



NEUROSHIMA

OLÓW



niech twój wróg zatańczy krwawy taniec do muzyki ołowiu



NEUROSHIMA

POSTAPOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA

OŁÓW

Autorzy dodatku:

Rafał „Hologram” Trąbski, Krzysztof „Świstak” Ratajczak

Ilustracje:

Rafał „Hologram” Trąbski, Paweł Szymański

Obróbka grafiki:

Krzysztof „Świstak” Ratajczak

Projekt okładki:

Rafał „Hologram” Trąbski, Krzysztof „Świstak” Ratajczak

Skład:

Krzysztof „Świstak” Ratajczak

Korekta:

Rafał „Hologram” Trąbski

Podziękowania:

Dziękujemy **Piotrowi Ratajczakowi, Krystianowi Kycia, Mackowi the Knife, Rdo oraz CBG** za wspieranie nas, wytykanie i wyszukiwanie błędów oraz podrzucenie kilku pomysłów bez których OŁÓW nie wyglądał by tak jak teraz

Dodatek ten może być kopiowany lub powielany w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody autora, jedynie w całości! Jakiegokolwiek podobieństwo postaci i miejsc przedstawionych w tym dodatku do osób żyjących jest całkowicie przypadkowe.



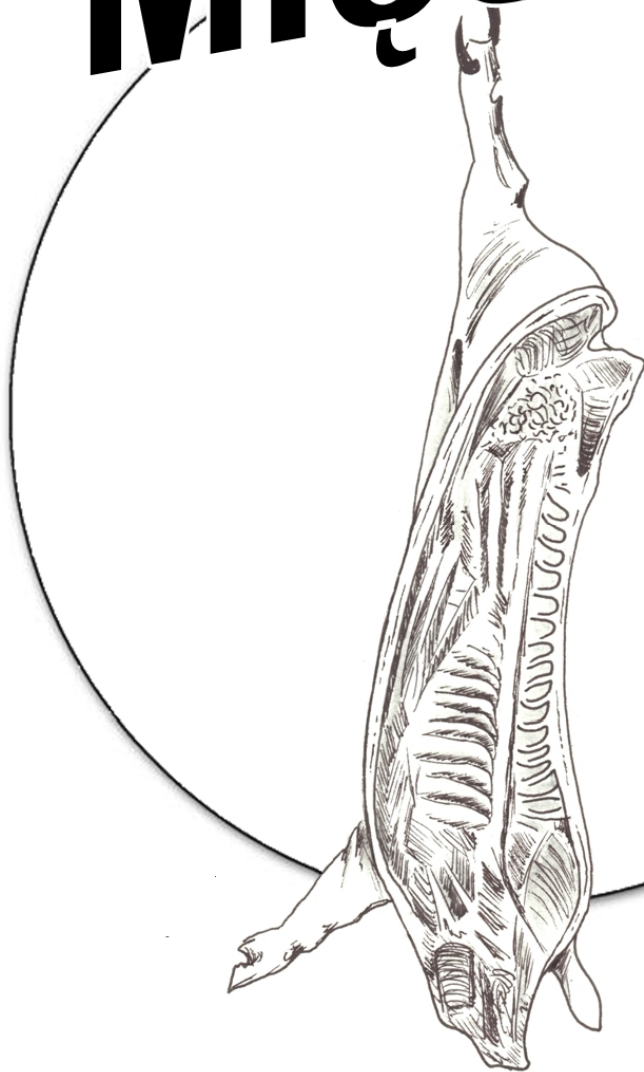
ORBITAL
NEUROSHIMA.PL



Spis treści

Mięcho	3
Szczęście	4
Cechy wolne	5
Sztuczki	7
Rusznikarz	19
Warsztat rusznikarza	21
Zacinanie się broni	25
Sprzęt	27
Zbrojownia	37
Broń biała	38
Broń palna	41
Rewolwery	42
Pistolety	44
Pistolety maszynowe	50
Karabiny powtarzalne i samopowtarzalne	55
Karabinki automatyczne	58
Strzelby	63
Karabiny wyborowe	65
Karabiny maszynowe	68
Wyrzutnie i granatniki	69
Czarny karabin i jego kuzyni	70
Rewolucyjny „plastik” czyli pistolety Glocka	77
Nie tylko P226 człowiek żyje, czyli inni Drwale	81
Kałasz i jego kuzyni, czyli: bracia Rosjanie	84
Magazyn amunicji	89
Kamizelki kuloodporne	103
Ustrzel gnoja... czyli walka strzelecka	III
Kącik sadysty... czyli nowa mechanika obrażeń	123
Lazaret... czyli o leczeniu ran	135
Ołów - piąty Kolor	141
Psionik	151

Mięcho



Nie śliff się, ani nie szczerz tak głupio. Dla tych, dla których nazwa tego rozdziału wydaje się myląca, wyjaśniam od razu, że będzie on dotyczyć mechaniki gry, części naszych zmian i propozycji. Mam nadzieję, że teraz wszystko jasne? Nie, nie jest to professionbook dla Rzeźnika, ani dodatek o powojennej kuchni.



Szczęście

Możesz wierzyć, lub nie, ale ostatnie 10 pieprzonych lat spędziłem na Froncie, służyłem na Posterunku. Nie, nie w oddziałach dywersji, jeszcze jedna taka uwaga, a moja czterdziestka piątka wyskoczy z kabury. Służyłem w różnych miejscach i wielu oddziałach. Rzucali nas na martwe pustkowia Dakoty, blisko Molocha, sporo stacjonowałem też w Montanie, tam było nieco lżej, no wiesz - mniej syfu, sady w rze-kach i zdarzały się nawet żywe kaktusy. I wiesz co? Pierwsze lata były najcenniejsze, to one zrobiły ze mnie żołnierza. Potem szło już jakoś lekko. Mam brata, Kochamy się jak cholera, poszedł na Front razem ze mną, bo co innego miał zrobić? Ale mój braciszek to istna ciamajda, nie wiem jak on przeżył te 10 lat, ale zanim wynieśli go z sali, siedział tu ze mną i pił. Tak, ten grubas. Wyobraź sobie, że pół jego plutonu rozwalcował kiedyś taki stalowy skurwysyn z wirującymi kulami z kolcami, a on przeżył nie draśnięty. Kiedyś w jego HMMWV trafiła cholerna rakietą, wbiła się w silnik, ale nie wybuchła - pieprzony niewypał. Rok później Brian, bo tak ma na imię braciszek, biegnąc na czele oddziału potknął się i wpadł do wykupu na ulicy - to go uratowało, dwóch jego kumpi rozstrzelał mutant z M249. To nie wszystkie z niesamowitych fuksów mo-jego brata, ale nie starczyłoby wieczoru żeby Ci je opowiedzieć. Jedno wiem na pewno - mój cholerny brat jest chyba największym szczęściarzem na tym kontynencie! Zawsze ma fuksa no normalnie zawsze mu się upieczel!

Nowy Współczynnik - **Szczęście** - losowany jest tylko JEDNĄ kością K20 (w końcu to Szczęście, nie?) i testujesz go w każdej sytuacji, kiedy nie pasuje żaden inny Współczynnik a na wynik zdarzeń nie ma wpływu bohater, tylko trudne do przewidzenia czynniki zewnętrzne.

O co chodzi? Cóż, nie wiem, czy wierzysz mało mnie to obchodzi. Faktem natomiast jest to, że niektórych zdarzeń przedwcześnie nie da się przewidzieć, ani zaplanować z góry, podobnie jak niektórych rzeczy Mistrz Gry nie ustala wcześniej, pozostawiając to radosnej improwizacji. Czy znaleziona w szufladzie opuszczonego domu zapalniczka nadaje się jeszcze do użycia? Ile papierosów miał przy sobie bandyta i czy w ogóle jakieś miał? A może jesteś całkiem szalony i masz ochotę zagrać w ruletkę w Vegas? Nie zawsze fajnie jest zdać się na widzimisię Mistrza Gry, niekiedy to właśnie współczynnik Szczęście uratuje Ci dupę, kiedy znajdziesz się w tarapatkach, a kiedy indziej będziesz kłać na Szczęście, bo w piątę, odwiedzonej z rządu wiosce, nie będzie paliwa.

Ze Szczęściem różnie bywa - raz pod wozem, raz na wozie, no i nie wszyscy mają go tyle samo. Są farciarze, są pechowcy. Dlatego właśnie jeden z drużyn będzie ciągle miał fuksa, a inni będą siadać na kamieniach, pod którymi kryją się jadowite skorpiony. Co zrobić ze Szczęściem? Testy rób wtedy, kiedy los gracza zależy od jakiegoś nieprzewidywalnego czynnika - np: czy okienko jest wystarczająco szerokie, aby przepchnąć przez nie dupsko i jeszcze zabrać plecak - naprawdę, nie wszystko musisz znowu ustalać z góry, jeśli nie jest to elementem ważnym dla fabuły. Aha, czasem test Szczęścia dotyczy takich sytuacji, które są raczej trudne do rozstrzygnięcia na korzyść bohatera - np: wspomniana wcześniej gra w ruletkę. Gracz ze Szczęściem na 15 wygrywałby 3 razy na 4 gry, trochę to bezsensu. Daj mu więc ujemny modyfikator - nie będzie już tak często wygrywał, ale jego kumpel ze Szczęściem na 8 nie będzie miał prawie szans. Warto więc pochodzić z Vegas, no nie? Aha, no właśnie. Jeśli grasz gościem z Vegas, to raz, że dostajesz +1 do Szczęścia, to jeszcze wynosi ono minimalnie 10. Jak wylosujesz mniej, to i tak podskakuje do 10, fajnie, nie?

Jeśli już wysłuchałeś opowieści tego dziwnego faceta z Frontu, czas, żebyś wysłuchał nas. Tytułem krótkiego wstępu wypadłoby się przywitać, troszkę się z kolegą zapędziliśmy i już zaczęliśmy nawiązać, a tymczasem mógłbyś pomyśleć, że całkiem brakuje nam manier. Co to to nie! No więc nasz warsztat rusznikarski to nie tylko łysy grubasek, czyli ja. Mam jeszcze kilku wspólników z których najważniejszym gościem, bez którego zupełnie bym sobie nie poradził, jest Sasza, mój przyjaciel rosyjskiego pochodzenia, specjalista od broni z bloku wschodniego, wódki i dobrych imprez. Z Saszą jeszcze zdążyłeś się zakłócać, jak dojdziemy do działu o wszystkich braciach i kuzynach AK, on zna ich wszystkich. Wiesz, Sasza, gdy się pierwszy raz spotkaliśmy, wkręcił mnie nawet tak, że myślałem, że faktycznie jest potomkiem Kałasznikowa, tego konstruktora. Niezły numer, nie? No, drugim moim współpracownikiem jest niejaki Merry. To przezwisko, Merry to jego żona, ale są tak podobni do siebie, że... sam rozumiesz. Nie no, żartuję. Merry po prostu ma fioła na punkcie swojej kobiety, nawet po piętnastu latach szczęśliwego pożycia, niemożliwe, no nie? Ja też tego nie rozumiem, ale dajmy spokój specjalście od noży. Wreszcie Carl, nasz spec od amunicji, mistrz w jej elaboracji. Carl nie wyróżnia się niczym niezwykłym, może poza tym, że jest absolutnym mistrzem w tym, co robi. Nie słyszałem jeszcze, aby ktoś był niezadowolony z amunicji kupionej od Carla. Pracuje też u nas jeden czarny gościu i nie jest niewolnikiem, wyobraź sobie, to nie pieprzony Teksas. O, ta góra czarnych mięśni, która przewalila się między półkami to właśnie był Abel, nasz zaopatrzeniowiec i mechanik. Wiesz, ja i Sasza mamy już swoje lata, więc wolimy wysłać kogoś w trasę, niż sami się tłuc przez dwa Stany, aby dorwać łufę do jakiegoś rzadkiego karabinu myśliwskiego. No dobra, starczy tej gadaniny o zbudrach, zresztą wstęp miał być krótki, że co? A racja, ja jestem Mark, prowadzę ten warsztat od dwudziestu pięciu lat i możesz mnie pytać o co zechcesz. No dobra, nie pytaj, czy ta dziewczyna, która podała Ci gorzałę w naszym barze nosi majtki pod sukienką, bo tego nie wiem...



Cechy wolne

Tytułem krótkiego wstępu, eee nie, sorry, wstęp już był. Chcemy Ci zaprezentować kilka (w porządku, przesada, są tylko trzy) nowe Cechy dla twoich bohaterów - są to, uwaga, tzw. **WOLNE** Cechy. Znaczy to nie mniej, nie więcej, tylko tyle, że możesz je wybrać niezależnie od twojego miejsca Pochodzenia. Oczywiście, chyba oczywiste jest, że wzięwszy jedną z naszych Cech, musisz zrezygnować z oryginalnej Cechy z Pochodzenia?

Autysta

Był taki koleś, John, albo Jack, już nie pamiętam, w każdym razie mieszkał w Ovensboro - takiej sympatycznej miścinie, która niezbyt nawet ucierpiała podczas wojny. John całe swoje życie hodo-
wał ogórki i paprykę, od tego pomagał w prowadzeniu miejscowego baru, głównie zamiatał, prał i takie tam bzduury. Pewnie nie dasz wiary, ale John był tak naprawdę geniuszem. Ten gościu potrafił dokonać w pamięci niewiarygodnych obliczeń matematycznych - mi na moim kalkulatorze brako-
wało miejsc, a on dalej liczył, jak oszalały. Wynik potrafił podać z dokładnością do dziesiątego miej-
sca po przecinku, mnożył ułamki, dzielił pierwiastki, podnosił cokolwiek tylko zapytałeś do dowolnej potęgi, odpowiedź podawał po kilku sekundach. Normalnie, dałbym głowę, że facet liczył szybciej, niż niejeden, cholerny komputer Molocha! A jednak taki gość, jak John, całe życie tylko zamiatał i ho-
dował zaszranie ogórki, uwierzysz? Czemu? Cóż, John był podwójnie świrnięty - poza kalkulatorem w głowie, nie miał pod czaszką niemal nic - nie umiał poprawnie skleić zdania, nie rozumiał co to jest żart, złość, obietnica. Był jak warzywo, tylko zajełście szybko liczył, nieźle, nie? I dogadaj się tu z warzywem... Bohater posiada nadzwyczajnie doskonałą pamięć (MG musi podać graczowi każdy szczegół, z jakim bohater miał do czynienia wcześniej), oraz talent matematyczny (posiada 3 Suwaki w umiejętności Matematyka nawet, jeśli jej nie wykupi). Jednak coś za coś- **WSZYTKIE** testy doty-
czące interakcji społecznych są dla bohatera o 1 Stopień trudniejsze, ponadto bohater płaci **TRZY** **RAZY** więcej PD za Umiejętności z Pakietów: **Negocjacje** i **Empatia**, oraz **NIE MOŻE** wykupić Umiejęt-
ności z tych Pakietów podczas tworzenia postaci.

Szybkouk

Poznałem kiedyś niezłego gościa. Facet ten, gdy miał sobie cokolwiek przyswoić, robił to cholernie szybkim tempie. Nieważne czy pokazywałem mu jak naprawić zepsuty bojler, czy uczył się na pa-
miec książki „101 świątecznych ciast”. A wiesz co jest w tym wszystkim najlepsze? On wcale nie był
jakoś zajełście inteligentny! Taki najprawdziwszy przeciętniak, co nie zmienia faktu, że cwaniak
cholernie szybko się uczył.

Chłopie nie mam pojęcia, jak ale uczysz się szybciej niż przeciętny człowiek, koszt wykupu nowych
umiejętności jest dla ciebie 10% tańsze, fajnie nie? A wiesz, co jeszcze jest dobre? Twój bonus 20% od
specjalizacji kumuluje się, to dopiero dobra sprawa, sam przyznasz. Cecha dotyczy nawet Hibernatu-
sów, niech też coś od życia mają.

Urodzony oszust

Niektórzy ludzie tak już mają, że kochają kłamać, udawać, zgrywać się, wprowadzać innych w błąd,
to prawdziwi aktorzy. Oni tym żyją, to jest ich narkotyk, można by rzec, że w ich żyłach płynie nie
krew, ale eliksir kłamstwa. Oszuści, ale tacy prawdziwi, tacy, którzy potrafia na zawołanie przybrać
dowolną rolę, jakiej wymaga od nich sytuacja, wcielić się w generała z Posterunku, budzącego grozę
bandytę z Hegemonii czy wyniosłego szlachcica z Appalachów. Mam na myśli ludzi, którzy potrafia
wmówić człowiekowi, że niebo spadnie mu na głowę, albo wyłudzić od ochroniarza mafijnego bossa
informacje o tym, gdzie i z kim jego pracodawca będzie wieczorem. Takich ludzi nie ma zbyt wielu,
choć mój kumpel, Joe, mówi, że po wojnie jest ich znacznie więcej, niż przed nią. Oszukiwanie
ludzi to sztuka, tylko prawdziwi mistrzowie robią w tym „zawodzie” dostatecznie długo, aby dożyć
emerytury - znakomita większość w pewnym momencie wpada. I to wpada od razu w gówno po uszy,
z walizką Tornado należącą do mafii, albo nakryci w łóżku z córką Szeryfa. Jeśli jesteś prawdziwym
oszustem, PT wszystkich testów Perswazji, Błefu, Postrzegania emocji i Zdolności przywódczych jest
dla Ciebie o 1 niższy. Dodatkowo raz na sesję możesz przerzucić 1 test Sprytu i 1 test Charakteru, ale
licz się z tym, że zło kłamstwo może jeszcze pogorszyć twoją sytuację - jeśli uzyskasz gorszy wynik
po przerzuceniu kości, to on jest właśnie brany pod uwagę.

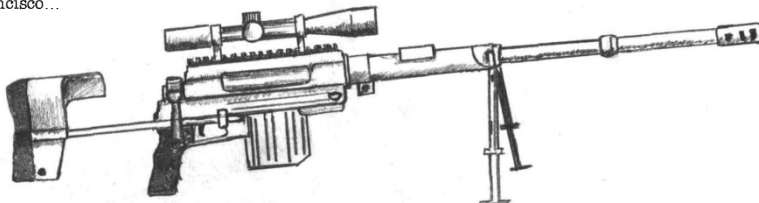


Żar jak zwykle lał się z nieba, było cholernie gorąco. Przyroda, jak zwykle w powojennym świetle, mówiła: „Niema, kurwa zmiłuj”, więc temperatura przekraczała na pewno 40 stopni. I w takim słońcu na skale niczym na patelni leżał Robin. Pot lał się z niego strumieniami. No i do tego ta pieprzona siatka maskująca. Robin nie miał wyboru - placono mu za to aby leżał na tej patelni i pocił się jak świnią, był w końcu snajperem. Kurewsko dobrym - nigdy nie zawodził dotąd klienta. Ta robota była dość trudna. Nie tylko musiał wytropić złodziei i ich zabić, ale jeszcze odzyskać przedmiot skradziony gangsterowi. Miesiąc zbierał informacje o złodziejach by dowiedzieć się, gdzie i kiedy umówili się z innym bossem mafijnym, aby sprzedać mu skradzioną walizkę. Teraz czekał już czwartą godzinę na swój cel.

W końcu, ku radości snajpera, rozległ się dochodzący z dołu warkot silnika. Po chwili zabójca zauważył nadjeżdżającą powoli furgonetkę. Stała mniej więcej na środku dolinki, nie zjeżdżając na pobocze. Postali chwilę, wreszcie wyskoczyli z wozu. Przyjrzał się uważnie każdemu z nich. Łuzna zbieranina, pierwszy w skórzanej kurtce z rewolwerem w spodniach i lornetką na szyi. Drugi koleś w okularach przeciwsłonecznych, dwóch obdartusów w niedobrych mundurach z niejednolitym maskowaniem. Uzbrojeni przeciętnie, trzy karabinki, peemka, pistolety. Wreszcie dostrzegł tego, który trzymał metalową walizkę będącą przedmiotem zlecenia. Facet wyszedł ostatni, ale nie oddał się zbytnio od furgonu. Walizka przypięta była do jego nadgarstka kajdankami, nosił MP5K przewieszono przez ramię. Kierowca został za kółkiem, zapalił papierosa - Robin dostrzegł błysk zapalniczki w kabinie. Trochę, kurwa, dużo tych złodziei - zdenerwował się Robin. A jeszcze nie zjawili się kupcy walizki. Musiał zlikwidować dwie grupy naraz.

Nie czekał zresztą długo - spotkanie było precyzyjne, widać, umówione. Ledwie kilka minut później rozległ się kolejny warkot silnika - kupcy w końcu się zjawili. Przybyli srebrzystym pickupem z potężnym ramowaniem. Słońce odbijało się od blyszczącego dachu i maski, oslepiło Robina, zaklął odsuwając oko od lunety. Pickup stanął naprzeciw furgonu, silnik zgasił. Tych było nawet więcej, bo aż sześciu. Byli zadziwiająco pewni siebie, bo kierowca, koleś w czerwonej koszulce wyszedł z wozu rozciągając ramiona i spływając na asfalt. Różnili się od złodziei - wszyscy nosili skórzane kurtki i byli krótko ostrzyżeni. Robin szybko dostrzegł wysokiego faceta, który wyraźnie wydał innym jakieś polecenia - szefa. Robin wrócił do pierwszej grupy i zobaczył, że facet z lornetką, właśnie robił z niej użytek. Robin nie zaniepokoił się - jego stanowisko snajperskie było nie do wykrycia: słońce świeciło mu zza pleców uniemożliwiając jego dostrzeżenie. Martwiła go bardziej liczebność obu grup - więcej ofiar do odstrzątu to więcej zużytych naboju, więcej nerwów i więcej czasu na próby ucieczki ofiar. Całe szczęście że zainwestował w samopowtarzalną snajperkę na mocny nabój .408 CheyTac, to dawało mu gwarancję „jeden strzał, jeden trup” nawet na takim dystansie.

Wreszcie po nie mogącym im pomóc zlustrowaniu terenu, złodzieje dali znak do rozpoczęcia transakcji. Ten z walizką chciał widocznie pokazać towar kupcom, obrócił się w stronę furgonu. Szef nabywów zamierzał właśnie ruszyć ku furgonetce, pozostali czujnie obserwowali się nawzajem - grupy nie ufały sobie wzajemnie. Robin ściągnął spust - nie chciał pozwolić, aby ten z walizką padł zbyt blisko furgonetki. Noszący dotąd walizkę stracił mózg, który rozbrzytnął się na asfalcie i poboczu, zwłoki beznadziejnie runęły na szosę. Wokół zapanował chaos - złodzieje, tak, jak spodziewał się Robin, otworzyli ogień do kupców, uznając to za zasadzkę. Faceti w skórach, zupełnie dezorientowani, zareagowali z opóźnieniem, jednego dosięgła seria z UZI, pozostali ostrzeliwując się rzucili się w kierunku pickupa, w poszukiwaniu ostony. Robin zaś spokojnie przesunął krzyż celownika na sylwetkę miotającego się w kabinie furgonetki kierowcy. Facet nerwowo próbował odpalić silnik i, jak to zwykle w takich sytuacjach, silnik dał się i krztusił. Robin dostrzegł, jak papieros wypadł z ust kierowcy. Potem ściągnął spust, szyba furgonetki zmieniła się w kryształową pajęczynkę, a kierowca osunął się na kierownicę. „Całe szczęście, owelu, że nie przycisnąłeś klaksonu!”, pomyślał Robin. Ogarnął sytuację: zamieszanie trwało - obie bandy pochowały się za pojazdami strzelając do siebie na oślep i wrzeszcząc. Szef tych z pickupa siedział za wozem i krzyczał - pewnie zarzekał się, że to nie była zasadzka. Goście z furgonetki nie chcieli mu jednak wierzyć - kolejne serie dziurawiły srebrną karoserię wozu gangsterów. Robin nie zamierzał czekać, aż bandy wybiły się nawzajem, bo sytuacja mogła się wymknąć spod kontroli. Dostrzegł faceta w ciemnych okularach - uniósł UZI nad głowę i chyba zamierzał pobić po walizkę leżącą pomiędzy samochodami. Jego koledzy zmienili magazynki, przeładowali, kiwnęli głowami, już miał pobić. Robin zastrzelił go - nie lubił bohaterów. Walizka była już jego własnością. Wtedy wreszcie ci z furgonu odkryli kierunek, z którego strzelali i wpadli w panikę - chowając się po drugiej stronie furgonu wystawili by się na ogień tych z pickupa. Byli w pułapce. Robin błyskawicznie to wykorzystał, zabijając facetów w mundurach. Ten z lornetką przestał go interesować, bo dostrzegł inicjatywę gości z pickupa. Zorientowali się w sytuacji i postanowili zaatakować walizkę i uciec. Robin najpierw pozbýł się ich szefa, gdy schylał się nad walizką. Potem wymierzył w plecy kierowcy pickupa. Gdy ten odpadł martwy od kabiny, pozostała trójka schowała się za furgonetką. Ostatni żywy z jej pasażerów krzyczał coś, ale odpowiedziały mu strzały. Robin zakończył jego paniczne miotanie się posyłając pocisk prosto w jego kark. Pozostała mu tamta trójka. Nie mogli uciec, ścignąłby ich po kolei, gdyby chcieli wyrzucić martwego kierowcę z kabiny i odpalić silnik. Nadal wiedzieli też tylko z którego kierunku strzelali. Nie zamierzał jednak czekać na rozwój wypadków. Upewnił się tylko, czy walizka leżała dostatecznie daleko od furgonetki, po czym zdecydował się zakończyć sprawę szybko. Wyjął magazynek, usunął z komory zwykły nabój i załadował magazynek ze specjalnymi nabojami zapalającymi. Obejrzał dokładnie furgonetkę, zlokalizował domyslnie położenie baku i wstrzelił się w niego. Bezbębnie. Furgon eksplodował z hukiem, podskoczył i wywrócił na bok. Echo gromotu przetoczyło się w dolinie. Dla pewności odczekał chwilę lustrując teren lunetą, po czym wreszcie zszedł szybkim marszem do doliny. Wszyscy byli oczywiście martwi - tak jak się spodziewał. Nadwęglone ciała leżały teraz w groteskowych pozach wokół płonącego wraku. Walizka leżała nienaruszona kilka metrów dalej na drodze. Odnalazł kluczyczek od kajdanki, odpiął walizkę i wróciwszy na wzniesienie złożył swój karabin a potem zatarł starannie ślady po stanowisku strzeleckim. Teraz pozostawało poinformować zleceniodawcę o wykonaniu roboty i umówić miejsce odbioru towaru i Robin już mógł planować wakacje w San Francisco...





SZTUCZKI



Sztuczki

Wiesz, kiedy siedzisz w knajpie, możesz nasłuchiwać się multum historyjek o tym, że ktoś coś umie albo, że widział jak ktoś inny coś niesamowitego zrobił... oszaleć można. A to ktoś zjadł cegłę, a ktoś inny dotknął czołem pięty... No, ale pewnie Ty sam nie jedną Sztuczkę mógłbyś mi zaprezentować, no nie? Ha! Cwaniaku! Skoro tak, to teraz pokażę Ci kilka nowych Sztuczek, których na pewno jeszcze nie widziałeś!

Ani drgnie!

Wymagania: Karabiny 5+, Budowa 14+, Zręczność 13+

Opis: Ani drgnie! Popatrz! KLING! KLANG! Widzisz? Umieję tak przeładować shotguna, że lufa ani drgnie! Mogę Ci jeszcze raz pokazać! KLING! KLANG! Ha! Widzisz? Wiesz, mogę Cię nauczyć za 100 gambli, co ty na to?

Działanie: Potrafisz tak sprawnie przeładowywać shotguna, że lufa nie zmienia w trakcie tej akcji położenia i nie schodzi z linii celowania. Nie musisz od nowa celować po każdym przeładowaniu - zapomnij o tej chamskiej regule ze Zbrojowni. Aha, zanim zapłacisz komuś 100 gambli za nauczanie Cię tego, lepiej spełnij wszystkie wymagania, bo inaczej wydasz forszę w błoto, a reklamacji nie przyjmujemy...

Chłopak do bicia

Wymagania: Bijatyka 4+, Charakter 14+, Budowa mniejsza niż 11

Opis: Danny to strasznie zaczepny gość. Siedzieliśmy raz w Mieście Aniołów w jakimś barze i sączyliśmy sobie spokojnie lokalne, ciemne piwko. No i oczywiście, musiały przyjść kłopoty. Przyszli, pod postacią czwórki opalonych drabów o wyglądzie totalnych kretynów. Wymyślili sobie, że stolik, przy którym usiadłem z Dannyem, należy do nich. Na to Danny, który jest bardzo bezpośredni i zaczepny, jak już mówiłem, wypalił „spierdalać”. No to Ci wywlekli go za szmaty na środek. Zanim zdążyłem wyciągnąć swoją klamkę, Danny oberwał już parę razy. Dostał raz, drugi po rzyju, ich herszt kopnął go i pchnął na bar. Gdy miałem już gnata w ręce, nagle Danny odbił się od baru i uderzył na nich jak błyskawica. Ich szef runął na ziemię ze zmiażdżonym nosem, potem wielkolud z łańcuchem oberwał drewnianym stołkiem w ucho tak, że aż się zakręcił w kółko, zanim upadł. Pozostali dwaj nie czekali na swoją kolej, tylko wyskoczyli przez okno.

Nawet nie zdążyłem przeładować pistoletu... Kurde, nawet ja nie wiedziałem, że Danny bije się aż tak dobrze.

Działanie: Gdy bijesz się wręcz, przez pierwsze dwie rundy tylko się bronisz i udajesz generalnie posranego. Jeśli oberwiesz, to musisz zdać test Odporności na ból. Potem, przeciwników, którzy myślą, że jesteś ciota, nagle i boleśnie wyprowadzasz z błędu. Następne cztery rundy każdy twój atak, który się powiedzie, jest natychmiastowym nokautem - powoduje utratę przytomności, ośłuszenie, lub bardzo bolesne rozbrojenie - zależnie od decyzji MG. Jeśli tymi trzema atakami wykluczysz co najmniej połowę napastników, pozostali muszą zdać Przeciętyny, Trudny, lub Bardzo trudny test Morale, aby nie zwiać. Inaczej masz przesrane...

Debugger

Wymagania: Komputery 4+, Spryt 13+, Wypatrywanie 2+

Opis: Jeśli chcesz napisać program komputerowy, to liczy się z tym, że samo jego napisanie to pestka. Najwięcej roboty jest przy szukaniu i poprawianiu błędów. Wtedy dopiero zaczyna się praca...

Działanie: Pisząc program komputerowy potrafisz na bieżąco korygować błędy w kodzie, przewidując, że nie będzie działać. Dzięki temu napisanie programu zajmuje Ci 30% mniej czasu, a jeśli zdasz Trudny test Komputerów, to w napisanym programie nie będzie żadnych błędów.

Fire in the hole!

Wymagania: Spryt 13+

Opis: Brałem kiedyś udział w oczyszczaniu przedmieść Chicago z mutantów. Nie było to może bezpieczne, ale dobrze płacił. Mielśmy miotacze ognia, dynamit i granaty. Jeden żołnierz był mistrzem w używaniu granatów. Wyciągał zawleczkę, liczył i dopiero wrzucał granat do budynku, czy piwnicy, także granat eksplodował niemal natychmiast po



wrzuceniu i mutanty nie zdążyły wybiec. Nikt nie chciał iść w parze z tym gościem, bo wszyscy się bali, że odczeka za długo i wyleci w powietrze. Mimo to żołnierz ani razu się nie pomylił i potem zgarnął mnóstwo gambli za zabitych mutantów...

Działanie: Jeśli zdasz Trudny test Sprytu, potrafisz dokładnie obliczyć czas lotu granatu do celu i odliczyć po wyjęciu tyle czasu, aby granat wybuchł dokładnie w momencie, gdy trafi do celu. Ponadto dzięki tej Sztuczce NIGDY się nie pomylisz i granat nie wybuchnie Ci w rękach...

Freeze! NYPD!

Wymagania: Tylko dla profesji Sędzia, Charakter 13+, Pistolety 3+

Opis: Policja Stanowa jeszcze nie umarła, synu! Dopóki są bandyci, będziemy też i my! Musisz wiedzieć to i jeszcze jedno. Radiowóz, synu, to bardzo fajna rzecz. Niby to stary, przedwojenny grat, ale powiem Ci, że przedwojenne radiowozy to jedne z najlepszych samochodów, jakie można znaleźć. Kiedy dorwiesz jakiegos gnoja, synu, pierwsze, co robisz, otwierasz drzwi, chowasz się za nimi i wyciągasz rewolwer. Drzwi policyjnego radiowozu to solidna ostona. A kiedy mierzysz do frajera z broni, musisz być zawsze pewny swego, zdecydowany na wszystko, gotowy aby zabić. Ten prymityw po drugiej stronie lufy musi wiedzieć, że nie zawahasz się ani na moment, że Ty trafisz, synu, a on trafi co najwyżej w drzwi radiowozu. Rozumiesz? No to siadaj na miejsce pasażera i jedziemy na patrol...

Działanie: Jesteś Sędzią, za Tobą stoi prawo, twoi kumple, a przed tobą jest lufa twego rewolweru. I to powinno wystarczyć. Jeśli wycelujesz do bandyty, którego ścigasz, podczas testu Najpierw spójrz mi w oczy, facet musi zdać Trudny test Morale, zamiast Przeciętnego. Jeśli dodatkowo Ty kryjesz się za drzwiami lub maska swojego wozu, Pt testu tego frajera robi się Bardzo trudny. Dodatkowo, jeśli Ty jesteś ukryty, twój test Morale jest Łatwy, zamiast Przeciętnego.

Gazoodporny

Wymagania: Budowa 12+, Kondycja 8+

Opis: Gdy jeszcze miałem okazję walczyć na Froncie z Molochem poznałem pewnego faceta. Gość był niesamowity, gdy my wszyscy zeszani przed bitwą nerwowo sprawdzaliśmy swoje maski czy są szczelne on stał jak gdyby nigdy nic, w czasie bitwy to samo cały czas śmigał bez maski. Ani nie

rzygał, łzawił cokolwiek, gazy bojowe nie robiły na nim żadnego wrażenia nawet bojowe.

Działanie: Uodporniłeś się na działanie jakichkolwiek gazów bojowych. No dobra, aby nie było zbyt łatwo to w przypadku kontaktu z trującymi gazami weź rzuc sobie Bardzo trudny test Kondycji, jeśli zdasz biegasz dalej, jeśli nie to chyba domyślasz się, co się dzieje.

Gdzie jest, cholera, tłumacz?

Wymagania: Spryt 15+

Opis: Masz rację, znaleźć to miejsce jest diabelnie trudno, ale jakoś tu dotarłem. A wiesz jak? Dzięki Monice. Myślałem, że marnuję wodę zabierając dziewczynę ze sobą w podróż, ale myliłem się. Gdy spotkaliśmy na skrzyżowaniu grupę cholernych Chińczyków, ja nic z tego ich pieprzenia nie rozumiałem. Tymczasem ona nie dość, że dowiedziała się, gdzie leży to zadupie, to jeszcze rozumiała, któredy najbezpieczniej tu dotrzeć...

Działanie: Nawet, jeśli nie znasz języka, w którym do Ciebie mówią, jeśli zdasz Trudny test Sprytu, masz szansę zrozumieć ogólnie, co ktoś chce Ci przekazać, intencje jego słów i proste informacje. Niestety nie jesteś w stanie mu odpowiedzieć.

Get some! Get some! Get some!

Wymagania: Tylko dla profesji Żołnierz, Karabiny maszynowe 4+

Opis: Podróżując po północy Stanów, blisko Frontu, lepiej przyłączyć się do jakiegoś konwoju zaopatrzenia oddziałów frontowych, bo to niebezpieczne tereny. Można tam spotkać ciekawych ludzi. Jak będziesz miał szczęście, trafisz na jednego, zabawnego kaemistę. Gość ma zwyczaj strzelać ze swojego M60 do wszystkich cywilów, jakich mija konwój. Twierdzi, że ci, którzy uciekają, to mutanty, a ci, co nie uciekają, to dobrze wyszkolone mutanty i wali do wszystkich równo - nawet do dzieci. Tak, gość ma nierówno pod sufitem, ale strzela z kaemu doskonale.

Działanie: Strzelając do mutantów z kaemu, otrzymujesz ułatwienie +1 do testów, lub -20% jeśli wolisz stare zasady.

Ghille suit maker

Wymagania: Percepcja 14+, Spryt 14+, Zręczność 14+, Maskowanie 4+, sztuczka Głaz



Opis: No dobrze, konwój z Vegas powinien tu być za półtorej godziny. Moi ludzie są już rozstawieni. No jak to gdzie są? Widzi pan ten krzak i tamten? A tamte kamienie? Aha, to opuszczone gniazdo os to też mój snajper. Co tak bzyczy? Kurwa, nie wiedziałem, że on umie tak bzyzczeć...

Działanie: Potrzebujesz kilku rzutów okiem, aby obejrzeć teren, lub miejsce, gdzie chcesz się ukryć, a potem zbierasz worek różnych elementów otoczenia, jak kamienie, liście, śmieci, które wpleciesz w swój strój maskujący. Jeśli chcesz zrobić ubiór kamuflujący, w którym będziesz się mógł ukrywać na określonym terenie, trwa to 4 godziny. Przeciwnicy będą mieli o 1 Stopień trudniejsze testy Wypatrywania. Możesz też zrobić super zakamuflowane stanowisko w konkretnym miejscu, wtedy poświęcasz tylko godzinę, a przeciwnicy mają o 2 Stopnie trudniejszy test. Jednak takie maskowanie działa tylko w tym określonym punkcie, np.: w beczce na złomowisku, albo za kaktusem na końcu kanionu. Możesz tak maskować tylko siebie, albo przedmioty martwe.

GPS

Wymagania: Orientacja w terenie 4+, Spryt 13+

Opis: Znałem kiedyś jednego trapera, który miał niezwykłą umiejętność. Mówiono nawet, że miał zmutowany zmysł orientacji, co było możliwe. Wyobraź sobie, że mogłeś zawiązać mu oczy, wsadzić do bagażnika samochodu, wywieźć 100 mil w głąb Gór Skalistych i rozwiązać, a ten koleś potrafiłby Ci po chwili zastanowienia powiedzieć, w którym kierunku jest miejsce, skąd wyjechaliście i podać przybliżony dystans w milach! A co gorsza, gdy spojrziałem na licznik samochodu, dystans się mniej-więcej zgadzał...

Działanie: Jeśli spędzisz w jakimś miejscu ponad godzinę czasu, to potem testy związane z ustaleniem położenia tego miejsca i odległości od niego masz o 1 stopień łatwiejsza, co nie zabrania Ci użyć jeszcze dodatkowo Suwaka.

Kod dostępu

Wymagania: Komputery 4+, Spryt 14+

Opis: Jeden haker z Detroit potrafił ponoć tak zabezpieczyć hasłem swój komputer, że nie było żadnych szans, aby się do niego włamać. Gość ogłosił nawet konkurs - jeśli ktoś złamałby zabezpieczenia, miał dostać cały towar ze sklepu komputerowego w którym ten haker mieszkał. I wiesz co?

Jeden facet znalazł sposób, aby włamać się do tego komputera. Nie, nie był genialnym informatykiem, wręcz przeciwnie, był zwykłym najemnikiem. Wiesz, co zrobił? Przystawił hakerowi rewolwer do głowy i zażądał hasła do komputera. Haker zsiakł się i wykrzyczał natychmiast hasło. Na dodatek faktycznie oddał gościowi swój sklep.

Działanie: Potrafisz tak zabezpieczyć swój komputer, że uruchomienie go jest możliwe tylko, jeśli ktoś zna hasło. A hasło znasz tylko ty...

Latające szpilety

Wymagania: Percepcja 14+, Rzucanie 4+, Spryt 14+

Opis: Szef wysłał nas kiedyś w kraj, mieliśmy poszukać dla niego dobrych zabójców. No to pojechaliśmy. W jakiejś zapadłej dziurze, chyba Woodlake się nazywała, był jarmark. Tam swój pokaz robił niejaki Ivo Mistrz Noża. Niby rzucał z zasłoniętymi oczami do tarcz z 10 metrów. No to postanowiliśmy go zdemaskować. Lucy pozamieniała mu układ tarcz, a ja zawiązałem gościowi swoją arafatkę na oczach, żeby nie oszukiwał. A gość spokojnie tylko się ustawił, wyjął noże i rzucił nimi. Kurwa, trafił prawie wszystkimi - akurat jakiś zaszran kruk postanowił sobie tamtędy przelecieć. Wieczorem upiekliśmy go już razem z Ivo Mistrzem Noża na kolację. Bo oczywiście, że zwerbowaaliśmy go natychmiast dla naszego szefa.

Działanie: Trudny test Percepcji i wystarczy, abyś bezbłędnie zapamiętał lokalizację jakiegoś celu. Gdy zmienisz swoje położenie, nie musisz lokalizować tego celu od nowa i masz ułatwienie +1 do Rzucania. (ale to działa tylko przez chwilę, nie wtedy, gdy pojedziesz do sąsiedniego miasta i wrócisz na drugi dzień). Poza tym, jeśli rzucasz z zamkniętymi oczami, masz dodatkowy +1 do Rzucania, ale nie w momencie brania zamachu i rzutu nie widzisz. Twój MG na pewno wykorzysta to przeciwko Tobie. Aha, no i nie rzucaj w Boga ducha winne kruki, co?

Lekcje Odrobione

Wymagania: Rusznikarstwo 4+, Zwinne dłonie 2+. Zręczność 10+

Opis: Niektórzy goście z Frontu mają dziwne przyzwyczajenia. Spotkałem kiedyś faceta, który nigdy nie ładował magazynka do pełna - mówię Ci, zawsze wkładał, albo 2 naboje mniej, a przedtem dokładnie czyścił magazynek. Facet był dziwny, ale nigdy naboje nie zablokowały mu się w magazynku i wiesz, co? Ja też tak robię od tamtego spotkania...



Działanie: Umiesz tak starannie załadować magazynek nabojami, że NIE MOGĄ się w nim zaciąć - podczas rzutu na zacięcie broni, rzucasz tylko dwoma k20 - na bron i amunicję, ignorujesz koszt k20 odpowiedzialną za wadliwy magazynek. Aby Sztuczka działała, musisz codziennie rozładować niewystrzelony magazynek i załadować od nowa. W dodatku zawsze wkładasz do magów 1 lub 2 naboje mniej.

Lekcje odrobione²

Wymagania: Maskowanie 6+, Spryt 13+, Percepcja 13+

Opis: W okolicach Shrewport od dawien dawna grasuje banda łowców niewolników. Gnoje zdobili już spustoszyć kilka wiosek - normalnie porywają wszystkich, nawet dzieci i starców. Najgorsze jest to, że są cholera, nieuchwytni. Kiedyś zwołano za nimi wielką obławę, skrzyknięto kilkunastu dobrze uzbrojonych ludzi i świetnych tropicieli. Trudno w to uwierzyć, ale obława podążała śladem sukinsynów przez 4 doby i nie natrafiła na pozostałości po ani jednym obozowisku! Jak to możliwe, aby banda porywaczy prowadząc przez 90 mil całe mnóstwo niewolników nie nocowała ani razu? Poszła więc plotka, że to jacyś mutanci, a potem nawet, że upiory i ludzie się przestraszyli. Noc była bardzo nerwowa, a nad ranem ekipa rozsypała się! Normalnie, tchórze puciekali! A ja nadal zastanawiam się jak to możliwe...

Działanie: Ślady, resztki po ognisku, niedopałki papierosów, odchody, puste puszki - to wszystko pozostaje po obozowaniu. Ty zaś jesteś mistrzem kamuflowania miejsc po obozach. Kiedy kamuflujeś miejsce obozowania, automatycznie zdajesz test Kamuflażu, a ktoś, kto zechce wytropić ślady obozowiska, musi zdać Cholernie trudny test Tropienia.

Łe tam! Będę żył...

Wymagania: Wiedza medyczna 4+

Opis: Weterani z Frontu są zadziwiający. Gdy zwykły frajer dostanie kulę, pada na glebę, jęczy, krzyczy, albo płacze, w najlepszym wypadku traci przytomność i jest z nim spokój. Tymczasem frontowcy tylko się skrzywią, obejrzą ranę, posmakują krwi i stwierdzają nagle: „to nie jest śmiertelna rana”, wstają potem i walczą dalej, jakby wcale nie oberwali...

Działanie: Jeśli otrzymasz ranę, możesz rzucić sobie test Wiedzy medycznej (Łatwy dla rąk i nóg, Trudny dla brzucha i klatki piersiowej, Bardzo trudny dla głowy i szyi). Jeśli zdasz i okaże się, że nie oberwałeś w

żaden żywotny narząd, ani tętnicę (MG musi ujawnić ci wynik rzutu k20 na skutki ran), możesz obniżyć sobie Utrudnienia od rany o POŁOWĘ, tak, jakbyś zdał test Odporności na ból.

Łowca skarbów

Wymagania: Wypatrywanie 4+, Szczęście 13+

Opis: Niektórzy tak mają, że gdzie nie wsadzą swoich łap, to zaraz wyjmą stamtąd nowiutki komputer, sprawny silnik, albo nie rozpakowanego z pudełka Glocka z zapasem amunicji. My, zwykli śmiertelnicy za to, to musimy zadowolić się byle szajsem odgrzebanym z trudem z ruin... Życie jest niesprawiedliwe

Działanie: Jeśli znajdziesz coś, jakis gambel w opuszczonym mieście, w ruinach, starym magazynie, to zawsze będzie on w doskonałym stanie, z kompletnym wyposażeniem, a jeśli będzie to broń, to z zapasem amunicji, powiedzmy kilku magazynków.

Martwy, nieżywy trup

Wymagania: Spryt 13+

Opis: - Ej! Wyluzuj i schowaj tego gnata! Ten frajer jest już martwy... po co marnować naboje...

- Jesteś pewien, że nie żyje?

- Niby dostał tylko w nogę, ale popatrz, nie oddycha... jest martwy. Pewnie się wykrwawił... Idziemy.

- Skoro tak mówisz...

Działanie: Potrafisz doskonale udawać zimnego trupa. To nie to, że nie oddychasz i się nie ruszasz... stary, ty potrafisz zblednąć, wywinąć gały do tyłu jak najprawdziwszy umarłak, a nawet umiesz stać się taki ciężki, jak trup... Aby ktoś się zorientował, musi zdać Trudny test Czujności. Jeśli w dodatku masz jakąś ranę, lub ucharakteryzujesz się przedtem, test Czujności staje się Bardzo trudny. Można Cię zdemaskować zdając Problematyczny test Wiedzy medycznej. Aha, niestety nie możesz tak udawać wiecznie... Każda minuta takiego udawania wymaga abyś zdał test Kondycji. Pierwszy test jest Przeciętny, potem każdy kolejny jest o 1 stopień trudniejszy.

Motyłek

Wymagania: Zwinne dłonie 4+

Opis: Ze co? Nastraszył, Cię, kurwa, motylikiem? No nie, ale z Ciebie, powiem Ci, frajer nie z tej ziemi... Co z tego, że umiał



kręcić motylkiem na wszystkie strony? Że groźnie wyglądał? Gówno! Na przyszłość pamiętaj, że efektowne triki nie znaczą, że koleś umie walczyć! No ja nie mogę...

Działanie: Potrafisz efektownie składać, rozkładać i bawić się motylkiem w taki sposób, że wszelkie testy Zastraszania, stają się dla Ciebie o 1 stopień łatwiejsze w starczy, że zdasz Problematyczny test Zręczności.

Mój kochany M1

Wymagania: Tylko dla profesji Żołnierz, Szczęście 10+

Opis: Pytasz się, czemu nigdy nie zdejmuję z głowy tego cholernego hełmu? Cóż, to zboczenie zawodowe. Miałem na Froncie kumpla. Byliśmy pod ciężkim ostrzałem. Gość oberwał pociskiem w głowę, tak myślałem. Ale on nagle się podnosi, zdejmując Hełm z głowy i ogląda dziurkę na jego obrzeżu. Wtedy oberwał drugi raz, a że hełm trzymał w ręce, to tym razem zginął. Przez pamięć o nim noszę swój hełm bez przerwy. No dobra - spać z nim to nie śpię, zadowolony?

Działanie: Jeśli masz na głowie hełm i zostaniesz trafiony w głowę, okaże się, że pocisk tylko otarł się o skorupę hełmu nie zadając Ci obrażeń. Sztuczkę tę możesz wykorzystać tylko RAZ podczas sesji, nawet, jeśli nie zdejmiesz hełmu z głowy...

Na cztery lapy...

Wymagania: Szczęście 13+

Opis: ...krzyczę do Collina, żeby się tak nie wychylał z tego okna, a on tylko się jeszcze bardziej wychylił i woła "CO?" - no i ani się obejrzał, a już leciał w dół. A mówiłem, żeby się nie wychylał... A wiesz, co jest najlepsze? Że przeżył ten upadek... Telewizor, co go trzymał w rękach rozbił się w drobny mak, ale Collinsowi nic nie było...

Działanie: Ty to jesteś pieprzonym spadochroniarzem chyba, albo nie masz w ogóle kości... Nie wiem, jak to robisz, ale nigdy nie zrobisz sobie nic poważnego spadając z wysokości - nie skreślisz karku, nie połamiesz gnatów, tylko parę siniaków złapiesz. Powiedz mi, jak ty to robisz? No dobra, teraz sprowadzę Cię na ziemię - jeden cwaniak, taki, jak Ty, myślał, że jest nieśmiertelny i skoczył z wieży telewizyjnej... została z niego mokra plama. Także założymy, że Sztuczka ta działa do, powiedzmy, 5 metrów, nie wyżej.

Nie zostawiamy swoich...

Wymagania: Tylko dla profesji Żołnierz, Morale 4+

Opis: Leżałem na środku cholernego placu i wykrwawiłbym się z pewnością, gdyby nie Martin. Ten szaleniec, któremu zawdzięczam życie, wybiegł na środek placu prosto pod ogień tych przeklętych bandytów, zarzucił mnie sobie na barki i wyniósł pod piekielnym ostrzałem do Jeepa. I wiesz co? Ani razu nas wtedy nie drasnęli! Gdyby nie tacy szaleńcy, jak Martin, już dawno bym nie żył...

Działanie: Gdy próbujesz wynieść z pola bitwy swego ранnego kolegę, możesz pominąć wszelkie testy Morale, a ponadto tamci chuje, którzy strzelają do Ciebie i do ранnego mają o 30% trudniejsze testy strzelania, lub utrudnienie -2 wedle nowych zasad strzeleckich. Ponadto, nawet, jeśli Cię trafia, ty wiesz, że musisz uratować kumpla i test Odporności na ból jest dla ciebie o 1 stopień łatwiejszy.

Niepozorny koleś

Wymagania: Blef 3+, Budowa mniejsza niż 13

Opis: - Zejdź mi z drogi, obszarpany kurduplu! JEBŚ! KRAC! TRZASK! AŁAAA!

- Nie nazywaj mnie nigdy więcej obszarpanym kurdupem!

Działanie: Umiesz zmylić swym wyglądem i zachowaniem innych, tak, że nie zwrócą na Ciebie uwagi w tłumie. Wypatrzenie Cię w tłumie ludzi jest o 1 stopień trudniejsze. Ponadto PT' wszystkich testów Czujności przeciwko Tobie wzrasta o 1, bo przeciwnik nie spodziewa się po Tobie, że możesz być groźny. Dlatego też, automatycznie wygrasz pierwszy test Inicjatywy w walce.

O! Patrz! Brad Pitt!

Wymagania: Blef 4+

Opis: Kiedyś tak mnie skroili z kanistra benzyny na zatłoczonym placu. Jeden gość krzyknął mi to w twarz, ja się rozglądam, a ten mi nagle wjechał kolaniem w brzuch. Drugi tylko wyrwał mi kanister i już ich nie było. Oczywiście ich już nie złapałem... A propos, wiesz może kto to jest, ten cały Brad Pitt?

Działanie: Potrafisz na sekundkę odwrócić czyjąś uwagę od siebie, wystarczy, że zdasz Trudny test Błefu. Potrafisz opóźnić w ten sposób cudzą reakcję o 1 segment +1 segment za każdy poziom Suwaka, jaki posiadasz w umiejętności Błef.



Odruch automatyczny

Wymagania: Dziesiątki, setki powtórzeń jakiegokolwiek

Opis: Podróżowałem kiedyś z facetem, który zachowywał się tak, jakby kierował nim jakiś przeklęty instynkt. Facet reagował bezbłędnie, zawsze miał gotowy schemat działania, gdy coś się wydarzyło. Ale wiesz co? Odechciało mi się z nim jeździć, gdy któregoś razu ten psychol obezwładnił właściciela baru, bo dostrzegł nagle w jego rękę nóż nie owinięty w serwetkę...

Działanie: Możesz wyuczyć się bezbłędnej reakcji na jakiś jeden, określony bodziec, który wcześniej ustalisz. Bodźcem warunkowym może być na przykład odgłos wystrzału, błysk sztyletu w rękę rozmówcy, poczucie ręki na ramieniu. Odruchem wyuczonym może być na przykład upadnięcie na ziemię, dobytec noża, błyskawiczny obrót i cios pięścią, schylenie się... Gdy wykonujesz odruch warunkowy, masz ZAWSZE Łatwy test odpowiedzialnej umiejętności albo cechy. Ponadto odruch warunkowy wykonuje się automatycznie, nawet, jeśli zostaniesz zaskoczony. Wyćwiczenie jednego odruchu automatycznego trwa bardzo długo i wymaga wielokrotnych powtórzeń.

OP-1

Wymagania: Zręczność 15+, Zwinne Dłonie 3+

Opis: Miałem okazję poznać kiedyś takiego jednego gościa. Nigdy nie rozstawał się ze swoim kombinezonem antyradiacyjnym, zupełnie jak goście z Detroit z swoimi brykami. Jednak, gdy przyszło, co, do czego bo radioaktywny wiaterek postanowił zawiąć w naszą stronę on zawsze pierwszy był w to swoje cholerstwo ubrany. Do tego nigdy nie złapał choroby popromiennej, choć te jego wdzianko było już strasznie sfatygowane.

Działanie: Jesteś mistrzem w zakładaniu jakiegokolwiek kombinezonu antyradiacyjnego, zajmuje ci to niecałą minutę, czasem nawet mniej, jeśli składa się z małej ilości elementów. Poza tym twoje umiejętności w zakładaniu tego dziadostwa są tak duże, że masz automatycznie o 30% mniej radów które MG ci serwuje.

Pan WD-40

Wymagania: Spryt 13+, Mechanika 4+

Opis: O żesz... ten wasz generator, to jest kompletnie niesprawny... przewody przerdzewiały, pompa zarośnięta osadami, druciki zaśniedziały... Ja wam tego nie uruchomię, ale znam jednego gościa, co potrafi. Mieszka w Montanie...

Działanie: Stan techniczny urządzenia nie ma dla Ciebie znaczenia. Elementy mogą być dowolnie zardzewiałe, zaśniedziały, pokryte osadami i zjechane, ale jeśli nie brakuje żadnej ważnej części, to umiesz sprzęt przywrócić do działania. Po zdany Trudnym teście Mechaniki potrafisz oczyścić/ odetkać/ oszlifować każde urządzenie z brudu/ rdzy/ osadów, w jakkolwiek złym stanie by nie było. Nawet, jeśli zębaki to sama rdza...

Pijam piwo z Alluvachem...

Wymagania: Sława na 1+

Opis: Z bandziorami to jest tak, że bez swojego szefa są nikim. Jest szef, szef jest sławny, jego banda też jest sławna i poszczególni jej członkowie też. Ale pamiętaj - poza grupą i z dala od szefa, jesteś tylko frajerem z pistoletem...

Działanie: Bohater może udzielić swojej Sławy swoim towarzyszom. Gdy są w tym samym miejscu, co on, uznaje się, jakby mieli taką samą Reputację, jak on. Liczy się Reputacja grupy - pamiętaj o tym. Drużyna zawsze będzie mieć Reputację tego jej członka, który jako pierwszy osiągnął punkt Sławy. Aby to zmienić, inny członek grupy musi zdobyć większą Sławę i wykupić tą Sztuczkę.

Rygiel

Wymagania: Karabiny 1+, Zwinne dłonie 2+, Zręczność 12+

Opis: Kiedyś miałem okazję bronić się z jednym Indiancem przed bandą głodnych ludożerców gdzieś w okolicach Montrealeu. Nie pytaj, co tam robiłem tak daleko na północy. Pamiętam, że Czerwoniec, mój kompan, strzelał do nich ze starego, dobrego Springfielda. Ja miałem M16 i myślałem, że załatwię więcej dzikich. Pomyliłem się. Nie chodzi o to, że on trafiał częściej ode mnie, ale o to, jak szybko Indianiec potrafił przeładowywać Springfielda! Rany! Ten gość tak operował zamkiem czterotaktowym, że wydawało się, jakby miał półautomat co najniżej!

Działanie: Przeładowanie broni z zamkiem ryglowym trwa o 1 segment krócej.

Selekcja amunicji

Wymagania: Rusznikarstwo 3+, Spryt 12+

Opis: Wiesz, mój kumpel, Andrew, zawsze bardzo dokładnie oglądał amunicję przed kupnem. Kiedyś jednak dostał za to po mordzie. Lokalny mistrz rusznikarstwa wściekł się, gdy Andrew zakwestionował



jakość jego „dzwiatek”. Od tego czasu kumpel chwali wszystkie naboje, nawet, jeśli ich potem nie kupi...

Działanie: Bohater potrafi dokładnie zbadać posiadane naboje i odrzucić wadliwe sztuki. Podczas walki broń NIE MOŻE zaciąć się z powodu wadliwej amunicji. Dlatego rzucając na zacięcie broni, rzucaś tylko dwoma k20 - na broń i na magazynkę. Ignorujesz rzut na wadliwą amunicję.

„Słysz go”

Wymagania: Percepcja: 15+, Nasłuchiwanie: 6+, Wyrzutnie: 4+

Opis: Swego czasu przez dobry miesiąc miałem okazję podróżować razem z grupą weteranów z Frontu. Goście byli niesamowici, najbardziej zadziwił mnie czarnoskóry grenadier, było obwieszony przeróżnymi wisiorami jak jakiś szaman lub choinka. Gdy chłopakom znudziło się bezsensowne próby zastrzelenia jakiegoś natręta, podchodzili do niego, bo zwykle siedział i nic nie robił. Pytali się czy słyszy gdzie jest przeciwnik jest, ten zwykle potwierdzał poczym wycelowal swojego M79 gdzieś w niebo i wystrzeliwał granat. Ani razu nie spotkałem się z tym aby spudłował.

Działanie: Do trafienia wroga z granatnika nie potrzebujesz wzroku, wystarczy ci słuch. Tak się w tym wyrobiłeś, że nie dostajesz utrudnień za to, że nie widzisz przeciwnika. Trzeba spełnić tylko jeden warunek, przeciwnik musi się zdradzić jakimś dźwiękiem, nie ważne jakim a ty musisz go usłyszeć. I żeby nie było wątpliwości, kary za brak widoczności nie są naliczane.

Spec od balistyki

Wymagania: Rusznikarstwo 4+, dowolna umiejętność z pakietu Broń strzelecka na 4+

Opis: A wiesz, że ceglana ściana nie chroni przed pociskami z AK? Tak się składa, że kamizelka kuloodporna też nie...

Działanie: Podczas walki, gdy poświęcisz 1 segment na przyjrzenie się osłonie, za którą schował się twój przeciwnik i zdasz Przeciwny test Sprytu, MG musi powiedzieć Ci, czy pociski z twojej broni przebijają taką osłonę, a na dodatek też, czy po jej przebicciu zdołają jeszcze przebić kamizelkę kuloodporną

Supermarket

Wymagania: Szczęście 13+

Opis: Czasem, gdy potrzebujesz czegoś, potrafisz przeryć pół stanu, odwiedzić wszystkie możliwe sklepiki\magazyny\targowiska, no bo gdzieś to musi być, no nie? Skoro coś w ogóle istnieje, to GDZIEŚ musi się znajdować, lub ktoś musi to mieć. Dobra materialnie są, owszem, nietrwałe, ale bez przesady...

Działanie: Jeśli szukasz jakiegos konkretnego przedmiotu i polujesz na niego od dłuższego czasu (powiedzmy, że odwiedziłeś już z 5 sklepów poszukując tego), twoja szansa znalezienia tego zaczyna wzrastać - możesz dodać sobie do DOSTĘPNOŚCI danego przedmiotu 5% za każde 5 punktów swojego Szczęścia. W dodatku, jeśli zdecydujesz się poświęcić cały, dostępny czas, na poszukiwania, rycie w ruinach, łażenie po okolicy, jeśli w teście na DOSTĘPNOŚĆ wypadnie 1, okazuje się, że znalazłeś poszukiwany przedmiot i masz go za darmo. Niestety nie musi być on w najlepszym stanie, w końcu przeleżał gdzieś kilka dziesięcioleci w kurzu, brudzie i zapomnieniu...

Szkoda kuli

Wymagania: Tylko dla profesji Szczur

Opis: Co? Czemu mnie nie zastrzelili? Nie chciało im się. Wyobraź sobie, że szkoda im było kuli... Lekarstwa? Tak, zabrałem im je. Ciekawe, kiedy się zorientują... he he.

Działanie: Umiesz wydać się tak żalosny, że każdy zastanowi się, zanim zada sobie trud zrobienia Ci krzywdy. Za każdym razem, gdy ktoś ma zamiar Cię dobić, masz 30% szans, że zrezygnuje z tego pomysłu. Jeśli uznasz nowe zasady, wykonujesz zamiast tego Przeciwny test Szczęścia. Najgorsze, co Ci zrobią, to zabiorą wszystko, obiją i porzucą na śmietniku. Wiesz, ty to masz jednak fuksa...

To tylko głupi pies...

Wymagania: Tylko dla profesji Szczur, Ukrywanie się 4+

Opis: Dawno temu, kiedy jeszcze byłem młodym gnojkiem, zakradłem się wraz z jednym Szczurem do obozowiska jakichś poszukiwaczy złomu pośród ruin Memphis. W pewnym momencie szturchnąłem jakiś złom, bodajże garnek i narobiłem hałasu. Jeden z nich obudził się, wziął giberę i ruszył w naszą stronę. Myślałem, że już jesteśmy trupami, kiedy nagle ten Szczur, co ze mną był, zagrzebał się w śmieciach i zaczyna skomleć, sapać i chruchać tak, że wartownik



tylko postukał, błysnął po gratach latarką i odszedł. Po chwili usłyszałem, jak uspokajał swoich kompanów mówiąc „to tylko jakiś kundel grzebie w śmieciach, chłopaki”...

Działanie: Gdy nie powiedzie Ci się test Skradania i ktoś usłyszy Cię, ale nie zobaczy, zaczynasz udawać odgłosy zwierzęcia, chrupkać, sapać. Jeśli koleś nie zobaczy Cię i zdasz Trudny test Błefu, facet pomyśli, że faktycznie jesteś zwierzęciem i odejdzie.

W czyjejs obronie

Wymagania: Powiązania na 5+, Charakter 13+

Opis: ...no i wtedy mafioso z Vegas powiedział swoim ludziom, aby zastrzelili dziewczynę, wbrew temu, co wcześniej obiecał jej chłopakowi. To był ich błąd. Koleś ryknął, wyrwał się drabom, rąbnął jednego łokciem tak, że ten padł nieprzytomny, rzucił się na ziemię, chwycił jego pistolet i zastrzelił dwóch pozostałych. Na koniec zostawił sobie tego cwaniaczkę z Vegas. A zasadzie nie sobie, tylko swojej dziewczynie - własnoręcznie go zastrzeliła.

Działanie: Jeśli spostrzeżesz, że osobie dla Ciebie ważnej, z którą masz powiązania minimum na 5, zagraża bezpośrednie niebezpieczeństwo, otrzymujesz +1 do wszystkich Cech w jednej akcji, a ponadto możesz zignorować Łatwe, Przeciętne i Trudne testy Odporności na ból z ran, jakie otrzymasz do momentu, aż bliska Ci osoba nie odzyska bezpieczeństwa. Sztuczkę można tylko RAZ zastosować w ciągu sesji, jeśli osobą chronioną jest postać innego gracza. W dodatku trzeba wydać gamble na Powiązania na minimum 5 z członkiem drużyny, aby móc wobec niego stosować tą Sztuczkę.

Wszystkożerny

Wymagania: Kondycja 4+, Dostępny tylko na etapie tworzenia postaci i tylko dla Profesji Szczur

Opis: W Tucson swojego czasu żył pewien gość, który potrafił zjeść wszystko, co mu podałeś, ale najczęściej to jadł po prostu zwykłą trawę. Normalnie, kosił trawnik, zbierał trawę, czasem ją gotował, a niekiedy siekał i zjadał z dodatkiem chrząszczy. Obrzydliwe, ale praktyczne. Ten gość wszystkożerny niemal, jak pieprzona krowa. Facet twierdził, że się po prostu do tego przyzwyczaił, ale ja wiem swoje i wydaje mi się, że gość był po prostu cholernym mutantem.

Działanie: Potrafisz strawić celulozę i chitynę, więc możesz jeść wszelkie rośliny, owady, a nawet pieprzony papier w ostateczności...

Z szabelką na kaemy

Wymagania: Charakter 14+, Morale 2+

Opis: Frajerzy mieli tylko gazurki, kije baseballowe, siekiery i maczety. No to my w śmiech i chwytamy za karabiny a John przeładował Minimi. Myśleliśmy, że Meksykańscy uciekną, a oni, kurwa, ruszyli na nas z wrzaskiem! No to my z uśmiechem prujemy do nich, ze wszystkiego, co mieliśmy. Walimy, walimy, a tu nagle z kurzawy przed nami wybiegają Meksykańscy! My do nich strzelamy, ale nie możemy trafić, a oni biegną! A żebyś wiedział, jak wrzeszczeli... W pewnym momencie patrzę, a Johna nie ma - spieprzył. Obracam się, a Frank też ucieka. Zostałem sam i wiem co? Podniosłem tylko Minimi i ostrzeliwuję się, też pobieglem do Pickupa. No i tak Meksykańscy odebrali nam zbiornik ropy...

Działanie: Szarżując z bronią białą w kierunku strzelających do Ciebie wrogów, dostajesz +1 do Morale. Ponadto strzelający do Ciebie mają utrudnienie -3 do strzelania. Jeśli pokonasz nietrafiony połowę dystansu do strzelców, muszą wykonać Trudny test Morale, aby nie uciec. Jeśli dobiegniesz do nich, muszą wykonać Bardzo trudny test Morale, a ty otrzymujesz kolejny bonus +1 do swojego Morale.

Zakładnik

Wymagania: Zręczność 13+, Zastraszanie 4+, Błef 4+

Opis: Słyszałeś o napadzie na skład benzyny w Des Moines? Faceci chcieli przepompować wszystko do własnej, opancerzonej cysterny, ale im się nie udało. Błyskawicznie na alarm zjechało się z pięćdziesięciu dobrych chłopaków z całej okolicy i otoczyli składowisko szczerłym kordonem. Bandyci trochę walczyli, ale szybko zostali wystrzelani, jak kaczki. Został tylko jeden i wydawało się, że zawisnie na szubienicy, ale gość był cwany. Wziął, kurde, za zakładniczkę śliczną córkę właściciela magazynu i w ten sposób zachował życie, choć nie ukradł nawet mililitra paliwa. Chłopaki pojechali w pościg, ale znaleźli tylko dziewczynę porzuconą na rozjeździe dróg stanowych. Nic jej nie zrobił. - na jego szczęście to był tylko dobry błef.

Działanie: W krytycznej sytuacji możesz wziąć zakładnika i zagrozić przeciwnikom, że go zabijesz. Warunkiem jest, aby nie było im wszystko jedno, czy dana osoba zginie... Dlatego nie bierze za zakładników swoich kumpli, albo przypadkowych frajerów. Nie musisz wykonywać żadnych



testów, za to twoi wrogowie muszą. Aby oprzeć się twoim żądaniom, muszą zdać Bardzo Trudny test Morale lub Niezłomności. Jeśli go nie zdadzą, spełnia twoje żądania. MG może obniżyć im trudność testu, jeśli Twoje żądania będą zbyt absurdalne. Jeżeli za zakładnika weźmiesz ładną dziewczynę, dziecko, lub krewnych osób które zastraszasz, ich test Morale/ Niezłomności staje się Cholernie trudny. Ale to nie wszystko. Jeżeli ktoś będzie próbowało Ciebie strzelać, musi zdać. Cholernie trudny lub Mistrzowski test, aby się na takie ryzyko zdecydować. Dotyczy to nawet pieprzonych snajperów!

Wasilij Zajcew

Wymagania: Percepcja 15+, Wiedza snajperska 4+

Opis: gościu z Armii, z którym przez 2 tygodnie pracowałem na farmie pod Chicago, był ponoć obserwatorem w teamie snajperskim. Opowiadał o mutasie-snajperze, który przez 2 tygodnie szachował całą kompanię piechoty w Milwaukee. Był tak dobry, że zastrzelił trzech snajperów. Dopiero team snajperski tego faceta dał radę rozpieprzyć mutka. Jego kumpla, snajpera, przeżywali Wasyl czy jakoś podobnie i miał mnóstwo medali. Podobno strzelił do mutanta w ostatniej chwili. Co robił ten żołnierz na farmie? Był na urlopie i odpoczywał od Frontu, ot co.

Działanie: jeśli Ty i wrogi snajper zdacie tak samo dobrze testy Percepcji i dostrzeżecie się w tym samym momencie, zawsze Ty pierwszy naciśniesz spust. Chyba, że tamten frajer też ma tę Sztuczkę, wtedy strzelacie równocześnie.

Sierżant Pilla

Wymagania: Broń maszynowa 4+

Opis: strzelałeś kiedyś z kaemu z jadącego pickupa, albo z tylnego siedzenia pędzącego kabrioletu? Trafiliś w stodołę? Wow, ale jesteś super. Ja napieprzam, na co dzień z M2HB z HMMV do mutasów. Trafiam zawsze.

Działanie: waląc z broni maszynowej zamontowanej na pojeździe możesz ignorować utrudnienia za ruch pojazdu. Jednak WSZYSTKO, do czego Ty strzelasz dookoła skupia swój ogień właśnie na Tobie. Nie na kierowcy, nie na silniku, nie na oponach wozu - na Tobie. Masz konkretnie przesrane, jasne?

Komputer celowniczy

Wymagania: tylko dla profesji Żołnierz, Spryt 15+

Opis: ten obserwator, z którym pracowaliśmy przy sianokosach, był chyba jakimś geniuszem. Patrzył rano na flagę Chicago wiszącą nad farmą i mówił coś w stylu „wiatr północno-wschodni, 15 metrów na sekundę”. Albo zapomniał piersiówki wziąć na pole, patrzył i mówi „nie chce mi się wracać i znowu tu iść przez te.. 745 metrów”. Kurde, robot jakiś.

Działanie: wszystkie testy Wiedzy snajperskiej (nowa umiejętność, poczytasz o niej w rozdziale o walce strzeleckiej) są dla Ciebie o 1 stopień łatwiejsze.

Mikstura leczenia +1

Wymagania: tylko dla profesji Psionik

Opis: siedzę w barze, piję sok żurawinowy i przyglądam się faceikowi w hawajskiej koszuli oblegającemu automat do gry. Patrzę, a koleś zamyka oczy, jęczy, sapie chwilę i nagle na automacie wypadają potrójne winogrona a ze środka sypia się żetony, jak pojebane. Ale facecik uparty jest, wziął, wypił wyciągniętego z kieszeni Isostara i znowu sapie i jęczy. No i znowu wygrał. Po drugą puszkę facecik już nie sięgnął - barman odstrzelił mutasowi łeb ze strzelby.

Działanie: jeśli wypijesz przedwojenny napój izotoniczny, albo zjesz batonik regenerujący (taki dla sportowców), natychmiast leczy Ci się 1 Rana Psychiczna i 1 Rana Fizyczna (o profesji Psionika poczytasz w następnym rozdziale). Sztuczki tej możesz użyć tylko raz na dobę.

Simo Häyhä

Wymagania: Percepcja 17+, karabin z regułą Bardzo celny lub Cholernie celny, Wiedza snajperska 4+

Opis: Max, bo tak miał na imię ten obserwator snajperski, wspominał o innym, słynnym snajperze z Chicago. Tamten z kolei miał przezwisko Hayha, przyznam, że trochę śmieszne, ale był po prostu kurewsko dobry. Koleś podobno w ogóle nie używał lunety, a strzelał tak celnie, jak inni snajperzy z lunetami.

Działanie: strzelasz ze swojego karabinu bez lunety, stosując tylko mechaniczne przyrządy celownicze, ale za to utrudnienia za dystans możesz zmniejszyć o wartość twojej umiejętności Karabiny, natomiast wypatrzenie twojej kryjówki jest o 1 stopień trudniejsze.



Intuicja

Wymagania: Wyczucie emocji 4+, Percepcja 13+

Opis: spotkałem kiedyś bandę Trevora z Houston, wiesz, tego psychopaty nazywanego Szatanem z Houston. Przyznam się szczerze, że serce stanęło mi niemal w gardle, gdy weszli do knajpy. Ale tylko na chwilę, wiedziałem przecież, że w kiblu był Joe nie rozstający się ze swoim M4, a barman trzymał pod ladą jakiś model AK. Trevor wyczuł tą naszą gotowość do walki, bo nie zrobił wtedy burdy, po prostu spokojnie zamówił drinka, spytał o drogę dokądś tam i wyszedł. Nawet powiedział dowiedzenia barmanowi. Dobra, to dowiedzenia to zmyśliłem.

Działanie: wystarczy, że spojrzysz na gościa, zdasz Przeciętny test Wyczucia emocji, a MG musi wypieścić Ci jaki Charakter (plus minus jeden) i jakie Morale ma facet na którego patrzysz. Ty po prostu wyczuwasz, kto jest zdeterminowany, kto jest zdolny zabić we własnej obronie wykałaczką, a kto zsika się w gacie, jak tylko krzykniesz „Booo!”.

Czytałem gdzieś o tym...

Wymagania: Spryt 10+, bohater musi nacytać się książek/ czasopism/ instrukcji i innych rzeczy (MG określa jak wiele)

Opis: ruiny fabryki odnaleźliśmy po sześciu dniach błądzenia po połowie dawnego Maine. W tym czasie dwa razy wracaliśmy do Leviston po wodę, żarcie i benzynę. A przecież Maine to bardzo mały stan. Kiedy w końcu znaleźliśmy biura, natrafiliśmy na sejf. Już chcieliśmy iść z Joe po dynamit, kiedy nagle Frank woła „otwarte!”. My patrzymy na niego, jak na cudotwórcę, a on tylko się uśmiecha i mówi „wiecie, gdzieś o tym trochę czytałem...”

Działanie: jeśli zdasz Trudny test Sprytu, możesz zignorować karę +1 do PT za brak wymaganej umiejętności. Po prostu gdzieś o tym coś tam czytałeś...

Bez odkładania

Wymagania: Zwinne palce 4+, Pistolety 3+

Opis: to było, stary, jedno z tych wydarzeń, które zapadają w pamięć, bo albo budzą traumę, albo śmiech na każde wspomnienie. Z pięć lat temu pracowałem razem z takim jednym kolesiem z Wirginii, miał na imię Ronald, Donald, albo jakos tak. W każdym razie nigdy nie rozstawał się ze swoim AK. Jadł jedną ręką, a drugą trzymał kałacha na kolanach, spał z karabinkiem na piersi, a nawet... tak, nie uwierzysz, ale raz go

zastałem przypadkiem kucającego za murkiem z garścią papieru w jednej łapie i kałaszem w drugiej.

Działanie: ty nie jesteś tak dobry, jak Ronald, Donald, czy jakos tak, ale możesz jednocześnie trzymać w ręku pistolet lub rewolwer i wykonywać TĄ SAMĄ ręką różne drobne czynności - wiązać sznurowadła, pisać, używać sztućców itd. bez odkładania broni gdzieś na bok. Aha, nie pytam, czemu tak robisz, twoja paranoja to nie moja sprawa.

Cornershoot

Wymagania: Pistolety lub Karabiny na 4+

Opis: któregoś razu wpięprzyłiśmy się z Joe i Frankiem w strzelaninę z banditos, nie pamiętam już po cholere szwendaliśmy się tak daleko na południu, w każdym razie, myśleliśmy, że to już może być koniec. W pewnym momencie musieliśmy przebiec przez światło jakiegoś skrzyżowania, a z lewej strony naparzała chyba połowa tamtych dupków. Przebiec nie było jak. No to Frank wystawił swój peem za róg i wcisnął spust do oporu, żeby nieco tych sukinsynów uciszyć. Dwie sekundy i opróżnił magazynek, już mam się z nim zamienić i sam ich ostrzelać, kiedy zauważyliśmy, że jest podejrzenie cicho. Kurwa, nie uwierzysz, ale Frank bez patrzenia ot tak, po prostu na ślepo wystrzelał ich wszystkich czterech. Nagle dwukrotna przewaga liczebna z ich strony zmieniła się w przewagę liczebną dla nas... Zastanawia mnie tylko, gdzie Frank sobie o tym przeczytał...

Działanie: kiedy strzelasz na ślepo, choćby i wystawiając tylko rękę i spłuwę zza rogu, to twoja szansa przypadkowego trafienia kogoś wzrasta o 3 oczka w stosunku do zwyczajnych reguł Przypadkowych trafień. Czyli do 10 metrów na każde 3 wystrzelone pociski trafia 1 jeśli wyrzucisz 1, 2, 3, 4, 5, a dla celu częściowo ukrytego 1, 2, 3, 4. To samo przy 6 pociskach na dystansie 20 metrów i 9 pociskach na dystansie do 30 metrów.

Odrobina heroizmu

Wymagania: tylko dla profesji Żołnierz, Charakter 15+, Morale 3+

Opis: Max, żołnierz z Chicago, był istną kopalnią opowieści z Frontu. Ten facet znał osobiście co najmniej trzech innych kolesi, którzy rzucili się na upadający granat i nakrywając go własnym ciałem uratowali życie kumpłom z oddziału. Kurde, czasem zastanawiam się, czy miałbym tyle odwagi, aby coś takiego zrobić.



Działanie: jeśli pod nogami drużyny upadnie granat, możesz bez żadnych testów rzucić się na niego i zakryć go własnym ciałem - zawsze zdążysz i jeśli masz tą Sztuczkę, MG nie ma tu nic do gadania. Twoje poświęcenie powoduje, że twoi towarzysze wychodzą z eksplozji bez szwanku, choć Ty sam giniesz.

Wytrzymaj stary, helikopter już leci!

Wymagania: Pierwsza pomoc 2+, Blef 2+

Opis: nie wiem, czy widziałeś kiedyś żołnierzy z Frontu w akcji, kiedy starają się utrzymać przy życiu swojego kumpla z drużyny przy życiu do momentu przybycia medyka? Ja widziałem kilka razy podobną sytuację, co prawda facet z urwaną nogą zmarł, ale dwaj inni ranni (jednemu jelita wypływały z brzucha) dożyli do momentu, w którym zajął się nimi medyk. Nie wiem, jak oni to zrobili.

Działanie: pod warunkiem, że masz gazy jałowe, albo cokolwiek, co nadaje się do tamowania krwotoku, jeśli zdasz test Pierwszej pomocy, to cholerstwo wciśnięte w ranę zatrzymuje krwawienie dłużej, niż zwykle - powiedzmy, że zatrzyma wpływ 5 Punktów krwi, zamiast standardowych 4. Do tego, jeśli zdasz test Blefu, do momentu przybycia jakiegos medyka, ale nie dłużej, niż 10 minut, ranny facet ma o 1 PT łatwiejsze testy Odporności na ból.

Pielęgniareczka

Wymagania: tylko dla kobiet, Wiedza medyczna 1+, Charakter 13+

Opis: kiedy w 38' pokasał mnie zdziczały pies, przeżyłem tylko dzięki cudom. Pierwszym był przejeżdżający tamtędy pickup jakiegos farmera, a drugim była Sue, córka wioskowego doktora, do którego mnie zawieziono. Sue była taka miła i taka ładna, że naprawdę żałowałem, że tak szybko wyzdrowiałem. O patrz, tutaj mam bliźnę, prawda, że niespodziewanie mała?

Działanie: jeśli codziennie skrupulatnie doglądasz rannego, zmieniasz opatrunki, podajesz leki, karmisz go i pocieszasz go przyjemną rozmową, to rekonwalescencja skracą się o połowę. Pacjent dwukrotnie

szybciej odzyskuje utracone Punkty krwi, siniaki znikają w tempie lna 6 godzin, a utrudnienia z ran postrzałowych zmniejszają się o 2 punkty zamiast o 1. Jedna Pielęgniareczka może skutecznie doglądać najwyżej 3 pacjentów. Jeśli jest ich więcej, Sztuczka przestaje działać.

House M.D

Wymagania: Wiedza medyczna 6+, Spryt 15+

Opis: coś w tym jest, że często najwięksi geniusze, to równocześnie największe skurwysyny, w końcu za geniusz czymś trzeba zapłacić, nie? Jeśli widziałeś takie przedwojenny serial, to wiesz, co mam na myśli.

Działanie: PT wszystkich testów diagnozowania chorób i urazów jest dla Ciebie niższy o 1.

Pasjonat targowania się

Wymagania: Perswazja i Postrzeganie emocji na 2+

Opis: kiedy przejeżdżaliśmy do jakiegos większego osiedla ludzkiego, gdzie można było upchnąć co nieco zbędnych gambli zdobytych gdzieś po drodze wymieniając je na bardziej przydatne rzeczy, jak paliwo czy jedzenie, zawsze zajmował się tym Joe. Brał nasze graty i szedł handlować, z różnym zresztą skutkiem. Raz udało mu się za starą strzelbę, wytarte dżinsy i karton płyt z muzyką zdobyć dla nas zapas wody, żarcia i oleju rzepakowego do baku, który starczył nam aby dojechać do wsi leżącej 100 mil dalej, a innym razem wymienił trzy kartony naboji 9 mm na zasraną antenę radiową i zegarek mechaniczny, a my przez dwa dni nie mieliśmy co wsadzić do pyska.

Działanie: kiedy przychodzi do handlu, wpadasz w trans, barter jest dla Ciebie rozrywka porównywalną do zażywania Tornado. Kiedy się targujesz, zdajesz w przeciwnastwnym teście Perswazji test Łatwy, zamiast Przeciętnego. Po drugie zaś, za każdy 1 ps więcej, od przeciwnika, zyskujesz 5% wartości transakcji, ale każdy kij ma dwa końce - każdy 1 ps po stronie przeciwnika to 10% twojej straty.

Stare Sztuczki i zasady, a OLÓW: no więc podstawową zmianą mechaniczną, jakiej dokonujemy w OLÓWIU jest wypieprzenie tych zbędnych procentów, które szwendały się tu i tam i tylko wkurzały niepotrzebnym przeliczaniem na PT testu. Zamiast procentów, są po prostu **utrudnienia** wyrażanie w liczbach, od -1 do nawet -40, jeśli tak się spodoba MG albo tak się zsumują mniejsze utrudnienia. Oczywiście występują też czasem stare PT testów, no wiesz, Trudny, Bardzo trudny itd. Ponieważ wiele dawnych reguł mówiło o procentach, także Sztuczki zawierały te denerwujące +5% i -10%, to przyjmij, że najmniejszą jednostką rozliczeniową w OLÓWIU jest utrudnienie (lub ułatwienie) -1 (lub +1). Zatem tam, gdzie było 5%, jest 1, gdzie było 10% TEŻ jest 1, za to wielokrotność 10% to wielokrotność 1. Czyli jeśli przykładowo Sztuczka dawała ułatwienie 5%, to masz teraz ułatwienie +1 do testowanego Współczynnika.



RUSZNIKARZ

Tak, kolego, to właśnie nasz żywioł. Siedzimy w tym interesie z Saszą od dwóch dziesięcioleci, choć zaczynaliśmy od podstaw. Pamiętam, że jako piętnastolatek miałem kłopot z rozłożeniem zwykłego Glocka, ale z czasem wszystkiego się nauczyłem. Teraz sam mogę uczyć, szkoda tylko, że dzieciaki albo powyjeżdżały, albo mają głupoty w głowie. Rusznikarstwo, kolego, to najlepszy fach na tej planecie, przynajmniej, jeśli kochasz broń. Broń to majstersztyk techniki i dzieło sztuki zarazem w dobrej broni nie ma żadnego niepotrzebnego elementu, ani grama zbędnej stali czy polimeru. Pistolet to jest taki przedmiot, jaki wybrałbym, gdybym miał pokazać kosmiczemu obiektowi, który najlepiej oddaje ludzką naturę. Jestem pewien, że obcy by zrozumiał. Dobra, starczy mojego gędzenia, bo już widzę, jak się na mnie patrzą. Abel z Saszą, gotowi mnie czymś tam rzucić, a Sasza ma pod ręką całkiem masywne wiertło.



Rusznikarz

- Jak lufa karabinu wytrzymuje energię strzału?
- To proste, nie wytrzymuje.

No więc jeśli spytasz przeciętnego farmera z Illinois, jaki zawód jest obecnie najbardziej potrzebny, wymieni trzy: farmer (a jakżeby inaczej), lekarz (a ściślej mówiąc chodzi mu o weterynarza), oraz rusznikarz. Jeśli masz w wiosce tych trzech facetów, to masz żarcie, nie zdechniesz, jak dostaniesz grypy i będziesz miał czym odpierać napady bandytów, mutantów i jak przepędzić poborców podatkowych, hehe. Rusznikarz to taki facet, który posiada warsztat, zręczne paluszki, zna na pamięć tabelki z wymiarami wszystkich nabo i wagą ich ładunków prochowych i ma wieczne odciski na palcach od pracy przy prasie do elaboracji amunicji. Specjalnie na potrzeby tej profesji rozwinęliśmy umiejętność Rusznikarstwo rozbijając ją na pod kategorie z których jedną jest Elaboracja amunicji. Specjalnie dla Rusznikarza też stworzyliśmy zbrojownię z ponad setka chyba gnatów. Jakby nie patrzeć, Rusznikarz ma dobrze, ale ma też pełne ręce roboty. Farmerzy ciągle potrzebują nabo do swoich sztucerów i strzelb, szeryf co i rusz przybiega ze swoim zaciętym na amen SU-16, a każdy przyjezdny chce kupić jakieś naboje do najdziwniejszych nieraz gnatów. Jeśli nie słyszałeś nigdy o naboju .264 Winchester Magnum, albo .50-70 Government, nie odróżniasz zamka swobodnego od półswobodnego, i nie rozkładasz AR-15 z zamkniętymi oczami w czasie krótszym, niż pół minuty, to nie nadażesz się do tej roboty...

Cechy (wybierz jedną z nich)

Profesjonalista

Pod warunkiem, że używasz fachowej prasy do elaboracji amunicji, naboje, które produkujesz traktowane są jakby były przedwojenne - więc zainkę tylko przy wyniku 20 na kości.

Warsztat improwizowany

Normalnie, jeśli nie masz specjalnej prasy do nabo, test Elaboracji amunicji jest Cholernie trudny i produkujesz w godzinę tyle nabo ile wynosi twoja Elaboracja amunicji pomnożona przez 2... Dla Ciebie test jest tylko Trudny i produkujesz w ciągu godziny tyle nabo ile wynosi twoja Elaboracja amunicji pomnożona przez 4.

Pan Balistol

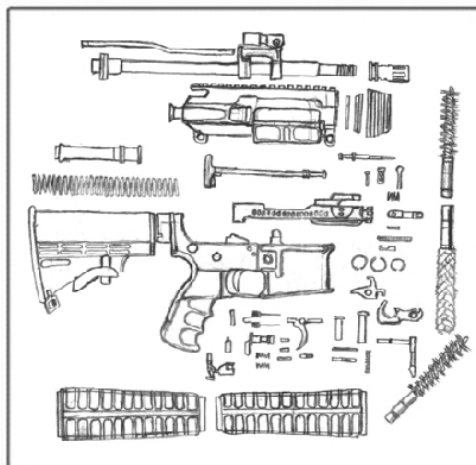
Jeśli wezmiesz do przeglądu broń, rozłożysz ją, wyczyścisz, nasmarujesz i złożysz, stopień niezawodności tej broni wzrasta o 1 na pewien okres czasu - zależnie od intensywności i warunków jej użytkowania. Jeśli facet będzie się z nią tarzał w błocie i ładował zapiaszczonymi magazynkami, to tylko przez dobę, a jeśli będzie o nią dbał i ładował Dobrą amunicją to nawet przez miesiąc. W przypadku broni z regułą Niezawodny - nie zaczyna się, efektem twojego działania jest również tymczasowe podniesienie jej stopnia celności o 1.

Encyklopedia broni

W rozdziale o Rusznikarstwie napisaliśmy, że są takie pukawki, które są skonstruowane inaczej, niż reszta, mają dziwne rozwiązania techniczne i tak dalej. Zwykli Rusznikarze dostają utrudnienia, gdy próbują majstrować przy takich broniach. Ty jednak znasz konstrukcję KAŻDEGO, zasranego gnata na tej planecie, nieważne, czy jest to rzadki, australijski rewolwer, karabinek radzieckich sił specjalnych przeznaczony do strzelania pod wodą, belgijskie PDW, czy prototypowa strzelba automatyczna. Nie dostajesz żadnych utrudnień za unikalność broni, a do tego rozwój umiejętności z kategorii Rusznikarstwa kosztuje Cię o 10% mniej PD.

Fabryka broni

Mając narzędzia (frezarkę, palnik, tokarkę itp.) i materiał (jaki decyduje MG) możesz zdając Bardzo trudny test Rusznikarstwa, skonstruować prostą broń odprzodową, lub dorobić brakujące części broni palnej.



WARSZTAT RUSZNIKARZA



Warsztat rusznikarza

Widzę, że umiesz rozłożyć swojego Glocka i go złożyć z powrotem i myślisz, że umiesz nie wiadomo jak wiele? Otóż zmartwię Cię - mistrzem cholernego rusznikarstwa to Ty jeszcze nie jesteś. Bo nie potrzeba posiadać umiejętności Rusznikarstwo, aby umieć rozłożyć swój pistolet i go wyczyścić. To umie każdy przygłup, o ile oczywiście nie karmił przedtem z ręki aligatorów, bo bez rąk to raczej ciężko się rozkłada broń.

Dobra, zaczniemy od tego, że rozkładanie Glocka to coś zupełnie innego, niż zabawa przy M16, albo wyczyszczenie FN-FAL'a, a już o wymianie iglicy w DSR no. 1 czy elaborowaniu naboju nie wspomnę. W zasadzie są to zupełnie różne umiejętności, dlatego tak też będziemy je teraz traktować. Broń dzieli się wedle zasady jej działania, czyli zasady na jakiej broń jest przeładowywana.

Broń odprowadza to czarnoprochowa broń jednostrzałowa, w której ładowanie następuje poprzez wepchnięcie ładunku prochowego, przybitki i pocisku przez przewód lufy.

Broń z zamkiem obrotowo-ślizgowym to broń jednostrzałowa, lub wyposażona w wewnętrzną, lub wymienną magazynkę naboju. Przeładowanie broni polega na manipulacji rączką zamkową: obrót (odryglowanie zamka), odciągnięcie do tyłu (otwarcie zamka, wyjęcie pustej łuski z komory i wyrzucenie jej z broni), popchnięcie w przód na pozycję (pobranie nowego naboju z magazynka i wprowadzenie go do komory naboju). W przypadku broni jednostrzałowej strzelec sam musi podać nowy nabój i ponowny obrót do pierwotnej pozycji (zaryglowanie komory). Jednocześnie ruch zamka napina mechanizm uderzeniowy. Mechanizm ten wykorzystuje większość sztucerów myśliwskich, niektóre wojskowe karabiny, oraz niektóre karabiny snajperskie.

Broń z odrzutem zamka lub lufy oba rodzaje wykorzystują do przeładowania energię odrzutu broni. Pierwszy typ wykorzystuje ruch zamka broni, który może być swobodny, lub półswobodny (spowalniany przez rolki, dźwignie itp.). Gazy prochu oddziałujące poprzez dno łuski na zamek powodują, że zamek cofa się, usuwa pustą łuskę. Z skrajnie tylnego położenia popychany sprężyna powrotną, zamek przesuwa się do przodu wybierając nowy nabój z magazynka i wprowadzając go do komory naboju. W przypadku broni z odrzutem lufy, lufa i zamek tworzą zespół i przez pewien odcinek ruchu wstecznego poruszają się wspólnie, po pewnym odcinku zamek rozłączony zostaje od lufy, która zostaje zatrzymana, zaś zamek dokonuje

przeładowania broni. Na zasadzie odrzutu działa większość pistoletów, pistoletów maszynowych, oraz niektóre karabiny maszynowe.

Broń wykorzystująca energię gazów prochowych odprowadzanych z przewodu lufy będzie w skrócie nazywana angielskim terminem „gas-operated”, który jest krótki i wygodny. W broni tej część gazów powstałych na skutek spalania ładunku prochowego zostaje wykorzystana do przeładowania broni. W lufie znajduje się otwór połączony z systemem gazowym (najczęściej jest to równoległy do lufy przewód w którym znajduje się tłok lub tłok z popychaczem, który pod naporem gazów prochowych oddziałuje na zespół zamkowy broni, który przeładowuje broń wedle znanego już nam schematu). Niektóre modele broni (np. większość z rodziny AR-15) nie mają tłoka gazowego, tylko rurkę poprzez którą gazy prochu oddziałują bezpośrednio na zamek. Na tej zasadzie działa większość karabinów, karabinków automatycznych, oraz karabinów maszynowych, a także pojedyncze modele wszystkich innych rodzajów broni.

Rewolwery działają na jeszcze innej zasadzie. Tutaj naboje umieszczone są w bębnowym magazynku, broń pozbawiona jest czegoś, co można by nazwać zamkiem, posiada jedynie kurek. W starszych modelach (typu single-action), przed strzałem należy palcem odciągnąć kurek przed każdym strzałem do tyłu, aby go napiąć (np.: Colt Peacemaker). W nowoczesnych rewolwerach (double-action), naciśnięcie spustu powoduje napięcie kurka, obrót bębna naboju i zwolnienie kurka, chociaż nadal można ręcznie napiąć kurek.

Strzelby z mechanizmem blokowo-ślizgowym to wszystkie strzelby tzw. pump-action, popularnie nazywane shotgunami. Naboje znajdują się w specjalnym, rurowym magazynku umieszczonym pod lufą, równoległe do niej i ułożone są jeden za drugim. Przeładowanie odbywa się poprzez silne przesunięcie czółenka przeładownia w tył i do przodu (niektóre, egzotyczne modele odwrotnie), co powoduje wyrzucenie pustej łuski z komory i wprowadzenie nowego naboju strutowego. Uzupełnianie magazynka odbywa się poprzez okno doładowania w spodzie broni, lub (rzadziej) poprzez okno wyrzutnika lusek.

Wyrzutnie, moździerze, granatniki zaliczyliśmy do osobnej kategorii, gdyż jest to broń o prostej, aczkolwiek całkowicie odmiennej konstrukcji, niż broń palna. Amunicja do tej broni najczęściej posiada własny napęd raketowy, a broń służy jedynie do jego uruchomienia i wycelowania.

Broń napędowa wreszcie, ostatnią kategorią jest broń, w której przeładowanie następuje na skutek energii dostarczonej z zewnątrz, najczęściej z zewnętrznego silnika. Przykładem takiej broni jest



choćby M134 Minigun, czy M61 Vulcan. Naprawianie tej broni należy raczej do działu Mechaniki, niż Rusznikarstwa.

Każdy rodzaj broni, który wymienię, wymaga osobnej umiejętności Rusznikarstwo. Dla ułatwienia w Ołowiej zastanów mistrza gry, którą wydajemy wspólnie z OŁOWIEM, umieściłem spis broni z podręcznika NS 1.5, oraz z OŁOWIU, który pozwala niezorientowanemu upewnić się, do jakiej kategorii należy ich ukochany pistolet lub karabin. Dodatkowo mamy dla Ciebie dobrą wiadomość. Co prawda musisz teraz wykupić kilka umiejętności rusznikarskich, zamiast jednego, starego Rusznikarstwa, ale idziemy Ci trochę na rękę. Przecież wiele elementów konstrukcyjnych jest wspólnych dla każdej broni, prawda? Każda broń, poza rewolwerem, ma iglicę, większość ma zespół zamka, nie wspominając już o lufie czy sprężynie powrotnej. Mimo wszystko, chociaż działają na różnych zasadach, poszczególne modele mają wiele cech wspólnych. Dlatego też, jeśli wykupisz jedną z podkategorii Rusznikarstwa przynajmniej na poziom 2 (poza Rewolwerami i Wyrzutniami), to wszystkie pozostałe otrzymasz na poziomie 1 za darmo. Jednak dalsze podniesienie tych umiejętności leży już w twojej gestii. Niepodobna jednak, aby facet, który wie wszystko o pistoletach maszynowych, nie umiał chociaż rozłożyć i przełożyć zwykłego karabinu, no nie?

Nietypowe modele broni to z kolei jeszcze jedno utrudnienie, które stoi na drodze rusznikarza. Niektóre egzemplarze broni palnej skonstruowano wykorzystując jakieś rewolucyjne i wyjątkowo oryginalne rozwiązanie, które sprawia, że broń ta znacząco różni się od innych ze swojej kategorii. Może to być nietypowy sposób zasilania nabojami, jak w przypadku pistoletu Calico, oryginalny system gazowy (AK-108), lub sposób przeładowania (strzelba bębnowa Protecta). Tego typu ciekawostek jest sporo. Kiedy Rusznikarz zabiera się za taki oryginalny egzemplarz broni, musi obniżyć swoje Rusznikarstwo z właściwej kategorii o 1 punkt, chyba, że posiada Cechę profesyjną Encyklopedia broni.

