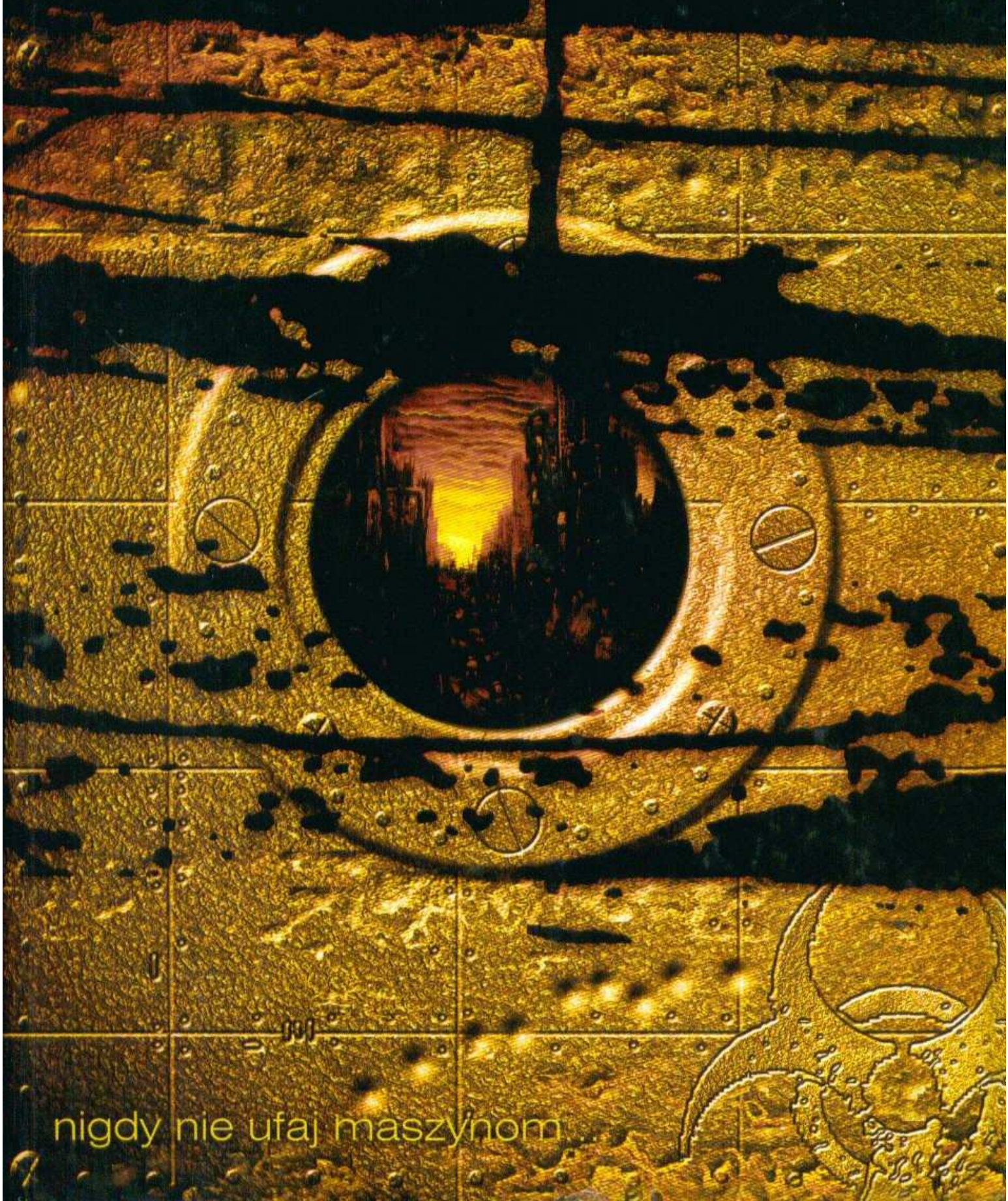
EDYCJA 1,5

NEUROSHIMA

POSTAPOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA



nigdy nie ufaj maszynom...

Słabym pozostaje tylko jedna broń:
błędy silnych.

Georges Bidault

Schroń się przed Bombą!

GWIEZDNY PIRAT POSIADA DZIAŁ
NEUROSHIMY
TWORZONY PRZEZ JEJ AUTORÓW.
SZUKAJ W EMPIKACH I DOBRYCH SKLEPACH RPG

NEUROSHIMA

POSTAPOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA

Autorzy gry:

Ignacy Trzewiczek, Marcin Blacha, Michał Oracz, Marcin Baryłka

Ilustracje:

Tomasz Jędruszek, Radosław Gruszewicz, Tomasz Oracz, Michał Oracz, Piotr Macha, Sebastian Mazur

Projekt Karty Postaci: Crow

Opracowanie mapy: Adrian „Grem" Bukowski, Michał Oracz

Projekt okładki i skład:

Michał Oracz

Korekta:

Marek „Marcus" Szumny

Podziękowania:

Dziękujemy **Removowi** i **Radkowi Gruszewiczowi** za opracowanie broni, **Tomkowi Kowalewskiemu** - za olbrzymi udział w testowaniu i projektowaniu reguł gry oraz **Nurglitchowi** - za pomoc, gdy była nam najbardziej potrzebna. Dziękujemy **Małemu** za komputer, którego użyczył nam w najcięższej chwili.

Dziękujemy naszym przyjaciołom, którzy wzięli na siebie najcięższe zadanie - przejrzenie Neuroshimy i wyłapanie błędów i nieścisłości, które się w niej kryły. Nie wiemy ile ostatecznie Neuroshima zawiera błędów, wiemy jednak, że zawierałaby ich sto razy więcej, gdyby nie pomoc: Telefaxa, Nurglitcha, Tomka Barańskiego, Romana Sadownika, Tomka Kowalewskiego oraz Marka Nogi. Jeszcze raz, bardzo dziękujemy za wszystko, co dla nas zrobiliście.

Podziękowania za pomoc w opracowaniu edycji 1,5:

Szczególne podziękowania dla: **Marka „Marcusa" Szumnego** - za korektę merytoryczną całej mechaniki oraz ogromną pomoc na każdym etapie pracy; dla **Tomasza „Matrixa" Krupy** - za opracowanie nowych broni do edycji 1,5; dla **Kivaka** - za informacje o pancerzach i tworzeniu amunicji; dla **Feniksa** - za pomysł na walkę treningową;

Dla testerów za pomoc w przygotowywaniu edycji 1,5: dla Marcusa, Mc_Kosy, Mormira, Grema, Feniksa, Wiedźmaka, Eldreda, Kaina oraz niepodpisanych;

Dla uczestników forów neuroshimowych za pomysły i uwagi, w szczególności: dla Bulkersa, Locka, Grema, Mc_Kosy, Ryogi, Myśliwego, Neurocide'a, Hellbringera, Crowa, Kivaka, Entropusa, Hadeusa, Gruszczego;

A także: dla Quby, Mormira, Fuko, Multideja, Wyrda, TEO, Gharta, Dragona, Sperzdechly'ego, Atomic Mutanta, Zamtuza, Veracka, Hexa, Tomakona, Don Vito, Golonka, PrEDOatora, Sandura, Miszczu_jana, Tehavy, RadkaG; Pascuala Abaja, Beyond_Illusions, Toshio, Bossa, Irvana, Cyberkillera, Bzyka, Mentora, Rennarda.

Skorzystaliśmy z Waszych uwag przy tworzeniu Neuroshimy ed.1,5. Dzięki za pomoc!!!

Ta książka w całości ani w żadnej części (z wyjątkiem Karty Postaci, str. 415-416) nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy. Jakiekolwiek podobieństwo postaci przedstawionych w tej książce do osób żyjących jest całkowicie przypadkowe.

Wydawca: Wydawnictwo Portal, ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice
tel./fax. (032) 334 85 38, www.rpg-portal.pl, portal@rpg-portal.pl
Patron i-netowy: www.valkiria.net
Oficjalna strona gry: www.neuroshima.valkiria.net
Oficjalny portal Neuroshimy: www.neuroshima.org
ISBN: 83-921612-6-2

Spis treści

Opowiadanie: Tornado blues 6

GRY FABULARNE 13

ŚWIAT: PIERWSZE SPOJRZENIE 19

MECHANIKA PODSTAWOWA 25

TWORZENIE POSTACI 33

- Pochodzenie 35
- Profesje 49
- Współczynniki 77
- Specjalizacje 81
- Umiejętności 85
- Sztuczki 97
- Choroby 113
- Reputacja 127
- Formularz 131
- Sprzęt 135
  - Znajomości 142

ZBROJOWNIA 143

NEUROSHIMA TACTICS 173

- Obrażenia 202
- Leczenie 206

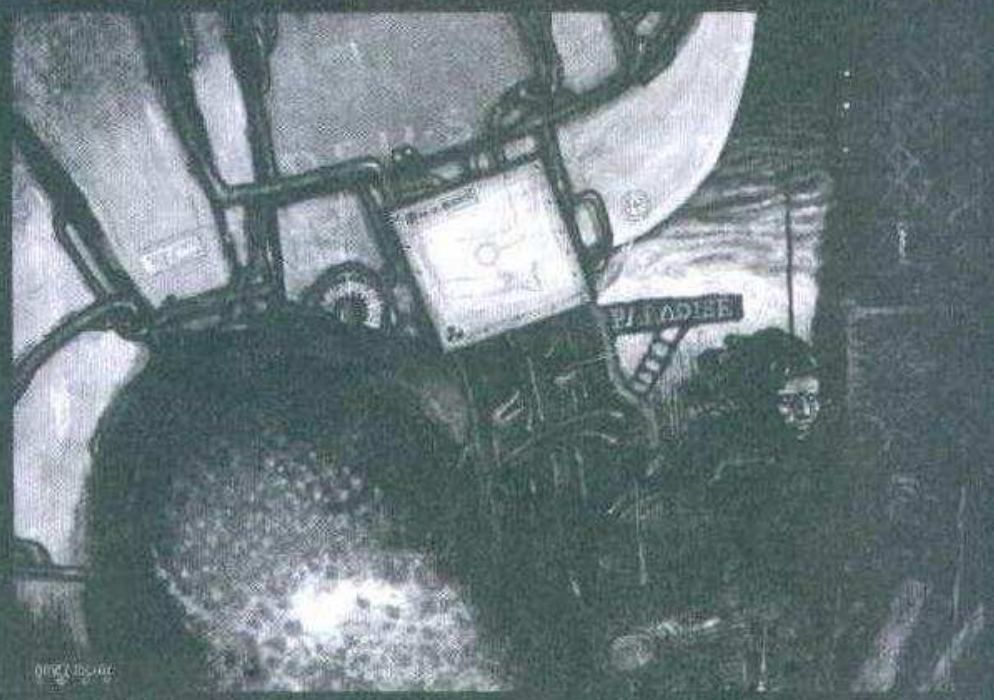
MECHANIKA SZCZEGÓŁOWA 207

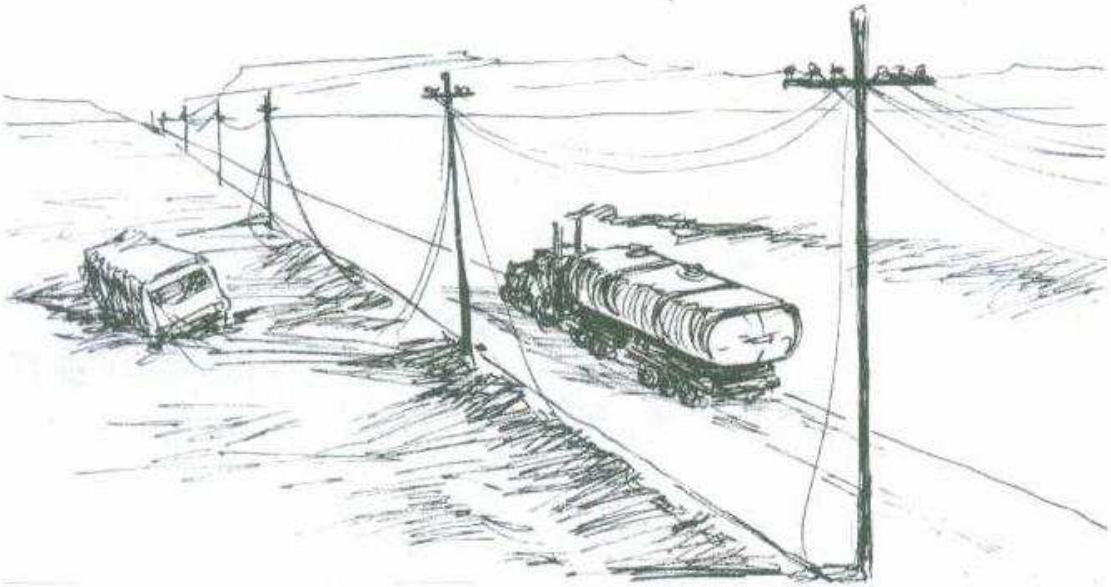
- Handel 225
- Punkty Doświadczenia 229

ŚWIAT 233

- Moloch 247
- Tornado 257
- Front 263
- Gangi i organizacje 273
- Mutanci 289

Główne miejsca 297
Detroit 298
Federacja Appalachów 303
Matka Pustynia 306
Miami 310
Missisipi 315
Nowy Jork 318
Południowa Hegemonia 322
Posterunek 326
Salt Lake City 331
Teksas 335
Vegas 339
Krajobrazy 342
Miejsca szczególne 351
FAQ 357
TECZKA MISTRZA GRY 363
Tym co pierwszy raz 365
Triki MG 373
Cztery kolory 383
PODRĘCZNIK ŁOWCY 389
Karta Postaci 415





Otóż pewnego razu Vincent, pewien bogaty bonzo z Vegas, zagiął na nas parol. Podpadliśmy mu w kretyński sposób, najprostszy z możliwych: wzięliśmy kasę i nie wykonaliśmy zlecenia. Nie daliśmy rady. Zadanie było cholernie trudne, ale mogliśmy chociaż oddać mu pieniądze. A te przepuściliśmy na Tornado i dziwki.

Nic dziwnego, że Vincent się wściekł i posłał za nami łowców nagród.

Uciekaliśmy przez cały czas i zawsze mieliśmy na karku jego ludzi. Rozesłał za nami listy gończe, w których obiecywał kupę forsy za nasze łby. Mieliśmy przesrane, makabrycznie przesrane. W zasadzie nie mieliśmy absolutnie nic do stracenia. Wtedy to Pająk wpadł na pomysł, żeby wypełnić to zlecenie, zdobyć trochę kasy i wykupić się u Vincenta. Dziś wiem, że pomysł był kretyński, ale wtedy mieliśmy po dwadzieścia kilka lat.

A zadaniem było odnalezienie legendarnego Eldorado wszystkich chorych i cierpiących naszego świata - Rotkins Pharmacia.

- Boże, co to za miejsce? - zapytał Herman rozglądając się na boki. Dookoła nas pulsował tłum. Osada była spora, a ludzi było tylu, że nie sposób było się poruszać. Stragany ze złomem, kramy ze szczątkami starych odbiorników radiowych, częściami do komputerów i samochodów, przenośne kuchnie z szaszłykami ze szczura i jakiegoś węża, tu było wszystko. Tuż przy samym wejściu na bazar zapodział się Ściana.

Żar lał się z nieba, a wysuszony przez słońce pył unosił się spod stóp przy każdym kroku. Przeciskając się przez tłum, Pająk, Herman i ja, powoli mijaliśmy kolejne budynki. Większość z nich była zbudowana z dykty, falistej blachy i kawałków byle jak spojonego gruzu. Z powodu tłoku, nie mogliśmy jechać ulicami, więc motory zostawiliśmy przy poczcie. Bo i poczta tutaj była.

Popieprzona wioska.

Pająk rozglądał się równie niepewnie, co my wszyscy i nic nie mówił. On, w przeciwieństwie do nas, kiedyś tutaj był. Co prawda tylko raz. I podobnie jak my, był mocno zdezorientowany, ale tak, czy inaczej, był najbardziej oblatany z nas wszystkich. Szedł nieco z przodu, widziałem tylko jego jasne włosy. Dogoniłem go i klepnąłem w ramię.

- Pilnujmy się, Pająk, bo bez ciebie się pogubimy. Jest tu jakiś drugstore? - zapytałem. Potrzebowałem lekarstwa na

moje drgawki. Kończyły mi się zapasy, a to mogło oznaczać spore kłopoty.

Za rogiem było coś lepszego: apteka. Wyobrażacie sobie? Normalna apteka, jak przed wojną. Za ladą siedziała całkiem zgrabna, ciemnowłosa laseczka, w poplamionym, przeżartym przez chemikalia kitlu. Pająk zaraz zaczął szczerzyć do niej zęby, ale nawet go nie zauważyła. Obojętnie liczyła coś na wielkim, przedpotopowym liczydle. Weszliśmy tam we dwóch, bo Herman na wszelki wypadek został na zewnątrz. Widziałem przez szybę, jak rozmawia z jakimś dzieciakiem, klepie go po ramieniu i daje kilka papierosów. Po chwili wsadził głowę przez drzwi, rozejrzał się i powiedział:

- Ściana czeka w barze „Eddie's Pride". Załatwił przewodnika. A, i znalazł się Morgan Ratkiller.

Przewodnikiem okazała się dziewczyna z Warhead Height, co wcale mnie nie zdziwiło, bo ci ludzie często zatrudniali się jako przewodnicy. Słynęli z niskich cen i dobrej jakości usług, tudzież z łysych głów i wielkich, niebieskich oczu. Siedziała sztywno na ławce nie zwracając uwagi na Ścianę i Morgana wznoszących toast w intencji szczęśliwego spotkania. Kilka chwil i już mieli lekko w czubie. Trzeba jednak przyznać, że ucieszyłem się ze spotkania - wiele razem przeszliśmy z tym sukinsynem.

- Szukacie bezpiecznego przejścia przez autostradę? - dziewczyna bardziej stwierdziła niż zapytała, gdy się przysiedliśmy.

- Szukamy. - potwierdziłem. Autostrada na tym odcinku była opanowana z jednej strony przez mutantów, a z drugiej przez Los Diablos - gang, który nie kłopotał się zatrzymywaniem pojazdów i ściąganiem haraczy. Rozwalali wszystkich jak leci i dopiero potem rabowali ofiary. Dalej nie mogliśmy jechać bez eskorty lub przewodnika, który potrafił bezpiecznie przeprowadzić nas przez sto pięćdziesiąt jardów zaminowanego betonu i drutów kolczastych, nie narażając nas na ogień z jednej lub drugiej strony.

- Macie kłopoty. - zauważyła. Rzuciłem jej spojrzenie spode łba: cholera, jak te wieści szybko się rozchodzą - Skoro macie kłopoty, to dlaczego rozmawiamy przy przypadkowo spotkanym człowieku?

- Morgan nie jest przypadkowo spotkanym człowiekiem. - wtrącił się milczący dotąd Ściana - To stary kumpel i mamy do niego pełne zaufanie. No, dobra mała, nawijaj.

- Dobrze, przeprowadzę was, chociaż to nie będzie łatwe. Rano rusza karawana, jadą do Bricket Valley. To po drodze do jedynego nie strzeżonego przez obie strony przejścia. Może zabierzemy się z nimi dla bezpieczeństwa?

- Nie - zdecydowałem - jedziemy sami, ciebie zabiorę do mojej przyczepki. Powiedz mi jeszcze, jak to się dzieje, że znasz takie miejsce, o którym nie wiedzą ani mutasy, ani diabły?

- W takim razie, proponuję, żebyśmy ruszyli dzisiaj wieczorem. - powiedziała ignorując moje pytanie - Przed zachodem słońca. Chociaż to mało bezpieczne, zanocujemy na pustyni. W ten sposób unikniemy przypadkowych spotkań z kupcami - wszystkie karawany ruszają o świcie.

- No, a na noc zarzucimy sobie Tornado. - powiedział Morgan - Mam świeżusieńkie i tanio kupione. Podzielę się z wami.

Powiadają, że świat umarł trzydzieści lat temu. Morza zawrzały i spłonęły miasta. Z nieba, na trzecią część rzek i źródła wód, spadła gwiazda Piołun. Mó-

wią, że świat umarł w błysku i huku eksplozji.

Gówno prawda, myślałem skulony za załomem skalnym, który chronił nasze ognisko przed odkryciem. Właśnie się przebudziłem i z obolałą głową, otępiały jeszcze z powodu niespełnienia, próbowałem się pozbierać. To wszystko gówno prawda. Gdy stoisz w pobliżu epicentrum, nie słyszysz huku. Widzisz tylko błysk. Potworny, przerażający błysk, prześwietlający cię na wylot. Nie pomoże zasłonięcie oczu. Widzisz swoją dłoń, wszystkie kosteczki, każdy staw i każde zakończenie nerwu. Wszystko dokładnie, jak na obrazku w książce i tylko przez ułamek sekundy, zanim porwie cię fala uderzeniowa. Eksplozji już nie usłyszysz, bo po prostu nie zdążysz.

Szybko. I bezboleśnie.

- Wstałeś, Boss? - zapytała Patti odwracając głowę w moim kierunku. Jej wielkie, niebieskie oczy zaświeciły w mroku. Kolejna charakterystyczna cecha ludzi z Warhead Height: widzą w ciemności, a oczy świecą im jak psom.

- Patti. - zapytałem - Czy tam u was rodzą się ludzie z innym kolorem oczu?

Nie zrozumiała. Spojrzała na mnie zdziwiona.

- No, nie tylko niebieskie. Zielone, czarne, cholera - nie wiem - piwne?

Nie odpowiedziała, tylko przekrzywiła głowę jak ptak, wpatrując się we mnie jeszcze uważniej. Zniecierpliwiłem się trochę i speszyłem, prawdę mówiąc. Żeby jakoś odwrócić jej uwagę od mojej osoby, rzuciłem jej woreczek z resztą Tornada.

- Gdzie byłeś? - zapytał Pająk. Nie usłyszałem, jak podchodził.

- Bo ja wiem... W mieście. Stałem na wieży. Blisko, jakieś pół mili od epicentrum.

Czułem się kompletnie rozbity. Pająk podał mi flaszkę z wodą. Napiłem się i polałem głowę, choć nocami jest dość chłodno. Chciało mi się płakać. Patti podeszła do mnie i podała swoją manierkę. Pociągnąłem łyk i zakrztusiłem się. W środku był dość mocny alkohol.

- To nasze, z Warhead Height. - powiedziała, widząc moje zdziwienie - Pędzimy tam wódkę z kaktusów, coś jak tequilla.

- Niezła cholera. - odpowiedziałem i napiłem się jeszcze raz. Pająk zabrał mi manierkę i próbował się napić. Jednak, zanim przechylił naczynie, zawahał się i wyraźnie ze sobą walcząc, oddał je właścicielce, mrucząc coś pod nosem o „pieprzonych czarach".

Wracał mi animusz. W samą porę.

- Jakieś światła na autostradzie. - zaniepokoił się Pająk - Raz, dwa, cholera, więcej niż dziesięć motocykli.

Zauważyłem, że Morgan zbladł.

- Patti, zgaś ognisko. Pająk, obudź resztę, ale dyskretnie. Morgan... Kurwa. Morgan, gdzie jesteś? - wyrzucałem z siebie komendy. Kryzysowa sytuacja nadeszła w samą porę, żeby zgasić zły nastrój po Tornado. Tornado jest wyjątkowe. Po wódce masz kaca, po narkotykach zejście, Tornado dorobiło się własnej nazwy syndromu dnia następnego; po Tornado masz bluesa.

Morgan tymczasem dopadł motocykl i próbował go odpalić. Patti pokręciła głową.

- To niemądre. - powiedziała - Skąd wiesz, że mają złe zamiary?

- Lala, co ty wiesz? - warknął w odpowiedzi Morgan, próbując zapalić swoją maszynę. Trzęsły mu się ręce i był wyraźnie zdenerwowany. Herman i Ściana właśnie się obudzili i patrzyli na nas pytająco.

- Wstawać chłopaki. - powiedziałem w ich kierunku - Mamy gości. Zdaje się, że nasz kolega zapomniał nas o czymś poinformować.

Wszystko byłoby dobrze, gdyby nie Morgan.

Schowaliśmy się za skałą, zgasiliśmy ognisko i siedzieliśmy cichutko, jak myszy pod miotłą. Liczyliśmy, że przejadą nie zauważywszy nas, ale pech chciał, że dwóch ostatnich zatrzymało się na chwilę. Pewnie chcieli się odlać, a nasza skała idealnie wprost nadawała się na pisuar. To też nie było problemem. Odlaliby się i pojechali dalej.

Morganowi puściły jednak nerwy. Jeśli chciał ich pozabijać, mógł poczekać, aż spuszczą spodnie i dopiero wtedy oddać dwa strzały z jakiejś cichej broni. Ale Morgan zachował się jak najarany małolat. Wypadł ze swoim skorpionem i wypruł do nich całą serię. Dwie sekundy jazgotu broni maszynowej, który jadący z przodu musieli usłyszeć. Herman ukrył twarz w dłoniach. Pająk głośno zaklął, a ja z kolei straciłem świeżo odzyskaną zimną krew.

- Coś ty, debilu, zrobił najlepszego? Patti wskakuj do przyczepki, Herman, Ściana, zabierzcie tamtym, co się da! Uszkodźcie im motory! Raz, dwa!

Światła na autostradzie zatrzymały się, a kilka z nich oderwało się od grupy i zaczęło zbliżać.

Pająk odpalał nasze maszyny po kolei, jedna po drugiej. Zuch chłopak, nawet nie musiałem go o to prosić. Spojrzał na mnie, a ja puściłem mu oko. Zrozumiał. Uśmiechnął się szeroko, a potem pokazał na motor Morgana. Silnik nie pracował.

- Diabły? - zawołałem do Ściany.

- Zgadza się, Los Diablos! - potwierdził, a ja zakląłem jeszcze głośniej. Ściana przeszukał zwłoki i krzyknął - Beretta i jakiś Colt. Trochę amunicji. Przetoczyć paliwo?

- Nie ma czasu! - zdecydowałem - Odkręć wpływ baku i przewróć maszyny!

Pierwsze kule zaczęły rykoszetować o popękany beton autostrady.

- Drużyna, na koń! - zakomenderowałem. Morgan właśnie męczył się ze swoim motorem, który jak na złość nie chciał zapalić. Ciekawe, czy zdąży odkryć, że ma zatkaną rurę wydechową kawałkiem brukwi? Tymczasem Pająk zapalił jakieś suche trawy i rzucił w kierunku maszyn Diabłów. Pieprznęło tak, że gorący podmuch omal mnie nie przewrócił.

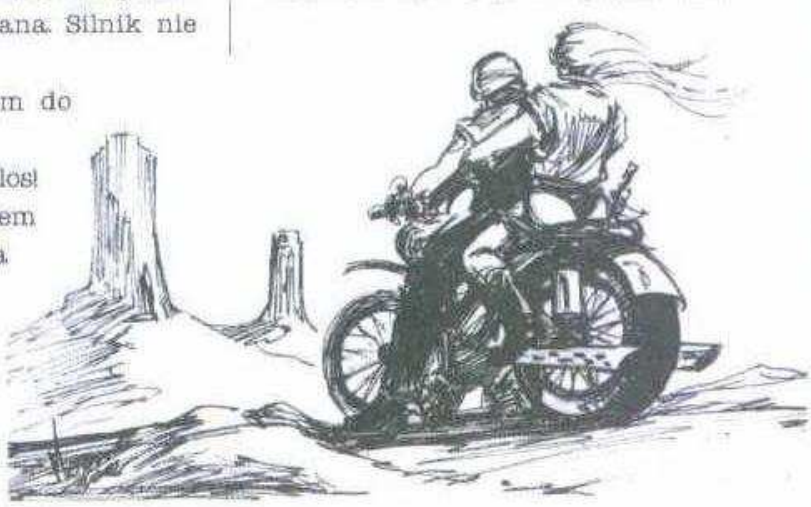
Eksplozja. Błysk i huk. Tym razem go usłyszałem. Blues powrócił.

- Boss, - zawołał Pająk - ruszaj, zaraz tu będą!

Jakby na potwierdzenie jego słów, koło mnie równym rządkiem wykwitły małe fontanny piasku. Ruszyłem za chłopakami, którzy byli już daleko z przodu.

- W lewo! - pośród ryku silników ledwie słyszałem Patti, choć ta krzyczała na całe gardło - skręćcie w lewo, teraz!

Jakoś zgubiliśmy pogoń. Tylko Pająk był lekko ranny w głowę. Nic poważnego, miał dużo szczęścia. Kula trafiła w hełm, rozorała go i otarła się o skroń, zrywając tylko trochę skóry. W południe zatrzymaliśmy się po drugiej stronie au-



tostrady, nie niepokojeni przez mutantów. Patti mówiła prawdę - jezdnia w pewnym momencie zjeżdżała w dół, urywała się na kilkaset metrów, a radiacja rosła z każdym krokiem. W pobliżu grupy skał, wyraźnie nadtopionych z jednej strony, zaczynał się krater. Wystarczyło przejść przez skały, ładując się w sam środek napromieniowanej kupy kamieni i już byliśmy po drugiej stronie.

Dawka, jaką pochłonęliśmy, odstraszała nawet mutasów.

Ledwie znaleźliśmy się po drugiej stronie, Pająk i Ściana przyskoczyli do Morgana, ściągnęli go z maszyny i rozpłaszczyli na ziemi. Herman uśmiechnął się wrednie i nachylił się nad leżącym.

- No koleś, popisałeś się. - syknął - Ja mam dziurę w silniku, mój kumpel omal nie zginął. - wskazał głową Pająka, oglądającego własny kask, w którym ział spory otwór - I na dodatek wciągasz nas w jakieś swoje porachunki z Los Diablos. Nie przeginasz, stary?

Morgan milczał.

- Do tej pory byliśmy kumplami. - ciągnął Herman - Ale trochę przesadziłeś. Powinniśmy cię rozwalić. Ale, ze względu na starą przyjaźń, chyba tego nie zrobimy. Uratowałeś się, chociaż zatkaliśmy ci rurę wydechową. Możemy powiedzieć tak: ty nas naraziłeś, a potem my ciebie. Jesteśmy kwita, zgadza się, Boss?

- Zgadza się. - odpowiedziałem - Jednak mimo wszystko, nie godzi się zostawiać tutaj człowieka samego. Mutanci, Diabły i cholera wie, co jeszcze. Możesz jechać z nami dalej. Ale oddaj broń.

Morgan bez słowa zaczął się rozbrajać.

- Przepraszam, chłopaki. - wymamrotał - Poniosło mnie, bo się im naraziłem. To Tornado, to ja im ukradłem. No, nie zapłaciłem po prostu. Miałem to zrobić, ale jakoś tak kasa się rozeszła. Sami wiecie.

Wiedzieliśmy, oj jak dobrze wiedzieliśmy. Pająk pokiwał w zamyśleniu głową.

- Jedziemy dalej? - przerwałem liryczny moment - Czy wystawiamy się na kojące działanie promieniowania gamma?

Na szczęście Patti wiedziała, którędy jechać, bo nikt nas nie niepokoił. Po południu, gdy już zostały jakieś trzy godziny do zmroku i chcieliśmy znaleźć jakieś miejsce na nocleg, Patti wskazała ręką na grupę skał na horyzoncie:

- Za tymi skałami kończy się znany mi teren. Dalej was nie poprowadzę. Płacicie i znikam.

Pokiwałem głową w milczeniu. Szkoda, pomyślałem, bo zdążyłem się już do niej przyzwyczaić.

- Cena uzgodniona wcześniej, zapewniam was, że nikt nie przeprowadziłby was taniej. O mnie się nie martwcie, za dwie godziny jestem umówiona. - ciągnęła Patti obojętnie.

Tego akurat byłem pewien: cena była najniższa na rynku, ale jednocześnie usługa była jedną z najpewniejszych. Dojechaliśmy do skał, zapłaciliśmy dziewczynie, a ona po prostu ruszyła w drogę powrotną. Bez wody, broni ani pojazdu. Nigdy nie przestaną mnie dziwić ludzie z Warhead Height. Odeszła kilkanaście kroków, odwróciła się, pomachała mi ręką na pożegnanie i uśmiechnęła się do mnie, a ja przeżyłem kolejny szok w ciągu doby: Patti nie była zimna, jak inni ludzie z jej stron. I była całkiem ładna.

- Do zobaczenia, Boss. Ja też cię lubię. - powiedziała. Odwróciła się i poszła, już nie oglądając się za siebie.

Pieprzeni telepaci z Warhead Height, pomyślałem, gdy dziewczyna znikła nam z oczu.

- Nocujemy tu? - zapytałem w końcu chłopaków.

- Strasznie tu jakoś. - odpowiedział Herman - Nie można gdzieś indziej?

Rzeczywiście. Wiał dość silny wiatr, byliśmy odsłonięci i od razu zrobiło mi się nieswojo. Przypomniałem sobie opowieści o mutantach i Molochu, pomyślałem o Patti i jakoś odechciało mi się tu nocować.

- Jakieś dwie mile stąd stoi opuszczona fabryczka. - odezwał się Morgan - Parę razy tam nocowałem, mutasy się nie zapuszczają na tamte tereny. Jedziemy?

Chętnie się zgodziliśmy. Nie chcieliśmy zostawać tu ani chwili dłużej.

Morgan miał rację. Fabryczka stała. Zaczynała się już sypać: ogrodzenie - stalowa siatka - było w strzępach, a jedyny komin fabryczny kończył się po czterech jardach. W oknach straszyły ostro zakończone resztki powybijanych szyb, a powyginane, metalowe drzwi, straszliwie skrzypiąc otwierały się i zamykały w kolejnych podmuchach pustynnego wiatru.

Wjechaliśmy z pełną pompą do środka. I to był nasz błąd.

W środku siedziało w kółeczku sześciu ludzi: nie wystawili straży, ani nas nie usłyszeli. Wyglądali na zaćpanych. Co gorsza, dwóch z nich znaliśmy bardzo dobrze. To byli Zielony Eric i Carlos Romoli - przydupasy Vincenta.

- Nie sądziłem, że tak szybko przyjedziecie. - usłyszeliśmy głos dochodzący z galerii na górze. Spojrzeliśmy w tamtą stronę: to był Kiki, człowiek, którego najbardziej się bałem. Prawa ręka samego Vincenta. - Gdybym wiedział, nie pozwoliłbym im się zaćpać. Wiecie, co tu znaleźliśmy? Tornado. Całe beczki Tornada. W podziemiach są ich setki. Ciekawe miejsce, nieprawdaż?

Szkoda, że nie wzbogacimy się dzięki temu odkryciu, pomyślałem.

- Słuchaj, Kiki. - zacząłem - Może byśmy się dogadali, co?

- Nie ma mowy, Boss. - Kiki uśmiechał się promiennie - Wiesz, ja bym się może i dogadał, ale są tu jeszcze Delgado, Windy Bob, Buscemi, Quentin i Keitel. Oni się nie będą cackać.

Wywołane przez Kikiego oprychy Vincenta wychodziły po kolei z cienia, z bronią gotową do strzału. Jak w kiepskim filmie. Mieliśmy przesrane, czego nie omieszkałem zauważyć.

- Oj, macie przesrane, panowie, macie. - zgodził się Kiki - Wasz błąd, żeście nie sprawdzili wnętrza fabryki przed wejściem, bo wtedy my dalibyśmy dupy. Ale skoro byliście tak mili i wyręczyliście nas w naszej robocie, to może jeszcze sami się zastrzelicie, co?

- Szkoda, że cię nie zabiłem wtedy na pustyni, Morgan. - powiedział Pająk.

- Morgan, to pożyteczny idiota. - ponownie zgodził się Kiki - Zaproponowaliśmy mu taką sumę, że zgodził się was wystawić. A strzelaniną z Los Diablos dał nam znać, że jest w okolicy i jedzie z wami tutaj. Wiedzieliśmy, że chcecie się przedostać na drugą stronę autostrady. Zupełnie nie potraficie się maskować, chłopaki.

- Problem powstałby, - powiedział Morgan - gdybyście nie chcieli tutaj zanocować. Ale jak widać, nie musimy się tym martwić.

- Zastrzelcie ich. - Zdecydował Kiki - Tylko gdzieś na zewnątrz, żeby tu nie napaskudzić, bo jeszcze tu wrócimy. Chłopcy, połóżcie grzecznie swoją broń na podłodze. A jak będziecie stawiać opór, zrobimy tak, żeby bardziej bolało.

Co było robić? Potulnie rzuciliśmy nasze spluwy i wyszliśmy na miejsce kaźni.

Nie powiem wam, jak to się stało. W pewnej chwili poczułem zawroty, silny ból głowy, rzygnąłem na beton i zanim urwał mi się film, wydawało mi się, że zobaczyłem kilka bezwłosych postaci o wielkich, niebieskich oczach.

Dookoła pokotem leżeli moi kumple, Morgan oraz ludzie Vincenta. Chwilę po mnie, wstał Pająk.

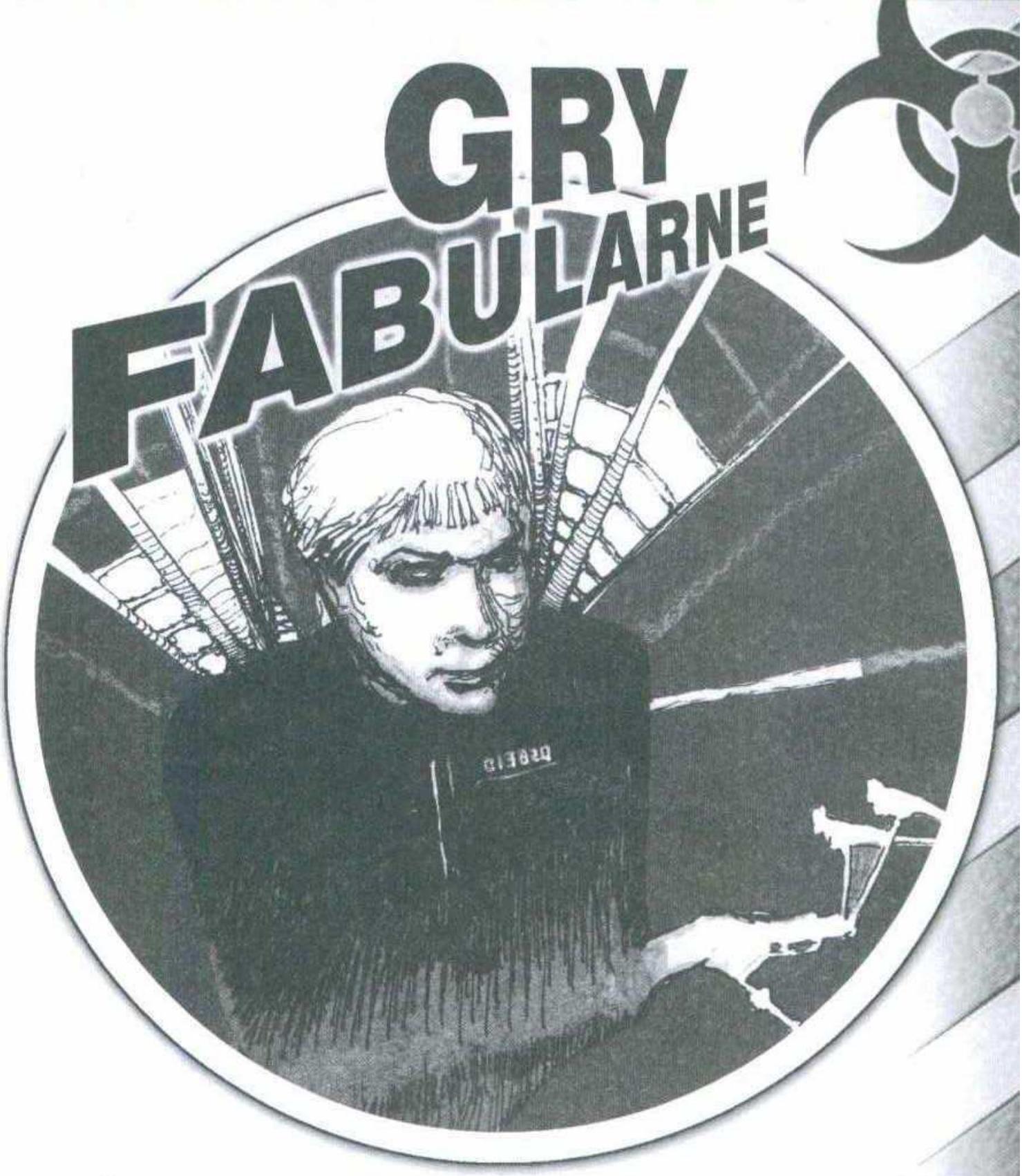
- Boss, co to było? - zapytał. Był jeszcze w szoku. Nie byłem wiele mądrzejszy od niego. Nic nie powiedziałem.

Podnieśliśmy broń i podchodząc do każdego, strzelaliśmy w głowę. Morgana zostawiliśmy sobie na koniec. Herman i Ściana obudzili się kilka minut później. Gdy skakali w górę z radości, ja zauważyłem coś, co odmieniło nasze życie.

Nad drzwiami fabryczki, na wyblakłym szyldzie, widoczny tylko pod odpowiednim kątem, widniał napis: ROTKINS PHARMACIA.

Gdy wyjeżdżaliśmy, objuczeni workami sproszkowanego Tornado, wiedząc, że mamy jeszcze bardziej przesrane, niż do tej pory, na wzgórzu dostrzegłem grupę ludzi. Byli łysi. Jedna z kobiet machała do mnie ręką. Dam głowę, że się uśmiechała.

GRY FABULARNE



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

Facet pieprzył.

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

Czym jest NEUROSHIMA?

NEUROSHIMA to gra fabularna. Jej tłem jest świat po zagładzie, podobny do rzeczywistości przedstawionej w serii filmów o Mad Maxie, w grze komputerowej Fallout czy w powieści Aleja Potępienia. Książka prezentuje oryginalną wizję świata zniszczonego przez wojnę i zbuntowane maszyny. Równocześnie daje możliwość uzupełniania rozgrywki o pomysły zaczerpnięte z popularnych mediów i koncepcje zaproponowane przez grających. Dzięki Neuroshimie na czas gry wcielisz się w jednego z bohaterów postapokaliptycznej przyszłości i pokierujesz jego losami.

Czym są gry fabularne?

Gry fabularne (określane również jako RPG, czyli Role Playing Games) to sposób spędzania czasu w dobrym towarzystwie, podobnie jak gra w karty albo odwiedziny u przyjaciół. W istocie RPG łączy w sobie wiele form rozrywki, jednak najlepiej będzie powiedzieć, że gry fabularne to zabawa wyobraźnią. Grupa ludzi spotyka się na kilka godzin, by z pomocą zawartych w podręczniku wskazówek wcielić się w wybrane postaci: Żołnierza, Gladiatora, czy Szamana. Spotkanie takie nazywa się sesją. Jeden ze zgromadzonych, Mistrz Gry (MG), odpowiedzialny jest za przygotowanie spotkania i nadzorowanie pozostałych - graczy. Jego rolę można porównać do roli sędziego, rozsądza on bowiem wszystkie kwestie sporne wynikłe w czasie sesji. W grach fabularnych brak zwycięzców i przegranych, a gracze zachęcani są do wspólnego działania. Podczas sesji wspólnie biorą udział w przygodzie i wspólnymi siłami dążą do jej szczęśliwego zakończenia. Jeżeli nie spotkałeś się jeszcze z żadną z gier fabularnych i nie znasz nikogo, kto mógłby Ci pokazać na czym polegają, cała ta teoria może wydać się skomplikowana. Nie przejmuj się. Przejrzyj podręcznik, przeczytaj uważnie przykłady i na pewno gry RPG przestaną być dla ciebie tajemnicą.

Po co mi ta książka?

Gry fabularne opierają się na wyobraźni grających. Być może zastanawiasz się, do czego w takim razie potrzebna Ci książka, którą trzymasz w rękach. Wyobraź sobie zatem, że dwie osoby umówiły się na boisku i nie dogadały się ze sobą jak spędzą czas. Jedna osoba przygotowana jest do gry w siatkówkę, druga ubrała buty do piłki nożnej. Powstaje zamieszanie.

Niniejszy podręcznik opisuje fantastyczny świat, podobnie jak powieść science fiction - z tą tylko różnicą, że znajdują się tu także reguły i wskazówki, jak bawić się w tym świecie. Wszyscy grający powinni się zapoznać ze światem gry, chociażby pobieżnie, aby wiedzieć w jakich realiach toczyć się będą ich przygody. Gdy kupiłeś Fallouta i zacząłeś grać, wiedziałeś czego się spodziewać. Podobnie i tu - gdy zaczynasz grać w Neuroshimę, dobrze byś wiedział, jak wygląda ten świat.

Czego jeszcze potrzebuję do gry?

Potrzebni są gracze, pomieszczenie, w którym nikt nie będzie przeszkadzał i w którym grupa grających nie przeszkodzi nikomu. Przyda się też papier, ołówki, jakaś przekąska. Warto też posiadać kości do gry. W trakcie sesji używamy trzech kostek dwudziestościennych. Można je kupić w sklepach z artykułami przeznaczonymi do gier fabularnych. Zdobądź kostki różniące się kolorami -

łatwiej będzie ci odczytywać wyniki rzutów.

Czytając ten podręcznik napotkasz skróty, np. 3k20. Odnoszą się one właśnie do rzutów kostkami.

1k20 (k20) - oznacza kostkę dwudziestościenną (w większości przypadków chodzi o wynik rzutu taką kostką).

2k20 - oznacza wyniki rzutu dwiema kostkami dwudziestościennymi.

3k20 - jak łatwo zgadnąć, chodzi o wyniki trzech rzutów kostkami dwudziestościennymi.

W niektórych miejscach umieszczono zapis typu: 1k20 + 2. Oznacza on, że należy rzucić kostką dwudziestościenną i do wyniku rzutu dodać jakąś liczbę - w tym przypadku 2.

Jak grać w RPG?

Grać trzeba tak, żeby sesja przyniosła wszystkim dużo radości. Jak sprawić, żeby zabawa wszystkim się spodobała? Wyobraź sobie, że twoja grupa graczy spotkała się w piątkowy wieczór. Wszyscy usiedli przy stole, każdy przygotował sobie postać według zawartych w podręczniku reguł, jeden z graczy gra Wojownikiem autostrady, inny Handlarzem, ktoś jeszcze Złodziejem. Od momentu rozpoczęcia sesji, każdy z graczy odgrywa rolę, wcielając się w swoją postać - Bohatera Gracza (BG). Mistrz Gry pełni rolę reżysera, sam odgrywa również wszystkie występujące w scenariuszu postaci, które nie są kierowane przez graczy (BN - od Bohater Niezależny).

Wszystko przypomina przygodową grę komputerową. Każdy gracz steruje swoim Bohaterem i przeżywa ciekawe przygody w wymyślonym świecie - o ile jednak w grach komputerowych świat przedstawiony jest na monitorze, tu świat przedstawia MG - opowiadając o tym, co gracze widzą.

„Wjeżdżacie pomiędzy zniszczone zabudowania, nie widać tu wielu ludzi, tylko dwóch mężczyzn chowa się przed wami za jednym z budynków. Ulica jest zaśmiecona kartonami, rozmoczonymi przez deszcz..."

Tak wygląda opis, który przedstawia MG. Gracze reagują na opis opowiadając, co robią ich Bohaterowie. Jeden z graczy może wyciągnąć broń, inny przyjrzeć się kartonom, ktoś może zechcieć zajrzeć do jednego z budynków...

Tak wygląda gra w RPG, MG opisuje, gracze deklarują, co robią w danej sytuacji ich Bohaterowie. Gry RPG mają jednak jedną bardzo dużą przewagę nad komputerowymi. Widoczny na ekranie monitora Bohater ograniczony jest w swoich decyzjach przez program gry. W grze komputerowej rycerz, spotykając

smoka, może przykładowo wypowiedzieć jedno z trzech zdań, uciec albo przystąpić do walki. A co, gdyby postanowił poczęstować potwora gumą do żucia i zaprzyjaźnić się? Autorzy gry komputerowej nie przewidzieli takiego rozwiązania. W grze fabularnej Bohater widoczny jest w wyobraźni grających, a Mistrz Gry reaguje na każdy pomysł gracza swoim własnym pomysłem. Jeżeli rycerz byłby Bohaterem Gracza, Mistrz Gry mógłby odpowiedzieć, że smok otwiera paszczę... po czym z uśmiechem odpowiada: „miętowa - moja ulubiona!".

Gry fabularne opierają się na pomysłowości i dobrym odgrywaniu ról. Bywa, że Bohaterowie postawieni zostają w sytuacjach nie odpowiadających graczom. Czasem postaci spotkać może krzywda, zdarza się, że giną w trakcie gry. To przykre, ale jeżeli MG coś stwierdza, należy zaakceptować fakty. To trochę tak, jakby twoja postać w grze komputerowej zginęła tuż przed zapisaniem stanu gry. Smutne, ale nieodwracalne - pozostaje spróbować od nowa innym Bohaterem.

Zabawa w RPG nie oznacza, że wszystko idzie po Twojej myśli. Porażki Bohaterów są nieodłączną formą gry i trzeba je akceptować.

Jestem Mistrzem Gry. Co robić?

Jedyne, czego wymaga się od ciebie, to dostarczenie wszystkim grającym, łącznie z tobą, dobrej zabawy. Do tej zasady sprowadzają się wszystkie inne. Do ciebie należy przygotowanie scenariusza przygody, według którego potoczy się gra. Ty jesteś odpowiedzialny za zorganizowanie sesji. Przede wszystkim musisz poznać świat gry i zasady lepiej od wszystkich graczy. Dostarczasz opisów, bierzesz udział w dialogach, jesteś sędzią. Twoje słowa zastępują graczom zmysły ich postaci. Jako Mistrz Gry, odpowiedzialny jesteś również za kontrolowanie przeciwników Bohaterów.

Brzmi poważnie? Nie przejmuj się. W podręczniku przeznaczyliśmy dla ciebie osobny rozdział.

Jestem Graczem. Co robić?

Masz wymyślić sobie postać, bawić się i nie przeszkadzać w zabawie innym. W czasie gry musisz akceptować decyzje Mistrza Gry. Reszta to detale. Jako gracz powinieneś wiedzieć, jaką postacią pokierujesz w świecie gry. Powinieneś się też orientować w realiach świata. Przeczytaj przeznaczone dla ciebie rozdziały podręcznika, w szczególności ten specjalnie skierowany do graczy.

W razie jakichkolwiek wątpliwości zwracaj się do Mistrza Gry.

Kiedy jestem graczem, a kiedy odgrywam postać?

Na stronach tego podręcznika wiele razy będziemy się zwracali do ciebie nie jako do gracza, ale jako do Bohatera gry. Podobnie w czasie sesji, będziesz wypowiadał się jako postać albo jako gracz. Zawsze pamiętaj o różnicy pomiędzy postacią, a graczem. Bohater jest fikcją. Ty istniejesz w rzeczywistości. Wiele z rzeczy, które będziesz robił w grze, zabronione jest w rzeczywistości. Przykładowo, twój Bohater może być złodziejem i traktować okradanie innych jako coś naturalnego, jednak jako gracz dobrze wiesz, że kradzież jest czymś złym.

Z reguły bardzo łatwo jest rozróżnić kwestie wypowiadane przez Bohatera i przez gracza, nawet jeżeli nie będziesz używał niezręcznego zwrotu „to ja mówię, że" przed każdą wypowiedzią postaci.

„Idę do kuchni. Komu zrobić kanapkę?" - to mówi gracz.

„Zeskakuję z dachu i biegnę za uciekającym samochodem" - tak wygląda wypowiedź dotycząca postaci.

Świat Neuroshimy jest ponury i niebezpieczny, zamieszkuje go wielu nieprzyjemnych ludzi. Żyją w nim mutanci i cyborgi - istoty, których w rzeczywistości nie spotkasz.

Jaki jest cel gry?

Tradycyjne gry mają swój finał, którym przeważnie jest zwycięstwo jednego z graczy. W RPG nie można powiedzieć, że istnieje jedno oczywiste zakończenie, sprowadzające się do zwycięstwa albo porażki. Oczywiście wszyscy lubimy odnosić sukcesy i nie przepadamy za niepowodzeniami, ale w grach fabularnych jedne i drugie zależne są tylko od oczekiwań graczy i założeń Mistrza Gry.

Jeżeli treścią scenariusza jest próba odbicia naukowca z rąk mafii, a następnie uratowanie z jego pomocą elektrowni atomowej, prawdopodobnie Bohaterowie będą próbowali wypełnić zadanie i nie dopuścić do stopienia rdzenia reaktora. W momencie zażegnania niebezpieczeństwa gracze odnoszą sukces. Jednak wyobraźnia ludzka jest nieograniczona. Gracze mogą zignorować naukowca i próbować naprawić elektrownię własnymi siłami. Jeśli im się powiedzie, założenie scenariusza również zostanie spełnione. Być może gracze całkowicie zignorują scenariusz i Bohaterowie, zamiast udać się na ratunek, pojadą do baru, by opowiadać sobie przez całą sesję historyjki ze swojego życia. Oczekiwania MG nie zostaną spełnione, ale jeśli wszyscy się dobrze bawili, dalej można mówić o sukcesie.

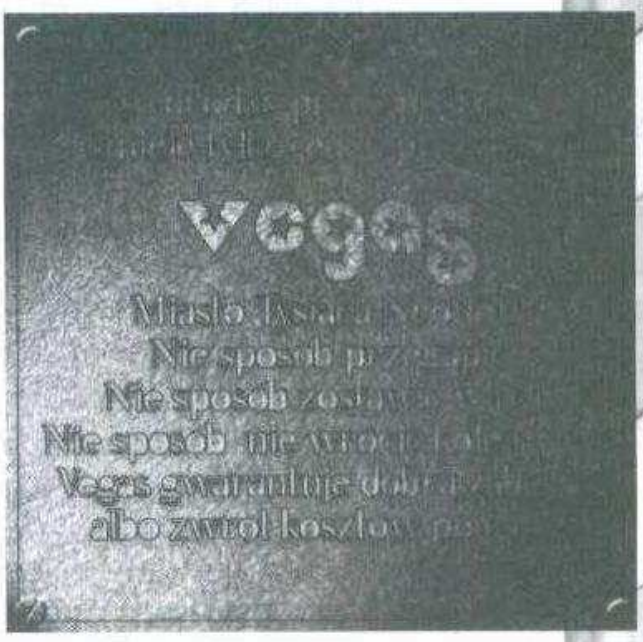
Podsumowując, celem każdej gry fabularnej jest dobra zabawa wszystkich grających.

Jak to wszystko wygląda w praktyce?

Pokażemy ci, jak może wyglądać fragment sesji. Troje graczy: Maciek, Paweł i Ania spotkali się, by rozegrać przygodę w świecie Neuroshimy. Mistrzem Gry, który poprowadzi sesję, jest Andrzej. Andrzej pomógł swoim graczom przygotować postaci. Maciek wcielił się w Jordana - muskularnego, obciętego na jeża Wojownika Autostrad. Paweł wolał postać wyposażoną w umiejętności techniczne, zdecydował się zatem na roztargnionego i inteligentnego Speca o imieniu Carlos. Ania pomyślała o zadziornej i zwinnej jak kot złodziejce - przedstawia się jako J.J.

Rozpoczęła się gra i po wielu perypetiach Bohaterowie dojechali samochodem Jordana do schronu przeciwatomowego, ukrytego w ruinach miasta. Okazuje się, że przy wejściu do schronu stoi ośmiu gangsterów z bronią. Mistrz Gry - Andrzej - przystępuje do opisywania sytuacji:

Mistrz Gry: Wysiadacie z samochodu i zbliżacie się do schronu. Gangsterzy już dawno podnieśli się z miejsc i teraz wolniutko zbliżają się w waszą stronę.



Wyglądają na zdenerwowanych. Dochodzi was słaby zapach dymu. Z oddali słychać ostrą muzykę.

Jordan (Maciek zwraca się do MG): Spędziłem połowę życia na szosie. Czy potrafię rozpoznać ten gang?

MG: Sądząc po barwach, to motocykliści z Hell Angels.

Carlos (Paweł deklaruje zamiar Bohatera): Dyskretnie sięgam po nóż i chowam go w rękawie. Tak na wszelki wypadek.

MG (może kazać graczowi przetestować umiejętność Carlosa: Zwinne dłonie): W porządku. Nikt nie zauważył. Ania?

J.J. (Ania myśli przez chwilę): Staram się wyglądać na pewną siebie i nonszalancką.

MG: Dobrze. Gangsterzy zatrzymują się kilka metrów przed wami. Stojący na czele ma na szyi łańcuch, w dłoni trzyma rewolwer. Odzywa się do was: „Czego tu?".

J.J. (Ania patrzy na pozostałych graczy, po czym, jako J.J. zwraca się do gangsterów): Witka, chłopcy. Niech któryś skoczy po mamę.

MG: Piekielne Aniołki najeżyły się. Widzicie, że unoszą broń nieco wyżej.

J.J. (Ania do reszty): Patrzcie na to! J.J. wolniutko zapala papierosa.

Jordan: (Maciek do wszystkich grających): Chyba wiem co się święci. Stoję nieruchomo i udaję twardziela, chyba że zrobi się gorąco.

MG: Gangsterzy patrzą wyczekująco. Chyba tracą pewność siebie.

J.J (Ania udając, że zaciąga się papierosem): No, dalej cwaniaczki. Poślijcie po szefa. Żaden z was nie wygląda na gościa od myślenia. Chyba wiecie kto nas przysyła?

Jordan (pyta MG): Czy wiem jak nazywa się główny szef Hell Angels?

MG: Mówią na niego Jay.

Jordan (Maciek cedzi przez zęby): Czy ksywka Jay mówi wam coś, patałachy?

MG (może poprosić o test umiejętności Blefowanie, aby przyspieszyć akcję stwierdza jednak, że Bohaterom udało się speszyć gangsterów): Motocykliści wyglądają na zakłopotanych. Widać, że nie wiedzą jak was potraktować.

Carlos (Paweł uśmiecha się złowieszczo i wyciąga przed siebie wskazujący palec): Ty! Tak, ty z łańcuszkiem. J.J. chce wiedzieć jak się nazywasz.

J.J. (Ania udaje, że gasi papierosa): ...

MG (jako przywódca grupki motocyklistów odgrywa, że się jąka): Billy... Nazywają mnie... Billy.

Carlos (Paweł udaje, że wyciąga notes i coś zapisuje): Podpadłeś Billy. Pierwszy minus. Wiesz co będzie po trzech minusach?

MG (jąkając się): Ale... ja...

J.J.: Tylko winni się tłumaczą, Billy. Chyba masz coś na sumieniu. To oznacza drugi minus.

Carlos: (jako Spec zna się na technice w stopniu wykraczającym poza wiedzę gangsterów i wykorzystuje to do blefu): Jay przysyła nas do schronu po... trójfazowy falownik tyrystorowy. Jeżeli ktoś ma wątpliwości, mam tutaj radiostację i w dziesięć minut skontaktuję się z szefem. Co ty na to, Billy?

MG (udaje, że Billy się cofa): ...

J.J.: Już lepiej chłoptasiu. Idziemy.

Jordan (do MG): Wchodzimy do schronu.

