w równie wytrzymałej kasetce. Nosiciel nie musiał w żaden sposób sterować pancerzem, ten sam reagował na ruchy mięśni, jedynie dodając im, dzięki mocnym serwomotorom, ogromną siłę i zabezpieczając przeguby oraz kości przed złamaniami i zwichnięciami. Projekt został zrealizowany w sześć lat i przybito mu pieczętą "Gotowe".

Pancerz

Opisana przed chwilą maszyna miała za zadanie podnieść osiągi piechura, ale pozostała jeszcze kwestia ochrony. W tym samym czasie, równoległe do projektu egzoszkieletu, postępowały więc prace nad udoskonalaniem pancerzy ochronnych. Spece z tych samych instytucji naukowych grzebali w możliwościach użycia kevlaru na tysiące sposobów. Ulepszali kieszonki na wkłady tytanowe i ceramiczne. Doszywali rzepy, aby móc w dowolnej chwili i bez problemu łączyć ze sobą kolejne warstwy kevlaru. Próbowali wyhodować zmutowane kozy, które szczałyby pajęczą nicią, by z niej potem produkować lekkie i giętne, a w dodatku najmocniejsze pancerze, jakie świat mógłby zobaczyć. W ruch poszły polimery, włókna węglowe i zaawansowane technologicznie nowinki z zakresu nanotechnologii. Z rozpędu stworzono nawet rzecz daleko wykraczającą poza ducha czasów i nazwano ją Liquid Armor. Kto wie, może gdyby Moloch poczekał jeszcze z dziesięć lat, ludzie paradowaliby

w przeciwpancernych ciuchach, które dzięki nano-bajerom zmieniałyby się w supertwardą płytę tylko w momencie, gdy uderzała by w nie kula, i tylko w tym miejscu, gdzie trafiła. Taka właśnie była idea Liquid Armor.

Jedno było pewne - wymarzony pancerz nowej generacji miał być giętki i wygodny. A także możliwie lekki, o ile nie miałby stanowić dopełnienia egzoszkieletu - wtedy problem ciężaru stawał się nieco mniej ważny. Musiał zatrzymać kulę karabinową i chronić przed odłamkami. I póki co, raczej nie planowano, by pancerz piechura miał wytrzymać postrzał z działka.

Land Warrior

To, czym dysponował przeciętny żołnierz US Army przed wojną, nawet pomijając takie bajery jak Liquid Armor czy egzoszkielety, i tak przyprowadziłoby o siwiznę każdego dzisiejszego wojownika. Projekt Land Warrior zmienił zwykłego piechura w jednoosobowy wyspecjalizowany oddział szturmowy, a jeśli zebrało się takich kilku, lepiej było wiać zanim się wkurzą.

Przedwojenny egzoszkielecik wojskowy



Cechy:

- **Waga:** 50kg
- **Udźwig:** do 500kg (przy 200kg można biegać), postać nie otrzymuje żadnych innych kar za obciążenie
- **Zasilanie:** pojemnik paliwa wodorowego wystarcza na około 60 godzin pracy
- Zabezpieczenie przed złamaniami, zwichnięciami itd.
- Zręczność obniżona o 1
- Siła uderzenia - ciosy powodują obrażenia o poziom wyższe

Zarówno hełm i mundur, jak też broń żołnierza, nafaszerowano bardzo pomocną elektroniką. Mimo że nie dopatrzyłbyś się żadnych kabli, wszystko to było ze sobą połączone. Wypatrzenie przeciwnika za ścianą czy krzakami nie sprawiało problemu, ponieważ pancerne gogle hełmu umożliwiały widzenie w podczerwieni oraz noktowizję, mogły także wyświetlać mapę terenu oraz charakterystykę celów skatalogowanych w militarnych bazach danych. Wszystko to analizowane było przez miniaturowy komputer bojowy, umieszczony na plecach żołnierza w odpornym niemal na wszystko plecaku. Tam również znajdowała się miniturbina zasilająca elektronikę żołnierza - bez ładowania działała mogła przez tydzień bez przerwy. Plecak pełnił jeszcze jedną funkcję - zaopatrzony był w nadajnik i odbiornik, który łączył żołnierza z kwaterą dowodzenia. Żołnierz mógł w każdej chwili wezwać wsparcie artylerijskie albo dzięki obrazowi z satelity zobaczyć pole walki z góry i wypatrzeć ukrytych w okopach czy za przeszkodami wrogów. Kamera umieszczona w hełmie przekazywała nieustannie do dowództwa to, co widzi żołnierz. Druga kamera, umieszczona na broni, zsynchronizowana z celownikiem, była również sprzężona z goglami żołnierza, dzięki czemu wystarczyło, by wystawił lufę zza rogu budynku i niczym w grze komputerowej nakierował krzyżyk na przeciwnika, a ten szedł do piachu. Żołnierz mógł też uzyskać obraz z dowolnego miniaturowego urządzenia zwiadowczego, jakie krążyły po polu walki - rozmiar większości z nich nie przekraczał kilku centymetrów.

Mundur żołnierza posiadał funkcję chłodzenia i ogrzewania, w zależności od warunków otoczenia, a także analizy medycznej. Mógł również tamować krwotoki niewielkich zranień, a po założeniu maski gazowej stać się szczel-

nym kombinezonem uodparniającym na trujące chemikalia.

Jakby tego było mało, płaski panel sterowania, umieszczony na nadgarstku, mógł uruchamiać niewielkie miny zrzucone wcześniej na pole walki oraz wskazywać cel unoszącym się w powietrzu podczas bitwy miniaturowym rakieta.

Ponadto żołnierze, którym wyznaczono specjalne zadania, mieli do dyspozycji detektory ruchu, zdolne wyłowić nawet bicie serca zza grubej ściany - jednak urządzenie miało spore gabaryty, gdyby tarcza anteny była wystarczająco mocna, mogłaby z powodzeniem służyć dzisiaj za tarczę do walki. Inna zabawka dawała obraz tego, co kryje się za ścianą - dzięki radiografii rozróżnić mogła nawet poszczególne materiały, jak skóra, metal czy plastik. Asortyment urządzeń był szeroki - małe radary, wszelkiego rodzaju detektory, a nawet urządzenie zwane solotrek, pozwalające unieść człowieka w powietrze.

Gdy wybuchła wojna, trwały prace nad pokryciem munduru zapożyczoną od ośmiornic tkanką, dzięki której mundur reagowałby na otoczenie, dostosowując do niego swoją barwę.

Sporo tego, co nie? A gdybyśmy jeszcze poznali tajne projekty armii, pewnie padlibyśmy z wrażenia.

Pancerze specjalistyczne

Egzoszkielec z pancerzem miał wejść do produkcji seryjnej i stać się standardowym wyposażeniem każdego żołnierza US Army. Egzoszkielety chroniące nogi nawet zdążyły wziąć udział w kilku wojnach początku XXI wieku, podobnie jak udoskonalone pancerze, które jednak nadal wyglądały jak napchane gazetami mundury albo pomalowane na wojskowe kolory wdzianka rugbyistów. Elektronika w hełmie i broni także stała się faktem.



Jednak oprócz tego pracowano również nad nietypowymi zastosowaniami militarnych nowinek. Wiadomo, że co mocne, da się wzmocnić, co dobre, ulepszyć, a wszystko jeszcze da się uszczelnić i nafaszerować elektronicznymi dupsami.

I tak jedną z odnóg prowadzonych badań było zastosowanie pancerzy i egzozkieletów w pracach inżynieryjnych lub saperskich. Robotnik, czy też żołnierz z jednostki inżynieryjnej, mógłby zastąpić koparkę lub dźwig. Sam kiedyś widziałem wrak humanoidalnej maszyny sprzed wojny, która nie mogła być niczym innym, jak tylko rodzajem dźwigu lub ładowarki.

Co nieco z wojskowych projektów skapało też policji, ale niestety, chłopaki już nie zdążyli się pobawić w opancerzonych sukinsynów rozpędzających zamieszki bez broni, czy w rzucanie upierdliwymi kibicami do celu. Wybuchła wojna i wszystko przepadło.

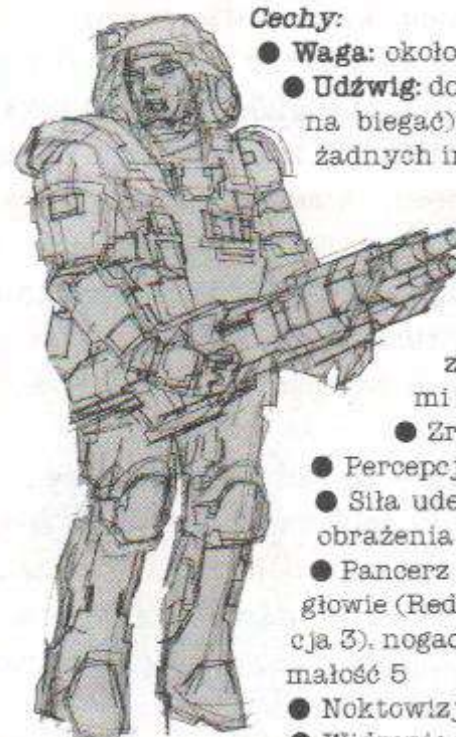
Po wojnie

Co z tego przetrwało po wojnie? Hmm, tuż po wojnie to może i coś tam przetrwało, ale do dziś, po prawie czterdziestu latach rozpięduchy i totalnego zacofania... praktycznie nic. Wiesz, ja naprawdę mógłbym siebie nazwać Łowcą Pancerzy Wspomaganych, jednak, cholera, przez całe moje życie nie zdobyłem żadnego, a widziałem kilka - na Froncie. Mam wprawne oko i co nieco się na tym znam, więc nie pomyłę pancerza wspomagane go z robotem czy cyborgiem Molocha, bo gdybym mylił jedno z drugim, to fakt, trochę się tego naoglądałem, trochę tego jest na Froncie. Jednak mechaniczne wdzianka mutków, produkowane dla nich przez Molocha, nie są pancerzami wspomagany mi, bo to po prostu rozbudowane cyborgizacje. To się zakłada operacyjnie i zdjąć tego tak po prostu nie moż-

na. A nawet jeśli trafiłbyś na taki, co się da zdjąć, też radzę ci ominąć to z daleka. Moloch posunął technologię naprzód, ale dla człowieka nie ma już w niej miejsca. Nawet gdybym zatłukł odzianego w mobilny pancerz mutka i zdarł z niego takie cacko, raczej sam bym podziękował i nie założył. Wydaje mi się, że właśnie w takie gówn o wpakowały się chłopaki ze Stalowej Policji, ale głowy sobie uciąć nie dam. Jeśli faktycznie ich pancerze są molochowego pochodzenia, to i tak mieli dużo szczęścia, bo po molochowych zabawkach spodziewałbym się o wiele większych szkód dla organizmu człowieka. Ale o pancerzach Molocha i Stalowej Policji opowiem jeszcze za chwilę.

Zdeptałem pół świata i mówię ci, wiele tego typu sprzętu nie pozostało. Widziałem przedwojenne egzozkielety

Przykładowy egzemplarz przedwojennego testowego pancerza wspomagane go



Cechy:

- Waga: około 100kg
- Udržwig: do 500kg (przy 150kg można biegać), postać nie otrzymuje żadnych innych kar za obciążenie
- Zasilanie: pojemnik paliwa wodorowego wystarcza na około 60 godzin pracy
- Zabezpieczenie przed zlamaniami, zwichnięciami itd.
- Zręczność obniżona o 2
- Percepcja obniżona o 1
- Siła uderzenia - ciosy powodują obrażenia o poziom wyższe
- Pancerz na tułowie (Redukcja 3), głowie (Redukcja 4), rękach (Redukcja 3), nogach (Redukcja 3), Wytrzymałość 5
- Noktowizja
- Widzenie w podczerwieni
- Powiększenie obrazu do 20x
- Sprzężenie celownika broni z wyświetlaczem hełmu (premia -30% do strzelania ze sprzężonej broni)
- Chłodzenie / ogrzewanie i wentylacja
- Analiza i pomoc medyczna (automatycznie zdane testy Odporności na ból po zranieniu)

na Froncie - Posterunkowcy latają je i naprawiają co chwilę, a używają rzadko. Ich monterzy spawają na egzoszkielecie dodatkowe płyty pancerne, więc są to jako takie pancerze wspomagane. Jednak wiem, że mają też coś jeszcze: prawdziwe cacko sprzed wojny, pełna elektronika, zapas paliwa, sprzęt ekstra klasa! Tak, i to nie jeden, a co najmniej pięć! Widziałem zapis z kamery schronu - goście ledwie mieścili się w korytarzu! Wiem też, że jeden taki pancerz dostarczono Alluvachowi, by doktor rozłożył go na czynniki pierwsze i ustalił, czy da się coś takiego wyprodukować dzisiaj, a jeśli się da, to jak i gdzie, a także czym można by zastąpić niedostępne dziś materiały i paliwo. Wierzę, że Alluvach jest geniuszem techniki i chyba nikt nie ma takiej wiedzy o przedwojennej oraz molochowej technologii, ale podejrzewam, że może to być zbyt trudne nawet dla niego.

Przebywając ponad dwa lata na Froncie - w roli mechanika i elektronika, naprawiałem kilka podzespołów, które pochodziły z pancerzy wspomaganych. Przy okazji dowiedziałem się o najczęstszych problemach z tego rodzaju sprzętem. Pomijam kwestię paliwa, bo jak wiadomo, z tym jest zawsze ciężko. W jednym z pancerzy podobno wymieniono nawet turbinę na molochowy generator i o dziwo, ostatecznie wszystko zadziałało.

Zdarza się, że padnie system wentylacji - wtedy delikwent może się w środku upiec lub udusić. Może przesadzam, ale na pewno nie ma w takiej sytuacji wesoło i pancerz musi wracać do warsztatu.

Wszelkie bajery elektroniczne, jak wiadomo, psują się co chwila, i to nie tylko w pancerzach. Co prawda, sprzęt wojskowy jest pod tym względem lepszy od takiej na przykład elektroniki w samochodach, ale i tak nie czyni go

to niezawodnym. Gdy siądzie któryś z systemów elektronicznych, wtedy po prostu w pancerzu coś wysiada. A to optyka czy jej część, a to system stabilizacji i równowagi, to znowu ograniczniki siły nacisku, system namierzania, uszczelniania, analizy, jednym słowem, jeśli pancerz jest w coś wyposażony, może się to popsuć. A latać taki sprzęt niełatwo, byle mechanik z pustyni raczej nie da sobie z tym rady.

Ponadto wiele funkcji pancerzy wspomaganych, jak i sprzętu pochodzącego z programu Land Warrior, nie ma już dziś zastosowania, bo opierały się one o łączność satelitarną, współpracę z wojskową siecią komputerową i rozbudowane zaplecze, które nieustannie pomagało żołnierzowi w prowadzeniu walki.

Pancerze Stalowej Policji

Obiecałem, że powiem co nieco o pancerzach Stalowej Policji. Wiem tyle, ile widziałem podczas jednej z akcji Stalowej Policji w San Florinc, jednak musisz wiedzieć, że nigdy nie udało mi się zajrzeć do środka. Po pierwsze, bynajmniej nie są stalowe, jak wynikałoby z legendarnej nazwy czy z plotek. Zbudowane z polimerów, są wystarczająco mocne, by wytrzymać serię z przeciętnego karabinu maszynowego. Dodatkowo wyposażone są w lekki egzoszkielecik likwidujący przeciążenia i zabezpieczający przed urazami stawów i kości. Jednak nie to czyni z nich wyjątkowe i niezwykle urządzenia. Otóż pancerze te nafaszerowane są ingerującą w ludzki organizm cybernetyką. Miałem okazję widzieć trupa, którego wyrzucono z pancerza, by zastąpić go nowym, żywym rekrutem. Trup wyglądał jak wrak człowieka, i nie wszystkie rany wynikały z walki. Wtedy upewniłem się, że to nie jest to, czego poszukuję. Pancerze albo pochodziły bezpośrednio



od Molocha i na przykład zdarto je z molochowych cyborgów, albo stanowią dowód na istnienie tajnych, nieludzkich projektów armii prowadzonych w Stanach przed wojną.

Wnioskując z oględzin ran nosiciela, mogę powiedzieć, że na pewno pancerz łączy się z rdzeniem kręgowym człowieka, z mózgiem, nerwem wzrokowym, z głównymi mięśniami i wieloma gruczołami. Łącząc to z faktem, że zaobserwowałem u Stalowych Policjantów jak gdyby dwa tryby działania - zwyczajny, gdy zachowują się po prostu jak autystyczni lunatycy albo tępe roboty, oraz bojowy, gdy zamieniają się w nie-możliwie szybkie i skuteczne maszyny do zabijania, podejrzewam, iż w chwili, gdy jakiś bodziec uaktywni tryb bojowy, pancerz pobudza ludzkie gruczoły, przez co żołnierz między innymi otrzymuje ekstra zastrzyk adrenaliny i nie padnie dopóki nie zostanie rozerwany na kawałki.

Co jeszcze? Każdy z pancerzy posiada akumulator umożliwiający pobieranie prądu elektrycznego niemal z dowolnego źródła. W trybie zwyczajnym właściwie nie zużywa on w ogóle energii, a jest na tyle lekki i wygodny, że chodzenie czy bieganie w nim nie sprawia chyba kłopotu - tak przynajmniej wygląda. Wspomaganie serwomotorów włącza się tylko w trybie bojowym i zżera sporo energii.

Gdybym mógł rozłożyć taki pancerz na części, mógłbym powiedzieć coś więcej. Jednak widziałem wystarczająco dużo, żeby omijać ten sprzęt z daleka.

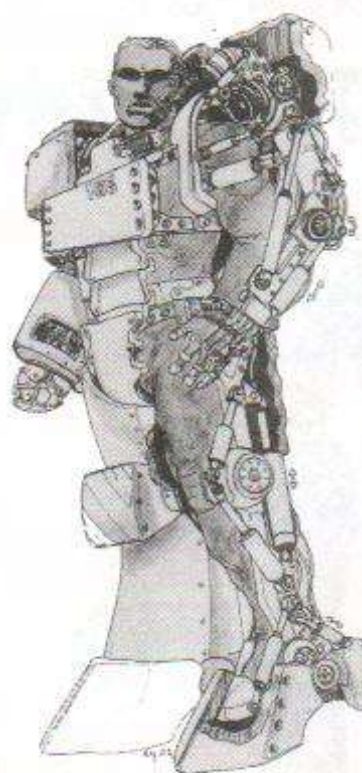
Pancerze Molocha

Jak mówiłem, podejrzewam, że pancerze Stalowej Policji pochodzą z arsenału Molocha, choć nie jest to pewnik. Wiesz, dlaczego tak myślę? Konstruując sprzęt dla żywych istot - mutantów lub zniewolonych ludzi, Moloch nie dba o

to, by żołnierz czuł się komfortowo, nie ucierpiał w wyniku walki, czy żył długo i bez uszczerbków na zdrowiu po walce. Traktuje człowieka lub mutantów jak kolejną część maszyny, zużywalną, bardzo ekonomiczną i posiadającą możliwości nadal przekraczające zdolności sztucznych mózgów. Cenną, ale nie ponad to. Dla Molocha nie jest ważne, czy ubierze swojego żołnierza w pancerz, czy też go z nim połączy, albo nawet umieści jedynie jego część, na przykład mózg, w pancernej jednostce.

Dlatego zdobywcze pancerze Molocha najczęściej nie nadają się do bezpośredniego wykorzystania przez człowieka - nie wystarczy się po prostu ubrać i biec na pole bitwy. Wpierw trzeba wytargać wszelkie świństwa, które nieco przesadzają w dążeniu do uczynienia z nas maszyny do zabijania. W końcu wciąż chcemy być sobą, co nie? Gdy już wszystko to wyrzucimy, pozostaje pytanie, na ile jeszcze taki pancerz będzie dla nas atrakcyjny, czy nie stracimy przez to jego najcenniejszych moż-

Opancerzony egzoskielet Posterunku



Cechy:

- Waga: około 150kg
- Udźwig: do 400kg (przy 100kg można biegać), postać nie otrzymuje żadnych innych kar za obciążenie
- Zasilanie: pojemnik paliwa wodorowego wystarcza na około 20 godzin pracy
- Zabezpieczenie przed złamaniami, zwichnięciami itd.
- Zręczność obniżona o 3
- Percepcja obniżona o 1
- Siła uderzenia - ciosy powodują obrażenia o poziom wyższe
- Pancerz na tułowie (Redukcja 4), głowie (Redukcja 4), rękach (Redukcja 2), nogach (Redukcja 2), Wytrzymałość 6

liwości. Wszystko okaże się w trakcie przeróbek.

A jest o co walczyć. Pamiętasz to, co mówiłem o Land Warriorze i egzozoszkieletach? Tego typu sprzęt znajdziesz w pancerzach molochowych cyborgów. I powiem ci, że to właśnie dzięki elektronice swoich pancerzy cyborgi mogą kontrolować wiele z maszyn na polu walki, korzystać ze wsparcia ciężkich fortów lub miniaturowych szpiegów identycznie jak robił to żołnierz US Army w czasach przed Ostatnią Wojną.

Niektórym zniewolonym nieszczęśnikom Moloch implantuje za pomocą pancerzy zestawy programowanych ruchów, dzięki czemu gdy tylko żołnierz zechce paść na ziemię i przetoczyć się

w bezpieczne od ostrzału miejsce, elektronika i serwomotory uczynią to błyskawicznie i nieomylnie. Podobnie jeśli idzie o skoki i wiele innych akcji. Człowiek jak gdyby włącza tylko przycisk, a maszyna wykonuje polecenie szybko i bezbłędnie.

I wiesz co? Nie sędzę, żeby spece z Posterunku usuwali te mechanizmy ze zdobycznych pancerzy. A trochę tego mają i grzebią w nich non stop. W końcu przedwojennego sprzętu nie zostało wystarczająco wiele, więc pozostaje podkradanie technologii Molocha i prowadzenie własnych, żmudnych badań. Obie drogi okazują się cholernie uciążliwe - własne badania posuwają się niewystarczająco szybko, a molochowemu sprzętowi nigdy nie można do końca zaufać. Drań, znając ludzką tendencję do przywłaszczania sobie jego tworów, lubi w nich ukrywać różne niemiłe niespodzianki.

Przykładowy pancerz wspomagany cyborga Molocha

Cechy:

- **Waga:** około 150kg
- **Udźwig:** do 400kg (przy 100kg można biegać), postać nie otrzymuje żadnych innych kar za obciążenie
- **Zasilanie:** moduł zasilający starcza na około 60 godzin pracy
- Zabezpieczenie przed złamaniami, zwichnięciami itd.
- Zręczność obniżona o 4
- Percepcja obniżona o 1
- Siła uderzenia - ciosy powodują obrażenia o poziom wyższe
- Pancerz na tułowie (Redukcja 4), głowie (Redukcja 4), rękach (Redukcja 3), nogach (Redukcja 3), Wytrzymałość 6
- Noktowizja
- Widzenie w podczerwieni
- Powiększenie obrazu do 20x
- Sprzężenie celownika broni z wyświetlaczem hełmu (premii -30% do strzelania ze sprzężonej broni)
- Analiza celu
- Mapa terenu
- Skok do 8 metrów
- Łączność z jednostką dowodzącą i innymi maszynami



Skąd wytrzasnąć własny pancerz wspomagany?

Heh, stary, gdybym to ja wiedział. Sam od lat wędruję z miejsca na miejsce, w poszukiwaniu wszelkich śladów takiej maszyny i efekt jest taki, że kilka z nich zobaczyłem. Niestety, wszystkie zajęte, i to przez twardych drani. No dobra, przyznam się, że coś w końcu znalazłem. Otóż pewien mój zaufany przyjaciel, któremu niegdyś naprawiłem bojler, słyszał o gościu, który podobno wie, kto zna miejsce, gdzie pewna organizacja jakichś patałachów ukryła wrak przedwojennego pancerza wspomagane. Właśnie się tam wybieram. Zobaczymy, może wreszcie...



ARSENAŁ EDA REDNECKA

Witamy w rdzawej Neuroshimie - zapomnij o pistoletach, karabinach, a przede wszystkim o amunicji do broni palnej. Zapomnij o ostrzach z nierdzewnej stali, błyszczących nożach i samurajskich mieczach. Tutaj okładamy się pałami oplecionymi drutem kolczastym i kamieniami. Prawdziwym skarbcem jest szopa na opuszczonej farmie. Wchodząc do stodoły starego Eda Rednecka i zbierając schowane tam narzędzia, zdobędziesz broń wykraczającą technologicznie poza narzędzia mordu używane przez twoich kumpli. Tylko nie popłacz się ze szczęścia! Dla chromowanych ciotek Ed Redneck schował trochę elektryki, a Charlie Sęp przygotował gadżety. Zadowolony? No to świetnie - kawałek wcześniej pisali o gościach w pancerzach wspomaganych - możesz iść i wypróbować na nich działanie cudeniek prosto z farmy.

Broń biała:

Kastet kolczasty

Walka na pięści to sport dżentelmenów. Ale rzadko będziesz miał do czynienia z dżentelmenami, więc radzę uzbroić się w coś solidniejszego niż skórzane rękawice. Najlepsze są kastety odlewane - używając takiego, nie ryzykujesz, że pęknie po uderzeniu w wyjątkowo twardą szczękę mutantu. Widziałem również dobre kastety kute i spawane. Jeżeli chcesz mieć na pięści kolce albo ćwieki, nie obejdzie się bez spawania. A jeśli jeszcze zastanawiasz się, dlaczego kastet jest lepszy niż topór rzeźnicki, pomyśl, co łatwiej ukryć i co możesz mieć przy sobie zawsze i wszędzie.

● Reguły:

Bonus do Zręczności: brak

Obrażenia:

Bud. -10: D / L / L

Bud. -15: L / L / C

Bud. 16+: L / C / C

Do walki kastetem używa się Umiejętności Bijatyka

Cena: 20 gambli; **Dostępność:** 40%



Kosa

Po wojnie wszyscy farmerzy przerzucili się na kosy. Jeśli dorastałeś na wsi, z pewnością trzymałeś to narzędzie w ręku. Pomyśl, że kosę można potraktować stajesz coś w rodzaju halabardy z kosa łatwo się tępi i trzeba ją po-

kach i łatwo przywykniesz do jak broń. Trzeba tylko postawić ostrze na sztorc i do ostrzem kruchym, ale ostrym jak brzytwa. Pamiętaj, że tem naostrzyć i wyklepać.



● Reguły:

Broń 2-ręczna

Bonus do Zręczności: w ataku +1, w obronie brak

Obrażenia: L / C / C

Wymagana Budowa: 12

Bonus do Inicjatywy: +2 do Zręczności (tylko w starciu bezpośrednim)

Bonus do walki z wieloma przeciwnikami: +1 do Zręczności

Zasada specjalna: Pancerz metalowy lub pancerz o porównywaną twardości przeciwko kosi liczy się tak, jakby miał +1PP. Po uderzeniu w twardą powierzchnię kosa tępi się (Obrażenia: D / L / L).

Cena: 30 gambli; **Dostępność:** 25%



Sierp

Starszy krewniak kosy był używany przez człowieka przed wiekami. A ponieważ wróciliśmy niemal do ery kamienia łupanego, na wsiach i na farmach używa się go powszechnie. Sierp nie jest wymarzoną bronią, ale na bezrybiu i rak ryba. Może się zdarzyć, że będzie to jedyne dostępne ci ostrze.



● Reguły:

Bonus do Zręczności: w obronie +1, w ataku brak

Obrażenia:

Bud. -10 D / L / L

Bud. -14 L / L / C

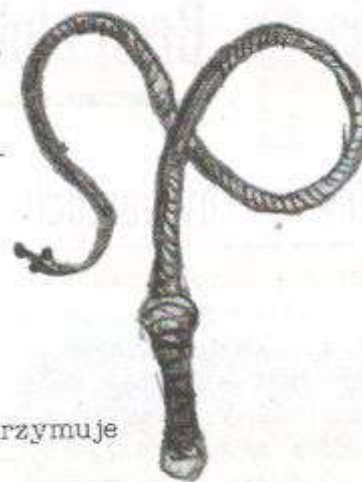
Bud. 15+ L / C / C

Zasada specjalna: Po trafieniu krytycznym (jedyńka na kostce) zakrzywione ostrze grzęźnie w ciele i trzeba poświęcić segment na wyszarpanie.

Cena: 10 gambli; **Dostępność:** 30%

Bicz

Nikt przy zdrowych zmysłach nie pogania czymś takim konia. Nie mniej jednak w stajniach można znaleźć materiały do zrobienia bicia: baty, rzemień, pasy skóry i tak dalej. Ta broń jest bardzo efektowna, ale mało efektywna. Nie radzę z nią startować do kołosa z mieczem. Chociaż kto wie, może naprawę osiągniesz w niej mistrzostwo.



● Reguły:

Bonus do Zręczności: w ataku +1, w obronie brak

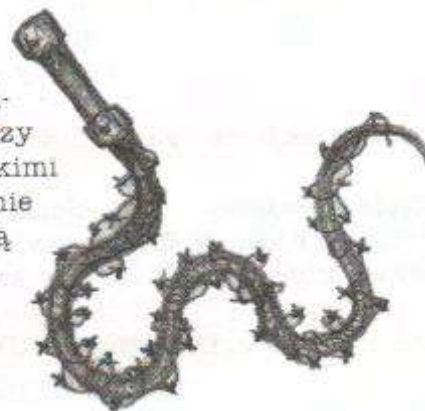
Obrażenia: sD / D / L

Zasada specjalna: Bicz niweluje bonusy do Zręczności, jakie przeciwnik otrzymuje dzięki swojej broni.

Cena: 20 gambli; **Dostępność:** 25%

Bicz kolczasty

Zanim skreślisz bicz, rozejrzyj się, czy w okolicy nie ma ogrodzenia z drutu kolczastego. Jeżeli drut nie jest zbyt sztywny, możesz go wpleść między rzemień i skuteczność twojej broni znacznie wzrośnie. Słyszałem, że takimi biczami posługują się sadystyczni gangerzy i niektóre mutki, ale chyba nie przejmujesz się złą sławą? Jeśli zaczniesz używać takiej broni, ludzie będą opowiadali o tobie niestworzone historie, a w niektórych będziesz wzbudzał strach.



● Reguły:

Bonus do Zręczności: brak

Obrażenia: D / L / L

Zasada specjalna: Bicz kolczasty niweluje bonusy do Zręczności, jakie przeciwnik otrzymuje dzięki swojej broni. Otrzymujesz +1 do Reputacji.

Cena: 30 gambli; **Dostępność:** 20%

Widły

Zasadniczo służą do przerzucania gówna, ale nadają się również do walki. Powiedz przeciwnikowi, jakie jest właściwe przeznaczenie twojej broni, a wpadnie we wściekłość i zacznie popełniać błędy. Widły mogą mieć od dwóch do czterech zębów, ale w gruncie rzeczy nie ma to znaczenia. Jeśli szpikulców jest więcej, wyrzuć je w kąt, bo nie nadają się na broń.



● Reguły:

- Broń 2-ręczna
- Bonus do Zręczności: brak
- Obrażenia: L / C / C
- Wymagana Budowa: 12
- Bonus do Inicjatywy: +2 do Zręczności (tylko w starciu bezpośrednim)

Zasada specjalna: Akcja za 3 sukcesy: Chwytnas broń przeciwnika między zęby widel i wykonujecie sporny test Budowy w oparciu o Umiejętność Broń ręczna. Jeżeli zdobędziesz więcej Punktów Sukcesu, rozbijasz przeciwnika.

Cena: 20 gambli; **Dostępność:** 10%

Broń elektryczna:

Elektryczny pastuch

Jest to po prostu niezbyt masywna pałka, prosta na całej długości, ale podczas uderzenia dodatkowo razi przeciwnika impulsem elektrycznym. Podobno kiedyś służyła do poganiania opornych zwierząt, więc znajdziesz ją raczej na wsi. Mistrz broni białej potraktuje taki gadżet jak zabawkę, bo elektryczny pastuch jest zawodny i wbrew pozorom delikatny i trudny w obsłudze, a oprócz tego trzeba go ładować prądem. Ja jednak używam modelu Dobry Pasterz, w sam raz dla ksznodzieli z Salt Lake, i jestem bardzo zadowolony. Szkoda tylko, że po pięciu użyciach muszę go ładować na nowo prądem.