PT testów Rusznikarstwa zależy oczywiście od czynności, jaką chcesz wykonać. Zwykle rozłożenie, przeczyszczenie i złożenie broni, to tylko Przeciętny test Rusznikarstwa. Umówmy się, że jeśli nie masz Rusznikarstwa, to i tak potrafisz rozłożyć, wyczyścić i złożyć do kupy swoją osobistą broń, ale tylko tą broń, którą zakupiłeś dla swojego bohatera przy tworzeniu postaci. Traktuj to tak, jakbyś miał Rusznikarstwo na 1. Powiedzmy też, że jeśli grasz żołnierzem, to potrafisz też dokonać operacji czyszczenia także na broni używanej powszechnie przez żołnierzy z Frontu: czyli broni z rodziny AR-15, M240, M249, M60, Berettio M9 oraz Colcie M1911. To taki bonus zawodowy. Czyszczenie broni to jednak bladość. Właściwe wyregulowanie regulatora gazowego dla stosowanej amunicji i warunków otoczenia to Problematyczny test Rusznikarstwa. Dodam, że złe ustawiony regulator gazowy powoduje, że niezawodność broni

SPADA o 1 stopień. Wymiana uszkodzonej części konstrukcyjnej (iglica, sprężyna powrotna itp.) to też Problematyczny test. Prawdziwa zabawa zaczyna się, gdy zechcesz grzebać w broni i zmieniać jej budowę i elementy wewnętrzne. Zwykła zmiana kalibru (która jest tylko niekiedy możliwa i tylko na niektóre kalibry) broni to Trudny test. Jako przykład podam, że popularne przed wojną było zmienianie kalibru różnej broni na kaliber 6.5mm Grendel, ale to nie jedyna możliwość. Oczywiście potrzebujesz do tego stosowne części - najczęściej lufę, komorę nabojaową, czasem trzeba przerobić gniazdo magazynka. Wykonywanie zaś własnych elementów broni, to już Bardzo trudny lub Cholernie trudny test Rusznikarstwa, przy założeniu że posiadasz znakomicie wyposażony warsztat (obrabiaarki, frezarki, szlifierki), materiały (bloki stali, pręty itp.).

Produkcja amunicji

Specjalnie zostawiłem to sobie na koniec. No więc ostatnią podkategorią Rusznikarstwa jest umiejętność **Elaborowania amunicji**. Już na wstępie ostrzegam Cię, że produkcja naboju to trudna sztuka, wymagająca precyzji i wiedzy, oraz zestawu specjalistycznych narzędzi. Prześledźmy zatem proces elaboracji amunicji: **Czyszczenie łusek** z pozostałości prochu, rdzy, osadzonych produktów spalania. Potrzebujesz specjalnej wirówki elektrycznej (100 gambli) lub mechanicznej (50 gambli), którą napełniasz materiałem ściernym (jakis nierysujący śrut), oraz oczywiście odstrzelonych łusek.

Formatowanie łusek łuska odstrzelona w broni jest zawsze minimalnie odkształcona - powiększa swa średnicę podczas strzału i przybiera kształt i rozmiary komory nabojaowej w której została zainicjowana. Jeśli używasz łusek odstrzelonych z karabinu do którego zamierzasz ich ponownie użyć, ich formatowanie jest zbędne, jednak jeśli nie, musisz przywrócić łuskom ich pierwotny, książkowy wymiar i kształt. Służą do tego albo osobne narzędzia do formatowania (50 gambli), albo też specjalne tygle-matryce wkręcane do prasy do naboju (50 gambli). O prasie do naboju opowiem Ci na końcu.

Formatowanie szyjki łuski niektórzy maniacy osobno kształtują jeszcze samą szyjkę łuski przy użyciu osobnego tygla (50 gambli).

Usunięcie zbitej spłonki dokonuje się najczęściej na prasie do naboju, chociaż istnieją osobne narzędzia do tego służące (45 gambli), lub tygiel-matryca wkręcana do prasy do naboju (40 gambli).

Wstawienie nowej spłonki oczywiście nie muszę chyba wspominać, że musisz posiadać nowiutkie, nie odstrzelone spłonki. Każda prasa do naboju posiada mechanizm do osadzania



spłonek, potrzebujesz tylko jeszcze tygla-matrycy do tego celu (50 gambli).

Dozowanie i wysypywanie prochu musisz obliczyć ilość prochu, jaka napelnisz łuskę, oraz umiejętnie ją napelnić. Osobne narzędzie do dozowania prochu może zostać też zastąpione dozownikiem w prasie do nabojęw (50 gambli).

Osadzenie pocisku do tego celu w prasę do elaboracji wkręcasz jeszcze jeden tygiel-matrycę (60 gambli).

Zaciskanie szyjki łuski mimo, że tygiel do osadzania pocisku robi to dostatecznie precyzyjnie, możesz jeszcze użyć kolejnej matrycy, która dodatkowo obcisła szyjkę łuski na podstawie pocisku (40 gambli).

Większość powyższych etapów, jeśli nie wszystkie, można wykonać z powodzeniem na jednym urządzeniu - prasie do nabojęw. Prasa taka przypomina dla laika coś w rodzaju, hmmm... dużej maszynki do mięsa. Jest to solidna, stalowa maszyna przykręcana do stołu, wyposażona zwykle w dźwignię z bardzo dużym przełożeniem mechanicznym, która napędza prasę. Prasa współpracuje z obrotową tarczą (obracana osobno, lub równocześnie z ruchem wachy) w którą wkręca się wszelkiego rodzaju tygla-matryce. Tygla te, to precyzyjnie wykonane, stalowe walce z gwintem do wkręcenia w prasę, z komorą wewnątrz, w którą wchodzi łuska naboju podczas pracy prasy. Każdy tygiel-matryca ma inne zadanie. Każdy tygiel ma też określony kaliber naboju. Jeśli chcesz więc elaborować ponownie łuski 9mm Luger, .223, oraz 308 Winchester, musisz posiadać trzy zestawy tygli - po jednym zestawie na jeden kaliber. Skompletowanie

prasy do nabojęw z pełnym zestawem tygli to naprawdę droga sprawa. Musisz opłacić dobrego Łowcę, aby przeszkukał ćwierć stanu. Ten Łowca, który zdobył prasę do nabojęw dla mnie i Saszy, zażądał za robotę blisko 1000 gambli.

Ile trwa produkcja amunicji i czy jest trudna? No więc jeśli masz prasę do nabojęw (jak Redding T7, lub Hornady Lock-N-Load), to jest to Przeciętny test Elaboracji amunicji (jak nie masz umiejętności, albo choć instrukcji obsługi prasy, nie możesz nawet próbować). Jeśli umiesz obsługiwać prasę, praca idzie błyskawicznie - wkładasz łuskę, pociągasz kilka razy wachą, druga ręką w tym czasie podajesz nabój i nowa spłonka i masz nabój. W ciągu 1 godziny wyprodukujesz 20 nabojęw za 1 poziom swojej Elaboracji amunicji. Jeśli zaś nie masz prasy ani innych narzędzi i próbujesz po partyzancko elaborować nabojęw przy użyciu zwykłych narzędzi, jak imadła, młotek itd., to test robi się nagle Cholerne trudny, a tempo produkcji spada do 2 nabojęw na godzinę za każdy 1 poziom Elaboracji amunicji. Jeśli natomiast chcesz bawić się w małego chemika i samodzielnie produkować spłonki oraz proch, to są to Bardzo trudne testy Chemii, jeśli posiadasz podstawowe składniki - nitrocelulozę i nitroglicerynę dla prochu bezdymnego oraz piorunian rtęci lub azydok ołowiu do spłonek. Nabojęw strutowe do strzelb, oraz nabojęw do rewolwerów i broni z zamkiem obrotowo-slizgowym, możesz też ewentualnie napelniać prochem czarnym. Jego produkcja to Bardzo trudny test Chemii, a składniki potrzebne to saletra potasowa, węgiel drzewny i siarka. W sumie wystarczy Trudny test Chemii, ale wtedy uzyskujesz proch kłepkowskiej jakości (nabojęw zawodzą przy wynikach 10-20 na kości).

Prasa do elaboracji nabojęw

Kawał solidnej, stalowej maszyny, najczęściej śrubowany do solidnego stołu, dla zachowania stabilności. Składa się z solidnej wachy, obrotowej, stalowej tarczy z gniazdam dla matryce do obróbki amunicji, oraz podajnika. Całość działa dzięki wspomnianej wachse, która ma olbrzymie przełożenie i z bardzo duża siłą napędza podajnik. Do kompletu potrzebne są precyzyjne matryce, czyli miniaturowe tygla: do wybijania spłonek, do formatowania łuski, do osadzania nowej spłonki, do osadzania pocisku. Niektóre prasy posiadają opcjonalny dozownik prochu, który pozwala automatycznie podawać precyzyjnie odmierzoną porcję materiału miotającego do łuski, oraz specjalne podajniki spłonek - dzięki nim nie trzeba podawać ich ręcznie. Do jednej prasy można stosować różne komplety matryc dla różnych kalibrów.

CENA: 1000 gambli (zestaw wraz z matrycami do 1 wybranego kalibru) sam zestaw matryc to jakieś 200 gambli.

DOSTĘPNOŚĆ: Znikoma (praktycznie do zdobycia tylko przez zamówienie u dobrego Łowcy)

Przedwojenne spłonki, łuski i pociski

Przedwojenne firmy dbały o rusznikarzy-pasjonatów, sprzedając same łuski, pociski i spłonki, oraz proch. Dziś cholernie trudno dostać któreś z tych dóbr - rusznikarze nie próżnowali przez 40 lat - ale jak dobrze poszukasz, to znajdziesz.

CENA: 10 gambli (pudełko 40 spłonek, lub 30 łusek, lub 30 pocisków) **DOSTĘPNOŚĆ:** 10%

Proch czarny i bezdymny

Jeśli nie masz zacięcia chemicznego, możesz po prostu pojechać 100 mil na najbliższy, duży targ i kupić czarny proch nienajgorszej jakości produkowany przez jakiegoś zapaleńca. Gdybyś sam go zrobił, może wyszłoby taniej, ale najwidoczniej nie umiesz, więc płac. Jeśli pojedziesz do jakiegoś większego miasta, gdzie działa choć drobny przemysł chemiczny, możesz nawet dostać proch bezdymny.

PROCH:	CENA (100 gram):	DOSTĘPNOŚĆ:
Czarny	10 gambli	20%
Bezdymny	20-40 gambli	10%



Zacinanie się broni

Nowe reguły dotyczące zacinania się broni

Dobra, więc sprawa wygląda tak: podczas strzału, gdy wypadnie Ci „20” na kości, Mistrz Gry chwytą za swoje kostki i rzuca sobie potajemnie. Dlaczego potajemnie? Żeby bohater nie wiedział, co mu się spieszyło w gnacie i marnował czas na odcięcie broni - tak, jak ma to miejsce w prawdziwym życiu. MG rzuca aż TRZEMA kośćmi. Pierwsza kość odpowiada za BRON, druga za MAGAZYNEK, trzecia za AMUNICJĘ. Bo te trzy rzeczy mogą zawieść podczas strzału i doprowadzić do zacinki.

BRON:

Broń z regułą Zawodna zacina się przy wynikach 10-20

Zwykła broń zatnie się gdy wypadnie 15-20 na kości

Niezawodna broń zacina się przy 19-20 na kości

Broń, która ma regułę Niezawodna - nie zacina się tylko przy 20 na kości.

MAGAZYNEK (nie jest brany pod uwagę w broni jednostrzałowej i rewolwerach):

Awaria magazynka ma miejsce tylko, gdy na drugiej kości wypadnie 20.

AMUNICJA:

Przedwojenna amunicja powoduje zacinkę tylko przy wyniku 20.

Samoróbki natomiast wywołują zaciekę różnie - zależy od ich jakości. MG powinien to ustalić, gdy bohater kupuje naboje domowej roboty. Bardzo Dobrej jakości samoróbki zacinają broń przy wynikach 19-20, kiepskie nawet przy 10-20.

MG wykonuje te trzy rzuty po kolei - jeśli jeden rzut wywoła zacięcie, nie rzuca dalej.

Powód zacięcia

Istnieje kilkanaście możliwych przyczyn zacięcia się broni. Zależnie od przyczyny, bohater będzie mógł usunąć zacięcie od razu - w trakcie strzelania - albo też broń będzie wymagać wizyty w warsztacie. Przyczyny podzielono na trzy kategorie:

BRON (MG rzuca k20 albo arbitralnie decyduje jaki rodzaj zacięcia nastąpił):

1-7: Niedomknięta komora nabojoowa (strzelec musi dopchnąć zamek - komora powinna się domknąć, w M16 jest nawet specjalna dźwignienka do tego - dosyłacz zamka z prawej strony korpusu).

8-13: przekoszenie naboju w komorze (trzeba lekko odciągnąć zamek do tyłu i puścić - zamek powinien wprowadzić nabój poprawnie do komory)

14-17: zaklinowanie łuski w zamku (przeładować broń, aby zaklinowana łuska wypadła)

18: zerwany wyrzutnik łuski - łuska trzymana przez pazur wyciągu nie zostaje wyrzucona i wraca do komory nabojoowej (broń do warsztatu)

19: pęknięta iglica - widać słaby ślad iglicy na spionce, ale iglica nie może zainicjować spłonki (broń do warsztatu)

20: zerwana żerdź/ zaczep sprężyny powrotnej - zamek zostaje w tylnym położeniu po strzale (broń do warsztatu)

MAGAZYNEK:

1-14: przekoszenie naboju w magazynku (wymiana magazynka)

15-20: awaria sprężyny magazynka (magazynek do warsztatu)

Ogólnie sprężyny magazynków - mających już po kilkadziesiąt lat - są dość słabe, dlatego należy ładować o 2-3 naboje mniej do magazynków karabinowych i 1 pestkę mniej do pistoletowych.

AMUNICJA (przedwojenna, fabryczna):

Jedyna awaria, jaka dotyczy przedwojennej amunicji, to wadliwa spłonka, która mimo uderzenia iglicą nie chce odpalić naboju. Słychać stuk iglicy w spłonkę, ale broń nie strzela. Należy wtedy przeładować broń, aby usunąć wadliwy nabój z komory - może być to groźne, bo nabój może wybuchnąć poza komorą. Najlepiej - co nie zawsze jest możliwe - zaczekać kilkanaście minut i dopiero potem przeładować broń.

AMUNICJA (samoróbki):

1-7: tak, jak w fabrycznej, spłonka nie działa

8-15: za słaby ładunek prochowy - automatyka broni nie może wykonać swej pracy, broń strzela, ale się nie przeładowuje, pusta łuska pozostaje w komorze, trzeba po każdym strzale ręcznie przeładować.

17-20: nabój przekoszony w komorze - nieprawidłowy rozmiar łuski (trzeba odciągnąć zamek do tyłu i wyjąć magazzynek, aby niewymiarowy nabój wypadł przez gniazdo magazynka)

Chamska reguła na koniec: kiedy napięprasz serią, albo ogniem Ciągłym, szansa zacięcia wzrasta o 1 punkt za każdą wystrzeloną kulę!



W dzisiejszym świecie, żeby dorwać się do dziewczyny, musisz mieć, chłopie, naprawdę wysoki status społeczny, najlepiej jakiś użyteczny fach w ręku, jak ja, przysła się liczne stado krów czy koni, albo chociaż dobre urodzenie - bycie synem przedwojennego wojskowego to jest coś. Bogaci mogą sobie spokojnie pozwolić nawet na kilka żon, Ci zaś, którzy wszystkie swoje gamble noszą w kieszeni i ewentualnie bagażniku auta, mogą zapomnieć o kobietach. Ja mam w ręku dobry fach, jestem wszak rusznikarzem, żyję też w dobrobycie, który wiąże się z moim zawodem, ale brakuje mi, kolego, ostatniego czynnika, czyli szczęścia. Do kobiet trzeba mieć, cholera, szczęście. Ja go nie mam. Z drugiej strony sam nie wiem, czy to nawet nie lepiej, bo do dziś mogę czasem wyrwać jakąś sličnotkę na potańcówce, nie przejmując się niczym, a inni, którzy się ustawiali, mają co prawda służące do prania skarpetek, ale żaden z nich nie ma z kim pójść do łóżka. No bo wybacz, ale nie przepaibym się raczej z kobietą w moim wieku. Nie gustuję w pomarszczonych, żółtożółtych babsztylach. Sasza, mój wspólnik, mówi, że to już jest znak, że się starzeje i pewnie ma rację. Kurde, ja pamiętam, kolego, upadek bomb! Dobra, mniejsza o mój wiek. Gdybym miał policzyć kobiety, które mi się przytrafiły, wcale nie byłoby ich wiele. Trudno przecież brać pod uwagę panienki na jedną noc, a Lisa, którą raz pocałowałem, jak mieliśmy po czterech latach, chyba też się nie liczy. No więc babki dzielą się dziś na dwa typy. Posłuszne córeczki, które ojciec wyda za najzamożniejszego z sąsiadów w okolicy, oraz niepokorne chłopczyce. Te drugie czasem dorastają i przejmują rodzinną farmę, rzadko kiedy wychodzą za mąż i są same sobie paniami. Do nich lepiej nie podchodzić. Jest jeszcze drugi rodzaj niepokornych - maniaczki z autostrady, podróżniczki, dziewczyny z gangów, żołnierki i wędrownie lekarzki. To, że się tak wyrażę, „baby z jajami”, aczkolwiek czasem, jak taka się pojawia w okolicy, to wszyscy faceli się za nią oglądają, niejeden dostaje zresztą po pysku za brak umiejętności trzymania brudnych łapsk przy sobie. Ja sam oberwałem kiedyś od jednej Kurierki, która kupowała w naszym sklepie amunicję. Wiesz, jest taka teoria mówiąca o tym, że małe, rozproszone grupy ludzi powinny wymieniać między sobą materiał genetyczny, he he. Widzę, że się śmiesz, wiesz o co chodzi. Ona też zrozumiała, ale nie było jej do śmiechu. Wstyd się przyznać, ale wybiła mi zęb. Cóż, niewłaściwy tekst do niewłaściwej dziewczyny, tak się zdarza. Prawdziwa perelka z niej była tak przy okazji. Zatem na co dzień rozglądamy się zwykle jednak za materiałem genetycznym z sąsiedztwa i na tym polu szło mi zwykle trochę lepiej, w każdym razie bez utraty zębów. Tak na serio, żeby zabrać się za temat to znalazłem czas dopiero, jak już wydorosłem i to już dawno po otwarciu z Saszą warsztatu rusznikarskiego i sklepu z bronią. Dopiero wtedy byłem tu już jako tako znany i szanowany, żeby jakakolwiek dziewczyna się na mnie w ogóle spojżała. Przed wojną ponoć było z tym łatwiej, nie musiałeś być szanowany przez całe miasteczko, żeby móc się umówić z Alicą na randkę, ani ofiarować jej ojcu karabinu w prezencie, żeby pozwalał wam się widywać, ale takie mamy teraz czasy. W sumie, to dałem 2 karabiny w prezencie. Pierwszy raz to było kompletne pudło, bo dziewczyna już była przyobiecana komuś innemu. Potem zaś miałem przygodę z Susie, lokalną ujeżdżaczką, słynną zawodniczką rodeo, ale to się skończyło niemal zanim zdążyło się na dobre zacząć. Znowu wstyd trochę, ale to nawet nie była jedna noc, tylko zwykła randka, ech, nieważne. Drugi karabin, a pamiętam dobrze, że był to M1 Garand w doskonałym stanie, trafił w ręce dawno już nieżyjącego faceta. Ojciec Ashley był, można by tak to nazwać, żołnierzem na emeryturze. Służył jeszcze w przedwojennej armii, przyjechał tu, do naszego miasteczka już z córką. To właśnie jej narodziny zmusiły go do osiedlenia się gdzieś. Potem przeprowadził się wielokrotnie coraz dalej od Frontu, aż wreszcie trafił do nas. Ashley, smukła brunetka, była parę lat młodsza ode mnie, zupełnie niedorosła, podłotek niemal, ale za to była niesłychanie bystra. W dodatku ojciec zaszczepił w niej zainteresowanie bronią. Właśnie z tego powodu odwiedzała mnie w warsztacie, oglądała karabiny i pistolety, z czasem zaczęła się uczyć i trochę nam pomagać. Głównie mi, bo Saszy to się, prawdę mówiąc, bała, on nie robi na postronnych zbyt sympatycznego wrażenia. W każdym razie Ashley była chyba najbliższą mojemu idealowi - ładna, pojętna, lubiła broń i nie dawała się obmacywać chłopakom z sąsiedztwa. Zresztą, kiedy się rozeszło, że spotykała się ze mną i że jej starszulek przyjął ode mnie Garand, żaden z sąsiadów już się nie ważył nawet próbować. Cholera, pamiętam, jakby to było wczoraj, jak wycze kiwałem wieczorami z kwiatami pod domem Ashley, a potem, jak zcałem się z wręczeniem jej obrączki. Cholernie się wtedy bałem, chociaż z perspektywy czasu widzę, jakie to było głupie - przecież ona nie mogła znaleźć lepszego faceta w całym hrabstwie! No i pobraliśmy się w 43 roku, było prawdziwe wesele na którym bawili się wszyscy znajomi, Sasza wygrał w konkurencji, kto najwięcej wypije, a my z Ashley nie mogliśmy się doczekać nocy poślubnej... Nasze szczęście nie trwało długo, niespełna rok i dwa miesiące. Ashley zachorowała kwartal po weselu, długo nie wiedzieliśmy, co jej było, aż wreszcie pojechałem z nią, dwieście mil na zachód, do prawdziwego lekarza. Moja młoda żona miała raka, bardzo zabójczego, lekarz nie dał jej żadnych szans, powiedział, że nawet przed wojną by jej nie uratowano. To były dla nas cholernie ciężkie miesiące, Ashley coraz bardziej cierpiała, ja robiłem wszystko, żeby zdobywać coraz silniejsze leki przeciwbólowe dla niej i antydepresanty dla siebie. Wreszcie nawet morfina przestała działać. Ashley niemal dostała objędu, a my z jej ojcem postanowiliśmy to zakończyć. Pojechałem do tamtego lekarza, a on dał mi zastrzyk, który zatrzymał serce Ashley. Miała, cholera jasna, 18 lat. Pochowałem ją z jej polakierowanym na błękit M16. Mimo ulgi, że ona już dłużej nie cierpiała, to był najsmutniejszy dzień w moim życiu. Następnego miesiąca zupełnie nie pamiętam, piłem bezustannie, Sasza ledwo uratował mnie przed alkoholizmem. W końcu ból się zatarł, wróciłem do normalnego życia, a starszulek Ashley wyprowadził się gdzieś dalej na południe, podobno przeprowadzał się jeszcze wiele razy aż zmarł gdzieś na granicy z Meksykiem na malarię, tak slyszalem. Ostatni list przysłał mi w każdym razie z Abilene w Teksasie. A ja? Cóż, jak widzisz pozostałem kawalerem i tak już chyba dożyję śmierci, zresztą to nie tak znowu.





SPRZĘT

Dziś mało, który frajer obejdzie się bez specjalistycznego, survivalowego sprzętu na pustyni. Dżinsy rzucają się w oczy z kilometra, zwykła odzież jest niepraktyczna na pustyni i krępuje ruchy, jeśli masz sprawny samochód to, co innego. Jednak, za co miałbyś go kupić, mając na starcie ledwo 100 gambli. Dlatego w prezencie na starcie otrzymujesz aż 400 gambli, zamiast marnych stu na zakup sprzętu. Tak, sponsorzy są hojni, ale to, dlatego, że za 100 gambli patrząc na ceny z poniższego cennika nie kupiłbyś nic więcej, niż pistolet i naboje, SWD z pełnym magiem to już bagatela prawie 300 gambli, tymczasem my chcemy, abyś miał jeszcze, co jeść. Miło, nie? Wiesz, trzeba inwestować w przyszłość ludzkości...



Sprzęt

Dotarłeś na targowisko, więc łapy trzymaj przy sobie, jeśli nie chcesz ich stracić za kradzież i schować lepiej giwerę do kabury, jeśli nie marzy ci się zawisnięcie tam, o na tych latarniach, jak tamci martwi frajerzy. Zrobili burdę, wywołali strzelaninę, zabili niewinnego sprzedawcę, więc dostali to, na co zasłużyli. To jak? Będziesz grzeczny? Cieszę się bardzo.

Przejdźmy do przyjemniejszych rzeczy. Jak widzisz, znajdziesz tu wszystko - przybywają tu handlarze z całych pieprzonych Stanów i niektórzy z nich nieźle się natrudzili, aby przytaszczyć tu sprzęt, który oferują. Także nie kręć nosem, jeśli ceny wydadzą Ci wysokie, bo niektórych przedmiotów nie znajdziesz być może nigdzie indziej. No, najważniejsze już wiesz, a teraz pora coś kupić. Życzę Ci miłych zakupów. Aha, za moje porady należy się 10 gambli...

Żywność powojenna:

Cóż dostaniesz ją wszędzie tam gdzie ludzie nie zdychają z głodu, jest naturalnie tańsza od tej sprzed wojny no i tylko czasem trochę napromienioną, ale jeść trzeba.

Nazwa produktu	Cena	Dostępność
Płacki drożdżowe	1-5	90%
Owoce suszone	1-20/ 1 szt.	60%
Warzywa	5-15/ 1 kg	60%
Dziurzyzna	5-15/ 1 kg	60%
Wołowina/ wieprzowina	15/ 1 kg	45%
Drób	5-10/ 1 kg	70%
Jajka	2-6/ 12 szt.	70%
Ryby	2-10/ 1 kg	0-100%
Piwo domowe	5-10/ 0,5 l	25%
Samogon	5-10/ 0,5 l	40%

Żywność przedwojenna:

Opcja dla piąwiących się w luksusach, ty na razie do nich nie należysz, więc ogranicz się póki, co do puszki z mięsem na czarną godzinę.

Batonik	20-30	10%
Psia karma 1kg	15-30	25%
Konserwa mięsna	25-40	10%
Mrożonka	60-70	5%
Makaron/ ryż	15-40	25%
Danie z mikrofali	10-40	10%
Racja US Army	50	5%
Żywność liofilizowana	40/ 100g	10%
Puszka piwa 0,5 l	30	15%
Butelka piwa 0,5 l	35	10%
Butelka wina 0,75l	45	10%
Alkohole gatunkowe	60	10%
Puszka Coca-Coli 0,33l	25	20%
Napój izotoniczny	35	15%
Woda mineralna 0,5l	5-15	15%

Ubrania przedwojenne:

Na nasze szczęście przed wojną było chyba z milion firm produkujących ubrania, więc są one powszechnie dostępne i tylko niekiedy przeżarte przez mole.

Bielizna	2	75%
Podkoszulek	5	75%
T-shirt	8	75%
Koszula	10	70%
Bluza	10	70%
Kurtka	10	70%
Kurtka skórzana	20	45%
Garnitur	20	60%
Dres	15	50%
Dżinsy	10	75%
Spodnie wyjściowe	20	60%
Krótkie spodenki	5	75%
Spódniczka	5	60%
K. przeciwdeszczowa	20	50%
Buty sportowe	10	50%
Półbuty męskie	15	45%
Sandały	5	80%
Głany	20	40%
Kalosze	20	30%
Czapka z daszkiem	5	75%
Beret	10	45%
Kapelusz kowbojski	10	35%
Czapka wełniana	6	65%

Odzież specjalna:

Nie wiem, komu takie ubranka się przydadzą może jesteś Specem albo jakimś Sędzią?

Odzież robocza	40	15%
Buty robocze	15	15%
Rękawice robocze	5	25%
Mundur policyjny	90	10%
Czapka policyjna	15	10%
Kombinezon strażacki	110	5%

Alternatywny zestaw startowy bohatera:

Mundur US Army w kamuflażu desert, urban, lub woodland, pas na oporządzenie, szelki taktyczne, ładownica do broni długiej i krótkiej, kabura do broni krótkiej, manierka, menażka, niezbędny, plecak, nóż wojskowy, bielizna, poncho US, czapka lub kapelusz, chusta na twarz, marny śpiwór, koc, karimata, lekarstwa na wylosowaną chorobę przewlekłą, wystarczające na 7 dni.

Nie podoba ci się, że zestaw startowy jest taki bogaty i przeznaczony dla wojownika? Nikt nie każe ci brać wszystkich jego elementów. Jesteś monterem, co na pustyni nigdy nie był? No to zamień mundur na jakieś ubranie robocze. Jesteś gangsterem i na cholerę ci ładownica do długiej broni skoro walisz z dwóch pistoletów? Spoko, wywal tą ładownicę i zmień ją na drugą pistoletową, ale drugą kaburę to już sobie kupić musisz sam. Alternatywny zestaw startowy można bez problemu modyfikować w ramach rozsądku. A i jeszcze jedno: odzieży holograficznej na starcie nie dostaniesz.



Odzień US Army:

Dziś bez dobrego wdzianka lepiej się na pustynie nie wybierać, dlatego w ofercie mamy bardzo dobre wdzianka made by US Army, idealne na dalekie wyprawy.

Mundur BDU	50	20%
Mundur ACU/ MCCUU	75	15%
Mundur trudnopalny FROG	90	10%
Poncho	20	10%
Belleville/ Batesy	25	15%
Bonnie hat	5	15%
Czapka patrolowa/ marineska	5	15%

Odzień własnej roboty:

Gratka dla każdego nomada, Indianca czy innego Dziecka pustyni, wszystkie nasze produkty posiadają autoryzowany atest firmy Orzeł & Co.

Skórzana kurtka	15	35%
Skórzane spodnie	15	30%
Koszula	10	40%
Płaszcz futrzany	25	20%
Buty skórzane	30	10%

Drobiazgi:

Przydatnych pierdółek nikomu jeszcze nie było za mało...

Ciemne okulary	8	30%
Łańcuszek	10	10%
Portfel skórzany	5	40%
Długopis/ ołówek	10	20%
Zeszyt	10	20%
Gwizdek	2	30%
Zapalniczka	4	20%
Pudełko zapalek	5	15%
Piersiówka	10	15%
Kajdanki	40	5%
Scyzoryk	5	40%
Brzytwą	15	25%

Sprzęt domowy:

To, że większość z tych rzeczy ci się nie przyda, bo masz dom na plecach nie znaczy, że nie znajdziesz się ktoś, kto za cholere nie ruszy się ze swojej przytulnej nory.

Czajnik elektryczny	25	60%
Czajnik zwykły	30	30%
Patelnia/ garnek	15	75%
Termos	35	25%
Prześcieradło/ koc	5	75%
Dywan	10	70%
Stół/ krzesło	5-10	60%
Telewizor	40	80%
Sztućce (1 szt.)	1	80%

Zasilanie i paliwo:

Niby tylko w kilku miejscach w ZSA nadal jest prąd ale jakoś tak dziwnym trafem na baterie i inne pierdoły nadal jest wzięcie, może chcesz kupić kilka sztuk.

Bateria mała	5	25%
Bateria duża	8	20%
Akumulator	20	10%
Ładowarka	40	5%
Akumulator	45	10%

Oświetlenie i optyka:

Może nie będzie ci stać na takie cacko jak noktowizor, ale zaopatrz się lepiej, chociaż w zwykłą latarkę, szczególnie, jeżeli masz w niedługim czasie zamiar

zwiedzać jakieś jaskinie lub bunkry. Znam gości, którzy dla beczelnej oszczędności przyklejali taśmą izolacyjną swoje latarki do broni, ty też możesz tak o biedy zrobić.

Latarka	25	40%
Latarka kątowna	35	25%
Szperacz	50	15%
Czołówka	30	30%
Noktowizor	100	10%
Termowizja	100	10%

Broń palna:

No chłopie dobra spluwa to podstawa przeżycia w naszych ciężkich czasach, więc lepiej się dobrze zastanów nad jej wyborem, a wiedzę, że wybór jest zajeżdżicie wielki. Aha i jeszcze jedno, nie szukaj tu cen Glocków, jest ich tak dużo, że ich ceny są umieszczone tylko w dziale o nich, po co marnować miejsce w cenniku?

AK-74	95	15%
AK-107/ 108	85	20%
AKS-74U	100	5%
AKU-94	50	5%
AR-7	40	25%
AR FiveSeven	40	10%
Armalite Caseless Weapon	250	znikoma
BAR	70	znikoma
Barett M468	85	30%
Beretta PX4 Storm	65	30%
Bizon	75	10%
Browning BDA	60	20%
Bushmaster Carbon	75	25%
Bushmaster Carbon 15	50	10%
Bushmaster SVS	60	30%
Calico M950	100	5%
Colt Python	50	40%
Competitor	70	20%
CZ-75	60	30%
Diemaco C7	80	35%
DSR-No1	200	5%
FN F2000	90	35%
FN Five-seveN	120	5%
FN P90	120	10%
FN PS90	100	20%
FN-FAL	110	20%
Galil	85	25%
GP-25/ 30	50	5%
Granatnik M320	80	25%
HK 21e/ 23e	110	20%
HK G3	80	30%
HK G36	90	10%
HK MP7A1	110	5%
HK P7 M13	65	15%
HK UCP	130	5%
HK USC	55	40%
HK USP	75	20%
HK416/ 417	70	30%
Interdynamic KG-9	40	35%
Ithaca Strakeout	55	45%
Jati-Matic	50	15%
Johnson M1941	90	10%
Karabinek M1	55	35%
Kel-Tec RFB	75	25%
Knights SR-25	95	15%
Korth Combat	45	40%
LW 15.499	110	15%

Kupowanie sprzętu przy tworzeniu postaci: Podczas zakupów sprzętu dla swojego bohatera, gracz powinien rzucać na dostępność przedmiotów. Jeśli jednak wypadnie mu, że przedmiot nie jest dostępny, nadal może go kupić, ale musi wydać na niego 150% jego nominalnej ceny.



M16A3/ A4	60	40%	.357 Magnum	1	40%
M3A1 "Grease gun"	35	znikoma	.44 Magnum	2	40%
M733 Colt Comando	50	25%	.45 ACP	3	40%
MAG-95	60	10%	.45 GAP	3	40%
Makarov PM	45	15%	.50 AE	3	20%
Meduza Model 47	40	45%	.454 Cassul	5	5%
Mossberg 500	65	55%	5,35mm Caseless	3	znikoma
MSG90 A1	160	20%	5,7x28mm	5	5%
Nosorog AERK	60	5%	4,6x30mm	6	5%
Para-Ordance pl4	55	35%	.44-40 WCF	3	10%
Parker-Hale IDW	80	20%	7,62x35mm TT	2	20%
PKM	120	5%	7,62x39mm	4	30%
Plinkster .22	45	50%	5,56x45mm NATO	2	40%
Protecta	50	30%	5,45x39mm	3	25%
Remington m870	50	60%	6,8x43mm SPC	3	20%
Ruger M77 Hawkeye	50	50%	6,5x38mm Grendel	4	25%
Ruger Mini	60	45%	7,62x51mm NATO	4	40%
Sajga 12	80	15%	.30 Carabine	3	20%
SIG550 / 551	80	25%	.30-06 Springfield	5	10%
SIG552	110	10%	7,62x54mmR	8	5%
SIG-Sauer P228	60	25%	.300 WM	6	30%
SIG-Sauer P229	70	30	.338 Lapua Magnum	7	10%
SIG-Sauer P239	45	10%	.50 BMG	8	5%
SIG-Sauer P245	60	20	.499 LW/.50 Beowulf	6	5%
SIG-Sauer P250 DC	50	35%	12 gauge - srut	1	40%
SMAW	160	znikoma	12 gauge - buckshot	2	35%
Smith&Wesson 4583	65	35%	12 gauge - breneka	3	25%
Smith&Wesson 4553	55	35%	Granat 40x46mm SR:		
Smith&Wesson 4043	45	35%	Odlamkowy	30	15%
Smith&Wesson 910	35	35%	Przeciwpancerny	50	10%
Smith&Wesson 627	70	35%	Dymny	40	10%
Smith&Wesson Sigma	50	30%	Lzawiający	50	10%
Spectre	75	25%	Zapalający	60	5%
Steyr AUG	85	30%	Granat VOG-25:		
Steyr SSG	120	20%	Odlamkowy	50	znikoma
Supershorthy	70	15%	Przeciwpancerny	70	znikoma
SVD Dragunov	150	15%			
Taurus Ragging Bull	70	35%			
Taurus 617 Titanium	70	30%			
TDI Kriss Super V	90	10%			
Thompson	45	20%			
Tokarev TT	55	15%			
Walther WA2000	200	znikoma			
XM-26 LSS	65	30%			
XM29 OICW	400	znikoma			

Amunicja:

I mając najlepszą spluwę będzie dupa, gdy ani jednego naboju nie będziesz mieć kolego. Wiecej lepiej szybko się zaopatrz w odpowiedni jej zapas. Aha, lepiej abyś się zaopatrzył w taką amunicję, na którą cię będzie później stać. Amunicja do snajperów potrafi być naprawdę droga, wiesz mi.

.22 LR (50 szt.)	10	50%
9x19mm Luger	2	40%
9x18mm Makarow	2	10%
9x17mm Short	1	30%
.40 S&W	2	50%
.38 Special	1	50%

Akcesoria do broni:

Spójrzmy prawdzie w oczy: żeby przeżyć jakąkolwiek walkę strzelecką, musisz sobie zapewnić przewagę od samego początku. Zapomnij o strojeniu głupich min, wszelkie kolimatory i inne gadżety są od tego sto razy lepsze.

Kolimator otwarty	40	30%
Kolimator zamknięty	60	30%
Celownik holograficzny	70	25%
Luneta 3-9x40	40	40%
Celownik noktowizyjny	110	20%
Celownik termowizyjny	120	15%
Szyna picatinny	30	40%
Uchwyt taktyczny	35	35%
Latarka taktyczna	50	25%
Wskaźnik laserowy	25	25%
Kabura z kordury	25	50%
Kabura skórzana	35	35%
Z szelkami	45	30%
Wycior/ przecierak do luf	15	-broni
Olej balistyczny	25/ 60ml	15%

W Albuquerque, nazywanym Nową Stolicą Nowego Meksyku, trochę na przekór wobec Hegemonistów z Phoenix, sprawa handlu jest rozwiązana nieco inaczej. Według jednych wszystko tam spleprzyl i zabili ducha handlu, ale są też tacy, którzy upychają swoje rupiecie tylko w Albuquerque. Chodzi o to, że tam nie ma normalnego gamblingu, wiadze miasta doszły do wniosku, że wolny barter jest nieuczciwy i narzucili swoje reguły. Gdy chcesz coś sprzedać na tamtejszej Gieldzie, a dodam, że handel poza nią jest surowo zakazany, musisz udać się do Biura Wyceny. Siedzi tam facet z komputerem i wycenia Ci twoje Gamble według swoich magicznych tabelk w tym komputerze. Wygląda to kurewsko podejrzanie i oczywiście jest w tym jakiś kant - miasto pobiera za taką wycenę opłatę. Dopiero mając dowód wyceny możesz postawić straganik i handlować. Cóż, jeśli jesteś z gatunku cwaniaków kochających wciskanie kitu, nie masz co jechać do Alberquerque.



Magazynki i zasilanie:

No dobra niby masz już spluwę i nawet trochę naboju, ale co z tego, jeśli nie będziesz miał ich jak do tej broni załadować? Prosty i zawsze skutecznym rozwiązaniem jest zakup zapasowego magazynka a najlepiej z kilku. Co? Używasz Competitora? No to sorry, nic nie mówię.

Magazynek:

Do pistoletu	5	-broni
Do peemki	10	-broni
Do karabinu	15	-broni
Do snajperka	30	-broni
Taśma na 200 naboju	10	40%
Skrzynka do kaemu	25	30%
Szybkoładowacz	3	50%

Magazynek P90:

30 naboju	30	15%
50 naboju	50	10%
Ładownica do broni	30	-broni
Pas na .12 gauge	25	35%

Oporządzenie taktyczne:

No a gdy już masz zapas 10 magów to chyba warto by zaopatrzyć się w jakieś ładownice, nie? No, bo ta jedna gratisowa wszystkich nie pomieści no i jakiś pas, aby było gdzie trzymać te ładownice, no chyba, że wolisz kamizelki, ale i one na pewno gdzieś tu znajdziesz.

Pas nośny US	20	25%
Kamizelka taktyczna	50	25%
Manierka US	15	25%
Chlebak US	40	20%
Menażka US	15	25%
Apteczka US	25	25%
Szelki taktyczne	30	20%
Bandolier	30	20%

Zawieszenie M16	15	50%
Ładownica M16	10	50%
Ładownica M9	10	50%
Ładownica na granat	10	40%
Torba zrzurowa	15	15%

Kamizelki kuloodporne itp.:

Ach, mój ulubiony dział, jak będziesz miał więcej gambli to koniecznie tu wpadnij, sprzedam ci wtedy niedrogo używanego IBA razem z kevlar i piytami SAPI. Ile? A nie dużo jakieś 600 gambli, odpowiada?

Przeciw cięciom	60	25%
Wewnętrzna NIJ II	80	20%
Kevlarowa NIJ IIIA	120	15%
Plate Carrier	40	35%
CIRAS	220	5%
Dragonskin	250	5%
Inceptor Body Armor (IBA)	200	10%
IOTV	250	10%
Modular Tactical Vest (MTV)	210	10%

Dodatki do kamizelki:

Osiłona krocza	30	10%
Kołnier i naramienniki kevlarowe dla Dragonskina	80	5%

Wkłady balistyczne:

SAPI NIJ III	200	5%
Stand alone SAPI NIJ IV	350	5%
Boczne kable	100	5%

Hełmy:

Kevlarowy ACH	75	20%
M1	20	20%

Samoróbki:

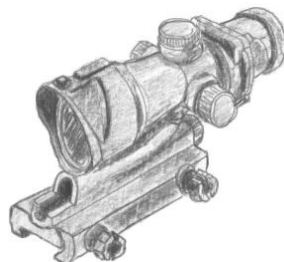
Pancerz skórzany	30	35%
Pancerz z blachy	45	15%

Kolimator

Mógłbym po prostu powiedzieć Ci, że kolimator to rodzaj celownika optycznego wykorzystujący zjawisko kolimacji... ale daruję sobie te techniczne głędzenie, bo po twojej gębie widzę, że chcesz po prostu dowiedzieć się jak to działa i do czego służy. No więc jak pewnie wiesz, mechaniczne przyrządy celownicze takie, jak muszka i szczerbinka mają wiele wad - przede wszystkim sporo czasu zajmuje ich zgranie ze sobą, przy celowaniu - zanim muszka znajdzie się w szczerbince, przeciwnik tysiąc razy zmieni już pozycję. Poza tym są do dupy przy ostrym słońcu i tak dalej. Celownik laserowy nie rozwiązuje problemów, a luneta zbyttnio przybliża. Kolimator to w uproszczeniu szklana szybka i emiter wiązki laserowej, który rzuca na tą szybę (zazwyczaj okrągłą) mały, czerwony punkt. Światło lasera pokazuje dokładnie miejsce, gdzie trafisz - oczywiście o ile wyregulujesz kolimator i przestrzelisz go wcześniej. Są kolimatory otwarte - jak i właśnie opisałem, oraz lepsze, zamknięte, które wyglądają jak małe lunetki. Istnieją też celowniki holograficzne, które mają regulowaną siatkę celowniczą. Jeśli miałbym Ci coś polecić, to kolimatory typu ACOG, których używali amerykańscy żołnierze, mają charakterystyczne, rozszerzające się do przodu tubusy. Warte uwagi są też celowniki typu BOTEch, również popularne w armii. Większość kolimatorów zasilana jest baterijką 3V, taka jak od zegarka, tyle że większą, chociaż zdarzają się wyjątki. Niestety dzisiaj czasem trudniej znaleźć baterię 3V niż sam kolimator. Handlarze liczą sobie po 10 czy nawet 15 gambli za baterię. Ale nie martw się, bo jedna firma zrobiła nawet kolimator, który awaryjnie miał czarny punkt celowniczy na wypadek wyczerpania się baterii. Kiedyś spotkałem nawet zaradnego koleśka, co dorobił do swojej kuli-tuby małe ogniwo słoneczne i nie musiał martwić się o baterie, niezły cwaniak, co nie?

Cena: 40-70 gambli

DOSTĘPNOŚĆ: 25-30%





Pojazdy:

Dobra kolego, jeśli nie chcesz wydawać kupy gambli na ochronę, jaką zapewni ci kamizelka kuloodporna to, chociaż zaopatrz się w jakiś z tych wozów, zawsze wtedy łatwiej przed kulami śpięprzać. Nie gwarantujemy jednak stuprocentowej sprawności zakupionego wozu.

Auto kampingowe	100	25%
Holownik	100	5%
Radiowóz	90	15%
Monster truck	250	2%
Pług śnieżny	180	5%
Chopper	90	10%
Ścigacz	100	10%
Harley	110	10%
Motocykl crossowy	85	10%
Skuter śnieżny	90	5%
Ginger	50	15%
Dźwig-magnes	400	1%
Buldożer	350	2%
Walec drogowy	200	5%
Cysterna	150	10%
Skuter	45	35%

Mechanika:

A jeśli już dojdzie do tego, że nawali ci wóz to radze ci zaopatrzyć się w kilka podręcznych narzędzi. I wcale nie mam tu na myśli pieprzonej piły spalinowej, która może być pomocna w pocięciu na plasterki mutka albo tego głupiego słupa telegraficznego, który zawsze wali ci się na drogę, gdy chcesz nią przejechać.

Piła spalinowa	65	20%
Szlifierka kątowna	45	25%
Wiertarka udarowa	25	40%
Wkrętarka	35	35%
Spawarka	70	15%
Lutownica	45	15%

Farba/ lakier 10 l	30	35%
Super-klej (tubka)	10	40%
Pudełko lutu 200g	10	30%
Nożyce do tworzyw sztucznych	20	10%
Śrubokręt	10	75%
Pilnik	8	75%
Młotek	10	75%
Gwoździe (50 szt.)	5	75%
Kombinerki	10	75%
Wkręty (10 szt.)	5	50%
Piłka do metali	20	65%
Młotek gumowy	30	20%
Olej 5 litrów	20	15%
Kanister stalowy	5-15	45%
Klucz francuski	10	25%
Klucz nastawny	20	20%
Gwintownica	15	20%
Zgrzewarka	50	20%
Lewarek	15	25%
Klucz do kół	10	25%
Papier ścierny 1m²	4	30%
Taśma izolacyjna	5	40%
Taśma teflonowa	15	20%
Nić konopna (1 m)	10	30%
Sprężarka	90	10%
Zacisk stolarski	5	40%

Elektronika:

Tutaj, synu, zakupisz magiczne płytki z krzemu i miedzi, które najpewniej nie działają, a nawet jeśli, to nie znajdziesz dla nich żadnego sensownego zastosowania.

Krótkofalówka	35	20%
Radiostacja wojskowa	60	5%
Dalmierz	50	5%
Amperomierz	25	25%
Wykrywacz metali	65	10%

Taśmy maskujące

Pokaże ci teraz pewien sprytny patent. Wiesz myśliwi, snajperzy i inni tacy musieli maskować siebie i swój sprzęt. Tym, co mam zamiar ci pokazać są taśmy maskujące firmy McNett. Chłopaki z tej firmy zrobili coś naprawdę przydatnego. Otóż ich taśmy maskujące są samoprzylepne, dzięki czemu na pewno nie zlecą z broni lub czegośkolwiek innego. Jednak to i tak nie, bowiem owe taśmy można używać wielokrotnie! Do tego są tak zrobione, że za cholerę nie zostawią ci nawet odrobiny kleju na twoim sprzęcie! Dostępne są w wielu różnych kamuflażach o szerokości 5 cm i długości 365 cm. Dodatkowo taśmy chronią sprzęt przed brudem i kurzem a ciebie przed oparzeniem od gorącej lufy.

Cena: 30 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 35%

Camelback

Jeśli nie chcesz taszczyć bukiaka, ani manierki przy pasie, bo wkurza Cię, że coś ci tam dynda, zaopatrz się w camelback. Jest to sprytna torba na wodę z szelkami zakładana na plecy. Pokryta jest kamuflażem desert albo woodland, więc nie odróżnia się od munduru. Ma na tyle długie szelki, abyś mógł włożyć ją na kamizelkę taktyczną, albo szerokie bary. Mieści zwykle około 3 litrów wody i co najważniejsze - ma rurkę, przez którą możesz pić nie zdejmując camelbacka z pleców. Sprytnie, nie?

Cena: 45 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 25%

Palnik spirytusowy

Najprostszy pomysł na świecie aby podgrzać sobie żarcie? Palnik spirytusowy! Jest mały, lekki i poręczny, zmieścisz go zawsze w plecaku. Lejesz do środka alkoholu i zapalasz. Palnik posiada korek, aby można go było zamknąć.

Cena: 25 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 35%

Ogrzewacz chemiczny

Marzenie każdego trapera a nawet zwykłego wędrowca. Co prawda przez większą część roku jest gorąco, ale gdy nadejdzie post-nuklearne zima zamarzysz o letnich upałach! Aby nie zamrznąć weź ze sobą w drogę kilka takich saszetek wypełnionych chemicznymi substancjami. Starczy potrzasać około minuty, aby wymieszać substancje z powietrzem i już masz źródło ciepła o temperaturze 50-60 stopni. Fajnie, nie? Jeden ogrzewacz działa przez około 8 godzin. Mój kumpel, John, zamarzył kiedyś, po drodze do sąsiedniego miasteczka. Szedł po benzynę. Nie miał chemicznych ogrzewaczy. Nie bierz z niego przykładu i zdobądź parę sztuk.

Cena: 20 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 10%



Pendrive 24GB	20	35%	Igła chirurgiczna	15	5%
Kalkulator	10	45%	Nitka chirurgiczna	3	5%
Aparat cyfrowy	60	25%	Jodyna 60ml	20	15%
Kamera cyfrowa	80	20%	Spirytus salicylowy	10	25%
Dyktafon	20	25%	Rękawice gumowe 100 szt.	10	25%

Medycyna i higiena:

Wiesz, dlaczego tak długo chodzę po tym świecie? Po pierwsze zawsze trzymałem się blisko jakiegoś felczera, aby mnie szybko polatał. Po drugie zawsze miałem przy sobie jakieś bandaż i inne pierdoły ratujące życie w przypadku wyłapania kulki, lepiej zrobić samo.

Water-gel	30	15%	Morfina - strzał	8	5%
Skalpel	20	5%	Adrenalina 1 dawka	15	5%
Zacisk chirurgiczny	10	5%	Penicylina 20 tabl.	10	35%
Opaska uciskowa	5	25%	Nosze ratownicze	40	10%
Gazy jałowe 5 szt.	15	40%	Folia NRC	45	10%
			Strzykawka (czysta)	5	20%
			Jodek potasu	20	30%
			Preparat wapniowy	5	60%
			Preparat SCL	40	10%
			Pasta do zębów	30	15%

Hibernator

Nawet, jeśli zostaniesz krytycznie ranny, masz jeszcze szansę na przeżycie. Pod warunkiem, że masz coś takiego. Nazywane to jest Hibernatorem, a nazwa pochodzi ze slangu wojskowego. Wymyślił to specje z armii niedługo przed wybuchem wojny, na potrzeby medycyny polowej. Jest to zestaw opatrunków termicznych i substancji w zastrzykach, które powodują szybkie chłodzenie ciała, spowolnienie krążenia krwi i w ogóle całego metabolizmu. Wstrzykujesz to konającemu w okolicach głowy, owijasz mu ją opatrunkami i wieszasz faceta do najbliższego medyka. Hibernator jest tak skuteczny, że daje Ci dodatkową godzinę czasu. W tym czasie mózg pacjenta jest jakby zamrożony i chroniony przed śmiercią. Jeśli zdążasz załatać uszkodzenia ciała i przywrócić pacjentowi pracę serca i oddech, to jest on uratowany.

Cena: 60 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 15%

Bandaż w spreju

Jeśli zobaczysz gdzieś taką aluminiową tubkę z czerwonym krzyżem, bierz od razu. To tzw. bandaż w spreju. Pryskaś tym na ranę, tak, aby pianka pokryła całą jej powierzchnię i substancja ta momentalnie zastyga zatrzymując krwawienie. Najlepsze jest to, że nawet ciężko ranny człowiek może sobie z tym poradzić - a z bandażami już nie. Pianka jest łatwa do usunięcia - rozpuszcza się w wodzie, więc po walce kumple mogą łatwo ją zmyć, aby dać się normalnie opatrzyć Ci ranę. Jedna tubka pianki ma pojemność 60 ml, a to nie jest zbyt dużo. Starczy ci na zatamowanie krwawienia góra z 2 ran. No, jeśli zdasz test Zreźności, to zużywasz o połowę mniej zawartości, ale zapomnij o oszczędnym stosowaniu spreju, gdy nie zdajesz testu **Odporności na ból** - wówczas pewnie w panice wywalisz całą tubkę na jedną ranę... A niestety nie zostało już tego zbyt wiele. Bandaż w spreju pochodzi z zaplecza medycznego US Army, a współcześni „chemicy” nie umieją tego syntetyzować.

Cena: 40 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 15%

Neurowiązki

Skoro opracowano technologię łączenia układu nerwowego z urządzeniami elektronicznymi, to czemu łączenie tym sposobem uszkodzonych nerwów miało być trudniejsze, nie? Właśnie przy okazji projektowania łącza MC udało się opracować neurowiązki, czyli nic innego, jak sztuczne, elektroniczne fragmenty nerwów. Są to mikroskopijne przewody z zakończeniami przypominającymi ludzkie aksony, które potrafią zrastać się z końcówkami ludzkiego układu nerwowego - to one znajdują się w złączach MC. Wszczepienie neurowiązek to trudna, skomplikowana operacja dokonywana pod mikroskopem i tylko przez najlepszych neurochirurgów. A nie zostało ich już zbyt wielu po Wojnie. Słyszałem, że jest jakiś w Miami, kilku na Posterunku i paru japończyków w klinice w San Francisco. No dobra, ja tu pieprzę o neurochirurgach, a ty pewnie chcesz wiedzieć, na cholere Ci takie neurowiązki? Cóż, czasem zdarza się, że coś Ci utnie, lub oderwie kończynę, no nie? Niekiedy zwykła kula 22 LR może przerwać nerw ramieniom - po prostu pech. Otóż dzięki neurowiązkom można odzyskać władzę nad sparaliżowaną kończyną, choć proces zrastania się nerwów z sztucznym wszczepem trochę trwa i pełna sprawność przychodzi dopiero po tygodniach, to jest zawsze coś. Słyszałem nawet o koleśku, który miał uszkodzony rdzeń kręgowy, no wiesz, kręgosłup i sparaliżowało go od pasa w dół. Podobno jakiś zdolny chirurg z Miami wszczepił mu cały pęk neurowiązek w kręgosłup, zreperował kręgi i teraz facet radośnie biega, a nawet skacze. Koleś musiał mieć grube tysiące gambli, aby kupić tyle neurowiązek... Zwykle nawet wszczepienie jednej neurowiązki jest bardzo drogie, dlatego ludzie poprzestają na kończynach. Aha, jest tylko jeden szkopuł - aby neurowiązki Ci pomogły, musisz zachować oderwaną kończynę, ale spoko, zaraz opowiem Ci o innym, fajnym wynalazku, który Ci to ułatwi.

Cena: 100 gambli za 1 neurowiązkę **DOSTĘPNOŚĆ:** znikoma

Strzykawka bezigłowa

A to już dość stary, przedwojenny, ale za to bardzo fajny patent - jeśli boisz się igieł, to coś dla Ciebie. Strzykawka bezigłowa przypomina wyglądem mały pistolet i działa na zasadzie sprężanych gazów, które z dużą prędkością i siłą wstrzykują przez skórę lek nie przebijając jej. Brzmi to jak magia, ale jest prawdziwe. Aby użyć tego bajeru, musisz mieć lek w specjalnych zasobnikach i naboże z CO₂. Rzecz bardzo przydatna, gdy musisz masowo dawać zastrzyki, nie wymaga wprawy w użyciu, pozwala bezboleśnie podawać leki i odpada problem sterylności - zwykłe strzykawki są jednorazowe, a ten pneumatyczny wynalazek jest bezpieczny.

Cena: 50 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 20%



Pojemnik kriogeniczny

No właśnie, w warunkach klimatycznych, jakie panują po wojnie, oderwana kończyna nie przetrwa zbyt długo w nienaruszonym stanie. Zresztą tkanki dość szybko obumierają, dlatego trzeba jakoś uchronić utraconą rękę, czy nogę przed rozkładem, jeśli marzy Ci się jej przyszyście, nie? Lodówka turystyczna to raczej marny pomysł. Na szczęście jacyś mądrze pomyśleli trochę i uznali, że skoro są duże komory kriogeniczne, w których można zamrozić całego człowieka, to co za problem zakonserwować tak jakiś jego element? I tak powstał pojemnik kriogeniczny, który przypomina wyglądem metalową walizkę. Można przechowywać w nim części ciała, ale też organy ludzkie, zresztą to do ich transportu wykorzystywano pojemniki przed wojną. Potrzebny jest też specjalny płyn odżywczy i konserwujący, oraz ciekły azot, który służy za chłodziwo - nie zalewasz nim jednak transportowanych części ciała, tylko wlewasz go do specjalnego systemu chłodzącego. Inaczej po otwarciu miałbyś zawartość zamrożoną na kamień i kruchą, jak szkło.

Cena: 350 gambli

DOSTĘPNOŚĆ: 5%

Projektor holograficzny

No dobra, teraz coś, co z medycyną nie ma nic wspólnego, ale tak po prostu sobie o tych dwóch rzeczach przypominałem, więc opowiem Ci o nich właśnie w tym momencie. Przed wojną technika filmowa posunęła się bardzo naprzód. Kino domowe przeciętnego Amerykanina było tak naszpikowane różnymi cudami, że zwykłe kina, nawet te trójwymiarowe, zaczęły podupadać. W roku 2019 skończyła się epoka DVD i monitorów, a zaczęła epoka obrazu holograficznego. Multimedialne projektory takich film, jak Sony czy LG błyskawicznie podbiły rynek. Stawiasz to na podłodze, montujesz szereg mini-projektorów w kilku miejscach w pokoju, na środku stawisz sobie kanapę i... przenosisz się do wnętrza filmu, na trybuny stadionu czy do gry. Obraz otacza Cię ze wszystkich stron, dźwięk też. Po prostu cudo. Wiesz, to robi prawdziwe wrażenie. Sam oglądając filmy początkowo rozglądałem się wokół, próbowałem wychodzić za bohaterami poza kadr i uchylałem się przed kulami, kiedy w filmie była jakaś strzelanina. Prawdziwy odjazd! Podobno przed wojną projektor kosztował tyle, co średniej klasy samochód, bo technologia była nowa i „bardzo droga”. Jakos tego nie rozumiem. Strasznie tanie te projektory były, nie? Dziś za auto dostałbyś co najwyżej pilota...

Cena: 400 gambli

DOSTĘPNOŚĆ: 10%

E-papier

A teraz popatrz na ten przejrzysty arkusz plastiku. Niepozorny, nie? Pewnie widziałeś całe tony takich walających się po ulicach zniszczonych miast, nie? To jest E-papier, choć często nazywamy to po prostu „plastikami”. E-papier to takie coś, co wyświetla tekst i obrazki - przed wojną w ten sposób czytano aktualną prasę. Codziennie rano w E-papierze dostawałeś nowe wydanie dziennika. Jednak to najmniej zaawansowany typ - takie plastikі właśnie walają się jak śmieci po ulicach, bo są śmieciami - nikt już nie wydaje dzienników elektronicznych. Jednak wymyślono też E-papier mogący pełnić rolę notatnika - rysując po nim palcem możesz pisać i nie potrzebujesz żadnego ołówka, ani długopisu. Standardem było, że E-papier nie potrzebował baterii - ma zatopione na brzegach ogniwa słoneczne, więc niektóre plastikі działają do dziś. Jeśli jesteś dobrym elektronikiem, możesz wydłubać ogniwa i użyć ich do innego celu, ale aby zasilic nimi coś większego, musisz ubierać ich dosyć sporo.

Cena: 20 gambli za arkusz A4 E-papieru

DOSTĘPNOŚĆ: 10%

M2 Bradley

Stary, jeśli Hammer to dla Ciebie kruchy samochodzik, ale jednocześnie nie jesteś takim szaleńcem, ani bogaczem aby jeździć Abramsem, znajdź, wyremontuj, albo kup od kogoś wóz pancerny. M2 Bradley. Załogę stanowią 3 osoby - kierowca, dowódca i działonowy śledzący w wieżyczce. Z tyłu zaś masz przedział dla 6 osób, także możesz zmieścić do środka wszystkich swoich kumpi, nawet mały gang, hehe! Ale teraz kolej na coś, co pewnie najbardziej Cię rajcuje - uzbrojenie. Tutaj będziesz zadowolony - będziesz mógł nafaszerować owiem swoich wrogów tak, że nie zostanie z nich nawet kawałek mięsa, ewentualnie roznieść wszystko w pył rakietami. Ale po kolei. Na wieżyczce znajduje się działko 25mm M242 Bushmaster, które wymiecie wszystko wokół w tri miga, a scalony z nim karabin FN-MAG wykończy wszelkich frajerów, którzy podejda w pobliże. Oprócz tego masz poczworną wyrzutnię rakiet TOW. Są one cholernie drogie i rzadkie, za to rozwalisz nimi nawet Abramsa, o maszynach Molocha nie wspominając. Kierowca może w jednym z 4 peryskopów mieć zamontowany noktowizor, podobnie, jak strzelec. W razie kłopotów pojazd wyposażony jest w wyrzutnię granatów dymnych oraz własną zasłonę dymną. Ponadto osadzony na prawo od kierowcy potężny silnik o mocy 500 koni mechanicznych pozwoli Ci szybko zwiać, gdybyś napotkał jednak coś, czego nie da się zniszczyć, choć szczerze wątpię, aby mogło istnieć coś takiego. Bradley wyłazi na drodze nawet 66 km/h! Jeśli znajdziesz starsze wersje, wiedz, że mieszczą one aż 7 pasażerów w przedziale desantowym i potrafią pływać, jednak mają niestety słabszy pancerz. A propos tego ostatniego, to w nowych modelach możesz zamontować dodatkowy pancerz reaktywny. Wiesz, jeśli zdobędziesz taki wóz opancerzony, to w zasadzie nic Cię nie rozwali. Żadne wielkokalibrowe karabiny, ani granatniki nie będą Ci straszne. Uważaj tylko, aby nie uszkodził Ci gąsienic, bo wówczas będziesz mieć poważne kłopoty... Co prawda teoretycznie możesz bronić się długo, bo Bradley może przewozić 900 naboł do działka Bushmaster, ponad 2 tysiące sztuk amunicji do FN MAG i 7 rakiet TOW, ale chyba nie znajdziesz nigdzie aż takiej ilości amunicji, a nawet jeśli, to pewnie nie będzie Cię na nią stać. Ej, stary, jeszcze jedno... jakby ci to powiedzieć... ten wóz pali 130 litrów na 100 kilometrów... hehe. Także, jak nie masz własnej rafinerii, to lepiej o nim zapomnij...

Cena: 2000 gambli (bez amunicji i paliwa)

DOSTĘPNOŚĆ: znikoma

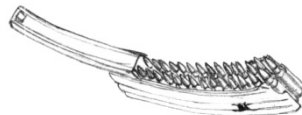
Reguła specjalna: +1 do Siawy



Szybkoładowacze/łatwoładowalne magazynki

Wkurza Cię że załadowanie magazynka trwa tak długo? Masz dość obolałych palców i szukania na podłodze wyszlizgujących się z dłoni nabojęw? Widzisz, jest rada na twoje problemy. Ludzie sprzed wojny mieli te same kłopoty i tak jak my cenili sobie wygodę. Dlatego wymyślili różne wynalazki aby ułatwić sobie uzupełnianie magazynków. Możesz znaleźć choćby takie szybkoładowacze. Z jednej strony wciskasz magazynek, napinasz szybkoładowacz nabojami, zamykasz go przesuwasz suwak i pestki zostają szybko i łatwo wcisnięte do magazynka. Fajnie, nie? Ale spryciarze poszli jeszcze dalej i pomyśleli: „hej a dlaczego by nie zrobić otwieranego magazynka do którego możesz po prostu włożyć spokojnie naboje i go potem zamknąć?”. No i zrobili taki magazynek. Znajdziesz magazynki i szybkoładowacze do każdej broni - od M16 po MP5, a nawet do UZI. Prawda, że spryciarze byli z tych przedwojennych ludzi?

Cena: 10-50 gambli w zależności od dostępności
DOSTĘPNOŚĆ: równa dostępności używanej broni

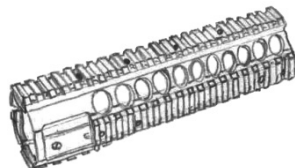


Szyny i konwersje Rail Interface System

Skoro już zaczęliśmy gadać o akcesoriach do broni, to pozostanę w temacie i wspomnę Ci o czymś, co jest bodaj najważniejszym dodatkiem jaki możesz zainstalować do swojego karabinu. Mowa tu oczywiście o wynalazku zwanym szyną montażową Picatinny w skrócie zaś RIS. Szyny montażowe to te wszędybyskie metalowe płytki z regularnymi tłoczeniami, często pokryte literowo-cyfrowymi oznaczeniami które mają generalnie jedno zastosowanie: służą do montażu WSZYSTKIEGO, co tylko zapragniesz doczepić do swojej broni. Większość akcesoriów jak lunety, kolimatory, ręczki taktyczne, celowniki laserowe czy inne bajery jakie sobie tylko wyobrazisz jest dostosowanych do montażu na klasycznej szynie RIS. Szyny te można zamontować na broni w przeróżnych miejscach, zwykle umieszcza się je na łożu, osłonie lufy oraz nad komorą zamkową- te służą do montażu optycznych celowników.

Jednak spotkałem nawet malutkie szyny RIS zakładane pod muszką broni na lufie czy z boku korpusu za wyrzutnikiem husek. Najwięcej i najdziwniejszych rodzajów szyn RIS jest do wszelkich broni z rodziny AR15/ M4. Emki królują też jeśli chodzi o tzw. Konwersje - czyli całe zestawy szyn RIS połączone w jedno i montowane najczęściej zamiast osłony lufy. Mając taką konwersję masz od razu możliwość zamontowania wszystkich akcesoriów dodatkowych naraz, chyba że niektóre się wykluczają - jak granatnik podwieszany i ręczka taktyczna RIS. Wiesz, tak naprawdę to przed wojną ludziom chyba się nudziło, bo projektanci broni wymyślili nawet szyny RIS do pistoletów - montowane nad zamkiem i służące do nałożenia kolimatora. Jak dla mnie to już jest absurd, komu potrzebny kolimator na Berettcie 92F?

Cena: pojedyncza szyna od 5 do 20 gambli zaś cała konwersja od 25-50 gambli
 zależnie od popularności broni (najtańsze są do broni z rodziny AR15)
DOSTĘPNOŚĆ: od 5% do 50% analogicznie jak z ceną



Holograficzna odzież

Taki bajer, ale w sumie można go fajnie wykorzystywać. Chodzi w skrócie o to, że materiał tej koszuli przeszyty jest światłowodami i cieniutkimi płytkami pamięci. Całość jest tak mikroskopijna, że nie czuć niemal, że nosisz na sobie takie urządzenie. Wydaje się, jakbyś miał na ciele zwykły materiał, może ciut bardziej sztywny. Zabawa zaczyna się, gdy znajdziesz baterie - to takie płaskie paseczki, jakby blaszane, do znalezienia jeszcze nadal w wielkich miastach. Gdy już zdobędziesz baterie, masz odzież na każdą okazję. Chodzi o to, że te ciuchy potrafią zmieniać kolory i wzory na życzenie noszącego! Są różne wersje, niektóre mają zapisane w „pamięci” kilka konfiguracji, ale najlepsze potrafią znacznie więcej. Można podcepić je do komputera i wgrać swoją paletę kolorów czy własne wzorki. Równie dobrze może być to zdjęcie, albo rysunek. Tylko musisz pamiętać o rozdzielczości twojej koszulki. Chodzi o to, że gorsze modele mają mniej światłowodów. To tak, jak z monitorem. Słyszałem o koleśku, który wgrał sobie w swoje ciuchy różne wzory kamuflażu - pustynny, urban czy woodland i ma mundur na każdy teren. Słyszałem, że podobno bardzo łatwo zmywa się z nich krew. Według mnie to trochę drogi pomysł i wolalbym nosić trzy, zwykłe mundury, ale skoro facet miał tyle gambli, to jego sprawa...

Cena: 100-400 gambli za element odzieży **DOSTĘPNOŚĆ:** 15%

Oil rzepekowy

Jeśli nie jesteś totalnym frajerem, na pewno jeździsz bryka z silnikiem diesla, zgadłem? Punkt dla nas obu. Druga tura quizu. Już z samego twojego cwaniackiego wyrazu twarzy widzę, że oszczędzasz na czym się da, znowu trafiłem, nie? My tu na targowisku rozpoznamy każdego cwaniaka. No dobra, słuchaj: mam tu na najlepsze, bo najtańsze, paliwo do twojego diesla, mianowicie śliczny olej rzepekowy. Konsystencja oleju rzepakowego, kolor oleju rzepakowego, smak oleju, chcesz spróbować? Serio. Na tym można spokojnie smażyć mięso! Ale przede wszystkim lejesz to do baku. No chyba nie pójdziesz do faceta naprzeciw, który ma kanistry z ropą? Są 10 razy droższe od mojego oleju, nie żartuje. Brawo, świetny zakup, butelki masz gratis.

Cena: 1 gambel za 1 litr **DOSTĘPNOŚĆ:** 50%



Kamizelki taktyczne i ładownice modułowe

No dobra, teraz pokażę Ci coś naprawdę użytecznego, powiem więcej coś, bez czego nie możesz się obyć w walce, no chyba, że walczysz tylko wręcz albo katana. Jeśli jednak nosisz gnat, a widzę, że lufa w jakimś konkretnym kalibrze jednak wystaje Ci zza pleców, to potrzebujesz rozsądnej metody przenoszenia amunicji do swojej broni. I nie szczerz mi się tutaj głupio, tylko lepiej od razu wyciągnij swoje magazynki z kieszeni. Co tak wolno? I Ty tak nosisz swoją amunicję? Oj stary, muszę Cię przeskoczyć w kwestii kamizelek taktycznych i ładownic modułowych. Zaczęć od zwykłych kamizelek taktycznych z integralnymi ładownicami. Z grubszą wygląda to jak traperska kamizelka w kamuflażu, na którą naszyte są różne kieszenie i ładownice. Znajdziesz takich sporo, ale głównie starych modeli dla policyjnych antyterrorystów, z tym, że te są czarne, a to dość kłowy kamuflaż. Zintegrowanych kamizelek w innych kamuflażach jest już raczej niewiele, bo mało, kto ich używał. Integralna kamizelka taktyczna ma jedną zasadniczą wadę: ma na stałe przyszyte konkretne ładownice, których nie możesz wymienić. Jak trafisz na kamizelkę z 5 kieszeniami na magazynki do MP5, to nie już z tym nie zrobisz. Zwykle kamizelki takie mają kieszenie na cztery do ośmiu magazynków do głównej broni, ze dwie ładownice do broni krótkiej, dwie kieszenie na granaty, jakąś kieszeń na drobne duperele i panel z rzepem welcro, który raczej Ci się nie przyda, ale zajmuje miejsce.

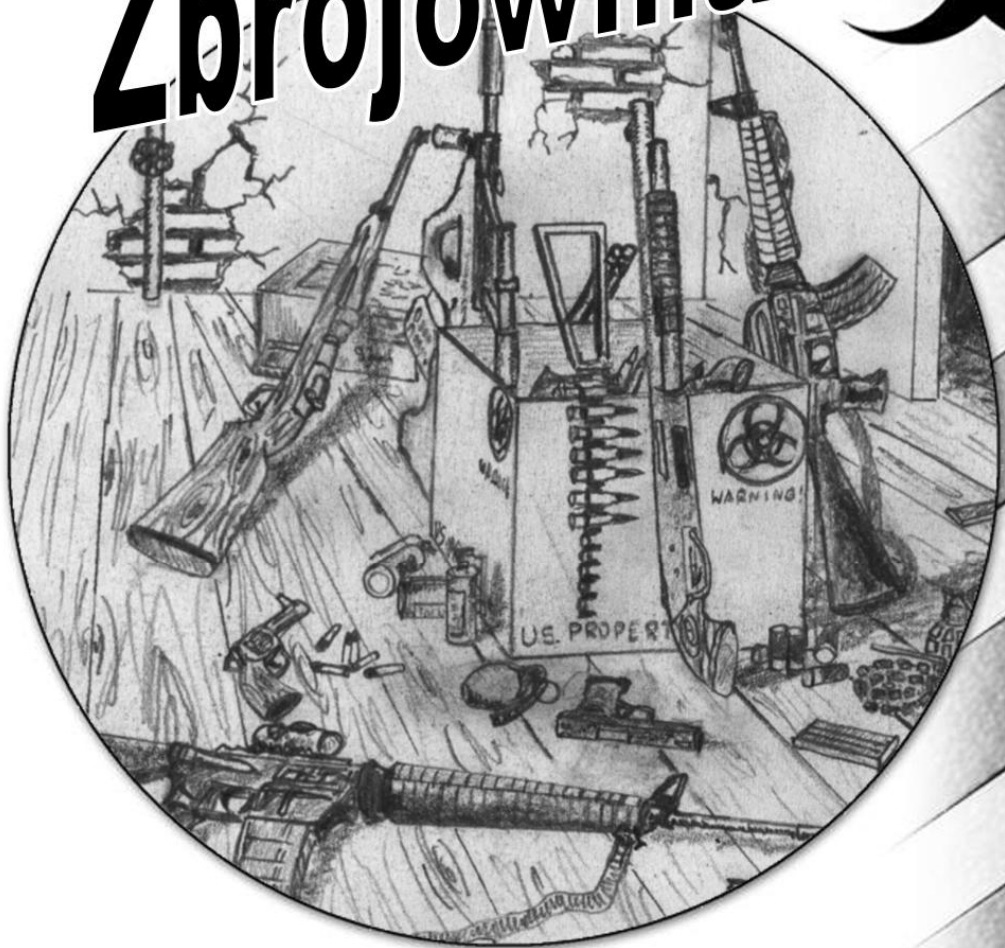
Znacznie lepszym patentem jest tzw. system modułowy w standardzie MOLLE. Polega to na tym, że na kamizelce masz zamiast całych kieszeni, naszyte rzędy poziomych taśm z wytrzymałym kordury i na tych taśmach możesz sobie zawiesić dowolny zestaw ładownic zgodnych z systemem MOLLE, czyli posiadających z tyłu kilka pionowych pasków, które przewleka się przez taśmy na kamizelce. Ułożenie ładownic na kamizelce, jak i ich zestawienie konfigurujesz sobie sam tak, jak lubisz i jak Ci najwygodniej. Możesz zawiesić sobie dowolne ładownice, na przykład cztery torby na magazynki do M249, albo same ładownice na granaty, jeśli taki będziesz miał kaprys. Ładownice modułowe wyprodukowana we wszystkich możliwych rozmiarach dla każdego rodzaju magazynka, jaki tylko potrafisz sobie wyobrazić. Jedne są zwykłe kłapy z klipsem kompozytowym, inne zapinane rzepem, a są też takie, które nie mają klapek, żebyś nie musiał jej odpnąć sięgając po magazynki, a w większości i tak możesz tę kłapkę odpnąć całkiem. Na plecach takiej kamizelki, o ile w jej skład wchodzi panel tylny, bo niektóre mają tylko przedni, możesz zamontować modułowy camelback na wodę. Jeśli codziennie czyszczysz i polerujesz swoje magazynki, lub masz na nich grawerowane logo Posterunku i nie chcesz ich zgubić, to możesz doczepić sobie torbę zrztową na puste magi.

Wreszcie, na sam koniec, musisz wiedzieć, że zwykle łączono kamizelki kuloodporne z taktycznymi przyszywając po prostu na kuloodpornej rzędy taśm MOLLE, aby żołdak nie musiał nosić taktycznej kamizelki dodatkowo na kuloodpornej. Ale o kamizelkach kuloodpornych opowiem Ci nieco dalej.

	Cena:	DOSTĘPNOŚĆ:
Kamizelka zintegrowana	55 gambli	10%
Prosta kamizelka modułowa	35 gambli	25%
Ładownica na 2 magazynki do broni długiej	10 gambli	40%
Ładownica na 4 magazynki do broni długiej	15 gambli	40%
Ładownica na 6 magazynków do broni długiej	25 gambli	35%
Ładownica na 2 magazynki do broni krótkiej	10 gambli	35%
Ładownica na granat/ flarę	10 gambli	25%
Ładownica na radio	10 gambli	20%
Torba zrztowa na puste magazynki	15 gambli	10%

Abel, ten czarnoskóry wielkolud, który nam tu pomaga w warsztacie, to dopiero niewesołe miał przeżycia. Już w dzieciństwie miał, przesrane, bo jego rodzina mieszkała w Hegemonii. Widzę po twoim wyrazie twarzy, że rozumiesz, co to znaczy? Cóż, w okolicy, gdzie mieszkał za miodu Abel, rządziła jedna z licznych, meksykańskich junt bandyckich, tacy, kurwa ich mać, macho, co to są silni, jak jest ich dwudziestokrotnie więcej od ich ofiar. Abel z racji na swój nieprzeciętny wzrost i masę mięśniową trafił do pracy w kopalni. Jakims cudem przetrwał mimo pracy ośmnaście godzin na dobę w zapyłonej odkrywe, karmienia suchym chlebem i wodą i niewielkiej ilości snu. Z kopalni trafił do jakiegoś cyrku, kazali mu żonglować płonącymi kijami i warczeć jak mutant. Generalnie w Hegemonii to wiedza, jak upokarzać człowieka. Na szczęście Abel szybko wykorzystał okazję do ucieczki, gdy cyrk zawitał do jakiejś nowej miejscowości. Murzyn narobił w pieprze zamieszania wypuszczając z klatki jakiegoś kurewsko głodnego i wściekłego jak diabeł aligatora-mutka, a potem dał nogę, gdy cały cyrk zajęty był nawałaniem ze wszystkich łuf do oszaletej bestii. Sprytny plan wystarczył, aby Abel wy dostał się poza miasteczko. Wtedy dopiero ruszyła za nim pogon. Maksowie rozjeżdżali okoliczne pustkowia na quadach i w jeepach. Ale Abel zdolał ich wymanewrować i wymknął się z obławy. Do dziś nosi na plecach piętno wypalone w Hegemonii i dwa inne znaki, pochodzące od cyrkowca i jego ostatniego, teksańskiego właściciela. Teksas to już klasyczna historia, o tym, że kwitnie tam niewolnictwo wie każdy, nawet dzieci. Abel, choć uczulony po swoich przeżyciach w Hegemonii, ucieka wprost do Teksasu, przebywając dziesiątki mil na wschód, byle dalej od Phoenix i okolic. Wreszcie trafił do ludzi, ale nie znalazł tam odpoczynku i nie dostał pomocy. Kilku farmerów pogoniło go trochę biczem, a potem zatrzasnęli w drewnianej komórze. Abel mówi, że do dziś śni mu się czasem klaustrofobiczne wnętrza tej szopki. Jakież musiało być wielkie zdziwienie na oczach Teksaszczyków, gdy rankiem znaleźli szopkę rozerwaną jak po wybuchu granatu. Abel nie wytrzymał w środku i po prostu ją rozerwał na strzępy. Wspominałem przecież, że jego postura jest nieprzeciętna? Nieprzeciętna to że określenie. Ten murzyn niemal ciągle musi się schylać i ścigać do siebie ramiona, żeby nie rozbić sobie głowy o progi i sufity i nie stracić wszystkiego wokół z szafek i stołów. U nas w miasteczku mówimy jak Abel w składzie porcelany, jeśli wiesz, co mam na myśli. Murzyn zdolał zbiec także z Teksasu, choć miał na karku kolejną obławę, tym razem w postaci farmerów na koniach i ze strzelbami. Jednak Abel umknął im i szczęśliwie opuścił Teksas. Niezłe, co? Wreszcie trafił do nas. Początkowo mieszkał u naszego pastora, no, bo pastor, jak to duchowny, zlitował się nad nim i wiesz głodnego nakarmił, a spragnionego napoił. Początkowo myśleliśmy, że wielkolud jest jakiś opóźniony, ale to nieprawda. Abel jest po prostu bardzo spokojny i cichy, nie odzywa się bez potrzeby. Jak tu trafił do warsztatu? A to zabawna historia. Siedzę raz przy prasie do nabo i wchodzi czarnoskóry osilek. Czekam, co zrobi, a on patrzy na olbrzymie, dwustukilowe skrzynie w kącie i mówi: nie chciałbym być arogancki, proszę Pana, ale sądzę, że te małe skrzynie można by ułożyć lepiej. Lekko mnie zamurowało, ale dałem mu szansę, my z Saszą już starzy jesteśmy, dzwiganie ciężej nam idzie, sam rozumiesz. No i tak jakiś Abel pracuje tu już od trzech lat z okładem.

Zbrojownia



O widzę, że kolejny podróżnik dowiedział się o naszym „skromnym” sklepiu. Tak dzieciaku pogłoski są prawdziwe, w promieniu 100 mil, jeśli nie więcej nie znajdziesz większego zbioru przeróżnych spluw. Mamy tu broń prawie każdego rodzaju, na jaki można natknąć się w Stanach. Pamiętam, że jeden koleś wszedł do naszej zbrojowni to przez bity tydzień z niej nie wyszedł. Pobawienie się i postrzelania z tego zbioru trochę zajmuje. Zostawił u nas kupę gambli, amunicja w końcu kosztuje. Ty też jak chcesz to możesz sobie postrzelać, amunicji też mamy w bród, mamy też znakomitą strzelnicę. Próżno szukać drugiej takiej samej, chyba, że absolutnym przypadkiem trafisz na stary posterunek policji ale to już inna sprawa. Jak sobie trochę postrzelasz to kto wie może jakaś spluwa spodoba ci się to może staniesz się jej szczęśliwym posiadaczem. Dodam, że na gapieniu się, strzelaniu i kupieniu broni wcale się u nas nie kończy. Jak jeden z moich kumpi będzie miał chęć lub ewentualnie mocno w czubie to opowie ci trochę, żebyś zbyt zielony nie był o tym jak te cholerne spluwy w ogóle działają. Bądź zaprezentuje ci swoje rusznikarskie zdolności, cholerny maniak. Z byle, czego robi prawdziwe cudeńka. Hej, czekaj czy ty nie przyjechałeś może przypadkiem z północy? Słyszałem od starego kumpla, że jakiś koleś w wiosce kilkanaście mil stąd na północ znalazł autentycznego ruskiego ASVK. Nie wiesz, co to jest? To taki, wielkokalibrowy karabin wyborowy, Barrett przy nim wysiada. Pytasz jak to możliwe? Cóż czy broń, która wali pociskiem o kalibrze 14.5mm i ładunku prochowym, który ledwo na otwartej dłoni można pomieścić nie jest potężna. Szkoda, że nie słyszałeś. Taka spluwa była by ozdobą mojej kolekcji. Chyba muszę się tam wybrać i sam sprawdzić. A teraz, choć pokaże ci, co tu mam.

Cholera, kompletnie bym zapomniał, oprócz giwer, noży i amunicji, zaprezentujemy Tobie też całą gamę różnych kamizelek kuloodpornych, także nie się nie bój, u nas full serwis jest, jak za dobrych, przedwojennych czasów.

Broń biała

Dobra, kolego, zanim zaczniesz męczyć tego mojego kumpla, pozwól, że pokarzę Ci broń dla prawdziwego mężczyzny. O czym mówię? Cholera, jesteś lekko niedouczony. Nóż, synu to broń dla prawdziwego maczo nie tylko z Hegemonii. Problem pojawia się dopiero przy wyborze noża. Ludzka inwencja nie zna bowiem granic. Przez te wszystkie lata nawymyślali tyle typów noży, że czasem się zastanawiam czego jest więcej, typów noży i broni białej czy może palnej. Cholera wszędzie można się natknąć na noże bojowe, myśliwskie, sprężynowce, składane czego cholera dusza zapagnie a o maczetach i większych kawałach ostrzy to już nawet nie wspominam. Zapewnie żyłeś przez całe życie w przekonaniu, że nóż to takie mało ważne narzędzie które służy do otwierania puszek, oprawienia upolowanego zwierzaka i tylko opcjonalnie wbicie go jakimś pazernemu skurwysynowi któremu własny ekwipunek nie wystarcza i, że nóż można dostać za jakieś 10 gambli chyba, że jakiś pijany kowal-amator go zrobił. A powiem ci dzieciaku, że co poniektóre okazy z mojej zacnej kolekcji są warte więcej niż niektóre karabiny z kolekcji Marka he he. A to przez to że składane są z zajebiście mocnej stali i są kurewsko ostre. Kiedyś jednym z nich prawie rozpiątałem gangera na pół, a moja broń miała tylko niecałe trzydzieści centymetrów. Nie martw się jednak nie będę ci o każdym moim nożu gadał z osobna jak to pewnie robi mój przyjaciel o swoich spluwach, tylko o poszczególnych typach noży. Słuchaj uważnie bo pewnie kiedyś ci się to przyda, na przykład gdy będziesz jakieś badziewie wciskał spotkanemu frajerowi...

Noże ze stałym ostrzem

Ich przedstawiciele to wszelakiej maści noże bojowe, myśliwskie, bagnety a nawet te cholerne noże kuchenne. W większości są one dość duże i ciężkie, szczególnie te o przeznaczeniu bojowym - w końcu powstały w jednym prostym celu: cichego i szybkiego załatwienia wrogowi biletu wprost do Krainy Wiecznych Łowów. Oczywiście nie służą one tylko do tego, mam tu także kilka tak zwanych noży ratowniczych. Z czym to się je? Otóż ostrza tych małych skurwielu są zajebiście twarde, po to aby bez problemów rozcinały karoserie każdego samochodu więc w razie gdybyś zmienił przeznaczenie takiego noża to możesz być pewien, że w ciele ofiary ci się nie złamie. Masz to jak w banku. Aha i jeszcze jedno. Jako, że ludzka inwencja i pomysłowość nie zna granic stworzono noże z bardzo wytrzymałych tworzyw sztucznych. Zwykle dorównują wytrzymałością metalowym ale są od nich o wiele lżejsze. I są lepszym rozwiązaniem niż złamany kątownik, nie sądzisz?



Noże składane i motylki

Niema to jak łatwy do ukrycia i przenoszenia nóż który zwykle łatwo dobyć i zacząć nim wymachiwać. Taką zapewne ideą kierowali się twórcy owych noży składanych. Te małe przyjemne zabawki zawsze są mniejsze od swoich kuzynów ze stałym ostrzem. Poza zwykłymi składanymi nożami istnieją także motylki. Czym się one różnią od zwykłych „składaków”? Tak więc ich rękojeść zawsze dzieli się na dwie części, w której chowa się ostrze. Już dawno temu wielu cwaniaków zauważyło, że jak się odpowiednio wymachuje w trakcie że tak to ujmę otwierania noża to można nawet zastraszyć przeciwnika bądź ofiarę. Kiedyś jeden frajer próbował na mnie takiej sztuczki, jednak na mnie takie sztuczki nie działają.

Reguła dodatkowa: Poręczny (działa jak reguła dla broni palnej)

Patrz również sztuczka **Motylek**

Noże do rzucania

Niema to jak od czasu do czasu rzucić czymś ostrym w przeciwnika, no chyba, że masz granat i nie żal ci go, bo po eksplozji zwykle nie da się odzyskać. Co innego z nożami do rzucania. Jeśli nie wpadł ci w jakieś chujowo niedostępne miejsce, lub się zwyczajnie nie złamał to na bank ponownie go użyjesz. Maja przeróżne rozmiary od kilku centymetrów po sztuki wielkości zwykłego noża bojowego. Jednak zawsze są doskonale wywarzone aby dolatywały tam gdzie mają dolatywać. Jeśli oglądałeś kiedyś „Desperado” to wiesz co mam na myśli.





Maczeta

Idealne narzędzie do torowania sobie drogi przez Neodżungle lub tłum debili którzy nawet nie zauważają, że wbijeś im ową maczetę w pusty łeb. Tak maczeta świetnie się do obu tych zadań nadaje. Jednak tak na wszelki wypadek radzę ci się ograniczyć tylko do rozwalania łbów, kto wie co za cholerstwo gnieździ się w Neodżungli. Mniejsza w tej chwili jednak o busz. Każda maczeta jest bronią jednoręczną i zawsze jej ostrze rozszerza się do końca, że tak powiem klingi. Koniec ostrza ma zwykle kształt łuku bądź czegoś w rodzaju tasaka tyle, że pod większym kątem. A przynajmniej ja się tylko z takimi spotkałem, coź dzieciaku jestem specem on noży nie od maczet i z owych korzystam tylko gdy idę odwiedzić kumpla z Miami. Jeśli chcesz się dowiedzieć wszystkiego o maczetach idź właśnie tam, mieszkają tam sami spece od maczet. Ja jeszcze dodam tylko, że najczęściej maczety są bardzo cienkie i elastyczne oraz, że ich długość nie przekracza pół metra.



Szabla

Słyszałeś kiedyś gościu o wojnie secesyjnej? Cóż, jeśli nie, w skrócie powiem Ci, że było to jakieś 200 lat temu i Bogata Północ walczyła z Biednym Południem głównie o kwestię niewolnictwa - Północ chciała znieść niewolnictwo a Południe z niego żyło. Kojarzy mi się to trochę z krytyka z jaką w Nowym Jorku spotyka się niewolnictwo w Teksasie. Ponoć historia zatacza kręgi czy coś, nieważne. W każdym razie 200 lat temu poza bronią czarnoprochową używano takich właśnie szabl - dziś broń to pretensjonalna, chyba tylko dziwacy z Appalachów noszą szable przy pasach, aczkolwiek powiem Ci, że dobrze naostrzona i zadbane szabla potrafi przekroić rostego faceta wpół. Ale ja i tak wole kataną, jeśli już chodzi o miecze...



Katana

Ej, stary, widziałeś może taki film „Kill Bill”? Nie wiesz, co to takiego film? Szkoda, bo nie musiałbym Ci tłumaczyć, czym jest katana. Cóż, przed Wojną istniały państwa, to, mam nadzieję, wiesz? Istniał też taki kraj Japonia, gdzie bardzo, ale to cholernie dawno temu żyli tacy wojownicy, zwani samurajami. Ci samurajowie właśnie walczyli kataną i nie wiem jak to się stało, ale ta właśnie katana stała się szalenie popularna i nawet dzisiaj jest wielu maniaków, którzy mają świra na jej punkcie. Wyobraź sobie psychopatę z Uzi i ostrym jak brzytwa mieczem w drugiej ręce. Właśnie z precyzji wykonania ostrza i faktu, że te ostrza są tak ostre, że możesz nimi przekroić lecącego komara w powietrzu znana jest katana. Ile w tym bajki a ile legendy możesz sprawdzać do woli - wątpię czy umiesz trafić komara w locie. W każdym razie katana to broń bardzo wytrzymała i szalenie ostra - przynajmniej oryginalne egzemplarze z Japonii - bo pełno jest podróbek ze stali resorowej, które od zwykłej maczety różni tylko długość i kształt ostrza. Prawdziwa japońska katana może mieć ostrze o kilkudziesięciu tysiącach warstw i nie pytaj mnie, jak to możliwe, bo ja i tak powiem, że w to nie wierzę, pytaj raczej ile takie cacko kosztuje. W całych Stanach znajdziesz może raptem kilka sztuk takich mieczy, więc cena musi robić wrażenie nawet na właścicielu kasyna z Vegas, o ile ktokolwiek w ogóle zechce sprzedać swoją kataną. A co do podróbek robionych maszynowo tak, przed jaki po wielkim pierdolnięciu, to możesz szukać takich w miastach w ruinach sklepów albo domach kolekcjonerów. Co jakiś czas zresztą widzujemy jakiegś frajera z pseudo-kataną marki frezarka&company na plecach, który myśli, że jest kozakiem, jakich mało.





Pałka teleskopowa

Nie lubisz sikającej na prawo i lewo krwi swoich wrogów lejącej ci się na twarz i do oczu, a może mdlejesz na jej widok. Bądź zwyczajnie uwielbiasz gdy twoje ciosy łamią i gruchoczą kości twoich wrogów. Jeśli choć jeden z tych powodów jest prawdziwy to mam dla ciebie idealną broń, która w przeciwieństwie do reszty nie jest ani nożem ani inną omówioną przeze mnie bronią sieczną. Mam na myśli solidną pałkę teleskopową. Owa pałka to takie sprytne cacko służące jak już wspomniałem do łamania kości przynajmniej ja jej zwykle do tego używam, he he. A więc co to takiego ta pałka teleskopowa. Jest to coś w rodzaju starej dobrej pałki policyjnej, z tą różnicą, że jest wykonana prawie zawsze z metalu i składa się jak antena w twojej bryce, o ile jeszcze masz antenę. Najczęściej rozkłada się z trzech części. Pałki teleskopowe można spotkać w różnych długościach od pół metra gdy jest rozłożona po bity metr. Złożona ma oczywiście $1/3$ swojej długości. Spotykałem się z gośćmi którzy dodatkowo montowali na swoich pałkach kulę uzyskując coś na kształt składanej buławy jeśli wiesz co mam na myśli, jak to wygląda? Domyślasz się chyba jak wyglądał koleś który zgarnął cios z takiego cacka prosto w czerep. Jeśli lubisz bardziej od noży tego typu zabawki to jest to pozycja w sam raz dla ciebie.



Nazwa broni:	Typ broni:	Bonus do Zręczności:	Wielu przeciwników:	Obrażenia:	Krwawienie:
Noże	Tnąco/ kłująca	w ataku +1/ w obronie +1	-	+1	+1
Maczeta	Tnąca	w ataku +1/ w obronie +1	-	+1	+2
Szabla	Tnąca	w ataku +2/ w obronie +1	+1	+2	+2
Katana	Tnąco/ kłująca	w ataku +2/ w obronie +2	+1	+3	+3
Pałka teleskopowa	Obuchowa	w ataku +1/ w obronie +1	-	+1	+1

Jak najłatwiej rozpoznać miejsce, gdzie żyją, nie do końca normalni ludzie? Albo całkiem nienormalni? Miejsce, gdzie lepiej nie pakować swego dupska, tylko zawrócić jeszcze na rogatkach? Tak, wiem, jeśli w jakimś zadupiu mieszka snajper-samotnik, to raczej on dowie się pierwszy o twoim przyjeździe, niż Ty o jego obecności. Jeśli masz kumpli, to albo za chwilę będziesz mieć o jednego mniej, albo oni nachylą się z przerażeniem nad twoimi zwłokami patrząc na dziurę w twojej czaszce. Cóż, na ukrytych snajperów i prywatne miasta nie ma metody, chociaż ponoć wojskowe HMMWV są wyposażone w jakieś sprytne czujniki wykrywające nadlatujący pocisk i kierunek z którego strzelano, tylko zagwarantuj mi, że to ustrojstwo naprawdę działa? Dobra, mniejsza o tych snajperów. Mi chodzi raczej o rozpoznawanie takich wiesz, dziwaków, kanibali, miasteczek psychopatów i osad zamieszekanych przez sekciarzy. Wiesz, co ich wyróżnia? Jakkolwiek dziwnie to zabrzmiał, ale takim wyróżnikiem są zwierzęta domowe i dzieci. Kiedy trafiasz do normalnych ludzi, nieważne, czy jest to spalona słońcem, zapiaszczona osada w Nevadzie, czy zarośnięta drzewami i krzaczorami wioska w Virginii, zawsze będą tam dzieci, psy i koty, albo chociaż któreś z tych trzech. Jasne, zdarza się, że jakaś okolica cierpi na bezdzietność, ale wtedy tym więcej ludzie trzymają psów i kotów, serio mówię. Przecież jak tu wjechałeś, to pierwsze, co zobaczyłeś to był pewnie kundel starego Wrighta, który przetrząsa regularnie śmietniki w całym miasteczku, nie myłę się? Potem oszczeakała twój wóz cała masa innych psów, ileś kotów wygrzewających się na murkach czmychnęło w jakieś zakamarki. Nawet Vito, nasz stary bernardyn gdzieś siedzi teraz w cieniu i śpi smacznie. Jeśli gdzieś nie ma ani dzieciaków, ani zwierzaków, to jest kłepsko, lepiej wynieść się jak najszybciej, jeśli już zdążyłeś wjechać takim dziwakiem do ich osiedla. Może nie zdążyś podpaść i pozwolą Ci pojechać w świat. Jeśli w osadzie nie ma dzieci, to albo są gdzieś zamknięte, albo się je, cholera, zjada. Ze zwierzętami występuje w zasadzie tylko ta druga możliwość. Wiesz, nasz burmistrz trafił kiedyś do miejsca, gdzie mieszkali sami skośnoocy. Wyjechał stamtąd, ale bez swojego psa. Zwyczajnie ktoś go upolował i upiekł na ognisku. Wyobrażasz sobie? Także naprawdę, wolę, jak wjeżdżam i widzę psa-mutka, niż jak nie ma go w ogóle. Ale prawda jest taka, że jak trafisz wyjątkowo fatalnie, to nie dostrzeżesz symptomów zagrożenia. Ponoć gdzieś w cholernym Kentucky cała grupa uzbrojonych po zęby ludzi musiała wykończyć miasteczko zamieszkane przez przeklętych kanibali. Potem okazało się, że kanibale mieli pojebanego księdza-psychopata, który nawcisnął im kitów o zbawiennej sile spożywania ludzkiego mięsa i krwi, wiesz, coś jak indiańskie bzdury o wchłanianiu sily swojego, zabitego wroga. Ksiądz namieszał im tak we łbach, że biedacy ustawiali nawet zachęcające drogowskazy na okolicznych szosach, żeby ścigać podróżnych. Mieli urządzony przytulny motel z knajpą, a na zapleczu od razu była urządzona fachowa rzeźnia, żeby nie trzeba było daleko przenosić ofiar. Nocą obsługa motelową wkładała białe fartuchy, brała siekiery i wykańczali gości. Specjalnie dla gości motelowych uprawiali nawet poletko ryżu, bo sami żywili się tylko ludzkim mięsem. Dzieci też karmiły ludzkimi podrobami, więc w tym wypadku cała moja teoria wzięłaby w łeb. Kurwa, aż strach bierze, jak człowiek pomyśli, co za szaleńcy żyją w tym kraju. Całe szczęście, że nie podróżuję po autostradach. To jak? Masz ochotę przespać się w naszym motelu?