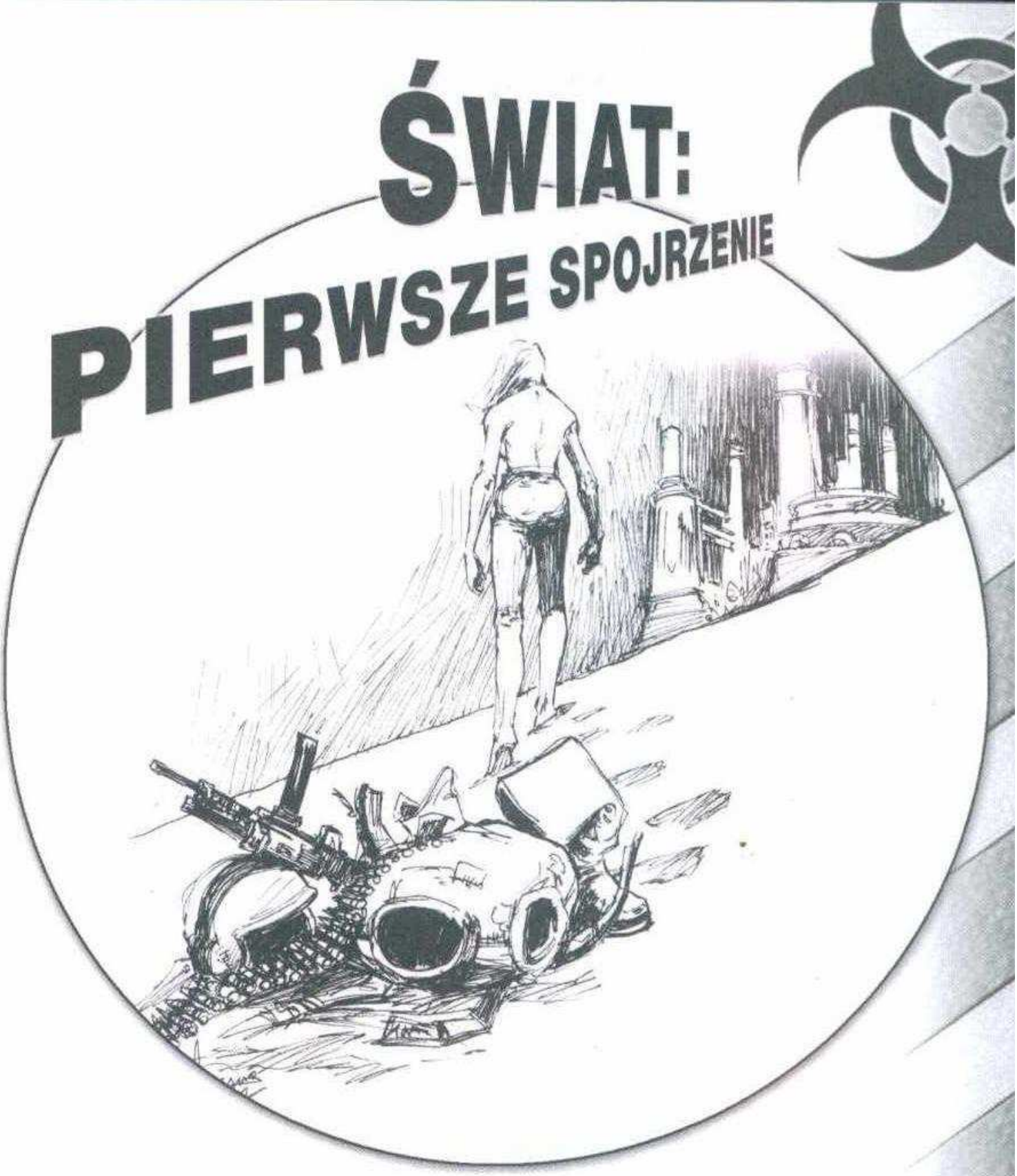
MG: Gdy idziecie, Hell Angels odprowadzają was wzrokiem. Właz jest otwarty. Wchodzicie do środka.

J.J.: Aha, odwracam się do Aniołków. Wiesz co Billy, zmażemy ci jednego minusa, jeżeli po naszym wyjściu samochód będzie czysty i nawoskowany.

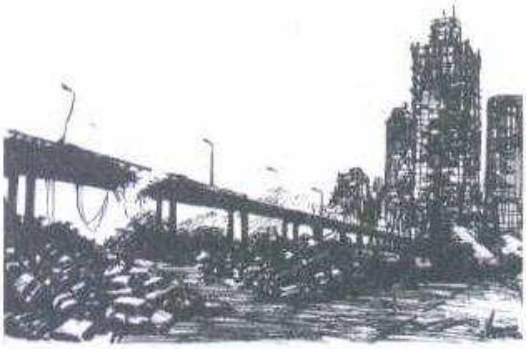
MG (ze śmiechem zwraca się do Ani): Anka, nie przeginaj...

Oczywiście na tym przygoda się nie kończy. Nawet jeżeli Bohaterowie dotrą do końca scenariusza, cała grupa spotka się za tydzień na nowo, by wprowadzić Bohaterów w kolejną przygodę.

ŚWIAT: PIERWSZE SPOJRZENIE



Urodziłem się na pięć lat przed wybuchem wojny. Kiedy zaczęło się piekło, byłem małym przerażonym dzieciakiem. Niewiele pamiętam z tamtych lat, w zasadzie tylko strach. Pamiętam straszny bałagan i przerażenie. Potem nastały długie lata wojny. Dorastałem na południu, potem ruszyłem na północ walczyć z Molochem, teraz, po dobrych piętnastu latach zmagań, jestem już zmęczony. Wracam na południe, tam żyje się lżej...



Świat

Dzisiejszy świat to ruina i rozpacz. Gdzie się odwrócisz, tam widać zgliszcza i złomowiska. Wzdłuż autostrad stoją wraki dawnych samochodów, poprzewracane kikuty drogowskazów i zniszczone linie wysokiego napięcia. Raz na jakiś czas natkniesz się na opuszczone stacje benzynowe, stare, splądrowane bary i przydrożne knajpki. Wszystkie one wyglądają, jak gdyby właściciel wyszedł na chwilę i zniknął na dwadzieścia lat. Wybite okna, drzwi wyrwane z zawiasów, ściany poprzecinane seriami z broni automatycznej. Tylko wiatr wyje jak dawniej, uderzając rozbitymi okiennicami. Okolicą niesie się wtedy skrzypienie od lat nie naoliwionych zawiasów. Wszędzie rdza i kurz. Pod nogami masz rozbite szkło, gdziekolwiek skierujesz swe kroki.

Dziś spotkać człowieka - jeśli nie mieszkasz w ruinach jednego z miast, to wydarzenie. Po wojnie świat stał się pusty. Nieprzyjemnie cichy, jak mówią ludzie, którzy pamiętają Stany sprzed wojny, cichy i opuszczony. Dawniej autostradami mknęły szybkie wozy, z każdej strony dochodziła głośna muzyka, i gdzie się nie odwróciłeś, zawsze napatoczyła się niezła panienka.

Dziś, jeśli dobrze się obrócisz, trafisz na mutanta lub dzikie zwierzę. Niezłe laski, szybkie wozy i dobra muzyka odeszły w zapomnienie i już nigdy nie wrócą.

Miasta

Największe miasta Stanów dostały dużą porcję ognia i runęły. Dziś to tylko ruiny zamieszkane przez resztki dawnych mieszkańców. Ludzie żyją tam jak szczury na wysypisku śmieci, myszkują pomiędzy budowlami, strzegą swych ciemnych nor i walczą o najcenniejsze dobra. W miastach jest najwięcej rozbitego szkła, możesz spacerować godzinami i być pewnym, że będzie ci chrzęściło pod butami. Chyba ludzie nie zdawali sobie sprawy z tego, jak dużo szyb ich otaczało. Teraz to wszystko leży, przywalone rumowiskiem betonu i cegieł. Spod resztek budowli wystają wraki samochodów i pozostałości dawnej infrastruktury. Możesz trafić na znaki świetlne, hydranty, czy kable linii energetycznej.

Większość miast ma swoje centra, wielokrotnie nie mające nic wspólnego z dawnymi centrami, usytuowane w zupełnie innej części. Centrum poznasz po tym, że jest wysprzątane, tam akurat nic nie chrzęści pod butami. Z reguły znajdziesz tam targ, kilka knajp, czy stację benzynową. Centrum jest odgruzowane, nie ma tam zbyt wielu wraków, czy innego złomu. W niektórych miastach są nawet sklepy - wewnątrz budynków, porządne, jak za dawnych dobrych czasów. Warto tam wpaść i coś kupić, dla samej satysfakcji zakupów. Przyjemne uczucie, uwierz mi.

W miastach nieco częściej słychać ludzki głos, także ujadanie psów lub wystrzały z broni. Czasem ktoś gra i dostaje za to niezłą kupę gambli, czasem słychać adapter, gdzieś, w którejś z nor. W miastach jest życie.

Ludzie

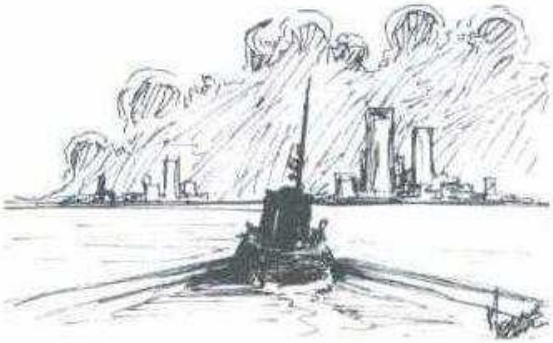
Ludzie zmienili się, tak mówią ci, którzy pamiętają dawne czasy. No cóż, nie trzeba pamiętać dawnych czasów, by o tym wiedzieć. Wojna zmieniła wszystko, także nas.

Kilka lat temu rozmawiałem ze starszym mężczyzną, miał prawie sześćdziesiąt lat. Dobrze się trzymał. Był nauczycielem w Chicago, nim powstał Moloch. Bardzo mądry człowiek. Wieczór z nim był tysiąc razy bardziej interesujący i wartościowy niż wycieczka z Tornado. Brałeś już Tornado? Jeszcze ci o nim opowiem. Mężczyzna, Kevin mu było, opowiadał, że dawniej ludzie byli bardziej do siebie podobni. System edukacji, wymogi społeczne, kultura, wreszcie telewizja i sieć, wybijały ludzi jak ze sztancy. Pewnie, nie każdy był taki sam, ale gdy spotykałeś jakiegoś człowieka, wiedziałeś, czego się po nim spodziewać.

Dziś nie wiesz niczego.

Napotkany wędrowiec może być psychopatą, który odrąbie ci łeb siekierą, lub biologiem, szukającym szczepionki na jedną z paskudnych chorób zesłanych przez Molocha. Kevin powiedział mi: „Dawniej było społeczeństwo. Dziś to nawet nie jest stado...". Każde miasto przez lata odcięcia od innych wykształciło własne zwyczaje i prawa. Każda wieś to zupełnie nowy świat.

Wszyscy jesteśmy o wiele bardziej ostrożni i zamknięci, nie ma serdeczności i radości. Już nikt nie pyta „Jak ci leci?". Dziś pyta się „Skąd jesteś?". Staliśmy się nieufni i agresywni. Tak bronimy się przed strachem przed nieznanym.



Życie

Wbrew temu, co powiedziałem przed chwilą, życie większości z tych, którzy przetrwali wygląda podobnie. Trudnimy się zbieractwem, jedni na większą skalę, inni na mniejszą. Kevin opowiadał mi jak było dawniej. Kiedyś miałeś pracę. Ktoś był kioskarzem, inny wykładowcą, inny maklerem. Każdy dostawał pensję, kupował żonie kwiatki, a dzieciakom czekoladki. Gdy się zestarzał, dbało o niego państwo, dostawał pensję od prezydenta Stanów. Dasz wiarę? Każdy starzec był na utrzymaniu głowy państwa. Ameryka musiała być naprawdę bogatym państwem.

Dziś nikt nie ma stałej pracy, konta bankowego ani spokoju. Każdego dnia na nowo musisz wywalczyć sobie chleb i leki. Staliśmy się kupcami, choć częściej nazywamy siebie zbieraczami. Wstajesz rano i przeszukujesz ruiny, szukając czegoś wartościowego. Tam wciąż jest niewiarygodnie dużo wspaniałych przedmiotów. Jak szczury spędzamy całe godziny poszukując i zbierając. Potem ukrywamy znaleziska w norach i czekamy, by wymienić je na ciepłe ubrania, tabletki, czy cokolwiek innego. Zbieractwo i handel, to całe współczesne życie.

Bogatsi nie zbierają gambli, lecz mają własne sklepy, albo choć stoiska, i żyją z handlu. Niektórzy, choć ich jest niewielu, żyją sprzedając swe umiejętności. Mechanicy, lekarze, szczególnie dentyści, zarabiają kupę gambli nie ruszając się nawet w kierunku ruin. Dziś wiedza jest równie cenna, jak przed wojną. Mądry człowiek w każdym świecie będzie żył godnie.

Są i tacy, utrzymują się z przestępstwa. Czasem mam wrażenie, że ich jest najwięcej. Liczba gangów i grup bandziorów działających w Stanach jest ogromna. Ich życie toczy się wokół przemocy, broni, chaosu. Ich dzień codzienny to napad, wymuszenie, to szaleńcze rajdy po pustych ulicach i autostradach.

Podróże

Poszczególne miasta są od siebie odcięte. Podróże są rzadkie i bardzo niebezpieczne. Praktycznie nie istnieje wymiana informacji. Większość ludzi woli mieszkać w swych norach, choćby najbardziej zatęchłych, i nie ruszać w pustkę. Dziś podróże to wędrówka w pustkę właśnie, bo gdzież podróżować. Na mapie Stanów ostało się kilka miast, kilkanaście większych miasteczek i setki, tysiące osad. Skąd wiedzieć, na co trafisz? W knajpach zbyt często opowiada się mrożące krew w żyłach historie o sektach, szaleńcach i kanibalach. Ruszysz sto mil i znajdziesz się samotny, jak rozbitek na falach oceanu. Gdziekolwiek się skierujesz, czeka cię niewiadoma i niebezpieczeństwo. Łatwiej dziś znaleźć kłopoty, niż przyjazną dusze.

Autostrady i dawne drogi stanowe są oczywiście wciąż uczęszczane. Nie brak awanturników i łowców przygód, ludzi odważnych, niespokojnych duchów, czy ściganych przez prawo złoczyńców. Przydrożne knajpy, choć rzadkie, zawsze są pełne najprzeróżniejszych osobistości. Każdy, kogo spotkasz w takiej spelunie, to bohater ciekawej historii. Są tam łowcy mutantów, są gangsterzy, kurierzy i wielu innych. Każdy z nich, podróżników, to człowiek gotowy rzucić wszystko w kilka sekund - nie mają domu, zbyt wielu przyjaciół i żadnych sentymentów. Są gotowi walczyć o życie i je odbierać.

Podróżując przez Stany będziesz przemierzał tysiące mil pustyni wypełnionej mutantami, dzikimi zwierzętami, polami radiacji i terenami klęski ekologicznej. Prędzej czy później napotkasz któryś z setek gangów lub maszyn Molocha. Sam nie wiem co gorsze...

Legendy

Słyszałeś legendy o Molochu? Moloch nie jest legendą, w przeciwieństwie do wielu innych, krążących w knajpach opowieści. Kiedy padła telewizja, zniknęły gazety i książki, ludzie powrócili do ustnego przekazywania wieści. Tak narodziły się legendy.

Nie wiem, jak i kiedy to się stało, ale w pewnym momencie ludzie zatracili poczucie rzeczywistości. Historie, które opowiadano w barach, stały się coraz ciekawsze i barwniejsze. W końcu zupełnie zaczęły się mijać z prawdą. Tak powstały legendy, opowieści, które opowiada się w barach, rzadko prawdziwe, często przekolorowane, zawsze przyciągające uwagę słuchaczy. Nikt nie zarzuci drugiemu, że opowiada bajki, bo wszyscy wiedzą, że to bajka.

Ważne tylko, czy interesująca.

Wesoły zabójca, Atomowy ksiądz, dzikie bestie - prawdopodobnie są tylko wymysłem ludzkiej wyobraźni. Nigdy nie spotkałem żadnego z nich, może za wyjątkiem kilku dzikich zwierząt. Legendy żyją w sercach słuchaczy, jedyne zaś gdzie można ich spotkać to knajpiane opowieści.

Moloch

Skoro już wspomniałem o Molochu, niech będzie. Opowiem i o nim. Byłem pod Molochem, widziałem go. Moloch to ziemie należące do zbuntowanych maszyn. Rozciągają się na terenie kilku stanów i nieustannie rozrastają się na południe. Moloch rozbudowuje się zajmując kolejne miasta i zakłady przemysłowe. Każda fabryka, elektrownia, jest zdobywa-

Jest taki facet. Lotka na niego mówią. Wiesz, kiedyś mi mówił, że przeleciał blisko Molocha na swoim wirolocie. Niewiele widział, ale napstrykał mnóstwo zdjęć. Nie widziałem ich. Nie słyszałem, żeby ktokolwiek je widział. A jednak Lotka twierdzi, że te zdjęcia to fakt. I że widać na nich Molocha z góry. I że jak dopadnie tego sukinkota, który zwinął mu fotki... Chodzi o to, że Moloch zamontował w sobie kilkaset wyrzutni rakiet i czego tam jeszcze. Jest największym czołgiem w historii świata. I wiesz co? Lotka twierdził, że na zdjęciach wyraźnie było widać, że działa celują w niebo. Gówno na tych zdjęciach byłoby widać, w tym smogu nawet własnej ręki nie dojrzysz. Ale Lotka zarzeka się. *Moloch boi się bombardowania. Rozwalimy go z góry. Mam nawet plan...* Lotka jest zdrowo walnięty.

na przez jego wojska i włączana w sieć. Wyobrażasz to sobie? Żelazna pajęczyna utkana z kabli, przewodów, czasem żelaznych rur, czasem nawet kursujących robotów. Punktami sieci są najważniejsze zakłady i miasteczka okolicy. Moloch wokół nich buduje swoje bazy, które z każdym rokiem pęcznieją i stają się coraz bardziej obce i niepodobne do niczego. Punkty sieci przypominają koszmar science fiction. Wiesz, co to science fiction?

Moloch trochę przypomina archipelag złomowisk - przynajmniej tak wyglądał przez lornetkę. Wokół roztaczają się kłęby spalin i dymu. Możesz go wyczuć na sporo ponad sto mil, a wpierw drżenie pod nogami, potem smuga cienia i wreszcie smród. Kiedy wleziesz na jakieś wzgórze, by go dostrzec, będziesz stał osłupiały przez kilka godzin. Nie będziesz mógł uwierzyć. Naprawdę, dziw, że ziemia się pod nim nie zarwała.

Moloch powstał w dniu buntu „sztucznych", kiedy wybuchła wojna, jest manifestacją siły komputerów i maszyn. Dziś zajmuje już prawie czwartą część Stanów. Tam, na północy, prowadzimy z nim wojnę. Brałem w niej udział. Jest okrutna i krwawa, walka z robotami jest prawdziwym horrorem.

Ekologia

Mówiąc w skrócie, wygląda tu jak w piekle. Jest sucho i duszno. Na południu jeszcze da się żyć, ale im bardziej na północ, tym gorzej. Każda kropla wody, jaką tam znajdziesz, będzie zatruta. Każdy kawał zieleniny ma w sobie więcej trujących substancji niż paliwo mojego Buicka. Jeśli spotkasz tam zwierzę, na pewno jest głodne i wściekłe. Północ wygląda jak pole bitwy. Do cholery! To jest pole bitwy!

Moloch rozpieprzył cały ekosystem. Nie bawił się w gierki, poszedł na ostro. Zatruł każdy zbiornik, jaki był w jego zasięgu. Rzekami popłynęło takie gówno, jakiego moi starzy nie mieli nawet w klopie.

I świat się sypnął. Zdechło wszystko, co nie było dość silne, by się wycofać. Został piach.

Północne Stany są obszarem ekologicznej katastrofy, nie da się tam żyć. O wiele lepiej jest na południu, tam przyroda trzyma się całkiem dobrze i po drobnych kłopotach, trzydzieści lat temu, kiedy Moloch zaatakował chemią, jest już całkiem dobrze. Można żyć nie sypiając z licznikiem Geigera i nie trzeba odkażać każdej kropli.

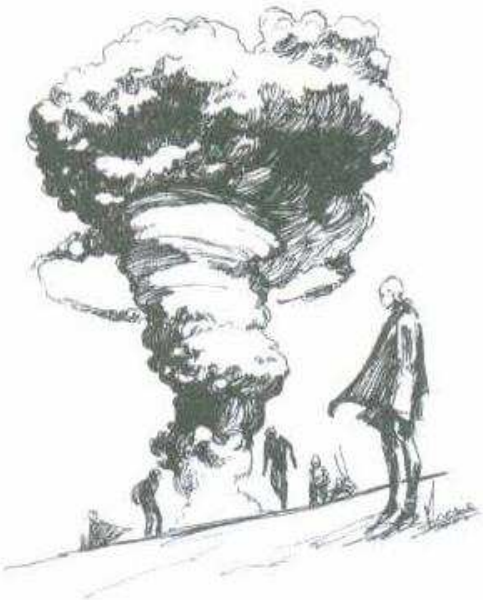
Gamble

Jak już wspominałem, życie toczy się wokół zbieractwa i handlu. Miarą są gamble, to ile masz gambli, oznacza na jakie leki cię stać, i czy zjesz ciepły posiłek w najbliższej knajpie, czy też będziesz musiał się zadowolić sucharami na kawie.

Ja sam nienawidzę gambli, nie mam do tego głowy i zawsze wydaje mi się, że jestem robiony w wała. Jeżdżąc po kraju odnajdziesz miejsca, w których wartość poszczególnych towarów jest totalnie zachwiana. W jednym miejscu wysoko cenią benzynę, gdzie indziej najcenniejsze są kukurydziane chrupki. Gdzieś spotkasz gościa, który za zegarek odda ci wóz, gdzie indziej trafisz na faceta, który ma po kilka zegarków na rękach i nogach.

Nigdy nie wiem, ile warty jest kufel browca. Doprowadza mnie to do pasji. Nawet nie wiem, czy stać mnie na to, by urżnąć się w trupa.

Niemniej znam więcej niż kilku frajerów, których gambling rajcuje. Cwaniaki. Zagadają cię na śmierć, wcisną kit i wywiną kota do góry nogami. Wmówią ci, że to czego najbardziej ci trzeba, to ciśnieniomierz, zaś kompas to najmniej przydatny przedmiot współczesnego świata, są przecież gwiazdy, na diabła ci kompas?! Jeden taki skubaniec raz mnie tak zakręcił, że faktycznie oddałem mu moją busolę i jeszcze dołożyłem tubkę ruskiego kleju. Dopiero nad ranem połapałem się, że mnie wyruchał. Dopadłem go po ponad tygodniu pościgu. To chyba jedyny raz, kiedy zarobiłem na handlowaniu. Zabrałem mu wóz, shotguna i komplet śrubokrętów. I wlałem mu. Obiecał już nigdy nikomu nie zabierać kompasów.



Tornado

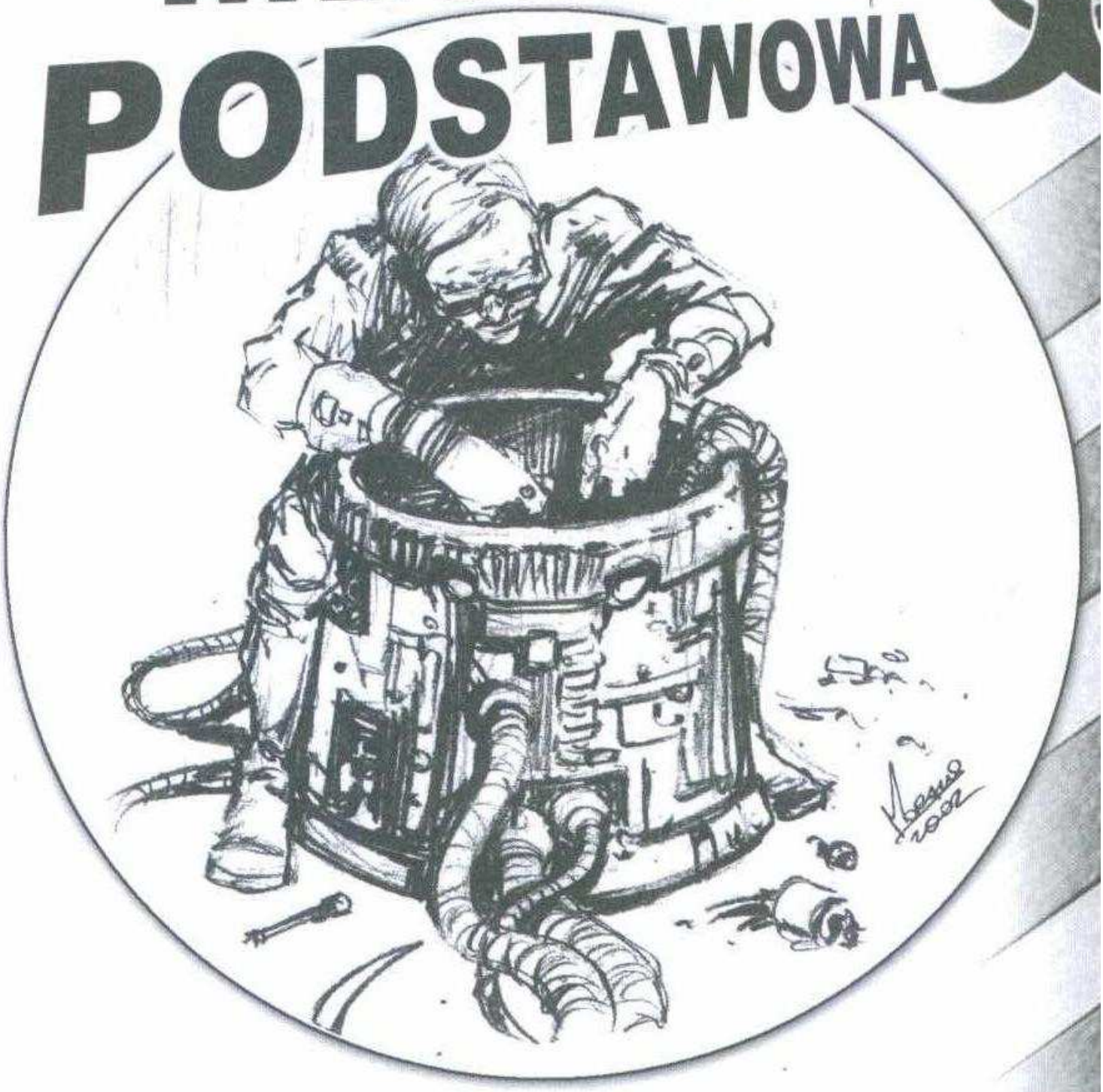
Największe zamieszanie jest z handlem Tornado. Narkotyk osiąga najprzeróżniejsze wartości. Cóż, trudno się dziwić, w zadupiach jest trudno dostępny, a zarazem ludziska dosłownie pękają z chęci zażycia kilku działek. W miastach i większych skupiskach ludzkich. Tornado jest o wiele łatwiej dostępne.

Tornado to najpopularniejszy narkotyk świata, dzięki któremu, w narkotycznych snach można przenieść się do świata sprzed wojny. Czarne tabletki dosłownie zalewają rynek, i wraz z upływem lat rzucają w otchłań nałogu kolejne grupy straceńców. Myślę, że Tornado jest na medalowym, trzecim miejscu w konkurencji gnojenia ludzkości. Plasuje się za Molochem i mutantami. Ostatnio chyba jest nawet bardziej skuteczne niż mutanci.

Długo by jeszcze opowiadać. Nie masz czasu, co? Młody jesteś, chcesz ruszać na autostrady, poczuć wolność i przygodę, mam rację? Czeka cię wiele przygód, to pewne. Dzisiejszy świat dla nikogo nie jest obojętny, dla każdego znajdzie się coś ciekawego. Każdy z nas znajdzie tu swój los.

Ruszaj. Więcej o świecie dowiesz się później, przy kolejnej okazji. Powodzenia.

MECHANIKA PODSTAWOWA



Jak każda gra, Neuroshima ma zasady. W tym krótkim rozdziale wyjaśniamy ich podstawy, dzięki czemu już na początku lektury będziesz wiedział, co znaczy mieć Charakter „na piątce". Ta wiedza nie raz ci się przyda.

A tak między nami - Charakter „na piątce" to nic dobrego...

podsumowanie

Testy

Test polega na rzucie 3k20. Aby osiągnąć sukces, wynik na przynajmniej dwóch kościach musi być równy lub niższy od testowanego Współczynnika obniżonego przez PT testu.

Procenty. Wszystkie procentowe kary (utrudnienia wynikające z warunków testu, z ran, pancerzy itd.) kumulują się. Na podstawie ich sumy MG odczytuje PT testu z Tabeli PT.

Umiejętności. Wartość poziomu Umiejętności odejmujesz od wyniku rzutu na jednej lub kilku kościach, którymi wykonywałeś test. Mając Umiejętność na poziomie +5 możesz w sumie odjąć 5 oczek na poszczególnych kościach - na przykład od jednej kości odjąć jeden, a od drugiej cztery punkty.

W tym rozdziale poznasz podstawy mechaniki Neuroshimy. Warto, byś zaznajomił się z nimi choć pobieżnie, zanim ty, lub twoi gracze, zaczniecie tworzyć postacie do gry.

Oprócz podstawowego tekstu, który w przystępny sposób objaśnia zawiłości reguł, w ramkach u góry strony znajdziesz podsumowanie najważniejszych faktów - krótko i zwięźle. W przyszłości, gdy już zaznajomisz się z mechaniką gry, najczęściej będziesz wracał właśnie do nich, by szybko i łatwo przypomnieć sobie szczegóły.

Na dole strony znajdziesz innego rodzaju ramki - proponujemy w nich szereg dodatkowych reguł. Na początku mogą one utrudnić zrozumienie zasad i korzystanie z nich, ale po pewnym czasie, gdy mechanika gry stanie się dla ciebie łatwa i przejrzysta, warto sięgnąć po dodatkowe reguły, które znacznie ubarwią rozgrywkę.

Aby ułatwić i przyspieszyć obliczanie poszczególnych PT w trakcie gry, każdy z graczy może obliczyć je przed grą. Na Karcie Postaci obok każdego Współczynnika widnieją rubryki odpowiadające każdemu rodzajowi PT. Dla każdego z nich wpisz liczbę, którą obliczasz odejmując (lub dodając) od Współczynnika określoną wartość PT. Gdy w trakcie gry MG poprosi cię o zdanie określonego testu danego Współczynnika, wystarczy że spojrzysz tam i od razu wiesz, poniżej jakiej liczby musisz wyrzucić na kościach.

Test

Prędzej czy później Mistrz Gry każe ci wziąć do ręki kostuchy i zdać test. Warto byś wiedział, o co mu chodzi. Przyda ci się to, gdy będziesz próbował uruchomić Cadillaca z rozładowanym akumulatorem, a goście z Razzor będą ładowali w powietrze wszystko co mają, by zamienić cię w ołowianego golema. Z testami będziesz miał do czynienia, gdy zechcesz wspiąć się na wysoką skałę, rozbroić bombę, czy wytropić jakiegoś mutanta. Będziesz rzucał dużo i gęsto. Więc posłuchaj, jak to się robi.

Test to rzut trzema kośćmi k20. Na co najmniej dwóch z nich musi wypaść liczba oczek równa lub niższa od Poziomu Trudności, który poda Mistrz Gry. Jeśli uda się i wyrzucisz poniżej - zdałeś test. Jeśli zaś masz niefart i rzucisz zbyt wysoko - test oblałeś i akcja się nie powiodła.

Poziom Trudności

Poziom Trudności to liczba, określająca jak trudne zadanie wykonuje Bohater. Jeśli chce wdrapać się na drzewo, Poziom Trudności jest niski. Jeśli chce wskoczyć na rozpędzoną ciężarówkę - Poziom Trudności będzie wysoki.

W grze jest kilka podstawowych Poziomów Trudności - Łatwy, Przeciętny, Trudny itd. (szczegóły w tabeli obok). Gdy gracz deklaruje akcję swojego Bo-

Tabela PT

Trudność testu	Wartość procentowa	Modyfikator do Współczynnika
Łatwy	poniżej 0%	+2
Przeciętny	0 do 10%	0
Problematyczny	do 30%	-2
Trudny	do 60%	-5
Bardzo trudny	do 90%	-8
Cholernie trudny	do 120%	-11
Fart	do 160%	-15

hatera (rozbrojenie bomby, naprawienie samochodu itp.), MG poda mu trudność tego zadania - czyli właśnie Poziom Trudności. Naprawienie samochodu może być Trudne, Bardzo Trudne, lub wręcz Łatwe - oceni to MG.

Każdy z Poziomów Trudności obniża na czas testu o pewną liczbę testowany Współczynnik (np. Problematyczny PT obniża Współczynnik o 2, Trudny o 5, Bardzo trudny o 8 itd. - szczegóły znajdziesz w tabelce), przez co test trudniej jest zdać. Mam wyjaśnić?! Na przykład Mistrz Gry powie, że naprawienie tego samochodu to Trudne zadanie. Ja mam Spryt na poziomie 16, więc nawet jeśli ten samochód jest Trudno naprawić, to pójdzie mi znacznie łatwiej niż tobie. Wiesz dlaczego? Bo ty masz Sprytu - niech spojrzę na kartę - ha, ha, ty masz Sprytu 7. Ja jestem sprytniejszy, więc Trudna sprawa pójdzie mi łatwiej niż tobie. Łapiesz?

Jeśli zechcesz wyważyć drzwi, MG poprosi cię o test Budowy, jeśli naprawić radio, o test Sprytu. MG powie ci także, czy wyważenie tych drzwi to Trudne, czy też Przeciętne zadanie. Wtedy będziesz musiał wyrzucić na minimum dwóch kościach poniżej lub równo określonej wartości obliczonej na bazie twojej Budowy i PT.

Gdybym to ja chciał wyważyć drzwi, musiałbym wyturlać na tych dwóch kościach poniżej innej liczby, ponieważ wartości Budowy mam inną niż ty. Ja jestem kawał byka, a ty jesteś leszcz. Jasne?

Jeszcze jedno. MG może uznać, że dana czynność jest po prostu niemożliwa i zamiast ustalać jakiś cholernie wysoki PT, po prostu zabroni testu. Jeśli np. gracz uprze się, że chce przeskoczyć wieżowiec, MG nie będzie się z nim przekomarzał za pomocą jakichś super ekstremalnie cholernie trudnych PT. Po prostu nie da się i kropka.

PT a wartość procentowa

W dalszych częściach podręcznika, w rozdziale walki, podobnie jak w rozdziale mechaniki szczegółowej, i w innych, natkniesz się na tzw. utrudnienia (kary), wypływające z różnych okoliczności utrudniających test, zapisywane w postaci procentów, np. +30%, +60%, +10% itp. Czym to się je? Otóż Mistrz Gry sumuje te procenty, czyli kary wpływające na dany test, a następnie rezultat porównuje z Tabelą PT. Tam odczytuje modyfikator do Współczynnika na czas testu. Jak wynika z Tabeli PT, każdy przedział procentów odpowiada określonemu PT testu.

Przykład: *Gracze wędrują przez pustynię. Kiedy nadchodzi późne popołudnie, Mistrz Gry postanawia, że każdy z Bohaterów powinien wykonać test Budowy, by określić, jak bardzo są zmęczeni. MG ustala kary do testu, wypływające z warunków - gracze nie spali w nocy, więc MG wybiera brak snu - to +30%, a także od kilkunastu godzin nic nie jedli - kolejne +30%. W sumie jest +60%. W Tabeli PT 60% kar oznacza test Trudny, czyli modyfikator -5 do Współczynnika na czas testu.*

Umiejętności

Pewnie teraz zastanawiasz się, do czego służą w tej grze Umiejętności. Jeśli masz Umiejętność, to znaczy, że się na czymś znasz. A to już nieźle, chyba to wyczuwasz, co? Umiejętności mają różne poziomy wartości, które reprezentują, jak jesteś dobry w danej dziedzinie. Im wyższy poziom Umiejętności, tym lepiej.

Jeśli masz Pistolety na poziomie +1, to co to oznacza? W skrócie oznacza „nie wychodź z domu po zmroku".

Wartość Umiejętności możesz odjąć od wyniku na dowolnej kości lub kilku kościach. Już widzę twój uśmiech. Wszystko zaczyna się klarować, co? Wystarczy mieć wysokie Współczynniki, wysokie wartości Umiejętności i nic nie jest groźne. Zasada jest dość prosta, więc chyba nie muszę się nad nią rozwodzić, mam rację? Mistrz Gry mówi ci, jaki Poziom Trudności testu, ty bierzesz trzy kostuchy i rzucasz. Musi wypaść poniżej lub na równi ze Współczynnikiem obniżonym przez PT. Jednak nawet jeśli nie wypadło, jeszcze nie panikujesz - jeśli masz Umiejętność związaną z czynnością, którą wykonujesz, wciąż możesz zapanować nad sytuacją. Wartość Umiejętności odejmujesz od dowolnych z kości, którymi rzuciłeś (suma odjętych z kości oczek musi być równa Umiejętności) i zadowolony patrzysz Mistrzowi prosto w jego oczęta. Co on wie o prowadzeniu...?

reguła dodatkowa

Opisowa funkcja Umiejętności. Umiejętności działają na dwa sposoby - pierwszy to wpływ na kości podczas testu, czyli to, o czym czytałeś powyżej. Drugi sposób ich działania to funkcja opisowa, która mówi MG, jakiego stopnia specjalistą w danej dziedzinie jest Bohater. Dzięki temu ostatniemu, MG może czasem zdecydować, że Bohater osiąga sukces bez potrzeby testu - np. jeśli dana czynność jest banalna w określonej dziedzinie. W sytuacji, gdy modyfikator PT do Współczynnika jest mniejszy niż testowana Umiejętność, MG może stwierdzić, że test jest automatycznie zdany, np. MG zarządza Problematyczny (czyli modyfikator -2) test Pływania, a okazuje się, że Bohater posiada Pływanie na 3. MG stwierdza, że Bohater nie musi tym razem w ogóle wykonywać testu.

reguła dodatkowa

Pokrewne Umiejętności. Niektóre Umiejętności są na tyle do siebie podobne (prowadzenie samochodów i prowadzenie ciężarówek, pistolety i karabiny etc.), że w niektórych sytuacjach gracz może skorzystać z Umiejętności pokrewnej, zamiast z wymaganej (np. gdy jej nie posiada). Zależnie od tego, jak bardzo Umiejętność zastępująca pokrewna jest wymaganej, MG może pozwolić na użycie w teście 1/2 lub 1/3 poziomu tej Umiejętności. Nie można w ten sposób uzyskać Suwaka!

reguła dodatkowa

Inne Umiejętności. Oprócz podanych pakietów, gracz może wybrać dowolne inne Umiejętności, na jakie zgodzi się MG. Postać może np. pilotować samoloty, sterowce, lotnie, prowadzić kutry lub motorówki, rysować, grać na jakimś instrumencie. Każdą z tych Umiejętności musi wykupić oddzielnie, nie istnieje możliwość ich zakupu w pakietach. MG decyduje, w oparciu o które Współczynniki należy testować te Umiejętności.

reguła dodatkowa

Wspomaganie Umiejętności. W niektórych sytuacjach kompetencje dwóch lub więcej Umiejętności nakładają się (np. Umiejętność Fizyka oznacza również częściową wiedzę z zakresu elektroniki). Mistrz Gry może wprowadzić zasadę wspomagania Umiejętności. Reguła ta mówi, że jeżeli jakaś Umiejętność wymaga testu na poziomie X i istnieje Umiejętność wspomagająca, można dla tej drugiej wykonać test o PT równym X.

W przypadku sukcesu modyfikator PT odczytywany z tabeli staje się niższy o -20%.

W przypadku porażki - odwrotnie, trudność rośnie o +20%. Wiesz jak to jest, wyciągasz złe wnioski, bo wydawało ci się, że coś tam wiesz. Dlatego dwa razy się zastanów, zanim skorzystasz z tej reguły.

Jeżeli Umiejętność testuje się jako wspomagającą, nie można jej wspomagać z pomocą innej.

Testy Otwarte

W niektórych sytuacjach nie wystarczy zwyczajny test, z którego wynika jedynie sukces lub porażka postaci. Czasem trzeba wiedzieć nie tylko, czy coś się udało, ale także jak bardzo się udało. Wtedy wykonuje się test Otwarty: MG nie ustala dokładnego PT testu, tylko każe sprawdzić, z jakim najwyższym PT gracz poradzi sobie w danym teście.

Gracz rzuca trzema kośćmi jak w normalnym teście. Jako że do zdania testu wystarczają dwa sukcesy, tak też w teście Otwartym najwyższy (czyli najgorszy) wynik z trzech kostek okazuje się nieważny. Następnie dwa pozostałe wyniki gracz może zmniejszyć w normalny sposób za pomocą odpowiedniej Umiejętności. Aby zdać test, trzeba na obydwu kościach osiągnąć sukcesy, czyli wyniki równe lub mniejsze od testowanego Współczynnika, co znaczy, że wystarczy osiągnąć sukces na gorszym (wyższym) wyniku z dwóch kości, a tym samym osiągniemy sukces i na lepszym (niższym). Wystarczy sprawdzić różnicę między Współczyn-

Przykład 1: Nie mów, że nie ruszysz tym wozem...

Wyobraź sobie prostą sytuację: wokoło więcej piachu, niż we wszystkich piaskownicach starego Vegas. Skwar i duchota. Na horyzoncie jak mróweczki motory Dark Visions. Chłopcy zbliżają się, i o ile ich znasz, wcale nie mają zamiaru wymienić się z tobą proporczykami. To nie będzie towarzyskie spotkanie z San Marino. Jest jednak dobra wiadomość - w cieniu, pod drzewem, stoi rozkraczony Pontiac. Masz około kwadransa na reanimację bryki.

Mistrz Gry ocenia, że uruchomienie tego wozu to Trudny test. To rzęch pierwszej klasy. Żeby naprawić samochód, musisz zdać test Sprytu korzystając z Umiejętności Mechanika. Spójrzmy na kartę... Masz Spryt równy 14. Całkiem niezle.

Gorzej, gdy sprawdzimy wartość Poziomu Trudności. Poziom Trudności testu Sprytu przy Trudnym teście oznacza, że musisz wyturlać równo lub poniżej 9... Jakby tego nie liczyć, 14 minus 8 daje dziewięć. Na szczęście masz Umiejętność Mechanika. Jej wartość nie jest oszałamiająca, niestety. Ledwo +3.

Bierzesz kostuchy w łapy i co wypada?

19, 13 oraz 7. Czyli niedobrze. Dzięki Umiejętności możesz odjąć jej wartość, czyli 3 punkty. Jakbyś jednak nie liczył i nie odejmował, nie dasz rady. Nie będzie poniżej 9. Pech...

Przykład 2: Ja bym tam wlazł...

No to może inny przykład. Załóżmy, że jesteś w zapadłej dziurze, gdzieś na południu, niedaleko granicy z Meksykiem. Jesteś umęczony i spragniony, wypiłbyś nawet te siki, które polewają w tutejszych knajpach. Jest wieczorek.

W drzwiach jedynej knajpy stoi goryl i radzi ci, byś zabierał stąd swoje dupsko. Impreza zamknięta, a ty nie wyglądasz mi na gościa, który ma zaproszenie, mówi łamaną angielszczyzną. Przekonanie tego faceta to Trudna sprawa, orzeka Mistrz Gry. No, żesz...

Tak się składa, że w Charakter swego czasu zainwestowałeś. Masz 18 punktów Charakteru. To niezle. Gorzej, gdy spojrzysz, że przy Trudnych testach twój Charakter leci na pysk i po odjęciu pięciu punktów wynosi tylko 10. Będziesz musiał rzucać cholernymi trzema dwudziestkami i na dwóch z nich musi wypaść 10 lub mniej...

Do przekonania tego frajera możesz jednak śmiało skorzystać z Umiejętności Blef. „Wiesz, ale ja tu mieszkam!" - to właśnie jeden z tych tekstów, które w takich sytuacjach nazywam biefem. I tak się szczęśliwie składa, że Blef masz na +5.

Blef +5 oznacza, że przekroczyłeś już „magiczne" +4 i masz w swoim arsenale działający Suwak! A zatem przekonanie tego frajera to wcale nie jest Trudne zadanie, jak powiedział MG, lecz tylko Problematyczne! A skoro zadanie jest Problematyczne, obniżona przez PT wartość Charakteru nie wynosi 10, lecz 13! Sytuacja zaczyna wyglądać różowo, szczególnie gdy w odwodzie pozostaje +5 z Umiejętności. Tę wartość będziesz mógł odjąć od kości. Rzucamy?

17, 16 oraz 9. Od 16 odejmujesz 3 i jest 13. Czyli mamy 17, 13, i 9 (czyli wymagane dwa sukcesy). I jeszcze zostały w odwodach 2 wolne punkty z Umiejętności! Wlazisz do knajpy...

Trochę uprościliśmy tu sprawę, bo jak wyczytasz później w rozdziale o mechanice szczegółowej, tego rodzaju sytuacje rozstrzyga się za pomocą testów Przeciwstawnych.

Przykład 3: Nigdy nie rozbrajałeś bomby?!

I jeszcze jedna scenka. Wieżowiec, podziemny parking, samochód. Masz? W samochodzie bomba. Tyka. Sekundy uciekają.

To jest Trudny test, mówi MG i krzywo się patrzy.

Nie masz Umiejętności Materiały wybuchowe, czyli masz kłopoty. Jeśli nie masz Umiejętności, to niestety, zaczyna działać Suwak. Rozbrojenie tej bomby staje się nagle Bardzo Trudne. Masz ci los!

Spryt masz na 12, po odjęciu 8 punktów zostaje 4.

Załóż kask i rzucaj... 19, 13, 6... I wszystko jasne. Bum!

Testy Otwarte

Testy Otwarte: W sytuacjach, kiedy nie wystarczy test o wyniku „zdany" lub „nie zdany" i potrzebne będzie dokładniejsze określenie, jak dobrze test został zdany, MG zarządzi test Otwarty. Wtedy gracz wykonuje test bez PT, następnie sprawdza, z jakim najwyższym PT poradziłby sobie z otrzymanymi na kościach wynikami.

Jako, że do zdania testu wystarczą 2 sukcesy, najgorszą z kostek można od razu zignorować. Pozostałe dwie obniża gracz za pomocą Umiejętności. Następnie sprawdza, ile jeszcze oczek w zapasie pozostało mu na gorszej z dwóch kości. Oczka w zapasie to Punkty Sukcesu testu Otwartego.

Testy Przeciwstawne

W niektórych sytuacjach dwaj przeciwnicy wykonują test Przeciwstawny. Wtedy obaj zdają testy Otwarte, a następnie porównują osiągnięte Punkty Sukcesu. Otrzymana różnica to Punkty Przewagi testu Przeciwstawnego.

nikiem a wyższym z dwóch wyników. Otrzymana różnica to wynik testu Otwartego, czyli punkty sukcesy.

Jeśli test nie został zdany, w podobny sposób można sprawdzić różnicę, jaka potrzebna byłaby do zdania testu. Są to punkty porażki.

MG może ustalić nawet w teście Otwartym określone PT. Wtedy osiągnięte w teście punkty sukcesu zmniejszą się o podane PT.

Testy Przeciwstawne

Zdarzą się podczas gry sytuacje, gdy trzeba będzie porównać ze sobą wyniki dwóch postaci, by stwierdzić kto okazał się lepszy (np. jedna postać się skrada, a druga stoi na straży). W takim przypadku obie postacie wykonują testy Otwarte, a następnie porównują swoje wyniki. Ten kto osiągnął lepszy wynik, wygrał, zaś różnica to punkty przewagi, które mówią o tym, jak bardzo wygrał.

MG może przed testem przydzielić każdemu z osobna dodatkowe PT (np. w ciemności PT otrzyma strażnik, a przy dobrym oświetleniu i w pustym korytarzu PT otrzyma skradający się).

Suwak

Wreszcie czas na przysłowiową wisienkę, czyli powód, dla którego Mistrz Gry osiwieje, a tobie uśmiech nie będzie schodził z twarzy przez większą część sesji.

Przykład - Test Otwarty: *Jack testuje Zręczność równą 14 i Umiejętność Otwieranie zamków na poziomie 3. Rzuca trzema kośćmi i otrzymuje wyniki 4, 9 i 18. Do zdania testu wystarczą dwa sukcesy, więc wynik 18 zostaje odrzucony, pozostają dwa wyniki: 4 i 9. Jack używa Umiejętności i poprawia gorszy wynik (9) o trzy oczka, otrzymując wynik 6. Teraz ma dwa wyniki: 4 i 6. Aby zdać test, musi osiągnąć dwa sukcesy, a skoro osiągnie sukces na wyniku 6, to tym samym automatycznie i na wyniku 4. Wystarczy więc porównać gorszy z wyników (6) ze Zręcznością (14). 14 minus 6 daje 8. Czyli Jack poradzi sobie z testem o modyfikatorze -8 do Zręczności, co znaczy, że maksymalnie zda test Bardzo trudny. To naprawdę nieźle, bo poradzi sobie nawet ze skomplikowanym zamkiem, szybko i bezszelestnie!*

Suwak

Jeśli masz Umiejętność o wartości +4 lub większej, Poziom Trudności testu obniżasz w dół o jeden stopień, na łatwiejszy.

Jeśli masz Umiejętność o wartości +8 lub większej, Poziom Trudności testu obniżasz w dół o dwa stopnie.

Jeśli masz na +12... sam wiesz.

Jeśli zaś masz Umiejętność na poziomie 0, Poziom Trudności rośnie o jeden stopień.

Suwak w walce

Suwak nie działa podczas walki w testach akcji strzelania, rzucania, ciosów itd. Działa podczas walki tylko w testach zwyczajnych Umiejętności, testach Morale, Odporności na ból itd. Działa także przed walką, w testach strzałów snajperskich czy uderzeń z zaskoczenia, gdy walka turowa się jeszcze nie zaczęła.

Szczęśliwa 1-ka, pechowa 20-ka

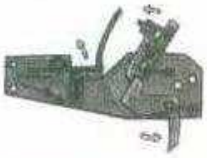
Jeśli na którejkolwiek kości podczas testu wypadnie liczba 1, działa ona dokładnie tak jak Suwak - obniża PT testu o jeden poziom. Gdy natomiast wypadnie liczba 20, wtedy dzieje się odwrotnie, Suwak podnosi PT testu o poziom w górę. Reguła ta nie działa w walce (w walce wyniki 1 i 20 oznaczają inne zdarzenia, o czym przeczytasz w rozdziale Neuroshima Tactics).

Ani obniżenie za pomocą reguł wyniku na kostce do 1, ani zwiększenie do 20, nie sprawia, że zaczyna działać Suwak.

Chodzi o Suwak. Kiedy jedna z twoich Umiejętności osiągnie wartość +4, zacznie działać Suwak. Kiedy dojdzie do +8, Suwak aż się rozgrzeje. Przy +12 niemal zjara ci kartę postaci.

Kiedy MG każe ci zdać jakiś test, a Umiejętność, którą wykorzystujesz, jest na poziomie +4 lub wyższym, skorzystasz z Suwaka i zmienisz Poziom Trudności testu. Umiejętność na poziomie +4 to już coś, to znak, że na czymś naprawdę się znasz. Dlatego Suwak obniży Poziom Trudności testu. Jeśli coś jest Trudne, dla ciebie jest Problematyczne. Jeśli coś jest Przeciętne, dla ciebie jest po prostu Łatwe. Fajnie, nie? Mistrz Gry może sobie mówić o tym, że otwarcie tego zamka to Bardzo Trudny test. Dla ciebie to co najwyżej Problematyczna sprawa, jeśli masz Otwieranie zamków na poziomie +8, bo Suwak obniża Poziom Trudności testu o dwie kondygnacje!

Niestety, jak zawsze, jest też zła informacja. Gdy masz Umiejętność na zerowym poziomie - czyli po prostu jej nie masz, Suwak działa na odwrót. W takiej sytuacji Suwak podnosi Poziom Trudności testu. Jeśli coś jest Trudne, to dla ciebie jest Bardzo Trudne, bo się na tym zupełnie nie znasz. Nie masz odpowiedniej Umiejętności!



Mistrzowskie PT. Jeśli MG zechce, może wprowadzić do gry dodatkowe, jeszcze wyższe PT, nazywane mistrzowskimi.

Trudność testu	Wartość procentowa	Modyfikator do Współczynnika
Mistrzowski	do 200%	-20
Arcymistrzowski	do 240%	-24

Modyfikatory do Współczynników są tu tak wysokie, że w zasadzie testy te zdać można jedynie dzięki zastosowaniu Suwaka, który obniży ich trudność (np. do Farta lub Cholernie trudnego).

Schroń się przed Bombą!

Żółw Moryc pokaże ci jak przetrwać zagładę

Szukaj materiałów z logo Żółwia

Szczęśliwa 1-ka, pechowa 20-ka

Jeśli na którejkolwiek kości podczas testu wypadnie liczba 1, ciesz się, bo działa ona dokładnie tak jak Suwak - obniża PT testu o jeden poziom. Zdajesz Bardzo trudny test i wyrzuciłeś 12, 9 i 1 - to znaczy, że zdajesz już nie Bardzo trudny test, a tylko Trudny. Fajnie, co?

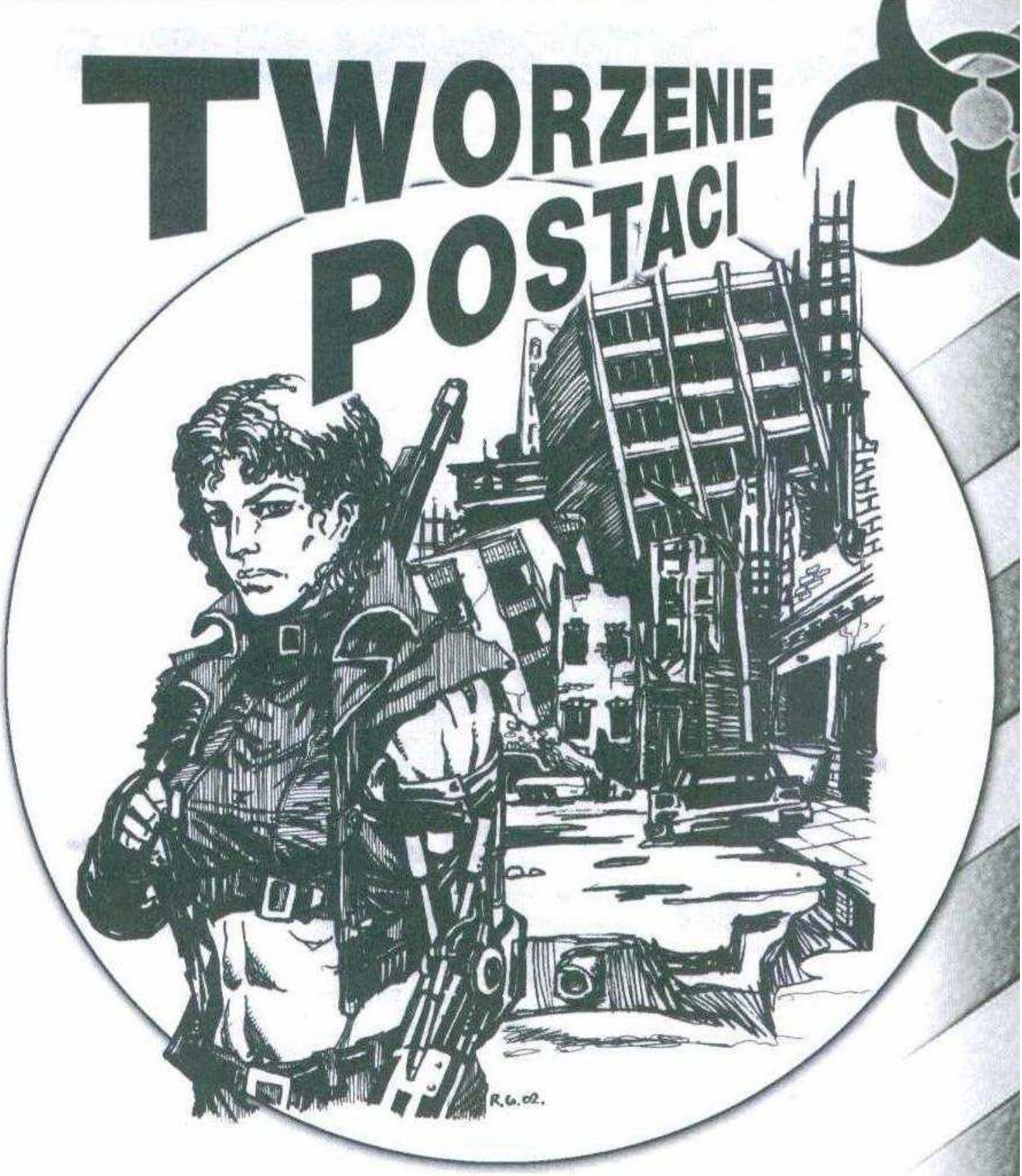
Niestety, jeśli miałeś pecha i wypadło 20, wtedy jest odwrotnie - test staje się trudniejszy, leci poziom w górę. Cholerny świat.

Jeśli jakiś bałwan zwiększy ci w jakikolwiek sposób wynik na twojej kości do 20, nie znaczy to od razu, że działa reguła pechowej 20-tki. Nie, nie, uspokój się. Ta sama sprawa ze szczęśliwą 1-ką. Nie bądź za sprytny, bo jeśli sobie zmniejszysz wynik na kości do 1 dzięki swojej Umiejętności, reguła nadal nie działa. Dlaczego? A dlatego, że liczą się tylko wyniki, które wypadły na kości, a nie te otrzymane po machlojkach.

- Słuchajcie mnie, psy! Każdy z was otrzymał swoją szansę. Każdy z was ma równe prawo do części wielkiego daru, do najwyższego szczęścia, jakie może znieść myśląca istota. Wielu z was bezcześci ten dar, jak głodna hiena targająca ścierwo upadłego wojownika. - Atomowy Ksiądz mówił coraz głośniej. - Apokalipsa dobiega końca i wnet przyjdzie nam stanąć twarzą w twarz z przenajwiększym Stwórcą. To jemu zawdzięczamy fakt, że możemy dziś z radością wykonać Jego wolę, nie zaś gnić w ziemi lub miotać się z wiatrem jako marny proch. Wykorzystajmy to! Czasu pozostało niewiele, zapamiętajcie więc dobrze to wszystko, czego uczyłem was przez wiele wieczorów i idźcie w cztery strony świata, przekazać słowa prawdy nie wiedzącym i błądzącym. Nie pozwólcie tym biednym, ślepym istotom spłonąć w ogniu piekielnym. Zajmijcie się każdym, kogo spotkacie, zróbcie wszystko, aby ocalić ich nieśmiertelne dusze, zamknięte w zgniłych ciałach, przyszpilone do spaczonych umysłów. Uwolnijcie je, póki nie jest za późno. I nie zapominajcie o sakramencie. To wszystko, psy. Ruszajcie już.

Chrapliwy pomruk wyraził zrozumienie i sfora wychudzonych zwierzaków szybko rozpierzchła się w ciemności nocy. Kilka psów pozostało w blasku ogniska, czuwając przy swym panu. Atomowy Ksiądz stał odwrócony plecami do ognia i w zadumie wpatrywał się w ciemny horyzont. Jego długi płaszcz opadał w ciemną sadzę, pokrywającą złamaną płytę betonowego fundamentu. Rój much brzęczał wokół worka z żywnością, a z oddali dobiegały coraz cichsze poszczekiwania i wycie posłańców.