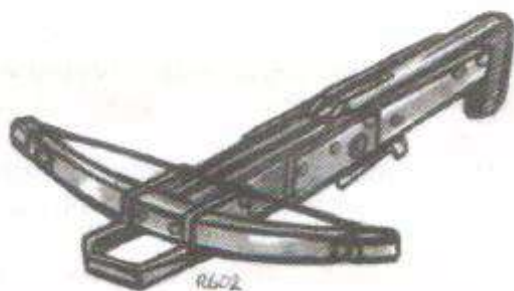
● Reguły

- Bonus do Zręczności: w ataku +1, w obronie +1
- Obrażenia - szok elektryczny oraz:
 - Bud. -10: sD / sL / sL
 - Bud. -14: sL / sL / sL
 - Bud. 15+: sL / sC / sC (tylko wzmacnione modele)

Zasada specjalna - zawodność: Jeśli na którejkolwiek z trzech kości wypadnie 19 lub 20, broń się zacina.

Zasada specjalna - szok elektryczny: Po trafieniu razi szokiem elektrycznym, który bez względu na pancerz (chyba, że ciało chronione jest izolatorem, np. gumą) powoduje dodatkową karę równą ranie Lekkiej, która jednak mija po kilku minutach. Akumulator mieści pięć ładunków.

Cena: 80 gambli; **Dostępność:** 10%



Szoker

Takie cacko przed wojną nosiły kobiety w torebkach, na wypadek nocnego ataku zboczeńca. Dzisiaj co drugi facet to zboczeniec, a o laskach wolę nie mówić przez wrodzoną skromność. Szoker wygląda trochę jak elektryczna golarka, ale nie goli, tylko razi łukiem elektrycznym z bardzo bliskiej odległości. Najlepiej przytknąć go do ciała napastnika i wyzwoić impuls. Jest też skuteczny przeciwko maszynom, ponieważ może wywołać krótkie spięcie w obwodach. Sympatyczna zabawka - można ją znaleźć w domach, biurach i taksówkach. Mało kto spodziewa się, że tak dziwny przedmiot może zrobić krzywdę. Przydaje się w sytuacjach, gdy chcesz kogoś obezwładnić, a nie zabić, bo od szokera giną tylko sercowcy. Największą wadą jest chyba mała pojemność akumulatora - po trzech użyciach musisz ładować cacko od nowa, rzecz jasna prądem elektrycznym.



● Reguły:

Nabój: ładunek elektryczny

Pojemność magazynka: 3

Obrażenia: Szok elektryczny (Ciężkie dla maszyn)

Reguły specjalne: Nieporęczny, Mały zasięg (bezpośredni kontakt)

Do walki szokerem używa się Umiejętności Broń ręczna

Zasada specjalna - zawodność: Jeśli na którejkolwiek z trzech kości wypadnie 19 lub 20, broń się zaczyna.

Zasada specjalna - szok elektryczny: Po trafieniu razi istotę żywą szokiem elektrycznym, który bez względu na pancerz (chyba, że ciało chronione jest izolatorem, np. gumą) powoduje dodatkową karę równą ranie Lekkiej, która jednak mija po kilku minutach. Akumulator mieści pięć ładunków.

Trafiona osoba musi zdać Bardzo trudny test Budowy, albo pada oghuszona na 3 rundy.

Cena: 100 gambli; **Dostępność:** 5%

Paralizator

Ta broń jest o wiele rzadsza niż szokery i o wiele lepsza. Nie spotkałem nikogo, kto dysponowałby jej egzemplarzem. Podobno w Vegas mają tego sporo, ale sam wiesz, jak jest z plotkami. Paralizator wyrzuca dwa ładunki elektryczne na bliską odległość - do pięciu metrów. Efekt jak z filmu SF - dwie świetlne kule przypominają pociski z blastera, czy innego fazera, a przynajmniej tak mówią foldery reklamowe. Gdy kule trafiają w cel, efekt jest taki, jakbyś poraził kolesia szokerem.



● Reguły:

Nabój: ładunek elektryczny

Pojemność magazynka: 3

Obrażenia: Szok elektryczny (Ciężkie dla maszyn)

Akumulator mieści pięć ładunków.

Reguły specjalne: Nieporęczny, Mały zasięg (5 m), Niecelny (+10%)

Do walki paralizatorem używa się Umiejętności Pistolety

Zasada specjalna - zawodność: Jeśli na którejkolwiek z trzech kości wypadnie 19 lub 20, broń się zaczyna.

Zasada specjalna - szok elektryczny: Po trafieniu razi istotę żywą szokiem elektrycznym, który bez względu na pancerz (chyba, że ciało chronione jest izolatorem, np. gumą) powoduje dodatkową karę równą ranie Lekkiej, która jednak mija po kilku minutach.

Trafiona osoba musi zdać Bardzo trudny test Budowy, albo pada oghuszona na 3 rundy.

Cena: 150 gambli; **Dostępność:** 5%

Gadżety:

Automatyczna kabura

Charlie Sęp robi automatyczne kabury na zamówienie, ale trzeba się nieźle nachodzić po teksasie, żeby go znaleźć, ponieważ facet ucieka przed Gildią Inżynierów. Zmierzy cię, zbada twoje reakcje, przyjrzy się, jak dobywasz broń i dopiero wtedy zabiera się za projektowanie. Mówi przy tym, że liczy się nawet ułamek sekundy od momentu, gdy zechcesz wystrzelić i wystrzelisz. Taka kabura to świetny gadżet dla każdego, kto nosi krótką broń. Montujesz ją przy pasie, a do barków prowadzisz cienkie druciki zakończone czujnikami. Po kalibracji czujniki będą wykrywały ułożenie mięśni, przy którym następuje sięgnięcie po broń.

Zasada specjalna: gdy dobywasz krótkiej broni palnej trzymanej w kaburze, otrzymujesz premię +2 do inicjatywy.

Cena: 100 gambli; **Dostępność:** 5%

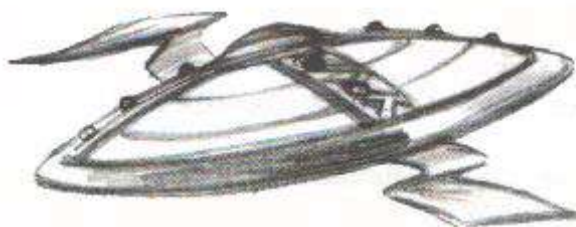


Nożownia

Bantu, kumpel Charliego Sępa, przed wojną był rzeźnikiem. Potrafił załatwić i oprawić świniaka szybciej, niż zdążyłbyś powiedzieć "kiełbaska na gorąco". Po zagładzie Bantu nie pożegnał się z nożami, a wręcz przeciwnie - udoskonalił swoje umiejętności, stając się jednym z najbardziej znanych nożowników na wchodzie. Charlie zrobił dla niego nożownię, czyli szynę z kaburą chowaną w rękawie i błyskawicznie wsuwającą nóż w dłoń. Chociaż Bantu to obmierzły, zasuszony staruch, nie radzę się z niego nabić. Dzięki nożowni zaszlachtuje cię szybciej, niż zdążyłbyś powiedzieć "kieł..."

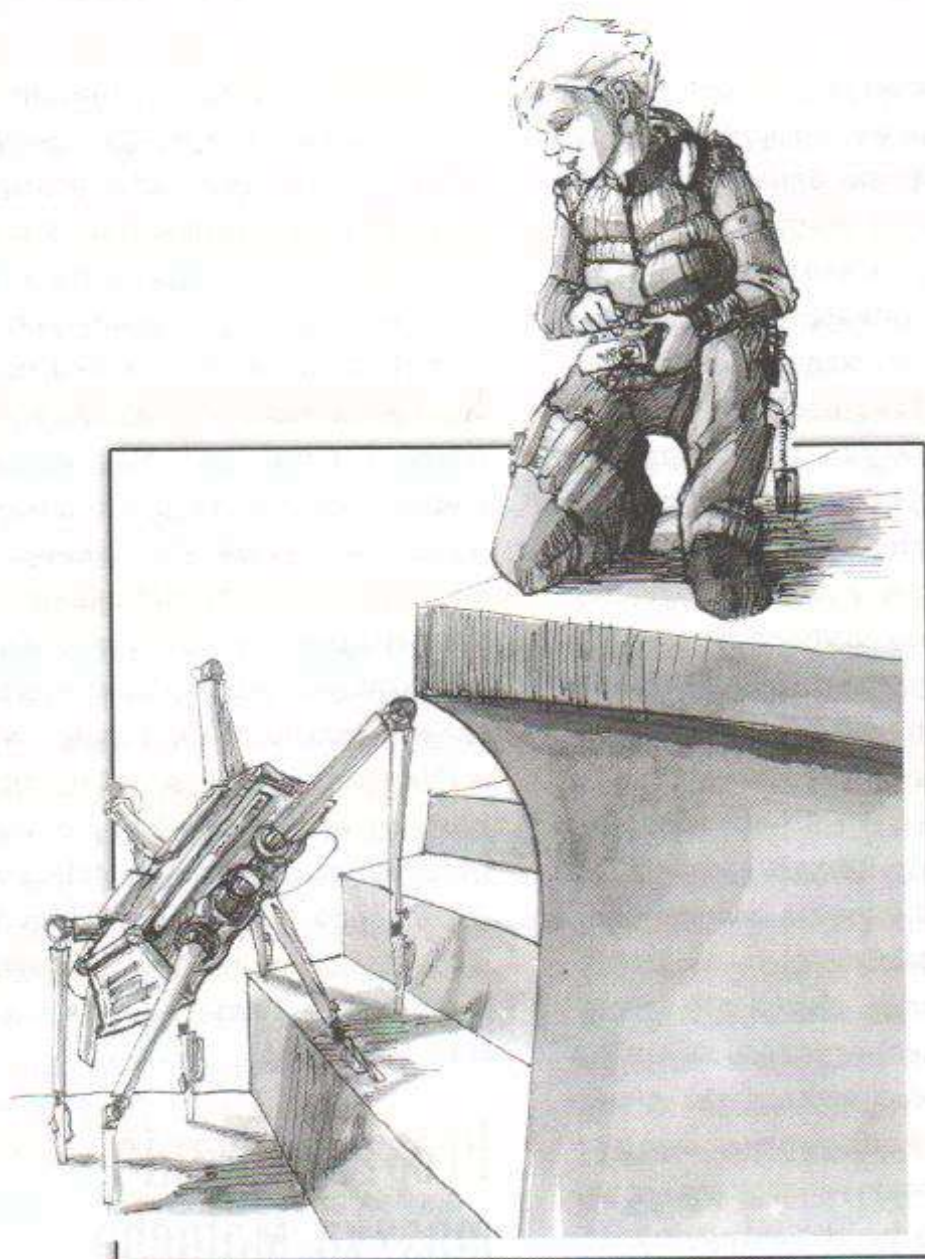
Zasada specjalna: gdy dobywasz noża ukrytego w nożowni, otrzymujesz premię +2 do inicjatywy.

Cena: 80 gambli; **Dostępność:** 5%



Nigdy nie idź do Neodżungli, ale wiernego zwierza, miej zawsze. Mój znajomy, marynarz, wydostał się cudem z przekłetej dżungli. Jego statek zatonął a on dopłynął do wyspy Kuba czy Frank, nieważne. Musiał iść przez te lasy. W nich trafił na drzewo, które tubylcy nazywają „drzewem snów”. Uspilo go i oplatało pnączami. Przez kilka dni snił o dziwnym mieście i jego mieszkańcach. Sen był cholernie realny, jak po najlepszym Tornado. Wszyscy mieszkańcy chodzili jak trupy. Nic nie mówili, tylko włożyli się. Na szczęście, pies marynarza wyrwał swojego pana ze świata sennych majaków. Wyciągnął faceta z pnączy, a temu wróciła świadomość i zauważył na swoim ciele ślady trawienia. Kumas? Cholerne drzewo jadło go powoli. Ponoć zobaczył też zasuszone ciała tych, którym się nie udało. Potem trafił do miasta ze snu. Stało niedaleko od drzewa. Stamtąd go uratowali Jamańczycy szukający gambli. A potem... Postaw jeszcze piwo a powiem ci co stało się dalej i dlaczego warto nosić przy sobie tyżeczkę.

Widlak



UJARZMIJ MASZYNĘ MOLOCHA

Pracowałem kiedyś jako ochroniarz pielgrzymów wędrujących do Salt Lake i kiedy doprowadziłem grupę do celu, jako bonus do wypłaty otrzymałem Poprawioną i Uznaną Biblię Anakaliptyków. Czytywałem ją potem w świetle ogniska, w czasie wieczornych popasów i jeden fragment utkwił mi w pamięci: "Cybernetyka żywym nie zostawisz." W tym samym dniu, w którym to przeczytałem, spotkałem Alexa Nestugowa - faceta, który o programowaniu maszyn wie chyba wszystko. Na pewno o nim słyszałeś, bo to jeden z dowódców Posterunku i legenda na dodatek. Jest cyborgiem i wszędzie chodzi ze swoim lewitującym robotem. Maszynka ma obły kształt i jest uzbrojona - lufę broni kieruje zawsze tam, gdzie patrzy jej właściciel. Istnieje między nimi jakaś więź, chyba nie telepatyczna, może mechaniczny sukinkot potrafi odczytywać wskazówki z subtelnych zmian zachowania swojego pana? Tak czy owak robot został stworzony przez Molocha, a Nestugow załatwił go, rozbebeszył, złożył na nowo, a potem przeprogramował. Nie będę ukrywał - człowieka i maszynę spotkałem przelotnie, nie zaprzyjaźniłem się, wątpię zresztą, czy cyborg z Posterunku ma przyjaciół. Jednak zrobił na mnie wrażenie. I to duże. Zainteresowałem się kwestią przeprogramowywania, zacząłem uczyć się od znawców. Nie chwaląc się, okazałem się pojętny, chociaż daleko mi jeszcze do najlepszych w fachu.

Zwykli ludzie, mieszkańcy nielicznych wiosek i miasteczek, są wrośli wobec wszystkiego, co związane z Molochem. Nie ufają ani maszynom, ani tym, którzy zajmują się robotami. Nikt ich nie przekona, że dzieło Molocha może posłużyć człowiekowi. Słuchałem opowieści starców o czasach tuż po wojnie, gdy na obumarłych drzewach i kikutach latarni ulicznych wisieli naukowcy lub ludzie posądzeni o jakąkolwiek

wiedzę techniczną. Widziałem kultystów, którzy przysięgali krwawą pomstę na każdym, kto posługuje się maszyną. Słyszałem nawet o dotkniętych paranoją żołnierzach z frontu - przerażonych i podejrzliwych, dokonujących samosądów na skoperach. Bez wątplenia każdy, kto zajmuje się czymś więcej niż naprawianiem samochodów, będzie traktowany jak kolaborant albo nawet czarownik. Co ciekawe, w trakcie mych podróży doszedłem do wniosku, że speców od programowania i robotyków jest bardzo niewiele! Sam spotkałem ledwie kilku, z czego większość w Nowym Jorku, a jeden okazał się później oszustem. Ponure legendy o programistach, których dzieła wyrwyją się spod kontroli, zabijają twórcę i sieją terror w okolicy to niewątpliwie legendy. Ale każda legenda ma w sobie ziarno prawdy.

Programowanie maszyn Molocha

Po co komu przeprogramowana maszyna? Dlaczego ktoś chciałby się narażać na niesławę albo nawet śmierć, zajmując się robotami? Ha, powodów jest tysiąc! Poznałem wielu, którzy mimo braku umiejętności mieli szczere chęci, żeby zawiadnąć maszyną. Bez wątplenia chodzi o poczucie kontroli. Wyobraź sobie, że masz na swoje usługi Obrońcę. Nawet nie musisz posyłać do walki tego mechanicznego zabójcy. Na sam jego widok ludzie zaczną cię postrzegać jak półboga, kogoś, kto zapanował nad morderczym i obcym żywiołem. Będą się ciebie bali i podziwiali cię, bo okazałeś się sprytniejszy niż Moloch i potrafisz władać czymś, co jest - a raczej było - częścią Bestii. Posiadanie takiego robota to sprawa prestiżowa.

Słyszałem, że tworam i Molocha za interesowani są kultysty. Mówię zarów-



no o szaleńcach w rodzaju Molochian, którzy oddają zabobonną cześć maszynom, jak i o wszelkich agresywnych sektach, które chciałyby krzewić swoją wiarę wywołując strach i odwołując się do instynktów. Ale psychopaci nie zawsze są religijni. Podobno po świecie chodzi jakiś facet, który rozkazuje dwóm, czy trzem maszynkom. Wędruje od wioski do wioski, szczuje swoich mechanicznych kumpli na mieszkańców i wymusza haracze.

Jakieś normalniejsze przykłady? - proszę bardzo. Słyszałem, że istnieją areny gladiatorskie, na których maszyny walczą ze sobą lub z ludźmi. Trochę w tym ekstrawagancji i cyrku, trochę prawdziwej siekaniny. O proszę, mam takie ulotki, zrywane ze słupów w różnych osadach: "Ciało kontra metal. Przekonaj się, czy człowiek zwycięży maszynę", albo: "Są zabójcze, są wściekłe, są ze stali. Przyjdź i zobacz, jak maszyny Molocha walczą między sobą."

Najbardziej oczywiste zastosowanie przeprogramowanych robotów, to zastosowanie militarne. W końcu mechaniczne bestie są stworzone do zabijania. Celuje w tym Posterunek, ale sądzę, że Nowy Jork nie zostaje daleko w tyle. Słyszałem nawet o jednej grupie gangsterów, której siedziba była zabezpieczona przerobionymi pilami i szczękami. Wszystko to oczywiście jednostkowe przypadki, ale niezwykle, a przez to słynne.

Jednak najważniejsze dla większości ludzi jest wykorzystanie maszyn w celach przemysłowych lub rolniczych. Dotyczy to zarówno zwyczajnych fabryk lub hut, zakładów produkcyjnych i ciężkich urządzeń sprzed wojny (które i tak trzeba solidnie przetrzepać w poszukiwaniu molochowych niespodzianek), jak i wyspecjalizowanych maszyn Molocha stworzonych już po wojnie. W końcu co złego jest w tym, by uwięzić Inżynierów czy zaopatrzeniowców Mo-

locha, albo nawet poruszające się na gąsienicach inteligentne baterie słoneczne i zmusić do czegoś pożytecznego, to znaczy do pracy dla dobra człowieka?

Posterunek - niekwestionowany lider w dziedzinie przeprogramowywania maszyn - ustalił złotą zasadę, którą przejęli inni. Żartobliwie sformułowano ją w formie religijnego nakazu, który brzmi: "Nie będziesz posyłał maszyn przeciw Molochowi." Prawdą jest, że złego diabli nie wezmą. Kiedyś ludzie próbowali takich sztuczek i w rezultacie okazywało się, że maszynki zawierają ukryte zabezpieczenia - z pozoru przeprogramowane, dostawały sygnał od Molocha i obracały się przeciwko ludzким panom. Nie w każdym przypadku, ale kilka podobnych wpadek wystarczyło, żeby spece z Posterunku oduczyli się wysyłania maszyn przeciw maszynom Bestii. Czasami robi się jeszcze jakieś nieśmiałe próby z maszynami konstruowanymi przez ludzi od podstaw, ale chyba tylko Posterunek pokłada w tym jakieś nadzieje. Im dalej na południe, tym większa dezaprobata dla takich prób. Gdybyś przedstawił taki plan Teksańczykowi, trzepnąłby ci w odpowiedzi w pysk, a potem poprawił z dwururki. Byłbyś dla niego niebezpiecznym szaleńcem i kolaborantem. Federacja Appalachów w ogóle nie widzi problemu - z chęcią kupią tam każdą maszynę, ale nie będą chcieli słuchać o wojnie przeciw Molochowi. Poślą ją do pracy w niebezpieczne rejony kopalni albo do pilnowania huty. Vegas też jest liberalne pod tym względem, tyle że tam maszyna będzie walczyła na arenie albo podawała drinki w drogim barze. Z Teksańczykami zgodziłaby się tylko większość mieszkańców Salt Lake, nie wszyscy, ale większość.

Cały czas mówię o pojedynczych maszynach - Łowcach, Pilach, i tak dalej. Ale jak się dobrze zastanowić, pojawia się pytanie - no dobra, skoro da się

programować komputery, dlaczegożby nie dobrać się do Molocha jako takiego? Do tej sterty połączonego ze sobą złomu, chociażby do jednej z enklaw. I tutaj zła wiadomość - Molocha nie da się zhakować. Trzeba by się mierzyć z oprogramowaniem stworzonym przez sztuczną inteligencję, może nawet z samym programem sztucznej inteligencji. Poza tym nie istnieje żadne jądro, żaden fundament, który dałoby się skruszyć. To co jest, ciągle się zmienia i w nieregularnych cyklach kodowania i przekodowywania. W kilka sekund Bestia potrafi zawiązać każdym podłączonym do niej komputerem, a jeśli to niemożliwe, potrafi go spalić. Po prostu. Nawet jeśli uda ci się zapanować nad jednym centrum dowodzenia czy fabryką Molocha, to tylko kropla w morzu, bo Moloch nie jest jednolitym organizmem. To bardziej środowisko, róż, niż jedna istota.

Chwyatanie maszyny

EMP dysponują tylko wybrańcy - niektórzy Zabójcy maszyn. Większość ludzi zna broń elektromagnetyczną tylko z opowieści, i najpewniej ty również nie będziesz dysponował egzemplarzem. Nawet jeśli jakimś cudem zdobyłeś takie cudo, nie radzę go używać wobec maszyn, które chcesz przeprogramować - spalisz delikatną elektronikę, w szczególności pamięć lub nośnik zawierający program. Na roboty poluje się innymi metodami. Najczęściej wykorzystuje się ich największą słabość - wszystkie wyposażone są w baterie, które starczą na pewien czas. Na jak długo? To już zależy od modelu, nawet w obrębie jednego typu. Nowszy Łowca może pociągnąć dwie doby, starszy typ ledwie kilkanaście godzin. Oczywiście w zasięgu maszyn bojowych zawsze znajduje się Matka karmicielka, czyli maszyna produkująca lub przechowująca ener-

gię do doładowania, ale wystarczy odciągnąć upatrzonego robota wystarczająco daleko i już nie zdąży wrócić na "porę karmienia". Rozładuje się i zdechnie na pustkowiu. Jim Grant z Posterunku, przezywany Sprinterem, wystawiał się na przykład na przynętę i uciekał ile sił w nogach, klucząc przy tym i oddalając się od sił Molocha. Nie zawsze ścigający go mechaniczny skurczybyk był na tyle głupi, żeby dać się odciągnąć daleko, ale starsze typy maszyn łapały się na prostą sztuczkę z przynętą. Nowsze modele Jim wciągał w pułapkę - przeskakiwał przez wilczy dół, a ścigający go robot nie miał opcji skakania w dal i wpadał do zamaskowanej dziury. Potem wystarczyło zaczekać aż jego baterie się wyczerpią.

Jeden jedyny raz Jim okazał się za wolny i od tamtego czasu nikt nie odważył się iść w jego ślady. Wymyślano więc inne metody - większość stosuje się do dzisiaj. Najpowszechniejsze jest łapanie w sieć. Stalowa siatka dobrze unieruchamia maszynę, rzecz jasna niezbyt silną i niezbyt małą, na przykład Łowcę. Trzeba mieć jaja, no i sprawnie posługiwać się taką siecią - najczęściej kilka osób robi to z zaskoczenia, ale nie równocześnie. Zamotanego robota krępuje się dodatkowo pętłami ze stalowej liny, dodatkowymi sieciami, a w finale nakłada się na niego klatkę. Ostrzegam, że to niebezpieczne. Nawet zaplątana w sieci maszyna potrafi się odgryźć - wystrzelić metalowy pręt, wypuścić jakiś gaz, albo najzwyczajniej poderwać się do skoku i powalić przynajmniej jednego z prześladowców. Inne metody powstały na drodze improwizacji. Na przykład jamming, czyli oglupianie czujników maszyny. Czujniki optyczne spryskuje się farbą, termowizyjne oszukuje gorącymi obiektami itd. Jest to trudne i przypomina corridę, nie zawsze znajdują się śmiałkowie zdolni dokonać takich cu-



dów, ale wyobraźnia ludzka jest nieograniczona. Myśliwi wykorzystują ukształtowanie terenu i pomagają sobie pułapkami w rodzaju wnyków, wilczych dołów. Podobno Posterunek kupił kiedyś od wieśniaków stadko krów i wypuścił wprost na maszynę, żeby ogłupić jej niezbyt wyrafinowane receptory. Robot w najlepsze wyrzynał bydło, a ludzie podeszli go i załatwili. Schwytnie drań uświetniła ucztą z wołowiny.

Trzeba pewnej dozy desperacji, żeby zabrać się do przeprogramowywania spętanej maszyny. Rozsądni ludzie czekają aż siądzie zasilanie, upewniają się, czy robot nie symuluje i dopiero przystępują do działania. Niektóre typy maszyn - prawie wszystkie prymitywne - wraz z utratą zasilania niszczą swoje oprogramowanie. Wobec nich stosuje się tak zwaną Kroplówkę, czyli słabiutkie źródło energii - wystarczające, żeby podtrzymać podstawowe funkcje i niewystarczające na obsłużenie silników i hydrauliki. Na tym etapie programista siedzi jeszcze bezpieczny w ukryciu. Dopiero gdy Skoperzy zapewnią, że wszystko gotowe i dokonają wstępnego rozbebeszenia, przychodzi czas na panów od software'u.

Podpinanie się do maszyny

Schwytałeś maszynę, unieruchomiłeś ją, trzy razy sprawdziłeś, czy nawet jeśli nagle ożyje, to nie zrobi nic brzydkiego. Teraz trzeba rozwiązać kolejny problem - jak dobrać się do oprogramowania. To nie jest komputer, w którym wszystkie podzespoły zostały wykonane zgodnie z normą. Nawet jeśli rozbebeszysz maszynę, musisz rozpoznać poszczególne elementy i wiedzieć, do czego służą. Są też dobre wieści - Moloch produkuje roboty masowo, więc określone modele składają się z takich samych elementów. Można zatem powiedzieć, że Piła określana przez Posteru-

nek jako P3a Minnesota, to znaczy pojawiająca się najczęściej na terenach dawnego stanu, zawsze będzie miała takie same bebechy i funkcjonowała na tym samym oprogramowaniu. Z kolei oprogramowanie podstawowego modelu P2 będzie podobne, ale bardziej prymitywne. Niestety, hardware i software odmiennych typów maszyn jest z reguły bardzo zróżnicowany.

Jeśli chcesz się dobrać do oprogramowania, musisz rozbebeszyć maszynę i odnaleźć nośnik. Prymitywne roboty Molocha - takie jak Szczęki i Piły - nie mają nośników z zapisanymi informacjami. Program jest zawarty w jednym z rodzajów pamięci, jak to mówią specjaliści: "wszyty" w nośnik, najczęściej o kształcie prostopadłościanu. Elektronicy w Nowym Jorku nazywają go kostką. Kostki nie da się przeprogramować, a mówiąc ściśle przeprogramowanie jest niewarte wysiłku. Najlepiej wyjąć kostkę i zastąpić ją własną. Tyle, że trzeba ją zdobyć lub zrobić samemu. Czystą kostkę programuje się z pomocą komputera z podłączoną przystawką, wyposażonego w prosty do napisania program. Wszyty w kostkę program nie może być skomplikowany ze względu na ograniczoną pojemność nośnika i skromne możliwości procesora. Musisz się też liczyć z konstrukcyjnymi możliwościami maszyny. Nie możesz sprawić, żeby Piła reagowała inaczej na każdy gatunek zwierzęcia, albo ugutowała makaron, a maszyna mająca tylko receptory ciepła nie będzie omijać celów pomalowanych na żółto - bez względu na to, jak dobry program napiszesz.

Skomplikowane roboty tato Moloch wyposaża w skomplikowane nośniki. Jeśli chodzi o działanie, przypominają one twarde dyski, ale są skonstruowane inaczej - odporne na awarię, czasami nawet na wpływ pola elektromagnetycznego. Nielatwo się do nich dobrać,

Testy

Zdiagnozowanie maszyny: odnalezienie gniazd do podpięcia i zidentyfikowanie istotnych do przeprogramowania elementów. Problematiczny test Elektroniki.

Skonstruowanie kostki pamięci (dla maszyn o poziomie Zaawansowania Programu 1): Bardzo trudny test Elektroniki; Elektronika minimum 4. Potrzebne jest laboratorium elektroniczne z wyposażeniem w postaci fabrycznych urządzeń elektronicznych. Proces zajmuje pół dnia.

Napisanie programu obsługującego kostkę pamięci: Problematiczny test Komputerów. Zajmuje około 3 godzin.

Zaprogramowanie kostki pamięci (assembler, ZP 1): Problematiczny test Umiejętności Komputery; Dotyczy tylko Maszyn z ZP 1; Od kilku godzin do całego dnia. Wymagana Umiejętność Komputery powyżej 2.

Skonstruowanie przystawki do programowania pamięci robotów: Trudny test Elektroniki. Potrzebny jest zestaw Mały elektronik. Proces zajmuje pół dnia.

Napisanie programu obsługującego przystawkę: Problematiczny test Komputerów. Zajmuje około 6 godzin.

Programowanie robotów: patrz Pisanie i zmienianie programów.

bo często wyposażone są w zabezpieczenia: minibomby lub "magnetyczny obrzyn", czyli opcję natychmiastowego autoskasowania. Generalnie pułapki aktywują się, gdy ktoś próbuje wyjąć nośnik. Aczkolwiek moim ulubionym zabezpieczeniem jest ukryta pamięć, która aktywuje się po czasie, w najmniej spodziewanym momencie, przejmując kontrolę nad maszyną i wydając rozkaz: zabić intruza. Jeśli jednak dostaniesz go w swoje niecierpliwe łapy, znów pojawia się problem - musisz zbudować przystawkę łączącą nośnik i twój komputer, tak samo, jak w przypadku zabawy z kostką. Dzięki przystawce będziesz mógł kopiować i zapisywać dane.

Najprostszym i najbezpieczniejszym sposobem dobrania się do programu maszyny jest skorzystanie z jej interfejsu. Udajesz wtedy Molocha i podszywając się pod niego ładujesz swoje informacje. Niestety, interfejs posiadają tylko niektóre typy maszyn - te skomplikowane, którym Moloch zmienia rozkazy w terenie. Interfejs czasami wygląda jak zwykłe gniazdo na wtyczkę, a czasami jest nadajnikiem i odbiornikiem radiowym. W pierwszym przypadku musisz zbudować lub wymontować z jakiejś maszyny pasującą wtyczkę, w drugim przypadku szukasz odpowied-

niej częstotliwości albo rozbierasz odbiornik i podłączasz do niego kabelki swojego komputera, olewając pośrednictwo fal radiowych.

Jak widzisz, w warunkach polowych zdołasz się podłączyć tylko do maszyn z interfejsem, a i tak praca nad taką stertą złomu może potrwać od kilkunastu minut do kilkunastu godzin, zależnie od tego, jak dobrze jesteś przygotowany, to znaczy, czy przygotowałeś sprzęt i oprogramowanie dostosowane dokładnie do tego modelu. Tak czy siak ryzykujesz wybuch albo zdradziecki atak maszyny, która wyglądała na zupełnie zneutralizowaną. Pamiętaj, że profesjonaliści działają w zespołach i organizują sobie laboratoria. Dzielą się robotą - jeden koduje, drugi testuje na symulatorach, jeszcze inny specjalizuje się w konstruowaniu elektroniki. Warto poszukać zawodowców i nawiązać z nimi współpracę. Mówisz, że Posterunek trudno odnaleźć? A co w życiu jest łatwe?

Przeprogramowywanie maszyny

Założmy, że podpiąłeś się do maszyny albo wyciągnąłeś jej mózg i chcesz w nim pogmerać. Wspominałem już, że będziesz potrzebował odpowiedniego oprogramowania. W przypadku prymi-



Gotowe i pomocnicze programy

Ludzie, którzy częściej zajmują się programowaniem określonego typu maszyn Molocha, nie zaczynają za każdym razem od zera, pisząc programy od podstaw. Korzystają zazwyczaj z gotowych, napisanych przez kogoś wcześniej (lub przez siebie) programów pomocniczych. Również często wymieniają się swoim oprogramowaniem z innymi specami. Gdy przybędziesz do któregoś z siedzib Posterunku, będziesz mógł wymienić lub kupić translatory kodu, programy kodujące Szczęki i Piły, kontrolery Łowców itd.

Programy pomocnicze ułatwiają programowanie danego typu maszyny, dając bonus do testu (np. -10%, -30%, -60%, zależnie od rodzaju i jakości). Zazwyczaj, im bardziej uniwersalny program, tym mniejszy jego bonus. Im bardziej zawężone działanie (np. tylko sterowanie ruchem dla Łowcy), tym większy bonus.