BROŃ PALNA

Nie uwierzysz, ile broni było w Stanach przed Zagiadaj Ludzie w tym kraju byli chyba niezłe walnięci, skoro każdy trzymał w szufladzie rewolwer, a w szafie strzelbę. Dodaj do tego rzeszę uzbrojonych po zęby myśliwych, organizacje paramilitarne, grupy samoobrony cywilnej i przestępców... Miliony sztuk broni krótkiej, automatycznej, maszynowej, do wyboru do koloru, każdy znajdzie coś dla siebie. Broń dla psychopatów, dla twardzieli, do obrony osobistej. Ktoś, jakiś podobno mądry, uczonec człowiek, powiedział przed Wojną, że IV Wojna Światowa będzie toczona na kamienie i dzidy - mylił się - nie wiedział, jak wiele morderczej broni twórcy bomb atomowych pozostawia swoim potomnym, aby mogli nadal uprawiać ukończony sport człowieka - zabijanie bliźnich. No dobra, starczy tego mojego gędzenia - teraz mając solidną podbudowę filozoficzną i historyczną możesz rozejrzeć się wśród tych wszystkich akcesoriów do zabijania, nie wątpię, że z właściwą człowiekowi przyjemnością...

Jeszcze jedna kwestia, tym razem czysto organizacyjna, żadna filozofia - otóż wszystkie ceny i dostępności broni podane w opisach broni dotyczą broni CYWILNEJ, czyli pozbawionej możliwości strzelania ogniem automatycznym - nie dotyczy to jedynie tej broni, która pochodzi z uzbrojenia US Army lub innych organizacji które korzystały z broni automatycznej jak chociażby policja lub FBI. W przypadku pozostałych gnatów, jeśli chcesz dorwać wersję automatyczną, musisz zapłacić średnio 25 gambli więcej i masz 10% mniejszą szansę na znalezienie takiej zabawki.

Rewolwery

Korth Combat

Nabój: .375 magnum

Magazynek: 6 naboł

Reguły specjalne: Celny, Niezawodny, Poręczny, Wolne ładowanie (bębenek)

Cena: 45 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 5%



Starczy pierdoł tego nudziarza z tytułowej ramki. Koleś zwykle jest narajany i gada od rzeczy. Ja opowiem Ci znacznie ciekawsze rzeczy. Jeśli szukasz jakiegoś wyjątkowego rewolweru i jesteś przy kasie, a do tego cenisz precyzję i dobre wykonanie, Korth Combat to coś dla Ciebie. Rewolwery z Korth Waffen były przed wojną kolekcjonerskim rarytasem, robiono je na zamówienie, więc nie jest łatwo dorwać takie cacko. Za to jak już wydasz tych, cholernych sto gambli, otrzymasz doskonale wykonany rewolwer strzelający amunicją kaliber 38, 357 Magnum lub, po wymianie bębna, 9mm Luger. Istnieją do tego rewolweru specjalne nakładki na rękojeść, oraz opcjonalne przyrządy strzeleckie do precyzyjnego strzelania. Jeśli lubisz zaś zabawki, to mam też wersję Kortha na nabój 22 LR...

Meduza Model 47

Nabój: .38 Special / .357 Magnum / 9mm Luger

Magazynek: 6 naboł

Reguły specjalne: Niezawodny, Wolne ładowanie (bębenek)

Cena: 40 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 45%



Jeśli chodzi o fajne rewolwery, to ta broń, produkowana przez naszą rodzimą firmę "Philips&Rodgers" powinna Cię zadowolić. Co jest takiego niezwykłego w tej spluwie? Otóż jej wielo-kalibrowość. I nie chodzi to o możliwość wymieniania łuf, lecz jej tolerancję na różnorodne rodzaje amunicji! Ot, po prostu rewolwer ten jest tak skonstruowany, że może strzelać zarówno amunicją .357 magnum, .38 Special, jak i nawet pocziwym nabojem 9 mm! Wymiennosc amunicji to bardzo przydatna rzecz w dzisiejszym świecie, nieprawdaż?

Colt Python

Nabój: .357 Magnum

Bębenek: 6 naboł

Reguły specjalne: Celny (z 8 calową łufą), Nieporęczny, Niezawodny, Mały zasięg - do 20 metrów (z 2,5 calową łufą), Wolne ładowanie (bębenek)

Cena: 50 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 40%



Widzisz ten rewolwer? Nazywa się Colt Python. Gdy to wiesz, powiedzenie „mieć węża w kieszeni” nabiera od razu innego znaczenia. He he. No, pośmialiśmy się, ale do rzeczy. My tu nie o ciekawych powiedzonkach, a o broni gadamy. No więc jest to broń solidna, zresztą sama marka na to wskazuje. Colt nigdy nie zrobił bzdziwnego rewolweru. Możesz spotkać Pythona z różną długością łufy 2,5; 4, 6 lub 8 cali ale to zawsze ten sam rewolwer. Pythona można poznać po otworach nad łufą, a szczerbinka i muszka są wykonane z polimeru. Jak każdy rewolwer Python jest niezawodny, ale również bardzo łatwo go naprawić. Jak zwykle wada jest mała pojemność bębna - 6 naboł, ale nie wymagaj zbyt wiele od rewolweru. Pojemne jak cholera magazynki są dla frajerów, którzy nie umieją trafić jednym strzałem i potrzebują całej salwy aby zranić przeciwnika. I dla takich gości są pistolety. Ten rewolwer jest dla kogoś, kto ma klasę i kto umie strzelać, no i - nie bójmy się wspomnieć - kto nie boi się doładowywać naboł do bębna w trakcie strzelaniny. Zwinne palce i nerwy ze stali to rzecz obowiązkowa, jak widać. Aha, jeszcze jedno, istnieje jeszcze rewolwer Colta z owymi charakterystycznymi rowkami na łufie o których wcześniej mówiłem. Anaconda się nazywa, na bank wali .44 Magnum, ale ci go nie zaprezentuje bo go zwyczajnie nie posiadam na stanie.

**Nosorożec****Nabój:** 9mm Luger**Magazynek:** 6 naboł**Reguły specjalne:** Bardzo mały, Celny, Niezawodny - nie zaczyna się,

Poręczny, Wolne ładowanie (bębenek)

Cena: 60 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 5%

Nie! Nie zamierzam sprzedawać ci zwierząt. Ten rewolwer naprawdę się tak nazywa. A w zasadzie jego nazwa fabryczna to Nosorog AEK 906 Revolver 9mm. Jest to produkcja rosyjska, więc dziwię się, że można to znaleźć w naszym kraju. Mój egzemplarz kupiłem od Saszy, mojego kumpla o rosyjskich korzeniach. Ponoć przed wojną można było u nas kupić niemal wszystko przez jakieś sklepy wysyłkowe, czy coś takiego. A może chodzi o Internet, nie wiem. W każdym razie czasem dorwać możesz nawet tak egzotyczną broń, jak ruskie rewolwery. No i w sumie to fajnie. Skąd taki dziwaczny wygląd, który tłumaczy nieco nazwę? Otóż rewolwer ten strzela z dolnej komory bębena! Lufa jest umieszczona niżej, co sprawia, że broń jest bardziej stabilna, nie kopie tak bardzo przy wystrzale.

Smith&Wesson 627**Nabój:** .357 Magnum**Magazynek:** 8 naboł**Reguły specjalne:** Celny, Niezawodny, Wolne ładowanie (bębenek)**Cena:** 70 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 35%

Rozgryziłeś mnie - lubię rewolwery. Widzisz, wszyscy zarzucają rewolwerom, że mają małą pojemność bębena. W zasadzie jest to prawda, ale nie w odniesieniu do niektórych egzemplarzy. Widzisz napis na lufie tego Smith&Wesson'a? Piszze 8x.357, prawda? No właśnie, to żaden żarcik, tylko ten rewolwer ma po prostu 8 nabołowy bębenek. Gdy uświadomisz sobie, że strzela dość skutecznym i bardzo popularnym nabojem .357 Magnum i że jak każdy rewolwer jest niezawodny, wychodzi, że to całkiem niezły gnat, prawda? A wyobraź sobie jeszcze, że dzięki 6-calowej lufie jest to dość celna broń. Wiesz, słyszałem nawet o takich rewolwerach, które mieszczą 10 naboł w bębnie, ale przyznam, że jeszcze takiego w rękę nie trzymałem, więc nie wybrzydzaj i ciesz się 8-nabołowym. Co? To jak? Chcesz go?

Taurus 617 Titanium**Nabój:** .38 Special / .357 Magnum**Bębenek:** 7 naboł**Reguły specjalne:** Bardzo mały, Niezawodny,

Mały zasięg - do 20 metrów, Poręczny, Wolne ładowanie (bębenek)

Cena: 70 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 30%

A to, powiem Ci, bardzo ciekawa splota: już samo spojrzenie powoduje lekki uśmiech na twarzy gdy się ją pierwszy raz na oczy widzi. No bo kto w końcu produkuje niebieskie sploty? Cóż, od teraz już wiesz: firma Taurus. Jednak śmieszny kolor z kosmosu się nie wziął. Otóż ten rewolwer wykonano z tytanu. Za cholerę byś się nie domyślił tego po jego nazwie, hehe. Do tego ma bardzo rzadko spotykaną cechę u rewolwerów. Pakujesz w jego bębenek 7 a nie, jak to zwykle, 6 naboł. Fajnie, nie? Choć S&W 627 to może on nie pobije pod względem ładowności bębna, ale i tak nieźle. Cóż dzięki materiałowi z jakiego wykonano ten rewolwer mało prawdopodobne aby ci się w rękę rozpieprzył. No i jak każdy rewolwer jest niezawodny, choć przez niewielkie rozmiary nie liczy na kolosalny zasięg. Ta broń ma ledwie 2,5 calową lufę.

Wymagana Budowa: w konwencji koloru OŁÓW zrezygnowaliśmy z procentowych Utrudnień, chcąc przyspieszyć wszelkie matematyczne formalności w trakcie walki - podczas strzelania nie ma czasu na podawanie procentów. Dlatego zmienia się reguła związana z Budową. Ciężkie giwery nadal miewają Wymaganą Budowę, ale jeśli nie spełniasz jej wymogów, to zamiast kary procentowej, dostajesz Karę -1 od Zręczności za 1 punkt brakującej Budowy podczas testu strzelania, jasne?

Taurus Raging Bull

Wymagana Budowa: 14

Nabój: .454 Casull

Magazynek: 5 naboł

Reguły specjalne: Budzi respekt, Nieporęczny,

Niezawodny, Wolne ładowanie (bębenek)

Cena: 70 gambli

DOSTĘPNOŚĆ: 30%



Strzelałeś z Desert Eagle i myślisz, że miałeś w rękę najpotężniejszą broń krótką na świecie? To znaczy, że nigdy nie widziałeś tego rewolweru, kolego. Wściekły Byk to jedna z nielicznych broni krótkich strzelających najsilniejszym nabojem pistoletowym: .454 Cassul. Jest to nabój o prędkości wylotowej dwukrotnie większej niż nabój .44 magnum! Wyobrażasz to sobie? To dopiero jest armata! Z czymś takim możesz śmiało polować już nawet na zmutowane bawoły z Idaho. Strzelanie do ludzi z tego rewolweru wydaje mi się przejawem sadyzmu i samo jego noszenie to szpanerstwo. Może dlatego tak lubią go szefowie gangów motocyklistów. Może nie mogą użyć go siedząc na motorze, ale już sam jego widok przy pasku budzi respekt...

Pistolety

FN Five-seveN

Nabój: 5,7x28mm SS190

Magazynek: 20 / 30 naboł

Reguły specjalne: Budzi respekt, Celny, Dobra amunicja, Niezawodny,

Szybkie przeładowanie

Cena: 120 gambli

DOSTĘPNOŚĆ: 10%



Hmm, długą i barwną opowieść o pistoletach zacznę od zaprezentowania Ci prawdziwego diamentu w tej kategorii.. Widzisz to caczuszko? To Five-SeveN, pistolet belgijskiej firmy FN, która stworzyła specjalny nabój przeciwpancerny 5,7x28mm i nim właśnie wali tan gnat. Co w tym niezwykłego? Wyobraź sobie, że ten małokalibrowy nabój potrafi przebić aż 48 warstw kevlaru (czyli materiału z którego robi się kamizelki kuloodporne) podczas gdy zwykła kula 9 mm przechodzi zaledwie przez 5 warstw. Czaisz?! Ja nazywam to pistoletem przeciwpancernym. W dodatku dwurzędowy magazynek tej broni mieści aż 20 sztuk tych zabójczych naboł! Teraz możesz wystrzelać cały gang motocyklistów z jednego magazynka. Fajnie, nie? Ale jakby jednak jakimś cudem 20 naboł to było dla Ciebie za mało, to wyobraź sobie, że istnieją specjalne zestawy do... przedłużania magazynków. Demontujesz dno magazynka, wyjmujesz sprężynę dosyłającą naboje, wkładasz przedłużacz, montujesz sprężynę z powrotem i wstawiasz dno magazynka na końcu. Zestaw powiększa pojemność magazynka o 10 naboł, a więc teraz, mając 30 pestek możesz wystrzelać nie jeden, a dwa gangi motocyklistów z jednego maga! Musisz tylko dobrze celować, bo szkoda marnować drogiej i rzadkiej amunicji. Magazynek to jedno, ale ten pistolet, choć może trochę duży i niezbyt poręczny i ciężki, jest naprawdę bardzo celny i prawie nie ma podrzutu po wystrzale. Po prostu чудо. Gdyby jeszcze tylko dało się gdzieś znaleźć to caczuszko nie mówiąc już o amunicji do niego...

WYMIANA MAGAZYNKÓW I PRZELADOWYWANIE: Czas zmiany magazynka w broni zależy od jej typu.

Zwykły magazynek - 3 segmenty

Łódka nabojoya - 3 segmenty

Taśma nabojoya - 6 segmentów

Bębenek (rewolwery, granatniki bębnowe) - 2 segmenty (otwarcie i wyrzucenie łusek) +1 segment na 1 nabój.

Broń jednostrzałowa - 3 segmenty (odryglowanie i ekstrakcja, wsadzenie naboju, zaryglowanie)

Strzelby - 1 segment na 1 nabój

**Browning BDA****Nabój:** 9mm Luger / .40 S&W**Magazynek:** 14 naboł / 13 naboł**Reguły specjalne:** Bardzo celny, Niezawodny, Twardy spust (wersja BDAO)**Cena:** 60 gambli**DOSTĘPNOŚĆ:** 20%

Pamiętasz starego, dobrego Browninga HP - tego, z którego mogłeś przestrzelić pieprzone pudełko zapalek z odległości 50 metrów? I ile je widziałeś oczywiście, bo przyznam Ci się szczerze, że ja z takiej odległości pudełka zapalek nie dostrzegę, a na pewno nie zdołam w nie wycelować, chyba, że dasz mi do rąk Dragunova. W każdym razie tamten pistolet miał dwie zasadnicze wady: niewygodny w zmienianiu magazynka z którym da się żyć tylko dlatego, że jest całkiem pojemny. Jednak na szczęście powstały nowsze wersje tego doskonałego pistoletu, pozbawione jego wad. Teraz możesz zmieścić 14 pestek do magazynka i nie musisz chować się za murem gdy będziesz go zmieniać - po zwolnieniu blokady wypadnie sam. Najnowszą wersję oznaczoną BDAO pozbawiono też zewnętrznych bezpieczników - pozostawiono tylko jeden bezpiecznik, czyli spust. Jak na mój gust to dobre rozwiązanie - nie lubię pieprzyć się z jakimiś wichajstrami przy broni przed oddaniem strzału. Jeśli trochę pogrzebieasz, to znajdziesz też wersję tego pistoletu strzelającą nabojem .40 S&W, które mieszczą 13 naboł w magazynku. Prawdziwą rzadkością jednak są kompaktowe modele na 7 naboł, nazywające się BDAC.

Seria pistoletów Para-Ordnance**Nabój:** .45 ACP**Magazynek:** 18 (9mm), 16 (.40S&W), 14, 10 (.40S&W i .45 ACP), 12 (.45 ACP)**Reguły specjalne:** Niezawodny - nie zaczyna się**Cena:** 55 gambli**DOSTĘPNOŚĆ:** 35%

Pamiętasz starego, dobrego Colta M1911? Wyobraź sobie, że Kanadyjczycy stworzyli całą serię swoich, doskonałych wariacji na jego temat. Główna zaleta Para-Ordnance jest bardzo pojemny magazynek w stosunku do zwykłego Colta. Modele walące nabojem kaliber 45 mają 14 (P14-45), 12 (P12-45) lub 10 (P10-45) nabołowy magazynek, zależnie od wersji. Modele na kaliber 40 mają odpowiednio 16 (P16-40) lub 10 (P10-40) pestek w magu. Jest jeszcze wersja na zwykłe dziewiątki, mieści aż 18 sztuk amunicji, ale, jak się domyślasz, jej kaliber sprowadza ją do roli broni dla amatorów, hehe. Para-Ordnance ma też poprawioną ergonomię i wyrzutnik łusek dla zwiększenia niezawodności. Według mnie Para-Ordnance to doskonały zamiennik dla starusieńkiego M1911.

Smith&Wesson Sigma**Nabój:** 9mm Luger**Magazynek:** 16 naboł**Reguły specjalne:** Celny, Niezawodny, Poręczny, Szybkie przeładowanie**Cena:** 50 gambli**DOSTĘPNOŚĆ:** 35%

Gdy pojawiły się plastikowe Glocki, nasza rodzima firma Smith&Wesson z zazdrości i aby nadażyć za potrzebami rynku i najnowszymi trendami, stworzyła swój model pistoletu ze szkieletem z tworzyw sztucznych. Prawda, że ta spluwa jest zadziwiająco podobna do Glocka? Otóż do dziś przeżywa się ją „swock” (S&W+Glock). Chodzą słuchy, że niektóre części tych pistoletów są zamienne. Nie radziłbym ci jednak tego testować: coś może ci strzelić w pysk przy próbie strzału.

NOWA SZTUCZKA MAGAZYNEK: sztukę trzeba wykupić osobno w każdej z następujących kategorii broni: **Broń zasilana magazynkami**, **Broń zasilana łódkami nabołowymi**, **Broń zasilana z taśmy nabołowej**, **Broń zasilana z bębna**, **Broń jednostrzałowa** oraz **Strzelby**. Działanie Sztuczki dla każdej z kategorii:

Zwykły magazynek - skraca wymianę do 2 segmentów

Łódka nabołowa - skraca wymianę do 2 segmentów

Taśma nabołowa - skraca wymianę taśmy do 5 segmentów

Bębenek - anuluje pierwsze 2 segmenty (od razu pakujesz nowe pociski)

Bron jednostrzałowa - skraca przeładowanie do 2 segmentów

Strzelby - zamiast 1 naboju, ładujesz 2 naboje w ciągu 1 segmentu.



MAG-95

Nabój: 9mm Luger

Magazynek: 15

Reguły specjalne: Niezawodny, Szybkie przeładowanie

Cena: 60 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 10%



Oto kolejna spluwa pochodząca z Europy. Wyprodukowana przez Polaków. Tak, to ci którzy są na trzecim miejscu w picciu zaraz po Rosjanach i Gruzinach. Co? W twojej wiosce żyje jakiś potomek Polaków i pije więcej, niż wszyscy faceci z włoski razem wzięci? To jacy tam mężczyźni żyją! Saszy, mojego ziomka, nie przepije, mówię Ci! Ale co mu tu mieliśmy... a racja, MAG-95. No wiesz, poza tym, że gnat ma fajną nazwę z dużą cyfrą, to w sumie nic szczególnego nie da się o nim powiedzieć. Zwykła, acz solidna, bo całutka z metalu, klamka. Diabło ciężka i dość spora, do wbijania gwoździ się jednak nie nadaje, bez przesady. Duża zaleta jest pojemny magazynek, bo mieści w standardzie 15 pestek. Warto też docenić niezawodność jego konstrukcji, Polacy są prawie jak Rosjanie - ich technika może i siermięka, ale godna zaufania. Na pewno ot tak to Ci się MAG-95 nie zatnie przez byle paproch czy ziarenko piasku, ale bez przesady, koło zwłok teściowej go nie zakupuj, lepiej przechowuj go w walizeczce lub kaburze.

HK USP

Nabój: 9mm Luger / .40 S&W / .45 ACP

Magazynek: 15 / 13 / 12 naboł

Reguły specjalne: Niezawodny, Poręczny, Szybkie przeładowanie

Cena: 75 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 20%



Ten pistolet to godna zaufania, nowoczesna spluwa, którą możesz spotkać aż w trzech wersjach strzelających trzema różnymi kalibrami. Co ciekawe, można wymienić elementy wewnętrzne i tym samym zamieniać kaliber swojego egzemplarza USP. To bardzo wygodne, gdy znajdziesz inny rodzaj amunicji, a masz części zapasowe. Oczywiście magazynek tej broni mieści różną ilość nabołw zależnie od ich kalibru. Spluwa ta jest wygodna i lekka, bo korpus wykonano z polimerów. Lubię poręczną broń. Czy wspominałem już, że ten nowoczesny pistolet mimo upływu lat niemal się nie zaczyna?

Calico M950

Wymagana Budowa: 12

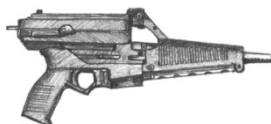
Nabój: .22 LR / 9mm Luger

Magazynek: 50 / 100 naboł

Reguły specjalne: Bardzo wolne przeładowanie, Niecelny (bez kolby),

Nieporęczny, Ogień ciągły (wersja M960)

Cena: 100 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 5%



Hmm... wygląd tej spluwy jest zastanawiający, nie? Myślisz sobie pewnie: „co to do cholery jest, to kanciaste pudełko nad korpusem pistoletu?” - no nie? Ha, nie dziwię Ci się - gdy ja pierwszy raz wziąłem go do ręki, zastanawiałem się, czy jest to suszarka do włosów, czy pistolet na wodę, ale na wszelki wypadek wycelowalem w pobliski karton i nacisnałem spust. Efektem była dziura w kartonie a ja już wiedziałem, co to jest. Cóż, w kwestii tego pudełka - jest to, oczywiście, magazynek, a w zasadzie należy chyba powiedzieć „magazyn” na naboje. Bo ten cholerny zasobnik mieści aż 100 nabołw w największej wersji - wtedy wystaje daleko do tyłu przeciążając nieco pistolet. Wyobraź sobie to: 100 nabołw w magazynku! Z tym gnatem nie potrzebujesz zapasowych magów, zresztą ich wymiana trwa zbyt długo, aby się w to bawić podczas walki. Co jeszcze zabawniejsze, magazynki te mają wewnątrz dużą, pieprzoną... śrubę, która przesuwa naboje do komory, jeden po drugim. Jarzysz ten patent? Normalnie, niczym jakaś przedpotopowa, mechaniczna machina. Ale wbrew temu, co możesz sobie myśleć, śruba działa właściwie. Przed strzelaniem lepiej tylko nakręć z tyłu taka specjalna sprężyna, aby magazynek dobrze podawał naboje - w końcu coś musi wprawiać w ruch tą śrubę, nie? Co pewnie zwróciło twoją uwagę, ten pistolet nie ma normalnej muszki na lufie, a szczerbinka znajduje się na... szczytce magazynka. Muszka zaś - zdradzę Ci - mieści się na szczytce ramienia, które od przodu łączy się z magazynkiem. Dodam jeszcze, że istnieje wersja z wydłużoną lufą i odczepianą, kompozytową kolbą - taki subkarabinek - która, o dziwo, posiada bardzo wysoką muszkę na lufie i szczerbinkę na... magazynku. Są też modele automatyczne, znaczy się peemki z oznaczeniem M960. Pogódź się, że tą broń będziesz musiał trzymać w dwóch rękach - sam magazynek waży w wersji 50 nabołowej ponad pół kilo, a w wersji na 100 pestek kilogram, a dodaj do tego jeszcze ważącą 1,5 kilo broń, czyli razem 2,5 kilograma. No cóż, tę broń w zasadzie trzyma się tak, jak pistolet maszynowy...



HK P7 M3

Wymagana Budowa: 10

Nabój: 9mm Luger**Magazynek:** 13 naboł**Reguły specjalne:** Bardzo mały, Celny, Niezawodny, Poręczny**Cena:** 65 gambli**DOSTĘPNOŚĆ:** 15%

Widzisz to małe cacuszko? Ten drobny pistolet to dość stara konstrukcja niemiecka bardzo znanej firmy Heckler&Koch GmbH. Facet, który go zaprojektował połączył dwa bardzo oryginalne pomysły w jednej broni. Pierwszy to umiejscowienie dźwigni napinania z przodu rękojeści, zamiast napinania jej spustem - zwiększa to celność, bo nie musisz tak mocno naciskać spustu. Jednak aby móc wystrzelić pierwszą pestkę, musisz dość mocno wcisnąć tę dźwignię, co męczy palce i po dłuższym strzelaniu celność znów spada. Drugim ciekawym rozwiązaniem w tym pistolecie jest jego budowa wewnętrzna, która sprawia, że broń jest bardziej stabilna w strzelaniu i celniejsza. Gdy weźmiesz P7 do ręki, zdziwi cię jego ciężar - jego niewielkie wymiary są mylące, a jest to broń niemal w całości wykonana z metalu. Pistolet jest za to bardzo ładny i wygodny w użytkowaniu i o ile masz silne ręce, będzie ci się z niego dość dobrze strzelało. Magazynek mógłby mieścić więcej, niż tylko 13 naboł, ale znów musisz pamiętać, że to jest przedwojenny kompaktowy pistolet do samoobrony, a nie wojskowa broń, więc nie wymagaj zbyt wiele. P7 znajdziesz w kilku stanach, takich, jak Oklahoma czy Utah, gdzie używały go służby mundurowe. Ponadto nosili go też funkcjonariusze Służby Ochrony Departamentu Energetyki, a więc i strażnicy elektrowni atomowych.

HK UCP

Nabój: 4,6x30mm HK**Magazynek:** 20 / 40 naboł**Reguły specjalne:** Celny, Nieporęczny (z 40-nabołowym magazynkiem),

Szybkie przeładowanie

Cena: 130 gambli**DOSTĘPNOŚĆ:** 5%

Popatrzyles na ten pistolet i już po pierwszym rzucie oka wiedziałeś, że to niemiecka broń? Cóż, to prawda - jest nieco kanciasty i w ogóle prezentuje się dość, że tak powiem, „spartańsko”. No wiesz, chodzi mi o te jego surowe kształty, żadnych bajerów, brutalny, stalowy image. Ale tak to już jest z tymi szwabskimi konstrukcjami, że może nie są zbyt piękne, ale za to w kategorii „praktyczność” i „niezawodność” zajmują zawsze pierwsze miejsca. Cóż, tak jest też i w tym przypadku. UCP to taki pistolet-klon. Chodzi mi o to, że Niemcy stworzyli zestaw dwóch broni: peemkę i pistolet walące tym samym, małokalibrowym nabojem 4,6x30mm. Coś ci to przypomina? A pamiętasz FN Five-seven? Belgijski pistolet miał odpowiednik maszynowy - peemkę P90 i oba też ważyły małokalibrowym nabojem. Cóż, Niemcy po prostu beczelnie skoplowali ten pomysł, ale zrobili to po swojemu. Wymyślili swój małutki nabój i dwie broni nim strzelające - ten pistolet, który widzisz i peemkę MP7, o której jeszcze Ci opowiem później. Wracając do UCP, jest to bardzo dobra broń, może nieco ciężka, jak na nowoczesne spluwy, ale za to ma 20 naboł w magazynku, a możesz korzystać też z 40 nabołowych magów do MP7, o ile oczywiście gdzieś je znajdziesz. A z tym może być trudno, bo tak jakoś wyszło, że u nas, w USA, lepiej przyjął się belgijski zestaw FN Five-seven i P90, niż ich niemieckie odpowiedniki, więc zarówno akcesoriów, jak i amunicji do nich jest więcej, niż do szwabskich wynalazków.

Nie wiem czy słyszałeś o bandach anarchistów, które dawno temu terroryzowały wiele miast i miasteczek w Stanach. To było krótko po Wojnie, gdy bandy pojebów z anarchistycznymi symbolami na koszulkach i anarchistycznym gównem w głowach szalały na całego i niszczyły wszystko co przypominało im dawny ład i choć trochę przypominało o Rządzie Stanów Zjednoczonych. Tak naprawdę byli to pospolici bandyci i rabusie, przynajmniej większość z nich stosowała tę kretynską ideologię tylko jako pozór. Jedni jak i drudzy krótko cieszyli się „wolnością” - ich rozróbę przerywali zwykli Amerykanie, którzy robili porządek z tym ścierwem. Anarchiści już od początku byli na celownikach Sędziów, również Nowy Jork ich ścigał. Większość wytułcono przez pierwsze lata, ale jeszcze pięć sezonów temu nasz szeryf, Ben, sam powiesił kilku niewidoków na rynku. Słyszałem że w rok po Wojnie horda anarchistów znalazła wojskowy arsenał, może to był skład Gwardii Narodowej - w każdym razie ci kretyni wysadzili wszystko co tam było - setki tysięcy sztuk amunicji, galony paliwa, dziesiątki Hummerów, ciężarówki, racje żywnościowe, mundury - to dopiero tragedia ludzkiej głupoty. Nie wiem gdzie był ten arsenał, ale żał mi się robi za każdym razem jak o tym pomyślę. Takich kretynów Bóg powinien karać piorunami, ale póki tego nie robi, porządni ludzie muszą robić to sami.



Beretta Px4 Storm

Nabój: 9mm Luger / .40S&W

Magazynek: 17 / 14 naboł

Reguły specjalne: Celny, Dobra amunicja, Poręczny, Szybkie przeładowanie

Cena: 65 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 30%



A teraz pokaże ci kawał słicznej spluwy. I jak podoba ci się? He he widzę, że ci się podoba. To Beretta Px4 Storm, chyba najbardziej udany pistolet Beretty. Mówię ci, broń świetnie leży w dłoni, jest celna jak mało która spluwa i jej magazynek jest bardzo pojemny. Tak siedemnaście naboł to sporo. Oczywiście w wersji na nabój .40 S&W mieści trochę mniej ale to nic. Poza tym jej twórcy aby ułatwić życie części strzelców stworzyli wymienne nakładki rękojeści a nawet zatrzasku magazynka aby ludzie o większych dłoniach mieli mniejsze problemy ze strzelaniem. Podobno wymieniać da się też mechanizm uderzeniowy. Trzeba to wszystko wprawdzie znaleźć a dziś jest to trochę trudniejsze, niż przed wojną. No i jeszcze podstawowa rzecz w nowoczesnym pistolecie szyna Picatiny. Z tego co słyszałem istnieje też kompaktowa wersja tej Beretty która notabene jest właściwie pod względem mechanicznym inną spluwą, zabawne nie?

Competitor

Wymagana Budowa: 10

Nabój: grubo ponad 450 typów amunicji do wyboru w kalibrze od 4 do 12.7mm

Magazynek: 1 nabój w komorze

Reguły specjalne: Bardzo celny, Jednostrzałowy, Wolne przeładowanie

Cena: 70 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 20%



Pewnie widziałeś już dziesiątki nowoczesnych karabinów szturmowych, peemek lub pistoletów a sam szukasz czegoś zupełnie innego. Może coś na to zaradzę, mam tu coś ciekawego co może cię zainteresować. Tym czymś jest pistolet myśliwski Competitor. Zabawna nazwa nie, ale mniejsza z tym. Zapytasz co jest takiego specjalnego w tej spluwie? Otóż ta broń ma możliwość wymiany luf, niby nic nowego, ale w tej broni jest to tak zrobione, że nawet największy debil ją zmieni. Dodatkowo powiem, że wymiennych luf do tej broni było grubo ponad 450. Dasz wiarę? Prawie każdy używany przed wojną nabój miał lufę do tej spluwy, czasem w kilku długościach. Nie jestem sobie w stanie wyobrazić ile to musiało być, sam mam zaledwie dziesięć luf do wyboru. Oczywiście taka łatwa wymiennosc luf mimo iż zajmuje kilka minut ma jedną dość znaczącą wadę. Broń jest pozbawiona magazynka, mnie to nie przeszkadza bo jestem całkiem dobrym strzelcem, ale nie wiem jak tobie. Nabój zaś wkłada się do komory przez otwór w zamku, po obroceniu pierścienia zamka, który jest umieszczony z tyłu gnata.

Tokarev TT

Nabój: 7,62×25mm TT / 9mm Luger

Magazynek: 8 naboł

Reguły specjalne: Celny, Niezawodny - nie zaczyna się

Cena: 55 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 15%



Tak, jak my po Rosjanach zgapiłiśmy pomysł na karabinek automatyczny na małokalibrową amunicję pośrednią - mam na myśli M16, które powstało po karabinku AK - tak Rosjanie zgapiłi po nas jeden pistolet, a mianowicie zapożyczyli pomysł na Colta M1911. Fakt, mniej oryginalni byli tylko Polacy, którzy wręcz skopiwali całkiem „czterdziestkę piątkę” i nazwali ją VIS, ale TT to niemal Colt M1911 w wersji rosyjskiej. Chodzi mi głównie o niezawodność, toporność konstrukcji i sierniężne wykonanie. Jakbyś miał wątpliwości, dodam, że Tokarev powstał podczas II Wojny Światowej, kiedy cały świat walczył z cholernie zawziętymi Niemcami, których przywódcą był jeden szpetny, wąsaty facecik. Podobno po tej wojnie popularność imienia Adolf spadła niemal do zera, ale nie wiem ile w tym prawdy - raczej niewiele, znam co najmniej jednego, mieszka na okolicznej farmie, ale nie nosi wąsów ani nie jest Niemcem. Nieważne. Tokarev to w skrócie rosyjski kawał bydlackiego gnata - ciężki, niewygodny, z dużym odrzutem. Ale co Ty chcesz od broni seryjnej, produkowanej przez Sowiecki przemysł zbrojeniowy w czasach, kiedy o Glocku jeszcze nikomu się nie śniło nawet a jego twórca dopiero kończył studia. Zaleta „tętetki” jest nabój, który przebiega zwykle kamizelki kuloodporne jak flanelowe koszule, chociaż raczej dostaniesz „eksportową wersję” TT na zwykłą amunicję 9×19mm. Za wersję na 7,62×25mm zapłacisz grube gamble, o ile gdzieś ją w ogóle znajdziesz.



Makarov PM

Nabój: 9mm Makarov / .380 ACP**Magazynek:** 8 / 12 naboł**Reguły specjalne:** Bardzo mały, Niezawodny, Poręczny**Cena:** 45 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 15%

Ta mała, stalowa zabawka, którą tu widzisz to obok czołgu T-34, karabinku AK oraz pistoletu TT Tokarieva najsylniejsza, rosyjska broń w historii. Makarov to legenda, kawałek żelaza, który zawędrował do każdego chyba miejsca na świecie, to integralny element historii Związku Radzieckiego. Sprowadzano je także do nas, do Ameryki, choć nie oryginalnego Makarova, lecz komercyjny model tego gnat, ale o tym za chwilę. Makarov to broń o bardzo prostej konstrukcji - zresztą w tak małym szkielecie jaki ma ten pistolet kieszonkowy nie dałbyś rady zmieścić zbyt wielu bajerów ani mechanizmów jak jakieś wymyślne spowalniacze odrzutu zamka czy dodatkowe bezpieczniki na iglicy. Masz tu prostą, stalową ramę, swobodny zamek i mały, ośmionabojowy magazynek. Makarov wali egzotycznym nabojem 9x18mm, którego nigdzie w Stanach już nie znajdziesz, podobnie jak ulepszonej pestki 9x18mm PMM do Makarova PMM, ale nie martw się na zapas. Rosjanie byli sprytni i produkowali na eksport do USA inną wersję Makarova, która ma tak, jak PMM większy magazynek na 12 naboł i używa amunicji 9x17mm, czyli .380 ACP. Fakt, jest to raczej słaby nabój, ale IZh-70 lub Baikal-442 (bo tak nazywają się dwie eksportowe wersje PM) nie jest armata na słońce, tylko małym, kieszonkowym pistoletem, który wyciągasz zza paska gdy ktoś zaczepi Cię w barze. I powiem Ci jedno - to rosyjska broń - zatem nie zawiedzie Cię i nie zatnie się z byle powodu, nie musisz na nią chuchać i dmuchać, to pistolet, a nie jakaś tam Beretta. Aha, jak dla mnie główna wada tej broni jest niewygodnie umieszczony przycisk zwalniania magazynka, który znajduje się u spodu rączki, ale niektóre modele Baikal-442 mają ten zwalniacz magazynka umieszczony po ludzku nad spustem.

CZ-75

Nabój: 9mm Luger / .40 S&W**Magazynek:** 16 / 12 naboł**Reguły specjalne:** Celny, Niezawodny, Szybkie przeładowanie**Cena:** 60 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 30%

To, co widzisz to jeden z najsylniejszych pistoletów sprzed wojny, o sławie podobnej do Glocka czy Beretty. Powstał w Czechach. Tak, wiem, że nie masz pojęcia gdzie to jest, ale to nieważne. Słyszałem, że gdyby nie jakaś Żelazna Kurtyna, to pistolet ten miałby szansę zostać kontraktową bronią krótką US Army, ale została nią Beretta. Ciekawe co to takiego ta Żelazna Kurtyna i wiesz co? Jakoś żaden element tego pistoletu nie przypomina kurtyny, więc nie wiem o co chodzi. W każdym razie jest to bardzo dobry pistolet. Prawie w całości wykonany ze stali, także da się go poczuć w ręce, ale nie jest ciężki i bardzo dobrze leży w dłoni. Jest to naprawdę celna broń. W Stanach produkowano go na rynek cywilny. Najprawdopodobniej natrafisz na amerykański klon „Cezetki” o nazwie Springfield P9, albo chiński model Norinco. NZ-75.

Broń krótka: posługiwanie się bronią krótką jest znacznie trudniejsze niż strzelanie z broni długiej. Uwierz mi, że znacznie trudniej znaleźć kogoś, kto naprawdę dobrze strzela z pistoletu, niż dobrego strzelca karabinowego. Powiedzmy zatem, że koszt nauki umiejętności Pistolety jest o 100% wyższy. A jak się nie podoba, to sprzedaj Glocka i kup sobie M16, albo innego Rugera. Acha, i żeby nie było wątpliwości - pistolety maszynowe zaliczamy do umiejętności Karabiny. Jeśli ci się to nie podoba, to bierz peemkę w jedną rękę i używaj jej jak pistoletu - wówczas możesz rzucić sobie na Pistolety. Ale nie ma nic za darmo - peemka waży więcej niż zwykły gnat i aby móc tak strzelać bez modyfikatorów, musisz mieć Budowę 14 - chyba, że jest to UZI, lub Mini UZI, albo Ruger MP9.

Nowa Szybkostrzelność: na pewno zaraz zorientujesz się, czytając opisy broni automatycznej, że cos tu nie gra - dawniej Szybkostrzelność wynosiła 1, 2 albo 3. A tymczasem za chwilę trafisz na pierwszą peemkę i masz tam Szybkostrzelność 9. Niech Ci oczy nie wychodzą z orbit. Pozmieniailiśmy zasady dotyczące Szybkostrzelności, aczkolwiek dla tych, którzy zechcą pozostać przy starych zasadach w nawiasie podajemy Szybkostrzelność dla dawnych reguł. Natomiast o nowych zasadach Szybkostrzelności poczytasz w rozdziale „Ustrzel gnoja”.



Smith&Wesson 910/ 4043/ 4553, 4583

Nabój: 9mm Luger / 40 S&W / .45 ACP

Magazynek: 15 / 10 / 8

Reguły specjalne: Bardzo mały (tylko model 4553), Celny (oprócz modelu 4553), Niezawodny

Cena: 35 / 45 / 55 / 65 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 35%



Gdybym miał wyjaśnić synowi co to jest pistolet samopowtarzalny i pokazać mu tylko jeden wybrany przykład, nie byłaby to Beretta, nie byłby to Glock, ani nawet nieśmiertelny Colt. Wyobraź sobie, że dla mnie, jak i wielu naszych przodków, synonimem słowa „pistolet” był i będzie Smith&Wesson. Gnaty produkcji S&W są tak typowe w swej konstrukcji i wyglądzie, że idealnie odpowiadają archetypicznemu wyobrażeniu pistoletu. Przedstawię Ci trzy znane modele tej firmy. Pierwszym będzie model 910, który ma już ponad 60 lat na karku. To najzwyczajniejszy gnat na ziemi - strzela „dziewiątkami”, ma ich 15 w magazynku i jest wykonany ze stali jak każdy porządny pistolet. Jeśli szukasz czegoś co mocniej kopie, zaferuj Ci model trzeciej generacji pistoletów S&W z numerem 4043, plujący popularnymi kulami .40 S&W. Tutaj masz już szkielet ze stopu aluminium oraz polimerowe okładziny rękojeści, a przyrządy celownicze mają trzy białe kropki ułatwiające celowanie. Jeżeli to dla Ciebie za mało, to mam też dwa gnaty które zwykle wybierają twardziele z Hegemonii z przerostem masy mięśniowej nad masą mózgową - bez urazy. Mowa tu oczywiście o modelach 4553 i 4583. Oba walą kalibrem .45, więc robią dziury wielkości pięści we frajerach po drugiej stronie lufy, oba mają mechanizm spustowy dwustopniowy DAO bez zewnętrznego bezpiecznika, oraz szkielet z lekkiego stopu aluminium. Różnica polega na tym, że 4553 to pistolet kompaktowy, a 4583 zwykły, pełnowymiarowy gnat. Może mając S&W w kieszeni nie masz przy sobie wyjątkowo morderczej armaty, ale masz kawał solidnej historii amerykańskiego przemysłu zbrojeniowego i na pewno możesz liczyć na ten pistolet, kiedy będziesz go potrzebował.

Pistolety maszynowe

Spectre

Wymagana Budowa: 11

Nabój: 9mm Luger

Magazynek: 30 / 50 naboł

Szybkostrzelność: 3

Reguły specjalne: Celny

Cena: 75 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 25%



Spectre to bardzo solidny, co zresztą widać po zwartej budowie i tradycyjnej konstrukcji, pistolet maszynowy. Chociaż jest to broń naprawdę krótka, to zaskakuje znakomitą celnością nawet przy prowadzeniu ognia ciągłego. Jeśli twój przeciwnik ma Spectre w łapach, to nie licz na to, że spudłuje, tylko szybko szukaj dobrej osłony. Na szczęście „dziewiątki” którymi wali ten pistolet maszynowy do wybitnie morderczych naboł nie należą, więc może wystarczy ci zwykła, ceglana ściana. Nie wiem, jak to jest, że ta peemka jest tak celna, ponoć to zasługa czegoś, co w przedwojennych broszurach producenta opisywano jako „trójstopniowy mechanizm zamka”, ale za cholere nie wiem o co w tym chodzi. Może ty się orientujesz? Co ciekawe, ta peemka sama siebie chłodzi, bo zamek pompuje dodatkowo powietrze które chłodzi lufę, co zapobiega nagrzewaniu się jej podczas strzelania długimi seriami. Nigdzie indziej czegoś podobnego nie widziałem, ale w sumie i tak nigdy nie miałem tyle amunicji aby to przetestować. A Ty może masz fabrykę dziewiątek? Aha, jeszcze jedna zaleta: dzięki zastosowaniu 4-rzędowych magazynków, możesz zmieścić do nich nawet 50 naboł! Tak więc możesz strzelać, strzelać, strzelać, a amunicja się nie skończy. O ile masz tą fabrykę dziewiątek...

Nie wiem, czy lubisz pistolety albo rewolwery, w ogóle czy lubisz mała broń, czy też jesteś miłośnikiem ciężkich karabinów, ale nawet jeśli to drugie, to radzę Ci jednak kupić sobie jakiś dobry pistolet. I właśnie DOBRY pistolet - a nie jakiś „zapychacz kabury”, na odczepnego. Pistolet nie tylko uratuje Ci życie gdy nagle skończy się magazynek w karabinie, ale też masz większą szansę, że się z nim nie rozstaniesz przy wjeździe do jakiegś miasteczka o restrykcyjnym prawie - a jest wiele miejsc, gdzie z karabinem czy peemką po prostu nie wpuszczają dbając o bezpieczeństwo mieszkańców.

**Parker-Hale PDW****Nabój:** 9mm Luger**Magazynek:** 10 / 20 / 30 naboí**Szybkostrzelność:** 4-6 (1-2)**Reguły specjalne:** Bardzo celny, Poręczny, Regulowana szybkostrzelność**Cena:** 80 gambli**DOSTĘPNOŚĆ:** 20%

To małe, stalowe cacuszko z rozkładaną kolbą i masą przełączników to jeden z ciekawszych pistoletów maszynowych, jakie widziałem. Parker-Hale PDW ma tą ciekawą cechę, że wbudowano mu hydrauliczną regulację szybkostrzelności. Co to oznacza? Że sam możesz ustalić, ile pestek wystrzelisz na sekundę ogniem ciągłym! Co ciekawe, regulacja mieści się w przedziale 280-400 strzałów na minutę. Zamek połączony jest z takim cwaniackim systemem hydraulicznym, który daje się regulować i to on pozwala kontrolować szybkostrzelność. Natomiast peemka ta nie ma opcji pojedynczego strzału. Jedynie bardzo wprawni strzelcy mogą po treningu nauczyć się wystrzeliwać pojedyncze naboje przy ustawionej najmniejszej szybkostrzelności. W dodatku, broń ta jest szalenie celna, jak na peemka strzelającą z otwartego zamka - wszystko dzięki temu hydraulicznemu systemowi, który zmniejsza dodatkowo odrzut.

Interdynamic KG-9

Wymagana Budowa: 10

Nabój: 9mm Luger**Magazynek:** 10 / 36 naboí**Szybkostrzelność:** 6 (2) - po przeróbce**Reguły specjalne:** Dobra amunicja, Niecelny, Zawodny**Cena:** 30 gambli**DOSTĘPNOŚĆ:** 35%

Choć broń ta wygląda na pistolet maszynowy, w rzeczywistości jest to zwykły pistolet samopowtarzalny, z tym, że istnieje łatwa możliwość przerobienia go na peemkę. Swego czasu, przed wojną w Stanach panowało prawo zakazujące obywatelom posiadania broni automatycznej i o magazynkach większych, niż na 10 pestek - ale głupota, no nie? Dlatego powstawały różne wynalazki, takie, jak KG-9. Bardzo trudny test Rusznikarstwa, narzędzia i części za jakieś 20 gambli wystarczą, by przerobić Interdynamic na pistolet maszynowy. Jednak nie oczekuj od niego zbyt wiele - to w końcu jakby samoróbka, więc ma prawo się zaciąć.

Jati-Matic**Nabój:** 9mm Luger**Magazynek:** 20 / 40 naboí**Szybkostrzelność:** 6 (2)**Reguły specjalne:** Celny, Niezawodny, Poręczny**Cena:** 65 gambli**DOSTĘPNOŚĆ:** 15%

Jati-Matic to pistolet maszynowy pochodzący z Finlandii. Co? Że nie wiesz, gdzie to jest? Ja też nie znam takiego stanu. To pewnie gdzieś na południe od Hegemonii, tam, gdzie nawet sępy zawracają. Zabawka ta jest o tyle ciekawa, że lufa nie jest usadowiona pod typowym kątem względem chwytu - jak widzisz zresztą powyżej. W efekcie tego spust i rękojeść broni jest umieszczona bardziej z tyłu w stosunku do lufy i zamka, co wydatnie zmniejsza ma podrzut pistoletu przy strzelaniu ogniem ciągłym. Wiesz, nie zauważyłem jakiejś rewelacji w tym względzie, choć broń na krótkich dystansach ma niezłe skupienie, jak na peem. Inna cecha charakterystyczna, to brak przełącznika ognia pojedynczego na ciągły - jest nim dwustopniowy spust. Wciśniesz lżej - wypalasz pojedynczym strzałem, wciśniesz mocniej - cała chmara kul leci w stronę wroga. Fajne, nie? Podobny motyw jest w belgijskim P90. Ponadto Jati-Matic posiada gwint na lufie do przykręcenia tłumika, oraz może być wyposażony w wskaźnik laserowy. Ma też bardzo pojemny magazynek i strzela łatwo dostępną amunicją. Fajna broń ogółem.

FN P90 / PS90

Nabój: 5,7×28mm SS190

Magazynek: 10 / 30 / 50 naboł

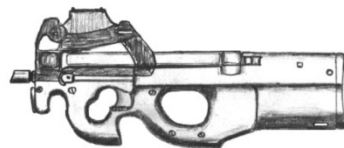
SzybkostrzelnoŃ: 6 (2)

Reguły specjalne: Celny, Dobra amunicja,

Niezawodny, Poręczny (tylko wersja P90 i bez tłumika),

Rynek cywilny (wersja PS90)

Cena: 120 gambli / 110 gambli **DOSTĘPNOŃ:** 10% / 20%



Jak myŃlisz, stary, gdzie ta broń ma magazynek? Podpowiem Ci, Ńe nawet go wiadać. W kolbie? Nie, to by było zbyt proste. Faceci z belgijskich zakładow FN nie lubili banalnych rozwiazań i umieŃcili magazynek poziomo nad komorą i lufą. Dzięki temu mieŃci on aŃ 50 Ńlicznych i zabójczych naboł kalibru 5,7×28 mm FN. A ponadto wymiana magazynka jest w tej broni wyjątkowo szybka i łatwa. Pamiętasz Five-seven, ten pistolet przeciwpancerny? WłaŃnie, ten pistolet maszynowy strzela tą samą amunicją, a w zasadzie powinienem powiedzieć na odwrot - bo najpierw powstała ta tutaj peemka, a potem dopiero pistolet. Dzięki niecodziennej budowie korpusu i zastosowaniu kompozytów, jest lekki i bardzo poręczny. Strzelając z niego moŃe nawet dziecko. Inna ciekawostką jest wyrzutnik łusek. Tutaj znajduje się z dołu broni, tak, Ńe wylatujące łuski nie fruwają ci przed oczami Niby drobiazgi, ale cieszy Ńe nie musisz uwaŃzać aby nie zbliŃżyć twarzy do wyrzutnika łusek przy celowaniu, a jeŃli nie chcesz zostawiać po sobie łusek, moŃesz zamontować do wyrzutnika specjalny woreczek który gromadzi puste łuski. Precyzja z jaką wykonano lufę i elementy komory, oraz fakt, Ńe lufa jest w jednej linii z kolbą, sprawiają, Ńe mimo doŃ niewielkiej długoŃci P90 jest celny, choć niestety nie postrzelasz z niego amunicją domowej produkcji. Po prostu dobra broń wymaga dobrej amunicji, a niestety małokalibrowe naboje do tego pistoletu maszynowego sã dziś bardzo rzadko spotykane. Oprócz wersji podstawowej, widocznej powyŃej, która ma fabrycznie wmontowany kolimator 1x2,5 z trybami obserwacji dziennym i nocnym, moŃesz znaleŃć teŃ wersję Tripple Rail, w skrócie TR, która posiada zamiast tego potrójną szynę montaŃową Picatinny. MoŃesz zamontować na nią dowolny rodzaj kolimatora/lunety, a z boku np.: doczepić latarkę taktyczną, czy wskaŃnik laserowy. JeŃli lubisz wskaŃniki laserowe, jest teŃ model P90L, który ma wbudowany fabrycznie laser. Słyszałem nawet o takiej wariacji, Ńe laser jest niewidoczny gołym okiem, a tylko przez celownik podczerwieni. Nazywa się to chyba P90IR. Aha, jedna kwestia. Wiesz, państwo bardzo bało się dać tą broń do reki obywatelom. Dlatego zaklasyfikowano ją jako wojskową i na rynek cywilny wypuszczono tylko wersje półautomatyczne, czyli PS90 - bez moŃliwości strzelania ogniem ciągłym. Odróżnisz je po dłuższej, 40 centymetrowej lufie i oliwkowym korpusie. Cywile mogli uŃywać tylko 10 albo 30 nabołowych magazynków i to ich znajdziesz najwięcej. Rządowych na 50 pestek nauczyć się w składach słuŃb mundurowych, jednostek poŃigowych policji itp. Tam teŃ znajdziesz być moŃe P90 w wersji automatycznej.

Reguła dodatkowa: magazynki w P90: wiesz, goŃcie z Belgii, jak ich naleŃy nazwać? Belgijczycy? Belgowie? Beldzy? NiewaŃne - w kaŃdym razie mieli doskonały pomysł z tym magazynkiem. Nie doŃć, Ńe mieŃci aŃ 50 naboł, to w dodatku jest tak umieszczony w broni Ńe o nic nie wadzi, a na dodatek jego wymiana jest błyskawiczna. Zamiast szukać po omacku gniazda u dołu broni, po prostu wsuwasz maga w jego miejsce. Jest jednak jedna wada - aby mieć sztuczkę magazynek dla tej broni, musisz nauczyć się jej osobno! I nie marudź, tylko ciesz się, Ńe w tak małej i poręcznej broni masz magazynek który mieŃci aŃ 50 cholernych nabołów!

Strzelanie z dwóch broni jednocześnie: Dla cwaniaków, którzy chcieliby wpakować dwa razy więcej kul w bebecy swoich wrogów, mamy regułę dotyczącą strzelania z dwóch broni naraz. Ogólnie mam na myŃli dwa pistolety, ewentualnie rewolwery, no, moŃe w ekstremalnych sytuacjach peemki. Gdy walisz z dwóch gnatów na raz, moŃesz skoncentrować uwagę tylko na celowaniu z jednego - drugim strzelasz „na czuja”, w tą samą stronę, więc dostajesz utrudnienie -5 do testu Pistoletów. JeŃli uŃywasz pistoletów maszynowych, pamiętaj dodatkowo o regule z poprzedniej ramki - Wymagana Budowa 14. Strzelania z dwóch karabinów naraz nie uwzględniamy, bo to nie cholerny film sensacyjny... Jeszcze jedno - moŃesz walić z dwóch giwer do przeciwników, ale ciekawy jestem, jak sobie poradzisz ze zmianą magazynka, skoro w obu rękach trzymasz spluwę? No, cwaniaku?



HK MP7A1

Nabój: 4,6×30mm HK**Magazynek:** 20 / 40 naboji**Szybkostrzelność:** 6 (2)**Reguły specjalne:** Celny (z rozsuniętą kolbą),

Dobra amunicja, Niezawodny, Poręczny (ze złożoną kolbą)

Cena: 110 gambli**DOSTĘPNOŚĆ:** 5%

Zdaje się, że przed wojną zapanowała jakaś dziwna moda na broń walącą małokalibrowymi nabojami, która nazywano PDW, co oznacza coś w stylu Broń Osobistej Ochrony, czy coś takiego. W każdym razie zakłady Hecklera i Kocha chyba skopiowały pomysły Belgów i stworzyły broń bardzo podobną do wynalazku obok, o którym przed chwilą ci opowiadałem. Tak więc MP7A1 to niewielkich rozmiarów, poręczny pistolet maszynowy strzelający małokalibrowymi nabojami, które są niemalże identyczne do tych od P90. Ta peemka jest bardzo mała, więc bez trudu możesz na przykład schować ją w luku drzwiowym auta i mieć zawsze pod ręką. MP7A1 to broń typowo wojskowa, używana powszechnie tylko w Europie, gdzie zbrojono w nie żołnierzy, zaś u nas, w Stanach, znajdziesz niemal wyłącznie wersje cywilne, a więc strzelające ogniem pojedynczym. Nie martw się - jeśli będziesz mieć szczęście, dorwiesz może jakiś egzemplarz jednostek specjalnych, i postrzelasz serią, ale masz niewielkie szanse. Zresztą tak w ogóle, to nasze rodzime służby specjalne wolały używać P90, więc MP7 jest dość trudno znaleźć. Jakby co, to cena i dostępność podane tutaj to wersja semi-auto. Za wersję automatyczną zapłacisz znacznie więcej. MP7 ma integralną szynę Picatinny, więc zamontujesz na ta broń dowolny celownik optyczny czy kolimator, zaś teleskopowa kolba zapewni ci wygodę przy strzelaniu. Broń jest dość kompaktowa i poręczna, choć z dłuższym, 40-nabojowym magazynkiem nieco mniej zwarta w budowie od belgijskiego PDW. Wiesz, swego czasu dorwaliśmy z kumplami uszkodzoną kamizelkę wojskową. To całkiem mocny pancerz, ale ponieważ nie nadawał się już do użytku, postanowiliśmy przetestować na nim posiadany egzemplarz HK MP7. Wiesz co? Te małokalibrowe naboje są straszne! Z dwustu kroków przebijają kamizelkę jak masło. Wolałbym nie oberwać z tych naboji w bebecze. Strzelając z HK MP7A1 traktuj więc pociski tak, jakby były to belgijskie 5,7×28 - taka sama Penetracja i Obrażenia. No, chyba, że dorwiesz gdzieś nabój nazywany Ultimate Combat - fajna nazwa, nie? - to wtedy licz na 1 punkt Penetracji więcej. I lepiej licz też ciężkie gamble, bo za tą niezwykle rzadką amunicję zapłacisz majątek - chyba 8 gambli za nabój, tak słyszałem.

Thompson

Wymagana Budowa: 12

Nabój: .45 ACP**Magazynek:** 20 / 30 (pudełkowe), 50 / 100 (bębnowe)**Szybkostrzelność:** 6 (2)**Reguły specjalne:** Celny (z przednim uchwytem pistoletowym), Niecelny (wersja bez kompensatora podrzutu), Niezawodny**Cena:** 45 gambli**DOSTĘPNOŚĆ:** 20%

Chcesz zobaczyć legendarny kawał żelastwa? No to spójrz na to! To najprawdziwszy Thomson! Nasi chłopcy używali go od czasów drugiej wojny światowej, po wojnę w Wietnamie, choć wtedy już była to przestarzała broń... Jednak nie tylko żołnierze go używali. Zastąpił głównie dzięki naszym gangsterom. Wiesz gangsterzy lat trzydziestych ubiegłego wieku bardzo lubili chować Thompsona do futerałów od skrzypiec i w odpowiednim momencie zagrać na nim. Dodam, że w tamtych czasach można było go bezczelnie kupić w zwykłym sklepie tak jak później Rugera Mini. Istniało kilka wersji Thompsona lecz masz szansę spotkać raczej tylko jedną z nich. Chodzi o M1928, bo właśnie jej używali gangsterzy - mogła używać dużych bębnowych magazynków po 50 lub 100 pestek, oraz miała pod spodem łoża wygodną rączkę. M1928A1 - wersji produkowanej na potrzeby marynarki wojennej, raczej nie znajdziesz. Zresztą był to uboższy model, pozbawiony osłony szczerbinki i drewnianego łoża, a na dodatek przyrządy celownicze nie dały się regulować. Raczej go unikaj. Odróżnisz ją po 20, lub 30 nabojuowych magazynkach pudełkowych. Duża waga broni może przerażać, bo to prawie pięć kilo. To cholernie dużo, jak na peemkę. Acha, jeśli trafisz na wersję bez kompensatora podrzutu, nie bierz jej do rąk - w nic z niej nie trafisz, tak bardzo będzie ci znosić. Na szczęście kompensator załatwia sprawę.

M3A1 „Grease gun”

Wymagana Budowa: 10

Nabój: .45 ACP / 9mm Luger
Magazynek: 30
Szybkostrelność: 6 (2)
Reguły specjalne: Niecelny (ogień ciągły), Zawodny
Cena: 35 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** Znikoma



Powiem prosto z mostu: nie cierpię tej broni. Dlaczego? Zawsze gdy biorę ją do ręki mam wrażenie, że zaraz się rozsypie. Ot trochę chamskiej, tłoczonej blachy uformowanej w jakiś surowy, kaleczący oko kształt przypominający niewiadomo co. Nawet Sten takich uczuć we mnie nie wywołuje. Gdy się na nią patrzy to wywołuje skojarzenie raczej z jakimś narzędziem, a nie bronią. Dlatego też nazywana jest „Smarownicą”. W czasie ostatniej wielkiej wojny trzaskano ją tysiącami i wysyłano na front, nasi biedni żołnierze (oczywiście ci co ją dostali) musieli się z nią zmagać nawet w czasie wojny w Wietnamie. Co ja więcej będę się nad nią roztrząsał, jest niecelna no chyba, że darujesz sobie walenie serią i łatwo się zaczyna szczególnie gdy jest brudna. Na dodatek ktoś wymyślił do niej okropne, zwyżające się u góry magazynki, które można załadować tylko przy użyciu specjalnego pręta. Całe szczęście, że jest on częścią składanej kolby, choć podobno pierwsze modele miały go osobno. Co tu dużo mówić - broń do użycia tylko w ostateczności, zresztą na twoje szczęście, raczej się na nią nie natkniesz - słyszałem, że jakiś koleś wyciągnął go z starego obozu szkoleniowego dla żołnierzy wojsk zmechanizowanych, a ktoś inny odrestaurował egzemplarz muzealny. Dziwny gość - musi mieć niezłego bzika, aby trudzić się przy takiej broni...

TDI Kriss Super V

Wymagana Budowa: 10

Nabój: 9mm Luger / .40S&W / .45 ACP
Magazynek: 13 / 28 naboł
Szybkostrelność: 6 (2)
Reguły specjalne: Bardzo Celny (wersja cywilna z 16 calową lufą), Celny, Dobra amunicja, Poręczny
Cena: 90 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 10%



Ta mała, ładna konstrukcja o futurystycznym wyglądzie to Kriss Super V. Jest to jedna z moich ulubionych broni. Weszła na rynek na krótko przed wojną i jest to jeden z najlepszych pistoletów maszynowych, jakie mamy. Nie znajdziesz niemal równie celnej peemki. Broń występuje w wersjach na trzy różne, popularne kalibry, a cywilny model strzelający, oczywiście, tylko ogniem półautomatycznym, posiada długą, niemal półmetrową lufę, przez co staje się naprawdę precyzyjny. Ale nawet automatyczne wersje „policyjne” są bardzo celne. Wszystko dzięki lufie umieszczonej nisko i nietypowej konstrukcji zespołu zamkowego, którego i tak nie pojmiesz. W każdym razie podrzut lufy jest zamieniany w odrzut, który przechodzi na kolbę, co zwiększa celność. Jest to chyba jedyna broń, jaką znam, która przełaznik poddaje ognia ma nad lufą. Pod Krissa możesz podciągnąć latarki taktyczne, uchwyty, laserowe wskaźniki celu, a na górnej szynie zamontuj sobie dobry kolimator a nigdy już chyba nie spudłujesz, zwłaszcza jak doczepisz sobie rączkę taktyczną z przodu broni. Jeszcze jedna ciekawostka - w końcu jestem fanem tej spluwy - otóż nazwanej peemki pochodzi od pewnego falistego sztyletu z Indonezji. Wiesz, nawet dorwałem się kiedyś do mapy świata i znalazłem tą Indonezję - leży strasznie daleko od nas. Nie wiem, czemu wybrali sobie akurat nóż z tak odległej krainy, ale nazwa jest fajna, nie?

Najdziwniejsza broń, jaką zrobiliśmy z Saszą, na zamówienie? Nie był to wcale jednostrzałowy karabin na naboje chemiczne, który zbudowaliśmy dla pewnego zabójcy mutantów, bo to był zwykły karabin z zamkiem obrotowo-słzgowym, tylko na zabawny kaliber, bo wyobraź sobie, że facet produkował sobie sam podiski chemiczne z łusek kalibru .499 LW. Zdecydowanie bardziej wymagający był niejaki Lucius Levestein, bo tak się nazywał klient, który zażyczył sobie, aby mu skonstruować karabin rewolwerowy na nabój .50 AE z przynajmniej 10 nabojami w bębnie i przeładowywany jak pompka. Jarzysz ten patent? Ale wybrnęliśmy z tego z Saszą perfekcyjnie. Co prawda Levestein począł sobie nieco ponad rok, ale otrzymał to, czego chciał. Efektem naszych prac była całkiem zgrabna broń, karabin miał drewniane łożo z grubsza przypominające to od Garanda. Pod łożem umieszciliśmy drewniane czółenko przeładowania z wyprofilowaną rączką. Od dzwigni przeładowania poprowadziliśmy stalowy pałąk który za pomocą przemysłowego mechanizmu obraca bęben naboju i jednocześnie napina kurek. Bęben mieszczący aż 12 naboł wyfrezowaliśmy z jednego kawałka stali i osadziliśmy na wysuwanym na bok trzpieniu, jak w klasycznych rewolwerach. Zrobiliśmy nawet dla faceta komplet stalowych szybkoładowaczy do tego wynalazku bo trudno zaklasyfikować tą broń do odpowiedniej klasy broni. Chcieliśmy mu dodać też szynę RIS, ale facet nie chciał, bo wołał zwykłą muszkę ze szczerbinką.



HK USC

Wymagana Budowa: 10

Nabój: .45 ACP**Magazynek:** 10 naboji**Reguły specjalne:** Celny, Dobra amunicja, Rynek cywilny**Cena:** 55 gambli**DOSTĘPNOŚĆ:** 40%

No to teraz kolej na coś mniej egzotycznego. USC nie wzoruje swojej nazwy na żadnym sztylcie, ani nawet rytualnej maczudze z Zimbabwe, a jest po prostu, jak można się domyślić z jej kształtu i nazwy, półautomatyczną, cywilną wersją peemki HK UMP. Tak naprawdę USC to taki dziwny twór zwany „cywilnym karabinkiem” - wali pistoletowym nabojem, kopiuje niemal wygląd odpowiednika automatycznego, ale może strzelać tylko ogniem pojedynczym. Dziwna sprawa, nie? W każdym razie to dość dobra broń - wadą jest to, że są do niej tylko 10 nabojoye, a więc śmiesznie małe, magazynki. Po prostu, gdy powstała, prawo zabraniało ludziom mieć bardziej pojemne magazynki i tak już zostało. W sumie, amunicja .45 ACP ma taka moc, że nie potrzebujesz wielu trafień, aby powalić wroga, więc małe magazynki nie są aż takim problemem.

Karabiny powtarzalne i samopowtarzalne

AR-7

Nabój: .22 LR**Magazynek:** 8 / 10 / 15 naboji**Reguły specjalne:** Niezawodny - nie zaczyna się, Poręczny**Cena:** 40 gambli**DOSTĘPNOŚĆ:** 25%

Zaletą tej broni wcale nie jest potężny zasięg, ani kurewsko silny nabój, ani też możliwość montażu miliona bezsensownych gadżetów. Jej zaletami jest zajełbiście prosta budowa owocująca bardzo dużą niezawodnością oraz wybitnie mała waga. Cholera jasna! Moja czterdziestka piątka waży więcej! Do tego AR-7 można bez problemu rozdzielić na trzy części: kolbę, lufę i zamek z spustem. A potem można schować go razem z lufą do kolby wykonanej z tworzyw sztucznych i schować prawie w każdym miejscu. AR-7 powstał, jako broń przetrwania dla takich gości, którzy mieli na przykład częsty zwyczaj latać nad bezludnymi terenami w awionetce, i mieli się, czym bronić w razie, gdy się rozbili. Niezła psychoza, nie? Skoro oni mogli to, czemu ty nie mógłbyś w ostateczności użyć tego. A jak już mówiłem wepchniesz to prawie wszędzie, nawet do plecaka pełnego innych rupieci.

Strzelanie z biodra: jeszcze jedno, czasem zdarza się, że przeciwnik wyskoczy Ci choćby tuż zza rogu, albo stanie naprzeciw Ciebie w drzwiach. Wtedy nie unosisz karabinu do ramienia i nie mierzysz przez muszkę i szczerbinkę, tylko kierujesz „na czuja” lufę w jego stronę i po prostu wciskasz spust. Celujesz patrząc, czy kule trafiają faceta w bebechy, czy też rozbijają się o ściany. Strzał z biodra trwa tylko 1 segment i wiąże się z utrudnieniem - 1 za każdy metr odległości, dobra? Acha, przyjmij za dogmat, że strzelasz z biodra do wrogów oddalonych na maksimum 10 metrów, okej?

Najgorsza kabała, w jaka zdarzyło mi się kiedykolwiek wpleprzyć, jeszcze zanim się tu osiedliłem, poznałem Saszę i otworzyliśmy warsztat rusznikarski, to była praca dla jednego, rudowłosego sukinsyna. Byłem wtedy młody i naiwny, a rudy obiecywał dobra zapłatę w tytoniu, alkoholu i konserwach. Zatrudnił mnie, jako kierowcę, bo wówczas klepsko jeszcze strzelałem, wspominałem Ci, że byłem młody? Za to staruszek nauczył mnie prowadzić ciężarówkę, to bardzo przydatna umiejętność. Jechaliśmy z Utah do Illinois. Po pierwszym tygodniu, kiedy skręcaliśmy z osiemdziesiątki na północ w autostradę nr. 29, zaczęliśmy rzygać - ja, drugi kierowca i obaj ochroniarze. Gregory, mój zmiennik za kółkiem do tego zaczął tracić włosy. Dotąd mieliśmy w wszystko w dupie, ale kiedy siekła nas choroba popromienna, postanowiliśmy otworzyć ciężarówkę. Namęciliśmy się niemało, bo drzwi były zaspawane. W środku były jakieś zasrane pręty, rozumiesz, pieprzone rurki z szarego metalu. Wieźliśmy jakieś jebane, radioaktywne odpady! Niezłe się przestraszyliśmy a potem wściekliśmy. Oczywiście porzuciliśmy ciężarówkę i pojechalśmy wyjaśnić pewne sprawy z rudym śmieciem. Wtedy też pierwszy raz w życiu zostałem postrzelony. Pierwsza kula wystrzelona w jacie, jaką wywołaliśmy trafiła właśnie mnie. Na szczęście wygrzebałem się z tego, a chłopaki podziurawili rudego sukinsyna i jego dwóch przydupasów. Ten chuj nazywał się Anthony Stevens. Po jego zabiciu musieliśmy się ukryć i tak trafiłem tutaj, do miasteczka. No i jak widzisz, już tutaj pozostałem.

Plinkster Rimfire . 22 Rifle

Nabój: .22 LR

Magazynek: 10 naboji

Reguły specjalne: Celny, Niezawodny

Cena: 45 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 50%



Kurcze, wiem, że wolałbyś potężny karabin o niesamowitej szybkostrzelności, ale stary, uwierz mi, że nie każdy Amerykanin przed wojną trzymał w domu Browninga M2HB. Powiem więcej - większość miała albo rewolwer, albo tanią i powszechną broń myśliwską. Łatwo dostać taki karabin, jak ten tutaj, produkcji Mossberga. Przed wojną strzelano nimi na strzelnicach i polowano na świstaki czy inne krety. Służyły też do zabawy. Przedwojenna reklamówka tej broni mówi „ty i twoje dzieci będziecie świetnie się bawić strzelając do lisów i puszek, a jeśli twoje dzieci są wrażliwe, możesz je zawsze zapewnić, że puszkę można odkupić”. Dzisiaj lisy są trochę większe i twardsze, niż przed wojną, a puszka może być techmorwą, ale ten karabin może być dla ciebie ostatnią deską ratunku, gdy nie będzie nic innego. Związczą, że amunicja .22 LR jest bardzo dostępna i tania. Jak pogrzebiesz w starych sklepach dla myśliwych, to znajdziesz do niego też lunetę o czterokrotnym powiększeniu. Aha - jedna sprawa - ten model to tylko przykiad splotu na .22 LR. Tak naprawdę, to jest tego od groma i jeszcze więcej - chyba z milion modeli. Ten Plinkster to tylko przykiad - wybrałem go z nostalgii do firmy Mossberg. Także, jeśli trafisz na największe nawet zadupie, gdzieś, gdzie ludzie nie mają wody pitnej ani prądu, gdzie uprawia się kanibalizm i wierzy w moce totემów, jeśli zapytasz o karabin na .22 LR, to zaproponują Ci od razu 10 różnych modeli i sprzedadzą skrzynię amunicji. To po prostu towar powszechnie dostępny.

Kel-Tec RFB

Wymagana Budowa: 12

Nabój: 7,62x51mm NATO

Magazynek: 10 / 20 naboji

Reguły specjalne: Bardzo celny (wersja Target), Celny

Cena: 75 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 25%



No stary podejdz, teraz pokaże ci bardzo fajną zabawkę Jest nią RFB - ta nazwa jakoś dziwacznie się rozwija, więc nie będę ci nią głowy zawracał. Przejdźmy do konkretów. Jak zapewne widzisz tą broń zbudowano w dość popularnym systemie bull-pup, jak Steyr'a AUG lub F2000. Ciekawi cię pewnie ta rurka z otworem nad lufą? Hehehe właśnie w ten oto pomysłowy sposób goście z Kel-Tec'u umiejscowili wyrzutnik łusek. Po co? Dzięki temu nie musisz się bać, że dostaniesz w mordę z gorącej łuski. Zauważ, że z tyłu, u dołu kolby znajduje się malutka szyna montażowa, abyś mógł podczepić sobie podpórkę, jakbyś bawił się z tym karabinem w snajpera. Kolejną rzeczą, która ułatwi ci snajperowanie jest możliwość montażu dwunoga lub całego zastawu szyn. Poza tym w RFB niema zwykłych przyrządów celowniczych, co chyba widać, nie? Zamiast nich masz długą szynę montażową Picatiny, na którą zaczepisz, co tam tylko chcesz. Ważną rzeczą jest także fakt, że RFB strzela z dość silnej amunicji, jaką jest kaliber .308. RFB jest przystosowany, aby używać magazynków od FN-FALA, które niestety nie są przesadnie pojemne, ale, po co się tym przejmować skoro RFB i tak nie może walić serią. Broń wydaje się dość ciężka, no nie? Nie wiem, czemu, bo zbudowana jest w dużej części z tworzywa, jak Glock. Wspominałem coś o wersjach, tak? Wyjaśnię, o co mi chodzi. Otóż wszystko kręci się wokół długości lufy. A są aż trzy rodzaje. Najkrótszy jest Carabine - jego lufa ma trochę ponad pół metra, następny to Spoter z lufą długości 0,8m i ostatni Target mający metrową lufę. Ten jest najcelniejszy z nich wszystkich, choć troszkę nieporęczny.

Daleko stąd, w dawnym Colorado, nieopodal Denver leży mała miejscina New Raymer. Nie wspominałbym o niej, gdyby nie mieszał tam taki facet - Cordringer się chyba nazywa - który specjalizuje się w rusznikarstwie, a ściślej mówiąc jest mistrzem w swoim fachu - to prawdziwy spec - przerabia w broni wszystko - nowe rączki, kolby, montaż optyki do najdziwniejszych gnatów (kolimator na Desert Eagle to dla niego nie specjalnego). Pracuje ze współnikiem - Glen my było - który jest rzeźbiarzem i artystą, zajmuje się zdobieniem broni. Kiedyś poprzez kuriera korespondowałem z nimi i nawet posłałem im mojego Springfieda do ozdobienia kolby.



Karabinek M1

Wymagana Budowa: 12

Nabój: .30 Carabine**Magazynek:** 15 / 30 naboł**Reguły specjalne:** Celny, Niezawodny**Cena:** 55 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 35%

Jeśli jesteś myśliwym z zacięciem do studiowania historii to broń w sam raz dla ciebie. Używaliśmy jej od II Wojny Światowej po wojnie w Wietnamie. Wietnam to taka Neodżungla, tylko, że nasi żołnierze walczyli w niej ze skośnookimi komunistami, a nie zmutowanymi roszciskami. Poza chłopcami z US Army, karabinu M1 używali powszechnie myśliwi. Broń jest celna, niezawodna ma dość pojemny magazynek oraz jest cholernie lekka, bo waży ledwie jakieś dwa i pół kilo. Chyba, że zaopatrzysz się w wersję M1A1 ze składaną kolbą. Do tego, ponieważ pierwsze dwie wersje miały pewną dość istotną wadę - nie strzelały serią - opracowano M1A2 który już to potrafił. Choć ja nadal preferuję te starsze wersje. Zawsze, gdy idę sobie zapolować to biorę jedną z nich. Poza tym magazynki M1 nie zajmują dużo miejsca, amunicja nie należy do najdroższych i jest, nie powiem, całkiem silna. Po II Wojnie Światowej M1 produkowała prywatna firma Springfield Armory. Co ciekawe, karabin cieszył się takim wzięciem, że powstało wiele jego wersji - z czarną, kompozytową kolbą i łożem, kilka modeli z korpusem pokrytym kamuflażem (od pustynnego po zimowy), a nawet przystosowane do montażu lunety.

Ruger M77 Hawkeye

Wymagana Budowa: 12

Nabój: .300 WM / .30-06 / .338 Lapua**Magazynek:** 3 / 4 / 3**Reguły specjalne:** Celny, Mały magazynek, Niezawodny - nie zaczyna się, Wolne przeładowanie,

Zamek czterotaktowy

Cena: 50 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 50%

My, Amerykanie, od zawsze mieliśmy zacięcie do myślistwa i do strzelania w ogóle. To chyba jakieś cholerne zboczenie narodowe. Był kiedyś taki dokument, konstytucja, który mówił, że fundamentalnym prawem Amerykanina jest posiadanie broni. No właśnie. W domu prawie połowy amerykańców był przynajmniej jeden karabin myśliwski lub, jak wolisz, sztucer. Większość ich posiadaczy regularnie jeździło na polowania. A mówię Ci, dzieciaku, polowano na wszystko, prawie jak teraz, z tym, że dziś nie ma okresów ochronnych i gatunków objętych zakazem, He he. Spróbuj farmerowi z Teksasu zakazać strzelać do psów dingo albo do sąsiada! Jeśli i w Tobie płynie krew myśliwego, mam broń w sam raz dla Ciebie. Ruger M77 Hawkeye to jeden z najpopularniejszych i prawdopodobnie najlepszy czterotaktowy sztucer, jaki stworzono. Jest Zdziwiająco celny, choć to nie snajperka. Z dobra lunetą możesz go jednak śmiało tak używać. Niektórzy moi znajomkowie często nazywali go właśnie „snajperką dla ubogich”. Jest też strasznie niezawodny, prawie jak kałach, tyle, że nie wali seriami. Wszystko naturalnie przez to, że nie grzeszy skomplikowaniem budowy, he he. Jedyna wada tego Rugera to magazynek. Po pierwsze jest on mało pojemny, bo 3 lub 4 pociski zależnie od wersji nabojoywej, to niewiele. Po drugie, ten magazynek jest na stałe wbudowany w broń. Zamontowany jest do takiej dziwnej klapki przed spustem - zwalniasz ją i masz dostęp do naboł w magazynku. Dziwne rozwiązanie, dlatego też ja zawsze ładuję go za pomocą łódki od góry.

Znasz Bena Rewolwerowca? Nie? Szkoda, bo nie o nim będę opowiadał, a o kumplu Bena, znaczy się byłym kumplu, świętej pamięci Ezechielu Ferdynandzie. Facet poza ciekawym nazwiskiem mógł pochwalić się funkcją zastępcy szeryfa (wspominanego właśnie Bena Rewolwerowca), oraz pewnym niezbyt szczęśliwym podejściem do swojej pracy. W zasadzie jego podejście było fatalne, co zresztą się na Ezechielu zemściło, ale po kolei. Zastępca szeryfa, wyobraź sobie, był, jakby to powiedzieć, nie wiem, czy dasz wiarę - był pacyfistą. Ale wyobraź sobie do tego, że zawsze strzelał do bandziorów tak, aby ich nie zabić - najczęściej celował w kolano, albo w stopę. A strzelał doskonale, bo udało mu się przeżyć dobre pięć lat na swym stanowisku i nawet pomagał Benowi rozwalić jeden gang. Kiedyś jednak nawet niezwykle troska o bliźniego nie uchroniła Ezechiela przed zabiciem człowieka. Uwierzysz, albo i nie, ale zdarzyło się kiedyś, że bandzior trafiony w udo wykitował na miejscu, padł jak rażony piorunem. Wiesz, co się okazało? Odlamek kości udowej przebił mu jelita, płuco i utknął w sercu... niesamowita historia, no nie?

Johnson M1941

Wymagana Budowa: 12

Nabój: .30-06 Springfield

Magazynek: 10 naboł

Reguły specjalne: Celny, Niezawodny - nie zaczyna się

Cena: 90 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 10%



Przed wojna ludzie to jednak byli cholernie wszechstronni. No, bo wyobraź sobie, że mam tu karabin samopowtarzalny skonstruowany przez gościa, który był... prawnikiem. Facet był tak utalentowany i tak zacięty, że pokątnie wykształcił się w dziedzinach technicznych i to tak dobrze, że zaczął projektować broń. Nie byle, jaką broń. Ten karabin, synku, mógł konkurować na kontrakty od US Army z samym słynnym Garandem i nawet go w kilku aspektach pobit. Karabin Johnsona to ciężka broń, ale wiem ile w tym prawdy, ale w okolicy mieszka jeden Indianin i nigdy nie przyszedł ze swoim Johnsonem do serwisu, a znam czerwoniaka już dobre dziesięć lat. Inną zaletą tego karabinu jest jego celność i niewielki podrzut. Cichy Orzeł, ten Indianin, trafia w puszkę od farby z pięciuset stóp i to bez lunety. Ciekawy jest też magazynek w Johnsonie. Karabin ma wewnętrzny magazynek bębnowy, który nie dość, że mieści aż 10 cholernych naboł .30-06, czyli o 2 więcej od Garanda, to jeszcze można go doładowywać w dowolnym momencie, tak łódkami po 5 naboł, jak i pojedynczymi sztukami amunicji. Fajnie, nie? Niestety nie sędzę, aby Cichy Orzeł zechciał sprzedać Ci swojego Johnsona, synu.

Karabinki automatyczne

Galil

Wymagana Budowa: 12

Nabój: 5,56×45mm / 7,62×39mm

Magazynek: 35 / 25 naboł

Szybkostrzelność: 6 (2)

Reguły specjalne: Celny, Niezawodny - nie zaczyna się

Cena: 85 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 10%



Karabinki szturmowe Galil cieszyły się przed wojna bardzo dobrą opinią. Jest to broń niezawodna, dosyć celna, a przy tym lekka i wygodna w użytkowaniu. Co ciekawe, integralnym elementem tej broni, a raczej składanego dwunogu, jest przecinak do drutu oraz... otwieracz do piwa. Zabawne, nie? Także jak znajdziesz dwójnóg, to przynajmniej nigdy nie zapomnisz otwieracza do butelek. Podstawowa wersja strzela nabojami kalibru 5.56 mm, ale jest też wersja na amunicję 7.62 mm, oraz typ ze skróconą lufą o nazwie Galil Mini. Galil nie jest moze plastikowym, super lekkim karabinkiem, ani nie posiada zaawansowanego, komputerowego celownika, jak OICW, ale jest to kawał porządnej, wytrzymałej i niezawodnej broni - w końcu nie ma to jak karabinek oparty na starym dobrym Kałachu, no nie?

A słyszałeś o bandzie Grega Krwawego, tego skurwiela, który ma na swoim koncie dwie wybite do nogi wioski? Słyszałeś, to super. A czy wiesz, że jakiś tydzień on i cała jego banda została przez jednego oziwieka? Stary mówię najszczerszą prawdę, widziałem to na własne oczy, bo byłem wtedy przez tego śmiecia więziony. Wtedy gdy to się stało, do ich bazy przyszedł jakiś dziwny koleś, ubrany normalnie jakies dżinsy i koszula, za to obwieszony mnóstwem krzyżyków i innych medalików. Miał to szczęście, że banda świętowała akurat udany wypad i żaden nie pilnował wejścia, dlatego mógł cholera podejść prosto do nich. Stał przed nimi i zaczął im prawić gadkę, że jeżeli nie porzucą swojego odrażającego fachu, nie wypuszczą swoich niewolników a łupów nie oddadzą prawowitym właścicielom spadnie na nich kara Boża. Gangerzy oczywiście w śmiech, już mieli gościa złapać i zamknąć, gdy nagle nieznajomy sięgnął karabin, który miał na plecach i podciągnął serią po wszystkich, co tam byli drąc się na całe gardło „Niech się dzieje wola Boża”. Po kilku minutach walka była skończona, załatwił wszystkich, nawet Krwawego. A jak pewnie słyszałeś to jego banda miała z dobre 15 osób. Gdy już wszystkich załatwił, wypuścił więźniów gangu, opatrzył rannych a potem powiedział, aby zabrali dobytek gangu i wrócili do swoich wiosek. Mówię ci stary koleś był niesamowity i mówił takim dziwnym językiem jakby był, co najmniej z Appalachów. Po wszystkim zwyczajnie odszedł na pustynię, nawet się nie przedstawił. Mógł się, więc abyś trafił na niego, gdy sam będziesz w opalach. Nieznajomy na pewno ci pomoże.

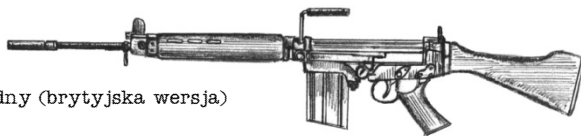


FN-FAL

Wymagana Budowa: 13

Nabój: 7,62x51mm NATO**Magazynek:** 20 naboł**Szybkostrzelność:** 6 (2)**Reguły specjalne:** Celny (ogień Pojedynczy),

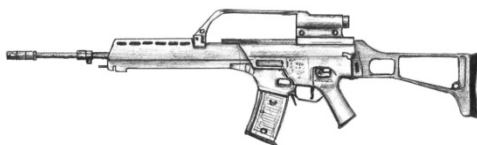
Niecelny (ogień ciągły), Nieporęczny, Niezawodny (brytyjska wersja)

Cena: 110 gambli**DOSTĘPNOŚĆ:** 20%

Nie wkurza Cię, że wszystkie karabinki automatyczne strzelają tylko słabą amunicją pośrednią? Chciałbyś dostać karabinek walący solidnym kalibrem a jednocześnie lekki? Zatem dla Ciebie powstał właśnie belgijski karabinek o nazwie FN-FAL. To prawdziwa legenda - przed wojną nazywano go „Kalachem wolnego świata”. Używano go w 70 państwach a produkowano w kilku. Strzela amunicją 7,62x51 mm, a przy tym waży zaledwie około 4 kilogramów. Co prawda z pozycji stojącej nie postrzelasz celnie ogniem ciągłym, ale za to broń ta potrafi oddać celny pojedynczy strzał na odległość ponad 600 metrów. Karabin ten spełnia minimalne wymogi celności dla broni snajperskiej, dasz wiarę? Ale tylko przy ogniu pojedynczym, rzecz jasna. Jest jeszcze wersja Heavy z cięższą lufą i dwunogiem, ta pozwala zapomnieć o niecelnym ogniu ciągłym, jeśli grzecznie położysz się na ziemi. Acha, jeśli trafisz na model brytyjskiej produkcji, masz fuksa! Ta seria jest odporna na zapiaszczenie i dobrze działa nawet na cholernej pustyni. Fajny jest też model oznaczony, jako 50.63, zwany „Paratrooper” - ze skróconą lufą i składaną, zebrową kolbą. Wersji FAL'a jest tyle, w ilu krajach go produkowano - więc poszczególne modele znacząco różnią się, głównie wyglądem - budową łoża, kolby, długościami i kształtem luf. Ale jedno jest pewne - jakikolwiek model FN-FAL'a zobaczysz, na pewno rozpoznasz, że to FAL - kształt tego karabinu jest nie pomylenia. Niezależnie, czy dostaniesz w łapy brazylijski karabinek na licencji - IMBEL LAR, czy też kanadyjski karabin wsparcia C2, albo składany w USA karabin przez zakład Hesse Arms.

HK G36

Wymagana Budowa: 12

Nabój: 5,56x45mm NATO**Magazynek:** 30 naboł**Szybkostrzelność:** 6 (2)**Reguły specjalne:** Celny, Dobra amunicja**Cena:** 100 gambli**DOSTĘPNOŚĆ:** 10%

Kolejny produkt znanej z solidności firmy Heckler & Koch. Ten karabinek automatyczny jest doskonałą alternatywą dla naszego rodzimego M16, a przy tym jest znacznie lżejszy i wygodniejszy w użytkowaniu. Jego lekkość wynika z faktu, że stalowe są tylko lufa, zespół zamka z suwadłem, urządzenie powrotne, kołki łączące, część elementów mechanizmu spustowego, podczas gdy komora naboju i korpus broni wykonano z tworzywa. Podobnie kolbę. Nawet dziecko go uniesie. Broń posiada zestaw szyn RIS, na których możesz zamontować podlufową śrutówkę, granatnik, latarkę, lunetę czy co tam chcesz. Wykonany z tworzywa, przezroczysty magazynek pozwala kontrolować ilość naboł. G36 w wersji podstawowej ma dwa celowniki zamontowane w ręczce transportowej - celownik optyczny o 3,5x powiększeniu oraz umieszczony nad nim kolimator bez powiększenia. Jednak częściej dowieziesz wersję eksportową, czyli G36E, która ma tylko celownik optyczny 1,5x, oraz muszkę i szczerbinkę wkomponowane w uchwyt transportowy. Karabinek może strzelać ogniem pojedynczym, dwu pociskową serią, lub ogniem automatycznym. Istnieją trzy wersje G36. Model L przedstawiony powyżej ma najdłuższą lufę i jest dość duży - to broń na otwarty teren. G36K ma krótsza o 1/3 lufę i jest już dość poręczny, natomiast subkarabinek G36C to taki odpowiednik M4 - broń do walki w pomieszczeniach. Aha, ten ostatni zamiast uchwytu z wbudowanym kolimatorem ma długą szynę RIS.

Mam nadzieję, że nie wkurza Cię, że mam w zwyczaju wspominać często o firmie, która wyprodukowała danego gnata. Może dziś to już niewiele znaczy, bo przedwojenne fabryki nie istnieją, ale sądzę, że odrobina szacunku i pamięci koleśiom, którzy byli na tyle genialni, że obdarzyli nas tymi wszystkimi cacuzkami się należy. Nie, nie jestem świrem, nie nazywałem swojego syna Gaston, ani nie mam ołtarzyka poświęconego firmie Armalite, ale nie uważasz, że facet, który opracował zamek półwobodny albo nabój 6,5x38mm Grendel musiał być genialny?

Steyr AUG

Wymagana Budowa: 10

Nabój: 5,56×45mm NATO

Magazynek: 30 naboł

Szybkostrzelność: 6 (2)

Reguły specjalne: Celny, Niezawodny

Cena: 85 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 30%



Co? Mówisz, że lubię europejską broń? Cóż, w zasadzie to się zgadza. Ten tutaj karabinek też pochodzi z Austrii z zakładów Steyr i bardzo go sobie chwaliłem dawniej, gdy z niego strzelałem. Teraz, gdy prowadzę warsztat czasem lubię sobie z niego postrzelać po prostu dla rozrywki. Broń bardzo dobrze leży w rękach i łatwo nią manewrować, co wynika z jej konstrukcji - blisko leżących chwytów i układu bull-pup. Prawda, że Europejczycy mieli bzika na punkcie skracania długości broni? Co broń z Starego Kontynentu to ma magazynek z tyłu. Cóż, trzeba im przyznać, że to bardzo dobre rozwiązanie i sprawdza się także w tym karabinku. Steyr AUG ma przezroczysty magazynek z tworzywa na 30 naboł, tych samych, którymi strzela M16, więc łatwo je dostaniesz wszędzie w Stanach. Seryjnie montowany celownik optyczny ma skromne 1,5× powiększenie, ale to nie ma być luneta, tylko celownik. Zresztą możesz go wymienić na prawdziwą lunetę, podobnie jak lufy, które są w trzech wersjach - seryjnie montuje się średnią, ale możesz znaleźć przedłużoną i skróconą. Ogólnie to bardzo fajny karabinek, który przed wojną odniósł spory sukces - używała go nawet nasza Straż Wybrzeża w całym kraju. Aha, jeśli jesteś leworęczny, możesz mieć problem - wyrzutnik husek jest z prawej strony kolby i wylatujące huski mogą poparzyć ci twarz. Jeszcze jedno - istnieją specjalne zestawy do konwersji Steyra w pistolet maszynowy kaliber 9 mm zawierający lufę, gniazdo magazynka, zamek i komorę nabożową. Steyr AUG para zasilany jest magazynkami na 25 lub 32 naboże 9x19 mm. W tej wersji Steyr traci regułę specjalną Celny.

HK G3

Wymagana Budowa: 12

Nabój: 7,62×51mm NATO

Magazynek: 20 naboł

Szybkostrzelność: 6 (2)

Reguły specjalne: Celny, Nieporęczny (G3A3),

Niezawodny, Wolne przeładowanie

Cena: 80 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 20%



Jeśli wolisz tradycyjną broń od dziwacznych konstrukcji w układzie bull-pup, to świetnie się składa, bo mam tu właśnie taki tradycyjny, porządny, niemiecki karabin. Mówię „karabin”, bo strzela on nabożem karabinowym, ale dam głowę, że każdy, kogo zapytasz, uzna go za karabinek automatyczny. Cóż, w sumie to jeden pies, w końcu ta broń ma cechy obu tych rodzajów broni. G3 to bardzo dobra broń, choć już leciwa. Większość jej elementów jest wytłoczona z blachy, może poza osłoną lufy w nowszych modelach i kolbą, które wykonane są z tworzywa. Najstarszy model tej broni ma, nie wiem, czemu, oznaczenia CETME i nieco inne przyrządy celownicze. Normalnie G3 ma jednak taki fajny, cylindryczny celownik. Wiesz, broń ta z normalną kolbą jest naprawdę bardzo długa - mierzy ponad metr. W połączeniu z dość znaczącą wagą może to sprawiać trudności. Dlatego model A4 ma składaną kolbę z tworzywa, która znacznie skracą długość broni. Ja jednak preferuję wersję G3KA4, która ma plastikowy uchwyt pistoletowy a kolbę metalową z gumową stopką - mimo wszystko taka kolba jest trwalsza. Jeśli przyzwyczajony jesteś do broni w układzie AR-15, to musisz pamiętać, że G3 nie posiada zatrzymacza zamka. Dlatego po zmianie magazynka musisz ręcznie przeładować. Niektórzy wola oddaćgnąć dzwignię przeładowania przed wyrzuceniem pustego magazynka i zrzucić ją po włożeniu pełnego twierdząc, że tak jest wygodniej czy szybciej. Według mnie wszystko jedno. Mimo wszystko zmiana magazynka trwa tu dosyć długo, a dzwignia wydaje naprawdę głośny hałas, więc nie zdziw się, jak wróg wykorzystą moment, kiedy ty będziesz przeładowywał, bo usłyszysz ten dźwięk.

Kurcze, wiem, że to zaczyna być męczące, że od pewnego czasu praktycznie każda broń, którą opisuję pochodzi z Europy, ale co ja za to mogę, stary, że geniusz amerykańskiej myśli technicznej, jeśli chodzi o broń zdołał wydać na świat niewiele więcej poza Winchesterem oraz M16 w kilku setkach odmian? Mogę pocieszyć Cię za to, że jeśli chodzi o rewolwery, to ci wszyscy Belgowie, Szwajcarzy a nawet Niemcy mogą się schować - rewolwer to prawdziwie amerykańska broń i możemy uważać się za mistrzów, jeśli chodzi o jego konstrukcję. Próżno szukać godnego odpowiednika Colta wśród Europejskich rewolwerów...

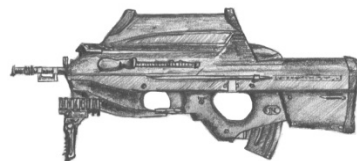


FN F2000 / FS2000

Wymagana Budowa: 10

Nabój: 5,56x45mm NATO**Magazynek:** 30 naboł**Szybkostrzelność:** 6 (2)**Reguły specjalne:** Bardzo celny (z komputerem),

Celny (bez komputera), Dobra amunicja

Cena: 90 gambli**DOSTĘPNOŚĆ:** 20%

Niema to jak nowoczesna, futurystycznie wyglądająca, broń rodem z jakiegoś filmu SF. Jeśli wiesz, o co mi chodzi. F2000 zbudowano w modnym i praktycznym układzie bull-pup, czyli bez kolby właściwej. Wiesz F2000 było by bardzo blisko do P90 i podobnie, jak tamta peemka, ma wszystkie przełączniki po obu stronach broni. Nawet pseudo-kolba jest identyczna. Jednak F2000 różni się od P90 używanym nabojem i jednym patentem. A mowa o komputerze celowniczym. Z tą elektronicznym cholerstwem na górze broni właściwie nie trzeba się specjalnie wysilać z celowaniem - komp mówi ci, kiedy masz wcisnąć spust. Do tego bardzo wiele egzemplarzy ma standardowo montowany granatnik podlufowy. Istnieją też nieco tańsze egzemplarze bez granatnika i komputera celowniczego. Zamiast niego zamontowano zwyczajną szynę RIS. Istnieje także cywilna wersja FS2000, która nie może walić serią.

XM29 OICW

Wymagana Budowa: 15

Nabój:

5,56x45mm NATO (karabinek XM8)

Granat 20mm (granatnik XM25)

Magazynek:

6 x granat 20mm

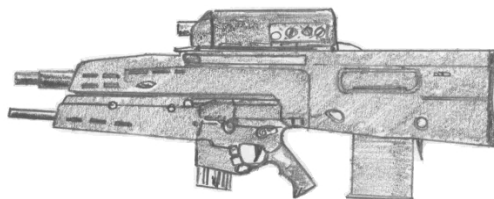
30 x 5,56x45mm NATO

Szybkostrzelność: 6 (2)**Reguły specjalne:** Budzi respekt,

Cholernie celny (tylko ze sprawnym

komputerem celowniczym),

Dobra amunicja, Nieporęczny

Cena: 400 gambli**DOSTĘPNOŚĆ:** znikoma

Widzisz ten gigantyczny karabin? Pytasz, co robi tam kamera? Nie, nie służy to do nagrywania filmów wojennych! To zaawansowany system celowniczy z wbudowanym komputerem balistycznym, uff... Ale zaczniemy od początku. Przed wojną armia amerykańska pracowała nad programem Land Warrior. Chodziło o to, aby maksymalnie zwiększyć zdolność bojową pojedynczego żołnierza. Elementem tego programu była ta broń. Jest to połączony granatnik 20 mm (to ta górna część z dużym magazynkiem z tyłu i większą lufą), pod którym podczepiony jest karabinek automatyczny strzelający nabojem 5,56mm. Najważniejszy jest tu jednak ten skomputeryzowany celownik. Komputer ten jest tak zaawansowany, że samodzielnie pokazuje strzelcowi poprawki na odległość, ruch celu i wiatr, także celowanie z tej broni to po prostu poezja. Stary - walka wygląda z tym celownikiem jak gra komputerowa! Ale to jeszcze nie wszystko. Prawdziwa zabawa zaczyna się, gdy chcesz wystrzelić granat 20 mm. Możesz zaprogramować granat, aby po strzale przebił cel i eksplodował, albo odbił się i wtedy wybuchł. Komputer pokaże ci też gdzie należy celować, aby zabić wroga kryjącego się np: za murem. Strzelasz a granat wybuchu nad głową frajera rażąc go odłamkami. Niesamowite, nie? W dodatku jest opcja połączenia celownika z goglami przy hełmie żołnierza, dzięki czemu można na przykład strzelać zza rogu nie wychylając głowy, tylko wystawiając broń. A teraz wyobraź sobie, że ta broń nie została przyjęta do uzbrojenia US Army - przynajmniej regularnych oddziałów. Podobno ze względu na cenę, a także na wagę. Fakt - cały zestaw waży ponad 9 kilogramów i jest bardzo nieporęczny. Nie pobeegasz sobie z nim w pomieszczeniach. W ogóle nie pobeegasz sobie z nim zbyt długo, bo waży tyle, co rower - spróbuj pobeiegać z rowerem na barkach. No, a teraz popatrz uważnie, bo najpewniej nigdy więcej już tej broni nie zobaczysz - chyba, że kupisz ten egzemplarz, w co wątpię.