TWORZENIE POSTACI



Gambling

Świat toczy się wokół gambli. Kto nie handluje, ten się nie bogaci, kto nie handluje, ten nie pociągnie zbyt długo. Nauka wymiany jednego sprzętu na inny, targowanie się, wciskanie kitu - to wszystko przed tobą. Wiesz, proponujemy mały trening. Podczas poszczególnych kroków tworzenia postaci zaproponujemy ci wymianę gambli. Podczas każdego kroku możesz zyskać trochę gambli i podczas każdego kroku możesz je na coś wydać. Prosta rzecz.

Handel działa w przód, lecz nie w tył. Jeśli podczas kroku 2 i kroku 3 zarobisz 100 gambli, to nie możesz wydać ich podczas kroku 1 - bo już jest za tobą! To chyba jasne, nie? Możesz tą stówę wydać podczas kroków 5, 6 i kolejnych.

No, do dzieła!

Krok po kroku

Zanim zaczniesz tworzyć swojego Bohatera, musisz zastanowić się, kim masz ochotę grać przez kilka lub kilkadziesiąt najbliższych sesji. Postać może spełniać twoje marzenia lub być kimś, kim nigdy nie stałbyś się w rzeczywistości. To twój Bohater. Granie nim ma być przyjemnością. Tworząc postać pamiętaj o gamblingu. Handlując punktami postaci możesz stworzyć Bohatera w bardziej elastyczny sposób. Niestety, gambling działa tylko do przodu!

Krok 1. Pochodzenie

Określ Pochodzenie postaci. Miejsce, w którym się urodziła i wychowała. Zapytaj MG, czy stawia jakieś ograniczenia. Jeśli żadna z propozycji nie kusi cię, zostań Człowiekiem z nikąd. Wybierając Pochodzenie, dostajesz jedną z trzech Cech specjalnych oraz bonus do Współczynnika.

Krok 2. Profesja

Tak naprawdę to Profesja określa, kim jest twój Bohater. Możesz być znakomicie strzelającym Monterem, nadal jednak pozostajesz Monterem. Po Apokalipsie każdy ima się różnorodnych zajęć, ale każdy chce być kimś. Profesja, podobnie jak Reputacja, określa prestiż postaci. Aby odzwierciedlić ten fakt, wybierasz sobie jedną z dwóch Cech specjalnych, charakterystycznych dla danej Profesji.

Krok 3. Współczynniki

Pięć Współczynników to opis Bohatera dla potrzeb mechaniki. Wylosuj Budowę, Charakter, Zręczność, Percepcję i Spryt. Powodzenia! Sześć rzutów trzema kostkami. Z każdego liczysz średnią. Najniższy rezultat odrzucasz.

Krok 4. Specjalizacje

Profesja to bardzo wąska kategoria. Specjalizacja określa archetyp Bohatera i decyduje o rodzaju dostępnych Umiejętności. Zauważ, że wybór Profesji nie wiąże się z wyborem Specjalizacji. Możliwe jest przykładowo stworzenie Ochroniarza o Specjalizacji Technik. W ten sposób otrzymuje się nieszablonową postać z interesującą przeszłością.

Krok 5. Umiejętności

Bohater może mieć doskonałe warunki fizyczne i psychiczne, ale jeśli nie posiada odpowiednich Umiejętności, to brak mu wykształcenia - praktycznego i teoretycznego. Umiejętności decydują o tym, co postać potrafi i właściwie każda z nich jest potrzebna. Niestety, ogranicza cię limit: 30 punktów na Umiejętności związane ze Specjalizacją i 35 punktów na dowolne inne Umiejętności.

Krok 6. Sztuczki

Mały prezent od firmy - dowolnie wybrana Sztuczka. Sprawdź tylko, czy spełniasz przewidziane wymagania!

Krok 7. Choroby

Ten moment ci się nie spodoba. Musisz wylosować jedną z chorób. W świecie Neuroshimy każdemu coś dolega i Bohater nie jest wyjątkiem. No dobrze, możemy zrobić wyjątek i przeskoczyć ten krok, ale będziesz musiał zapłacić 100 gambli.

Krok 8. Reputacja

Dowiesz się co nieco o Reputacji oraz ustalisz jej początkowy poziom.

Krok 9. Formularz

Formularz przydaje się w narracyjnych aspektach gry. Skseruj go i dołącz do Karty Postaci. Te dwie wypełnione przez ciebie strony mówią o Bohaterze więcej niż rzędy cyferek. Opisz charakter i wygląd postaci. Wybierz dla niej imię. Określ cele na przyszłość.

Krok 10. Sprzęt

Na koniec pozostały zakupy. Dostajesz 100 gambli - idź i ułóż sobie życie. Wyposaż Bohatera w broń i w taki ekwipunek, na jaki masz ochotę. 100 gambli to mało, ale nie mów mi, że nic nie zaoszczędziłeś.

Tutaj także wybierzesz swoich Znajomych, na których masz dodatkowe 50 gambli.

POCHODZENIE

Pochodzenie

Jak widzisz, pochodzenie wiąże się z tym, że czegoś się nauczyłeś - każdy mieszkaniec danego miasta, czy obszaru, może wybrać jedną z Cech podanych w opisie danej nacji. I wiesz, możemy zrobić deal. Ty nie bierzesz żadnej z nich, po prostu rezygnujesz z tego, co dało ci twoje urodzenie, a ja ci dam za to 50 gambli do wydania w kolejnych etapach. Wchodzisz w to?

Krok 1: Pochodzenie

Pochodzisz z Vegas, mam rację? Pod koszulą kryjesz amulet, w kieszeni plik banknotów i zawsze spluwasz przed podjęciem ważnej decyzji, zgadza się? O, właśnie to zrobiłeś.

Wychowałeś się w Vegas i nic tego nie zmieni. Możesz starać się ukryć nawyki, walczyć z przyzwyczajeniami i spróbować zataić to, skąd pochodzisz. Tak, to możliwe. Nie jest to jednak proste. Jeśli wychowujesz się odcięty od świata, bez telewizji, radia, sieci, po pewnym czasie zaczynasz żyć specyficznym rytmem. Zwyczaje i prawa rządzące twoją mieściną coraz bardziej ewoluują, aż w końcu stają się zupełnie unikalne. Dla ciebie są one normalne i naturalne, wysysasz je z mlekiem matki, ale dla ludzi z innej części kontynentu twoje życie to wielka zagadka. Dlatego w Vegas wierzycie w bożków szczęścia, a my tu wierzymy w siłę gnatów. To kwestia warunków, w których się dorasta.

Na trasie spotkasz wielu ćwoków z różnych stron. Niektórzy będą pochodzić z takich dziur, że trudno to określić. Innych rozpoznasz na kilometr. Będziesz wiedział, czego się po nich spodziewać i jak z nimi postępować. Wiesz, kiedyś rozwaliłem jednego gościa z Vegas, bo wiedziałem, że frajer uciekając nie przebiegnie pod drabiną. Wiedziałem, że zwyciężą przesądy wpajane mu przez matkę od samego dzieciństwa. Dlatego właśnie skończył z kulą we łbie. Bo palant musiał ominąć tą cholerną drabinę!

Wybierając Pochodzenie otrzymasz bonus do jednego ze Współczynników (podany w górnym rogu strony) oraz jedną z Cech, które charakteryzują ludzi z danego okręgu.

Pochodzenie - pełna lista

Człowiek z... nie twój zasrany interes
- Wszechstronność
- Wszechstronność do kwadratu

Detroit
- Jeśli ma silnik to ruszy
- Siódme poty
- Ale jazda

Federacja Appalachów
- Szlachetnie urodzony
- Pojedynkowicz
- Wychuchana spluwa

Człowiek Pustyni
- Towarzysz
- Jestem duchem pustyni
- Polegam tylko na sobie

Miami
- Człowiek-aligator
- Ja już swoje odchorowałem
- Walkabout

Missisipi
- Coś mi tu śmierdzi
- Chodźmy, na pewno już utonął
- Kwas w żyłach, chlor w płucach

Nowy Jork
- Zalety klasycznego wykształcenia
- Wizja
- Czas patriotów

Południowa Hegemonia
- Urodzony morderca
- Wiesz, zjadłem własnego psa
- Zawzięty sukinkot

Posterunek
- Na symulatorze to działało
- Hi-Tech
- Moloch? Coś o nim słyszałem

Salt Lake City
- Cholerny kaznodzieja
- Wierzę
- Przed wojną wszystko było lepsze

Texas
- Człowiek zwany koniem
- Doktor Quinn
- Zdrowa okolica

Vegas
- Fart
- Hazardzista
- Telepata

Południowa Hegemonia

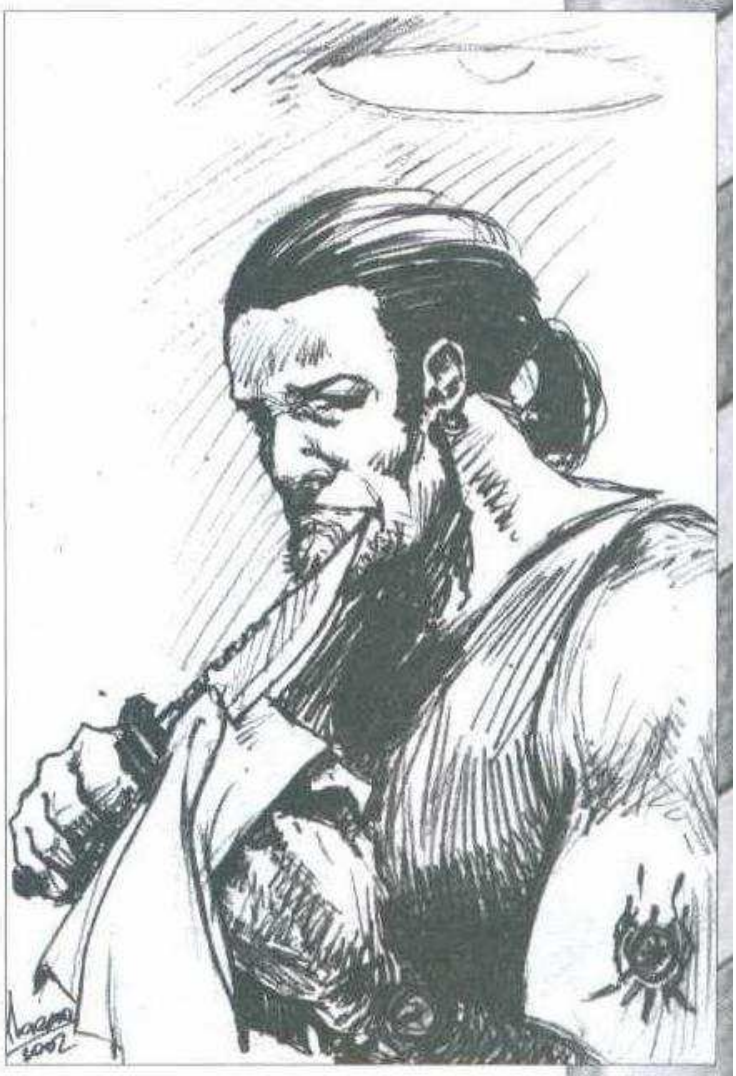
+1 do Budowy

W świecie rządzonym przez mordercę, reguły są jasne i proste. Trzeba umieć walczyć, by przeżyć. Jeśli ktoś coś ci ukradł, to znaczy, że źle tego strzegłeś. Jeśli ktoś obił ci mordę, to znaczy, że ci się należało.

Nie ma sądów. Nie ma dziesięciu przykazań. Nie ma gadki o nie pożądaniu żony bliźniego swego. Co się tak gapisz?! Tak, pochodzę z Hegemoni i jakoś nie narzekam. To twarda szkoła życia, ale wierz mi, nie chciałbym urodzić się gdzie indziej. Nasz świat jest prosty: albo ktoś mówi ci prawdę, albo strzelasz mu w łeb. Albo potrafisz udowodnić, że jesteś mężczyzną, albo kopiesz w kalendarz nim dożyjesz dwudziestki.

Dlatego Hegemonia się rozrasta, a ty szczasz na mój widok i kulisz za każdym razem, kiedy podnoszę głos. Pochodzę z Hegemonii i we mnie jest siła.

Jeśli spotkasz kogoś, kto wychował się u nas, nie zadzieraj z nim. Nie próbuj go oszukać, ani okłamać. Nie próbuj być cwany. Nie warto.



Cechy (wybierz jedną z nich):

Urodzony morderca

Wyrzuciliby cię z Areny za szczególne bestialstwo. Wybierz sobie dowolny pakiet Umiejętności Wojownika. Wszystkie Umiejętności z paczki posiadasz na poziomie +2.

Wiesz, zjadłem własnego psa

Budzisz grozę. Twój widok paraliżuje. Jeżeli udało ci się kogoś zastraszyć (test Morale przed walką), w walce z nim automatycznie wygrywasz Inicjatywę.

Zawzięty sukinkot

Mówią o tobie, że pociągniesz do grobu swojego zabójcę. To prawda. Jesteś uparty, twardy i nie popuszczasz. Raz w ciągu sesji, podczas wykonywania testu Umiejętności, zamiast wymaganego Współczynnika możesz użyć Charakteru.

Vegas

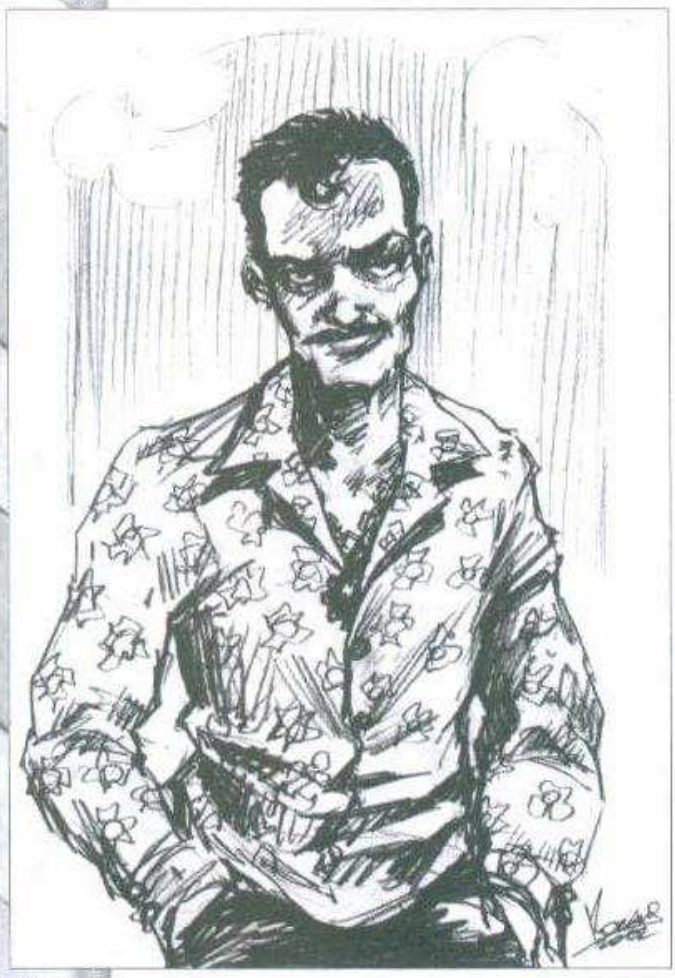
+1 do Zręczności

Vegas to mieszanka mafiozów spod ciemnej gwiazdy i świrów. Gdy widzę - bez urazy - takich palantów jak ty, spluwa sama wskakuje mi do ręki. Wszędzie węszycie interes i zysk, a najlepiej, gdy można jeszcze w coś zagrać i zgarnąć podwójną pulę. To jakaś choroba, nie wiem czym pieprznął w was Moloch, ale siadło wam na mózg i zlasowało go bez reszty. Nie potraficie żyć bez ryzyka.

No dobra, ale kilku rzeczy nie można wam odmówić. Macie farta, zasrańcy, o tym wiedzą wszyscy. Nie wiem, czy to jakieś promieniowanie, czy inna cholera, ale to działa. Wtedy, dwa lata temu, zanim rozwaliłem tego palanta od drabiny, dwa razy pod rząd zaciął mi się Glock. Chłopcze, to się nie zdarza. No chyba, że akurat walisz do kogoś z Vegas.

A nie uważasz tego za śmieszne, że wy wszyscy wierzycie w każdy głupi przesąd i dziecinne opowieści o duchach?

A wiesz, co najbardziej mnie wkurza? Brak zasad. Wasze podejście do życia, ciągłe kantowanie i matactwa. Kombinowanie, jak zrobić krzywdę drugiemu, jak podłożyć mu nogę i zająć jego miejsce. Fakt, to daje wam niezłą odporność na działania innych. Fakt, zrobić w wała kogoś z Vegas, to sztuka. Fakt, często wychodzi na twoje, bo potrafisz ściemniać jak nikt inny. Ale nie myśl, że cię za to szanuję. Ani trochę, cholerny, zakłamany, wierzący w duchy, palancie.



Cechy (wybierz jedną z nich):

Fart

No i z czego się cieszysz? Myślisz, że masz farta i właśnie dlatego jesteś bezpieczny, jak jajeczko pod dupcią mamusi kurki? A chcesz przetestować swoje szczęście? Popatrz, załaduję jedną kulę i zagramy w rosyjską ruletkę, chcesz? Co, tak... Poważnie chcesz? Jesteś chory.

Wiesz, zróbmy tak, że trzykrotnie podczas sesji możesz powtórzyć jeden nieudany rzut na dowolnej z trzech kości.

Hazardzista

Zwinne paluszki to bogactwo naturalne. Znasz tysiąc oszustw. Miałeś okazję wyćwiczyć swoje dłonie i manipulujesz nimi lepiej niż japoński robot. Zaczynasz grę posiadając (gratisowo) wszystkie Umiejętności z pakietu Zdolności manualne na poziomie +2.

Telepata

A ty telepata jesteś? Skąd wiesz, że on blefuje? Co znaczy, że on nas nie zabije? Masz to gdzieś na piśmie? Chyba nie myślisz, że ci uwierzę!

Poziom trudności wszystkich testów Blefu, Perswazji i Zastraszania w stosunku do ciebie jest zwiększany o jeden w górę.

Człowiek pustyni

+1 do Percepcji

Wtedy, gdy zrzucali bomby, nikt, ale to nikt nie celował w rezerwaty czerwonoskórych. Indiańce przetrwali wojnę niemal nie ruszeni. I wiesz co? Gdy wszystko ucichło, wyleźli z rezerwatów i zaczęli dyktować warunki. Nie wleźli do ruin Vegas, ani nie zapędzili się w okolice Miami. Są na pustyni. I mają się tam cholernie dobrze.

Łatwo ich rozpoznać: smagła cera i spokojne podejście do życia. Nie wszyscy są czerwonoskórzy. Teraz po pustyniach łazi od groma ludzi, którzy lubią przestrzeń i spokój. Białych, czarnych, nawet żółtych. Nie liczy się kolor skóry, ale filozofia życia, a głównie to, że wojna wcale ich nie zmartwiła. Łażą sobie po świecie i delektują się przyrodą, popaprańcy. Wyglądają na szczęśliwych, słowo daję. Nigdzie się nie spieszą. Są zadowoleni z siebie i pewni tego, że na pustyni są czempionami przetrwania.

Wędrowałem kiedyś z jednym takim i powiem ci, w końcu kazałem mu się wynosić w diabły. Polubiłem go trochę i tylko dlatego nie władowałem mu kuli w łeb. Był irytujący. Nie jedz tyle, marnujesz jedzenie. Nie pij tyle, przecież nie chce ci się pić. Sugerował nawet bym zostawił na pustyni swój karabin. Jest ciężki, po co go nosisz? Tracisz niepotrzebnie siły. Doprowadzał mnie tym do pasji. Cokolwiek robiłem, marnowałem energię, siły, sprzęt. Raz rozbił mnie już zupełnie. Wyskoczył zza załomu jakiś mutant, więc władowałem mu serię prosto w bebechy. Biały Sokół spojrzał na mnie i mówi, że jestem głupcem. „Wystarczyła jedna kula. Marnujesz amunicję".

Kazałem mu wypieprzać. No i poszedł sobie. Zostawił mnie na tej cholernej pustyni i omal się nie upiekłem. Cudem doczołgałem się do jakiejś osady. Jak go kiedyś spotkam...

Cechy (wybierz jedną z nich):

Towarzysz

Ten skorpion to też twój przyjaciel? Wiesz, psa bym zrozumiał, może jakiegoś ptaka, czy coś. Ale skorpion? Wybierz sobie inne!

Możesz wybrać jedno zwierzę, które będzie twoim kompanem, będzie ci służyło, ale musisz je kochać. Zwierzęciem może być dowolny ssak, ptak, gad lub inne stworzenie, za pozwoleniem MG. Od tej pory jest was dwóch. Gdybyś na przykład miał tandem, moglibyście sobie pojeździć po pustyni, he, he...

Takiemu towarzyszowi możesz wydawać kilka rodzajów poleceń, jak np. „bierz go", „do nogi", „cicho", „leżeć" itp.

Jestem duchem pustyni

Nauczyłeś się przydatnej sztuczki. W trudnych warunkach (wysoka temperatura lub brak pożywienia i wody), potrafisz pogrążyć się w katalepsji i przeżyć. W stanie uśpienia leżysz nieruchomo i nie odbierasz żadnych bodźców zewnętrznych do czasu, aż warunki staną się bardziej sprzyjające. W ten sposób możesz przetrwać trzy miesiące.

Polegam tylko na sobie

Jeżeli posługujesz się bronią własnej roboty (nie dotyczy broni palnej), lub jakimkolwiek innym wykonanym przez siebie narzędziem, w każdym teście z jego wykorzystaniem możesz odjąć dwa oczka od rzutu na jednej z kostek.

Nowy Jork

+1 do Charakteru

Wszyscy Nowojorczycy, jak jeden mąż, są zawzięci jak diabli, do tego są patetyczni do obrzydliwości. Dziw, że nie łażą ubrani w amerykańską flagę. Trzydzieści lat temu chyba najbardziej oberwał Waszyngton i właśnie Nowy Jork. Dziś Waszyngton to czarna dziura, NJ zaś rozwija się i zadziornie wymachuje flagą w kierunku Molocha. Nowojorczycy jeszcze przed wojną dostali srogo po dupie, bo to zawsze było miasto, w które każdy chciał uderzyć. Kiedy wybuchła wojna, mieszkańcy mieli już serdecznie dość wszelkich ataków.

Teraz są świetnie zorganizowani. Ogłosili NJ stolicą Stanów, a ich przywódca mianował się prezydentem. Zbroją się i odbudowują. Nigdzie indziej nie ma takiej mocy i energii, żadne inne miasto nie ma takiej ochoty stanąć na nowo na nogi i skopać dupsko Molochowi. Nowojorczycy zmienili się w niewiarygodnym stopniu. Wzięli na siebie ciężar podniesienia państwa na nogi i harują jak woły, by to się powiodło. Wykopali Tornado z granic miasta, walczą z przestępczością, inwestują w edukację. Uczą o historii Stanów i wielkich bohaterach dawnych dni.

Powiem ci, można puścić pawia słuchając tych ich przemów, widząc świętowanie Dnia Niepodległości, race i transparenty. Gdy usłyszałem, że zrobili paradę z jakiejś tam okazji, omal nie padłem. Są naprawdę mocno przejęci swoją rolą i znaczeniem. Oni naprawdę wierzą, że uratują Stany i spuszczą lanie Molochowi. Wiesz, że budują kolej? Uruchomili kilka fabryk, elektrownie, mają nawet szkoły dla dzieciaków! Śmieję się z nich, ale tak szczerze mówiąc, szanuję ich za wolę walki i odwagę. Jeśli ktoś spuści Molochowi wpieprz, to będą to właśnie Nowojorczycy. Nikt inny.

Cechy (wybierz jedną z nich):

Zalety klasycznego wykształcenia

Miałeś bardzo dobrych nauczycieli. Jeżeli na dalszym etapie tworzenia postaci wybierzesz jako specjalizację Technika, otrzymujesz dodatkowe 10 punktów do wydania na Umiejętności oparte o Spryt.

Wizja

Wiele lat odbudowywania NJ nauczyło cię, jak pracować w ruinach. Teraz możesz wjechać nawet do największej dziury, ale nie dostrzeżesz ruin i syfu, lecz plac budowy. Taki optymizm przydaje się w wielu sytuacjach. Jesteś w jakiejś zapadłej wiosce, którą w ciągu ośmiu godzin trzeba zamienić na twierdzę? Inni by płakali. Ty zabierasz się do roboty. MG jest zobowiązany podpowiedzieć ci, jak najlepiej odbudować lub przebudować daną lokację - według potrzeb (nocleg, dom, twierdza itp.).

Czas patriotów

Heroizm to twoje drugie imię. Raz na sesję, wykonując test Cholernie trudny możesz dodać wartość swojego Charakteru do testowanej Umiejętności. Krótko mówiąc, raz na sesję zdajesz automatycznie test, mam rację?

Texas

+1 do Budowy

Rodzina to świętość. Ziemia to świętość. Zwierzęta to świętość. Własność prywatna to świętość i prawo gościnności to także świętość.

Teksańczycy to przesympatyczni ludzie o bardzo silnych, ugruntowanych regułach życia i niesamowicie stabilnym światopoglądzie. Wierzą w co wierzą i nie dają się łatwo z tej wiary wybić. Najważniejsza jest dla nich rodzina i dom. To jedyni ludzie na ziemi, którzy ugoszczą cię, nakarmią, pomodlą się za ciebie przed snem i jeszcze dadzą prowiant, gdy będziesz odjeżdżał. Pomogą naprawić wóz, dadzą trochę leków na drogę. Zrobią to wszystko i jeszcze więcej. Zrobią to, jeśli oczywiście nie jesteś Chińczykiem, lub murzynem. Teksańczycy nie przepadają za kolorowymi. Prawdę mówiąc, nie lubią też mormonów. No i oczywiście arabów, tych to nawet bardzo nie lubią. Mają pewien uraz do mutacji, więc jeśli masz jakieś kłopoty z ciałem, lepiej jednak się nie zapędzaj w tamte strony. Mam nadzieję, że nie jesteś też zboczeńcem, to nie moja sprawa, ale oni... Aha, i lepiej, byś nie miał jakiegoś przewlekłego, zaraźliwego choróbska. Teksańczycy mają takie powiedzenie: „Chore bydło trzeba odstrzelić dla dobra całego stada."

Poza tym są całkiem tolerancyjni. To bardzo mili ludzie. Pomogą, doradzą... Aha, zapomniałbym, nie ćpaj Tornado. Tego też nie uznają.

Cechy (wybierz jedną z nich):

Człowiek zwany koniem

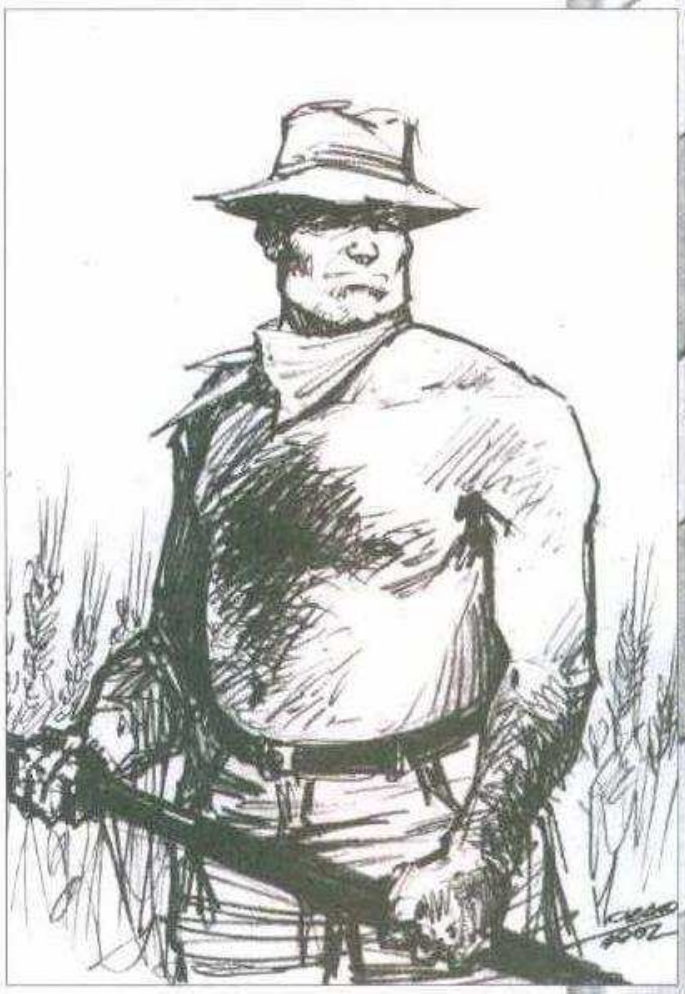
Jesteś silny jak wół, zwinny jak puma i twardy jak głaz. Kiedy idziesz po górach, powodujesz lawinę. Kiedy dosiadasz konia, to koń... Co ja ci zresztą będę opowiadał? Wybierz pakiet Umiejętności - Sprawność albo Jeździectwo. Poziom trudności każdego testu Umiejętności z wybranej grupy jest obniżany o jeden poziom.

Doktor Quinn

Nigdy nie słyszałeś o doktor Quinn? Żona „człowieka obrusa", najsłynniejsza felczerka z Teksasu. Jeździ i leczy. Zresztą nie tylko ona! Każda kobieta pochodząca z Teksasu posiada wszystkie Umiejętności z pakietu Medycyna na poziomie +4. Każda, dasz wiarę?

Zdrowa okolica

Wychowałeś się w zdrowej, nieskażonej okolicy. Jesteś dobrze odżywiony i nie zostałeś napromieniowany. Na etapie tworzenia postaci nie musisz wykonywać rzutu określającego choroby, jakich się nabawiłeś. I jak? Teraz zastanów się, po co ci żona felczerka, panie Quinn...



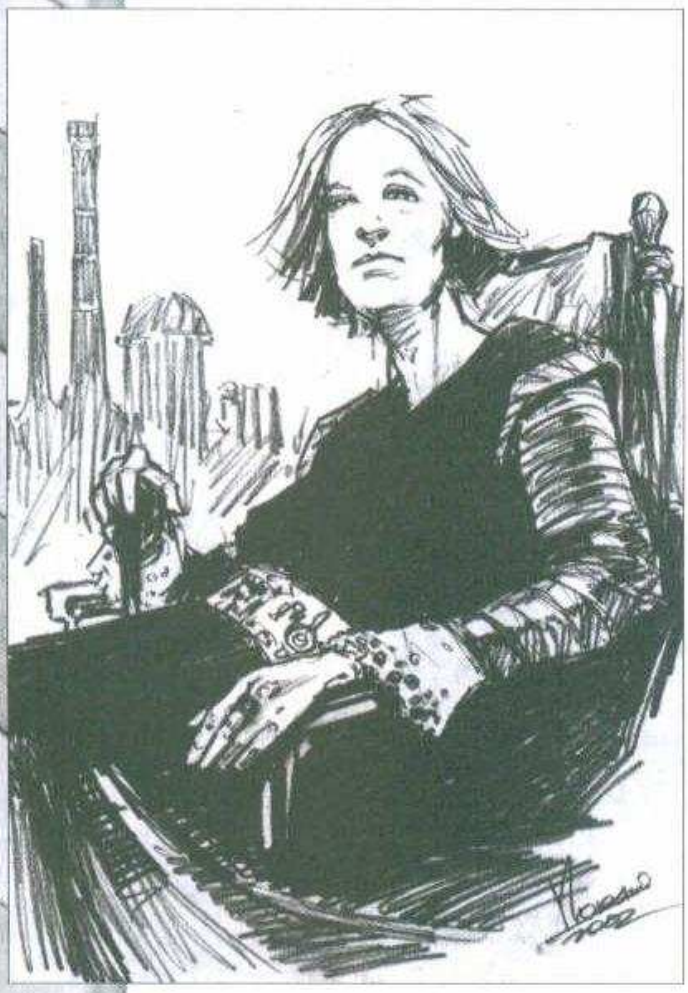
Federacja Appalachów

+1 do Charakteru

Gościa z Federacji poznasz na kilometr albo i dwa. Łazi wyprostowany, głowa podniesiona wysoko. Facet taksuje wszystkich wokół, jak jakiś wizytator. Tam, w Federacji, mają system kastowy, jest szlachta, magnaci, są też chłopi, którzy harują jak niewolnicy. Mają też kastę żołnierzy, którym nadano ziemię i tytuły. Czujesz to? Pół Stanów rozpieprzonych w drobny mak, a ci nadają sobie ziemię.

Niezłe jaja, nie? Zadrwij z kogoś z Federacji, a uzna, że go obraziłeś i zechce się z tobą pojedynkować. Wyciągnie z bagażnika szpadę, lub dwa rewolwery, a jeśli będziesz wybrzydzał, bez mrugnięcia okiem położy cię serią z kałacha. Są honorowi i wzorują się na dawnych, oficerskich tradycjach Przystosowali jednak dawne prawa do nowego świata. Stare reguły i zwyczaje stosują, gdy można, lecz jeśli trzeba być elastycznym, bez zastanowienia działają po nowemu, kałachem lub granatnikiem. Dryg oficerski, zasady, honor i szacunek pomiędzy sobą, a dla pospólstwa granat. Goście mają fantazję, trzeba im przyznać.

Jeśli spotkasz kogoś z Federacji, bądź ostrożny, to facet lub babka, którzy pochodzą z autonomicznego księstewka, pełnego zasad i zwyczajów. A ponieważ nie do każdego z tych frajerów dociera, że poza Federacją ich kasty i tytuły mogą sobie „wsadzić", zawsze ciągną się za nimi kłopoty.



Cechy (wybierz jedną z nich):

Szlachetnie urodzony

Urodziłeś się, by panować nad innymi. Wiesz jak traktować ludzi. Wybierz sobie jeden pakiet Umiejętności opartych o Charakter. Każdą z Umiejętności w pakiecie posiadasz na poziomie +2.

Pojedynkowicz

Nigdy nie przepuściłeś okazji, by zmierzyć się z przeciwnikiem. Dawałeś wrogom nauczkę i sam się czegoś nauczyłeś. Najważniejsza nauka, jaką wyciągnąłeś, to ta, iż każdego można pokonać. Podczas walki sam na sam ignorujesz pierwszą Lekką ranę lub Draśnięcie. Żaden przeciwnik nie zdoła cię przerazić. I dlatego właśnie jesteś twardzielem.

Wychuchana spluwa

Wybierz jedną z broni palnych, które nosisz przy sobie. Każdego wieczoru czyścisz ją, chuchasz, dmuchasz i w efekcie możesz dla niej zawsze powtórzyć rzut na efekt zacięcia się broni.

Miami

+1 do Percepcji

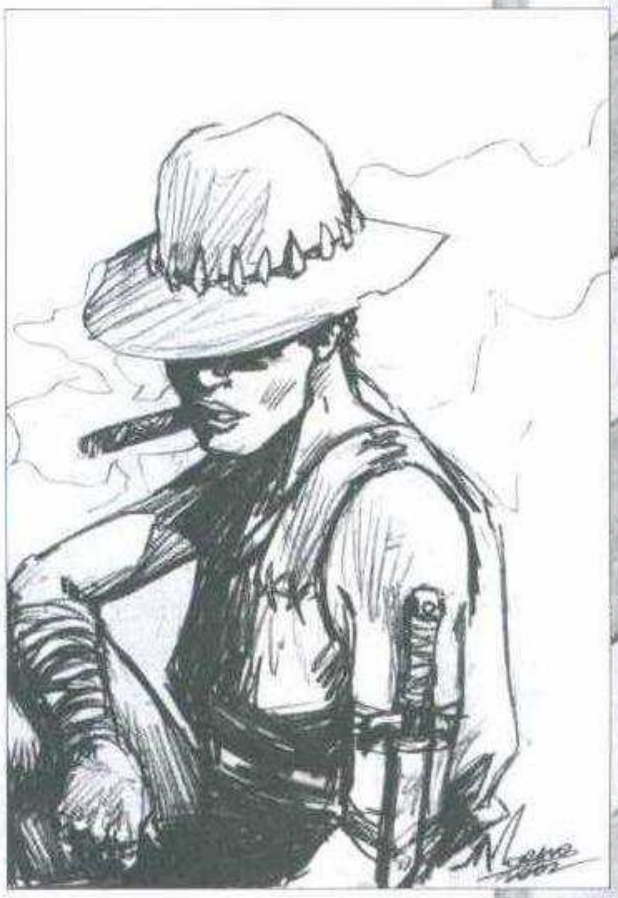
Widziałeś kiedyś Miami? Gdybyś tam był, to wiedziałbyś wszystko. Dużo błota i zmutowane aligatory - tak wyglądałaby widokówka, którą mógłbyś wysłać kumplom. Gdybym chciał ci polecić jakiś film o tym mieście, zaproponowałbym „Krokodyla Dundee". Widziałeś może?

Goście z Miami to prawdziwi twardziele. Ci z Hegemonii, czy Nowego Jorku to też nie mięczaki, sam wiem, co ci o nich opowiadałem, ale tam, w Miami, żyją najprawdziwsi twardziele. Nie ma bardziej prawdziwych twardzieli.

Faceta z tych bagien poznasz bardzo prosto, wystarczy się przyjrzeć. Zacięta twarz, cygaro w zębach, kapelusz opuszczony na oczy. Kiedyś nawet zastanawiałem się, czy ściany ich domów są wyklejone zdjęciami Clinta Eastwooda. To, że każdy z nich udaje tego gościa, widać już z odległości pół mili. Czym będzie podchodził bliżej, tym jego poza będzie bardziej widoczna. Wiesz, kocie ruchy, niby od niechcenia, niby na luzie, a przecież dobrze wiesz, że jeden niewłaściwy ruch i masz nóż w bebechach. A tam, w Miami, noszą największe noże współczesnego świata.

Siedzi taki potem przy barze, nagle spluwa, kończy drinka i rzuca tekstem w stylu: „Ale mnie łeb łupi. Idę ubić jakieś cholerstwo." I wychodzi z knajpy. Wraca po tygodniu. Pytasz go: „I jak?", a on, jak gdyby nigdy nic, odpowiada: „Ubiłem gada". Nigdy nie wiesz, czy żartuje, czy mówi poważnie, dopiero później, jak będziesz wyjeżdżał, zobaczysz ścierwo wielkości mamuta leżące przed granicą mieściny. Znak, że gość nie żartował i naprawdę polazł w teren ubić coś dużego.

Tacy są właśnie ludzie z Miami. Dlatego właśnie ich lubię. To nie są mięczaki, ani świrusy. Po prostu dobrze grają swoją rolę. A wiesz, ja uwielbiam stare filmy z Clintem Eastwoodem...



Cechy (wybierz jedną z nich):

Człowiek-aligator

Połowę życia spędziłeś w wodzie, na trzęsawiskach lub w tropiku. W czasie każdej walki, w której wykorzystujesz do ukrycia się zbiornik wodny lub bagno (gdy jesteś zanurzony), osłona maskuje cię o dwa poziomy lepiej. Dodatkowo, w przypadku błyskawicznego ataku z zaskoczenia na terenie wodnym lub bagiennym, twoi przeciwnicy są automatycznie zaskoczeni.

Ja już swoje odchorowałem

Żyłeś w niezdrowej okolicy Miami i uodporniłeś się na wiele chorób i jadów. Możesz powtórzyć każdy rzut odpornościowy przeciw chorobom i truciznom pochodzenia organicznego.

Walkabout

Siedzisz sobie w knajpie i nagle postanawiasz iść na mały walkabout. Wychodzisz i przez miesiąc włóczysz się po okolicy. Wracasz do knajpy, patrzysz, a twoje ziółka na stole wystygły. Myślisz sobie - nie będę pił zimnych. I idziesz odwiedzić kumpla w Vegas.

Możesz powtórzyć każdy test Kondycji. Zaczynasz ze Sztuczką „Dom na plecach".

Człowiek z... nie twój zasrany interes

+1 do dowolnego Wsp.

Z nimi jest najgorzej, jeżdżą od miasta do miasta, nie mogąc usiedzieć na dupsku. Nie mają bliskich, rodziny ani przyjaciół. Mają wielu wrogów, bo zawsze, jak się pojawiają w nowym miejscu, to bruździą, by w końcu się wynieść. Kłopot z nimi polega na tym, że nigdy nie wiesz, czego się po nich spodziewać. Cholerni internacjałowie, jeśli wiesz, co mam na myśli. Szybko się uczą, łapią nawyki, mają dryg do nauki języków i gwar. Wiedzą, co żre się w Vegas, jakie są reguły walk gladiatorów na południu i co to jest Korkcity. Jeżdżą i oglądają. Trzeba przyznać, że ta wieczna podróż hartuje ich jak mało co. Każdy z takich wędrowców wyszedł już z niejednej opresji, każdy z nich ma dom na plecach, w każdej chwili może podnieść dupsko, wyjść z knajpy i ruszyć w dwumiesięczną podróż.

To ich styl. Ludzie z nikąd.

Cechy (wybierz jedną z nich):

Wszechstronność

Złaziłeś już spory kawał świata. Aby przetrwać, uczyłeś się wszystkiego po trochu. Wszystkie Umiejętności oparte na najwyższej z twoich cech, a których nie wykupiłeś, mają wartość 1. Znasz się na wszystkim. I tak naprawdę gówno umiesz, ot, moja opinia.

Wszechstronność do kwadratu

Możesz wybrać dowolną z cech innych nacji. Dowolną. No, jeśli jesteś facetem, to umówmy się, że zapomnisz o „doktor Quinn", OK?

Salt Lake City

+1 do Sprytu

Czas na dobrą wiadomość. W porównaniu do wieśniaków z Salt Lake jesteś całkiem równym gościem. Jak wiesz, nie przepadam za Vegas, ale to, co doprowadza mnie do białej gorączki, to właśnie palant z Salt Lake. Nie żebym miał coś do mormonów, kilka ich pomysłów na życie jest całkiem OK, nie jestem fanatykiem religijnym i nikogo do niczego nie zmuszam, niech sobie wierzą w co chcą.

Ale do cholery! Niech nie przekonują mnie, że ich pomysły na życie są lepsze od moich! Najchętniej wysadziłbym ruiny Salt Lake w powietrze. Tylu kultów i sekt, ile tam znajdziesz, nie ma nigdzie indziej. Jeśli pochodzisz z Salt Lake, to znaczy, że masz zdrowo nasrane we łbie, bo już wpadłeś w sidła jakiejś sekty, jesteś wyznawcą jednej z nowych religii, wierzysz w boga skarpetek, albo będziesz mnie przekonywał, że mutanci to takie anioły, tylko bez skrzydeł.

Uważaj na nich, nieopatrznie dasz sobie postawić drinka i już masz wieczór z głowy. Przysiada się taki i nawija, pyta, wyjaśnia, przekonuje. To jest obłęd jakiś, każdy ma inne wisiory i znaki, jeden ma tatuaż na dupie, inny przekuł sobie nos, a każdy z nich w jakimś celu. Mroczni goście, słowo daję. Mają tysiąc teorii i odpowiedzi na najbardziej mroczne pytania. Czytają książki, oglądają jakieś kasety, robią sobie seanse i dużo ćpają.

Sekta i tyle. Najlepiej ich wszystkich wysłać do Molocha, może jego przekonają do zmiany spojrzenia na życie.

Cechy (wybierz jedną z nich):

Cholerny kaznodzieja

Potrafisz walnąć taki monolog, że słuchacze nie wiedzą, co ze sobą zrobić. Jeżeli próbujesz przekonać kogoś do racji, w które sam wierzysz (sprawy wiary), w testach Perswazji odrzucasz kostkę, która najmniej ci odpowiada, i mówisz, że wypadło na niej tyle, co na innej. Trochę to skomplikowane, nie? Ale wiesz, sprawy wiary to trudny temat.

Wierzę

Chłopie, nie będę lazł pięćset metrów do tej głupiej stacji tylko dlatego, że przez lornetkę widzisz tam automat z Colą. On nie działa, to nie ma sensu... Co? Co znaczy, że wierzysz, że działa? I co, chcesz, bym teraz tam poszedł? Bo ty wierzysz?! No bez jaj. To, że raz w ciągu sesji, w sytuacji zagrożenia, możesz powiedzieć MG „wierzę" i wtedy MG powinien dać ci szansę wykaraskania się z sytuacji, nie oznacza, że da nam teraz tę Colę! Zrozum! Tylko w sytuacji zagrożenia! I w dodatku ostateczna decyzja należy do MG! A przecież wiesz, że on jest złośliwy! Nie da nam tej Coli, mówię ci...

Przed wojną wszystko było lepsze

Przysłuchiwałeś się opowieściom doświadczonych wojowników i mądrych starców. Chłonąłeś historie o czasach sprzed wojny. Wszystkie testy Sprytu związane z wiedzą o czasach przed Apokalipsą mogą być dla ciebie co najwyżej Trudne. Co najwyżej, łapiesz? Mistrz Gry może sobie bełkotać o Bardzo Trudnym, o Cholernie trudnym... Wiesz co? Pokaż mu ten podręcznik, otwórz na tej stronie i daj mu to przeczytać: „Mistrzu Gry, do ciebie mówię. Ten facet, co dał ci teraz podręcznik, wie o czasach sprzed wojny wszystko. Łapiesz to? Więc nie smuć o Bardzo trudnym teście!"

Missisipi

+1 do Percepcji

Ci, co żyją w okolicach Missisipi, to w zasadzie mutanci. Niby wyglądają normalnie... To tylko pozory. Łażą w ciężkich przeciwdeszczowych płaszczach, noszą maski przeciwgazowe i mają grube rękawice. Z daleka wyglądają o wiele gorzej niż mutanci.

Z drugiej strony, trudno im się dziwić. Missisipi to dziś najbardziej niebezpieczny teren, ta rzeka niemal gotuje się od syfu, który zawiera. Pieni się i bulgocze.

Pomyśl, właziłbyś do niej bez dobrych gumowców?! Tak więc ci, którzy pracują na Missisipi, to skubańcy łażący w naprawdę grubych gumowcach.

Są odporni dosłownie na wszystko. Co prawda, rzadko opuszczają swój ukochany ściek, ale jak już ruszą swe twarde dupsko, możesz być pewien dwóch rzeczy. Po pierwsze, nigdy nie wysyłaj ich do sprawdzania, czy teren jest skażony. To, że gość z Missisipi rozbił gdzieś namiot, nie oznacza, że ty przetrwasz tam choć pięć minut. A po drugie, możesz być pewien, że koleś, który wychował się na tej rzece, widział naprawdę wszystko. Możesz go pytać i na każdy temat usłyszysz historyjkę. Ich opowieści są naprawdę przekonujące, no ale jeśli każda minuta historyjki poparta jest prezentacją kolejnej blizny, trudno nie uwierzyć, nie?

Ja pierniczę, ale oni wyglądają! Życie na rzece to nie bajka, tego jestem pewien.

Cechy (wybierz jedną z nich):

Coś mi tu śmierdzi

Dorastałeś na terenach opanowanych przez mutków. Wyczuwasz ich inność, choćby nie wiem jak się maskowali. Za każdym razem, gdy stajesz wobec osoby dotkniętej niewidocznymi mutacjami, MG powinien wykonać sekretny rzut na Percepcję (Trudny) i w razie powodzenia testu, poinformować cię, że czujesz się nieswojo. Rączki świerzbią, nie? Śpluwa się gotuje...

Chodźmy, na pewno już utonął

Masz płuca jak miechy. Jesteś w stanie wytrzymać pod wodą dwa razy dłużej, niż przeciętny człowiek.

To znaczy ile? Pół minuty za każde 4 punkty Budowy. Właśnie tyle.

Kwas w żyłach, chlor w płucach

Urodziłeś się i mieszkałeś przy Wielkiej Rzece. Jesteś tak przesiąknięty płynącą w niej trucizną, że żadna nowa franca już w ciebie nie wejdzie. Możesz powtórzyć każdy rzut odpornościowy przeciw trującym chemikaliom i substancjom żrącym.

Posterunek

+1 do Sprytu

Posterunek to schronienie tych, którzy poświęcili się badaniu i zwalczaniu Molocha. Słyną z naukowców i techników, choć zamieszkują tam również żołnierze i ludzie nie związani z wojną. Władzę w mieście pełnią naukowcy - są najwyższą kastą i to oni decydują o stylu życia i sposobie prowadzenia wojny. Druga kasta - żołnierze - odpowiedzialna jest za zapewnienie bezpieczeństwa. Żołnierze przelewają krew w zmaganiach na froncie, służą jako zwiadowcy oraz kurierzy. Najniższa kasta jest odpowiedzialna za wyżywienie miasta i kontakty handlowe.

Posterunek przenosi się z miejsca na miejsce, aby uniknąć ataku skumulowanych sił najgroźniejszego z nieprzyjaciół - Molocha. Wydawać by się mogło, że życie w bezustannej podróży nie sprzyja rozwojowi nauki i edukacji, lecz zaawansowana technologia jest kluczem do potęgi Wędrownego Miasta. Najbardziej olśniewające konstrukcje techniczne powstały poprzez podpatrywanie dzieł Molocha. Nic dziwnego, że dzieci wyrosłe w stechnicyzowanym otoczeniu od urodzenia zapoznają się ze wszelkimi tajnikami nauk inżynierskich. Nawet jeżeli przeznaczono dziecko do kasty żołnierzy, potrafi ono wykazać się wiedzą techniczną.

Stereotypowy mieszkaniec Wędrownej Osady jest odludkiem pochłoniętym wyznaczonymi mu zadaniami. Rygor nauczył go lakoniczności, sumienności i posłuszeństwa wobec przełożonych. I cały czas pamiętają, że ich nieprzyjacielem jest Maszyna. Część z nich, zmęczona niekończącym się uciekaniem, lubi na pewien czas opuścić osadę. „Urlop" wiąże się przeważnie z koniecznością wypełnienia jakiejś misji, bowiem w Posterunku nikt nie może zostać bezużyteczny.

Cechy (wybierz jedną z nich):

Na symulatorze to działało...

Jak to spokojnie! Jak grałeś w to?! W co grałeś? Symulator?! O czym ty człowieku pieprzysz, strzelają do nas, nie rozumiesz?! Ja też przeszedłem służbę wojskową, w dodatku na froncie i jakoś nie jestem taki spokojny! Miałeś dostęp do komputerowych symulatorów pojazdów i pola walki!? No popatrz, to po prostu wspaniale. Grałeś sobie w Quake, kiedy do mnie strzelali na froncie, tak? I każesz mi być spokojny?! I co, trochę się z nich nauczyłeś?! Możesz przerzucić jedną kostkę w testach Wozów bojowych, Maszyn Ciężkich i Komputerów? Super! To lepiej przerzucaj, bo mamy kłopoty!!!

Hi-Tech

Od maleńkości rosłeś w otoczeniu wytworów zaawansowanej technologii. Mikser do pomarańczy, czasem suszarka do włosów. Co więcej, było i radio, a nawet jakiś wykrywacz ruchu... No dobra, koniec jaj. Posterunek to najlepiej wyposażony w sprzęt elektroniczny przyczółek ludzkości. W każdym teście związanym z obsługą urządzenia elektronicznego możesz przerzucić jedną z kostek, właśnie dlatego, że dawno temu za grzechotkę robił ci słoik z procesorami, a za łopatkę płyta główna.

Moloch? Coś o nim słyszałem

Miałeś kontakt z Molochem i jego tworami. Znasz slangowe nazwy określające maszyny, potrafisz rozpoznawać je i wiesz, czego możesz się spodziewać po każdym z tworów Bestii. Każdy test związany z maszynami Molocha może być dla ciebie co najwyżej Bardzo Trudny.

Detroit

+1 do Zręczności

Goście z Detroit są popieprzeni. Jeśli spotkasz na swej drodze jakiegoś popieprzeńca, spytaj go wprost: „Co tam ciekawego w Detroit?". Idę o zakład, że będzie znał odpowiedź.

To chyba jedyni ludzie na świecie, którym wojna się spodobała.

Olewają Molocha, bunt maszyn i kłopoty z zakupem Snickersów. Jedyne, co robią, to jeżdżenie po mieście najszybciej jak się da i strzelanie do siebie nawzajem. Ja wiem, że to fajna rozrywka, pognać ulicami miasta z prędkością 100 mil na godzinę i jeszcze sobie postrzelać do innych „uczestników ruchu". Z drugiej strony... robić to od trzydziestu lat?

Życie w Detroit przypomina nieustanną balangę, a jego mieszkańcy zachowują się jak osiemnastolatek, który dostał na urodziny nowy wóz. To zwyczajna dziecinada. Wiesz, moim zdaniem... Co ci się tak mordka cieszy? Chłopie, ja tu mówię o poważnych sprawach, a tobie co w głowie?! Wyścigi?! No nie mów, że to ci się podoba?! Człowieku, oni są nieprzystosowani do życia! Są jak ten konik polny z tej bajki, co grał latem, a w zimie tak mu piździało, że do mrówki polazł.

Brak mi luzu?! Co?! Brak mi czego?!

No chłopie, teraz to przegiąłeś. My tu mamy wojnę! Mamy katastrofę ekologiczną. Mamy biedę i głód, za pięć lat Moloch zeżre nas wszystkich i jeszcze dopchnie nas Meksykańcami...

Co?! Jak to, dlaczego więc sobie nie poszaleć?!

Wiesz co, spadaj. Jedź do Detroit. Znajdziesz tam kumpli w sam raz dla ciebie. Im nie brak luzu, o nie!

Cechy (wybierz jedną z nich):

Jeśli ma silnik to ruszy

W czasie nie dłuższym niż 30 sekund jesteś w stanie uruchomić dowolny pojazd z silnikiem spalinowym, pod warunkiem, że jest on zdatny do jazdy. I o ile ma paliwo. Jeśli MG uważa, że wóz może jeździć, ty go uruchomisz. Tak to działa.

Siódme poty

Jeżeli prowadzisz dowolny pojazd z silnikiem spalinowym, jesteś w stanie wycisnąć z niego 25% ponad maksymalną prędkość, balansując na granicy zatarcia silnika, a nawet rozpadnięcia się całej konstrukcji maszyny. Kiedy pojazd zatrzyma się, nie ruszy ponownie, aż do momentu naprawienia uszkodzeń (Bardzo Trudny test Mechaniki).

Ale jazda!

Lata spędzone na ulicach Detroit zrobiły swoje. Jeżeli strzelasz w ruchu - z pędzącego pojazdu, wierzchowca, spadając itp. - nie doliczasz sobie żadnych utrudnień za strzał w ruchu.

PROFESJE

Profesja

Każda Profesja wiąże się z jakimś szpanerskim zagraniem - dlatego masz prawo wybrać jedną z dwóch proponowanych Cech. Moja propozycja jest prosta - rezygnujesz z prawa do tych Cech, a ja ci odpalam za to 50 gambli. Czysty interes, żadnych krętactw. Ty nie bierzesz Cechy, ja ci płacę 60 gambli. Wchodzisz w to?

Krok 2: Profesje

Trzeba kochać swoją pracę, w przeciwnym wypadku życie byłoby nie do zniesienia. Kiedy otwierasz rano oczy, musisz czuć, że żyjesz, i wiedzieć, że warto ruszyć dupsko i wyjść na zewnątrz. Przywitać się z kumplami, zarwać jakąś laskę i dokończyć robotę. Bez względu na to, czy jesteś lekarzem, szmuglerem, czy gladiatorem, twój zawód to twoje życie.

Przy opisie każdego z zawodów podane są Cechy. Wybierz jedną z nich - coś, co będzie cię wyróżniało na tle innych ludzi wykonujących tę samą Profesję. Jeśli chcesz, możesz wymyślić własne Cechy i zaproponować je Mistrzowi Gry - jeśli się zgodzi, twój Bohater będzie kimś naprawdę wyjątkowym.

Ach, jeszcze jedno! Zawczasu ostrzegam, że w Kroku 7 będziesz musiał wylosować jedną z obowiązkowych Chorób. Jeśli chcesz, rzuć już teraz. Unikniesz potem rozczarowania, gdy okaże się, że twój wojownik cierpi na Niewydolność krążenia...

Coroczna Teksańska Karawana

Potrzebujemy
- -chłopaków do krów
- -uzbrojonych ochroniarzy
- -tropicieli (Indiańce mile widziani)

Gwarantujemy
- -żarcie
- -wysokie wynagrodzenie
- -atrakcje turystyczne

Pytaj o Kartel z Sherman

Z południa dął wiatr. Suchy jak pieprz i ostry jak żyleta. Drobiny piasku wciskały się w usta i oczy. Ling klął w duchu, mieląc metaliczny piach w zębach. Wyciągnął starą wojskową mapę i osłaniając się przed podmuchami, zaczął uważnie ją oglądać.

- Jest! - niewyraźne zabudowania na horyzoncie to Farnell. Szukał go miesiąca. Dokładnie od czasu kiedy złapał szarą zarazę. Wiedział, że ma niewiele czasu nim jego krucha skóra zacznie pękać, a on dosłownie rozejdzie się w szwach. Widział chorych w lazarecie Brata Mantusco. Po kilku tygodniach przekształcali się w parodię kosmity - tych szaraków ze starych video sprzed wojny. Chudli, wypadały im włosy, a skóra zmieniała kolor na szaroniebieski. Potem zaczynała pękać i odchodzić płatami od ciała. Wolał o tym nie myśleć, ale widok chorych co rusz stawał mu przed oczami. On sam stracił już wszystkie włosy, a poruszał się tylko dzięki silnym dawkom stymulatorów podawanych jednostajnym tempem z pasków osmotycznych.

Wyciągnął z plecaka lornetkę - w dolinie znajdowało się małe miasteczko - zamieszkane, jak miał nadzieję jedynie przez duchy mieszkańców i szczury. Przesunął szkła w prawo. Na wzgórzach za miastem stał kompleks budynków. Wyglądał na nienaruszony, jeśli nie liczyć wybitych szyb i ścian zdartych przez piach do gołego betonu. Ling uśmiechnął się z wysiłkiem. Znalazł swojego Graala. Teraz musi go jeszcze obłaskawić.

Chemik

„Zatkajcie uszy, po wymieszaniu tych substancji może być trochę huku..."

Słyszałeś już, że każdy napotkany człowiek jest chory? A o tym, że dodatkowo połowa z nich jest lekomanami? A o tym, że wszyscy biorą Tornado? A słyszałeś, że Moloch głównie atakuje gazami bojowymi? I wiesz też o tym, że główny problem to dziś zatruta woda i skażona gleba?

No dobra, obok mechanika, jesteś najbardziej cenioną osobą w dzisiejszych czasach. Każda wiocha marzy o tym, by zamieszkał tam chemik, facet lub kobita, którzy potrafią wyczuć, który śluz jest śmiertelnie zabójczy, a który zajebiście śmiertelnie zabójczy. Chemik potrafi zbadać wodę, glebę, oczyścić znaleziony sprzęt gdzieś z okolic Misissipi i jeszcze zamienić to w paliwo do kosiarki trawy.

Chemik potrafi wiele. Zna się na jadach, truciznach, wie jak bronić się przed gazem, które rękawice naprawdę chronią przed kwasem, a które tylko tak wyglądają. Cóż, jeśli lubisz babrać się w smrodzie, to robota chemika jest dla ciebie idealnym zajęciem.

Cechy (wybierz jedną z nich):

Smakuje jak arszenik

Lata babrania się w toksycznych świństwach zrobiły swoje. Łykasz uran jak czekoladki, popijasz naftą. Nie zatrudnią cię w kopalni jako detektor gazu, bo jesteś odporny. Otrzymujesz modyfikator -30% w testach Kondycji na skażenie i radiację.