Działanie gotowych programów nie polega na bonusie do testu. Po prostu uruchamiasz program (Przećnięty test Komputerów, żeby w ogóle się w tym połapać), a resztę robi już on sam. To wygodna, ale trochę niepewna metoda, nigdy nie wiadomo, czy program jest wystarczająco dobry.

tywnych maszyn rzecz jest banalna, ale tylko pod warunkiem, że znasz procesor, na którym działa maszyna. Potrzebna jest lista rozkazów, czyli poleceń, które możesz wydać. Musisz też dysponować assemblerem i debuggerem, i emulatoriem. Lista rozkazów to coś w rodzaju księgi czarodzieja - mądrzy faceci opracowują ją na podstawie badań w laboratorium, a ty układasz dziwne brzmiące polecenia w program-zaklęcie, które ożywi maszynę i każe jej na przykład skakać do melodii "Happy Birthday". Listę rozkazów musisz po prostu zdobyć, bo nie chcesz przecież tracić tygodni na samodzielne jej opracowywanie, prawda? Na szczęście Moloch bazuje na ludzkich dokonaniach, a przynajmniej są one podstawą dla jego własnych kreacji. Dzięki temu w rozgryzaniu jego elektroniki przydają się przedwojenne podręczniki i dokumentacja dawnego sprzętu. Program na podstawie listy piszesz w assemblerze, za pomocą debuggера sprawdzasz, czy nie zawiera błędów, testujesz na symulatorze, potem "zaszywasz" w czystej kostce i wkładasz ją na miejsce oryginalnej. Modlisz się, żeby wszystko poszło jak zamierzyłeś i odpalasz maszynę. W najlepszym wypadku właśnie oswoiłeś i wytresowałeś maszynę. Jeśli popełniłeś błędy, w niektórych momentach może się ona zachowywać głupio, albo wręcz wieszać się. W najgorszym

razie maszyna zrobi coś zupełnie głupiego - może nawet zranić lub zabić.

W przypadku złożonych maszyn sprawy komplikują się mocno. Ich program jest tak obszerny, że nie zdołasz go napisać od nowa. Możesz jedynie wymienić fragmenty kodu. Wcześniej jednak musisz rozpoznać system operacyjny, a jeśli korzystasz z interfejsu, także protokół wymiany informacji. Najpopularniejsze systemy zostały nazwane przez Posterunek, a każdy występuje w różnych wersjach. Wojowników obsługuje zazwyczaj V, Enigma zarządza przeważnie Mózgami, czyli maszynami przetwarzającymi dane i wydającymi decyzje. System krzyżowy jest stosunkowo nowym pomysłem Bestii - napotyka się go w nowych modelach maszyn wielozadaniowych. Z systemami sześciennymi raczej się nie zetkniesz - występuje u maszyn działających w głębi Molocha, chociaż coraz częściej lokalizuje się go u Generałów i Matek na polub bitwy. Razem z Enigmą, której nie udało się nikomu rozgryźć należy do najbardziej skomplikowanych rodzajów oprogramowania. Jeśli chcesz przeprogramować maszynę, zazwyczaj nie musisz grzebać w systemie operacyjnym, musisz za to wiedzieć, jak działa i dostosować do jego działania swoje programy. To, czy potrafisz pisać programy pod konkretny

ujarzmij maszynę mol

system operacyjny zależy od wartości twojej Umiejętności Komputery.

Assembler - 3
System V - 4
System krzyżowy - 6
System sześcienny - 7
Enigma - 10

Na początku Moloch bazował na oprogramowaniu stworzonym przez człowieka - i w tym jego słabość. Choć ma zdolność do przerabiania samego siebie, to wszystkie jego wytwory sięgają korzeniami myśli ludzkiej. Spece z Posterunku wiele filozofują na temat prapoczątków software'u Bestii. Zastanawiają się, czy Moloch jest w stanie kompletnie przebudować swoją świadomość i oczywiście nie dochodzą do żadnych sensownych wniosków. Pewne jest natomiast, że oprogramowanie maszyn jest zrozumiałe dla specjalistów. Schwymane roboty da się przeprogramować, chociaż nigdy nie jest to łatwe.

Programy sterujące maszynami - niezależnie od ich komplikacji - złożone są z programów. Zarządza nimi system operacyjny, który odpala je i wyłącza. Wszystko to dzieje się w mózgu maszyny, czyli w procesorze i w pamięci. Spece z Posterunku już dawno odkryli, że poszczególne programy różnią

się, tak, jakby napisali je różni twórcy. Zdarza się, że po przeanalizowaniu kodu schwytanej maszyny ludzie pojmują tylko niektóre algorytmy i nie są w stanie ogarnąć całości. Są w stanie przeprogramować maszynę tylko częściowo.

Najtrudniejsze do zbadania są zawsze systemy operacyjne. Doświadczeni spece nie zawracają sobie nimi głowy, bo ich rozgryzanie byłoby zbyt pracochłonne i raczej bezowocne. Programiści wolą skupiać uwagę na programach i przeprogramowywać po kolei poszczególne funkcje maszyny, nie ruszając systemu operacyjnego. Wiedzą jednak, że to właśnie w systemie operacyjnym mogą się kryć pułapki - ukryte wirusy, które aktywują się nagle i na powrót zmieniają maszynę w groźnego zabójcę. Zazwyczaj w systemie operacyjnym nie grzebie się w ogóle.

Maszynę możesz przeprogramować na dwa sposoby - usuwając program i podstawiając na jego miejsce nowy, przygotowany wcześniej, albo zmieniając kod programu już istniejącego. W pierwszym przypadku musisz napisać program dla konkretnego systemu operacyjnego, a potem podmienić go, co jest stosunkowo proste. W drugim przypadku kombinujesz na bieżąco, co jest trudne, ale dużo szybsze.

Najczęstsze rodzaje programów

● **Obsługa urządzeń I/O** - zarządzają urządzeniami wejścia/wyjścia, odpowiedzialnymi za wymianę informacji z innymi maszynami Molocha. Mówiąc krótko kombinując na tym poletku możesz sprawić, żeby robot nie przyjmował od Molocha nowych poleceń, żeby dało się nim zdalnie sterować albo żeby przyjmował nowe dane tylko od kogoś, kto zna wpisane przez ciebie hasło. Można też skonstruować urządzenie do zdalnego i bezpośredniego sterowania maszyną.

● **Obsługa urządzeń zewnętrznych** - sterują urządzeniami dodatkowymi. Każdy program jest ściśle związany z konkretnym rodzajem urządzenia. Na przykład z łopatkami do zakopywania w piasku albo z zewnętrzną kamerą. Zmieniając ten program możesz sprawić, że urządzenie będzie się zachowywało inaczej, na przykład, zakopie się w piasku wolniej lub kamera włączy się tylko w obecności innych maszyn Molocha. Gmerając w obsłudze mikro-

fonów i kamer, możesz sprawić, by maszyna przybiegała gdy zagwiżdżesz albo atakowała gdy klaśniesz w ręce. Albo uspokajała się na słowa "klaatu verata nikto".

● **Obsługa sensorów** - bardzo ważne programy, zarządzają bowiem oczami, uszami i w ogóle wszystkimi czujnikami maszyny. Grzebiąc w nich sprawisz, że robot stanie się ślepy lub nigdy nie będzie zwracał uwagi na to, co się dzieje za nim. Sensory to także termowizja, czasami czujniki wstrząsów, wilgoci, zapachów itp. Jeśli maszyna ma takowe, możesz zrobić z niej świnkę do szukania trufli lub poszukiwacza wody.

● **Analiza otoczenia** - ten program przetwarza dane na temat otoczenia maszyny. Jest skomplikowany i korzysta z informacji gromadzonych na bieżąco przez sensory, porównując je z bazą danych. Zmieniając program analizy otoczenia możesz sprawić, że maszyna będzie się poruszała tylko po ściśle wyznaczonym terenie, bo weźmie czarno-żółtą taśmę za granicę świata. Jeśli robot nie ma funkcji bojowych, właśnie ten program odpowiada u niego za rozpoznawanie istot żywych i maszyn. Możesz więc przekonać maszynę, że ludzie ubrani na zielono to przyjaciele, albo, że każda inna maszyna to wróg, od którego trzeba uciekać.

● **Rozpoznanie bojowe** - działa ponad programem analizy otoczenia i posiadają go tylko maszyny bojowe. Odpowiada za identyfikację wrogów i przyjaciół i w zależności od zaawansowania rozróżnia ich bardzo ogólnie bądź szczegółowo. ZP 1 reaguje na obecność istot żywych i maszyn, ZP 2 pozwala z grubsza rozróżniać rodzaje istot - ludzie, zwierzęta, maszyny. ZP 3 rozróżnia ptaki, bydło, psy, ludzi z wyszkoleniem bojowym i mniej groźnych. Bardziej zaawansowane programy mogą szczegółowo przeanalizować zachowanie celu i znaleźć jego najsłabsze punkty. Dopiero gdy solidnie pogrzebieesz w programie rozpoznania bojowego, zdołasz sprawić, że wojownik będzie walczył po twojej stronie i nie skrzywdzi twoich kumpli chociażby z tego powodu, że mają inny kolor skóry albo większego gnata na ramieniu.

● **Bazy danych** - nowo stworzona maszyna dostaje na dzień dobry zbiór baz danych, w których zawarto wszystkie informacje, jakie powinien znać synalek Molocha. Bazy są ogólne lub szczegółowe, zależnie od skomplikowania maszyny i różnią się zależnie od funkcji, jakie przeznaczono robotowi. Tworzą ponadto hierarchię. Najłatwiej dostać się do tych zewnętrznych, w których przechowuje się informacje aktualne i często zmieniane, na przykład na temat otoczenia i ostatnich zdarzeń. Głębiej tkwią dane stałe, dotyczące samej maszyny, na przykład informacje o pojemności akumulatorów lub maksymalnej rozwijanej prędkości, oraz dane służące do porównań - mapa terenu, zachowania ludzi, lokalizacja najbliższej Matki. Najtrudniej dostać się do informacji przesądzających o "świadomości" maszyny, czyli jej celach, przynależności do Molocha itp. Bazy danych uważane są za najcenniejszą część maszyny i Skoperzy z reguły są zainteresowani tylko nimi. Kopiają ile potrafią, ignorując pozostałe programy. Informacje trafiają potem do hackerów i analityków z wywiadu, ci zaś na ich podstawie dowiadują się więcej nie tylko o danym modelu maszyny, ale o Molochu w ogóle.

● **Sterowanie ruchem** - odpowiada za poruszanie się maszyny. Kierują odnóżami, łapami, gąsienicami lub kołami. Stopień ich komplikacji zależy od mobilności robota. Na przykład Szczęki potrafią tylko skakać, a Kret chodzi, biega i kopie w ziemi. Decyzja o ruchu podejmowana jest przez mózg na podstawie danych o otoczeniu, o przeciwnikach itp., więc grzebiąc przy takim programie zrobisz mniej, niż byś oczekiwał. Możesz sprawić, żeby Pająk chodził tylko na czterech nogach i to do tyłu, w momencie, gdy otrzyma rozkaz biegu. Zakładając prostą blokadę sprawisz, że Kret nie wykona rozkazu zakopania się pod ziemię. A jeśli wpadnie ci do głowy pomysł, by przeprogramować mobsprzęt i sprawić sobie myśla-

ce i posłuszne autko, to wiedz, że mogą cię za to powiesić, a w Detroit dodatkowo zdyskwalifikować.

● **Sterowanie manualne** - czyli obsługa wysięgników, teleskopowych macek i tym podobnych. Oczywiście do każdego rodzaju wysięgnika istnieje osobny program. Programy sterowania manualnego nie obsługują broni, na przykład rąk zakończonych ostrzami. Podobnie jak przy sterowaniu ruchem, tak i tutaj możesz jedynie przeinaczać lub blokować rozkazy pochodzące od mózgu maszyny. Na przykład jeśli robot złapie cel w szczypce, nie puści go, nawet gdy jego bezpieczeństwo będzie zagrożone.

● **Walka bezpośrednia** - skomplikowane programy sterujące bronią do walki wręcz, nie koniecznie białą. Każdy program jest ściśle związany z konkretnym rodzajem broni i działa niezależnie. Mowa na przykład o Ostrzach łowcy, igłach Pajaka, samodetonacji Klauna. Wszystkie programy danej maszyny tworzą System Walki Bezpośredniej - cholernie dobrze zabezpieczony i pełen trudnych do przeniknięcia powiązań. Jeśli przeprogramujesz ten system, maszyna będzie walczyła tak jak chcesz, a jeśli opanujesz również program rozpoznania bojowego, będzie odpowiednio wybierała wrogów i zwalczała ich w zadany sposób.

● **Walka dystansowa** - identycznie jak programy walki bezpośredniej, ale zawiadują bronią palną, rakietami itp. Są bardziej rozbudowane, ponieważ zawierają dodatkowe algorytmy obliczeniowe i tworzą własne bazy danych. Zawsze są świetnie zabezpieczone, a często jakikolwiek błąd w funkcjonowaniu powoduje detonację arsenału. Moloch bez żalu niszczy swoje dzieła, byleby tylko nie dostały się w ręce ludzi.

● **Obsługa elementów organicznych** - wszystkie cyborgi Molocha, w szczególności Juggernauty, wyposażone są w oprogramowanie, które obsługuje żywe tkanki. Taki program diagnozuje elementy organiczne, pośredniczy w wymianie informacji między systemem nerwowym i metalowymi częściami, dozuje płyny organiczne i diagnozuje. Bardziej zaawansowane programy wyposażone są w alarm, uruchamiany, gdy z mózgiem cyborga dzieje się coś nieprzewidzianego. Niektóre potrafią nawet odebrać mózgowi kontrolę nad organicznym i mechanicznym ciałem. W takie programy wyposażone są również maszyny przetrzymujące i inwigilujące schwytanych ludzi.

● **Overlord** - taką nazwę Posterunek nadał programom-niespodziankom, które uruchamiają się w przypadku, gdy człowiek zaczyna ingerować w Maszynę. Są one bardzo różnorodne i mają różne działanie - uruchamiają ukryte bomby, przejmują kontrolę nad maszyną opanowaną przez człowieka, rejestrują wszystko, co dzieje się wokół nich i wysyłają informacje do Molocha. Każda maszyna może, ale nie musi mieć ukrytego Overlorda. Nawet wyczyszczenie dysków i pamięci nie daje pewności, że pluskwa została usunięta.

Pisanie i zmienianie programów

Aby napisać program, trzeba znać System Operacyjny, na jakim pracuje dana maszyna. Innymi słowy trzeba posiadać Umiejętność Komputery na odpowiednio wysokim poziomie. Program trzeba napisać niemal od nowa w przypadku, gdy robot ma wykonywać według niego nowe zadania, na przykład, kiedy dołączy się do maszyny kamerę albo nową broń. Również w sytuacji,

gdy wcześniejsze wyposażenie robota ma spełniać inne funkcje, na przykład, gdy zamiast walczyć ostrzami ma nimi kopać ziemię. Zmiany do istniejących programów są łatwiejsze i wykonuje się je wówczas, gdy maszyna ma działać nieznacznie inaczej, na przykład, gdy ma brać ludzi za przyjaciół, a inne maszyny za wrogów. Podany poniżej PT zakłada, że dany typ programu będzie pisany od nowa. Jeśli chcesz jedynie



Oprogramowanie maszyn

Skrót ZP oznacza Zaawansowanie Programu.

Łowca: System V, ZP 2; Obsługa urządzeń I/O, Obsługa sensorów, Sterowanie ruchem, Walka bezpośrednia (osobny dla każdej broni)

Szczeka lub Piła: assembler, ZP 1; Obsługa urządzeń zewnętrznych, Obsługa sensorów, Rozpoznanie bojowe, Walka bezpośrednia

Puszka Pandory: assembler, ZP 1; Obsługa sensorów, Obsługa urządzeń zewnętrznych

Obrońca: System Krzyżowy, ZP 3; Obsługa urządzeń I/O, Obsługa sensorów, Sterowanie ruchem, Analiza otoczenia, Rozpoznanie bojowe, Baza danych, Walka dystansowa (osobny dla każdej broni)

Pająk: System Krzyżowy, ZP 2; Obsługa urządzeń I/O, Obsługa sensorów, Obsługa urządzeń zewnętrznych (zatrute igły), Sterowanie ruchem, Analiza otoczenia, Baza danych

Wartownik: System V, ZP 2; Obsługa urządzeń I/O, Obsługa sensorów, Analiza otoczenia, Rozpoznanie bojowe, Baza danych, Walka dystansowa (osobny dla każdej broni)

Juggernaut: System Krzyżowy, ZP4 oraz ludzki mózg; Obsługa urządzeń I/O, Obsługa sensorów, Sterowanie ruchem, Analiza otoczenia, Rozpoznanie bojowe, Baza danych, Walka bezpośrednia (osobny dla każdej broni), Walka dystansowa (osobny dla każdej broni), Sterowanie manualne, Obsługa elementów organicznych

Matka: System Sześcienny, ZP powyżej 5; Obsługa urządzeń I/O, Obsługa sensorów, Analiza otoczenia, Rozpoznanie bojowe, Baza danych, Obsługa elementów organicznych

Świnia (B2): System V, ZP 2; Obsługa urządzeń I/O, Obsługa sensorów, Sterowanie ruchem, Analiza otoczenia, Baza danych, Sterowanie manualne

Toster (B2): assembler, ZP 1; Obsługa sensorów, Sterowanie ruchem, Obsługa urządzeń zewnętrznych

Łapacz (KiR): System V, ZP 2; Obsługa urządzeń I/O, Obsługa sensorów, Obsługa urządzeń zewnętrznych, Sterowanie ruchem, Analiza otoczenia, Baza danych, Walka bezpośrednia (osobny dla każdej broni)

Kret (KiR): System Krzyżowy, ZP 3; Obsługa sensorów, Obsługa urządzeń zewnętrznych, Sterowanie ruchem, Analiza otoczenia, Rozpoznanie bojowe, Baza danych, Walka bezpośrednia (osobny dla każdej broni)

Tytan (KiR): System V, ZP 2; Obsługa urządzeń I/O, Obsługa sensorów, Sterowanie ruchem, Analiza otoczenia, Rozpoznanie bojowe, Baza danych, Walka bezpośrednia

zmienić istniejący program, obniżyć PT o 1 stopień.

Podany PT należy zwiększyć zależnie od ZP maszyny. Dla ZP 3 o jeden Stopień, dla ZP 4 o dwa stopnie, i tak dalej - maksymalny PT to Fart. PT zwiększa się również dla szczególnie skomplikowanych Systemów Operacyjnych. W przypadku Systemów Sześciennych i Enigmy jest ono wyższe o 1.

Podany czas pracy odnosi się do maszyn z ZP 1 i 2. Dla ZP 3 wzrasta o dodatkowe 100%, dla ZP 4 o 300%, dla ZP 5 o 600%, a powyżej tej wartości ustala go MG. Jeżeli chodzi tylko o zmiany w programie, a nie o napisanie go od nowa, czas pracy będzie o wiele krótszy, zależny od wielkości nanoszonych zmian. MG ustala jakie są zmiany i odpowiednio obcina wyliczony czas:

Analiza otoczenia	Bardzo Trudny	10 dni
Bazy danych	Trudny	7 dni
Obsługa elementów organicznych	Trudny	5 dni
Obsługa sensorów	Przeciętny	2 dni
Obsługa urządzeń I/O	Przeciętny	1 dzień
Obsługa urządzeń zewnętrznych	Problematyczny	2 dni
Rozpoznanie bojowe	Bardzo Trudny	7 dni
Sterowanie ruchem	Problematyczny	3 dni
Sterowanie manualne	Problematyczny	2 dni
Walka bezpośrednia	Trudny	5 dni
Walka dystansowa	Trudny	7 dni

Co można znaleźć w bazach danych?

Zaawansowane maszyny Molocha wyposażone są w bazy danych, zawierające wszelkie informacje niezbędne do wykonania misji. Są tam dane o terenie i o tym, jak maszyna powinna się zachowywać na danym obszarze. Są wzorce pozwalające rozróżniać ludzi i decydować, który z nich jest bardziej niebezpieczny, a kogo nie trzeba lub wręcz nie wolno eliminować. Bazy danych zawierają również podstawowe informacje na temat innych maszyn. Dla ludzi taki zbiór danych jest bezcenny - pozwala określić możliwości maszyny i naszkicować mapy obszarów niedostępnych dla człowieka, na przykład wnętrza Molocha. Informacje o innych maszynach są z reguły mało dokładne, więc nie przydają się do badań. Korzystają z nich Tropiciele i Skoperzy, poznając nowe modele, o istnieniu których nie mieli pojęcia.

kosmetyczne - o 90%, drobne o 80%, średnie o 70%, duże o 50%, czy bardzo duże o 30%. Jeżeli test Umiejętności nie powiedzie się, można go ponowić ale czas poświęcony na programowanie zostaje stracony.

Robotę można dzielić pomiędzy kilku programistów. Współpraca dwóch programistów pozwala podzielić czas na pół, trzech programistów na trzy, i tak dalej. W takim przypadku jako Umiejętność Komputery liczy się średnią tej Umiejętności u wszystkich współpracujących.

Kopiowanie i zainstalowanie programu

Po napisaniu programu trzeba skasować w maszynie stare sekwencje i zastąpić je nowymi. Bazowo wykonuje się Łatwy test Komputerów, ale jego PT może wzrosnąć, zależnie od ZP. Dla ZP 3 o jeden Stopień, dla ZP 4 o dwa stopnie, i tak dalej - maksymalny PT to Fart. Cała procedura zajmuje 10 minut na każde 1 ZP maszyny. Jeżeli przeprogramowywanie odbywa się w warunkach polowych, PT dodatkowo rośnie o 1.

Zabezpieczenia

Do tego momentu milcząco zakładałem, że maszyna nie ma żadnych zabezpieczeń sprzętu i oprogramowania. Łamanie podstawowych zabezpieczeń było niejako wliczone w koszt - jeśli znasz System Operacyjny i potrafisz programować, wyszukasz je i jest to tylko kwestia czasu. Nie będę opowiadał o

bombach i pułapkach, bo one interesują ludzi od sprzętu, ty musisz wiedzieć, że istnieją programowe zabezpieczenia ekstra. Najczęściej są one nałożone na bazy danych i programy obsługujące gniazda wejścia/wyjścia, a prawie zawsze programy zarządzające silną i rzadką bronią na wyposażeniu maszyny.

Żeby znaleźć zabezpieczenie w programie, którym akurat się zajmujesz, musisz wykonać otwarty test Komputerów i zależnie od osiągniętych w teście Punktów Sukcesu wykryjesz zabezpieczenia lub nie, o czym będzie za chwilę.

MG w tajemnicy przed graczami ustala, czy w danej maszynie znajdują się jakieś zabezpieczenia (i jakiego poziomu), najlepiej rzutem kostką k20 - wyniki 1-17 oznaczają proste zabezpieczenie, wyniki 18-19 - zabezpieczenie trudne do wykrycia, a wynik 20 - zabezpieczenie podwójne. Proste do wykrycia zabezpieczenia mają poziom od 1 do 6, trudne - od 7 do 12. Zabezpieczenia podwójne składają się zarówno z prostego, jak i z trudnego.

Aby wykryć dane zabezpieczenie, musisz osiągnąć co najmniej tyle Punktów Sukcesu, ile wynosi poziom tego zabezpieczenia. Jeżeli ci się to uda, od razu dowiadujesz się, czy program został zabezpieczony i w jaki sposób. Pamiętaj, że mowa tylko o dodatkowych i nietypowych zabezpieczeniach - należą do nich bariery ograniczające dostęp do programu, złośliwe wirusy powodu-



jące skasowanie zawartości pamięci i nośnika przy próbach kopiowania i ingerowania.

Jedna próba wykrycia zabezpieczeń zajmuje godzinę. Możesz wykonać tyle prób wykrywania zabezpieczeń, ile zechcesz, na każdą poświęcając godzinę. Im więcej godzin poświęcisz na wykrywanie zabezpieczeń, tym większą masz szansę na dobry wynik testu (osiągnięcie dużej liczby Punktów Sukcesu), jednak i tak nigdy nie będziesz do końca pewien, czy w maszynie nie zainstalowano zabezpieczenia jeszcze trudniejszego do wykrycia.

Usunięcie zabezpieczającego programu bez szkody dla oprogramowania wiąże się z testem Komputerów o PT ustalonym przez MG, najlepiej rzutem kostką k20:

Wynik rzutu k20 / test Komputerów na usunięcie zabezpieczenia:

1-4	Przeciętny
5-8	Problematyczny
9-12	Trudny
13-16	Bardzo trudny
17-20	Cholernie trudny

Jeśli nie osiągnąłeś w żadnym teście wykrywania zabezpieczeń wystarczającej liczby Punktów Sukcesu na wykrycie danego zabezpieczenia, MG zdecydować o tym, kiedy i w jaki sposób ono zadziała (np. kasując wszystko, uruchamiając pułapkę itp.). Jeżeli nie masz ochoty ryzykować istnieje prosta metoda - musisz usunąć z maszyny oprogramowanie, najlepiej wraz z nośnikiem, i zastąpić je swoim własnym. Ale pisanie programów od podstaw pożera jeszcze więcej cennego czasu!

Czas potrzebny na jedną próbę usunięcia zabezpieczenia to około godzina. Możesz go skrócić o 15 minut za każde podniesienie PT testu o poziom. Odwrotnie, jeśli poświęcisz na próbę cały dzień, PT testu maleje o poziom, a jeśli bę-

dziesz studiował program przez tydzień, PT testu maleje o dwa stopnie. W warunkach polowych hakowanie jest trudniejsze o dodatkowy poziom. Jeśli nie uda ci się zdać testu na usunięcie zabezpieczenia, MG decyduje o tym, w jaki sposób ono zadziała.

Ponadto zawsze istnieje szansa, że coś przeoczyłeś, albo maszyna posiada prototypowe zabezpieczenia, których istnienia nikt nie zakładał. Nawet po długim czasie przeprogramowany robot może nagle zwariować i na powrót obrócić się przeciw tobie. Może lepiej zrezygnować z tego ryzykownego zajęcia? Z drugiej strony to właśnie ty możesz zostać odkrywcą największych tajemnic Molocha - może znajdziesz sposób na przeprogramowanie Juggernauta albo na podpięcie się do sieci Bestii! Życzę powodzenia i cierpliwości. I dużo, dużo szczęścia.

Sztuczki Programisty:

⚙ Koder specjalista

Wymagania: Komputery 3+

Opis: Siedliśmy z Haroldem przy ognisku i tak mi się jakoś zebrało na serdeczności. Mówię do niego: "Pies cię trącał, fajny jesteś gość, chociaż Spec. Możesz zostać moim kumplem, pogadajmy. Powiedz mi, co ty sądzisz o tym Nowym Jorku?" A ten buzia w ciup i wybałusza na mnie gały zza szkieł. No to ja podaje mu piersiówkę i zaczynam z innej beczki: "A widziałeś dzisiaj tę dziunię przy studni? Łania jak malowanie, co?". A ten dalej gapi się na mnie, jakbym mu matkę rondlem zatłukł. "Co ty, Harold, jakiś lewy jakiś jesteś?" - pytam z troską. A ten odpowiada ci-chutko: "No, bo ja się znam tylko na robociach nogach..."

Działanie: Wybierz typ oprogramowania maszyn Molocha, np. obsługa sensorów lub walka bezpośrednia. Testy

ujarzmij maszynę molo

Komputerów związane z oprogramowaniem tego typu są dla ciebie łatwiejsze o jeden stopień i na pracę poświęcasz o 20% mniej czasu. Sztuczkę możesz wykupić wielokrotnie, za każdym razem dla innego typu oprogramowania.

⚙ Torreador

Wymagania: Broń ręczna 3+, Mechanika 2+, Elektronika 2+

Opis: Nosił ostrogi i kapelusz z szerokim rondem. Miał nawet lasso, ale nie konopne, tylko wykonane z polimerów, bo nie chwycił na nie koni lecz maszyny. Normalnie łapał je w pętle, pętał w sieci, oblewał im farbą czujniki. Drwił z robotów, o włos unikał śmierci, błyskawicznie uskakiwał przed atakami i sam atakował bez wahania. Z polowania na maszyny uczynił sztukę. A co najważniejsze, gdy kończył zabawę, maszyna leżała skrupowana i rzucała się jak mała foczka na lodowcu, która zgubiła mamę.

Działanie: Podczas prób chwytania maszyny za pomocą improwizowanych narzędzi, takich jak sieć, lasso, bolas i spray z farbą możesz posługiwać się

umiejętnością Broń ręczna i otrzymujesz premię +1 do tej Umiejętności (nie wpływa na Suwak).

⚙ Hardware fatal error

Wymagania: Komputery 5+, Elektronika 3+

Opis: Nasz głupi Pająk wlaź na minę, co za kretyńska maszyna. Nogi urwało mu tuż przy korpusiku i myślę sobie: dupa zbita, już nie pochodzi. Przecież nie będę nosił maszyny na plecach, mam przecież swoją ludzką godność. Nawet jeśli skubaniec potrafi śledzić gangerów lepiej niż szpieg z Krainy Deszczowców. Sięgnąłem do dysków i w ciągu trzech godzin napisałem sterowniki do pseudopodii. Spiłowałem skurczybykowi nóżki na równo, załadowałem software i zapieprzał za mną na kikucikach jak mała gąsieniczka.

Działanie: W krótkim czasie potrafisz przerobić program kontrolowanej przez ciebie maszyny, tak, żeby wykonywał odmienne i improwizowane działania lub obsługiwał uszkodzone elementy. Zmiana nie może być znacząca, a czas pracy ustala MG.

Zobacz też w podręczniku podstawowym NS1.5:

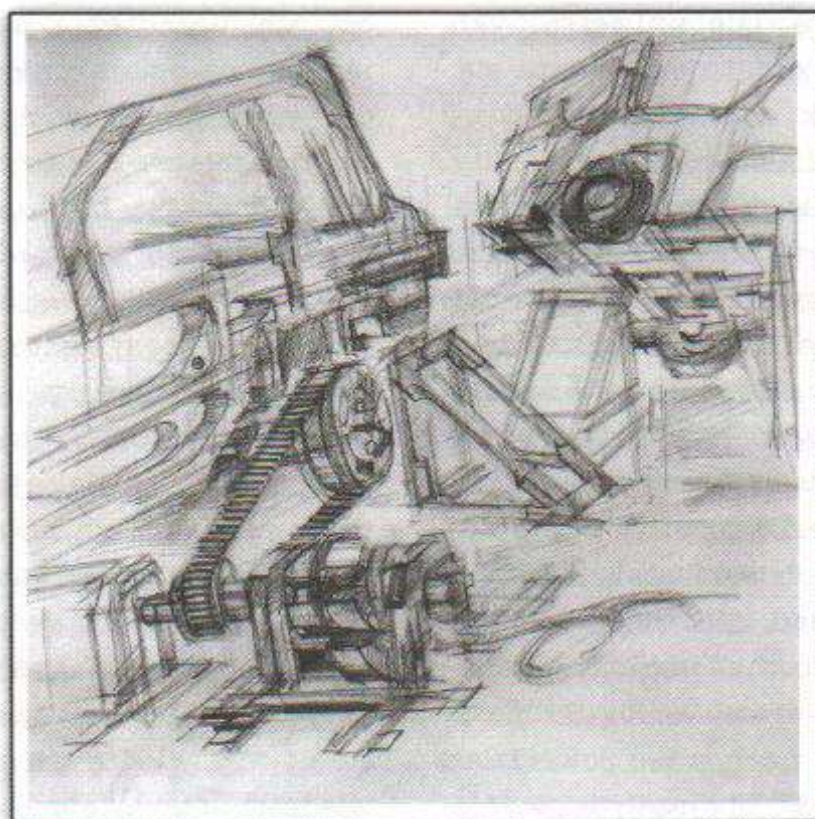
Cechy: Molocho? Coś o nim słyszałem (Posterunek, str. 47), Zapałki i agrałka (Monter, str. 62), Słaby punkt (Zabójca maszyn, str. 74), Elektronik (Złodziej, str. 75)

Sztuczki: Mech bojowy (str. 103), Myśleć jak maszyna (str. 104), Naprawdę, to nie moja wina (str. 104), Plug & Play (str. 106)

Nie wiem, czy słyszałeś o tym muzyku z Saint Louis. Mike, wszyscy na niego mówili „Twinger”. Może i był lekkim mutantem? Ba, na pewno nim był, w końcu kto normalny rodzi się z dwunastoma palcami? Ale to przecież nie jest ważne, ponieważ swoim improwizowanym postjazzem podbił serca nawet zatwardziałych przeciwników wszelkich mutacji. Jego gra na saksofonie zjednoczyła wielką ilość fanów, którzy, potem stali się ochroną Twingera podczas podróży po Zastranych Stanach. Niejeden Łowca Mutantów postawił sobie za główny cel rozwalenia Mike’a, uważając go za wcielenie wszelkiego zła.