Ruger Mini

Wymagana Budowa: 10

Nabój: 5,56×45mm / 7,62×39mm
Magazynek: 5 / 10 / 20 / 30 naboł

Szybkostrzelność: 6 (2)

Reguły specjalne: Celny (tylko w ogniu pojedynczym i oprócz wersji AC-556F), Niezawodny, Ogień ciągły (tylko Ruger AC-556 i AC-556F)

Cena: 60 gambli

DOSTĘPNOŚĆ: 45%



Że niby nie lubisz komputerów i gier wideo i wolałbyś bardziej normalną broń? No dobra - to mam dla Ciebie prawdziwy klasyk, karabinek o tak typowej konstrukcji, że aż nijaki - tym bardziej, że spotkasz ją w łapach, co trzeciego faceta, jakiego zobaczysz na pustyni. Spytasz pewnie, dlaczego? Po prostu przed wojną Ruger Mini był jednym z najpowszechniejszych karabinków w użytku cywilnym w Stanach. Więcej było chyba tylko różnych klonów M16 w wersji cywilnej, no wiesz - strzelających tylko pojedynczym ogniem. W każdym razie Ruger świetnie się sprawdza do naszych celów - jest dobry dla myśliwego, jak i do obrony osobistej. Nie jest to może broń snajperska, ale ma przyzwoitą celność. Wiesz, wyprodukowana kilka wersji tego karabinku. Podstawowa nazywa się Mini-14 i ta właśnie wali nabojem 5,56mm. To jest karabinek dla cywila - wiesz, amerykańskiego ranczera albo myśliwego-zapaleńca. Strzela ogniem półautomatycznym oczywiście. Możesz znaleźć do niego sporo pięcionabojowych magazynków z czasów, kiedy jakieś debilne prawo zabraniało mieć broni o dużych magazynkach. Ale może wolałbyś broń na inny, mocniejszy kaliber? Co powiesz, zatem na wersję Mini-30, która strzela ruskim 7,62×39mm? To też półautomat. Ponadto, głównie na użytek służb mundurowych, powstała wersja AC-556, która ma normalny przełącznik ognia i potrafi wywalić cały magazzynek po jednym wcisnięciu spustu. Odróżnisz ją od zwykłego Mini-14 po dłuższej komorze naboju i znajdującym się z jej tyłu wichajstrze - to właśnie ów wspomniany przełącznik trybu ognia. Fajna broń, powiem ci, a była jeszcze lepsza, gdyby nie kolba, która jest poniżej linii lufy i niestety przez to broń ma znaczny podrzut w ogniu ciągłym. Jest też wersja AC-556F, z krótszą lufą i składaną, metalową kolbą. Poręczna zabawka, ale niestety traci na celności jeszcze bardziej - z racji krótkiej lufy. Miałem też niegdyś wersję Mini-14GB, która miała dołączany bagnet i przesuniętą do tyłu na lufie muszkę. Niestety przehandlowałem mojego GB na kilka paczek fajek i kilka tubek pasty do zębów. Myślisz, że to wszystko? O nie, spotkać możesz jeszcze model Ruger Mini-14 „Ranch”, który posiada zintegrowaną lunetę zamontowaną nad komorą, dlatego też wyrzuca łuski na prawo - no ma zmodyfikowany wyrzutnik po prostu. Jeśli się rozejrzysz wśród rupieci w jakimś przedwojennym sklepie, to znajdziesz pewnie plastikowe, przezroczyste magazynki do Rugerów. Przydatna rzecz. Słyszałem też o pudełkowych magazynkach na 40 naboł i wielkich, bębnowych na 90. ale nigdy tych drugich nie spotkałem. Ja zresztą mam uraz do bębnowych magazynków w karabinkach po tym, jak usłyszałem, że z magami do M16 są ponoć kłopoty. Jeśli tego, co napisałem jest ci mało, wiedz, że każda z wersji Rugera może mieć łożo drewniane i kompozytowe. A teraz będę sadystą i dodam jeszcze, że przedwojenni rusznikarze-fanatycy przerabiali często Rugery Mini-14 na inny nabój - 6,8×43mm SPC. Wystarczy wymienić lufę i komorę, także mając te dwa elementy da się zrobić to nawet dziś - wystarczy znać się nieco na rusznikarstwie. Aha - i nie pytajcie mnie, dlaczego nie zrobiłem osobnego działu Zbrojowni poświęconego rodzinie Rugera Mini, bo i tak nie uzyskacie odpowiedzi, okej?

No dobra, widzę, że jednak chcesz usłyszeć coś o tym słynnym Benie Rewolwerowcu, więc będę miły i zrobię sobie krótką przerwę na papierosa i Ci opowiem. Masz ognia? Dzięki. No więc Ben był tutaj przez parę dobrych lat szeryfem, a powiem Ci, że to były chyba najlepsze lata tego zadupia. Dzisiaj młodziśz wyjeżdża do wielkich miast jak Chicago czy St. Louis, nasza miejscina podupada. Ale to już inna historia. Ben Rewolwerowiec, był najlepszym szeryfem jakiego mieliśmy, a może i w ogóle najlepszym stróżem prawa jaki urzędował tu w historii tego miasteczka. Może domyśliłbyś się tego z jego przezwiska. Ben był, albo jest - Panie miej go w swojej opiece, gdziekolwiek teraz jest - miłośnikiem rewolwerów. Cóż, lubił tu zaglądać i gadaliśmy o rewolwerach, często też wpadał na strzelnicę. W domu miał całą kolekcję tych srebrzystych cacuszek, miał chyba nawet więcej typów rewolwerów, niż my tutaj w sklepie. Jedyne, czego nie miał to nasz Nosorog ABK, wiesz, ten ruski rewolwer. Ben bardzo chciał go kupić, ale Sasza nie pozwolił - zbyttno się do tej zabawki przywiązał. Być może to jedyny egzemplarz w całych Stanach. Wyobraź sobie, że Ben nie chciał dać za wygraną, proponował nam w zamian 5 dobrych klaczy rozpłodowych i znacznego ogiera ze swojego stada - szeryf hodował też z zamlłowania konie. Ale Sasza był nieugięty. Od tego czasu Ben rzadziej nas odwiedzał, może się trochę obraził, trudno powiedzieć. Teraz czasem jak go wspominam, to żałuję, że nie sprzedałmy Benowi tego Nosorożca - no ale czasu nie cofnę, a zresztą na Saszę bym i tak chyba nie miał wpływu - to cholernie uparty facet, nie wiem, czy wszyscy Rosjanie tacy są, czy tylko mój przyjaciel, ale w efekcie nadal mamy tu tego Nosorożca na stanie. I nie pyta, czy możesz go kupić...



Strzelby

Remington m870

Wymagana Budowa: 13

Nabój: .12 gauge**Magazynek:** 7 naboji**Reguły specjalne:** Mały zasięg - do 50 metrów,
Niezaawodny - nie zaczyna się**Cena:** 50 gambli**DOSTĘPNOŚĆ:** 60%

Wiesz, może ta pompka to nie jest jakaś super-automatyczną, niesamowicie szybkostrzelną strzelbą w stylu Pancor Jackhammera, ale powiem Ci, że nie po to wynaleziono strzelby, aby walić z nich ogniem automatycznym - od tego są karabinki. Zresztą ja lubię typowe strzelby pump-action, do których używania potrzeba wprawy i siły. Dlatego też pokażę Ci teraz klasyczną pompkę. Ta właśnie broń kojarzy się większości ludzi, gdy słyszą słowo shotgun. I słusznie. Przed wojną używały go oddziały policji i wojska, był dostępny w każdym sklepie z bronią. Cechuje go absolutna niezawodność, i dosyć pojemny magazynek rurowy na 7 naboji. Wiem, istnieją większe, ale nie narzekaj.

Ithaca Stakeout

Wymagana Budowa: 12

Nabój: .12 gauge**Magazynek:** 4 naboje**Reguły specjalne:** Poręczny, Mały zasięg - do 50 metrów**Cena:** 55 gambli**DOSTĘPNOŚĆ:** 45%

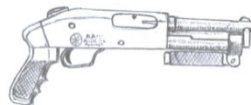
Szukasz pompki, którą będziesz mógł schować pod płaszczem a potem szybko jej dobyć? Szukasz broni stylowej i dobrej, jakości? Kup shotguna firmy Ithaca. Zastosowanie chwytu pistoletowego, oraz połączenie otworu do ładowania z oknem wyrzutnika łusek wydatnie skróciły długość tej broni. Cóż, jak pewnie się spodziewałeś, w związku z tym, że broń jest dość krótka, jej rurowy magazynek nie zmieści zbyt wiele śrutu - tylko 4 naboje, ale coś za coś. Opowiem Ci też anegdotkę związaną z tą pompką. Sasza, po wypiciu paru, jak co dzień, flaszek wódki zlała Ithacę w swoje łapska, patrzy, patrzy i nagle wypalił „ej! co to jest? wymyśliście jakieś beżluskowe naboje śrutowe, czy jak? Przecież to nie ma wyrzutnika...”. Rano Sasza zapierał się, że to był tylko żart, nie chcąc się przyznać, że schlał się do tego stopnia, żeby podejrzewać istnienie beżluskowej amunicji śrutowej..

Supershorty

Wymagana Budowa: 13

Nabój: .12 gauge**Magazynek:** 2+1**Reguły specjalne:** Bardzo mały, Budzi respekt,

Mały zasięg - do 20 metrów, Niecelny, Poręczny, +1 do Reputacji

Cena: 70 gambli**DOSTĘPNOŚĆ:** 15%

Stary, potrzebujesz czegoś, co da się schować pod kurtką, i jednocześnie jest potężne? Zapomnij o obrzynie, który ma takiego kopa, że może uszkodzić nadgarstek, daj sobie spokój z amunicją-żernym UZI. Widzisz to cuđenje? Wyprodukowała to pewna firma z Florydy, Serbu bodajże się nazywała, ale to nieistotne. Ważne jest to, że ta zminimalizowana wersja starego, pocziwego Mossberga jest tak małutka, że możesz schować ją nawet do kalosza, albo w zwiniętą gazetę. Poręczny chwyt pistoletowy pozwala wygodnie z niej wypalić komuś prosto w twarz, a strzela normalnymi nabojami do strzelby, znaczy się śrutem 12 gauge. Przeładowujesz tym króciutkim uchwytem pod lufą, tak, jak w normalnym shotgunie. Jedyną wadą jest niewielka celność - w końcu obcięto lufę o niemal $\frac{2}{3}$, oraz mała pojemność magazynka rurowego - go też skrócono. Jednak nie jest to broń do obrony podczas długich obłążeń, ani snajperka, zaś mina bandziora, gdy przystawisz mu to nagle do czoła powinna wynagrodzić ci te drobne niedogodności.



XM-26 Lightweight Shotgun System

Wymagana Budowa: 13

Nabój: 12 gauge

Magazynek: 5 naboí

Reguły specjalne: Mały zasięg - do 20 metrów, Niezawodny

Cena: 65 gambli

DOSTĘPNOŚĆ: 30%



Pytasz się, po co ci coś takiego, skoro możesz wziąć normalnego shotguna? A ja spytam cię, po cholere masz nosić 3 sztuki broni: karabin, shotguna i pistolet, skoro możesz mieć dwie? Zamiast taszczyć powiedzmy Mossberga, kup sobie XM-26. Widzisz, niby jest to mały shotgun a w dodatku w magazynku mieści tylko 5 naboí. Ale popatrz. Widzisz? Kolba daje się odpiąć a lufę z magazynkiem i spustem podpinasz na zwykłej szynie pod karabin np: M16 i masz śrutówkę podlufuwać. Fajnie nie? Nie musisz nosić 3 broni i w każdej chwili masz pod ręką „wytrych” lub ciężki argument, gdyby po drugiej stronie lufy (a raczej 2 luf) znalazł się np: mutant. To jak? Kupujesz? Pytasz skąd mam tego tyle? Cóż, był na wyposażeniu US ARMY, więc nie będziesz mieć kłopotów z odnalezieniem magazynków do niego. Aha, ograniczenie dotyczące Budowy jest aktualne tylko, jeśli podwieszasz XM-26 pod inną broń. Jeśli jakaś broń ma swoje wymagania to zwiększ je o 2.

Protecta

Wymagana Budowa: 14

Nabój: 12 gauge

Magazynek: 12 naboí

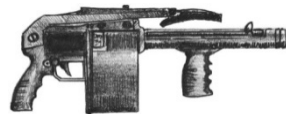
Szybkostrzelność: 3 (1)

Reguły specjalne: Wolne ładowanie (bębenek),

Mały zasięg - do 50 metrów, Zawodny

Cena: 50 gambli

DOSTĘPNOŚĆ: 30%



Powiem Ci, że to jedna z dziwniejszych broni, z jakimi się spotkałem. Widziałem już wiele, ale niektóre wynalazki zastosowane w tej strzelbie automatycznej zadziwiają mnie. Zacznijmy od tego, że broń tą spotkasz w dwóch wersjach: Striker był pierwowzorem Protecty i jest to już dość stara konstrukcja. Obie bronie są jednak dość podobne. Zacznę od Strikera, jako, że był pierwszy. Broń pochodzi oryginalnie z RPA, znaczy się z Afryki, ale była importowana do Stanów i dość tutaj popularna. Nic dziwnego - my, Amerykanie, lubimy giwery walące śrutem, a jeśli wała do tego seria, to tym bardziej. Striker to broń dość zawodna, toporna w użyciu, a do tego może być niebezpieczna. Wszystko za sprawą 12 nabojuowego bębna, który obracany jest specjalną, nakręcaną sprężyną. Problem polega na tym, że naboje, które okazały się niewypałem, pozostają w komorze i trzeba je usunąć ręcznie z bębna. Wówczas mogą wybuchnąć ci w twarz. Samo ładowanie bębna jest długotrwałe i wymaga po wciśnięciu wszystkich 12 naboí do komór, aby nakręcić sprężynę obracającą bęben. Protecta nie ma tej sprężyny, gdyż po każdym strzale trzeba ręcznie obrócić bęben o 1/12 obrotu poprzez ruch w bok przednim uchwytem podlufowym. To niestety zmniejsza szybkostrzelność broni. Tak samo, jak w Strikerze, ostatnią, pustą łuskę, lub niewypał trzeba wyrzucić z bębna ruchem specjalnego drąga po prawej stronie lufy. Protecta, tak, jak jej poprzednik, to bardzo ciężka broń, bo waży 5 kilogramów z pełnym bębnem. Na szczęście ma składaną, stalową kolbę, oprócz najkrótszego modelu Protecty z 17 centymetrową lufą. Model ten posiada też mniejszy, jedynie 11 nabojuowy bęben. Najdłuższą lufę - 18 calową - posiada model „Streetsweeper”. Powiem tak: nie jest to może najdoskonalsza technicznie strzelba, ale daje dużą siłę ognia, co czasem się przydaje.

Przeładowywanie shotgunów: z pompką to jest tak, że po każdym strzale musisz wykonać ten charakterystyczny ruch „pompowania”, aby wyrzucić łuskę i załadować kolejny nabój do komory. Trzeba mieć do tego krzepę, bo częstoko przeładowania to nie zabawka i stawia opór, a poza tym wymaga to poświęcenia 1 segmentu pomiędzy oddaniem każdego strzału, a na dodatek nieuchronnie musisz potem celować od nowa, bo niemożliwe jest takie przeładowanie shotguna, aby nie przemieścić lufy. Pytasz się, czy jesteś wystarczająco silny, aby strzelać z shotguna? Powiedzmy, że aby sprawnie przeładowywać pompkę musisz mieć 11 Budowy. Nie masz tyle? Oj, stary, trzeba było w dzieciństwie więcej jeść, a tak, to przeładowujesz 2 razy wolniej - czyli aż 2 segmenty.



Mossberg

Wymagana Budowa: 13

Nabój: 12 gauge**Magazynek:** 8 naboł**Reguły specjalne:** Mały zasięg - do 50 metrów,

Nieawodny

Cena: 60 gambli**DOSTĘPNOŚĆ:** 55%

Szukasz najlepszego shotguna? Weź Mossberga! Policja amerykańska używała Mossbergów, więc możesz zaufać tej pompce. Nieawodna jakość, stylowy wygląd, pojemny magazynek rurowy, możliwość dokręcenia bagnetu, oraz wskaźnika laserowego czynią z Mossberga naprawdę użyteczną giberę. Acha, w standardowej broni nie ma muszki ani szczerbinki - dokupowano je osobno, jako „dodatki” zabawne, no nie? Dostaniesz je niemal wszędzie, gdzieś za 5-10 gambli. To samo tyczy się bagnetu.

Karabiny wyborowe

SVD Dragunov

Wymagana Budowa: 12

Nabój: 7,62x54mmR, 7,62x51mm NATO (Tiger)**Magazynek:** 10 naboł**Reguły:** Celny, Nieporęczny,

Nieawodny - nie zaczyna się

Cena: 100 gambli (175 z lunetą PSO-1 i montażem)**DOSTĘPNOŚĆ:** 15%

Pamiętasz Kałasznikowa? Czyż ten karabin wyborowy nie przypomina nieco kształtem AK-47? Nic w tym dziwnego - konstrukcja tej broni oparta jest właśnie na Automacie Kałasznikowa, więc możesz spodziewać się po niej wszystkich jego zalet i wad. Co widać na pierwszy rzut oka, broń jest toporna, choć mi osobiście podoba się jej kształt. Jest to ekstremalnie długi karabin, ale nie waży wbrew pozorom zbyt wiele - to broń wojskowa, dla strzelców wyborowych, a więc nie może ważyć więcej od użytkownika, no nie? A to wielka zaleta, kiedy snajperka jest na tyle lekka, że nie sprawia kłopotu w transporcie. Z AK Dragunov odziedziczył tradycyjną, radziecką niezawodność i kaliber 7,62mm. Jednak nie próbuj go karmić amunicją od AK - ten wali zupełnie innym nabojem, kaliber ten sam, ale łuska ma ponad 5 centymetrów! Najlepiej jak dorwiesz specjalne naboje do SVD z oznaczeniem „7N1”. Nabój ten jest naprawdę skuteczny i posiada znakomitą zdolność penetracji pancerzy. Jeśli nie chcesz się uganiać za ruskimi nabojami, które po prawdzie dosyć trudno dostać, istnieje cywilna, myśliwska wersja SVD o nazwie Tiger, strzelająca naszym kalibrem .308. Wadą zarówno oryginału, jak i myśliwskiej wersji SVD jest brak szyny Picatinny, więc musisz zaopatrzyć się w oryginalną lunetę specjalnie przeznaczoną dla Dragunova. Jest kilka modeli, jak PSO-1 (stałe powiększenie 4x), czy 1P21 „Minuta” z powiększeniem 3x-9x czy POSP 8x24 (ten celownik wyróżnia się podświetlaną na czerwono siatką celowniczą do użytku w nocy). Gdyby żaden z tych celowników Ci nie odpowiadał, słyszałem plotkę, że istnieje jakiś „boczny montaż pod szynę Picatinny”, który podobno pasuje też do AK, ale nigdy się z takim czymś nie spotkałem. Aha, wiesz, ktoś opowiadał mi, że istnieje też wersja tego karabinu skonstruowana w słynnym układzie bull-pup, rzecz jasna, znacznie krótsza od zwykłej. Nazywa się ponoć SVU. Bajer, nie? Ale powiem ci, że nigdy się z tym dziwolągiem nie miałem do czynienia.

Cholera jasna, wiele osób jak widzi shotguna, to zaraz szczerzą zęby z zachwytem i w oczach im błyszczy, że „ale moc”, że „Power ma i odrywa kończyny” i tym podobne. A ja, muszę Ci się przyznać, niespecjalnie lubię strzelby. Niby to mocna broń, niby użyteczna, potrafi zrobić mutantowi z mordy krwawy makaron, a nawet nim zaryglowane drzwi otworzysz albo odstrzelisz Jeepowi koło, ale mnie jakoś to i tak nie kręci. Nie wiem dlaczego, tak jest, ale od huku strzału Mossberga czy metalicznego kling-klang rozlegającego się gdy przeładowujesz pompkę, wolę zdecydowanie dźwięk oddalającego suwadła od AK. Ponadto nie lubię jak mi broń rwie w łapach i dlatego nienawidzę strzelać z shotgunów. I nie jestem mięczakiem, nie to, że strzelba to dla mnie za ciężka broń - jako pistoletu używam Desert Eagle - ale po prostu zwyczajnie mam do broni śrutowej awersję, to sprawa absolutnie irracjonalna. Teraz już rozumiesz dlaczego nie rozwdzę się zbytino w opisie Mossberga? Owszem, ładnie wygląda na ścianie albo oparty o mojego pickupa, ale strzelać wolę z mojego starego, wysłużonego AKM z Afganistanu, który podarował mi Sasza, albo, rzecz jasna, z mojego Deserta. No, ale jeśli Ty lubisz pompki, to chętnie Ci sprzedam tego Mossberga...

Steyr SSG

Wymagana Budowa: 11

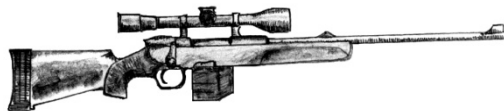
Nabój: 7,62x51mm NATO

Magazynek: 5 / 10 naboł

Reguły specjalne: Bardzo celny, Nieporęczny, Zamek czterotaktowy

Cena: 120 gambli

DOSTĘPNOŚĆ: 20%



To, co ci teraz prezentuję to słynna, przedwojenna konstrukcja znana przede wszystkim z bardzo dużej precyzji i celności. Przed wojną uważano, że jest to najcelniejszy karabin wyborowy strzelający nabojem 7,62x51 NATO, czyli naszym .308 Winchester. Mówisz, że jest wiele karabinów na ten nabój i ten nie robi na tobie wrażenia? A jak powiem ci, że bez problemu trafisz z niego w jednogalonowy kanister z dystansu 650 metrów? No właśnie. Wiesz, ta austriacka broń ma pewne wady. Przede wszystkim trudno znaleźć do niej właściwą lunetę, bo europejskie pierścienie mocujące są nieco za duże do naszych standardowych lunet i musisz albo szukać europejskiej, albo zamontować amerykańską o ciut mniejszym przybliżeniu. Jest też kłopot z magazynkami na 10 naboł, które po prostu łatwo ulegają uszkodzeniom - na twoim miejscu używałbym tylko tych 5 nabożowych - to w końcu karabin wyborowy a nie peemka, więc nie potrzebujesz dużego magazynka. Acha, Może miałem wyjątkowego pecha, ale po 200 strzałach pękła mi iglica, ale nie wiem, czy to ja trafiłem na wadliwą wersję, czy to usterka tej broni w ogóle.

MSG90 AI

Wymagana Budowa: 12

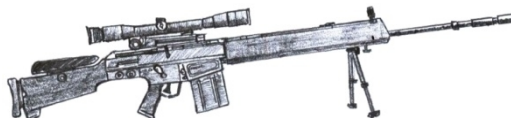
Nabój: 7,62x51mm NATO

Magazynek: 5 / 20 naboł

Reguły specjalne: Celny, Dobra amunicja, Nieporęczny, Niezawodny

Cena: 160 gambli

DOSTĘPNOŚĆ: 20%



Tym razem mam dla Ciebie niemiecką snajperkę. Karabin firmy Heckler&Koch jak zwykle potwierdza szwabską precyzję i mistrzostwo. Co, jak co, ale broń, to germanie potrafili robić. Karabin ten może być wyposażony w dowolne, optyczne przyrządy celownicze, posiada wbudowany, składany dwunóg, a poduszczałka na kolbie jest tak wyprofilowana, że mógłbyś na niej usnąć. No dobra, to ostatnie to może żart, ale broń naprawdę jest wygodna w użytkowaniu, przy tym lekka i niezawodna - działa, jak szwajcarski zegarek. Może nie jest to taki karabin „nie do zdarcia”, jak SVD, ale na niemieckiej precyzji możesz polegać.

Celowanie przy użyciu lunety: gdy zamontujesz na swój karabin lunetę, wycelowanie zajmie Ci 2 segmenty, albo 1 segment, jeśli jesteś w pozycji strzeleckiej z karabinem przy brodzie. Dopiero potem możesz dodawać kolejne segmenty i zyskiwać ułatwienia do testu strzelania, ale maksimum tyle punktów ułatwień, ile wynosi twoja umiejętność Karabiny. Celując z lunety możesz zapomnieć o karach za odległość od celu. Jeśli strzelasz do gościa stojącego 400 metrów od ciebie, a masz lunetę o przybliżeniu 4x to tak, jakby stał 100 metrów od ciebie (4x zmniejszasz dystans). Zatem kary za odległość masz za 100 metrów, jasne? I postępuj analogicznie z każdym dystansem. 60 metrów, jeśli masz lunetę 4x zmieni ci się w 15 metrów. Ale, jest problem. Przy takim przybliżeniu, gdzie otrzymywany z dzielenia dystans jest **mniejszy niż 10 metrów** jeśli przeciwnik biegnie, bądź jedzie, to każdy gwałtowny skręt, schylenie się, obrócenie, skok, spowoduje, że koleś zniknie ci nagle zupełnie z widoku w celowniku. Dlatego masz wówczas **2 razy większą** karę za poruszanie się celu i nie dyskutuj. Czy teraz rozumiesz, czemu lunety służą do strzelania na dalekie dystanse? No, to świetnie. Teraz łap za SVD, które stoi w kącie i idziemy na pustynię, poćwiczyć strzelanie.

Jonatan był perfekcjonistą - zawsze mawiał, że dobry nabój to nabój w magazynku, a dobry magazynek to pełny magazynek. Pistolet zawsze nosił z nabojem w komorze, ale zabezpieczony. „Trzeba być gotowym na wszystko” - mawiał. I faktycznie, zawsze był gotowy. No, może raz nie był i to wystarczyło. Pewnego razu Jonatan kupił pistolet i okazało się, że miał wadliwy bezpiecznik, zaznaczam, że to nie była broń z mojego sklepu. Pech chciał, że spłuwa wypaliła - tak, wypaliła sama i przetrzała Jonatanowi udo. Jonatan był perfekcjonistą, miał swoje zasady, ale nie miał szczęścia - kula przerwała tętnicę udową. Nie pomógł mu ani Medpak, który trzymał w szufladzie, ani nawet miejscowy lekarz. Jaki z tego wniosek? Jeśli nie masz szczęścia, trzymaj się z dala od broni...



Walther WA2000

Wymagana Budowa: 14

Nabój: 7,62x51mm NATO, .300 Winchester Magnum**Magazynek:** 6 naboł**Reguły:** Bardzo celny, Dobra amunicja**Cena:** 200 gambli**DOSTĘPNOŚĆ:** znikoma

Pokaże ci teraz kawał porządnej samopowtarzalnej snajperki. Twórca tej broni wpadł na genialny pomysł aby zastosować układ bull-pup. Usuwając normalną kolbę, stworzył najkrótszą chyba na świecie snajperkę. Przy tym broń zachowała doskonałą celność. Problem jednak w tym, że nie była jakoś specjalnie popularna, używały jej praktycznie tylko jednostki antyterrorystyczne, dlatego też w latach 80 przestano ją produkować. A szkoda bo to dobra broń. Niestety masz nikłe szanse aby ją znaleźć. Cóż może tylko ciut za ciężka, z pełnym magazynkiem i celownikiem waży 8 kilo, więc lepiej z nią nie biegać na polu walki, poza tym i tak nie zaprojektowano jej do tego. Aha i jeszcze jedno, standardowo ma wbudowany dwójnóg, jak każda, szanująca się snajperka.

DSR - No 1

Wymagana Budowa: 15

Nabój: 7,62x51mm NATO,

.300 Winchester Magnum,

.338 Lapua Magnum, .50 BMG

Magazynek: 5 / 4 (pociiski Magnum) / 3 (.50 BMG)**Reguły specjalne:** Bardzo celny, Nieporęczny,

Niezawodny, +1 do Reputacji

Cena: 200 gambli**DOSTĘPNOŚĆ:** 5%

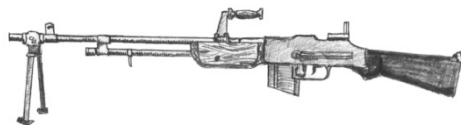
To co ci teraz pokażę, to jeden z najlepszych karabinów wyborowych jaki kiedykolwiek został stworzony przez człowieka. Przyjrzyj mu się uważnie bo to może być pierwszy i ostatni raz kiedy widzisz tą spluwę, mało ich już zostało. Widzę, że pewien element tego karabinu cię zaciekawił. Nie dziwie ci się, też się spieszyłem gdy pierwszy raz zobaczyłem spluwę z dwoma magazynkami. Którego ona do cholery używa, nie? Używa tego tylnego, ta broń działa w systemie bull-pup. Zastanawiasz się pewnie po jaką cholera jest ten magazynek z przodu? No jak to po co? Na zapas, aby nie sięgać do ładownicy, bo ta broń niema zbyt pojemnego magazynka. Jest też bardzo krótka, niecały metr, choć można było dostać dłuższe o 10 centymetrów wersje, strzelające nabojem .338 Lapua Magnum. Poza tym ma integralny regulowany dwunóg. A widzisz to poziome pokrętko z tyłu i wystającą nóżkę? Ten karabin wyborowy ma regulowaną tylną podpórkę, abyś zbyt nie zmęczył szukając celu. Ponadto na całym zestawie szyn montażowych możesz zaczepić pełną gamę celowników, noktowizorów, dalmierzy i czego tam jeszcze chcesz. Co mam więcej mówić, marzenie każdego snajpera któremu nie chce się taszczyć Barretta. Aha, jest też wersja DSR na nabój .50 BMG, mieści niestety tylko 3 naboje w magazynku, jest długa i ciężka, choć waży mniej niż cholerny Barrett.

Zauważyłeś, że przed latarnią, naprzeciw przedwojennej pralni ludzie układają kwiaty i znicze? Nie, to nie pirat drogowy się tam rozbił. Powiesił się tam człowiek. Wiele lat temu. Mieszkała w mieście taka piękna dziewczyna, miała na imię Lucinda, cholera, gdybym był młodszy... No, ale kochał ją taki chłopak - syn dobrego człowieka zresztą, farmera Woltona. Niestety też trafił. Dziewczyna wpadła w oko hersztowi bandy, która wówczas rządziła w okolicy - to było jeszcze zanim szeryfem został Ben Rewolwerowiec. W każdym razie oczywiście bandziory najpierw grozili chłopakowi, pobili go kilka razy, a kiedy nie dał się wygrać... To dopiero skurwiele byli. Zgwałcili Lucindę i okrutnie ją pobili. Być może chcieli ją zabić, ale chłopak Woltona pojawił się tam, w starym magazynie chemicznym zanim zdążyli ją skończyć. Nie pobiegł po pomoc - a przecież zatiuklibyśmy ich. Sam to zrobił - zabił ich wszystkich. Kto by się spodziewał po takim dobrym chłopaku. Podobno porobił im głowy żelaznym hakiem. Trudno się dziwić - był w szale. Na jego miejscu zrobiłbym to samo. Uratował Lucindę, ale zgubił siebie. To cholernie niesprawiedliwe, ale to całe zło które się wtedy dokonało zniszczyło ich miłość. Ona nie potrafiła już kochać mordercy, to wrażliwa dziewczyna była, a on nie wytrzymał tego wszystkiego w ogóle... Powiesił się po pewnym czasie tam na latarni przed pralnią. Dlaczego tam? Podobno w tej pralni się spotykali. Obok jest wysoki garaż, pewnie skoczył z niego żeby pętla szybko ziałała mu kark. To kurewsko niesprawiedliwe. Lucinda wyjechała z miasteczka, niby ofiara, ale wiesz jak to jest ze zgwałconą dziewczyną - piętno zostaje do końca życia. Tutaj już dla nikogo nie była piękna, ciągnęło się za nią widmo śmierci tego chłopaka. Młody Wolton miał na imię Eric - teraz sobie przypominałem. Kurwa, gdyby już wtedy był w mieście taki szeryf jak Ben, to by się nie wydarzyło. Żal mi też farmera Woltona - miał tylko jednego syna, a teraz jest pijakiem. Jedyne dni, kiedy jest trzeźwy to rocznicę śmierci syna, kiedy widuje go w marynarce i białej koszuli z kwiatami na omentarzu.

Karabiny maszynowe

Browning Auto Rifle

Wymagana Budowa: 15

Nabój: 30-06 Springfield**Magazynek:** 20 naboł**Szybkostrzelność:** 6 (2) / 6-9 (2-3) (przełącznik szybkostrzelności tylko w wersji M1918A2)**Reguły specjalne:** Nieporęczny, Niezawodny, Przełącznik trybu ognia (M1918A2)**Cena:** 70 gambli**DOSTĘPNOŚĆ:** Znikoma

Chłopie, czy wiesz, że ta spluwa pamięta I Wojnę Światową? Ma 150, cholernych lat! BARa okazał się tak dobry, że sporadycznie używano go nawet w Wietnamie. Zaprojektował go stary John Browning. Istnieją trzy wersje tej leciwej broni. Podstawowa ma nawet tryb... ognia pojedynczego. Tylko po co to komu w kaemie? Ktoś na to wpadł i nowsze modele tego nie mają, a w zamian posiadają przełącznik z ognia ciągłego na serię. W tej konfiguracji masz niesłychaną szybkostrzelność, ale nie nacieszysz się nią, bo magazynki (!) mieszczą ledwie 20 naboł. To bardzo mało, jak na kaem, ale za to nabój jest morderczy, bo 30-06 to kawał drania. Każdy taki pocisk to bilet prosto na cmentarz. Także lepiej nie marnuj amunicji, tylko celuj dobrze, a pošlesz nawet 20 typów do piachu z jednego magazynka. Niestety broń jest bardzo ciężka, bo waży niemal 10 kilo, a teoretycznie jest to broń przenośna...

HK 21e / HK 23e

Wymagana Budowa: 15

Nabój: 7,62x51mm NATO (21e)

5,56x45mm NATO (23e)

Magazynek: 20 / 30 / 50 / 80 / 100 naboł**Szybkostrzelność:** 6 (2)**Reguły specjalne:** Celny (ogień pojedynczy),

Nieporęczny, Niezawodny

Cena: 110 gambli**DOSTĘPNOŚĆ:** 20%

W kaemie Browninga zrezygnowano z opcji ognia pojedynczego. Tymczasem ten karabin maszynowy, choć to nowoczesna broń, posiada taką możliwość. Serio! Może Cię to zdziwił, ale to bardzo celna broń, jak na karabin maszynowy, a jeśli dołączysz do niego lunetkę, to staje się wręcz precyzyjnym karabinem. Może Dragunov to nie jest, ale zawsze awaryjnie może pełnić funkcję karabinu precyzyjnego. Oczywiście tylko w ogniu pojedynczym. Jak to każdy kaem, HK posiada wbudowany dwunóg, ale możesz zamontować go na gigantycznym, ciężkim trójnogu, większym od samego kaemu. Co ciekawe, łatwo-wymenną lufę można wykręcić bez rękawic, gdyż zawsze jest zimna. Nie wiem, jak oni to zrobili, ale to cenne, nie poparzyć sobie paluchów przy wymianie lufy. Zarówno HK 21e jak i 23e, choć strzelają różnymi nabojami, mogą być zasilane z pudełkowych magazynków, z bębnow, jak i taśm amunicyjnych na 50 lub 100 sztuk amunicji. Dodam jeszcze, że części obu wersji są wymienne wzajemnie, więc można łatwo zmienić kaliber z 5,56mm na 7,62mm i na odwrot.

Młodym się wydaje, że jak mają w rękę broń, to stają się nagle panami życia i śmierci. Błąd. Widziałem wiele takich sytuacji, kiedy jakiś miłokos z bronią dostawał bezlitosny łomot od nieuzbrojonego, ale doświadczonego, opanowanego i zdeterminowanego człowieka bez broni. Jeśli młodziak staje oko w oko z dorosłym facetem, to nawet pistolet mu nie pomoże, uwierz mi. Sam zresztą dałem lekcję jednemu durniowi, chociaż to było całe lata temu. Był to jedyny napad na nasz sklep. Chłopak z sąsiedniej wioski, znany nam zresztą, pożyczył kiedyś motocykl od starszego brata, ukradł strzelbę ojca i „napadł” nas próbując terroryzować mnie ową srutówką. Wstałem, spokojnie, powolutku podszedłem do niego ciągle do niego mówiąc i z odpowiedniej odległości zadziałalem szybko - wyrwałem mu strzelbę z rąk i pieprzałem kolbą w brzuch. Była z tego potem dziwna afera, jego ojciec oskarżał mnie nawet, nie uwierzysz, o pobicie. Zamiast przeprosić miał jeszcze pretensje, ech. To dowód na dziedziczność głupoty. Wracając do jego synka-idioty, to lekcja, jaką mu dałem niestety poszła w las. Sięszalem, że niecały rok później dzieciak zaczął brać narkotyki, a potem przyłączył się do jakiegoś gangu motocyklowego. Trochę narozrabiali w okolicy, aż w końcu, gdzieś w pobliżu McComb nacięli się na odważnego farmera z Winchesterem i ich wystrzelali, wszystkich czterech pyk-pyk-pyk-pyk. Pewnie nawet się nie spocili, zuch facet!



Wyrzutnie i granatniki

SMAW

Wymagana Budowa: 14

Amunicja: rakiety HEAA**Reguły:** Celny, Niezawodny (nie zaczyna się)**Dostępność amunicji:** znikoma, tylko w składach wojskowych**Cena:** 160 gambli wyrzutnia

50 gambli za rakietę HEAA

DOSTĘPNOŚĆ: znikoma

No tak, skoro patrzysz na tą wyrzutnię, albo prześladowa Cię ktoś wyposażony w czołg lub wóz pancerny, albo wybierasz się na Front. Zatem świetnie trafiłeś, bo ta śliczna wyrzutnia granatów raketowych HEAA doskonale spełni twoje wymagania. Zapomnij o bazooce, które nawiasem mówiąc, jest mierną bronią, daj sobie spokój też z LAV'ami, no bo na co ci wyrzutnia, którą wyrzucisz do piachu po jednym użyciu? Weź SMAW. Ta zabawka waży niecałe 9 kilogramów, a po rozłożeniu i załadowaniu rakiety jakieś 14. Ma doskonałe przyrządy celownicze... nie, cholera, żadnych komputerów, to nie OICWI. No więc możesz spokojnie trafić rakietą z tej zabawki w postać ludzką z dystansu 200 metrów, a jadący czołg zgarniesz nawet z pół kilometra. Fajnie, nie? Tylko musisz mieć nieco krzepy, aby precyzyjnie wycelować, w końcu broń nieco waży. Najważniejsze jest jednak to, że po strzale możesz ładnie złożyć wyrzutnię, schować do pokrowca i pójść w długą, a na rakiety mam dla ciebie takie oto tuby transportowe. Dorzucę ci je za 10 gambli sztuka. Co ty na to? Ej! Mam nadzieję, że jednak nie zamierzasz marnować raket na strzelanie do ludzi? To 200 metrów to był tylko przykład na celność tej wyrzutni...

M320

Amunicja: granaty 40mm**Reguły specjalne:** Jednostrzałowy, Niezawodny, Poręczny (odłączony od broni i ze złożoną kolbą)**Cena:** 80 gambli**DOSTĘPNOŚĆ:** 25%

A oto alternatywny granatnik US Army, który jest znacznie lepszy od starego M203. Niestety armia nie zdążyła się całkiem na niego przezbroid, więc nie ma ich tyle, co starych dwieście-trójek. A M320 jest znacznie lepszy od M203 i to pod wieloma względami. Po pierwsze, można odczepić go od broni i używać jak ręcznego granatnika - ma nawet rozsuwaną kolbę teleskopową. Ponadto celownik M320 jest na stałe zamontowany do granatnika, a nie przykręcany do broni. Nie musisz po montażu/ demontażu granatnika go na nowo ustawiać. Najważniejszą zaletą M320 jest jednak to, że otwiera się on do ładowania na lewo, a nie przez wysuwanie do przodu. Dzięki temu możesz włożyć nawet dłuższe rodzaje granatów, z czym w M203 były problemy. Aha, po podpięciu go do broni, zwiększ jej Wymaganą Budowę o 1 punkt.

Może to będzie tak średnio na temat, ale choć zapytać Cię, czy wiesz jak ważną sprawą są dobre buty? Jak byłem jeszcze szczeniakiem, miałem kilkanaście lat, to coś mi odebrało, to się nazywa chyba bunt młodzieńczy. W każdym razie wziąłem i postanowiłem uciec z domu. Oczywiście zamiar ten był nieskończenie głupi, ale ja uważałem, że doskonale dam sobie radę w wielkim świecie. Miałem nawet jakiś „wielki plan” jak dostać się do Vegas i w dwie noce zarobić fortunę. Jednak najpierw zawiódła mnie dziewczyna, która gdy już zakradłem się na farmę jej ojca, aby porwać ją na wymarzoną ucieczkę we dwoje, uznała, że nie ma w ogóle ochoty wychodzić z łóżka i że jest zimno. Wściekły postanowiłem opuścić rodzinną wioskę sam. Jak się pewnie domyślasz, nie dotarłem zbyt daleko. Nie, nikt mnie nie gonił - ojciec czekał spokojnie w kuchni na mój powrót. Oczywiście wróciłem - po kilku milach na pustyni rozpadły mi się addasy. Od tamtego czasu noszę tylko dobre, traperskie buty, no i nigdy już nie byłem nieposłuszny wobec ojca - a powrót boso przez kamienistą pustynię do domu był dostateczną karą za ucieczkę.

Czarny karabin i jego kuzyni

Nie, głupku, nazwy „czarny karabin” nie wymyślili ranczerzy z Teksasu. Nie ma nic wspólnego z murzynami. To określenie pochodzi z czasów wojny w Wietnamie, a bierze się po prostu od koloru broni. Zresztą możesz nazywać M16 też „słodką szesnastką”, jeśli tak Ci się bardziej podoba, zbrojeńcu. Widzę, że dziwisz się po cholere mi tyle M16? Ej, chłopcze, przyjrzyj się dokładniej temu, co wisi na tej ścianie i powiedz wtedy, co tam widzisz. M16? Kurcze, widzę, że jednak niewiele wiesz o świecie... Wbrew temu, co myślisz, żaden z tych karabinków to nie jest M16A2. Owszem, jest tu jedna „emszesnastka”, ale o tym za chwilę. Naprawdę aż tak Cię zaskoczyłem? To uwierz w końcu, że poza M16A2 jest wiele innych karabinków bardzo podobnej konstrukcji, ok? Pewnie sam je trzymałeś w rękę i się nie zorientowałeś.... Ech, jaka ta dzisiejsza młodzież jest pełna ignorancji...

M733 Colt Comando

Nabój: 5,56x45mm NATO

Magazynek: 30 naboji

Szybkostrzelność: 6 (2)

Reguły specjalne: Dobra amunicja,

Poręczny, Tabela zasięgu dla

pistoletów maszynowych

Cena: 50 gambli

DOSTĘPNOŚĆ: 25%



Ta broń to legenda i bohater bardzo wielu filmów o komandosach. Skrócona wersja M16 pojawiła się już w Wietnamie i używały jej oddziały specjalne operujące w trudnych warunkach, które potrzebowały broni poręcznej i lekkiej. Z tym, że oni strzelali z wersji M133, na stary nabój M193, tymczasem ty znajdziesz dziś w zasadzie wyłącznie nowszy model - M733 walący nowym nabojem M855. Dlaczego o nim wspominam? Przecież niby jest M4, prawda? To teraz uswiadom sobie, że Colt Comando jest krótszy od M4 niemal o 10 cm i lżejszy od niego. To się nazywa poręczny karabinek! Ma możliwość usunięcia uchwyty transportowego i montażu dowolnego celownika na szynie Picatinny.

Bushmaster Stainless Varmint Special

Wymagana Budowa: 12

Nabój: 5,56x45mm NATO

Magazynek: 5 naboji

Reguły specjalne: Bardzo celny,

Dobra amunicja, Nieporęczny, Niezawodny

Cena: 60 gambli

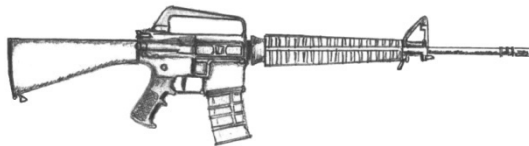
DOSTĘPNOŚĆ: 30%



Cóż, dotychczas raczej nawet nie przyszłoby mi do głowy, żeby na polowanie wybrać się z jakimś klonem M16. Jednak zaprezentuję Ci cywilną broń, która, jeśli masz podobne przeświadczenie, jak ja, może je odmienić. Mowa tutaj o myśliwskiej emce firmy Bushmaster. Pierwsze, co rzuca się w oczy to długość tej broni - to w końcu karabin myśliwski - jednak wbrew pozorom to bardzo wygodna broń - ma ergonomiczny chwyt i jest dostosowana do używania przez osoby prawo jak i leworęczne. Oryginalna osłona lufy posiada dwanaście szczelin chłodzących i całkiem dobrze leży w dłoni - na pewno wygodniej, niż zwykły, wojskowy foregrip. Dla zwiększenia precyzji zastosowano tutaj ciężką, lufę i do tego w układzie pływającej lufy, co dodatkowo zwiększa celność. Na głównej szynie RIS masz też dwa podwyższone jej odcinki dla lepszego montażu dużych lunet myśliwskich. Wszystko to razem robiłoby z tej broni naprawdę niezły karabin myśliwski, jednak jedna rzecz jak dla mnie nadal eliminuje ta broń z tej kategorii - mianowicie słaby kaliber. Jak dla mnie .223 Remington to nie jest skuteczny nabój do polowań, chyba, że na hieny czy lisy. Na szczęście, możesz zamiast oryginalnego 5 nabojowego magazynku użyć dowolnego od M16 i zrobić sobie zeń karabin precyzyjny, bo o snajperskim przy kalibrze 5,56mm raczej nie masz co marzyć.

**Diemaco C7**

Wymagana Budowa: 11

Nabój: 5,56x45mm NATO**Magazynek:** 30 naboł**Szybkostrzelność:** 6 (2)**Reguły specjalne:** Celny**Cena:** 65 gambli**DOSTĘPNOŚĆ:** 35%

Karabinki M16 zrobiły tak wielką karierę, że Kanadyjczycy nam pozazdrościli i wyobraź sobie, że zrobili swoją kopię. Stworzyli od razu całą serię - karabinek automatyczny i subkarabinek C8. Obydwa wałą tym samym nabojem i różnią się tylko rozmiarami, no i przeznaczeniem. Kanadyjczycy opracowali swoje własne magazynki, o nieco innym wyglądzie i zrobione z tworzywa, ale nasze, aluminiowe też będą pasowały. Inaczej, niż nasze M16, karabinki Diemaco wałą ogniem ciągłym zamiast trzy nabojeowej serii, co czasem ratuje życie. Jeśli znajdziesz wersję A1, będzie miała zdejmowany uchwyt transportowy, jak nasze M16A4, a wersja A2 posiada teleskopowa kolbę. Cóż, nie powiem, aby Kanadyjczycy popisali się oryginalnością, w zasadzie, to beczelnie skopiowali naszą „słodką szesnastkę”, ale to chyba dobrze świadczy o tej broni, skoro tak się im spodobała, no nie?

Bushmaster Carbon 15 Model**Nabój:** 5,56x45mm NATO**Magazynek:** 30 naboł**Reguły specjalne:** Celny, Poręczny**Cena:** 75 gambli**DOSTĘPNOŚĆ:** 25%

To bardzo ciekawa konstrukcja, dodam, że to broń cywilna. Firma Bushmaster specjalizowała się w robieniu różnych wariacji na temat M16. Jedną z nich jest ten właśnie subkarabinek. Korpus broni wykonany jest z super-lekkiego i diablo wytrzymałego włókna węglowego, przez co jest niesamowicie lekki. Ta broń załadowana waży niespełna 1,5 kilograma! Dwa razy mniej, niż Desert Eagle! Wiesz, w zasadzie jest to chyba jedyny, cholerny karabinek automatyczny, który jest na tyle lekki, że wyobrażam sobie strzelanie z dwóch naraz po jednym w każdej łapie. Słyszałem, że jakiś łowca głów z Alabamy strzela w ten sposób z Bushmasterów (aby zaspokoić twoją ciekawość, łowca wspomniany przez kumpła to niejaki Richard Wine i ma Budowę 13 - tyle musisz mieć, aby strzelać z dwóch Bushmasterów jednocześnie bez utrudnień).

Barett M468

Wymagana Budowa: 12

Nabój: 6,8x43mm SPC**Magazynek:** 30 naboł**Szybkostrzelność:** 6 (2)**Reguły specjalne:** Celny, Niezawodny**Cena:** 85 gambli**DOSTĘPNOŚĆ:** 30%

W latach dwudziestych XXI wieku kariera naboju 5,56mm powoli się kończyła. Zdano sobie sprawę, że jest to nabój mimo wszystko nieskuteczny. Do uzbrojenia zaczęto przyjmować nabój 6,8mm, który już wcześniej zrobił furorę na rynku cywilnym i został doceniony przez jednostki specjalne. Firma Barett kojarzy Ci się z czymś więcej. Ten karabinek automatyczny, oparty na konstrukcji M16, ale znacznie bardziej od niej niezawodny, strzela wspomnianym nabojem 6,8x45mm SPC. Karabinek ma niewielki podrzut lufy, a kolba nie kopie bardziej, niż w M16, pomimo zastosowania silniejszej amunicji. Dlatego karabinek ten jest lepszy, niż konwersje M16 na 6,8mm. Jak widać, karabinek na tyle szyn Picatinny rozmieszczonych niemal wszędzie, że możesz zamontować na nim cokolwiek zechcesz, nawet cholerny telewizor. Jeśli go gdzieś dorwiesz, polecam Ci go - jest wart gambli, jakie za niego żądają. Na pewno Cię nie zawiedzie.

Knights SR-25

Wymagana Budowa: 12

Nabój: 7,62×51mm NATO

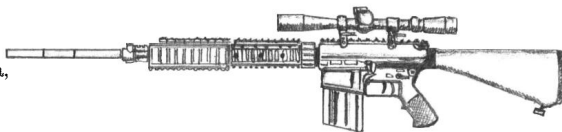
Magazynek: 10 / 20 naboł

Reguły specjalne: Bardzo celny, Dobra amunicja,

Nieporeczny

Cena: 95 gambli

DOSTĘPNOŚĆ: 15%



Wielu zauważyło, że karabinek M16 jest dosyć celny. Niektórzy kombinują, montując do M16 lunety, wymieniając lufy na cięższe, doczepiając na szynach RIS dwunogi. Jednak istnieje lepsze rozwiązanie. Knights SR-25 to snajperska wersja M16, strzelająca nabojem 7,62mm NATO. Posiada integralne szyny Picatinny i specjalną, ciężką lufę. Może nie jest to snajperka klasy takiego PSG-1, ale zadowalająco spełnia swoją rolę. Można powiedzieć, że to karabin snajperski dla mniej zaawansowanych. SR-25 jest specjalnie przygotowany pod montaż lunety, lub celownika noktowizyjnego, zresztą broń ta nie posiada w ogóle celowników mechanicznych znanych z M16. Karabin ten jest dość celny, zresztą był powszechnie używany w US Army, jako Mk.11 Mod.0, co chyba o czymś świadczy, nie?

M16A3/ A4

Wymagana Budowa: 11

Nabój: 5,56×45mm NATO

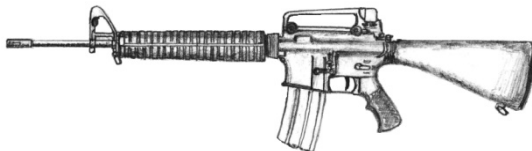
Magazynek: 30 naboł

Szybkostrzelność: 6 (2)

Reguły specjalne: Celny, Dobra amunicja

Cena: 60 gambli

DOSTĘPNOŚĆ: 45%



Cóż, jeśli myślisz, że M16A2 to ostatni karabin z rodziny, to się bardzo mylisz. Przed wybuchem wojny nasza armia niemal całkowicie zdążyła przebroić się w nowsze modele emki - mowa tu o A3 i A4. W zasadzie te dwa modele nie różnią się od siebie niczym poza tym, że A3 wali ogniem automatycznym, a A4 trójnabojową serią, tak jak stara „dwójka”. Te dwie emki są monstrualnie wręcz długie - dłuższe nawet od wietnamskiej A1, więc nie spodziewaj się po nich wygody i poręczności - będziesz nimi zawadzał o wszystkie progi i ściany w pomieszczeniach. Za to nareszcie, jak w M4, możesz zdemontować uchwyt transportowy i na znajdującą się pod nim szynę montażową. Picatinny założysz dowolny celownik optyczny i to jest pierwszy argument za tym, żebyś wyrzucił swoje stare A2 i zamienił je na A3 lub A4. Pozostałe? Cóż, te emki są wreszcie na tyle godne zaufania i niezawodne, że o czyszczeniu ich co 2 godziny możesz wreszcie zapomnieć, a i nawet strzelać z nich możesz na dość znaczne dystanse, bo to celné karabinki.

Ręczny dosylacz zamka: Pewnie zawsze zastanawiałeś się, czym jest ta śmieszna dźwignienka wystająca po prawej stronie korpusu twojej M16-stki? Już wyjaśniam. Otóż M16 skonstruowano dość nieszczęśliwie i zapomniano o toku gazowym. Zwiększa to bardzo zawodność broni. Na dodatek nie możesz ręcznie przeładować zamka podczas strzelania, dlatego jest właśnie ta dźwignienka. Jak zamek się zatnie, to chwytasz za nią i własnoręcznie domykasz zamek. Jeśli nie będziesz często czyścić swojej M16-stki, to będziesz często łapał za ręczny dosylacz.

Mieliśmy ostatnio klienta z Meridian, takiej większej miejscowości, jednej z tych, które były na tyle małe, że nie oberwały atomówkami, i jednocześnie na tyle duże, że po wojnie ludzie nie opuścili ich całkiem i do dziś są zamieszkane. Nasz klient jest szefem tamtejszej milicji, Szeryfem należałoby powiedzieć. Przyjechał zaopatrzyć swoich milicjantów w nową broń i amunicję. Poza dwudziestoma automatycznymi karabinkami i skrzynią amunicji, nabył, ku naszemu zdziwieniu M24 z lunetą. Widząc moje i Saszy zdziwienie wyjaśnił zaraz, a wyjaśnienie zmieniło się w wieczorek przy gorzale i długą opowieść. Otóż niedawno w jego okolicach, w ruinach wioski Quitman zasadził się samotny snajper-psychopata. Przez pół roku siedział gdzieś w ruinach i co jakiś czas jego ofiarą padł jakiś podróżny, albo któryś z milicjantów, albo cowboj ścigający zbiegłego konia ze swojego stada. Milicjanci z Meridian byli bezbronni, za dnia nie dało się podejść do Quitman na mniej, niż 200 metrów, a w nocy nie udało im się gościa zlokalizować. Szaleniec zastrzelił trzech milicjantów i ranił samego szefa w ramię. W końcu miarka się przebrała, Sanchez, bo tak się nazywał nasz klient, rozesłał ogłoszenie wraz z kurierami po całym Stanie Missisipi i zgłosił się jeden najemny snajper, weteran z Frontu podobno. Facet zalał w pełni w dwa dni, pierwszego dnia zaczął się gdzieś na łacie otaczającej Quitman, a już drugiego szaleniec wyłonił się z kryjówki. Okazało się, że jego stanowisko snajperskie mieściło się wewnątrz starej wieży ciśnien, skąd widział całą okolicę. Sanchez postanowił nauczyć się strzelać ze snajperki, żeby więcej nie zdarzyło się coś podobnego. Cóż, jak dotąd nieźle mu idzie nauka - przysłał niedawno list w którym pochwalił się, że trafia puszkę po Coli z 300 jardów.



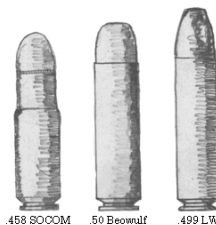
Leitner Wise 15.499

Wymagana Budowa: 13

Nabój: .499 LWR**Magazynek:** 12 naboł**Szybkostrzelność:** 6 (2)**Reguły specjalne:** Niecelny w ogniu ciągłym**Cena:** 110 gambli**DOSTĘPNOŚĆ:** 15%

Próbowano różnie poradzić sobie z problemem słabości amunicji 5,56mm. Niektórzy podążyli drogą modyfikacji naboł małokalibrowych. Tak wymyślono na przykład nabój 6,8mm SPC, ale to nie jedyne rozwiązanie. Kilka koncernów wpadło na pomysł, aby załadować M16 nabojem pół-calowym. Niezłe świry, nie? Pokażę ci produkt firmy Leitner Wise, jednak słyszałem, że jest jeszcze jedna wersja M16 strzelająca nabojem .50 Beowulf, choć podobno nie ma istotnych różnic między tamtym karabinkiem a LW 15.499. Walą po prostu bardzo podobnymi nabojami. Wadą pół-calowych M16-stek jest mała pojemność magazynków, bo używają grubych naboł. Oczywiście są to naboje krótsze od .50 BMG i to tak ze dwa i pół razy. Mimo to broń ma bardzo mocnego kopa i jeśli nie jesteś silny, nie polecam Ci z niej strzelać, a już na pewno nie serią. Ponadto krótkie łuski mieszczą mniej prochu i posyłają bardzo ciężkie pociski na mniejszą odległość, więc nie spodziewaj się dużego zasięgu po tej broni.

Małe półcalówki: .458 SOCOM, .50 Beowulf, .499 LW

Obrażenia: +3**Penetracja:** 5**Reguły specjalne:** Tabela zasięgu jak dla pistoletów maszynowych**Cena:** 8 gambli**DOSTĘPNOŚĆ:** 5%

.458 SOCOM

.50 Beowulf

.499 LW

Skoro już wspominałem o pół-calowych Em-szesnastkach to rozwinę temat. Wiesz, chodzi o to, że po prostu ktoś mądry wpadł na to, że fajnie by było móc przywalić z M16 z jakiegoś solidnego kalibru. Zresztą nie jeden cwaniak wpadł na to, bo powstało kilka wielkokalibrowych wersji M16. Jak przystało na Amerykanów, goście uznali, że jedynym godnym kalibrem jest pół cala i mieli rację. Z tym kalibrem nikt nie dyskutuje, niezależnie od tego, jaki ma na sobie pancerz, i jaki jest hardy. Oczywiście naboje pół-calowe do Em-szesnastek są znacznie mniejsze, niż znane Ci skądinąd .50 BMG. Trzeba przyznać, że mają mniej więcej trzy razy krótszą łuskę, więc energię też znacznie niższą. Ale nie przejmuj się - nadal dają kopa i wyrrywają mięcho ofiarom, więc są godne wydania na nie gambli. Jakos tak wyszło, że powstały trzy różne kalibry, z których tylko jeden pocisk jest naprawdę pół-calowy. Chodzi tu oczywiście o .50 Beowulf. Poza nim istnieje bardzo zbliżony średnicą, za to dłuższy nabój .499 LW. Strzela nim karabinek Leitner Wise 15.499, który zdażyłem Ci już przedstawić. Ostatnim z rodziny jest nabój .458 SOCOM. Ten długi skrót ma związek z jednostkami specjalnymi i pewnie chodzi o to, że kaliber ten wymyślono na potrzeby komandosów. W każdym razie wszystkie trzy pociski mają w zasadzie identyczne niemal parametry, a drobne różnice możesz pominąć. Dla porównania powiem Ci, że na krótkich dystansach, tak do 150 metrów, pociski te mają niesłychaną moc. Powalą nawet pieprzonego mutanty. Niestety duża powierzchnia czołowa pocisków, które kształtem przypominają raczej kule pistoletowe, niż ostrołukowe naboje pośrednie, sprawia, że pociski szybko tracą prędkość. Że nie rozumiesz? Powiem prościej: nie próbuj strzelać nimi na większe odległości.

Liczenie pestek w magu: jeśli masz Percepcję co najmniej na poziomie 13 i umiejętność w broni, z której strzelasz co najmniej na poziomie 4, to możesz z dużą dokładnością określić ile naboł już wystrzeliłeś i uniknąć przykrego zaskoczenia, gdy zamiast wystrzału usłyszysz złowieszczy, pusty stuk iglicy. Jeśli spełniasz obydwa powyższe warunki, wymieniasz magazynek o 1 segment szybciej. I to niezależnie od posiadanej Sztuczki Magazynek. Zasada ta dotyczy każdego rodzaju broni, niezależnie od sposobu jej zasilania. Jedynym wyjątkiem jest broń jednostrzałowa z zamkiem obrotowo-słizgowym, gdzie nie Ci to nie daje. Ty po prostu sięgasz po nowy magazynek, ładownik czy nabój, zanim jeszcze zamek twojego Glocka zatrzyma się w tylnym położeniu, lub pusty ładownik wyskoczy z twojego Garanda.



HK416 / HK417

Wymagana Budowa: 11

Nabój: 5,56x45mm NATO / 7,62x51mm NATO
Magazynek: 30 / 20 naboí
Szybkostrzelność: 6 (2)
Reguły specjalne: Bardzo celny (z 20-calową lufą);
 Celny (tylko z 14 i 16-calową lufą), Niezawodny
Cena: 70 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 30%

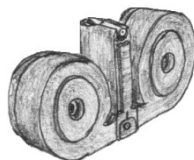


Myslales, ze to juz wszystko, co mialem Ci do pokazania, tak? A widzisz, myliles sie. Wiesz, prawda jest taka, ze gdybym chcial pokazac Ci wszystkie mozliwe klony M16, to nie starczyloby mi zycia na to, a zreszta nie zmiescilyby sie w tym magazynie. I nie chodzi tu o jakies wymyslne prototypy, ktore nigdy nie weszly do masowej produkcji, jak AR-10, tylko o calkiem normalne, popularne karabinki, ktore niestety poznac bedziesz musial sam. Ale wróćmy do tematu. Mam tu jeszcze jedno caczusko, ktore powinno zrobic na tobie wrazenie. Moze nie zadziwi Cie, ani nie zaszokuje: nie ma sześciu luf, nie przypomina pistoletu laserowego obcych, ani nawet zwyklego tosterka, a ponadto nie strzela zadnym dziwnym, ani super poteznym nabojem. Jest to za to bardzo ladny, poręczny, solidny karabinek automatyczny na bazie M16, ale wyprodukowany przez... Niemców. Tak, zgadles, stworzyli go spece z HK, ci sami od MP5. Juz widze, jak Ci sie morda smieje i sluszenie - to naprawde porzadna broń. Niemcy, jak to zwykle oni, stworzyli solidna konstrukcje, a przede wszystkim - czego naszym karabinkom czesto brakowalo - niezawodna. Tak, teraz bedziesz mogł strzelac z M16, nie bojac sie, ze Ci sie zatnie w najmniej odpowiednim momencie. Szkopy zmienily po prostu konstrukcje pewnego bardzo waznego elementu broni, ktory nazywa sie tłok gazowy. Nie musisz wiedziec co to dokladnie jest - wazne, ze jest to odpowiedzialne za przeładowywanie sie karabinku. Z M16 jest taki problem, ze takiego tloka nie maja, co zmniejsza niezawodnosc broni. Sluchales uwaznie, gdy opowiadalem o ręcznym dosylaczu zamka, to wiesz, o co chodzi. W kazdym razie HK416 nie wymaga juz codziennego, kompleksowego czyszczenia i ciaglego dopychania malej dzwigienki po prawej stronie. Wpychasz maga do gniazda, celujesz i strzelasz, strzelasz, strzelasz... a w miedzyczasie zmieniasz magazynki. Zadnego zacinania sie! Serio! Dziwne, ze nasi konstruktorzy na to nie wpadli. Wracajac jednak do HK416 - jest to w pelni nowoczesna broń. Ma teleskopowa kolbe, jest zbudowany z kompozytow, ma na szczycie korpusu naprawde dlugašna szynę Picatinny, a jakby tego Ci bylo malo, to jeszcze dwie boczne i jedna dolna, wiec miejsca na osprzet taktyczny i rózne celowniki na pewno Ci nie braknie. Co jeszcze moge dodac? Broń ma cztery opcjonalne dlugosci lufy: 10, 14, 16 i 20 cali. Ta najkrótsza niestety zmniejsza nieco celnosc, ale tylko odrobinke, natomiast 20 calowa to juz niemalze snajperka. Ješli amunicja 5,56mm Ci jednak nie odpowiada, to wiedz, ze jest teź model HK417, ktory wali nabojem 7,62x51mm NATO. Uzywa 20 nabojoych magazynkow od HK G3A3. Tak poza tym, to niczym sie nie róznią.

Magazynek siodlowy BETA C-MAG

Wbrew pozorom, 30 naboí w magazynku to bardzo niewiele. Zgodzisz sie ze mną, kiedy zaatakujecie Cie na autostradzie gang motocyklistów. Dlatego polecam ci 100 nabojoye magazynki BETA C-MAG. Co prawda armia ich nie uzywala, ale na rynku cywilnym byly popularne. Te giganty mieszczą aż 100 naboí 5,56mm! Wyobrazasz to sobie? To prawda, ze sa cięzkie, bo zaladowane wazą niemal 4 kilogramy. Nosi sie je w specjalnej, gigantycznej ladownicy wielkości chlebaka. Prawda teź jest, ze M16 z takim magazynkiem nie wyglada zbyt pieknie - przypomina zmutowanego, mechanicznego ślimaka Molocha, ale nie o to chodzi. Broń ma byc mordercza, a nie ladnie wygladac. Od tego drugiego sa kobiety, no nie? Aha, magazynki te sprawiaja pewne problemy. Po pierwsze cięzko sie je laduje a przyrzady do tego potrzebne lubia sie psuc. W dodatku magazynki czasem złe podaja naboje, co moze prowadzic do zacinania sie broni. Slyszalem, ze produkowano teź magazynki BETA C-MAG do pistoletu maszynowego MP5, ale nie widzialem nigdy takiego. Zreszta jakoś nie wyobrazam sobie empepiatki z tym bydlakiem - co to za pomysl, aby magazynek wazyl wiecej, niz broń, pod która jest podpięty?

Pojemność: 100 naboí 5,56mm
Pasuje do: wszystkie M16 i M4, a takze MP5
Reguły specjalne: Wymagana Budowa broni wzrasta o 3,
 Niezawodność broni spada o 1 stopien, broń zyskuje
 regule specjalna Nieporęczna i Wolne przeładowanie
Cena: 60 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 15%





AR FiveSeven

Nabój: 5,7×28mm SS190**Magazynek:** 10 / 30 / 50 naboł**Szybkostrzelność:** 6 (2)**Reguły specjalne:** Celny,

Zasięg jak dla pistoletów maszynowych,

Zmienia broń w półautomatyczną

Cena: 40 gambli (cena samego upper receivera)**DOSTĘPNOŚĆ:** 10%

Co, zdziwiony, że dział o AR-15 jeszcze się nie skończył? Mówiłem, że jest tego sporo. Dobra, słuchaj, teraz pokażę Ci coś naprawdę dziwnego. Były już emki na naboje półcalowe, był niemiecki cud techniki, to kolej na jakieś dziwadło, nie sądzisz? To popatrz na ten karabinek. Coś tu jest nie tak, no nie? Tak, ma magazynek od P90 wpakowany od góry. Widzę, że zapamiętałeś belgijski peem. No więc wyobraź sobie, że to cudaćto naprawdę wali nabojem 5,7×28mm! Jacys kreatywni i przyznam, że waliłci zdrowo, goście wymyślili, że PS90 jest szalenie drogi i postanowili stworzyć tańszy zamiennik dla amerykańskich miłośników broni, tak, aby każdy wreszcie mógł sobie tanio postrzelać z belgijskiej amunicji. Stworzyli zatem upper receiver do AR-15 zasilany magazynkami od P90. No wiesz, inna lufa, komora naboju i tak dalej. Tak to sprytnie obmyślili, że wystarczy wstawić ich receiver zamiast oryginalnego na kaliber 5,56mm i twoja emka będzie walić nabojem 5,7×28mm! To działa ze wszystkimi wersjami AR-15. Niezły patent, nie? Co ciekawe, łuski wylatują w tej konwersji przez... oryginalne gniazdo magazynka! Cwani Ci koleśie byli, jak cholera. Szkoda tylko, że jakoś nie znajdują sensownego zastosowania ich zabawki. Nabój słabszy, od .223 a broń dłuższa od P90. Zatem tracisz zarówno moc naboju 5,56mm jak i kompaktowość belgijskiego PDW. Jedyna szansa, to przerobić dalej emkę - zmienić lufę na 6 calową i usunąć kolbę. Ale nawet po takim zabiegu broń jest nieznacznie dłuża, a skuteczność amunicji 5,7mm pozostaje taka sama. Cóż, jest to konwersja dla Ciebie chyba tylko, jeśli jesteś jednocześnie fanem amunicji 5,7×28mm i AR-15. Jedyny plus z powstania tej konwersji jest chyba taki, że dzięki niej ktoś produkował więcej magów do P90, hehe.

Bushmaster Carbon 15 9mm LE Pistol

Nabój: 9mm Luger**Magazynek:** 30 naboł**Reguły specjalne:** Poręczny, Rynek cywilny**Cena:** 50 gambli**DOSTĘPNOŚĆ:** 10%

No więc oczywiście nie mogłoby zabraknąć także jakiejś pukawki na pocziwy nabój 9mm Luger. Nie było chyba na świecie firmy, która nie robiłaby jakiejś dziewiątki, niezależnie od tego, czy głównym profilem produkcyjnym zakładu były peemy, karabiny snajperskie, czy rusznice przeciw-sprzętowe, to choć jeden gnat na 9mm musiał wyjść z logiem tego producenta. Jakby, kurde, kaliber 9mm był biletem wstępu na rynek handlu bronią, czy coś w tym stylu. No dobra, starczy tego filozofowania, bo widzę, że wygląd tej broni wzbudza uśmiech na twojej mordzie. No cóż, zbyt piękne to nie jest. Też sądzę, że tuba mieszcząca sprężynę powrotną wystająca z tyłu to niezbyt ciekawe rozwiązanie, a wszystkie niemal klony AR-15 muszą się z tym zmagać. Jednym wychodzi to lepiej, innym gorzej, a faceci z Bushmastera nie odważyli się zmieniać konstrukcji wewnętrznej mechanizmu powrotnego, więc tuba jest i sterczy sobie chamsko, nawet pomimo neoprenowej osłonki nań nałożonej. No dobra, starczy pastwienia się nad tym nieszczęsnym rozwiązaniem, bo to w końcu nie jest wina biedaków z Bushmastera. Spójrz za to, co zrobili z własnej inwencji i nawet nieźle im wyszło. Broń wykonana jest ze specjalnego włókna węglowego, przez co jest lekka i wytrzymała. Stalowe elementy, w tym komorę zamkową, pokryto manganową powłoką chroniącą przed korozją i rdzą, lufę zaopatrzili w tłumik płomienia, a manipulator bezpiecznika wyraźnie oznaczono, tak, że nawet idiota z hegemonii zrozumie, czy jego broń jest odbezpieczona, czy nie i co trzeba zrobić, żeby ją zabezpieczyć. Przypadkowe wystrzały to dziś jedna z głównych przyczyn zgonów, więc nie ma się co śmiać. Chyba standardem jest szyna Picatinny pod montaż różnorakiej optyki, zdziwiłoby Cię raczej, gdyby owej szyny nie było, nie? Oczywiście, jakbyś nie lubił z jakichś powodów kolimatorów, albo nie miał do kolimatora baterii, masz zintegrowane przyrządy celownicze, które w zupełności wystarczą, żeby trafić nie tylko w przyszłowiową stodołę, ale też w bieżącego frajera. Kaliber 9mm nie robi szau, ale masz trzydzieści pestek, więc jak jedna nie załatwi sprawy, to zostaje jeszcze 29, żeby zmusić debila do kapitulacji. Cóż, może 9mm pistolet Bushmastera nie jest jakimś rewolucyjnym cudem techniki zbrojeniowej, ale myślę, że przy swoich małych wymiarach i dobrym wykonaniu może być niezłym zamiennikiem dla Colta model 635.



Ten stary wyga, Indianin, zabrał kiedyś na polowanie także i mnie. Nie tylko Sasza dostał tego zaszczytu. Zresztą Cichy Orzeł zaprosił mnie na łowy z czystej sympatii, a nie, żeby cokolwiek mi udowodnić, jak to było z Rosjaninem i jego AK, ale mniejsza z tym. Kurde, jak się dowiedziałem, że mam iść z Indianinem na pustynię, to nieźle się zestresowałem i myślałem sobie: trzeba skompletować dobry sprzęt, żeby mnie Cichy Orzeł nie wysmiał. No to zacząłem grzebać w warsztacie, rozkopywać stare skrzynki, przeszukiwać najciemniejsze zakamarki piwnicy i otwierałem wszystkie szafki w poszukiwaniu traperskiego wyposażenia. Żałuję, że nie widziałem tego bałagana, stopy się nie dało postawić nigdzie, tyle różnych rzeczy wywlokłem na wierzch a ile przydatnych, lub zgubionych przedmiotów odnalazłem przy okazji. Jednego kompletu kluczy nastawnych nie mogłem za Chiny odnaleźć przez dwa lata, a odnalazły się właśnie wtedy, kiedy szukałem czegoś zupełnie innego. Diabeł ogonem nakrył, jak to się mówi. Co do diabła, to znalazłem nawet komplet kolby i osłony lufy do M4 z wymalowanym, ognistym napisem „Diabeł w środku!”, pojęcia nie mam, skąd miałem taki zestawik. Do dzisiaj zresztą nikt go nie kupił, więc jeśli lubisz takie bajery, lub znudził Cię wygląd twojej emki, to mogę Ci to tanio sprzedać. No, ale mniejsza z rupieciami. Wreszcie, po tygodniu skompletowałem całą masę sprzętu: kilka manierek, w tym moja ulubiona, dwukartowa manierka US Army, szelki taktyczne, pas Alice, stare, traperskie buty, nawet cholerny czekan i śpiwór turystyczny sobie naszykowałem. Największy problem miałem z bateriami do latarki, bo przez lata nie była mi potrzebna, więc nie troszczyłem się o baterie do niej. Wreszcie wymieniłem się z sąsiadem za kilka naboń na komplet baterii i byłem niemal gotowy do podróży. Dwa dni reperowałem swój namiot i zaszywałem przetarcia w plecaku, który służył jeszcze mojemu ojcu. W końcu nadszedł dzień wyprawy. Cichy Orzeł zawsze wyruszał wcześniej rano, jeszcze przed świtem, także wstałem z trudem, ale podniecenie przed wyprawą zrobiło jednak swoje. Gdy dotaszczyłem się ze swoim ekwipunkiem do domu Indianina, ten już siedział na werandzie i palił spokojnie fajkę. Gdy mnie tylko zobaczył, dostał nagle ataku nieopanowanego śmiechu, aż mi się głupio zrobiło. Wreszcie się uspokoił i tylko parsknął jeszcze kilkukrotnie, gdy pytałem go, o co chodzi. Gdy doszedł do siebie, że łzami w oczach wyjaśnił mi, że chodziło o mój ekwipunek. Muszę przyznać, że poczułem się urażony, a poza tym te dwadzieścia kilo na plecach to nie w kij dmuchał. Cichy Orzeł kazał mi wybebeszyć plecak i dokonać szybkiej selekcji sprzętu. Patrzyłem ze zdumieniem, jak Indianin odkładał czekan, palnik turystyczny, składane nosze, żółty kask grotolaza, ogrzewacze chemiczne do dłoni, a co gorsza także moją starą lornetkę. Wyobraź sobie, że odchudził mój plecak o dwie trzecie! Nawet maczety zabronił mi brać, dał tylko jeden ze swoich myśliwskich noży. W efekcie zostałem tylko z lekkim śpiworem, jedną manierką, nożem, karabinem, apteczką, ponczem przeciwdeszczowym oraz zapasowymi butami. Nic Ci więcej nie potrzeba, resztę możesz sobie sam zrobić, tak to skomentował, skurczybysk. No i okazało się, że miał Czerwonoskóry cholerną rację. Po dwóch tygodniach maszerowania krok w krok za Indianinem po pustyni, miałem serdecznie dość, a nie wyobrażam sobie, co bym zrobił, gdybym miał taszczyć na grzbiecie ten cały sprzęt, który sobie wyszykowałem. Chyba bym dwie trzecie po drodze wyrzucił. Cichy Orzeł nauczył mnie za to, jak



poradził sobie w terenie bez tych wszystkich przedmiotów, których mnie pozbawił i prawdę mówiąc, zupełnie nie odczuwałem ich braku. Przy okazji dowiedziałem się wiele od Czerwonoskórego na temat pustyni, istot ją zamieszkujących, roślin, które na niej rosną i jeszcze więcej na temat pogody i jej przewidywania. Co? Nie wierzysz w przewidywanie pogody? Jutro będzie padać deszcz. Możemy się założyć, co Ty na to? O flachę? Dwie?



Rewolucyjny "plastik" czyli pistolety Glocka

No stary powiedz mi, o ilu Glockach słyszałeś? Dwóch? G17 i G18, jak mniemam. Zajeście dużo - nie powiem. No to teraz poszerzę twoją wiedzę. Najpierw musisz zdać sobie sprawę, że tak naprawdę, to Glocków jest przeszło dwadzieścia. Przerażające, co nie? O wszystkich pokrótce ci opowiem, abys później sam w jakiejś spelunie mógł się chwalić. Ale zanim zacznę gadać o spluwach uświadomię cię w innej kwestii. Idę bowiem o zakład, że należysz do tych gości którzy wierzą, że firma Glock najpierw produkowała doniczki a potem nagle „pstryk” i zaczęli robić broń. Stary, dawno nie słyszałem większej budy. Faktycznie, Glock na początku swojego istnienia produkował różne artykuły budowlane, jak doniczki, zawiasy i tym podobny badziew. Ale, cholera, to było z 80 lat temu. Taki stan rzeczy nie trwał długi bo gdzieś tak w połowie lat 70 austriacka armia przeżywała najprawdziwszy „plastikowy boom” - wszystko, co się dało, zmieniali z metalu na tworzywo sztuczne. A ponieważ Glock w ciemie bity nie był, wykorzystał tą sytuację i zaczął produkować dla wojska liczne elementy z plastiku. Przeróżne zatrzaski do kamizelek i pasów, styliska do łopat i oprawki do noży ale moje ulubione są granaty ręczne. Do diabła jak to ranić niby miało to ja nie wiem - pewnie stopiony plastik miał ci się wbijać w rany albo coś takiego. Wolę zwykle granaty, ty pewnie też. Potem nastąpiła kolejna szansa dla Glocka, postanowili stworzyć pistolet na konkurs armii austriackiej. Oszczędzę ci jednak szczegółów bo były tam niezłe cyrki no sam już dobrze wszystkiego w tej kwestii nie pamiętam. Choć dodam, że gdyby nie te cyrki to możliwe, że zamiast Beretty nasza armia używała by właśnie Glocków, ale no cóż takie życie. Przejdźmy wreszcie do konkretów.



Glock 17
Szkielec
standardowy



Glock 19
Szkielec
kompaktowy



Glock 26
Szkielec
szubkompaktowy



Glock 36
Szkielec
slimsubkompakt

Glock 17

Najbardziej znany z całej rodzinki, więc nie będę z byt wiele o nim trui, bo pewnie coś tam o nim wiesz. Powiem tylko tyle, że lufa w Glocku jest chyba najwytrzymalszą z istniejących luf. Możliwe, że to rekord nie do pobicia. Ta pieprzona lufa wytrzymuje 100-150 tysięcy, a czasem i więcej strzałów, a przeciętny pistolet pada po góra dziesięciu tysiącach. Mocna rzecz ta lufa, nie? Aha, jeszcze jedno po jakimś czasie powstał Glock z oznaczeniem „L” miał tak ze dwa centymetry dłuższą lufę co miało sprawić, że będzie celniejszy, jednak jakoś to nie zadziało. Ta wersja jest powszechnie znana jako „Pinokio”.

Nabój: 9mm Luger

Pojemność magazynka: 17 / 19 (wersja z przedłużoną stopką) / 33

Reguły specjalne: Niezawodny, Poręczny, Szybkie przeładownia

Cena: 55 gambli

DOSTĘPNOŚĆ: 30%

Glock 19

Co? Zdziwiłeś się, że pokazuje ci najpierw G19 a nie G18? Dlaczego go pominąłem i mówię o innym? Zwyczajnie - idę chronologicznie. Zdziwiony? Tak wiem, że to dziwne, ale w końcu Glock zwykłym pistoletem nie jest. G19 od „siedemnastki” właściwie niczym się nie różni, jest trochę mniejszy, bo zastosowano w nim szkielec kompaktowy. Na celność to się nie odbija ale dysponuje mniejszym, piętnasto-nabojoyym, magazynkiem.

Nabój: 9mm Luger

Pojemność magazynka: 15 / 17 (wersja z przedłużoną stopką) / 33

Reguły specjalne: Niezawodny, Poręczny, Szybkie przeładownia

Cena: 55 gambli

DOSTĘPNOŚĆ: 30%



Glock 18

Powstał trochę później, na specjalne zamówienie jednej austriackiej grupy antyterrorystycznej, której nazwy nie pamiętam, ale to było coś jak Stalowa Policja tylko, że nie mieli pancerzy wspomaganych. Dostarczano go tylko na specjalne zamówienie. Wali serią o prędkości do 1200 strzałów na minutę czyli nawet więcej niż Ingram. Wyobrażasz to sobie? Mimo iż firma Glock twierdziła inaczej, to istnieje możliwość przerobienia G17 aby walił serią jak G18 bo tylko tym się różnią. Przed wojną, w Internecie, można było sobie zamówić element który na to pozwalał i jak miało się talent to bez problemu dało się to zamontować. Dziś talent niektórzy może i mają, ale Internetu nie ma. Żeby nie było ta modyfikacja nie pochodziła od Glocka. Nieco później pojawił się G18C z kompresorem podrzutu który o dziwo działa.

Nabój: 9mm Luger

Pojemność magazynka: 17 / 19 (wersja z przedłużoną stopką) / 33

Szybkostrzelność: 9 (3)

Reguły specjalne: Niezawodny, Poręczny, Szybkie przeładownia, Niecelny (ogień seryjny i ciągły)

Cena: 60 gambli

DOSTĘPNOŚĆ: 20%

Glock 20 i Glock 21

U nas w Stanach 9mm Luger jakoś nigdy nie był szanowanym nabojem. Nie wiem dlaczego, ale mniejsza z tym. Ponieważ, jak już mówiłem, Glock głupi nie był, dość szybko wyczał ten fakt. Tak właśnie narodził się pod koniec lat osiemdziesiątych G20 na nabój 10mm Auto. Praktycznie niczym się nie różni od G17, poza tym że szkielet jest nieco większy oraz że dodano do niego dodatkowy kołek mocujący w szkielecie. Broń musiała w końcu wytrzymać mocniejszy nabój. Do G20 bardzo podobny jest następny model. Glock 21 odróżniła się od G20 tym, że korzysta z naszego kochanego „mamuciego” pocisku, czyli .45 ACP.

Nabój: 10mm Auto / .45 ACP

Pojemność magazynka: 15 (Glock 20) / 13 (Glock 21)

Reguły specjalne: Niezawodny, Poręczny, Szybkie przeładownia

Cena: 60 gambli

DOSTĘPNOŚĆ: 25% (20% Glock 21)

Glock 22 i Glock 24

Te dwa Glocki mają jedną wspólną cechę, strzelają pociskiem .40 S&W, czyli poprawionej wersji 10mm Auto. Oba używają szkieletu standardowych rozmiarów z tą różnicą, że Glock 24 miał pecha i podzielił los Glocka 17L, no cóż...

Nabój: .40 S&W

Pojemność magazynka: 15 / 17 naboji (wersja z przedłużoną stopką)

Reguły specjalne: Niezawodny, Poręczny, Szybkie przeładownia

Cena: 65 gambli

DOSTĘPNOŚĆ: 30%

Glock 23

Teraz to powale cię całą gamą niesamowitych i niemożliwych informacji o tej spluwie. Otóż G23 strzela nabojem .40S&W i jest zbudowany na szkielecie kompaktowym, czyli takim samym, jak Glock 19. Prawda, że to niesamowita i ciekawa informacja? No ale nie narzekaj - trudno się rozwodzić nad modelami, które różnią się czasami od siebie tak niewiele.

Nabój: .40 S&W

Pojemność magazynka: 13 / 15 naboji (wersja z przedłużoną stopką)

Reguły specjalne: Niezawodny, Poręczny, Szybkie przeładownia

Cena: 50 gambli

DOSTĘPNOŚĆ: 30%

Podwójny zwalnicznik magazynka: Prawie sto lat, od powstania pierwszego normalnego pistoletu. Tyle czasu zajęło komuś wymyślenie tego patentu, a tym kimś był Glock. Na czym ów sprytny patent polega? No więc w każdym zwykłym pistolecie przycisk zwalniania magazynka jest zawsze po prawej - jeśli jesteś leworęczny, to wiesz, że jest to strasznie upierdliwe. Idea, która została wprowadzona w życie było zamontowanie w broni obustronnego zwalnicznika magazynka. Od tamtego momentu żaden leworęczny strzelec nie miał problemów ze zmianą magazynka, był tylko jeden warunek - musiał używać Glocka, ale to chyba nie problem.

**Glock 25**

Pora na Glocka którego zobaczysz tylko u mnie i pewnie więcej o nim nie usłyszysz. Dlaczego? Bo szanse znalezienia go w Stanach są nikt jak cholera. Używa naboju .380 ACP i był przeznaczony na rynek Włoch i do krajów południowo-amerykańskich. W tych krajach władze zabroniły cywilom korzystać z broni na wojskową amunicję, co za bzdura.

Nabój: .380 APC

Pojemność magazynka: 15 / 17 naboji (wersja z przedłużoną stopką)

Reguły specjalne: Niezawodny, Poręczny, Szybkie przeładownia

Cena: 60 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** znikoma

Glock 26 i Glock 27

Roku pańskiego 1994 nieistniejące już władze USA wprowadziły chyba najgłupszy z możliwych przepisów dotyczących broni palnej. Zabronili cywilom używać pistoletów z magazynkiem powyżej 10 naboji i broni automatycznej. Niezły debile, co nie? Producenti broni stanęli przed nie lada wyzwaniem. Aby zaradzić temu problemowi zaczęli produkować magazynki do których można było wpakować mniej naboji, niż normalnie. Zupełnie inaczej podszedł do tego problemu pan Glock. Stworzył kolejny pistolet, a dokładniej to dwa. Powstała nowa wielkość szkieletu: subkompakt. Pierwszy Glock strzelał z lugerka a drugi - G27 - walił .40 S&W. Domyślam się jednak, że także przerabiał magazynki do starszych modeli Glocka. Te dwa malutkie Glocki są idealne aby zaczepić je na łydce z kaburą, tak na wszelki wypadek.

Nabój: 9mm Luger / .40 S&W

Pojemność magazynka: 10 / 12 naboji (wersja z przedłużoną stopką)

Reguły specjalne: Niezawodny, Bardzo poręczny, Szybkie przeładownia

Cena: 45 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 20 %

Glock 28, Glock 29 oraz Glock 30

Glockowi chyba bardzo się musiał spodobać subkompaktowy szkielet, bo wkrótce po sukcesie G26 i G27 wypuścił aż trzy subkompakty. Każdy oczywiście na inny nabój. G28 strzela tym śmiesznym .380 ACP, więc nim głowy sobie nie zawracaj. G29 strzela natomiast 10mm Auto, czyli czymś znacznie lepszym, choć było by lepiej gdyby zdecydowali się na .40 S&W. Jednak, jeśli już się na którąś z tych trzech zdecydujesz to weź G30, w końcu nabój .45 ACP to nie przelewki, co nie? Kogo obchodzi mały magazynek - ten pistolet nie ma być twoją główną bronią, no chyba, że jesteś maniakałnym twardzielem z Hegemoni i nic innego nie potrzebujesz.

Nabój: .380 APC / 10mm Auto / .45 APC

Pojemność magazynka: 10 / 12 (Glock 28); 10 (Glock 29); 9 (Glock 30)

Reguły specjalne: Niezawodny, Bardzo poręczny, Szybkie przeładownia

Cena: 35 gambli (G28); 45 gambli (G29); 40 gambli (G30)

DOSTĘPNOŚĆ: znikoma (G28); 20% (G29); 25% (G30)

Glock 31, Glock 32 oraz Glock 33

Gdy w połowie lat dziewięćdziesiątych pojawił się całkiem silny nabój .357 SIG, okazało się, że jest równie mocny, co .357 Magnum. Tyle, że nadaje się do pistoletów. Reakcją Glocka na to było wypuszczenie trzech kolejnych pistoletów na każdym typie szkieletu - oczywiście walących nowym nabojem. Glocki te mają szkielety odpowiedni: standardowy, kompaktowy i subkompaktowy.

Nabój: .357 SIG

Pojemność magazynka: 15 / 17 (Glock 31); 12 / 15 (Glock 32); 11 (Glock 33)

Reguły specjalne: Niezawodny, Poręczny, Bardzo poręczny (G33), Szybkie przeładowanie

Cena: 65 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 15%

Ej, stary, wiem, że już minęliśmy stojak ze strzelbami, ale tutaj w kącie stoi ta cholerna skrzynia z amunicją śrutową. Nie potrzebujesz aby naboju do strzelb? Na pewno nie? Zastanów się, bo widzisz, mamy teraz tego od cholery. Od kiedy Sasza nauczył się produkować huski do gauge'y z mocnej tektury i napełniać je czarnym prochem i śrutem z łożysk z niedalekiej fabryki rowerów (nazywanie tego „śrutem” uważam za duże nadużycie w ustach Saszy, on, wyobraź sobie, wszystko, co nie jest wielkie, jak breneka, nazywa „drobnym śrutem”) mamy całe kilogramy takich naboju. A dodam, że się sprawdzają - okoliczni farmerzy chętnie je kupują, ale że Sasza ciągle ulepsza swój przepis na proch czarny, to produkcja przerasta popyt. To jak? Chcesz trochę? Po gambelku za sztukę?



Glock 34 i Glock 35

W końcu po wielu subkompaktach i jednym zbiorze pod koniec lat 90 przyszła pora na coś naprawdę nowego. Tak powstał nowy typ, Glocka zwany P/T, czyli Practical / Tactical. Zamek w tych Glockach ma pośrednią długość między zwykłymi Glockami a „Pinokiami”. Oba te pistolety miały przeznaczenie czysto sportowe, ale dzięki temu, że wreszcie udało się naprawdę zwiększyć celność broni bez długiej jak cholera lufy, zyskały sporą popularność wśród mundurowych, szczególnie policjantów. Pierwszy strzela nabojem 9mm Luger / .40 S&W

Nabój: 9mm Luger / .40 S&W

Pojemność magazynka: 17 / 19 (Glock 34) / 15 / 17 (Glock 35)

Reguły specjalne: Celny, Niezawodny, Poręczny, Szybkie przeładowanie

Cena: 70 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 15%

Glock 36

Po dwóch udanych pistoletach Glock w roku 2000, zaprezentował kolejną, absolutnie nową konstrukcję. Glock 36, należy do pierwszego i jak na razie jedyne, znanego mi pistoletu z tej linii. W tym Glocku zastosowano po raz pierwszy węższą wersję szkieletu nazywana „Slim”. Broń straciła na wadze, jest bardziej poręczna, ale ma coś, co do tej pory wśród pozostałych pistoletów Glocka się nie zdarzyło - jednorzędowy magazynek. Broń ładowana jest amunicją .45 APC, więc mimo małej ilości naboju w magu, moc i tak jest po twojej stronie. Proponuje używać jak G26.

Nabój: .45 APC

Pojemność magazynka: 6

Reguły specjalne: Bardzo poręczny, Niezawodny, Szybkie przeładowanie

Cena: 55 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 15%

Glock 37

To ostatni znany mi Glock, ma standardową wielkość szkieletu ale aby było ciekawie ładowany jest całkowicie nowym nabojem. .45 GAP, czyli Glock Auto Pistol to autorski nabój Glocka. Balistycznie odpowiada .45 APC tylko, że trochę go skrócono, aby nie męczyć się przy szkielecie. Nabój w zasadzie powstał z myślą o tym pistolecie, ale cwani twórcy broni z innych firm dość szybko zaczęli robić własne pistolety na ten nabój. Ja tam wole od nich Glocka.

Nabój: .45 GAP

Pojemność magazynka: 10 naboju

Reguły specjalne: Niezawodny, Poręczny, Szybkie przeładowanie

Cena: 60 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 20%

Kolba do Glocka

To jest dopiero przydatny gadżet. Stworzony przez firmę Focus produkującą zajebiste kabury do pistoletów. Jak chcesz kupić, to mam parę - są uniwersalne, pasują do każdego Glocka. Wróćmy jednak do kolby. Jest to cholernie prosta konstrukcja wykonana dla odmiany z metalu, łatwa w obsłudze. Bez problemu zamontujesz ją w każdym Glocku nie ważne, jaką ma wielkość szkieletu. Zdemonstrowasz ją także bez problemu jakby, co. Mimo bardzo prostej konstrukcji sprawdza się znakomicie, szczególnie, przy Glocku 18.

Reguły specjalne: każdy Glock z zamontowaną kolbą ma podniesiony stopień celności

Cena: 45 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 10%



Wymienne szkielety

Mimo iż w Stanach było wielu sympatyków Glocków szczególnie w naszych dzisiejszych trudnych czasach, pełno było wszelkich dupotrojów którzy narzekali na to, że Glock ma szkielet z tworzywa. U progu nowego tysiąclecia jakaś firma a może i sam Glock stworzył wymienny szkielet metalowy w trzech wersjach: aluminiowym, stalowym i tytanowym. Jeśli już chcesz metalowy szkielet, wybierz najlepiej ten ostatni.

Cena: 40 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 15% (10% dla wersji tytanowej)



Nie tylko P226 człowiek żyje, czyli inni Drwale

„Sauer” znaczy właśnie drwal, pewnie o tym nie wiedziałeś? Spoko - ja też nie, dopóki nie poznałem Hansa. O starym, dobrym P226 zapewne słyszałeś, może nawet i strzelałeś. Jak się domyślam byłeś pewnie zachwycony z jakości i celności tego pistoletu. To powiem ci dzieciaku, że tak samo jak w przypadku Glocka jest kilka modeli SIG-Sauera, na szczęście nie jest ich aż tyle i łatwiej się w nich połąpać. Czasy istnienia Pierwszych SIGów sięgają czasów gdy armia szwajcarska używała jeszcze Lugerów. Co? Ktoś ci mówił, że używali ich Niemcy w czasie II Światowej? Kolej mówił prawdę, z tą różnicą, że Lugerów Szwajcarzy zaczęli używać pierwsi, zabawne nie? W każdym razie po używaniu już Lugera od przeszło 50 lat postanowili przerzucić się na nowocześniejszy model. Trzeba w końcu iść z duchem czasu. Zanim powstał pierwszy SIG szwajcarscy wypróbowali kilka innych mniej lub bardziej udanych konstrukcji ale tak jakoś wyszło, że nic o nich nie pamiętam. Pierwszym SIGiem był P75, broń ta nie przypominała żadnej istniejącej wtedy konstrukcji. Jednak największym szokiem dla branży było wykonanie zamka z blaszanych wytłoczek, zapewne wszyscy myśleli, że po paru strzałach się rozpadnie. Później stworzono P220 był on naturalnie poprawioną wersją P75, i armie innych krajów zaczęły go kupować zapewniając swoim żołnierzom solidny pistolet. Podobno do Stanów trafił za pośrednictwem Browninga który ochrzcił w kraju P220 Browningiem BDA, bezczelnie wykorzystując fakt, że w jego ofercie nie było broni używającej systemu SA/DA. Daruje sobie techniczne głędzenie na ten temat. Potem powstał kolejny SIG czyli P225. Niemieccy policjanci potrzebowali nowego służbowego pistoletu bo mieli u siebie problem z jakimiś śmiesznymi terrorystami którzy nie biegali w turbanach, wyobrażasz to sobie. P225 musiał być dobrym pistoletem bo zakupił go potem pół Europy. Na najbardziej znany z wszystkich SIGów nie trzeba było długo czekać, jednak nad nim nie będę się roztrząsać i od razu przejdę do jego młodszych braci.