Farmaceuta

Jesteś Mesjaszem Nowej Ery. Potrafisz produkować środki błyskawicznego leczenia: Painkillery, Medpaki i DeadLine. PT testów Chemii są odpowiednio:

Painkiller - Trudny;
Medpak - B. Trudny;
Deadline - Ch. Tudny.

Musisz dysponować laboratorium i składnikami. Produkcja jednej działki zajmuje ci około 4h.

Ganger

„To jest spluwa. A to moi kumple. Przywitajcie się..."

Ganger to ten facet na motorze, o którym mówi się na każdym kroku. To najpopularniejsza fucha dzisiejszych czasów. Wystarczy mieć maszynę, kilku kumpli i skórzaną kurtkę. I już jesteś gangerem.

Oczywiście, dobrze mieć trochę szajby, duże umiłowanie do zabawy i nie bać się strzelanin. Raczej nie licz na to, że będziesz uwielbiany - gangerów mało kto lubi. Wiesz, ci goście zazwyczaj uprzykrzają wszystkim życie, więc jeśli raz na jakiś czas odłączysz się od swojej grupy i zostaniesz sam, możesz być pewien, że znajdzie się cały tabun ludzi, którzy zechcą odwdzięczyć ci się za wszystkie twoje grzechy i jeszcze trochę grzechów twoich kumpli.

No dobrze, ale jak już im wszystkim skroisz tyłki, fajnie będzie pochwalić się przed resztą gangu, nie?

No więc wsiadaj na brykę, repetuj broń i ruszaj w drogę. Życie gangera na pewno nie będzie nudne!

Cechy (wybierz jedną z nich):

Jeden z nich

Posiadasz widoczny symbol przynależności do siejącego grozę gangu. Nikt, kto nie ma jaj ze stali, ci nie podskoczy. Byle kto nie będzie ci pyskować, ani się z tobą sprzeczać, nie odważą się spojrzeć ci w oczy, będą się także bali tak po prostu cię olać. ALE. Ale ci z jajami ze stali mogą przerobić się na pasztet - za to tylko, że jesteś „jednym z nich". Dodatkowo 100 gambli na Znajomości w Gangach.

Odważny czy głupi?

Nikt nie jest w stanie cię zastraszyć, przynajmniej do czasu, aż cię poważnie nie zrani. Po prostu nie jesteś w stanie uwierzyć, że ktokolwiek odważyłby się ci podskoczyć.

Masz jeden automatyczny sukces we wszystkich testach Zastraszania i Morale.

Gladiator

„Pokonałeś dwójkę mutantów, łał! No co ty powiesz...?"

To, że żyjesz z mordowania innych, wcale nie musi oznaczać, że pochodzisz z południa. To, że od ostatnich piętnastu lat łamiesz innym ludziom karki, wbijasz w plecy kolce i ostrza, wcale nie musi oznaczać, że jesteś zły. To, że ostatniego z przyjaciół zadusiłeś jego własnym łańcuchem, bo takie akurat było losowanie par turnieju, wcale nie musi oznaczać, że nie masz uczuć.

To, że jesteś gladiatorem, musi natomiast oznaczać, że cholernie ciężko zrobić ci krzywdę. Także to, że zawzięty i twardy z ciebie sukinsyn. Oraz to, że nawet jeśli weźmiesz do ręki łyżeczkę do cukru, powinienem czuć się tak, jak gdybyś miał w łapie kilof, bo potrafisz robić krzywdę naprawdę każdym przedmiotem. Coś jeszcze? Na przykład to, że jeśli rozpieprzę ci obojczyk, złamię rękę w dwóch miejscach i wbiję ci bagnet w udo, absolutnie nie powinienem sądzić, że z tobą skończyłem. Bo jeśli cieknie ci posoka, to znaczy, że twoje serce wciąż pompuje. A jeśli twoje serce wciąż pompuje, to znaczy, że wciąż jestem w niebezpieczeństwie.

Cechy (wybierz jedną z nich):

☢ Nie do zdarcia

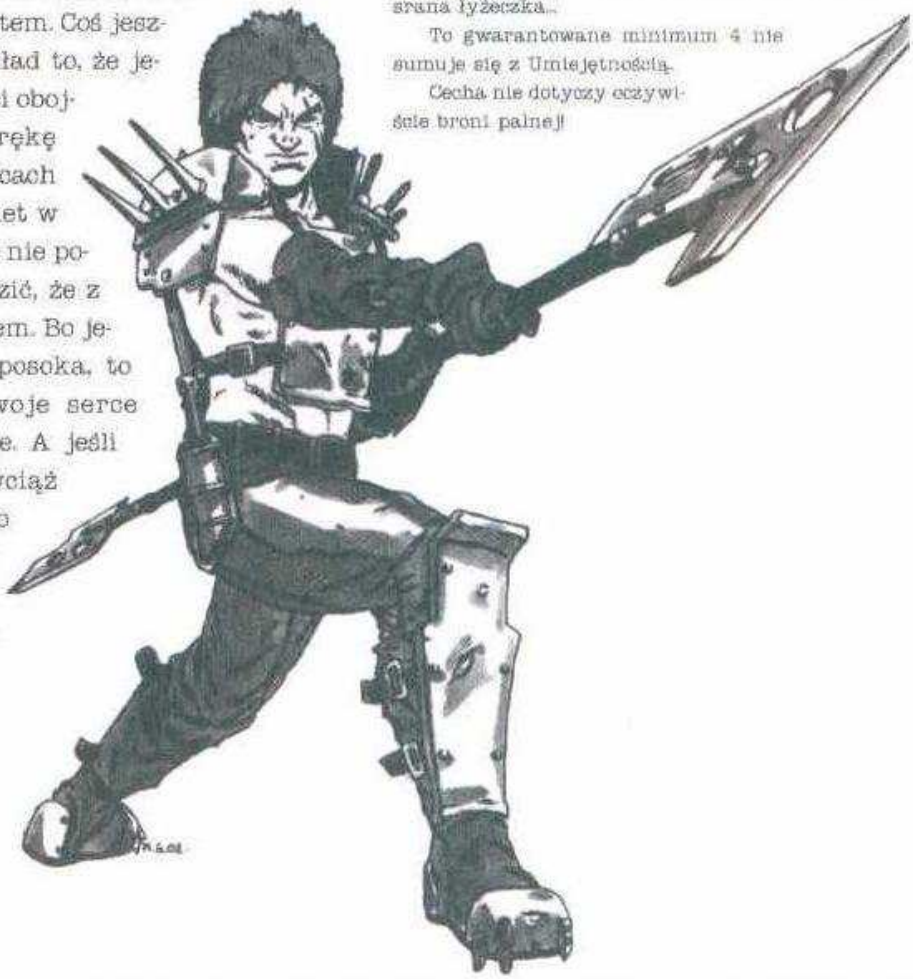
Ten fragment o pompowaniu pościki, to nie była poezja, mam rację? To cholerna prawda. Ciężko cię wyłączyć z gry. Mówię wyłączyć z gry, bo o tym, żeby po prostu cię zabić, nawet nie myślę. Reguła dotycząca zwiększania poziomu zadanych obrażeń (1 lub 2 na kościach podczas ataku, trafienia w głowę itd.) nie dotyczy się w walce wręcz. Choćby twój przeciwnik rzucił 1 trzy jedynki, to wcale nie oznacza, że przebił ci serce.

☢ Łyżeczka

Co gorsza, z tą łyżeczką też nie przesadziłem, wiem o tym doskonale. Gladiator to taki facet, który walczy tym, co wpadnie mu w łapska. Sieć, hydrant, rurka gazowa, siekierka strażacka. Cokolwiek weźmiesz w łapska - Mistrz Gry musi traktować tak, jak gdybyś miał Umiejętność walki tym czymś na poziomie minimum 4. Nawet, jeśli jest to ta zasrana łyżeczka...

To gwarantowane minimum 4 nie sumuje się z Umiejętnością.

Cecha nie dotyczy oczywiście broni palnej!



Handlarz

„Zróbmy tak: ja panu dam te dwie chłodnice i piecyk, a wezmę tę skrzynkę części, dobrze?"

Mówi się, że nastały dobre czasy dla handlarzy. Padły sieci sklepów, hipermarkety i cała reszta - został tylko inteligentny facet i towar w bagażniku. W pojedynku kupców na przestrzeni dziejów zwyciężyli akwizytorzy. Dziś nigdzie nie uświadczysz karteczki „Akwizytorów nie wpuszczamy."

Fajnie jest pokonać Tesco, co?

No dobra, nie myśl jednak, że handlowanie jest takie proste. Trzeba mieć niezłe „gadane" i dużo dobrego towaru, względnie rewelacyjne „gadane" i sporo towaru gówniano. A do tego nerwy jak ze stali. Kiedy targuje się z tobą szef Black Cats, trzeba być twardzielem, by nie dać się zleszczyć. No i musisz umieć kłamać. To się przydaje, gdy odkupujesz świetny towar od jakiegoś frajera za dziesiątą część ceny, oraz wtedy, gdy sprzedajesz niedziałający toster, wmawiając gościowi, że to części suszarki do włosów.

No dobrze, ale jak już umiesz kłamać, masz „gadane" i do tego stalowe nerwy - będzie ci się dobrze żyło. Pamiętaj tylko, by kupować bez VATu, sprzedawać z VATem i wszystko będzie się kręcić.

Cechy (wybierz jedną z nich):

Trakt handlowy

Nie jesteś jakimś tam stacjonarnym straganiarzem sprzedającym ogórki, bliżej ci do twardzieli pokroju wędrownego sprzedawcy bojlerów. Zdeptałeś kawał świata i poznałeś niejedno miejsce, więc wielu ludzi cię rozpoznaje, a na niektórych możesz nawet liczyć. Zaczynasz z dodatkowymi 150 gamblami na Znajomych (nie Wojowników).

Szklarz

Szklarz to taki facet, co bawi się kitem. Głównie wciskaniem kitu. Stąd przydomek szklarz - bo świetnie wciskasz kit. Handlując, kiedy próbujesz wcisnąć komuś jakiś kit (testy Perswazji i Blefu) twój Spryt wzrasta o 2.

Kaznodzieja Nowej Ery

„No i Amen"

Nastały ciężkie czasy - świat runął i cywilizacja chyli się ku upadkowi. Resztki dawnego porządku przebijają spośród gruzów miast i miasteczek. Ludzie próbują odnaleźć się w nowych realiach. Potrzeba im wsparcia, pomocy i kogoś, kto wskaże cel i da nową siłę.

Dobrze, że mają ciebie.

Bo to ty jesteś tym facetem od wskazywania drogi. Przekonaj ich, że nie jest tak źle. Pokaż ludziom, że świat się jeszcze nie skończył, a Aniołki z oddziału Stróżów wciąż stoją za naszymi plecami. Czasem musisz zganić grzesznika, innym razem pocieszyć zagubionego, raz stanąć w obronie słabszych, innym razem na wszelki wypadek stanąć po stronie silniejszych. Dobrze, byś potrafił przemówić do tłumu, pocieszyć przerażonego, otoczyć ramieniem płaczącą kobietę.

Musisz mieć „gadane", by przekonać okoliczne męty do właściwego wyboru. „Gadane", lub przynajmniej szpadel, by pieprznąć w łeb tych, którzy mają kłopoty ze słuchem.

Więc jeśli masz jakiś pomysł na wskazywanie celu i jeśli masz gadane, lub szpadel, nadajesz się.

Cechy (wybierz jedną z nich):

Spojrz mi w oczy

Kaznodzieja potrafi wyczuć kłamstwo na kilometr. To tajemnica jego władzy nad ludźmi. Zabobonni wierzą nawet, że potrafi czytać w myślach.

W trakcie dłuższej rozmowy, Kaznodzieja i rozmówca wykonują Trudne testy Charakteru. Jeśli Kaznodzieja zda test, a jego rozmówca nie, lub gdy Kaznodzieja uzyska przewagę w teście Przeciwstawnym, wtedy klecha odkryje kłamstwo.

Amen

Jeśli podczas testu na jednej z kości wypadnie jedynka, liczy się ona jako dwa sukcesy (a w walce zamienia inną kość w sukces z wynikiem 1). Jedynka to znak od tego z góry, że jesteś na dobrej drodze. Wypatruj znaków. Możesz tego użyć maksymalnie 3 razy na sesję. A decydujesz już po rzucie.

Kowboj

„Nazywam się Bourbonblade. Pewnie o mnie słyszałeś, co?"

No dobra, może czasy Doca Holidaya minęły, ale Stany to wciąż miejsce, gdzie prawdziwy kowboj znajdzie dla siebie zajęcie. Jak widać na załączonym obrazku, historia zatoczyła potężne koło i dziś nasze ziemie przypominają te z dawnych czasów. Ponownie można założyć kapelusz, kamizelkę, w olstra wsadzić karabin i ruszyć w podróż.

Więc jeśli lubisz przygody, nastał raj. Możesz przemierzać Stany wszerz i wzdłuż, budować swoją legendę, pędzić bydło, czy nawet założyć ranczo. Oczywiście - prócz bandytów, jak dawniej, będą na nie teraz najeżdżać mutanty i pewnie maszyny Molocha, ale co tam, w końcu rewolwery masz lepsze niż twoi przodkowie. Dasz sobie radę. A jak nie lubisz rancho, zawsze możesz wsiąść na konia i ruszyć w podróż. Jeśli będziesz miał farta, odwiedzisz wiele miast i miasteczek, spotkasz ciekawych ludzi, a może nawet zbudujesz legendę. Legendę, która będzie opowiadała o pewnym facecie pochodzącym z małej dziury...

Skąd pochodzisz?

Cechy (wybierz jedną z nich):

Rewolwerowiec

Wyciągasz pistolet z kabury w mgnieniu oka.

Jeśli używasz krótkiej broni palnej, pistolet w kaburze traktuje się tak, jakbyś miał go już dobytego w dłoni.

Ostatnia kula

Jeśli w twoim rewolwerze została jeszcze tylko jedna kula, strzał ten będzie dla ciebie łatwiejszy o 1 Poziom Trudności testu.

Kurier

„Piątek, 20:00? Będę na czas. Uznaj to za załatwione"

W świecie pociętym ciężko rannymi autostradami, bez kolei, samolotów i autokarów, do łask wrócili kurierzy. Ludzie, którzy dotrą w każde miejsce i zawsze będą na czas. Wyposażeni w najdokładniejsze mapy, znający każdą dziurę, skrót, znający teren lepiej, niż jego rodowici mieszkańcy. Kurier musi wiedzieć, gdzie można się natknąć na mutantów, a gdzie na pole minowe. Musi wiedzieć, który teren jest skażony i jak walczyć ze zmutowanymi zwierzętami. Kurier musi umieć naprawić swoją maszynę i wiedzieć, gdzie zdobyć paliwo.

I zawsze, powtarzam zawsze, musi zdążyć na czas. Kurier nie może sobie pozwolić na fuszerkę.

Cechy (wybierz jedną z nich):

Znajomości

Szybka bryka, czy worek granatów, nie zawsze pomogą przejść przez terytorium zajmowane przez pięć różnych gangów, w końcu kiedyś podwinie ci się noga i staniesz z zepsutą chłodnicą w samym centrum ziemi Brain Dogs. Wtedy przyda się znać szefa, nie sądzisz? Zaczynasz z dodatkowymi 150 gamblami, które możesz przeznaczyć na Znajomych (nie Wojowników).

Skrytka

Otwierasz drzwi, rzucasz okiem na wnętrze bryki, chwilę gmerasz i już masz swój tajny schowek. Nawet sam właściciel tego samochodu go nie znajdzie. W każdym pojeździe rozmiarów minimum samochodu, Kurier w kilka minut potrafi znaleźć lub spreparować skrytkę, którą bardzo trudno odkryć podczas przeszukiwania: rozmiarów pudełka papierosów (test Wypatrywania na Fart), dwa razy większe (Cholernie trudny test Wypatrywania), na pistolet (Bardzo trudny test Wypatrywania), mała walizkę (Trudny test Wypatrywania).

Łowca

„To będzie kosztowało, ale da się zrobić. Znajdę to. Umówmy się za sześć miesięcy, tu, wczesnym wieczorem. Powiedzmy o 18'tej, może być?"

Odnaleźć chłodnicę do Forda Buicka z '76? Wykopać skądś komplet płyt Santany? Zdobyć dokumentację do magnetowidu Sony model SP34-98? To twój chleb powszedni. Wiesz czego i gdzie szukać. Masz fotograficzną pamięć i olbrzymią, wszechstronną wiedzę. Przyjmujesz zlecenie, spędzasz miesiąc czasu na doczytywaniu informacji i douczaniu się, łazisz po archiwach, potem rozmawiasz ze specami i przyjaciółmi. W końcu, kiedy już jesteś pewien, że dokładnie wiesz gdzie szukać, ruszasz w drogę.

To nie jest prosta praca. Trzeba być cholernie bystrym i ostrożnym. Trzeba mieć pewność i siłę przebicia. Musisz umieć rozmawiać z ludźmi, być wytrwały i nieugięty. Kochać historię, badania i szperanie. Bądź gotowy na przekopywanie się przez złomowiska, na eksplorację opuszczonych bunkrów i na wykradanie sprzętu maficzom z Vegas.

W zasadzie, jeśli chcesz być łowcą, musisz być gotowy na wszystko.

Cechy (wybierz jedną z nich):

Fotograficzna pamięć

Jesteś jak aparat cyfrowy podłączony do 40 gigowego twardziela. Masz wielką bibliotekę obrazów, wystarczy, że wejdziesz do pomieszczenia, by jego obraz utkwił na zawsze w twojej pamięci i byś potem mógł go w spokoju trawić i oglądać, dokładnie tak, jak gdyby ktoś zrobił tam zdjęcie. W czasie gry masz prawo do wykonania Trudnego testu Percepcji za każdym razem, kiedy chcesz sobie przypomnieć wygląd jakiegoś pomieszczenia. Zdaj test, a Mistrz Gry wyśpiewa wszystko jak na spowiedzi. Choćby minął miesiąc. Ba! Choćby minął rok! Albo i dwa lata.

Nieugięty

Kiedy masz przed nosem swój cel, przestaje się liczyć cokolwiek innego. Przesz do przodu jak czołg, niepomny na rany, zmęczenie i strach. Jesteś łowcą, złamany obojczyk, stado mutantów, czy trzecia nieprzespana noc nie mogą ci przeszkodzić w dopadnięciu zwierzyny. Zwiększasz swój Charakter i Budowę o 2 punkty podczas wszystkich testów, kiedy niepowodzenie testu oddaliłoby cię od dopadnięcia celu.

Łowca mutantów

„Mutant to prawie człowiek. Zasługuje na szybką śmierć."

No dobra, przyznam, że na początku kojarzyło mi się to z tymi facetami, co dawniej łapali niewolników. Teraz już wiem więcej.

Żaden niewolnik w historii świata nie był tak niebezpieczny, jak co drugi z mutantów, na których polujesz. To jest niezaprzeczalny fakt, który tłumaczy po co ci karabin, trzy spluwy, nóż bardziej przypominający maczetę i jeszcze maczeta, tak na wszelki wypadek. Domyślam się, że ta skórzana torba pełna jest medykamentów i odtrutek, na wszelkie trucizny i jady, którymi poczęstują cię mutki.

W zasadzie, tak jak tropiciel, musisz być uparty i nieustępliwy, konsekwentny i zawzięty, itepe itede, a do tego jeszcze powinieneś być tym typem człowieka, na którego mówi się sukinsyn.

Bez litości. Mutanci to zwierzęta. Jeśli jesteś o tym przekonany, witaj w zawodzie.

Cechy (wybierz jedną z nich):

Bez tajemnic

Znasz się na mutantach, nie da się zaprzeczyć. Gdy zdasz Trudny test Sprytu, MG musi zdradzić ci słabe punkty napotkanego mutanta. MG może także podać ci niektóre Współczynniki mutanta.

Mutant na śniadanie

Co prawda, pacyfistą w ogóle nazwać cię nie można, to jednak twoja agresja najczęściej dotyczy mutantów. Załatwiłeś już tony tego tałatajstwa i ciągle nie masz dość. Za to doświadczenie w walce z wszelkimi odmieńcami ciągle rośnie. Otrzymujesz bonus +20% do walki z mutantami (testy Charakteru, Inicjatywy, ataku, obrony).

Mafiozo

„To jest moje miasto."

Nastały dobre czasy. Nie ma policji. Nie ma FBI. Nie ma CIA ani US Marshalls. Ani żadnej innej organizacji zajmującej się ochranianiem nieprzystosowanych do życia frajerów. W miastach wreszcie żyje się ciekawie. Teraz można się sprawdzić i ocenić, kto zasługuje na miano szefa dzielnicy, czy nawet całego miasta.

Tak, wybrałeś drogę kariery. To dość pracochłonne i trudne, ale poradzisz sobie. Wysłuchaj tylko tych kilku rad: nigdy nie ufaj przyjaciołom. Prędzej czy później, zostawią cię na lodzie, więc lepiej byś był na to przygotowany. Nigdy nie pożyczaj kasy ludziom, którzy mogą ci ją oddać. Zastanów się, nic na tym nie zyskujesz. Nigdy nie cofaj się. Nigdy nie zatrzymuj. Nigdy nie odpuszczaj. Nawet jednej małej uliczki. Nawet jednej bramy. Jeśli walczysz o władzę w mieście, ważne jest wszystko. Nawet ten cholerny hydrant.

Cechy (wybierz jedną z nich):

Bezlitosny

Z ludzi, którzy cię zawiedli żyje tylko Marc. Twoi ludzie właśnie montują mu betonowe obuwie. To już jego ostatnie minuty. Z ludzi, którzy stanęli na twej drodze, do wczoraj żył Długi Johny i Szybki Paul. Dziś już nie masz wrogów. Z ludzi, którzy... Zaczynasz z jednym Punktem Sławy (złej). Reputacja kosztuje cię tylko 20PD i zawsze jest to zła sława.

Klasa

Trzeba mieć klasę. Nie można strzelić człowiekowi w głowę, mając na nogach ubłocone buty. Czy ty chciałbyś, by ktoś stuknął cię rozklekotanym, nieumytym Pontiakiem? Trzeba mieć poziom. Trzeba szanować klientów i wrogów. Szczególnie dziś, w tych podłych czasach. Trudno nie uwierzyć facetowi takiemu jak ty. Facetowi z klasą... Możesz przerzucić każdy test Perswazji i Zastraszania.

Medyk

„Zamknij się, albo utnę ci też drugą nogę, jasne?"

Przede wszystkim, dobry medyk powinien być głuchy. Środków przeciwbólowych jest dziś jak na lekarstwo, pacjenci drą się jak opętani, więc jak masz wrażliwy słuch, to się bracie nie skupisz i pacjent ci zejdzie. Głuchota jest w cenie. Taaa... Dobry felczer... Wiesz, co? Najlepiej głuchy i nieczuły. Widzisz, pacjenci będą ci schodzili hurtowo, nie unikniesz tego, nie ma mocnych, jednego uratujesz, trzech nie, statystyki nie kłamią, więc lepiej, żebyś się zbyt często nie rozklejał. Ma gość rozwaloną nogę, ucinaj, a jak się nie udało, bierz się za kolejnego. Jest wojna, nie ma zmiłuj.

Medyk musi być twardym biznesmenem, bez litości zarabiającym na swych usługach, gdzie tylko go nogi zaniosą. Jak będziesz miękki i będziesz leczył biednych, to zdechniesz z głodu, to jasne. Bo widzisz, medyka szanują i potrzebują wszyscy. Dopóki nie odmówisz komuś pomocy, nikt nie tknie cię palcem. No dobra, chyba, że w okolicy masz już konkurencję, ale z konkurencją to wiesz co się robi, nie?

Jeszcze jedno. Medyk to nie jest maszynka do skręcania leków z piasku. Gościu, nie jesteś biologiem czy zoologiem, bez jaj! Gówno znasz się na chemii i farmakologii. Jesteś po prostu krawcem. Umiesz połatać i poreperować człowieka. Kumasz? Nieczuły, twardy, dupek znający swoją wartość. Tak, będzie z ciebie idealny lekarz.

Cechy (wybierz jedną z nich):

Reputacja

Gdy wjeżdżacie do jakiejkolwiek osady, najlepiej zacząć gadkę od prostego stwierdzenia: „Widzicie tamtego faceta? To lekarz." Nie trzeba nic więcej. Wystarczy, że zdasz Trudny test Perswazji, a miejscowi zaczną się wokół was uwijać, jakby co najmniej przyjechali z dawna oczekiwani goście. Jeśli w osadzie jest już lekarz, musisz zdać Bardzo Trudny test Perswazji.

Sanitariusz polowy

Eksplozje, świszczące kule, krzyki i bieganina? To dla ciebie chleb powszedni. Że trochę trzęsie? Żaden problem. Że za ciemno? Chrzanienie. Ignorujesz wszelkie utrudnienia do testów leczenia, wynikające z warunków panujących w otoczeniu.

Monter

„No i się zesrało..."

Wyobraź sobie, że pracujesz w fabryce Forda w Detroit. Jakieś pięć lat po tym, jak ją ostatecznie zamknęli. Twoja fucha, to przywrócenie jej do działania, bo jakiś szejk z południa kupił ją wnukowi. Łapiesz skalę? No to teraz wiesz już na czym polega zawód montera w dzisiejszych czasach.

Po wojnie, jak mówią niektórzy, został tylko radioaktywny pył i kurz. Wszystko się wzięło i schrzaniło. Więc jeśli jesteś panem Złota Rączka i potrafisz to naprawić, jesteś tu bogiem. Wiesz jak przepchać klop, jak naprawić bojler, jak wymienić chłodnicę w wozie i jak przy pomocy spieprzonego tostera naprawić lodówkę. Powiedz jeszcze, że potrafisz ocieplić dom, wymienić oświetlenie i wstawić nowe okna. Powiedz coś jeszcze, a kupię obrączkę i się oświadczę. Wyjdziesz za mnie...?

Cechy (wybierz jedną z nich):

Zapałki i agrafka

Na agregat czekałeś dwa miesiące, a oni przywieźli ci frezarkę z fabryki łodzi podwodnych. Nawet nie mrugnąłeś. Od tygodnia wszystko gra i buczy, a ty masz pewność, że jeśli wywalą cię, albo nie dadzą premii, nikt prócz ciebie nie będzie wiedział, jak funkcjonuje ta walcownia blachy. Po prostu masz talent do scalania najróżniejszych urządzeń w jeden mechanizm. Dostajesz bonus +2 do Sprytu podczas testów technicznych (gdy montujesz, naprawiasz lub przerabiasz urządzenie mechaniczne lub elektroniczne). Zawsze? Nie, tylko wtedy, gdy coś montujesz... No tak, czyli prawie zawsze.

Kłopotliwy nadmiar

Kiedy byłeś mały, znalazłeś budzik. Rozebrałeś go i złożyłeś na nowo, a skurczybyk dalej chodził. Tobie została garść części. Potrafisz powtórzyć ten numer niemal na każdej maszynie, wystarczy tylko, że zdasz Trudny test Mechaniki lub Elektroniki. Zostaje ci garść części o wartości 20% całego urządzenia.

Najemnik

„Powiedz co, a ja ci powiem za ile."

Co i za ile? - motto najemników, chleb powszedni ich życia i filozofia działania. Przez półtora miesiąca siedzisz w knajpie czekając na frajera w potrzebie. Gościa, który potrzebuje pomocy, bo wdepnął w gówno przerastające dawny stan Alabama. Facet zjawia się. Zwierza się z problemów. Ty podajesz kwotę. I od tej pory siedzicie w tym gównie razem. Cokolwiek by to nie było, zrobisz wszystko, by osiągnąć cel. Dlaczego? Bo ci za to płacą. Bo taki masz zawód. Robić to, co każe pracodawca.

Cechy (wybierz jedną z nich):

Reputacja

Nie nawalasz. Nie wystawiasz klienta do wiatru. Nie wycofujesz się ze zleceń. Dlatego właśnie możesz zażądać więcej od dowolnego innego jełopa - a pracodawca i tak wybierze ciebie. Zwiększ o 15 punktów Reputację - już na starcie jesteś kimś uznanym w tej branży. Ponadto Punkt Reputacji kosztuje cię tylko 20PD.

Maszyna do zabijania

Mówisz sobie: „teraz albo nigdy!" i wchodzisz w tryb maszyny do zabijania. Najemnik może tymczasowo zwiększyć o 2 punkty wartość dowolnego Współczynnika, ale bonus ten wykorzystać może tylko w walce. Ma to swoją cenę: po upływie godziny lub po wykonaniu 10-ciu testów tego Współczynnika, bonus znika, zaś Najemnik otrzymuje karę -50% ze zmęczenia (zmniejszaną o 10% co godzinę). Cechy tej można użyć dopiero, gdy postać wypocznie (czyli całkowicie zniknie kara ze zmęczenia).

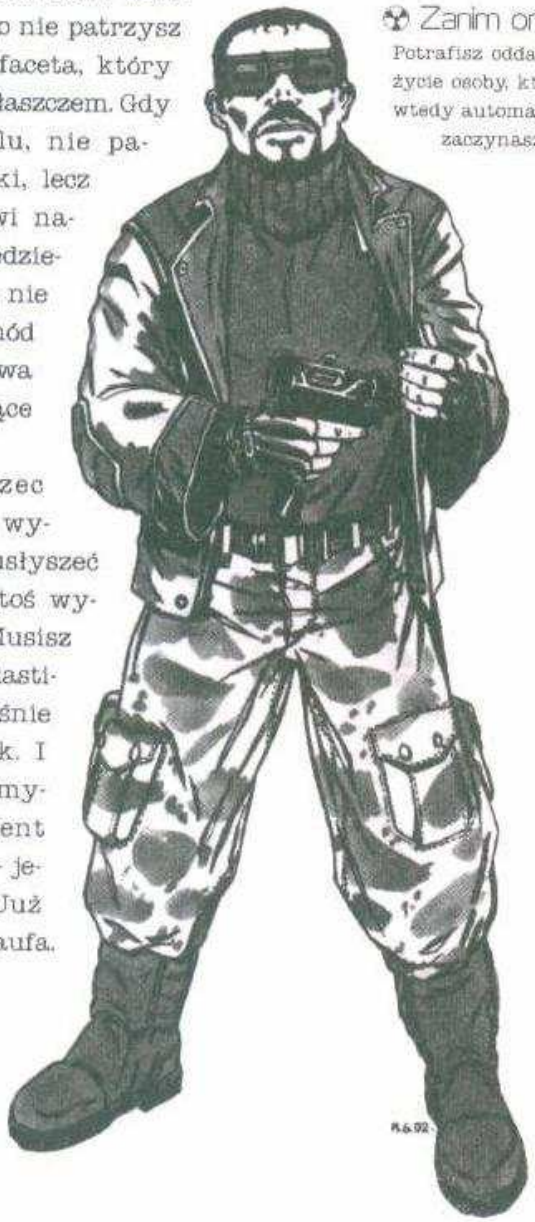
Ochroniarz

„Od tej chwili nic już panu nie grozi."

Prędzej czy później każdy narobi sobie wrogów. Są ludzie, którzy mają ich naprawdę wielu. Wtedy proszą o pomoc takich jak ty, speców od chronienia dupska.

Nie myśl, że to jakaś wyjątkowo romantyczna fucha, nic z tych rzeczy. To ciężka praca. Odpowiadasz za życie człowieka, kogoś, kto wkurzył kilku kolesi, którzy teraz robią wszystko, by wykopać go z tego świata. Jeśli wchodzicie do knajpy, to nie patrzysz na laski, lecz na faceta, który trzyma rękę pod płaszczem. Gdy włazicie do hotelu, nie patrzysz na kelnerki, lecz na uchylone drzwi naprzeciwko. Gdy jedziecie przez pustynię, nie gapisz się na zachód słońca, lecz na dwa cienie przemykające w oddali.

Musisz dostrzec kulę, nim zostanie wystrzelona. Musisz usłyszeć lecący nóż, nim ktoś wypuści go z ręki. Musisz dostrzec kawałek plastiku, nim ktoś naciśnie czerwony przycisk. I nie wolno ci się pomylić. Jeśli twój klient wyciągnie kopyta - jesteś bezrobotny. Już nikt nigdy ci nie zaufa.



Cechy (wybierz jedną z nich):

Wyciszenie

Potrafisz odciąć się od hałasu, zamieszania, błysku fleszów, huku muzyki i skoncentrować się tylko na zadaniu - ochronie klienta. Cały szum jest gdzieś w tle, a ty wchodzisz w stan innego postrzegania świata, wyczulony na zagrożenie. Gdy chronisz swojego klienta, nie otrzymujesz ujemnych modyfikatorów za półmrok, hałas, i inne trudne warunki podczas dowolnych testów Percepcji.

Zanim on

Potrafisz oddać strzał życia w sytuacji, kiedy życie osoby, którą ochraniasz, jest zagrożone - wtedy automatycznie wygrywasz Inicjatywę i zaczynasz pierwszy.

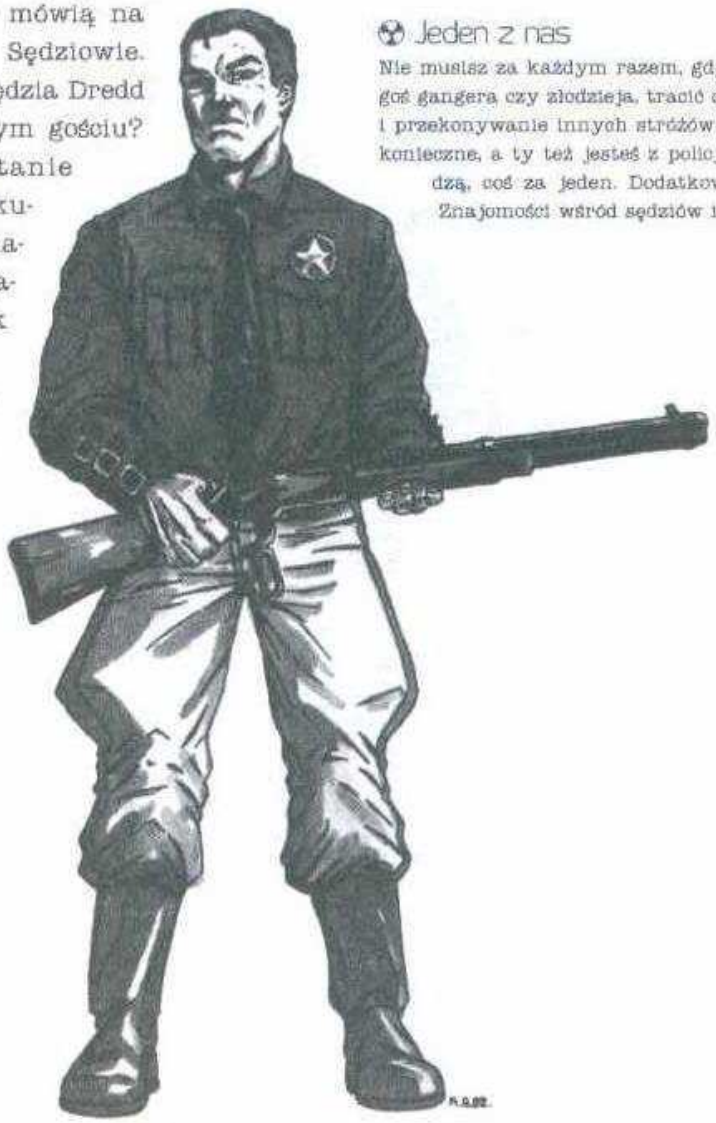
Sędzia

„Jesteś aresztowany"

Dawniej pracowałbyś w policji, nosił odznakę i jeździł wozem na sygnale. Cóż, świat się zmienił. Odznaka jest nic nie warta, policja nie istnieje i tylko sygnał wyje jak dawniej.

Więc chłopie, jeśli jesteś tym gościem, który zajmuje się egzekucją prawa, to musisz naprawdę mieć stalowe nerwy. No i zdrowo rozregulowany system współczesnych wartości. Oprócz ciebie i kilku podobnych frajerów, dziś już nikt nie przestrzega prawa. Nie ma sądów, więzień, nie ma Texas Rangers, FBI ani nic z tych rzeczy. Dlatego właśnie niektórzy mówią na takich jak ty Sędziowie. Działacie jak Sędzia Dredd - słyszałeś o tym gościu? Pościg, odczytanie wyroku i egzekucja. Tak dziś działa wymiar sprawiedliwości. Jak w komiksie.

Cóż, taki świat. Trochę szalony, nie?



Cechy (wybierz jedną z nich):

Mundur i odznaka

Prawdziwego gliniarza poznasz, choćby się przebrał za stonogę albo Czerwonego Kapturka. Niezbyt giętkie zasady, harde spojrzenie, kiepskie poczucie humoru i pączki. Ma to swoje plusy, bo wszystkim łachmytom trochę mięknie rura. Podczas testów Morale (Najpierw spójrz mi w oczy) twoi przeciwnicy zdają o poziom trudniejszy test niż normalnie.

Za to dobrzy ludzie odnoszą się do ciebie z większym szacunkiem i zaufaniem: w kontaktach z postaciami nie nastawionymi do ciebie wrogo, otrzymujesz bonus +2 do Perswazji i Zdolności przywódczych. Niestety, gangerzy, mutki i wszelkie ścierwo mniej cię lubią.

Jeden z nas

Nie musisz za każdym razem, gdy ustrzelisz jakiegoś gangera czy złodzieja, tracić czasu na dyskusje i przekonywanie innych stróżów prawa, że to było konieczne, a ty też jesteś z policji. Oni od razu widzą, coś za jeden. Dodatkowo +50 gambli na Znajomości wśród sędziów i egzekutorów.

Spec

„To może być wirusowe zapalenie opon mózgowych. Ukąszenie kleszcza, lub..."

Jeśli na czymś naprawdę się znasz, to jesteś praktycznie nietykalny. Spece w dzisiejszym świecie mają się po prostu świetnie. Wreszcie nastał ich czas. Dawniej nietykalność była domeną dziennikarzy i reporterów, teraz to Spec może czuć się bezpieczny niemal w każdej sytuacji. Nawet najgłupszy ganger wie, że Speca lepiej trzymać przy życiu.

Masz wiedzę z większości dziedzin nauki, takich jak biologia, fizyka, chemia czy geografia - na poziomie tego, czego dawniej nauczano dzieciaków w liceum. Gdybyś się teraz chłopie przeniósł do liceum, miałbyś świadectwo z paskiem jak nic. No, a to przecież nie wszystko - w kilku z tych dziedzin jesteś po prostu cholernym czempionem, profesorkiem, po prostu Specem. Znasz je na poziomie akademickim, bo poświęciłeś temu całe swoje parszywe życie. I co to oznacza?

Oznacza to tyle, że w przeciętnej wsi, osadzie, czy w dowolnej grupie ludzi, jesteś traktowany jak półbóg. Słuchają każdego twojego słowa, próbują zatrzymać cię przy sobie, dbają o ciebie jak o złote jajo. Fajnie ci, kujonie, co?

Cechy (wybierz jedną z nich):

Wykształcenie

W pakiecie Wiedza ogólna wszystkie Umiejętności posiadasz od razu na poziomie 2. Pamiętaj, nie trzy wybrane, ale wszystkie!

Skupienie

„Dobra, zaczynam!" Gdy zasiadasz do swojego zadania (czynności oparte na Sprycie), potrafisz odciąć się od wszelkich zewnętrznych zakłóceń. Olewasz kary wynikające z hałasu, tłoku i zamieszania, koncentrujesz się i dodatkowo jeszcze otrzymujesz bonus +2 do Sprytu. Jednak coś za coś. W tym samym momencie otrzymujesz karę +30% do testów wszystkich pozostałych Współczynników. Kara zmniejsza się o 10% co kwadrans po zakończeniu lub przerwaniu twojego zadania, po prostu wracasz powoli na planetę Ziemia.

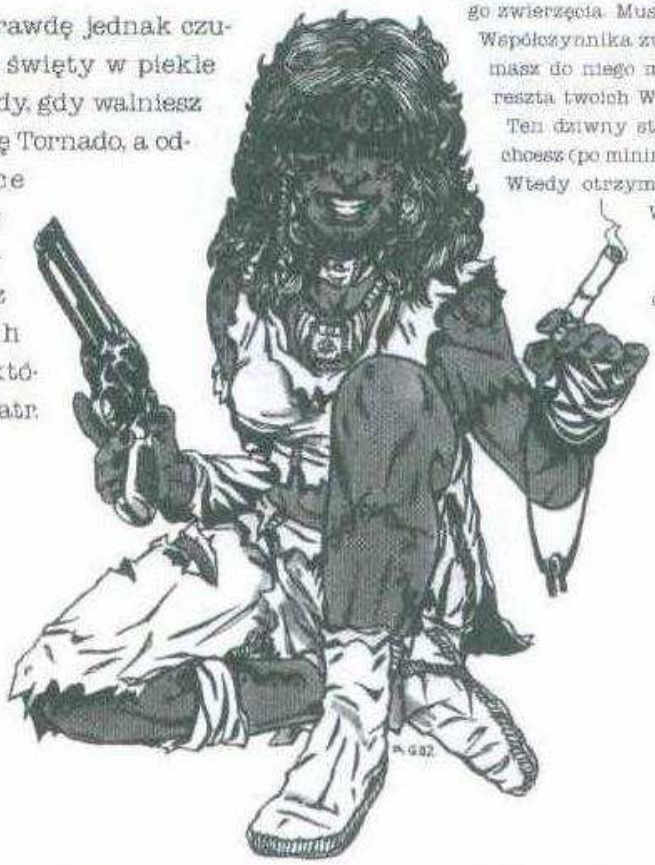
Szaman

„Nie chciałem cię zabić, ale w moim magnum mieszka ktoś, kogo zawsze słucham."

Nazywają cię zafajdanym ćpunem, albo śmierdzącym grzybojadem? Może otacza cię kult i powszechny szacunek plemienia? A może mało cię obchodzi, co sądzą inni, bo ty i tak widzisz więcej niż oni? Twoja jaźń otworzyła się na świat duchów. Był to rytuał przejścia, albo wyciek z reaktora. Od tego czasu słyszysz głosy, rozpoznajesz złe miejsca, patrzysz przez ludzi na wylot.

Krzyczą „spieprzać" - ty czujesz ledwie delikatny dotyk radiacji. Nie raz pytali cię, dlaczego nie wszedłeś do tamtego budynku, tuż przed tym, gdy wybuchła bomba. Zastanawiali się, jak przeżyłeś noc w mieście zombiaków. Przyzwyczaiłeś się, że proszą cię, byś pobłogosławił Harleya, i że radzą się w ważnych przedsięwzięciach handlowych. Nie strzelają do ciebie, bo to przynosi pecha.

Tak naprawdę jednak czujesz się jak święty w piekle dopiero wtedy, gdy walniesz sobie działkę Tornado, a odwiedzające cię anioły mają twarze ludzi z pożółkłych fotografii, które targa wiatr.



Cechy (wybierz jedną z nich):

☢ Duchy przemówiły

Przy pasie masz manierkę, a w niej własnoręcznie przygotowany wyciąg z kaktusa. Ostatecznie może być dobry grass, bo po grzybkach masz czkawkę. To jest twój most do świata duchów. A duchy wiedzą wiele... Potrafisz odjechać w transie i MG powinien zdradzić ci wtedy dodatkowe informacje dotyczące wybranej osoby lub miejsca. Czeka Cię jednak Trudny test Budowy, albo cały dzień będziesz łaził jak pieprznięty kolbą w łeb. I nie pomoże ci aspiryna...

☢ Totem

Kiedy wszedłeś w wiek męski, prowadzić zaczął cię duch. Po rytuale przejścia stopniowo zacząłeś nabierać jego cech. Jesteś wężem, niedźwiedziem, wiewiórką, wilkiem, może zającem.

Wybierz jeden z totemów:

Budowa: Niedźwiedź
Percepcja: Sokół
Spryt: Kojot
Zręczność: Kot
Charakter: Wilk

Gdy tylko zechcesz, upodabniasz się do totemicznego zwierzęcia. Musisz zdać Problematyczny test Współczynnika związanego z totemem, a otrzymasz do niego modyfikator +2. W tym czasie reszta twoich Współczynników spada o 1.

Ten dziwny stan kończy się wtedy, gdy zechcesz (po minimum godzinie), lub podczas snu. Wtedy otrzymujesz karę -1 do wszystkich Współczynników na tyle godzin, ile w nim przebywałeś (jednak godziny snu nie liczą się).

Szczur

„Chodźmy do mnie, mam trochę zapasów."

Podobno dawniej szczura nazywano kloszardem. Dziwne. Co to jest kloszard? Niby ja? Jaki tam ze mnie kloszard, ot prosty człowiek jestem, zwyczajnie. Mieszkam w norze, w ruinach jednego z budynków w miasteczku, żyję ze zbieractwa, jem co znajdę lub upoluję, ubieram się w to co ciepłe, do fryzjera nie chodzę.

Lubię pomyszkować, odwiedzać domy, knajpy, szukać różnych ciekawych przedmiotów z dawnych czasów. I od razu zaznaczam - karabiny i shotguny to nie są fajne przedmioty, choć trzeba przyznać, można je potem wymienić na żarcie, lub trochę gorzałki. Nie potrzebuję być ani odważny, ani dobrze walczyć, nie muszę mieć żadnych przymiotów, bez których nie mógłby się obejść zabójca, czy ochraniarz. Jestem prostym człowiekiem, całkiem nieźle sobie radzącym w dzisiejszych - podobno - trudnych czasach.

Chcesz się przyłączyć?

Cechy (wybierz jedną z nich):

A co mi tam

Wszelkie choroby i trucizny masz gdzieś. Automatycznie zdajesz wszystkie testy Kondycji przeciwko truciznom, chorobom i radiacji (otrzymujesz zawsze mniejszą karę).

Możesz zjeść spleśniałe mięso i konserwę z 2019 roku, i tylko się obliżesz.

Ale widać od razu, żeś szczur i żaden garnitur nigdy tego nie zamaskuje.

Ach, żeby nie było nieporozumień, Chorobę przewlekłą w Kroku 7 losujesz normalnie.

Szary

Szczurów jest pełno. Żebracy, włóczędzy, ludzkie wraki. Nikt z nimi nie gada. Oni też z nikim nie gadają. Dzięki temu nikt nie zwraca na nich uwagi.

Z czasem ludzie tak przywykli do ich widoku, że przestali zupełnie traktować ich jak ludzi. W ten sposób szczur stał się niczym, stał się „niewidzialny".

Jeśli Szczur zda Trudny test Sprytu, to może się poruszać niezauważony, ale tylko w otoczeniu pasującym do Szczura.

Treser Bestii

„Spokojnie piesku, ten Pan na pewno nam nie grozi. Zapewne się przejęzyczył, prawda?"

Ilość zmutowanych zwierząt, które produkuje Moloch, jest zatrważająca. Większość z nich to maszyny do zabijania, potężne stwory, łaknące krwi i niczego więcej. Są jednak wśród nich i takie, które da się okiełznać i zamienić w przyjaciela człowieka.

Tak, to trudne. Tak, nie ma zbyt wiele takich stworzeń. Ale jeśli już się uda, masz prawdziwego sprzymierzeńca.

A jeśli są bestie, to są i ludzie, którzy specjalizują się w tresowaniu tych bestii. Jedne doskonale nadają się na wierzchowce, inne jako obrońcy, czy nawet zwierzęta pociągowe. Po całych szopkach z eksperymentami biologicznymi Molocha, wybór jest całkiem interesujący. Więc jeśli masz dar nawiązywania kontaktu ze zwierzęciem, dużo cierpliwości i akurat nie masz nic innego do roboty - możesz zacząć tresować bestie. Znajdziesz na nie kupca w każdym mieście.

Cechy (wybierz jedną z nich):

Bestia

Zaczynasz grę posiadając jedną wytresowaną bestię, na którą zgodzi się MG. Ponadto potrafisz oswajać i tresować dzikie zwierzęta. Podejść do dzikiego zwierzęcia w taki sposób, żeby nie rzucił ci się od razu do gardła. Wiesz co je drażni.

Takiemu towarzyszowi możesz wydawać kilka rodzajów poleceń, jak np: „bierz go", „do nogi", „cicho", „leżeć" itp.

Wilczy kieł

Walcząc wręcz potrafisz gryźć i drapać jak zwierzę. Jeżeli nie używasz broni i pancerza, zadajesz o poziom wyższe obrażenia wyrzucając na kostce 1, 2 lub 3.

Tropiciel

„Trzech ludzi, dwie godziny przed nami. Starają się zatrzeć ślady. Co robimy?"

Musiałeś się wychować na pustyni, innej rady nie ma. Nie próbuj mi nawet wmówić, że nauczyłeś się tego z książek! To nie-moż-li-we! Nie wiem, jak to robisz, dla mnie to magia i jedyne co mogę, to śmiać się, kiedy widzę, jak tacy jak ty przykucają na chwilę, a potem wstają i rzucają tekst w stylu: „Czterech pieszych, jedna kobieta, zmęczeni, jeden ranny, zgubili się, jeden dobry wojownik, prawdopodobnie gladiator..." Dobry tropiciel zawsze znajdzie robotę. W gangu, w firmie kurierskiej, gdziekolwiek. Każdy, kto chce się przemieszczać, powinien to robić z tropicielem, facetem, który wyciągnie go z najgorszych opresji, który ostrzeże przed niebezpieczeństwem, oceni siły przeciwnika i zdoła wystrychnąć go na dudka. Zatrzeć ślady, zmylić, przygotować zasadzkę...

Mogę się z ciebie śmiać, ale obaj wiemy, że nie ruszę bez ciebie w teren, mam rację?

Cechy (wybierz jedną z nich):

Wyczulone zmysły

Można nauczyć się odczytywać ślady i wyszukiwać ukryte tropy. Ale nic nie zastąpi doskonałego wzroku, czułego słuchu, czy węchu. Może dlatego jesteś taki dobry, że zawsze zwiększasz swoją Percepcję o 3 podczas wszystkich testów Wypatrywania i Nasłuchiwania na otwartym terenie?

Rozpoznawanie stworzeń

Wiesz, że to, co szarżuje na samochód, to piaskowy diabeł, i wiesz, że należy spieprzać. Potrafisz rozróżniać niedźwiedzie i rozpoznasz też niedźwiedzia mutanta. Problem polega na tym, by dostrzec to, gdy będą wystarczająco daleko. W innym wypadku twoja wiedza nie przyda się nikomu. Masz bonus do wszelkich testów Łowiectwa i Tropienia podczas identyfikacji wszelakiego cholerstwa pałętającego się po okolicy. Powiedzmy, zawsze masz jeden automatyczny sukces, dobra? MG może zdradzić ci niektóre Współczynniki zwierzęcia.

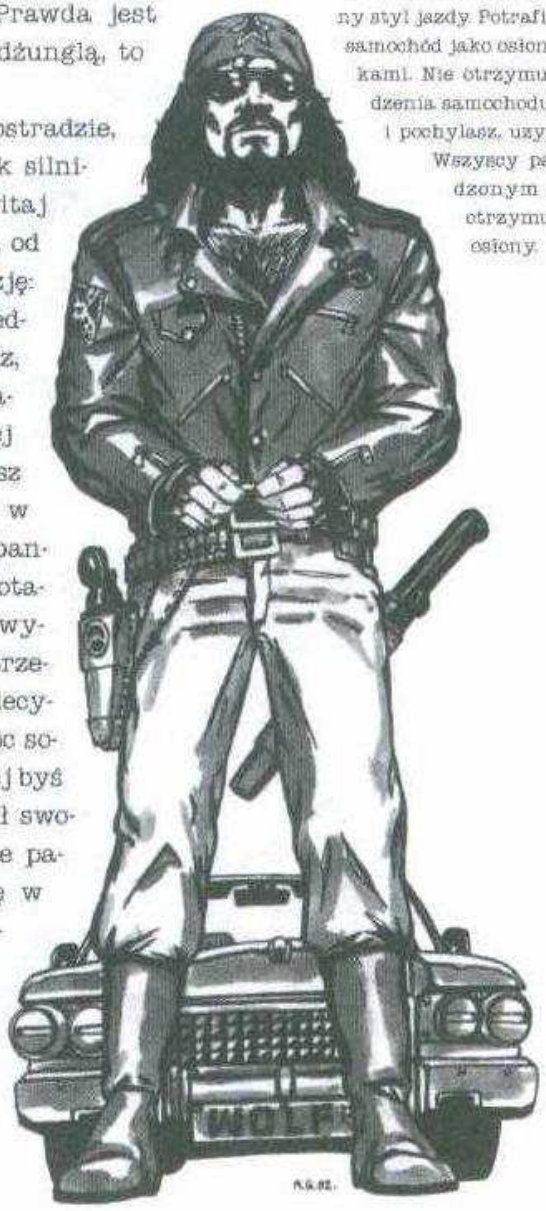
Wojownik autostrady

„Nienawidzę tego ścierwa. Więc jeżdżę i sprzątam."

Mieszkańcy Vegas mogą mówić, że w mieście jest niebezpiecznie. Że miasto to dżungla, w której przetrwa tylko najsilniejszy. Miastowi... Nie widzieli prawdziwego niebezpieczeństwa. Nigdy nie byli ścigani przez zgraję żądnych krwi renegatów. Nie natknęli się na Keer Stonesów, czy Black Cats. Nie stali na środku Mohawe z pustym bakiem, przebitą komorą silnika i stadem czerwonoskórych na horyzoncie. Prawda jest taka, że jeśli miasto jest dżunglą, to autostrada jest piekłem.

Jeśli chcesz żyć na autostradzie, jeśli kochasz prędkość, ryk silnika i prawdziwe emocje - witaj na trasie. Ale wiedz jedno, od razu musisz podjąć decyzję: albo dasz się wciągnąć do jednego z gangów - lecz wiedz, że prędzej, czy później trafisz na mnie i pożałujesz tej decyzji. Albo naprawdę masz jaja i postanowisz działać w pojedynkę, sprzątając te bandy szumowin na rozklekotanych maszynach. W tym wypadku lepiej byś celnie strzelał, bo ich zawsze będzie zdecydowanie zbyt wielu, by móc sobie pozwolić na pudło. Lepiej byś cholernie dobrze prowadził swoją maszynę - bo zawsze te palanty spróbują rozbić cię w drobny mak. I wreszcie, lepiej byś miał ciepły koc.

A co, chcesz marznąć po nocach?!



Cechy (wybierz jedną z nich):

Drzwi w drzwi

Potrafisz używać swojej maszyny jak broni i z tej właśnie okazji w czasie walki na autostradzie, podczas wszystkich manewrów samochodem masz +2 do Zręczności.

Osłona samochodu

Wiraż, odskok, uderzenie w zderzak, zjazd na pobocze, przyspieszenie... To dla ciebie normalny styl jazdy. Potrafisz wykorzystać swój samochód jako osłonę przed wrogimi atakami. Nie otrzymujesz kary do prowadzenia samochodu za to, że kryjesz się i pochylasz, uzyskując 60% osłony. Wszyscy pasażerowie w prowadzonym przez ciebie aucie otrzymują dodatkowo +20% osłony.

Wojownik klanu

„To barwy Kojotów. Od zeszłej zimy są naszymi Bradmi Piasku."

Masz się czym pochwalić - posiadasz rodzinę. Niewielu ma takie szczęście. Klan wychował cię, karmił i szkolił. Za każdego z tych ludzi dałbyś się zabić. Bronisz terytorium, pastwisk, wody, złomu. Jeśli w okolicy pojawi się niedźwiedź - ty go upolujesz. Jeśli twoim ludziom wkrótce potrzebny będzie nowy generator, ruszysz na rok, czy dwa, na mały *walkabout* i wrócisz ze sprzętem. Jeśli wybuchnie wojna z sąsiadami, pójdziesz na wojnę i walczył będziesz w barwach swojego klanu. Nigdy nie mówisz „ja" - zawsze mówisz „my".

Bądź przygotowany na atak Black Cats i na ucieczkę z ciężkim na plecach, gdy nad ziemie klanu wiatr przywieje nuklearny pył. Na tobie polegają słabsi. Bądź wilkiem gdy trzeba, gdy trzeba szczurem, ale stado zawsze liczy się przede wszystkim.

W tym świecie nie opowiesz nikomu o mistycznej sile, która kieruje twoimi krokami i twoim ramieniem. Nie zwierzysz się nikomu z zaufania i podziwu, jakim się cieszysz. Nikt cię nie będzie słuchał. Zostałeś wybrany nie po to, by przekonywać innych. Twoje życie i śmierć nie są w twoich rękach - zostałeś powołany, by służyć.

Cechy (wybierz jedną z nich):

My i oni

Może nie poczujesz się zbyt pewnie w Vegas, ale jeśli w okolicy pojawi się facet z dzidą, inni zobaczą po prostu frajera z dzidą. Ty będziesz wiedział, że to człowiek Jastrzębi. On będzie wiedział kim jesteś ty. Wiesz sporo o klanach i potrafisz dogadać się z ludźmi pustyni. Masz jeden automatyczny sukces we wszystkich testach Charakteru dotyczących czerwonoskórych i ludzi pustyni.

To mój dom

Przypomnij sobie tego twardziela, który przez tydzień trząsł całym Whitehorn. Kiedy w końcu przyszli po niego, zdychał samotnie jak pies. Ty zawsze masz gdzie wrócić. Masz kogo poprosić o radę i o pomoc. Jesteś członkiem grupy. Otrzymujesz 150 gambli na wykupienie czerwonoskórych Znajomych.

Zabójca

„Pozdrowienia od Pana Browna."

Dziś zabójca w większym stopniu przypomina tropiciela, niż mordercę. Dużo trudniej dopaść ofiarę, niż ją potem zlikwidować. Twój cel zazwyczaj wie, że nadepnął komuś na odcisk, a wtedy ucieka. Zaciera ślady, walczy o każdy dzień i każdą godzinę. Zasadniczo, robi wszystko, by utrudnić ci robotę.

Wiele z ofiar liczy na to, że zarzucisz zlecenie. Dla ciebie choć cień takiej myśli to obraza.

Zabójca nigdy nie porzuca celu. Nigdy nie wycofuje się ze zlecenia. Bez względu na okoliczności i wszelkie kłopoty, dąży do wykonania zlecenia. Ściga ofiarę, a potem zabija. Nie ma odwołania, nie ma szansy na uniknięcie wyroku. Cel musi zginąć.

Potem inkasujesz wynagrodzenie i przyjmujesz kolejne zlecenie. Rozpoczyna się nowy pościg. Nie ma ofiary, która zdołałaby umknąć. Nie da się uciec przed wyrokiem śmierci.

Cechy (wybierz jedną z nich):

Koniec zlecenia

Jeśli masz swój cel (zakontraktowane zlecenie) w zasięgu wzroku, dodaj sobie jeden sukces do każdej akcji, która jest związana z zakończeniem zlecenia. Jesteś skoncentrowany i bardzo bliski zamknięcia kontraktu. Nie ma już miejsca na błędy...

Zlecenie musi pochodzić od BN-a, a nie od drugiego gracza, i to MG decyduje, czy uznać to za kontrakt godny użycia cechy „koniec zlecenia".

Jeden strzał

Nie ważne, czy dobrze radzisz sobie pod gradem kul, czy świetnie walczysz w pojedynkach, czy podnosisz się po zarobieniu kulki i idziesz dalej. Dla ciebie ważne jest, by dobrze przygotować się do zadania, poczekać na okazję i załatwić sprawę jednym ruchem. W sytuacji, gdy ofiara niczego się nie spodziewa, możesz lepiej przygotować się do oddania pierwszego strzału, czy zadania pierwszego ciosu. Otrzymujesz bonus +2 do Umiejętności strzelania, rzucania albo walki, ale tylko na czas pierwszego testu, zaś obrażenia zadane w tym pierwszym ciosie / strzale są o poziom wyższe.