Spotkałem raz Twingera i powiem ci szczerze, że te dwa dodatkowe palce były raczej „darem z Góry”, niż przekleństwem. Robił akurat casting na członków zespołu, to miał być prawdziwy hit sezonu. Nie dostałem się, niestety, nie spodobała mu się moja gra na banjo. Dostało się za to innym trzech frajerów, może i żaden z nich nie miał dwunastu palców, ale widać było, że urodzili się z talentem. Tak powstał Twinger’s Band, który rozpadł się kilkanaście dni później. Jakiś skurczybyk zdjął Twingera ze snajperki podczas koncertu. Jak dorwę kiedyś tego kolesia, to mu nogi z dupy powyrywam.

Mar_cus



KSIEGA MONTERA

Gildia Inżynierów

Gildia Inżynierów niechętnie patrzy na freelancerów waleśających się po świecie i oferujących swoje usługi po cenach o wiele niższych niż ceny Cechu. Jako wędrowny Monter możesz mieć kłopoty za każdym razem, gdy zaczniesz działać na terenie, na którym Gildia prowadzi swoją działalność. Wszystko zależy od tego, jak wyrozumieli są lokalni Mistrzowie. W najlepszym razie otrzymasz grzeczną propozycję przyłączenia się do organizacji, a gdy odmówisz, zażądają od ciebie podatku od każdej wykonanej usługi, czyli 40-80% gambli za zlecenie. Bardziej krewcy szefowie Gildii Inżynierów z miejsca napuszczają na intruzów wynajętych zbirów albo zatrudnionych na stałe ochroniarzy. Zwykle kończy się na pobiciu i zrabowaniu części majątku, ale słyszałem też o przypadkach, gdy wolni strzelcy bez ostrzeżenia dostawali nożem pod żebro, zaraz po przyjęciu pierwszego zlecenia na terenie Gildii. Radzę zatem dowiadywać się, czy na danym terenie działa Cech rzemiosł, a jeżeli tak, to pracować bez rozgłosu i zwiawać, gdy tylko odkryją, że ktoś im robi koło pióra.

Ten, kto uważa, że najważniejszymi postaciami w grupie są wojownicy, chyba nigdy nie został zaatakowany przez dźwig. Do dzisiaj przy zmianie pogody rwą mnie kości w miejscach, w które oberwałem wysięgnikiem. Od tamtego czasu nabrałem szacunku dla Monterów i wiem już, że ta profesja jest jedną z najbardziej uniwersalnych i najbardziej przydatnych. Uważa się, że Monter to taki spec. tylko z wiedzą praktyczną zamiast teoretycznej. Gdy reszta chłopaków dobrze się bawi, on siedzi w kącie i naprawia bojler albo konstruuje maszynkę do przyszywania guzików. Nic bardziej błędnego. Dobry technik może zbudować mnóstwo praktycznych urządzeń - od chłodziarki na piwo po noktowizor, a przydaje się też w akcji na równi ze zwiadowcą i wojownikiem. Zdradziecki atak suwnicą to jeden przykład, ale widziałem też eksperta od budownictwa, który pokonał bandę gangsterów. Serio, chłopaki otoczyli ich w ruinach, a ten powiedział „szkoda amunicji”. Obejrzał dokładnie

budynek, coś tam policzył na liczydełku i wskazał, pod które części ścian podłożyć dynamit i w jakie szczeliny wsadzić łom. Ruiny zawaliły się do środka jak domek z kart, pył wzbił się w powietrze. Trzeba było to widzieć! A jest jeszcze przecież jeden z najsłynniejszych monterów świata: Mr. Steam. Facet robi urządzenia parowe - od lokomotyw, po działa pneumatyczne. Kiedyś odwiedzałem w Appalachach jego ucznia i miałem okazję obejrzeć mistrza w akcji: trzeba było uratować ludzi z karawany, którzy wpadli w skalną rozpadlinę w pobliżu legowiska heloderm. Mr. Steam kazał podtoczyć na miejsce swój zamontowany na wozie napęd parowy i w pół godziny zmontował wciągarkę, wywlekając na górę nie tylko ludzi, ale też towary.

Jako Monter nie musisz siedzieć na tyłku i czekać na zlecenia od kumpli. Możesz działać! W każdej sytuacji pytaj Mistrza Gry, czy da się tu wykorzystać twoją wiedzę techniczną. Jeśli odwiedzacie starą fabrykę, być może bę-

Elementy elektryczne i mechaniczne

Montowanie urządzeń elektrycznych i elektronicznych przypomina trochę zabawę klockami. Każde urządzenie składa się z części zestawionych ze sobą w odpowiedni sposób. Pojedyncze klocki to podstawowe elementy - np. kondensatory, tranzystory. Ale są też przygotowane fabrycznie kawałki z już złożonych klocków, wykorzystywane do budowy bardziej skomplikowanych konstrukcji - wzmacniacze, przekształtniki itp. Proste budowle da się zrobić z pojedynczych klocków - na przykład prymitywne radio lub latarkę. Jednak do zbudowania komputera potrzebujesz przygotowanych przez producentów kawałków.

Każdy Monter powinien oprócz narzędzi mieć przy sobie worek podstawowych elementów i - jeśli to możliwe - złożone zestawy. Nie ma sensu dokładnie określać, co znajduje się w worku. Można założyć, że są tam wszystkie najczęściej spotykane elementy: oporniki, kondensatory, cewki, tyrystory, tranzystory, diody, przewody itd. Można uznać, że między nimi zaplatał się jakiś mikroprocesor lub multiplexer. Jako gracz nie musisz wiedzieć do czego to wszystko służy. Problem w tym, że elementy mają różne parametry i różną jakość - np. w przypadku kondensatora dużą i małą pojemność.

Gdy chcesz coś zmontować, sam możesz określić, czy posiadasz elementy o wymaganych parametrach. Dla uproszczenia można uznać, że im wyższy Poziom Trudności testu budowy urządzenia, tym rzadsze elementy są potrzebne. W przypadku testu Łatwego dostępność wynosi: 90%, w przypadku Przeciętnego: 80%, Problematicznego: 70%, Trudnego: 50%, Bardzo trudnego 30%, Cholernie Trudnego: 10% i Fartownego: 5%. Za każde pół kilograma części w worku możesz wykonać jeden test Dostępności i przekonać się, czy w twoich zbiorach znajdują się potrzebne elementy lub elementy zbliżone do nich parametrami.

Te same zasady odnoszą się do części mechanicznych - dysponujesz osobnym workiem z gwoździkami, śrubami, nakrętkami, podkładkami, kołkami rozporowymi, blaszkami i nitami. Jeśli montujesz określony element, możesz rzucić kostką i przetestować jego Dostępność na każde pół kilograma części w worku, zależnie od Poziomu Trudności testu. Jeśli test się powiedzie, to znaczy, że masz wszystko, co wymagane. Dostępności są większe niż w przypadku części elektrycznych i elektronicznych - do podanych wyżej wartości dodaj 20% (jeśli Dostępność okazuje się być większa niż 100%, wynosi 100%).



dziesz w stanie uruchomić ją na nowo lub włączyć zasilanie w wybranych sekcjach. Dopytuj się o stan budynków i znajdujących się wewnątrz instalacji - z rozwalonego domu zawsze da się coś wymontować, choćby to były śrubki, żarówki albo kawałki kabla. To samo dotyczy porzuconych samochodów - choćby wszystkie były przerdzewiałe, w każdym znajdzie się element zdatny do oczyszczenia i wykorzystania w przyszłości. Nie rozstawaj się z zestawem podstawowych narzędzi, bo nie znasz dnia ani godziny, kiedy przyjdzie ci coś wymontować!

Wielu mówi, że świat umiera. Wielu mówi, że wraz z wyczerpywaniem się terenów gamblonośnych będzie wymierała nasza technologia. Bzdura! Chcesz coś zrobić, ale brakuje ci elementów? Możesz zastąpić je czymś innym. Najpierw tworzy się najprostsze urządzenia, w miarę potrzeb bardziej skomplikowane i tak aż do odtworzenia całego przemysłu. Wszystko, czego potrzeba, to wiedza jak to zrobić.

Skrzynka narzędziowa

Jakie narzędzia są potrzebne?

Jeśli chcesz montować, potrzebujesz narzędzi. Przy opisie każdego urządzenia wymieniono wszystkie narzędzie niezbędne do jego skonstruowania. Jednak lista nie zawsze obowiązuje - możesz przecież dysponować innym narzędziem, które działa inaczej, ale z grubszą nadaje się do twoich celów. W takim przypadku zgodę musi wyrazić MG. Na przykład gwoździe możesz wbijać obcążkami lub miną przeciwpiechotną, a nie młotkiem i MG powinien uznać, że dasz radę, tyle że rozliczy cię ze wszystkich konsekwencji, szczególnie jeśli rzeczywiście użyjesz miny. Użycie

niewłaściwego narzędzia może nawet podnieść Poziom Trudności testu.

Do zbudowania urządzeń potrzebne są czasami inne urządzenia. Na przykład sprężarka wymaga silnika, a sama jest niezbędna przy montowaniu lampy do licznika Geigera. Zatem żeby skonstruować licznik Geigera najpierw musisz skombinować skądś pompę.

Zestawy narzędzi

Podczas montowania urządzeń niektóre narzędzia są po prostu niezbędne. Grupujemy je w zestawy - jeśli skompletowałeś wszystkie, możesz sobie odfajkować, że posiadasz cały zestaw. Jeżeli w opisie urządzenia na liście wymaganych narzędzi znajdziesz zestaw, którego jeszcze nie skompletowałeś, MG doda ci Utrudnienia do testu (sam zdecydować jak duże).

Mały krętac: komplet śrubokrętów, kluczy nasadowych i kluczy francuskich

Mały stolarz: młotek, obcęgi, hebel, piła do drewna, dłuta

Mały elektronik: lutownica, nożyk, szczypczyki, lupa, chemikalia

Mały blacharz: młotek, piła do metalu, pilnik, wiertarka lub świder, cęgi, spawarka i elektrody spawalnicze

Mały chemik: próbówki i menzurki, podstawowe odczynniki, woda destylowana, palnik

Mały kowal: młot i kowadło, szczypce, pojemnik na wodę, palenisko

Mały metalurg: dymarka, piec elektryczny lub piec hukowy, formy, szczypce, młot,

Mały szklarz: metalowa rurka ok. 1,5 m, formy, piec elektryczny, składniki chemiczne

Mały elektryk: multimetr, lutownica i lut, kombinerki, próbnik neonowy, śrubokręty, nóż

Mały szlifierz: papier ścierny, pilniki, szlifierka, ośelka, miękka szmatka.

Mały mierniczy: multimetr, oscyloskop lub komputer pomiarowy

Konstruowanie urządzeń

Tutaj znajdziesz listę przykładowych urządzeń, które możesz skonstruować ze znalezionych lub kupionych elementów. Oprócz opisu urządzenia i jego działania podano następujące informacje:

Specjalność: Szczegóły na temat wybierania i stosowania specjalności znajdziesz obok, w rozdziale pod tym tytułem. Jeżeli chcesz skonstruować gadżet i posiadasz wymaganą Specjalność, dany test wykonania jest łatwiejszy o jeden stopień.

Narzędzia: Tutaj podane są zestawy narzędzi potrzebnych do pracy. Jeżeli nie skompletowałeś danego zestawu, MG podniesie ci Poziom Trudności w zależności od tego, jak bardzo potrzebne jest dane narzędzie. Niektóre narzędzia w zestawach da się zastąpić innymi (np. gwóźdź można wbić kamieniem albo obcęgiem), innych po prostu nie stosuje się przy określonej konstrukcji. Tak czy owak o szczegółach decyduje MG i nie zdziw się, jeżeli na skutek braków w wyposażeniu Trudność testu zostanie wywindowana do góry.

Test: Dowiesz się jaką Umiejętność (lub Umiejętności) musisz przetestować i jaki będzie PT testu. Jeżeli rzut nie powiedzie się, nie zdołałeś skonstruować urządzenia. Możesz spróbować jeszcze raz, ale czas poświęcony na budowanie został zmarnowany. Jeżeli zdałeś test - udało ci się zmontować aparat. Pamiętaj o Suwaku i Specjalizacji!

Czas: Określa ile czasu potrzeba na skonstruowanie urządzenia. Wyjątkowo dobre rzuty przy teście budowy mogą skrócić czas pracy, a porażka sprawia, że czas został zmarnowany. Ponowienie testu i kolejna próba montowania pochłania tyle samo czasu.

Specjalność

Dla laików Monter jest po prostu Monterem, ale profesjonalści zdają sobie sprawę, że wiedza technologiczna jest tak obszerna, że nikt nie opanuje wszystkich jej dziedzin tak samo dobrze. Dlatego Monterzy i Spece skupiają się na pewnych dziedzinach i doskonalą umiejętności na wybranym polu. Jedni znają się na naprawianiu samochodów, inni nauczyli się wszystkiego o wytwarzaniu i przetwarzaniu energii elektrycznej, jeszcze inni konstruują aparaty pomiarowe, wiedzą jak je konstruować i obsługiwać.

Specjalność stosuje się podczas testów konstruowania, diagnostyki, napraw lub obsługiwanie urządzeń technicznych. Pod wieloma względami traktowana jest jak Umiejętność. Dla laika jej wartość wynosi 0, a w miarę jak bohater rozwija się w danej dziedzinie, osiąga wyższe wartości.

Jeżeli bohater wykonuje test związany z dziedziną, w której się specjalizuje, może dodać wartość Specjalności do wartości testowanej Umiejętności Bazowej. Na przykład, gdy bohater próbuje naprawić uszkodzoną karoserię samochodu i posiada Umiejętność Mechanika na 3 oraz specjalność Klepanie na 2, może dodać do siebie obie wartości i otrzymuje w sumie Umiejętność 5, ponieważ Specjalność Klepanie obejmuje naprawy tego rodzaju.

Wykupywanie Specjalności jest szczególnie korzystne w przypadku, gdy postać ma wysoką Umiejętność Bazową (np. 4+). Koszt rozwoju Specjalności jest niższy i trzeba wydać mniej PD, aczkolwiek Specjalności obejmują zawsze wąski wycinek wiedzy o technologii, podczas gdy Umiejętność ma zastosowanie uniwersalne.



Specjalności rozwija się podobnie jak Umiejętności, wydając Punkty Doświadczenia, zgodnie z tabelą w podręczniku podstawowym. Każda Specjalność jest związana z Umiejętnością Bazową, np. z Mechaniką lub Elektroniką i nigdy nie może mieć większej wartości niż Umiejętność Bazowa. Jeżeli bohater posiada Specjalizację (nie mylić ze Specjalnością!) Technik, rozwój Specjalności w PD jest tańszy, tak jak rozwój umiejętności Technika. Specjalności można wybierać już na etapie tworzenia postaci, wydając punkty na Umiejętności pochodzące zarówno ze specjalizacji, jak i z puli punktów ogólnych.

Specjalność nigdy nie wpływa na Suwak, który wiąże się tylko z Umiejętnością bazową. W podanym przykładzie bohater nie skorzysta z dobrodziejstw Suwaka, ponieważ posiada Mechanikę tylko na 3.

Poniższa lista nie zawiera wszystkich możliwych Specjalności. Możesz stworzyć nowe, w porozumieniu z MG.

Elektronika: Pomiar, Układy cyfrowe, Radioelektronika

Mechanika: Druty, Energia, Hydraulika, Klepanie

Fizyka: Optyka

Chemia: Chemia nieorganiczna, Szklarstwo

Akumulator

Znaleźć akumulator to nie problem - wystarczy poszukać wśród wra-ków samochodów. Na pięć zepsutych znajdzie się jeden dobry. Trzeba będzie jeszcze znaleźć do niego kwas lub odpowiednią zasadę w zależności od wersji akumulatora, może się przydać woda destylowana do rozrzedzania. Elektrolit uzyskasz na drodze reakcji chemicznych, ale to raczej nie twoja działka, więc lepiej kup butlę u jakiegoś chemika w mieście. Wodę - na ile to możliwe - oczyścisz w destylatorze. Reakcja produkuje wystarczająco elektryczności na codzienne potrzeby, ale po jakimś czasie kończy się, na przykład gdy elektrody zupełnie zajdą. Wówczas powinieneś odwrócić reakcję puszczając przez akumulator prąd w przeciwnym kierunku. Jak widzisz urządzenie jest przydatne jako przenośne źródło zasilania, ale na dłuższą metę wymaga innego źródła energii elektrycznej, koniecznego do ładowania.

Specjalność: Energia

Narzędzia: Mały blacharz, Mały chemik, Mały krętacz

Test: Problematyczny test Mechaniki

Czas: 3 godziny



Baterie

Jeśli ułożysz stos monet, na przemian z niklu i miedzi, a pomiędzy nie włożysz gazetę nasączoną słoną wodą, otrzymasz prostą baterię. Wystarczy przystawić druciki do spodu i wierzchu, a mała żaróweczka delikatnie się zajarzy. Jednak na twoje potrzeby konieczne jest coś lepszego. Zakładamy przy tym, że z jakiegoś powodu nie masz dostępu do akumulatora, albo potrzebne jest ci małe i lekkie źródło energii elektrycznej. Jeśli zdobędziesz trochę związków potasu, jesteś w domu. Skąd je wziąć? Z potasu, pozostałego w popiele po spaleniu drewna. Teraz już możesz zrobić baterię - potrzebna będzie rtęć (rozglądaj się za termometrami) i cynk.

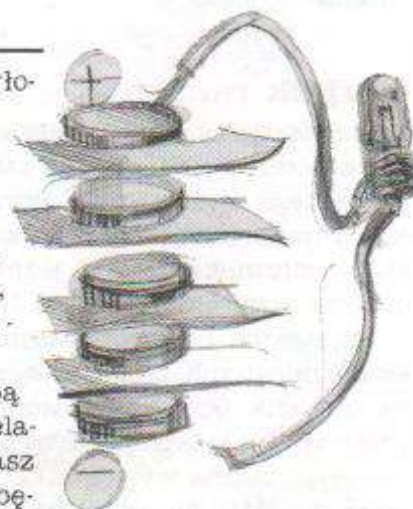
Jedna baterijka z powodzeniem zasili latarkę, a jeśli połączysz ze sobą kilka, zrobisz światelka na choinkę. Zapamiętaj listę: magnez, glin, cynk, żelazo, cyna, ołów, miedź, srebro, złoto. Metale te dość łatwo znaleźć. Wybierasz dwa z listy, im bardziej od siebie oddalone w tej kolejności, tym lepszą będziesz miał baterię. Umieszczasz je w jakimś pojemniku i zalewasz. Uważaj, taka bateria może mieć mały skutek uboczny - produkuje wybuchowy wodór, więc jeśli łączysz kilka w większe ogniwo, nie zapalaj przy nich papierosa.

Specjalność: Energia

Narzędzia: Mały blacharz, Mały chemik

Test: Problematyczny test Mechaniki, Przeciętny test Chemii

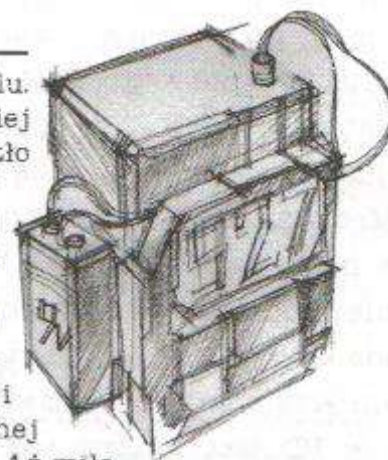
Czas: 4 godziny



Czarna skrzynka

Czarna skrzynka wytwarza prąd stały lub zmienny o regulowanym napięciu. Jest idiotoodpornym źródłem energii, które powinno zaspokoić potrzeby mniej roztargniętych członków drużyny. Wystarczy wlać paliwo, przekręcić pokrętkę na odpowiednią pozycję, wetknąć wtyczkę urządzenia, a ono zadziała. W dzisiejszych czasach ludzie nie mają żadnego wykształcenia, więc każdy kupi takie чудо z pocałowaniem ręki, szczególnie jeżeli kolekcjonuje elektryczne gadżety o różnych wymaganiach.

Na czarną skrzynkę składa się źródło energii elektrycznej, na przykład generator paliwowy i odpowiednie przekształtniki. Montujesz to wszystko w mocnym pudle, a na zewnątrz wystaje tylko przycisk on/off, kilka pokręteł i gniazdek. Potem dorabiasz kabelki z wtyczką do wszystkich urządzeń własnej roboty, a ze znalezionymi nie masz problemu, bo one wtyczki są już mają. Aż miło popatrzeć, jak drużynowe patałachy oleszą się z nowej zabawki. Muszą jedynie wcisnąć wtyczkę urządzenia w gniazdko i włączyć zasilanie. Zupełnie jak przed wojną, gdy prąd płynął wprost ze ściany. Serio!



Specjalność: Energia

Narzędzia: Mały blacharz, Mały krętacz, Mały elektryk, Mały elektronik

Test: Problematyczny test Mechaniki

Czas: 6 godzin

Czujniki

Czujniki to rozmaite wykrywacze - co mają wykrywać, to już zależy od ciebie, najczęściej chodzi o zlokalizowanie intruzów wchodzących na dany obszar. Czujnik sam z siebie nie robi nic praktycznego - ot, po prostu działa. Dopiero, jeśli podłączysz go do alarmu, monitora lub jakiegokolwiek innego wskaźnika, będziesz miał z niego pożytek - dowiesz się, co właściwie zostało wykryte.

Fotokomórka

Najlepiej wyjąć ją z drzwi supermarketu - nie ma sensu robić jej od podstaw. Fotokomórka jest czujnikiem światła - dopóki pozostanie oświetlona, przepuszcza prąd elektryczny. Kiedy ktoś lub coś ją zasłoni, prąd przestaje płynąć i uruchamia się podłączony do niej alarm albo pułapka. Jeśli ma działać w dzień i na zewnątrz, problem ze światłem rozwiązuje się sam. W ciemności może współpracować ze źródłem skupionego światła, czyli z laserem. Możesz też użyć czarnego światła, czyli ultrafioletu lub podczerwieni, wówczas żaden cholerny złodziej nie zauważy twojej pułapki.



Specjalność: Pomiary

Narzędzia: Mały elektronik, Mały krętacz

Test: Problematyczny test Elektroniki, Problematyczny test Mechaniki

Czas: 2 godziny

Czujnik nacisku

To coś ekstra - będziesz musiał się napracować, ale efekty są zachodu. W dzisiejszych czasach żaden złodziej nie spodziewa się takiego wykrywacza. Sprzedam ci metodę, którą opracował mój kumpel Jubal. Facet wykonał z cienkiego i sprężystego drutu dwie duże siatki o oczkach wielkości stopy człowieka. Ułożył jedną na drugiej, ale w taki sposób, że nie stykały się - na węzłach oczek dzieliła je gumowa izolacja. Ułożył je na ziemi i zamaskował.



Prostszym i trudniejszym do wykrycia systemem będzie zespół tensometrów wyprutych z wag elektronicznych. Jedną dołączył do źródła napięcia, do drugiej przytrzymał multimetr, czyli uniwersalny miernik. Gdy intruz wchodził na teren, powodował nacisk - siatki łączyły się i prąd płynął już przez obie. Ale lepiej będzie jak podłączysz to do odpowiednio zaprogramowanego komputera. Wtedy nie tylko będzie wykrywał powstawanie napięcia, ale mierząc jego wartość, da informację, w którym miejscu siatki się połączyły. Następnie może przeanalizować sygnały i skierować w tamto miejsce ogień broni.

Specjalność: Pomiary

Narzędzia: Mały kowal, Mały elektryk, Mały mierniczy

Test: Trudny test Mechaniki

Czas: 3 godziny na metr kwadratowy siatki



Termostat

Z pozoru nieciekawym i niepraktycznym, ale może się przydać, chociaż nie do wykrywania intruzów. Termostat montujesz w obwodzie elektrycznym, który dostarcza energię do podgrzewania - w grzejniku, pompie, nawet czajniku elektrycznym. To głównie bimetal, czyli taki dupsik z dwóch różnych metali. Gdy temperatura jest zbyt wysoka, otwiera obwód i wyłącza prąd, dzięki czemu nic się nie przegrzeje i nie spali. Bardziej precyzyjne będą czujniki oparte na półprzewodnikach.

Specjalność: Pomiary

Narzędzia: Mały krętacz, Mały elektryk, Mały mierniczy

Test: Problematyczny test Mechaniki

Czas: 1 godzina



Bolometr

Interesujące urządzenie, które bada promieniowanie - od światła po mikrofalę - przez pomiar jego temperatury. Proste w konstrukcji, więc może cię zainteresować. Składa się nań mostek Wheatstone'a, czyli bardzo prosty do zbudowania obwód elektryczny, do którego ramion podłączone są jako odbiorniki dwie platynowe blaszki, służące jako oporniki, a do tego wszystkiego wzmacniacz. W dzisiejszych czasach biżuteria jest tania, więc platynę powinienś zdobyć bez problemów. Obie blaszki muszą się znajdować w takiej samej temperaturze, ale tylko jedną z nich wystawiasz na działanie ewentualnego promieniowania, np. w nocy może to być podczerwień emitowana przez istoty żywe i maszyny. Promieniowanie leciutecznie podnosi temperaturę, przez co zwiększa się opór platyny. Mierząc zmianę prądu wiesz dokładnie, jaką temperaturę miało promieniowanie, a zatem potrafisz określić jego rodzaj.

Specjalność: Pomiary

Narzędzia: Mały elektryk, Mały mierniczy, Mały krętacz

Test: Trudny test Mechaniki

Czas: 4 godziny



Elektroniczny wytrych

Elektroniczne zamki są złą złą złą. Zwykle na straży miejsc obfitujących w gamble - prawdziwych skarbców takich jak arsenały, apteki czy laboratoria. To nie fair, że ocalały tu i ówdzie, skoro powojenni włamywacze mają do dyspozycji co najwyżej wytrychy. A takiego zamka nie da się załatwić byle kawałkiem drutu.

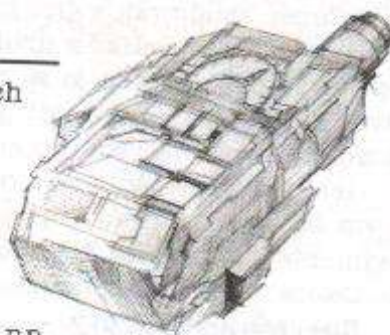
Wychodząc na przeciw oczekiwaniom drużynowego złodzieja możesz skonstruować elektroniczny wytrych. Składa się on z zestawu sond logicznych, złączy w postaci kart (do włożenia w szczeliny) i podręcznego komputera np. palmtopa. Wystarczy odpowiednie podłączenie do zamka, użycie oprogramowania łamiącego kody i już można powiedzieć: „Sezanie, otwórz się!”

Specjalność: Układy cyfrowe

Narzędzia: Mały elektryk, Mały elektronik, Mały mierniczy

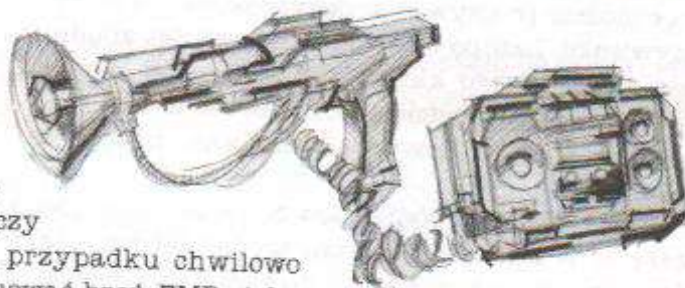
Test: Bardzo trudny test Elektroniki i Trudny test Komputerów

Czas: tydzień



EMP

EMP to skrót od electromagnetic pulse, czyli impuls elektromagnetyczny. Na dźwięk tych słów maszyny Molocha błędną. Silny impuls oddziałuje na wszystkie urządzenia elektryczne, a ze szczególną siłą na skomplikowaną i wrażliwą na duże natężenia elektronikę. Niszczy ją fizycznie, kasuje dane z pamięci, a w najgorszym przypadku chwilowo zakłóca działanie. Jako Monter jesteś w stanie skonstruować broń EMP, cieka-



wą o tyle, że właściwie nieszkodliwą dla ludzi, lecz zabójczą dla maszyn. Potrzebujesz blachy miedzianej, cewek, kondensatorów, przetwornicy i źródła energii. I nie myśl sobie, że zrobisz coś na miarę broni Postęunku, które noszą ze sobą profesjonalni Zabójcy Maszyn - do tego potrzebna jest wiedza wprost z przedwojennych laboratoriów wojskowych.

Reguły: Statystyki EMP znajdziesz w podręczniku podstawowym na str. 138. Jednak twoje EMP jest gorsze - ma zasięg 5 metrów i mieści tylko jeden ładunek.

Specjalność: Energia

Narzędzia: Mały elektryk, Mały metalurg, Mały kowal, Mały krętacz

Test: Bardzo trudny test Mechaniki, Problematyczny test Elektroniki

Czas: tydzień

Grzejnik chemiczny

Wyobraź sobie - wokół zima, nie ma prądu, suchy chrust pod śniegiem, a ubranie poszarpane przez bestię. Możesz pobawić się w dziewczynkę z zapalnikami i przedłużyć agonię o kilka minut albo przygotować się i wyposażyć w grzejnik chemiczny.

Weź dużą, płaską puszkę i pokryj ją futrem. Do środka wsadź drugą puszkę z dostawianymi nóżkami, tak by ciasno wchodziła i nie chybotwała się na boki. Między nie wlej wodę. Do mniejszego pojemnika wsyp niegaszonego wapna i dodaj do niego wody. W wyniku reakcji powstanie dużo ciepła, które w mig rozgrzeje wodę, która będzie oddawać ciepło powoli. W sam raz, żeby rozgrzać to i owo.

Specjalność: Chemia nieorganiczna

Narzędzia: Mały blacharz, Mały chemik

Test: Problematyczny test Chemii

Czas: 1 godzina



Grzejnik elektryczny

Ciepło da się uzyskać na różne sposoby, ale jeśli myślisz o czymś lepszym niż ognisko, to znaczy, że masz ambicję i jesteś w stanie skombinować stały dostęp do elektryczności. Masz już? Super, zbudowanie grzejnika elektrycznego to bułka z masłem. Bierzesz kilka kawałków drutu i związasz je w sprężynkę. Następnie łączysz je ze sobą w taki sposób, żebyś łatwo mógł je rozłączyć, gdy już będą nagrzane. Powstaje długa sprężyna - oba jej końce włączasz w obwód elektryczny.

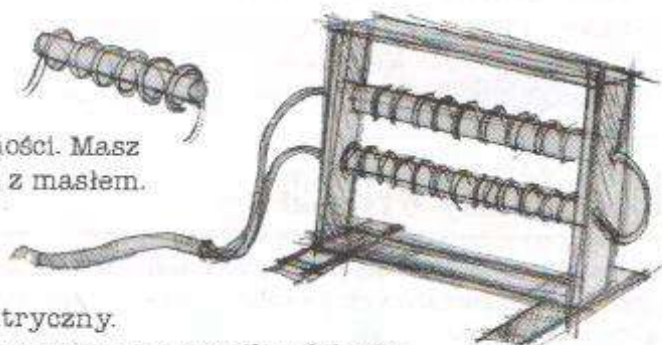
Gratulacje! Właśnie zbudowałeś regulowany grzejnik oparty na oporniku dekadowym. Od podłączonego do prądu drutu będzie biło ciepło. Jeśli robi się za gorąco, wystarczy odłączyć część segmentów sprężyny. Elektronik może wbudować układ regulacji opartej na zmianie wypełnienia sygnału zasilania. Nie musisz wiedzieć o co chodzi, ważne, że oszczędza energię.