SIG-Sauer P228

Nabój: 9mm Luger

Pojemność magazynka: 20/ 15/ 13/ 10

Reguły specjalne: Celny, Dobra amunicja

Poręczny, Szybkie przeładowanie

Cena: 60 gambli

DOSTĘPNOŚĆ: 25%



SIG-Sauer P228 to taki mniejszy P226, co wcale nie sprawia, że jest mniej celny albo coś takiego. Nadal można z niego prowadzić bardzo celny ogień a jest to dziś szczególnie ważne. Za wadę P228 można uznać mniejszy magazynek od P226, bo tylko 13 naboji. Nie martw się jednak na zapas. Magazynki od starszaka P226 pasują do niego - nawet te przedłużone dwudziesto-nabojowe. Gdy P228 pojawił się w Stanach wzbudził tak wielkie zainteresowanie, że z dnia na dzień popyt na P226 (który był bardzo popularny) praktycznie minął. Wszyscy przerzucili się na P228. Pistolet ten doceniły także siły zbrojne które wprowadziły go na swoje uzbrojenie. Korzystała z niego głównie marynarka, załogi samolotów a także ci dla których uchwyt Beretty był za duży, mam tu na myśli także między innymi kobiety.

Byłeś kiedyś w Pine Bluffs? Nie? To się świetnie składa, bo mogę Ci w takim razie opowiedzieć jedną historyjkę. W dodatku, co się rzadko zdarza, będzie to historyjka tego no, autobiograficzna, to znaczy wzięta z moich własnych doświadczeń, wyobraź sobie. W sensie, że to, co Ci opowiem przydarzyło się poniekąd mnie samemu, rozumiesz? No więc przejeżdżasz przez terytorium dawnego stanu Kolorado, nieważne, czy z zachodu na wschód, czy ze wschodu na zachód, musisz ominąć Denver. Ja zwykle objeżdżam radioaktywne miasto pomocnym szlakiem, wiodącym wzdłuż autostrady numer 80. To piękna, przedwojenna, czteropasmowa autostrada, taka z estakadami, bezkolizyjnymi rozjazdami i wielkimi tablicami nad jezdnią. Omiając Denver zawsze zatrzymywałem się w małej miejscowości o nazwie Pine Bluffs. Był tam nieduży bardzo sympatyczny motel dla podróżnych - z małymi, przytulnymi pokojkami, automatem z wodą sodową i stołem do bilardu. Zawsze leciała tam z radia jakaś miła, cicha muzyeczka, jazz albo inne, delikatne nuty, pamiętam też całkiem zgrabną barmankę. Zawsze jadłem tam pyszne kotlety z cięleiną. Specjalnością motelu w Pine Bluffs była właśnie cięleciną dla której warto było nadłożyć nawet te 40 mil i wjechać na teren dawnego Wyoming. Zjadłem niezliczoną ilość tych cięleńczych kotlecików w czasach, gdy pracowałem jako kurier. Dziś chce mi się rzygać na samą myśl o cięlecinie. Wiesz czemu? Od dawna chodziły plotki, że w Wyoming krąży kanibal i porwya dzieci, ale wiesz jak to jest - wszyscy myśleli że to plotki. Do czasu. Chyba w czterdziestym roku ktoś odkrył, że kotleci w motelu w Pine Bluffs nie miały nic wspólnego z cięleciną. Po twojej minie widzę, że wyobrażasz sobie, jaki jest koniec tej historii?



SIG-Sauer P229

Nabój: 9mm Luger / .40 S&W / .357 SIG
Pojemność magazynka: 20/ 15/ 13/ 10 (9mm) 12/ 10 (.40/ .357)
Reguły specjalne: Celny, Dobra amunicja
 Poręczny, Szybkie przeładowanie
Cena: 70 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 30%



Tym SIGiem, my Amerykanie osobiście możemy się chwalić. Jest to jedyny SIG który powstał w naszych rodzimych zakładach SIGARMS - co z tego, że należał on do koncernu SIG-Sauera. Spore zdziwienie wywołała informacja, że P229 ma strzelać starą dziewiątką. Po co robić pistolet praktycznie identyczny z poprzednim? Na szczęście po roku ukazała się wersja na nabój .40 S&W a po nim przyszła kolej na inny silny nabój: .357 SIG. Do tego w P229 po raz pierwszy zastosowano całkowicie stalowy szkielet i zamek, oczywiście w wersji na silniejsze naboje. „Dziewiątce” nie przeszkadzało aluminium, choć zapewne zdolny rusznikarz mógłby wymienić te elementy. Tylko po co? Nie lepiej już załatwić sobie P229 na silniejszą amunicję? Wszystkie P229 na .40 S&W i .357 SIG noszą oznaczenie SL. Poza tym SIGARMS musiał bardzo polubić swój wyrób bo powstało wiele dziwnych kolekcjonerskich P229. Jeden z moich kumpi łączył z słodkim pomarańczowym P229 z wymalowanym smokiem na zamku. Jak widać, przedwojenni producenci uzbrojenia też mieli fantazję.

SIG-Sauer P239

Nabój: 9mm Luger / .40 S&W / .357 SIG
Pojemność magazynka: 8 (9mm) 7 (.40/ .357)
Reguły specjalne: Bardzo poręczny, Celny,
 Dobra amunicja, Szybkie przeładowanie
Cena: 45 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 10%



Część ludzi nadal narzekała, że P228 i 229 mimo kompaktowych rozmiarów jest za duży. Efektem tego marudzenia był P239. Pistolet ten byłby ewenementem wśród innych SIGów gdyby nie najmłodszy członek tej rodziny. P239 nie ma pary. Żaden inny SIG nie jest jego odmianą ani on nie jest wariacją żadnego innego. Ma zupełnie inną konstrukcję a jego mechanizm to mieszanka poprzednich modeli, na szczęście udana. P239 poznasz przede wszystkim przez zaokrąglony kabłąk spustu. W poprzednich ani kolejnych SIGach podobny kształt kabłąka się nie pojawił. P239, tak samo jak Glock 26 i 27, wykorzystał niesamowite zapotrzebowanie na małe subkompaktowe pistolety, choć oczywiście był już nieco spóźniony w stosunku do Glocka. Tak samo jak P229 najnowszym dziecku SIG-Sauera kalibry .40 S&W i .357 SIG mają stalowy zamek i szkielet.

SIG-Sauer P245

Nabój: .45 APC
Pojemność magazynka: 6
Reguły specjalne: Bardzo poręczny, Celny,
 Dobra amunicja, Szybkie przeładowanie
Cena: 60 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 20%



Ponieważ poprzednie SIGi były bardzo popularne, ktoś stwierdził, że może ponownie zrobimy wersję na nabój .45 APC. Taka wersja istniała wieki temu, gdy powstał P220. P245 bazuje na konstrukcji P228, jest jednak od niego węższy. Nie korzysta bowiem z dwurzędowego magazynka. No i tak samo jak dwa poprzednie modele ma stalową konstrukcję. Tutaj w Stanach musiał być to dość popularny pistolet, bo dziś wielu gości widuje właśnie z P245 w kabinie.

**SIG-Sauer P250 DC****Nabój:** 9mm Luger**Pojemność magazynka:** 15**Reguły specjalne:** Celny, Dobra amunicja

Poręczny, Szybkie przeładowanie, Twardy spust

Cena: 50 gambli**DOSTĘPNOŚĆ:** 35%

Zapewne zaciekawiły Cię te dwie tajemnicze literki koło numeru broni? Już wyjaśniam o co chodzi. DC oznacza Defense Concept czyli broń o przeznaczeniu defensywnym. O to nie mniej więcej chodziło jej twórcom. Cóż, znam przynajmniej trzech gości, którzy wcale nie używają tej broni tylko do obrony i prawdę mówiąc zupełnie nie wiem, co takiego jest w tym pistolecie, że miałyby się jakoś szczególnie lepiej nadawać do tego celu, niż inne gnaty. W każdym razie, pierwszą rzeczą, jaka rzuca się w oczy, jest polimerowy szkielet - coś co do tej pory w innych SIGach się nie zdarzyło. No cóż kiedyś musi być ten pierwszy raz. Dzięki temu pistoletowi SIG-Sauer wreszcie dołączył do reszty firm produkujących broń nie tylko z metalu, a przynajmniej jeśli chodzi o gigantów takich jak Glock, Walther czy Beretta. Polimerowy szkielet jest doskonale wyprofilowany, świetnie leży w dłoni tak, jak każdy inny SIG. Niema problemów z używaniem go przez strzelców leworęcznych. Oczywiście jak na nowoczesną i przystosowaną głównie dla służb mundurowych broń, ma szynę Picatinny, więc co wymyśliłś to do niego zamontujesz, choć daruj sobie dodatkową rączkę dla karabinów lub dwunóg. Tak, tak - są takie „wynalazki” stworzone w zupełnie niewiadomym celu... Po co komu dwunóg w pistolecie? Z broni jak zwykle da się prowadzić bardzo celny ogień, choć z racji używanego przez P250 mechanizmu spustowego radzę ci używać obu rąk. Strzelanie z jednej może być początkowo trochę kłopotliwe chyba, że masz krzepę. Do tego aby ułatwić strzelcowi orientację w tym ile mu jeszcze w magu amunicji zostało przez umieszczenie z tyłu magazynka otworów aby mógł zobaczyć ile jeszcze z piętnastu pestek siedzi w środku. Wtedy to dbali o komfort, nie?

SIG550 / 551 / 552

Wymagana Budowa: 12

Nabój: 5,56x45mm NATO**Magazynek:** 20 / 30 naboł**Szybkostrzelność:** 6 (2)**Reguły specjalne:** Celny (SIG550),

Niecelny (SIG552), Niezawodny,

Poręczny (SIG552)

Cena: 80 gambli (SIG552 110 gambli)**DOSTĘPNOŚĆ:** 25% (SIG552 10%)

Glock robił świetne pistolety, ale za karabiny się nie próbował brać. Szwajcarzy za to potrzebowali dobrej broni dla swojej armii i komu mieli zlecić jej opracowanie, jak nie swojej, rodzimej firmie zbrojeniowej? Zapewne nie kojarzyłeś dotąd SIGARMS z bronią długą? No to teraz to się zmieni. Choć pokazać Ci bardzo dobry karabinek automatyczny walący naszą ulubioną amunicją 5,56mm. SIG występuje w trzech podstawowych wersjach - 550 to zwykły karabinek szturmowy, a pozostałe dwie wersje to skrócone modele. Karabinek SIG550 posiada zamykany regulator gazowy, co umożliwia wyrzeliwanie nasadkowych granatów z lufy. Nie wiem, skąd je wytrząsniesz, te granaty nasadkowe, ale wspominać Ci o tym na wypadek, gdyby jednak jakiś wpadł ci w ręce. Co ciekawe, większość modeli tego karabinku strzela tylko ogniem pojedynczym i ciągiem, ale spotykane są czasem przerobione fabrycznie, które posiadają też opcję trój-nabojowej serii. Kolba w tej broni wykonana jest z tworzyw sztucznych i jest pusta w środku. Możesz ją łatwo złożyć na bok, jak w G36C. Drugi model - SIG551 to po prostu wersja ze skróconą lufą, przez co nie możliwe jest użycie granatów nasadkowych. Jeśli natrafisz na model SWAT tego karabinku, będzie wyposażony w szereg szyn picatinny pod montaż akcesoriów różnej maści - ten model kosztuje o 20 gambli więcej. Najkrótszy model to SIG552, który po złożeniu kolby na bok ma tylko 50 cm długości, a więc tyle, co pistolet maszynowy. Niestety traci na celności względem dłuższych wersji. Oryginalnie karabinki te przystosowane są do montażu specjalnej lunety o powiększeniu 4x, ale zdarzają się modele z górną szyną picatinny, do której zamontujesz dowolny celownik lub kolimator. Niby nie szczególnie rewolucyjnego w tej broni nie ma, ale jest to karabinek porządny i niezawodny i strzela dość łatwą do zdobycia amunicją, a to się w dzisiejszych czasach liczy.

Kałas i jego kuzyni, czyli: bracia Rosjanie

Poznaj Saszę, Sasza pochodzi z Kaukazu i był kiedyś czeczeńskim bojownikiem, wiesz? Nie wierzysz? Kurcze, no dobra, masz rację, Kaukaz nie leży w Stanach, nawet przed wojną nie leżał. To taki nasz żarcik, wielu gości się nabiera. Szukają potem Czeczenii gdzieś na środku Teksasu, hehe. W każdym razie Sasza, a w zasadzie to jego przodkowie, przywieźli do kraju trochę sympatycznych zabawek z Rosji. Za ich czasów, to jeszcze się nazywało Związek Radziecki, czy jakoś tak. Ja jednak nie o historii, tylko o tych zabawkach chcę mówić. Tak się składa że mam tu tego trochę i mogę ci co nieco zaprezentować. To jak? Posłuchasz? Fajnie. Może nawet coś kupisz.

AK-74

Wymagana Budowa: 12

Nabój: 5,45×39mm

Magazynek: 30 naboji

Szybkostrzelność: 6 (2)

Reguły specjalne: Niezawodny - nie zaczyna się

Cena: 95 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 15%



Kałas niejedną ma twarz - jego różnych wersji i modyfikacji jest chyba z milion. No bo, jak broń, która powstała ponad 100 lat temu mogła się nie zmieniać? Świetna konstrukcja świetną konstrukcją, ale wszystko się starzeje, a ludzie wciąż dążą do doskonałości... Ale dość tej filozofii. Ruscy szybko wprowadzili ulepszenia i tak powstał AKM - walczy tą samą amunicją, co AK-47, czyli 7,62×39mm, ale ulepszony. Jest zasadniczo lżejszy i mniej toporny. Tych Kałachów jest najwięcej ze wszystkich. Potem my, Amerykanie, wymyśliliśmy nabój 5,56mm i nagle Rosjanie zechcieli mieć swój nabój małokalibrowy. I tak opracowali 5,45mm a potem szybko dorobili nowego Kałacha. Tak powstał AK-74. Wiesz, w zasadzie to niewiele różni się on od AKM, tak samo, jak on, ma celownik nastawny do 1000 metrów, więc dalej o 200 metrów, niż zwykły AK-47. Jednak to wszystko to nic. Główną zmianą w AK-74 jest dodany na końcu lufy kompensator podrzutu, który zwiększa zasadniczo celność, zwłaszcza, jeśli walisz ogniem ciągłym. Aha, późniejsze partie AK-74 miały już kolbę i przedni uchwyt z tworzywa, tak, jak i plastikowe magazynki.

AKS-74U

Wymagana Budowa: 10

Nabój: 5,45×39mm

Magazynek: 30 naboji

Szybkostrzelność: 6 (2)

Reguły specjalne: Poręczny, Niecelny,

Niezawodny - nie zaczyna się, Bardzo niecelny

(powyżej 100 metrów) Zasięg jak dla pistoletów maszynowych,

Cena: 100 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 5%



A teraz coś dla miłośników subkarabinków. AKS-74U to właśnie subkarabinek. Litera „U” na końcu oznacza właśnie „skrócony”. Broń ta, jak widzisz, jest bardzo poręczna i kompaktowa, ma też składaną kolbę o najprostszej możliwej, chyba, konstrukcji. Nie masz jednak co marzyć o tym, aby rosyjska broń była naprawdę ergonomiczna - to nadal Kałas, tylko, że bardzo krótki. A więc ma dość znaczny podrzut i nie jest to broń celna w żadnym wypadku. nadaje się za to świetnie do walki wśród ruin, gdzie nie musisz strzelać na 300 metrów, a ponadto AKS-74U można łatwo schować czy przewozić w samochodzie.

Niecelny ogień ciągły z AK-47: strzelałeś kiedyś serią z Kałasza? Nie? Ja tak. I powiem Ci, że to żadna frajda. Huk taki, że przez 10 minut jesteś głuchy, błysk wali po oczach a broń kopie w bark jak dżiki koń. A do tego w nic do cholery nie trafisz... Cóż, Rosjanie nie przejmowali się zbyt mocno ergonomią, robioną przez siebie broni, ani nawet zbyt celnością. Sasza mówi, że w jego ojczyźnie ludzie bardziej cenią sobie niezawodność, niż precyzję... Dlatego gdy walisz ogniem ciągłym z AK-47, pogódź się z tym, że broń staje się **Niecelna**. Dzięki kompensatorowi podrzutu, wszystkie modele Kałasza, oprócz AKM i AK, nie są niecelne w ogniu ciągłym.



AK-107 / AK-108

Wymagana Budowa: 12

Nabój: 5,45x39 mm / 5,56x45mm NATO**Magazynek:** 30 naboł**Szybkostrzelność:** 6 (2)**Reguły specjalne:** Celny (ogień pojedynczy)

Nieawodny - nie zaczyna się,

Cena: 85 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 20%

Mimo wprowadzanych ulepszeń, Rosjanie nadal mieli problemy z niecelnością swoich Kałaszy. Nie pomagało zmniejszanie wagi elementów broni, ani kompensator podrzutu, a nawet mniejszy nabój 5,45mm. Wreszcie wymyślili, że część gazów wylotowych mogłoby posłużyć do zmniejszenia odrzutu i tak powstał Kałach z podwójnym tłokiem gazowym. Jeden przeładowuje broń, a drugi przesuwają się w odwrotny kierunku, jako przeciwwaga dla pierwszego. Fajne, nie? A jeszcze lepsze jest to, że to naprawdę działa! Wyobraź sobie teraz takie cudeńko: prawdziwy Kałasznikow, niezawodny, solidny a do tego jeszcze celny i nie wybijający barku podczas strzelania serią! Żyć i nie umierać, no nie? Są dwie wersje tego karabinka: na 5,45x39mm i na nasz rodzimy 5,56mm. Rusey produkowali tą broń na eksport, na rynki cywilne, więc znajdziesz tego całkiem sporo. Aha, model AK-108 strzela powszechnie dostępnym nabojem 5,56mm, więc radzę Ci się w ten model właśnie zaopatrzyć.

PKM

Wymagana Budowa: 15

Nabój: 7,62x54R**Magazynek:** 100 / 200 naboł**Szybkostrzelność:** 6 (2)**Reguły specjalne:** Nieawodny - nie zaczyna się**Cena:** 120 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 5%

No dobra, teraz pokażę Ci coś nieco większego. Chodzi rzecz jasna o kaem, a co ty myślałeś? PKM to karabin maszynowy stworzony przez znanego Ci już dobrze pana Kałasznikowa. Za najlepszą rekomendację tego kaemu mogłoby to wystarczyć, ale dodam, że Sasza uważa, że najlepszym dziełem Kałasznikowa nie był karabinek AK, tylko właśnie PKM. Zaskoczony? Ja też byłem. I wiesz co? Ten kaem rzeczywiście jest niewyobrażalnie solidny i absolutnie niezawodny. A do tego dość celny, jak na ten typ broni i jak na rosyjski sprzęt, hehe. Zależnie od potrzeby, możesz używać dwóch rodzajów skrzyniek na amunicję - małej na 100 naboł, którą podpinasz pod kaem, jeśli chcesz biegać z nim, lub dużą na 200 naboł, którą kładziesz obok kaemu - gdy chcesz gdzieś urządzić stacjonarne stanowisko ogniowe. Jedyną wadą tej broni jest to, że używa rzadkiego u nas rodzaju amunicji.

Sajga-12

Wymagana Budowa: 14

Nabój: 12 guage**Magazynek:** 8 naboł**Szybkostrzelność:** 3 (1)**Reguły specjalne:** Nieawodny - nie zaczyna się**Cena:** 80 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 15%

Rusey to musieli strasznie lubić swoje Kałachy, dlaczego? No bo inaczej nie zbudowali by strzelby automatycznej bazującej na jego budowie, nie? Chyba, że zwyczajnie nie są w stanie nic innego wymyślić, ale to już inna historia. Wracając do Sajgi: ta broń - podobnie jak Pancor Jackhammer lub USAS-12 - służy do hurtowego rozdawania śrucin wszystkim frajerom, którzy ci się nawiną pod lufę i nie będą spierdalać jak najszybciej. Sasza twierdzi nawet, że przed ogniem z tej spławy nie uratuje Cię nawet lekka kamizelka, ani karoseria pojazdu. Nie wiem czy to prawda, bo jakoś żal mi było walić do jakiejś kamizelki, a swojego Cadillaca też lubię. Do tego, jak to przystało na broń na bazie kałacha, Sajga za nic w świecie się nie zatnie. Chyba, że włożysz paluch w wyrzutnik husek, albo pomylisz naboje gauge ze szminkami. Tylko nie wiem, skąd, do cholery, miałbyś wytrzasnąć szminki. Na koniec dodam, że Sajga ma składaną kolbę z gumową stopką na końcu, która zmniejszy ból ramienia po strzale. Fajnie, że rusey o tym pomyśleli, bo dbałość o ergonomię to u nich prawdziwa rzadkość.

Bizon

Wymagana Budowa: 15

Nabój: 9mm Luger / 9mm Makarow /
9mm Short / 7,62x25mm TT

Magazynek: 53 naboje dla wersji 9x19mm
64 naboje dla wersji 9x18mm i 9x17mm
45 naboje dla wersji na 7,62x25mm TT

Szybkostrzelność: 6 (2)

Reguły specjalne: Niezawodny, Poręczny

Cena: 75 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 10%



No dobra, jeśli AKS-74U budzi twoje mieszane uczucia, mam dla Ciebie prawdziwy, normalny pistolet maszynowy. Ta broń nie jest zbyt znana, a bizon kojarzy Ci się pewnie z taką dziką krową, nie? Tymczasem to bardzo ciekawy pistolet maszynowy. To, co widzisz pod lufą, to wcale nie jest latarka taktyczna, tylko magazynek cylindryczny mieszczący aż 53 naboje. Nieźle, nie? Cholera, też nie wiem, czemu akurat 53, a nie 50, ale może te 3 pestki akurat uratują Ci kiedyś życie, więc nie wybrzydzaj. A jeśli ci się nie podoba, to poluj na inne wersje Bizona. Istnieją modele na amunicję 7,62x25mm (Bizon-2-07), czyli tą od pistoletu TT z magazynkiem na 45 naboje. Są także Bizony na inne dziwne naboje, choć tych innych nie radzę Ci szukać, bo bardzo trudno będzie Ci znaleźć do nich amunicję. Mowa tutaj o Bizonie-2-02 używającym naboju 9x17mm Short, czy .380 ACP, jeśli wolisz, oraz o Bizonie-2, który wali nabojem Makarowa, czyli 9x18mm. To dziwne ruskie wynalazki, więc wiesz. Aha, jakbyś się zastanawiał, to trzymając ta broń, łap za magazynek - nic się nie bój, nie urwie się, ani nie wypadnie - w tej broni magazynek pełni rolę przedniego chwytu. Ot, taki zmyślny patent.

AKU-94

Wymagana Budowa: 13

Nabój: 7,62x39mm

Magazynek: 30 naboje

Szybkostrzelność: 6 (2)

Reguły specjalne: Tylko dla praworęcznych,
Twardy spust, Wolne przeładowanie, Zmniejsza
Stopień niezawodności AK o 1 poziom

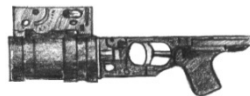
Cena: 50 gambli **DOSTĘPNOŚĆ:** 5%



Wyobraź sobie, że nasi sprytni rodacy tak lubili system bull-pup, że znaleźli się nawet tacy goście, którzy opracowali specjalną konwersję do AK zamieniającą ten karabinek w układ bezkolbowy. Szaleństwo, nie? Sasza też się z tego śmieje, niemal spadł ze stołka jak mu to pokazałem. A jednak to prawda - jeśli też jesteś fanem broni w systemie bull-pup, to polecam Tobie zestaw o nazwie AKU-94 produkowany przez firmę o tajemniczej nazwie K-VAR. Pal licha firmę i jej nazwę, ale wyobraź sobie, że po przerobce twój AK będzie krótszy o całe 25 centymetrów i lżejszy o jakieś pół kilo! Usuwasz kolbę, uchwyt pistoletowy, okładziny łoża i rury gazowej oraz przyrządy celownicze z oryginału i montujesz zamiast tego wszystkiego 19 ślicznych części z gotowej konwersji. Zestaw składa się z nowego uchwytu pistoletowego montowanego przed gniazdem magazynka, stopki kolby, nakładki z aluminium na rurę gazową i korpus z ażurowymi wycięciami, muszki w szczerbinki oraz najważniejszego i najbardziej pretensjonalnego elementu - wyprofilowanego drutu stalowego łączącego oryginalny spust z nowym, należącym do konwersji. Takie rozwiązanie powoduje niestety, że spust jest bardzo twardy i musisz mieć silne palce aby strzelać z AKU-94. Z racji umiejscowienia okna wyrzutu łusek z prawej strony korpusu, który tutaj znajduje się tuż przy policzku, z konwersji mogą korzystać tylko praworęczni strzelcy - przykro mi. Chyba, że lubisz połykać gorące łuski podczas strzelania. Sporo trudności może też sprawić Ci manipulowanie przełącznikiem trybu ognia i dźwignią przeładowania, które również są po prawej stronie korpusu. Z racji wymienionych już wad, oraz większej zawodności przerobionej broni, mam poważne wątpliwości, czy warto łądować w swoje AK dodatkowe pięćdziesiąt gambli, czy nie lepiej kupić sobie po prostu Steyr'a AUG. Mam tu jednego na zbyciu, więc może weźmiesz go zamiast tej śmiesznej konwersji?



GP-25 / GP-30

Nabój: Granat 40mm VOG**Reguły specjalne:** Niecelny, Niezawodny,
Jednostrzałowy, Zwiększa Wymaganą Budowę o 1**Cena:** 100 gambli**DOSTĘPNOŚĆ:** 5%

Cóż, naszego rodzimego granatnika M203, ani M320 pod karabinek AK nie podłączysz, chyba, że jesteś popapranym psycholem i go, nie wiem - przyspawasz, albo coś. Na szczęście Rosjanie mieli swój granatnik podwieszany - GP-25, popularnie nazywany „Kastlor”. Co ciekawe, ładowany jest od przodu - wsuwasz ostrożnie granat, aż nie „zaskoczy”. Aby go wyjąć, musisz nacisnąć taki mały przycisk z boku - broń boże nie spust! Celownik ma dwie nastawy - białe oznaczenia dla strzałów na wprost po płaskiej trajektorii i czerwona podziałka, jeśli chcesz strzelić po stromym torze, niczym z moździerza. Nowszy model - GP-30, nazywany „Obówka”, jest lepszy od starszego modelu, a z wyglądu odróżnisz go tylko po 4, a nie 3 pierścieniach wzmacniających lufę.

Magazynki do AK

Standardowy mag do Kałacha mieści 30 pestek, jednak sam przyznasz, że to niewiele. Rosjanie też to zauważyli i stworzyli kilka większych magazynków. Pierwsze dwa to łukowe magi, jeden na 40 naboí jest tylko trochę dłuższy od zwykłego. Drugi za to mieści 100 naboí i jest strasznie długi - tak długi, że aż dosięga do końca lufy AK! Ma nawet specjalny zaczep, aby go o nią podwiesić. Rosjanie to ale mieli pomysły. Poza nimi jest jeszcze magazynek bębnowy na 75 naboí, oraz jego większy brat - na 120 sztuk amunicji. Robi wrażenie, nie? My, Amerykanie, o dziwo też wyprodukowaliśmy swój, przedłużony magazynek łukowy do AK - mieści 50 naboí i jest łatwiejszy do znalezienia, niż ten rosyjski na 40. Powiem ci jedno z tym magiem na 50 naboí to dopiero się robi z kałacha bananowa spluwa, nie sądzisz?

Pojemność: 40 / 50 / 75 / 100 / 120 naboí**Reguły specjalne:** 75, 100 i 120 naboíowy magazynek zwiększa o 2 Wymaganą Budowę broni**Cena:** 15 / 25 / 35 / 45 / 55 gambli**DOSTĘPNOŚĆ:** 10% / 15% / 5% / 5% / 5%

Do niedawna żyli w miasteczku tacy dwaj bracia, sympatyczni kolesie - wszyscy ich lubili, bo byli tak głupi, że aż śmieszni, ludzie nabijali się z nich co nie miara. Nazywali się Brendan i Willy. Powstała cała seria dowcipów o Brendanie i Willym. Tydzień temu Brendan zginął. A było to tak. Kupił sobie nową kamizelkę kuloodporną od wędrownego sprzedawcy i postanowili ją z Willym przetestować. Willy wziął swojego Kałasa, Brendan kamizelkę i poszli na pustynię. Brendan stanął i podniósł kamizelkę wysoko nad głowę, a Willy wymierzył z AK, strzelił i... spudłował. No więc zmniejszyli dystans, co faktycznie poprawiło celność Willy'ego - trafił... w głowę Brendana.



Opis reguł specjalnych:

Bardzo celny - dodaj **2** do **Zręczności**, mając tak celną broń możesz mi wierzyć ale na amunicji na pewno znacznie zaoszczędzisz, aż żal mi tych co ci na drodze staną

Bardzo mały - z racji na swej naprawdę drobne wymiary, broń ta możesz łatwo ukryć i aby ktoś ją zobaczył, musi zdać test Przeszukiwania.

Bardzo niecelny - odejmij **2** od **Zręczności** strzelając z tej broni, coś czuje, że miałbyś problemy trafić nią nawet z przyłożenia

Bardzo wolne ładowanie - wymiana magazynka w tej broni trwa bardzo długo, bo aż **3 tury**, normalnie pochłastać się można

Budzi respekt - Mając tą broń w łapie możesz śmiać się z frajera po drugiej stronie lufy. Gdy stosujesz regułę *Najpierw spojrz mi w oczy*, PT testu Niezłomności twojego przeciwnika wzrasta o 1.

Celny - dodaj **1** do **Zręczności** podczas testu strzelania, twój wrogość, aż srają ze strachu w gacie

Cholernie celny - dodaj **3**, z tak celną pukawką żaden z twoich przeciwników nie będzie za daleko

Dobra amunicja - jeśli nie załadujesz do tej giwery amunicji przedwojennej, zwiększ o 1 stopień zawodności tej broni

Jednostrzałowy - po każdym strzale musisz ręcznie włożyć nowy nabój do komory i przeładować broń, co trwa **3 segmenty**

Niecelny - odejmij **1**, mając tą spluwę bałbym się strzelać do stodoły w 10 metrów

Nieporęczny - analogicznie, nie ukryjesz tej broni, a ponadto jej dobycie i złożenie się do strzału zajmuje o **1 segment więcej** czasu

Niezawodny - widać zastanowiłeś się trochę podczas kupna tej zabawki, ta broń zaczyna się tylko, gdy wyrzucisz „**20**” i wyniki **15-20** na drugiej kości.

Niezawodny - nie zaczyna się - cholera aż sam ci zazdroszczę twoja broń zaczyna się tylko, gdy na DWUCH kostkach wypadnie „**20**”

Poręczny - broń jest niewidoczna jeśli nie zostaniesz przeszukany, a ponadto jej dobycie trwa **1 segment krócej** zajeżdżenie, nie?

Rynek cywilny - tą broń opracowano tylko i wyłącznie z myślą o rynku cywilnym, zapomnij o strzelaniu z niej serią albo ogniem ciągłym, nieźla lipa co, nie?

Twardy spust - broń ma bardzo twardy spust wymagający dużej siły, aby wystrzelić. Przy pierwszym strzale w serii albo każdym pojedynczym strzale masz utrudnienia **-1** od szansy trafienia

zasada ta dotyczy też każdego pistoletu w systemie DA (double action) przy pierwszym strzale.

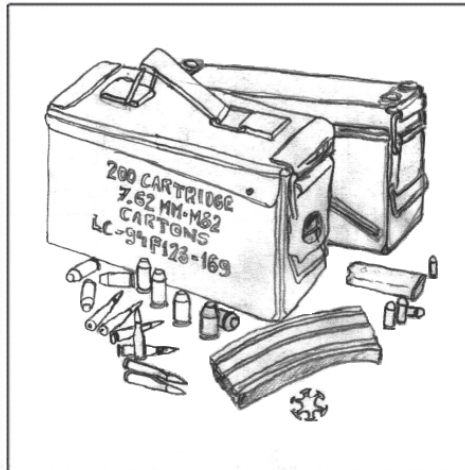
Wolne ładowanie - z jakiegoś powodu zmiana magazynka w tej broni trwa o **1 segment dłużej**, niż w innej broni tego samego typu, by to szlag

Wolne ładowanie (bębenek) - po wystrzeleniu wszystkich kul musisz otworzyć bębenek i wybić puste kulki, co zajmuje **2 segmenty**, a potem załadować do bębena nowe naboje jeden po drugim, co trwa **1 segment** na każdy nabój. Na końcu zamykasz bębenek, co, na twoje szczęście, nie kosztuje już segmentów. Dla 6-strzałowego rewolweru załadowanie będzie trwało więc **8 segmentów**.

Zamek czterotaktowy - po każdym strzale musisz przeładować ręcznie broń co zajmuje **2 segmenty**, co za niefart

Zawodny - nie masz szczęścia do broni, kto ci wcisnął ten szmeln. Zaczyna się, gdy wypadnie na kostce „**20**”.

Wiesz, że to nasze miasteczko jest stolicą rodeo dla naszego Stanu? A myślałeś, że co niby oglądamy z trybun wznoszących się w centrum? Walki skorpionów? Turniej bierok? Nie żartuj, że nie wiedziałeś? Ach, szkoda, że nie odwiedziłeś nas podczas rodeo. Zobaczyłbyś prawdziwych mężczyzn i prawdziwą, amerykańską rozrywkę. Że co? Hiszpania? Pluję na Hiszpanię. Wszystko, co dobre, jest amerykańskie i basta! Chociaż rodeo to sport dla prawdziwych mężczyzn, to jest taka jedna babka, Susie, która też bierze udział w zawodach. Wszyscy się bardzo podniecają, jak tylko pojawia się na arenie, aczkolwiek, ujeżdżacz z niej żaden, bez skojarzeń, zboczeń, hehe. Za to jest na co popatrzeć. Susie bez wątpienia jest najatrakcyjniejszą zawodniczką naszego rodeo i to nie dlatego, że jest jedną dziewczyną, która ma tyle odwagi i siły przebicia, żeby mierzyć się z facetami. Susie jest po prostu cholernie dobrą sztuką. Kiedy ją widzę, mam wrażenie, jakbym patrzył na kobietę sprzed wojny, tak jest dobrze zbudowana i tak zdrowo wygląda. Cholera, może w istocie byłem za mały, żeby dobrze pamiętać, jak wyglądały przedwojenne kobiety, ale Susie jest jak żywcem wyjęta z tych przydrożnych billboardów reklamujących Marlboro, albo Coca-Colę. No wiesz, wysoka, zgrabne nogi, rozkołysane biodra, dwie krągłości napinające koszulkę, rozwiane, czarne włosy, jak u Hiszpanki... Dobra, starczy, że zaraz zaczniesz się ślinić. No po prostu Susie jest najlepszą sztuką, jeśli nie w całym Stanie, to w naszym hrabstwie. Wiesz, raz nawet udało mi się wyciągnąć ją na przejażdżkę do Amarillo i można powiedzieć, że była to randka, ale wypuściłem ją z rąk, zupełnie nie pamiętam już, jak to się stało, że się potem nie spotykaliśmy. Randka była wystrzałowa, jakby co. Po prostu jakos nam się nie ułożyło, do cholery. I wiesz co jeszcze? Ponoć Susie z nikim nie była dłużej, widywano ją z szeryfem, z jednym lekarzem, generalnie mogłaby mieć każdego majątnego faceta, jakiego by zechciała, ale jak na razie wszystko wskazuje na to, że jej jedyną miłością jest rodeo.



MAGAZYN AMUNICJI

.22 LR; .225 Winchester; .256 Winchester Magnum; .260 Howell; .30 American; .303 Savage; .308 Winchester; .320 Howell; .32 ACP; .312 Express; .338-06 Improved; .338 Lapua Magnum; .340 Howell; .356 Winchester; .358 Norma Magnum; .375 H&H; .376 Steyer; .375 Express; .38 Long Colt; .40 S&W; .416 Alaskan; .45 ACP; .454 Casull; .460 Weatherby; .50 Alaskan; .50 BMG... a wymienięm zaledwie czubek góry lodowej. Gdybym chciał opowiedzieć Ci o każdym, cholernym naboju, jaki wymyślono, życia by mi nie starczyło, ani nawet mój cholerny syn, którego nie mam, by nie zdążył, dlatego opowiem Ci tylko o tych najpopularniejszych...



Magazyn amunicji

Witaj w moim magazynie, jestem Carl. Pewnie o mnie słyszałeś? Mówią o mnie różne rzeczy, nawet, że umiem po dźwięku toczącego się po stole naboju rozpoznać jego kaliber, ale to lekka przesada, stary. Owszem, znam się na broni i amunicji, ale nie mam zmutowanych uszu. To na wypadek, jakbyś miał wątpliwości co do mojego pochodzenia. Ale dajmy spokój plotkom i przejdźmy do konkretów. Słyszałem już, że jesteś zaopatrzeniowcem jakiejś firmy kurierskiej, prawda? A widzisz, tutaj u nas szybko się wiadomości rozchodzą. Dlatego czekałem już na Ciebie i mam tu nawet flaszkę whiskey. No to wypijmy za udany interes! No dobrze... szukasz amunicji dla waszych ludzi, tak? To oczywiście, że każdy transport, nawet facet na motocyklu wiozący listy, potrzebuje

eskorty. Taki już jest ten podły świat. Ech... w porządku, popatrzmy, co mogę Ci zaoferować...

Nabój naboje nie równy

Wiesz zapewne, że najważniejsze jest to, jakim nabojem strzelasz, nie? To od niego będzie zależeć, czy rozwalisz frajera, który cię napadnie, czy facet tylko jęknie, po czym wstanie i odpowie ogniem. Ważny jest nie tylko kaliber pocisku, ale też jego masa, kształt, konstrukcja, ilość ładunku prochowego. Taki 7,62 do Kałacha to malutki kurdupeł w porównaniu do 7,62 do M14. Ten pierwszy ma łuskę długą na 39 mm, a ten drugi na 5 centymetrów. Mieści więcej prochu a i pocisk jest dłuższy i cięższy. Widzisz, niby kaliber ten sam, a jednak naboje te znacząco się różnią, nie?

Statystyki amunicji: w konwencji koloru OLÓW obrażenia zadawane przez broń zależą od rodzaju naboju jakimi ta broń strzela. Nie ma już prostej reguły, że pistolety zdają rany Lekkie, a karabiny Ciężkie. Nie jest to jednak wcale trudne ani skomplikowane. Każdy nabój opisany jest trzema współczynnikami:

Penetracja - mieści się w granicach 0,5-12 punktów. **Penetracja** działa nieco inaczej, niż dawne **Punkty Przebicia**. Aby kula przebiła kamizelkę, musi mieć **Penetrację** minimum o 0,5 pkt. wyższą, niż **Punkty Pancerza** noszonej przez trafionego kamizelki.

Obrażenia - nowy współczynnik, który dawniej zależał od rodzaju giwery. Teraz zależy od pocisku i nie krzyżuj się. **Obrażenia** wpiwają na trudność testu **Odporności na ból** po trafieniu, oraz na wielkość krwawienia.

Rozrzut - nowy współczynnik amunicji. Obrazuje on właściwości balistyczne pocisku. Im wyższa liczba, tym GORSZA celność pocisku, bowiem wartość Rozrzutu jest dodawana do utrudnień przy teście strzelania, gdy strzela się na dystans większy, niż: 30 metrów dla pistoletów, 75 metrów dla peemów, 150 metrów dla karabinków, 300 metrów dla karabinów i karabinów maszynowych.

Amunicja pistoletowa i rewolwerowa

Rozrzut: co 30 lub 75 metrów

Zacznijmy od naboju do broni krótkiej. Naboje pistoletowe cechuje niska prędkość, niewielka energia (w większości wypadków) i spory kaliber. Amunicja ta najczęściej występuje pod postacią naboju z pociskiem o miękkim rdzeniu bez płaszcza, które odkształcają się na celu i nie rykoszetują. Są jednak też naboje pistoletowe JHP, HP, czy JSP. Te pociski zachowują się nieco inaczej, niż typowe oznaczone zwykle słowem „ball”, ale o tym opowiem Ci na samym końcu...

9x19mm Luger (i inne 9mm)

Rozrzut: 2

Penetracja: 2 (3 wystrzelony pistoletów maszynowych) (1)

Obrażenia: +1 (-)

Cena: 2 gamble (1 gamble za .380 ACP) **DOSTĘPNOŚĆ:** 40%



Stary - zajrzyj do skrzyneczki. Pierwszy nabój z lewej strony to właśnie słynna „dziewiątka”, którą Europejczycy podobno nazywają Parabellum. To bodajże najpopularniejszy i najpowszechniej używany nabój pistoletowy na świecie - przed i po wojnie. Pistolety nim strzelające nazywano „cudownymi dziewiątkami” i nie było firmy która nie miałaby w swojej ofercie pistoletu na ten nabój. Niektórzy narzekają na niezbyt zachwycające osiągi tego naboju, ale nie jest to nabój do rusznicy przeciwpancernej a do broni osobistej, nie? Aha, czasem możesz napotkać ruski nabój 9x18mm Makarowa i nabój .380 ACP, lub, jeśli wolisz, 9x17mm Short. Naboje te są niemal dwukrotnie słabsze od klasycznej „parabelki”, dlatego zastosuj wobec nich statystyki z nawiasów.

**.40 S&W**

Rozrzut: 2

Penetracja: 2,5
Obrażenia: +1
Cena: 2 gamble

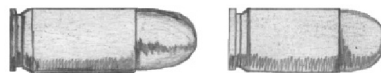
DOSTĘPNOŚĆ: 50%

Ten nabój jest bardzo lubiany w Stanach. Czytałem o nim co nieco w przedwojennym magazynie o broni. Powstanie tego naboju wiąże się z FBI, które dążyło do stworzenia naboju skuteczniejszego od 9mm, który nie sprawdzał się często w akcji. Bywało tak, że postrzelony śmiertelnie nabojem 9mm bandyta nadal strzelał do agentów. Dlatego powstał nabój 10mm Auto, ale odkryto że za bardzo on kopie i powoduje za duży odrzut broni. Skrócono więc łuskę i zmniejszono ilość prochu i tak powstał .40 S&W.

.45 ACP i .45 GAP

Rozrzut: 2

Penetracja: 2
Obrażenia: +2
Cena: 3 gamble

DOSTĘPNOŚĆ: 40%

Ten nabój to też klasyk. Stworzono go na potrzeby armii ponad 100 lat temu, gdy okazało się, że członkowie jakiegoś egzotycznego plemienia postrzeleni z „dziewiątek” zwyczajnie sobie wstają i walczą dalej. Powstał wtedy nowy pistolet i nabój za jednym razem i okazało się to strzałem w dziesiątkę. .45 Auto Colt Pistol to naprawdę mocny nabój. Mam kumpla, który oberwał kiedyś z czterdziestki piątki w nogę - przez rok chodził o kulach i do dziś powłóczy lewą nogą. A, jeszcze jedna ciekawostka: istnieje nabój .45 Glock Auto Pistol, który ma ten sam kaliber, ale krótszą łuskę. Jak się domyślasz, wali nim niektóre Glocki. Pomimo mniejszych rozmiarów, .45 GAP zachowuje statystyki .45 ACP, fajnie, nie?

.357 Magnum i .38 Special

Rozrzut: 2

.38 Special
Penetracja: 1
Obrażenia: -
Cena: 1 gambel

DOSTĘPNOŚĆ: 50%

.357 Magnum
Penetracja: 2,5
Obrażenia: +2
Cena: 1 gambel

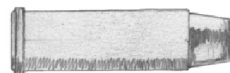
DOSTĘPNOŚĆ: 40%

Te dwa naboje to chyba najpopularniejsza amunicja w całych zaszanych Stanach. To naboje typowo rewolwerowe - znasz kogoś, kto nie trzyma w domu rewolweru, albo dwóch? Dokładnie, nic nie zmieniło się w tej kwestii - przed wojną, też każdy Amerykanin miał rewolwer. Te dwa naboje najczęściej występują w formie JHP, czyli z niepełnym płaszczem. .38 Special został swego czasu nieco podpakowany (powiększono łuskę i wysypano więcej prochu) i tak powstał .357 Magnum. Warto wiedzieć, że naboje te są zamienne i każda broń strzelająca kalibrem .357 może walić też nabojem .38 Special.

.44 Magnum

Rozrzut: 1

Penetracja: 3
Obrażenia: +2
Cena: 2 gamble

DOSTĘPNOŚĆ: 40%

Można by pomyśleć, że Amerykanie mają jakieś kompleksy, obserwując, jak to coraz silniejsze i większe naboje wymyślano w naszym kraju przed wojną. Nabój .44 Magnum to jeden z najsilniejszych naboju pistoletowych, choć nie najmocniejszy - zobaczysz jeszcze gorsze potwory w mojej kolekcji. Tego naboju nie trzeba specjalnie rekomendować - starczy powiedzieć, że wali nim jeden z najpopularniejszych rewolwerów w Stanach i słynny Desert Eagle.



50 Action Express

Rozrzut: 1

Penetracja: 3,5

Obrażenia: +3 (zatrzymany przez kamizelkę powoduje Ciężki Siniak)

Cena: 3 gamble

DOSTĘPNOŚĆ: 20%



Mówiłem, że pokażę Ci jeszcze większe i potężniejsze naboje, prawda? Zatem popatrz sobie na tego olbrzymia. 50 AE to bardzo rzadki nabój - nawet przed wojną nie był zbyt popularny, a to ze względu na kosmiczny odrzut. W końcu w tej gigantycznej łusce mieści się cholerna łyżka prochu! Co do odrzutu, to nie radziłbym Ci strzelać z tej amunicji jeśli nie masz Budowy co najmniej na 13. Inaczej nadwyprężysz sobie nadgarstki.

454 Casull

Rozrzut: 1

Penetracja: 3

Obrażenia: +3 (zatrzymany przez kamizelkę powoduje Ciężki Siniak)

Cena: 5 gambli

DOSTĘPNOŚĆ: 5%



Kurcze, stary, tej amunicji, poza jednym na pokaz to nawet ja nie mam na składzie, poza tym jednym na pokaz. Widziałem ta amunicję w małej ilości gdzieś w Teksasie, ale to było dawno, jeszcze zanim założyłem sklep. To chyba największy nabój pistoletowy, jaki istnieje i nie chciałbym z niego oberwać. Słyszałem, że przed wojną polowano z nim na niedźwiedzie i wydaje mi się, że jest to prawdopodobne - w końcu dziś poluje się nim na mutantów.

44-40 WCF

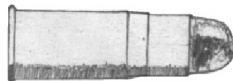
Rozrzut: 1

Penetracja: 3

Obrażenia: +2

Cena: 3 gamble

DOSTĘPNOŚĆ: 10%



To bardzo stary nabój, wręcz historyczny. Co ciekawe, strzelały z niego zarówno rewolwery, jak i karabiny - choćby taki Winchester. Jednakże osiągi tego naboju klasyfikują go zdecydowanie wśród amunicji pistoletowej.

7,62x25mm TT

Rozrzut: 2

Penetracja: 2,5

Obrażenia: -

Cena: 2 gamble

DOSTĘPNOŚĆ: 20%



Niech nie zmyli Cię kaliber tego naboju - co prawda jest to 7,62mm, ale to i tak nabój pistoletowy. Ma ciekawy kształt łuski, przypominający butelkę, dlatego też nazywany „butelkowym”. Sasza ma sporo takich naboii do swojego Tokariewa, ale wspomniał, że kiedyś strzelał nim też legendarny pistolet maszynowy o nazwie Pepesza. Do dziś poluje na tą Pepeszę, jakbyś zdobył gdzieś jakąś, chętnie odkupię. Co do samego 7,62x25mm, to ciekawą jego cechą jest duża przebijalność, dzięki czemu radzi sobie znacznie lepiej od 9mm z kamizelkami kuloodpornymi.

Pamiętasz jeszcze Ezechiela Ferdynanda, tego zastępcę szeryfa, który był pacyfistą i nie lubił zabijać bandziorów? Wiesz, po tej akcji z odłamkiem kości udowej w sercu, Ezechiel załamał się, inni mówią, że stracił pewność, albo że szczęście go opuściło i powinien był odejść. W każdym razie wkrótce potem dał się zastrzelić jednemu gnojowi, to zresztą też była niezła historia. Kiedyś jeden sukinsyn sterroryzował okoliczną knajpkę, chyba był szalony, bo zastrzelił właściciela i trzech gości. Dorwaliśmy go dopiero nad ranem drugiego dnia, po całonocnym oblężeniu - facet zabarykadował się wewnątrz z Uzi i kartonem amunicji. To on właśnie zabił naszego zastępcę szeryfa. Szkoda Ezechiela Ferdynanda, mimo wszystko to był najporządniejszy zastępca szeryfa jakiego tutaj mieliśmy. Zresztą przez jego śmierć nasz szeryf też odszedł - Ben Rewolwerowiec wyjechał następnego dnia i już więcej nigdy o nim nie słyszałem.



5,7×28mm SSI90 i 4,6×30mm HK

Rozrzut: 1

Penetracja: 3,5 (4)**Obrażenia:** -**Cena:** 5 (6) gambli**DOSTĘPNOŚĆ:** 5% (2,5% dla 4,6×30mm, znikoma dla UC)

Ten mały nabój to belgijski małokalibrowy nabój pistoletowy. Pocisk tego naboju osiąga prędkość 600 m/s, a więc dwukrotnie większą niż 9mm. Co ciekawe, wedle producenta pocisk ten przebija 47 warstw kevlaru, podczas gdy 9mm tylko 6. Jeśli to prawda, jest to prawdziwy nabój przeciwpancerzy! Aha, zapomniałbym. Jest jeszcze brat bliźniak belgijskiego naboju - niemiecki 4,6×30mm. Strzelają nim dwie bronie: pistolet HK UCP i peemka HK MP7. Szwabski nabój różni się od belgijskiego na tyle mało, że możesz używać tych samych statystyk, no chyba, że znajdziesz specjalną jego wersję: Ultimate Combat - jego statystyki, dostępność i cenę masz w nawiasach. Jest za to rzadszy, zatem i droższy o 1 gambel na sztuce.

Amunicja pośrednia

Rozrzut: co 150 metrów

Przejdźmy do czegoś bardziej konkretnego. Amunicję pośrednią wymyślono na potrzeby żołnierzy. Chodzi o to, że naboje karabinowe zupełnie niepotrzebnie latają zbyt daleko, powodują zbyt duży odrzut i są ciężkie a więc niewygodne w transporcie. Żołnierze rzadko strzelają na dystans większy, niż 200 metrów, dlatego nie potrzebują amunicji o dużym zasięgu. Za to mniejszy odrzut a co za tym idzie, większa celność, jest im jak najbardziej potrzebna. Dlatego powstały naboje pośrednie - silniejsze znacznie od pistoletowych, ale słabsze od karabinowych.

5,56×45mm NATO

Rozrzut: 3

Penetracja: 5**Obrażenia:** do 200 metrów +2,

powyżej 200 metrów brak modyfikacji

Cena: 2 gamble**DOSTĘPNOŚĆ:** 40%

Amunicję pośrednią zaczął Ci prezentować od naszego rodzimego naboju 5,56mm. Ten nabój pamięta wojnę w Wietnamie i został opracowany specjalnie na tą okazję. Początkowo pocisk M193 i karabinek M16 nim strzelający, miały być rozwiązaniem tymczasowym, do czasu wprowadzenia nowego typu uzbrojenia w armii amerykańskiej. Tak się jednak nie stało i całe szczęście, bo nie mielibyśmy teraz „czarnego karabinu”, a chyba przyznasz, że to kultowa broń - prawdziwy symbol Ameryki. Ale dajmy spokój historii i wróćmy do 5,56mm. Nabój ten w najnowszej wersji, czyli M855, posiada wiele zalet. Choć to bardzo lekki pocisk, to posiada bardzo dużą zdolność penetracji pancerza, a ponieważ przekracza prędkość 740 m/s, po trafieniu w człowieka kula zaczyna obracać się tyłem do przodu, co kończy się pęknięciem pocisku w miejscu wytłoczenia rowku służącego do osadzenia pocisku w łusce. Niestety tak dzieje się tylko na dystansie do bodajże 200 metrów, potem pocisk zbyt szybko zwalnia. Słyszałem też, że pocisk nie koziółkuje jeśli strzelisz do kogoś z bardzo bliska, ale nigdy nie próbowałem strzelać do nikogo z M16 z przyłożenia, więc nie mogę tego potwierdzić...

Słaba skuteczność subkarabinka M4: cóż, wielu wybiera M4 zamiast M16 myśląc sobie „ten sam nabój, więc skuteczność taka sama, a broń sporo krótsza i poręczniejsza”. Jest to błąd. M4 ma znacznie krótszą lufę od M16, przez co prędkość wylotowa pocisku jest zmniejszona w stosunku do M16. Skutek jest taki, że pocisk z M16 rozpada się na fragmenty po trafieniu w cel aż do około 200 metrów lotu, tymczasem taki sam pocisk wystrzelony z M4 szybciej wytraca prędkość poniżej 740 metrów na sekundę i już po 100 metrach przestaje fragmentować - zostawia czyste, wąskie kanały ran. Co ciekawe, pocisk 5,56x45 mm nie fragmentuje też w odległości do 5 metrów od lufy. Jeśli strzelasz z dystansu krótszego, niż 5 metrów, albo dalszego niż 100 metrów z M4, pocisk 5,56x45 traci swój bonus +2 do Obrażeń. No dobra, reguła ta dotyczy wszystkich krótkich subkarabinków na ten nabój.



6,8×43mm SPC

Rozrzut: 2

Penetracja: 4
Obrażenia: +2
Cena: 3 gamble

DOSTĘPNOŚĆ: 20%



Nabój 5,56mm nie spełnił pokładanych w nim nadziei - okazał się zwyczajnie za słaby. Choć w teorii pocisk M855 koziółkuje w ranie i fragmentuje, w rzeczywistości często zadaje dość niegroźne rany, zwłaszcza na dalszych dystansach, gdzie jego prędkość spada poniżej 600 m/s. Wiesz, jeśli strzelasz z M4A1, to ten kłopot będziesz miał non-stop. Pociski z tego karabinka zbyt szybko tracą prędkość, a to wszystko przez tą krótką lufę - dwa razy krótszą, niż w M16. Dlatego na początku XXI wieku nasi inżynierowie zaczęli myśleć nad nowym nabojem, który byłby skuteczniejszy od 5,56mm. Tak powstał 6,8×45mm Special Purpose Cartridge. Ten pocisk ma znacznie lepsze parametry balistyczne od 5,56 i jest bardziej zabójczy. Wolniej wytraca prędkość od naboju M855. Gorszy jest od starego dobrego 5,56 tylko pod względem przebijania pancerzy. Zalety nowego naboju szybko doceniono i około 2020 roku zaczęto przezbierać już regularną armię na ten kaliber. Rangersi, Delta czy inne jednostki specjalne miały je już wcześniej, ale zwykli wojskowi potrzebowali czasu aby się do nich przekonać. Dziś co czwarty karabinek M16A4 i połowa M4A1, jakie znajdziesz, jest w wersji na 6,8mm SPC.

6,5×38mm Grendel

Rozrzut: 1

Penetracja: 4,5
Obrażenia: +2
Cena: 4 gamble

DOSTĘPNOŚĆ: 25%



Nabój SPC to nie jedyna alternatywa dla 5,56mm. Głównie na rynek cywilny produkowano nabój 6,5mm Grendel, choć US Army też się nim interesowała. Niektórzy komandosi używali właśnie karabinków walących nabojem 6,5×38mm. Nabój ten ma ciekawą cechę, mianowicie ma co prawda nieco słabszą energię od SPC i na małych dystansach ustępuje mu, to na dużych dystansach jest znacznie lepszy, bo niemal nie wytraca prędkości i energii. To niestychanie stabilna kula, która leci niemal zupełnie po płaskim torze i jest bardzo odporna na podmuchy wiatru. Dlatego nadaje się świetnie do strzelania precyzyjnego, mogąc śmiało konkurować z karabinowym 7,62×51mm. Przed wojną był to nabój bardzo popularny wśród cywilnych rusznikarzy, powszechne było „grendelizowanie” różnych karabinków, czyli zmiana ich kalibru na ten właśnie nabój. Jeśli znajdziesz gdzieś w sklepie zgrendelizowaną broń, to będzie ona pewnie 30% droższa od zwykłej.

7,62×39mm

Rozrzut: 3

Penetracja: 4
Obrażenia: +1
Cena: 4 gamble

DOSTĘPNOŚĆ: 30%



Kolej na nabój od karabinku AK. To kolejny, typowy nabój pośredni o niewielkim kalibrze, choć większym, niż 5,56, oraz lekkim pocisku. Mimo, że pocisk 7,62mm jest cięższy, niż nasz M855, to jednak gorzej radzi sobie z pancerzami. Większy kaliber nie daje mu też wcale przewagi w rażeniu celów żywych, ponieważ pocisk 7,62×39 nie fragmentuje i często pozostawia w celu wąski, gładki kanał rany. Jedyną faktyczną przewagę tego pocisku nad naszym 5,56mm to jego stabilność lotu, bowiem dzięki większej wadze, jest mniej podatny na wiatr boczny. Mimo wszystko M43, bo takie oznaczenie ma ten nabój, nie jest zbyt potężny. Fanom AK polecałbym raczej wersje ruskiego karabinku na nowszy kaliber 5,45mm.



5,45×39mm

Rozrzut: 3

Penetracja: 4
Obrażenia: +2
Cena: 3 gamble

DOSTĘPNOŚĆ: 25%

W pewnym momencie Rosjanie uznali, że nabój 7,62×39mm wynaleziony w 1943 roku jest już stary i zachciało im się naśladować nasz 5,56mm. Tak stworzyli małokalibrowy nabój pośredni, w który wkrótce przebroili swoich żołnierzy i zaczęli zamieniać stare AK-47 w AK-74 strzelające nowym nabojem. Pocisk tego naboju ma bardzo interesującą budowę. Otóż sam czubek pocisku jest wydłużony a jego tylna część mieści ciężki, stalowy rdzeń. Gdy kula trafia w ciało, rdzeń przemieszcza się powodując, że pieprzony pocisk obraca się bokiem w ciebie! Jest to według mnie wyjątkowo chamskie. Zasadniczo nabój ten jest możliwy do znalezienia, gdyż większość nowszych wersji AK wali tą właśnie amunicją.

.30 Carbine

Rozrzut: 3

Penetracja: 3
Obrażenia: -
Cena: 3 gamble

DOSTĘPNOŚĆ: 20%

To też bardzo stary nabój. Powstał na potrzeby a amerykańskiej armii, której nie odpowiadał nabój .30-06 do Springfielda. Choć kaliber ma ten sam, to łuskę dwa razy krótszą i dwa razy mniejszy ładunek prochowy. Stąd jest to znacznie mniej zabójczy nabój, niż .30-06. Niektórzy jak na niego patrzą, to mówią, że wygląda wręcz jak nabój do pistoletu i coś w tym jest - cholernie niepozorna pestka. Strzelał nim słynny karabinek M1, ale znajdziesz wiele nowszej broni myśliwskiej walącej tym nabojem.

Przebijanie wielu celów

Słuchaj, może naboje pistoletowe i pośrednie rzadko kiedy mają taką energię, aby przebić jednego faceta i zranić jeszcze kolesia stojącego za nim, ale czasem się to zdarza. Zresztą zaraz pokażę Ci nieco potężniejsze naboje karabinowe, dla których przebicie na wylot jednego, dwóch, a nawet większej liczby ludzi to nie jest problem. Zasada jest prosta - aby kula przebiła faceta na wylot, musi mieć Penetrację 2 już PO odjęciu Punktów pancerza ewentualnej kamizelki. Wówczas, jeżeli nabój nie trafi w żadną kość, przechodzi przez człowieka na wylot i może dalej być groźny - pamiętaj tylko, że jego Penetracja jest już mniejsza o 2 punkty, jasne? Aha - niektóre naboje są naprawdę potężne. Jeśli po przejściu przez kamizelkę, nabój nadal ma „wolne” 3 punkty Penetracji, to przebije nawet na wylot wszelkie kości i wyjdzie z ofiary drugą stroną.

Przebijanie wielu celów: przejście pocisku przez ciało ludzkie zmniejsza punkty Penetracji kuli o 2, lub o 3, jeśli pocisk natrafił na kości. Jeśli mimo to pocisk nadal posiada minimum 0,5 punktu Penetracji, przechodzi na wylot i leci dalej, mogąc ranić kolejne osoby, jednak ma mniejszą Penetrację o 2 lub 3 punkty. Kula przebija ofiary tak długo, aż ma „nieużyte” punkty Penetracji. Ponadto po przejściu pierwszej ofiary traci wszelkie plusek do obrażeń.

Teraz, synu, opowiem Ci historię o komputerach. Moloch? Nie, nie mam na myśli Molocha, chociaż niektórzy łączą tą historię z tym stalowym sukinsynem z Kanady. Według mnie jednak gry wideo to coś odrobinę innego, niż mordercza armia maszyn, zresztą sam ocenisz, jak wysłuchasz do końca. No więc kiedy wspólnymi siłami wzniesiliśmy w naszym miasteczku wiatrak i uruchomiliśmy turbinę elektryczną, zapanowała euforia. Noc rozświetliła się po raz pierwszy od ośmiu lat, wreszcie można było poczytać wieczorem książkę, albo popracować do późna. Wrócili do łask pralki i zmywarki do naczyń, chociaż przez to z kolei babom coś zaczęło odbijać, bo wymyśliły jakąś „emancypencję” czy coś podobnego, pewnie w gazetach sprzed wojny o tym przeczytały. Cholera, za dużo czasu nagle miały, jak przestały prac i zmywać ręcznie. Ale prąd przyniósł ze sobą też inne nowości. Jedną z nich były komputery. Stary Wilson zaczął prowadzić rachunki swojego sklepu na jakimś noteboku czy czymś takim, my z Saszą sobie podarowaliśmy. Dorwali się jednak do tego szajsu młodzi, no wiesz, dzieciaki. Zamiast pomagać ojcom na farmach, zaczęli całymi dniami przesładywać podpięci do jakichś wirtualnych gówni i innych cyfrowych bzdur, w ibach im się zaczęło mieszać. Pierwszy był syn Trevorów z przeciwka - zdecht z odwodnienia i głodu po kilkudniowym transie przy komputerze. Potem jakiś dzieciak dostał epilepsji, zszedł też jakiś młokos porażony prądem. Po czwartym trupie powiedzieliśmy wreszcie „dość!” i rozpiędzieliśmy wszystkie komputery w drobny mak, nawet Wilson potrzaskał swój notebok tak na wszelki wypadek. Potem niektórzy gadali, że to Moloch spowodował szaleństwo dzieciaków, ale ja tam w to nie wierzę. A Ty co sądzisz?



Amunicja karabinowa

Rozrzut: co 300 metrów

Czyli coś, co tygryski lubią najbardziej. Naboje karabinowe służą, jak sama nazwa wskazuje, do karabinów. Są to duże, bardzo silne naboje z ciężkimi pociskami i wielkim ładunkiem prochowym. Podczas wystrzału dają duży odrzut, przez co nie nadają się do strzelania serią. Mają za to bardzo duży zasięg i celność. Po II wojnie światowej naboje karabinowe służyły głównie do polowań oraz w broni wyborowej, gdyż piechotę zaczęto uzbrajać w karabinki automatyczne na amunicję pośrednią.

.30-06 Springfield

Rozrzut: 2

Penetracja: 7

Obrażenia: +1

Cena: 5 gambli

DOSTĘPNOŚĆ: 10%



Ten nabój to legenda - powstał w 1906 roku, co zresztą możesz łatwo wywnioskować z oznaczenia „06” na końcu. „30” to oznaczenie kalibru. Zgodnie z nazwą, podstawowym karabinem jaki używał tego naboju jest Springfield - sławny karabin powtarzalny z czasów I Wojny Światowej. Wiesz, dawniej wojskowi mieli bzika na punkcie wielkiej amunicji - zauważyłem, że bardziej „nowoczesna” amunicja ma coraz to mniejsze rozmiary. .30-06 ma za to nieprzeciętne gabaryty, olbrzymią energię i prędkość wylotową. Ze współczesnych naboju to może Lapua Magnum mógłby z nim konkurować. Stary - Springfield potrafi przebić 2 a nawet 3 osoby, za jednym zamachem! Sam na własne oczy widziałem coś takiego... To bardzo stara amunicja i po II Wojnie US Army zastąpiła ją nabojem 7,62x51mm NATO, ale dzięki myśliwym i kolekcjonerom można jeszcze do dziś znaleźć trochę starych, dobrych .30-06.

7,62x51mm NATO

Rozrzut: 3

Penetracja: 5

Obrażenia: +2

Cena: 4 gamble

DOSTĘPNOŚĆ: 40%



No tak, nabój .30-06 nie odpowiadał jednak chłopcom z US Army ze względu na zbyt wielki odrzut i niepotrzebnie zbyt duży zasięg. Opracowano więc nowy nabój, wzorowany tym razem na naboju cywilnym. Tak powstał 7,62x51mm NATO który ma cywilne oznaczenie .308 Winchester. Słabszy od legendarnych zero-szóstek, ale dość skuteczny. Na dystansie 400 metrów ten nabój spokojnie przeszyje ścianę worków z piaskiem, czego pocisk z pospolitej M16 już nie potrafi.

7,62x54mmR

Rozrzut: 3

Penetracja: 6

Obrażenia: +2

Cena: 8 gambli

DOSTĘPNOŚĆ: 5%



Nie wiem, jak dla Ciebie, ale dla mnie nie ma lepszej snajperki, niż pocziwy, niezniszczalny SVD Dragunov. Rosjanie opracowali specjalnie dla tego karabinu wyborowego nowy nabój i oznaczyli go „7N1”. Cechuje się on zwiększoną celnością i lepszymi parametrami balistycznymi. Słyszałem, co prawda o jakimś frajerze z Missisipi, który przeżył postrzał z Dragunova, ale ponoć tak się tym chwalił, że ktoś najwyraźniej postanowił mu poprawić i tym razem już facet nie przeżył - jego czaszka przeszyła pociskiem 7,62x54mm wisi na słupie na skrzyżowaniu dróg stanowych numer 82 i 55 - przynajmniej tak słyszałem. Cóż, tak się składa, że akurat mam kilkanaście sztuk tych naboju, ale są one naprawdę bardzo rzadkie i osiąga ją czasami astronomiczne ceny.

Kurde, no nasz miejscowy lekarz to w ogóle nie miał nigdy szczęścia - lubię tego faceta, no bo jak tu nie lubić felczera, który zszysza Ci flaki jeśli nadziejesz się gdzieś na czyjś nóż albo gipsuje Ci nogę, jak ze skarpy spadniesz? No ale Hugo Wagner ma tego pecha że zwykle dostaje na stół pacjentów nie do odratowania - kiedyś przyniesiono mu faceta po wycieczce do reaktora atomowego, potem był jeden żołnierz z oderwanymi obiema nogami, oczywiście pechowiec Jonatan no i zastępca szeryfa... Lekarz to jednak musi mieć nerwy ze stali, że mu się potem koszmary nie śnią, co nie?

**.300 Winchester Magnum**

Rozrzut: 2

Penetracja: 7 (8 dla FMJ)
Obrażenia: +2 (+1 dla FMJ)
Cena: 6 gambli (7 dla FMJ)

DOSTĘPNOŚĆ: 30%

Lubisz polować? Tak? To dobrze, swój chłopak jesteś. My, Amerykanie zawsze lubiliśmy polowania. Było tak przed wojną, jest tak nadal. Dawniej strzelano do łosi, niedźwiedzi i wilków, dziś tropi się mutantów i inne ścierwo. Prawdziwych zwierząt jest jakby nieco mniej i stały się większe i bardziej agresywne. Ale nie bój się. Mam tu amunicję na taką okazję. .300 Winchester Magnum, który możesz spotkać też w wersji skróconej o dźwięcznej nazwie Winchester Short Magnum (w skrócie WSM), to nabój specjalnie stworzony dla myśliwych. Duży ładunek prochowy i ciężki pocisk dają temu naboju duży skuteczność nawet przeciwko wielkim zwierzętom i mutantom. Znajdziesz tych naboji dość dużo w różnych wersjach. Niektóre mają ograniczone grzybkowanie, aby nie uszkadzać tuszy - tych używaj do polowań. Jeśli jednak chcesz strzelać do mutków, zamień pocisk na fragmentujący, albo coś w tym stylu. Przecież mutantą i tak potem nie będziesz jadał.

.338 Lapua Magnum

Rozrzut: 2

Penetracja: 8 (9 dla FMJ)
Obrażenia: +2 (+1 dla FMJ)
Cena: 7 gambli (8 dla FMJ)

DOSTĘPNOŚĆ: 10%

Snajper może mieć dylemat. Chodzi o to, że nabój 7,62mm NATO okazuje się w zastosowaniach snajperskich dość niewystarczający, natomiast potężny nabój .50 BMG wymaga wielkiego, ciężkiego i nieporęcznego karabinu. Ponadto, jak strzelisz z BMG to huk wystrzału słychać 10 mil dalej a jezor ognia z lufy zdradzi niechybnie twoją pozycję - zwłaszcza nocą. Dlatego wiele karabinów wyborowych używa pośredniego rozwiązania - naboju o lepszych parametrach, niż 7,62mm NATO i sprawiającego mniej problemów niż .50 BMG. Jest nim właśnie .338 Lapua. Pocisk z tego naboju spełnia wszelkie wymagania - przebija wszelkie kamizelki kuloodporne, a nawet lekki pancerz z odległości nawet 1000 metrów! Dasz wiarę? Tym nabojem rozwalisz kołosa kryjącego się za murem z kilometra! Przebije on bez problemu pancerz każdej maszyny Molocha.

.50 BMG

Rozrzut: 1

Penetracja: 12
Obrażenia: +3
Cena: 8 gambli
DOSTĘPNOŚĆ: 5%



Ten nabój to już w zasadzie inna bajka. To wielkokalibrowy nabój karabinowy - większe naboje do broni maszynowej produkowali tylko Rosjanie, ale nie widziałem żadnego z ich wynalazków. Powiem wprost - broń maszynową na ten kaliber montuje się na Hummerach albo innych pojazdach, ewentualnie na trójnogu - nawet nie myśl o bieganii z Browningiem M2HB. Snajperki strzelające tym nabojem to sadyzm w czystej postaci. Koles, mając .50 BMG nie musisz przejmować się ŻĄDNYM pancerzem ani osłoną, za jaką skryje się wróg. No, może do czołgów nie próbuj strzelać, dobra?

Być może zastanawiałeś się kiedyś po co ktoś w ogóle wymyślił takie pociski jak ten opisany powyżej, skoro do zabicia człowieka wystarczy nawet o wiele mniejszy 5,56mm? Owszem, to prawda, ale przy strzałach snajperskich liczy się nie tyle kwestia obrażeń - bo snajper zwykle i tak mierzy w głowę - ile absolutnej stabilności lotu pocisku. Jeśli zamontujesz lunetę na M16, to problemem może stać się nawet zwykła szyba i to nie żadna pancerna, tylko taka okienna - nawet ona może zmienić nieco trajektorię lotu kuli. Snajper musi wiedzieć, że pocisk wystrzelony przez niego pokona po płaskiej trajektorii pół kilometra i trafi dokładnie tam gdzie ma trafić - nie może sobie pozwolić na 10 cm granicy błędu. Z .50 BMG to jest tak, że możesz strzelać nawet przez te cholerne szkło pancerne, jakby to był papier...

.22 Long Rifle - miniaturowa dwudziestka dwójka

Rozrzut: 2 (co 30 metrów)

Penetracja: 0,5

Obrażenia: -1

Cena: 1 gambel za 5 sztuk

DOSTĘPNOŚĆ: 70%



Jest taki nabój, którego nawet ja nie potrafię zakwalifikować do żadnej sensownej kategorii. Nabojem tym strzelają pistolety, rewolwery a nawet karabinki. Mam tego całe pudło, popatrz na te miniaturowe pestki. Jeśli spytasz w zwykłym sklepie o nabój .22 LR, to zapewne sprzedawca dziwnie na Ciebie spojrzy - w końcu po cholerę komuś amunicja, którą zabić można chyba co najwyżej komara, a i to nie na pewno. Jednak z pewnością dostaniesz te naboje niemal wszędzie - przed wojną były niesamowicie popularne. To zabawne, że lubowaliśmy się w produkcji coraz to większych i bardziej morderczych naboju w stylu .50 Action Express, a z drugiej strony produkowano takie miniaturowe drobniaki. Wiesz, że .22 LR to nabój bocznego zapłonu? Co to znaczy? Że ładunek inicjujący jest na brzegu kryzy w który uderza iglica. Takie naboje to bardzo archaiczne rozwiązanie, a mimo to .22 LR popularny był nawet na początku XXI wieku. Tak, jak się domyślasz, amunicja ta ma budzące wręcz śmiech osiągi - minimalną prędkość, energię niewiele większą, niż śrut z mocnej wiatrówki i nie trzeba chyba mówić, że o penetracji jakiegokolwiek pancerza możesz zapomnieć? Zapytasz pewnie, po co coś takiego w ogóle powstało? W zasadzie to dla rozrywki. Karabinki strzelające tym nabojem ojcowie kupowali swym dzieciom na 10 urodziny, aby mogły trenować oko i aby spędzały z nimi więcej czasu przy okazji ucząc się posługiwania bronią, czyli podstawowej umiejętności Amerykanina. Używano tej amunicji też do polowań na malutkie zwierzęta - świstaki czy pieski preriowe. Dziś piesków preriowych już nie ma, a zdziczałego psa taki pocisk może tylko rozjuszyc. Poza tym teoretycznie niska energia pocisku miała zastosowanie w obronie osobistej - nie istnieje ryzyko przebicia celu i rażenia osób przypadkowych. Gdy broniłeś swego domu nie chciałeś zranić swej rodziny. Jednak osobiście uważam to za bezsens, bo co to za obrona, kiedy bandzior trafiony dziesiąty raz nadal wstaje i ciągle goni Cię z nożem? Lepiej już przywalić mu w łeb klasycznym kijem baseballowym, albo wyjąć stare, dobre Magnum 44. Dziś .22 LR może wydawać się bezużyteczne, no, chyba, że do treningu strzelania. Możesz spokojnie ćwiczyć oko i rękę nie martwiąc się, że każdy strzał to jeden dzień bez jedzenia. Te naboje kupisz w przedwojennych paczkach po 50 sztuk każda, a można dostać bez problemu pełne kartony po 500 sztuk. I wcale nie kosztują one majątek!

Różne są koleje losu, czasem po prostu jesteśmy nieostrożni, niekiedy mamy absurdalnego pecha, jak zwał tak zwał, ja tam w szczęście po prostu nie wierzę, jestem racjonalistą, ale mniejsza z tym. W każdym razie broń, chłopie, to nie zabawka - została wynaleziona żeby zabijać, nie po to, aby z pełnym błędnym bawieć się w rosyjską ruletkę, albo spać przytulając odbezpieczony karabin. Przedmioty martwe lubią być złośliwe, jak mawiał mój wujek. Dlatego lepiej traktuj swojego gnata poważnie, żeby nie zrobił Ci nigdy jakiegos przeklętego żartu, jak zrobiła niezabezpieczona Beretta Jonatanowi. I wiesz, może jesteś przetwardziałem z Hegemonii, może nawet zjadłeś swojego psa czy na co dzień żywisz się jądrami krokodylów z Miami, ale kilka gram ołowiu nie będzie dyskutować ani z twoimi mięśniami większymi od talii mojej żony ani z twoją reputacją morderczego macho. Nawet mały pocisk .22 LR, ten śmieszny kapłuszon o którym wspominałem przed chwilą może Cię zabić - wystarczy, że trafi w oko albo tętnicę. Dlatego lepiej nie zaglądać bez potrzeby do lufy swojego Magnum ani nie drap się nim po karku, a zapewniam Cię, że pożyczysz nieco dłużej. Oczywiście pod warunkiem, że nie szuka Cię inny macho z Hegemonii, który twierdzi, że to on jest najtwardszym sukinsynem w tym kraju...



5,56x45mm
NATO



6,8x43mm SPC



6,5x38mm
Grendel



7,62x39mm



5,45x39mm



.30 Carabine



Amunicja AP

Pociski Armor Piercing służą do eliminowania przeciwników noszących osobistą osłonę balistyczną. Efekt penetracji uzyskuje się poprzez ekstremalne wznacnianie struktury pocisku, choćby umieszczając wewnątrz bardzo twardy, stalowy rdzeń. Zdolność penetracji pancerzy wzrasta kosztem zmniejszonej fragmentacji i ograniczenia energii oddawanej przez pocisk tkankom ofiary. Dlatego pociski typu AP lepiej przebijają pancerze, ale zadają odrobinę mniej groźne rany.

Pocisk	Penetracja	Obrażenia	Cena	DOSTĘPNOŚĆ:
5.56x45mm NATO AP	9	+1	5 gambli	Znikoma
7.62x51mm NATO AP	10	+1	6 gambli	Znikoma
.30-06 M2 AP	8	+1	7 gambli	Znikoma
.336 Lapua AP	12	+1	10 gambli	Znikoma
.50 BMG M2 AP	30	+1	12 gambli	Znikoma
Brenka AP	4	+1	4 gamble	Znikoma

Amunicja ekspandująca (JHP, JSP, itp.)

Penetracja: -1

Obrażenia: +1 (dla amunicji karabinowej +2)

Cena: brak zmian

DOSTĘPNOŚĆ: -

Naboje ekspandujące, typu Soft Point (z miękkim czubkiem płaszcza) lub Hollow Point (z otworem w płaszczu), są tak skonstruowane, aby przy trafieniu w cel pocisk maksymalnie się zdeformował rozszerzając swoją średnicę, nieraz nawet dwukrotnie, a w przypadku naboju karabinowych energia pocisku powoduje jego nagłą fragmentację. W efekcie pocisk uszkadza znacznie większą ilość tkanek ofiary i oddaje im większą część swojej energii kinetycznej powodując rozleglejsze obrażenia. Wadą amunicji ekspandującej jest jej niska skuteczność w przebijaniu osłon balistycznych, nawet kevlarowych kamizelek kuloodpornych. Aha, mam dla Ciebie radę, dzieciaku. Jeśli ktoś będzie chciał Ci kiedyś wcisnąć paczkę naboju nazywających się Black Talon, albo Glaser Safety Slug, to nie daj się oszukać. Te naboje wcale nie są lepsze od zwykłej amunicji JHP od Winchestera czy innej amunicji grzybkującej. Nie przebijają też kamizelek kuloodpornych, jak niektórzy sądzą.

Amunicja snajperska

Reguły: Rozrzut pocisku zmniejszony o 1

Cena: +3 gamble

DOSTĘPNOŚĆ: znikoma

Wojskowi i policyjni snajperzy i strzelcy wyborowi, nie mogli strzelać ze swoich karabinów ze zwykłej amunicji, takiej, jakiej używa każdy inny frajer. Aby osiągnąć przyzwoitą celność na dystansach rzędu setek czy tysięcy stóp, potrzeba precyzyjnej amunicji o zwiększonych osiągnięciach.

Wiesz jakoś nie mogę się powstrzymać żeby jeszcze raz nie opowiedzieć ci o Jonatanie Perfekcjonście. Bo generalnie w miasteczku nie zasnął on tylko z tego, że kupił zepsutą spluwę i przez to zginął. Na niedługo przed tym wydarzeniem miał okazję dać niesamowity popis swoich umiejętności He he. A było to kurde tak. Wiesz Jonatan praktycznie codziennie przesiadywał w naszym lokalnym barze i albo gadał z barmanem albo z Szaszą. Akurat dziś był dzień pogaduszek z barmanem Ike'em, bo Sasza poszedł na swoje pierwsze polowanie z Cichym Oriem, ale to temat na inną opowieść, bo tam też cyrki nieźle były. Wróćmy jednak do Jonatana. Tak, więc tego wieczoru do naszego miasteczka zawitała mała grupka gangerów. Naturalnie od razu wbili się do baru udając niewiadomo, jakich kazaków z niewiadomo jak zabójczego gangu. Zajęli pierwszy lepszy stolik i zamówili kilka browarów. Potem pewnie w ich ograniczonych małych mózdkach pojawiła się myśl, aby komuś dokopać. Niestety dla nich nie wiedzieli, że stary Ike jest emerytowanym Łowcą mutantów i jego stara broń jest zawsze pod ręką, a Jonatan jest po prostu zabójczym strzelcem. Na początku postanowili sobie słownie zmusić do zaczepki Jonatana, ten jednak pozostawał bierny na ich wyzwiska. Oczywiście gangerzy nie byli by sobą gdyby w końcu jednak nie doprowadzili do burdy. Otóż stary Ike ma córkę, młodą i bardzo urodziwą, prawie do razu wpadła w oko jednemu z gangerów, który jak nie wysłał z kumplami zaczepkę do Jonatana to zaczął córkę Ike'a. Ten ganger, który ciągle zaczepiał córkę Ike'a chwycił i ją nagle i bynajmniej nie miał zamiaru dać jej napłwku. Jonatan sięgnął po broń, Ike także no i gangerzy również, ten skurwiel co chwycił Meggie, bo tak nazywa córkę Ike'a i zakrył się nią. Przez chwilę wszyscy mierzyli do siebie z broni i przekrzykiwali nawzajem. Sytuacja robiła się coraz bardziej napięta i Jonatan postanowił ją rozwiązać. Pierwszym strzałem położył gamera, który ukrywał się za Meggie a potem zaczął grać do reszty, Ike naturalnie też dołożył swoje trzy grosze. Po kilku sekundach było po wszystkim, gangerzy nie zdążyli nawet, choć raz wystrzelić, każdy z nich zgarnął od Jonatana po kulce w czerep. Ike z wdzięczności za uratowanie córki postawił Jonatanowi na koszt firmy całą flaszkę swojej najlepszej whiskey. Chyba nie muszę dodawać, że sama Meggie była szczególnie wdzięczna Jonatanowi.



Śrut

Rozrzut: co 30 metrów

Dobra, cwaniaku, widzę, że ściskasz tą swoją automatyczną strzelbę i czekasz z niecierpliwością, aż wyjaśnię Ci, dlaczego czasem jak strzelisz, to facetowi urywa ramię i gość idzie do piachu, a czasem musisz ze dwa razy poprawić, nim frajer przestanie się ruszać? W porządku, opowiem Ci co nieco o działaniu amunicji do strzelb, ale odłóż już tą Sajgę i usiądź spokojnie, dobra?

Zwykły śrut

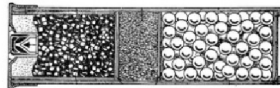
Rozrzut: 3

Penetracja: 3 (do 5 metrów), 2 (do 15 metrów), 1 (do 35 metrów i dalej)

Obrażenia: +1

Cena: 1 gambel

DOSTĘPNOŚĆ: 40%



Najbardziej klasyczna amunicja do strzelby to ta w czerwonej łusce. Wewnątrz znajdziesz kilkadziesiąt małych, kulistych śrucin. Śrut wystrzelony ze strzelby przez pierwszych kilka metrów leci w zwartej „smudze”, ale wraz z kolejnymi metrami, ta „smuga” jest coraz mniej skupiona. To dlatego na dużym dystansie, śrut zadaje rozległe, ale płytkie rany, zaś strzał z bliska miażdży ofierze mostek, czy urywa rękę.

Naboje typu „buckshot”

Rozrzut: 2

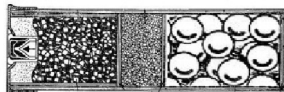
Penetracja: 4 (do 5 metrów), 3 (do 15 metrów), 2 (do 35 metrów),

1 (dalej)

Obrażenia: +2

Cena: 2 gamble

DOSTĘPNOŚĆ: 35%



Jeśli chcesz zapolować na naprawdę grube zwierzę, po twoim ranczo biegają mutanty, albo wkurzają Cię naprawdę wielcy i twardzi bandyci, zaopatrz się w śrut dużej średnicy, tzw. loftki. Zamiast wielu małych śrucin masz po prostu kilkanaście dużych, lub wręcz kilka bardzo dużych kulek ołowianych w naboju. Większe i cięższe śruciny lecą dalej i przebijają lepiej wszystko co napotkają na swojej drodze - od drzwi z desek po kamizelki kuloodporne.

Naboje typu „Slug”

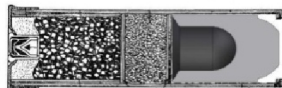
Rozrzut: 1 (co 75 metrów)

Penetracja: 3

Obrażenia: +3

Cena: 3 gamble

DOSTĘPNOŚĆ: 25%



Wiesz, że swoją strzelbą możesz unieruchomić samochód? Nie, nie chodzi mi o strzał kierowcy w baniak. Słyszałeś kiedyś o brenece? Wyobraź sobie, co będzie, kiedy zamiast wielu małych śrucin wpakujesz do naboju jedną, wielką ołowianą kulę o masie trzydziestu gram i ją wystrzelisz ze strzelby? Breneka ma olbrzymią energię i potrafi z 30 metrów zniszczyć silnik samochodowy, zaś ludzi przebija na wylot powodując duże obrażenia wewnętrzne. W zasadzie używanie breneki na ludzi to gruba przesada, wręcz sadyzm. Jeśli zamierzasz walczyć z maszynami albo wyjątkowo twardymi mutantami, to polecam Ci właśnie brenekę.

Efekt „śmierci pod ogniem”: Często zdarza się, że facet trafiony śrutem pada martwy na miejscu chociaż śruciny nie poraniły go głęboko i nie dosięgły żywotnych organów. Myśliwi nazywają to „śmiercią pod ogniem”. Chodzi o to, że ludzki organizm dziwnie reaguje na powierzchniowe trafienie dużą ilością małych śrucin. Układ nerwowy przyjmuje tak potężną dawkę bólu, że wyłącza funkcje życiowe. W mechanice możesz przyjąć, że przy trafieniu śrutem, jeśli ranny w teście **Odporności na ból** uzyska **TRZY „20”**, jego akcja serca zatrzymuje się i traci on świadomość. Bez błyskawicznej resuscytacji delikwent umrze. Ciekawe, czy ktokolwiek w promieniu 100 mil wie co to jest resuscytacja...



5×35mm Caseless

Amunicja fikcyjna, Rozrzut: 2 (co 150 metrów)

Penetracja: 4**Obrażenia:** +2 (do 200 metrów)**Cena:** 3 gamble**DOSTĘPNOŚĆ:** znikoma

Na sam koniec, w zasadzie, jako taką ciekawostkę, zostawiłem eksperymentalną amunicję bezłuskową, opracowaną przez koncern Winchestera w ramach prac badawczych nad karabinkiem bezłuskowym dla armii. Tak, synu, dobrze słyszysz, buce z armii tuż przed wojną przeprosili się z ideą amunicji bezłuskowej. Według mnie powinni byli po prostu kupić od HK licencję na G11, ale oczywiście tego nie uczynili, bo armia, jak zwykle, żądała broni rodzimej produkcji i amerykańskiego projektu. Zatem Armalite podjęło współpracę z zakładem Winchestera. W ten sposób powstał nowy, bezłuskowy nabój 5×35mm, który w testach wykazał się lepszymi właściwościami, niż inne proponowane kalibry. Amunicja ta ma zalety i wady, jak każda inna. Przede wszystkim, ma mniejsze wymiary i masę od 5,56×45mm, przez co żołnierz mógł zabrać więcej amunicji do akcji. Po drugie, jest bezłuskowa - podczas wystrzału, cały nabój, czyli masa inicjująca i miotająca poza pociskiem, całkowicie się spalają. Odpada sprawa usuwania wystrzelonej łuski z broni, co oszczędza kilku części, eliminuje okno wyrzutnika łuski i zwiększa niezawodność broni. Po trzecie, naboje te posiadają całkiem niezłe właściwości balistyczne. Cwaniaki z Winchestera umieścili rowek w połowie długości pocisku, który powoduje zwiększoną fragmentację w ranie. Stalowy rdzeń zaś daje stosunkowo dużą, przebijalność kamizelek.

Armalite Caseless Weapon, cal. 5×35mm

Broń fikcyjna

Nabój: 5×35mm Caseless**Magazynek:** 20 / 30 naboł**Szybkostrzelność:** 9 (3)**Reguły specjalne:** Bardzo celny (z 20 calową lufą),

Celny (z 12 calową lufą), Dobra amunicja,

Niezawodny (tylko z 20 i 30 nabołowymi magazynkami),

Zawodny (z magazynkiem bębnowym na 100 naboł)

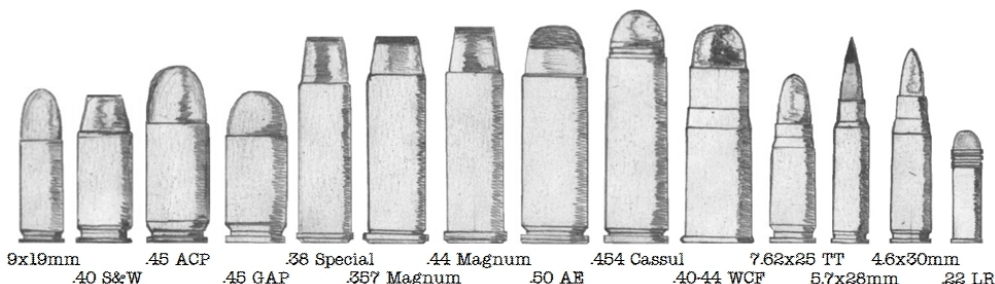
Cena: 250 gambli**DOSTĘPNOŚĆ:** znikoma

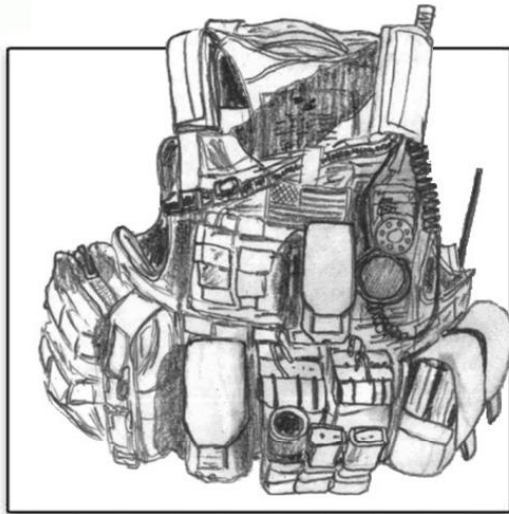
No więc druga część zadania, czyli opracowanie broni, przypadło zakładom Armalite. Efektem 3 letnich prac i testów jest ACW, czyli broń modułowa w układzie bezkolbowym. Modułowość ACW polega głównie na tym, że w zależności od zamontowanej lufy, broń może pełnić rolę karabinu precyzyjnego (konfiguracja Rifle z 20 calową lufą, dwunogiem i opcjonalnym tłumikiem dźwięku), karabinka automatycznego (konfiguracja Carabine z 12 calową lufą), lub lekkiej broni wsparcia drużyny piechoty (konfiguracja Support z ciężką, 30 calową lufą, dwunogiem i specjalnym magazynkiem bębnowym na 100 naboł). Zmiana jednej konfiguracji na inną polega na rozłączeniu upper receivera od lower receivera poprzez wyjęcie dwóch pinów (co ciekawe, piny te są kwadratowe, a ich wyjęcie nie wymaga żadnego narzędzia) i wymianę zespołu lufy połączonej z zespołem tłoka gazowego. Tak, dobrze słyszysz - nie popełniono tu błędu znanego z AR-15 i jest normalny tłok gazowy. Regulator gazowy zaopatrzone w trzy ustawienia oznaczone 1, 2 i 3. Co ciekawe, instrukcja ich użytkowania, jak również instrukcja częściowego rozkładania i składania w celu zmiany konfiguracji, jest wygrawerowana na polimerowym korpusie broni. Przyszan, że nigdy się z czymś takim nie spotkałem. Trochę to dziwny pomysł, nie wiem, na ile trwały jest polimer i czy te hieroglify i literki nie zatępiłyby się podczas użytkowania. Jednak na oko wygląda to dość solidnie, zresztą z polimeru wykonano nie tylko korpus, ale także zamek i komorę nabojową (jak w HK G36), no i oczywiście magazynki. Broń zasilana jest 20 lub 30 nabołowymi magazynkami pudełkowymi, które są nieco mniejsze od magów z AR-15 co wynika z rozmiaru naboł. Jeśli chodzi zaś o bębnowy magazzynek na 100 pestek, to o dziwo też jest wykonany z tworzywa i niestety ma on tendencję do zacinasania się. To w sumie najbardziej nieudany element tej broni. Jak ACW sprawuje się na strzelnicy? Cóż, nie miałem nigdy tej broni w ręce, wszystko, co Ci opowiadam to informacje z drugiej ręki, od jednego porucznika z Posterunku, oni tam dorwali kilka sztuk - to w końcu bron eksperymentalna, armia nie zdążyła jej wprowadzić do użytku, powstało raptem 2 tysiące egzemplarzy testowych. Porucznik twierdzi, że broń jest bardzo poręczna (układ bull-pup), celna i cholernie szybkostrzelna - niewielki kaliber nadrabia szybkostrzelnością. Mówi, że słaby kaliber wyklucza ją z zastosowania jako broń wsparcia, natomiast dwunóg, 20 calowa lufa i tłumik dźwięku czyni z ACW całkiem dobry karabin precyzyjny na dystansach nie przekraczających 400 metrów. Wszystkie manipulatory włącznie z dźwignią przeładowania są obustronne, broń zaś strzela ogniem pojedynczym, ciągłym i seria. Długość serii zależy od zamontowanego ogranicznika serii (wymienianego przez użytkownika). W komplet wchodzi ogranicznik na 2 i 3 nabojową serię.



Pamiętasz, raz wspominałem o wspólnej wyprawie łowieckiej Saszy i Cichego Orła? To było w czasie napadu na nasz bar. Pora rozwinąć temat. Sasza zawsze bardzo lubił swojego kałasznikowa, nosił ze sobą i przy byle okazji chwalił jego niezawodność i ogólną, cholera, doskonałość. Aż się rygać chciało. Wreszcie spotkał się z Cichym Orłem, naszym Indianinem, który wyśmiał go i rzekł, że jego karabin Johnson M1941 jest nie tylko celniejszy, ale i bardziej niezawodny. Sasza się zdenerwował, pokłócił się trochę, ale obaj uparli się przy swoich. W końcu Indianin zaprosił Rosjanina na wspólne polowanie. Sasza wziął zatem swojego AK i kilka flaszek wódki, a czerwonoskóry Johnsona i suchary no i poszli. Ze dwa tygodnie ich nie było, do cholery. Kiedy Cichy Orzeł wybierał się w teren, zawsze nie ma go bardzo długo. Podobno lubi przez dłuższy czas pobycć sam na sam z naturą. Jednak na ile znam Saszę, tym razem był to raczej pobyt z wódką, niż z naturą, chociaż na dwa tygodnie tych kilka flaszek to w sumie niewiele. Kiedy wrócili, wychudli, posiniaczeni, w poszarpanych ubraniach i wykończeni, jak cholera, Sasza wszystko mi opowiedział. Indianin nieźle go przeciągnął po pustkowiach, aż trafili wreszcie do jakiegoś lasu, o istnieniu którego Sasza nie miał nawet pojęcia, ja zresztą też. Myślałem, że tutaj wszędzie wokół jest tylko preria. W międzyczasie zjedli kilka pieśków preriowych, jakiegoś szakala i zastrzelili jednego mutka. To przy mutku Saszy po raz pierwszy zaczął się kałach. Pociągnął mutasowi serłą po kłacie i po drugim wystrzale broń się zacięła. Cichy Orzeł musiał wykończyć chują strzałem w głowę. Wieczorem przy ognisku Sasza rozłożył AK, bo wcześniej, polowe próby jego odcięcia nic nie dały i odkrył, że pękła mała sprężynka w mechanizmie spustowo-uderzeniowym. Na szczęście sprężynka z długopisu załatwiła sprawę. Cichy Orzeł nie skomentował tej sytuacji. Jednak następnego dnia już się nie powstrzymał. Był już w tym lesie, o którym wspominałem. Indianin złapał niemal od razu trop jakiegoś lisa, czy czegoś takiego - w dzisiejszych czasach ciężko czasem stwierdzić, co to za zwierzak, tak to wszystko pomotało. Gdy dopadł go nad strumykiem, Saszę znów zawiodła broń - tym razem nabój przekosił mu się w magazynku. Po raz drugi czerwonoskóry musiał oddać strzał. Sasza wieczorem kombinerkami naprawił wgniecenie w magazynku, ale już teraz Cichy Orzeł wypominał mu jego przechwałki dotyczące AK. Sasza zapłł gorzałą i tylko burczał zły. Jednak jego kałaszek miał mu nawalić jeszcze raz podczas tej, nieszczęsnej wyprawy. Gdy już natrafili wreszcie na trop prawdziwej zwierzyny, to znaczy jelenia, AK po raz trzeci nie wypaliło. Sasza niemal wyrzucił swojego kałacha w krzaki, ledwo się powstrzymał. Cichy Orzeł spokojnie wycelował z Johnsona i położył jelenia pojedynczym strzałem. Tak, masz rację, kolego, ja też nigdy wcześniej, ani nigdy później nie słyszałem, aby komuś AK zacięło się tyle razy pod rząd. W dodatku, nie uwierzysz, ale okazało się, że za trzecim razem Saszy pękła iglica. Fakt, była bardzo stara, nigdy nie wymieniana. W sumie, to wszystkie okoliczności stały po stronie Cichego Orła, bo AK Saszy nigdy nie miał wymienianych części, ale jednak mimo wszystko czerwonoskóry wygrał i miał niezły ubaw. A Sasza? Cóż, nigdy już chyba nie pójdzie na polowanie z kałachem, zresztą od początku mu to odradzałem. Od tego czasu zawsze pożyczka ode mnie mojego Hawkey'a albo karabinek M1 ewentualnie zabiera swojego PKM.