Zabójca maszyn

„Wszystko zaczęło się od budzika. Potem poszło już z górki."

Jeśli ktoś ogłosiłby konkurs na najniebezpieczniejsze zajęcie w dzisiejszych Stanach, ty i twoi kumple po fachu mielibyście pierwsze miejsce.

No dobra, ale musisz przyznać, że trzeba mieć mocno nie po kolei w głowie, by chodzić po froncie i rozwalać maszyny Molocha. To, że masz nadludzki refleks, by unikać jego ognia niczego nie tłumaczy. To, że masz płuca jak miechy i cholernie dużą odporność na gaz, którym Moloch zasnuwa pole bitwy, też nie jest dla mnie argumentem. Tak, precyzyjne oko, które pozwala ci kilkoma strzałami wyłączyć z gry Mobsprzęt też mnie nie przekona.

Słuchaj, jak dla mnie możesz dodatkowo być nadludzko opanowany i dokładny, nie ulegać panice i wyłączać się z całego chaosu bitwy, możesz nawet być genialnym inżynierem, który wie, jak skutecznie jednym strzałem wyłączyć wrogą maszynę, możesz nawet...

Potrafisz to wszystko?

Świetnie. Dosłownie super. A ja i tak uważam, że jesteś chory. Możesz być nawet Supermenem. Jeśli na froncie dobrze się czujesz, jesteś chory. Jasne?

Cechy (wybierz jedną z nich):

Słaby punkt

Każda maszyna jest trudnym przeciwnikiem. Ale też każda ma swój słaby punkt. Różnisz się tym od innych ludzi, że znasz te słabe punkty.

Jeśli zdasz Trudny test Percepcji, MG musi ci zdradzić słaby punkt danej maszyny. MG może zdradzić ci niektóre Współczynniki robota.

Empiryk

To jest tak: gdyby jakiś frajer zechciał naprawić sobie bojler, łatwo może wylecieć w powietrze. Gdy laik zaczyna grzebać w kablach wysokiego napięcia, po chwili może zatańczyć breakdance, a głowa zaświeci mu się jak żarówka. Podobnie, gdy jacyś narwańcy szykują się do walki z maszyną, jedną nogą są już w grobie. Ciebie to nie dotyczy. Znasz się na maszynach. Otrzymujesz bonus +30% do walki z robotami (testy Charakteru, Inicjatywy, ataku, obrony).

Złodziej

„To jakieś potworne nieporozumienie. Zgubiłem się i szukałem właśnie wyjścia!"

Dawniej była policja, sądy, więzienia. Gdy tacy jak ty włamali się gdzieś i próbowali coś wykraść, to albo im się udawało, albo wpadali w ręce wymiaru sprawiedliwości. Mogli mieć znajomości w policji i wyjść na wolność. Mogli mieć doskonałego adwokata i wyjść na wolność. Mogli przekupić sędziego i wyjść na...

Dziś nie ma policji. Nie ma adwokatów. Nie ma ławy przysięgłych. Jeśli wleziesz komuś do domu i popełnisz jeden błąd, będzie to ostatni błąd w twoim życiu. W dzisiejszych czasach ludzie nie lubią być okradani. Jeśli chcesz być złodziejem, musisz być diabelnie odważny. Musisz mieć stalowe nerwy. I musisz być naprawdę cholernie dobry. Cichy, sprytny, spostrzegawczy.

Cechy (wybierz jedną z nich):

Elektronik

Nie, żebyś swego czasu pracował jako spec od zabezpieczeń, ale trzeba przyznać, że znasz te systemy. Wiesz jak działają. Potrafisz je rozgryźć i unieszkodliwić, bez względu na to, czy mamy do czynienia z powojenną bazą wojskową, czy z ruinami Muzeum Wojny z Islamem. Rozbroisz je, nie ma obaw. Zawsze, kiedy stajesz naprzeciw elektronicznego systemu zabezpieczeń, zwiększasz swój **Spryt o 4 punkty**. Niezle, co?

Kot

Czasy się zmieniły, mówią ludzie. Finezja nie jest już w modzie. W modzie może nie jest - ale wciąż jest skuteczna. Więc działasz jak kot, niemal niewyczuwalny, niemal niewidzialny. Żadnych strzelanin, żadnego huku - to zbędne. Tylko ty i cel I strażnicy. Ale oni przecież o niczym nie wiedzą, prawda? Zawsze, gdy będziesz się skradał, ukrywał albo coś maskował, zwiększ przeciwnikowi Poziom Trudności testów Wypatrywania / Nasłuchiwania o dwa stopnie.

Żołnierz

„Żołnierzu, to był rozkaz."

Wojna jeszcze się nie skończyła, żołnierzu. To, że na południu nie słychać wybuchów, nie widać dywizji czołgów, czy regimentów piechoty, nie znaczy, że to koniec. Na północy mamy regularny front. Nasz kraj nie poddał się. Nie upadł na kolana. Nigdy nie podpiszemy układu, który narzucałby na nas więzy i kradł nasze najcenniejsze dobro - wolność. Żołnierzu, twoi rodzice żyli w wolnym kraju i w takim kraju wychowają się twoje dzieci. Zniszczymy wroga, który atakuje nasz kraj.

Żołnierzu, postawa!

Przed nami wiele pracy. Zabierajcie broń, ruszamy na północ, do boju...

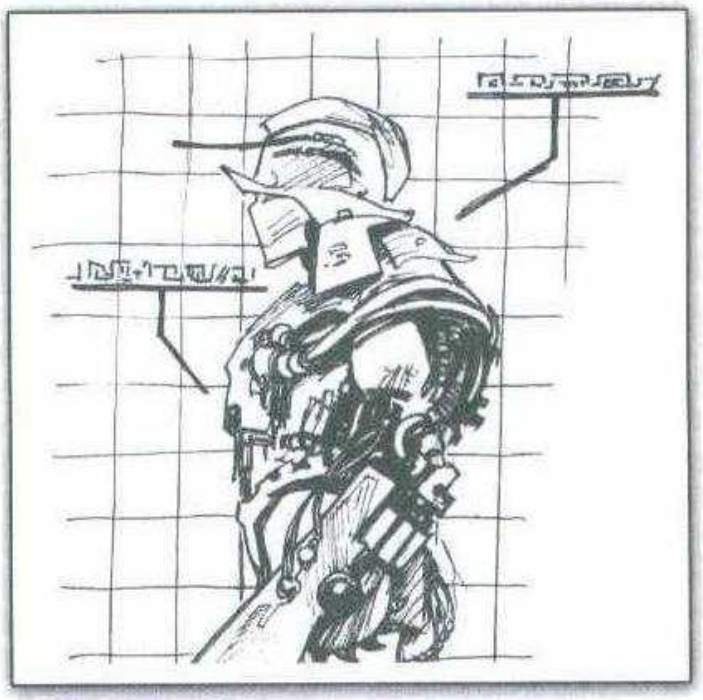
Cechy (wybierz jedną z nich):

Wyszkolenie

Wszystkie Umiejętności z pakietów Broń Strzelecka i Pirotechnika posiadasz od razu na poziomie 1.

Rutyna

Podczas testowania Morale poprzedzających walkę (reguła „Najpierw spójrz mi w oczy") Żołnierz automatycznie zdaje test.



WSPÓŁCZYNNIKI

Współczynniki

Ty zrezygnujesz z jednego punktu dowolnej cechy, a ja płacę 20 gambli. Popatrz na zysk! Odejmiesz sobie punkcik od Charakteru, dwa od Sprytu, jeden od Budowy i już masz 80 gambli! Człowieku, to jest czysty interes!

Oczywiście, możemy pogadać o handlu w drugą stronę. Jeśli masz zbyteczne 50 gambli, z chęcią zamienię je na jeden punkt którejś z twoich cech. Pasuje? Za każdy dodatkowy punkt dowolnej cechy życzę sobie 50 gambli. Handlujemy? Ale nie sprzedam ci ani jednego punktu, cwaniaczku, jeśli chcesz sobie zwiększyć Współczynnik powyżej 15.

Krok 3: Współczynniki

Przed tobą pierwsze modlitwy o łut szczęścia. Bierzesz trzy k20 i rzucasz. Następnie sumujesz je do kupy, potem ciągniesz z tego średnią, czyli dzielisz na trzy, zaokrąglasz w górę. Wykonaj sześć takich rzutów, skreśl najniższy z nich, i zanotuj wyniki. Jeśli któryś z otrzymanych wyników będzie mniejszy niż 6, nie pękaj, tylko pisz 6 i koniec.

Masz? To wartości twoich pięciu Współczynników. Teraz rozdziel te wyniki pomiędzy odpowiednie Współczynniki. Oto one:

Budowa

Jeśli przeznaczysz na nią mało punktów, wyciągniesz kopyta przy pierwszym starciu. Jeden cios w papę i będzie po tobie. Albo inaczej - zatrzasną się za tobą drzwi i co? I zdechniesz z głodu, bo nie będziesz ich potrafił wyważyć. Spadnie na ciebie kupa żelastwa i zostaniesz wprasowany w ziemię. Bez wysokiej Budowy nie przetrwasz tu ani godziny.

Zręczność

Jeśli będziesz miał niską Zręczność, nie zdołasz trafić przeciwnika. A wtedy on wyciągnie spluwę i odstrzeli ci łeb. Gdy będziesz miał niską Zręczność, nie otworzysz zamka w drzwiach, ani nie zdołasz przebiec po walącym się murze. Nie uskoczysz przed przewracającym się słupem telegraficznym i nie złapiesz się krawędzi, gdy zawali się podłoga. Przeznacz mało punktów na Zręczność...

Wypełniając Kartę Postaci, napotkasz na pewien problem. Jeżeli któryś z twoich współczynników jest wyjątkowo niski, wychodzi na to, że przy ciężkich testach musisz wyrzucić na kostce zero lub wartość ujemną. W takim przypadku w rubryczce wpisujesz literkę „N". Znaczek mówi, że podczas danego testu zdasz tylko na szczęśliwy traf - musisz wyrzucić na kostkach jak najwięcej jedynek. KAŻDA JEDYNKA DZIAŁA JAK SUWAK i zmniejsza o jeden PT testu. Przeskakujesz dzięki temu o jedną rubryczkę w lewo. Jeśli jest tam „N", będziesz potrzebował kolejnej jedynki na innej z kostek. Jeżeli natomiast znalazłeś liczbę, to już nie ma problemu. Pamiętaj, że masz już jeden sukces, więc potrzebujesz jeszcze tylko drugiego.

Charakter

W dzisiejszych Stanach nie ma miejsca dla mięczaków ani życiowych niedorajd. Trzeba być kimś, by przetrwać każdy kolejny dzień. To, jaki masz Charakter wyjdzie na wierzch bardzo szybko. Wtedy, gdy banda gangerów zechce skroić cię ze sprzętu. Wtedy, kiedy będziesz musiał wydobyć z jakiegoś patafiana ważne informacje. Wtedy, kiedy celującemu prosto w twój łeb facetowi będziesz musiał wyjaśnić, by odłożył spluwę. Albo go przekonasz, albo wyciągniesz kopyta. To jak, ile punktów na Charakter?

Percepcja

Musisz mieć oczy dookoła głowy. Za każdym rogiem czai się śmierć. Mutanci, ghule, gangersi, wszyscy oni tylko czekają na twój błąd. Chwila nieuwagi i obudzisz się z lufą przystawioną do głowy. Weź mało punktów na Percepcję, a nawet nie zauważysz swojej śmierci. Nie będziesz wiedział, kiedy potrącił cię samochód, kiedy ostrze piły tarczowej przetnie powietrze i wbije ci się w bebechy. Ile punktów?

Spryt

Możesz być zbudowany jak tytan, zręczny jak Jessie James, twardy jak Tommy Lee Jones i spostrzegawczy jak ja-

Ustalanie Współczynników

Wykonaj sześć rzutów trzema kośćmi k20. W każdym z rzutów zsumuj wyniki i wyciągnij z nich średnią (zaokrąglając w górę). Wyniki niższe od 6 oznaczają 6.

Odrzuć najniższy z wyników. Otrzymane wyniki rozdziel pomiędzy pięć Współczynników.

podsumowanie

sna cholera. Ale nadal będziesz tylko kukłą. Palantem, który wlezie w każdą zasadzkę. Kretynem, który nie zdoła rozbroić tykającej bomby. Nie naprawisz sobie wozu, ani nie będziesz potrafił opatrzyć ran. Nie zatrzymasz walącej się z cholernie dużą prędkością windy, ani nie wyłączysz mechanicznego dźwigu, który właśnie oszalał. Zdechniesz ubabrany we własnych flakach i wciąż nie będziesz kumał, jak to się stało. Trzeba być naprawdę łebskim gościem, by przetrwać tu dłużej niż kilka dni. Pamiętaj o tym.

Współczynniki a Sztuczki

Aha, jeszcze jedno. Przed ustaleniem Współczynników zerknij sobie na chwilę do Kroku 6 o Sztuczkach. Sztuczki to bardzo fajne niespodzianki, które uczynią z twojego Bohatera kogoś nadzwyczajnego, prawdziwego maczo. Problem w tym, że musisz spełniać określone wymagania, aby daną Sztuczkę sobie kupić. Wymagania dotyczą między innymi Współczynników, dlatego sprawdź od razu, która Sztuczka będzie cię interesować i przydziel na wymagany Wsółczynnik wystarczająco wysoki wynik. Żebyś potem nie płakał, że nie wiedziałeś.

Alternatywny sposób określania Współczynników

MG, których gracze nie lubią losowego ustalania Współczynników i chcą mieć pełną kontrolę nad tworzoną postacią, mogą zgodzić się, by gracze nie losowali Współczynników, lecz sami ustalili ich wartość. W takiej sytuacji każdy gracz ma pulę 60 punktów do rozdzielenia pomiędzy pięć Współczynników. Żaden ze Współczynników nie może mieć wartości poniżej 4 punktów, ani być wyższy niż 19 punktów (nie wliczając modyfikatorów, np. z Pochodzenia).

Poziomy Trudności (PT)

Poziomy Trudności określa się podczas tworzenia Bohatera, wpisuje na kartę i tam już zostają w spokoju, niemal na zawsze. Na karcie znajdziesz odpowiednie rubryki przy poszczególnych Współczynnikach. Dla każdego z nich wpisz wartość, którą obliczasz odejmując (lub dodając) od Współczynnika Poziom Trudności, zgodnie z Tabelą PT. Jeśli w niektórych przypadkach obliczona wartość wynosi zero lub mniej, wtedy w pole wpisz "N".

Przykład wypełnienia pól PT na Karcie Postaci

Załóżmy, że nasz Bohater ma 7 punktów Charakteru. To oznacza, że jego Charakter:

- przy Teście Łatwym wynosi 9
- przy Teście Przeciętnym wyniosi 7
- przy Teście Problematycznym wynosi 5
- przy Teście Trudnym wynosi 2
- przy Teście Bardzo trudnym wynosi ...-1 (na Karcie Postaci wpisujemy N)
- przy Teście Cholernie trudnym wynosi ...-4 (na Karcie Postaci wpisujemy N)
- przy Farcie wynosi ...-8 (na Karcie Postaci wpisujemy N)

Wesoły Zabójca

SPECJALIZACJE

Krok 4: Specjalizacje

Wspominałem o tym już wcześniej, więc nie rób takiej miny. W czymś przecież musisz się specjalizować. Posłuchaj uważnie, potem będzie pora ewentualnych pytań.

Technik

Tak brachu, urodziłeś się ze śrubokrętem w ręce. Potrafisz naprawić dosłownie wszystko, od samochodu, przez system sterowania pociskami, na mikserze kończąc. Wystarczy, że spojrzysz na jakieś plany, a już wiesz, co przedstawiają. Wystarczy, że dotkniesz, a już działa. To dar. Nie lekceważ go.

Wojownik

Różne są umiejętności, jedni wspaniale gotują, inni potrafią grać na gitarze. Ty potrafisz walczyć. Jesteś w tym dobry. Jeden z najlepszych. Rozwalić ośmiu palantów bez zmiany magazynka? To proste. Odstrzelić łeb facetowi ochranianemu przez zgraję ochroniarzy, mając w Glocku jeden pocisk? To da się zrobić. Wylatując z piątego piętra obrócić się w powietrzu i odstrzelić łby dwójce kretynów, nim zrzucą za tobą granat? Tak...

Ranger

Pustynia, chłopcze, to twój żywioł. I powiem ci, nie wiem co widzisz w tej kupie piachu, co podnieca cię w przedzieraniu się przez krzaczory, łażeniu po lesie i polowaniu na zwierzaki. Nie mam bladego pojęcia, ale trzeba ci przyznać: jesteś w tym dobry. Potrafisz wytropić nawet mrówkę. Znaleźć źródło czystej wody na środku Mohawe. Rozpalisz ogień, rozbijesz obóz, przygotujesz posiłek i będziesz się świetnie bawił w warunkach, w których ja zdechłbym z głodu. Nie bądź taki zadowolony. To wciąż ja mam w ręce gnata. Więc nawet nie próbuj się głupio uśmiechać.

Cwaniak

Wchodzisz do nieznanej ci dotąd osady i zawsze, ale to zawsze, trafiasz do właściwej knajpy, rozmawiasz z właściwym barmanem i rozpoczynasz rozmowę tak, że facet od razu staje się twoim przyja-

cielem. Wiesz jak gadać z szefem gangu, jak rozśmieszyć bandę mutantów i jak sprawić, by facet, który mierzy ci prosto w łeb z Magnum, odłożył spluwę i spokojnie cię wysłuchał. Potrafisz załatwić dostawę broni, skombinujesz kanister benzyny i zdobędziesz łożysko do samochodu, którego ostatni model rozpadł się dwadzieścia lat temu. A propos, potrzebuję srebrny pocisk...

Fajne, nie? A teraz wybierz jedną z tych kategorii. Tą, w której jesteś debeściakiem. Masz? To teraz słuchaj uważnie:

Na zakupienie Umiejętności związanych z daną specjalizacją masz dodatkowe trzydzieści punktów. Przy opisie każdej z Umiejętności jest dokładnie podane, do jakiej specjalizacji przynależy.

Co więcej, specjalizacja nie da ci o sobie zapomnieć. Za każdym razem, kiedy po sesji Mistrz Gry da ci kilka Punktów Doświadczenia, a ty będziesz je wydawał - jeśli przeznaczysz je na Umiejętności związane ze Specjalizacją, zapłacisz za nie mniej o 20%.

Kilka sesji i będzie z ciebie... prawdziwy specjalista, że tak powiem.

I jak? Fajnie być w czymś naprawdę niezłym, nie sądzisz? Warto pokazać okolicznym ćwokom, kto tu rządzi, nie? No dobrze, zostawmy przechwalanie się. Wiemy już skąd pochodzisz, jakie masz Współczynniki oraz w czym jesteś Specem. Teraz czas wybrać Umiejętności. Sztuczki zostaną na koniec, dobrze?

Warhead Height

Byłeś tam kiedyś? Nie? To nie jedź, jeśli nie masz wystarczająco dobrej reputacji. W Warhead Height mieszkają lekko sfiksowani goście.

Kiedyś tam przyjechałem, dawno temu - potrzebowałem przewodnika. Razem z moimi kumplami zajechaliśmy z rykiem motorów, mówię ci: pełen wypas. I staliśmy tam, jak idioci na środku wioski, bo żaden z tych debili nie zwrócił na nas najmniejszej uwagi. Patrzyli, jak na bezpańskie psy, albo jak na kury plączące się pod nogami. Wkurzyliśmy się niewąsko, bo myśleliśmy, że jak utłukliśmy kilku mutantów, to jesteśmy nie wiadomo jacy goście. A oni nic, jakbyśmy w ogóle nie istnieli!

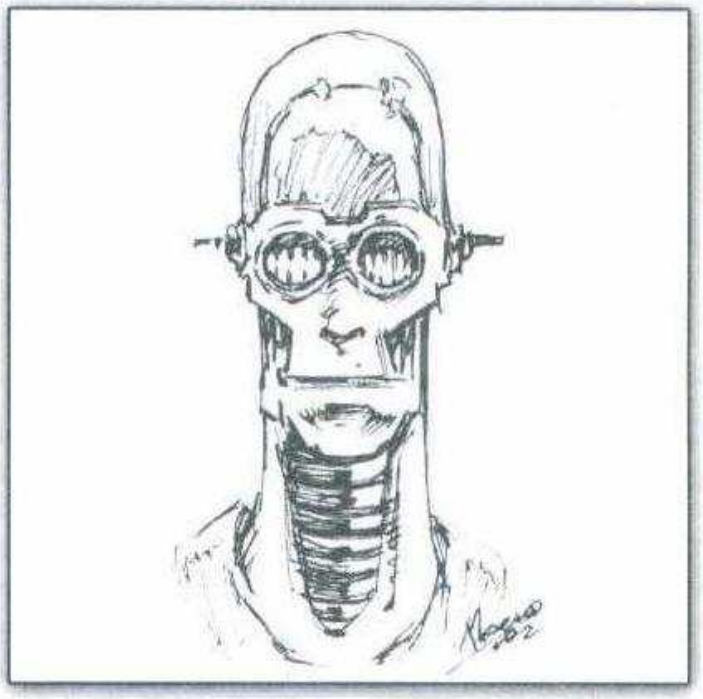
Jeden z moich chłopaków podszedł do jednego z nich i pyta go grzecznie, czy mogliby nam pomóc. A ten nic: ani „spieprzaj, dziadu", ani „dzień dobry panu". Normalnie go olał! Gdy wyciągnęliśmy broń, oni tylko spojrzeli tymi swoimi niebieskimi oczami, bo musisz wiedzieć, że oni wszyscy mają niebieskie oczy i nie mają ani jednego włoska na ciele. Nie, nie golą głów - tacy są od urodzenia - nawet łaski. No więc patrzą na nas, a my nie możemy własnych spluw utrzymać w rękach! Pierwszy puściłem broń, parzyła, jakbym ją wrzucił do ognia. Nie pozostało nam nic innego, jak zebrać dupy w troki i pojechać z powrotem. Kilka lat później, gdy byliśmy już znani i bywali, przyjęli nas jak braci.

Warhead Height, to mała wioska leżąca na wzgórzu. Nie różniłaby się od innych małych wiosek niczym, gdyby nie jej mieszkańcy - wszyscy, jak już wiesz, mają niebieskie oczy, są kompletnie łysi i tacy... niemalże beznamiętni. Trudno wyprowadzić ich z równowagi. Prawie nie używają przemocy - wszystko załatwiają jakimiś pieprzonymi czarami: a to pistolet zaczyna cię parzyć, jak mnie kiedyś, a to kręci ci się w głowie i nie możesz ustać na nogach. Słyszałem nawet o takim przypadku, że gość oślepł na kilkanaście godzin. Chociaż ten, to pewnie zalewał. Co ciekawe - pojedynczo nie są w stanie czarować. Nic. Jak ty albo ja. Tracą swoją wyjątkowość kompletnie. Zostają tylko łyse, niebieskookie lalki.

To nie tak, że nie mają uczuć wyższych. Nie zabijają bez potrzeby. Jeśli jesteś ranny, a podróżujesz z mieszkańcem Warhead Height, nie zostawi cię w potrzebie, nawet jeśli to zagraża jego życiu. Nie oszuka cię na racji wody, gdy jesteście na pustyni. Nie wyda cię gangerom, jeśli ukrywasz się w jego wiosce. Ale jeśli spróbujesz ich okpić - strzeż się. Czekają cię męki. Nie, nie torturują. Męki psychiczne. W jednej chwili czujesz się ponoć malutkim, beznadziejnym, rozmemłanym kawałkiem gówna. Rzucasz się w piach i zaczynasz płakać. Oni coś przestawiają ci w mózgu: jeszcze przez długie tygodnie masz doła, którego nie zalejesz wódą, ani nie zapasz narkotykami.

Dziwni ludzie. Krążą plotki, że to ich wzgórze, na którym mieszkają, to zasypany silos z bombą atomową. Ja w to nie wierzę. Kto stawiałby pojedynczy silos na środku pustyni?

KORVUS



UMIEJĘTNOŚCI

Umiejętności

Facet od reguł mówi, że masz 75 punktów na wykupienie Umiejętności. Co on tam wie. Pohandlujemy? Mogę ci odsprzedać kilka punktów, chcesz? Cena niewygórowana, 20 gambli za jeden punkt. Masz zbędną stówkę gambli? Byłoby za to 5 dodatkowych punktów na Umiejętności. To jak?

Nie chcesz wysokich Umiejętności? OK., twój wybór. Możemy nawet pójść dalej! Odkupię od ciebie, jeśli masz tego nadmiar! Kurs jest korzystny, płacę 10 gambli za każdy punkt z twojej puli na Umiejętności. Wchodzisz w to?

podsumowanie

Zasady zakupu Umiejętności

Każdy gracz ma do dyspozycji 30 punktów za Specjalizację, na zakup Umiejętności z nią związanych. Dodatkowo, każdy gracz ma 35 punktów na zakup dowolnych innych Umiejętności. Umiejętności pogrupowane są w pakiety.

Zakup pakietu kosztuje 5 punktów. Wtedy gracz otrzymuje wszystkie trzy Umiejętności z pakietu na poziomie pierwszym.

Można kupić pojedyncze Umiejętności. Jedna Umiejętność kosztuje 3 punkty. Zakupiona Umiejętność jest na poziomie pierwszym.

Można podnieść dowolną zakupioną Umiejętność na wyższy poziom. Podniesienie o 1 poziom kosztuje tyle, ile wynosi poziom, na który podnosisz (jeśli chcesz podnieść o kilka poziomów, za każdy z nich płacisz z osobna). Podczas tworzenia postaci poziom żadnej Umiejętności nie może przekroczyć 5 (chyba, że dzięki specjalnym modyfikatorom z Pochodzenia lub Profesji).

Krok 5: Umiejętności

Czas nadać ci nieco koloru. Na wykup Umiejętności masz 65 punktów: 30 przeznaczyć musisz na Umiejętności związane z twoją Specjalizacją, a pozostałe 35 na dowolne Umiejętności. I nawet nie próbuj kantować, pamiętaj, jestem z Hegemonii, nie lubię cwaniaczków z Detroit! Co? Jesteś z Vegas?! Ha! Wiedziałem! Przyznałeś się! Widzisz - gdybyś był z Detroit, nie dałbyś się zrobić na taką prostą sztuczkę. No dobra, to był tylko test. Teraz lepiej wybieraj te Umiejętności.

Aha, poczekaj. Nie tak łatwo. Umiejętności pogrupowane są w pakiety. Każdy pakiet kosztuje pięć punktów. Jeśli go wykupisz, zdobywasz trzy zawarte w nim Umiejętności. Każda z nich będzie na poziomie pierwszym. Możesz - jeśli nie chcesz brać całego pakietu - wybrać tylko jedną zawierającą się w nim Umiejętność - wtedy bulisz za nią trzy punkty. Jej wartość jest oczywiście na pierwszym poziomie.

Wygląda na to, że czekają cię miłe zakupy, nie? No ale powiedz szczerze, nie martwi cię to, że będziesz Umiejętności miał na pierwszym poziomie?

Możesz podnieść wartości dowolnych Umiejętności (ale nie pakietów!), które wykupiłeś. Aby podnieść poziom Umiejętności, za każdy 1 punkt płacisz osobno - tyle ile wynosi poziom, na który podnosisz. Zmiana wartości z 3 na 4 kosztuje cię 4 punkty. Natomiast by zmienić poziom z 3 na 5, musisz najpierw podnieść na 4 (kosztuje cię to 4 punkty), a następnie na 5 (kosztuje 5 punktów), czyli w sumie zapłaciłeś za to 9 punktów.

Dużo? Dobra, dobra, lepiej pamiętaj, że podnosi się poziom pojedynczych Umiejętności, a nie całego pakietu!

A więc jeszcze raz. Masz 65 punktów na zakupy. Kupujesz, co chcesz, ile chcesz i jak chcesz - byleś nie złamał reguł i nie przekroczył tych 65 punktów. Mało? Mało to ja mam benzyny w baku. Umiejętności pogrupowałem według Współczynników, z którymi są związane, a w ich opisie podałem informacje, do jakiej specjalizacji należą - żeby ci było łatwiej wydać te 30 punkciorów. I jeszcze jedno: na początek nie przesadzaj, nie możesz wykupić poziomu wyższego niż 5. Chyba że dostałeś jakiś specjalny bonus z zawodu albo z

Pochodzenia, w takim razie gratuluję i się nie czepiam.

Oprócz gotowych pakietów, możesz wykupić także luźne Umiejętności, jak rzucanie bumerangiem, latanie na lotni czy pilotowanie samolotów. Nie należą one do żadnego pakietu, więc każdą z nich musisz wykupywać osobno. To także miejsce na Umiejętności, które sam wymyślisz, a na które zgodzi się twój MG.

LISTA UMIEJĘTNOŚCI

Budowa

Sprawność
(spec. Ranger)
Kondycja
Pływanie
Wspinaczka

Jeździectwo
(spec. Ranger)
Jazda konna
Powożenie
Ujeżdżanie

Zręczność

Walka wręcz
(spec. Wojownik)
Bijatyka
Broń ręczna
Rzucanie

Prowadzenie pojazdów
(spec. Technik)
Samochód
Motocykl
Ciężarówka

Zdolności manualne
(spec. Cwaniak)
Kradzież kieszonkowa
Otwieranie zamków
Zwinne dłonie

Broń strzelecka
(spec. Wojownik)
Pistolety
Karabiny
Broń maszynowa

Broń dystansowa
(spec. Ranger lub Wojownik)
Łuk
Kusza
Proca

Charakter

Negocjacje
(spec. Cwaniak)
Zastraszanie
Perswazja
Zdolności przywódcze

Empatia
(spec. Cwaniak)
Postrzeganie emocji
Blef
Opieka nad zwierzętami

Siła woli
(spec. Wojownik)
Odporność na ból
Niezłomność
Morale

Spryt

Medycyna
(spec. Ranger oraz Technik)
Pierwsza pomoc
Leczenie ran
Leczenie chorób

Technika
(spec. Technik)
Mechanika
Elektronika
Komputery

Wiedza ogólna
(spec. Technik - wybierz trzy spośród poniższych)
Historia, Geografia, Biologia, Literatura, Języki, Fizyka, Matematyka, Chemia, Chirurgia

Sprzęt
(spec. Technik)
Maszyny ciężkie
Wozy bojowe
Kutry

Pirotechnika
(spec. Wojownik i Technik)
Rusznikarstwo
Wyrzutnie
Materiały wybuchowe

Percepcja

Orientacja w terenie
(spec. Ranger)
Wyczucie kierunku
Przygotowanie pułapki
Tropienie

Spostrzegawczość
(spec. Ranger)
Nasłuchiwanie
Wypatrywanie
Czujność

Kamuflaż
(spec. Ranger oraz Cwaniak)
Skradanie się
Ukrywanie się
Maskowanie

Przetrwanie
(spec. Ranger)
Łowiectwo
Znajomość terenu
Zdobywanie wody

Inne Umiejętności

Bumerang *(Zręczność)*
Pilotowanie samolotu *(Spryt)*
Lotnie *(Zręczność)*
Pilotowanie motorówek *(Zręczność)*
Gra na wybranym instrumencie *(Percepcja)*
Malowanie *(Percepcja)*
...itd.

reguła dodatkowa

Inne Umiejętności. Oprócz podanych pakietów, gracz może wybrać dowolne inne Umiejętności, na jakie zgodzi się MG. Postać może np. pilotować samoloty, sterowce, lotnie, prowadzić kutry lub motorówki, rysować, grać na jakimś instrumencie. Każdą z tych Umiejętności musi wykupić oddzielnie, nie istnieje możliwość ich zakupu w pakietach. MG decyduje, w oparciu o które Współczynniki należy testować te Umiejętności.

Borgo

Budowa

Sprawność (spec. Ranger)

Kondycja - Chodzi o to, czy masz płuca z żelaza, silne jak miechy, pojemne jak bak w MANie. Kiedy zacznie się robić gorąco, jedni padną po dwóch dniach nieustannej pracy, a inni dopiero zaczną się rozgrzewać. A ty? Potrafisz pracować przez kilkadziesiąt godzin non stop?

Pływanie - Tam, w Miami, potrafią pływać wszyscy. I powiem ci, niewielu innych. Ten kraj to zasrana pustynia, radioaktywny pył, jak sam wiesz doskonale. To powiedz mi, po diabła umieć pływać. I gdzie się tego nauczyć, skoro zbiorniki wodne dzielą się na te z wodą do picia - i tam lepiej nie nurzaj swego brudnego dupska, oraz te, przy których licznik Geigera zaczyna dziwnie popiskiwać. To jak? Potrafisz pływać?

Wspinaczka - Widzisz, to wcale nie jest śmieszne. To nie jest klub wspinaczkowy, nie łażę w przyciasnych butach, ani nie mam całego plecaka sprzętu. Ale wiedz jedno - kiedy pewien palant zlecił mi zdobycie pewnej... pewnego przedmiotu, to wcale nie musiałem rozwalać trzydziestu strażników strzegących kolejnych wejść i drzwi. Wdrapałem się na 45 piętro niezauważony. Wszystko odbyło się bez ani jednego strzału. Właśnie dlatego warto ćwiczyć.

Jeździectwo (spec. Ranger)

Jazda konna - Mój ojciec jeździł konno, więc coś o tym wiem. Konie są wspaniałe. Szybkie, dynamiczne, silne, wierne, potrafią same trafić do domu, wiedziałeś o tym? Nie są uzależnione od ropy, nie psują się, nie trzeba zmieniać im opon. Ale wiedz jedno - o konia trzeba dbać. Musisz go kochać, bo to nie samochód, który porzucisz, gdy uznasz, że chcesz nowy model.

Powożenie - Kupę lat temu, nasi przodkowie, gdy kolonizowali tę ziemię, jeździli powozami i dyliżansami. Jak wszyscy wiedzą, historia kołem się toczy i lubi się powtarzać. Dzisiejsze powozy mają lepsze zawieszenie, są trwalsze i szybsze, mimo że zwierzęta takie same jak dwieście lat temu. Cóż, technologia posunęła się nieco do przodu. Dobrze złożona furmanka jest cicha, wjedziesz nią gdzie chcesz, mało pali, a w zasadzie żre, i jak się rozpędzi, jest naprawdę całkiem szybka. No i wiesz, to pojazd ekologiczny - w dzisiejszych, ciężkich czasach to się liczy, nie sądzisz?

Ujeżdżanie - Wsiąść do samochodu, spiąć dwa kabelki i można jechać. Każdy frajer to potrafi. Ale wskoczyć na dzikie zwierzę i je okiełznać, to jest, chłopcze, wyczyn. Niewielu to potrafi, bo to naprawdę ciężka robota. Na szczęście, jest za to nagroda - jeśli to potrafisz, zarobisz na chleb. W dzisiejszych czasach dobry koń jest wiele wart.

Zręczność

Walka wręcz (spec. Wojownik)

Bijatyka - Jeżeli chcesz komuś zrobić krzywdę nie potrzebujesz finezji. Znajomość tysiąca chwytów nie jest ci potrzebna. Wystarczy doświadczenie w urządzaniu zadymy. Pięści jak kamienie i twardy łeb, grzbiet jak przęsło mostu. To właśnie kryje się pod nazwą Bijatyka. Dzięki tej Umiejętności potra-

fisz walczyć gołymi rękami lub za pomocą kastetów, tulipanów i innych knajpianych narzędzi mordu. Po prostu bierzesz, co masz pod ręką, i walisz z całej siły.

Broń ręczna - Zdradzę ci teraz sekret. Rękami możesz klepać sobie muchy na ścianie albo żuli z rodzinnego miasteczka. Kiedy staniesz oko w oko z mutantem, albo nie daj Bóg z maszyną Molocha, przyda się dzierżyć w prawej ręce jakiś konkret, dajmy na to siekierę. Gazrurka jest najpopularniejszą bronią w powojennym świecie i warto umieć obsłużyć również to narzędzie.

Rzucanie - Jak mawiał mój nauczyciel ekonomii, dobrze wyszkolony żołnierz z odległości dwunastu metrów ściąga przeciwnika strażackim toporkiem. Kupić ciężarówkę toporków, wyszkolić żołnierzy i po co nam samoloty, mówił. Tak, ten gość znał się na oszczędnościach w armii.

Prowadzenie pojazdów (spec. Technik)

Samochód - Chłopcze, nie próbuj mi tłumaczyć, że nie masz samochodu. Może się zdarzyć, że będziesz go kiedyś miał i wtedy - uwierz mi - lepiej byś wiedział, jak się zmienia biegi i dodaje gazu. Wtedy, kiedy ruszy za tobą banda gangerów, lepiej znać kilka sztuczek i wiedzieć, jak wyciągnąć z maszyny siódme poty. Bierz tę Umiejętność, i nawet nie staraj się grymasić. No już, wpisuj ją na kartę.

Motocykl - Posłuchaj, ja wiem, że motocykl jest bardziej romantyczny. Tak wiem, że ma lepsze przyspieszenie. Tak, wiem, że motocyklem dostaniesz się w miejsca, w które samochód nigdy nie dotrze. Tak, do cholery, wiem, że motocyklem można nawet jeździć wewnątrz większych budynków. No bierz tę Umiejętność i nie truj wreszcie!

Ciężarówka - Niektórzy lubią szybkie samochody, inni jeszcze szybsze motocykle, ale powiem ci, nie ma to jak czar osiemnastu kółek. Duży, bezpieczny, silny. Gdy prowadzisz ciężarówkę, jesteś panem autostrady. Żaden szpaner w Chryslerze, czy innym Fordzie, ci nie podskoczy. Gangersi mogą się schować, ze swymi rozpadającymi się wehikułami. W dzisiejszych czasach ciężarówka, to jest to, czego potrzebujesz najbardziej.

Zdolności manualne (spec. Cwaniak)

Kradzież kieszonkowa - Kiedy żyjesz w mieście, reguły gry różnią się znacznie od tego, co jest na pustyni. Miasto to tłum, masa cwaniaków myślących tylko o sobie, kombinujących jakby zarobić jeszcze kilka groszy. A pośród tej masy cwaniaków kręci się dziesięć razy tyle wsioków, którzy z rozdziawionymi mordami łażą po ulicach tak, jak gdyby nigdy nie byli w mieście.

I tych wsioków należy oskubać, na nic innego nie zasłużyli. Tak zarabia się na życie w Detroit, tak zarabia się w Vegas. Na turystach, mój drogi, na turystach.

Otwieranie zamków - To bardzo przydatna Umiejętność. I wcale nie dlatego, że jeśli zgubisz klucze od domu, będziesz mógł się dostać do wewnątrz, o nie. Otwieranie zamków to fach, prawdziwa sztuka, coś, co być może zapewni ci pracę i pieniądze. Wystarczy, byś był w tym dobry, a możesz być pewny, że spadniesz na cztery łapy.

Zwinne dłonie - Czy zdarzały ci się chwile, gdy do strita brakowało ci jednej karty i musiałeś przekonywać ćwoków, że wykładasz oklahomę? Jasne. Dobra rada: naucz się podczas rewizji niepostrzeżenie przerzucać nożyk z dłoni do dłoni. Naucz się odpowiednio rzucać kośćmi i kantować w trzy karty. I nie przynoś więcej wstydu Vegas. Zwinne dłonie są wykorzystywane w chwilach, gdy Bohater niepostrzeżenie chce wyciągnąć nóż i ukryć go w rękawie, lub gdy chce odpiąć kaburę, tak, by nikt nie zauważył. Także po to, by zwinąć coś ze straganu, lub by oszukiwać w kartach. Umiejętność jest natomiast zupełnie nieprzydatna przy odkręcaniu tłumika w samochodzie, czy podczas gry na fortepianie.

Broń strzelecka (spec. Wojownik)

Pistolety - Broń krótka to między innymi ten model Glocka, który teraz trzymam w ręku. Wielu z radością wymieniłoby go na jakiś karabin snajperski, albo śrutówkę, ale powiem ci, lubię tego Glocka. Nie zacina się. Nie zajmuje połowy bagażnika. Nie wzbudza emocji i plotek. I nadal, tak jak karabin snajperski, po celnym strzale w łeb, zabija na miejscu. I co ty na to?

Karabiny - Broń długa to karabiny wyborowe, śrutówki, czy karabiny samopowtarzalne - coś, co przydaje się, gdy masz zamiar stanąć naprzeciw połowy gangu, albo watahy mutantów. Pistolet, fajna rzecz, ale są sytuacje, kiedy jednak trzeba wygarnąć ostro i bez zahamowań. Wtedy bierzesz w łapy coś cięższego i ładujesz. Bez tej Umiejętności będzie ci to szło niesporo, niestety.

Broń maszynowa - Ciężkie karabiny i cała rzesza innego żelastwa, które wyrzuca dużo ołowiu w bardzo krótkim czasie. Ten sprzęt daje niezłego kopa, więc lepiej żebyś był bykiem i lepiej dobrze stał na nogach, bo inaczej położysz się na ziemię, a kule polecą w niebo. Broń maszynowa to ten rodzaj broni, który służy do walki z Molochem i mutantami. Glockiem ich nie sprzątniesz. Więc lepiej opanuj obsługę cekaemu, ok?

Broń dystansowa (spec. Ranger lub Wojownik)

Łuk - Śmiej się bracie, śmiej się. Też miałem niezły ubaw, gdy pierwszy raz zobaczyłem faceta z Vegas z łukiem. Mało się nie poszczałem z radości. A potem facet dał mi pokaz umiejętności. Wiesz, że łuk niesie do trzystu metrów? Ja też nie wiedziałem. A wiesz, że jest cichszy od najlepszego tłumika? Mnie też wtedy jakoś to nie przyszło do głowy. A wiesz, no dobra śmiej się, śmiej.

Kusza - Kusza ma to do siebie, że jest bronią z gatunku tych śmiesznych. Jeśli sięgniesz do bagażnika i wyciągniesz karabiny, zapadnie cisza. Gdy z wozu wyciągniesz kuszę, okoliczni frajerzy poszczają się ze śmiechu. Dlatego właśnie kusza to broń, z której strzelasz jak jesteś daleko od przeciwnika. Broń zasięgowa, jak mawiają.

Proca - Kawałek starej dętki lub skóry, worek kamieni i dobre oko wystarczą, by zamienić to w bardzo niebezpieczną broń. Proca się nie zacina, proca nie potrzebuje tłumika. Procę możesz schować w kieszeni, procy nie dostrzeże wykrywacz metalu. Ja nadal wolę mojego Glocka, ale znam kilku ludzi, którzy nie wymieniliby swojego kawałka skóry na żadną pukawkę.

Charakter

Negocjacje (spec. Cwaniak)

Zastraszanie - Jak podniesiesz głos, mają się spocić. Jak krzykniesz, mają się zesrać. I to w sumie wszystko.

Perswazja - Tak, to jest ta najważniejsza zdolność - walka umysłów. Albo on, albo ty. Spoglądasz facetowi prosto w oczy i robisz groźną minę. On robi to samo. Także patrzy ci prosto w oczy i robi groźną minę. Jeden z was odwróci wzrok. Nie wytrzyma. Przegra. Chcesz spróbować? Spójrz. No chodź tu, spójrz mi prosto w oczy. No już, nie bój się.

Zdolności przywódcze - Trzeba być kimś, by ludzie cię słuchali. Albo inaczej, zasadniczo nie trzeba być kimś. Po prostu trzeba na kogoś wyglądać. Ale to nie wszystko. Jak powiesz, by ruszyli za tobą, ruszą. Jeśli powiesz, by się zamknęli, zamkną się. Jeśli powiesz, by... no dobra, na stacjach benzynowych to nie działa. Nie zatankujesz za friko, nawet jeśli masz dowodzenie na dwudziestce.

Empatia (spec. Cwaniak)

Postrzeganie emocji - No i wyobraź sobie, widzisz faceta, wielki jak Juggernaut, piana leci mu z pyska, cały aż się trzęsie, włosy zmierzwione... To proste, jest wściekły. Jeśli się podszkolisz w dostrzeganiu emocji ludzi, jeden zero dla ciebie. Wiedzieć, czy facet, który stoi naprzeciw, boi się, czy też naprawdę jest taki twardy, na jakiego wygląda. Czy się niecierpliwi, czy myśli o czymś innym, czy może jest skupiony jak jasna cholera?

Blef - Tu wcale nie chodzi o karcioszki, o nie. Rzecz polega na zachowaniu kamiennej twarzy nawet w najbardziej stresującej sytuacji. Ba, musisz umieć się uśmiechnąć wtedy, gdy przypadkowo spotkany szef gangu, któremu w zeszłym miesiącu zwinąłeś ciężarówkę z dostawą, spojrzy na ciebie i spyta „Czy ja cię skądś nie znam?". Nie wypada, byś zaczął się jąkać. Uśmiechnij się, udaj, że się zastanawiasz i w końcu odpowiedz, że nie. Albo ci uwierzy, albo masz na karku kilkunastu wściekłych gangerów. Wściekłych jak jasna cholera.

Opieka nad zwierzętami - W dzisiejszych czasach dobrze jest mieć przyjaciół. A ponieważ ludziom nie można już ufać, pozostają zwierzęta. Silny wierzchowiec wykaraska cię z kłopotów sprawniej niż dziesięć Buicków. Pies obronny często będzie bardziej pomocny niż Glock. Wytresowana łasica to prawdziwy skarb. Dlatego warto opiekować się zwierzętami, dbać o nie i pielęgnować - prędzej czy później oddadzą z nawiązką to, co im dałeś. Kiedyś miałem karalucha, to dopiero opowieść. Nie uwierzysz co taki karaluch potrafi wyczyniać po pijaku...

Siła woli (spec. Wojownik)

Odporność na ból - Tak, tego można się nauczyć. Stare powiedzenie mówi, że z akumulatorem na jajach jeszcze żaden nie kłamał. To prawda. Ale prawdą jest także to, że jednych łamie się szybko, inni potrafią wytrzymać nawet kilka godzin męczarni.

Niezłomność - Można to spotkać u łowców, ci goście są nie do zdarcia, a im bliżej są celu, tym bardziej to widać. Niewiarygodne, jaką mają siłę, by

przeć do przodu na przekór wszystkiemu. Poobijani, wykończeni, bez prowiantu i planu działania - wciąż do przodu. Jakby im kto na korze mózgowej wyskrobał rozkaz: nie poddawaj się. Wstań i walcz.

Morale - Zaprawa to nie tylko materiał wiążący ceglaną ścianę. Dyscyplina ciała i ducha jest przede wszystkim domeną wojskowych, ale nic nie stoi na przeszkodzie, żeby twój Spec czy Mechanik był człowiekiem, który kulom się nie kłania. Morale przydają się, żeby przełamać strach - obojętne, czy mierzysz się z kimś na spojrzenia, czy leżysz skulony w okopie. Dzięki tej Umiejętności potrafisz maszerować forsownie i bez nieporozumień wykonywać lakoniczne rozkazy przełożonych. Sprawdzimy czy zrozumiałeś: Padnij! Powstań! Baaaczność!

Spryt

Medycyna (spec. Ranger i Technik)

Pierwsza pomoc - Ktoś, jeszcze w czasach radia i telewizji, powiedział, że najważniejsze są pierwsze cztery minuty. Pierwsza pomoc. Właśnie wtedy ratuje się życie. Lepiej, byś się na tym znał. A jeszcze lepiej, by znali się na tym twoi kumple. W końcu ty też możesz dostać serią z peemu, mam rację?

Leczenie ran - Wyobraź sobie sytuację - duża prędkość, a potem poślizg, rów, dachowanie. I leżysz. Ręka ma ze trzy łokcie, noga dwa kolana. Pomyśl, czego ci trzeba? Gorzałki?! No dobra, gorzałki też, ale czego jeszcze? Tytoniu? Chłopie, ja nie żartuję! Tytoń nie nastawi ci kości, ani nie zszyje poharatanego dupska! Co ja wiem o tytoniu...?! Psycho! jesteś i nałogowiec!

Leczenie chorób - Wiesz co, grypą to ja też się nie przejmuję. Tak, tak, katar, czy gorączka, to małe piwo. Ale jak zaczniesz srać krwią, puszczać pawia co kwadrans i pocić się jak mysz, to możesz być pewien - już po tobie, jeśli nie masz przy sobie kumpla felczera. Chłopcy z ekipy porzucą cię od razu - nie będą ryzykowali zarażenia się. Będziesz miał szczęście, jeśli na odchodnym nie poślą ci kulki w łeb. Więc lepiej trzymaj się blisko felczera, albo chociaż sam nim zostań. Zawsze to jakieś wyjście.

Technika (spec. Technik)

Mechanika - Wyobraź sobie, że widzisz pełny bagażnik żelastwa, a obok stoi facet i zaklina się, że to części zapasowe do jego Forda. Aha - mówisz - i co jeszcze? Ta przekładnia Steina też? I te dwie prowadnice? No dobra, a ten układ hydrauliczny, to do czego...? Facet wiezie fragmenty układu celowniczego do wyrzutni pocisków. I wiesz co? To nie jest standartowe wyposażenie Forda.

Elektronika - Spieprzona radiostacja, to ból. Nie działający system sprzężonych działek w bunkrze, w którym się zabarykadowałeś, też ból. Kłopoty z radarem... Właśnie dlatego lepiej byś potrafił sobie z tym radzić, szczególnie gdy zaczyna być gorąco. Szczególnie wtedy.

Komputery - W latach osiemdziesiątych zawrotną karierę zrobiły pecety. Mieli je wszyscy. I wiesz, każdy z tych pecetów, choć taki sam, działał zupełnie inaczej. Magia. Więc jeśli myślisz, że jak raz w życiu używałeś kompa to już jesteś niezły, mylisz się srodze. Każdy komp miał inny BIOS, każdy miał kompatybilny system operacyjny, któ-

ry kompatybilny wcale nie był. Do obsługi kompa trzeba mieć cholernie dużą cierpliwość. I dar od Boga. Inaczej nie dasz rady, wiem co mówię.

Wiedza ogólna (spec. Technik, wybierz trzy spośród poniższych)

Historia - Nie ma się z czego śmiać! Wbrew pozorom są jeszcze na świecie goście, którzy wolą siedzieć w księgach i czytać o dawnych czasach. Co ich obchodzi Wojna Secesyjna. Po co im data rozpoczęcia drugiej światowej? Po co im informacje o Hannibalu? Nie pytaj. Siedzą i kują. Powiem ci, olej to, szkoda na to punktów...

Geografia - Wiesz, taki facet potrafi ci na jednym wdechu wymienić wszystkie państwa Afryki z czasów sprzed wojny. Gdyby jeszcze powiedział mi gdzie jest ta Afryka i po cholerę mu ta wiedza... Z drugiej jednak strony, czasem potrafi strzelić takimi informacjami, że kopara opada. Wiesz, jedziemy przez góry Skaliste, a on coś mówi o tektonice, o płytach, ani się chłopie obejrzysz, a tu kamcur wielkości mojego tira, wali się nam na trasę. Walnąłem gościa w łeb i mówię, mu, że jak się jeszcze raz wydrze w tym rejonie, to mu całą jego wiedzę wsadzę w dupsko.

Biologia - A czy ja się znam na biologii? Ja nawet nie wiem, co to jest! Chyba coś o motylkach. Ja na twoim miejscu bym tego nie brał. Poniżej są Umiejętności przetrwania, są o wiele lepsze!

Chirurgia, Fizyka, Matematyka, Chemia, Psychologia - Olej to!! Powaga! Niepotrzebne!! No, może z wyjątkiem Chemii.

Sprzęt (spec. Technik)

Maszyny ciężkie - Pewnie, że jest ci to zupełnie niepotrzebne. Absolutnie się zgadzam. Co prawda, pożałujesz tego kilka sekund po tym, jak los rzuci cię do dowolnej fabryki, kiedy wszystko zacznie szaleć. Wtedy, gdy prasa przejedzie się po twoim kumplu, dźwig roztrzaska łeb drugiemu, a ty zostaniesz rozjechany przez wózek widłowy, ale co tam, prawda? Przecież Moloch to tylko bajka dla dzieci, nie?

Wozy bojowe - Jechałem kiedyś czołgiem, wiesz. Powiem ci, niewiarygodna frajda, trzęsie, huczy, a potem dup, wjechaliśmy w skałę, teren się obsunął, ledwo wyleźliśmy z tego cholerstwa, nim runęło w przepaść. Szkoda go, taki fajny czołg był...

Kutry - To, że dziś krajobraz w większości miejsc przypomina pustynię, nie znaczy, że nie ma rzek. Co prawda, płynie w nich szlam zamiast wody, ale dla łodzi to bez różnicy. Dzisiejsze drogi niezbyt się nadają do jeżdżenia, za to rzeki mają nadal gładką powierzchnię. Wiesz, Missisipi rozciąga się prawie na obszarze połowy dawnych USA, więc może załatw sobie kuter. Na tej Umiejętności pokierujesz i większą motorówką, i niedużym statkiem rybackim, ale już do żaglowców czy transatlantyków poszukaj sobie czegoś innego.

Pirotechnika (spec. Wojownik i Technik)

Rusznikarstwo - Tak chłopie, to ci się przyda. Nie dość, że będziesz mógł naprawić broń palną, to jeszcze sam wytwarzać amunicję. Nieźle, prawda? Gdy po strzelaninie pozbierasz łuski, bę-

dziesz miał nieco prochu, kawał ołowiu, z którego można odlać pociski, rtęć piorunującą na spłonki, to przy odrobinie wprawy, będziesz w stanie sam powtórnie napełnić nabój. Nikt nie mówi, że jest to proste i łatwe, ale z taką Umiejętnością można nieźle żyć. No i po wystrzeleniu ostatniej kuli nie siedzieć i biadolić, że najbliższy sklep jest dwieście mil dalej, ale siąść i rozwiązać ten problem we własnym zakresie.

Wyrzutnie - Nie ukrywam, że nie przepadam za ciężkim sprzętem i małymi działkami. Ale nie ukrywam też, że właśnie takie działko mam zamontowane na dachu mojej Christine, i choć rzadko z niego korzystam, nie żałuję, że potrafię się nim obsługiwać. Walczyłeś kiedyś z Goliatem? Nie wiesz co to? Może i lepiej.

Materiały wybuchowe - Czyli jak podłożyć i zamontować, jak rozbroić, w końcu jak do pewnego stopnia samemu spreparować z gotowych komponentów niewielką bombkę. Kto by tego nie chciał wiedzieć, co? Tylko potem, proszę, bez zbędnych aktów wandalizmu!

Percepcja

Orientacja w terenie (spec. Ranger)

Wyczucie kierunku - Wyczucie kierunku pozwala na wyznaczenie stron świata (na powierzchni i pod ziemią) i ogólne zorientowanie się w terenie. Dzięki tej Umiejętności możesz sprawdzić, czy nie zgubiłeś się w labiryncie. Pozwala ona również kreślić mapy. Jeżeli na niebie widać słońce, żaden problem. Gorzej, gdy nie ma światła, albo mgła czy ulewny deszcz zasłania wszystko.

Przygotowanie pułapki - A to w ogóle jest ostra historia. Spieprzaliśmy przed ludźmi Szarego Proroka, wpadliśmy w środek kanionu, góry potężne, kamole wielkości stacji benzynowej na szczytach. I wiesz co zrobiliśmy? A spuściliśmy im taki jeden na głowę. Centralnie. Wyobraź sobie, jakbyś się czuł, jakby ci stacja benzynowa pieprznęła na czerep. Aha, na pewno powiem ci jak to zrobiliśmy, już spieszę... Powiem tyle: znasz słowo akustyka? Nie? Oni też nie znali...

Tropienie - O czym tu mówić? Puszczasz dwóch gości przez pustynię. Potem czekasz tydzień i puszczasz za nimi faceta, który twierdzi, że jest tropicielem. Jeśli ruszy za nimi i ich znajdzie, to znaczy, że faktycznie jest tropicielem. A to znaczy, że wykupił tę właśnie Umiejętność.

Spostrzegawczość (spec. Ranger)

Nasłuchiwanie - Pewnie, możesz siedzieć w więźniu i przez pięć lat nasłuchiwać, czy ukochana przyszła cię odwiedzić. Taaa, ale obaj wiemy, że nie o to chodzi. Siedzisz, pijesz piwko, wokoło zabawa, miło, przyjemnie, jakaś panienka przymila się, siada na kolana... I nagle puk, coś przewróciło się za barakiem, przy siatce. Wyciszasz się, koncentrujesz i słyszysz szuranie. To Mike, strażnik. Ktoś ciągnie go po żwirze...

Wypatrywanie - Dawno temu żył facet, wołali na niego Sokole Oko. Słyszałeś o nim? Tak? No i wszystko jasne.

Czujność - Każdy ma czasem jakieś przeczucia. Szósty zmysł bywa potrzebny, ale jeśli poprze się go praktyką w unikaniu niebezpieczeństw, staje

się niezastąpiony. Nie będę ściemniał. Bierz Czujność i nawet nie pytaj do czego ci się przyda. Jeżeli nigdy nie zostałeś okradziony przez kieszonkowca, nie zrozumiesz. Czujność przydaje się dosłownie w każdej sytuacji. Jesteśmy przecież otoczeni przez wrogów! Najlepszy kumpel może mieć zły dzień i poderżnąć ci gardło w czasie snu. Lawiny mają tendencje do spadania akurat gdy wspinasz się zboczem góry. Przyczajeni w krzakach mutanci tylko czekają, aż pójdziesz się odlać. Co cię uratuje w takich sytuacjach? Tylko Czujność!

Kamuflaż (spec. Ranger i Cwaniak)

Skradanie się - Ludzie są nerwowi. Gdy usłyszą twoje kroki, może się zdarzyć, że zobaczysz lecący w twoim kierunku granat, nim w ogóle cię zobaczą. Lepiej chodzić jak Indianin. Bezgłośnie. Jak człowiek widmo.

Ukrywanie się - Jeden z moich kumpli, poznałem faceta na pustyni, na południu kraju, powiedział mi kiedyś, że często najlepszym sposobem walki z przeciwnikiem, jest zejść mu z drogi. Uwierz mi, facet miał rację. Potrafił dosłownie rozpłynąć się w powietrzu, banda Black Cats mogła przemaszerować o cal od niego. Gdyby nie był takim spryciarzem, już dawno kopnął by w kalendarz. A tak żyje do dziś i ma się świetnie. Uważaj, może właśnie za tobą stoi.

Maskowanie - Zatrzeć ślady, ważna rzecz, zwłaszcza, gdy podąża za tobą zgraja łowców głów, dwa gangi i Wesoły Zabójca. Warto potrafić zamaskować obozowisko, ukryć samochód, rozpalić ognisko tak, by nie wydało nawet krzty dymu. Wierz mi, byłem kiedyś w takiej sytuacji i to, że jeszcze z tobą rozmawiam, o czymś świadczy, nie sądzisz?

Przetrwanie (spec. Ranger)

Łowiectwo - Tak się składa, że jeszcze nie przeglądałeś rozdziału w tym podręczniku, który opisuje stwory żyjące w tej okolicy, prawda? Uwierz mi, stworów jest cała masa. A każdy z nich posiada instynkt przetrwania. Więc jeśli będziesz chciał przyrządzić sobie na kolację jednego z nich, wiedz, że musisz być sprytniejszy. Musisz pokonać ten instynkt. To nie będzie proste. Przygotuj się na ciężką walkę o przetrwanie. Albo go dorwiesz i ubijesz, albo zdechniesz z głodu. Gotowy do łowów?