Specjalność: Druty

Narzędzia: Mały blacharz, Mały elektryk

Test: Problematyczny test Mechaniki

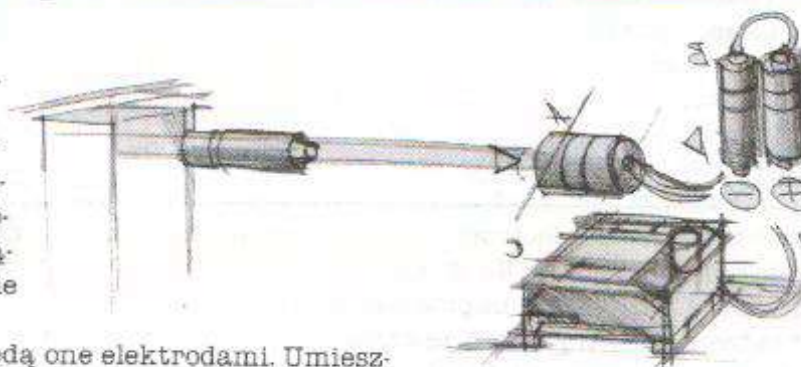
Czas: 3 godziny



Lampa ultrafioletowa

Promieniowanie ultrafioletowe zabija zarazki, więc możesz go używać do dezynfekowania wody i żywności. Lampę emitującą ultrafiolet zbudujesz ze szklanego klosza, dwóch prętów węglowych oraz rtęci. Będziesz potrzebował źródła prądu wytwarzającego wysokie napięcie i natężenie oraz pompy.

Pręty węglowe podłączasz do przewodów - będą one elektrodami. Umieścisz je w szklanym kloszu wypełnionym oparami rtęci. Aby wykonać taki klosz, musisz użyć pompy do usunięcia powietrza i narzędzi chemika do wytworzenia parów rtęci. Za





pomocą pompy napełniasz pusty klosz parami pod niskim ciśnieniem i hermetycznie go zamykasz. Nie zapomnij tylko pociągnąć na zewnątrz przewodów! W momencie, gdy puścisz przez nie silny prąd, między elektrodami wytwarza się huk elektryczny, który emituje światło.

Dzięki parom rtęci światło ma niebiesko-zieloną barwę i zawiera promieniowanie ultrafioletowe. Pamiętaj tylko o dwóch rzeczach: rtęć jest silnie trująca, a zbyt długie nasświetlanie ultrafioletem parzy skórę i wywołuje raka!

Specjalność: Druty

Narzędzia: Mały elektryk, Mały chemik, pompa

Test: Trudny test Chemii, Problematiczny test Mechaniki

Czas: 12 godzin

Lodówka

Wyobraź sobie, że jedziesz z kumplami przez pustynię, słońce praży, pot się leje i nagle pytasz, czy ktoś ma ochotę na zimne piwko. Wierz mi, jeśli wręczysz każdemu oszronioną butelkę, wybiorą cię dożywotnio na prezydenta Stanów Zjednoczonych i Miss Universum w jednym. Pytanie tylko, jak zrobić lodówkę? Są różne metody. Ponieważ freon niszczy powłokę ozonową i w ogóle trudno go zdobyć, a i z prądem mogą być kłopoty, sprzedam ci inny patent - lodówkę na krowie rogi i benzynę.

Przede wszystkim potrzebujesz rozpuszczonego w wodzie amoniaku (uwaga, bo może zaszkodzić!). Twoja lodówka będzie się składała z kilku segmentów, ale nie musi być przez to duża. W pierwszym segmencie amoniak jest podgrzewany przez palnik i w ten sposób powstają opary. Rurka prowadzi opary do miejsca, gdzie kondensują się one do stanu ciekłego. Ale zaraz potem ciecz płynie sobie dalej i na powrót zamienia się w gaz, przy okazji schładzając sąsiadującą przez ściankę przestrzeń, w której przechowujesz piwko. W ostatniej komorze rozdzielona wcześniej mieszanka łączy się na powrót i wraca do pierwszego etapu.

Taka chłodziarka wytwarza temperaturę około 8 stopni Celsjusza i do jej zasilania wystarcza benzyna. W warunkach polowych amoniak uzyskasz przez podgrzewanie bydłych rogów i kopyt, ale naprawdę dużo lepszym rozwiązaniem są odwiedziny u zaprzyjaźnionego chemika.

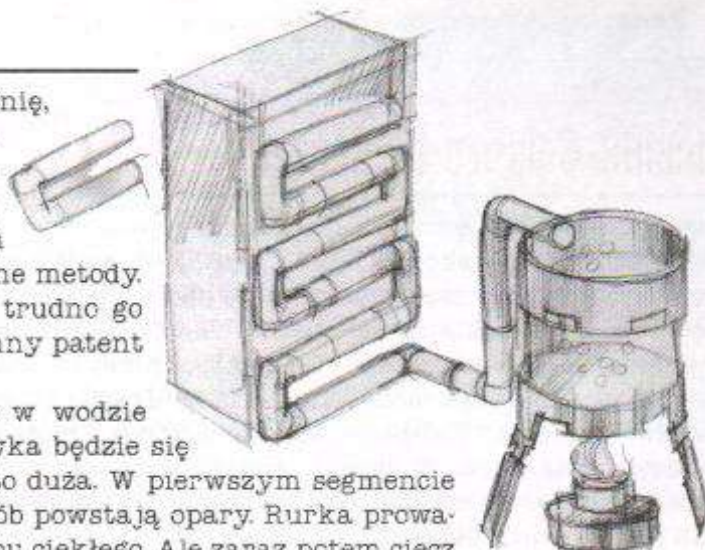
Jeśli znajdziesz dobre części elektroniczne, poszukaj wśród nich ogniwa Peltiera. Zrobisz lodówkę bez sprężarek i gazów, pobierającą tylko nieco prądu i pozwalającą uzyskać temperaturę dużo poniżej zera.

Specjalność: Chemia nieorganiczna

Narzędzia: Mały blacharz, Mały krętacz, Mały chemik, pompa

Test: Bardzo trudny test Chemii, Problematiczny test Mechaniki

Czas: 2 dni



Luneta

W powojennym świecie wszystkie lornetki i lunety już znalazły swoich właścicieli. Przyrządy tego typu należą do najbardziej poszukiwanych i warte są wiele gambli. Na całe szczęście zamiast szukać frajera, który zechce sprzedać lunetę, możesz ją zrobić samemu. Najprostsza luneta składa się z dwóch soczewek osadzonych wewnątrz rury, z których jedna zbiera obraz odległego celu, a druga działa jak szkło powiększające. Obraz widać do góry nogami, więc jeśli ci to przeszkadza, możesz zamontować pomiędzy soczewkami lusterka lub dodatkowe soczewki.

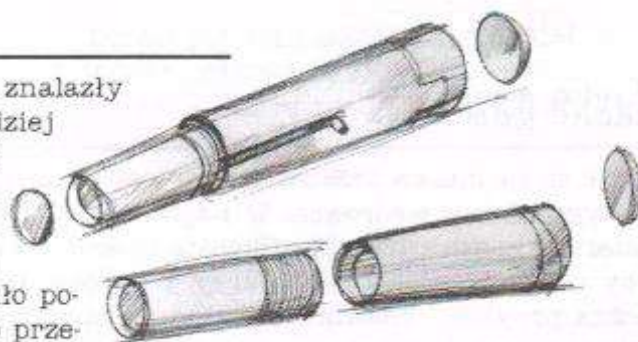
Lornetka to po prostu dwie lunety połączone razem. Jest mniejsza, a przez to łatwiejsza do przenoszenia. Lornetki z najostrzejszym obrazem i szerokim kątem widzenia zawierają pryzmaty, może, więc warto zainteresować się produkcją wysokiej jakości szkła?

Specjalność: Optyka

Narzędzia: Mały krętacz, Mały blacharz, Mały szlifierz

Test: Problematiczny test Fizyki, Problematiczny test Mechaniki

Czas: 6 godzin



sięga montera

Paradaya

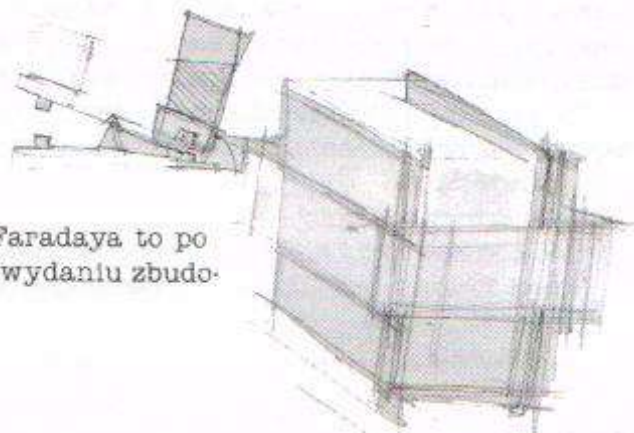
Jest to przesadnie skomplikowane urządzenie. Ta metalowa konstrukcja zabezpiecza ukryte w środku urządzenie przed impulsem EMP. Zależnie od grubości i rodzaju materiału, z którego jest wykonana, chroni przed impulsami różnej mocy i różnego rodzaju. W najprostszej wersji klatka Paradaya to po prostu aluminiowa folia do pieczenia kurczaków. W lepszym wydaniu zbudowana jest z grubych miedzianych płyt.

Specjalność: Klepanie

Narzędzia: Mały blacharz lub mały kowal

Test: Problematyczny test Mechaniki

Czas: od 1 godziny do 6 godzin, zależnie od wersji



Licznik Geigera-Mullera

Tego urządzenia nie może zabraknąć w ekwipunku żadnego obieżyświata. Licznik Geigera łatwo skonstruować, poza jednym etapem, gdy możesz potrzebować pomocy zaprzyjaźnionego chemika. Na początek potrzebujesz szczelnego szklanego cylindra - detektora, który będzie się łączył przewodem ze wskaźnikiem. W środku cylindra, wzdłuż pionowej osi, umieszczasz cienki drucik z wolframu (wyciągniesz go ze zwykłej żarówki). To będzie jedna z elektrod. Drugą elektrodę stanowi obudowa detektora. W środku znajduje się gaz szlachetny pod niskim ciśnieniem - właśnie tutaj zawołaj na pomoc technika, bo gaz musi się jonizować. Odpowiednie ciśnienie uzyskasz za pomocą pompy.

Pomiędzy elektrodami, wewnątrz cylindra trzeba wytworzyć silne pole elektryczne, zatem potrzebne będzie wysokie napięcie, a do niego przetwornica podnosząca napięcie i mocne baterie. Jeżeli detektor znajdzie się w zasięgu promieniowania, w jego wnętrzu zaczną się wytwarzać jony poruszane przez pole elektryczne. Zderzając się z cząsteczkami gazu będą wytwarzały ładunki elektryczne i produkowały jeszcze więcej jonów.

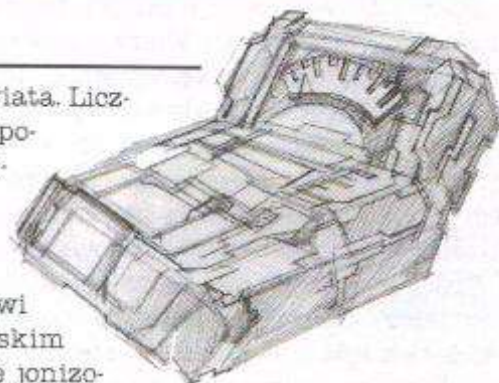
Z detektora prowadzisz kabelek do miernika. W zależności od potrzeb i możliwości, miernik może tylko alarmować, że coś jest nie tak, albo pokazywać na skali, jak bardzo jest nie tak. Może to być zatem „grzechotka”, czyli prosty generator dźwięku, w którym częstotliwość stukania mówi o natężeniu promieniowania lub skalibrowana wskazówka ze skalą. W obu przypadkach zasada jest taka sama - ładunki elektryczne z detektora są przesyłane w postaci impulsów do wskaźnika i tam wzmacniane elektronicznie. Stąd tykanie i ruchy wskazówki na skali.

Specjalność: Pomiary

Narzędzia: Mały blacharz, Mały elektryk, Mały chemik, Mały mierniczy, pompa

Test: Bardzo trudny test Mechaniki, Trudny test Chemii, Problematyczny test Fizyki

Czas: 3 dni



Maska gazowa

Co jak co ale maska przeciwgazowa jest jedną z najprzydatniejszych rzeczy w wyposażeniu wędrowca. W najprostszej wersji może być wyciętym z materiału kołem z doszytą półkolistą kieszenią. Do tego tasienki albo gumki, żeby całość trzymała się twarzy, a u góry dziury na oczy, do których można przykleić kawałki folii albo okulary. W kieszeni musisz umieścić zwilżoną gazę. Aby polepszyć jej właściwości, nasącz ją moczem. Nie stary, nie żartuję. Siki ratują życie! Cuchnie to jak skunks, ale zawarte w siuszkach składniki dezaktywują niektóre trucizny.

Lepszą metodą jest stworzenie z kawałka skóry lejka. W jego szerszej części doszyj taśmę tak by przylegał ściśle do twarzy. Do węższego końca dołącz puszkę. Powinna mieć dno przebite w sitko. Na dno nałóż gazę, warstwę żwiru, a dalej warstwę węgla drzewnego. Dodatkową warstwę może być oczywiście nasączona moczem szmatka. Swoją drogą słyszałem, że przed wojną komandosów szkolili tak, by mogli siusiać na zawołanie, ale to temat na zupełnie inną opowieść...





Specjalność: Chemia nieorganiczna
Narzędzia: Mały chemik, zestaw do szycia
Test: Problematyczny test Mechaniki, Problematyczny test Chemii
Czas: 3 godziny

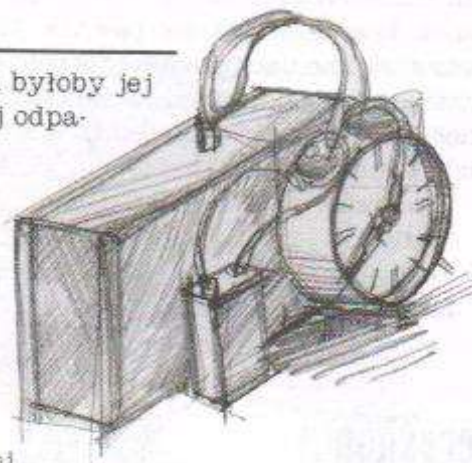
Mechanizm zegarowy

Wyobraź sobie, że znalazłeś wielką bombę. Tak ogromną, że grzechem byłoby jej nie zdetonować. Oczywiście, nie chciałbyś się wysadzić przy okazji jej odpalenia, dlatego potrzebny ci mechanizm zegarowy.

Najłatwiej go wykonać z jednego lub kilku rozwalonych budzików - garść złożonych razem części, plus tarcza z Myszka Miki. Przewody prowadzące do dzwonka odpinasz i podłączasz np. do detonatora. Nastawiasz budzik na określoną godzinę i właśnie o tej godzinie przez przewody popłynie prąd uruchamiający detonator. Istnieje też wersja pustynna, nie wymagająca części zegarowych. Klepsydrę zrobisz z flaszki zatkaną przewierconym na wylot cylindrem z gliny. Syplisz do niej piasek w odpowiedniej ilości. Potem bierzesz puszkę i napełniasz ją wodą, albo po prostu sikasz do środka. Na powierzchni kładziesz drewniany krążek, pokryty od góry metalowymi blaszkami i przewiercony w środku, tak, żeby piasek sypał się do wody, a nie na krążek. Przesypujący się piasek, zgodnie z prawem Archimidesa, będzie podnosił poziom cieczy, a więc i krążek. Jeżeli do brzegów puszki przymocujesz przewody pod napięciem, krążek z blaszkami przesunie się wreszcie do ich poziomu i zamknie obwód - popłynie prąd i uruchomi zapalnik bomby.

Klepsydrę najlepiej skalibrować na podstawie uderzeń pulsu - u przeciętnego człowieka serce uderza od 60 do 80 razy na minutę. Niezbyt to dokładne, ale lepsze niż nic. Jest jeszcze parę metod, ale jak chcesz je poznać, musisz mi dopłacić w grubych gamblach.

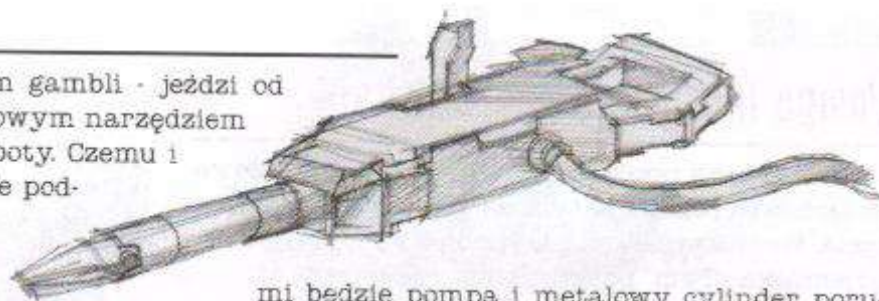
Specjalność: Klepanie
Narzędzia: Mały krętacz lub mały elektronik
Test: Problematyczny test Mechaniki
Czas: 3 godziny



Młot pneumatyczny

Mój znajomy zajmuje się poszukiwaniem gambli - jeździ od ruin do ruin i kopie w nich. Jego podstawowym narzędziem pracy jest młot pneumatyczny mojej roboty. Czemu i ty nie miałbyś mieć własnego? Generalnie podstawowy problem to zdobycie lub wykonanie wystarczająco mocnej obudowy. Wewnątrz niej najważniejszymi elementami są pompa i metalowy cylinder poruszający się w górę i w dół. Gdy pompa i napełnia powietrzem. Zmienne ciśnienie na zmianę wsysa i wysysa cylinder - to właśnie ów młot rytmicznie kruszący mury, nawierzchnie ulic i pancerze maszyn Molocha.

Specjalność: Hydraulika
Narzędzia: Mały kowal, Mały blacharz, Mały krętacz, pompa
Test: Bardzo trudny test Mechaniki
Czas: 12 godzin



mi będzie pompa i metalowy cylinder poruszający się w górę i w dół. Gdy pompa i napełnia powietrzem. Zmienne ciśnienie na zmianę wsysa i wysysa cylinder - to właśnie ów młot rytmicznie kruszący mury, nawierzchnie ulic i pancerze maszyn Molocha.

Jeśli kiedyś zażyjesz tornado w nocy i spojrzysz w gwiazdy, zanim zamkniesz oczy i zaśniesz, możesz zobaczyć Oko Stwórcy, w którym kryć się będzie łańcuch smutku i współczucia. Wtedy wszystko, co zdarzyło się od początku świata, aż do jego końca stanie przed tobą otworem i choć będzie to trwało tylko sekundę, wszystko zrozumiesz. Budząc się w ciepłym łóżku w przyszłości będziesz płakał jak dziecko przez cały dzień. Gdy wrócisz do naszego świata, zapomnisz o oku, o łańcuchu, o wszystkim, co widziałeś, ale wciąż będziesz płakał. Złapiesz doła, z którego trudno wyjść. Później ci przejdzie, ale cały czas będziesz świadomy tego, że ludzie zatracili sens, że ludzie zgubili drogę i że On nie chciał nas tu zostawić samych.

Hex

Noktowizor

Jeśli lubisz noce spacerować, powinieneś sobie skonstruować noktowizor, tym bardziej że jego wykonanie nie jest trudne. Urządzenie składa się z dwóch części - źródła, które wysyła niewidoczny gołym okiem snop podczerwonego światła oraz wzmacniacza optycznego z filtrem, który wychwytuje odbite promieniowanie. Zastanawiasz się pewnie, jak zrobić odpowiedni filtr? Wystarczy zestaw wzmacniaczy operacyjnych, garść rezystorów i odpowiedni układ kombinacyjny. Układ noktowizora o odpowiednio dużym wzmocnieniu nastrojony na odpowiednie fale pozwala widzieć bez potrzeby posiadania latarki na podczerwień. Noktowizor musi mieć zasilanie, więc powinieneś zdobyć lub zbudować baterie.



Specjalność: Optyka

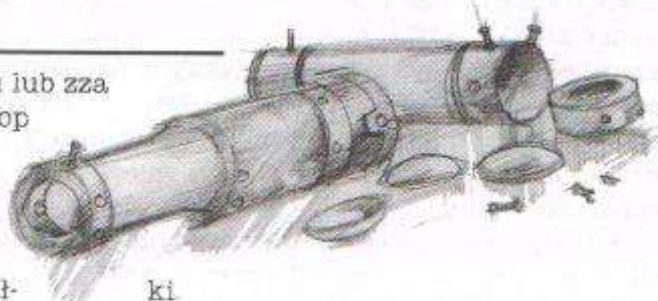
Narzędzia: Mały krętacz, Mały elektryk, Mały elektronik

Test: Trudny test Fizyki, Problematiczny test Mechaniki, Trudny test Elektroniki

Czas: 12 godzin

Peryskop

Peryskop ułatwia życie. Nie musisz wystawiać łba z okopu lub zza rogu ulicy, by zobaczyć, co też tam siedzi. A zrobić peryskop jest dziecinnie łatwo. Bierzesz dwa lusterka ustawiasz je równoległe do siebie pod kątem 45 stopni w pomalowanej na czarno rurze, jedno na górze, drugie na dole. Obraz padający na górne zwierciadło będzie odbijał się i padał na dolne, a z tamtego światło poeci wprost w twoje patrzal-



Aby sobie ułatwić życie, weź plastikowe rury wodno-ka-

ki

nalizacyjne, dołącz kolanka, do środka zapakuj lusterka i przyklej je żywicą albo silikonem. Dobrym pomysłem jest domontowanie okularu z lunety.

Specjalność: Optyka

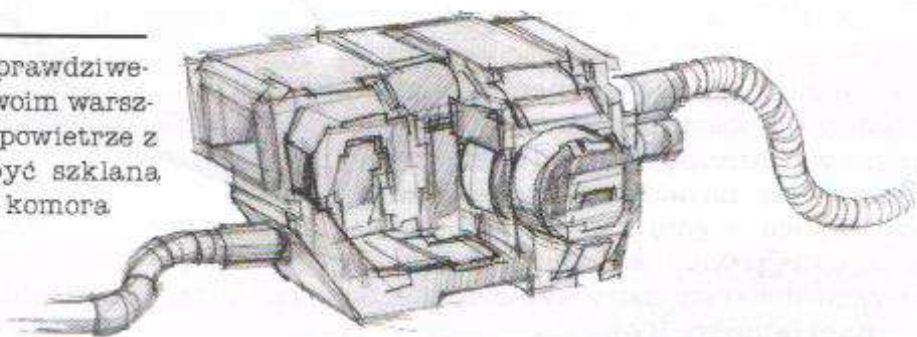
Narzędzia: Mały blacharz

Test: Problematiczny test Mechaniki, Problematiczny test Fizyki

Czas: 3 godziny

Pompa (kompresor, sprężarka)

Urządzenie na pozór nieprzydatne, ale prawdziwego fachowca poznać po tym, że ma je w swoim warsztacie. Pompa próżniowa wypompowuje powietrze z pojemnika. Tym pojemnikiem może być szklana bańka, z której chcesz zrobić żarówkę, komora młota pneumatycznego lub urządzenia do gaszenia łuku elektrycznego. W miejscu powietrza możesz wpompować inny gaz, więc pompa przyda się również jako element spektrometru masowego lub podczas produkcji licznika Geigera, zmniejszenia odmy płucnej a także przy przetwarzaniu cieczy.



Zbudowanie kompresora jest proste jak konstrukcja cepa. Potrzebujesz szczelnego i wytrzymałego metalowego pudła, otwartego z jednej strony, bo tam będzie się poruszał tłok, a z przeciwnej wyposażonego w dwa otwory zatłkane zaworami. Do otworów przyczepiasz rury. Przez jedną powietrze będzie wchodziło, a przez drugą wychodziło. Gdy wciskasz tłok i otwierasz zawór ograniczający rurę wylotową, powietrze z komory pompy zostaje wypompowane, np. do metalowej butli doczepionej z drugiej strony rury (masz sprężone powietrze). Gdy wyciągasz tłok i otwierasz zawór ograniczający rurę wlotową, powietrze zostaje wpompowane do komory, a jeśli doczepiłeś do rury wlotowej pojemnik, wytwarza się w nim próżnia. Tłok i zawory są poruszane przez silnik, najlepiej elektryczny, wyposażony w przekładnię zamieniającą ruch wału z obrotowego w posuwisto-zwrotny.

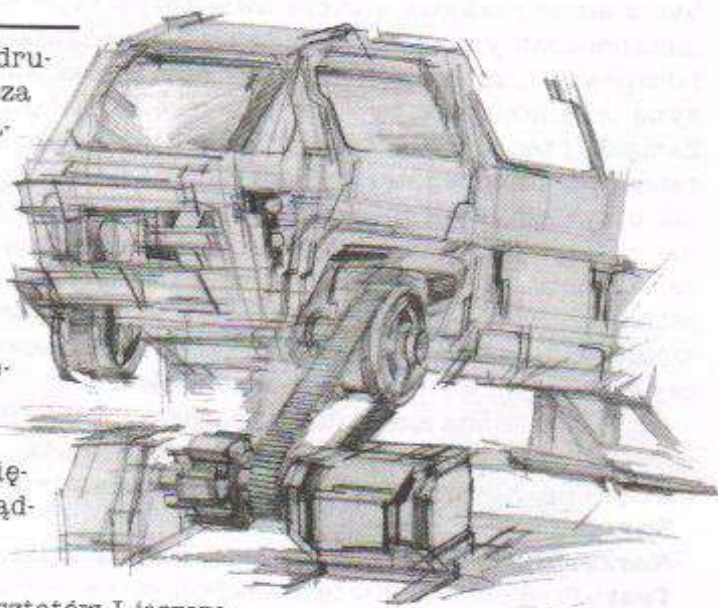
A, byłbym zapomniiał. Taka pompa nadaje się również do czerpania wody ze studni. Poza tym skompresowane powietrze jest gorące, więc jeśli urządzenie ma pracować ciągle, zastanów się nad chłodzeniem.

**Specjalność:** Hydraulika**Narzędzia:** Mały elektryk. Mały krętacz. Mały blacharz**Test:** Bardzo trudny test Mechaniki**Czas:** 12 godzin

Prądnica

Jeśli zaczniesz obracać magnesami wokół metalowego drutu, wywołasz w nim przepływ prądu. Tak z grubsza mówiąc działa prądnica. Pytanie tylko, co będzie obracało magnesami. Jeżeli jesteś w stanie skonstruować urządzenie na korbę, wówczas prąd wytworzy siła mięśni. Jeżeli masz konia, możesz zbudować kierat - zwierzę będzie chodziło w kółko, chłodząc piwko w lodówce, tyle tylko, że kieratu nie zabierzesz w długą podróż.

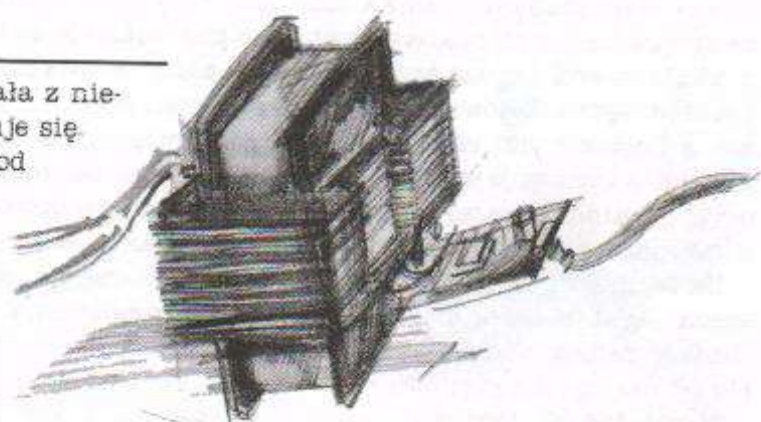
Jeśli masz benzynę i samochód, a potrzebujesz więcej prądu niż jest w stanie zapewnić akumulator, podnieś wóz na lewarku i załóż między kołem a prądnicą pas transmisyjny. Potem odpal silnik i gotowe. Pamiętaj, że alternator w samochodzie to też prądnica. Porządna prądnicę trudno skonstruować od podstaw, ale składające się na nią części są bardzo powszechne i wystarczy tylko dobrze poszukać w ruinach fabryk i warsztatów. I jeszcze jedno - silniki i prądnice mają niemal identyczną budowę i w sumie każda prądnica może działać jak silnik i na odwrót. Podłączasz ją do prądu i wał zaczyna się obracać. Pamiętaj, że możesz skonstruować prądnicę wytwarzającą prąd stały lub zmienny, zależnie od twoich potrzeb.

Specjalność: Energia**Narzędzia:** Mały metalurg, Mały kowal, Mały elektryk**Test:** Bardzo trudny test Mechaniki**Czas:** 4 dni

Przetwornica prądu

Czasami prąd płynie, a lodówka z piwem nie działa z niewiadomych powodów, albo co gorsza co chwila psuje się. Zwykły człowiek nie wie, o co chodzi. Monter wie od razu. Prąd prądowi nierówny i trzeba go wpięrować przez specjalne urządzenia. Najprostszy do zrobienia i najpotrzebniejszy jest transformator. Znajdujesz kawałek miękkiego żelaza, najlepiej wygięty w kształt podkowy lub ramy do obrazu, co zaoszczędzi ci trudu wyginania. Na przeciwnych ramionach nawijasz dwa kawałki izolowanego drutu i to już wszystko - zmieniając ilość zwojów zmieniasz prąd. Pod warunkiem, że jest to napięcie zmienne, w przeciwnym wypadku usmażysz zasilanie i transformator.

Wszelkiego rodzaju prostowniki, stabilizatory, powielacze i falowniki to już wyższa szkoła jazdy. Łatwo je skonstruować, ale musisz wpięrować kilka urządzeń elektronicznych. Podczas wędrówek rozbijasz się za różnymi maszynkami, tak, żeby zebrać możliwie różnorodne elementy - tranzystory, kondensatory, cewki, diody, tyrystory, etc. Jako Monter znasz proste schematy na pamięć, więc raz-dwa zmontujesz z garści elementów i kawałków drutu przekształtnik. Żaden sprzęt już się nie spali, a dodatkowo zaszpanujesz robiąc migające światła lub prościutki aparacik do regulacji jasności światła z żarówki, co doceni każdy ranger i złodziejasek.

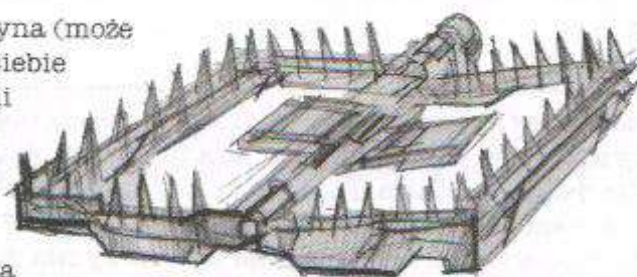
Specjalność: Energia**Narzędzia:** Mały elektryk, Mały elektronik**Test:** Trudny test Mechaniki**Czas:** 12 godzin

Pułapki

Nie mówię tutaj o wilczych dołach, ponieważ te mogą wykopać mięśniaki z drużyny, ale o pułapkach z prawdziwego zdarzenia.

Sidla

Do wykonania tej pułapki potrzebna jest solidna sprężyna (może być z amortyzatora), a także dwie przystające do siebie metalowe ramy oraz zawiasy. Ramy połącz zawiasami i dospawaj do nich gwoździe, kolce, albo ostrza. Sprężynę przymocuj tak, by rozłożenie ram ją naciągało. Zamontuj też blokadę, po usunięciu, której sidła się zatrzasną. Teraz wystarczy zamaskować sidła na ziemi, przykryć je liśćmi albo warstewką ziemi - kto na nie nastąpi, ten zwolni blokadę i ramy zatrzasną się na jego nodze. Generalnie istnieją dwie szkoły wykonywania sideł. Jedna stawia na silną sprężynę i szerokie ostrza i zakłada, że pułapka ma odrębać nogę. Druga szkoła każe doczepiać gwoździe z zadziórami i mocować szczęki łańcuchem do pobliskiego drzewa. W takim przypadku chodzi o schwytanie zdobyczy i unieruchomienie jej - również bólem.



Szczęki przecinające zadają obrażenia Ciężkie. Szczęki unieruchamiające zadają obrażenia Lekkie i przebijają Lekki Pancerz (PP 1), ponadto każda nieudana próba wyzwolenia się oznacza dodatkową lekką ranę. Aby wyzwolić się ze szczęk, należy zdać Trudny test Budowy.