Sasza to w ogóle dziwny typ. Na co dzień tylko by siedział nad karabinami, czyścił lufy i odnawiał stare gnaty, a wieczorami pił gorzałę. Tak w ogóle to zawsze wydawał mi się raczej ponurym facetem. Jak coś jest nie tak to tylko odburknie coś niezrozumiałego po rosyjsku, chociaż kinie się, na matuszkę Rosiłę, że zapominał już całkiem rodzimej mowy, której uczyli go rodzice. Parę lat temu jednak to właśnie on zabrał mnie do Wesołego Kanionu. Wiem, nazwa tego miejsca niezbyt się udała autorom, ale w sumie pasuje do jego charakteru. Nikt nie wie, ani nikogo specjalnie nie obchodzi, jak naprawdę nazywa się Wesoły Kanion, a raczej, jaką nazwę nosił przed wojną. Nie pytałem też Saszy, skąd zna to miejsce i imprezy, które się tam odbywają co roku. A właśnie przez te imprezki miejsce to nosi taką, a nie inną nazwę. Raz do roku zjeżdża się tam różnorodny motloch - gangerzy, ćpuny, handlarze, różni oszuści, sekcjarze i ich kaznodzieje, oraz, co najważniejsze, cała masa panienek żądnych wrażeń i dobrej zabawy. Całe to tałatajstwo rozbija namioty, stawia prowizoryczną scenę z deską i nagiętośnieniem podpięte do generatora na spirytus i zaczyna się balanga. Istne szaleństwo. Zawsze jest morze alkoholu, narkotyków, jest też Tornado, no i oczywiście najlepszy narkotyk tego świata - napalone dziewczyny. Podejrzewam, że właśnie w Wesołym Kanionie połowa młodzieży z całego stanu traci dziewictwo. Leci zawsze totalny mix muzyczny, od country, po cholernego Beethovena - ludzie naprawdę nie znają dziś pojęcia gustu ani dobrego smaku. Leci to, co przywiezie didżej. Gdy młodzież się bawi, gangi robią swoje interesy, niektórzy załatwiają publicznie stare zatargi, czasem zjawiają się też miejscowi Indianie ze swoimi grzybkami halucynogennymi i organizują palenie fajki pokoju. Potem trzy dni motloch łązi naciągany po kanionie, każdy w swojej fazie, jedni bełkoć o kosmitach, inni uprawiają szalony seks z przypadkową partnerką, normalnie totalny chaos. Czasem jest też niebezpiecznie - jak to na takich przypadkowych imprezach bywa, każdy uczestnik może okazać się świrem. Dwa lata temu jeden gość otworzył ogień z Ingrama do imprezowiczów. Spacyfikował go zresztą sam Sasza, który zabiera na te imprezy zwykłą swoją automatyczną Sągę. Trzy lata temu nie było nas w Wesołym Kanionie, ale to nawet lepiej, bo Sągę nie by nie pomogła - kilkanaście osób zatruto się jakimś jebanym sokiem z kaktusa, czy czymś takim. Ale to nic. Mit mówi, że któregoś razu jeden z głosników nagle okazał się przyczajoną techmową i urwał głowę didżejowi i poharatł rękę facetowi od nagiętośnienia. Berley, ten poharatany, faktycznie ma bliźnię na bicepsie, ale powiedział mi, że tak naprawdę to jakiś Meksykaniec przyjechał mu maczetą. Cóż, od kiedy to wiem, uważam na dziewczyny Meksów. Sasza nie ma tego problemu, spotyka tam co roku swoją Rosjaneczkę, która uparcie twierdzi, że jest Ukrainką. Ale mniejsza o jej pochodzenie, ważne, że jej obecność wyjaśnia, po co jeździ tam Sasza i po co mnie tam ciąga.





KAMIZELKI KULOODPORNE

Pamiętam, że dawniej z pancierzami było tak, że były generalnie głównie warte - miały niby Redukcje obrażeń, ale karabinowa kula dziwnym trafem przechodziła przez każdy rodzaj pancerza, nawet ten, który nazywał się „superciężkim”. Cóż, twórcy chyba nie słyszeli o płytach z węgliku boru, które nie tylko rozmnieniają pociski takie, jak 30-06 Springfield na drobne, ale je zatrzymują. Zdziwieni? Cóż, w OŁOWIU pancerze działają tak, jak działać powinny - zatrzymują pociski. Jeśli pancerz ma napisane, że ma 2 Punkty Pancerza, to NIC, co nie ma więcej, niż 2 punkty Penetracji, nie przejdzie przez ten pancerz, jasne? Nie ma redukcji - redukować to sobie możesz na chemii - jest po prostu ochrona balistyczna z prawdziwego zdarzenia i kropka. Aha, jest jeszcze taka sprawa: jak masz na sobie miękką balistykę (kevlar) to nawet, jeśli zatrzyma ona pocisk, to otrzymujesz Lekki siniak, jasne? Po prostu miękka kamizelka nie tłumi wystarczająco dobrze energii kinetycznej pocisku.



Kamizelki kuloodporne

No dobra, skoro już naoglądałeś się śmiercionośnych pukawek i morderczo zabójczej amunicji, to pewnie mina Ci zrzedła, bo mogło Ci wpaść do głowy, że ktoś może zechcieć podziurawić Cię pociskami? Przyznaj, że zbladłeś czytając o fragmentującej w ciele amunicji 5,56mm? Nie dziwi Ci się - większość ludzi coś kłuje w boku na sama myśl, że po trafieniu flaki mogą się z nich wylać, albo odłamek żebra może dotrzeć do mózgu. Cóż, mam, zatem dla Ciebie dobrą i złą wiadomość, a w zasadzie, to aż dwie złe, ale zacznijmy od tej dobrej. Dobra jest taka, że teoretycznie jest możliwość opancerzenia się. To tyle dobrych, przejdźmy do złych wiadomości. Po pierwsze, dostępność kamizelek kuloodpornych jest niezbyt wielka, w końcu po III wojnie światowej nikt już nie produkuje kevlaru, ani ceramicznych płyt kuloodpornych. Znałeż miękka kamizelkę jeszcze się da, ale dorwać sprawne płyty jest już bardzo trudno. Druga, niewesoła informacja dotyczy skuteczności ochrony balistycznej. Cóż, dopóki strzelają do Ciebie z pistoletów i peemek, generalnie walał nabojami pistoletowymi - nie masz się, czego bać - zatrzymają je nawet zwykłe, kevlarowe kamizelki ochrony. Gorzej, jak ktoś napieprza do Ciebie z M16 - wtedy potrzebujesz twardych płyt balistycznych, a tych, jak już wspominałem, jest jak na lekarstwo. No i nawet te płyty nie zatrzymają każdego pocisku. Jak oberwiesz z .50 BMG czy z .338 Lapua, nawet twarda balistyka Ci nie pomoże. Mógł się wtedy, aby nie oberwać w żywotne organy albo arterię. Dobra, starczy tego teoretyzowania, mam tu parę fajnych kevlarowych „kurtałek”, nieco solidniejszych kamizelek wojskowych a nawet i płyty balistyczne się znajduj.

Miękka balistyka

Zacznijmy od miękkich kamizelek. Co nieco już powiedziałem, ale doprecyzuję, żebyś na pewno wiedział, co zazc. Cóż, miękkie kamizelki kuloodporne szyć były z tkaniny zwanej popularnie, kevalrem, ponoć w rzeczywistości jest to jakaś tkanina aramidowa, mniejsza z tym. Kevlar ma to do siebie, że jest bardzo wytrzymały i trudny do przebicia, doskonale radzi sobie z zatrzymaniem pocisków

pistoletowych, o zaokrąglonym czubku - pociski te zwyczajnie „rozpłaszczają” się na kamizelce tworząc charakterystyczny „grzybek”. Kevlar jest jednak zbyt słaby, aby zatrzymać pocisk pośredni (taki jak kule z M4 czy kałacha), już o karabinowych nabojach (jak wspomniany .338 Lapua) nie mówiąc. Generalnie kevlar chroni przed pistoletami, rewolwerami i peemkami, zaś karabinki i karabiny robią z kevlaru sito - jeśli to zapamiętasz, nie będziesz zdziwiony, czemu lejłta wylewają Ci się z brzucha, gdy oberwiesz serię z AK. Strzelba? No tak, zapomniabym - śrut podziurawi Cię razem z kevlarciem, ale tylko na małym dystansie - śrucinki szybko tracą pęd i energię i zdolność przebijania kamizelek. Gorzej z breneką czy loftkami - te skurwysyny nie boją się kevlaru, potrzebujesz przeciw nim twardej balistyki.

Twarda balistyka

Okej, wiesz już, że pistolety i rewolwery to pikus, że starczy na nie kevlarowa kurteczka. Pewnie zmartwiłeś się, że cholerny ganger, jak dorwie się do kałasznikowa, to przestrzeli Cię na wylot, razem z miękką kamizelką? Cóż, przedwojennym wojskowym też to nie odpowiadało, więc wymyślili twarde płyty balistyczne. Początkowo stalowe, potem z super-wytrzymałych materiałów, jak np. węgiel boru. Płyty te są diabło ciężkie - w porównaniu do kevlaru - sztywne jak płyta chodnikowa, ale za to ratują życie. Płyty ceramiczne dzielą się na dwie kategorie - zwykłe, które trzeba nosić razem z kevlarciem, aby były w pełni skuteczne - oraz tzw. „samodzielne”, które nosić możesz bez miękkiej balistyki, a i tak zatrzymują niemal wszystko, co tylko da się wystrzelić w twoją stronę. Jasne, nawet najlepsza płyta nie zatrzyma kuli, z Baretta, ale powiedzmy sobie od razu - cholernie rzadko ktoś strzela do Ciebie z Baretta, prawda? Poza wagą - do której idzie zresztą przywyknąć - główną wadą płyt balistycznych jest ich znikoma dostępność. Większość tych cudeniek zarekwirowali „dzielni bohaterowie” z Frontu, zresztą trzeba im przyznać, że im płyty są bardziej potrzebne, niż frajerom z południa ZSA. W każdym razie jak dowieiesz gdzieś płyty ceramiczne, jesteś szczęściarzem, warto wydać na nie każde gamble, serio! Znałem kolesia, który wymienił córkę na płytę SAPI, ale to był maniak z Chicago.

Punkty Pancerza: Cóż, w zasadzie niewiele się zmieniło, **Punkty pancerza** nadal obrazują jak bardzo kamizelka chroni przed kulami. Kamizelki chronią w przedziale od **2** do **11**. Czyli nawet z najlepszą kamizelką lepiej abyś uważał na gości z Barrettem. Aby pocisk przebił kamizelkę wystarczy mu o **0,5** punktu więcej **Penetracji**, niż twoja kamizelka ma **Punktów Pancerza**.



Kamizelki kevlarowe

Cóż, prawdę mówiąc, jest to najpowszechniejszy rodzaj osłony balistycznej, względnie dostępny i chroni nienajgorzej, przynajmniej dopóki strzelać będą do Ciebie z rewolwerów, pistoletów i pistoletów maszynowych i dopóki kaliber naboju nie będzie większy, niż .44. Narodowy Instytut Sprawiedliwości - tak nazywała się instytucja, która klasyfikowała przed wojną kamizelki kuloodporne i dobrze zapamiętaj tą nazwę, bowiem klasa kuloodporności NIJ jest cholernie ważna. NIJ mieści się w przedziale od I do V, w zasadzie nie spotkasz wyższej klasy kuloodporności, niż V. Zaczniemy jednak od I. Jest to cieniutka, kevlarowa kurteczka, ochroni Cię jedynie przed takim kapiszonem jak .22 LR i jemu podobnymi. Odradzam zwracanie sobie tym głowy. Dopiero od NIJ II-A zaczyna się prawdziwa ochrona. Taka kamizelka powstrzyma zwykłe pociski 9×19mm Luger, 9×18 Luger, czy .45 ACP wystrzelone z pistoletów. Klasa II zatrzyma już nawet solidniejszy pocisk, jak .357 Magnum. Wreszcie, ostatnia miękka kamizelka o klasie kuloodporności NIJ III-A da Ci ochronę przed potężnym nabojem .44 Magnum, oraz mniejszymi pociskami pistoletowymi wystrzelonymi z pistoletów maszynowych. Wyższe klasy kuloodporności to już jest twarda balistyka - płyty stalowe i ceramiczne, o których za chwilę też Ci opowiem. Aha, nie był bym sobą, jakbym nie wspomniał, że chociaż miękkie kamizelki zatrzymują pociski, to energia kinetyczna nadal jest groźna dla postrzelonego. Dlatego obrywając w miękką kevlaru otrzymujesz automatycznie Lekki Siniak. Jeszcze jedno. Kevlar dostępny jest nie tylko w postaci całych kamizelek, ale także paneli różnego rodzaju i kształtu wkładanych do kamizelek wojskowych czy policyjnych. Klasyczne, wojskowe miękkie wkłady BALCS czy BALCS-R mają klasę kuloodporności III-A i nosi się je razem z twardą balistyką.

Klasa kuloodporności:	Punkty Pancerza:	Cena:	DOSTĘPNOŚĆ:
I	1	45 gambli	35%
II-A	2	60 gambli	40%
II	2,5	75 gambli	35%
III-A	3	85 gambli	20%
III-A+	4	95 gambli	10%

Plate Carrier

Punkty pancerza: zależy od zastosowanych wkładów

Cena: 40 gambli (wkłady kupujesz osobno)

DOSTĘPNOŚĆ: 35%



Jeśli chcesz nosić na sobie płyty ceramiczne, najprościej wpakować je do nieskomplikowanego w konstrukcji Nosiciela Płyt. To zwykła kamizelka składająca się najczęściej z dwóch części - przedniej i tylnej - które zawierają kieszenie na miękkie wkłady kevlarowe, oraz na płyty balistyczne. Zwykle większość tego typu kamizelek obszytych jest taśmami systemu modułowego - tzw. taśmami PALS, zwanymi też MOLLE, które pozwalają doczepić szereg ładownic modułowych. Typów Nosicieli Płyt jest tyle, co przedwojennych firm produkujących wyposażenie militarne, więc wspominałem o nich zbiorczo.

Zmniejszanie Obrażeń: kiedy pocisk trafia w kamizelkę, to nawet, jeśli ją przebije, wytraca część swojej energii, dla przykładu, pocisk z M16 znany z tego, że fragmentuje w ranie, po przebicium kamizelki często ma za małą prędkość, aby fragmentować. Zwykle, niefragmentujące pociski po prostu tracą energię i wchodzą płycej w ciało. Dlatego, jeśli pocisk przebija kamizelkę, to jego Obrażenia zmniejszasz o 1 punkt z każde 3 Punkty Pancerza, które pocisk musiał przebić.

Siniaki: dodatkowo, jeśli nosisz miękką kamizelkę z kevlaru, to jeśli nawet pocisk jej nie przebije, impet uderzenia powoduje, że trafiony otrzymuje Lekkiego Siniaka, lub Ciężkiego w przypadku niektórych pocisków. W przypadku płyt ceramicznych regułę tą stosują się tylko do trafień pociskami karabinowymi i pośrednimi.

Interceptor Body Armor

Punkty pancerza: 3 z samym kevlarem bez płyt SAPI
Reguły dodatkowe: utrudnienia do czynności ruchowych -3
Cena: 200 gambli (kamizelka z kevlarem, kołnierzem i osłona genitaliów), 250 gambli dla IOTV
DOSTĘPNOŚĆ: 10%



No stary, to jest już porządny pancerz. Kamizelki kuloodporne firmy Point Blank zapewniają maksimum ochrony balistycznej na polu walki, jak głosi przedwojenna reklama. IBA to połączenie kamizelki taktycznej z kamizelką kuloodporną. Składa się z trzech paneli - tylnego i dwóch przednich, wszystkie posiadają przestrzenie na miękkie wkłady balistyczne. Dodatkowo z przodu, jak i z tyłu jest kieszeń na płyty SAPI. Kamizelka posiada także kevlarowy kołnierz ochraniający szyję i kark, oraz kevlarową osłonę podbrzusza i genitaliów. Opcjonalnie możesz też dołączyć osłony ramion i ud. IBA jest dość wygodny i po założeniu niemal nie czujesz jego ciężaru, choć po włożeniu wszystkich miękkich i twardych wkładów balistycznych możesz poczuć się już nieco wgnieciony w ziemię, niczym wielki chrząszcz w pancernej skorupie. Istnieje też udoskonalona wersja Interceptor - IOTV - która posiada tzw. system szybkiego odrzucania. Panele kamizelki połączone są za pomocą stalowej linki, a pociągnięcie za uchwyt z przodu kamizelki powoduje wyszarpięcie linki i rozłączenie paneli - kamizelka rozpada się na części i zsuwa z noszącego. Fajny bajer, przydatny, jak musisz szybko uwolnić się z obciążenia.

Płyty SAPI

Punkty pancerza: 5 (zwykłe), 8 (samodzielne)
Reguły dodatkowe: para zwykłych SAPI daje utrudnienia -2 w testach ruchowych, zaś para samodzielnych SAPI daje utrudnienia -4. Boczne kafle i kafle na ramionach dają utrudnienia -1. Utrudnienia sumują się z utrudnieniami od samej kamizelki.
Cena: 200 gambli (zwykłe), 350 gambli (samodzielne), 100 gambli (boczne kafle)
DOSTĘPNOŚĆ: 5%



Small Arms Protectove Inserts - czyli po prostu twarde płyty balistyczne. Jak znajdziesz kamizelkę z takimi płytami, nie wyrzucaj ich pod żadnym pozorem - wsadź je grzecznie na miejsce, jeśli nie chcesz, aby byle frajer z AK podziurawił Cię, jak rzeszoto. SAPI wykonane są z piekielnie twardego materiału zwanego węglikiem boru. Jest to kurewsko mocne gówno, które kruszy uderzając w płytę pocisk i rozprasza jego energię po całej jej powierzchni. Za warstwą węgliku jest warstwa czegoś, co nazywa się SPECTRA i służy do zatrzymywania odłamków po rozbitym pocisku. Pojedyncza płyta SAPI waży przynajmniej 2 kilogramy, nie jest więc lekka, ale daje kurewsko wysoka szansę na przeżycie w razie walki. Istnieją dwa rodzaje płyt - zwykłe, nieco lżejsze i cieńsze, które dają ochronę na poziomie NIJ LEVEL-III, a dopiero używane razem z wkładami kevlarowymi dają LEVEL-IV. Istnieją też cięższe i grubsze płyty - samodzielne - które bez kevlaru mają LEVEL-IV. LEVEL-IV zatrzymuje wszystkie pociski pistoletowe, wszystkie pośrednie (takie, jak 5,56x45mm NATO, czy 7,62x39mm od AK) a także niektóre karabinowe, z .30-06 Springfield włącznie. Co do wytrzymałości płyt, to słyszałem różne wersje. Podobno żołnierze w przedwojennej Armii zmieniali płytę po każdym trafieniu, ale nie wiem, czy to nie był tylko bzdurny, przesadnie rygorystyczny wymóg regulaminu. Podobno bowiem testowano płyty ceramiczne i potrafiły one zatrzymać nawet i 60 pocisków z M4. Pewnie zależy to jednak od firmy i od partii produkcyjnej - dorwałem przedwojenną gazetę, w której dziennikarze opisali skandal w Armii. Płyty nie spełniały norm i nie zatrzymywały pocisków, które rzekomo miały według specyfikacji zatrzymywać. Także cholera, może to jest loteria, na co trafisz? Acha, poza podstawowymi płytami na przód i tył klatki piersiowej, istnieją też tzw. boczne kafle, czyli małe, kwadratowe, albo prostokątne płytki ceramiczne, które można umieścić w bocznych kieszeniach na wkłady - aby zabezpieczyć płuca i nerekę i od kulki wstrzelanej z boku. Podobne, małe płytki można też umieścić w naramiennikach i w ten sposób stać się chodzącą twierdzą.



CIRAS

Punkty pancerza: 3 z samym kevlarem bez płyt SAPI

Reguły dodatkowe: utrudnienia do czynności ruchowych -1

Cena: 220 gambli, 30 gambli za ochraniacz krocza, 80 gambli za kołnierz i naramienniki kevlarowe

DOSTĘPNOŚĆ: 5%



Combat Integrated Releasable Armor System - bo tak należy rozwinąć nazwę tej kamizelki, fajnie, prawda? CIRAS występuje w dwóch podstawowych wersjach: Land i Maritime. Nie różnią się one strasznie od siebie, jednak jedni wola wersję Land inni tą drugą - rozchodzi się o sposób zapinania kamizelki, która może być zapinana na przednim panelu, albo na boku - z prawej, bądź z lewej strony. Tak czy inaczej, CIRAS to bardzo wygodna kamizelka, posiada specjalny pas wewnętrzny, tzw. commerbound, który stabilizuje kamizelkę na tułowie i odciąża ramiona. Obie wersje CIRASA posiadają przednią i tylną kieszeń na płyty SAPI, a także przestrzenie na wkłady kevlarowe BALCS-R. Kamizelka posiada system szybkiego zrzucania - wystarczy szarpnąć za pętelkę, aby kamizelka rozpadła się na dwie części. Jedyne, czego nienawidzę w tym systemie to długotrwałe i żmudne składanie powrotem kamizelki. CIRAS posiada znacznie więcej taśm PALS niż Interceptor, więcej nawet niż MTV, jest nimi obsyty niemal na całej powierzchni, więc daje olbrzymie możliwości konfiguracji ładownic i wyposażenia. Coś dla komandosów z Frontu, nie? Wzorem IBA, chłopaki z Eagle Industries stworzyli opcjonalny komplet ochraniaczy kevlarowych: kołnierz, naramienniki no i słynną osłonę jajec.

MTV

Punkty pancerza: 3 z samym kevlarem bez płyt SAPI

Reguły dodatkowe: utrudnienia do czynności ruchowych -2

Cena: 210 gambli, 30 gambli za ochraniacz krocza, 80 gambli za kołnierz i naramienniki kevlarowe

DOSTĘPNOŚĆ: 10%



MTV to taki przedwojenny kanał muzyczny w telewizji... Nie uwierzyłeś? To wyobraź sobie, że naprawdę istniała taka telewizja przed apokalipsą! Nie robię sobie jaj. No, ale do rzeczy, Modular Tactical Vest to kamizelka, która zastępowała w Armii stare Interceptory, które wysłużyły się już i szczerze mówiąc, nie byłyby najlepszym pancerzem osobistym dla piechura. MTV różni się nieco w konstrukcji od IBA, przede wszystkim, jest nieco wygodniejszy, aczkolwiek cudów się nie spodziewaj. Przede wszystkim zrezygnowano z zapinania kamizelki „na zakładki” jak to było w Interceptorze, lecz jest po prostu panel przedni i tylny i opinający to, dwuskrzydłowy commerbound, zapinany na wygodny, duży rzep z przodu kamizelki i przykrywany kłapą obszytą taśmami modułowymi. Zresztą PALS'y są niemal wszędzie na MTV, dzięki czemu da się znacznie sensowniej porozmieszczać ładownice, no i upchniesz ich nieco więcej, niż na IBA. To, co przede wszystkim rzuca się w oczy, to dodatkowy panel kevlarowy z tyłu, zasłaniający dolną część pleców. Co prawda to tylko miękka balistyka, ale zawsze lepiej ją tam mieć, niż oberwać odłamkiem po nerkach.



Dragonskin

Model:	Punkty Pancerza:	Cena:	DOSTĘPNOŚĆ:
SOV-2000	5	200 gambli	5%
SOV-3000	8	250 gambli	5%

Reguły dodatkowe: utrudnienia do testów ruchowych -2, PT wszystkich testów Budowy wzrasta o 1 stopień, ponadto możesz trafić na egzemplarz wadliwy, który ma o 1 Punkt Pancerza mniej (MG powinien rzucić potajemnie kością, wynik 20 na kości oznacza taki wadliwy egzemplarz)



No dobra, teraz pokażę Ci coś, co budzi u wielu niezdrowe emocje. Producenci tej kamizelki kuloodpornej cholernie napracowali się przed wojną nad marketingiem swojego produktu, o czym dobitnie świadczy choćby to, że do dziś ludzie wierzą, że Dragonskin to cudowny pancerz, który jest lepszy od każdej innej kamizelki na świecie. Cóż, chyba będę musiał Cię zmartwić - bowiem wszystko to jest zwykłym, kurewsko dobrym szajsem medialnym, mam nadzieję, że rozumiesz o co mi chodzi? Dragonskin, w przeciwieństwie do innych kamizelek, nie wykorzystuje ceramicznych płyt pancerza, jest natomiast zbudowany z kilkudziesięciu małych, okrągłych płytek, każda wielkości dużego żetonu z kasyna w Vegas. Płytki te, wykonane z jakiegoś tajemniczego gówna zachodzą na siebie tworząc coś, co przypomina archaiczny pancerz łuskowy - rozumiesz, taki jaki nosili rycerze w średniowieczu, albo Achilles, taki bohater starożytny. Ponoć płytki te chronią równie dobrze, jak płyty SAPI, za to mają, czynić kamizelkę elastyczną i lekką. No i o ile faktycznie Dragonskin raczej nie przepuszcza pocisków i nie jest gorszy od innych kamizelek z płytami SAPI, o tyle w praktyce okazuje się piekielnie ciężkim pancerzem. Waży niemal DWA RAZY więcej niż cholerny Interceptor! Wszystko przez to, że tych głównianych dysków jest multum i zachodzą na siebie tworząc warstwy, a to musi ważyć swoje. Poza tym klej, który te płytki są sklejona (tak, dobrze słyszysz - sklejone!) ma tendencje do rozpadania się pod wpływem zmian temperatury i innych czynników, przez co czasem pozornie wytrzymały pancerz może nawet polec przed zwykłą kulą 9mm. Niewesoło, prawda?

Advanced Combat Helmet

Punkty pancerza: 3	DOSTĘPNOŚĆ: 20%
Cena: 75 gambli	



Jest tylko jeden hełm kuloodporny na świecie zdolny ochronić Cię przed trafieniem pocisku z AK, jednak nigdy go nie będziesz miał bo to rosyjski, tytanowy hełm Sfera. Musisz zadowolić się innym, też świetnym hełmem kuloodpornym ACH używanym przez żołnierzy US Army. Jego kevlarowa czasza chroni przed wszystkimi pociskami do kalibru .44 Magnum włącznie oraz odłamkami. Hełm ma bardzo wygodny fasunek i system poduszek wewnętrznych poprawiających komfort noszącego. Ma czteropunktowo mocowane paski mocujące oraz jest dostosowany do montażu systemu noktowizyjnego. Ciekawą cechą jest to, że przy dużej sile uderzenia pocisku hełm automatycznie wypina podbródek aby nie uszkodzić noszącemu karku. Polecam Ci ten hełm, zapewniam Cię, że mając go na głowie poczujesz się naprawdę bezpiecznie, niż z gołym łbem.

A teraz, synku, posłuchaj, co ma Ci do powiedzenia Wujek Dobra Jak Sukinsyn Rada. Kiedy znajdziesz w swojej kamizelce kuloodpornej takie czarne gówno, ciężkie jak diabeł i sztywniejsze niż kutas hipopotama w zwodzie, nie wyrzucaj tego. Pod żadnym pozorem nie wyciągaj płyt SAPI z kamizelki - wsadź je grzecznie na miejsce i przyklep, żeby dobrze leżały. Te płyty służą do ratowania życia, chłopcze. I nie pleprz mi tu o tym, że są ciężkie, jak brak Ci siły, to masz pecha, frajer jesteś - trzeba było więcej zainwestować w Budowę. Jak myślisz, że lepiej szybciej biegać, to jesteś do tego tępak - w Sprytnie też widać zbyt mało zainwestowałeś. Myślisz, że szybkość coś Ci pomoże? Jak szybko biegasz, he? Kula z kałasznikowa leci 700 metrów na sekundę, dogoni Cię, choćbyś nie wiem jak kurewsko szybko biegał. Wystarczy, że ten dupek przyceluje i żaden sprint Cię nie uratuje. Płyta SAPI za to tak. Aha i niech Ci nie przychodzi do głowy, żeby zostawić tylko przednią płytę, a tylną wywalić - takie odciążanie się skończy się tym, że oberwiesz w plecy, pocisk odbije się od przedniej płyty i wyłeci z powrotem plecami, a Ty zostaniesz z dwoma dziurami i koglem-mogłem zamiast płuc. Znałem koleś, który wyciągał tylną płytę, bo „dbał o kręgosłup” - potem zbieraliśmy ten jego kręgosłup, krąg po kręgu, z asfaltu na stanowej trzydziestce, kiedy jakiś gangster wladował mu serię z M4 w plecy. Pamiętaj: ludzie dzielą się na dwie kategorie: żywych i martwych. Pierwsi noszą płyty SAPI, a drudzy postawili na szybki sprint.



M1

Punkty pancerza: 2**Cena:** 20 gambli**DOSTĘPNOŚĆ:** 20%

Nie, kolego, nie będzie to rozprawa o karabinku M1, ani nawet o Garandzie, przecież to rozdział o pancerzach! Nie wiedziałeś, że jest też hełm o oznaczeniu M1? To popatrz na ten solidny kawałek historii amerykańskiej wojskowości. I nie używam słowa „solidny” tak od parady, ten hełm to naprawdę mocne draństwo - sam roztrzaskałem nim głowę mutantowi w czterdziestym drugim, kiedy gnat mi się zaciął a szkaradny jak świnia sukinsyn wskoczył przez okno. Aż przyjemnie chrupnęło, tak mu przyjechałem. Nie trzeba go nawet było dobić. Zdziwiony? No co, M1 to hełm, ma chronić życie! Musi być diabelnie mocny, nawet, jeśli to tylko starożytny, stalowy hełm. Nasi przodkowie nosili go już na froncie II Wojny Światowej, potem w Korei, Wietnamie, aż nie wymyślono kevlarowego Fritza... Taaak, kawał amerykańskiej legendy!

Pancerze domowej roboty

Przypatrzyłeś się już wszystkim kamizelkom kuloodpornym, stwierdziłeś, że są zajebiste, ale po usłyszeniu cen szczeni Ci opadła i postanowiłeś, że opancerzysz się jednak sam, we własnym zakresie? Cóż, twoja sprawa, mi tam bardziej szkoda, że nic u nas nie kupisz, bo o swoje dupsko to musisz zadbać sam, nie moja w tym rzecz. Głupio robisz, chłopcze, bo przez kulami żadna

zbroja z blachy, czy inne, śmieciowe gówno, Cię nie uchroni, ale jak chcesz.

Śmieciowe zbroje nie mają prawdziwych Punktów pancerza takich, jak prawdziwe kamizelki balistyczne, tylko współczynnik Pancerz, który daje ochronę jedynie przed ciosami zadanymi wręcz albo bronią białą.

Pancerz skórzany

W sumie najbardziej typowe rozwiązanie wśród ubogich bandziorów i innej hołoty, która albo nie ma za co nabyć kevlaru, albo przez własną głupotę nim gardzi. Niezależnie, czy założysz trzy skórzane kurtki jedna na drugą, czy sam uszyjesz sobie kubraczek ze skóry upolowanego bawołu albo innego zdziczałego, zmutowanego skurwysyna, cudów to to nie działo.

Pancerz: Lekki**Cena:** 30 gambli**DOSTĘPNOŚĆ:** 35%

Pancerz z blachy

Niektóre matoly próbują okrywać swoje dupska czymś skleconym z blachy pod postacią pasków metalu naszytych na jakiś podkład, albo zespawanych i ukształtowanych arkuszy blachy, widziałem nawet gościa paradującego w kurtałce ze splecionych, małych, żelaznych ogniów z grubego drutu. To musiało ważyć więcej, niż cholerny Interceptor ze wszystkimi płytami SAPI, a ochronę dawało pewnie żadną. No cóż, co kto lubi. Jeśli jesteś fanem smażenia swego dupska w stalowym wdzianku, albo masz po prostu zakuty łeb, to możesz coś takiego sklecić i nosić. Tylko oliw to, bo Ci zardzewieje, hehe.

Pancerz: Ciężki**Cena:** 45 gambli**DOSTĘPNOŚĆ:** 15%

Skóra aligatora z Miami

No dobra, w tym jednym przypadku nie będę się naśmiewał. Powody są trzy. Po pierwsze, łuska aligatora z Miami fajnie nawet wygląda, po drugie, facet, który ja zjął z aligatora-mutka, musi mieć jajca ze stali, a po trzecie, taka skóra zapewnia nawet minimalną ochronę przed najsłabszymi pociskami, jak .22 LR czy 9 mm Luger. Jak oberwiesz z dziewiątki, to żebra Ci i tak połamie, ale przy lekkim kevlarze nie jest lepiej, więc skóra z aligatora zasługuje na uznanie. Twarde sukinsyny, te aligatory, nie sądzisz?

Punkty pancerza: 2**Pancerz:** Ciężki**Cena:** nie do kupienia**DOSTĘPNOŚĆ:** zdobądź sobie sam



Najpoważniejsza i najdłuższa wyprawa poza miasteczko, w jakiej brałem udział, miała miejsce w czasach, kiedy kończyliśmy budowę naszego wiatraka elektrycznego. Postawienie samej konstrukcji, zrobienie odpowiednio wyprofilowanych śmigieł i wału przenoszącego energię śmigieł na ziemię, do prądnicy było względnie proste, choć czasochłonne. Potrzebowaliśmy jednak też nieszczerzej prądnicy, a o jej zbudowaniu nie było w ogóle mowy, nikt z nas nie zna się na tyle na silnikach i elektryczności. Ponieważ nigdzie w okolicy nie widzieliśmy niczego, z czego moglibyśmy wyjąć prądnice, uchwaliliśmy, że grupa śmiazków wyruszy „w świat” na poszukiwanie ustroju. Oczywiście zgłosiliśmy się z Saszą na ochotników, pojechał też z nami ówczesny burmistrz, taki siwy facet z wąsami o nazwisku Roberts, w sumie chyba w porządku był z niego burmistrz, ale już nie pamiętam. Poza nami i burmistrzem, wziął też udział w wyprawie niejaki Andy Cottonbridge, stolarz, który był odpowiedzialny za projektowanie wiatraka. Nie patrz tak dziwnie, nie mieliśmy w osadzie żadnego inżyniera, podobno przed wojną mieszkało tu nawet dwóch, ale jeden zamarzył podczas nuklearnej zimy, a drugiego zabrało wojsko w pierwszych latach po wojnie. Ale wracając do naszej wyprawy, tak jakos wyszło, że pojechalśmy na południe, do mojego ulubionego Stanu Tennessee. Wiesz, że to tam, w miejscowości Pulaski, założono Ku Klux Klan? Niestety Pulaski leży na samym, południowym skraju Tennessee, nie było nam po drodze. Samych facetów z Ku Klux Klanu zresztą spotkaliśmy i całe szczęście, że nie zabraliśmy na wyprawę nikogo czarnoskórego, bo mielibyśmy spore kłopoty. Rasiści bardzo mnie, pamiętam, rozbawili, bo poza opancerzonym pickupem, używali też koni. Gdyby nie to, że uzbrowieni byli w różne wersje AR-15 i strzelby, wyglądaliby normalnie, jak żywym wyjęci z obrazków o konfederacji z podręcznika do historii, jaki kiedyś wpadł mi w ręce. Trafiliśmy na nich, kiedy odbywali coś, co nazywali „białym patrolem”, tfu, popaprańcy totalni. Na szczęście spotkaliśmy ich tylko raz. W samym Nashville, które było celem naszej podróży, nie spotkaliśmy ich o dziwo. Być może tamtejsi ludzie mieli z zakapturzonymi na pleńku, a może po prostu tamtejsi Czarni byli zbyt leźni i dobrze uzbrowieni. Zanim jednak dotarliśmy do największego miasta w Tennessee, spotkało nas kilka przygód, jedna całkiem nawet zabawna i kilka raczej przykrych. Zaczęło od tego, że już pierwszego dnia jazdy straszliwie pobłądziliśmy, pamiętam to bardzo dobrze, bo wszyscy mnie za to winili - przed wyjazdem, jako, że „znałem dobrze Tennessee” bo przecież już raz tam wcześniej byłem, burmistrz mianował mnie pilotem i przewodnikiem. A ja biedny wiedziałem tylko tyle, że Tennessee to piękny i leśisty Stan pełen świerków, krętych, wąskich szos, górzysty na wschodzie równinny na zachodzie i oparty zachodnią granicą o nizinę rzeki Missisipi. Z tą, wybitną znajomością terenu miałem wybrać najlepszą trasę do Nashville i bezpiecznie poprowadzić nas do miasta. Cóż, uniosłem się dumą, udałem znawcę i robiłem dobrą minę do złej gry, kiedy co i rusz trafialiśmy na tabliczkę z nazwą miejscowości, której nie było na mapie i której nie planowaliśmy w ogóle mieć. Wreszcie, gdy przed nami wyrosły przedmieścia miasta o poetyckiej i z pewnością indyjskiej rodowod nazwie Chattanooga, pozostali uczestnicy wycieczki nawrzeszczeli na mnie i jednogłośnie zdegradowali. Mój fotel zajął Sasza i, o dziwo, od tego momentu, zaczęło iść nam znacznie lepiej. Przynajmniej, jeśli chodzi o szukanie właściwej drogi. Z paliwem było gorzej, właściwie to beznadziejnie. Była to oczywiście moja wina, bo to ja doprowadziłem nas niemalże do choleralnej Georgii, toteż uchwalono, że ja pokryję koszty kupna paliwa. Najpierw jednak trzeba było zdobyć, a w środku leśnego Tennessee wcale nie było to proste. Kilku pół-dzikich, brodatych drwali, którzy zajmowali się handlem drewnem oferowało nam, co najwyżej spirytus, kiedy my potrzebowaliśmy ropy, albo, chociaż oleju rzepakowego. Wreszcie jednak trafiliśmy na jakąś zamieszkaną farmę. Jednak nie mieliśmy szczęścia. Farmę, dokładnie w tym samym celu, co my, odwiedziła jednocześnie grupka bandziorów. Oni jednak nie zamierzali oczywiście płacić za paliwo i gdy nasz pickup zajeżdżał pod werandę, jeden z gängerów właśnie ładował rewolwer, aby dokonać egzekucji na farmerze i jego rodzinie, drugi podkładał ogień pod stodołę, a pozostali ćwiartowali jakiegoś prosiaka. Zaskoczyliśmy ich całkowicie. Ze sporym opóźnieniem rzucili się do broni. Rozpętała się strzelanina, w której szanse były wyrównane. Bandytów, co prawda było aż dziesięciu, jednak Sasza miał, PKM, burmistrz granatą, a ja M4 z Beta C-Magiem. Co tu dużo gadać, rozstrzelaliśmy ich. Ich siła ognia w porównaniu z naszą była niemal zerowa. Ci, którzy nie oberwali na starcie, zaraz zniknęli gdzieś w polach i tyle ich widzieliśmy. Niestety bandyci zranili Andy'ego. Stolarz nieszczerliwie oberwał w brzuch. Nie umieliśmy go porządnie połączyć, więc zwiniliśmyś faceta opatrunkami, niemal jak mumię, żeby mu się jelita nie wylały i podaliśmy mnóstwo antybiotyków, żeby go nie wykończyła jakaś infekcja w ranie. Pozostawało liczyć na szczęście, Boga i szybkie spotkanie jakiegoś lekarza. Farmer, którego uratowaliśmy w podzięce dał nam paliwo za darmo, powiedział też, gdzie znajdziemy najbliższego weterynarza. Dostaliśmy też od niego coś jeszcze. Bo zapomniałem Ci powiedzieć, że facet nie uprawiał tylko zwykłego zboża, ale miał też za domem trzy spore szklarnie z marihuana. Odurzyliśmy nią Andy'ego, żeby nie jęczał tak strasznie w samochodzie i siebie, żeby się nieco uspokoić i poprawić sobie nastrój i ruszyliśmy prosto do Manchesteru, szukać tego felczera. Kurwa, w zasadzie śmierć Andy'ego to moja wina, to przeze mnie zamiast prosto do Nashville trafiliśmy na tą przeklętą farmę. Weterynarz w Manchesterze przeprowadził, co prawda operację, ale dał stolarzowi minimalne szanse na dożycie poranka. No i rano kopalem grób. To było cholernie suche lato, ziemia była spieczona i twarda jak kamień, nawet w zalesionym Tennessee. Co tu dużo mówić, nastrój mieliśmy spleprzony do końca wyprawy, a zwłaszcza ja, najszybciej natomiast przeszedł Sasza. Rosjanin nawet wziął udział w potańcówce, kiedy już dotarliśmy wreszcie do Nashville. W końcu to miasto do dzisiaj jest światową stolicą country. Jednak nie muzyka nas tam sprowadziła, więc kiedy Sasza przeżywał w motelu o bzdurnej nazwie Hannah Montana, w którym się zatrzymaliśmy, ja i burmistrz Roberts zabraliśmy się za poszukiwania naszego Graala, znaczy się prądnicy, rzecz jasna. Dogrzebaliśmy się wreszcie do jakiegoś na szrocie urzędzonym przez faceta wyprzedającego zawartość zakładu elektrotechnicznego. Dostaliśmy ją niemal za friko, bo była niesprawna, a potem zapłaciliśmy sporo gambli pewnemu elektrykowi, który ją odrzucił i wyremontował. Nasz pickup nieźle osiadł, gdy wrzuciliśmy to żelastwo na pakę, w drodze co i rusz słyszeliśmy, jak nadkola szorowały o opony. Nie wiem, czy to przez to obciążenie, czy po prostu zwykły pech przesladujący nas od początku, ale w drodze powrotnej auto nawalilo cztery razy. Dlatego powrót, chociaż tym razem obyło się bez pobłądzenia, trwał niemal tydzień, a my za nową chłodnicę do Dodge'a musimyśmy oddać moje M4 wraz z amunicją. Byłem oczywiście przybity i wściekły, ale mechanik, który nam ją sprzedał miał nad nami istotną przewagę - to my zostalibyśmy na szosie w środku świerkowego lasu z półtonową prądnicą na pace, więc nie było po co się targować, zwłaszcza, że rozmawialiśmy z nim przez CB radio. No, ale w końcu zdołaliśmy wrócić do domu. Nie było euforii, nie było wielkiego fetowania zdobycia prądnicy, bo wszystkich przybiła śmierć Andy'ego. Prądnicę zamontowaliśmy wspólnymi siłami już bez pomocy stolarza kierując się tylko jego notatkami i projektem i jakos działa, więc chyba zrobiliśmy to dobrze. Na wieży wiatraka przybiliśmy tabliczkę ku jego pamięci. Może nie uwierzysz, niemal na pewno nie uwierzysz, ale regularnie co rok, prądnica nawala tego samego dnia, w rocznicę śmierci Cottonbridge'a.

Ustrzel gnoja...





Ustrzel gnoja... czyli walka strzelecka

Hehe, widzę, że nieźle się wyposażyleś w tym sklepie z bronią, co? Beretta, MP5, Kalasznikow... nawet kamizelkę sobie sprawileś, no, no... To skoro już masz tyle broni, pewnie myślisz, że jesteś teraz zabójczo niebezpieczny? Że nikt Ci nie podskoczy, bo od razu dostanie kulkę? Hmm, jakby Ci to powiedzieć... strzelałeś kiedyś do kogoś? Co? Do puszek? Kurde, nie o to mi chodziło... a do krów także? Co ty, z Teksasu pochodzisz, czy jak... No nieważne. Do ludzi, zatem nie strzelałeś jeszcze i to jest najważniejsze. Zatem nie brałeś udziału w strzelaninie i nie wiesz jak to jest, kiedy twój cel odpowiada ogniem i kule świstają Ci koło uszu. A widzisz, strzelanie do żywych, chcących przetrwać ludzi nie jest takie łatwe, jak pykanie do puszek, a nawet krów. Krowy nie strzelają do Ciebie i to jest zasadnicza różnica. Podczas walki jest bardzo wiele rzeczy, które utrudniają Ci oddanie strzału. Poza tak oczywistymi sprawami, jak dystans, wielkość celu, czy jego ruch jest też widoczność, sytuacja, w jakiej się znajdujesz i wiele innych bajerów. O tym wszystkim dowiesz się już za chwilę, bo w pierwszym dziale.

Utrudnienia, nowy test strzelania

No dobra. Skoro myślisz, że jesteś taki niezły, to spróbuj trafić w tamtą belkę. Że co? W cieniu jest i nie widzisz zbyt dobrze? Co z tego. No skoro nie umiesz w belkę, to strzel do tamtej butelki. Stoi w słońcu, nic jej nie zasłania. Uuu... pudło? Czyżbyś nie trafił? Że co? Cel się rozmywa? Słuchaj, to od gorąca. Nagrane powietrze faluje i zniekształca obraz. Widzisz? Wcale nie jest tak łatwo trafić, nawet w głupia butelkę. A pomyśl, co by było, jakbyś musiał do tego strzelać w biegu do ruchomego celu! No dobra, jest wiele rzeczy, które utrudniają

Ci trafienie w cel. Nazywamy je modyfikatorami. Zapomnij o liczeniu utrudnień procentowych i zamienianiu tego na PT testu strzelania. To zbyt skomplikowane, po co sobie utrudniać. Wygląda to tak: testujesz rzucając k20, tak, jak zawsze. Zmienia się to, że zamiast używać procentów i stałych poziomów trudności, masz modyfikatory. Testujesz swoją Zręczność zmniejszona o wartość modyfikatorów, a od wyniku na k20 możesz odjąć swoje Pistolety/ Karabiny czy z czego tam strzelasz. Jasne? Modyfikatory przyjmują wartość od 1 do 20, a jak MG zechce, to naliczy Ci nawet i 30 - wtedy po prostu nie masz szans trafić i już. Ale jeśli chcesz marnować amunicję, to proszę bardzo - to twoje gamble, nie moje.

No dobra, pogadaliśmy sobie, ale pewnie chciałbyś wiedzieć, jak naprawdę wygląda walka, no nie? Dobra, chodź ze mną do ruin pobliskiego miasteczka. Weź karabin i co tam masz. Zabawimy się trochę...

Poruszanie się

Jak widzisz dotarliśmy. Ruiny, które widzisz, nazywały się przed wojną Patton. Słyszałem, że jakiś bardzo znany, przedwojenny generał się tak nazywał. A może to jakiś dowódca z Posterunku? Nie ważne. No dobra, widzisz tą ulicę? Przechodzi przez miasteczko na przestrzal. Tutaj sobie poćwiczmy. Nikt nie powinien nam przeszkodzić. Nikt tu nie mieszka. Pobiegamy więc, opowiem Ci, jak należy się zachowywać podczas walki, żeby nie zginąć i nawet trochę postrzelasz, żeby się oswoić z bronią. Zaczniemy od krótkiej przebieżki po mieście. Generalnie, jeśli chcesz być w walce trudnym celem, biegnij! Co prawda dobry strzelec i tak Cię trafi, ale może zdążyś dobiec do jakiejś zastawy, zanim uniesie karabin do ramienia i wyceluje. Im szybciej się poruszasz, tym szybciej się jednak męczysz i tym bardziej Cię słychać.

Tempo poruszania się: Człowiek idąc pokonuje **2 metry na 1 segment**. Poruszając się **truchtem** pokonujesz **3 metry** na segment. Jeśli zaś biegniesz, to robisz **6 metrów** na segment. Jasne? Ale uważaj teraz. Jeśli masz Budowę większą, niż 14, poruszasz się o **1 metr/ segment** szybciej. Jeśli jednak jesteś obciążony, np. masz na sobie 20 kg kamizelkę kuloodporną, albo niesiesz na plecach rannego kolegę, poruszasz się w tempie **1 metr** na 2 segmenty. Tak samo ma się sprawa ze skradaniem - kiedy rzucaś test **Skradania**, też przebywasz 1 metr na każdy segment, jasne? Co by tu jeszcze... aha, czołganie się. Czołgając się poruszasz się jeszcze wolniej, bo przesuwasz się zaledwie **1 metr na 1 turę** i nic na to nie poradzę. Dla porównania, samochód poruszający się z szybkością 50 km/h pokonuje 15 metrów na segment, a kula 9mm wystrzelona z pistoletu leci z prędkością 390 metrów na segment, nieźle, nie?

Zmęczenie: bieganie męczy, a bieganie z karabinem, w kamizelce i z plecakiem na plecach męczy jak jasna cholera, uwierz mi. Pomnóż swoją umiętność **Kondycja** przez 200 i dodaj do wyniku 500. Jest to liczba metrów po przebiegnięciu której musisz rzucić test **Kondycji** - najpierw **Łatwy**, a potem za każdym następnym razem o stopień trudniejszy. Zdany test pozwala Ci biec dalej, niezdany powoduje, że zwalniasz do truchtu - kolejny niezdany, oznacza, że nie masz już siły nawet na trucht i musisz iść. W marszu na szczęście odpoczywasz i po chwili znów będziesz mógł biec. Aha, jeśli jesteś poważnie obciążony, test **Kondycji** może być o 1 lub nawet 2 stopnie trudniejszy.



Noszenie i dobywanie broni i amunicji

Słuchaj, widzę, że obwiesiłeś się bronią, jak choinka, widzę też, że MP5 obtłukuje Ci niemiłosiernie prawe udo a AK wrzyna Ci się w plecy. Nie wiem w ogóle, po Co Ci aż dwa pistolety. Słuchaj, nikt przy zdrowych zmysłach nie nosi tyle broni jednocześnie. Jeśli chcesz, aby było Ci w miarę wygodnie, noś co najwyżej jedną sztukę broni długiej i jakąś broń boczną - rewolwer albo najlepiej pistolet. Inaczej MG tak Cię zgęmbi, że sam wyrzucisz niepotrzebna broń gdzieś w ruiny. Nie wierzysz? To spróbuj wejść tak obwieszony bronią po drabinie, albo przeczołgać się do najbliższego muru? A co powiesz na zrobienie fikołka, albo skok z jednego dachu na drugi? Niemożliwe? A nie mówiłem? Generalnie mając karabin zawieszony na plecach nie zrobisz fikołka, nie przejdiesz przez dziurę w ogrodzeniu, bo lufa się zaczepi o siatkę, ani nie przecisniesz przez wąski tunel.

Bieganie z karabinem na plecach też nie jest zbyt wygodne - najwygodniej jest go po prostu sciskać w łapach, kiedy chcesz gdzieś polecieć sprintem, inaczej broń obtłukuje Ci plecy i lata na boki, chyba, że ściągniesz maksymalnie pas nośny, ale wtedy zapomnij o szybkim zdjęciu karabinu z pleców.

Najmniejszy problem jest z pistoletami - pakujesz taki do kabury przy pasie, albo - jeszcze lepiej - do udowej kabury i możesz nawet zapomnieć, że masz przy sobie pistolet.

Jeśli musisz szybko dobyć broń, proponuję Ci nosić ją przewieszoną tylko na pasku przez ramię z prawa ręką cały czas przytrzymującą chwyt pistoletowy. Podbijasz tylko broń pod brode, podparas przedni chwyt lewą ręką, przytulasz policzek do kolby i już jesteś gotowy do oddania strzału. Natomiast nosząc karabin za plecami, zanim zamienisz go nad głowę, zostaniesz pięć razy zamieniony w sito przez wroga. Odradzam stanowczo.

Wiesz co jest fajne? Jednopunktowe szelki nośne do broni - wpinasz takie badziewie w kamizelkę kuloodporną i możesz sobie zawiesić karabinek na kłacie - musisz tylko mieć odpowiednie ucho zawieszania w broni, najwygodniej jest z M16/M4, które mają możliwość zamontowania ucha nośnego na tubie między kolbą a korpusem broni. Kiedy chcesz mieć wolne ręce, puszczasz karabinek a on zawisa Ci na kłacie, a gdy nagle robi się gorąco, masz broń dosłownie pod ręką.

Dobra, tyle o pukawkach, teraz kolej na amunicję. Widzę, że zaraz Ci kieszenie popękają, tak są

wypchane magazynkami. Niestety mam złą wiadomość - totalnie zjechałeś sprawę. Jak spróbujesz wyjąć magazynkę z kieszeni to albo ją rozszarpiesz, albo wyjmiesz wszystkie naraz i rozsypią Ci się pod nogami. W obu przypadkach efekt będzie żałosny. Naprawdę, stary, lepiej zainwestuj w ładownice. Skoro widziałeś rozdział o kamizelkach, to powinienes wiedzieć, co to takiego. Jeśli używałeś broni jednostrzałowej i musisz nosić luźne naboje, polecam nosić je na pasie amunicyjnym - istnieją biodrowe, albo takie przekładane ukośnie przez ramię, mieszczą kilkanaście do kilkudziesięciu sztuk amunicji, także naboje śrutowych i są kurewsko wygodne w porównaniu do kieszeni - zapewniam Cię.

Walka

W porządku, przejdźmy do konkretów, bo widzę, że już się nudzisz tymi pierdołami nie związanymi bezpośrednio z walką, mam rację? Kurwa, od razu poznam gościa co jest w gorącej wodzie kąpany, ani cierpliwości ani pokory taki nie ma, ech... Nie wiem od czego tu zacząć, bo walka zawsze wygląda inaczej - niekiedy jest to szaleńcza bieżanina w której obie strony prują do siebie seriami wrzeszcząc, a kule orzą ściany, tynek się sypie, karoserie wraków aut zmieniają się powoli w szwajcarski ser i co jakiś czas pada trup lub ktoś zostaje ranny. Innym razem walka to cholerne podchody, gdzie dwóch, lub więcej frajerów robi wszystko, aby ich wrogowie nie wiedzieli gdzie są i wszyscy powolutku przesuwać się wzdłuż murków i ścian, lub pełzają wśród ruin drząc z nerwów, a kto pierwszy nieuważnie wychyli łeb, ten zgaśnie kulą. Raz Ty się czaisz i czekasz aż jakiś debil nawinie Ci się pod muszkę, a raz sam wpadasz nagle pod ogień przeciwnika. Pamiętasz segmenty z podstawowej mechaniki? Cóż, postanowiliśmy je zachować głównie po to, aby rozstrzygnąć czasem, który z twarżdzieli szybciej wyceluje i naciśnie spust - odradzamy raczej bezustanne liczenie segmentów, nawet podczas tych walk przypominających grę w chowanego. Pamiętaj jednak, że większość strzelanin to cholernie dynamiczne sieczki, gdzie co prawda ułamki sekund mają znaczenie, ale żaden z uczestników walki nie ma świadomości tych malutkich ułamków czasu, po prostu każdy robi wszystko, aby przeżyć i tyle.

Dobywanie broni: umówmy się tak, że jeśli masz broń w ręku, to nie musisz jej dobywać - ot unosisz karabin do ramienia. Jeśli przewieszisz sobie broń przez ramię, jej dobycie trwa ledwie 1 segment, tak samo, jeśli masz broń z regułą Poręczny. Gorzej, gdy masz broń na plecach. Zdjęcie karabinu z pleców to co najmniej 2 segmenty, a jeśli broń ma regułę specjalną Nieporęczny, to cała, pieprzona Tura!

Magazynki i amunicja: jeśli upychasz magazynki albo naboje po kieszeniach, zapomnij o szybkim doładowywaniu broni. Z kieszeni wyciągasz magazynkę 1 segment dłużej, tak samo jest z nabojami. Synku, ładownice na magazynki to naprawdę dobry patent.



Szukanie zasłony

Niezależnie od tego, czy jest to szalona gonitwa w której prujesz z peemu do wszystkiego, co się rusza, czy też pojedynek strzelców rozlokowanych w różnych częściach ulicy, pierwszą rzeczą, jaką robi człowiek z odrobina choć instynktu samozachowawczego, jest znalezienie sobie solidnej osłony przed kulami. Już ktoś gdzieś o tym pisał, więc na pewno doskonale zdajesz sobie sprawę z faktu, że stanie na środku pola walki to jak prośzenie się o szybki bilet do piekła, bo nie wątpisz chyba, że po śmierci trafisz gdzieś indziej, prawda? W każdym razie gdy pada pierwszy strzał, albo gdy wiesz, że za chwile padnie, musisz wykazać się dobrym refleksem i wypatrzeć sobie jakąś kryjówkę. Aha, zasłony są dwojakiego rodzaju, a jak uczy doświadczenie, każdy jest lepszy, niż brak osłony. Pierwszy rodzaj, to wszelkiego typu płoty, drewniane ścianki, blachy, a nawet przeprzone zastony czy plandeki. Wbiegasz za nie i znikasz z pola widzenia przeciwnika. Nadal co prawda facet może po prostu zastrzelić Cię strzelając przez zasłonę, ale chodzi raczej o to, aby frajer nie wiedział gdzie celować - jeśli schowasz się za drewnianym ogrodzeniem, facet ma nagle kilka-kilkanaście metrów drewnianej ściany i musi zgadywać, gdzie, kurwa, jesteś. Albo zrezygnuje ze strzału, żeby nie marnować amunicji, albo strzeli nalepo - prawie na pewno chybiając. Drugi rodzaj zaston to prawdziwe kryjówki, które zatrzymają, spora część ołowiu jaką przeciwnik może do Ciebie wystrzelić. Chowasz się tam, a kule odbijają się od ściany zamiast szatkować Cię na wylot. Na dole strony zawarliśmy ramkę, która pomaga w sposób mechaniczny rozwiązać kwestię osłon. Jednak MG powinien sięgać po nią tylko w momencie, kiedy występuje element zaskoczenia, np. bohaterowie wpadają w zasadzkę, lub są pod ciągłym ostrzałem i nie mają czasu dokładnie obejrzeć terenu na którym walczą. Jeśli jesteś gdzieś dobrze przyzajony, często możesz dokładnie obejrzeć teren wokół i nawet zaplanować sobie pieprzoną trasę z kilkoma kolejnymi zastonami, gdzie się schowasz.

Wychylanie się zza zasłony

Jak już siedzisz w bezpiecznym miejscu, najwyższa pora wyrzeć na pole bitwy i

zorientować się, co jest grane, nie? Tylko że jest to cholernie ryzykowana sprawa, wystawianie łba zza murka - każdy centymetr twojej czaszki wystawiony zza zasłony to większe prawdopodobieństwo, że zostaniesz nafaszerowany ołowiem. Może Ci się wydawać, że jesteś kozakiem, ale kiedy gdzieś z drugiej strony ulicy jakies oszołomy co i rusz ostrzeliwują twoją pozycję z automatów, aż się tynk sypie, większość cwaniaków szybko zapomina o odwadze, uwierz mi. Kiedy sytuacja tego wymaga, musisz jednak się wziąć w garść i wystawić lepetynę zza osłony - choćby po to, aby sememu odpowiedzieć ogniem, albo znaleźć jakąś lepszą kryjówkę. Umówmy się tak, że jeśli słyszysz strzały lub wizz pocisków rozbijających się o murek za którym się chowasz, bez testu Morale się nie obejdziesz - jeśli go nie zdasz, nawet nie ruszysz dupy.

Lokalizowanie przeciwników

Jeśli zdobędziesz się na tyle odwagi, aby wychylić ze swojej kryjówki, dobrze wykorzystaj tą krótką chwilę na obejrzenie całej okolicy, lub - jeszcze lepiej - tych kierunków, w których spodziewasz się swoich przeciwników. Im szybciej się rozejrzysz i im więcej rzeczy w tym czasie zauważysz, tym lepiej dla Ciebie - bo wrogowie jak tylko Cię dostrzegą, wypalą w twoim kierunku ze wszystkiego, co mają, więc albo Ty pierwszy zaczniesz strzelać, albo się schowasz, albo dostaniesz kulkę. Cóż, jeśli masz do czynienia z jakimiś oszołomami, którzy biegają z jednej strony ulicy na drugą strzelając na oślep w wszystkie strony, to długo ich nie będziesz szukał, zwykle jednak twoi wrogowie będą gdzieś przyczajeni - w kryjówkach podobnych do twojej, za jakimś murkiem, płotem, zdezelowanym samochodem czy w jakimś oknie. Jeśli masz do czynienia z zamaskowanym gdzieś snajperem, to lepiej się po prostu nie wychylać, dobra? Generalnie sprawa wygląda tak, że im większy teren lustrujesz, aby zlokalizować przeciwników, im lepiej są oni poukrywani i im mniej czasu masz na rozejrzenie się, tym gorzej dla Ciebie. Im trudniejszy do dostrzeżenia przeciwnik, tym trudniejszy test Wypatrywania musisz zdać i tym więcej segmentów zajmie Ci jego wypatrywanie. Jeśli boisz się wypatrywać długo, możesz kosztem trudniejszego testu Wypatrywania skrócić czas obserwacji.

Szukanie zasłony: Gdy dostaniesz się pod ostrzał, masz tylko ułamki sekund na rozejrzenie się i znalezienie zasłony. Aby znaleźć dobra zasłonę, musisz zdać test Wypatrywania, oraz poświęcić 1 segment na rozejrzenie się. Jeśli nie zdasz, musisz poświęcić kolejny segment. Zdany test pozwala Ci wypatrzeć takie miejsce, które pozwoli Ci schować całą sylwetkę twojego ciała przed ostrzałem z wybranego przez Ciebie kierunku (to gracz określa kierunek przed ostrzałem z którego chce się schować).



Lokalizowanie przeciwnika: wypatrywanie przeciwnika, kiedy nie masz pojęcia, gdzie się ukrył i skąd się wychyla, wygląda tak, jak dawniej - wypatrujący się faceci rzucają przeciwstawne testy Wypatrywania przeciwko Ukrywaniu przeciwnika.

Ten, który uzyska więcej punktów sukcesu, dostrzega wroga pierwszy. Jednak tą podstawową regułę musimy nieco zmodyfikować. Bo szansa dostrzeżenia przeciwnika nie zależy tylko od tego, jak dobrze ten się ukrywa, ale też od otoczenia. Znacznie trudniej jest wypatrzeć wroga zaczajonego w jednym z okien biurowca w centrum zrujnowanego miasta, niż koleś leżący za kamieniem na pustyni. Chodzi z grubsza o ilość miejsc, gdzie można się ukryć. Im więcej w okolicy jest elementów otoczenia, ścianek, okien, kamieni, samochodów, skrzyń czy czego tam jeszcze, za czym można się schować, oraz im rozleglejsza jest przestrzeń, którą musisz przeszukać wzrokiem, aby wypatrzeć przeciwnika, tym trudniejszy jest twój test **Wypatrywania**. Zatem zmienia się jedno: wypatrujący się faceci nie zdają testów o **Przeciętnym** poziomie trudności, tylko jest on ustalany przez MG zależnie od sytuacji. Może być więc tak, że goście schowają się w centrum wymarłej metropolii na tej samej przecznicy i za cholerę nie będą mogli się nawzajem wypatrzeć. Jest jeszcze jedna sprawa. Gracz może domyślać się lub nawet na chybił trafił zgadnąć, gdzie kryje się wróg. Jeśli zawęził pole swojego Wypatrywania, a dodatkowo trafnie określił obszar na którym szuka wroga, jego test Wypatrywania staje się łatwiejszy o 1 poziom. Fajnie nie? To samo dotyczy BN'ów - jeśli BN wie mniej więcej gdzie szukać ukrytego bohatera, nie będzie wypatrywał go na przeciwnym krańcu ulicy.

Broń długa i krótka

Dotychczas rozróżniałeś karabin od pistoletu maszynowego głównie na tej podstawie, że ten pierwszy zadawał obrażenia Ciężkie, a ten drugi tylko Lekkie, no nie? Widzisz, po pierwsze, wkrótce zapomnisz o ranach Lekkich, Ciężkich i innych tym podobnych bzdurach, bo nowa mechanika ran delegalizuje stosowanie tym podobnych mitów, a poza teraz nauczę Cię, że długość i rozmiar broni ma też inny wpływ na to, czy przeżyjesz walkę.

Jeśli masz jakiś długi karabinek, na przykład M16 - emka idealnie się nadaje tutaj jako przykład - to masz co prawda dużą siłę ognia, ale musisz liczyć się z kilkoma pułkami. Po pierwsze, jeśli schowasz się za osłoną, to broń długa na metr lub dłuższa, jest cholernie niewygodna. Jeśli masz wrednego MG, może podwyższyć Ci stopień trudności testu na Wypatrywanie, gdy szukasz kryjówki - stary, nie schowasz się za głównianą skrzynką na gazety z Barrettem M82! No, ale pozostawmy skrajności i wróćmy do M16. M16A2 ma ponad metr długości. Jeśli już nawet schowasz się za murkiem, to aby oddać zza niego strzał musisz się porządnie nagimnastykować a i tak aby złożyć się do strzału musisz odsunąć się od zasłony. O co mi chodzi? Ano o to, że jeśli używasz pułkawkę, która nie ma reguły specjalnej Poręczna, to kiedy wychyliš się zza osłony, pamiętaj, że przeciwnik dostaje +1 do szansy trafienia Cię. Ot po prostu trzeba było kupić sobie P90 albo MP7.

Jeszcze jedno - pewnie sam na to wpadłeś, ale powiem na wszelki wypadek. Jeśli chcesz strzelać z wnętrza samochodu, sytuacja wygląda mniej więcej tak, że jeśli masz broń która nie ma

reguły Poręczna, to jej „dobycie” na początku walki trwa CAŁĄ TURĘ. Jeśli przypadkiem masz gwiwerę z regułą Nieporęczna, to zmień 1 turę na DWIE TURY. O utrudnieniach do strzelania z jadącego samochodu jeszcze sobie poczytasz w osobnej tabelce, więc nie będę Cię teraz denerwował.

Czas potrzebny na wycelowanie

Teraz dowiesz się, że reguła 1 strzał na 1 segment nie sprawdza się. Dowiesz się też, czemu gadałem o pozycji strzeleckiej skracającej czas potrzebny Ci na wycelowanie. Generalnie w OŁOWIU możesz oddać strzał nawet w ciągu 1 segmentu - po prostu gwałtownie unosisz broń i nie mierzając zbyt mocno wciskasz spust. Świetnie - strzał jest szybki, ale raczej niezbyt celny, chyba, że strzelasz do gościa z 5 kroków. Jeśli strzelisz bez celowania, dostajesz od razu Karę -4 w prezencie od autorów OŁOWIU. To za bezmyślność, choć - przyznajemy - czasem taki bezmyślny strzał uratuje Ci życie i po prostu wypalisz szybkość od tamtego drugiego faceta. Brawo. W większość wypadków jednak, nie strzelasz do koleś z 5 kroków, tylko masz do niego nieco dalej - 100, 200 czy nawet 300 metrów. O dalszych dystansach pogadamy, jak dojdziemy do działu o używaniu lunet, dobra? Kiedy masz chwilę czasu, aby wycelować, składasz się do pozycji strzeleckiej a potem mniej lub bardziej precyzyjnie umieszczasz muszkę na celu zgrywając ją ze szczerbinką czy przeziernikiem - zależnie od tego, jaki masz celownik - i dopiero będąc przekonanym, że wycelowałeś dobrze, naciskasz spust. Zasadniczo, podzieliłiśmy celowniki w broni na 3 kategorie: celowniki mechaniczne (czyli wszelkiego typu muszki i

Celowanie: Jeśli celujesz tylko przez 1 segment, możesz oddać strzał z Karą -4. Jeśli chcesz przycelować, poświęć 3 segmenty używając mechanicznych przyrządów celowniczych, albo 2 segmenty jeśli masz kolimator. Dzięki przycelowaniu pozbywasz się tej wrednej Kary. Możesz też celować dokładniej - za każdy 1 segment dodaj sobie 1 punkt do Zręczności.



szczerbinki, przezierniki itd.), kolimatory (celownik optyczny w którym miejsce trafienia pocisku wskazuje laserowa plamka czy inny krzyż widoczny na szybce celownika), oraz lunety optyczne.

Najszybciej celuje się z kolimatorów - wycelowanie trwa 2 segmenty, bądź 1 jeśli jesteś w pozycji strzeleckiej i nie musisz unosić broni do ramienia. Przy użyciu przyrządów mechanicznych, celujesz 3 segmenty lub 2.

Natomiast luneta to zupełnie inna bajka i zajmijmy się nią później. Teraz uważaj. Niedługo zobaczysz wredną tabelę która zawiera Kary do testu strzelania i wynika z niej zwykłe, że cholernie trudno jest trafić. Ale jeśli poświęcisz więcej czasu na wycelowanie, to możesz te kary sobie częściowo zniwelować. Jak to działa? Za każdy 1 segment poświęcony na lepsze wycelowanie, dodaj sobie 1 do szansy trafienia. Maksymalnie możesz dodać sobie tyle punktów ile wynosi używana umiejętność (Pistolety, Karabiny, Broń maszynowa czy Wyrzutnie). Teraz widzisz, dlaczego warto czasem przycelować i strzelić raz, a dobrze, zamiast oddać 10 niecelnych strzałów? Może się to wydawać skomplikowane, więc podam przykład.

Jeśli celujesz z kałasza używając zwykłej muszki i szczerbinki, to możesz strzelić „z marszu” poświęcając na to tylko 1 segment i dostając karę -4 w teście. Możesz też po prostu wycelować poświęcając na to 3 segmenty, albo 2, jeśli byłeś w pozycji strzeleckiej. Możesz też celować nieco dłużej i zakładając, że masz Karabiny na 2, dodać sobie 2 punkty do Zręczności poświęcając na to 2 dodatkowe segmenty. Dzięki dodatkowym punktom zniwelujesz choć część utrudnień, jakie naliczy Ci MG za dystans, ruch celu, słabą widoczność, spoczone dłonie i inne czynniki. I nie musisz do tego mieć żadnej Sztuczki, fajnie, nie?

Aha no i jeszcze jedno - od teraz NIE MOŻESZ przeznaczać dodatkowych segmentów dodawać sobie kolejnych k20 do rzutu - zawsze rzucasz JEDNĄ kością, a dodajesz sobie tylko po punkcie do Zręczności za każdy segment, jasne?

Gotowość do oddania strzału: pozycja strzelecka

Nie, nie chodzi mi tutaj o to, czy masz twarde jajca, nie wątpię, że nie zawahasz się przed

nafaszerowaniem twoich przeciwników ołowiem. Chodzi tutaj o coś innego. Generalnie możesz podczas walki poruszać się na dwa sposoby. Albo swobodnie biegasz z bronią utrzymaną po prostu w rękach, albo też jesteś w każdym momencie gotowy do oddania natychmiastowego strzału - wtedy masz cały czas kolbę karabinu wpartą w bark, a lufa broni wycelowana jest nieustannie tam, gdzie patrzysz. Jak tylko jakiś frajer wyłoni się zza winkla, będziesz miał pecha, bo Ty jesteś w zasadzie gotowy do oddania strzału. Jeśli zadeklarujesz MG, że poruszasz się w gotowości do oddania strzału, ma to dwie konsekwencje. Po pierwsze, wycelowanie zajmuje Ci 1 segment krócej. Po drugie zaś, jesteś skupiony na tym, co przed Tobą, w związku z czym za cholerę nie widzisz, co masz pod nogami i poruszasz się cholernie powoli i niezadarnie - w pozycji strzeleckiej możesz poruszać się tylko w tempie 1 metra na 2 segmenty, a dodatkowo, MG, jeśli jest wredny, może kazać Ci rzucić czasem test Zręczności, aby sprawdzić, czy i tak nie potkniesz się o jakiś gruz albo chociaż nie kopniesz jakiegś puszki robiąc hałas. Generalnie uważam, że lepiej się potknąć, niż oberwać kulę, ale to twoja decyzja.

Jak trudno jest trafić?

Cóż, przyszedł ten moment, gdy nie wypada już dłużej Cię oszukiwać i muszę Cię uświadomić, że trafić do żywego przeciwnika w trakcie prawdziwej walki jest kurewsko trudno. Gość biega, chowa się, jest zawsze za daleko, wokół unosi się pył, muszka rozmywa się w gorącym powietrzu, masz spoczone dłonie, palec drży Ci i boli od wciskania opornego spustu, nie masz dobrego oparcia dla karabinu, wieje wiatr, pot spływa Ci do oczu, pył gryzie w płuca, ciężko dyszysz po ostatnim biegu a wokół świszcza kule. Niewesoło prawda? Najgorsze jest to, że każda kolejna sekunda (segment) przez którą celujesz, to większa szansa, że sam dostaniesz kulę, więc z każdą kolejną coraz bardziej się boisz i coraz bardziej drżą Ci ręce. To dlatego podczas strzelania większość strzałów oddawana jest na oślep, jedni liczą, na to, że przypadkiem trafią, inni chcą zmusić wroga, aby się schował i sam przestał strzelać. Sprawa jest niewesoła, zapraszam zatem do tabelki na następnej stronie.

Gotowość do oddania strzału: Możesz chodzić z bronią, uniesioną i wycelowaną przed siebie, tak, jakbyś był ciągle w pozycji strzeleckiej. W taki wypadku celowanie trwa 1 segment krócej, ale poruszasz się w tempie 1 metr na 2 segmenty i musisz zdać testy Zręczności aby nie potknąć się na nierównościach terenu, schodach, krawężnikach czy innych przeszkodach, które stają Ci na drodze.

Dodatkowe segmenty celowania: niezależnie od tego, ile segmentów poświęcisz na celowanie, rzucasz JEDNĄ KOŚCIĄ - dodatkowe segmenty dają Ci po 1 punkcie premii do Zręczności, ale nie pozwalają rzucić dodatkowymi k20.

Sztuczka „Pewna ręka“: działanie tej sztuczki też się zmienia. Kiedy ją masz, pierwszy dodatkowy segment celowania daje Ci bonus +2 do Zręczności, a nie +1. Następne segmenty dają już normalnie +1.

**UTRUDNIENIA W TEŚCIE STRZELANIA****DYSTANS**

(utrudnienie liczone dla celu wielkości sylwetki ludzkiej)

Pistolety i rewolwery, bron odprzodowa	-1 za każde 10 metrów
Pistolety maszynowe	-1 za każde 20 metrów
Karabinki automatyczne	-1 za każde 30 metrów
Karabiny	-1 za każde 30 metrów
Kaemy	-1 za każde 30 metrów
Strzelby	-1 za każde 10 metrów

PORUSZANIE SIĘ CEŁU

(tylko, jeśli porusza się prostopadle lub pod kątem do linii celowania)

Sztuczka „Ruchomy cel”: działanie tej sztuczki zmieniliśmy, bo była zbyt dobra. Teraz mając tą sztuczkę dostajesz co prawda kary za ruch celu, ale są one mniejsze - użyj wartości w nawiasach.

Idzie	-2 (-1)
Trucht	-4 (-2)
Biegnie lub jedzie pojazdem	-6 (-3)

PORUSZANIE SIĘ STRZELCA

Idzie	-3
Trucht	-6
Biegnie	-9
Jest w jadącym pojeździe	-4

OŚLONA

Cel jest widoczny w 2/3	-2
Cel jest widoczny w 1/2 (lub kłęczy)	-4
Cel jest widoczny w 1/3 (wychylił się lub leży)	-6
Cel jest ledwie widoczny (sama ręka z bronią i fragment głowy)	-8

CELOWANIE W CZĘŚCI CIAŁA

Jeśli twój przeciwnik jest ukryty z osłoną, wystawiając poza osłonę tylko jakąś część ciała, to, rzecz jasna, nie możesz celować w inne części jego ciała, a ponadto liczysz sobie utrudnienie jedynie od celowania w wybraną partię ciała wroga, pomijając kare za jego osłonę.

Tułów (klatka piersiowa i brzuch)	-5
Noga lub ręka	-6
Głowa	-8

STABILIZACJA BRONI

Broń oparta o murek lub strzelasz leżąc	+1
Broń na dwunogu	+2
Broń na trójnogu	+3
Broń zamontowana na nieruchomym pojeździe	+2

RODZAJ CELOWNIKA

Kolimator	+1
Luneta	+1

INNE CZYNNIKI

Wiatr	-1 (za każde 300 (500 dla .50 BMG) metrów dystansu)
Siła Coriolisa	-1 (za każde 800 metrów dystansu)
Słaba widoczność (pył, lekka mgła)	-2
Strzelec zestresowany (pod ostrzałem)	-3
Strzelec ciężko dyszy po biegu	-1

Inicjatywa: mała poprawka do funkcjonowania testu inicjatywy na początku walki. Po pierwsze, kiedy jeden gość atakuje drugiego z zaskoczenia, zaskoczony facet używa Percepcji zamiast Zręczności. Dodatkowo może zastosować Czujność, zamiast umiejętności walki bronią, którą dobywa.

Najpierw spójrz mi w oczy: pamiętasz, że my w OŁOWIU nie cierpimy utrudnień procentowych? Pamiętasz też pewnie, że kiedy Budowa lub Charakter jednego typu były o 4 punkty wyższe od tych współczynników u drugiego typu, to ten z drugi dostawał utrudnienie -30% w teście Morale? Otóż teraz zamiast -30% jego test jest o 1 STOPIEŃ trudniejszy! Ponadto, ten, który przegra w teście Morale, dostaje nie -30% utrudnień, tylko wszystkie jego testy są o 1 STOPIEŃ trudniejsze, a w testach strzelania ma utrudnienia -2.



Ogień ciągły i serie

Wiesz, kiedyś jakiś koleś, całkowity ignorant, próbował wcisnąć mi kit, że jak strzelam ogniem ciągłym z broni palnej, to w pierwszy segmencie mój kaem wypuła X kulek, w drugim segmencie 2X, a w trzecim 3X, gdzie X to szybkostrzelność mojego kaemu. Słyszałeś kiedyś podobną bzdurę? Czy twoje M249 to jakiś cholerny minigun? Naprawdę, nawet dziecko wie, że szybkostrzelność to prosta funkcja ilości pocisków wystrzeliwanych przez broni w jednostce czasu i tyle. Nie ma tu tendencji wzrostowej. Dlatego, jeśli twoja broń - nieważne, czy jest to M16, czy Browning M2HB, ma Szybkostrzelność X, to w KAŻDYM pieprzonym segmencie wystrzelił X pocisków! Zatem, jeśli wypalisz do przeciwnika serią, to trwa ona 1 segment i w stronę twojego oponenta wylatuje tyłu ółowianych przyjaciół, ile wynosi Szybkostrzelność twojej pukawki, jasne? I nie ma czegoś takiego, jak „krótka seria”, „długa seria”, oraz „ogień ciągły”. Broń posiadać może następujące tryby ognia: OGIEŃ POJEDYNCZY, oznaczony zwykle jako „semi”, lub „1” przy przełączniku trybu ognia, a niemieckie gnaty mają takie śmieszne rysunki pocisków i jest tam jedna, wesoła kulka. Tryb ognia pojedynczego jest podstawowy i mają go wszystkie klamki i karabiny. Następnie, jeśli dowieziesz giwerę przeznaczoną dla służb mundurowych lub wojska, może ona zwykle strzelać SERIĄ. Seria oznacza, że jeśli naciśniesz spust, to w JEDNYM SEGMENTE, wystrzelisz X kul - X to zwykle TRZY pociski, chyba, że w opisie broni podaliśmy, że broń posiada możliwość walenia serią o innej długości - np.: dwustrzałową. Wreszcie, niektóre egzemplarze wałą także OGNIEM AUTOMATYCZNYM, co bywa oznaczone, jako „full auto”, a na MP5 i innych szkopskich wynalazkach znajdziesz taki hieroglif przedstawiający kilka pestek w rzędzie. Kiedy wciskasz spust w trybie OGNIEM AUTOMATYCZNEGO, broń w każdym segmencie wypala, jak już pisaliśmy, X pocisków - gdzie X to jej Szybkostrzelność. Czy to jest jasne? Zatem, jeśli przytrzymasz spust przez 2 segmenty, wywalisz z M60 aż 12 pocisków ślicznego kalibru 7,62x51mm. Czemu 12? Ano zaraz się dowiesz, co zmagistrowaliśmy z Szybkostrzelnością broni, a może już widziałeś nowe cyferki w Zbrojowni. Jeśli nie puścisz spustu to w 3 segmenty wystrzelisz 18 kul i

tak dalej, aż Ci się taśma nie skończy, jasne?

Szybkostrzelność

Niestety, Szybkostrzelność w broni automatycznej wymaga drobnej poprawki. Cóż, prawda jest taka, że M16 NIE ma Szybkostrzelności 2. Wyobraź sobie, że z M16 wałąc ogniem ciągłym możesz wystrzelić 100 pocisków w 7 sekund. Już? Policzyłeś? Wychodzi 7 cholernych kul na 1 sekundę, no nie? Coś tutaj nie pasuje, prawda? Siedem ma się nijak do dwóch, no nie? No właśnie. Cóż, zapomnij o Szybkostrzelności rzędu 2 lub 3 z dawnych reguł. Dla uproszczenia nie będziemy podawać tutaj faktycznej szybkostrzelności każdego karabinu czy peemu, jaki istnieje. Na potrzeby gry wystarczy, jeśli pomnożysz oryginalną Szybkostrzelność przez TRZY. W ten sposób M16 ma Szybkostrzelność 6, podobnie M60, a tymczasem INGRAM ma już 9. Jest to uproszczenie, ale przyznasz, że 6 kul na sekundę (czyli na potrzeby gry segment) dla M16 to znacznie realniejsza Szybkostrzelność, niż 2, prawda? Aha, nie stoi na przeszkodzie, aby sięgnąć do fachowej literatury i policzyć sobie faktyczną szybkostrzelność wybranej broni - jeśli się uprzesz, w czym nie ma nic złego - niech M16 ma jednak Szybkostrzelność 7, inne zabawki też możesz dostosować. Mimo wszystko my pozostajemy przy naszym uproszczeniu.

Krótsze serie w ogniu ciągłym

Zobaczyłeś przy swoim M4 Szybkostrzelność 6, po czym coś zaświtało Ci w głowie, wyjąłeś kalkulator, policzyłeś i zaplakałeś zorientowawszy się, że cały magazynek opróżnisz w zaledwie 5 sekund? Cóż, mamy dla Ciebie dobrą wiadomość. Jeśli masz zręczne paluszki i chcesz oszczędzać naboje, możesz kontrolować, ile mniej-więcej kul wystrzelisz wałąc w trybie „auto”. Powiedzmy, że wciskając spust deklarujesz swojemu MG, że chciałbyś postać do frajera gdzieś ze 4 pociski. Jeśli masz Karabiny na przynajmniej 2, to MG może się zgodzić, że nie wywalisz całych 6 kul, tylko te swoje 4. Jeśli jednak mu fantazja dopisze, może uznać, że było to 3, albo 5 - w końcu nie jesteś cholernym robotem. Jeśli natomiast masz Karabiny na 4, to zawsze wywalisz tyle naboji, ile chcesz. Powiem więcej, jeśli masz stosowną umiejętność na 4, to potrafisz nawet oddawać pojedyncze strzały w trybie auto, fajnie, nie? Aha, zapomniabym, ta sama reguła dotyczy też umiejętności Pistolety, jeśli walisz z jednej ręki z peemu. No i jeszcze jedno - ilość kul, jaka chcesz wywalić deklarujesz **ZANIM** rzucisz test strzelania.

Korygowanie ognia ciągłego

Cóż, ta reguła jest akurat bardzo sensowna i pozostaje w takim samym brzmieniu, jak dotąd - nie trafieś, to koszt 3 pocisków przenosisz





ogień o minutę kątową i „odejmujesz” 1 od wyniku na kości. Wychodzi, że trafieś? Więc 1 kula dosięga przeciwnika. Ale znowu masz -1 i musisz ponownie korygować i tak dalej... Aha, zasady przenoszenia ognia na kumpli twojego pierwotnego celu też pozostawiliśmy nieruszone, więc jeśli jesteś przekłętym mistrzem karabinów maszynowych, to na pewno się teraz szczerzysz z radości, mam rację?

Celowanie z lunety

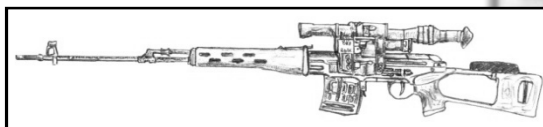
Mysłałeś już, że zapomniałem o lunetach? Przecież mówiłem Ci, że zostawię je na potem. No więc, jak pewnie wiesz, luneta ma to do siebie, że przybliża obraz, znacząco powiększa go. Jest taki stary kawał o Indianach i lunecie, ale pewnie go znasz, więc przejdę do rzeczy. No więc zapomnij o starych zasadach, które mówiły o jakichś 40% ułatwień z lunetą - po pierwsze, w OŁOWIU wypieprzyliśmy procenty, jeśli nie pamiętasz, a po drugie, luneta nie działa w ten sposób. Owszem, ułatwia celowanie, ale tylko na dalekich dystansach, powiedzmy jak chcesz ściągnąć faceta, który spieprzył Ci już niemal za horyzont, dobra? Hmm przesadzam? No okej, jeśli jest dwie przecznice dalej, to też warto już sięgnąć po karabin z lunetą. A jak to wygląda mechanicznie? No więc, każda luneta, nie wiem czy zauważyłeś, opisana jest współczynnikiem, który określa stopień przybliżenia, jaki zapewnia. Są lunety o niewielkim przybliżeniu, powiedzmy 2-6x (czyli przybliżające obraz 2 do 6 razy), o średnim (4-8 razy) i dużym (8-20x), a sporadycznie napotkasz nawet i mocniejsze lunety, takie, z których będziesz mógł rozwalić pieprzonego kojota na dystansie 1,5 kilometra, powiedzmy o przybliżeniu do 24 razy, ale to już jest hardcore. Domyślasz się już, jak to działa? Nie? To Ci wyjaśnię. Otóż normalnie, kiedy łapięsz za swojego Springfieldda bez lunety i chcesz strzelić do faceta odległego o 800 metrów, to robi się kurewsko niewesoło, bo dostajesz za sam dystans utrudnienia... -26! A do tego powinienes dodać utrudnienia za wiatr, poruszanie się celu i inne pierdoły. Czyli nie trafisz za żadne skarby, no po prostu nie masz szans. Nie myłę się? No kurwa, nie wierzę, że jest facet, który po odjęciu 26 od swojej Zręczności nawet powiększonej o umiejętność Karabiny ma REALNĄ szansę trafienia... No dobra, jak masz Zręczność 20 i Karabiny na 12, to masz nikią szansę, ale to skrajności. Wróćmy na ziemię. Co dają lunety? Założmy, że masz lunetę o przybliżeniu 8x. Oznacza to, że dystans 800 metrów **DZIELISZ** przez OSIEM - innymi słowy dzielisz go przez wartość przybliżenia twojej lunety. I teraz dopiero liczysz utrudnienia za dystans - czyli masz utrudnienia takie, jak byś strzelał ze 100 metrów (proste dzielenie 800 przez 8), patrzysz do tabeli i masz już tylko -3 utrudnień (ułamki zaokrąglamy zgodnie z regułami matematycznymi). Oczywiście do tego dodasz sobie utrudnienia za inne pierdoły, ale będzie już znacznie łatwiej trafić, prawda?

Luneta a bliski dystans

Niestety, luneta może okazać się całkiem nieprzydatna przy strzelaniu z bliska, może wręcz utrudniać wycelowanie. Podziel dystans przez przybliżenie lunety. Jeśli wynik jest **MNIEJSZY OD 10**, znaczący to, że widzisz w lunecie bardzo ograniczony wycinek pola walki. Utrudnia to obserwację i śledzenie celów. Co prawda niwelujesz kary za dystans, ale kary za poruszanie się celu są **PODWOJONE**, bo cel bardzo łatwo ucieka Ci z pola widzenia.

Poprawki na wiatr, siłę Coriolisa i balistykę pocisku

Wiem, że to, o czym teraz wspomnę może wydawać Ci się czarną magią, jeśli nie jesteś snajperem, to pewnie nawet nigdy nie słyszałeś o takich rzeczach, jak siła Coriolisa. Cóż, nie dziwię się - dla przeciętnego człowieka takie bzdury nie mają żadnego znaczenia, nie decydują o ich życiu - za to dla snajpera mogą mieć znaczenie. Zaczniemy od wiatru. Jeśli walisz seriami z M4 do faceta za rogiem, to może nawet być jebany huragan, a pociski i tak polecą tam, gdzie je wystrzeliliś. Jednak jeśli mierzysz z wydmy w łeb operatora kaemu siedzącego w gnieździe kaemu 1000 metrów dalej, to nawet lekki wiatr zaczyna znosić pociski. Nie jest to duży wpływ, ale wystarczy, że kula poleci o 10 centymetrów w lewo i już zamiast przebić mózg kaemisty, utkwii tylko w worku z piaskiem za jego plecami. Generalnie, im cięższy pocisk, tym słabiej oddziałuje na niego wiatr, to chyba oczywiste. Niestety, dla uproszczenia ustaliliśmy jedynie, że co 300 metrów dystansu dostajesz utrudnienia za wiatr wynoszące -1, bo inaczej byłoby za dużo liczenia. No, aby wyróżnić nabój .50 BMG, w jego przypadku za wiatr odejmij sobie -1 tylko co 500 metrów dystansu, dobra? Dalej, przy takich dystansach, pojawia się problem siły Coriolisa - wpływu obrotu kuli ziemskiej na tor lotu pocisku. Trudno to wyjaśnić, dlatego po prostu uwierz na słowo. Ostatnią rzeczą, jaka ma znaczenie przy dużych dystansach, jest balistyka samego pocisku. Kula wystrzelona z karabinu nie leci w idealnej linii prostej do celu - to nie jakas wiązka laserowa. Pociski poruszają się po paraboli, bardzo płaskiej, ale jednak. Dlatego, strzelając na 450, 600, 800 czy 1000 metrów, musisz uwzględnić ten fakt. Dobra, wiesz już, co dodatkowo utrudnia życie snajpera, teraz chcesz pewnie wiedzieć, jak to jest, że snajperzy zwykle i tak trafiają, mimo tych wszystkich demonicznych sił, wiatru i





innych dupereli? Otóż wszystkie te rzeczy można przewidzieć i zminimalizować ich wpływ. Prędkość i kierunek wiatru możesz zmierzyć lub ocenić obserwując otoczenie. Siła Coriolisa jest wartością obliczaną wg. wzoru: $F_c = 2m(w \times v)$, gdzie m = masa pocisku, w to wartość stała, a v to prędkość pocisku. Natomiast jeśli chodzi o trajektorię samego pocisku, snajper zwykle zna na pamięć wartości opadu dla amunicji której używa dla każdej, praktycznej odległości. Wystarczy więc zmierzyć odystans do celu, dokonać kilku obliczeń i nagle wszystkie siły, efekty i inne gówna przestają być straszne. Przenosisz krzyż celownika pół metra w prawo i 2 metry w górę od celu, wstrzymujesz oddech, ścigasza spust i pocisk trafia kaemistę prosto w czoło. Proste, prawda? Jak to zastosować w praktyce? Najpierw policz sobie normalnie, zgodnie z tabelką utrudnień wszelkie kary za siłę Coriolisa, wiatr i balistykę pocisku. Jak już uzyskasz wynik, możemy pomyśleć, jak możesz zmniejszyć powstałe utrudnienie. Otóż wprowadzamy NOWĄ UMIEJĘTNOŚĆ, pod tytułem **Wiedza snajperska** testowana razem z Strytem. Aby móc anulować utrudnienia o których wspominałem, musisz zdać test Wiedzy snajperskiej. Poziom trudności tego testu zależy od ilości czynników, jakie musisz wziąć pod uwagę przy kalkulacji strzału. Bazowy stopień trudności to Przeciętny. Za każdy czynnik: siłę Coriolisa, wpływ wiatru, oraz balistykę pocisku, zwiększ stopień trudności o 1 poziom. Bazowa trudność testu Wiedzy snajperskiej to Problematyczny. Jeśli zdasz test Wiedzy snajperskiej, możesz zmniejszyć utrudnienia związane z siłą Coriolisa, wiatrem i balistyką kuli o tyle punktów ile wynosi **poziom twojej Wiedzy snajperskiej**. Aha, istnieją specjalistyczne przyrządy, jak specjalne lunety z miliradianową podziałką, dalmierze laserowe czy zestawy meteorologiczne dla snajperów, które zmniejszają stopień trudności testu Wiedzy snajperskiej. Powiedzmy, że jeśli posiadasz któryś z tych przyrządów lub wszystkie, test jest o 1 stopień łatwiejszy. Aha, w testach Wiedzy snajperskiej normalnie możesz stosować Suwak. Dla pewności, że to wszystko rozumiesz, podam przykład. Walisz ze snajperki na 1200 metrów. Masz Wiedzę snajperską na 4

i posługujesz się dalmierzem. Teraz liczymi utrudnienia. Za sam wiatr masz -4 (zależymy że nie strzelasz z .50 BMG), -4 za konieczność uwzględnienia balistyki pocisku (bo strzelasz na dystans 1200 metrów, a Rozrzut naboju .50 BMG wynosi 1), oraz -1 za siłę Coriolisa. Razem -9. Bazowa trudność testu Wiedzy snajperskiej to Przeciętny. Dzięki dalmierzowi laserowemu test staje się łatwy, a Suwak w Wiedzy snajperskiej zmienia go na Bardzo łatwy. Jednak ponieważ aż 3 czynniki utrudniają Ci oddanie strzału (siła Coriolisa, wiatr i balistyka pocisku), to test ostatecznie będzie Problematyczny. Jeśli go zdasz, to od utrudnień -9, możesz odjąć 4 (wartość twojej Wiedzy snajperskiej) i zmniejszyć je do zaledwie -5. Fajnie nie? Aha, oczywiście poza tymi utrudnieniami musisz jeszcze uwzględnić kary za dystans i całą resztę utrudnień z tabeli utrudnień strzelckich, jasne?

Zerowanie lunety

Nie wystarczy przykręcić lunetki do swojego nowego karabinu, żeby stać się mistrzem strzelectwa wyborowego. Aby luneta prawidłowo współpracowała z karabinem, musisz ją wyzerować. Ustawiasz sobie cel na określonym dystansie i oddajesz do niego kilka strzałów. Ich ilość zależy od tego, jak będą Ci wychodziły testy Wiedzy snajperskiej. Zaczynasz od Cholernie trudnego testu. Jak zdasz, to zabijesz - po pierwszym strzale wyzerowałeś lunetę. Jeśli nie, strzelasz ponownie - a trudność testu Wiedzy snajperskiej spada o 1 poziom. Strzelasz tyle razy, aż nie zdasz dwóch testów pod rząd. Dopóki nie wyzerujesz lunety, twoja broń zyskuje regułę **Niecelna**, nawet jeśli była dotąd Celna, Bardzo celna czy Cholernie celna.

Kolimatory z przybliżeniem

Niektóre celowniki kolimatorowe wyposażone są w optykę przybliżającą - na ogół jest to przybliżenie 3,5x. Reguły dzielenia dystansu działają tu tak samo, jak w przypadku zwykłych lunet. Pamiętaj też o tym, że kolimator daje dodatkowe ułatwienie +1 do testu strzelania wynikający z faktu, że uwalniają Cię od konieczności zgrywania muszki i szczerbinki - po prostu nanosisz czerwony punkt na cel i ciśniesz spust.

Dalmierz laserowy, Podręczna stacja meteo

Z grubsza przypomina lornetkę, choć często z jednym okulem. Posiada krzyż celowniczy, a wyświetlacz LCD pokazuje dystans w stopach lub metrach do punktu w który wycelowany jest krzyż. Jak to działa? Wysyła promień lasera i bada czas po jakim wraca odbita wiązka. Cholernie przydatna zabawka. Co prawda dobry snajper potrafi na oko całkiem prawidłowo ocenić dystans do odległego obiektu na podstawie wysokości różnych elementów otoczenia oraz ludzi, zwłaszcza, jeśli posiada lunetę z miliradianową podziałką, tym bardziej nie stanowi to większej trudności, ale laserowy dalmierz znacznie to ułatwia. Podręczny zestaw meteo służy snajperowi, albo lepiej jego partnerowi-obszernikowi, do określenia kierunku i siły wiatru, a także wilgotności powietrza, ciśnienia atmosferycznego i innych parametrów pogodowych mogących wpłynąć na balistykę. Przenoszony jest zwykle w niewielkiej, wytrzymałej walizeczce. Stopień trudności testu Wiedzy snajperskiej spada o 1.

Cena: po 100 gambli

DOSTĘPNOŚĆ: znikoma



He czas zajmuje celowanie z lunety?

No więc, jeśli celujesz na stosunkowo krótkie odległości - to trwa to tyle samo, co w przypadku kolimatorów - z tą różnicą, że nanosisz na cel krzyż celowniczy a nie czerwoną kropkę. Czyli możemy ustalić, że jeśli celujesz bez robienia poprawek snajperskich (czyli nie rzucasz testu Wiedzy snajperskiej), to trwa to 2 segmenty lub 1 jeśli jesteś w pozycji strzeleckiej. Jeśli natomiast celujesz do odległego celu, to przestajemy bawić się w segmenty, ktoś już gdzieś pisał o strzelaniu do frajera łażącego sobie gdzieś tam daleko na horyzoncie. Wtedy masz czas na liczenie prędkości wiatru i inne bzdury, więc nikt Ci segmentów liczyć nie będzie.

Granaty

No dobra, po wizycie w naszej zbrojowni mogłeś pomyśleć, że zupełnie nie doceniamy granatów, ale to błędne wrażenie. Granaty to bardzo przydatny wynalazek, możesz przy ich użyciu rozpieprzyć przeciwników tam, gdzie kule z twojego gnatu nie dosięgną, co więcej, także tam, gdzie nie sięgnie twój wzrok. No, ale sądzę, że nie muszę Ci zbytnio reklamować granatów, sam dobrze wiesz, co należy z nimi robić. Pozostaje w takim razie udzielić Ci pobieżnego szkolenia z ich obsługi pod kątem zmienionej mechaniki walki w OŁOWIU.

No więc po pierwsze, jeśli zamierzasz użyć granatu w walce, licz się z tym, że to bardzo czasochłonna akcja. Aby rzucić granatem musisz go dobrać (1 segment), trzymając granat z wciśniętą łyżką bezpiecznika chwycić za zawleczkę i wyrwać ją (2 segment), po czym wciąć zamach i rzucić (3 segment). Razem, cała operacja dobycia, odbezpieczenia i rzutu trwa więc 3 segmenty czyli całą, cholerną TURĘ walki. Wiesz już na pewno, że rzucając granat trzeba się gdzieś schować, albo chociaż zapewnić sobie wsparcie kumpla, który przycisnie wagrowo ogień, aby nie wychylali się zza swoich osłon. Inaczej, zanim rzucisz, jakis sukinsyn nafaszeruje twoje bebechy gorącym

ołowiem Okej, granat odbezpieczony i rzucony, leci. Kiedy ciskasz wybuchowymi prezentami do swoich wrogów, pamiętaj, że granat wybuchu po 3-4 sekundach od momentu puszczenia łyżki bezpiecznika, czyli po rzuceniu. Na potrzeby mechaniki zakładamy, że po rzuceniu twój granat wybuchu po 3 segmentach. Czemu o tym gadam? Cóż, jeśli zamierzasz rzucić daleko, naprawdę daleko, na granicy swojego zasięgu rzutu, granat może wybuchnąć, zanim doleci do celu. Optymalnie jest oczywiście, jeśli granat dolatuje do celu i w tym momencie eksploduje, wtedy ofiary nie mają szansy spieszyć, albo skoczyć za osłonę. Ustalmy więc po pierwsze, że rzucony granat leci z szybkością 20 metrów na segment, a dystans na jaki najdalej jesteś w stanie rzucić wynosi tyle metrów ile Budowa pomnożona przez TRZY.