Znajomość terenu - A to widzisz, jest jedna z tych Umiejętności, których faktycznie można się nauczyć. Wystarczy, że od dziecka wychowywałeś się na pustyni, a na pewno nauczyłeś się rozróżniać jadowite jaszczurki i trujące wiechcie. Pewnie kojarzysz też, kiedy zbliża się burza piaskowa, a kiedy będzie lało. Niech zgadnę, potrafisz rozbić obóz osłonięty od słońca, ukryć go przed gangerami i dzikimi zwierzętami, tak?

Za każdy punkt Umiejętności gracz wybiera z listy terenów: śniegi, pustynia, bagno, lasy strefy umiarkowanej, lasy tropikalne, preria, morze, rzeki i jeziora, ruiny, góry itd.

Zdobywanie wody - Czasy hipermarketów odeszły w niepamięć. Zresztą nawet nie w tym problem, bo jeśli mieszkasz w mieście, nie powinieneś mieć problemów z wodą. Problemy zaczynają się na pustyni. I albo jesteś różdżkarzem, albo masz tira pełnego beczek z wodą, albo zdychasz z pragnienia po trzech dniach. Nawet po dwóch, jak sądzę.

SZTUCZKI

Sztuczki

Propozycja jest prosta jak autostrada do Vegas. Chcesz kupić dodatkową Sztuczkę? Załatwię ci to za 100 gambli. Chcesz zrezygnować ze Sztuczki? Zapłacę ci za to 50 gambli. Prosty układ - sprzedajesz za 50, kupujesz za 100. Też muszę z czegoś żyć. Popatrz jaki jestem uczciwy, prawda?

Krok 6: Sztuczki

Dobra wiadomość jest taka, że zaraz dostaniesz prezent - a będzie to Sztuczka. Jest ich tu cała masa, a więc wybór masz nie mały. Jedna ze stu - tak mniej więcej wyglądają proporcje...

Musisz jednak zwrócić uwagę na to, że przy każdej ze Sztuczek podane są minimalne wymagania, jakie musisz spełnić, by móc ją zdobyć. Wymagania dotyczą poziomu Umiejętności oraz Współczynników. Jak zauważysz, czasem są bardzo wygórowane - to dlatego, że Sztuczki będziesz mógł kupować w przyszłości za Punkty Doświadczenia. Wtedy, jak już rozwiniesz sobie „to Zastraszanie na ósemkę", wrócisz tu i zrobisz drobne zakupy, co?

A póki co, wybierz jedną.

3 2 1 Bum

Wymagania: Mechanika 3+, Materiały wybuchowe 3+

Opis: Wszystkie urządzenia na świecie można podzielić na takie, które czasem wybuchają, i takie, które nigdy nie wybuchają. Szczególnie interesują cię te pierwsze. Wystarczy tu przeciąć wężyk, tam skręcić kabel, tu znów poluzować śrubkę. I gotowe. Teraz wystarczy poczekać na fajerwerki.

Działanie: Możesz uzbroić - jak bombę - dowolny pojazd, urządzenie czy maszynę napędzaną łatwopalnym paliwem. Kwadrans spokojnej pracy i możesz zacząć odliczanie. Czas wybuchu określasz z pięćdziesięcioprocentową dokładnością na sekundę, minutę, kwadrans lub godzinę (np. gdy wybierzesz minutę, spodziewaj się wybuchu między pół a półtorej minuty). Czasem, jeśli MG pozwoli, nawet na tydzień. Siła wybuchu zależy od rodzaju urządzenia.

Aramis

Wymagania: Zręczność 14+, Broń ręczna 5+

Opis: Gdy spotkasz kiedyś wędrującego samotnie dziadka, który podpiera się kijkiem, za nic w świecie go nie zaczepiaj. To może być Dziadzio z Alabamy. Najpierw wytrąci ci kijkiem twój topór, potem złoi na kwaśne jabłko, a na koniec pogrozi palcem i pójdzie sobie dalej.

Działanie: ***Akcja za 2 sukcesy.*** PT testu o poziom wyższy, do ataku dowolną bronią dłuższą od noża. Szast, prast i broń przeciwnika (każda dłuższa od noża) leci na bok.

Asekuracja

Wymagania: Wspinaczka 2+

Opis: No niezle ci idzie, teraz spróbuj sam. No dalej, nie pękaj...

Działanie: Bohater pomaga innej osobie (zapiętej w uprząż) wspinać się po linie. Dzięki temu osoba ta traktowana jest, jak gdyby miała Umiejętność Wspinaczka na poziomie 1. Pozwala jej to uniknąć kłopotów z Suwakiem.

Aspiryna i Tik-Tak

Wymagania: Leczenie chorób 4+, Blef 3+

Opis: Raz byłem poważnie chory i leczył mnie wtedy Pastor Ludwik. Przez dwa tygodnie łykałem

lekarstwo na Gorączkę sobotniej nocy, aż wyzdrowiałem. Potem dowiedziałem się, że kiecha karmił mnie aspiryną i Tik-takami.

Działanie: Za pomocą najprostszych lekarstw, Bohater potrafi utrzymywać chorego w stanie stabilnym, tak, jakby podopieczny łykał potrzebne mu lekarstwo. „Aspirynę i Tik-Taki" można podawać przez liczbę dni równą wartości Umiejętności Blef. Potem trzeba przerzucić się na zalecane leki. Po dwóch tygodniach znów można wrócić do kuracji „Aspiryną i Tik-Takami".

Barbarka

Wymagania: Bijatyka 5+, Budowa 14+

Opis: Jak dla mnie, jednym z najbardziej deprymujących zagrań w walce, jest pieprznąć gościa w ryj, własnym ryjem. To zawsze szokuje...

Działanie: Jeśli segment wcześniej zadałeś celny cios (nawet obroniony przez przeciwnika), w kolejnym segmencie możesz użyć dodatkowej akcji (zużywając jednak w normalny sposób 1 segment tury). ***Akcja za 1 sukces: uderzenie głową***. Zadaje Ciężkiego Siniaka. Można użyć tylko raz przeciwko temu samemu przeciwnikowi.

Berserker

Wymagania: Odporność na ból 6+, Budowa 12+

Opis: Kumpel chwalił się kiedyś, że jest twardy jak Statua Wolności i nic go nie powali na ziemię. No i doczekał się - napadła go grupa gangerów i zaczęła go lać rurkami i łańcuchami. Nie chciał się poddać, to go powalili na ziemię. Wstawał i dalej się na nich rzucał. No i w końcu brakło mu posoki, bo cała wyciekła, tak go pochlastali. Zbyt twardy był, można powiedzieć.

Działanie: Jeśli Bohater walczy wręcz i odniósł przynajmniej jedną ciężką ranę, do końca walki automatycznie zdaje testy Odporności na ból, także automatycznie może wejść w tryb berserkera (walczący nie musi się bronić).

Bez oddechu

Wymagania: Pływanie 4+

Opis: Więc ja mu głowę pod wodę i czekam. Zacznie się dusić, to będzie bardziej rozmowny. No nie przesadzę, jak powiem, że trzymałem go tam dwie minuty. A on uśmiechnięty. No to trzy. A on morda w banan. No to ja go na cztery minuty. A on... W końcu złamałem mu kolano gazrurką i zaczął śpiewać...

Działanie: Bohater potrafi wytrzymać bez oddechu dwa razy dłużej niż zwykły człowiek (czyli każde 4 punkty Budowy dają 1 minutę).

Bez sprzętu, bez zabezpieczenia

Wymagania: Wspinaczka 6+, Zręczność 10+

Opis: Kocie ruchy, tak? Jak dla mnie to facet porusza się jak glonojad po ściance akwarium. Przylgnął do skały i prędzej ta skała walnie na ziemię, niż on. Tak to już jest, jak od dziecka mieszkasz w jaskiniach, nie?

Działanie: Podczas wspinaczki Bohater podwaja poziom swojej Umiejętności Wspinaczka, nawet jeśli nie używa sprzętu i liny. Jednak użycie specjalistycznego sprzętu bardziej już nie pomnoży poziomu Umiejętności.

Bez sznurków

Wymagania: Pistolety 3+, Zręczność 13+, Percepcja 12+

Opis: Nauczyłem się tego z filmu. Tak, z filmu. Tyle, że u tamtych facetów było widać sznurki, na których latali jak czarodzieje. A ja nie potrzebuję żadnych sznurków. Chcesz zobaczyć?

Działanie: Skaczesz i jednocześnie strzelasz w locie - trwa to dwa segmenty, więc możesz oddać dwa strzały. Otrzymujesz za to karę -20% do testu strzelania, za to ciebie trudniej trafić aż o +40%. W trzecim segmencie padasz na ziemię. Możesz tak zostać i walić dalej leżąc, albo poświęcić segmenty na pozbieranie się i spieprzać. Sztuczka dotyczy tylko pistoletów.

Bieg w ciszy

Wymagania: Kondycja 3+, Budowa 12+

Opis: Powiedział do mnie „Ścigamy się" i uśmiechnął się głupio. Myślę sobie, niezły żart. A potem zaczął biec. Spokojnie dopiłem piwo, zrobiłem zakupy, zatankowałem do pełna i ruszyłem. Po drodze mijałem go czterokrotnie, dokładnie tyle razy, ile razy stawała moja Christine, która tej nocy wyraźnie nie była w formie. Skończyło się tym, że dotarł do Vegas pierwszy - przebiegł 80 kilosów szybciej, niż mój Cadillac.

Działanie: Bohater może biec bez przerwy przez kilkanaście godzin, pokonując nawet 50 km.

W stosunku do Neuroshimy ed. 1.0 wyleciały Sztuczki: Aerotech, Anestezjolog, Antropolog, Chodzący trupcsz, Claza, Cios obuchem, David Copperfield, Dedukcja, Doskok, Drugi kotek, Dwa noże, Efekt zaskoczenia, Hydraulik, Instrukcja jest dla..., Jazda na śpiąco, Kameleon, Liczy się jakość, Linoskoczek, Magiczny dotyk, Makijaż, Marsz forsowny, MASH, Medycyna śmietnikowa, Na śpiąco, Nietykalny, Niewidzialność, Nurkowanie, Obłaskawianie mutków, Odłamkowym ładuj pal!, Ogłuszenie, Otwarcie zamka, Pasażer, Pastor Ludwik, Podejrzliwy, Precyzyjne manewry, Profesjonalne oczyszczanie wody, Przywitanie, Rambo, Rambo 2, Ręce które leczą, Rozkaz, Rzucam to świństwo, Skrytka doskonała, Słoń w składzie porcelany, Strzał na bliską odległość, Strzelanie na czuja, Szybki zakręt, Ślepa furia, Trochę inny makijaż, Ukrycie, Usterka, W teorii, Wiraż, Właściwe słowo, Woltyżerka, Wyczucie kłamstwa, Wyprzęganie w biegu, Wyrywkowa wiedza, Z zawiasów, Zakrzyczeć na śmierć, Zamach, Zastawianie sideł, Złodziejski zmysł, Znaczące chrząknięcie.

Ale w przyrodzie nic nie ginie. Doszło ponad 50 nowych!

Bierz go!

Wymagania: Opieka nad zwierzętami 4+, Charakter 8+

Opis: Jeżeli lubisz zwierzęta, a one w dodatku to wyczują, możesz skorzystać na wzajemnej sympatii. A to kogoś poszczujesz kretem, a to jaszczurka aportuje ci bumerang...

Działanie: Bohater może wydać prosty rozkaz oswojonemu i wytresowanemu zwierzęciu.

Boa

Wymagania: Broń ręczna 5+, Zręczność 12+

Opis: Łańcuch uchodzi za broń dla idiotów. Może nie jest specjalnie zabójczy, ale nieźle wyrównuje szanse, nawet jeśli nic nie potrafisz. A jednak widziałem kiedyś prawdziwego mistrza łańcucha. Potrafił nim nawet obierać ziemniaki.

Działanie: Jeśli walczący używa łańcucha, nie otrzymuje kary za walkę w zwarciu, tłoku i ciasnych pomieszczeniach. Ponadto otrzymuje dodatkowe akcje za 2 lub 3 sukcesy. ***Akcja za 2 sukcesy: pochwycenie***. Używane przez walczących bronie otrzymują modyfikator jak w tłoku, a pochwycony dodatkowo otrzymuje karę -2 do Zręczności (dopóki nie przejmie Inicjatywy lub nie otrzyma rany). ***Akcja za 3 sukcesy: wykończenie***. Walczący dusi przeciwnika łańcuchem i unieruchamia go. Może przydusić przeciwnika, aż ten straci przytomność: obaj walczący wykonują Przeciwstawny test Budowy, przeciwnik z dodatkowym PT +60%. Jeśli przeciwnik przegra test, traci przytomność. Jeśli przeciwnik został pochwycony wcześniej, wtedy akcja kosztuje tylko 2 sukcesy.

Cassanova/Mata Hari

Wymagania: Blef 2+, Perswazja 2+, Zwinne dłonie 2+, Spryt 10+

Opis: [ocenzurowano]

Działanie: Możesz przerzucić każdy test Charakteru związany z uwodzeniem.

Chłodnym okiem

Wymagania: Spryt 14+

Opis: Wsadzał na głowę słuchawki, włączał walkmana z melodią szumiących liści, robił sobie gorącej kawy i zamykał oczy. Po połowie godziny otwierał oczy i rzucał jakimś spostrzeżeniem. Cholera, zawsze potrafił mnie zaskoczyć.

Działanie: Wykonujesz test Sprytu. Jeśli zdasz, MG musi spokojnie, powoli i jasno przedstawić ci wszystkie fakty i zdarzenia, które pojawiły się w przygodzie. Jeszcze raz, po kolei i od początku.

Ciszej niż cień

Wymagania: Skradanie się 6+

Opis: Słyszałeś kiedyś poruszający się cień? Z tą Sztuczką możesz być jeszcze bardziej cichy. A widziałeś kiedyś skradający się cień w środku bezksiężycowej nocy? Możesz być jeszcze bardziej niewidzialny. Dwa w jednym. Nie ma się co zastanawiać - bierz!

Działanie: Przeciwnik zdaje o poziom trudniejszy test Czujności / Wypatrywania / Nasłuchiwania.

Człowiek, który kulom się nie kłaniał

Wymagania: Morale 3+, Percepcja 8+

Opis: Opowiadali mi, że na północy, na froncie, pracował pewien sanitariusz. Chodził między okopami spokojnie, jakby zbierał stokrotki. Tu zawiązał bandaż, tam założył łupki na nogę, a w powietrzu kule gwizdały i gwizdały.

Działanie: Bohater jest uodporniony na efekty psychologiczne ostrzału (ale nie obrażeń).

Czterej pancerni

Wymagania: Wozy bojowe 3+ lub Maszyny ciężkie 3+, Opieka nad zwierzętami 2+

Opis: Słyszałeś kiedyś o gangu czołgistów? To nie mit. Istnieją tacy narwańcy, którzy wędrują po kontynencie w czołgu. Po czterech w każdej maszynie. Magiczna liczba, czy co? Piąty zawsze jest pies.

Działanie: Jeżeli Bohater kierujący maszyną ma w kokpicie trzech pomocników, z których każdy posiada Umiejętność Maszyny ciężkie lub Wozy bojowe przynajmniej na 1, wszystkie jego testy związane z pojazdem są łatwiejsze o -20%. Jeżeli w załodze znajdzie się pies, testy są łatwiejsze o -30%.

Czuły spust

Wymagania: Percepcja 14+, Broń maszynowa 4+

Opis: Pewien sierżant z Posterunku zrobił kiedyś niezły pokaz. Zasiadł do CKMu, uśmiechnął się i powiedział: 12. Po czym tratatatata. Potem powiedział: 21. I tratatatata. Poszliśmy policzyć dziurki w ścianie. Dwanaście i dwadzieścia jeden.

Działanie: Bohater może przerwać zadeklarowaną długą serię po 1 segmencie, oddając zamiast niej krótką. Może też przerwać ogień ciągły po 1 segmencie, oddając zamiast niego krótką serię, lub po 2 segmentach - oddając długą serię. Dzięki temu oszczędza kule.

Dalszy zasięg

Wymagania: Kusza 9+, Budowa 12+

Opis: Znasz Chucka? Chuck mówi do mnie, „Widzisz tego ptaka?" A ja mu na to: „No nie widzę". A on mówi: „To posłuchaj". I sru, strzelił z tej swojej kuszy. I po chwili „Kraaa, kraa". Zabił ptaszynę... Ja wiem, ile to mogło być metrów, pięćset...?

Działanie: Otrzymując te same utrudnienia, bohater potrafi strzelić na dwa razy większą odległość, pod warunkiem, że kusza ma wystarczający zasięg.

Dawid

Wymagania: Proca 4+

Opis: A gość kręci tym paskiem i kręci, w końcu pytam go: „Koleś, zacięłeś się?! Wypuścisz ten kamień w końcu?" No i wypuścił. Aż żal mi było tego palanta z Vegas, gdy dostał kamieniem prosto w czoło. Niby zwykła proca, a jednak wiele potrafi.

Działanie: Bohater przeznacza trzy segmenty na strzał, dzięki czemu jest mu łatwiej o -30% trafić przeciwnika z procy.

Dłuższy strzał

Wymagania: Łuk 9+, Budowa 12+

Opis: Znasz Chucka? Chuck mówi do mnie, widzisz tego ptaka? A, ja mu na to: no nie widzę. A on... Co? Już to mówiłem? O kuszy? E, niemożliwe. Chuck strzela z łuku...

Działanie: Otrzymując te same utrudnienia, Bohater potrafi strzelić na dwa razy większą odległość, pod warunkiem, że łuk ma wystarczający zasięg.

Dobry i zły glina

Wymagania: Spryt 12+

Opis: Widzisz tamten cmentarz? Zauważyłeś, że wszystkie daty na nim są wczorajsze? Wczoraj chciałem się po prostu dowiedzieć od miejscowych, który z nich jest mechanikiem. I wiesz, w końcu poskutkowało. Jakiś facio w ciągu trzech godzin nauczył się fachu i teraz reperuje mi samochód.

Działanie: Podczas przesłuchiwania sam na sam z więźniem, możesz w teście dodać do Zastraszania lub Perswazji swój Blef lub Postrzeganie emocji.

Dobywanie

Wymagania: Pistolety 5+ lub Broń ręczna 5+, Zręczność 12+

Opis: Widziałem kiedyś taki film, w starym kinie w Vegas, „Bez przebaczenia", czy „Tombstone", nie pamiętam dokładnie. Rzecz była o kowbojach. Ci goście strzelali się bez osłony, bez pancerzy i innych takich. Jedyne co się liczyło - to kto pierwszy dobędzie broni i wystrzeli. I wiesz, od kilku miesięcy też ćwiczę dobywanie. W końcu kogoś zaskoczę.

Działanie: Dobycie pistoletu (lub noża itp.) zajmuje jeden segment.

Dom na plecach

Wymagania: Kondycja 4+, Budowa 13+

Opis: Kiedy wyciągnął z plecaka namiot, materac, śpiwór, dwie butle gazowe, zestaw garnków, książkę kucharską i maść na moskity, nie zdziwiłem się. Zaskoczył mnie, gdy wyciągnął słoik ogórków, miskę na deszczówkę i żółwia w słoiku. Potem jeszcze jakiś wykrywacz ruchu i poduszkę. Przegiął, gdy z dna wyjął piżamę i papucie...

Działanie: Możesz udźwignąć dwa razy więcej niż normalny człowiek.

Doświadczony

Wymagania: Kondycja 5+, Budowa 12+

Opis: Dawniej była nawet taka fucha, bodaj brygadzista się to nazywało. Facet stał i nic nie robił, a inni dzięki temu pracowali lepiej. Dasz wiarę?!

Działanie: Bohater pomaga innym osobom pracującym wraz z nim, ich wydajność jest większa o 50%, bo BG motywuje i pomaga innym w pracy.

Dystans

Wymagania: Rzucanie 6+, Budowa 10+

Opis: Znasz Chucka? Chuck mówi do mnie: „Widzisz tego ptaka?". Co znowu? Jak to już było? Co było?! Opowiadałem już o tym? No to sorry...

Działanie: Bohater otrzymuje tylko połowę kary wynikającej z dystansu podczas rzucania nożem.

Dziś wszystko, jutro nic

Wymagania: Kondycja 3+

Opis: No i gość zawziął się i rozładował ten tabor. Inna sprawa, że na drugi dzień, jak szedł z wyra, to padł na pysk i tak został. Kawę to mu słomką podawałem. Nie potrafił się ruszyć i już. Popsuł się, innymi słowy.

Działanie: Bohater może pracować o tyle procent wydajniej, ile wynosi jego Budowa pomnożona przez 20. Musi też zdać Bardzo Trudny test Budowy. Następnego dnia Bohater nie jest zdolny do wykonywania pracy fizycznej.

Flash

Wymagania: Bijatyka 4+, Kondycja 3+

Opis: Uwziąłem się kiedyś na pewnego Chinola. Rozwaliłem pół knajpy, ale nie udało mi się go trafić. Padał, skakał, fikał koziołki. W końcu znalazłem go pod jednym ze stolików. Facet w końcu padł z wyczerpania.

Działanie: Decyzję należy podjąć na początku tury, przed rzutem 3k20. Walczący może dodać +3 do Zręczności w obronie na czas 1 segmentu. Za to na koniec tury otrzymuje karę +20% ze zmęczenia.

Garda

Wymagania: Bijatyka 4+, Budowa 12+

Opis: Gość mnie w nerę, a ja blok. On mnie w brzuch, a ja się zastawiam. On mnie w bok, a ja garda. I jeszcze raz uderzył w nerkę, a ja jeszcze jeden blok. Niestety, potem się wściekł i złapał toporek...

Działanie: Decyzję należy podjąć na początku tury, przed rzutem 3k20. Walczący otrzymuje bonus +6 do Zręczności w obronie, ale w razie obronionego ciosu i tak otrzymuje obrażenia, tylko o poziom niższe. Sztuczka działa tylko przeciwko nieuzbrojonemu przeciwnikowi (oczywiście, w miarę humanoidalnemu).

Głaz

Wymagania: Przygotowanie pułapki 3+, Charakter 12+

Opis: Nie wiesz jak straszliwie trudno jest zachować bezruch przez dłuższy czas. Musisz się podrapać. Przesunąć nogę. Wysikać. Dostajesz skurczu. A oczy wariują - niedługo całe twoje ciało wrzeszczy o jakiś ruch. Dobry snajper potrafi się wyciszyć. Potrafi przeleżeć półtorej dnia jak głaz, wtopiony w otoczenie, będąc w jakimś dziwnym transie. Nie poruszy się do chwili, gdy pojawi się cel. A wtedy poruszy tylko palcem.

Działanie: Bohater potrafi trwać nieruchomo przez ilość minut równą Charakterowi pomnożonemu przez 20.

Goła ręka

Wymagania: Zwinne dłonie 4+

Opis: Karty kartami, ale zwinne rączki przydają się nie tylko przy zielonym stoliku. Czasem na hasło „Pokaż ręce" trzeba pokazać, że nie ma się broni. A jednak, zawsze tę broń warto by mieć, prawda?

Mój kumpel właśnie umiał tak - niby pokazywał, że nic nie ma, a zawsze coś miał, skubany...

Działanie: Bohater potrafi podejść do kogoś z ukrytym pistoletem lub nożem w rękawie, tak że broń jest niedostrzegalna. Jeśli przeciwnicy spodziewają się ukrytej broni, muszą wykonać Bardzo Trudny test Czujności.

Granie na nerwach

Wymagania: Perswazja 9+, Spryt 10+

Opis: Miałem takiego kumpla, Eliasa. Facet był wkurzający, ale miał dobre źródło Tornado, więc włóczyłem się za nim przez długi czas. Raz napotkaliśmy takiego wielkiego gangera. Elias zaczął się nabijać z twardziela. Tak mu grał na nerwach, że wielkolud zrobił się czerwony. Już myślałem, że przypieprzy Eliasowi... i dostałem w pysk.

Działanie: Wykonując Bardzo Trudny test Perswazji, Bohater potrafi rozzłościć dowolną osobę tak, że wali ona w pysk najbliżej stojącą ofiarę losu, ale nie Bohatera. Kobiety wykonują zaledwie Trudny test Perswazji.

Gunfight

Wymagania: Pistolety 4+, Zręczność 14+

Opis: Bobby Kid nie był żadnym tam karateką, ale sukinsyn dbał o to, żeby nikt mu spluwy nie wziął. Potrafiłby odstrzelić ci kapelusz trzymając spluwę za swoimi plecami. Nawet byś nie wiedział, skąd padł strzał.

Działanie: Decyzję należy podjąć na początku tury, przed rzutem 3k20. Jeśli walczący wykonuje strzał z przyłożenia, może używać Umiejętności Strzelania zamiast Umiejętności Bijatyka w walce wręcz. Używając Gunfight, nie można za pomocą Umiejętności strzelania podwyższać przeciwnikowi wyników na kostkach (reguła Podwójne działanie Umiejętności).

Hej, przystojniaku!

Wymagania: Perswazja 4+, Charakter 14+, tylko dla kobiety

Opis: Czasem zupełnie przeciętna dziewczyna potrafi przyciągać spojrzenia bardziej, niż niesamowita szprycha. Dzięki tej sztuczce stada samców będą na usługi Bohaterki. Przynieś buty. Leż. Zmywaj.

Działanie: Aby oprzeć się Perswazji Bohaterki, członkowie drużyny muszą wykonać Cholernie Trudny test Niezłomności. W przypadku porażki, spełnią „każde" jej życzenie (chodzi o drobne przysługi).

Hokus pokus

Wymagania: Zwinne dłonie 4+

Opis: Fajna Sztuczka, przynajmniej do czasu, jak nie bawisz się granatem. Bo wiesz, jak się zbytnio zagalopujesz, i sobie wsadzisz w spodnie, a jeszcze bez zawleczki...

Działanie: Bohater potrafi schować do kieszeni lub wyciągnąć z niej niewielki przedmiot w sposób zupełnie niedostrzegalny.

Immunitet

Wymagania: Leczenie chorób 4+, Budowa 12+

Opis: Była kiedyś taka kobieta. Nazywała się Matka Teresa z Kalkuty. Chociaż w Kalkucie pod Denver nikt o niej nie słyszał, uczeni powiadają, że mimo, iż leczyła zakaźnie chorych, umarła ze starości.

Działanie: Bohater nigdy nie zarazi się chorobą podczas leczenia pacjentów.

Inspiracja

Wymagania: Zdolności przywódcze 3+

Opis: Spoko chłopcy, może i jest ich więcej, ale i tak przerobimy ich na pasztet! Damy radę?! Pewnie! No to łapać za niezbędniki i naprzód!

Działanie: Dowódca zdaje Trudny test Zdolności Przywódczych. Jeśli go zda, obniża o jeden Poziom Trudności najbliższego testu Morale wszystkich swoich podkomendnych lub towarzyszy.

Jest zajebiście

Wymagania: Blef 6+, Charakter 16+

Opis: Miałem takiego kumpla. Niepoprawny optymista - parł naprzód mimo wszelkich przeszkód. Nie widział nigdy złych stron żadnego planu. Wszystko było dla niego „zajebiste". Najlepsze, że potrafi tym entuzjazmem zarażać innych. To zajebista Sztuczka. Weź ją.

Działanie: Bohater wykonuje test Blefu o dowolnie wybranym PT. Jeśli test się powiedzie na każdy PT powyżej Łatwego wszyscy w drużynce dostają ułatwienie -5% do najbliższego testu. Jeśli test Blefu nie powiedzie się, wszyscy dostają utrudnienie tej samej wysokości.

Kanały

Wymagania: Wyczucie kierunku 4+, Spryt 12+

Opis: Wędrowaliśmy po podziemiach dobre sześć, może nawet więcej godzin. Ciemno, mokro i piździ. A gość mówi, jesteśmy na miejscu. Myślę sobie - zapro-

wadził nas do domu, witamy w szambie! A on nie, wychodzi na powierzchnię i nagle się okazuje, że jesteśmy w Vegas. A wiesz, rano byliśmy w Detroit. Poważnie!

Działanie: Wędrując po podziemiach, Bohater orientuje się w kierunkach niczym żywy kompas i pamięta drogę, jaką przebył tak, jakby miał przed oczami mapę.

Komandos

Wymagania: Zręczność 14+, Czujność 3+

Opis: Pewien facet nauczył mnie doceniać znaczenie tych małych podskakujących kopczyków ziemi, które powstają, gdy jakiś wariat wygarnie serią z CKMu. Nie żeby od razu bawił się w arytmetykę i geometrię, ale skubany tak się toczył na prawo i na lewo, że prawie nie szło go trafić.

Działanie: Nie można cię trafić korygowanym ani przenoszonym ogniem z broni maszynowej.

Kop z obrotu

Wymagania: Bijatyka 4+, Budowa 5+, Zręczność 14+

Opis: Steve miał taki styl, mówił do kolesia Martens i niby się od niego odwracał, by po chwili zakręcić się i pieprznąć z półobrotu w twarz. Wiesz, Martensy to nazwa jego butów; zawsze potem przez tydzień miałeś ich znak firmowy na ryju. Całkiem niezłe logo, swoją drogą...

Działanie: ***Akcja za 3 sukcesy***. Budowa do 16 - Lekki Siniak. Budowa powyżej 16 - Ciężki Siniak. Można stosować nawet, gdy walczysz bronią.

Kot

Wymagania: Wspinaczka 4+, Zręczność 12+

Opis: I mówi do mnie, spieprzamy. Ja patrzę, a gość skacze przez okno. Obłęd.

Działanie: Bohater może spadać z dwa razy wyższej wysokości, niż normalni ludzie, nie odnosząc obrażeń.

Kradzież w tłumie

Wymagania: Kradzież kieszonkowa 2+, Ukrywanie się 2+

Opis: Johny się potknął i wpadł na Devila, Devil na mnie, ja na jakiegoś frajera, a do mojej ręki przylepiła się jakaś spluwa i dwa zapasowe magazynki. Dziwne to wszystko, co nie?

Działanie: Jeśli okradasz kogoś w tłumie czy ścisku, test Kradzieży kieszonkowej jest dla ciebie łatwiejszy o -30%.

Leśny diabeł

Wymagania: Ukrywanie się 5+, Łowiectwo 2+

Opis: Kiedy myślę o takich ludziach, przechodzą mnie dreszcze. Nie dostrzeżesz żadnego z nich, chyba że zechce być zauważony. Leśny diabeł zaszyje się gdzieś w gąszczu i tkwi w ukryciu, wyczekując na zdobycz. Ma świadomość bezpieczeństwa, więc może skupić się tylko na wyszukiwaniu celu. Pomyśl czego ktoś taki mógłby dokonać ze snajperką.

Działanie: Ukrywając się w lesie, wśród zarośli i drzew, Bohater może dodać do Umiejętności Ukrywania się Łowiectwo.

Ładowanie kuszy

Wymagania: Kusza 6+

Opis: Kuszy nie ładuje się łatwo. Można nawet powiedzieć, że w warunkach bojowych naciąganie cięciwy to prawdziwy horror. No cóż, są tacy, którzy potrafią w miarę szybko załadować kuszę. Ja tam wolę strzelać z peemki.

Działanie: Załadowanie kuszy zajmuje Bohaterowi jedną turę.

Ławnik

Wymagania: Budowa 14+

Opis: Ławnik to taki koleś, który jak nikt inny potrafi nawalać wszystkich wokół ławką. Albo beczką. Albo stolikiem. Cokolwiek, byle było duże i ciężkie.

Działanie: Otrzymujesz bonus +2 do Broni ręcznej, jeśli w walce zamiast broni używasz ciężkich elementów otoczenia, jak stoły, ławki, beczki itp.

Magazynek

Wymagania: Zręczność 12+, Pistolety lub Karabiny 3+

Opis: A widziałeś może „Desperado"? Ten gość potrafił wymieniać magazynki, jak nikt inny.

Działanie: Wymiana magazynka w pistolecie zajmuje jeden segment. W przypadku rewolwerów ładujesz 1 nabój na segment.

Mech bojowy

Wymagania: Maszyny ciężkie 4+, Spryt 12+

Opis: Wstyd się przyznać, ale w miasteczku, które pojechaliśmy łupić, załatwił nas samotny facet. Serio. Był sam, a nas sześciu - każdy na Harleyu. Jak nas załatwił? Miał wóz strażacki. Nie doceniliśmy potęgi sikawaki. I nie ma się z czego śmiać!

Działanie: Bohater potrafi wykorzystywać elementy maszyn jako broń (wysięgniki, dźwigi, widły wózków). PT testów posługiwania się taką bronią ustala MG.

Miotacz kul

Wymagania: Zręczność 12+, Percepcja 10+, Wyczucie kierunku 1+, Rzucanie 2+

Opis: Potrafisz cholernie celnie rzucać przedmiotami. Nie znaczy to, że od razu zostaniesz nożownikiem. Co prawda, trafisz w cel nawet nożem, ale nie znaczy, że od razu tą właściwą, ostrą stroną. Za to do granatów jest to wprost idealne!

Działanie: Otrzymujesz bonus -30% do rzucania, jednak nie dotyczy to rzucania nożami itp.

Mistrz opaski uciskowej

Wymagania: Pierwsza pomoc 3+, Blef 3+, Zręczność 12+

Opis: Postrzeliłem tamtego gangera, ale to był mój ostatni nabój. Myślałem, że gówniarz nas rozstrzela, ale kumpel mówi - „Jestem mistrzem opaski uciskowej, opatrzę ci ranę, ale puścisz nas". Ganger w śmiech i odpowiada - „Zobaczymy". Kumpel dopadł do zbira i dawaj go bandażować. Nawet się nie połapałem, kiedy związał Gangera „w baleron".

Działanie: Bohater potrafi tak „opatrzyć" swojego pacjenta, że podopieczny jest skrępowany i nie może się ruszyć. Sztuczka działa, jeżeli powiedzie się Trudny test Pierwszej pomocy oraz Trudny test Blefu.

Mistrz włóczni

Wymagania: Broń ręczna 6+, Zręczność 14+

Opis: Gdy biegł na mnie, wyglądało to tak, jakby chciał skoczyć o tyczce. Niestety, nie o to mu chodziło.

Działanie: Gdy zaczyna się walka, a twój przeciwnik jest w takiej odległości, że musicie do siebie podbiec lub podejść, masz przed testem Inicjatywy jedną dodatkową turę walki, w której automatycznie posiadasz Inicjatywę. Dopiero po tej turze w normalny sposób testujecie Inicjatywę. Działa tylko, gdy walczysz włócznią.

Myśleć jak maszyna

Wymagania: Postrzeganie emocji 11+, Elektronika 11+ lub Mechanika 11+

Opis: Nestugow jest cholernym cyborgiem. To półbóg, mówię ci. Patrzy przez lornetkę na biegnącego Łowcę i mówi: „zawróci". Po kilku sekundach Łowca zawraca.

Działanie: Po wykonaniu Bardzo Trudnego testu Postrzegania emocji i Bardzo Trudnego testu Mechaniki lub Elektroniki, Bohater jest w stanie przewidzieć następne posunięcie maszyny Molocha. Sztuczki można użyć tylko raz przeciwko tej samej maszynie.

Na pewno działa!

Wymagania: Rusznikarstwo 4+

Opis: Usłyszeliśmy „klik" i już wiedziałem, że mamy przesrane. Spluwa Cichego, którą celował prosto w łeb szefa tej grupy mutantów, właśnie się zacięła. Nie było na to lepszego momentu... Cichy splunął, wycedził pod nosem: „No strzelaj zdziro" i jeszcze raz nacisnął spust. Łeb mutanta pęk jak dynia.

Działanie: Przy wyniku rzutu na zablokowanie broni w zakresie 11-18, broń zacina się aż do czasu jej naprawienia już po walce. Dzięki tej sztuczce Bohater potrafi zmusić broń do oddania jeszcze jednego strzału.

Naprawdę, to nie moja wina

Wymagania: Mechanika 3+, Spryt 13+

Opis: Ten sukinsyn oparł się o barierkę i wtedy nagle spadł mu kapelusz. Mówię ci, to niewiarygodne. Pieprzony kapelusz dostał się między łopatki turbiny. Najpierw coś zgrzytnęło, potem zapiszczało, zadymiło. I w końcu wybuchło. Ledwie uszliśmy z życiem. A teraz Chicago nie ma elektrowni.

Działanie: Potrafisz uszkodzić urządzenie w taki sposób, że do jego naprawy wymagany będzie Bardzo trudny test Mechaniki. Musisz poświęcić na to około kwadransu. Urządzenie nie może mieć zabezpieczeń np. w postaci zwartego pancerza - musisz mieć dostęp do wnętrza. Sztuczka nie dotyczy bardzo prostych urządzeń.

Nauczyciel

Wymagania: dowolna Wiedza ogólna 4+

Opis: Jeśli coś potrafisz, i jeszcze tego nauczasz - masz parasol ochronny. Żaden wieśniak, na przykład ten, któremu powiedziałeś, jak nastawić żonie wywichnięty bark, albo ten, któremu pomogłeś podłączyć radio bezpośrednio do kabla z prądem, nie pozwoli ci zrobić krzywdy.

Działanie: Bohater potrafi przekazywać wiedzę szybko i efektywnie. Może uczyć inne postacie swoich Umiejętności (kosztują wówczas 10% mniej w Punktach Doświadczenia). Poza tym Bohater jest jednym z najmilej widzianych gości w każdej osadzie.

Niewrażliwość na lekkie rany

Wymagania: Odporność na ból 4+, Charakter 12+

Opis: A ja tylko czekałem, aż Johnemu wbiją ten bagnet w nogę - to jego ulubiona sztuczka. I stało się, wbili mu to żelazo, głęboko, tak na dziesięć centów. „I co, boli?" - zapytali. A on na to jak zwykle: „Bardziej zaboli was" i połamał im ręce i nogi, aż trzeszczało. Cały Johny. Lubi, jak mu ktoś coś gdzieś wbije... Czeka na to i dopiero potem robi chłopakom krzywdę.

Działanie: Po otrzymaniu Lekkiej rany lub Draśnięcia, Bohater nie musi wykonywać testu Odporności na ból, tak jakby automatycznie zdał test..

No strzelaj, ziomie!

Wymagania: Rusznikarstwo 4+

Opis: Dotychczas uważałem, że walenie spluwą o leżący na ziemi kawał betonu nie służy broni najlepiej. No cóż, kilka tygodni w towarzystwie Brudnego Harrego potrafi wywrócić człowiekowi światopogląd. On właśnie tak naprawiał gnata, jak mu się zaciął...

Działanie: Przy wyniku rzutu na zablokowanie broni w zakresie 1-10 broń zacina się na jedną turę. Bohater potrafi „przywrócić ją do życia" w ciągu jednego segmentu.

Nożownik

Wymagania: Zręczność 12+, Broń ręczna 5+

Opis: Facet zamachnął się na mnie nabitą gwoździami pałką, zrzedła mi mina, ale jakoś uskoczyłem, a maczuga wbiła się w ścianę i tam została. Już się miałem uśmiechnąć, ale nagle widzę, że sukinsyn ma szczęście - w postaci ciężkiego topora opartego obok. O mało nie zlałem się w gacie. Na szczęście go nie uniósł. W końcu zobaczył nóż. Już się miałem uśmiechnąć, gdy nagle zobaczyłem uśmiech na jego twarzy. Znalazł to, czego szukał.

Działanie: Otrzymujesz bonus +1 do Broni ręcznej, jeśli walczysz nożem. Ponadto otrzymujesz dodatkową akcję za 3 sukcesy. ***Akcja za 3 sukcesy: wykończenie***. PT testu wyższe o poziom. Walczący wbija nóż w serce przeciwnika albo jednym szybkim cięciem rozcina jego gardło, zadając ranę Krytyczną. Ponadto, nie musisz wykonywać losowego rzutu, by sprawdzić, czy nóż trafił w cel ostrzem.

Obezwładnienie

Wymagania: Bijatyka 2+

Opis: Powalasz gościa na ziemię, wykręcasz rękę, żeby się nie rzucał i pytasz, czy boli. Jeśli jęczy, znaczy się, że boli.

Działanie: ***Akcja za 2 sukcesy***. Powalasz przeciwnika i próbujesz unieruchomić. Jeśli wygrasz Przeciwstawny test Budowy, przeciwnik nie może się ruszyć (może próbować się uwolnić w każdej następnej turze - za każdym razem ma trudniej o -30%). Jeśli przegrasz - uwolnił się i walczycie dalej. Możesz spróbować zadać ranę unieruchomionemu przeciwnikowi - po zadeklarowaniu tego, musisz wygrać Przeciwstawny test Budowy.

Odnajdywanie właściwej osoby

Wymagania: Spryt 12+, Charakter 12+

Opis: Mój kumpel, Sonny - on to potrafił. Wchodził do miasta, kierował się do knajpy i siadał przy stoliku. Po pół godzinie mieliśmy sprzedany cały towar, bak pełen benzyny i pół bagażnika amunicji do AK. Sonny wiedział z kim załatwiać takie rzeczy.

Działanie: Bohater zdaje Trudny test Sprytu, kręci się trochę po osadzie i wie, kto pełni tutaj ważne funkcje.

Odporność na pogodę

Wymagania: Znajomość terenu 4+

Opis: Ci goście nie mają kataru, grypy, ani sraczki. Mogą przez tydzień wędrować w ulewie, żreć owady i popijać stęchłą wodą... Śnieg, wichura, pioruny. A ci wędrują i wędrują. I mają się dobrze. I nic, do jasnej cholery, nic im nie jest! To mutanci, mówię ci!

Działanie: W swoich testach Bohater nie uwzględnia utrudnień za niesprzyjające warunki pogodowe.

Odtrucie żarcia

Wymagania: Zdobywanie wody 6+

Opis: Na moich oczach podniósł z ziemi zdechłą jaszczurkę i uśmiechnął się. Potem opalił ją na ogniu, wyciął kilka części, wrzucił ją do garnka i dosypał jakiegoś proszku, tak że woda aż zabulgotała. A potem zjadł tę gadzinę. I wiesz, ja to mam w dupie, ja się padliny nie chwycę, kto wie, na co zdechła, może świerzb miała, albo co innego...

Działanie: Bohater wykonuje Przeciętny lub Trudny (decyzja MG) test Zdobywania wody. Jeśli go zda, może odkazić również zatrute pożywienie.

Odwrócenie uwagi

Wymagania: Kradzież kieszonkowa 4+, Spryt 10+

Opis: W zasadzie nie jest to trudna sprawa, wystarczy trochę wprawy i pomysłów. Ot, udasz, że zostałeś popchnięty, czy zaczepisz kogoś i o coś spytasz, możesz zrobić wiele fajnych numerów - byle facet patrzył ci w oczy, albo gdzieś w horyzont, a nie tam, gdzie trzymasz łapy.

Działanie: Dodaje +30% utrudnienia do testu Czujności ofiary kradzieży.

Origami

Wymagania: Bijatyka 5+, Zręczność 12+

Opis: Facet się wkurzył i odszedł. Na dwa lata. Znalazł podobno jakiegoś starego mistrza judo. Dziadek go uczył, uczył i oto skutki. Teraz chodzi z opaską na czole.

Działanie: Można stosować w walce bezpośredniej. ***Akcja za 1 sukces: pochwycenie***. Używane przez walczących bronie otrzymują modyfikator jak w zwarciu, a pochwycony dodatkowo otrzymuje karę -2 do Zręczności (dopóki nie przejmie Inicjatywy lub nie otrzyma rany). Ponadto umożliwia przeprowadzenie specjalnych akcji w kolejnych segmentach. ***Akcja za 2 sukcesy: rzut***. Przeciwnik wylatuje w górę i uderza o ziemię. Otrzymuje Lekką ranę i nie może przejąć Inicjatywy w kolejnym segmencie. Jeśli przeciwnik został pochwycony wcześniej, wtedy akcja kosztuje tylko 1 sukces. ***Akcja za 3 sukcesy: wykończenie***. Walczący zakłada dźwignię i unieruchamia przeciwnika, jeśli zechce może zadać ranę Ciężką. Może także przydusić przeciwnika, aż ten straci przytomność. Jeśli przeciwnik został pochwycony wcześniej, wtedy akcja kosztuje tylko 2 sukcesy.

Ośmiornica

Wymagania: Bijatyka 4+ lub Broń ręczna 4+, Kondycja 2+, Spryt 12+

Opis: Nie było na niego bata, machał bronią jakby miał osiem rąk, a nie dwie. I wtedy zdałem sobie sprawę, że ręka mi słabnie i długo tak nie wytrzymam. Musiałem go skosić serią. Cholera, było mi szkoda tych kul...

Działanie: Decyzję należy podjąć na początku tury, przed rzutem 3k20. Walczący otrzymuje w danej turze karę -2 do Zręczności w obronie, ale za to nawet mimo braku Inicjatywy może zastosować w walce manewr Zwiększone tempo.

Otwieranie zamków elektronicznych

Wymagania: Elektronika 2+, Otwieranie zamków 2+

Opis: Jak myślisz, kto się lepiej zna na sztuce, artysta czy historyk sztuki? Dobra, a kto szybciej otworzy elektroniczny zamek: elektronik czy złodziej? Ty nie musisz się tym przejmować, na szczęście jesteś i jednym, i drugim.

Działanie: Podczas otwierania zamków elektronicznych możesz w teście dodać do swojej Elektroniki Otwieranie zamków.

Padnij/powstań

Wymagania: Zręczność 12+, Budowa 12+

Opis: Jeśli jesteś z Hegemonii i nie potrafisz tego od urodzenia, to wstyd. Goście ćwiczą i ćwiczą, a jak dojdzie co do czego, to masz wrażenie, jakby skubaniec leżał na trampolinie. Więc jeżeli wybrałeś Pochodzenie „Hegemonia" - lepiej wykup tę Sztuczkę, inaczej ludzie będą się z ciebie śmiali.

Działanie: Pad na ziemię nie zajmuje segmentu, a zerwanie się z ziemi na równe nogi zajmuje tylko jeden segment.

Pająk

Wymagania: Zręczność 14+, Wspinaczka 8+

Opis: Uczył się wspinać od dziecka. Był coraz lepszy, potem jeszcze lepszy. Uczył się tego i uczył, aż w końcu się nauczył.

Działanie: Bohater nie musi już wykonywać testów Wspinaczki. Jeśli tylko MG uzna, że możliwe jest wspięcie się na daną ścianę, Pająk wspina się tam bez problemu.

Pakowanie

Wymagania: Spryt 10+, tylko kobieta

Opis: Co mówisz kochanie? Co? „Cukier jest w łazience, w apteczce, w małym pudełku z napisem 'kakao'"? A gdzie jest bandaż? Co? Włożyłaś bandaże do bidonu?!".

Działanie: Bohaterka posiadająca tę Umiejętność potrafi spakować plecak tak, że może z niego wyjąć dowolną rzecz w trzy tury. Dla samca ten rekord jest nie do pobicia.

Pan plaster

Wymagania: Pierwsza pomoc 4+, Spryt 14+

Opis: Ten sanitariusz, co to kulom się nie kłaniał, miał jeszcze jedną ciekawą umiejętność. Za pomocą najprostszych środków potrafił leczyć najpoważniejsze obrażenia. Tu plaster, tam plaster i po trepanacji ani śladu.

Działanie: Bohater może używać połowy wartości Umiejętności Pierwsza pomoc, jakby właśnie tyle punktów miał w Umiejętności Leczenie ran.

Pewna ręka

Wymagania: Pistolety 3+ lub Karabiny 3+, Charakter 12+, Zręczność 12+

Opis: Amator bierze do ręki spluwę i wali gdzie popadnie. Gdyby się sobie przyjrzał, odkryłby, że ręka mu lata jak szmata na wietrze. Zawodowiec ma pewną rękę i strzały częściej sięgają celu. Ale prawdziwi mistrzowie stają się jednością z pistoletem. Wiesz, pistolet jest przedłużeniem oczu. Znaczy się ręki. Jakoś tak.

Działanie: Gdy poświęcasz segment na celowanie, oprócz dodatkowej kostki do testu strzału, zyskujesz ułatwienie do testu. Test staje się łatwiejszy o -30%.

Pierwotny instynkt

Wymagania: Zręczność 12+, Czujność 2+, Bijatyka 3+

Opis: Pewnego razu zaczailiśmy się w ruinach na paru gangerów. Rozdzieliliśmy się i zachodzimy ich od różnych stron. Nagle widzę, a tu Johny z jednej strony murku, a Devil z drugiej. Murek się kończy i ta dwójka naszych wpada na siebie. W tej samej chwili Devil leży i trzyma się za krwawiący nos. Bo Johny ma swoją świętą zasadę: najpierw bije, a potem sprawdza, kogo.

Działanie: Bez względu na sytuację, w teście Inicjatywy zawsze testujesz Zręczność, nawet gdy inni muszą testować Percepcję.

Pitbull

Wymagania: Czujność 3+, Percepcja 13+, Zręczność 13+

Opis: Wracaliśmy kiedyś w czwórkę z wielkiego festynu przyjaźni z mutantami w Saint Louis. Nieźle się ubawiliśmy. Pech chciał, że w krzakach przyczaiła się banda Teksańczyków, którym festyn nie przypadł do gustu. Wyskoczyli nagle z krzaków i jedynym z nas, który nie oberwał, był Jojo. Potem wyrzucaliśmy mu: Jojo, czemu nas nie ostrzegłeś, czemu nie ostrzegłeś?

Działanie: Nie można cię zaskoczyć żadną zasadzką. Nie znaczy to, że wypatrujesz zagrożenie wcześniej, po prostu jesteś zawsze gotowy do walki i reagujesz natychmiast. Nie tracisz segmentów z powodu zasadzki i w normalny sposób testujesz Inicjatywę.

Plug&Play

Wymagania: Komputery 2+, Wozy bojowe 2+ lub Maszyny ciężkie 2+

Opis: Tylko raz widziałem takie cudo. Spec podłączył swój komputer do panelu fabryki, nacisnął czerwony guzik i wszystkie syreny zaczęły wygrywać Happy Birthday. To były moje urodziny. Wzruszyłem się.

Działanie: Bohater potrafi podłączyć komputer do ciężkiej maszynerii. Umiejętność Komputery staje się Umiejętnością wspomagającą dla Wozów bojowych i Maszyn ciężkich.

Po schodach

Wymagania: Prowadzenie motocykla 3+, Zręczność 12+

Opis: Puszczasz sprzęgło i w drogę. Ja tak często jeżdżę, a bo to mało razy winda się spieprzyła? Miałem na nogach wchodzić?! Na piąte piętro?!

Działanie: Bohater nie otrzymuje utrudnień do prowadzenia motocykla podczas jazdy wewnątrz budynków (po korytarzach, czy schodach).

Podrasowanie

Wymagania: Mechanika 6+ lub Elektronika 6+, Spryt 12+

Opis: I wziął go bracie, podkręcił tak, że wyciągaliśmy setkę w 6 sekund. Inna sprawa, że po tygodniu chłodnica spłonęła...

Działanie: Bohater może zwiększyć wydajność dowolnego urządzenia od 50% do 200%, zależnie od sytuacji. Urządzenie ma dużą szansę na poważną awarię w trakcie pracy - decyduje MG.

Położenie motocykla

Wymagania: Prowadzenie motocykla 6+, Zręczność 12+

Opis: Pierwszy raz w życiu widziałem coś takiego. Facet wjechał na motorze pod pędzącą ciężarówkę, wyjechał z drugiej strony i po trzech minutach ciężarówka wybuchła...

Działanie: Bohater w pełnej szybkości kładzie motor przejeżdża nisko pod przeszkodą, a po jej minięciu stawia motor i jedzie dalej.

Prowizorka

Wymagania: Mechanika 3+ lub Elektronika 3+

Opis: Facet wziął śrubokręt, kawałek drutu i zapalniczkę. Chwilę potem odlecieliśmy w siną dal. Zrobił z tego helikopter. No poważnie!

Działanie: Mając do dyspozycji kilka narzędzi i kawałek drutu, jesteś w stanie uruchomić urządzenie w czasie dziesięciokrotnie krótszym, niż to normalnie wymagane, nawet jeśli nie masz „niezbędnych" do tego elementów i narzędzi. Urządzenie działa przez kilka minut, czasem kilka godzin, zależnie od stopnia uszkodzeń (decyzja MG).

Rappeling

Wymagania: Wspinaczka 3+

Opis: Kumpel wyrzucił linę za okno i krzyczy: „spierdalamy", zjeżdża po niej. No i skoczyłem za nim. Jak byłem w połowie drogi, to już wiedziałem, że nie jest to takie proste, jak myślałem. Przytomność straciłem przy lądowaniu. Od tej pory do lin podchodzę raczej ostrożnie.

Działanie: Bohater potrafi zjeżdżać po linie - jest to prędkość niewiele wolniejsza, niż gdyby zeskoczył.

Rodeo

Wymagania: Ujeżdżanie 5+, Jazda konna 3+

Opis: Ha ha! Wypakowałeś tę idiotyczną Umiejętność na 5+? No to odbierz prezent! Sztuczka do wykupienia, a mikser gratis. Niech ci MG kupi.

Działanie: Jeśli MG stwierdzi, że dane stworzenie da się ujeździć za pomocą testu najwyżej Bardzo trudnego (po zastosowaniu Suwakaß), to znaczy, że ty nie musisz testować w ogóle! Wsiadasz i jedziesz, stary, jak samochodem.

Rozróba

Wymagania: Bijatyka 6+, Budowa 12+, Zręczność 12+

Opis: Facet miał ksywę Niedźwiedź, i wiesz, dopiero, jak go chcieliśmy związać, to załapałem, w czym rzecz...

Działanie: Walcząc z wieloma przeciwnikami, Bohater może wykonać darmowy atak przeciwko każdemu ze swoich pozostałych przeciwników, względem których posiada Inicjatywę. Każdy dodatkowy atak wykonuje rzutem 1k20 i może zadać co najwyżej cios za 1 sukces. Przeciwnicy bronią się normalnie za pomocą swoich 3k20.

Rrrrooooaaarrr

Wymagania: Bijatyka 3+, Charakter 16+

Opis: Kiedyś słyszałem o czymś takim jak okrzyk bojowy, ale dopiero gdy spotkałem Jackiego, załapałem w czym rzecz. Gdy na mnie wrzasnął, po prostu się przewróciłem. Podobno sekretem jest czosnek.

Działanie: Jeśli walczący przeprowadza manewry Furia lub Szarża, wykonuje okrzyk bojowy i przeciwnik jest zmuszony do testu Morale, tak jak w przypadku zasady Najpierw spójrz mi w oczy. Sztuczki można użyć tylko raz przeciwko temu samemu przeciwnikowi. W walce z wieloma przeciwnikami działa na maksimum 5-ciu przeciwników.

Ruchome gniazdo CKM

Wymagania: Budowa 16+, Broń maszynowa 6+

Opis: Mówili na niego Pan Bunkier, czasem Pan Inaczej. Jak się zaparł nogami, to nic go nie mogło ruszyć, a jak chwycił CKM, wyosiował i nacisnął spust, to broń prawie nie podskakiwała. Wszystkie kulki leciały równiutko, jak po sznurku, prosto w cel. Potem dopiero okazało się, że facet był pieprzonym mutantem...

Działanie: Jeśli Bohater trafia serią w cel, może wpakować w niego dwa razy więcej kul niż wynika z normalnych reguł broni maszynowej. Inaczej mówiąc, wynik testu pogarsza się o 1 nie co 1 kulę, tylko co 2.

Ruchomy cel

Wymagania: Pistolety 4+ lub Karabiny 4+ lub Broń maszynowa 4+, Spryt 12+, Percepcja 10+

Opis: Widziałem kiedyś w akcji Stalową Policję, jak wykańczali akurat jakichś łachmytów niedaleko Jackson. Goście spieprzali ile sił w nogach, kluczące i skaczące na boki. Oficer SP mruknął „Chłopcy, ruchomy cel". Każdy z tych psycholi oddał tylko jeden strzał. I żaden bandzior już nie uciekał.

Działanie: Nie otrzymujesz kary do testu strzelania wynikającej z poruszania się celu.

Rzut oka

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

Opis: A gość spogląda na mnie i śmiertelnie poważnym głosem mówi „Zesrało się". A ja, wiesz, jak gdyby nigdy nic, mówię do niego: „Widzisz, kolego. Widzę, że się zesrało. Ale proszę, powiedz mi, co dokładnie się zesrało." A facet spogląda na mnie i tym

Widziałeś kiedyś, jak w Teksasie pędzą bydło? To jest widok, dla którego warto tarabanić dupsko nawet te kilkaset mil. Świetna zabawa, choć trudno jest się przyłączyć. Ja raz widziałem to z daleka, potem dostałem dosłownie szajby. Kręciłem się wokół nich, próbowałem się zaprzyjaźnić, w końcu zatrudniłem się u jednego na całą zimę. Latem moje marzenia się spełniły.

Huk, tętent i adrenalina. Wszystko w nadmiarze, tak, że niemal rozsadza ci głowę. To, co w Detroit nazywają dużymi emocjami, faceta z Teksasu uśpiłoby na śmierć.

Potężne stado - rozpędzone, nie baczące na nic i tratujące wszystko, co stanie na jego drodze. Trzeba być doświadczonym i twardym skubańcem, by nie zginąć podczas tej zabawy. Opanowanie tej gromady dzikich zwierząt to cud. Wiesz, jednak nie umiem ci tego opisać, słowo honoru, to jest coś, co po prostu trzeba zobaczyć.

A potem? Zawsze jest zarąbista impreza. Pieczony bydlak i dużo browaru. Teksas to największa wieś naszego świata, ale powiem ci, wycieczki na wieś potrafią być wspaniałe.

samym, śmiertelnie poważnym głosem mówi: „Hydrostabilizator"

Działanie: W ciągu kilku sekund jesteś w stanie (w sposób przybliżony) określić przeznaczenie i sposób działania dowolnego urządzenia technicznego.

Sama se skocz po piwo

Wymagania: Niezłomność 8+, Charakter 12+

Opis: Znasz legendę o Jeźdźcu bez głowy? A słyszałeś bajkę o Teksańczyku, który miał alergię na konie? Jestem w stanie uwierzyć we wszystko, ale nie w to, że istnieje ktoś posiadający tę Sztuczkę.

Działanie: Bohater jest odporny na Sztuczkę Hej, przystojniaku!

Samuraj

Wymagania: Zręczność 10+, Broń ręczna 3+

Opis: Na pojedynek z tym sukinsynem wybrałem starą elektrownię, czyli że tak powiem „moje miejsce". Zebrało się sporo gapiów. Wiedziałem, że nie mam szans. Gnojek przytaszczył tę swoją katanę, ja wziąłem drewniany młot. Rozbrzmiał gong. Wtedy Pablo, mój kumpel elektronik, włączył elektromagnes, pod którym staliśmy. Na szczęście zadziałał.

Działanie: Otrzymujesz bonus +1 do Broni ręcznej, jeśli walczysz mieczem lub pałką. Ponadto, jeśli nosisz katanę, rapier lub inną lekką broń chowaną w pochwie, dobycie jej zajmuje ci tylko 1 segment.

Sherlock Holmes

Wymagania: Tropienie 6+

Opis: Ledwo widoczny ślad w piasku? „Elementarne, Wattsonie - to był biały mężczyzna, wzrost koło 184cm, waga 80kg, lekko utykający na prawą nogę. Niósł coś w ręce - teczkę, albo torbę. „

Działanie: Z tą Sztuczką tropiciel analizujący nawet bardzo niewyraźne ślady może uzyskać informacje o tym, co stało się w danym miejscu - musi zdać Trudny (po zastosowaniu Suwaka!) test Tropienia.

Siekierezada

Wymagania: Budowa 13+, Rzucanie 4+

Opis: Każdy potrafi rzucać siekierą. Bierzesz, rzucasz - no i leci. A ja cię teraz nauczę, jak nią rzucić, żeby ta cholera się wbiła. I to nie byle jak. Ma rozpołowić pieniek. No popatrz...