Specjalność: Klepanie

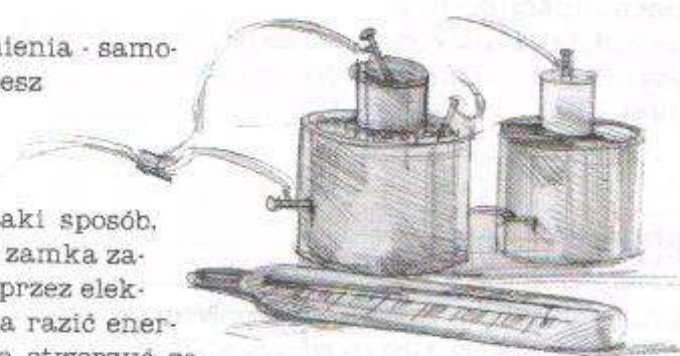
Narzędzia: Mały kowal lub Mały blacharz, Mały krętacz

Test: Problematyczny test Mechaniki

Czas: 4 godziny

Szoker

To prosta pułapka, pilnująca dostępu do twojego mienia - samochodu, plecaka, skrzynki z narzędziami. Potrzebujesz kilku połączonych ze sobą kondensatorów, które łączysz przewodem i ładujesz prądem. Dwa końce przewodu z kondensatorami nanizanymi jak paciorki doczepiasz do zamka albo zamknięcia w taki sposób, żeby wsadzenie klucza, wytrycha lub przesunięcie zamka zamykało obwód. Lepsza konstrukcja zmaistrowana przez elektronika będzie ładować kondensatory równolegle, a razić energią z połączonych szeregowo. Gość, który próbuje otworzyć zamknięcie bez twojej zgody, szybko się nauczy, żeby nie ruszać cudzego. Oczywiście trzeba do tego dorobić zamaskowany wyłącznik, który otwiera obwód, żebyś mógł odbezpieczać pułapkę. Odpowiednio zbudowanego szokera możesz używać jako broń ręczną.



Na tej samej zasadzie działa defibrylator. Urządzenie pomaga reanimować pacjentów z migotaniem serca. Jeżeli masz w drużynie przedwojennych ramoli - zbuduj koniecznie!

Szoker zadaje obrażenia Ciężkie i ignoruje pancerz. Pułapka nie zadziała, jeżeli włamywacz izoluje się od prądu (ma gumowe rękawice, dotyka zamka patykiem, itp.)

Specjalność: Druty

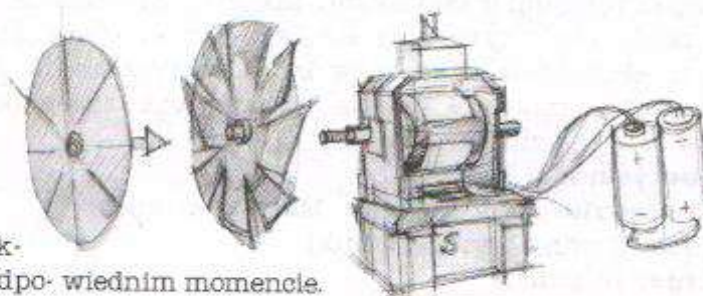
Narzędzia: Mały elektryk, Mały krętacz

Test: Trudny test Mechaniki

Czas: 3 godziny

Wirówka

Ta pułapka jest zabójcza i efektowna. Gdy jeden ze złodziei dostanie się w obręb jej działania, możesz być pewien, że pozostali wezmą nogi za pas. Będziesz potrzebował silnika elektrycznego, długich prętów (najlepiej aluminiowych rur) przekładni oraz mocnej liny, łańcucha lub kabla, a także czujnika, który uruchomi pandemonium w odpowiednim momencie.





Gdy wirówka zostanie włączona, obracający się wał silnika zacznie kręcić łańcuchami, kablami i drutem kolczastym. Wyrzuci wirujące ostrza, rozrzuci w powietrzu tłuczone szkło. Raz widziałem efekt działania tej pułapki - do dzisiaj nie sprąłem kumpla z koszulki.

Wirówka zadaje obrażenia Ciężkie. Każdy, kto jest świadkiem jej działania, musi wykonać test lęku (Neuroshima, str. 217).

Specjalność: Druty

Narzędzia: Mały elektryk, Mały krętacz, Mały blacharz, czujnik

Test: Trudny test Mechaniki

Czas: 6 godzin

Radar

Nie wiem, do czego ci jest potrzebny, ale jeśli masz ochotę go skonstruować - proszę bardzo. Prawdziwy radar składa się z nadajnika, anteny, odbiornika i wskaźnika. Nadajnik za pośrednictwem anteny wysyła ukształtowaną wiązkę fal we wskazanym kierunku. Gdy wiązka uderza w jakiś obiekt, część fal zostaje odbita i w postaci echa wraca do anteny. Antena wychwytuje echo, przekazuje je do odbiornika, tam zaś komputer przetwarza to na obraz i wyświetla na monitorze.

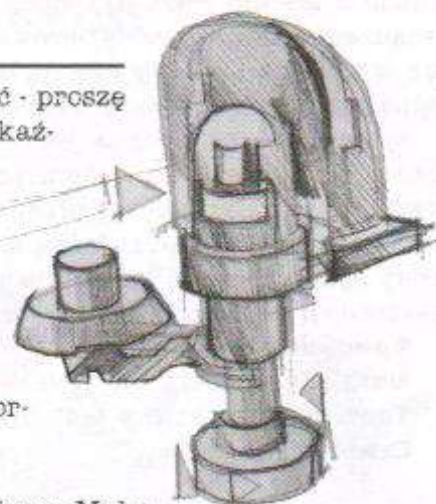
A teraz konkrety. Będziesz potrzebował solidnej anteny, np. możliwie dużej anteny satelitarnej z talerzem, żeby wylapywała odbite fale. Nadajnik najlepiej skonstruować z gotowych urządzeń elektronicznych. Odbiornik to takie ulepszone radio, połączone do komputera.

Specjalność: Radioelektronika

Narzędzia: Mały elektronik, Mały elektryk, Mały krętacz, Mały blacharz, Mały mierniczy, zaawansowane urządzenia elektroniczne

Test: Cholernie trudny test Elektroniki, Trudny test Mechaniki, Trudny test Fizyki

Czas: tydzień



Radar Dopplera

Bez radaru Dopplera da się żyć, ale to przydatne urządzenie, szczególnie, gdy tropisz gangsterów lub walczysz z maszynami Molocha. Służy ono do szacowania prędkości, z jaką porusza się obiekt. Działa mniej więcej jak normalny radar, tylko trochę podrasowany. Kierujesz go na cel, fale odbijają się i wracają do ciebie. Jeśli byłeś kiedyś w Detroit, na pewno zastanawiałeś się, dlaczego warkot wozu tego sukinsyna, który chciał cię przejechać zmieniał się w „ziuuuuuummm”. To właśnie efekt Dopplera - tak samo jak częstotliwość dźwięku zmienia się częstotliwość fal radiowych, a ty mierząc zmianę, wiesz, jak szybko porusza się obiekt, na który skierowałeś radar.

Specjalność: Radioelektronika

Narzędzia: Mały elektronik, Mały elektryk, Mały krętacz, Mały blacharz, Mały mierniczy, zaawansowane urządzenia elektroniczne

Test: Cholernie trudny test Elektroniki, Bardzo trudny test Mechaniki, Trudny test Fizyki

Czas: tydzień



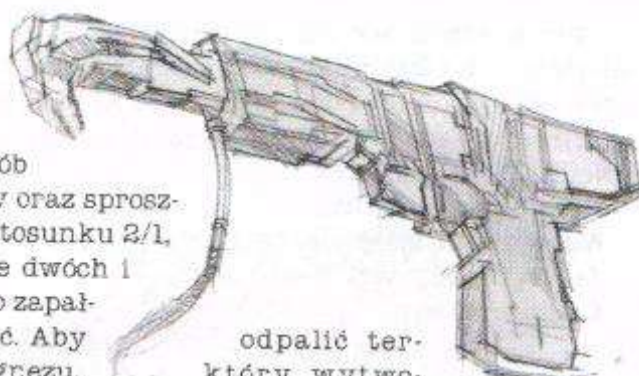
Moloch nie wie co to litość. Mówi się, że wykrada myśli z naszych głów, ale to dopiero wierzchołek góry lodowej. Brałem udział w walkach na Froncie i wiem o czym mówię - widziałem wszystko na własne oczy. Wiesz co zaczął robić? Po wygranej walce zbiera trzech lub czterech konających żołnierzy i wkłada w ciała minibomby. Następnie usypia ich gazem i zostawia na tak długo, aby ktoś zdążył dotrzeć na ratunek. Minibomby uruchamiają się dopiero wówczas, gdy mózg zaminowanego sądzi, że zrobiło się bezpiecznie. Nie wiem jak to dokładnie działa - szczegóły tłumaczył mi jeden z Posterunkowych fachowców. Odkąd dowiedzieliśmy się skąd tajemnicze eksplozje, nie zabieraliśmy z pola walki ani rannych, ani zabitych. Ale Bestia na pewno wymyśli coś nowego.

Hex

Spawarka

Powiedz mi tylko, jakiej spawarki ci potrzeba, gazowej czy elektrycznej? Chcesz nią coś łączyć czy może dzielić?

Jeżeli chcesz tylko ciąć i nie chce ci się za dużo nosić, zrób termit. Potrzebujesz zeskrobanej i zmielonej na drobno rdzy oraz sproszkowanego glinu czyli aluminium. Mieszasz te składniki w stosunku 2/1, a gdy podpalisz mieszankę, uzyskasz temperaturę prawie dwóch i pół tysiąca stopni Celsjusza. Problem tylko w podpaleniu - o zapalnikach, benzynie i palniku acetylenowym możesz zapomnieć. Aby mit potrzebujesz magnezu. Na ścieżkę termitu dosyp magnezu, rzy dostatecznie wysoką temperaturę. Dosłownie przepalisz pan-



odpalić ter-
który wytwo-
cerzyk na pół.

Jeśli chcesz coś zespawać lub rozciąć precyzyjnie, musisz kombinować inaczej. Palnik gazowy składa się z butli z tlenem i drugiej, np. z acetylenem. Każda z nich powinna mieć swój reduktor ciśnienia, czyli urządzenie regulujące. Wyprowadzasz rury do dotykowych kurków i podłączasz do trójnika, w którym gaz wymiesza się i wyjdzie przez blaszany wylot w kształcie lejka. Podpalasz i masz płomień. Mógł się jednak, aby tak sklecony układ nie wciągnął ci płomienia i nie eksplodował.

Spawarka elektryczna jest ciut bezpieczniejsza. Musisz mieć duży transformator. Duży to znaczy z dobrą przekładnią i z dużym prądem wyjściowym. Przydać się ewentualnie może układ ograniczający prąd i wysokonapięciowy prostownik, jaki robi każdy elektryk czy elektronik. Nie zapomnij oczywiście o dobrym źródle prądu. Jedną elektrodę podłączasz do spawanej metalowej konstrukcji, a drugą do elektrody spawalniczej. I jazda! Nie zapomnij pracować w rękawicach bo jeśli złapiesz się dwóch elektrod albo elektrody i konstrukcji spawanej, nieźle cię przysmaży.

Specjalność: Druty

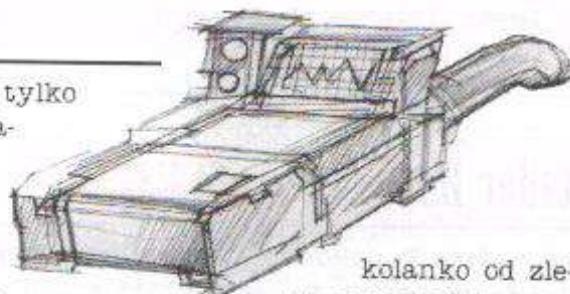
Narzędzia: Mały elektryk, Mały chemik, Mały kowal, Mały blacharz

Test: Bardzo trudny test Mechaniki, Trudny test Chemii

Czas: 2 dni

Spektrometr masowy

Zaawansowane urządzenie - cholernie trudne do zbudowania i tylko fachowiec może je obsługiwać. Spektrometr masowy służy do analizowania składu chemicznego substancji. Dzięki niemu możesz się dowiedzieć, co to za dziwny gaz wypuścił na ciebie Moloch, albo czy paliwo, które chcą ci sprzedać, nie jest trefne. Najlepiej, żeby obudowa miała kształt zakrzywionej rury - coś jak wu, tylko grube. Od góry wpuszczasz rozpyloną substancję, którą jonizator, czyli aparacik wytwarzający pole elektryczne, nadając cząsteczkom dodatnie ładunki. Dalej montujesz układ wytwarzający silne pole magnetyczne. Jony odbijają się od pola w przeciwnym kierunku, a siła odbicia zależy od masy i ładunku. Rejestrujesz to na wmontowanej kliszy fotograficznej, a jeśli dysponujesz komputerem - z pomocą urządzenia pomiarowego. Jeśli jeszcze nie załapałeś, spektrometr wymaga zasilania!



kolanko od zle-
ra przechodzi przez

Pozostaje tylko zinterpretować wyniki, na szczęście dzięki swojemu wykształceniu nie będziesz miał problemów z odczytaniem znaczków na kliszy. W nowoczesnym spektrometrze, takim wyprodukowanym przed wojną, wyniki są wiele bardziej dokładne i można je przedstawić w postaci takich fajnych szlaczek albo ładnego wykresu na ekranie komputera.

Specjalność: Pomiary

Narzędzia: Mały kowal, Mały blacharz, Mały elektryk, Mały mierniczy, pompa, komputer lub klisza fotograficzna

Test: Cholernie trudny test Mechaniki, Trudny test Chemii, Bardzo trudny test Fizyki

Czas: tydzień

Sprzęt do destylacji

Chcesz otrzymać czystą wodę do reakcji chemicznych? Masz olej skalny, a chcesz otrzymać benzynę? Masz zacier, a chcesz mieć alkohol? Wszystko otrzymasz dzięki destylatorowi. Potrzeba ci wytrzymałego i szczelnego naczynia, np. kotła, które będziesz nagrzewał, najlepiej w kąpieli wodnej, aby był równomiernie ogrzany. Konieczna jest rurka doczepiona do wylotu pojemnika, przez którą będą uciekać opary.



Rurkę musisz zakręcić jak świński ogonek i umieścić w pojemniku z zimną wodą, tak aby wejście było wyżej od wylotu. Skręty rurki służą temu, by para schładzała się, a przez to kondensowała i spływała nam do podstawionego naczynia.

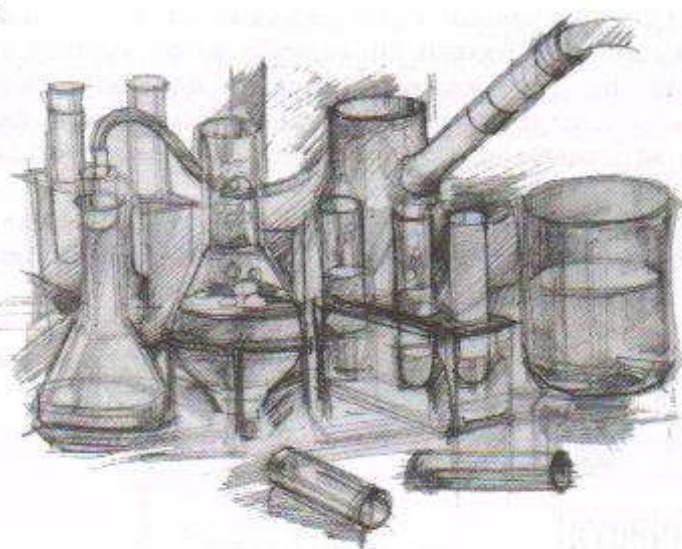
Układ można poprawić dodając termometr lub inny czujnik temperatur i układ sterujący podgrzewaniem. Jeśli nie boisz się wybuchów, możesz zamontować więcej dodatków.

Specjalność: Klepanie

Narzędzia: Mały blacharz, Mały szklarz

Test: Problematyczny test Mechaniki

Czas: 6 godzin



Stanowisko broni

Założę się, że zawsze marzyłeś o własnym czołgu. Nie, nie powiem ci, jak ze sterty gratów zrobić czołg, ale jeśli masz furgonetkę, może wystarczy ci stanowisko ciężkiej broni palnej na dachu?

Wycinasz w dachu okrągłą dziurę, od góry nitujesz do niej metalowy kołnierz, najlepiej z rury o grubym przekroju. Kołnierz nie powinien być zbyt wysoki - opancerzenie i osłony to zupełnie inna sprawa. Teraz potrzebne będzie łożysko o średnicy takiej samej, jak kołnierz. Trudno znaleźć takie ustrojstwo, jeśli chcesz, żeby łatwo chodziło, musisz zrobić je sam - odlewając kulki i modelując dekle, które będą się na nich ślizgały. Dolny dekiel trzeba dospawać do kołnierza, górny ma chodzić luzem - na nim osadzona będzie wieżyczka. W środku ma być prześwit - musi się tam zmieścić strzelec. Podstawa wieżyczki to druga rura, o mniejszym przekroju niż ta, z której zrobiony jest kołnierz. Na niej osadzisz broń, pancerz i co tam jeszcze ci się spodoba.

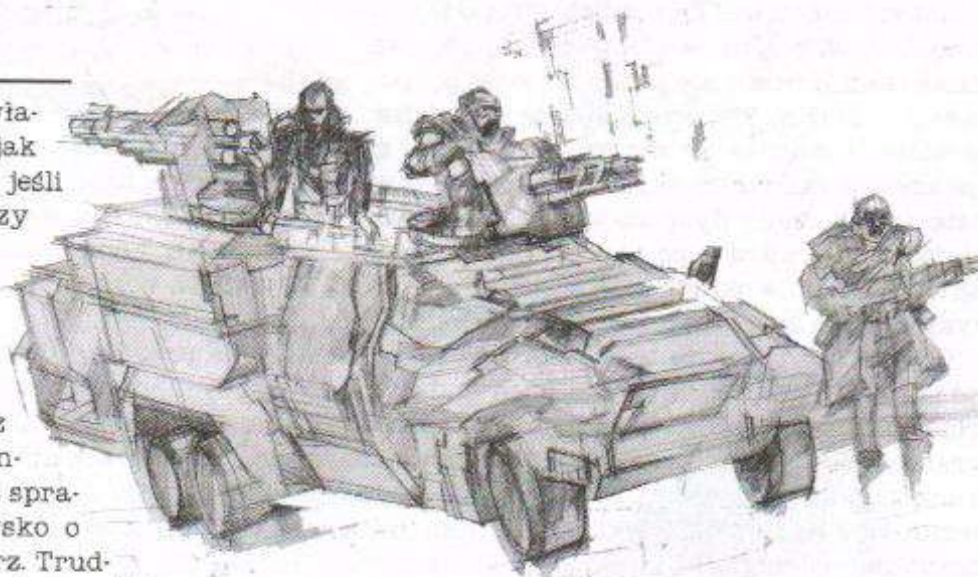
Samo gniazdo broni powinno być zdejmowane, żebyś mógł łatwo zmieniać spluwy. Dobrym rozwiązaniem jest zrobienie gniazda z imadłem, dokręcanym do wieżyczki. Nie zapomnij o dodaniu tarcz osłaniających od strzałów przeciwników. A jeżeli nie masz pary w łapach, zamontuj mechanizm obracający z serwowmotorami.

Specjalność: Klepanie

Narzędzia: Mały blacharz, Mały krętacz, Mały kowal

Test: Bardzo trudny test Mechaniki

Czas: 2 dni



Szkło

Skąd wziąć szkło? Produkcja nie jest łatwa, ale mieści się w zakresie twoich możliwości. Możesz wykorzystać piasek lub kwarc oraz popiół z drewna lub wodorostów. Składniki stop w wysokiej temperaturze - to właśnie ta trudna część, ponieważ potrzeba dobrego pieca - klasycznego, z miechem lub elektrycznego. Grunt, żeby wytwarzał wysoką temperaturę.

Uzyskasz plastyczną masę, niezbyt czystą, ale co dzisiaj jest czyste? Szkło da się kształtować na różne sposoby. Jeśli potrzebujesz naczyń, na



przykład do zabaw z chemikaliami, przygotuj wcześniej półtorametrową rurkę, pustą w środku, np. ze zniszczonego roweru lub rozwalonej konstrukcji i drewniane okładziny, aby się nie poparzyć. Nabieraj szkło na jeden koniec i delikatnie dmuchaj przez drugi, obracając rurkę. Odpowiednie ruchy pozwolą nadać naczyniu właściwy kształt. Potem trzeba poczekać aż wyrób wystygnie. Tocząc, rozciągając lub po prostu wlewając szkło w formę, otrzymasz szklane mieszadełka, szybę do samochodu, pryzmaty lub surowe soczewki. Dwa ostatnie wyroby trzeba jeszcze oszlifować. Jeżeli potrzebujesz soczewki do lornetki lub lunety, czeka cię żmudna zabawa ze szlifowaniem i poszukiwaniem właściwego promienia metodą prób i błędów. Chyba że na temat fizyki wiesz wszystko i umiesz sobie to wyliczyć.

Specjalność: Szklarstwo

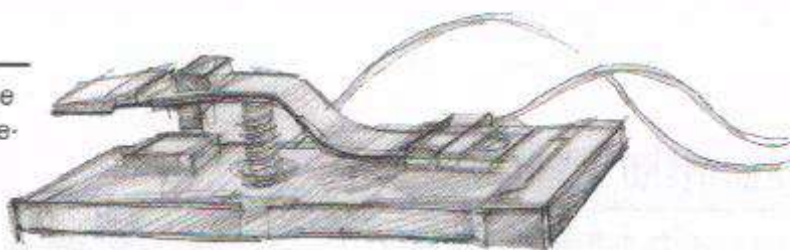
Narzędzia: Mały szklarz, Mały szlifierz

Test: Bardzo trudny test Chemii, Problematyczny test Fizyki

Czas: 12 godzin

Telegraf

To najprostsze do skonstruowania urządzenie do natychmiastowej komunikacji na dużą odległość. Oczywiście, są jeszcze gołębie pocztowe i znaki semaforowe, ale przecież jesteśmy poważnymi ludźmi. Wyobraź sobie, że wchodzisz do wioski i mówisz, że zapewnisz łączność z



sąsiadem w zamian za skromną zapłatę - myślę, że chętnie się zgodzą. Jeśli znajdziesz w okolicy potrzebne materiały, a osady dysponują elektrycznością, wykonanie okazuje się proste - musisz przeciągać kabel z miejsca do miejsca i po obu stronach doczepić urządzenie nadawczo-odbiorcze. W najprostszej postaci takie urządzenie składa się z elektromagnesu, który stuka w rytm dochodzących do niego sygnałów lub wysyła takie sygnały, jeśli porusza nim telegrafista.

Oczywiście da się do tego dorobić więcej gadżetów, na przykład urządzenie rejestrujące, sygnalizator oznajmiający, że druga strona chce nadać wiadomość itd. Prawdziwy Monter nie powinien mieć z tym problemów, tym bardziej, że części do takich maszynek są powszechne. Prosty telegraf ma jednak kilka ograniczeń. Po pierwsze, odległość między nadajnikiem i odbiornikiem nie może być zbyt duża - nie przekraczaj półtora kilometra. Gdy zwiększysz się amplitudę sygnału i zmniejszysz szybkość przesyłania, będzie można wysyłać go na większą odległość. Inną metodą jest ustawienie pomiędzy odcinkami urządzenia odczytującego sygnał i nadającego go na nowo.

Niestety, w prostym układzie sygnał da się nadawać w tym samym momencie tylko w jedną stronę. Ograniczenie da się ominąć, ale rzecz jest niewarta zachodu. Ostatnia sprawa - w niektórych sytuacjach największa przeszkoda - odbiorca i nadawca muszą znać alfabet Morse'a. Może jednak łatwiej zamontować telefon. Centralkę łatwo uruchomić, a w ruinach miast można znaleźć aparaty do wyboru, do koloru.

Specjalność: Druty

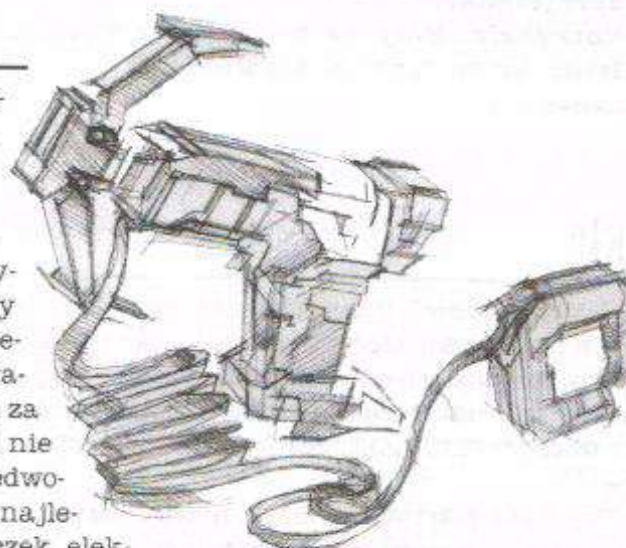
Narzędzia: Mały elektryk, Mały krętacz

Test: Bardzo trudny test Mechaniki

Czas: tydzień

Wciągarz

Człowiek-nietoperz, mutant z okolic Saint Louis, miał takie świetne urządzenie - wystrzeliwał kotwiczkę, ta zaczepiała się o krawędź dachu, a urządzenie wciągało go w górę. Dlaczego nie miałbyś zrobić sobie czegoś takiego? Wyrzutnia może być solidną kuszą z mocnym naciągami. Jeśli nie chcesz tracić za dużo czasu, wystarczy najwyklesza kuta kotwiczka, z tym że będzie ona miała mały zasięg i nie zawsze trafi do celu. Lepsza jest kotwiczka aerodynamiczna, w której ramiona po uderzeniu w cel rozkłada mechanizm sprężynowy. Oczywiście kotwiczka ciągnie za sobą linkę - możliwie cienką i mocną. Samodzielnie takiej nie wyprodukujesz - musisz po prostu znaleźć lub kupić przedwojenny polimerowy wyrób. Sam mechanizm wciągający najlepiej przymocować do szerokiego pasa. To głównie silniczek elek-





tryczny z własnym zasilaniem: mały, lekki, lecz mocny. Na dany sygnał nawija linkę i wciąga cię na górę.

Wciągarka z silnikiem ważącym około cztery kilogramy, potrafi wciągnąć ciężar około siedemdziesięciu kilogramów (maksymalnie sto kilogramów). Za każde pięć kilo powyżej 70 szansa na zablokowanie się rośnie o 5%. Zablokowanie testujesz co metr. Gdy wiesz w powietrzu i chcesz odblokować wciągarkę, musisz mieć dostęp do narzędzi z zestawu Mały krętacz i wykonać Trudny test Mechaniki (Cholernie trudny bez narzędzi) i poświęcić na to 10 minut.

Specjalność: Klepanie

Narzędzia: Mały elektryk, Mały kowal, Mały krętacz

Test: Trudny test Mechaniki

Czas: 4 godziny

Wentylator

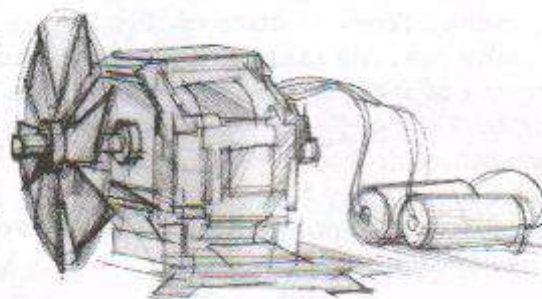
Nazwa mówi sama za siebie - jeżeli podróżujesz przez gorące okolice, trochę ochłody przyda się na pewno. Żeby zmontować wentylator, musisz znaleźć silniczek, chyba że jesteś w stanie samemu go skonstruować. Profilowanie skrzydeł to już czysta przyjemność - grunt, żeby materiał był lekki (jak plastik), bo w ten sposób będziesz oszczędzał energię.

Specjalność: Druty

Narzędzia: Mały krętacz, Mały elektryk, Mały blacharz

Test: Problematyczny test Mechaniki

Czas: 2 godziny



Wieżyczka strażnicza

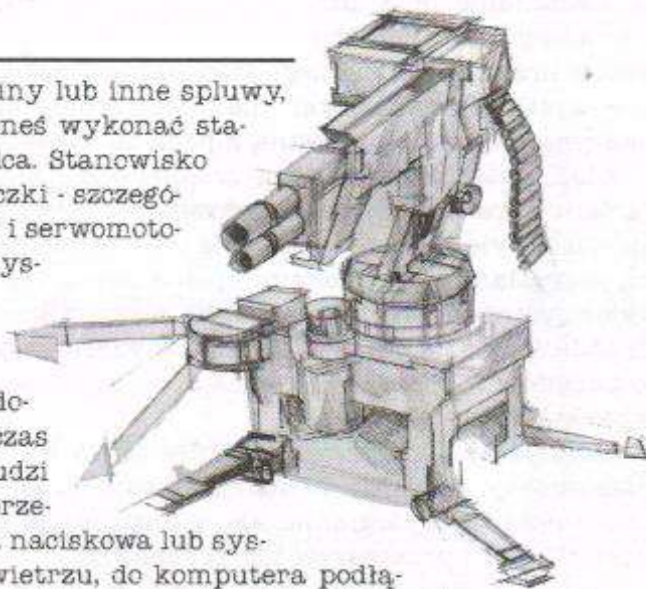
Pod tą nazwą rozumiem urządzenie wyposażone w karabiny lub inne spluwy, automatycznie wykrywające intruzów. Najpierw powinienś wykonać stanowisko broni, oczywiście małe i bez prześwitu dla strzelca. Stanowisko może być doczeplane do sufitu lub stojące, w formie wieżyczki - szczególnie są mało istotne. Następnie montujesz zespół siłowników i serwomotorów ustawiających broń na cel. Najtrudniej zmontować system wykrywania intruzów, a żeby jeszcze był inteligentny, to już prawdziwe wyzwanie. Na pewno niezbędny okaże się komputer - jeden może obsługiwać kilka wieżyczek. Za pomocą karty przetwarzającej sygnały da się dołączyć sterownie przez detektor ruchu. Broń będzie wówczas strzelała do toczących się krzaków, piesków preriowych, ludzi - wszystkiego, co się rusza w zasięgu. W zamkniętych przestrzeniach sprawuje się nieźle, podobnie zresztą jak siatka naciskowa lub system fotokomórek. Jeżeli chcesz likwidować obiekty w powietrzu, do komputera podłączysz radar. Dodanie do układu komputera pozwoli wprowadzić dyskryminację celów, czyli atakowanie tylko tych, którzy mają być atakowani.

Specjalność: Klepanie

Narzędzia: Mały krętacz, Mały elektryk, Mały blacharz, Mały kowal

Test: Bardzo trudny test Mechaniki, Bardzo trudny test Elektroniki

Czas: tydzień

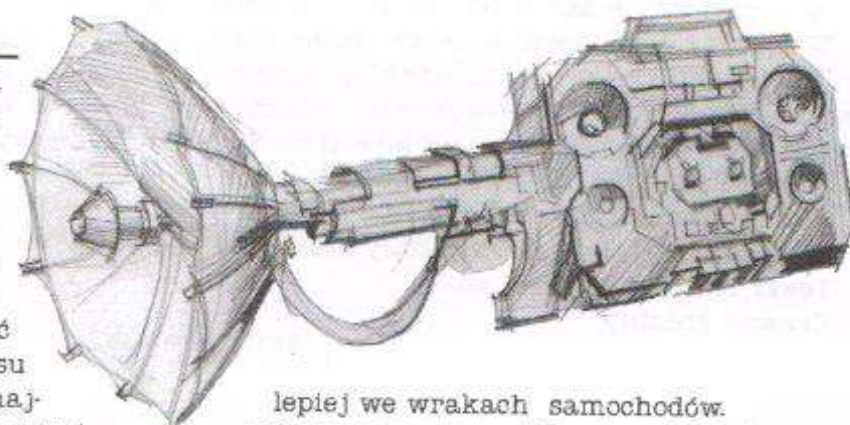


Słyszałeś o Maxie Ironsie i jego kumpli Michaelu Morissonie. To cwaniacy, którzy opchnęli jednemu frajerowi z Salt Lake drewniane drzwi za kupę gambli. Weisnęli mu, że są święte bo ujrżeli w nich mesjasza. Jak te drzwi są święte, to ja jestem z Nowego Jorku. Chciałem jednak powiedzieć, że Max i Michael wycięli nowy numer. Co Ty na to, że wieźli przez dwieście mil mutanta wielkiego jak sam skurczybyk, w wannie na kółkach? Wanna była z góry okratowana i przykryta jakimś materiałem. Kraty i kółka zespawali z części od motoru. Wszystko podczepili do swojego vana. A najlepsze jest to, że jechali przez Teksas. Co? Nie chce ci się wierzyć, że przejechali taki szmat drogi z takim ładunkiem? No widzisz, nie jesteś sam w swoich wątpliwościach. Cezar z Gildii Gladiatorów też nie chciał uwierzyć, jak mu sprzedawali mutka.