Obrażenia granatów

No więc obrażenia zadawane przez granaty zaczepne to Poparzenia wynikłe z siły wybuchu. Natomiast w przypadku granatów obronnych głównym czynnikiem zabijającym są odłamki.

Zasięgi obrażeń granatów pozostają takie same, jak dawniej. Jednak wszędzie tam, gdzie pisało „rana Lekka”, „Krytyczna” czy „Ciężka”, zastępujemy je innym rodzajem obrażeń - Poparzeniami. O Poparzeniach poczytasz dokładniej w następnym rozdziale OŁOWIU. Tymczasem wystarczy Ci wiedzieć tyle, że schemat zamiany dawnych ran od granatu na Poparzenia wygląda następująco:

Rana Lekka = Poparzenia Lekkie

Rana Ciężka = Poparzenia Ciężkie

Rana Krytyczna = Poparzenia Śmiertelne

Odłamki natomiast należy traktować, jakby to były pociski z 1 Punktem Przebiecia i bez modyfikatorów Obrażeń. Dla każdego odłamku trzeba wylosować lokację trafienia (o ustalaniu lokacji trafienia poczytasz w rozdziale o obrażeniach).

No, nasza mnie ochota na papieroska, więc dla odpoczynku opowiem Ci jakąś niezobowiązującą historyjkę. Kurde, znowu gdzieś posłałem zapalniczkę, daj ognia. Świetnie, tak wiele lepiej. Dobra, no więc opowiem Ci o jednym frajerze z północy, z skądś znad Michigan. Pacjent nazywał się Aston, wiesz, jak ten samochód, kto wie, może nawet tatuś nadał mu imię po swojej ulubionej bryce, albo koleś sam się tak nazwał, teraz pełno świrów jest. Gościu przejechał tu w poszukiwaniu konkretnej rzeczy i skierował się z tym prosto do naszego sklepu rusznikarskiego, zatem domyślasz się pewnie, że polował na jakąś rzadką broń. Od razu go rozpoznałem, co to za typ człowieka, chociaż najpierw tylko pokreślił się trochę między stojakami na broń, pooglądał, poprzebierał wśród amunicji, nawet pobawił się Mossbergiem, którego Ci proponowałem. W końcu jednak, tak, jak się spodziewałem, podszedł, podsunął ciemne okulary na czoło, wyszczerzył się najbardziej dyplomatycznie, jak tylko potrafił i zaczął gadać. Opowiedział mi jedna z tych długich historii samotnych poszukiwaczy skarbów, takich prawdziwych pasjonatów, którzy potrafia przejechać z zachodniego wybrzeża na wschodnie i z Meksyku do Kanady, byleby dorwać artefakt, którego poszukują. Znalazi co prawda to, czego szukał, ale właściciel nie chciał za żadne skarby mu tego sprzedać, przegonił go psami. Nie dał oczywiście za wygraną i szukał gdzie indziej. Wyżalił się, że był wszędzie, w Nowym Jorku, pożartował z nowojorczyków, opowiedział, jak uciekał w okolicach Phoenix przed psycholami z Los Diablos. Nie znalazł szczęścia też w Houston, gdzie dopadła go jakaś febra i uleczyła go mioda lekarka. Wreszcie, mówił, był już blisko pogodzenia się z klęską, kiedy usłyszał o naszym warsztacie i zbiorze broni. Jego szczęście, bo już byłem znudzony tą jego historyjką. Wreszcie pokazał mi stojący za kratą karabin snajperski DSR no. 1 i zaproponował cenę. Całkiem niezłą, ale niestety miał pecha - mieliśmy już z Saszą kupca, faceta ze Stalowej Policji przesła, broń była już przekalibrowana na .50 BMG, czekała na przyjazd klienta. Cóż, gościu z północy, o pamiętam, on był z Chicago, musiał obejść się smakiem. Ciekawe, swoją drogą, czy znalazł jeszcze jakiś inny DSR?



Ludzie, którzy mieszkają w odciętych od świata, prowincjonalnych osiedlach, gdzieś w Colorado, Utah, Północnej Dakocie czy innym Wyoming, często nie zdają sobie sprawy z tego, jak naprawdę wygląda cholerne drzewo, o czymś takim, jak las nawet nie wspominając. Nie ma się co dziwić, kiedy ktoś rodzi się, mieszka i umiera w jednej, zasranej miejscinie i przez całe życie nie oddala się od niej na dystans większy niż 10 mil, a wokół tylko Góry Skaliste albo wielka preria. Nie wiem, skąd Ty pochodzisz, czy z pustyni czy z jakiegoś miejsca bliżej któregoś z wybrzeży, albo Kanady, ale uwierz mi, nawet, jeśli widziałeś zielone łąki, lasy czy choćby tą zasną Neodżunglę, to jest coś, czego na pewno nie widziałeś, bo nie ma tego od blisko 20 lat. Ja to widziałem, a i tak, szczerze mówiąc, gówno udało mi się zobaczyć, bo kiedy tam byłem, to nawet nie miałem pojęcia, że maszerowałem sobie przez owiane miami terytorium Spalonego Lasu. Mówią, że chociaż spalonych lasów było po wojnie setki, to jednak takiego miejsca, jak Spalony Las, ten pisany od wielkich liter i wymawiany cichszym głosem, nie było nigdzie indziej w Stanach. Ja trafiłem w tamte okolice przypadkiem, szperając w poszukiwaniu jakiegoś egzotycznego karabinu, który bardzo chciałem zdobyć do swojej kolekcji. Przy okazji oczywiście polowa moich sąsiadów złożyła u mnie zamówienie na jakieś bajery, także równocześnie rozglądałem się za domowym wentylatorkiem wolnostojącym, świecami do starego Chrystlera i Bóg tylko by zapamiętał, za czym jeszcze. Ale mniejsza z tym, wróćmy do historii o Spalonym Lesie. Miejscowci opowiadali wtedy, że pożar w Spalonym Lesie wywołała katastrofa samolotu, jednego z tych wielkich, przedwojennych kolosów zżerających w minutę tyle paliwa, ile produkuje dziś cały Texas w ciągu roku, hehe. Airbus czy Boeing. Jest też wersja, że to był wojskowy samolot, bez okien, jakiś transportowy kolos. W każdym razie nikt, nigdy nie znalazł w Spalonym Lesie ani grama czegośkolwiek, co przypominałoby szczątki rozbitego samolotu, a przez 20 lat rzesze ludzi eksplorowały to miejsce, chociaż może to złe określenie. Spalonego Lasu nie można było ot tak sobie eksplorować, Spalony Las pozwalał co najwyżej liżać swoich obrzeży, tak przynajmniej było wtedy, gdy w całym Tennessee (kocham nazwę tego Stanu, jak ktoś mógł umieścić aż trzy pary zdublowanych liter w jednym słowie?) ludzie opowiadali sobie mrozące krew w żylach bajki o Spalonym Lesie. Nie dziwię się zresztą, było na podstawie czego snuć domysły i tworzyć legendy. Nie znam, szczerze mówiąc, poza Frontem, miejsca, gdzie poszło więcej ludzi i przepadło bez wieści, a pamiętam, synku, wybuch bomb, miałem wtedy co prawda tylko 6 lat, ale czegoś takiego nie da się zapomnieć. Tak, czy siak, Spalony Las miał magiczną siłę przyciągania - działał jak magnes na różnej maści badaczy tajemnic, poszukiwaczy skarbów, Łowców, czy innych pomyślników. Część tzw. tajemniczych zaginięć można z pewnością przypisać bandytom, którzy okresowo, lub na stałe ukrywali się w leśnych obozach porosławianych na obrzeżach Spalonego Lasu, głównie jednak bliżej rzeki, po jego wschodniej stronie. Tak, był tam rzeka, ale podobno toksyczna, jak skurwysyn. Nie wiem czy to woda z tej rzeki wytruła bandziorów, bo pewnie wlosny miejscowci, którzy co roku próbowali przepędzić lub wytuc bandziorów, nie znaleźli ani jednego żywego skurwysyna. Trochę krwi w pustych obozach, jedną nogę i jedną głowę nabitą na kołek - tyle zostało z band. To oczywiście tylko nasiliło panikę i wzmocniło mit Spalonego Lasu - wszyscy od tamtej pory zastanawiali się, kto lub co żyje w głębi Spalonego Lasu, co wymordowało bandziorów? Spalony Las to nazwa nad wyrost. Może i we wczesnych latach przypominał czarne zgłiszczanie, ale dość szybko zarósł - najpierw trawą, paprotkami, krzakami, a potem pojawiły się młode drzewka. Wszystko to oczywiście w otoczeniu zgwałconych pni po przedwojennych bukach, jaworach i kasztanach, ale było to jednak raczej zazielenione miejsce. No więc po historii z bandytami, zaczęto jeszcze poważniej traktować Spalony Las. Różni mianicy uważający się za odważnych, bądź faktycznie odważni - rozpoznawano ich po tym, że Ci pierwsi wracali z Lasu z objawami choroby psychicznej, katatonii, albo po prostu nie nie pamiętali, a Ci drudzy nie wracali nigdy - tym liczniej odwiedzali Tennessee aby „odkryć tajemnicę Spalonego Lasu”. Był więc słynny Sędzia Abraham Whitefork z Colorado, facet z jajami i razem ze swoimi pomocnikami poszli. Ci akurat byli z kategorii tych odważnych, bo już ich więcej nigdy nie widziano. Po nich byli niejaki Everton Junior, rzekomo najlepszy myśliwy w całej, powojennej Alabamie (jego ojciec, Everton Senior, był ponoć najlepszym myśliwym w przedwojennej Alabamie). Kurcze, może się mylę, ale myślni powinni być nieomylni jeśli chodzi o nawigację w lesie, tymczasem ten Everton kilkakrotnie tak zbacał z wyznaczonej trasy, że zamiast dotrzeć do widniejącej na mapach wieży telekomunikacyjnej, która powinna być w centrum Spalonego Lasu, zawsze wychodził gdzieś na obrzeże. Potem twierdził, że kompasy nie działają w Spalonym Lesie, ale miejscowi wielokrotnie laziali w jego okolicach z kompasami i nikt tego nie mógł potwierdzić. Wychodzi na to, że albo Everton zszedł w gacie, albo dotarł do wieży i znalazł coś, czym nie chciał się dzielić z nikim innym. Skąd to drugie przypuszczenie? Kilku świadków przez wiele lat widywało podobno Evertona, jak już potajemnie przyjeżdżał z Alabamy i wkładał się w Las, a po kilku dniach wychodził. Kolejny mit, hehe. Oprócz nich był też jakiś oddział zwiadowców z Armii, którzy postanowili udowodnić miejscowym, że w Spalonym Lesie nic nie ma i rozwiać wszelkie legendy. Sierżant Brady i jego pluton zostali znalezieni tydzień później, nadzy, powieszani na drzewach głowami w dół - tak głosi legenda, nawet jeśli teraz komentarz nad lasem, 13 drewnianych krzyży z ich imionami i stopniami. Potem przez dwa lata nikt nawet nie zbliżył się do Spalonego Lasu, ludzie trzęśli portkami jak jasna cholera, a okolicznych osadach pozatrudniano zabójców mutantów, najemników i cholera wie, kogo jeszcze. Facet, który miał wśród miejscowych największy autorytet, niejaki Edgar Pero, zakazał chodzić do Spalonego Lasu, planował nawet konsekwentne, ponowne wypalenie do gołej ziemi i wykarczowanie tego przekłętą terytorium. Jednak Pero zginął, ktoś go zastrzelił w jakiejś głupiej awanturze, nie pamiętam już co to było. W międzyczasie zszedła psychoza znowu opadła, a ciekawość zaczęła przeważać nad rozsądkiem. Ci łowcy mutasów, którzy nadal jeszcze przebywali w okolicy, skrzyknęli się w bandę i poszli jako pierwsi, torując drogę innym durniom. Z płatki widzieli jeden, ale oczywiście niczego się od niego nie dowiedzano - podobno milczał do końca życia, a jedyne stworzenie, jakie przyniósł z Lasu, to mały piesek, jakiś jannikopodobny. Kurwa, nieźły ubaw, chociaż niekoniecznie tak myśleli wtedy ludzie. Potem był okres legendy na temat Szosy Duchów, którą rzekomo odnalazł jeden z dzieciaków, który zapuścił się do Spalonego Lasu. Podobno przez Las biegnie jakaś lokalna droga, jest to fakt, ale od wschodu nie da się nią wjechać do Lasu, bo most na toksycznej rzeczce jest rozjebrany, a od zachodu jej nie ma - nawet w miejscu, w którym powinna wychodzić zgodnie z mapami. Niezła schizma, nie? I to akurat jest faktem, nie sądzisz chyba, że kilkadziesiąt lat po 40 lat nie umiałoby znaleźć asfaltowej szosy prowadzącej do pieprzonego lasu? W każdym razie ten dzieciak opowiadał historyjki o duchach z aut, co zresztą jest dość łatwe do wyjaśnienia, jeśli były tam jakieś wraki, mogli być i ich pasażerowie, a raczej ich szkielety. Łatwo się przestraszyć będąc młodzieniaszkiem. Wielu naiwnych przez lasa jeszcze laziło do Spalonego Lasu, ale z czasem zainteresowanie nim zmalało. Przede wszystkim jakaś duża czy inny syfiliś przetrzebił okolicę i otaczające Las miasteczka opustoszały. Gdy ja się tam zjawiłem, w osadzie, gdzie mnie ugościli, mieszkano już tylko 15 osób z setki rodzin, głównie starców notabene. Jakby epidemia zabijała tylko powojenne generacje, tak to wyglądało. Starzy opowiedzieli mi, że las zdziczał, zarósł i zzieleniał i przestał być taki tajemniczy. Owszem, czy wylazli im z orbit, jak powiedziałem im, że dotarłem do nich właśnie przez Las, ale to był już schyłek legendy. Nie mam pojęcia, co tam się teraz dzieje, czy nadal znikają ludzie, czy las zarósł doszczętnie. W sumie, wszystko jedno. Wiesz, co jeszcze? Najzabawniejsze, że to właśnie u jednego ze staruszków tam mieszkających znalazłem karabin, którego szukałem!

Kacik sadysty





Kacik sadysty... czyli nowa mechanika obrażeń

Ból, krew i podroby

No więc jesteśmy kurewsko wredni i postanowiliśmy pogrzebać także w mechanice ran. Stary system ran posłaliśmy do piachu, bo był nielogiczny i totalnie nie miał nic wspólnego z ludzką anatomią i opracowaliśmy własny. Tak, to dlatego w dziale z bronią żadna giwera nie posiadała w prawym górnym rogu podanych Obrażeń. Cóż, zdajemy sobie też sprawę z faktu, że nie wszystkim może spodobać się nowa mechanika umierania, niektórzy będą woleli, aby ich postaci umierały wedle starych zasad. Dlatego też na końcu tego rozdziału zamieściliśmy prześlizną tabelkę dla tych, którzy co prawda chcą dać do łapek swoich bohaterów nowe gnaty i pancerze, ale wolą pozostać przy tradycyjnych ranach Lekkich, Ciężkich i Krytycznych. Zatem mieczaków zapraszam na koniec rozdziału, a odważni niech czytają dalej.

Zostałeś tutaj? No proszę, a wyglądałeś na takiego, co to w te pędy poleci szukać tabelki. Cóż, podtytuł o krwi i podrobach nie wziął się bez przyczyny. Namieszaliśmy w mechanice ran i teraz się z tego mamy zamiar wytłumaczyć. No więc doszliśmy do wniosku, że obrażenia jakie odnoszą ludzie składają się z trzech aspektów: bólu, który zwala rannych cwaniaków z nóg a twardzieli zmusza do przeciągłych syków i przekleństw, **utraty krwi**, która może szybko doprowadzić do śmierci nawet tych twardych, co wytrzymali ból, oraz **uszkodzeń narządów wewnętrznych**, które po śmierci zmieniają się w zwykłe podroby, przynajmniej z punktu widzenia sępów, hien i kanibali. O ile - poza skrajnymi wypadkami - ból nie zabije twojego bohatera (ani twoich przeciwników), to dwie następne konsekwencje zadanych ran mogą go wykończyć na amen. Tak, przyjacielu, skończyły się czasy rany Lekkiej - która wywoływała tylko uśmiešek na twarzy „a jednak mnie skaleczył”, rany Ciężkiej, która dziwnym trafem, poza większymi utrudnieniami, nie miała żadnych, logicznych konsekwencji, ani absurdalnej rany Krytycznej - która rzekomo miała oznaczać niemal śmiertelne obrażenia, ale w istocie nie wiadomo było, z czego to wynika, bo przecież oryginalna mechanika zdawała się zupełnie pomijać anatomię ludzką. Koniec z tymi bzdurami, teraz, kolego, poczytasz, jak wyglądają prawdziwe rany i dlaczego faktycznie są one groźne. No dobra, trwa walka, wrogowie nawałają do siebie z giwer, haratają się kosami albo łamią sobie kości gazrurami. Ołów i gazrury fruwią w powietrzu. Ktoś w końcu musi oberwać, o ile

frajerzy nie strzelają ślepyimi nabojami, prawda? Co się wtedy stanie?

Ból

Każda rana przede wszystkim boli. Gdy gorący kawałek ołowiu przebija ciało człowieka, rozrywa tkanki, uszkadza naczynia krwionośne i narządy, a wszystko to powoduje ból. Ból zasadniczo jest tym większy, im rozleglejsze są uszkodzenia tkanek, oraz im bardziej unerwiony jest zraniony obszar ciała. ZAWSZE zatem, gdy bohater obrywa kulkę, czy zostaje w jakimkolwiek inny sposób zraniony, rzuca test swojej **Odporności na ból**. Trudność testu zależy od współczynnika **Obrażenia**, który charakteryzuje każdy nabój, jaki opisaliśmy w **Magazynie amunicji**. Jeśli nabój nie ma żadnych „plusów”, to test jest **Problematyczny**. Za każdy +1 trudność testu wzrasta o 1 stopień. Test ten może mieć kilka wyników, chodzi o liczbę uzyskanych na trzech kościach sukcesów, oraz wyniki „1” i „20”. Zobaczmy, co się dzieje w każdym przypadku.

Test zdany z trzema sukcesami i choć jedną „1” na kościach

Jeśli uzyskasz trzy sukcesy i choć jedną „1” to raniony nie czuje w ogóle bólu z zadanej mu rany aż do końca walki - jest to efekt działania adrenaliny. Jeśli zdarzy się przypadkiem tak, że wyrzucisz trzy „1” na kościach, to nie tylko nie czujesz w ogóle bólu, ale dostajesz szalę adrenalinowego - wszystkie testy stają się do końca walki o 1 stopień łatwiejsze, a testy strzelania zdajesz z ułatwieniem +3. Efekt ten też działa do końca walki, kiedy to adrenalina opada.

Test zwyciężnie zdany

Czyli zwykłe dwa lub trzy sukcesy na kościach, bez fajerwerków. Wówczas postać co prawda czuje ból, ale znosi go dzielnie i walczy dalej. Co prawda w segmencie w którym otrzymujesz ranę, **NIE MOŻESZ WYKONAC ŻADNEJ AKCJI**, poza krzykiem bólu albo jękiem, ale już od następnego segmentu zbierasz się do kupy i walczysz dalej - z POŁOWĄ utrudnień przewidzianych z rany. Gdy walka się skończy, a adrenalina opadnie, dostajesz normalne utrudnienia, tak, jak przy nie zdanym teście.

Test nie zdany

Cóż, obrywasz, zanosisz się jękiem i... jęczysz dalej, bo boli jak skurwysyn. Tym razem okres niezdolności do walki trwa dłużej, bo CAŁE 3 SEGMENTY, a gdy już minie oszołomienie, walczysz, ale z normalnymi utrudnieniami przewidzianymi dla danej rany. W tym przypadku, gdy walka się



skończy, bez dopływu adrenaliny podtrzymującej Cię przy życiu, **tracisz przytomność**, więc lepiej zatamuj przedtem krwotoki...

Test niezdany na wszystkich kościach i choć jedna „20”

Z jednej strony masz szczęście, bo nie boli - po prostu tracisz przytomność. Z drugiej strony masz pecha, bo jeśli facet, który Ci to zrobił był blisko, albo ma czas, aby podejść, to z pewnością wkrótce Cię wykończy, bo jesteś teraz całkowicie bezbronny.

No dobra, raz na turę masz szansę odzyskać świadomość, ale tylko, jeśli nie przekroczysz 2 progu wykrawawienia (o krwawieniu zaraz sobie poczytasz). Zatem dopóki go nie przekroczysz, co turę rzuć sobie **Cholernie trudny** test Kondycji. Zdasz, odzyskujesz świadomość i masz pełne utrudnienia od zadanej rany. Nie zdasz, to leżysz dalej, jak kłoda.

Trzy „20”

Wiem, że statystycznie trzy dwudziestki wypadają raz na 8000 rzutów. To mało, ale przecież to, co się stało też jest rzadkością - zostajesz jakby „rażony piorunem” - twój układ nerwowy wyłącza się na amen. Jesteś martwy. Myśliwi takie coś nazywają „śmierć w ogniu”, padają tak podobno króliki zastrzelone ze strzałówki.

Utrudnienia za ból

No, jeśli już wiesz, czy zdałeś test, to chcesz wiedzieć, jak duże utrudnienia dostaniesz do testów, prawda? Jak pewnie podejrzewasz, wypieprzyliśmy do piekła te przekłete procenty. No więc standardowe utrudnienia do testów to **MINUS SZEŚĆ**, lub **DWA STOPNIE TRUDNIEJSZE TESTY**. Czyli jeśli rzucaś test strzelania, to dostajesz bazowe utrudnienie -6, a jeśli testujesz wszystkie inne umiejętności, to masz bazowo o 2 stopnie trudniejszy test. Jeśli natomiast zdałeś test Odporności na ból, to obowiązuje Cię tylko połowa powyższych utrudnień, czyli **MINUS TRZY** i **JEDEN STOPNIE TRUDNIEJSZE TESTY**. Nie muszę tłumaczyć chyba, co to znaczy? Zastosuj analogię.

Ból się NIE SUMUJE

Okej, teraz pierwsza rewolucyjna zmiana w stosunku do tego, co dotąd stosowałeś. No więc może się zdziwisz, ale ból się nie sumuje - tak, jak to napisaliśmy w podtytule. Ludzki układ nerwowy działa na zasadzie „wszystko albo nic”, co oznacza mniej-więcej tyle, że do mózgu dociera impuls nerwowy, który jest najsilniejszy, w tym przypadku będzie to ból z najbardziej bolesnej rany. Ma to pewne konsekwencje. Pierwsza jest taka, że możesz w ciągu walki odstać nawet 10 ran i utrudnienia związane z bólem nie zwiększą się - chyba, że np.: 9 razy zdałeś test Odporności na ból i

miałeś dotąd utrudnienia MINUS TRZY, a przy 10 ranie zawałiłeś test i masz teraz utrudnienia MINUS SZEŚĆ - wtedy ta ostatnia rana zagłusza resztę i masz MINUS SZEŚĆ. Jednak żadna kolejna rana nie spowoduje, że będzie Cię bardziej bolało, chyba, że np.: tak pechowo rzucisz, że np.: stracisz przytomność z bólu - ale w sumie wtedy też nie będzie Cię bardziej bolało, więc konsekwencja zostaje zachowana. Aha, nie myśl sobie, że skoro ból się nie sumuje, to ilość zadanych ran nie ma wpływu na twoją śmiertelność. Ma, ale nie wynika ona z bólu, tylko z tego, że raniąc Cię 10 razy mam 10 razy większą szansę, że trafię w ważny narząd wewnętrzny, a poza tym wykrawawisz się pewnie 10 razy szybciej, niż przy 1 ranie. Ale o tym poczytasz za chwilę. Na razie ciesz się z biłogosiawieństwa jakim jest śmieszne funkcjonowanie układu nerwowego.

Rany nog

Kiedy obrywasz w nogę, to boli tak, jak inne części ciała. Jednak rana nogi jest o tyle wredna, że jeśli próbujesz iść, to boli bardziej - ból nasila się w przebitych/ przeciętych/ zmiążdżonych mięśniach i wydatnie utrudnia poruszanie się. Jeśli masz utrudnienia MINUS TRZY, to jest jeszcze nieźle - rana uniemożliwia Ci tylko **bieganie**. Jeśli natomiast oberwałeś za MINUS SZEŚĆ, to gorzej, bo przy każdym ruchu nogą boli tak, że **nie możesz chodzić**.

Rany ręk

Tutaj sprawa wygląda analogicznie. Jeśli masz ranę za MINUS TRZY, to po prostu zaciskasz zęby, bo gdy robisz coś tą ręką (podnosisz coś, ciągniesz, machasz nożem itp.) to boli mocniej. Jednak, jeśli masz ranną rękę i ból na MINUS SZEŚĆ, to gdy chcesz nią ruszyć, mrocзки stają Ci przed oczami - **nie możesz nic robić tą ręką**, a najczęściej albo jest bezwładna, albo odrętwiała i sama się podkurcza do piersi.

Wytrzymanie serii z kałacha...

Teraz powiem Ci coś, co sprawi pewnie, że zaczniesz walić do swoich przeciwników seriami, zamiast oszczędzać amunicję, jak dotychczas. Kiedy facet dostaje kilka ran naraz, a tak jest, gdy trafia go kilka pocisków w jednym momencie, albo gdy trzech gości wbija mu bagnety w brzuch, biedak musi rzucać tyle testów Odporności na ból, ile ran otrzymał, a dodatkowo każdy z nich jest o 1 stopień trudniejszy, niż byłoby pojedynczo. Jeśli koleś wytrzyma trzy kule 5,56x45mm NATO w klatkę i będzie dalej biegał, to albo jest jebanym mutasem, albo w jego żyłach jest więcej amfetaminy, niż hemoglobiny. W obu



przypadkach doradzam serię poprawkową i tym razem wymierzoną prosto w głowę...

Trafienia w głowę i kręgosłup

Teraz wybiegnę troszkę w przód, ale to dosyć ważne. Wkrótce zapoznam Cię z tzw. Tabelą ran, która dotyczy obrażeń wewnętrznych. Jeśli koleś obrywa w głowę lub w tułów, to zanim rzucisz na Odporność na ból, rzuć k20 i sprawdź w Tabeli ran, czy przypadkiem efektem trafienia nie jest rozjebrany mózg koleś, albo jego kręgosłup - jeśli tak, to całą procedurę odporności na ból możesz od razu sobie podarować, bo przecież biedak natychmiast zszedł z tego świata, albo sparaliżowany czeka na rychły zgon.

Krew

Dobra, z bólem skończyliśmy. Wiesz już, że rana zwykłej cholernie boli i zmniejsza twoje szanse na przeżycie, bo ból dekoncentruje, paraliżuje mięśnie i wywołuje strach. Jednak w większości wypadków to nie ból zabija. Zabija za to najczęściej utrata krwi. Nie wiem, czy zauważyłeś, ale dotychczas albo w żyłach wszystkich koleś płynęło jakieś syntetyczne gówno, albo mieli samo zasklepiające się żyły, bo nigdzie dotąd nie widziałem ani słowa na temat krwawienia. Dziwne, nie? Kurwa, przecież nawet, jak zatniesz się przy goleniu, to leci jucha! Trudno tego, do cholery, nie zauważyć! Ech, no dobra, nie będę się już wyżywał na bajkach o ranach Lekkich, Ciężkich i Krytycznych, bo szkoda nerwów. Zacznę od tego, że choć możesz w najwymyślniejszy sposób kaleczyć człowieka, zadawać mu nawet najdotkliwsze rany, to ostatecznie istnieje tylko JEDNA przyczyna zgonu - śmierć mózgu. Mózg można zabić tylko na dwa sposoby. Pierwszym jest jego natychmiastowe unicestwienie, np.: poprzez włożenie głowy faceta pod 30-tonową prasę hydrauliczną, wrzucenie jej do stężonego kwasu lub hmm lawy wulkanicznej. Każda z tych opcji jest raczej trudna do zrealizowania. Jednak istnieje jeszcze jedna metoda uśmiercenia ludzkiego mózgu i jest ona pozornie bardzo łatwa. Mózg, aby żyć potrzebuje tlenu i energii pod postacią glukozy - obie te rzeczy dostarcza mu krew pompowana przez niezmordowany kłębek mięśni zwany sercem. Jeśli dopływ krwi, a więc bezcennego tlenu i glukozy do mózgu zostanie przerwany, facet czy kobitka najpierw padają nieprzytomni, a potem następuje zgon mózgu. Wystarczy zatem zatrzymać krążenie faciekowi albo kobicie, aby szybko ich wykończyć. A tak się składa, że większość ran postrzałowych i od broni białej skutkuje nagłym przerwaniem znacznej ilości naczyń

krwionośnych różnego rodzaju i wielkości. Jeśli rana nie jest powierzchowna i nie nastąpi samoistne zakrzepnięcie, upływ krwi dość szybko doprowadzi do gwałtownego spadku ciśnienia, wstrząsu hipowolemicznego, utraty przytomności i wreszcie, zgonu na skutek niedotlenienia mózgu.

Dla uproszczenia, aby nie bawić się w liczenie mililitrów, stworzyliśmy jednostkę nazywaną **Punkty krwi**. Gdy krwawisz, tracisz Punkty krwi. Ponadto ustaliliśmy 5 **Progów krwawienia** ponumerowane i dodatkowo posiadające swoje nazwy. Tracąc Punkty krwi po kolei przekraczasz kolejne Progi krwawienia, aż nie przekroczysz ostatniego, 5 Progu, który oznacza zgon i jest nieodwracalnym efektem utraty krwi.

Ilość Punktów krwi zależy zaś od Budowy bohatera. Teraz duże byczki się cieszą, i słusznie, im jesteś większym koleś, tym więcej masz krwi. Ale nie myśl, że możesz krwawić jak szarynana świnia i nie zdechnąć. Poniżej znajduje się tabelka, która powie Ci, ile Punktów krwi musisz stracić, abyś przekroczył Prog krwawienia.

Budowa	Punkty krwi
do 8	4
9-12	5
13-15	6
16 i więcej	7

Prog 1 - Euforia

Może się zdziwisz, ale gdy stracisz po raz pierwszy swoje Punkty krwi, wpadasz w stan euforii. Dzieje się tak, bo organizm wyrzuca do krwi adrenalinę i noradrenalinę, przyspiesza Ci też tętno. Euforia powoduje, że słabiej odczuwasz ból (**testy Odporności na ból o 1 stopień łatwiejsze**).

Prog 2 - Osłabienie

No więc przestaje być wesoło, euforia mija (**testy Odporności na ból nie są już łatwiejsze**) utrata krwi zmniejsza twoją wydolność fizyczną, szybciej się męczysz, masz zawroty w głowie, czujesz suchość w ustach. Pociśz się też bardziej, niż zwykle. **PT wszystkich testów wzrasta o 1 stopień, a testów strzelania o utrudnienie -3.**

Prog 3 - Centralizacja

Trzeci próg, chociaż ma fajną nazwę, jest jeszcze gorszy od poprzedniego. Adrenalina już nie spełnia swojej funkcji, a utrata krwi jest na tyle znaczna, że organizm przesuwa krążenie krwi do tzw. małego obiegu (mózg, płuca, serce), kosztem mięśni i reszty ciała. Na tym etapie leżysz i dyszysz jak prosiak, pociśz się jak świnia, trzęsiesz się jednocześnie z zimna, ssie Cię mordercze pragnienie i nie masz siły na żadną aktywność. Przy nadludzkim wysiłku może coś z siebie wykrzesisz. **PT wszystkich testów wzrasta o 2 stopnie, a testy strzelania o utrudnienie -6.**



Próg 4 - Utrata przytomności

Dobra, dosyć tego jęczenia, tracisz przytomność, zatrzymuje się też twój oddech. Od tego momentu masz już bardzo mało czasu na uratowanie. Jeśli szybko ktoś nie przyłeci Cię reanimować, zdechniesz.

Próg 5 - Śmierć

No więc możesz oddać MG swoja kartę. Zmiany w twoim mózgu i metabolizmie są już nieodwracalne, pień mózgu prawdopodobnie obumiera w zastraszającym tempie, twoje ciało leży w wielkiej kałuży krwi, a sępy już się cieszą.

Tempo krwawienia

Dobra, wiesz już, ile masz Punktów krwi, jakie są Progi krwawienia i znasz ich sympatyczne konsekwencje, ale niewiele Ci to mówi, skoro nie masz pojęcia, jak szybko tracisz Punkty krwi, gdy Cię zrania, no nie?

Zatem Tempo krwawienia to ilość Punktów krwi, jakie tracisz po zranieniu co każde **20 TUR**, lub **1 MINUTE**, jeśli walka nie jest toczona w segmentach. Tempo krwawienia zależy po pierwsze od lokalizacji zranienia:

Tempo krwawienia (na 20 tur/1 minutę)	
Lokalizacja rany	Tempo krwawienia
Ręka lub noga	1
Brzuch i klatka piersiowa	2
Szyja i głowa	1

Drugim czynnikiem jest modyfikator Obrażeń. Charakteryzuje on każdy nabój, jaki opisaliśmy. Na przykład nabój .45 ACP ma współczynnik Obrażeń +3. Tempo krwawienia wzrasta o tyle, ile wynosi modyfikator Obrażeń naboju. Na przykład, trafienie pociskiem .45 ACP w brzuch, powoduje krwawienie 5 (2 za brzuch + 3 za Obrażenia pocisku). Oznacza to, że co 20 tur co równa się 1 minucie, raniony będzie tracił 5 Punktów krwi. Jak nietrudno policzyć, facet o Budowie np: 11, wykrawi się na śmierć po upływie 5 minut lub 100 tur walki. Facet o Budowie 18 wykrawi się nieco wolniej, ale niewiele, bo to bardzo silne krwawienie.

Tętnice

Popatrzyłeś do tabeli, szybko cofnąłeś się na moment do Magazynu amunicji, aby posprządać, czy jest jeszcze dużo naboł, poza .45 ACP, które

mają tak sadystyczny modyfikator Obrażeń i odetchnąłeś z lekką ulgą? Za wcześnie, stary. Jesliby człowiek składał się tylko z mniej lub bardziej ukrwionych mięśni i bebeczków, to umieralność byłaby dużo niższa, niż jest. Jednak poza drobnymi naczynkami i nieco większymi żyłami, których przy zranieniu jest przzerwana cała masa, są jeszcze liczne duże żyły i tętnice - zaopatrują w krew ważne narządy, kończyny i mózg. Są jak śmiercionośne rurki, które tylko czekają, aby jakaś kula je przebiła, a wtedy robi się niewesoło. Jucha sika jak z węża strażackiego, lub leje Ci się z rany jak z ciekącego kranu, nic nie możesz zrobić i słabniesz w mgnění oka. Wkrótce trafisz do Tabeli ran, gdzie opisane jest, o ile Punktów krwi wzrasta Tempo krwawienia, gdy przebite zostają poszczególne tętnice i główne żyły. Już zawczasu radzę Ci, módl się, aby wyniki na kości k20 przy losowaniu rodzaju rany z Tabeli ran był jak najniższy...

Ruch a krwawienie

Zwykle podczas walki nie ma czasu opatrywać rannych, o tamowaniu krwawienia już nie wspominając. Ranny musi zadbać o siebie sam, chyba, że masz naprawdę wielu kumpli, z których jeden przybiegnie z torbą lekarską i zacznie Cię łątać, drugi przybiegnie za nim, aby Cię zawlec w bezpieczne miejsce, a trzeci przybiegnie za nimi z kaemem i przycisnie wrogość ogniem, żeby pierwsi dwaj nie zgarnęli kulki. Jednak większość biedaków, Ty pewnie też, nie ma co liczyć na taki luksus. Jeśli nie potrafisz sam zatamować swojego krwawienia, to minimum, co możesz zrobić, żeby zwiększyć szansę swego przeżycia, jest schować dupę w jakimś ukryciu i nie ruszać się. Jeśli legniesz w jakimś bezpiecznym koncie, przycisniesz do rany jałowa gaza, albo chociaż kawałek odprutej rękawa i będziesz nieruchomo czekał na pomoc, to Tempo krwawienia **spada o 1 punkt**. Z drugiej strony, jeśli zostaniesz ranny w nogę, albo brzuch i mimo to biegasz i walczysz mimo bólu i upływu krwi, to Tempo krwawienia **zwiększa się o 1 punkt**.

Samoistne ustępowanie małego krwawienia

Drobne krwawienie z powierzchownych, albo niezbyt rozległych ran, ustępuje po pewnym czasie samo. Jeśli Tempo krwawienia wynosi tylko 1, to po upływie 5 minut krwawienie to ustaje samoistnie - tworzy się powierzchowny skrzep.

Hemofilia: jeśli chorujesz na hemofilię, to masz konkretnie przesrane. Tempo krwawienia wzrasta o 1 punkt, dodatkowo nawet małe rany z Tempem krwawienia 1 (dla Ciebie 2) nie krzepną u Ciebie samoistnie. Kiedy zażyjesz leki (Krioprecypitat lub Desmopresyna) to po minucie zaczynasz krwawić jak normalni ludzie, ale nie zatrzymują one oczywiście krwawienia.



Tabela ran

No, przebrnęliśmy także przez dział o krwawieniu. Od teraz pewnie będziesz upychał po kieszeniach, albo ładownicach kamizelki dodatkowe bandaże. Ale jeśli myślisz, że skoro masz Odporność na ból na 8, oraz plecak wypchany bandażami i jałowymi gazami, to jesteś już niezniszczalny, to się grubo mylisz. Pozostał nam ostatni czynnik zabijający spośród wesołej trójki, którą wymieniałem na początku tego rozdziału, mianowicie podroby. Chodzi oczywiście o narządy wewnętrzne, którymi jesteś gęsto nafaszerowany, które są Ci w większości niezbędne do życia i których uszkodzenie może skończyć się szybkim zgonem, nawet, jeśli nie wykrawałeś się na śmierć. Zaraz zaprezentuję Ci sympatyczną Tabelę ran, która wyszczególnia wszystkie części ciała człowieka i pozwala ustalić dokładniej lokalizację rany, czy nie zostały uszkodzone organy wewnętrzne, przerwane tętnice i inne miłe niespodzianki.

Zasadniczo Tabela ran jest dostosowana pod względem językowym do ran postrzałowych, stąd opisy zawierają zwykle określenia typu „kula przebiła” albo „pocisk uszkodził”. Jednak Tabela ran znajduje też zastosowanie, gdy ktoś dźgnie Cię bagnietem w brzuch, albo pieprznie Ci z baseballa w łeb. W takiej sytuacji efekty jest podobny, tylko sam sobie przetłumacz sformułowanie dotyczące kuli na coś w stylu „ostrze przebiło”, albo „cios zmiażdżył”. To chyba proste, nie?

Jak działa tabela ran? Zostajesz trafiony, określasz część ciała, w jaką oberwał, a potem rzucasz k20 i sprawdzasz, co kryje się pod wyrzuconą liczbą w Tabeli ran. To dziecinnie proste, serio.

Lokalizacja trafień

Jeśli strzelający nie określił, w co dokładnie celuje, trzeba ustalić drogą losową, w jaką część ciała przeciwnika trafił. Tutaj nasza mechanika znowu różni się od starej. W OLÓWIU test strzelania na trafienie **NIE OKREŚLA** lokalizacji trafienia. Jeśli facet powiedział „strzelam do niego!” i nie dodał, jak celuje, zakładamy, że celował w środek sylwetki, czyli gdzieś w okolicie brzucha. Jeśli nie masz czasu wykonywać drugiego rzutu k20 na umiejscowienie rany, uznaj, że faktycznie celowano w brzuch i przejdź do Tabeli ran.

Jednak jeśli chcesz przypadkiem uratować bohaterowi gracza życie, albo jesteś podłym symulacjonistą, rzuć k20 i spójrz poniżej:

Lokalizacja trafienia	
Wynik na k20	Część ciała
1-10	Brzuch
11-12	Klatka piersiowa
13	Prawa ręka
14	Lewa ręka
15-16	Prawa noga
17-18	Lewa noga
19, 20	Szyja, głowa

Powyższą tabelę lokalizacji trafień stosuj też, aby ustalić gdzie trafiły pociski wystrzelone na ślepo, w tłum lub gdzie trafiły odłamki granatu.

Draśnięcia

Jesteśmy wrednymi skurwysynami, ale doszliśmy do wniosku, że śmiertelność mogłaby być zniechęcająca, dlatego jeśli trafi Cię pocisk, dajemy Ci szansę wykpić się od poważnych obrażeń dzięki Draśnięciom. Draśnięcia istniały już dawniej, ale teraz działają nieco inaczej. Draśnięcie to, jak sama nazwa wskazuje, niegroźne trafienie, gdy pocisk albo ledwie otarł się o twoje ciało, albo też przeszedł na wylot przez same miękkie, słabo ukrwione tkanki nie uszkadzając żadnych kości, żył ani istotnych narządów. Reguła ta działa także w przypadku trafień w głowę. Ot, po prostu kula otarła się o skórę czaszki i poleciała dalej. Są dwie sytuacje, kiedy ratuje Cię Draśnięcie. Pierwsza jest wtedy, gdy w teście strzelania wypadło trafienie „na styk”, czyli strzelający wyrzucił 0 punktów sukcesu, ale zaliczył trafienie. Mówi się, że ledwo trafił, a kula ociera się tylko o twoją skórę. Druga sytuacja może wystąpić przy rzucie k20 w Tabeli ran. Jeśli wyrzucisz wyniki od 1 do 5, to też jest Draśnięcie. Fajnie, nie? W przypadku Draśnięcia, pomijasz test Odporności na ból - takie ranki niemal nie bołą, zaś Tempo krwawienia zawsze wynosi 1. Reguła Draśnięć została opracowana specjalnie dla ran postrzałowych, aczkolwiek, jeśli Ci się podoba, możesz śmiało zastosować Draśnięcia w walce wręcz - w końcu nożem też można faceta zadrapać, no nie? Aha, jeżeli przypadkiem miałeś jakiegokolwiek wątpliwości w tym względzie, to wiedź, że reguła Draśnięć chroni także Bohaterów Niezależnych, wszystkich, zarówno sprzymierzeńców, jak i wrogów Bohaterów Graczy.

Draśnięcia: jeżeli w teście strzelania na trafienie strzelający uzyska trafienie, ale **ZERO** punktów sukcesu, czyli takie trafienie „na styk”, to trafienie to jest uznawane za Draśnięcie. Pomijasz test Odporności na ból i odpuszczasz sobie Tabelę ran. Tak samo, jeśli w rzucie w Tabeli ran wypadną na kości wyniki **1-5**, wtedy rana także jest zwykłym Draśnięciem. Draśnięcia to specyficzne rany. Po pierwsze, w ich wypadku **POMIJASZ** test Odporności na ból - każdy zaciśnie zęby i jakoś wytrzyma pieczenie przeciętej skóry. Po drugie **Tempo krwawienia** w przypadku Draśnięć zawsze wynosi 1. Otrzymując Draśnięcie możesz bez żadnego problemu kontynuować swoją akcję bez przerywania jej.



Tabela ran

Głowa	
1-5	Draśnięcie.
6	Pocisk rozrywa prawe ucho (testy Nasłuchiwania o 1 stopień trudniejsze).
7	Pocisk rozrywa lewe ucho (testy Nasłuchiwania o 1 stopień trudniejsze).
8	Kula rozrywa nos, odbija się od czaszki i nie penetruje jej.
9	Pocisk druzgocze żuchwę, ale nie penetruje czaszki.
10	Kula ociera się o czaszkę. Test Kondycji. Niezdany powoduje wstrząs mózgu.
11	Kula uderza w czaszkę nie penetrując jej. Fragmenty kości uszkadzają mózg. Efekty uszkodzeń zależą od decyzji MG. Utrata przytomności.
12-20	Pocisk przebija czaszkę i penetruje mózg. Natychmiastowa śmierć.
Szyja	
1-5	Draśnięcie.
6-12	Przerwana tętnica szyjna. Tempo krwawienia +4.
13-18	Przebita tchawica. Problemy z oddychaniem. Dodatkowe utrudnienia MINUS SZEŚĆ lub O DWA STOPNIE TRUDNIEJSZE TESTY.
19-20	Przerwany rdzeń kręgowy szyjny. Paraliż od szyi w dół. Oddaj kartę postaci swojemu MG.
Klatka piersiowa	
1-5	Draśnięcie.
6-8	Kula druzgocze żebro. Każdy głębszy oddech powoduje ból. Dlatego bieganie i inny wysiłek fizyczny jest możliwy tylko po zdaniu testu Odporności na ból o bazowym stopniu trudności Trudny.
9	Przerwana tętnica podobojczykowa. Tempo krwawienia +3.
10	Rana przepony. Problemy z oddychaniem i jakimkolwiek wysiłkiem fizycznym. Dlatego bieganie i inny wysiłek fizyczny jest możliwy tylko po zdaniu testu Odporności na ból o bazowym stopniu trudności Bardzo trudny.
11	Ranne płuco. Lewy, górny płat. Dodatkowe utrudnienia MINUS TRZY lub O JEDEN STOPIEŃ TRUDNIEJSZE TESTY. Nie może biegać ani podejmować wysiłku fizycznego. Po rekonwalescencji Budowa na stałe spada o 1 punkt.
12	Ranne płuco. Prawy, górny płat. Dodatkowe utrudnienia MINUS TRZY lub O JEDEN STOPIEŃ TRUDNIEJSZE TESTY. Nie może biegać ani podejmować wysiłku fizycznego. Po rekonwalescencji Budowa na stałe spada o 1 punkt.
13	Ranne płuco. Prawy, środkowy płat. Dodatkowe utrudnienia MINUS TRZY lub O JEDEN STOPIEŃ TRUDNIEJSZE TESTY. Nie może biegać ani podejmować wysiłku fizycznego. Po rekonwalescencji Budowa na stałe spada o 1 punkt.
14	Ranne płuco. Lewy, dolny płat. Dodatkowe utrudnienia MINUS TRZY lub O JEDEN STOPIEŃ TRUDNIEJSZE TESTY. Nie może biegać ani podejmować wysiłku fizycznego. Po rekonwalescencji Budowa na stałe spada o 1 punkt.
15	Ranne płuco. Prawy, dolny płat. Dodatkowe utrudnienia MINUS TRZY lub O JEDEN STOPIEŃ TRUDNIEJSZE TESTY. Nie może biegać ani podejmować wysiłku fizycznego. Po rekonwalescencji Budowa na stałe spada o 1 punkt.
Człowiek ma tylko pięć płatów płucnych - dwa w lewym płucu i trzy w prawym. Utrata dwóch płatów powoduje ciężką niewydolność oddechową, wszystkie testy Budowy są trudniejsze dodatkowo o 1 stopień. Utrata trzeciego płatu płuca kończy się uduszeniem się ofiary.	
16	Przerwanie tętnicy wątrobowej. Tempo krwawienia +2.
17	Rana wątroby. Tempo krwawienia +2. Konieczna operacja o stopniu trudności Mistrzowskim. W celu usunięcia ранego wycinka. Można przeżyć i ubytek w wątrobie.
18	Przebita aorta. Tempo krwawienia +6.
19	Przebite serce. Zdać Mistrzowski test Kondycji. Jak zdasz, masz 10 sekund życia.
20	Przerwanie kręgosłupa piersiowego. Paraliż nóg. Oddaj kartę swojemu MG.
Brzuch i podbrzusze	
1-5	Draśnięcie.
6-8	Rana mięśni brzucha. Przy ranie za MINUS TRZY nie możesz biegać, przy ranie za MINUS SZEŚĆ nie jesteś w stanie chodzić.
9-10	Rana jelit. Ryzyko zakażenia 1-7 na kości.
11	Zniszczona śledziona. Tracisz natychmiast 3 Punkty krwi. Konieczna jest udana operacja usunięcia śledziony (Cholernie trudny test Chirurgii). Bez śledziony będziesz żyć, ale wszystkie testy Kondycji przeciwko chorobom są trudniejsze o 1 stopień.
12	Rana trzustki. Konieczna operacja częściowej resekcji trzustki (Cholernie trudny test Chirurgii). Budowa spada na stałe o 1 punkt.



13	Rana prawej nerki. Tracisz nerkę, bez jednej nerki można żyć, ale utrata drugiej oznacza zgon.
14	Rana lewej nerki. Tracisz nerkę, bez jednej nerki można żyć, ale utrata drugiej oznacza zgon.
15	Pocisk przeszzywa żołądek. Dodatkowe utrudnienia MINUS TRZY lub O JEDEN STOPIEŃ TRUDNIEJSZE TESTY. Jeśli w ciągu 10 minut rana żołądka nie zostanie zaszyta (Bardzo trudny test Chirurgii) ranny umiera na skutek obrażeń wyrządzonych przez soki trawienne.
16	Przerwanie żyły wrotnej wątroby. Krwawienie +4.
17	Pocisk uszkadza wątrobę. Tempo krwawienia +2. Konieczna operacja o stopniu trudności Mistrzowskim. W celu usunięcia ранego wycinka. Można przeżyć 1 ubytek w wątrobie.
18	Przerwanie aorty. Krwawienie +6.
19	Trafienie w genitalia. Dodatkowe utrudnienia MINUS SZEŚĆ lub O DWA STOPNIE TRUDNIEJSZE TESTY. Jeżeli strzelają do Ciebie od tyłu, trafienie to zmienia się w „ranę za milion dolarów”, czyli postrzał w pośladek. Utrudnienie takie samo, ale lepiej nie móc siedzieć przez dwa tygodnie, niż stracić swojego Wacka, nie?
20	Przerwanie lędźwiowego odcinka kręgosłupa. Paraliż nóg. Oddaj kartę swojemu MG.
Ręka	
1-5	Drażnienie.
6-7	Kula przerywa ścięgna w przedramieniu. Dłoń traci chwytność. Aby zszyć ścięgna, potrzeba dokonać operacji (Bardzo trudny test Chirurgii).
8	Pocisk przebija dłoń. Dłoń niezdarna do użytku.
9	Przerwanie tętnicy w przedramieniu. Tempo krwawienia +2.
10-11	Kula druzgocze kość promieniową. Wszystkie testy wynikające z ruszania tą ręką są o 1 stopień trudniejsze.
12-13	Kula druzgocze kość łokciową. Wszystkie testy wynikające z ruszania tą ręką są o 1 stopień trudniejsze.
14	Pocisk trafia w łokieć druzgocząc go. Ręka bezwładna. Sprawność w ręce zostaje trwale obniżona. Wszystkie testy Zręczności i Budowy wykonywane tą ręką są o 1 stopień trudniejsze.
15-16	Kula druzgocze kość ramieniową. Ręka bezwładna.
17	Pocisk druzgocze staw barkowy. Ręka bezwładna. Sprawność w ręce zostaje trwale obniżona. Wszystkie testy Zręczności i Budowy wykonywane tą ręką są o 1 stopień trudniejsze.
18	Pocisk przerywa tętnicę ramienną. Tempo krwawienia +3.
19-20	Kula rozrywa mięśnie ramienia. Konieczna operacja (Trudny test Chirurgii), aby pozszywać mięśnie. Nawet po udanej operacji Sprawność w ręce zostaje trwale obniżona. Wszystkie testy Zręczności i Budowy wykonywane tą ręką są o 1 stopień trudniejsze.
Noga	
1-5	Drażnienie.
6	Rana stopy. Dodatkowe utrudnienia przy chodzeniu MINUS TRZY lub O JEDEN STOPIEŃ TRUDNIEJSZE TESTY.
7-8	Kula rozrywa mięśnie łydki. Konieczna operacja (Trudny test Chirurgii), aby pozszywać mięśnie. Nawet po udanej operacji sprawność nogi obniża się. Wszystkie testy związane z bieganiem i skakaniem są o 1 stopień trudniejsze.
9-10	Kula druzgocze kość piszczelową. Ranny ciągnie za sobą bezwładną nogę.
11-12	Pocisk druzgocze kość strzałkową. Ranny ciągnie za sobą bezwładną nogę.
13	Kula druzgocze kolano. Bohater od tego momentu będzie kulał i dwa razy wolniej poruszać.
14-16	Pocisk rozszarpuje mięśnie uda. Konieczna operacja (Trudny test Chirurgii), aby pozszywać mięśnie. Udana operacja pozwala uniknąć okulecia.
17-19	Kula druzgocze kość udową. Noga bezwładna.
20	Przerwanie tętnicy udowej. Tempo krwawienia +4.

Sumowanie różnych rodzajów utrudnień: o ile utrudnienia za ból z różnych ran nie sumują się, Jak wiesz zależnie od tego, czy zdasz test Odporności na ból masz utrudnienia MINUS TRZY lub MINUS SZEŚĆ. I tutaj działa reguła „wszystko, albo nic” - „wchodzą” tylko największe utrudnienia. Ale, w Tabeli ran pojawiły się przy niektórych wynikach tzw. dodatkowe utrudnienia MINUS TRZY lub MINUS SZEŚĆ, które też wiążą się z bólem. Te utrudnienia sumują się z podstawowym bólem z rany. Dla przykładu. Zostajesz trafiony w brzuch, nie zdajesz testu Odporności na ból, czyli masz utrudnienia MINUS SZEŚĆ lub O DWA STOPNIE TRUDNIEJSZE TESTY. Rzut k20 dał wynik 15 - przebity żołądek. Są tam dodatkowe utrudnienia MINUS TRZY. Co robisz? Sumujesz i masz utrudnienia MINUS DZIEWIĘĆ i O TRZY STOPNIE TRUDNIEJSZE TESTY. Tak samo sumujesz utrudnienia wynikające z wykrwawienia.



Poparzenia

No to teraz usłyszysz o nowym rodzaju obrażeń, jaki dotąd nie istniał. Dziwnym trafem próbowano Ci wmówić, że ogień rani tak samo, jak kula karabinowa, albo cios gazrurą? Zatem pora Cię uświadomić.

Poparzenia podzieliłiśmy na trzy kategorie, mogą Ci się kojarzyć z dawnymi ranami. Przede wszystkim, co ciekawe, Poparzenia **sumują się** tak, jak dawniej sumowały się rany. W ten sposób z trzech Lekkich Poparzeń powstaje jedno Ciężkie Poparzenie, a z trzech Ciężkich Poparzeń powstaje Poparzenie Śmiertelne. Analogicznie dziewięć Lekkich Poparzeń też zmienia się w Poparzenie Śmiertelne.

Lekkie Poparzenia

Niezbyt długi kontakt z żywym ogniem skutkuje Lekkimi Poparzeniami. Skóra jest zaczerwieniona, gdzieś tam pojawiają się bąble z surowicą. Lekkie Poparzenia powodują utrudnienia MINUS JEDEN we wszystkich testach. W przypadku zdania Trudnego testu Odporności na ból można zignorować utrudnienia.

Ciężkie Poparzenia

Tu już sprawa przedstawia się poważnie - poparzona jest znaczna część ciała i poparzone są tkanki podskórne. Następuje osłabienie i odwodnienie. Poparzenia Ciężkie powodują utrudnienia MINUS TRZY lub O JEDEN STOPIEŃ TRUDNIEJSZE TESTY. Zdany Bardzo trudny test Odporności na ból zmniejsza utrudnienia do MINUS JEDEN we wszystkich testach.

Poparzenia Śmiertelne

Otrzymanie dziewięciu Lekkich Poparzeń lub trzech Ciężkich Poparzeń, albo innej podobnej kombinacji skutkuje zgonem. Poparzenia Śmiertelne to zwykłe poparzenia tkanek aż do kości, często pokrywające ponad połowę ciała. Facet poparzony tak silnie leży i dyszy, bo niemal się dusi, jego organizm sam zatrzuwa się produktami - rozkładu spalonych tkanek, a krew jest pełna tych toksyn. Śmierć następuje w przeciągu 2-3 dni.

Kiedy dostaje się Oparzenia?

Oczywiście w przypadku kontaktu z żywym ogniem i wysoką temperaturą (rozgrzana lufa kaemu). Jeśli zapali Ci się rękaw od koszuli i obejmie rękę, zaczynasz dostawać Poparzenia. Jeśli nie palisz się cały, tylko część twojego ciała, obrywasz Lekkie Poparzenie co 3 tury. Jeśli zaś cały się palisz (wpadłeś pod ogień z miotacza płomieni, wybiegasz z pożaru), to obrywasz Lekkie Poparzenie co 1 turę. W przypadku znalezienia się w pobliżu eksplozji, możesz oberwać zarówno

Lekkie Poparzenie, jak i Ciężkie, a czasem nawet i Śmiertelne - zależy od potęgi wybuchu. Jak już wspominaliśmy, Poparzenia sumują się i łączą w poważniejsze, aby ostatecznie doprowadzić do śmierci.

Obrażenia w walce na pięści

No dobra, nasłuchiłeś się o tych ranach postrzałowych, przebitych płucach, postrzałach w wątrobę i rdzeń kręgowy, ale widzisz, że tak naprawdę masz podbite oko i brak Ci zębów - ktoś Ci spuścił ręczny wpierdol nawet nie sięgając po klamkę? A widzisz, mam dla Ciebie wiadomość - jeśli facet nie pizgał Cię w gardło, albo inne, vitalne punkty, to poza bólem i siniakami nic Ci nie będzie. Bo widzisz, jak ktoś trzaska faceta w ryj zamiast wpakować mu pocisk .223 remington w klatę, to znaczy, że jego intencją jest najczęściej nauczyć frajera pokory, a nie go zabić. Facet z .223 w sercu niczego się nie nauczył - leży 3 stopy pod ziemią i wcinają go robaki, a facet ze złamanym żebrzem, podbitym okiem i wybitymi jedynkami zapamięta sobie, żeby nie wchodzić w drogę gościowi, który mu to zrobił, nieprawdaż? No dobra - sporadycznie zdarzają się śmiertelne pobicia - ale to rzadkość. Pobić kogoś na śmierć jest po pierwsze dosyć trudno i jest to męczące, po drugie trzeba mieć niezłą psychikę, żeby wytluc z faceta życie gołymi pięściami, a po trzecie, skoro można sięgnąć po gnata i załatwić wszystko jednym ruchem palca wskazującego, to po co się męczyć, nie? No więc uznajmy, że większość ciosów w walce na pięści służy zadaniu przeciwnikowi bólu i posiniaczeniu go, oraz wywołaniu drobnych uszczerbków na zdrowiu. No miałem na myśli brak przednich zębów, na przykład. Jarzysz teraz?

Siniaki

Okej, no więc zamiast ran postrzałowych masz Siniaki. Siniaki dzielimy na Lekkie, Ciężkie, oraz Krytyczne - wygląda trochę podobnie do ran z dawnych zasad. Teraz poczytasz sobie o każdym z typów Siniaków i przy okazji ocenisz, do którego zaliczają się twoje wybite jedynki...

Siniak Lekki

Większość ciosów w walce na pięchy kończy się Lekkim siniakiem. Boli, ale w gruncie rzeczy jest to niegroźne. Akcja za 1 SEGMENT kończy się w przypadku trafienia właśnie Lekkim siniakiem. Jeśli zdasz test Odporności na ból, to Lekki siniak nie powoduje żadnych utrudnień. Jeśli nie zdasz, to masz utrudnienia MINUS TRZY, takie same, jak przy zdanym teście w ranie postrzałowej. Proste, nie?



Siniak Ciężki

Akcja za 2 SEGMENTY kończy się Ciężkim siniakiem. Znaczący to, nie mniej, nie więcej, że ktoś chciał ci porządnie przywalić i nie patyczkował się zbyt. Ciężki siniak kończy się wybitymi zębami, złamanym nosem, albo nawet pękniętym żebrem. Boli w chuj bardziej, niż poprzednik - zdany test Odporności to utrudnienia „tylko” MINUS TRZY. Nie zdany, jak się pewnie domyślasz, to MINUS SZESĆ.

Siniak Krytyczny

Ooo stary, współczuję. Albo wpadłeś pod buta głosiękiego mutantu, albo facet trzasnął twoją głową o ścianę, bo masz tym razem dość poważne obrażenia. Siniaki Krytyczne wskazują na to, że facet chciał Cię chyba jednak zabić, a nie tylko pokiereszować. W przypadku głowy taki cios kończy się często wstrząsem mózgu, albo chociaż złamana szczęką. Jak trafi Cię w ucho, to stracisz słuch. Uderzenia takie łamią kończyny a przy trafieniu w brzuch i klatkę piersiową, powodują obrażenia wewnętrzne. Zdałeś test Odporności na ból? To utrudnienia wynoszą MINUS SZESĆ. Nie zdałeś? To mamy nowy poziom utrudnień dla Ciebie: MINUS DZIEWIĘĆ albo O TRZY STOPNIE TRUDNIEJSZE TESTY - dotąd takie coś mogło być tylko skutkiem zsumowania się innych utrudnień. Aby zadać komuś Krytyczny siniak, potrzebujesz przypieprzyć mu z akcją za 3 segmenty.

Sumowanie się utrudnień z siniaków

No i dla odmiany, na potrzeby walki wręcz rezygnujemy z naszej zasady nie sumowania się utrudnień. Utrudnienia z siniaków SUMUJĄ SIĘ. Kiedy obrywasz jednego gonga w ryj, zapewne wytrzymasz i zechcesz oddać przeciwnikowi, ale po trzecim, czwartym, czy ósmym, raczej padniesz na ziemię i będziesz krzyczał, że masz dość, albo stracisz przytomność. Ile musisz oberwać, aby mieć dość? To zależy po części od Ciebie, aczkolwiek nie myśl, że możesz wytrzymać nieskończoną ilość ciosów za 1 akcją. W końcu utrudnienia zsumują się do takiego poziomu, że nie będziesz w stanie wykonać żadnej akcji z powodzeniem - co byś powiedział na testy Bijatyki z poziomem trudności Arcymistrzowskim w efekcie twoich siniaków? A co powiesz, jak Ci wyjaśnię, że aby ustać na nogach, musisz być zdolny zdać bazowy, Cholernie łatwy test Budowy? Jak to zrobisz, jeśli po policzeniu utrudnień zmieni się w Cholernie trudny? Pamiętaj też, że każdy kolejny test Odporności na ból będzie Ci także coraz trudniej zdać, więc kolejne ciosy dają Ci się we znaki coraz bardziej. Wreszcie, mamy ostatnie narzędzie dla

MG, chcącego zmusić bohatera do poddania się w walce wręcz - Punkty krwi. Otóż każdy Ciężki siniak skutkuje utratą 1 Punktu krwi, tymczasem Krytyczne siniaki powodują wewnętrzne krwawienie 1 - takie, jak przy Draśnięciu w ranach postrzałowych.

Wpływ Budowy na obrażenia

No tak, nie da się ukryć, że wielki, napakowany bandzior potrafi przypieprzyć mocniej, niż wychudły, rachityczny doktorek. Zrobmy tak, jeśli twoja Budowa wynosi co najmniej 15, to możesz (ale nie musisz) zadać o 1 stopień potężniejszy siniak, niż by to wynikało z zadanego ciosu. Czyli twój cios za 1 segment, może zadać Lekki siniak, ale jeśli uznasz, że chcesz przypieprzyć silniej, to jest od razu Ciężki siniak, jasne? Aha, niestety Krytyczny siniak to maksimum, co możesz facetowi zrobić gołymi rękami, więc nie licz na nic super przy akcji za 3 segmenty.

Pancerz a obrażenia w walce wręcz

Jak włożysz na siebie bęben od pralki i kask hokejowy, to nagle kopanie i okładanie Cię pięściami traci sens. Dlatego Lekki pancerz obniża o 1 stopień poziom zadanego siniaka. Tymczasem Ciężki pancerz obniża go aż o 2 stopnie. A więc w przypadku Lekkiego pancerza, Krytyczny siniak zmieni się w Ciężki, a w przypadku Ciężkiego pancerza, siniak Krytyczny zmieni się w jedynie Lekki. Fajnie, nie?

Broń biała

No tak, jak widzisz, rzucanie się z pięściami na faceta w zbroi z pospawanych blach naszytych na skórę skończy się co najwyżej twoimi, pogruchotanymi kłykciami na pięściach. Dlatego właśnie niektórzy chwytają w walce wręcz za różnego typu narzędzia pomocnicze.

Jeśli używasz wszelkiej broni obuchowej, to znaczy młazdząco-łamiące, takiej, jak pałki, rury, baseballe, łańcuchy, czy pręty zbrojeniowe, to broń ta nadal zadaje siniaki. W przypadku jednoręcznych pał, jest to siniak Krytyczny. Jeśli zaś używasz czegoś naprawdę ciężkiego i dużego, to głównie to zadaje od razu DWA siniaki Krytyczne. Nieźle, nie? Jebnij frajera żeliwna rurką w głowę, a gwarantuję Ci, że nie wstanie. A jeśli wstał, to znaczy, że trzeba było wypalić mu z magnum w czerep z bezpiecznej odległości.

Jeśli zaś chwycisz w walce za jakąś broń z ostrzem - nie wiem, nóż, maczetę, czy cholerną kataną, to sytuacja się zmienia radykalnie. Otóż rany od broni tnącej i kłującej traktujemy dla ułatwienia tak, jak postrzały - zatem jeśli obrywasz bagnetem, to rzucasz k20 i odczytujesz wynik w Tabeli ran. Zmieniasz tylko brzmienie opisu, jaki tam znajdziesz na właściwszy dla efektu działania bagnetu, ale sens pozostaje ten sam - jak bagneto



przekłuje tętnicę udową, to krwawi tak samo, jakby ją przebił pocisk .44 magnum. Nie ma z grubsza żadnej różnicy.

Pancerz a broń biała

Różne pancerzo-podobne wynalazki rodem z powojennych realiów lepiej, lub gorzej tłumią ciosy baseballu, łańcucha i zatrzymują, lub nie, ostrza włóczni, noży czy toporków strażackich.

Najpierw zajmijmy się Lekkim pancerzem. W przypadku broni obuchowej, działa on identycznie, jak wobec ataków wręcz. Czyli Krytyczny siniak zmienia się w Ciężki, a Dwa Krytyczne zmieniają się w „zaledwie” jeden Krytyczny.

Jeśli chodzi o bron kłująco-tnącą, to jest gorzej, bo Lekki pancerz nie zapewnia przed nią ŻADNEJ ochrony. Po prostu bagnety i inne siekiery przechodzą przez niego, jak przez masło, sorry.

Natomiast inna sprawa jest z Pancerzem ciężkim. On zmniejsza stopień siniaków zadawanych przez pały i drągi o dwa stopnie - czyli Dwa Krytyczne

siniaki przechodzą w Ciężki. Zaś rany broni kłująco-tnącej zmieniają w Krytyczny siniak. Fajnie, nie?

Kamizelki kuloodporne a obrażenia wręcz i broni białej

No dobra, zacznijmy od tego, że kamizelka kuloodporna NIE SŁUŻY do zatrzymywania noży, tłumienia uderzeń gaz-rury ani odbijania rzuconych kamieni. Dlatego miękkie, kevlarowe ochrony balistycznie NIE CHRONIĄ przed ranami zadawanymi Bronią białą, ani siniakami zadawanymi wręcz.

Zupełnie inaczej ma się sprawa z twardymi płytami balistycznymi. Płyty SAPI mają to do siebie, że zapewniają ABSOLUTNĄ ochronę przed wszystkimi atakami wręcz jak i ciosami broni białej. Nawet jebaną kataną, ani siekierą strażacką nie przebijesz się przez SAPI - jedynie zrobisz na takiej płycie zadrapanie. Szkoda zachodu, naprawdę.

Dla mięczaków - czyli alternatywne zasady obrażeń

Tak, jak obiecaliśmy, jest też opcja dla fanów starej mechaniki umierania - zasady zadawania obrażeń w walce wręcz jak i w walce bronią białą nie zmieniają się, natomiast proponujemy alternatywny system obrażeń dla postrzałów - kompromis między stara mechaniką, a OŁOWIEM. Więc tutaj obrażenia nie zależą tylko od gnata, lecz od naboju oraz od lokacji trafienia.

Nabój	Punkty przebicia	Głowa/ szyja	Brzuch i klatka piersiowa	Ręce i nogi
.22 LR	0	Krytyczna	Lekka	Draśnięcie
.38 Special, .380 ACP	0	Krytyczna	2 Lekkie	Lekka
9x18mm Makarow	0	Krytyczna	2 Lekkie	Lekka
.357 Magnum	0	Krytyczna	Ciężka	Lekka
9x19mm Luger	0	Krytyczna	Ciężka	Lekka
7,62x25mm TT	1	Krytyczna	Ciężka	Lekka
.40 S&W	0	Krytyczna	Ciężka	Lekka
.40-44 WCF	0	Krytyczna	Ciężka	Lekka
.45 ACP	0	Krytyczna	Ciężka	2 Lekkie
.44 Magnum	0	Krytyczna	Ciężka + Lekka	2 lekkie
.50 Action Express	1	Krytyczna	Ciężka + 2 Lekkie	Ciężka
.454 Casull	1	Krytyczna	2 Ciężkie	Ciężka
4,6x30mm HK	1	Krytyczna	Ciężka	Lekka
5,7x28mm	1	Krytyczna	Ciężka	Lekka
5,56x45mm	1	Krytyczna	2 Ciężkie	Ciężka
7,62x39mm	1	Krytyczna	2 Ciężkie	Ciężka
5,45x39mm	1	Krytyczna	2 Ciężkie	Ciężka
6,8x43mm SPC	1	Krytyczna	2 Ciężkie	Ciężka
6,5x38mm Grendel	1	Krytyczna	2 Ciężkie	Ciężka
.30 Carabine	0	Krytyczna	Ciężka	Lekka
7,62x51mm	1	Krytyczna	2 Ciężkie	Ciężka
.30-06 Springfield	2	2 Krytyczne	Krytyczna	Ciężka
7,62x54mmR	1	Krytyczna	2 Ciężkie	Ciężka
.300 WM	2	2 Krytyczne	Krytyczna	Ciężka
.338 Lapua	2	2 Krytyczne	Krytyczna + Ciężka	Ciężka + Lekka
.50 BMG	3	3 Krytyczne	2 Krytyczne	2 Ciężkie
.12 Gauge do 10 m	1	2 Krytyczne	Krytyczna	2 Ciężkie
.12 Gauge ponad 10 m	0	Krytyczna	Ciężka	Ciężka
Breneka	1	2 Krytyczne	Krytyczna	2 Ciężkie
5x35mm Caseless	1	Krytyczna	Ciężka	Lekka



Alternatywne działanie panczerzy

Mimo, że w tabeli z poprzedniej strony poszliśmy na częściowy kompromis ze stara mechaniką, to z jedną rzeczą nie możemy się pogodzić - z funkcjonowaniem panczerzy, a ściślej mówiąc, z tzw. Redukcją ran. Proponujemy, aby panczerze nie redukowały ran - kamizelka albo zatrzyma pocisk, albo ten przechodzi przez niego jak przez masło. Jest taki filmik na Youtube, na którym amerykański żołnierz postrzelony z karabinu SVD w płytę SAPI, upada na ziemię, po czym natychmiast wstaje, chowa się za HMMVW i wraca do walki. Jaki z tego morał? Nie ma tam żadnej Redukcji, po prostu nikt nie został ranny. Kule albo dziurawią Cię razem z twoim panczerem, albo zostają zatrzymane/ odbite i chuja Ci zrobią. Dlatego Punkty przebicia powinny działać inaczej.

ZERO Punktów przebicia

Te naboje nie przebijają żadnych kamizelek kuloodpornych, nawet lekkich kevlarowych. Czyli zatrzymuje je nawet marny pancierz z Redukcją 1.

JEDEN Punkt przebicia

Te naboje przebijają lekkie kamizelki kevlarowe (do poziomu NIJ IIIA). A więc przechodzą przez wszystkie panczerze z Redukcją 1. Ale już twarda balistyka (płyty SAPI) z Redukcją 2, je zatrzymuje.

DWA Punkty przebicia

Te naboje przechodzą nawet przez Średni pancierz dziurawiąc wszystko co ma Redukcję 2 i mniejszą. Zatrzymuje je dopiero cholerstwo mające Redukcję 3 (czyli np. samodzielna płyta SAPI).

Trzy Punkty przebicia

Dziurawi nawet pancierz z Redukcją 3, dopiero Superciężki pancierz je zatrzymuje. Co jest takim pancierzem? Powiedzmy, że pancierz wozu opancerzonego takiego, jak Bradley. Nawet nie myśl o noszeniu na sobie Superciężkiego pancierza, dobra?

No i oczywiście, jeśli pocisk nie posiada wystarczająco dużo Punktów przebicia, to nie otrzymujesz ran, jasne? No dobra, dla upierających się, żeby jednak coś tam wchodziło, niech będzie, że przy trafieniu w pancierz z Redukcją 1 dostajesz Ciężki Siniak, a w pancierz z Redukcją 2 Lekki Siniak, zadowolony?

Nie wiem, czy słyszałeś kiedykolwiek historię Białej i Czarnej Wody? Nikt, kto mi opowiadał tą legendę, nie potrafił dokładnie określić lokalizacji tych dwóch miejscowości, a przecież wielu ludzi ją powtarza. Pewne jest, że Czarna i Biała Woda leżały gdzieś pomiędzy Buffalo i Cleveland, jedni twierdzą, że bliżej Buffalo, inni że bliżej Cleveland. W niektórych wersjach są to Biała i Czarna Woda z Pensylwanii, więc może to gdzieś koło Erie. Mniejsza z tym. Historia Białej i Czarnej Wody zaczyna się tuż po upadku bomb, pewnie w 22 albo 23 roku, kiedy garstka mieszkańców ocalałych z okolicznych metropolii znalazła schronienie w lasach nad jeziorem Erie. Osiedlili się nad brzegiem jakiejś małej rzeczki, której nazwy nie znali, więc nadali jej nazwę Czarna Woda, a swoją osadę nazwali tak samo. Z rzeczki tej czerpali oczywiście wodę i łowili w niej ryby, pobudowali drewniane szałas-y i przez jakiś czas żyli w swoim leśnym odludziu we względnie spokoju. Wybrali sobie na przywódce charyzmatycznego duchownego o nazwisku Wilson i przez jakiś czas wszystko było w porządku. Po kilku latach jednak ludzie w Białej Wodzie zaczęli dziwacznie, jeden z myśliwych zastrzelił się, inny powiesił na drzewie, dwóch rybaków pozamykało się w domach z rodzinami i odcieśli się od reszty społeczności, a jedna z kobiet utopiła swoje dzieci a potem próbowała podpalić kościół. Powstrzymał ją pastor, który mocno zaniepokojony tym wszystkim próbował pomóc zdrażającym objawy obłąkania mieszkańcom wspólnoty. Jednak jego wysiłki nie przyniosły rezultatu, obłąkani nie chcieli jego pomocy i przepędzali go, w końcu Wilson zginął trafiony w skroń kamieniem. Coraz więcej domów w Białej Wodzie ogarniało mroczne szaleństwo. Powoli proporcje między normalnymi, a obłąkanymi mieszkańcami społeczności zmieniły się na niekorzyść tych pierwszych. Nietknięci dziwnym objęciem ludzie żyli w obawie, zarówno przed obłąkanymi, jak i przed obłąkanymi. Jednak byli silnie religijni, a następca pastora Wilsona powstrzymał ich przed drastycznymi krokami. W końcu wydarzyło się to, czego się wszyscy spodziewali - obłąkani dokonali mordu na zdrowych. Tej nocy w Białej Wodzie rozgorzało piekło, w walce zginęło wielu mieszkańców wioski - zarówno obłąkanych jak i normalnych. Nieliczni ocalali zdrowi pod przywództwem młodego pastora uciekli z osady. Nie przeprowadzili się jednak zbyt daleko, nie wiadomo czemu, zamieszkali ledwie kilka mil dalej, w tym samym lesie, nad innym strumieniem, któremu, jak i nowej osadzie, nadali nazwę Biała Woda. Sytuacja wróciła do normy, mieszkańcy Białej Wody znów żyli w względnie spokoju, choć problem Czarnej Wody nie został rozwiązany. Wkrótce okazało się, że mieszkańcy Czarnej Wody nie wybili się wzajemnie, ale żyli wedle swoich dziwnych obyczajów w starej osadzie. Przez lata zdarzało się, że biało wodzianie natapykali na czarno wodzian w lesie, lub odpierali ich nocne ataki na własną wioskę. Biała Woda obrośła drewnianym ostrokiem, a mieszkańcy doznali się - nawiązali bowiem wówczas sporadyczne kontakty ze światem zewnętrznym. Wyobraź sobie, że Ci ludzie przez 20 lat nie mieli pojęcia o istnieniu Molocha, ani Frontu, ani niczego. Nawiele ich to zresztą nadal obchodziło, mieli swoje problemy z uciążliwymi i groźnymi sąsiadami. Za to wkrótce świat zewnętrzny zainteresował się Białą i Czarną Wodą. Jedna wersja tej historii mówi, że to Sand Runners z Detroit czegoś szukali w tej okolicy i to oni byli sprawcami późniejszych zdarzeń. Inni twierdzą, że Posterunek wysłał to swoją specjalną, ekspedycyjną grupę, jakoby w poszukiwaniu fabryki produkującej jakąś specjalną broń albo amunicję - wersji jest kilkanaście. A może to były siły zbrojne Nowego Jorku? Nikt tego na pewno nie wie. Tak samo jak nikt nie wie, co się naprawdę stało z mieszkańcami Białej i Czarnej Wody. Ponoć intruzi - skądkolwiek się wzięli i czegokolwiek szukali - uznali mieszkańców Czarnej Wody za niebezpiecznych, zmutowanych albo chorych i dlatego padł rozkaz ich wyeliminowania. Wedle opowieści obłąkani czarnowodzianie bronili się tak zaciekłe, że straty atakujących były dziesięciokrotnie wyższe, niż obrońców wioski. Po wszystkim, da zatarcia pamięci o tym miejscu i przekleństw ludzich, najedźcy wypalili ten fragment lasu napalaniem. Może ten pożar pochłonął też Białą Wodę? A może Biała Woda została wyeliminowana, aby nie było świadków? Czy istniała ta rzekoma fabryka? Co spowodowało objęcie osadników w Czarnej Wodzie? Tego się chyba nigdy nie dowiemy, bo ani po Białej, ani po Czarnej Wodzie nie ma dziś podobno ani śladu.

Lazaret





Lazaret... czyli o opatrywaniu i leczeniu ran

W porządku, byłeś w rozdziale o ranach i teraz widzisz, że panicznie próbujesz rękami zatrzymać jelita wypadające Ci z rany brzucha i czym prędzej przybiegłeś do nas, żeby się dowiedzieć, czy da się Cię jeszcze uratować? No dobra, zobaczmy, co na to poradzi nasz chirurg. Mam tylko nadzieję, że te ciągłe amputacje nie stały się jego odruchem automatycznym...

Nowy pakiet Medycyna

Zgadłeś, stary nam się nie podobał, uznaliśmy więc, że zrobimy swój pakiet umiejętności medycznych. Tak więc nadal są trzy umiejętności, ale ocalała tylko jedna ze starych: Pierwsza pomoc. Ona, po staremu, służy do krótkoterminowego i bieżącego podtrzymywania pacjenta przy życiu, tak długo jak się uda, najlepiej do chwili, gdy facetem zajmie się jakiś bardziej wykwalifikowany medyk. Na miejsce pozostałych umiejętności wskoczyły jednak dwie nowe. Pierwsza, to **Chirurgia**. Zastąpiła dawne Leczenie ran. Chirurgię stosujemy wszędzie tam, gdzie trzeba żyć, wycinać, babrać się we wnętrznościach. Czyli zakładanie szwów, łączenie przerwanych tętnic, usuwanie uszkodzonych fragmentów jelita (tak, tak, Ty się tutaj kwalifikujesz) i tym podobne zabawy. Generalnie większość postrzałów z broni palnej kwalifikuje się na stół operacyjny, bo Pierwsza pomoc nie pozyszywa tętnic ani narządów. Wreszcie, zamiast Leczenia chorób mamy bardziej ogólną umiejętność **Wiedza medyczna**. Umiejętność ta przejmuję na siebie kwestię diagnozy chorób, wyboru i stosowania lekarstw i terapii. Testy Wiedzy medycznej MG zarządza, gdy wyskoczy Ci wysypka na skórze, gdy odczytujesz etykietę na lekarstwie sprzed wojny i tym podobne.

Pierwsza pomoc

Teraz opowiem Ci ze szczegółami jak i kiedy zastosować możesz umiejętność Pierwsza pomoc, z której pewnie jesteś szalenie dumny.

Resuscytacja

Rescytua... Że co? No tak, wiedziałem, że nie powinienem być używać tak skomplikowanych słów. Cóż, chodzi o tak zwany masaż serca i

usta-usta, te dwa zabiegi nazywają się resuscytacją. Nie, reanimacja to co innego, wynik udanej resuscytacji nazywamy reanimacją, czyli przywróceniem funkcji życiowych. Resuscytacja to najważniejsza z umiejętności wchodzących w zakres Pierwszej pomocy. Na szkoleniach w Nowym Jorku sprawa wygląda banalnie - układ rąk, 30 uciśnięć, 2 wdechy, 30 uciśnięć. i tak w kółko, aż się nie zmęczysz albo facet nie zacznie oddychać. Czy muszę tłumaczyć, że resuscytację wykonujesz tylko, kiedy facet jest nieprzytomny, nie oddycha i ma zatrzymane krążenie? Żeby to wykryć, rzucasz Łatwy test Pierwszej pomocy, a żeby dokonać udanej resuscytacji, musisz zdać test Pierwszej pomocy o PT od Trudnego do Cholernie trudnego - decyduje MG w zależności od czasu, jaki upłynął od zatrzymania krążenia pacjenta. Aha, jeśli facet przekroczy 5 Próg wykrwawienia, to nie masz już co zabierać się za resuscytację, bo gościu jest nie do odratowania.

Powstrzymywanie krwawienia

Dobra, druga, podstawową czynnością powinno być zatrzymanie krwotoku lub krwotoków. Raczej o tym nie zapomnisz, bo jucha sikająca z pacjenta i obryzgująca Ciebie, jego i otoczenie jest trudna do przeoczenia. Cóż, zazwyczaj, w ogniu walki, nie masz czasu, ani możliwości aby zrobić coś więcej, niż po prostu zatamować upływ krwi nakładając na ranę gazy jałowe w możliwie jak największej ilości. Chodzi o to, aby facet nie wykrwawił Ci się w rękach, a gdy przybiegnie jakiś chirurg, to już on go pozyszywa. No więc przyjmujemy, że 1 gaza jałowa powstrzymuje upływ 2 jednostek krwi, potem trzeba przyłożyć kolejną. Wystarczy test Pierwszej pomocy o PT Łatwy. Jeśli nie zdasz, to gaza zatrzyma tylko 1 jednostkę krwi. Gazy jałowe i ich dociskanie do ran ma sens jednak tylko w przypadku zwykłego krwawienia. Gdy masz krwotok z tętnicy, masz dwie opcje. Na rękę, lub nodze, możesz założyć opaskę uciskową. Zaciskasz ją na kończynie (Problematyczny test Pierwszej pomocy) i masz na jakiś czas spokój. Pamiętaj tylko, że opaska uciskowa może być zawiązana jedynie na jakieś pół godziny, inaczej nastąpi martwica tkanek poniżej miejsca jej założenia i trzeba będzie kończynę amputować. Jeśli zaś masz przerwana tętnicę w brzuchu lub klatce piersiowej, to trzeba założyć zacisk chirurgiczny, a to już nie wchodzi w zakres Pierwszej pomocy, tylko podpada pod Chirurgię. Sorry. Co jeszcze? Aha, opatrunk uciskowy. Jeśli nie spodziewasz się rychłej wizyty

Nowy pakiet Medycyna: no więc nowy pakiet umiejętności felczera składa się z: **Pierwszej pomocy** (do tymczasowego i bieżącego podtrzymywania pacjenta przy życiu), **Chirurgii** (do łatania ran i prawdziwego ratowania życia), oraz **Wiedzy medycznej** (ta umiejętność odpowiada za diagnozowanie chorób i dobieranie formy leczenia i lekarstw).



u chirurga, zakładasz na ranę opatrunek uciskowy, bandażujesz to solidnie i w ten sposób powstrzymujesz krwawienie. Ale zajmuje to mnóstwo czasu, więc zrobienie tego w trakcie walki może być trudne. Żeby zabandażować krwawiącą ranę, wystarczy zdać Przeciętny test dla rany kończyny, lub Trudny dla rany brzucha, klatki piersiowej, szyi lub głowy.

Ustępowanie krwawienia w niewielkich i opatrzonych ranach

No więc, jeśli nie została przerwana tętnica, a rana nie jest zbyt rozległa, to po opatrzeniu rany gazami i bandażami, krwawienie powoli w niej ustępuje. Powiedzmy, że jeśli początkowe Tempo krwawienia nie było większe, niż 3, to co 1 minutę Tempo krwawienia spada o 1 punkt. Kiedy spadnie do 0, uznać można, że rana zakrzepła. W tym czasie oczywiście dokładasz kolejne gazy jałowe, albo założylesz solidny opatrunek, który powstrzyma krwawienie do chwili całkowitego jego ustąpienia. Po zakrzepnięciu rany powinna zostać i tak zszyta przez chirurga, żeby się szybciej zagoiła, ale tych względnie małych ran nie musisz koniecznie zszywać.

Usztywnianie złamań

Tu sprawa jest dość prosta - znajdujesz kawał deski, bandażę wiążesz nogi prosto razem do deski, a rękę pakujesz w temblak. Chodzi generalnie o unieruchomienie stawów. Jest to **Przeciętny** test **Pierwszej pomocy**.

Chirurgia

No dobra, w pewnym momencie pacjent powinien, jeśli ma szczęście, trafić w ręce kogoś bardziej wykwalifikowanego medycznie, niż kumple z drużyny, albo oddziału. Jeśli masz w ekipie natomiast medyka, to gratuluję, masz wielkie szczęście. **Chirurgia** pomoże teraz załatać te wszystkie obrażenia, wobec których **Pierwsza pomoc** była bezradna.

Zatrzymywanie krwawienia z tętnic

Pamiętasz o tych zaciskach chirurgicznych? No więc aby założyć zacisk chirurgiczny na przerwana tętnicę, musisz zdać, powiedzmy, **Bardzo trudny** test **Chirurgii** i 20 sekund na 1 próbę - tętnice są śliskie, w ranie jest pełno krwi, pacjent się wierci i krzyczy, a Ty jesteś zdenerwowany jak cholera. Jednak założenie zacisku tamuje krwawienie i daje Ci drogocenny czas, aby zająć się innymi tętnicami...

Zszywanie tętnic

Dobra, kiedy już możesz zająć się przerwana tętnicą, na serio, oznacza to jej zszyć. Jest to test

Chirurgii o PT **Cholernie trudnym**, a jedna próba trwa minutę. Robisz to po założeniu zacisku powyżej miejsca zycia, więc pacjent nie krwawi, ale musisz się spieszyć, bo zaciśnięta tętnica może się zapaść i nie chcieć się otworzyć po zdjęciu zacisku. Powiedzmy, że po zdjęciu zacisku, rzucasz k20 i za każdą 1 minutę szansa na zapadnięcie się tętnicy wzrasta o 1 oczko.

Zszywanie rany

Jeśli już poradziłeś sobie z tętnicami, albo zszywasz zwykłą ranę, to będzie albo **Trudny** test, jeśli rana nadal krwawi, albo tylko **Problematyczny**, jeśli krwawienie już w niej ustąpiło. Każda próba trwa minutę, co ma znaczenie, jeśli pacjent dalej traci krew.

Łatanie podrobów

W przypadku ran narządów wewnętrznych postanowiliśmy pójść na rękę graczom i dać im szansę na zachowanie swoich podrobów w całości. Jeśli na skutek postrzału uszkodzony został narząd wewnętrzny, to są dwie opcje: jego polatanie tak, aby ocalał w całości, lub jego resekcja. Ach, znowu trudne słowo. Wybacz. Resekcja to inaczej usunięcie - części, lub całości organu. Cały organ usuwasz w przypadku trzustki, śledziony czy nerki. Kawałki usuwasz, gdy masz do czynienia z płucami, wątrobą, czy jelitami. Jeśli jednak chcesz dać z siebie wszystko i polatać uszkodzony narząd, to zdać test **Chirurgii** o PT **Fart**. Jeśli Ci się uda, to pacjent ma wielkie szczęście - zachowuje w miarę sprawny narząd i unika długoterminowych konsekwencji opisanych w tabeli ran. Jeśli natomiast nie umiesz ocalić narządu, to pozostaje resekcja, czyli **Cholernie trudny** test **Chirurgii**.

Kości, ścięgna, więzadła, mięśnie

Na koniec zostawiłem zabawę z szeroko rozumianym aparatem ruchu. Polamane kości musisz nastawić (**Trudny** test **Chirurgii**) i unieruchomić, najlepiej byłoby to zrobić w gipsie (**Problematyczny** test **Chirurgii**). Ścięgna i więzadła, oraz mięśnie trzeba pozszywać, żeby pacjent nie utracił władności w kończynach. Zszywanie tego cholerstwa to zwykle **Trudny** lub **Bardzo trudny** test **Chirurgii** (szczegóły znajdziesz w Tabeli ran).

Zakażenia

Słyszałeś, kolego, o bakteriach? To nasi mali przyjaciele, dzięki którym funkcjonuje ekosystem, mieszkają wszędzie wokół, nawet na powierzchni twojej gałki ocznej, dasz wiara? Niestety nie wszystkie bakterie są takie



przyjazne. Jeśli zababrzysz ranę, albo pacjent sam wpadnie w gnojówkę, zanim dostanie się pod twój nóż, to najprawdopodobniej wda się zakażenie.

MG dla każdej rany rzuca sobie potajemny test na zakażenie. Bazowa szansa wynosi 1 na **k20**. Jednak może ona wzrosnąć z różnych względów. Każda minuta kiedy rana nie jest opatrzona i zabandażowana to +1 oczko na koci. Każdy kontakt rany z otoczeniem to +1 oczko. Nieodkazywane narzędzia chirurgiczne to +1 oczko, brudne łapy Chirurga kolejne +1 oczko. Kiedy już MG zsumuje oczka - lepiej dla Ciebie, aby było ich jak najmniej - rzuca sobie kostuchą i już wie, czy w ranę nie wdało się zakażenie. Aha, jeśli medyk odkazi ranę i przecyści ją (**Przeciśnięty test Chirurgii**) to możesz 1 oczko odjąć od szansy zakażenia, ale nie można całkowicie wyeliminować szansy zakażenia - zawsze jest minimum 1 na **k20**, że zakażenie się wda, choćbyś nawet wykąpał pacjenta całego w jodynie.

Dobra, jak wygląda przebieg zakażenia? Zasadniczo zakażenie dzielimy na 4 stadia. Każde z nich rozwija się przez 1 dzień. Organizm pacjenta w każdym z tych stadiów ma szansę samodzielnego zwalczenia zakażenia, jednak chory musi zdać testy **Kondycji**, które z każdym stadium staje się coraz trudniejszy. Odpowiednie leczenie właściwymi antybiotykami pozwala zmniejszyć PT tych testów **Kondycji**.

1 stadium - niegająca się rana

Pierwsze stadium daje się rozpoznać około 24 godzin po opatrzeniu rany, wystarczy, że zmieniający opatrunek medyk zda test **Wiedzy medycznej** lub **Chirurgii** o PT **Przeciśniętym**. Rana wyraźnie nie chce się goić. Na razie chory nie dostaje żadnych mechanicznych kar. Sama rana wystarczy mu przecież z nawiązką. Test **Kondycji** ma PT **Trudny**. Jeśli jest zdany, zakażenie zostaje powstrzymane na tym stadium jeszcze przez 24 godziny. Jeśli następnego dnia test również będzie zdany, zakażenie mija.

2 stadium - jątrząca się rana

W najgorszym razie już 2 dni po zranieniu rana zaczyna się jątrzyć - ropieje, wydziela nieprzyjemny zapach i zaczyna boleć siniej, niż dotąd. Chory dostaje utrudnienia związane z bólem. Wszystkie testy wykonuje z kara -1. Test **Kondycji** ma PT **Bardzo trudny**. Jeśli jest zdany, zakażenie zostaje powstrzymane na tym stadium jeszcze przez 24 godziny. Jeśli następnego dnia test również będzie zdany, zakażenie cofa się do stadium 1.

Stadium 3 - martwica okolicznych tkanek

To już naprawdę niebezpieczne stadium zakażenia. Tkanki w okolicy rany zaczynają obumierać, chory odczuwa silny, uporczywy ból. PT wszystkich testów wzrasta dla chorego o 1. Test **Kondycji** ma PT **Cholernie trudny**. Jeśli jest zdany, zakażenie zostaje powstrzymane na tym stadium jeszcze przez 24 godziny. Jeśli następnego dnia test również będzie zdany, zakażenie cofa się do stadium 2. Stadium 3 jest ostatnim momentem, kiedy można np.: amputować zakażoną nogę (**Trudny test Chirurgii**), albo wyciąć martwe tkanki wokół rany. W następnym stadium następuje ogólnoustrojowe zakażenie i operacja nie ma sensu.

Stadium 4 - sepsa

Jeśli pacjent dotąd nie zwalczył zakażenia, rozprzestrzeniło się ono wraz z krwią po całym organizmie. Zakażenie krwi jest śmiertelnie groźne, pacjent majaczy, traci przytomność i oczywiście jest niezdolny podejmować jakiejkolwiek czynności. Przed wojną leczenie opierało się na przetaczaniu płynów ustrojowych, farmakologii i mieli ta cała, kosmiczna aparaturę. My tego nie mamy - pozostają kurewsko silne antybiotyki i siła organizmu pacjenta. Ale nie ludź się, 99% frajerów zdycha, jeśli dojdą do tego stadium. Test **Kondycji** ma PT **Fart**. Niezdany oznacza zgon pacjenta. Jeśli jest natomiast zdany, zakażenie zostaje powstrzymane na tym stadium jeszcze przez 24 godziny. Jeśli następnego dnia test również będzie zdany, zakażenie cofa się do stadium 3.

Leczenie

Chyba już przed chwilą napisałem, że w zasadzie jedyne, na co możesz liczyć to lekarstwa? Ścisłej mówiąc, kurewsko silne antybiotyki. Jeśli dołbierzesz prawdziwy antybiotyk (**Problematyczny test Wiedzy medycznej**), to nafaszerowanie nim pacjenta zmniejsza PT jego testów **Kondycji** o 1 stopień. Czemu tylko tyle? Cóż, lekarstw jest cholernie mało, nie zawsze znajdziesz najlepsze, możliwe, poza tym po 40 latach połowa z nich jest już przeterminowana i albo nie działa, albo ledwo działa. Cóż, jeśli dorwiesz przypadkiem oddział szpitalny z działającym sprzętem, kroplówkami i innym głównym, to możesz zmniejszyć PT testów pacjenta o dodatkowy 1 poziom, dobra? Nadal Ci mało? Stary, nawet przed wojną ludzie umierali na sepsę, a hospitalizacja trwała kilkanaście dni. To naprawdę nie jest byle główniana grypa.

Gojenie ran

Dobra, polatałeś już swojego kumpla, przyszyłeś mu nogę, wyciąłeś podziurawione jelito i teraz zastanawiasz się, jak długo typ będzie wracał do



zdrowia? No więc mamy dwie propozycje, przynajmniej jedna z nich jest nie do odrzucenia, hehe. Jedna jest dla twardzieli, druga dla cieniasów. Zaczęń od wersji dla twardzieli, bo ona jest bliższa realizmowi. **Co 2 dni** rekonwalescent rzuca sobie dla swojej rany test **Kondycji** o PT **Przeciętnym**. PT testu może się zmieniać, zależnie od warunków rekonwalescencji. Gdy bohater ma dobrą, fachową opiekę, codziennie zmieniane bandaża, to PT może zmienić się na **Łatwy**. Jednak jeśli ranny forsuje organizm, nie dba o odpoczynek itd. To PT może wzrosnąć nawet do **Trudnego**. Jeśli typ zda test, to super, utrudnienia z rany spadają o **1 punkt**. Czyli przy pewnej dawce szczęścia, rana za MINUS TRZY, zagoi się po 6 dniach (3 zdane testy **Kondycji** i każdy zmniejsza utrudnienia o **1 punkt**). Rana za MINUS SZESĆ wyleczy się w najlepszym wypadku po 12 dniach. Wolno? Tak naprawdę to i tak jest zbyt szybko. A w wersji dla mięczaków jeszcze przyspieszyliśmy to tempo, bo tutaj rekonwalescent rzuca sobie test **Kondycji** CODZIENNIE. Aha, dla każdej rany testy **Kondycji** wykonuje się osobno. Wszystkie rany goją się równolegle. Jednak, jeśli pacjent ma więcej, niż jedną ranę do zagojenia, to za każdą następną dostaje utrudnienie **-1** do testów **Kondycji**.

Zrastanie się złamań

Złamana kość, aby się zrosnąć, wymaga aż PIĘTNASTU zdanych testów **Kondycji**. Testy wykonuje się co 2 dni, czyli z prostego rachunku matematycznego wynika, że złamania zrasta się co najmniej przez 30 dni. Do czasu zrosnięcia się złamania, obowiązują pełne utrudnienia z nim związane.

Gojenie się siniaków

Siniaki goją się szybciej, niż normalne rany. Znikają w tempie 1 Lekkiego siniaka na 12 godzin.

Gojenie się poparzeń

Gojenie się Poparzeń wygląda niemal identycznie, jak gojenie się zwykłych ran, z tą różnicą, że zdany test Kondycji powoduje zagojenie się 1 Lekkiego Poparzenia. Testy wykonujesz co 2 dni. Znowuż, ubolewamy nad zbyt szybkim tempem leczenia Poparzeń, ale gdyby bohaterowie mieli leżeć przez miesiąc zabandażowani od stóp do głów, to wszyscy piuliby na OŁÓW, a nie do końca o to nam chodzi...

Lecznictwo środki chemiczne

Namieszaliśmy w mechanice obrażeń, sami jesteśmy sobie winni, ale to Wy będziecie zażywać nowe, inaczej działające specyfiki lecznicze, hehe. Przeczytaj uważnie, synu, zanim wstrzykniesz sobie jakiś painkiller, albo inny syf, żebyś nie zdziwił się czasem skutkami jego działania.