Działanie: Potrafisz rzucać siekierą tak, że trafienie zadaje Ciężką ranę.

Siup dup

Wymagania: Zręczność 14+, Bijatyka 4+

Opis: Siup, dup i nagle czujesz ból, a potem widzisz, że twoją spluwę trzyma ten, co właśnie zrobił siup, dup. Nie wiem co dokładnie oznacza „siup, dup". Goście od sztuk walki robią to tak szybko, że nic nie widać. Tylko „siup, dup" i gotowe.

Działanie: ***Akcja za 3 sukcesy***, PT testu o poziom wyższy, tylko do walki gołymi rękami. Rozbrajasz przeciwnika i przejmujesz jego broń.

Skład amunicji

Wymagania: Proca 2+, Percepcja 10+

Opis: Siedzieliśmy w okopie. Tamci też mieli jakąś osłonę. Można było sądzić, że będziemy tak siedzieli miesiąc i straszyli się nawzajem. Każdy oszczędzał amunicję, bo nie było sensu strzelać na oślep. Tylko Ślepy Bizon walił z tej swojej procy raz za razem. „Dużo masz tych pocisków?" - pytam, a on rozejrzał się wzdłuż okopu i odpowiedział: „Ze 30 tysięcy, a co?"

Działanie: Bohater potrafi natychmiast znaleźć pociski do procy - jeśli jest na otwartym terenie i o ile MG uzna to za możliwe.

Skok

Wymagania: Motocykl 4+, Charakter 14+

Opis: Oczywiście, że trzeba mieć spore umiejętności, by skakać na motorze z dachu na dach, ale powiem ci, jak dla mnie to przede wszystkim trzeba mieć stalowe jaja. Rozpędzić motocykl i zamknąć oczy potrafi każdy. Niestety, to zdecydowanie za mało...

Działanie: Jadąc na motorze, Bohater może bez testu przeskoczyć przez dziurę, rozpadlinę, przepaść, lub z jednego budynku na drugi, na odległość do 8 metrów. Musi jednak mieć miejsce na rozbieg - dwukrotnie więcej niż ma wynieść długość skoku.

Słuch absolutny

Wymagania: Nasłuchiwanie 4+

Opis: Granie ze słuchu, bezbłędne rozpoznawanie ludzkich głosów, taki był nasz Ron. Myślałem, że w dupę sobie można wcisnąć takie Sztuczki, aż tu raz siedzieliśmy za rogiem i słyszeliśmy, jak gość otwiera zamek kodowy i wchodzi do środka. Ron podszedł do zamka i kurwa, zagwizdał ten sam kod. I weszliśmy.

Działanie: Można zakupić tę sztuczkę tylko podczas tworzenia postaci. Bohater musi zdać Bardzo Trudny test Nasłuchiwania i jest w stanie powtórzyć dowolną melodię, rozmowę lub dźwięk usłyszany, nie dłuższy niż trzy minuty.

Snajper

Wymagania: Karabiny 6+, Percepcja 14+

Opis: Dwadzieścia minut mierzenia, jedna sekunda na strzał, i cała wieczność w trumnie dla tego gościa, którego miałeś na celowniku.

Działanie: Celownik optyczny zmniejsza trudność trafienia celu o -80% zamiast standardowego -40%, ale tylko w przypadku snajperki.

Spać na wodzie

Wymagania: Pływanie 8+

Opis: Kiedyś miałem zakład z kumplem. Twierdził, że nie potrafi utonąć. No to ja mu mówię - masz tę butlę i leż na wodzie. Położył się. Przywiązałem mu kamol do nogi, trochę go ściągnęło, ale wciąż był na powierzchni. Związałem mu ręce, żeby nie machał, a on pływa jak cholerny pniak. W końcu się wściekłem i polazłem po coś cięższego. Jak wróciłem to spał. Normalnie zasnął na wodzie, dasz wiarę?!

Działanie: Na spokojnej wodzie Bohater utrzymuje się bez wysiłku przez wiele godzin.

Strzelec kieszonkowy

Wymagania: Pistolety 2+, Spryt 10+, Percepcja 10+

Opis: Marcus jest pacyfistą, to znaczy, że nigdy nie wyciąga na nikogo broni. Naprawdę nigdy. A jak już musi kogoś wykończyć, to ostateczność. Bardzo nie lubi używać tej swojej Sztuczki, bo za każdym razem musi potem cerować kieszeń w płaszczu. Ale dzięki temu nadal jest pacyfistą.

Działanie: Nie otrzymujesz dodatkowych utrudnień za strzał z kieszeni (broń schowana w kieszeni) lub z biodra. Sztuczka odnosi się tylko do pistoletów i rewolwerów.

Szachista

Wymagania: Bijatyka 4+ lub Broń ręczna 4+

Opis: Słyszałeś o Szachiście? No to ci powiem, że to taki facet, którego się nie da trafić, chyba że z pistoletu. Będzie biegał i unikał tak długo, aż ci się odechce walki. A wtedy on zaproponuje ci partyjkę szachów na rozstrzygnięcie sporu.

Działanie: Decyzję należy podjąć na początku tury, przed rzutem 3k20 lub przed testem Inicjatywy. Walczący oddaje Inicjatywę, ale za to otrzymuje bonus +3 do Zręczności w obronie, do czasu, aż sam nie przejmie Inicjatywy. Sztuczka może niejednemu uratować tyłek, gdy stwierdzi, że w tej walce nie ma szans i lepiej poczekać na kolegów.

Szósty zmysł

Wymagania: Czujność 7+, Percepcja 14+

Opis: Oto sztuka medytacji według starej indiańskiej szkoły Sun Tsu, czy jakoś tak. Ja to robię od lat. Na początku zauważysz, że jesteś czujniejszy. Ten etap Indianie nazywali etapem pumy. Potem zwiększy się twoja szybkość. To etap kobry. Na końcu staniesz się prawdziwym magikiem. To etap systemu wczesnego ostrzegania, czy jakoś tak.

Działanie: Raz na dzień możesz uskoczyć przed zagrożeniem, zanim to się pojawi (głos z zaskoczenia, kula snajpera, spadający głaz, mina itd.). Działa to tak, jakbyś na ten moment uzyskał kosmiczny refleks z odrobiną jasnowidztwa. Przesuwasz się o metr - inaczej mówiąc, nie uciekniesz przed lawiną, jeśli musiałbyś w tym celu przebiec 100 metrów w sekundę. O użyciu Sztuczki musisz zdecydować przed ewentualnym testem uniku. W walce Sztuczka zadziała jak automatyczny unik przeciwko jednej akcji przeciwnika (lecz musisz poświęcić na to tyle samo segmentów, co przeciwnik).

Sztuczki karciane

Wymagania: Zwinne dłonie 8+, Spryt 12+

Opis: W większość gier karcianych chodzi o to, by mieć dobre karty na ręce. Więc jak masz sprawne łapki i wiesz choć w przybliżeniu, które karty to „dobre karty", to zwycięstwo masz w kieszeni. Mam rację, prawda? No więc... Sam zobacz - co napisane jest w opisie działania tej Sztuczki!

Działanie: Bohater wygrywa każdą grę karcianą, pod warunkiem, że nie gra z osobą, która posiada tę Sztuczkę.

Sztuka jest sztuka

Wymagania: Rusznikarstwo 2+

Opis: Jak mawia stare przysłowie, jeśli ma lufę i cyngiel, to znaczy się, że strzela. Ot, cokolwiek znajdziesz, bez względu na to, czy to strzelba z czasów napoleońskich, czy z okresu wojny w Wietnamie, bez względu na to, czy jest zapiaszczona, czy zapaćkana jakimś szambem - doprowadzisz ją do użyteczności.

Działanie: Bohater poświęca kilka godzin, by oczyścić i doprowadzić do stanu używalności dowolną zabrudzoną, pordzewiałą czy zaciętą broń palną. Sztuczka pozwala na naprawienie broni uszkodzonej w skutek fatalnego zacięcia się.

Szybki Bill

Wymagania: Zręczność 14+

Opis: Mam kumpla w Detroit, mówimy na niego susel, wiesz czemu? Bo jak przychodzi do strzelaniny, to gość sadzi takie susy...

Działanie: W jednym segmencie możesz pokonać dwa razy większy dystans niż normalnie.

Szybki rzut

Wymagania: Rzucanie 4+, Zręczność 12+

Opis: Jest taka scena w filmie Desperado, jak będziesz kiedyś w Vegas, wpadnij tam sobie do kina, często puszczają ten film. Tam gość nożami wykończył coś z ośmiu chłopa, mimo że miał broń maszynową. Dasz wiarę? Był szybszy od nich...

Działanie: Rzut zajmuje tylko jeden segment.

Szybkie strzelanie

Wymagania: Łuk 4+, Budowa 12+

Opis: „Łuk maszynowy" - taką karteczkę raz przywiązaliśmy jednemu czarwonoskóremu na południu Teksasu. Facet uśmiechnął się, i nawet jej nie zerwał, widać połechtaliśmy jego próżność. No ale trzeba przyznać, nie wzięliśmy tej karteczki z księżyca. Gość strzelał z tego łuku, jakby miał podajnik strzał na taśmie... Wieczorem zrobił nam pokaz, niewiarygodny widok.

Działanie: Dobycie strzały zajmuje Bohaterowi 1 segment, strzał kolejny 1 segment, dobycie 1 segment itd.

Śrutobranie

Wymagania: Karabiny 4+

Opis: Mutki siedziały ukryte w bunkrze. Chciałem wrzucić im granat, ale Franz ściągnął z ramienia śrutówkę i wycedził: „No to mutasy, czas na śrutobranie. Bierzcie koszyki!" I jak zaczął do nich walić, to aż się duszno zrobiło. No nie powiem, śrutobranie się udało, każdy z mutków zebrał coś po pół kilo, choć nie do koszyczka, lecz w korpus. Ale to detal.

Działanie: Przeładowanie śrutówki i strzał zajmują razem tylko 1 segment, lecz Bohater otrzymuje +30% utrudnienia do testów trafienia.

Taran

Wymagania: Broń ręczna 4+, Budowa 14+

Opis: Każdy głupi wie, że jak ktoś się na ciebie porządnie zamachnie, to lepiej się zawczasu odsunąć. Gorzej, gdy cwaniak robi to tak, że nawet nie zauważysz. Spokojnie się zasłaniasz, a tu nagle „dup!" - i ręka ci drętwieje od ciosu.

Działanie: Decyzję należy podjąć na początku tury, przed rzutem 3k20. Dotyczy cięższych i dłuższych broni, jak pałki, młoty, miecze, łańcuchy itp. Walczący otrzymuje karę -4 do Zręczności, lecz zadane obrażenia są o poziom większe.

Taranowanie

Wymagania: Ciężarówka 3+ lub Samochód 3+

Opis: Jak mi moja bryka odmówiła posłuszeństwa, to załapałem się na autostop - podwoził mnie gość w takiej całkiem niemałej ciężarówce. Wóz mi się bardzo podobał, nawet mu mówiłem: „No kurcze, super bryka, radio, ogrzewanie, wszystko widać z góry, tu lodóweczka, tam miejsce na nocleg. Szefie, masz pan tu jak w raju! Lubisz ten komfort, co?!" Wiesz co mi odpowiedział? „Ja to jednak najbardziej sobie cenię taranowanie gangerów"

Działanie: Kierowca nie otrzymuje utrudnień do testów Prowadzenia pojazdu podczas taranowania innej maszyny.

Targowanie się

Wymagania: Niezłomność 7+, Perswazja 4+

Opis: Moja największa wtopa? Poszedłem na bazar w Salt Lake i nieopatrznie wdałem się w rozmowę z jakimś handlarzem. Po godzinie wymieniłem nowiutki kevlar na medalik ze świętym Antonim.

Działanie: Podczas testów handlu przeciwnik zdaje o poziom wyższe testy Niezłomności.

To się robi tak

Wymagania: Zdolności przywódcze 3+

Opis: Gadał, gadał, nawet ciekawie, i jakoś tak przysłuchiwałem się... Minutę potem zacząłem murować z chłopakami jakąś ścianę. A jak już ściana stanęła, facet mówi, że taki samotny ten mur. No to dorobiliśmy jeszcze trzy ściany. Bez dachu głupio wyglądało, więc gość powiedział nam jak dorobić dach.

Działanie: Po udanym teście Zdolności przywódczych, Bohater może pokierować niewykwalifikowanymi pracownikami. Na czas jednego zadania, uzyskują oni na poziomie 1 znaną Bohaterowi Umiejętność, opartą o Spryt, którą posiada na poziomie 3+. Niby niewiele, ale likwiduje negatywny efekt Suwaka.

W mgnieniu oka

Wymagania: Percepcja 12+, Wypatrywanie 4+

Opis: Kiedy wychylasz się zza osłony to nie zgrywaj turysty i nie rozglądaj się za przeciwnikiem, tylko rzuć okiem, a potem strzelaj. Taką radę usłyszałem wiele lat temu. I od tej pory tak właśnie załatwiam „turystów", którzy wychylają łeb i rozglądają się...

Działanie: Nie tracisz segmentu, by po wychyleniu się zza zasłony dostrzec wroga.

Walka dwiema broniami

Wymagania: Broń ręczna 5+, Zręczność 12+

Opis: W zasadzie tylko raz w życiu widziałem kolesia, który machał dwiema broniami i sobie tym wcale nie przeszkadzał.

Działanie: Normalne zasady nie dają żadnych bonusów za walkę dwiema broniami (może poza wyborem, czym w danym segmencie przywalić). Z tobą jest inaczej. Gdy walczysz dwiema broniami, możesz użyć dodatkowo połowę punktów Umiejętności walki tą drugą bronią.

Wiatrak

Wymagania: Bijatyka 2+, Charakter 12+

Opis: Jeśli nie potrafisz walczyć, to zdradzę ci dobrą metodę: schowaj głowę i zasyp frajera pięściami od góry, coś z tego wyłapie, czegoś nie wyłapie, ale na mur się cofnie. Jeśli umiesz walczyć, to nadal jest to dobra metoda.

Działanie: Decyzję należy podjąć na początku tury, przed rzutem 3k20. Jeśli walczący przeprowadza manewr Furia, bez względu na wynik walki nie może stracić w danej turze Inicjatywy (jeśli przeciwnik uzyska Inicjatywę, kara wynikająca z Furii działa - czyli walczący otrzymuje celny cios, jednak już w następnym segmencie walczący automatycznie odzyskuje Inicjatywę). Na koniec tury walczący otrzymuje karę -20% ze zmęczenia. Sztuczka odnosi się tylko do Bijatyki.

Wilk morski

Wymagania: brak

Opis: Wujek Domowa Robótka tak mnie związał, że posiniałem. Myślę sobie - „albo mnie rozwiąże, albo wezwę pomoc". A on mówi: „Patrz ćwoku!". Pociągnął za sznur i byłem wolny. Magik, psiakrew.

Działanie: Bohater potrafi wiązać całą masę dziwnych węzłów, które rozwiązać może tylko osoba z tą samą Sztuczką.

Właściwa twarz

Wymagania: Blef 3+, Percepcja 10+, Charakter 10+

Opis: Czasem trzeba się uśmiechnąć, innym razem pokazać zdecydowanie i determinację. Skąd wiadomo, jak się zachować w danej sytuacji? Nie wiem, czy można się tego nauczyć. To chyba dar.

Działanie: Odejmujesz jedno oczko na dowolnej z kości podczas wszystkich testów Charakteru.

Wracający bumerang

Wymagania: Bumerang 4+, Zręczność 12+

Opis: Kupiłem kiedyś bumerang. To było oszustwo stulecia. Od trzech lat szukam tego gościa, który mi to wcisnął i w końcu gdzieś go spotkam. Najpierw handlarz rzucał bumerangiem, pokazywał, jakie to sprytne, jak wraca, gdy się rzuci... Kupiłem urządzenie za furę fajek, facet się szybko zwinął, a ja zostałem z tym cholerstwem. Głupi kij. Nigdy do mnie nie wrócił. Rzucałem nim ze sto razy - leciał w krzaki i nic. W końcu wywaliłem ten bumerang w jakiś kanion. Mam nadzieję, że się chociaż połamał.

Działanie: Bohater potrafi tak rzucać bumerangiem, że ten wraca po trafieniu w cel i można go złapać.

Wyczekanie

Wymagania: Bijatyka 6+ lub Broń ręczna 6+, Percepcja 12+

Opis: Pieprzony samuraj. Spokojnie czekał, aż do niego podbiegnę i przywalę mu łomem. W ostatniej chwili odsunął się, uniknął jeszcze dwa razy i nagle załadował mi na spamiętanie z kastetu prosto w nos. Dziś jesteśmy kumplami.

Działanie: Decyzję należy podjąć na początku tury (gdy walczący nie posiada Inicjatywy), przed rzutem 3k20. Walczący otrzymuje w danej turze karę -2 do Zręczności w obronie, ale jeśli uda mu się przejąć Inicjatywę, to do końca tej tury otrzymuje bonus +4 do Zręczności w ataku.

Wyczucie emocji zwierząt

Wymagania: Postrzeganie emocji 2+, Opieka nad zwierzętami 2+

Opis: Ci goście z pustyni, to są mutanty, bracie. Spojrzy taki na zwierzaka i mówi ci, na przykład, że wilczur jest głodny i wystarczy rzucić mu puszkę, a uspokoi się. W jaki sposób facet odróżnia wściekłość od głodu? Pewnie sam jest w jakiejś części zwierzęciem, nie sądzisz?

Działanie: Bohater ma prawo do Przeciętnego testu Opieki nad zwierzętami. Jeśli go zda, może właściwie odczytać nastawienie napotkanego zwierzęcia i przewidzieć jego następne działanie (nie w walce). Sztuczka nie dotyczy zmutowanych zwierząt.

Wyczucie promieniowania

Wymagania: Czujność 4+, Spryt 12+

Opis: To tak, jakby ci ktoś wsadził w dupsko Geigera. Jak tylko poziom promieniowania niebezpiecznie się podniesie - wyczujesz to.

Działanie: Bohater zawsze wyczuwa niebezpieczny wzrost promieniowania.

Wyczucie zmian pogody

Wymagania: Znajomość terenu 2+, Percepcja 12+

Opis: Wędrówka z cholernym Tropicielem to mordęga... Ale kilka rzeczy mi się u nich podoba. Przepowiadanie pogody, na ten przykład. Są lepsi od radia.

Działanie: Po zdaniu Przeciętnego testu Percepcji, Bohater praktycznie bezbłędnie określi pogodę na najbliższy dzień.

Wyrabianie strzał lub bełtów

Wymagania: Łuk 2+ lub Kusza 2+, Spryt 10+

Opis: Jak dla mnie, to jedyny i wcale niezbyt przekonywujący powód, dla którego warto strzelać z łuku, a nie ze spluwy. Do łuku łatwiej dorobić amunicję.

Działanie: Bohater bez większych problemów potrafi wykonać strzały do łuku lub bełty do kuszy.

Wytrych

Wymagania: Otwieranie zamków 4+, Zręczność 12+

Opis: Zrobienie wytrycha to akurat nie jest żadna sztuka. Zrobisz go z wszystkiego, kawałka drutu, czy co tam masz pod ręką. Inna sprawa, że aby przekonać o tym Mistrza Gry, lepiej jednak mieć tę Sztuczkę. No cóż, kup, zaoszczędzisz sobie nieprzyjemności...

Działanie: Bohater robi wytrych z „byle czego" - nie otrzymuje kary za brak profesjonalnego sprzętu podczas otwierania zamków mechanicznych.

Zagadanie

Wymagania: Spryt 12+, Blef 2+, Zwinne dłonie 2+

Opis: OK., poddaję się, rozumiem. Widzę, że masz większego. To Magnum? Niezły, ja mam tylko ...tego Glocka.

Działanie: Zagadujesz gościa i nawet jak nie miałeś dobytej broni, to już masz. Jeśli gość miał w ręce spluwę, a ty nie, to już obaj macie. Sztuczka nie działa w walce.

Zasłona

Wymagania: Bijatyka 2+, Budowa 12+

Opis: Ten Chinol, o którym już wspominałem, roztoczył wokół rąk pole siłowe. Tak nimi machał, że gdzie nie chciałeś go huknąć, napotykałeś opór! Ja szybko, on jeszcze szybciej. Ja mocno, on niewzruszony. Ja toporem, a on mi dup, kopniak w jaja. O rzesz, głupi Chinolu...

Działanie: Decyzję należy podjąć na początku tury, przed rzutem 3k20. Walczący otrzymuje bonus +2 do Zręczności w obronie, ale za to w kolejnej turze otrzymuje karę -2 do Zręczności, zarówno w obronie, jak i w ataku.

Zgranie

Wymagania: Rzucanie 2+, Zręczność 12+

Opis: Cholerni koszykarze, przyjechali prosto z Nowego Jorku na Front. Jednemu brakło amunicji? Żaden problem, ciach-mach i już ma od kolegi. Tamten drugi potrzebuje w zamian granat? Ciach-mach, gotowe.

Działanie: Dwóch gości z tą Sztuczką może rzucać do siebie dowolne lekkie przedmioty tak, że zarówno rzut jak i złapanie są automatycznie udane. Rzut na odległość do 5m trwa 1 segment, do 10m - 2 segmenty, do 15m - 3 segmenty. Rzucane przedmioty muszą być w miarę lekkie i bezpieczne w łapaniu - np. zabezpieczony granat, pistolet, magazynek itd., a nie np. nóż czy karabin. Rzucać i łapać można nawet lewą ręką.

Zielony balonik

Wymagania: Pistolety 3+, Percepcja 14+, Spryt 10+, Zręczność 10+

Opis: Potrzebuję dosłownie chwili spokoju, by w miejsce łba dowolnego fagasa wyobrazić sobie zielony balonik. A powiem ci, trafiania w dyndające zielone baloniki uczyłem się dwanaście lat.

Działanie: Gdy podejdziesz do kogoś na odległość 1-5 metrów i wycelujesz w głowę, to dopóki ta odległość się nie zmieni, masz zapewniony automatyczny sukces trafienia jeńca w głowę. Możesz z nim wędrować, prowadzić go itd., a i tak nie stracisz go z „celownika". Nie można jednak z jeńcem biegać, wspinać się itp. W dowolnej chwili, np. gdy tylko jeniec zechce się wyrwać, wystarczy wygrać test Inicjatywy, a trafienie będzie automatyczne.

Branie jeńca na cel nie może się odbyć w trakcie walki. W sytuacjach spornych należy przeprowadzić test na trafienie w głowę (czasem też wcześniejszy test Inicjatywy) - w przypadku sukcesu Sztuczka zadziałała. Sztuczka dotyczy tylko pistoletów i rewolwerów.

Zły

Wymagania: Zastraszanie 4+, Charakter 12+

Opis: Eastwood mówi przyciszonym głosem, który słychać nawet na końcu stadionu. Spojrzenie ma takie, że człowiek myśli o obdzieraniu żywcem ze skóry i rozcinaniu piłą. Ten facet to chodzący Laxigen, spojrzysz i już masz srakę.

Działanie: Przebywający w pobliżu mówiącego Bohatera ludzie muszą przejść Bardzo trudny test Morale lub otrzymują utrudnienie +10% do wszystkich akcji. Zwyczajnie trzęsą im się ręce.

Zmyłka

Wymagania: Bijatyka 5+ lub Broń ręczna 5+, Spryt 12+

Opis: Zamachnąłem się w stronę gladiatora tak, że ledwo uskoczył i w dodatku stracił równowagę. Tak mi się przynajmniej wydawało do momentu, gdy chciałem wykorzystać przewagę. Nawet nie wiem, co się wtedy stało. Grunt, że w ogóle to przeżyłem.

Działanie: Podczas walki wręcz, na czas 1 tury możesz do Umiejętności walki dodać swój Blef. Sztuczkę można użyć tylko 1 raz przeciwko temu samemu przeciwnikowi.

Żelazne racje

Wymagania: Łowiectwo 2+

Opis: Nie lubię suszonego mięsa - smakuje jak podeszwa buta. Z drugiej strony nie narzekam. Jadłem już koty i komary widliszki. Bywały miesiące, że jedynie indiański susz utrzymywał mnie przy życiu. Bez dwóch zdań, konserwacja żywności to przydatna Sztuczka.

Działanie: Bohater potrafi zakonserwować żywność, którą zdobył (mięso, wypieki itp.). Jedzenie nie zepsuje się przez kilka miesięcy.

Słyszałeś może coś na temat „Polityków"? Szukam o nich informacji. Nic nie wiesz? O „Starcach"? Siewcach chaosu"? To jeszcze historia sprzed wojny. Była grupa ludzi, szarych eminencji z rządów najpotężniejszych państw, która wiedziała o wszystkim. Wiedzieli o tym, że powstanie Moloch i Tornado. Doskonale wiedzieli dokąd zmierza świat, a ich działania zakładały zagładę - z którą teraz przyszło nam żyć. Podobno wciąż żyją. Pojawiają się w różnych miejsach. Wciąż coś knują. Na pewno nie spotkałeś nikogo takiego? Na pewno?

CHOROBY

Choroby

No dobra, wiem o co ci chodzi. Chcesz być zdrowy, tak? Żadnych chorób. Boisz się lekarzy, czy co? Nieważne, nie mój interes, prawda? Zrobimy tak, ja załatwię ci to, że nie będziesz musiał rzucać na tej parszywej tabeli. Zapomnimy o sprawie, wezmę twoje papiery i spalę. Nikt się nie dowie, że nie rzucałeś na tabeli chorób. Ale to kosztuje. Ile? Równo 100 gambli.

Wiem, nie jest to tanie. Ale dobrze się zastanów. Ile warte jest twoje zdrowie? Chcesz na nim oszczędzać?

Krok 7: Choroby

Nastał czas na coś przykrego. Trzeba określić, na co chorujesz. Niestety, chorują wszyscy. Co gorsza, nie ma tu zwykłej grypy, chyba, że ta grypa nieleczona zabija, a leczona, co najwyżej odsuwa moment śmierci. To, co poniżej, to nasze największe przekleństwo. Nasza degeneracja.

Rzut k20	Choroba
1	Zwapnienie płuc
2	Gorączka sobotniej nocy
3	Przewlekła gorączka krwotoczna
4	Mount Rushmore
5	Syndrom Obcego
6	Chore nery
7	Alergie
8	Szaleństwo bostońskie
9	Syndrom Thurmana (matołek)
10	Drgawki
11	Hemofilia
12	Drętwota Hollywood
13	Osteoporoza
14	Zawroty głowy
15	Niewydolność krążenia
16	Anemia
17	Morbus Dexteri (amnezje)
18	Syndrom Draculi (światłowstręt)
19	Zespół wirusowej choroby języka (VTDS)
20	Masz farta. To tylko paranoja.

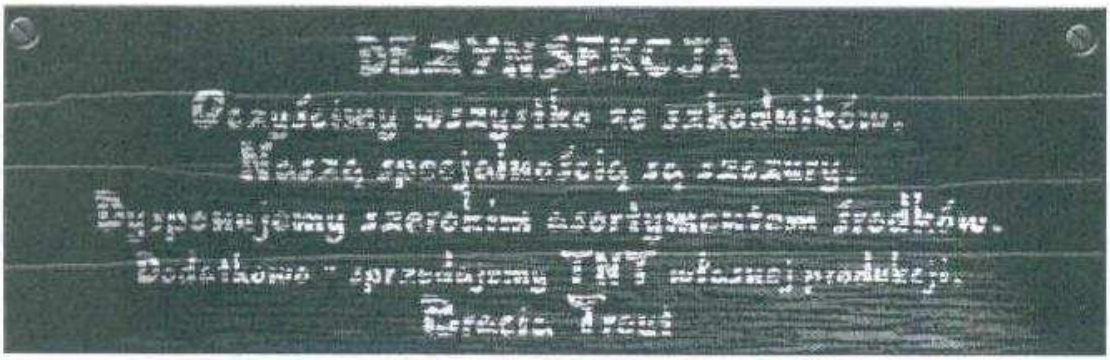
Każdy z Bohaterów powinien wylosować sobie chorobę, na jaką cierpi. Niestety, oto smutna prawda o współczesnym świecie... Opisy poszczególnych chorób znajdziesz na kolejnych stronach.

Pogarszanie się stanu choroby

Każda z opisanych tu chorób posiada cztery możliwe stany aktywności: pierwsze symptomy, ostry, krytyczny i terminalny. Jeśli Bohater zażywa leki, o nic nie musi się martwić. Problem zacznie się, kiedy leków zabraknie. Najpierw pojawią się pierwsze symptomy. To jeszcze nie tragedia. Jednak po kilku następnych dniach choroba przejdzie w stan ostry, skutecznie utrudniając większość czynności. Jeśli postać nadal nie zdobyła leków, choroba wchodzi w stan krytyczny, który w większości przypadków całkowicie uziemia Bohatera. Stąd już tylko krok do stanu terminalnego, czyli trwającej zazwyczaj kilka dni powolnej śmierci postaci.

Reguła, która mówi o tym, kiedy pojawiają się pierwsze symptomy, oraz kiedy choroba przechodzi w kolejne stany, jest uniwersalna dla wszystkich opisanych tu chorób.

Każdego dnia, jeśli postać nie zażyła leku, gracz rzuca k20. Jeśli wypadnie wynik od 16 do 20, zaczynają się pierwsze symptomy. Trzeba natychmiast zażyć odpowiednie lekarstwo, w prze-



podsumowanie

Pogarszanie się stanu choroby

	Rzut k20:	
Postać zdrowa, nie zażyła leku	16-20	pojawiają się Pierwsze symptomy
Pierwsze symptomy	18-20	przechodzi w Stan ostry
Stan ostry	18-20	przechodzi w Stan krytyczny
Stan krytyczny	18-20	przechodzi w Stan terminalny, postać umiera

Cofanie postępów choroby

Postać musi codziennie zażywać porcję leku - przez tyle dni, ile przebywała w danym stanie choroby. Każdy kolejny stopień choroby cofa się osobno.

ciwnym razie Bohater otrzymuje wszystkie kary wynikające z pierwszych symptomów. Po zażyciu dawki lekarstwa pierwsze symptomy znikają.

Jeśli pierwsze symptomy już się pojawiły, a Bohater dalej nie zażywa leków, w dalszym ciągu każdego dnia gracz rzuca k20, jednak tym razem interesuje nas wynik od 18 do 20, który oznacza, że choroba wchodzi w stan ostry. Aby zawrócić ten stan z powrotem do Pierwszych symptomów, trzeba odtąd codziennie zażywać podwójną dawkę leków, a i tak powrót trwa drugie tyle dni, ile postać była w Stanie ostrym. Dobry lekarz potrafi ten proces nieco ułatwić i przyspieszyć.

Jeśli choroba znajduje się w stanie ostrym, a postać nadal nie zażywa leków, w dalszym ciągu gracz rzuca codziennie k20, a przy wyniku od 18 do 20 choroba wejdzie w stan krytyczny. Aby zawrócić ten stan z powrotem, należy postępować identycznie jak w przypadku stanu ostrego.

Jeśli postać w stanie krytycznym dalej nie zażywa leków, a w codziennym rzucie k20 wypadnie 18-20, choroba przechodzi w stan terminalny, który najczęściej oznacza powolną śmierć postaci. Z tego stanu uratować może ją tylko doświadczony lekarz.

Rzut sprawdzający stan choroby zarządza MG - w dowolnym momencie dnia.

Jeśli postać zażywa leki codziennie, MG nie rzuca dla niej w ogóle. Jednak z pewnością co oszczędniejsi gracze będą czekali na pojawienie się pierwszych objawów choroby i dopiero wtedy zażyją lek. Zaoszczędzą sporo cennych medykamentów, ale nic za darmo. Aby lek zadziałał, musi upłynąć nieco czasu - jeśli w opisie choroby nie zaznaczono inaczej, będzie to godzina.

Jeśli zastanawiasz się teraz, czy podobnie jest w rzeczywistości, odpowiem ci od razu - oczywiście, że nie. Jedne leki bierze się częściej, inne rzadziej, jedne działają natychmiast, inne po kilku dniach. Ale uprośćmy sobie życie, bo Neuroshima to nie gra w „Ostry dyżur".

reguła dodatkowa

Jutro może nie, ale pojutrze na pewno. Jeśli chcesz, możesz wprowadzić nieco bardziej skomplikowaną regułę rzutów na pogorszenie stanu choroby. Im więcej dni upłynęło od ostatniego zażycia leku, tym rzuty stają się trudniejsze. Przedział wyników powiększa się o 2 każdego dnia. Np. pierwszego dnia będzie to od 16 do 20, ale drugiego już 14 do 20, trzeciego 12 do 20 itd.

Choroby Nowego Świata

1) Zwapnienie płuc

Chorujesz na zwapnienie płuc? To oznacza, że będziesz miał raczej nikłe szanse podczas biegu. Na przykład, gdy spieprzasz przed wściekłym psem. Masz mniejszą, niż zdrowy człowiek, pojemność płuc. Owszem, na początku gry jeszcze nie cierpisz z tego powodu. Nie narzekaj, inni mają gorzej. Będziesz się leczył, to wszystko będzie grać.

> **Lekarstwo.** Każde, które nie pozwala na odkładanie się wapnia w organizmie. Nazwy tych leków mają w sobie coś z calcium np. Dexalcit (dostępność 80%, 24 tabletki w opakowaniu) czy Calcidis (dostępność 60%, 50 tabletek w słoiczku). Jest powszechnie dostępny, możesz kupić go nawet w zwykłej, przydrożnej knajpie.

Pierwsze symptomy. Masz krótszy oddech i łatwo dostajesz zadyszki. O bieganiu zapomnij. Odegraj to fajnie, to może Mistrz Gry podrzuci ci kilka opakowań leku.

● *Kary:* Budowa -2, Zręczność -2, testy Kondycji +30%

Stan ostry. Oddech ci się dalej skraca. Dostajesz niekontrolowanych ataków kaszlu.

●● *Kary:* Budowa -4, Zręczność -4, testy Kondycji +60%

Stan krytyczny. Oddech krótki, jak linijka pierwszoklasisty.

●●● *Kary:* Budowa -10, Zręczność -10, Spryt -2, Percepcja -2, testy Kondycji +90%

Stan terminalny. Umierasz kaszląc i dławiąc się.

2) Gorączka sobotniej nocy

Zajebista nazwa, ale gdy na nią chorujesz, nie jest wcale tak wesoło. Gorączka sobotniej nocy, to choroba, którą przywlekli ludzie z okolic Waszyngtonu, gdzie na początku wojny zdetonowano chyba połowę ziemskiego potencjału militarnego: broń nuklearną, biologiczną, chemiczną. Wszystko, co tylko nadawało się do masowej eksterminacji. Cele były jasne - prezydent i reszta polityków. Retrowirus, którego tam użyto, pochodził, zdaje się, z laboratoriów rosyjskich, tak przynajmniej tłumaczyli to później jajogłowi. Nazwa wzięła się od filmu, w którym John Travolta tańczy jak paralityk podczas ataku padaczki. Dlaczego? A zajrzyj do opisu objawów, to będziesz wiedział.

> **Lekarstwo.** Valapren. Tylko i wyłącznie. Lekarstwo, które produkowane było przez kilka lat w jednej fabryce, gdzieś na północnym wschodzie. Nikt nie wie gdzie - ludzie, którzy handlują lekami nie ujawniają tak łatwo swoich źródeł. Na szczęście zrobili tego straszne ilości, ale w tej chwili niestety, jest na wyczerpaniu - źródełko wysycha, a poza tym w okolicy pojawili się mutanci. Valapren jest coraz trudniej dostępny, jeśli pytasz wędrownego handlarza lekami, czy ma parę pigułek - masz 20% szans, że tak. I jest bardzo drogi. Opakowanie to słoiczek z 20 pastylkami.

Pierwsze symptomy. Mało przyjemne. Pocisz się i masz niekontrolowane skurcze mięśni. Niektórych rzeczy nie zrobisz, choćbyś się zesrał, co w twoim stanie jest dość proste, w końcu zwieracze też są mięśniami, nie?

● *Kary:* Zręczność -3, Budowa -3 przy testach ruchowych, testy kontaktów z ludźmi +60%

Znam taką laskę - Redhood. Ruda, jak ogon lisa. Chorowała na gorączkę sobotniej nocy. To takie dziadostwo, które pochodzi chyba z Waszyngtonu - podczas wojny zrzucono tam jakąś bombę biologiczną. Jeśli uważnie przeczytałeś rozdział o chorobach, to wiesz, że gorączka sobotniej nocy atakuje układ nerwowy i nie leczona powoduje szalony taniec do upadłego. Lekarstwo na nią - Valapren - jest trudno dostępne: produkowała to tylko jedna fabryka, kilka lat po wojnie. Zapasy są spore, ale magazyny, w których są przechowywane, stały się celem Molocha. Tak więc Redhood nie miała Valaprenu. Po kilku dniach osłabła - pociła się i miała niekontrolowane skurcze mięśni. To były *pierwsze symptomy*. Po następnych kilku dniach często omdlewała i nie mogła utrzymać spluwy w ręku. O strzelaniu już nie wspomnę. To właśnie był *stan ostry*. Na jej szczęście, znalazł się konował, który jej pomógł. Po dwóch tygodniach wyzdrowiała. I zastrzeliła konowała, bo sukinsyn ją molestował. Tak przynajmniej się tłumaczy. Następnym razem będzie miała mniej szczęścia.

Stan ostry. Nie możesz wykonywać żadnych precyzyjnych czynności - strzelać, otwierać zamków, prowadzić samochodu. Biegać także nie możesz. Rób często Przeciętny test Budowy, jeśli go nie przejdziesz - mdlejesz na kilka chwil.

●● *Kary:* Zręczność -6, Budowa -6 przy testach ruchowych, testy kontaktów z ludźmi +90%

Stan krytyczny. Nie możesz przejść więcej niż dziesięć kroków. No dobra - jedenaście przejdziesz. Dwanaście też. Chodziło mi tylko o to, że chodzisz z trudem i nawala ci błędnik. Niekontrolowane skurcze mięśni powodują, że zaczynasz tańczyć. Dosłownie - podrygujesz, jak małpa na drucie. Taniec jest niekontrolowany i po każdym ataku (Przeciętny test Budowy) padasz nieprzytomny i leżysz tak przez dłuższy czas.

●●● *Kary:* Zręczność -10, Budowa -10 przy testach ruchowych, testy kontaktów z ludźmi +120%

Stan terminalny. Wygląda to, jakby na każdy twój mięsień można wykonać rzut k20, by określić w którą stronę się udaje. Umierasz.

3) Przewlekła gorączka krwotoczna

Gdy przed wojną agencje prasowe wspominały o wystąpieniu gdzieś na świecie gorączki krwotocznej - ludzie wpadali w panikę. Na szczęście tylko do 2013 roku, gdy wynaleziono skuteczne na nią lekarstwo. Wirus Ebola, który wywołuje gorączkę krwotoczną, to jeden z najbardziej złośliwych wirusów w historii medycyny. Gdy dodatkowo został wzbogacony o kilka zjadliwych cech, był doskonałą wręcz bronią biologiczną. Zabija 50% - 80% chorych. Na szczęście na terenie Stanów większość ludzi należy do tej mniejszości, która jest odporna na jego działanie. Ale nie wszyscy. Jeśli chorujesz na przewlekłą gorączkę krwotoczną - masz cholernego pecha. Jeśli nie będziesz zażywał leków, wszystko, oprócz twoich kości, zamieni się w galaretę.

› **Lekarstwo.** Ebokillen Często możesz kupić na sztuki. Dostępność tego jest nienajlepsza - około 40% szans, że na to trafisz. Lepiej kupuj więcej, bo skutki tej choroby są straszne. Uważaj, jeśli masz słabe nerwy - nie choruj na nią, bo będziesz musiał przeczytać objawy. Zostałeś ostrzeżony.

Pierwsze symptomy. Zaczynasz się źle czuć. Na skórze pojawiają ci się wybroczyny - podskórne wylewy krwi. Jest to wynikiem pojawiania się skrzepów we krwi, która zaczyna płynąć coraz wolniej, a skrzepy przywierają do ścian naczyń krwionośnych.

● *Kary:* Zręczność -2, Budowa -4, testy kontaktów z ludźmi +60%

Stan ostry. Jeśli nie zatrzymasz inwazji wirusa, zacznie on dosłownie rozkładać twoje ciało od wewnątrz. Ten mały skurwysyn szczególnie sobie upodobał twoją tkankę łączną. Mnoży się tam, jak głupi. Tkanka przekształca się w papkę. Obumiera i rozpływa się pod skórą, na której, oprócz wybroczyn, pojawiają się białe plamy. Wygląda to, nie wiem, jak pudding z tapioki. Otwierają się rany, z których cieknie krew. Jest jej cholernie dużo, bo kapie ci z każdego naturalnego otworu ciała: z oczu, uszu, nosa, dziąseł, gruczołów ślinowych.

●● *Kary:* Zręczność -4, Budowa -8, testy kontaktów z ludźmi +90%

Stan krytyczny. Język staje się czerwony i nabrzmiały, nie możesz mówić. Nikogo nie oczarujesz skórą miękką jak galareta, którą możesz odrywać płatami od reszty ciała. Rzygasz czarną, przetrawioną krwią - puszczają ci wszystkie bariery w organizmie. Serce ci mięknie - dosłownie.

●●● *Kary:* Zręczność -6, Budowa -10, Spryt -2, Percepcja -2, testy kontaktów z ludźmi +120%

Stan terminalny. Ebola niszczy w znacznym stopniu żywą tkankę, chociaż ty jeszcze żyjesz. Wywołuje rozległą martwicę, która powoduje rozpływanie się twojego ciała, jak galareta. Skóra języka oddziela się od mięśnia i zostaje połknięta lub wypluta. To cholernie boli. Nerki zablokowane skrzepami krwi przestają działać, w wyniku czego zatruwasz się własnymi szczynami. Błony śluzowe, skóra, wszystko się rozpływa. Horror. Umierasz w drgawkach rozchlapując swoją krew dookoła. Zakażona krew pada na innych ludzi. Tak właśnie przenosi się ebola. Jeśli zostałeś ochlapany - zrób sobie Trudny test Budowy. Bez żadnego Suwaka. Jeśli oblałeś (nomen omen) - wiesz, co masz robić. Nową postać.

4) Mount Rushmore

Ta choroba nazywa się jak góra, w której wykute były twarze prezydentów USA. Wywołuje ją pozostałość kolejnej broni biologicznej. Tym razem jednak pochodzi z okolic Vegas.

> **Lekarstwo.** Lekarstwem na tę chorobę jest każdy środek rozkurczowy. Najbardziej dostępne są trzy z nich, a każdy ma inny efekt uboczny. Po wstrzyknięciu Tubokuraryny (dostępność 70%) występuje godzinne porażenie mięśni twarzy i trudności z przełykaniem. Benzodiazepiny (dostępność 50%) jako lek miorelaksujący działający na wszystkie mięśnie poprzecznie prążkowane, powoduje senność i otępienie (+20% na dwie godziny po zażyciu), a Progabid (dostępność 40%) wywołuje drżenie nóg i rąk (+10% do czynności manualnych).

Pierwsze symptomy. To jedna z niewielu chorób, która coś ci dodaje - masz lekko zesztywniałe mięśnie, a najbardziej te twarzy. Kamienna twarz musi dawać ci jakieś bonusy. Ale to nie wszystko. To samo sztywnienie mięśni to jednak także sztywne paluszki. Wszystko, co wymaga szybkiego poruszenia się, jest dla ciebie problemem.

● **Kary**: *Zręczność -2, Percepcja -2, Budowa -2 przy testach ruchowych, testy kontaktów z ludźmi -20% (ułatwienie)*

Stan ostry. W przyrodzie nic nie ginie: oddawaj bonus. Twoja twarz jest kamienna (dlatego Mount Rushmore to fajny pomysł, nie?). Masz kłopoty z mówieniem, jedzeniem, czy poruszaniem się.

●● **Kary**: *Zręczność -4, Percepcja -2, Budowa -4 przy testach ruchowych, testy kontaktów z ludźmi +30%*

Stan krytyczny. Jesteś sztywny, jak ten, no, po Viagrze. No wiesz, dosłownie stoisz, nie możesz właściwie się poruszać.

●●● **Kary**: *Zręczność -10, Percepcja -4, Budowa -10 przy testach ruchowych, testy kontaktów z ludźmi +60%*

Stan terminalny. Gdy ktoś ci powie, że masz serce z kamienia, nie obrażaj się. Mówi prawdę. Umierasz.

5) Syndrom Obcego

Był kiedyś taki film: ganiał w nim potworek, który zamiast krwi miał stężony kwas. Jeśli zaświeciły ci się teraz oczy, to je zgasimy - nie będziesz miał kwaśnej krwi ani dwóch szczęk. Zwiększy się za to kwasowość potu. To choroba genetyczna, będąca skutkiem mutacji. Mało przyjemna, ale raczej bezpieczna.

> **Lekarstwo.** Coś, co obniża kwasowość potu. Możesz wymyślić jakąś fajną nazwę. Na rynku możesz dostać Pinio (dostępność 60%), sprzedawany na butelki, bo to syrop. Z jednej butelki starczy na 50 łyżek.

Pierwsze symptomy. Na skutek zwiększonej kwasowości potu, zaczyna cię swędzieć skóra. Nie jesteś w stanie się rozglądać, bo musisz się drapać, albo jeszcze lepiej - oblewać wodą.

● **Kary**: *Percepcja -2, testy kontaktów z ludźmi +30%*

Stan ostry. Zaczynasz śmierdzieć. W dodatku robią ci się odparzenia na skórze.

●● **Kary**: *Percepcja -4, Budowa -4, Zręczność -4, testy kontaktów z ludźmi +90%. Po wyjściu z choroby odparzenia zostają, kara +10% w testach kontaktów z ludźmi (na stałe).*

Stan krytyczny. Ból staje się nie do zniesienia. Śmierdzisz, jak śmierdziałeś i twoja sytuacja nie może się już w tej kwestii pogorszyć. Po wyjściu z choroby dalej jesteś szpetny, więc załatw sobie jakąś fajną maskę.

●●● **Kary**: *Percepcja -8, Budowa -8, Zręczność -8, testy kontaktów z ludźmi +90%*

Stan terminalny. A jednak może się pogorszyć. Nie umierasz na coś takiego. Po wejściu w stan terminalny masz jedynie mnóstwo odparzeń, więc gdy wyzdrowiejesz, wygląd nie wróci już do normy, tak już zostanie. Zasady zdrowienia jak w przypadku stanu krytycznego.

●●● **Kary**: *Percepcja -8, Budowa -8, Zręczność -8, testy kontaktów z ludźmi +90% (na stałe!)*

Kary do kontaktów z ludźmi możesz zmniejszyć, jeśli zasłonisz odparzenia.

6) Chore nery

Twoje nerki, na skutek przebytych w przeszłości chorób, są w strzępach. Nie działają poprawnie i czujesz to za każdym razem, gdy np. napijesz się piwa. Przed wojną można było się leczyć dializami. Dzisiaj znalezienie sprawnego aparatu zakrawa na cud. Na szczęście są środki farmakologiczne.

> ♪ **Lekarstwo**. Preparaty moczopędne, np. Uregyt, do tego kwas foliowy i preparaty żelaza (dostępność każdego to 80%). Muszą być mieszane razem, osobno działają ze skutecznością 30%. Mieszanka posiada dostępność 50%.

Pierwsze symptomy. Łatwo pomylić z niewyspaniem - jesteś zmęczony, osłabiony, kleją ci się oczy, masz problemy z koncentracją.

● **Kary**: *Percepcja -3, Spryt -2, Zręczność -3, Budowa -2 przy testach ruchowych, +30% do wszystkich testów*

Stan ostry. Nie chce ci się jeść, często chodzisz w krzaki za potrzebą, zwłaszcza nocą - bez efektu. Jest ci duszno, a ciało masz obrzęknięte - puchniesz od wody. Nie możesz się skoncentrować.

●● **Kary**: *Percepcja -6, Spryt -6, Zręczność -4, Budowa -4, +60% do wszystkich testów*

Stan krytyczny. Leje się z ciebie z obu stron: rzygasz jak kot i masz sraczkę. Za to nie sikasz. Pierwsze i drugie prowadzi do odwodnienia. Trzecie - do mocznicy, czyli zatrucia organizmu moczem.

●●● **Kary**: *Percepcja -8, Spryt -8, Zręczność -6, Budowa -10, +90% do wszystkich testów*

Stan terminalny. Wytwory przemiany materii nie wydalone przez nerki „rozsadzają" cię od środka. Umierasz na skutek mocznicy.

7) Alergie

Mój dziadek, który przeżył wojnę, opowiadał mi, że na przełomie tysiącleci, na alergię cierpiały rzesze ludzi. A dziś? Dziś nie ma już rzesz ludzi, ale alergicy jak byli, tak są. Alergia to tak powszechna choroba, że właściwie nie powinna się tutaj znaleźć. Jak mawiał staruszek Bill Gates: to nie wada, to cecha.

Jeśli twoja postać choruje na alergię, musisz wylosować alergen, czyli substancję, która cię uczula. Tutaj panuje duża dowolność - ale żeby nie było za łatwo, losujesz spośród kategorii, które niestety dość często będą się pojawiać na sesjach. Rzuć K6: 1) Gęsta roślinność, kontakt z roślinami; 2) Pierze i sierść zwierząt, czyli po prostu większość zwierząt; 3) Kurz, stare domy; 4) Wszelkie pokarmy pochodzenia roślinnego; 5) Wszelkie pokarmy pochodzenia zwierzęcego; 6) Masz podwójną alergię! Rzuć dwa razy, ale nie bój się, jeśli znów trafisz tutaj, powtórz ten rzut.

Uwaga: Pierwsze symptomy występują tylko w pobliżu alergenu. Ale za

to pojawiają się natychmiast, bez rzutu k20. Jeśli wydostaniesz się spod jego wpływu - przechodzą po jednym dniu bez zażywania leków. Rzuty k20 na szansę przejścia choroby w kolejne stany wykonuje się nie raz na dzień, a raz na 3 godziny.

> **Lekarstwo**. Zależne od rodzaju alergii, ale zazwyczaj pomagają leki przeciwhistaminowe (40 tabletek w opakowaniu, dostępność 30%).

Pierwsze symptomy. Zazwyczaj katar sienny. Kichasz, prychasz i charczysz. Załzawionymi oczami niewiele zobaczysz, a zatkanym nosem nic nie wyniuchasz. Widziałeś kiedyś zasmarkanego amanta? W przypadku pokarmów dostajesz wysypki i drżą ci ręce.

● **Kary**: *Percepcja -3, testy kontaktów z ludźmi +30%*

Stan ostry. Nie ukryjesz się już w wysokiej trawie, bo zdradzi cię siąkanie nosem i kichanie. O skradaniu możesz zapomnieć. W przypadku pokarmów skręca cię, pocisz się i rzygasz.

●● **Kary**: *Percepcja -5, Zręczność -2, Budowa -2, testy kontaktów z ludźmi +60%*

Stan krytyczny. Nadchodzi astma. Jeśli zapuścisz się tak, że jej dostaniesz, to zmieniają się nieco zasady choróbsk. Taki mały wyjątek: jeśli wyleczysz się z astmy, nie będziesz miał permanentnych zmian we Współczynnikach. W zamian za to, za każdym razem, gdy znajdziesz się w zasięgu alergenu - wpadasz od razu w stan ostry. Mało przyjemna perspektywa, co? Analogicznie w przypadku uczulenia na pokarmy.

●●● **Kary**: *Percepcja -8, Zręczność -4, Budowa -4, testy kontaktów z ludźmi +90%*

Stan terminalny. Astma dusi. Nie możesz złapać oddechu, więc umierasz. W przypadku pokarmów - rzygasz własnymi wnętrznościami i umierasz.

8) Szaleństwo bostońskie

Szaleństwo bostońskie, znane też pod nazwą gorączka bostońska, to skutek ataku biologiczno-chemicznego. Na to niegdyś piękne miasto spuszczono kilka rodzajów bakterii, a do tego spryskano mieszkańców jakimś chemicznym świństwem. Skutek był taki, że ci, co nie umarli od bakterii, umarli od bakterii, które błyskawicznie zmutowały. Tworząc, rzecz jasna nowe, zjadliwe szczepy, które okazały się nadzwyczaj skuteczne - ludzie, którzy zarazili się nimi, stawali się agresywnymi bestiami.

> **Lekarstwo**. Szaleństwo bostońskie okazało się być na tyle groźne, że ocalałe laboratoria medyczne na gwałt szukały antybiotyku na tę chorobę. Trudno było je znaleźć - większość leków jest nieskuteczna: ten, który zabija jeden szczep, nie rusza nawet drugiego. Te małe gówienka mutują bowiem potwornie szybko. Przekładając to na ludzki język - musisz mieć mieszankę trzech leków, które osobno nie działają: Alef (dostępność 50%), Bet i Gimel (dostępność obu to 40%). Można też dostać mieszankę (dostępność 30%).

Pierwsze symptomy. Łatwo Cię zirytować, a nerwus nie wzbudza zaufania ludzi. Denerwuje cię byle co, ale raczej kończy się to na narzekaniu i warczeniu na innych graczy, niż na rękoczynach.

● **Kary**: *Spryt -3, testy kontaktów z ludźmi +30%*

Stan ostry. Oj, łatwo cię zdenerwować, łatwo. Nie zastanawiasz się raczej nad finezyjnym sposobem rozwiązania problemu, ale napieprzasz kijem, aż urwiesz, złamiesz, po prostu - zniszczysz.

●● **Kary**: *Spryt -5, testy kontaktów z ludźmi +60%*

Stan krytyczny. Oj, łatwo cię zdenerwować, bardzo, bardzo łatwo. Za każdym razem, gdy dochodzi do różnicy zdań, rwiesz się do bitki. Nie obchodzi cię, czy twój przeciwnik to chuchrowaty naukowiec, czy niedźwiedź z zoo. Powstrzy-

ma cię tylko solidne klepanie michy. Argumenty już nie działają.

●●● **Kary**: *Spryt -8, Budowa +3 (maksymalnie 20), testy kontaktów z ludźmi +60%*

Stan terminalny. Żaden gracz nie dopuści, żeby kolega wpadł w taki stan. Prędzej go zabiją łyżeczką do herbaty. Stan terminalny w tym przypadku to kompletny, nieodwracalny i cholernie niebezpieczny berserk. Chore monstrum rzuca się na pierwszego lepszego człowieka i walczy do upadłego - nie czuje bólu, strachu ani zmęczenia. Obrażenia nie wywołują u niego żadnych efektów. Nie słabnie, chodzi na kikutach odciętych nóg. Walczy, aż zginie.

●●●● **Kary**: *Utrata kontroli, Zręczność -6 (maksymalnie 20), Budowa +6 (maksymalnie 20), Spryt -10, Percepcja -10*

9) Syndrom Thurmana (matołek)

W Kalifornii tę chorobę nazywają matołkiem. Dobrze się domyślasz - chory na matołka głupieje. Przywlekli ją emigranci z Europy, gdy ich ławica w 2024 przepłynęła ocean na tratwach z trzciny. Kon-Tiki sobie urządzili, skubańcy. Nazwa wzięła się od generała Mitchella Thurmana, tego skurwiela, który kazał strzelać do emigrantów. To on był pierwszą ofiarą - wsławił się tym, że kazał swoim żołnierzom atakować pole kaktusów. Inne, przywleczone przez Europejczyków choroby jakoś się nie przyjęły w Ameryce. Tylko matołek się ostał, jakbyśmy mieli za mało własnych głupków.

› **Lekarstwo.** Wbrew temu, co mogłoby się wydawać, amerykańskie laboratoria zareagowały dość szybko - wtedy jeszcze jakieś w ogóle działały. Zidentyfikowali przyczynę choroby i wyprodukowali coś, co powstrzymuje postęp Syndromu Thurmana. Jest to zastrzyk, który trzeba przyjmować dożylnie (musisz mieć strzykawkę, i czystą igłę; jeśli nie masz czystej igły, możesz wszczepić sobie jakieś paskudztwo). Nazywa się toto Reminex i znaleźć to możesz z prawdopodobieństwem 40%. W pudełku masz 20 porcji.

Pierwsze symptomy. Zaczynają się twoje problemy z koncentracją. Czynności wymagające skupienia uwagi są dla ciebie trudniejsze niż dla innych. Zaczynasz mieć kłopoty z rzeczami, które dotychczas były dla ciebie łatwe - np. z liczeniem pieniędzy albo ocenieniem czy kula wystrzelona z pistoletu trafi w biegnącego mutanta. Te problemy pojawiają się wtedy, kiedy najbardziej potrzebujesz skupienia, rzecz jasna.

● **Kary**: *Spryt -3, +30% do wszystkich testów, testy kontaktów z ludźmi +60%*

Stan ostry. IQ spada ci, jak śnieg w zimie. Tylko uważaj na zaspy. Zawsze mówię w takiej sytuacji: oj, bracie masz kłopot. Teraz też tak zrobię: masz naprawdę spore kłopoty.

●● **Kary**: *Spryt -6, +60% do wszystkich testów, testy kontaktów z ludźmi +90%*

Stan krytyczny. Jesteś debilem. Ślinisz się i nie potrafisz przeczytać napisu „Knajpa". To jeszcze pół biedy, ale gdy przeoczysz napis „Uwaga, zły pies" - może być źle. Nikomu też nie zaimponuje śliniący się idiota. Zachowujesz się jak matoł: leziesz prosto pod koła ciężarówki, a w sytuacji, gdy kule świszczą koło uszu, śpiewasz skoczne piosenki stepując na barykadzie.

●●● **Kary**: *Spryt -8, +90% do wszystkich testów, testy kontaktów z ludźmi +120%*

Stan terminalny. Na syndrom Thurmana się nie umiera. Ale i tak nie pograsz sobie swoim herosem - stajesz się warzywem, które robi pod siebie i na gówno mówi „papu". Oddaj kartę postaci Mistrzowi.

10) Drgawki

Właściwie nazwa tej choroby mówi już wszystko. Tylko symptomy się z czasem pogłębiają. Trzęsie tobą na potęgę. Do tego stopnia, że w kolejnych stadiach nie możesz podnieść łyżeczki od herba-

ty do ust, nie mówiąc już o celowaniu z pistoletu. Choroba polega chyba na jakimś uszkodzeniu mózgu - impulsy nerwowe są źle przewodzone i stąd drgawki.

> **Lekarstwo**. Jest na to lekarstwo, ale nie wiem, jak się nazywa (Relanium czy jakoś tak) i z czego się składa. Wystarczy, że poprosisz o lekarstwo na drgawki i masz jakieś 40% szansy, że to, co dostaniesz, będzie skutkowało.

Pierwsze symptomy. Zaczynasz mieć trudności z opanowaniem rąk. Cały drżysz, jakby było ci zimno albo jakbyś miał wysoką gorączkę.

● **Kary**: *Zręczność -2, Budowa -2 przy testach ruchowych*

Stan ostry. Ręce trzęsą ci się tak, że nie jesteś w stanie utrzymać poprawnie pistoletu. Podczas sikania nie zrobisz już fajnego wzorku.

●● **Kary**: *Zręczność -6, Budowa -6 przy testach ruchowych*

Stan krytyczny. Raz dziennie o wybranej przez Mistrza Gry porze, zrób Trudny test Budowy. Jeśli go nie przejdziesz - padasz na ziemię, kopiesz nogami piach i drzesz rękami glebę. Masz regularny atak padaczki. Dodatkowym zagrożeniem jest to, że podczas ataku możesz zrobić sobie krzywdę - masz na to jedną szansę na dwie - czyli 50%. Mistrz Gry wymyśli dla ciebie jakiś efekt.