Widiak

Wykrywacz ruchu

To bardzo przydatna rzecz która, w zależności od stopnia komplikacji mówi więcej lub mniej. W najprostszej wersji pokazuje, gdzie coś się rusza, a w najlepszej podaje prędkość obiektu i jego rozmiary. Zasada działania podobna do radaru, bo właściwie jest to mały radar, tyle, że działający na innych falach niż te klasyczne. Musi mieć stosowny nadajnik i odbiornik. Nie ma sensu ich budować - poszukaj części w ruinach, naj-



lepiej we wrakach samochodów.

Jeśli chcesz mieć wypasiony wykrywacz, powinieneś zamontować do niego dodatkowe elementy nadajnikowe i odbiorcze. Przyda się również stabilna podstawa lub obudowa przeciwwstrząsowa, żeby ruchy ręki nie zakłócały pracy układu. Jeśli jeszcze się nie domyśliłeś, wykrywacz domowej roboty w niczym nie przypomina gadżetów z filmu o obcym. Z pewnością nie jest urządzeniem przenośnym, więc nie załamuj się, gdy powiem, że do tego wszystkiego trzeba jeszcze podłączyć komputer.

Specjalność: Radioelektronika

Narzędzia: Mały elektronik

Test: Bardzo trudny test Elektroniki, Problematyczny test Fizyki, Problematyczny test Mechaniki

Czas: tydzień

Zdalne sterowanie

Zanim Harry Smith zmarł na zwapnienie płuc, zdążył nauczyć mnie konstru-

owanie urządzeń do zdalnego sterowania. Trzeba było widzieć te wszystkie jego zabawki - panel kontrolny dźwigu, sygnalizacja świetlna na samochodzie, miał nawet maszynę Molocha, kierowaną z pada do Playstation.

Zdalne sterowanie można zrealizować na dwa sposoby - przez kabel, albo drogą radiową. Pierwszy wariant zapewnia bezpieczeństwo - nikt nie przechwyci transmisji, nie będzie kłopotów w górach i w tunelach. Tyle, że kabel płącze się i ma ograniczony zasięg. Na początek musisz zbudować pad, z joystickami, pokrętkami i przyciskami - pełna dowolność, zależnie od wygody i upodobań. W znacznej mierze da się wykorzystać elementy z zabawek elektronicznych. Od pada ciągnie się kabel, zakończony wejściem do gniazda. Gniazdo jest umieszczone w karcie przetwarzającej sygnały, podobnej do tych, jakie podłącza się do napędów w fabrykach, ta zaś musi być dopasowana do maszynki, w której tkwi, czyli robota Molocha, koparki albo gniazda CKM.

Sterowanie bezprzewodowe odbywa się bez pomocy kabla, dodatkowo musisz skonstruować nadajnik umieszczony w padzie i odbiornik współpracujący z kartą zamontowaną w maszynie. Urządzenie jest trudniejsze do wykonania, ale wygodniejsze w obsłudze. Istnieje ryzyko, że Moloch wejdzie na twoją częstotliwość i przechwyci twoją zabawkę.

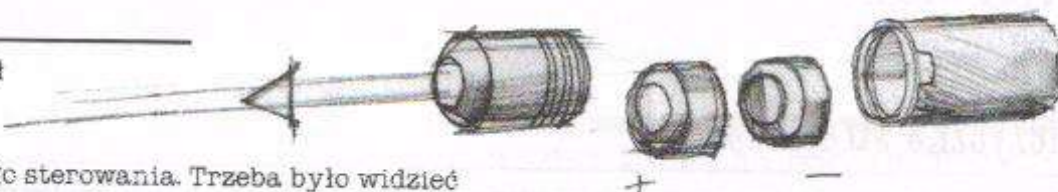
Obojętnie jaką wersję zdalnego sterowania chcesz zbudować, nie ominie cię praca przy komputerze. Musisz mianowicie napisać program obsługujący twój gadżet, chyba, że zdobędziesz gdzieś gotowy kod.

Specjalność: Układy cyfrowe (kabel) albo Radioelektronika (radio)

Narzędzia: Mały krętacz, Mały elektryk, Mały blacharz, Mały elektronik

Test: Problematyczny test Mechaniki, Trudny test Elektroniki, Problematyczny test Komputerów (kabel) albo Problematyczny test Mechaniki, Bardzo trudny test Elektroniki, Trudny test Komputerów (radio)

Czas: 4 dni



Zestaw audio

Potrzebujesz mikrofonu kierunkowego, czy może chcesz zrobić megafon? Bardzo łatwo znaleźć części do zbudowania urządzeń audio. Trzeba tylko pochodzić po zniszczonym miasteczku i poszukać zdezelowanych sprzętów. Z budki telefonicznej da się wyjąć słuchawkę z sitkiem i membraną - to już gotowy mikrofon, a na drugim końcu słuchawki masz mały głośniczek. Po podłączeniu mikrofonu do przenośnego komputera otrzymasz rejestrator dźwięku.



Do mikrofonu kierunkowego albo głośnego odtwarzacza potrzebny będzie wzmacniacz, na szczęście kiedyś było to urządzenie powszechne. Zamontuj mikrofon na długiej tyczce (świetnie nadaje się do tego składana wędka teleskopowa) i dodaj jeszcze lejek lub metalizowany parasol, dzięki czemu nie zagłuszysz dochodzących do czułego mikrofonu dźwięków chociażby własnym oddechem i biciem serca. Teraz możesz podsłuchiwać naradzających się w oddali wrogów.

Specjalność: Radioelektronika

Narzędzia: Mały krętacz, Mały elektronik, Mały mierniczy

Test: Trudny test Elektroniki, Problematyczny test Mechaniki

Czas: 6 godzin



Zestaw do nurkowania

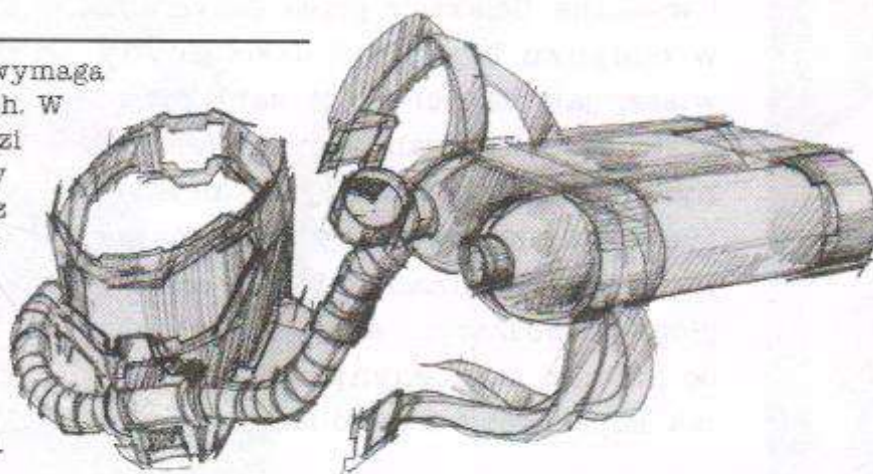
Zmontowanie zestawu do nurkowania wymaga nie tyle wiedzy, co zdolności manualnych. W skład profesjonalnego zestawu wchodzi mocny piankowy kombinezon izolujący ciało od zimnej wody i aparat tlenowy z butlami. Kłopot z kombinezonem załatwi ubranko z podgumowanego materiału np. płaszcz przeciwochemiczny. Łatwiej będzie z maską i okularami, pamiętaj tylko, żeby były szczelnie dopasowane. Możesz też przerobić maskę przeciwgazową. Butle musisz gdzieś znaleźć - napełnisz je używając pompy.

Specjalność: Hydraulika

Narzędzia: Mały blacharz, Mały krętacz, pompa

Test: Trudny test Mechaniki, Problematyczny test Fizyki

Czas: 12 godzin



Monter w akcji

Jeżeli dotąd nie wiedziałeś, że należysz do wąskiej elity, najwyższy czas uświadomić sobie, jak bardzo jesteś ważny. Nie ściemniam, sam pomyśl - niewielu ludzi posiada wiedzę techniczną i ta liczba maleje z roku na rok. Monterzy i Spece umierają od chorób, giną w strzelaninach i w szponach bestii, a nowych nie ma kto uczyć. Dodatkowo cholerne Gildie strzegą monopolu na wiedzę i biorą grube gamble za najdrobniejszą usługę. Bez dwóch zdań, twoja wiedza jest pożądana i wartościowa.

Wyobraź sobie, że przybywacie z kumplami do jakiejś zabitej dechami osady. Dziesięć chat, przedwojenna droga trzeciej kategorii, wszędzie zapchłone kundły i dzieciaki z wiecznie rozdziawionymi jarami, gapiące się na obcych. W tym momencie twoi kumple pytają,

czy nie ma jakiejś roboty dla najemników, a ty idziesz konserwować spluwy. To jakieś nieporozumienie, wróć! Sytuacja powinna wyglądać tak: ty wychodzisz przed szereg i pytasz, co tutaj da się naprawić albo skonstruować. Wtedy miejscowi ustawiają się w ogonku, bo nagle okazuje się, że ktoś ma zepsute auto i chciałby się przekonać, czy w ogóle ruszy, ktoś inny skompletował części do młockarni, ale nie wie, jak je złożyć do kupy. Następny w kolejce trzyma rozwalony bojler, a jeszcze następny chorego cielaka. Kolesia z cielakiem trzeba raczej odprawić, ale z problemami pozostałych poradzisz sobie na pewno. Pozostaje tylko kwestia uzgodnienia ceny - musisz się przyzwyczaić, że będą płacili w żywności i częściach ze starych maszyn, ale to nawet dobrze. Rzecz jasna, że na czas pobytu w osadzie będą cię karmili, a na koniec zaproponują, żebyś ożenił się z jedną z

miejscowych kobiet (albo z kilkoma) i osiadł na stałe. To już twoja decyzja.

Pamiętaj, żeby przypominać Mistrzowi Gry o twoich zdolnościach. Pytaj po prostu, czy ktoś z miejscowych nie zgłasza się do ciebie z naprawami, albo z prośbą o zbudowanie urządzenia.

Bądź aktywny i nie tylko w sytuacjach związanych z twoim zawodem. Zdolności Montera przydają się zawsze i wszędzie. Uciekacie przed gangerami w budynku biurowca? Jako jedyny wiesz, jak natychmiast zablokować drzwi chronione zamkiem elektronicznym i możesz uratować tyłki całej drużyny. Kumpel zasypyany w korytarzu kopalni pod ruinami? Mianujesz się głównodowodzącym akcją ratunkową, bo przecież jako jedyny wiesz, gdzie i jak kopać, żeby zdążyć zanim biedak

się udusi. W każdym nowym miejscu i w każdej sytuacji rozglądaj się za możliwościami, a jeśli czegoś nie wiesz, pytaj MG. Opuszczona fabryka? Świetnie, tylko czeka na kogoś, kto rozrusza ją na nowo i zapanuje nad tymi urządzeniami, które jeszcze nadają się do użytku. Strzelanina ze zorganizowaną grupą, porozumiewającą się przez krótkofalówki? To również pole do popisu dla Montera, bo da się ich przecież podsłuchiwać i zagłuszać. Powtórzę to po raz ostatni - w każdej sytuacji dopatruj się szans na wykorzystanie swoich technicznych talentów i umiejętności. Nie zapominaj, że robota dla Montera to nie tylko żmudne prace w warsztacie, ale również błyskotliwe i natychmiastowe akcje, przynoszące nie raz więcej pożytku, niż celnie wystrzelona kulka.

Sztuczki Montera

Miniaturyzacja

Wymagania: Elektronika 4+, Mechanika 4+
Opis: Taka Yosaki, zwany przez wszystkich Sanyo, swego czasu przewodził Gildii w Federacji Appalachów. Jak na zrzeszonego był całkiem w porządku, ale miał świra na punkcie miniaturyzacji. Potrafił zrobić silnik mieszczący się na dłoni, radyjko w długopisie i latarkę mieszczącą się w łupinie po orzechu. Facet skręcił sobie kark, gdy schodził po ciemnych schodach, ale latarka ocalała po upadku. W taki sposób śmiała myśl miniaturyzacji zatriumfowała nad słabym ciałem.

Działanie: Jeżeli poświęcisz na konstruowanie urządzenia dwa razy więcej czasu i podniesiesz PT testu o jeden stopień, zmontowany gadżet będzie o połowę mniejszy (jeśli to możliwe). W zależności od liczby Punktów Sukcesu uzyskanych w teście, MG może uznać, że urządzenie jest jeszcze mniejsze.

Planowe montowanie

Wymagania: Specjalizacja Technik albo Profesja Spec lub Monter

Opis: Nawet gdy szedł się odlać, wcześniej przygotowywał plan. A kiedy miał coś zmontować albo naprawić, stawiał się wręcz nieznośny. Najpierw pisał grafik, potem rysował schematy, ustalał sobie ilość i długość przerw, na koniec poprawiał wszystko po trzy razy. Na samo planowanie tracił godzinę. Trzeba jednak przyznać, że potem prace posuwa-

ły się w zawrotnym tempie i nawet jeśli coś sfuszerował, szybko naprawiał błędy i kontynuował robotę. Nie zdzierżyłem dopiero, gdy obliczył średnie zużycie amunicji i zaczął nam wydawać po dwa i pół pocisku na dzień.

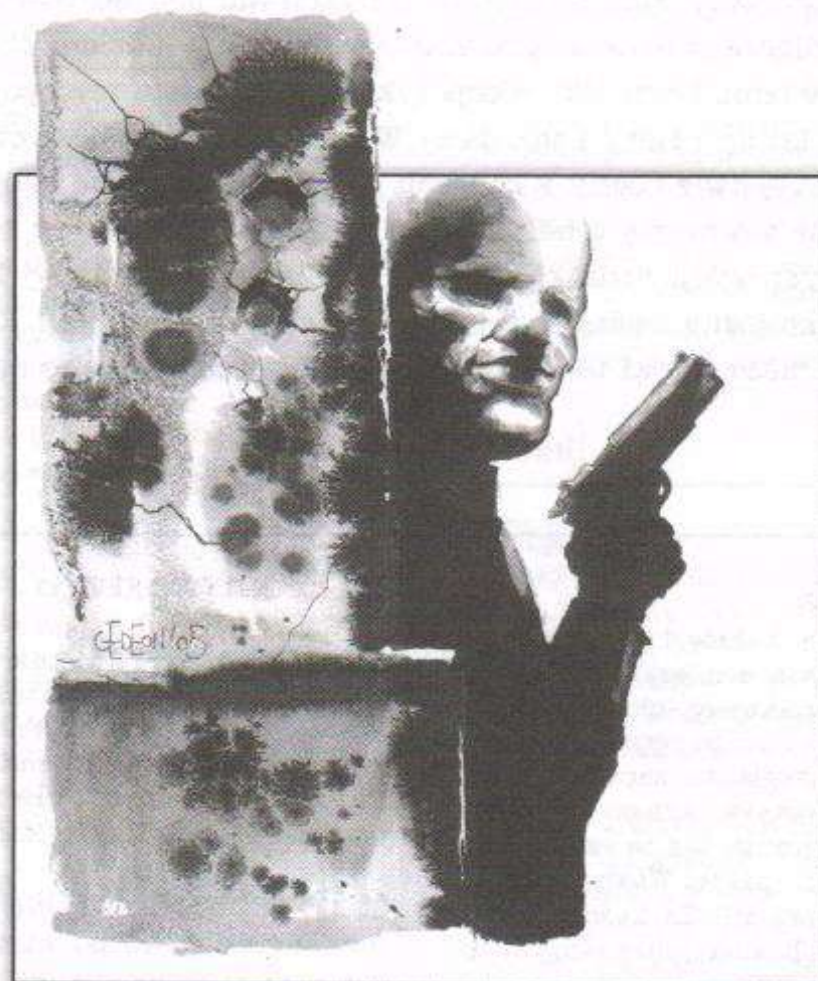
Działanie: Jeżeli przed rozpoczęciem napraw lub konstruowania poświęcisz pół godziny na dokładne zaplanowanie prac i przygotowanie warsztatu, w przypadku porażki testu Umiejętności tracisz tylko połowę poświęconego czasu, a nie cały czas potrzebny na wykonanie zadania.

Perplexer

Wymagania: dowolna Specjalność 4+

Opis: Niektórzy zamykają się w wąskim kręgu zainteresowań, inni wolą znać się na wszystkim. Mój znajomy należy do drugiej grupy. Naprawiał okręty w porcie w Nowym Jorku, montował windę w szybie górniczym w Appalachach, szyl nawet skafandry ze skóry aligatora. Ostatnio wypłynął w rejs na Karaiby i spodziewam się, że niedługo z wysp dojdą wieści o wielkim skoku technologicznym i wzroście standardu życia.

Działanie: Za każdą Specjalność na poziomie 4+ otrzymujesz premię +1. Premia dodaje się do Umiejętności bazowej związanej z tymi Specjalnościami, ale tylko na potrzeby działania Suwaka. Na przykład, jeżeli posiadasz Mechanikę na 6, oraz Specjalności Klepanie i Energię na poziomie przynajmniej 4, Suwak działa tak, jakbyś miał Mechanikę na 8.



ROZWIŃ SWOJĄ PROFESJĘ

Profesję Bohatera określają przede wszystkim odpowiednie Umiejętności, a Cecha z Profesji stanowi pewien bonus, sprawia, że twój Bohater jest bardziej niepowtarzalny i wyróżnia się na tle innych przedstawicieli tego zawodu. Dzięki Cechom profesyjnym z podstawki Chemicy mogą charakteryzować się większą odpornością na trucizny albo świetnym przygotowaniem do tworzenia środków leczniczych, Handlarze - niezwykłą zdolnością wciskania ludziom kitu lub rozbudowanymi znajomościami, Tropiciele - niespotykane rozwiniętą percepcją lub ogromną wiedzą na temat fauny i flory, i tak dalej. W podręczniku podstawowym na każdą Profesję przypadają dwie Cechy, z których gracz może wybrać tylko jedną.

Od teraz wybór stanie się trudniejszy i bardziej urozmaicony, bo gracz otrzymuje tutaj do dyspozycji dodatkowe dwie możliwości dla każdej Profesji. Nadal może wybrać tylko jedną Cechę, lecz już nie z dwóch, a z czterech. Każda z podstawowych Profesji może dzięki temu ukazać swoje nowe, nieznane dotąd oblicze.

Chemik

⊕ Kwas i zasada

Patrzysz na czarną kałużę i mówisz: olej. Wąchasz i dodajesz: z domieszką benzyny. Zamaczasz palec i smakujesz - ołowiowa kiepskiej jakości. Chodzi o to, że potrafisz rozpoznać substancję po wyglądzie, zapachu i smaku. Proste i często spotykane chemikalia rozpoznajesz automatycznie, zaś te rzadsze za pomocą testu Chemii (pakiet Wiedza ogólna) o PT ustalonym przez MG. Za każdy użyty zmysł (wzrok, zapach, smak) otrzymujesz w teście bonus +1 do Sprytu.

⊕ Rozcieńczanie

Byłby z ciebie świetny handlarz prochami albo paliwem. Wyciągasz 10% z dowolnego specyfiku, dodajesz szczyń, kredy, pieprzu lub aspiryny i nawet nałogowiec nie zauważy. Żeby rozpoznać, że substancja została rozcieńczona, trzeba zdać test Percepcji: Cholernie trudny, jeśli wyjąłeś 10%. Bardzo trudny, jeśli przywłaszczyłeś sobie 20% lub Trudny, gdy zabrałeś aż 30%. Poza tym substancja odpowiednio słabiej działa (słabsza benzyna, narkotyki, alkohol, leki, proch itd.) lub powoduje niechciane skutki uboczne (dolegliwości, szybsze zużycie silnika itd.).

Ganger

⊕ Dwóch na jednego

Jesteś specem od kopania jednego frajera wspólnie z kolegami. Świetnie się uzupełniacie. Gdy walczysz w grupie, możecie atakować jednego przeciwnika nawet w sześciu (a nie jak normalnie - w pięciu maksymalnie). Poza tym walcząc w przewadze liczebnej możesz przerzucić jedną kość w każdej turze walki.

⊕ Po prostu killer

Rwiesz się do bitki jak nikt inny - masz bonus +1 do Zręczności w testach walki wręcz. Ale jeśli trafisz na prawdziwego twardziela, ten szybko może zgasić twój zapal. Gdy tylko zostaniesz zraniony, bez względu na test Odporności na ból otrzymujesz większą karę, a bonus znika.

Gladiator

⊕ Wystarczy jedna ręka

Ciężka broń w twoich rękach jest jeszcze groźniejsza. Wymagana Budowa dla każdej broni ręcznej jest w twoim przypadku mniejsza o 4. Dodatkowo gdy zadawane obrażenia danej broni zależą od Budowy (nie dotyczy pięści), twoja Budowa traktowana jest tak, jakby była większa o 2.

Spotkałem kiedyś żołnierza. Uciekał z frontu. Opowiedział mi o eksperymentach Molocha. Każdy wie, że ten skurczybyk poddaje ludzi badaniom, ale czy wiedziałeś, że bada też ludzkie lęki? Otóż oddział wspomnianego żołnierza trafił do laboratorium. Tam wojskowi znaleźli ludzi podczepionych do dziwacznej aparatury. Mnóstwo dziwnych urządzeń, przede wszystkim zaś ekrany. Okazało się że, Moloch bada reakcje schwytanych, nie uwierzysz na co... na stare filmy, przedwojenne te niby straszne. Wiesz, takie jak „Piątek 13-stego”, „Noc żywych trupów” czy „Alien”. Pojeżdż do Vegas to je zobaczysz u Willy'ego Makabry. Tylko potem pomódł się, byś nie spotkał pojawiających się na ekranie stworów naprawdę. Kto wie po co Molochowi te badania?

Widlak



☼ Zawołajcie kolegów

Gdy walczysz z wieloma przeciwnikami, wtedy jakakolwiek broń w twoich rękach daje ci dodatkowy bonus +2 do Zręczności w testach walki wręcz.

Handlarz

☼ Umysł kupca

Budzisz się i mówisz sobie: dziś jest pierwszy dzień reszty mojego życia, dziś zbiję fortunę, taki jestem szczęśliwy, kocham wszystkich ludzi. Każdego dnia decydujesz, czy chcesz być zwyczajnym łajzą, jak każdy, czy też dokonujesz metamorfozy w wesołego akwizytora. Lata ćwiczeń i tysiące afirmacji sprawiają, że tego dnia otrzymujesz bonus +2 do Sprytu i Charakteru, ale pozostałe Współczynniki spadają o 1. Stan ten utrzyma się do czasu, aż prześpisz noc.

☼ Lepsza cena

Gdy chcesz coś tanio kupić, sam idziesz na zakupy. Gdy twoi koledzy chcą coś tanio kupić, również... wysyłają cię. Automatycznie płacisz o 10% mniej, niż trzeba (czyli 90% ceny), chyba że sprzedawca posiada tę samą Cechę. Ma się gadane, co nie? Niestety, nie znaczy to, że sprzedajesz za 110% ceny!

Kaznodzieja Nowej Ery

☼ Wierni

Gdy otwierasz usta, natychmiast wypływają słowa mądrości, dzięki czemu co głupszy słuchacz postanowią zostać twoimi uczniami i podążać za tobą. W każdym kwadransie przemowy na temat wiary wybierasz jednego konkretnego słuchacza (BN) i wykonujesz przeciwstawny test swojej Perswazji: przeciwko jego Charakterowi. Każdy Punkt Przewagi powyżej 10 zamienia się na punkt Powiązań - właśnie zwervowałeś nowego wiernego! Przy Powiązaniach powyżej 3 wierny może z tobą wędrować.

Jednak kij ma dwa końce. Każdy dodatkowy słuchacz o bardzo słabym Charakterze (poniżej 8 - najczęściej będą to nędzarze, dzieci, staruszki itp.) może się do ciebie przyłączyć

nawet wbrew twojej woli. Rzuć za każdego takiego patałacha k20 - przy wyniku 20, chcesz czy nie chcesz, zdobywasz wiernego z Powiązaniami ustalonymi przez MG!

☼ Moc wiary

Bądź przewodnikiem duchowym i dla siebie, i dla innych. Doradza, podtrzymuj na duchu, szerz swoją wiarę, a kiedy trzeba, ukręć łeb opornym. Przy testach umiejętności z pakietu Empatia i Siła woli otrzymujesz bonus +1 do Charakteru, zaś przy testach umiejętności z pakietu Negocjacje aż +2 do Charakteru. Ponadto, jeśli zechcesz, za pomocą przemowy dodajesz każdemu słuchaczowi bonus +1 do przeprowadzanego właśnie przez niego testu umiejętności z pakietu Siła woli.

Kowboj

☼ Pojedynek

Billy Kid, Jessie James - każdy z nich posiadał tę Sztuczkę. Test pierwszego strzału po dobieciu broni krótkiej (pistolet, rewolwer) możesz przerzucić. Przerzucasz cały test, a nie wybrane kości. Wynik przerzuconego testu musisz zaakceptować.

☼ Kolesz zwany koniem

Gdy ktoś cię zezłości - tupiesz, gdy rozśmiesz - rżysz. Ale koniem zwa cię z innego powodu. Wszystkie umiejętności z pakietu Jeździectwo posiadasz od razu na poziomie 2, dodatkowo każdy z testów tych umiejętności możesz przerzucić raz na sesję. To jeszcze nie wszystko! Testy Opieki nad zwierzętami są dla ciebie łatwiejsze o poziom, jeśli dotyczą twojego wierzchowca.

Kurier

☼ Ze wchodu na zachód

Gdy kierujesz jakąś dłuższą, co najmniej kilkudniową wyprawą, gdzie liczy się wybór drogi, skrótów, noclegów, postojów itd., pokazujesz co potrafisz. W ciągu każdych trzech dni podróży przebywacie drogę, jaka normalnie zajęłaby cztery dni. Czyli co trzy dni

Wiesz, mój kumpel - powiedzmy - znalazł kiedyś sztabkę szczerzego złota! Dasz wiarę? No, nie byłoby to takie dziwne, gdyby nie fakt, że miała wytłoczony napis: „Fort Cośtam, Rezerwy Złota Stanów Zjednoczonych” i jakiś numererek o naprawdę wielu cyfrach. To by wskazywało na to, że w tym Fortie Cośtam leży od cholery sztabek złota. No, bez jaj! Co najmniej jedna sztuka na każdą liczbę poniżej tej, co była wytłoczona, a pewnie i jeszcze więcej. No w sumie fakt, po cholere komu złoto w tych czasach, na pieniądze nie zamienisz, najwyżej walniesz się sztabą w łeb, żeby ukrócić swoje cierpienie. Chociaż zaraz... Zamienić... Gdyby Nowy Jork znalazł to złoto i przetopił na monety, pieniędzy starczyłoby na NJ, PA i Teksas! Jeśli byłby ze szczerzego złota, może wtedy te południowe wsiury i średniowieczni robole doceniłoby wartość pieniądza. Tylko jak się ten fort nazywał... Fox, Cocks, chyba jakoś tak...

Dream Weaver

możecie sobie posiedzieć nad rzeczką łowiąc rybki, a i tak dotrzecie na czas.

Trakt

Wybierz jedną zaznaczoną na mapie trasę o długości do 1000 km (wynotuj, jakie łączy ona miasta). Tę wybraną trasę znasz jak własną kieszeń, wiesz co się znajduje na 6 km w każdą stronę od niej. Na tej trasie nigdy się nie zgubisz, znasz tu osady, kryjówki, skróty i wiesz, do jakich miast prowadzą odchodzące od niej drogi.

Łowca

Kto szuka ten znajdzie

Stanowilibyście świetny tandem z Handlarzem. Ty znajdziesz każdy towar, on załatwi lepszą cenę. Dodajesz +10% do Dostępności towarów, których szukasz, z wyjątkiem tych o Dostępności 0%. Cecha dotyczy szukania towaru w okolicy, a nie w konkretnym sklepie.

Zdobywanie informacji

Dobry Łowca to taki, który zawsze, wszędzie i od każdego dowie się tego, co zechce. Po nitce do kłębka - to dewiza najlepszych. Zawsze, gdy wypytujesz o informacje, zwiększasz swoją Perswazję o 4.

Łowca mutantów

Klucz do Teksasu

Nietolerancyjni ludzie czują do siebie pewną słabość. Zawsze fajnie jest wspólnie ponarżać na cały brud świata i kłać na tych, którzy winni są wszelkiemu nieszczęściu. Dlatego Teksasńczycy lubią Łowców mutantów. To swoje chłopcy, dobrze czynią i niech im Bóg przyświeca kagankiem. Jako Łowca mutantów otrzymujesz bonus +4 do Charakteru w kontaktach z Teksasńczykami. A tak poza tym, to po prostu cię lubią i już.

Szczeplonka

Wieloletnie przepychanki z mutantami zszargały ci zdrowie, ale jednak żyjesz do dziś, a to znaczy, żeś twardziel i byle radioaktywne splunięcie czy zmutowany świerzbi cię nie załatwi. Posiadasz większą odporność na jady mutantów i choroby roznoszone przez mutki. Świństwa te działają na ciebie zawsze z mniejszą siłą, tak jakbyś automatycznie zdał test Kondycji.

Mafiozo

Twardy

Nie ważne, co tak naprawę potrafisz. Ważne, czy w krytycznej sytuacji zachowasz się jak twardziel, czy narobisz w majtki. Na szczęście ty jesteś twardy. Nie można cię w żaden sposób zastraszyć, a testy psychologiczne (pakiet Negocjacje, Empatia, Siła woli) są przeciw tobie trudniejsze o poziom.

Test lojalności

Jesteś szefem, a jeśli nawet nie, to na pewno nim szybko zostaniesz. Ludzie cię słuchają, ufają ci i dwa razy się zastanowią, zanim cię zdradzą. Gdy werbujesz ludzi do własnej szajki, otrzymujesz za darmo 3 punkty Powiazań z każdym z nich (patrz Bohater2. Ludzie, których potrzebujesz).

Medyk

Specjalista

Gdy przyjdzie do ciebie ktoś ze złamaniem albo oparzeniem, musisz sobie porządnie golnąć whiskey, żeby wymyślić, co z tym fanatem zrobić. Ale jeśli zjawi się koleś z raną postrzałową, nawet nie muszą cię budzić, opatrzysz to przez sen. Wybierz jedną ze specjalizacji: choroby, zatrucia, rany cięte i szarpańskie, postrzały. Otrzymujesz dla niej bonus - 20% w testach leczenia.

Dobrze, już dobrze, opowiem wam o tym cholernym Assholes City. Miasteczko leży niedaleko Chicago i ostro dostało podczas wojny. Co tu dużo mówić, najpierw przetoczyła się po nim fala uderzeniowa, a ci, co przeżyli, dostali taką dawkę promieniowania, że maszynki Tostera zaczęłyby szwankować. Nie było to jedyne takie miasto, a jednak wyróżnia je coś szczególnego.

Byłem tam raz. Ten raz mi starczył, żeby posrać się ze strachu. I Bóg mi świadkiem, za żadne gamble tego świata nie wrócę do Assholes City!

To miała być wyprawa jak setki innych. Ruszyłem z paroma kumplami i liczyliśmy na duży łup. Miasto wyglądało na nienaruszone. Zatrzymaliśmy się przy najlepiej zachowanym budynku i już mieliśmy wyjść z samochodu gdy zobaczyliśmy psa. Pies jak pies, niby normalny, ale zamiast mordercy miał dupę i nią szczekał! Okazało się, że pysk zamienił mu się miejscami z tyłkiem. Mutacja pomyśleliśmy i otworzyliśmy drzwi do budynku. Na powitanie wyszedł nam człowiek i powiedział „Dzień Dobry!”, dolegało mu to samo co psu. Padł strzał i zaczęliśmy spieprzać. Zewsząd zaczęli wypełzać twarzo-dupi, wszyscy tacy sami, wsiedliśmy w brykę i uciekliśmy.

Nie wierzycie? Też bym nie uwierzył, gdybym nie zobaczył tego na własne oczy.

Kemer



⊕ Gwarancja bezpieczeństwa

Czyste rączki, gumowe rękawiczki i tak dalej. Można się śmiać, ale fakty są takie, że nigdy nikomu nie spaprałeś rany. Nawet jeśli nie zdasz testu Pierwszej pomocy lub Leczenia ran, nie spowodujesz przez to zwiększenia się kary od rany.