Painkiller - podstawowy środek przeciwbólowy, działa w zasadzie tak, jak dawniej.

Działanie: automatycznie zdajesz wszystkie testy Odporności na ból

Efekty uboczne: kara -3 do Percepcji

Medpaki - no więc pozornie działa tak samo, ale w OŁOWIU odkażenie i zakrzepnięcie rany NIE powoduje anulowania utrudnień. W dodatku, w naszej konwencji Medpak można stosować nieograniczoną niemal ilość razy i zadziała za każdym razem.

Działanie: 1 minutę po wstrzyknięciu w okolicy rany, rana przestaje krwawić, zaś ryzyko zakażenia spada o 1 punkt. Maksymalna wielkość krwawienia, jakie powstrzymuje Medpak to 4 Punkty krwi na minutę. Wobec większych ran Medpak jest nieskuteczny.

Deadline - tu mamy do czynienia po prostu z silniejszą wersją Medpaka.

Działanie: po 30 sekundach od wstrzyknięcia, zatrzymuje krwawienie w ranie i zmniejsza ryzyko zakażenia o 2 punkty. Maksymalne Tempo krwawienia, jakie zatrzymuje Deadline, wynosi 8.

Efekty uboczne: zażycie więcej, niż 1 Deadline'u w ciągu 24 godzin powoduje ryzyko powstania zakrzepu żylnego (szansa 1 na kości), każdy kolejny zwiększa szansę o 1.

AR-23

Działanie: utrzymuje się we krwi przez godzinę, w przypadku zranienia działa, jak Medpak. Jedno zażycie fastryguje dwa zranienia.

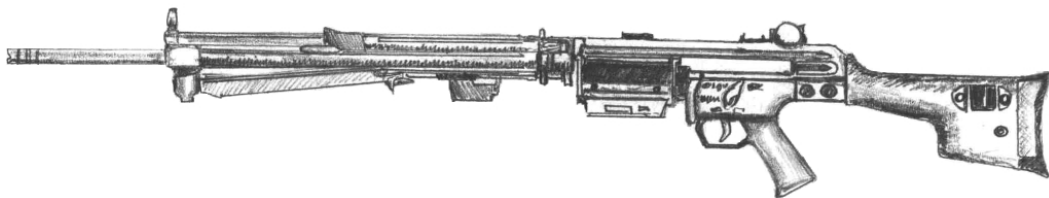
Efekty uboczne: utrudnienie -2 we wszystkich testach

AR-25-BETA

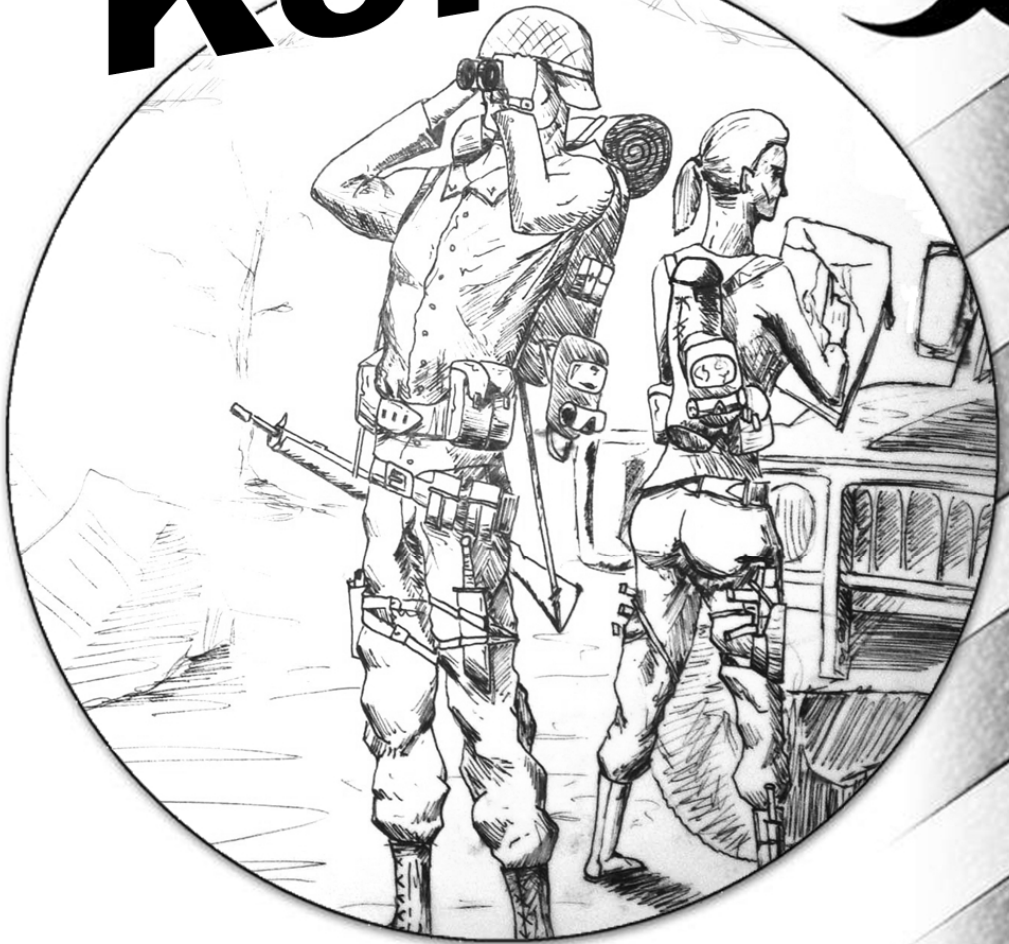
Działanie: analogicznie do AR-23 ale działa z siłą Deadline'u

Efekty uboczne: utrudnienia -4 w testach, a po zakończeniu działania rzucaś test Odporności na ból, aby sprawdzić, czy nie wpadniesz w szal, jak dawniej.

Zawsze zastanawiała mnie kompletna ignorancja ludzi z Południa, wobec Frontu, to znaczy ich stosunek do straceńców próbujących walczyć z tym, co nazywa się Molochem. W końcu nie walczą tylko dla siebie, ale dla wszystkich tych, którym udało się przetrwać Apokalipsę. Jakby nie patrzeć, facet spokojnie hodujący krowy w okolicach St. Louis być może swoje dostatnie i bezpieczne życie zawdzięcza tym facetom, którzy ofiarnie powstrzymują postęp maszyn w głąb kraju. Kto wie, jak daleko sięgnęłyby macki Molocha, gdyby nie Posterunek, resztki US Army i inne formacje uprzykrzające życie maszynom? Może właśnie ostatni człowiek pakowałby walizki na łódź i płynął na Kubę, a może siedzieliśmy w Meksyku i zastanawiali się, czy damy radę wykarczować kolejne hektary Neodżungli i uciec jeszcze dalej, do Gwatemali, Boliwii czy innego, cholera, Mozambiku. Wiesz może przypadkiem, co leży za Meksykiem? No ja też nie, a ostatni atlas świata spalił się podczas nuklearnej zimy, gdy umieraliśmy od mrozu. Mniejsza z Gwatemalą. Wracając do Frontu, przez nasze miasteczko przewinęło się już wielu weteranów. Wielu okaleczonych, pozbawionych nóg lub rąk, jedni kompletnie szaleni. Dwóch albo trzech znajdowało u nas swoją ostatnią przystań i w wynajętym w motelu pokoju popełniali samobójstwo. Jeden porucznik podobno osiedlił się w sąsiedniej miejscinie i nawet ożenił z córką jednego z farmerów. Jakis czas uprawiał swoje poletko kukurydzy, próbował jakoś normalnie żyć, ale potem popadł w alkoholizm i w końcu zmarł. Tak to zwykle właśnie wygląda, Ci, którzy wracają z Północy, nie potrafią normalnie żyć. Jednak jeden przypadek weterana Frontu był w naszej wiosce wyjątkowy. Wszystko wydarzyło się jakieś pięć lat temu. Gość zjawił się z nikąd, z nikim praktycznie nie gadał, jedynie w barze z Ike'm zamienił parę słów i potem zamknął się w wynajętym pokoju. Niby nikt nie zwykły, tylko po starym zniszczonym mundurze i resztkach wyposażenia można by stwierdzić, że był żołnierzem. I ten jego wzrok, nigdy go nie zapomnę. Pamiętam jak raz wpadłem na kielicha z Saszą do baru i akurat wtedy siedział tam ten żołnierz. Po kilku głębszych Sasza zebrał się i chciał z gościem zamienić kilka słów, nasłuchał się o Frontie dość dużo, ale chciał to usłyszeć od bezpośredniego uczestnika wydarzeń. Gdy zagał coś do żołnierza ten tylko odwrócił głowę w jego stronę i spojrzał Saszy w oczy. Dzieciaku mówię ci nigdy dotąd ani potem nie widziałem w ludzkich oczach takiej kompletnej pustki, jakby jego dusza była kompletnie wypalona i została tylko pusta skorupa, mówię serio. Aż mnie ciarki przeszły. Nawet Sasza nie był w stanie znieść wzroku żołnierza. Ledwie tydzień później zdarzyło się to, do czego zmierzam od początku tej historii. Do dziś nie wiem, jakim cudem, ale z nikąd nagle nasze miasteczko zostało zaatakowane przez zabłąkaną maszynę Molocha, podobno to był jakiś Łowca czy coś w tym stylu. Oczywiście wszyscy rzuciliśmy się do obrony naszych domów. Byliśmy przerażeni, żaden z nas nigdy dotąd nie widział żadnego tworu Molocha. Maszyna siała kulami na prawo i lewo z zabójczą celnością. Pochowani za budynkami, samochodami i stogami siana wsłuchiwałam się w ponury odgłos stąpających, mechanicznych odnóg oceniając aktualną pozycję robota. Co jakiś czas ktoś z krzykiem wychylał się i oddawał strzał, czy serię strzałów. Niektórym udawało się chować z powrotem, inni nie mieli szczęścia. Maszyna odpowiadała ogniem błyskawicznie, wydawało mi się, że czasem szybciej, niż kule wystrzelone przez jednego z nas docierały jej pancerna. Stary Vernon, weteran z 2020 roku zginął jako pierwszy, potem robot selektywnie przeczesywał wioskę i eliminował nas po kolei. Wydawało się, że to będzie nasz koniec. Wreszcie i mnie maszyna raniła w udo podobnie jak Bena, Sasza zgarnął kulkę w brzuch, ledwo się z tego wyżył. Ferdynand i Jonathan mieli farta, ale Łowca przyduśił ich ogniem i nie mogli wyjść za swojej kryjówki. Wiesz, co jest zabawne? Ten cholerny robot nie strzelał gdy nie widział wroga, zatem starczyło nawet schować się za zwykły stóg siana i już byłeś bezpieczny! W końcu robot dotarł do centralnego punktu wioski, stanął tuż pod naszym wiatrakiem, a odgłos pracującej turbiny zagłuszał dźwięk pracy jego elektroniki. Myśleliśmy, że utkniliśmy tak za swoimi osłonami, a zasrany robot będzie tak nas trzymał w szachu, aż nie zaczniemy świrować, kiedy zdarzyło się to, co zdumiewa mnie do dziś. Nagle zniknął wybiegł wrzeszcząc ten frontowy żołnierz. W rekach miał tylko karabin i bagnet M9. Przebiegł dobre piętnaście kroków walał do robota seriami, zanim maszyna w ogóle otworzyła do niego ogień. Może to dlatego, że wszystkie serie wypalone przez tego faceta trafiły w „leb” maszyny, trafiając w te jej światełka i inne, cholera, elektroniczne oczy. Dzięki temu facet dopadł do robota na wyłgnięcie ręki i w momencie, gdy maszyna wypaliła do niego ze wszystkich luf, jakie zdążyła skierować mu w bebechy, właśnie z olbrzymią siłą wbił swój bagnet prosto w samo serce robota. Salwa, która poszczatkowała żołnierza jak sito, była ostatnią, jaka oddał robot, bo zaraz potem zarówno ona, jak i żołnierz, runęli na ziemię, martwi, jeśli oczywiście można użyć słowa „martwy” wobec robota. Zszokowani długo jeszcze tkwiliśmy w swoich kryjówkach spodziewając się, że maszyna poderwie się jednak i na nowo zacznie nas ostrzeliwać, jednak nie takiego się nie stało. Po kilku minutach otoczyliśmy wszyscy zniszczonego robota i zmasakrowane zwłoki naszego wybawiciela z niedowierzaniem patrząc na zwykły, wojskowy bagnet wbity w „leb” robota, który unieszkodliwił go jednym trafieniem. Kręciliśmy głowami nie rozumiejąc, dlaczego dziesiątki naszych kul tylko podziurawił pancierz robota, ale nie zatrzymały go. Do dzisiaj tego nie rozumiem. Facet, który nas ocalił nie miał szans - jego krew była nawet na skrzydłach naszego wiatraka, a z jego tułowia zostało tylko coś w rodzaju płatyniny miesza wymieszanej z fragmentami kości, pewnie żeber. Starannie to wszystko jednak pobieraliśmy i pochowaliśmy go z wszelkimi znanymi nam wojskowymi honorami na naszym cmentarzu. Nawet udało nam się zdobyć amerykańską flagę. A głowa ubitego Łowcy razem ze sterzcącym z niej nożem wisi wśród innych trofeów w barze Ike'a. To ten dziwny, obły, stalowy obiekt z antenkami i szklanymi obiektywami, zgadza się. Najgorsze w tej historii jest jednak to, że nigdy żaden z nas nie poznał imienia naszego bohatera - nawet jego nieśmiertelnik nie przetrwał ostatniej salwy wyrzuczonej przez maszynę - więc mamy na cmentarzu najprawdziwszy, wyrobacz sobie, grób nieznanego żołnierza.



Kolor





Nowy Kolor - OŁÓW

Przebrnąłeś przez całe tony mechaniki, dziesiątki stron nowego sprzętu, Sztuczek, Profesje, a nawet nowe, wolne Cechy. Jednak OŁÓW, jako nowy Kolor to nie tylko inne podejście do mechaniki gry, oraz duża zbrojownia. OŁÓW to też odmienne spojrzenie na niektóre kwestie konwencji świata, tego, jak wyglądają postapokaliptyczne Stany Zjednoczone Ameryki.

Nuklearna zima

Podobno miała być tylko jedna z teorii, miała być legenda, mitem. Podobno. Jedno co wiem, to że w Zimie w 2021 zmarli moi dziadkowie i znaczna część pozostałej rodziny - nie od bomb, ani promieniowania - ale właśnie przez Zimę. Cwaniacy, tacy, co to są mądrzy dopiero po fakcie, mówią, że Zima była przesądzona już w momencie upadku bomb. Spadło ich tyle, że pyły i dymy z pożarów zasnuły niebo na długie miesiące. W St. Louis jest facet, który maluje obrazy, część z nich przedstawia pejzaże z lat 21-23. Czarne niebo, świat po horyzont pogrążony w ciemności, na niektórych jest śnieg po pas, tylko słupy wysokiego napięcia i latarnie uliczne z tego wszystkiego wystają. Zgarbione sylwetki ludzkie z łopatami. Ludzie opowiadają, że w marcu 21 roku w Kansas City zanotowano temperaturę -31 stopni, rok później większość termometrów popękała, a dwa lata potem nie bardzo miał kto odczytywać temperaturę na tych ocalałych. Ten malarz z St. Louis nie przesadza na swoich obrazach - w tamtych latach ludzie chodzili, jeśli w ogóle ruszali się poza ciepła kryjówkę, poowijani w futra i płaszcze, z szuflami i przekopywali sobie w śniegu przejścia. Rakiety śnieżne, narty, skutery i ratraki były podstawowym środkiem transportu, z tym, że nie bardzo było komu i co transportować. Jedyne, na co był popyt, to jedzenie i opał. Zima trwała tak naprawdę 2 lata, jednak to wystarczyło, aby wykończyć tych, którzy nie zdechli w dniu upadku bomb. Ojciec opowiadał mi, jak przemierzał kolejne ruiny podczas tzw. Odwilży. Po raz pierwszy od kilku miesięcy widział wtedy jasne, bezchmurne niebo, a słońce niemal nie wypaliło mu oczu. Do końca życia już źle widział, na szczęście to nie od niego uczyłem się strzelać. Staruszek opowiadał mi, jak odnajdywali rozmarzające trupy ludzi, całych rodzin skulonych w jedną masę, przytulonych do pustych beczek pełnych popiołu. Trupy były już stare, ale dopiero po rozmarznieniu zaczynały się psuć. Ludzie

zamarli głównie pierwszego roku, Ci, którzy nie zdążyli się zorientować, co się działo, nie nazbierali wystarczająco opału, lub nie przenieśli się do jakiegoś miejsca z samej natury nim wypełnionego. Na przykład biblioteki. Kurcze, wiesz, ile bibliotek zostało opustoszczonych na opał?

Następnego roku ludzi dorwał głód. Stare pokolenia ciągle wspominają wielki głód z lat 22-24. Mój ojciec zawsze mówił, że nie mam pojęcia, co to znaczy być głodnym, gdy tylko narzekałem na brak jedzenia. Mówił, że mam się cieszyć luksusem jednego posiłku dziennie, że on bywał zmuszony pościć tydzień albo dłużej. Podobno ludzie długo nie opierali się pokusie i zamiast zdychać z głodu, zaczęli zjadać siebie nawzajem. Starcy wspominają czasem te „polowania” na mięso urządzane wśród zanieczyszczonych ruin. Nikt nie był bezpieczny, ani kobiety, ani dzieci, ani starcy. Kanibalizm to szaleństwo, ale wielu nie miało wyboru. Najgorzej ponoć było w wielkich miastach. Wydaje się to dziwne, nie? Supermarkety, powiesz, magazyny? Stary, to, że na billboardach sprzed 50 lat widzisz tyle żarcia, znaczy tylko tyle, że było ono tam przez chwilę po wojnie. Rozeszło się w tri miga. Ojciec cudem ocalał z masakry w jednym z marketów, gdy uzbrojony murzyński gang przepędził innych szabrowników. Gdy już zjedzono skromne zapasy, nastał głód.

Myślisz, że w 23 było lepiej? Bzdura, było jeszcze gorzej. Co prawda mrozy ustąpiły, nawet śnieg tej zimy nie spadł, za to żarcia nadal nie było. Bo skąd niby miało być? Manna spada z nieba tylko w Starym Testamencie. O pokolenie mojego ojca nie zadbał ani Stworzyciel, ani nikt inny. Przedwojenne rolnictwo co prawda nieco lepiej przetrwało uderzenie bomb, nikt nie zrzucał głowic na pola kukurydzy, ani wielkie farmy i przetwórnice, ale po 3 latach nie było komu wsiąść w kombajn, obsiać pola, nie mówiąc o uboju krów, czy indyków. Zresztą co tu ubijać? Co zbierać? Wielkie stada powyżydchały. Część olbrzymich farm wokół miast była radioaktywna, ludzie śmiertelnie bali się do nich zbliżyć, a co dopiero mówić o pracy na nich czy braniu stamtąd żarcia. Jednym słowem bieda.

Przetrwało jednak rolnictwo na prowincji, w środkowych Stanach, wiesz, Arkansas, Teksas, Iowa i tym podobne, no i wszędzie z dala od dużych aglomeracji. Ale drobne rolnictwo potrzebowało całego cyklu vegetacji, żeby zebrać plon, zasiać znowu, wyżywić siebie, a dopiero w trzeciej kolejności sprzedawać żarcie reszcie.

Pierwsza, powojenna kaszka kukurydziana, jaką mój ojciec miał w ustach, to był 2024 rok. Ojciec pamiętał nawet dzień roku, ale ja już zapomniałem. To nie moja trauma głodu.



Promieniowanie UV

Nie wiem, po co Bóg wymyślił promieniowanie ultrafioletowe, chyba właśnie po to, aby wyniszczyć do końca rodzaj ludzki po wojnie atomowej. Według mnie Stworzyciel to wszystko przewidział i dokładnie zaplanował. Promieniowanie UV jest częścią jego planu. Moloch? Nie, aż taki szalony nie jestem, Bóg chyba też nie. W każdym razie mój ojciec niemal oślepił w niecały miesiąc od rozchmurzenia się nieba. I tak miał szczęście - w porę ktoś mu wcisnął za bąkońską cenę okulary z filtrem UV. Wtedy już nikt nie przyjmował jako waluty dolarów, zatem ojciec nabył okulary w zamian za wartego 50 tysięcy sprawnego Land Rovera. Dzięki temu widział jeszcze trochę aż do moich 18 urodzin. Inni nie mieli tyle szczęścia. Całkowicie oślepiły tysiące ludzi. Łazili potem gęsiego, jeden za drugim, staruszek porównywał to do obrazów z I Wojny Światowej i żołnierzy traktowanych iperytem, czy coś w tym stylu. Cóż, warstwa ozonowa, o której usłyszałem od jednego z klientów naszego warsztatu rusznikarskiego, podobno nigdy już się nie odtworzy, nawet moje prawnuki będą nosić okulary z filtrem. Cóż, jest to jeden z powodów, dla którego nie mam dzieci i nie zamierzam mieć. Wole im tego oszczędzić. Zresztą nie tylko tego. Słota to małe piwo. Gorsze są nowotwory. Rak skóry to dziś największy zabójca. Zabija nas więcej, niż Moloch i więcej, niż my sami mordujemy siebie nawzajem, choć to drugie wydaje się trudne. Dlatego, chociaż przez znaczną część roku jest raczej bardzo gorąco, dobrze Ci radzę, noś kurtkę z kapturem, lub kapelusz i nie odstawiaj skóry. O tak, opalanie się definitywnie wyszło z mody. O tym, że dobre, markowe okulary przeciwsłoneczne z silnym filtrem UV powinny być obowiązkowym elementem twojego stroju nie muszę chyba wspominać?

Zaludnienie

Tak, zgadłeś. Nuklearna pożoga, promieniowanie, podobno też gazy bojowe i broń biologiczna, ale to według mnie mity, nuklearna zima, głód, choroby, rak, a po latach też Moloch, bandyci i dzika zwierzyna. To wszystko kontra przyrost naturalny. Ludzie nie mnożą się już jak króliki. Tak było przed wojną. Dziś bezpłodność to trzecia, po raku i awitaminozie, najpopularniejsza z chorób. Najgorsze jest to, że dzieci rodzi się coraz mniej, mimo, że promieniowanie powoli opada. To już nie jest kwestia promieniowania. Słyszałem, że najmniejsza grupa ludzka, jaka jest w stanie utrzymać reprodukcję w swoim obrębie to 200 osobników. Myślisz, że dużo osad liczy tyłu mieszkańców? Najbliższe tak duże skupisko ludzi leży 120 mil na zachód stąd. Ale nie bawmy się w

statystyki i geografie. Starczy, jak powiem, że gatunek ludzki zdegenerował się, dzieci to coraz rzadszy widok. Tymczasem facet kopiący płytki grób to widok równie częsty, jak widok czyjegoś trupa rozdzieranego na szosie przez sępy i hieny. A takich trupów jest całe mnóstwo. Generalnie, ludzka rozrodczość nie ma chyba już szans w starciu z tymi wszystkimi rozrywkami, które wymienię na samym początku. Nie powiem Ci, czy na pewno rak zabija nas więcej, niż Moloch, bo nie ma dziś statystyk szpitalnych, ani szpitali z prawdziwego zdarzenia, a Posterunek i inne grupy walczące na Froncie nie chwalą się swoim współczynnikom śmiertelności. Nikt nie wie ilu naprawdę stracono każdego miesiąca łapie za kaem czy wsiada do zdezelowanego Bradleya i jedzie pod dowódcą jakiegos sierżanta-psychoopatę z dawnej US Army umrzeć w molochowym piekle na północy. Nie ma też spisu powszechnego sporządzanego co dziesięć lat, ale sądzę, że wkrótce ludność Stanów spadnie do takiego poziomu, że facet z dobra radiostacją będzie mógł krzyknąć w eter „Wszyscy Amerykanie, zgłoście się” i faktycznie, wszyscy pozostali przy życiu mu odpowiedzą, policzwszy wcześniej swoich członków rodzin. A kilka lat później temu samemu facetowi z radiostacją odpowie już tylko głucha cisza i zakłócenia. No dobra, starczy tych smutnych wróżb. Pewnie bardziej interesują Cię konkrety? Słuchaj, niemal wszystkie duże miasta oberwały głowicami - i to raczej kilkoma, nie jedną. Teraz niemal nikt tam nie mieszka. W tych kilku, które uważa się za „prawie nietknięte”, żyje po tysiąc, czasem kilka tysięcy ludzi. Takie miasta, to Nowy Jork, Chicago, Detroit, San Francisco, Miami, Salt Lake City, Phoenix i kilka mniejszych. Poza nimi są wsie i małe miasteczka - niektóre zamieszkane przez kilkadziesiąt, inne przez kilka zaledwie rodzin. Większość jest całkowicie bezludnych, bo ludzie mają to do siebie, że instynkt stadny skłania ich do zbierania się w większych skupiskach. Dlatego pojedyncze, ocalałe rodziny z jednego hrabstwa wola mieszkać w największym miasteczku po środku, niż każda osobno. Jeśli miałbym zgadywać, ilu ludzi dziś jeszcze ciągnie swój niedźny żywot, powiedziałbym że nie będzie ich więcej, jak dwieście tysięcy w całym kraju. No, jeśli doliczysz czarnych niewolników w Teksasie, to możesz jeszcze dodać do rachunku jakieś dziesięć, może piętnaście tysiąków. To dużo, czy mało? Kurwa, w tym kraju przed rokiem 2020 mieszkało ponad trzysta milionów ludzi! Umiesz liczyć? To sobie to jakiś tam podzieli, czy pomnoży, ja się tam na trygonometrii czy innej wiedzy tajemnej nie znam. Kanada? Kurwa, nigdy nie byłem w Kanadzie, ale fakt, poza niedźwiedziami i reniferami są tam ponoć jacyś ludzie. Nie mam jednak pojęcia, ilu ich tam siedzi. Podejrzwam,



że jest ich jednak mniej, niż niedźwiedzi i reniferów.

Armia

Nie wiem, jaki był plan dla US Army na wypadek wybuchu nuklearnej wojny i czy w ogóle jakiś był, wiem jedno - nawet, jeśli takowa strategia istniała, to nigdy nie została zrealizowana. Oczywiście jest, że nawet totalne uderzenie nuklearne nie było zdolne unicestwić naszych sił zbrojnych. To, że np. część floty znajdowała się wówczas na światowych oceanach to drobny szczegół. Podobno jedyne procedury, jakie istniały, pochodziły jeszcze z czasów Zimnej Wojny - armia miała oczekiwać desantu (1) wojsk radzieckich z morza i powietrza. Nie sądzę, aby w Rosji ktokolwiek po upadku bomb myślał o desancie na nasze wybrzeża. Myślę, że włochaci Rosjanie chowali się w swoich drewnianych domkach i, tak, jak my, paliли szmaty w beczkach powoli zjadając siebie nawzajem. No dobra, Sasza twierdzi, że jeszcze do tego na pewno żłopali gorzałę. Twierdzi też, że jego rodakom gorzała może zastąpić opał, jedzenie i lekarstwa. Cóż, on wie chyba lepiej, chociaż nigdy nie był w Rosji.

Wracając do Armii, ocalałe jednostki nagle straciły łączność, koordynację i dowodzenie centralne. Pentagon, jak wiesz, zniknął z powierzchni ziemi. Oczywiście, część jednostek rozproszyła się w ogólnym chaosie, ulegając samostannemu rozwiązaniu - nie miał kto powstrzymywać spanikowanych żołnierzy przed dezercją w celu ratowania swoich bliskich, domów czy o tam kto ratował. Inni po prostu uciekali, lub popełniali samobójstwa. Ale to, mimo wszystko, mniejszość. Wiele jednostek wojskowych utrzymało wysokie morale. Ci żołnierze próbowali ratować ocalałych, gasili pożary, organizowali ewakuacje przedmieść, organizowali szpitale polowe, gromadzili i rozdawali ludziom żywność i wodę, budowali tymczasowe obozy i schronienia dla uciekinierów z spalonych atomowym ogniem wybrzeży. Gwardia Narodowa jakieś dwa tygodnie jeździła z megafonami po ulicach miasteczek i nadawała ostrzeżenia o promieniowaniu i instrukcje, aby chować się w piwnicach i zaklejać okna folią. Po miesiącu były zuchy z Gwardii Narodowej zdychały od choroby popromiennej, a Ci, których ominęła, mieli wkrótce szukać opau i schronienia, tak, jak inni. Potem nadeszła, jak pamiętasz, 2 letnia era kanibalizmu. Ojciec opowiadał, że wojsko i Gwardia Narodowa mieli w tamtych pamiętnych polowaniach dużą przewagę uzbrojenia i taktyki. Polowali na mięso w grupach, ludzi kryjących się w domach szatkowali z ciężkich karabinów razem z domami. Wiesz, jak to jest z drewnianymi

ścianami małych domków? No właśnie. Tak, oczywiście, byli też tacy żołnierze, którzy nadal chronili obywateli, mimo, że wiadomo już wtedy było, że państwo prawa nie wróci nigdy i że nikt nie da im za to medali. Zdarzało się więc, że żołnierze-kanibale strzelali do żołnierzy-bohaterów i na odwrót.

Gdy najgorszy okres minął, nieliczne, ocalałe jednostki wojskowe, rzadko większe, od kompani, częściej zbliżone liczebnością do plutonu, stanęły przed nowymi zagrożeniami. Tak, pojawił się też Moloch, ale o tym już wiesz. Wiesz, że powstała organizacja, którą dziś nazywamy Posterunek, wiesz, że wielu żołnierzy walczy w anonimowych formacjach na Froncie. Wielu nadal uważa się po prostu za US Army i nie wydaje im się istotne, że nastąpiła zagłada dawnej cywilizacji - Armia Stanów Zjednoczonych jest przecież wieczna, podobnie, jak Korpus Piechoty Morskiej i inne formacje.

Wielu żołnierzy jednak nie poszło na Front. Wojsko miało najlepszą sposobność, aby przeżyć na siebie ciężar reorganizacji życia w powojennym świecie, ustanawiania władzy i pilnowania porządku. Mieli przecież broń i amunicję, pojazdy, paliwo, wyszkolonych ludzi, dyscyplinę, regulaminy i dowodzenie. Jednostki wojskowe rządziły więc, ścigały przestępców, zajmowały się dystrybucją jedzenia, wody pitnej i lekarstw, dokonywały samosądów, często rabunków i władały niemal niepodzielnie na swych małych terytoriach. Przez pierwsze powojenne lata o okolicach Memphis nie mówiło się inaczej, jak „Jurysdykcja porucznika Barneta”, bo tak nazywał się oficer, który tam rządził. W takich miastach, jak Chicago, gdzie znaleźli się duże oddziały wojskowe, ustrój militarny utrzymał się często do dziś. Jednak mniejsze jednostki nie zdołały utrzymać ciągłości, nie czyniły zaciągu i szkolenia, ich władza była tymczasowa. Straty liczebne, dezercje i starość doprowadziły do powolnego rozwiązywania się jednostek i upadania militarnych junt i lokalnych dyktatur. Ludzie wcale nie odetchnęli z ulgą - choć rządy wojskowych były surowe, to po ich odejściu władza przeważnie trafiła w ręce psychopatów, bandytów i zbrodniarzy. Ci nie mieli żadnych kompetencji do rządzenia, za to mieli zwykle broń i nie wahali się zabijać niepokornych.

Dziś po US Army pozostały tylko niedobitki. Zdziażdżali weterani przesiadujący całym dniami w fotelach na werandzie i opowiadający historie o bombach i powojennym chaosie to jedno. Śladów jest więcej - cmentarzyska maszyn i sprzętu, oraz całe masy sprzętu i broni, która dziś służy cywilom. No i faktycznie, gdzieś tam Armia nadal się trzyma, ale to już młode pokolenia, z powojennych zaciągów, maniacy, ludzie po okrutnym treningu, często nieświadomi, czym kiedyś była formacja, w której służy. Większość z nich istotnie żyje na Froncie i jego okolicach, walczą z Molochem. Drobny procent zaś rozproszony jest po całych Stanach, w nielicznych już militarnych dyktatorskich mini państewkach.



Broń i amunicja

Nie będę się zbytnio rozwodził nad tym tematem, bo i nie ma zbytnio po co - wiesz już, że gnatów mamy w bród, dla każdego żywego faceta i babki starczyłoby po 10 pistoletów, 10 strzelb i karabinów myśliwskich. Przedwojenne rzesze amatorów broni zostawiły nam po sobie wspaniały prezent - miliony sztuk zabawek dla dużych chłopców i dziewczynek. Gdybyś nie był leniwy i umiał otwierać sejfy, miałbyś banalnie łatwy dostęp do doskonale zakonserwowanej, przechowywanej w ognioodpornych kasatkach broni wszelkiego rodzaju. No dobra, granatników raczej nie znajdziesz, cywile trzymali w domach głównie rewolwery, pistolety, śrutówki i karabiny myśliwskie. Wystarczyłoby odwiedzić mnie zrujnowane przedmieście jakiegoś miasta, jedno z tych, z których zostało coś więcej, niż radioaktywne pole usłane żużlem i szklivem. W co czwartym domu, po przedarciu się przez rupiecie, zdruzgotane meble i potamana boazerię, mógłbyś wyszarpać ognioodporny sejf pełen broni i amunicji. Doświadczenie, a prowadzę swój warsztat rusznikarski od 20 lat, pokazuje mi, że przy odrobinie szczęścia, można trafić na dom maniaka trzymającego za życia „zapasik” jakichś 1000 sztuk amunicji. Kaliber zależy od gnatu, który wyjmiesz razem z nabojami. Myślisz, że skąd handlarze biorą broń i amunicję, którymi handlują? Zamawiają w zakładach Colta, albo Bushmastera? Nie, własnoręcznie wydobywają sprzęt z ruin, a gnaty są w świetnym stanie, bo dziesiątki lat leżały nieruszone. Myślisz, że jak skompletowaliśmy z Saszą ten arsenalik, który widziałeś? Aha, jest tylko jeden szkopuł. Lwia część, powiedzmy dziewięć na dziesięć sztuk broni to będą cywilne wersje walące tylko ogniem pojedynczym. Egzemplarzy, które mój ojciec, nie wiem, czemu, nazywał pre-ban jest bardzo mało. Jak chcesz postrzelać seriami, musisz szukać broni wojskowej.

Zielsko

Pamiętasz historię Spalonego Lasu? Właśnie - lasy są i maja się dobrze. Powiedziałbym nawet, że lepiej, niż ludzie. Nie mówię to o tej pieprzonej Neodżungli, choć to chyba też należy zaliczyć do flory, ale mam na myśli normalne lasy. Jest ich pełno w Wirginii, Vermont, Maryland, generalnie wszędzie tam, gdzie było ich pełno przed wojną. Jedyna różnica jest taka, że niektóre z nich są skażone radioaktywnie, inne chemicznie. Myślisz, że sarin czy inne bakterie węgliku robiły coś drzewom? Broń chemiczna? No dobra, jest kilka toksycznych pustkowi w miejscu dawnych lasów, ale to wyjątki. Tak naprawdę, to najbardziej dostało się lasom podczas nuklearnej zimy. Podobno drzewa potrzebują słońca. Ale nawet to nie

wykończyło zielska do końca. Powiedzmy, że lasy rosną sobie w spokoju w okolicach wschodniego wybrzeża, a im bliżej Gór Skalistych, tym mniej zieleni. W pewnym momencie znikają nawet trawiaste prerie i faktycznie jest tylko piasek i kamienie. Ale nie popadajmy w skrajność. Po drugiej stronie Gór Skalistych leży przecież słoneczna Kalifornia. Tylko, że to już są palmy i cytrusy.

Aha, tak na marginesie, Kanada to jedno wielkie, epicentrum lasu. Gdyby ktoś chciał wykończyć rośliny, musiałby zrzucić atomówki właśnie na kanadyjskie lasy, nie na miasta w Stanach.

Rolnictwo

Uprawa ziemi i hodowla bydła czy innych świnek to dziś głównie zajęcie ludzi. Upadły wielkie kombinaty przetwórstwa żywności, nie ma masowców z ryżem z Chin, ani dostaw bananów z RPA. Żarcie musimy produkować sobie sami, a raczej - każdy sobie. Przy wydajności podobnej raczej do czasów pierwszych osadników, niż przedwojennego rolnictwa, potrzeba całorocznej, ciężkiej pracy, aby coś zaościć, zasieć, nawodnić, nawieźć a potem zebrać. Wróciły czasy sianokosów, kiedy na pola wychodzą ludzie z prawdziwymi, żelaznymi kosami. Co się dziwisz? Nie każdy poza pszenicą, uprawia też hektary rzepaku na olej. Co niby mamy łać do baku kombajnu? Na wodzie to nie jeździ, ani groźby nie pomagają. Nie masz paliwa, to siejesz, orasz i zbierasz ręcznie. Wieśniacy z małych miasteczek są dziś jednak elitą. To oni mają żarcie i to od nich musisz je kupować. Wieśniacy są uzbrojeni, każdy ma chociaż strzelbę i większość doskonale strzela. A jak nie, to organizują sobie milicję albo najemników, którzy ich bronią. Możesz myśleć, że masz nie wiem jak dobre Gamble, ale ostatecznie i tak warunki dyktuje facet w słomianym kapeluszu i flanelowej koszuli pogryzający żdźbło trawy. On ma jedzenie, Ty musisz go jakoś przekonać, że masz towary, które są mu potrzebne do życia. Inaczej nie kupisz żarcia. Nie jesteś handlarzem? O sorry. Z drugiej strony, handlarze zdzierają straszne marże za pośrednictwo. Ja wolę kupować wołowinę i mąkę osobiście. Warzywka uprawiam sobie sam w ogródku. Co się śmiesz? Dziś nawet ludzie w miastach obsiewają dawne parki i pola golfowe, żeby mieć co do gęby włożyć. Ci, którzy tego nie robią, głodują zimą. Przedwojenna żywność? Zapomnij, zjedliśmy ją 20 lat temu. Jasne, jak oddasz karabin, amunicję i leki, to jakiś psychol sprzeda Ci mrożoną pizzę, utrzymaną w lodówce przez 20 lat, tylko czy nie lepiej kupić za to 20 kilo maki kukurydzianej?



Paliwo

Słyszałeś kiedyś o oleju rzepakowym? No właśnie, przedwojenne lobby ekologów cieszyłoby się jak diabli, bo biopaliwa święcą swój wielki triumf, zdominowały rynek niemal całkowicie. Po cholere komu droga, trudna do zdobycia benzyna, skoro może wlać do swojego diesla beczkę oleju rzepakowego i po kłopotcie? Stary, paliwo to drugi powód dobrobytu na farmach. Nikt nie tęskni za szejkami naftowymi, w ogóle mało kto tęskni za benzyną. Uprawiamy rzepak, tłoczmy z niego olej, większość lejemy do silników, odrobina idzie do smażenia. Jasne, silniki charczą, pluja, dławią się, ale diesel wszystko strawi i pojedzie. Na spirytusie też. Ale my tam z Saszą wolimy spirytus lać do gardła niż do baku. Benzyna? Zapomnij, chyba, że masz ochotę niebotycznie przepłacać. Są faceci, co jeżdżą na ropie. Tych jeszcze rozumiem - niektórzy po prostu lubią swój samochód na tyle, że nie chcą po 1000 kilosów zostawiać go na poboczu. No i nie chcą utknąć gdzieś na zadupiu, to tym bardziej rozumiem. Ale wysoko-przetworzona benzyna nie znajduje mojego zrozumienia. Chyba tylko maniacy wyścigów z Detroit z niej korzystają, ale to świry i debile. Nie rozumiem, jak po wojnie atomowej można pasjonować się wyścigami samochodów...

Samochody

Silnik diesla - czego się zapewne domyślasz - to podstawowy warunek, abyś w ogóle rozważał próbę uruchomienia jakiegos wozu. Jak nie ma diesla, to nawet tego nie ruszaj. Nie kupisz do tego wystarczająco dobrej benzyny, a na ropie nie pojedzie. Drugi warunek, to zero elektroniki. Mówię serio. No dobra, radio może być. Radio nie jest konieczne, aby samochód jeździł. Jeśli auto miało jakikolwiek nonsensowny układ elektroniczny, jakiś ABS, ESP, czy, nie daj boże, centralny komputer, to już go nie uruchomisz. Ani nie naprawisz. Ojciec mówił, że to był jakiś spisek koncernów samochodowych pospołu z lobby warsztatów naprawczych. Auta powstałe po 1990 roku nie nadawały się do niczego. Ani przy nich nie pomajsterkujesz, bo gdy coś się zepsuło, to trzeba było cały wóz odsyłać do autoryzowanego serwisu. Zatem jeździmy dziś tylko wozami sprzed 1990 roku. Tymi, w których niemal wszystko można naprawić własnoręcznie, a niektóre części można sobie zrobić na frezarce. Aha, zapomniałbym - wysoki prześwit. Bo co i rusz będziesz musiał zjeżdżać z szosy na pobocze, żeby ominąć wielokilometrowe korki zardzewiałych wraków,

a stan samych dróg niewiele różni się od pobocza. Widzę, że widziałeś ładnego BMW wyprodukowanego tuż przed upadkiem bomb i nie możesz przestać o nim myśleć. Masz Elektronikę przynajmniej na 4? Uwielbiasz całymi tygodniami leżeć pod autem i grzebać? Dobra, jak rozkręcisz na części 10 aut z przełomu wieków, to może uda Ci się złożyć z tego jeden sprawny samochód. Jeśli nie masz tyle czasu, weź pierwszego, starego pickupa z lat 80'tych, a gwarantuję Ci, że po gruntownym przeglądzie, uzupełnieniu oleju i nalaniu paliwa do baku odpali.

Samoloty

Dobrze, może faktycznie, niemal już się nie lata samolotami. Powód? Samolot nie poleci na oleju rzepakowym. No jakoś nie ma samolotów z silnikami diesla, kurcze. Mimo wszystko kilka maszyn latających jest w użyciu. Żeby nie szukać daleko, jeden bogaty farmer mieszkający 200 mil stąd, lata małą awionetką. Używa jej do patrolowania swojej farmy i opryskiwania pól. Słyszałem też o latającej karetce z San Francisco. Siły Zbrojne Chicago mają ponoć sprawne śmigłowce, choć cholernie rzadko ich używają. Posterunek na pewno też ma jakieś latające ustrójstwo. Czasami jakiś podróżny chwali się, że widział jednosilnikową Cesnę przecinającą niebo. Niekiedy latają, chociaż tylko bogaci i tylko w bardzo ważnych sprawach. I nikt nie strzela tak dla zabawy do samolotów, bo naprawdę, uwierz mi, nie da się zestrzelić samolotu strzelając z AR-15. No i szkoda amunicji. Poza tym nie chciałbym być w skórze idiota, który ostrzelałby tego farmera, o którym Ci wspominałem. Facet ma na pokładzie ciężki karabin kaliber .50 zsynchronizowany ze śmigłem.

Choroby

Podobno tuż po wojnie pojawiła się cała gama nowych, wyjątkowo krwiożerczych chorób. Dřetwota Hollywood, Syndrom Thrumana, o przepraszam, Thurmana. Kurcze, zawsze myślałem, że nazwa pochodzi od takiego prezydenta. Dzięki, że mnie wyprowadziłeś z błędu. No było jeszcze Szaleństwo bostońskie i wiele innych. Dziś jakoś się o nich nie słyszy za wiele. Mieszkańcy Bostonu po prostu pozdychali, gdy skończyły się leki i nie ma już kto chorować na Szaleństwo. Podobnie było z większością pozostałych śmiertelnych chorób. Ci, którzy żyją, są zdrowi - przynajmniej nie chorują na żadne gówna o ostrym przebiegu. Jedyne choroby, które są naprawdę popularne, to rak, bezpłodność, niedobory witamin i choroby genetyczne wśród dzieci. Kurwa, lekarze którzy odbierają porody to dopiero mają przesrane. Nigdy nie wiedzą, co wyciągną z kobiety - dziecko, czy



jakiegoś potworka? Raz wszyscy chcą zabić mutantą, a innym razem na samą propozycję „utyliczacji” reagują wściekłością i gotowi są zatłuc samego lekarza. A tak poza tym to dzisiaj umiera się na zwykłe zapalenie płuc czy grypę. Nie potrzeba żadnej morderczej eboli, żeby wykończyć człowieka. Bez lekarstw i szpitali jesteśmy bezbronni nawet wobec zwykłego kaszlu. Więc jeśli nasłuchiłeś się okropnych opowieści o chorobach i 95% chorych to Cię pocieszę. Może 5% ludzi męczy się z którąś ze słynnej dwudziestki Chorób. Reszta zdycha tradycyjnie - na czerniaka, od zakażenia albo z głodu.

Moloch

Tak słyszałem już tysiące historyjek o Molochu, jak również setki teorii na temat jego powstania, celu jego istnienia, jego zamiarów i metod działania. Ty pewnie też, co? Według mnie to nie Moloch rozpoczął Wojnę, wydaje mi się, że on powstał niezależnie od tego całego atomowego piekła. Atomowe piekło ludzie sprawili sobie raczej sami. Może wyda Ci się dziwne, co teraz powiem, ale według mnie Moloch jest ofiarą wojny, tak samo jak my. Co robisz takie oczy? Myślisz, że gdyby nie totalna rujnacja miast na wybrzeżach, to Moloch też posadziłby swoje gigantyczne, stalowe dupsko na bezludnych i bezużytecznych pustyniach Montany i Washingtonu? Moloch na pewno miał inne plany. Rozwijał się w przemysłowych, skomputeryzowanych metropoliach ciągnących się nad Atlantykiem i Pacyfikiem. W ostatniej chwili, przerażony, tak, jak my, spieszył z bombardowanych atomówkami miast. Uciekając z aglomeracji, gdzie pieprz, a raczej kaktusy, rosną, pozabawił się jednak całego zaplecza. Myślę, że nie miał wielkiego wyboru. A teraz brakuje mu warunków do rozwoju. Naprawdę, ani upalna pustynia, ani kanadyjskie lasy, nie są dobrym terytorium dla wielkiego konglomeratu komputerów i fabryk. Myślisz, że czemu powstały Enklawy nad Michigan? Moloch szuka cywilizacji, szuka dużych miast, fabryk, elektrowni, surowców i sieci transportowych. Co więcej, wydaje mi się, że on gówno wie, co jest przed nim. Coś mu się po wojnie pojechało. Czyż nie powinien mieć w pamięci arcydokładnych map satelitarnych z czasów sprzed wojny? Powinien znać położenie każdego, jebanego kamienia w Stanach. Gdyby je z kolei znał, to dzisiaj jego stalowe macki opłatałyby oba wybrzeża w żelaznym uścisku spychając nas na pustynię Nevady. Kurwa, przecież on się zachowuje tak, jakby nawet nie wiedział o istnieniu Doliny Krzemowej! Kroczy sobie powolutku do przodu, ostrożnie zdobywając pojedyncze tereny, jakby bał się, że zaraz dotrze do końca świata. A jak już wysię jakąś daleka

ekspedycję, to na totalne zadupie, do jakiejś zaszrannej wioski, zamiast zająć od razu przylądek Canaveral, Strefę 51 i uderzyć na Nowy Jork. Mówię Ci Moloch jest jak dziecko we mgłę, błądzi na tej swojej północy i powolutku odkrywa, że poza jego granicami też coś jest. No bo jak inaczej wyjaśniesz jego niezdarność i to, że dotąd nie rozniósł tych nieszczęsnych idiotów z Posterunku w pył? Albo jest szalenie słaby i tylko nas straszy, żebyśmy sami się na niego nie rzucili, albo jest naprawdę nielogiczny. Wiesz, co mi powiedział pewien dziwak z północy? Że to ludzie zaczęli wojnę z maszynami. Posterunek, wtedy jeszcze pod nazwą 3 Dywizja Piechoty, myśląc, że ma do czynienia z ruskim albo chińskim wojskiem rozbił w pył kilka grup prymitywnych robotów. Od tego się zaczęło powiedział mi facet. Widać było, że miał nierówno pod sufitem, ale z drugiej strony, raczej sam tego nie wymyślił. Musiał to usłyszeć, a w każdej frontowej plotce jest ziarnko prawdy. Zresztą teraz, po tylu latach, nie ma to już znaczenia, kto zaczął. Czy to my jesteśmy ofiarami, czy Moloch broni swoich granic. To raczej nie zmieni przyszłości. Moloch w końcu trafi na wschodnie wybrzeże, zajmie dawne fabryki i wtedy zrobi nam piekło. Ale to tylko taki mój punkt widzenia. Nie wiem za wiele o Molochu i nie chcę wiedzieć więcej. Jak Cię to fascynuje, jedź do Chicago albo w ogóle gdziekolwiek na Front.

Pieniądz

O tym, że Bank Rezerw Federalnych już nie rujnuje nam dłużę gospodarkę na pewno wiesz. Powiem Ci, że uczciwy handel wiele zyskał na zniknięciu papierowego, a zwłaszcza elektronicznego pieniądza. Te wszystkie banki, fundusze inwestycyjne i inne, zmyślone instytucje finansowe, to był według mnie jeden, wielki walek. Faceci w garniturach spekulowali, obracali straszными pieniędzmi i generalnie rzecz biorąc zajmowali się sankcjonowanym prawnie wyzyskiem i złodziejstwem. Nareszcie wrócili czasy, kiedy bogaty jest ten, kto naprawdę posiada coś wartościowego, jak jedzenie, paliwo czy lekarstwa, a nie cwany oszust umiejący robić walki giełdowe. Jednak na dłuższą metę czysta wymiana barterowa jest bardzo niewygodna, wymaga wożenia od miasta do miasta ciężarówką pełnej telewizorów, broni, kanistrów z ropą i kartonów fajek. Trzeba wynajmować ochronę, kierowców, tragarzy. I większość handlowców tak robi. Drobnii kupcy zaś przeprosili się na dobre ze złotem. Przed wojną złoto leżało sobie grzecznie w skarbcu FED, a wszyscy płacili zielonymi papierkami. Dziś złoto krąży od ręki do ręki, wróciły do łaski złote sztaby, oraz - znacznie popularniejsze - okrawki złota ważące po kilka gram. Pełnią rolę monet. W wielu miejscach, oprócz ceny podanej w tabelkach aspiryny czy



czy nabojach 9mm zobaczysz ceny podane w gramach złota. Tak, to prawda, ceny są zbojckie i nawet złoto nie jest traktowane jak przed wojną, ale jednak mając sztabkę złota możesz pożyczyć kilka miesięcy jak król.

Druga sprawa to weksle. Słyszałeś kiedyś o wekslach? To coś w rodzaju prymitywnej waluty, a może raczej biletu doręczeniowego, cholera wie. Słyszałem, że jacyś faceli rozkręcili system weksli w Alabamie. Założyli w kilkunastu miasteczkach swoje biura i wypisują ludziom weksle. Przychodzisz, zdajesz przykładowo 5 baryłek oleju rzepakowego i prosisz o weksel. Facet wypisuje Ci weksel na wartość oleju i kontaktuje się z kumpami w innych przedstawicielstwach. Jeśli zjawisz się w innym mieście, gdzie jest biuro ich firmy, to okazawszy weksel, dostaniesz 5 baryłek oleju powrotem. Nie będzie może to dokładnie ten sam olej, ale ilość będzie się zgadzała. Dzięki temu można podróżować po Alabamie nie taszcząc ton sprzętu. Aha, może się zdarzyć, że na jakiś towar nie wypiszą Ci weksla, bo zwyczajnie inne przedstawicielstwa nie mają go albo nie w takiej ilości. Kumpel próbował zdobyć weksel na 20 łuf do Abramsa. Niestety musiał dać za wygraną i wynajmować na własną rękę transport i eskortę. Cóż, lufy czoiłowe to trochę rzadki towar, powiedziałbym, że ekstremalnie rzadki. Ale generalnie system podobno się sprawdza, a faceli od weksli nie oszukują i nie liczą sobie zbyt dużych prowizji.

Technologia

Kiedy wchodzisz do zrujnowanego miasta, ale mam na myśli takie mniejsze miasteczko, jedno z tych kilkudziesięciu, których nasi przodkowie nie zmienili w szkliste pustynie, masz jeszcze nawet dzisiaj szansę znaleźć jakieś relikty przedwojennej technologii. Idziesz ulicą, a zewsząd otaczają Cię szkliste monitory reklam, dziś ciemne i nieruchome, pobłyskują holograficzne ściany i bilbordy. Przed wojną miasta musiały być cholernie kolorowe i aż trudno mi to sobie wyobrazić. Dziś ten cały multimedialny szajs tylko obrasta mchem i trawą, choć podobno niektóre z tych zabawek są sprawne, brakuje im jedynie prądu. Namiastkę tego widziałem kiedyś w Vegas, gdzie na każdym kroku tablice reklamowe zwracały się wprost do Ciebie i proponowały Ci dziesiątki przedwojennych towarów. Wygląda to fajnie, ale jest męczące, te bilbordy podobno przed wojną rozpoznawały każdego konsumenta osobno i każdemu debilowi oferowały, co innego, zależnie od zawartości jego lodówki, szafy z ubraniami, gustów i oczywiście zasobności portfela. Wszystko przez jakieś gówniane chipy elektroniczne - wszyscy obywatele nosili takie gówno pod skórą, a system ich rozpoznawał, lokalizował i

wykorzystywał to przeciw nim. Korporacje wiedziały o obywatelach wszystko, co tylko było im potrzebne, aby sprzedać im jak najwięcej swoich produktów i usług. Ojciec opowiadał o jakichś protestach obrońców praw człowieka, czy coś, ale podobno szybko zostały zdławione. Nie dziwi mnie to. Słyszałeś Ty kiedyś podobną bzdurę, jak prawa człowieka? No właśnie. Dziś większość interaktywnych bilbordów albo dostaje kulkę i zamilkła na wieki, albo ktoś je powyłączał. Mimo to pułapek dawnych technologii jest więcej. Weźmy na przykład samochody. Znowu cała sprawa rozбивa się o te gówniane chipy. Nic nie da się uruchomić, bo każdy, cholerny samochód, motor czy inny, cholera, skuter, wymaga „autoryzacji”, czyli musiałbyś jakimś cudem mieć chip jego przedwojennego właściciela. No, oczywiście o ile w ogóle jakieś gówno uda Ci się uruchomić i dojść do etapu „autoryzacji”, bo trzy czwarte tego elektronicznego szajsu już po prostu nie działa. Nawet przekłete suszarki do włosów. Te chipy elektroniczne to drugi powód, dla którego wszyscy jeździmy starymi wozami z lat 90'tych ubiegłego wieku - one po prostu nie mają tego gówna. Wsiadasz, przekreślasz kluczyki i jedziesz, żadnych cyrków, żadnej ładnej panienki na wyświetlaczu LCD proszącej o położenie dłoni na kierownicy, żadnego elektronicznego szajsu w ogóle. Kurwa, to samo jest z częścią drzwi, wind, normalnie wszystkiego, co tylko wymaga interakcji człowieka z otoczeniem. No, dziś jest już trochę lepiej, bo połowa tych przejęć została po prostu rozwalona przez szabrowników. Bierzesz solidny topór strażacki i jak jakieś drzwi nie mają klamki, tylko cholerny, szklany czytnik, to walisz siekierą i po problemie.

Co jeszcze? Technologia mści się na nas na każdym kroku. Większość lekarstw, jakie znajdziesz w aptece, też nie będzie w zwykłej, jakże genialnej buteleczce, tylko w cholernym dozowniku. Dozownik jest oczywiście elektroniczny i... nie działa. Przeterminował się 25 lat temu. A nawet, jakby działał, albo podepniesz go do baterijki, to dupa., bo przecież nie masz chipa biometrycznego w nadgarstku... Dozownik nie wie, na co chorujesz ani nie wie, jaka dawka jest Ci przepisana przez lekarza, więc nie poda lekarstwa. Dozowniki są dożyłne, mają beziłowe strzykawkę. Musisz rozpieprzyć cały dozownik wykonany z mocnego, jak diabeł kompozytu (ojciec mówił, że to zabezpieczenie przeciwko narkomanom), jak go rozbijesz nieumiejętnie, to zmarnujesz połowę lekarstwa. Oczywiście, że rozwalamy dozowniki, Sasza, który ma padaczkę, osiągnął mistrzostwo w rozłupywaniu tych skurwysyńskich pojemniczków, otwiera też moje preparaty witaminowe.

No, ale dozowniki to jeszcze pół biedy, nawet idiota w końcu nauczy się je rozbijać. Podobno pierwszą rzeczą, którą państwo postanowiło pozabezpieczyć elektronicznymi czynnikami i



blokadami, była broń palna. Tak, dobrze słyszysz. Do ustaw clintonowskich doszły wymysły rządu jakiegos tępego czarnucha, który wymyślił, aby każdą broń rejestrować na konkretny chip biometryczny. Pukawka strzela tylko w ręce jej prawnego właściciela, jak nie odbiera sygnału od jego chipu, blokuje się. Niezłe jajca, nie? Co z tego, spytasz, podobno elektronika już nie działa? Tak, ale blokady przestały działać będąc w trybie zablokowanym. Teraz, zanim postrzelasz sobie ze znalezionej w ruinach Glocka, musisz wymontować z niego cholerną blokadę, a nie muszę chyba dodawać, że jest to bardzo kłopotliwe? No i tej blokady nie możesz po prostu rozwalić siekierą, bo jest wmontowana najczęściej w mechanizm spustowo-uderzeniowy. Na szczęście już przedwojenni gangsterzy opracowali poradniki, jak rozbrajać obamowskie blokady i z czasem trafiły oczywiście do sieci. Zabezpieczenia, więc ciągle ulepszano, ale ostatnia generacja blokad została rozpracowana na miesiąc przed wybuchem wojny, PDF poszedł w sieć, a FBI nie zdążył już nic na to poradzić. Dziś dobrzy rusznikarze odblokują Ci każdą pukawkę, jaką do nich przytaszczysz. My z Saszą odblokowujemy broń za friko, jeśli tylko kupisz u nas, choć 20 sztuk amunicji. Mam namyśli prawdziwą amunicję, nie te kapiszony kaliber 22! Co tam jeszcze... hmm czasem nawet zasrana gazeta czy książka sprzed wojny jest „wydana” na elektronicznym papierze i nie działa. Nadeszły cholernie smutne czasy, kiedy książka może „nie działać”. No, generalnie, myślę, że rozumiesz już, czemu, na co dzień nienawidzimy przedwojennej, zaawansowanej techniki? Jest nie tylko bezużyteczna, ale i kłopotliwa. A plusy? No tak, podobno są też jakieś tam korzyści z zaawansowanej cybernetyki czy medycyny, ale ja tam nigdy nie miałem do czynienia ani z cyborgizacjami, ani z zaawansowaną medycyną. Dla mnie zaawansowana medycyna to właśnie te przeklęte dozowniki na lekarstwa. Dziękuję bardzo za taką technologię, która sprawia, że czuję się jak dzikus wpuszczony do świata ludzi z przyszłości. Kurwa, to ja jestem przecież z przyszłości, a łażę po ruinach sprzed kilkudziesięciu lat, nie?! Nie no, dobra, czasem trafi Ci się jakiś fajny gadżecik, który nie tylko jest sprawny, nie pyta Cię o tożsamość, ale też ma jakieś fajne funkcje. Genialne są metki RFID i ich czytniki. Rzucasz sobie metkę czy kładziesz,

gdzie chcesz, oznaczasz ją, a potem na czytniku możesz zlokalizować jej położenie. Niczego już nie zgubisz. Technologia RFID nie korzysta z satelitów, to nie to, co ten badziwony GPS, zużywa minimalne ilości prądu, więc znaczniki najczęściej same się ładują z baterii słonecznych, no i jest ich sporo. Tuż przed wybuchem wojny zrobiły ponoć furorę na rynku, pełno było ich w sklepach, jest nawet zestaw dla podejrzliwych współmałżonków - znacznik zapisuje swoje lokalizacje i jest zakamuflowany pod postacią zapalniczki lub spinki do włosów. Co jeszcze?

Hmm, ładowarki i akumulatory przypinane pod ciuchami do ciała, czerpiące energię z twojego ciepła lub ruchu. Są też takie montowane w podeszwie buta. Starczą, żeby zasilić jakieś drobne urządzenie, albo naładujesz sobie nimi baterijkę do kolimatora, czy zegarka. Niemal wszystkie baterijki są akumulatorkami. Zrezygnowano z jednorazowych na rzecz nowego rodzaju ognia wielokrotnego użytku.

Komputery? Szczerze? A po co Ci komputer? Ja urodziłem się jeszcze przed wojną, jako pięcioletek bawiłem się tym szajsem, ale po wojnie ani razu nie użyłem komputera. Nie chodzi o to, że nie działała. Nie chodzi o wirusy Molocha, o których wielu ludzi rozpowiada przerażające plotki. Chodzi o ich bezużyteczność. Po co mi, cholera, komputer? Super-interaktywny, holograficzny interfejs 3D? Terrabajty danych? Wirtualna rzeczywistość? Symulacje w czasie rzeczywistym? Komputerowa stymulacja układu nerwowego? Tak, słyszałem o tym. To dobre dla pięcioletków. Poza tym, ja bym dzisiaj nawet nie wiedział, jak to gówno włączyć, jak to obsługiwać. Ojciec, kiedy jeszcze żył, tym bardziej nie wiedział, jak. Mówił, że za jego młodości, to komputery miały zwykłe klawiatury i monitory, nie było holograficznych symulacji, kabelków wpinanych w układ nerwowy, ani innego uduziwniania. Potem, po „rewolucji holograficznej” nadeszły te dziwne komputery i staruszek już się nie nauczył nic poza wysyłaniem poczty elektronicznej. Ja podobno, jak miałem te pięć lat, to wymiatałem z komputerem. Ale spadły bomby, dzisiaj boję się nawet do tego cholerstwa podejść. Naprawdę, wystarczy mi w zupełności arkusz elektronicznego papieru i to wszystko. Także dobrze Ci radzę, nie tykaj się komputerów, bo oszalejesz, dzieciaku, serio mówię.

Choroba przewlekła w Ołowiu: jeśli nie dość było na ten temat przed chwilą, to teraz powiemy to jaśniej i bardziej wprost: w Ołowiu żaden z graczy NIE LOSUJE dla swojego bohatera Choroby. Zapomnij o Morbus Dexter, Gorączce krwotocznej czy Hemofilii. Po prostu rezygnujesz z tego uciążliwego kroku. No dobra, jeśli bardzo lubicie dawne chorobą, to niech każdy rzuci sobie k20 i jak wyrzuci 20, to może losować jakąś Chorobę ze starych zasad. Ale żeby nie było zbyt prosto, weź pod uwagę, że zamiast tych super-morderczych chorób ogólny stan zdrowia bohaterów jest zwykle raczej marny. Awitaminoza, anemia i bezpłodność to bonus, który każdy bohater dostaje za darmo zamiast dawnej Choroby. Dodatkowo liczyć się z faktem, że połowa z Was zdecyduje prędzej, czy później na jakąś odmianę nowotworu, najpewniej białaczkę, albo czerniaka. Kwestię, kiedy wykończy graczy rakiem pozostawiamy MG.

Na pewno zwróciłeś uwagę na wspaniałego, granatowego Buicka stojącego przed naszym warsztatem? Tak, zgadłeś, kolego, to moje auto. Sasza woli starego Land Rovera, który stoi w garażu obok, bo Rosjanin woli praktyczne samochody od ładnych wozów i jest cholernie uparty. Nijak nie potrafił mu wyjaśnić, że moje auto nie musi pokonywać pustynnych wertepów, rozjeżdżać piaszczystych kolein, wspinać się na wzniesienia, ani torować sobie drogi na bezdrożach zarosniętych kolczastymi krzewami. Dzisiaj niewiele się jeździ, jeśli oczywiście masz dom, rozsądne zajęcie i nie jest to handel obwoźny, to wóz jest Ci niemal niepotrzebny. Dlatego mój Buick nie ma zbyt wiele na liczniku, znaczy ma, ale większość z tych stu trzydziestu tysięcy mil nabili jego przedwojenni właściciele, na pewno nie ja. Nie wiem, czy zebrałoby się więcej, niż tysiąc pięćset mil z tych moich kilku wycieczek samochodowych po okolicy. Najdalej moim Buickiem udałem się kiedyś do St. Luis, tak, do tego przeklętego miasta mutantów. Dobra, pal licho mutasów, w sumie jak tam byłem, nie widziałem niczego, co by śmierdziało Molochem, ani jednego faceta ze skrzelami czy babki z ogonem, więc mniejsza z tym. Skoro mnie tam nie pogryźli, to mam ich w dupie, tych mutantów. Dawniej auto służyło mi głównie do podrywania dziewcząt. No wiesz, jak nie masz samochodu, nici z randki, jesteś frajer. Dziewczyny kochają przejażdżki bryką, po szosie przecinającej bezkresną prerię. Na końcu drogi rozkładasz kocyk, wyciągasz butelkę wina a potem... sam wiesz co potem. Bez bryki nie ma preri, kocyka ani sam wiesz czego. Dzisiaj już na to jestem za stary, nie mówią już o tym, że dziewczęta, które mi się kiedyś podobały, albo powychodziły za innych facetów, albo też są już za stare, zresztą o kobietach jeszcze Ci opowiem. Na stare lata lubię za to raz na miesiąc, czasem dwa razy, pojechać sobie sam na przejażdżkę. Nazywam to „trasą”, chociaż Ty pewnie, o ile masz akurat paliwo, przebywasz taki dystans każdego dnia od kilku czy kilkunastu lat, co? Tak wiem, jeden Kurier, który był tu po odbiór zamówionej przez klienta broni też z uśmiechem na twarzy słuchał mojej gadki o „trasie”. Ale nie śmiej się, ja nie mogę się za bardzo szwendać, mam tu mnóstwo roboty, nie zostawię Saszy samego z warsztatem, bo się facet zarobi na śmierć. Ale raz na miesiąc nawet ten hardy Rosjanin daje mi wolne i jadę sobie gdzieś, gdzie jeszcze nie byłem. Mam stary atlas samochodowy, taki w niebieskiej okładce, pokreślony i mnóstwem notatek - zapisuję sobie wszystko o drogach, którymi jeżdżę. Mosty, skrzyżowania, stan dróg, działające motele i stacje paliw, zamieszkane wioski. Myślę, że opiszę całkiem dokładnie cały Stan, zanim przyjdzie mi pożegnać się z tym życiem. Jeśli jesteś zainteresowany tymi notatkami, możemy potem się potargować, kopsniesz mi kilka flaszek dobrego alkoholu, a dam Ci zażreć do mojego atlasu, co? Ale to potem. Te moje wycieczki są raczej bezużyteczne, to prawda. Fakt, zwykle biorę ze sobą trochę narzędzi i czasem przeczeszę jakieś ruiny i niekiedy coś znajdę. Rok temu dorwałem na jakimś opustoszałym rancho sejf zapakowany po brzozi amunicją .30-06, a pięć lat temu musiałem pojechać po Saszę i jego Land Rovera, bo w moim Buicku nie upchałbym tylu skrzyniek z granatami, ile leżało w starej, przedzwiałej ciężarówce wojskowej stojącej w jakiejś jaskini. Niezły numer, co? Ale to wyjątki. Poza tym rozprułem chyba z tysiąc sejfów z papierami wartościowymi, plikami banknotów i akcjami giełdowymi. Prawdziwe wyprawy łowieckie robiliśmy z Saszą we wczesnych latach działania naszego warsztatu, kiedy jeszcze dopiero kompletowaliśmy całe wyposażenie i zapasy części do broni. Dzisiaj tylko okazjonalnie Sasza wsiada do terenówki i jedzie po jakiś zamek do rzadkiego sztućca, albo coś podobnego. Czasy wielkich poszukiwań minęły, a stara ciężarówka, którą kiedyś podróżowaliśmy z Rosjaninem, stoi w garażu na zasłużonej emeryturze. A propos? Masz tyle sprzętu. Nie chcesz czasem kupić ciężarówki? Szkoda. Jakbyś się jednak zastanowił, to nasz Kenworth T370 jest całkowiec sprawny, tylko fotel kierowcy niemiłosiernie trzeszczy, ale da się przeżyć. Polecam. A co do mojego Buicka, to łapy precz! Ani mi się śni go sprzedawać! Wiesz, to auto pełni też rolę reprezentacyjną i rekreacyjną. Kiedy mam trochę czasu, podłubię sobie przy nim, nasmaruję co trzeba, przeczyszczę cylindry, przedmuchać świecę, nawet nawoskuję karoserię i odkurzę tapicerkę. Wóz niemiłosiernie się przecieł kurzy, nawet tutaj, z dala od pustyni. Zresztą o tym chyba nie muszę Cię pouczać. Kto tu jest autostradowym tuiaczem, a kto zasiedziały rusznikarzem, no nie? Pytasz, czemu trzymam taki stary wóz? Cóż, to, że stare auta mają klasę, nie to co te obłe, przypominające mydelniczkę samochody z początku XXI wieku, nie muszę Ci chyba mówić? Dwa, że nie jestem pleprzonym elektronikiem, wolę auto, które nie ma ani grama krzemowych układów w bebechach i jeździ dzięki mechanicznym zasadom pochodzącym spod bożej ręki, a nie pracy niepewnego komputera pokładowego. Trzy, że to auto jest tak mocne, że nawet za dwa pokolenia ktoś będzie jeździł



moim Buickiem, a te śmieszne, żałosne autka powstałe tuż przed wojną będą już tylko zardzewiałymi elementami otoczenia. Wiesz, mam jeszcze w garażu drugiego Buicka, model RIV. Tym nie jeździłem niemal wcale, lubiła go moja dziewczyna, ja jakoś mniej, ale dbam o ten wóz, żeby zachował się dla potomnych. Kiedyś ktoś będzie miał z niego uciechę. Kurcze, jeśli miałbym wymienić jakiś powód, dla którego chciałbym mieć syna, to wymienilibym dwa. Po pierwsze, miałbym komu zostawić prowadzenie warsztatu rusznikarskiego, a po drugie miałbym komu oddać swoje Buicki. A tak nie wiem co będzie zarówno z warsztatem, jak i z samochodami po mojej śmierci. Sasza przecież też nie będzie żył wiecznie, a on, tak, jak ja, jest starym kawalerem...



PSIONIK

Psionik to nie jest stricte Profesja. Gdy grasz Psionikiem, możesz wybrać sobie dowolną inną profesję. Można być więc równocześnie Psionikiem i Żołnierzem, czy Gangerem. Możesz normalnie wybrać sobie jedną z Cech tej Profesji. Jednak jeśli postanowisz mieć normalną profesję rezygnujesz wtedy z Pochodzenia, Psionik zaczyna spełniać jego funkcje, nie dostajesz cechy ze standardowych Pochodzeń a bonus do Współczynnika to +1 do Charakteru. Oczywiście jeśli chcesz aby twój przyszły Psionik pochodził z Miami i wszędzie sprawiał wrażenie reinkarnacji Brudnego Harrego to niema sprawy, tyle, że nie będzie miał Cech z Miami tylko swoje, rozumiesz?

PS: Tak, wiemy, że Psionik to niezbyt realistyczny element, zdajemy sobie sprawę, że nijak nie pasuje do nowego Koloru, który Wam proponujemy, dlatego też z góry uprzedzamy: Psionik **NIE JEST** integralnym elementem nowego Koloru, aczkolwiek nie planujemy wydawać w przyszłości dodatku do NS w klimatach horroru czy SF, więc jest to jedyna okazja, aby Wam zaprezentować nasz pomysł na tą, kontrowersyjną „Profesję”. Wszystkich, których sama myśl o Psioniku odstrasza i oburza odsyłamy do lektury od strony 19, gdzie rozpoczyna się opis innej Profesji, mianowicie Rusznikarza.



Psionik - magik naszych czasów

Ludzie opowiadają w przydrożnych knajpach przeróżne historie. Usłyszysz pocieszne bajki o szalenych pościgach, smutne historie ludzi, którzy utracili wszystkich bliskich, czy krwawe opowieści z Frontu. Wśród nich są też i różne mity, legendy i mroczne opowieści, z których większość to bzdury wyssane z palca, choć czasem całkiem ciekawe i zajmujące. Tak, mitów i legend jest najwięcej. Świat radioaktywnych ruin pełen zagrożeń, nieprzyjazny człowiekowi i niemal bezludny, nabrał w oczach niepiśmiennego i przesadnego ludu cech filmów grozy - wszystko stało się mroczne, tajemnicze, budzące niepokój. Zamglone ruiny zarościły się dziwnymi stworzeniami, a ludzie przestali ufać nawet swoim bliskim. Gdzieś wśród tych wszystkich dziwnych historii, natrafiliż można niekiedy na opowieści o ludziach z nadprzyrodzonymi zdolnościami. Nie mówię tu o indiańskich szamanach, ani o cyborgach. Czerwonoskórzy po prostu za dużo wachają tych swoich grzybków, jak dla mnie, a mechatronika to zupełnie inna historia. Wiesz, jeśli wsłuchasz się w opowieści przy barowych ladach, wyłowisz czasem plotki o różnej maści uzdrowicieliach, magikach i ludziach o dziwnych mocach. Ludzie opowiadają, że ktoś próbował kierować ich myślami. Większość z nich to zwykli schizofrenicy, ale nie wszyscy. Wierz, lub nie, ale naprawdę, gdzieś na skażonych pustkowiach pałętają się ludzie inni niż Ty, czy ja. Nie chodzi o mutantów, raczej o coś, czego nie rozumiemy. Wyobraź sobie, że oni po prostu potrafia lepiej wykorzystywać swój umysł od nas. Słyszałem kiedyś, że człowiek używa ledwie kilku procentów swojego mózgu, czyli absurdalnie mało. Zastanawiałem się, do czego jest cała reszta szarych komórek i doszedłem do wniosku, że muszą mieć jakieś zastosowanie, ale po prostu większość z nas nie umie uruchomić swoich „bonusowych” zdolności. Niedawno znalazłem gdzieś ciekawe informacje w przedwojennych gazetach naukowych.

Wyobraź sobie, że przed Zagładą, jajogłowi badali zdolności ludzkiego mózgu i doszli do wniosku, że człowiek ma niesamowitą potencjał, który nie wyklucza zdolności uznawanych za „paranormalne”. Cóż, dzisiaj nikt nie bada zdolności ludzkiego umysłu, za to do wszelkich odmieńców zwykło się najpierw strzelać, a potem zastanawiać, o co naprawdę chodzi. Mimo wszystko słyszałem, że jeden ze Speców z Posterunku zajmował się paranormalnymi umiejętnościami ludzi i nazywał ich bodajże Psionikami. Brzmiało jak z jakiegoś filmu science-fiction, nie? Mi też wydawało się, że ci Spece mają za dużo wolnego

czasu i z nudów zajmują się bzdurami. Tak było, dopóki na własne oczy nie zobaczyłem, jak w jednej zapyziałej dziurze niepozorny matołkowaty buc obrzucił kilku gangerów różnymi ciężkimi przedmiotami. Niby wszystko byłoby okej, ale on nie używał do tego rąk! Po prostu szedł za nimi, a z ziemi podnosiły się różne rzeczy - kamienie, cegły, żelazne pręty, kołpaki samochodowe i śmigały w uciekających motocyklistów. Wiesz, jestem sceptykiem, raczej śmieszyły mnie zawsze opowiastki o ludziach-wampirach czy duchach straszących w ruinach zniszczonych miast, ale po tamtej akcji nie wątpię, że niektórzy ludzie potrafią rzeczy, o których przeciętnym frajerem się nie śniło. Nie ważne, czy nazwiesz ich psionikami, magikami, szarlatanami czy jakoś inaczej, możesz podziwiać się po nich wszystkiego. Mogą grzebać Ci w myślach, a mogą widzieć sytuacje na moment przed ich wydarzeniem się. Teraz już powtarzam plotki, bo sam widziałem tylko tamtego cioka, co świagał kamietami w gangerów. W okolicach Detroit kręci się ponoć jakiś facet zwany Pirotechnikiem - zgadnij czemu? Tak, podobno podpała wszystko, co zechce i wielu frajerów chcących powiesić go, jak mutantą, stanęło już nieoczekiwanie w płomieniach. Wielokrotnie słuchałem zwierzeń kobiet uwiedzionych rzekomo przez rzucającego „uroki”, tajemniczego podrywacza, który wykorzystywał swą „magię” do łatwego podrywu. Wielu psioników wykorzystuje zapewne swe zdolności do szkolenia innym - w końcu to też ludzie i czemu nie mieliby bogacić się kosztem innych i wykorzystywać nas, zwykłych śmiertelników do własnych celów? Większość z nich jednak zapewne kryje swe nadprzyrodzone umiejętności, bo ludzie nigdy niemal nie ufają takim, jak oni, a często ich historie kończą się na gałęzi za miastem, gdzie bogobojni obywatele skrupulatnie pozbywają się niebezpiecznych dziwolągów. Ludzie boją się psioników, a strach rodzi nienawiść. Nie lubimy ich podobnie, jak mutantów, a czasem nawet bardziej, bo są rzekomo jedynymi z nas.

Ja sam mam mieszany stosunek do tych tajemniczych odmieńców. Z jednej strony ludzie mówią o nich same najgorsze rzeczy, opowiadają o ich szatańskich zdolnościach i trudno jest nie bać się. Z drugiej strony jednak, na własne oczy widziałem, jak jeden z nich uratował wioskę przed bandziorami. Dlatego myślę, że psionicy są tacy, jak my - różni. Jeden człowiek to dobroduszny facet, któremu możesz zaufać, a inny to wredna szuja, która wsadzi Ci nóż w plecy, gdy tylko zwietrzy w tym jakiegos gambła. Pytasz, skąd się biorą tacy goście? Cóż, nie wiem. Wydaje mi się, że psionikiem trzeba się po prostu urodzić. Nie słyszałem nigdy, aby ktoś dzięki latom treningu



nauczył się głąd łyżeczki, albo rozgrzewać metale siłą woli. To musi być wrodzony talent, czy przekleństwo, jeśli tak wolisz to nazwać. Ludziom tak „wyróżnionym” jest zwykle ciężko - rzadko czeka ich sława, czy uwielbienie. Jak już wspomniałem, współczesne społeczeństwo, jeszcze bardziej pogrążone w aurze strachu, niż przedwojenne, boi się i zwalcza ludzi odstających od normy. Niektórzy mszczą się z zawiści - prosty mechanizm zazdrości każe im nienawidzić tych, którzy są bardziej utalentowani od nich. Powiem Ci, że coś w tym jest? Czemu niby jakiś dumny meksykańiec z Hegemonii ma mieć zdolności paranormalne, a ja nie? Gdyby ludzie byli równi, świat wyglądałby inaczej. A tak, psionicy przeważnie ukrywają się, są zwykle odludkami. Być może wielu samotnych nomadów czy pustelników ma właśnie nadzwyczajne „moce”. Niektórym zaś udaje się i czynią ze swej odmienności swój główny atut. W Salt Lake jest wielu cudotwórców, uzdrowicieli i proroków. Założę się, że połowa z nich to psionicy. Niektórzy mają nawet swoich wyznawców i zakładali sekty. Tych gości należy się bać. Chodzą plotki, że po Stanach kręci się niejaki Wictor Moongorve, psionik uważający, że on i jemu podobni stanowią wyższą formę ewolucji człowieka. Jego sekta gromadzi odmienne i zapowiada, że czas ludzi kończy się, a nadchodzi era nadczłowieka. Ich bożkiem jest niejaki Nietzsche, jakiś pieprznięty filozof z Europy. Cholera, Ci Europejczycy to byli nieźle walnięci - to u nich urodził się Hitler i Stalin, a jeszcze ten cały Nietzsche, który do dziś zatruwa umysły, nawet tutaj, w powojennej Ameryce.

Mechanika dla Psionika

Nowe umiejętności

Tworząc postać, możesz wykupić nowe, niedostępne dla innych umiejętności. Są to: **Telekinetyka**, **Pirokineza**, **Telepatia**, **Elektromagnetyzm**, **Szósty zmysł**, **Psychomanipulacja** i **Bioenergetyka**. Wszystkie kupujesz za normalne punkty, tak, jak inne umiejętności i po normalnych kosztach. Nie można łączyć ich w żadne pakiety. Wszystkie te umiejętności są powiązane z **Charakterem**.

Telekinetyka

Umiejętności telekinetyczne to wszelkie sztuczki w stylu przesuwania przedmiotów siłą woli, przerzucania myślą wyniku na kostce, czy rzucania sztyletami bez użycia rąk. Oczywiście każdy z tych przykładów wymaga innego skupienia się. Co innego rzucić w kogoś szafą, a co innego tylko pstryknąć lekko kostkę, aby wypadł inny wynik w grze w kości. Dla przykładu rzucanie ciężkimi przedmiotami to warunkuje co najmniej **Cholernie trudny** test **Charakteru**, podczas, gdy drobne sztuczki są **Łatwe**.

Pirokineza

Ludzie od zawsze walczyli o ogień. Najpierw wymyślili pocieranie dwóch patyków, potem krzemień, zapalki, zapalniczkę benzynową i tak dalej... Pirokineza pozwala generować siłą woli ciepło, a nawet krześć iskry. Ogrzanie ciała na mrozie to **Łatwy** test, wykrzesanie ognia jest już **Problematyczne**, oczywiście musisz mieć uzbierany chrust. Jeśli marzysz o czymś w stylu buchających płomieni, spróbuj swoich sił w **Bardzo trudnym** teście, albo nawet **Cholernie trudnym**, jeśli chcesz zapalać przedmioty na dystans.

Telepatia

Cóż, Gość z tym talentem byłby idealnym szpiegiem i najgorszym możliwym małżonkiem. Czytanie w ludzkich emocjach, nastrojach, a nawet myślach, to odwieczne marzenie psychiatrów i specjalistów od marketingu. Ty możesz uczynić z tą umiejętnością dużo więcej, niż tylko sprzedawać dzięki niej proszek do prania. Jednak czytanie komuś w myślach to już **Trudna** sztuka, a jeśli chcesz przekazać komuś telepatyczną wiadomość, to zdaj sobie co najmniej **Bardzo trudny** test.

Elektromagnetyzm

Jeszcze przed wojną popularni byli kanciarze i magicy, którzy przyklejali sobie do czoła łyżeczki, a mnisi buddyjscy podobno wyginali małe przedmioty siłą woli. O gościach bawiących się prądem zaczęto mówić dopiero po wojnie. W każdym razie prąd to wyższa szkoła jazdy i bardzo niebezpieczna sztuka - na starcie **Bardzo trudny** test, nawet dla byle iskierek elektrycznej. Mając tą umiejętność na 4 poziomie możesz za to uniknąć porażenia elektrycznego, zdawasz **Trudny** test. Przyciąganie małych, metalowych przedmiotów jest łatwizną - **Łatwe** testy dla wszelkich sztuczek z pinezkami czy łyżeczkami.

Szósty zmysł

Wyczuwanie zagrożeń ułamek chwili przed atakiem, wyczucie złych intencji nieznanego - to rzeczy, które ratują życie. Możesz wyczuć, że przed tobą jest dziura w kładce, której nie widzisz, albo, że mierzysz do Ciebie snajper. Ale zawsze będą to dość **Trudne** testy. Nawet szósty zmysł czasem zawodzi. Spidermanem nie jesteś.

Psychomanipulacja

Był taki film, gdzie rycerze Jedi podchodzili do strażników i mówili im, że nikt ich tu nie widział, a strażnicy faktycznie w to potem wierzyli. Naginanie ludzkiej woli i świadomości to szybka droga do sukcesu, albo na szafot - gdy Cię przyłapią, nie będą zadowoleni, że chciałeś uczynić ich swoimi kukłami. Psychomanipulacja



pozwała na raczej drobne wpływanie na innych - pojedyncze rozkazy. Nie myśl sobie, że będziesz rządził od razu miastem zombie służących Ci bezwarunkowo. Testujesz to jako test sporny **Charakteru**. Ty korzystasz z tej umiejętności, a ofiara korzysta ze swojej **Niezłomności**.

Bioenergetyka

Patrzysz na człowieka i widzisz, na co choruje i czujesz jak cierpi. Ale ważniejsze jest, że masz „ręce, które leczą”. Możesz przekazywać innym energię witalną. Jednak leczenie ran i chorób jest bardzo trudne i bardzo osłabia nawet zaawansowanych psioników. Manipulowanie mocą witalną organizmu pociąga za sobą zawsze koszty zdrowotne.

Testy, osłabienie, rany psychiczne, rany cielesne

Każde użycie umiejętności psionicznych wiąże się z testem **Charakteru**, a od wyników na kościach możesz odjąć tyle oczek, ile poziomów masz w używanej umiejętności. Stopień trudności testu określa MG, a my podaliśmy tylko orientacyjne podpowiedzi przy każdej umiejętności, co do trudności niektórych akcji. Oczywiście możliwości zastosowań zdolności paranormalnych jest znacznie więcej, dlatego MG będzie zapewne na bieżąco ustalał trudność testów. Każde wykorzystanie zdolności

psionicznych osłabia bohatera i pociąga za sobą konsekwencje zdrowotne i psychiczne. Są dwa rodzaje takich skutków ubocznych - rany psychiczne i cielesne, które otrzymuje Psionik po wykorzystaniu swych mocy. MG ma zawsze ostateczną decyzję jaki efekt wystąpi w danym momencie - czy ucierpi ciało, czy psychika bohatera. Rany psychiczne występują jednak przy **Łatwych, Przeciętnych i Problematycznych** testach umiejętności psionicznych, a rany cielesne dodatkowo pojawiają się przy **Trudnych, Bardzo trudnych** i pozostałych testach.

Rany psychiczne powodują czasowy spadek **Charakteru** bohatera o 1 punkt. Co 12 godzin psionik odzyskuje 1 punkt utraconego **Charakteru** +1 punkt za każdy suwak, który ma we wszystkich umiejętnościach psionicznych łącznie. Jeśli jednak **Charakter** Psionika spadnie poniżej 6 bohatera na stałe traci 1 punkt **Charakteru**, a MG może narzucić postaci jakiś drobny defekt psychiczny. Natomiast rany fizyczne powodują czasowy spadek **Budowy** bohatera o 1. Tutaj, analogicznie, Psionik odzyskuje punkty co 12 godzin, na tej samej zasadzie, co w przypadku „regeneracji” **Charakteru**. Zaś efektem spadku **Budowy** poniżej poziomu 6 punktu jest utrata przytomności i stały spadek **Budowy** o 1 punkt. Rany psychiczne objawiają się, jako rozkojarzenie, nerwowość, oglupienie, a fizyczne wywołują zawroty głowy, krwotoki z nosa, dreszcze i wyczerpanie.

Rany psychiczne i cielesne: Każdy Łatwy, Przeciętny i Problematyczny test umiejętności psionicznych powoduje 1 ranę psychiczną. Skutkuje ona czasowym spadkiem **Charakteru** o 1 punkt. Gdy **Charakter** spadnie poniżej 6, bohater NA STAŁE traci 1 punkt **Charakteru**. Co 12 godzin rany psychiczne leczą się. Bohater odzyskuje 1 punkt utraconego **Charakteru** + 1 punkt za każdy Suwak jaki posiada we wszystkich umiejętnościach psionicznych, jaki zna.

Każdy Trudny, Bardzo Trudny, Cholernie trudny, Farciarski, Mistrzowski i Arcymistrzowski test powoduje, oprócz rany psychicznej, także 1 ranę cielesną, której skutkiem jest czasowy spadek **Budowy** o 1 punkt. Gdy **Budowa** spadnie poniżej 6, bohater traci przytomność na kilka godzin, a jego **Budowa** NA STAŁE obniża się o 1 punkt. Co 12 godzin rany cielesne leczą się. Bohater odzyskuje 1 punkt utraconego **Budowy** + 1 punkt za każdy Suwak w umiejętności **Bioenergetyka**.

Kary do **Charakteru** obowiązują TYLKO przy testach umiejętności Psionika. Kary do **Budowy** obowiązują przy wszystkich testach **Budowy**. Pamiętaj, że za nieudane próby także otrzymujesz rany psychiczne i cielesne!

Historyjek o mesmerystach, mutantach rzucających skrzyniami samą siłą woli i żołnierzach-psionikach nasłuchiwałem się w życiu całe mnóstwo. Co? Nie słyszałeś tej opowieści o elitarnych komandosach ze zdolnościami parapsychicznymi? Podobno wojsko szkolilo takich ludzi do eliminowania wyjątkowo trudnych przeciwników, zbyt dobrze chronionych dyktatorów i tym podobnych. A może to była CIA? Mniejsza z tym, pewnie to i tak tylko legenda. W każdym razie raz w życiu spotkałem faceta, który mógł być psionikiem. W każdym razie najpierw trafiłem na niego na między-stanówce. Akurat nawalił mi wóz, to się zdarza niemal co dzień. Ja na szczęście miałem narzędzia i części zapasowe, więc zabrałem się za grzebanie pod maską. Wtedy znikąd, z pustkowia wyłaził jakiś obszarpany, nieogolony koleś, błąsnał zdumiewająco białymi zębami i z uśmiechem zapytał, czy może pomóc. Zgodziłem się, dla ostrożności sięgając dłońią za koszulę po Colta i przyglądając się co koleś robi. Obdartus schylił się, postukał palcem po każdym cylindrze, zamruczał coś w stylu „no działaj, małańka” i kazał mi odpalić auto. Skołowany przekręciłem kluczyk i o dziwo silnik mojego Buicka zawarczał radośnie, jakby nigdy nie. Z wdzięczności podwoziłem gościa do najbliższego motelu, ale niewiele się o nim dowiedziałem, bo był cholernie małomówny. Wieczorem, w motelu, który notabene był całkiem pusty, dogonił nas nagle jakiś fagas, pewnie Wojownik Autostrady, czy może Sędzia. Wpadł do baru z najprawdziwszym listem gończym z podobizną mojego pasażera w jednej ręce i S&W w drugiej i krzyczy do obdartusa, żeby się poddał. Jednak obdartus nie poddał się, wstał tylko i mówił coś w ten deseń: „ależ Panie władzo, zaszła jakaś pomyłka, przecież ja wcale nie jestem podobny do osobnika na liście gończych”. Obaj z Sędzią głupio spojrzeliśmy na papier i może nie dasz wiary, ale za drugim razem wcale nie dałbym głowy, że podobizna z listu gończego należała do tego gościa. Szeryf całkiem już skołowany tylko uniósł kapelusz, przeprosił i wyszedł.



Psionik

- A teraz powtórz: nigdy mnie nie widziałeś!
- Nigdy Cię nie widziałem.

Ze kim ty niby jesteś? Psio... pa... pasikonikiem? A co to takiego? Eee... mam Ci postawić piwo? Ale dlaczego niby miałbym się zgodzić... eee... kurcze, wiesz co? Nagle poczułem wielką chęć postawienia komuś piwa... możesz to być Ty? Co Ty na to? Hmm... pytasz o naszego burmistrza? A co Cię to interesuje... przepraszam. Oczywiście, że Ci powiem. Bo wiesz, ja tu wiem o wszystkim. Znam wszystkich, wiem wiele ciekawych rzeczy... No więc co chciałeś wiedzieć o burmistrzu?

(...)

Podobasz się tamtej lasce? A skąd Ty to do cholery wiesz? Nawet na Ciebie nie rzuciła okiem... Ech, no dobra, nie wnikać skąd to wiesz.

(...)

Ej, czy ja dobrze widziałem, czy tu nie podnosisz wcale swojego kieliszka? Co tu jest u licha grane... Ech, chyba mi się przewidziało. To śmieszne, ale przez chwilę myślałem, że twój kieliszek latał w powietrzu... śmieszne, nie? Chyba za dużo wypilem dzisiaj. Tak, z pewnością to ten alkohol...

(...)

Słuchaj, jeśli myślisz, że moje życie jest łatwe, to kurewsko się mylisz! Tylko raz w życiu skorzystałem ze swoich zdolności otwarcie, żeby uleczyć pewną umierającą kobietę. Gdy tylko mi się udało, jej mąż rzucił się na mnie z siekierą, krzycząc „zabić mutantą”. Taka jest, kurwa, ludzka wdzięczność!

(...)

Tak, słyszałem, że Niewidzialny Zabójca znów pojawił się w Illinois i zabił kilka osób. Nie, koleś, nie znam go i nie wiem gdzie jest. Nie tworzymy żadnego, kurwa, bractwa ani organizacji.

(...)

Te poparzenia? Cóż, to skutek moich pierwszych eksperymentów z panowaniem nad ogniem. Jak się domyślasz, nie udało mi się...

Cechy (wybierz jedną z nich):

Is anybody home?

Masz nadnaturalną zdolność wyczuwania obecności żywych istot. Gdy w pobliżu jest jakiś człowiek/ zwierzę, czy inna istota, jakiś ukryty instynkt podpowiada Ci, że coś tam jest. Nie wiesz nigdy do końca, czy czai się tam gdzieś szaleniec z nożem, czy to tylko głodny szczur grzebie w szczątkach. Różnie to bywa z twoim zmysłem. Niekiedy jakiś wewnętrzny niepokój odezwie się w Tobie, gdy w pobliżu znajdzie się ktoś obcy, kiedy indziej jego cień błysnie Ci zza ściany, choć teoretycznie nie możesz go widzieć, bo jest w sąsiednim budynku. Zaskoczenie kogoś takiego, jak Ty jest trudne, wręcz niewyobrażalnie, nawet pomimo tego, że twoja zdolność nie jest zbyt precyzyjna. Ludzie powiedzieliby, że masz we łbie ukryty biosensor. Powiedzieliby tak, gdyby tylko ktoś wiedział, że masz taką zdolność, ale chyba sam dobrze rozumiesz, że lepiej nie dzielić się z nikim tym faktem? Większość weźmie Cię za mutantą i strzeli w łeb, a Ci, co nie wezmą, i tak Cię zastrzelą - właśnie dlatego, że nie będą wiedzieli, czym jesteś i lepiej rozwalić Cię na wszelki wypadek.

Aura

Gdy pojawiaasz się gdziekolwiek wśród ludzi, roztaczasz wokół siebie niezwykłą aurę zaufania i ludzie naturalnie jakoś uznają Cię za osobę godną i szlachetną. Masz niesamowity wpływ na innych ludzi, nieświadomie, poprzez swoje słowa i zachowanie, oraz dzięki jakimś niewyjaśnionym cechom sprawiasz, że ludzie Cię lubią, a nawet, po dłuższym czasie, uznają za kogoś nadzwyczajnego. Są mniej skłonni skrzywdzić Cię, bo nikt nie chce podnosić ręki na kogoś takiego, jak Ty. Wszystkie testy związane z wpływaniem na ludzi, są dla Ciebie po prostu o 1 STOPIEŃ ŁATWIEJSZE, a ponadto nie dostajesz kary za brak stosownych umiejętności z pakietów Negocjacje i Empatia. Twoja nadnaturalna Charyzma obejmuje także zwierzęta i mutantów. Ponadto, gdy przewodnisz w jakiejś grupie, wszyscy jej członkowie mają +1 do Morale. Pamiętaj jednak, aby nie nadużywać zaufania ludzkiego - jeśli raz zawiedziesz społeczność, gdy uczynisz ludziom krzywdę, twoja magiczna aura prysnie i już jej nie odbudujesz.



Dołącz dziś do największego grona miłośników Neuroshimy

Dziesiątki artykułów, sztuk, scenariuszy, gadżetów i innych

Czytaj, komentuj i twórz dodatki razem z nami. Tutaj uzyskasz wszelkie potrzebne wsparcie, począwszy od korekty po sam skład i promocję.

Nie czekaj! Wejdź na www.neuroshima.pl



Jesteś grafikiem lub rysownikiem?

Zatem to właśnie Ciebie potrzebujemy w Chicago!

Chicago wynagrodzi sownie twoją pracę kartkami przydziałowymi na konserwy i wieczną pamięcią!

Zgłoś się!

Grafików i rysowników chętnych pomóc nam zilustrować nationbook „Chicago” prosimy o kontakt pod adres: bernfi@op.pl

CHICAGO NADCHODZI!!!

Już wkrótce premiera największego, fanowskiego nationbooka do Neuroshimy!

Na dwustu stronach weteran z Chicago oprowadzi Cię po najpotężniejszym mieście na północy Zastranych Stanów i stolicy Illinois.

Dowiesz się, dlaczego Enklawa Molocha nad Michigan nie może się rozwijać i dlaczego Moloch nie pożarł jeszcze lekkoduchów z Detroit.

Poznasz od wewnątrz Siły Zbrojne Chicago, dowiesz się, co to znaczy praca przodownika w kombinacie hutniczym i usłyszysz nieznane gdzie indziej określenie „renta kombatancka”.

Poznaj Chicago: największego sojusznika Posterunku na Froncie i jego mieszkańców, którzy wzięli na siebie ciężar powstrzymania inwazji Molocha na uprzemysłowione wybrzeże!



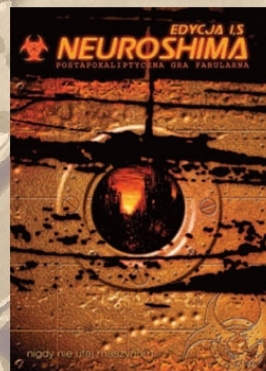
OŁÓW

OŁÓW to pierwszy, fanowski dodatek do Neuroshimy, który proponuje wam grę w konwencji nowego Koloru. Ołów jest swoistą mieszanką trzech innych Kolorów: Rdzy, Rtęci i Stali, jednak wprowadza do gry nową jakość kładąc nacisk na realizm i prawdopodobieństwo kreacji elementów gry i jej świata. W tym celu totalnie zmieniliśmy mechanikę walki, zasady dotyczące obrażeń i kamizelek kuloodpornych, stworzyliśmy też kilkadziesiąt nowych Sztuczek, kilka nowych Cech dostępnych dla każdego, wreszcie, prezentujemy Wam Także dwie nowe Profesje. Ponad to podręcznik ten zawiera rozbudowaną zbrojownię i dział o sprzęcie, aby gra w naszym kolorze była jeszcze przyjemniejsza.



Serwis Orbital
<http://neuroshima.pl>
serwisorbital@gmail.com

Niektóre prawa zastrzeżone
Dodatek bezpłatny



Nieoficjalny dodatek do
gry Neuroshima