Monter

⊕ Raz, dwa, gotowe

Z reguły, gdy zaczniesz poganiać mechanika, to jedynie go wkurzysz i albo spieprzy to co robił, albo zdiei cię kluczem francuskim przez łeb. Jeden na stu rzeczywiście przyspieszy i zrobi wszystko jak trzeba. Jesteś takim właśnie wyjątkiem. Możesz spróbować naprawić (zmontować itp.) daną rzecz dwa razy szybciej (czyli w połowie wymaganego czasu), ale za to Suwak w tym teście wędruje o poziom w górę.

⊕ Cały świat jest druckiem

A gdy ciebie ktoś pogania, nie musisz go nawet walić po łbie kluczem francuskim. Po prostu olewasz go, jak i wszystko inne, co się wokół dzieje. Pożary, wybuchy, świszczące kule, beczące kozy i tajfuny, wszystko to jest tylko odległym tłem. Dla ciebie cały świat jest druckiem, który akurat skręcasz. Naprawiając lub montując ookolwiek, nie otrzymujesz kary za przeszkadzające w pracy warunki.

Najemnik

⊕ Czwarty bieg

Każde dziecko wie, że trudniej trafić w ruchomy cel, niż w nieruchomą tarczę. Dlatego podczas strzelanin kolesie pod obstrzałem śmigają ile sił w nogach, klucząc przy tym, jak się da. Świetna technika, tylko coś za coś: o celnym strzelaniu w biegu można zapomnieć. He, he, to znaczy większość frajerów może zapomnieć, bo ciebie to nie dotyczy. Gdy biegniesz, nie otrzymujesz kary (+30%) do testów strzelania. Zaś gdy pędzisz na złamanie karku, możesz strzelać, otrzymujesz tylko -30% kary.

⊕ Swoje przeszedłem

Koleś, który potrafi jedynie plewić grządki albo zbudować radio z rupieci, nie zostaje najemnikiem. Możesz być dobrym snajperem albo umięśnionym szturmowcem, czy nawet szurniętym saperem, ale podstawy tego fachu znać musisz. Wszystkie umiejętności z pakietów Walka wręcz i Siła woli otrzymujesz od razu na poziomie 1.

Ochroniarz

⊕ Łapacz kul

Jak to możliwe, że dobry ochroniarz w krytycznej sekundzie skacze zasłaniając sobą swego klienta i zbiera na siebie postrzał przeznaczony dla tamtego? Czy jest szybszy od kuli? Na pewno nie jest, a przecież historia zna takie przypadki. Odpowiedź jest prosta: każdy z nich posiadał tę Cechę. Gdy znajdujesz się w odległości do 5 metrów od osoby, którą chcesz zasłonić i do tego widzisz strzelca, który właśnie naciska spust, możesz zebrać kulę na siebie (o ile ta była celna). W takiej sytuacji zawsze dostajesz w tułów, więc zawniasz załatw sobie mocną kamizelkę.

⊕ Mam cię

Z tobą naprawdę nie ma żartów. Gdy ktoś zbyt szybko poruszy się w twoim pobliżu, najpierw go przewracasz i unieruchamiasz, a dopiero potem pytasz, o co chodzi. Posiadasz Sztuczkę Obezwładniania, a dodatkowo otrzymujesz bonus +2 do Budowy podczas jej stosowania. Musisz jednak spełniać Wymagania dla tej Sztuczki.

Sędzia

⊕ Ja w tym nawet śpię

Kamizelka kuloodporna to twoje ubranie robocze, strój odświętny oraz pidżama. Zdejmujesz ją tylko po to, żeby załatać dziury lub założyć nową. Nosząc pancerz pokrywający tylko tułów i o Redukcji nie większej niż 2, nie otrzymujesz za niego żadnej kary do testów. Jednak jeśli założysz cięższy pancerz albo jakikolwiek pancerz na inne lokacje, wtedy otrzymasz całą, nie zmniejszoną karę za noszenie pancerza.

Każdy wie, że w Salt Lake City wymyślono już chyba każdą religię. Kościół Czerwonego Słońca to początek góry lodowej. Są wyznawcy Molocha, słyszałem też o kulcie oddającym cześć kaktusom. Ale i tak wśród całej tej śmietanki najciekawsza jest grupa nazywająca siebie Kapłanami Płonącego Ognia. Banda cholernych piromaniaków, która chce palić wszystkich niewiernych. Piromaniaków, a nie pyromaniaków. Słuchaj co mówię, grupa jest tak wyalienowana, że w samym Mieście Tysiąca Proroków skazano grupę na wygnanie. I może był to koniec problemu dla klechów z Salt Lake, ale początek kłopotu dla reszty świata. Świry ruszyły na południe i palą wioski po drodze. Mam nadzieję, że spalą Neodżunglę jak już do niej dotrą. Tyle dobrego mogą zrobić te świry.

Diabellus

rozwiń swoją profesję

Rentgen

Oklamywać można każdego, jednak w przypadku Sędziego to strata czasu, a w dodatku można go tym zdenerwować. W trakcie rozmowy możesz przerzucić test Postrzegania emocji dotyczący rozmówcy. Ponadto testy Blefu przeciwko tobie są trudniejsze o poziom.

Spec

Doktor Brain

Masz jedyną i niepowtarzalną szansę stać się jajogłowym mutantem, geniuszem na miarę swoich czasów. Tylko tu i teraz dostaniesz 4 punkty do Sprytu w zamian za głupie 2 punkty z dowolnego fizycznego Współczynnika (lub po jednym z dwóch różnych fizycznych Współczynników). Mowa o Zręczności, Budowie i Percepcji, żeby nie było niedomówień. Jest jeden warunek: to właśnie na Spryt musisz przeznaczyć największy wynik podczas ustalania poziomów Współczynników. Ale tylko pomyśl, może uda ci się nawet wyjść poza dwudziestkę!

Wiedza pewna

Przy korzystaniu z porad teoretyków należy stosować zasadę ograniczonego zaufania. Gdy nie ma wyboru, można jajogłowego posłuchać, ale gdy się taki zaklina, że trzeba przeciąć czerwony drucik a nie zielony, to niech mądrała sam przecina. Ty należysz do chlubnych wyjątków, jesteś człowiekiem, który doradza tylko wtedy, gdy jest pewien tego, co mówi. Przy testach wiedzy w celu wspomagania testów umiejętności praktycznych nieudany test wiedzy nie powoduje kary do testu umiejętności praktycznej.

Szaman

Kapłan Tornado

Będąc Kapłanem Tornado, należysz do ekstraklasy zarówno wśród ćpunów, jak i wśród szamanów. Po pierwsze, nie uzależniasz się od Tornado. Po drugie, efekty kaca po zażyciu Tornado działają na ciebie tylko z połową

mocy. Po trzecie, potrafisz dwukrotnie wydłużyć czas działania działki. W końcu po czwarte, potrafisz przenieść się z kimś zażywającym w pobliżu Tornado, samemu nie biorąc niczego! To ostatnie pod warunkiem, że zażyłeś czarny proszek nie dawniej niż przed tygodniem. Coś jeszcze? Tak, ty po prostu naprawdę lubisz Tornado.

Wyczulony

Zmiany w środowisku, promieniowanie, mutageny, eksperymenty Mclocha i pomysłowość ludzi odpowiedzialne są za pojawienie się w naszym świecie wielu nowych fenomenów. I ty się do nich zaliczasz. Masz szósty zmysł, dzięki któremu wyczuwasz w pobliżu silną agresję - np. czających się bandytów, bestie, mutki, czatujące zwierzęta itd. Ale pamiętaj - tylko agresję, a nie np. wszelkich ludzi o podłym charakterze czy wałęsające się bez celu dzikie zwierzęta. Im bardziej agresywne, im bliżej, im bardziej dotyczy ciebie, tym łatwiej i wyraźniej to poczujesz. I oczywiście nie wywęszysz swoim szóstym zmysłem żadnych robotów, chyba że wściekłego juggernauta.

Szczur

Worek na śmieci

Gdy inni przymierają głodem i przeszukują ruiny w poszukiwaniu czegoś zdatnego do jedzenia, ty zadowalas się rzeczami dla nich niejadalnymi. Nie napiszę tu, co to za rzeczy, bo jeszcze przeczytają to inni i nigdy ci już nie podadzą ręki. Innych ludzi tym swoim „jedzeniem” nie wyżywisz, ale siebie, owszem. Ważne, że jeśli tylko nie zamkną cię w czterech sterylnie czystych ścianach, z głodu nie umrzesz. Wystarczy trochę ruin czy zwykłą łąka i zawsze coś tam znajdziesz. Wystarczy, by przeżyć.

Post

Każdy Szczur na swój sposób przystosował się do nędznego życia. I wiesz, nie można nazwać słabeuszami tych wszystkich obszarpańców szperających po ruinach, bo widzisz,

Teksasńczycy są żalosni. Rzygać mi się chce na myśl o tych rasistach. Tworzą piekło, myśląc, że tak jest lepiej. Gówno prawda. Słyszałeś o Chloe Marshall? Została zgwałcona. W nocy. Nawet nie pamięta sprawcy. Pogodziła się z tym i odważnie przeszła ciężką ciążę. Obiecała sobie, że pokocha to dziecko z całych sił. Nawet zaczęła się cieszyć, że zostanie matką. Dziewięć miesięcy później wydała na świat chłopca. Znam wiele wersji, ale zawsze wychodziło, że młody miał jakąś wyraźną mutację. Odbierający poród Teksaniec, gdy zobaczył małego, rzucił nim o ścianę, a później spalił ciało. Chloe zaczęła wariować. Wpadła w obłęd. Trzy dni później uciekła. Podobno zaczęła mordować łowców mutantów. Najgłupsza bujda świata, wiem. Łowczyńni łowców mutantów. Też się śmiałem, ale oni naprawdę giną. Nikt jej nie wytłumaczył, że zachowuje się głupio. Ma obsesję i wcale się jej nie dziwię. Ten świat jest chory. Przeszkadza mi w tym tylko jedno. Mój kumpel poszedł zabić jakieś mutancie ścierwo i od tygodnia nie wraca.

Eliash



wszyscy słabi dawno już pomarli. Ty sam jesteś na tyle zahartowany trudnymi warunkami, że otrzymujesz tylko połowę wszelkich kar za głód, pragnienie i senność.

Treser bestii

⊗ Przyjaciel zwierząt

Gdy, wędrując przez dżunglę, wdepniesz z kolegami prosto w stado głodnych wilków, jedno jest pewne - masz większe szanse od pozostałych na pozostanie w jednym kawałku. Gdy MG testuje Agresję napotkanych stworzeń, dla ciebie testuje tylko połowę ich Agresji (MG nie rzuca kośćmi dwa razy, a jedynie raz). Może się zdarzyć, że wredne bydła zaatakują twoich kumpli, jednak ciebie zostawią w spokoju dopóki nie zajdziesz im za skórę.

⊗ W plecy

Ludzie z miasta nie lubią walczyć z wszelkimi Mowglimi i Tarzanami z lasów. Łupów to to ma przy sobie niewiele, a w dodatku potrafi czasem zaskoczyć jakąś sztuczką, wyniesioną ze świata dzikich bestii. Sęk w tym, że ty właśnie jesteś takim Mowglim i rzeczywiście znasz parę brudnych chwytów. Podczas walki, bez względu na inicjatywę możesz przeznaczyć jedną ze swoich kości na atak w sąsiedniego przeciwnika walczącego z kimś innym. Musisz zadeklarować taką akcję przed rzutem kośćmi.

Tropiciel

⊗ Po prostu tropiciel

Wiesz, czego przede wszystkim wymaga się od dobrego Tropiciela? Przede wszystkim świetnej zdolności tropienia. Dlatego weź sobie teraz bonus +4 do Tropienia, a nie będziesz narzekać. Bonus ten działa pod warunkiem, że poruszasz się na piechotę. Ale chyba nie miałeś zamiaru bawić się w tropienie z pokładu samolotu, co nie?

⊗ Na bank

Chrzanić odcyfrowywanie odcisków bucików na pustyni albo analizowanie zgiętych gałązek w lesie. Twoją specjalnością są miasta. Gdy trafisz do jakichkolwiek ruin przedwojennego miasta, czy to w świetnym stanie, czy ledwie rozpoznawalnym, zarośniętym czy zatopionym w błocie, zawsze wiesz, gdzie powinny być ważne i kluczowe miejsca, jak bank, kościół, szpital, czy nawet hipermarket. A to już połowa sukcesu, sam przyznasz.

Wojownik autostrady

⊗ Uff, było blisko

Dobry kierowca plus odrobina szczęścia może zdziałać cuda. Raz na sesję, zamiast zaliczyć krakę, możesz po prostu w efektowny sposób zatrzymać pojazd. Trochę tobą zarzuci, obróci, szarpnie, prędkość się wyzeruje, ale tobie ani bryce nic się nie stanie. Tylko nie zapomnij o tym, że twoje szczęście ma wyraźny limit!

⊗ Koncentracja

Gdybyś się zobaczył w lusterku podczas największego skupienia za kierownicą, padłbyś z wrażenia. Oczy zmieniają się w szparki, żyły na skroniach wyłazają jak u zapaśnika, a ty szarpiesz kierownicą w bulletime. Efekty są zdumiewające. Otrzymujesz bonus -30% do Prowadzenia pojazdów, ale za każdy test z użyciem tego bonusu otrzymujesz karę +5% do wszystkich testów ze zmęczenia.

Wojownik klanu

⊗ Dzikus

Może twój styl walki nie należy do najpiękniejszych, ale za to jest cholernie skuteczny i niespotykany. W końcu przez całe życie sparungowałeś się z krokodylami, niedźwiedziami, pumami i innym dzikim świnstwem. W walce z każdym przeciwnikiem masz do dyspozycji pulę 3 oczek, za pomocą których mo-

Znacie opowieść o śpiącej królewnie, chłopcy? Co mówisz, synku? Że to baśń? A takiego wała! Historia wydarzyła się naprawdę. I nie jakieś dawno, dawno temu, ale w zeszłym roku, jakoś tak. Był sobie rycerz. No taki gość z Appalachów, który z uzi i z tym, no, rapierem biegał. Ktoś mu kiedyś powiedział, że gdzieś tam hen, hen za lasami stoi szklana góra, a na jej szczycie trumna, też szklana. Spoczywała w niej piękna lalunia, dziewczyna chciałem powiedzieć, i spała zahibernowana. No a zbudzić ją mógł tylko pocałunek prawdziwego rycerza. A jakby już otworzyła oczka, wybawiciel mógłby ją sobie wziąć. A właściwie brać - ile razy będzie chciał i jak sobie zażyczy, he, he. Więc rycerz wybrał się w podróż. Górę zeszkloną znalazł, choć to pagór był co najwyżej, i wlaź na szczyt. A tam rzeczywiście: szklany pojemnik, a w środku wystrzałowa laseczka, znaczy się, białogłowa urodziwa. Szybkie główką rapiera potraktował i jał się do piękności dobrać. I wiecie co, chłopcy? Naprawdę się obudziła! Serio, serio... Że co, synku? A, nie, nie żyli długo i szczęśliwie. Jakiś czas potem, jak już zabrał ją do domu, wyrosły jej metalowe szpony. Przerobiła rycerza na mielonkę, jego dworaków zresztą też... Taki to popieprzony ten nasz świat, nawet baśnie źle się kończą.

Wagner

rozwiń swoją profesję

żesz w dowolnej chwili popsuć wyniki na kościach przeciwnika. Od ciebie zależy, czy zużyjesz wszystkie 3 oczka na jedną kość, czy też będziesz odejmował po jednym oczku od kilku kości, czy w końcu użyjesz po jednym oczku w różnych turach walki, czy nawet w kolejnych walkach z tym samym przeciwnikiem. Po prostu masz 3 oczka i gdy je zużyjesz, tego przeciwnika już nie zaskoczysz.

☼ Sprężyna

Co z tego, że chodzisz wiecznie przygarbiony i wieszysz wokół jak ples. Ważne, że nie da się ciebie zaskoczyć. Posiadasz Sztuczkę Pittbull i to bez względu na to, czy spełniasz wymagania dla niej.

Zabójca

☼ Cień

Zamachnąć się młotkiem i porządnie zdzielić przez łeb nic nie spodziewającą się ofiarę potrafi byle dureń. Cała sztuka polega na tym, żeby najpierw zakraść się cicho i niezauważenie na odległość młotka. Gdy skradasz się do ofiary, wszelkie testy Wypatrywania i Nasłuchiwania przeciwko tobie są dla niej o stopień trudniejsze. Cecha łączy się z działaniem Sztuczki Ciszej niż cień.

☼ Zamachowiec

Każdy dobry Zabójca powinien mieć swojego konika, coś, w czym jest naprawdę w dechę. Jeden jest świetny w rzucaniu nożem, inny w skradaniu, jeszcze inny w truciznach. Ty jesteś snajperem. Jeśli przygotowałeś się do strzału i mierzyłeś w cel co najmniej pół minuty, wtedy utrudnienia za odległość powyżej 200m są dla ciebie mniejsze o -20%. Dodatkowo, gdy po półminutowym mierzeniu celujesz w głowę, otrzymujesz za to tylko +60% utrudnienia, a nie +80%.

Zabójca maszyn

☼ Hak na maszynę

Widziałeś kiedyś, jak łowcy krokodyli łążą sobie pomiędzy tymi głodnymi gadami i nic im się nie dzieje? Tak samo łowcy węży depczą sobie po wijących się kłębówiskach i nic. Gdybyś ty tak zrobił, zostałyby z ciebie buty i może kapelusz. Sekret polega na tym, że oni robią to przez całe życie i wiedzą, jak nie dać się zeżreć swoim pupilom. A ty masz podobny talent, tyle że dotyczy maszyn Molocha. Gdy zechcesz, możesz sprawić, by maszyna zaatakowała właśnie ciebie zamiast kogoś innego, albo odwrotnie, żeby zaatakowała kogośkolwiek innego (jednak nie możesz dokładnie wybrać celu) ze swoich wrogów, a nie ciebie. Warunkiem jest, by maszyna miała taką

samą, nie utrudnioną możliwość zaatakowania wybranego celu. I jeszcze jedno: Cecha nie dotyczy maszyn o Zaawansowaniu programu powyżej 3.

☼ Poznaj swojego wroga

Co by nie mówić, o robotach wiesz wszystko. Prawie wszystko. No, po prostu sporo. Dobra, konkretnie chodzi o to, że otrzymujesz bonus +2 do Sprytu i Percepcji w testach dotyczących maszyn Molocha.

Złodziej

☼ Ukrycie

Dopóki cię nie złapią, jesteś niewinny. A twoja w tym głowa, żeby cię nie złapali. Jesteś w stanie po chwili rozglądania się znaleźć dla siebie najlepszą możliwą kryjówkę. Jeśli gdzieś w pobliżu jest duża nora, ty ją znajdziesz, jeśli gdzieś stoi wrak samochodu - schowasz się do bagażnika. Jeśli jest rów, już w nim siedzisz. Po prostu masz gwarancję, że lepszej kryjówki tu nie ma. Mowa tylko o tym, jak dobrze kryjówka cię ukryje, a nie np. czy ma tylne wyjście, czy jest wygodna itp.

☼ Kasiarz

Zamki to twoja specjalność, ale prawdziwe mistrzostwo pokazujesz dopiero wtedy, gdy wszyscy wokół zamkną gęby, przestaną się wiercić i zapanuje idealna cisza. Każde najmniejsze pstryknięcie i szurnięcie rysuje ci przed oczami obraz zamka, niczym rentgen. A reguła? Zawsze, gdy wokół panuje cisza i spokój, a ty się nie śpieszysz i poświęcasz na otwarcie zamka co najmniej dwa razy więcej czasu, niż wymaga MG, otrzymujesz bonus -30% do testu.

Żołnierz

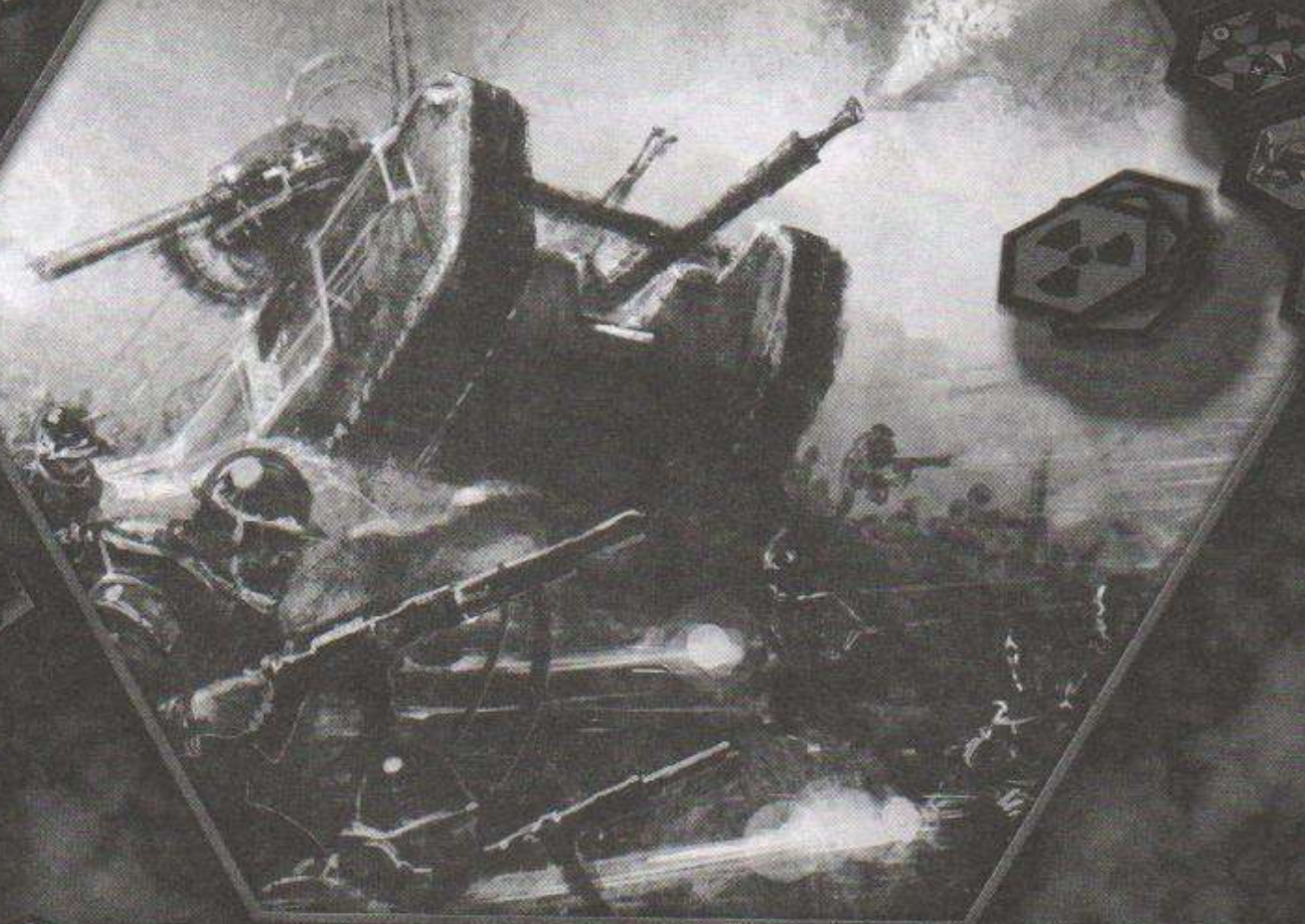
☼ Walka pozycyjna

Na polu walki, gdy kule świstają wokół, nie ma nic ważniejszego niż dobra kryjówka. Większość strzelców wyściubia tylko głowy, ale otrzymuje za to +20% utrudnienia do strzelania. Ty masz się lepiej, bo żadnej kary za to nie dostajesz.

☼ Pompki w zbroi

Gdy lata temu musiałeś trzaskać pompki z kowadłem na plecach, marzyłeś o uduszeniu sierżanta. Dzisiaj jesteś mu za to wdzięczny. Za noszenie pancerzy otrzymujesz mniejszą karę, niż inni - każde 20% kary z pancerza oznacza dla ciebie tylko 15%.

MICHAŁ GRACZ NEUROSHIMA HEX!



NEUROSHIMA HEX jest szybką grą taktyczną przeznaczoną dla 2 do 4 graczy.

Gracz może dowodzić powolnymi lecz wytrzymałymi maszynami, supermobilnymi żołnierzami, nieprzewidywalnymi gangerami lub niezwykle szybkimi mutantami.

Rozgrywka w NEUROSHIMĘ HEX trwa około 20 minut.

Zawartość: 1 plansza do gry, 35 żetonów armii Molocha, 35 żetonów armii Posterunku, 35 żetonów armii Hegemonii, 35 żetonów armii Borgo, 9 Znaczników Ran, 4 Liczniki Zniszczeń Sztabów, instrukcja.

NEUROSHIMĘ HEX kupisz za pośrednictwem www.plus.wydawnictwoportal.pl oraz w dobrych sklepach z grami

REBEL PL
poleca!

GRĘ POLECAJĄ:

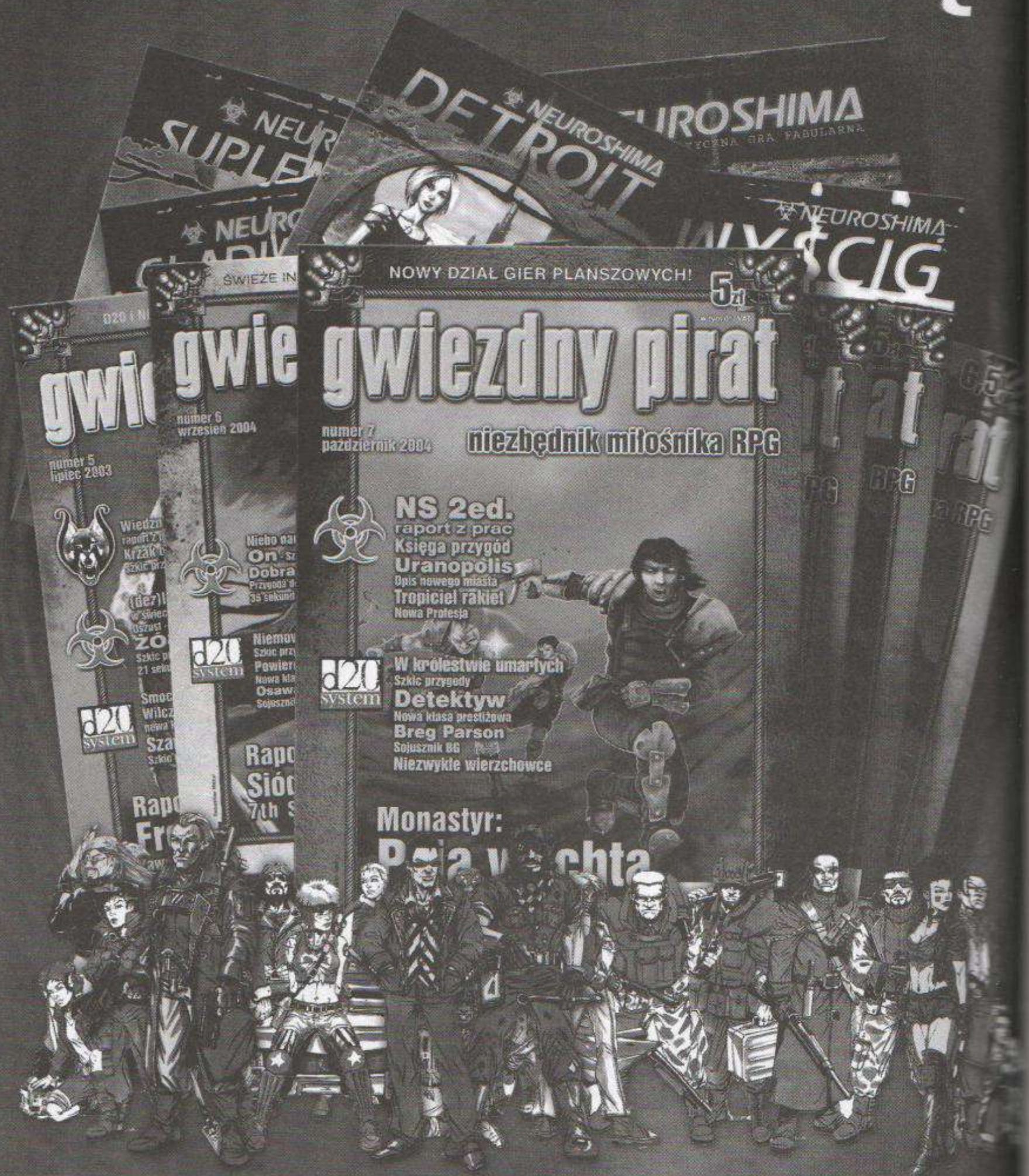
**TAKTYKA I
STRATEGIA**
Militarny Magazyn Historyczny



KOMANDOS

gry-planszowe.pl
portal miłośników gier planszowych i karcianych

Schron się przed Bombą!



GWIEZDNY PIRAT POSIADA DZIAŁ
NEUROSHIMY
TWORZONY PRZEZ JEJ AUTORÓW.
SZUKAJ W EMPIKACH I DOBRYCH SKLEPACH RPG



NEUROSHIMA: E

Edited by Foxit PDF Editor
Copyright (c) by Foxit Corporation, 2003 - 2010
For Evaluation Only.

Poznaj sekrety Tornado: (...) Gdy próbujesz się odezwać, słychać tylko dzikie charczenie. Nie czujesz rąk ani nóg, narasta w tobie ochota, żeby poderwać się i krzyczeć. Podchodzi druga stewardessa, ma głowę psa...

Przybądź z Europy: (...) W Europie wylądowali kosmici, a Moloch jest ich dziełem. Porywają ludzi - jak to UFO - i pożądają przestrzeni życiowej oraz ziemskich kobiet.

Zostań mistrzem sztuk walki: (...) Przewrócony, nadal nie jesteś bezbronny - silnym kopniakiem możesz ściskać z nóg przeciwnika. Możesz podciąć przeciwnika samemu będąc przewróconym i bez posiadania inicjatywy. Otrzymujesz karę -6 do Zręczności w teście.

Typhoon Village: (...) Wyobraź sobie wioskę, która składa się z baraków, autobusów szkolnych, małej przystani, kilkunastu domków i ponad stumetrowego kadłuba wyrzuconego na brzeg okrętu podwodnego.

Cała prawda o pancerzu wspomaganym: (...) Pewnie chcesz się dowiedzieć, czy ten legendarny pancerz wspomagany służy do przyspieszania ruchów, czy też raczej do ich spowalniania.

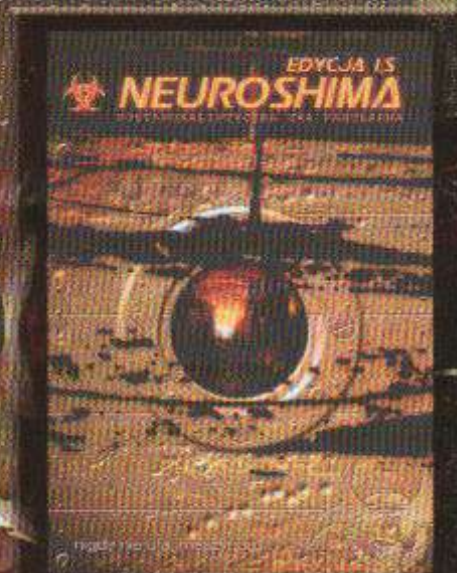
Ujarmij maszynę Molocha: (...) Dopiero gdy solidnie pogrzebiesz w programie rozpoznania bojowego, zdołasz sprawić, że wojownik będzie walczył po twojej stronie i nie skrzywdzi twoich kumpli chociażby z tego powodu, że mają inny kolor skóry albo większego gnata na ramieniu.

Księga Montera: (...) Następnie łączysz je ze sobą w taki sposób, żebyś łatwo mógł je rozłączyć, gdy już będą nagrzane. Powstaje długa sprężyna - oba jej końce włączasz w obwód elektryczny. Gratulacje! Właśnie zbudowałeś regulowany grzejnik oparty na oporniku dekadowym.

Dodatkowe Cechy Profesyjne: (...) Zamachnąć się młotkiem i porządnie zdzielić przez łeb nie nie spodziewającą się ofiarę potrafi byle dureń. Cała sztuka polega na tym, żeby najpierw zakraść się cicho i niezauważenie na odległość młotka.



Wydawnictwo Portal
ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice
tel./fax. (032) 334 85 38
www.wydawnictwoportal.pl
e-mail: portal@wydawnictwoportal.pl
www.neuroshima.valkiria.net
www.neuroshima.org
Patronat: Wrota Wyobraźni
Cena: 35zł



Dodatek do gry
Neuroshima