●●● **Kary**: *Zręczność -6, Budowa -6 przy testach ruchowych*

Stan terminalny. Ataki padaczki są tak częste, że uniemożliwiają normalne funkcjonowanie. W dodatku wycieńczony organizm odmawia posłuszeństwa - umierasz.

11) Hemofilia

Hemofilia to choroba genetyczna. Występuje zazwyczaj u facetów. Pewien jajogłowy tłumaczył mi, że mamy tylko jeden chromolosom, a baby mają dwa. I dlatego tak się dzieje. Mało kłopotliwa choroba, pod warunkiem, że się nie skaleczysz. Bo możesz wykrwawić się na śmierć. Hemofilia polega na braku krzepliwości krwi.

> **Lekarstwo**. Preparaty krwiopochodne. Trudno dostępne - zazwyczaj drogie. Krioprecypitat (5 tabletek w opakowaniu, dostępność 20%) oraz Desmopresynę (10 tabletek w opakowaniu, dostępność 30%) można dostać wszędzie, ale już świeże lub mrożone osocze (dostępność 10%) tylko w dużych skupiskach ludności, stojących na wysokim poziomie cywilizacyjnym i technicznym.
>
> Mrożonego osocza nie da się transportować na duże odległości bez specjalnej chłodni.

Pierwsze symptomy, Stan ostry, Stan krytyczny. Właściwie nie istnieją.

● - ●●● **Kary**: Jeśli zostaniesz zraniony, obrażenia dostajesz podwójnie: pierwszy raz, gdy dostaniesz kulkę (lub zwyczajnie się skaleczysz), a drugi raz, gdy przez pierwsze 5 minut nie wstrzykniesz sobie lekarstwa, które zwiększy ci krzepliwość krwi. Jeśli rana była poważna - zazwyczaj po kilku godzinach nie żyjesz. Małe ranki nie stanowią problemu.

12) Drętwota Hollywood

Po raz pierwszy zaobserwowano ją w Hollywood, 3 października 2020 roku. Tam właśnie zachorował na nią popularny aktor filmów akcji - Robert Mallone. Od popularnego onelinera Mallone'a powstała druga nazwa choroby: I'm your worst nightmare. Prawdopodobnie choroba rozwijała się już wcześniej, ale nikt tego nie zauważył, bo gwiazdor zawsze zachowywał się jak kloc drewna. W filmach i w życiu prywatnym. Prawdopodobnie przegapiono pierwsze symptomy i stan ostry. Gdy zbadał go lekarz, było już za późno na jakikolwiek ratunek.

Drętwota Hollywood, to kolejna choroba o powojennej proweniencji. Atakuje układ nerwowy i powoduje otępienie. Zmysły powoli przestają funkcjonować, aż do kompletnego zaniku.

> **Lekarstwo**. Jest nim Malkonix. Dostępny jest prawie wszędzie - masz 80% szans, że trafisz na to lekarstwo. Jedną kroplę rozpuszczasz w szklance wody i pijesz. Nie możesz tego dnia pić alkoholu, bo wtedy lek nie zadziała.
>
> We fiolce jest około 10 kropli.

Pierwsze symptomy. Gorzej ci idzie wypatrywanie, nasłuchiwanie, wąchanie, dotykanie. I ta kamienna twarz!

● **Kary**: *Spryt -2, Percepcja -4, -10% do wszystkich testów, testy kontaktów z ludźmi -30% (ułatwienie)*

Stan ostry. Niedowidzisz, niedosłyszysz, ale za to nie czujesz prawie bólu.

●● **Kary**: *Spryt -4, Percepcja -6, Charakter +4 w testach Odporności na ból, +30% do wszystkich testów*

Stan krytyczny. Jesteś prawie ślepy i głuchy. I w dodatku otępiały.

●●● **Kary**: *Spryt -8, Percepcja -10, Charakter +8 w testach odporności na ból, +50% do wszystkich testów, testy kontaktów z ludźmi +80%*

Stan terminalny. Zmieniasz się w kamień. No, dobra - fantazjuję. Nie w kamień, ale w kompletnego autystyka. Oddaj kartę postaci.

13) Osteoporoza

Osteoporoza, to choroba powodująca odwapnienie kości. Stają się one kruche i łatwo je złamać. Dlatego nie choruj na osteoporozę, gdy masz zamiar biegać, wspinać się po górach, czy skakać na spadochronie.

> **Lekarstwo**. Środki z wapniem, bifosfoniany i fluorek sodu. Brzmi mądrze, nie? Wapniak: 25% szans na znalezienie.

Pierwsze symptomy. Tutaj jest pies pogrzebany, bo pierwsze objawy są niezauważalne. Nic się nie zmienia. Jeśli masz Budowę poniżej 7 punktów, nie masz pierwszych symptomów. Od razu przechodzisz do stanu ostrego.

● **Kary**: *brak*

Stan ostry. Musisz uważać - przy większych wstrząsach, uderzeniach, masz 50% (wyniki 1-10 w rzucie k20) szans, że sobie coś złamiesz. A jeśli złamanie się zrośnie krzywo - marny twój los. Nie ma u nas ubezpieczeń społecznych.

●● **Kary**: *Budowa -4*

Stan krytyczny. Jest podobny do stanu ostrego, tyle że szansa jest większa - 75% (1-15 na k20). Poczytaj sobie coś o złamaniach szyjki udowej. Miłej zabawy.

●●● **Kary**: *Budowa -8*

Stan terminalny. Występuje na skutek złamania szyjki udowej ze stanu krytycznego. Jeżeli poczytałeś, to wiesz o co chodzi, a jak nie poczytałeś, to chyba lepiej dla ciebie. Stajesz się inwalidą i niestety - nie możesz już grać tą postacią.

14) Zawroty głowy

Osobiście nie chciałbym mieć żadnych kłopotów z błędnikiem. To niezbyt fajnie zataczać się i rzygać, nie będąc pijanym.

> **Lekarstwo**. Jest taki zestaw pastylek. Dość trudny do zlokalizowania, jeden lek - zielone pigułki, nazywające się Actinix (20 pastylek w opakowaniu) znajdziesz z szansą 50%. Jednak drugi - białe pigułki o nazwie Rephidal (8 pastylek w opakowaniu) - tylko w 25%.

Pierwsze symptomy. Jeśli zaniedbasz się i nie leczysz - będziesz cierpiał na chorobę lokomocyjną. Polega ona na tym, że rzygasz, jak jedziesz czymkolwiek dłużej niż 10 minut.

● **Kary**: *Budowa -2*

Stan ostry. Masz trudności z chodzeniem - lekko się zataczasz. Może walnij sobie lufę samogonu, to będziesz wyglądał na zdrowego człowieka? Ludzie mają cię za pijaka. Podczas leczenia musisz leżeć. Wolno ci chodzić tylko za potrzebą!

●● **Kary**: *Budowa -4, Zręczność -3, +20% do wszystkich testów, testy kontaktów z ludźmi +30%*

Stan krytyczny. Leżysz, bo nie jesteś w stanie się poruszać. Wywołuje to u ciebie ogromne torsje. Dodatkowo pojawia się silny ból ucha. Tak silny, że leżysz i wyjesz.

●●● **Kary**: *Budowa -6, Zręczność -8, +60% do wszystkich testów, testy kontaktów z ludźmi +90%*

Stan terminalny. Na to się nie umiera. Twoje szczęście. Stan krytyczny będzie się utrzymywał tak długo, dopóki się nie wyleczysz. Do tego czasu jesteś wyłączony z gry. Mam nadzieję, że masz dobrych kumpli...

15) Niewydolność krążenia

Twoje serce pracuje, jakby chciało, a nie mogło. Może to być arytmia, może coś innego. Szybko się męczysz i jesteś otępiały. Czasami występuje sinica - po prostu robisz się niebieski na pysku. Nic dobrego, chłopie.

♪ **Lekarstwo**. Znowu garść prochów. Stosuj leki wzmacniające kurczliwość serca. Stosuj leki przeciwzakrzepowe - kwas acetylosalicylowy, czyli mówiąc ludzkim językiem - aspiryna, a konkretniej Aspiryna K (30 tabletek w opakowaniu, dostępność 80%), na którą teraz najłatwiej trafić. I ciesz się, że nie masz nadciśnienia, bo musiałbyś zażywać nitroglicerynę.

Pierwsze symptomy. Duszno ci podczas wysiłku. Męczysz się szybciej niż inni i jesteś generalnie uciążliwy.

● **Kary**: *Budowa -3, +30% do testów Kondycji*

Stan ostry. Duszno ci nawet, gdy leżysz. W dodatku masz 10% szans, że po każdym większym wysiłku przeskakujesz od razu do stanu terminalnego.

●● **Kary**: *Budowa -5, +60% do testów Kondycji*

Stan krytyczny. Boli cię klatka, oddech krótki, jesteś jedną kupką nieszczęścia. Masz kłopoty z mówieniem, oddychaniem i tak dalej. Pojawiają się obrzęki nóg. Szansa przejścia od razu w stan terminalny rośnie do 20%.

●●● **Kary**: *Budowa -10, +90% do testów Kondycji, testy kontaktów z ludźmi +60%*

Stan terminalny. Wysiada ci pikawa i umierasz.

16) Anemia

Choroba krwi. Masz za mało czerwonych krwinek lub hemoglobiny i zanikający szpik kostny, co stanowczo nie jest fajne. Męczysz się szybko, jesteś blady i łamią ci się paznokcie. Pół biedy, póki nie jesteś kobietą.

♪ **Lekarstwo**. Preparaty krwiotwórcze. Oraz odpowiednie żarcie.

No dobra, to ostatnie to żart: nie każę ci jeść szpinaku albo lucerny, bo te rośliny zdziczały i mają więcej pierwiastków radioaktywnych, niż żelaza. Lekarstwo występuje w dwóch postaciach: tańsze tabletki i droższe krople. Dostępność jednego i drugiego: ok. 60%. W opakowaniu: ok. 40 tabletek lub 80 kropli.

Pierwsze symptomy. Masz przyspieszony oddech. Nic dziwnego - krew nie jest tak „pojemna", jak u zdrowych ludzi i żeby przetransportować tę samą ilość tlenu, musi szybciej krążyć.

● **Kary**: *Budowa -3, Spryt -1, Percepcja -1, +30% do testów Kondycji, testy kontaktów z ludźmi +30%*

Stan ostry. Masz zawroty głowy, zadyszkę i poruszasz się dwa razy wolniej niż inni.

●● **Kary**: *Budowa -6, Zręczność -3, Spryt -2, Percepcja -2, +60% do testów Kondycji, testy kontaktów z ludźmi +30%*

Stan krytyczny. Właściwie nie możesz chodzić, bo przy każdym wysiłku większym niż machnięcie ręką - mdlejesz.

●●● **Kary**: *Budowa -10, Zręczność -10, Spryt -3, Percepcja -3, +90% do testów Kondycji, testy kontaktów z ludźmi +30%*

Stan terminalny. Występuje całkowity zanik szpiku kostnego i po prostu umierasz.

17) Morbus Dexteri

Jedyne, co jest fajne w tej chorobie, to nazwa. Jako pierwszy rozpoznał ją lekarz z Minnesoty - Charles Dexter. Mój znajomy łapiduch mówi, że to był szarlatan, nie lekarz - choroba ta, to zwykłe amnezje. Nie wiadomo za bardzo, od czego pochodzi; to prawdopodobnie choroba genetyczna. Polega ona na chwilowych zanikach pamięci: w pewnym momencie przestajesz wiedzieć, kim jesteś i co tu robisz. Ten stan mija po jakimś czasie i znowu stajesz się normalny.

◊ **Lekarstwo**. Mało skuteczne i rzadko spotykane. Nazywa się Memoral, ma 50 tabletek w opakowaniu i znajdziesz z szansą 30%. Ma jeden hak: masz około 50% szans, że zadziała. Nie wiadomo dlaczego tak się dzieje.

Pierwsze symptomy. Co kilka godzin tracisz na chwilę pamięć. Nie pamiętasz, kim jesteś, ani jak się nazywasz. Nie rozpoznajesz swoich kolegów i nie wiesz, kto jest szefem, ani podwładnym. Mistrz gry ma prawo w momencie utraty pamięci przejąć kontrolę nad twoją postacią. Stan powtarza się co trzy, cztery godziny (decyzje MG).

● **Kary**: *Spryt -2*

Stan ostry. Dostajesz kolejnej amnezji. Tym razem jest poważniejsza: podczas ataku choroby, oprócz utraty wszystkich informacji, nie możesz wykorzystywać większości Umiejętności (decyzja MG). Jak widzisz nie jest to typowa amnezja.

●● **Kary**: *Spryt -4*

Stan krytyczny. Zapominasz na stałe swoje personalia i część Umiejętności (decyzja MG).

●●● **Kary**: *Spryt -6*

Stan terminalny. Dopada cię demencja, czyli tracisz zdolność zapamiętania czegokolwiek. Oddaj kartę.

18) Syndrom Draculi (światłowstręt)

Chociaż Neuroshima, to nie WoD, to jednak możesz zostać istotą, która boi się światła słonecznego. Zachoruj na syndrom Draculi i masz to jak w banku. Sprowadza się to do tego, że nie lubisz i nie tolerujesz światła słonecznego.

◊ **Lekarstwo**. Dracophen. To gęsty i niesmaczny syrop. Ciemna, nieprzezroczysta buteleczka zawiera ok. 100 ml syropu. Wystarcza go na ok. 20 porcji leku. Prawdopodobieństwo znalezienia: 60%.

Pierwsze symptomy. Twoja skóra źle znosi światło słońca. Staje się sucha, popękana i mocno czerwona. Piecze przy dotknięciu. Ale to nie wszystko, na skutek obrażeń otrzymujesz rany i słabniesz. Jest noc? Budowa nie spada. Siedzisz w bunkrze, oświetlony żarówką? Nie spada. Słońce jest za chmurami? Spada. Wchodzisz do solarium? Spada.

● **Kary**: Budowa -1 na dzień, Draśnięcie na dzień

Stan ostry. Skóra przybiera brzydki brązowożółty odcień.

●● **Kary**: Budowa -2 na dzień, Lekka rana na dzień, testy kontaktów z ludźmi +60%

Stan krytyczny. Nawet księżyc cię parzy. Z popękanej skóry toczy się śmierdząca, ciemnobrązowa ropa albo krew.

●●● **Kary**: Budowa -3 na dzień, Ciężka rana na dzień, testy kontaktów z ludźmi +90%

Stan terminalny. Nie masz już skóry. Oddaj kartę Mistrzowi.

19) Zespół wirusowej choroby języka (VTDS)

Wirus, który wywołuje tę chorobę, nie jest skutkiem działania broni biologicznej, ale też ma wojenne pochodzenie. Prawdopodobnie to zmutowany wirus opryszczki, który z dość łagodnego kanapowego pieska stał się rozjuszonym pitbullem.

> **Lekarstwo**. Cukierki do ssania o dużo mówiącej nazwie AVTDS. W jednym opakowaniu znajdziesz ich 30. Prawdopodobieństwo natrafienia na nie wynosi około 40%, a więc jest spora szansa.

Pierwsze symptomy. Język ci puchnie. Na skutek tego mówisz, jakbyś miał pełne usta i w dodatku nie czujesz smaku. Na razie jest to dość niegroźne.

● *Kary*: testy kontaktów z ludźmi +30%

Stan ostry. Tutaj sytuacja staje się trudniejsza. Nie możesz jeść - cokolwiek włożysz do ust, powoduje to silny, ostry ból. Język jest obrzękły i sączy się z niego krew. Mówisz z trudem, wolno cedząc słowa. Na skutek nie przyjmowania pokarmów - słabniesz.

●● *Kary*: testy kontaktów z ludźmi +60%, każdy posiłek to Draśnięcie (lub ewentualne efekty głodu)

Stan krytyczny. Twój język staje się miękki i galaretowaty. Uważaj na niego, bo wystarczy, że go lekko przygryziesz, a stracisz cały. Ból jest tak silny, że promieniuje na całą głowę. Nie możesz się poruszać, bo rozsadza ci czaszkę. Środki przeciwbólowe nie działają.

●●● *Kary*: testy kontaktów z ludźmi +120%, +30% do wszystkich testów, każdy posiłek to Lekka rana (lub ewentualne efekty głodu)

Stan terminalny. Umierasz z bólu, głodu i gorączki.

20) Paranoja

Zawsze wydawało mi się, że wojna wyprodukuje przede wszystkim mutantów i ludzi chorych na ciele. A tu masz: pojawiło się mnóstwo wariatów. Z taką paranoją, bracie, nie masz większych szans w grupie. Po pierwsze, wszyscy dookoła będą mieli cię dość po kilku zdemaskowanych przez ciebie spiskach, po drugie, ty sam zamęczysz się psychicznie, a po trzecie wreszcie, możesz być niebezpieczny dla otoczenia i siebie.

> **Lekarstwo**. Są psychotropy, które hamują rozwój tej choroby. Małe jednak szanse, że je znajdziesz: 25% szans. Pastylka albo czopek wiesz gdzie. Opakowania zazwyczaj po 6 lub 12 sztuk leku, chociaż łatwiej dostać na sztuki.

Pierwsze symptomy. Zaczynasz uważnie obserwować towarzyszy - widzisz dokładnie, jak wszyscy coś szepczą po kryjomu - może coś knują przeciw tobie? Nieźle kombinujesz. Masz tak zacięty wyraz twarzy, że strach się bać.

● **Kary**: *Spryt +2, Percepcja +1, testy kontaktów z ludźmi +30%*

Stan ostry. Musisz odkryć, kto jest twoim ukrytym wrogiem. Nękasz (zagraj to!) swoich kolegów nieustannymi podejrzeniami - może to być ich spisek przeciw tobie, może ktoś z drużyny jest awatarem Molocha, który postawił sobie za cel ukrzyżowanie ciebie, swego jedynego syna? Wymyślaj, co chcesz. W każdym razie nękaj ich, w końcu to, że wpadłeś do strumyka, nie mogło być przypadkowe. Że woda tam sięga ledwie kolan? Na pewno jest radioaktywna! Współczynniki prawie się nie zmieniają - nie chcemy cię karać, twoja drużyna zrobi to za nas!

●● **Kary**: *Spryt -3, Percepcja -3, testy kontaktów z ludźmi +60%*

Stan krytyczny. Najwyższy czas przejść od słów, do czynów. Wiesz już, kto w drużynie knuje przeciw tobie. Wyrwij chwasta! Musisz uderzyć pierwszy, żeby nie dać się zaskoczyć. Stanowczo nie możesz zasnąć, bo cię dopadną.

●●● **Kary**: *Spryt -6, Percepcja -6, testy kontaktów z ludźmi +90%*

Stan terminalny. Nie stwierdzono. Zawsze ktoś był szybszy. Ale na wszelki wypadek - tracisz kontrolę nad postacią.

REPUTACJA

Reputacja jest niemal wszystkim. Widziałeś, żebym choć raz do kogoś strzelił? No właśnie. To powiedz mi, dlaczego jesteś przekonany, że kawał ze mnie twardziela?

Mam w sobie coś, nie? No i niejedno już o mnie słyszałeś.

Jeśli będziesz miał farta i duże zacięcie, też cię to czeka.

Krok 8: Reputacja

Początkowa reputacja

Jeśli jesteś Sędzią lub szefem mafii, to pewnie już masz kilka punktów i choć nie wiesz jeszcze jak działają, pewnie strasznie się tym podnieciłeś, co?

To fakt, startować z Punktami Reputacji to duża sprawa - trochę ich jeszcze uzbierasz i już zacznie ci rosnąć Sława. A potem już tylko krok do autografów itd...

No dobrze, może jednak wrócimy do tematu, co? Każda postać zaczyna z 1 Punktem Reputacji w miejscu swojego Pochodzenia (jeśli pochodzisz „z nie twój zasrany interes", wybierz sobie dowolne miejsce). Symbolicznym jednym punktem. Cała reszta to już twoja robota i kolejne przygody.

Poczytaj więc, jak się zwiększa ilość PR, bo ten jeden punkt to wstyd...

Reputacja a miejsce

Każdy Punkt Reputacji przypisany jest miejscu, gdzie go zdobyłeś. Gdy zdobywasz nowe PR, wtedy na Karcie Postaci, w polu PR, wpisujesz nazwę miejsca i cyferkę. Co prawda, nie będziemy się bawili w zbyt dokładne umiejscawianie twojej Reputacji, wystarczy, że podasz nazwę jednej z krain świata Neuroshimy, zaznaczonych na mapce obok.

Zwiększanie reputacji

Zasady reputacji są bardzo proste. Po każdej sesji, jeżeli podczas gry zdziałałeś cokolwiek i ludzie usłyszeli o twoich dokonaniach lub też dokonałeś czegoś rzeczywiście spektakularnego, dostajesz Punkty Reputacji. MG może zadecydować o przyznaniu ci od 1 do 3 PR dla miejsca, w którym toczyła się gra. Wraz z przeżytymi przygodami przybywa Punktów Reputacji. Stajesz się sławny.

Ponadto Reputację możesz podnosić również za Punkty Doświadczenia. Punkt Reputacji kosztuje dwadzieścia pięć Punktów Doświadczenia (25 PD). Jeżeli dbasz o Reputację i zależy ci na niej, to zaprocentuje.

Wyposażenie a Reputacja

Reputacja zależna jest również od wyposażenia, jakim dysponujesz. Niektóre elementy ekwipunku dodają ci kilka PR. Widzisz moje buty? Robią wrażenie, prawda? A kapelusz? No i oczywiście srebrne spinki, przyznaj, nieźle wyglądają, nie? Mam nadzieję, że zauważyłeś, czym odpalam cygara... To oryginalne Zippo! To, co posiadasz, mówi, kim jesteś. Jeśli zechcesz, spróbuj, przespaceruj się przez ruiny miasta z coltem o rękojeści wykładanej masą perłową, a możesz być pewny, że mieszkańcy zwrócą na ciebie większą uwagę, niż gdybyś niósł sztachetę.

Reguły są takie: wyobraź sobie, że twoja postać posiada kilka slotów, które możesz zapełnić albo byle badziewiem, albo ciuchem lub sprzętem najwyższej klasy. Oto, co wpływa na twoją Reputację:

- ***Ciuchy*** (kapelusz, kurtka, buty, biżuteria itd.)
- ***Broń***
- ***Pojazd*** lub ***wierzchowiec***
- ***Sprzęt*** (cyborgizacje, najwyższej klasy sprzęt elektroniczny lub mechaniczny, zapalniczka Zippo, gadżety)

Poniższa mapa nie przedstawia podziału politycznego Stanów ani przed wojną, ani po wojnie, a jedynie umowny podział na strefy Reputacji.

Za każdą z tych rzeczy możesz dostać od 0 do 3PR. Jeśli posiadasz byle badziewie, zapomnij o PR i lepiej siedź cicho, bo MG jeszcze ci odbierze punkt czy dwa. Jeśli udało ci się zdobyć naprawdę najwyższej klasy ciuch (buty z krokodyla, garnitur od Schultzów z Detroit), daje ci to 1PR. Żeby osiągnąć w jednej kategorii aż 2PR, musi to być coś naprawdę „mega wypas", niejeden złodziej będzie za tobą chodził i przez cały rok, czekając na okazję. A 3PR? Nawet nic mi takiego nie przychodzi do głowy... Może pancerz Stalowej Policji? I żebyśmy się dobrze zrozumieli, zakładanie po pięć skórzanych kurtek Harley Davidson i noszenie trzech zapalniczek Zippo nie polepszy ci stylu i nie przysporzy większej Reputacji, co najwyżej ktoś weźmie cię za handlarza. Dobre rzeczy trzeba umieć nosić, sam wiesz.

Testy reputacji

Po zsumowaniu wszystkich otrzymanych dotychczas PR otrzymasz liczbę. To właśnie twoja Reputacja. Za każdym razem, gdy będziesz poproszony o rzut, wykonujesz Bardzo trudny test Charakteru (MG może zmienić PT w zależności od okoliczności). Jeśli ci się powiodło, zdałeś właśnie test Reputacji.

Reputację można testować niemal zawsze, gdy Bohater spotyka nową osobę. Wygląda to jak zwykły test: rzucasz 3k20 i wynik musi być mniejszy lub równy twojej Reputacji w danym miejscu. Udany test oznacza, że BN cię zna, słyszał o tobie i być może nabiera większego respektu do ciebie. Im więcej Punktów Sukcesu uzyskasz w tym teście, tym lepiej jesteś rozpoznawany. Jeśli rzut się nie uda, Bohater wyjdzie na przeciętnego śmieciojada ze zniszczonego przez wojnę świata - osobę, która niewiele znaczy. W podobny sposób można testować Reputację BN - wynik testu będzie wskazówką dla graczy, jak mają traktować napotkane osoby.

MG może postanowić, że efekt Reputacji znajdzie odzwierciedlenie przy testowaniu niektórych Umiejętności (np. Zastraszania, Perswazji lub Blefu). Warto też pamiętać, że Reputacja ma dwa aspekty. Dobra sława wynika ze śmiałych i bohaterskich czynów. Złą sławą cieszą się mordercy, złodzieje i bandyci. Czasami Reputacja jest po prostu mieszanką złej i dobrej sławy, częściej jednak Bohaterem kieruje określony światopogląd i przyczyny jego sławy są jasne.

W jednej „strefie Reputacji" możesz uzbierać maksymalnie 20 PR.

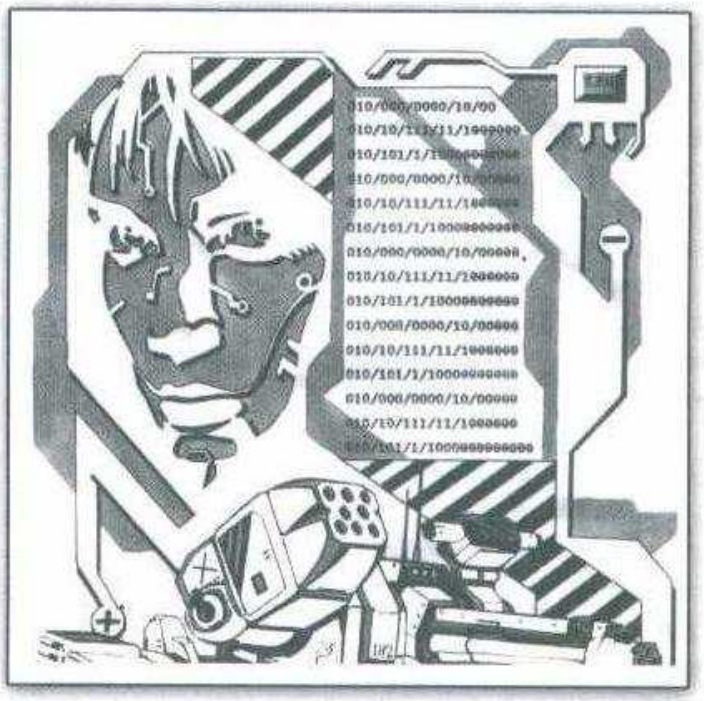
Sława

Jeżeli uzbierasz 20 PR dla jednego miejsca, dzieje się coś, co bardzo cieszy. Zyskujesz dodatkowo jeden Punkt Sławy. Sława nie odnosi się tylko do aktualnej sytuacji i wykracza daleko poza okolicę, gdzie zdobyłeś ten punkt. Każdy Punkt Sławy traktowany jest jako dodatkowy Punkt Reputacji, tyle że działający w każdym zakichanym zakątku całych Stanów! Dodajesz go do swojej Reputacji podczas testów.

Sława ma również bardzo praktyczny aspekt. W testach Reputacji (rzuty na Charakter), działa jak Umiejętność, czyli pozwala zmniejszać liczbę oczek wyrzuconych na kostkach. Podobnie jak w testach Umiejętności, tak i przy testowaniu Reputacji odezwać może się Suwak. Sława o wartości 4 obniża PT testu Charakteru do Trudnego, a 8 oznacza test Problematyczny.

Zastanawiasz się, po co komu Reputacja i Sława? Po pierwsze dobrze jest czuć się powszechnie znanym bohaterem (albo sukinkotem). Wiesz jak to jest, kwiatki, mdlejące dziewczyny, staruszki przynoszą ciasto z dyni. Nie przemawia to do ciebie?

Pomyśl zatem o pracodawcach, którzy sami proszą się, byś coś dla nich zrobił i o gangersach ustępujących Ci z drogi na autostradzie. Oszczędność czasu, wysiłku i amunicji. Oto, co gwarantuje Reputacja.



FORMULARZ

Spotkałem ostatnio gościa, który nie wytrzymał i uciekł z frontu. Trochę mi opowiedział o tym, co tam się teraz dzieje. Moloch wprowadził nowe maszyny do walki, od kilku miesięcy testuje na froncie miotacze płomieni. Cwana bestia, nie? Ogień z miotacza niewiele mu robi, nawet jeśli lufy przejadą się i po człowieku i po stojącej blisko maszynie Molocha. Znalazł broń, która rozwala naszych, a dla niego jest bezpieczna. Niezła, nie? Ciekawe co będzie kolejne...

Krok 9: Formularz

Teraz zadam ci kilka pytań, odpowiedz na nie, a możesz być pewny, że będzie ci się lepiej grało. Razem spróbujemy zastanowić się, co za typa tworzysz. Jeśli chwilę pokombinujesz i postarasz się w miarę sensownie odpowiadać na pytania, które ci zadam, możesz być pewien, że wyjdzie to wszystkim na dobre. Posłuchaj...

1 Jest późny wieczór, od zachodu zbliża się wichura, pierwsze podmuchy poruszają konarami skarłowaciałych drzew. Wyłaniasz się zza załomu muru, przekraczasz ulicę i wchodzisz do knajpy. Panujący w niej zgiełk ustaje, a zgromadzeni wewnątrz dostrzegają...

Jak wyglądasz? Jak się poruszasz, jak spoglądasz? Jesteś wysoki czy niski, ubierasz się niechlujnie czy szpanersko? Broń jest widoczna czy ukryta pod płaszczem? Jesteś pewny siebie czy raczej czujnym wzrokiem spoglądasz w stronę nieznajomych?

2 Siedzisz przy barze, rozglądając się po zniszczonych, poprzecinanych seriami pocisków ścianach. W pewnym momencie dosiada się facet o krzywym spojrzeniu i stawia ci piwo. Co robisz?

Jesteś kontaktowy czy mrukliwy? Łatwo nawiązujesz przyjaźnie czy raczej jesteś nieufny. A może twój styl bycia sprawia, że takie patałachy nigdy się do ciebie nie dosiadają? Gadasz jak najęty czy cedzisz słowa jak Clint Eastwood?

3 W końcu jeden z tych palantów podchodzi do jakieś laski i bez słowa uderza ją w twarz. Panienka przewraca się na ziemię, on kopie ją, a następnie łapie za włosy i wyciąga na zewnątrz knajpy. I co ty na to?

Jak z uczuciami? Wiesz co to litość? Jesteś brutalny czy delikatny? Co sądzisz o przemocy? Zabiłeś już kogoś czy nie? Masz jakieś zasady moralne? No jak, co z tobą?

4 Zamieszanie się kończy, sączysz zimne piwo, cicha muzyka uspokaja cię. Wracasz wspomnieniami do dawnych dni, do czasów młodości. Wspominasz rodzinę...

Jakie masz nastawienie do tradycji i rodziny? Co sądzisz o swoim ojcu i matce? Masz rodzeństwo? Jesteś samotny czy może gdzieś daleko stąd ktoś na ciebie czeka?

5 Przypominają ci się słowa twojego ojca. Możesz je powtórzyć?

Czy twój ojciec, lub ktoś inny, bardzo dla ciebie ważny, czegoś cię nauczył? Zdradził ci jakąś mądrość, prawdę życiową? Jest coś, za co go wyjątkowo szanujesz? Chciałbyś być taki jak on?

6 Nagle spokój zostaje brutalnie przerwany hukiem wystrzału. Ktoś kogoś postrzelił, teraz wychodzą na zewnątrz, słychać krzyki, jeszcze jeden huk wystrzału. Ktoś właśnie kopnął w kalendarz. Dobrze, że to nie ty, co?

Boisz się śmierci? Jak reagujesz w sytuacjach niebezpiecznych? Mięknie ci rura czy dalej jesteś hardy? Myślisz czasami o końcu? Masz jakiś cel, który chciałbyś osiągnąć zanim wyciągniesz kopyta?

No już, nie roztkliwiaj się. To przecież tylko zwykły formularz, nie musisz aż tak bardzo się przede mną otwierać. Masz tu chustkę i przestań się mazać. Przed nami jeszcze trochę roboty. Teraz pora na Sprzęt!

Formularz zawiera ważne informacje na temat twojej postaci. Opis psychiki Bohatera jest przynajmniej tak samo ważny jak Współczynniki.

SKSERUJ TE STRONY I DOŁĄCZ JE DO KARTY POSTACI

Zaglądaj do formularza przed każdą sesją aby odświeżyć informacje o Bohaterze.

Jakky Grot był zmęczony i wściekły. Mieszczuch go wykiwał. A tego nie mógł znieść. Nie przyznałby się do tego nawet przed samym sobą, a co dopiero przed radą plemienia. Najlepszy myśliwy i wojownik Whiteheadów. Plemię w niego wierzy, dzięki takim łowcom jak on, czują się bezpieczniej. Gdyby nie Grot i jego wierni wojownicy, już dawno Whiteheadowie użyźniali by pustynię albo włóczyli się jak ghule po miastach, pomiatani przez każdego, zabijani dla zabawy. Łańcusznicy już wielokrotnie próbowali wykraść im kobiety i dobytek, jednak za każdym razem na polu zostawało więcej ciał najeźdźców niż Whiteheadów. Grot nie miał strzelby, jak ludzie z miasta. Jednak z trzydziestu metrów przeszywał wroga ze śmiertelną skutecznością. Jego ręka ciskała oszczepy jak pneumatyczna kusza. Dziś chybił siedem razy. Od rana był na tropie złodzieja. Teraz słońce znikało za horyzontem.

Bezczelny mieszczuch, który przedstawił się jako Tom Moebius, przybył do ich obozu wczoraj wieczorem. Twierdził, że jest wędrownym lekarzem. Uwierzyli mu, przyjęli jak gościa, poczęstowali gorącą zupą z kąśnika. O świcie pod kocem strażnik znalazł zwiniętą ze szmat kukłę, zaś sympatyczny gość w tajemniczy sposób zniknął - z całym zapasem ich leków, które miał rozpoznać i pouczyć plemię o ich stosowaniu. Szczęście jednak nie do końca sprzyjało złodziejowi. Pustynna wichura musiała dopaść go jakąś godzinę po ucieczce, i zmusiła do schronienia się w ruinach. Pustynnemu wojownikowi wichura nie przeszkadzała aż tak, jak mieszczuchowi. Dopadł do ruin, jeszcze zanim tamten zdołał je opuścić. Gdy Grot zobaczył przyczajoną sylwetkę uciekiniera, zawył z radości. Zaczęła się zabawa w kotka i myszkę. Mieszczuch okazał się najtrudniejszym przeciwnikiem, z jakim miał do czynienia w swoim życiu. A to znaczy: był niemożliwie dobry. Na szyi Grota wisiał kieł Cichego Łowcy. Nikt spoza plemienia nie uwierzyłby w opowiadaną przy ognisku legendarną historię nocnego pojedynku Grota z bestią szybszą od ludzkiego impulsu nerwowego. Wędrowcy zatrzymujący się w wiosce szeptali za plecami potężnego wojownika, że pewnie znalazł martwego potwora i pozbawił go śmiertelnego kolca, by przydać sobie chwały wśród prymitywnych i łatwowiernych współplemieńców. Takie przypadki zdarzały się już nie raz. Niejeden pijaczek z Vegas zadziwiłby wioskę Whiteheadów swoimi „trofeami".

Zacisnął stalowe palce na kle. Poczuł nową siłę przepływającą przez każde włókno mięśnia. A tego pijaczkowie z Vegas nigdy nie zaznają, bowiem Grot naprawdę walczył twarzą w twarz z Cichym Łowcą. I wygrał.

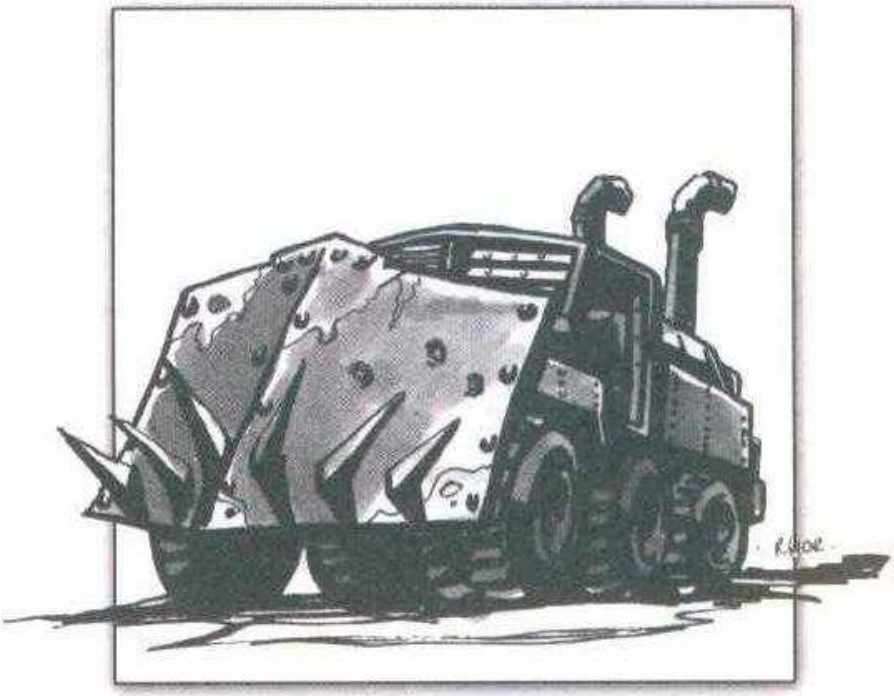
A teraz... Zwykły mieszczuch. Cóż by to była za hańba!

Tom Moebius odruchowo przylgnął do ściany i znieruchomiał. Wlepił wzrok w strzępy betonowego okna. Po sekundzie w tym dokładnie miejscu pojawił się dzikus. Zza pleców sterczały mu jeszcze trzy dziryty. Poruszał się na przemian zwinnymi skokami i serią drobnych kroków, jak jakieś zwierzę. „Cholera. Że też musiałem się wpakować w coś takiego. Ten dzikus jest naprawdę dobry, wszystkie pociski niemal musnęły mi ubranie". Nie spodziewał się takich kłopotów. Głupie proszki. Ale naprawdę ich potrzebował. Zatrzymując się w wiosce tych obdartusów miał zupełnie uczciwe zamiary. To prawda, był złodziejem, ale nie jakimś tam łaptusem kradnącym przy byle okazji. Tom Moebius był prawdziwym mistrzem złodziejskiej sztuki. Był właśnie w drodze do Iron Watchtower, bunkra Żelaznych Strażników. Zmierzał tam w jednym tylko celu: po ręczny generator Hoffmana. Z tego, co udało mu się dowiedzieć, było to zadanie możliwe do wykonania. Jeśli tylko było się Tomem Moebiusem. Jednak teraz zaczynał wątpić w swoje umiejętności. Gdyby w Iron Watchtower natrafił na takich jak ten dzikus, długo by nie pożył. Może jednak powinien zostać wędrownym lekarzem. Jednak był uzależniony od adrenaliny. Nie mógł żyć bez napięcia. Teraz czuł buzującą w ciele energię, czystą moc elektryzującą każdą komórkę zniszczonego narkotykami ciała. Jeśli teraz zginie, to odejdzie szczęśliwy. Dawno nie czuł takiego strachu. Najprawdziwsze przerażenie sterowało każdym jego ruchem, każdą myślą, niczym boski kalkulator.

Ostatni skrawek słońca zniknął już dawno. Długie cienie rozpłynęły się w falę mroku, i świat zatonął w czerni nocy. Moebius przeniósł się na trzecie piętro zgliszcz jednego z bloków. Przycupnął przy kolumnie podtrzymującej strop i zamarł. Dzikus w dole nie dawał za wygraną.

Nagle nogi Moebiusa wykonały gwałtowny skurcz. Zanim zdołał uchwycić choćby jedną najkrótszą myśl, leżał już rozpłaszczony na ziemi. Nad jego głową rozległ się łoskot, i coś upadło w ciemności. Dopiero teraz dotarło do niego, że kolejny raz dzikus go namierzył. I kolejny raz tej nocy dar ocalił mu życie. Właśnie uniknął śmiertelnie precyzyjnego rzutu. Dzikus musiał kierować się słuchem, bo wzrok był tu, we wnętrzu ruin, zupełnie nieprzydatny.

Moebius odwrócił głowę i spojrzał w przeciwległe okno. Gdzieś daleko na horyzoncie, w ciemności nocy, pojawiło się jakieś nikłe światełko. Ktoś lub coś zbliżało się do ruin. Jasnowidz sprężył się ponownie. Oto pojawiała się szansa ucieczki. Chyba jednak wróci z generatorem.



SPRZĘT

Sprzęt

A teraz bierz te wszystkie gamble, które uzbierałeś i wydawaj! Czeka na ciebie masa towarów. Więcej niż w niejednym sklepie w Vegas. A pośród złomu znajdziesz nawet coś, co jeszcze działa.

Krok 10: Sprzęt

Witamy na etapie zakupów. W tym miejscu spróbujemy ci wcisnąć kilka zupełnie niepotrzebnych rzeczy i jedną czy dwie, które ratują tyłek z opresji. W prezencie od firmy dostajesz 100 gambli i możesz je wydać na dowolny z wymienionych przedmiotów. Jeżeli potrzebujesz gratów, których nie ma na liście, zapytaj swojego MG, czy pozwoli ci je wybrać i za jaką cenę.

Niektóre egzemplarze wymienionych tutaj przedmiotów są w jakiś sposób szczególne. Tak jak volkswagen Garbus jest perełką wśród samochodów, tak karabin należący do sławnego Łowcy budzi respekt i szacunek (albo nienawiść). Możesz uznać, że wybrany przez ciebie przedmiot jest wyjątkowy. Posiada on wówczas Punkty Reputacji, dodawane do twojej Reputacji. Określ, z jakiego powodu przedmiot jest szczególny i przyznaj mu od 1 do 2 Punktów Reputacji. Za każdy PR płacisz dodatkowo 50 gambli.

Jeżeli po zakupach zostały ci jakieś wolne gamble, zamień je na amunicję lub leki, czyli odpowiednik pieniądza.

Używki

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

Amunicja (za sztukę)

Amunicja rewolwerowa		
.38	2	40%
.40-44	2	20%
.44	3	30%
Amunicja pistoletowa		
5,7mm	3	10%
7,62mm TT	2	30%
9mm	3	40%
45ACP	2	40%
50.AE	2	10%
Amunicja karabinowa		
.22	2	50%
5,56mm	3	40%
7,62mm	3	40%
7,62mm AK	2	30%
.50BMG	2	40%
.12	2	60%
Amunicja granaty		
Granat 20mm	50	10%
Granat 40mm	40	20%
Pocisk rakietowy	100	10%
Amunicja miotana		
Strzała	1	80%
Bełt	2	40%

Paliwo (za 1 litr)

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

Lekarstwa (za 1 dawkę)

Decalcit	2	80%
na Zwapnienie płuc; 24 w opakowaniu;		
Calcidis	2	60%
na Zwapnienie płuc; 50 w słoiczku;		
Valapren	5	20%
na Gorączkę sob. nocy; 20 w słoiczku;		
Ebokiller	4	40%
na Przewlekłą gor. krwotocz; na sztuki;		
Tubokuraryna	1	70%;
na Mount Rushmore; zastrzyk na sztuki;		

dodatkowa

Zestaw startowy

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

Zestaw startowy Bohatera:

Koc, derka, plecak, aluminiowy kubek, aluminiowa lub drewniana miska, łyżka, znoszone spodnie, koszulka, wełniany sweter, kurtka ortalionowa lub płaszcz, czapka lub kapelusz, nóż, igła i nici. A także 7 porcji lekarstwa na wylosowaną chorobę przewlekłą.

Benzodiazepiny	2	50%;
na Mount Rushmore, na sztuki;		
Progabid	3	40%;
na Mount Rushmore, na sztuki;		
Pinio	1	60%
na Syndrom Obcego; syrop 50 łyżek;		
Uregyt	2	80%
na Chore nery; proszek na wagę (1 gram - 1 dawka)		
Kwas foliowy	1	80%
na Chore nery; proszek na wagę (1 gram - 1 dawka)		
Preparaty żelaza	1	80%
na Chore nery; płyn na wagę (1 gram - 1 dawka)		
Leki przeciwhistaminowe	3	30%
na Alergie; tabletki 40 w opakowaniu;		
Alef	2	50%
na Szaleństwo bostońskie; proszek (1 gram - 1 dawka)		
Bet	2	40%
na Szaleństwo bostońskie; proszek (1 gram - 1 dawka)		
Gimel	2	40%
na Szaleństwo bostońskie; proszek (1 gram - 1 dawka)		
Reminex	5	30%
na Syndrom Thurmana; zastrzyk (10mg - 1 dawka)		
Lek na drgawki	1	40%
na Drgawki; pigułki domowej roboty;		
Krioprecypitat	10	20%
na Hemofilię; 5 tabletek w opakowaniu;		
Osocze świeże/mrożone	5	10%
na Hemofilię; 1 pojemnik;		
Desmopresyna	7	30%
na Hemofilię; 10 tabletek w opakowaniu;		
Mallonix	2	50%
na Drętwotę Hollywood; krople 10 w butelce		
Wapniak	1	35%
na Osteoporozę; proszek (10 gram - 1 dawka);		
Actinix	2	60%
na Zawroty głowy; pastylki 20 w opakowaniu;		
Rephidal	3	25%
na Zawroty głowy; pastylki 8 w opakowaniu;		
Aspiryna K	1	80%
na Niewydolność krążenia; tabletki 30 w opakowaniu;		
Preparat krwiotwórczy T	3	60%
na Anemię; tabletki 40 w opakowaniu;		
Preparat krwiotwórczy K	4	60%
na Anemię; krople 60 dawek w butelce;		
Memoral	8	30%
na Morbus Dexteri; tabletki 50 w opakowaniu		
Dracophen	3	60%
na Syndrom Draculi; 20 porcji w butelce w opakowaniu		
AVTD8	2	40%
na VTD8; cukierki do ssania 30 w opakowaniu;		
Witaminy	1	80%
ogólnie; tabletki na sztuki;		
Środki przeciwbólowe	1	70%
ogólnie; tabletki na sztuki;		
Psychotropy	3	25%
na Paranoję; pastylki lub czopki na sztuki;		

Broń biała i miotana

Bumerang	25 (10)	20%
RMP	nie do kupienia	
Granat dymny	50	20%
Granat rozświetlający	60	30%

Detektor ruchu

Rzadko spotykane urządzenie - słabo dostępne, łatwo się psuje. To mieszczące się w dłoni pudełko pokazuje na ciekłokrystalicznym ekranie wszystkie poruszające się obiekty w zasięgu stu metrów, reprezentowane przez pulsujące kropki. Wielkość kropki zależy zarówno od prędkości, jak i od wielkości obiektu. Za pomocą detektora ruchu można również oszacować odległość od poruszających się obiektów.
cena: 80 gambli; **DOSTĘPNOŚĆ:** 10%

Miernik promieniowania

Istnieje kilka rodzajów mierników promieniowania - od prymitywnych samizdatów, przez liczniki Geigera, kończąc na elektronicznych multimetrach. Wszystkie pokazują poziom promieniowanie wskazanego obiektu. W mechanice gry jest to wartość procentowa PP, z tolerancją zależną od jakości miernika.
cena: 30 gambli; **DOSTĘPNOŚĆ:** 30%

Miernik skażenia chemicznego

Działa jak miernik promieniowania, ale jest większym i bardziej skomplikowanym urządzeniem (gabaryty małego telewizora). Ten prymitywny komputer ma zapisane w pamięci cechy charakterystyczne tysięcy różnych środków chemicznych, dzięki czemu wykrywa większość trucizn i jest w stanie oszacować ich siłę. Wskazuje natężenie promieniowania.
cena: 50 gambli; **DOSTĘPNOŚĆ:** 20%

Analizator chemiczny

Ulepszona wersja miernika skażenia. Urządzenie nie ogranicza się wyłącznie do substancji toksycznych - analizuje próbki związków chemicznych i wyświetla ich skład, jak również krótką informację na temat właściwości i zastosowania substancji. Unikalne substancje chemiczne nie mogą zostać przeanalizowane.
cena: 100 gambli; **DOSTĘPNOŚĆ:** 5%

Granat gazowy	80	20%
Granat obronny	90	30%
Granat zaczepny	70	30%
Kastet	5 (2)	80%
Kusza	40 (30)	30%
Łańcuch	10 (3)	50%
Łuk	30 (20)	40%
Maczuga	5 (2)	90%
Miecz	20	20%
Młot	15 (10)	40%
Morgenstern	15 (10)	30%
Nóż	10 (6)	100%
Pałka	5 (1)	100%
Pogromca	nie do kupienia	
Proca	0	100%
Tarcza ciężka	10 (6)	40%
Tarcza lekka	5 (3)	50%
Topór	20 (10)	80%
Włócznia	10 (8)	70%

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

Broń palna

AK (Kałasz)	70	10%
Barrett M82 A1	230	5%
Bazooka	65	30%
Beretta 92	35	30%
Beretta 93R	45	30%
Browning HP	45	25%
Colt 635	80	20%
Colt „Peacemaker"	40	40%
Colt M1911 A1	40	25%
Desert Eagle	40	30%
Dwururka	50	60%
FN-SCAR	70	30%
Glock 17	55	30%
Glock 18	60	25%
H&K MP5	75	30%
H&K MP5SD, MP5K	85	20%
H&K UMP	85	15%
Ingram MAC-10	70	10%
Karabin-samopał	30	70%
Kel-Tec	40	40%
M14	50	20%
M16 A2	70	40%
M1 Grand	65	30%
M2HB	110	20%
M240	120	15%
M4 A1	75	30%
M40 A3	150	30%
M60	80	20%
M72 LAW	75	30%
M79	70	30%
Magnum 44	60	35%
MGL Mk-13 MGL	120	20%
Miotacz ognia	150	20%
Minimi	100	10%
Moździerz	160	15%
Obrzyn	50	70%
Pistolet-samopał	20	60%
PSG-1	190	40%
Pompka	60	35%
Ruger MP9	70	50%
Sig - Sauer P226	40	20%
SKS	65	10%
SPAS-12	70	20%
Springfield	45	20%
SU-16	70	40%
Trzydziestka ósemka (S&W)	35	30%
USAS-12	60	35%
UZI	60	50%
Walther P-99	50	30%
Winchester	40	60%
XM-8	75	50%

Akcesoria do broni palnej

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

Elektronika

Analizator chemiczny	100	5%
Baterie (1 sztuka)	20	10%
Części zapasowe (0.25 kg)	5	100%
Detektor ruchu	80	10%
Krótkofalówka	25	25%

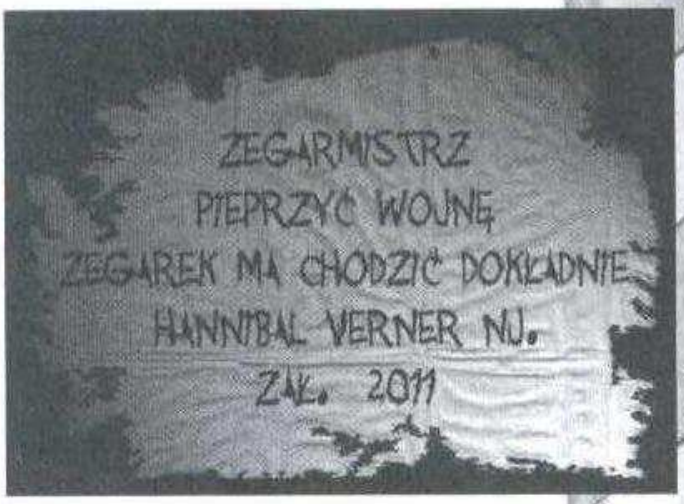
EMP

To duża, nieporęczna broń, wyglądem przypominająca wyrzutnię rakiet. EMP strzela impulsem elektromagnetycznym, zakłócającym działanie sprzętu elektronicznego lub niszczącym sprzęt. Jest to bardzo rzadka broń, dostępna jedynie niektórym Zabójcom maszyn. Nie działa na istoty żywe i na nieskomplikowane maszyny (nie oparte na mikroprocesorach). Do jej wad należy również duży ciężar i niewielki zasięg. Zaletą są ogromne spustoszenia czynione wszystkim zaawansowanym technicznie automatom, nie koniecznie machinom bojowym Molocha. EMP ładuje się prądem elektrycznym 230V. Akumulator mieści w sobie dwanaście ładunków.

- **Reguły:** Szybkostrzelność: 1 strzał na turę; Wymagana Budowa: 16;
- **Reguła specjalna:** Ignoruje pancerz maszyny i zadaje jej Ciężkie obrażenia; skuteczna do 10 metrów; +2 Punkty Reputacji

cena: 100 gambli, tylko dla Zabójcy maszyn podczas tworzenia postaci

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



Mechanika

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

Akcesoria do samochodów

ABS	30	60%
Automatic TurboPak	20	10%
Balonówki	10	10%
Chłodzenie cieczą	40	20%
Chłodzenie powietrzem	25	25%
Dodatkowe zbiorniki paliwa	5	80%
Dwustronny hamulec	15	70%
ESP	40	10%
Fotel katapultowy	160	5%
Garłacz	30	60%
Gaźnik recyrkulacji paliwa	40	5%
Hamulce bębnowe	5	80%
Hamulce lotnicze	65	10%
Hamulce tarczowe	10	80%
Intercooler	10	10%
Klatka rurowa	20-80	30%
Kolce	10	70%
Krajalnica	30	30%
Krucze stopy	15	100%
Lotniczy zbiornik paliwa	100	5%
Magnetyzery	15	10%
Mina wytykowa	30	15%
Miotacz ognia	20	30%
Mniejsze przeróbki	40	60%
Montaż karabinu masz. zewn.	10	80%
Montaż karabin masz. wew.	35	50%
Napęd na 4 koła	250	10%
Nitro	80/20	10%
Olejarka	20	40%
Osłona przeciwwodna silnika	50	100%
Pancerna płyta podłogowa	45	40%
Płyty pancerne	10	75%
Płyty pancerne na okna	40	20%
Poważne przeróbki	40-150	30%

Pogromca

Specjalna strzelba, przeznaczona do walki z istotami o fizjologii odmiennej niż ludzka. Ulubiona broń Łowców mutantów - praktycznie tylko oni są w posiadaniu jej egzemplarzy. Pogromca strzela nabojami zawierającymi w sobie środki chemiczne. Na pierwszy rzut oka nie różni się od zwykłej strzelby, odmienne są tylko naboje - większe, przypominające strzykawki. Każdy łowca mutantów nosi przy sobie przynajmniej po kilka egzemplarzy różnego rodzaju pocisków, przeznaczonych do walki z różnymi gatunkami mutantów.

- **Reguły:** Szybkostrzelność: 1 strzał na turę; Wymagana Budowa: 12;
- **Reguła specjalna:** Pocisk zadaje mutantom obrażenia Krytyczne, pod warunkiem, że został dobrany do fizjologii celu i przebił się przez ewentualny pancerz (traktuj jak pocisk z pistoletu); istnieją również naboje usypiające, paraliżujące i neutralizujące działanie niektórych mutacji (np. regeneracja); wykonanie naboju wlaże się z Bardzo trudnym testem Chemii; +2 Punkty Reputacji

cena: 100 gambli, tylko dla Łowcy mutantów podczas tworzenia postaci

Prosto w ryj	10	60%
Przepustnica spalin	10	10%
Przeróbki wydechów	10-20	25%
Przyczepy	20	80%
Rama aluminiowa	80	10%
Reflektory	15/25/60	70%/40%
Rozwiercanie cylindrów	30	100%
Rzowiercanie zaworów	25	100%
Siatka metalowa	5	60%
Silnik benzynowy	20	60%
Silnik ceramiczny	15	65%
Silnik motocyklowy	5	20%
Silnik polimer-metal	5	45%
Silnik wysokoprężny	5	70%
Silnik mały (I)	+10	25%
Silnik średni (II)	+10	40%
Silnik duży (III)	+40	35%
Silnik ciężki	+50	35%
Skrzynia biegów manualna	15	30%
Skrzynia automatyczna	20	40%
Skrzynia od ciągnika kont.	30	20%
Sprzęgło sterowane elektr.	30	20%
Spychacz	30	30%
Spychacz ruchomy	50	10%
Strumienica	30	25%
Szeroki wydech	40	30%
Szyby kuloodporne	60	30%
Teksański różaniec	40	20%
Turbosprężarki małe	30	15%
Turbosprężarki duże	50	15%
Uniwersalne spalanie	40	30%
Uszczelnienie kabiny	200	20%
Wielorybnik	25	50%
Wzmocnienie przewodów	50	40%
Wzmocnione zawieszenie	20/10%	15%
Wypełnione opony	5	70%
Wyrzutnie rakiet	+20	40%
Zasłona dymna	20	30%
Zderzaki wzmocnione	25	60%
Zdjęcie ogranicznika fabrycz.	15	15%
Zwiększenie prześwitu	150	10%

Różności

Części zapasowe (0.5kg) (śrubki, uszczelki itd.)	5	100%
Czyste bandaże (rolka)	5	40%
Dwukółka (wózek)	10	70%
Folia aluminiowa (1m²)	3	40%
Folia przezroczysta (1m²)	5	30%
Koc	5	100%
Kompas	5	30%
Lornetka	30	20%
Mały Chemik	25	40%
Mały Mechanik	25	70%
Maska przeciwgazowa	20	30%
Naczynia ceramiczne	5 - 25	20% - 100%
Naczynia metalowe	3 - 20	30% - 100%
Naczynia plastikowe	1 - 10	70% - 100%
Namiot	10 - 80	10% - 70%
Narty	15	50%
Palnik acetylenowo-tlenowy	20	30%
Skafander ochronny	70	20%
Sprzęt do nurkowania	20	30%
Sprzęt do wspinaczki	25	50%
Śpiwór	5 - 20	10% - 80%
Środki dezynfekujące (1l)	10	50%
Środki czyszczące (1l)	10	60%
Torba lekarska	10	80%
Uprząż dla konia	25	70%
Uprząż do wozu	35	50%
Wóz konny	55	30%

Żywność i istoty żywe

Żywe zwierzęta		
Koń (chory lub skażony)	30	60%
Koń (chabeta)	50	60%
Koń (przeciętny)	60	30%
Koń (dobrze odżywiony)	80	20%
Koń (Teksańczyk)	100	10%
Krowa	70	50%
Owca	30	60%
Wół	50	30%
Świnia	40	60%
Koza	30	70%
Kura	20	80%
Żywność		
Herbata (1 kg)	25	50%
Jajko	2	70%
Kawa (1 kg)	30	30%
Kawa zbożowa (1 kg)	20	80%
Konserwa	5	20%
Liofilizowana żywność (1 kg)	45	10%
Mięso (1 kg)	10	80%
Mleko (1 litr)	10	50%

Samochód

Do obecnych czasów przetrwały tylko najmocniejsze samochody. Nie te najnowocześniejsze, bo one dostosowane były do porządnych dróg i komunikacji miejskiej. Komputery pokładowe i GPS po wojnie nie są warte wiele. Każdy, kto zna się chociaż trochę na prowadzeniu wozów, wybierze raczej stary i sprawdzony krążownik szos, niż wymuskany i aerodynamiczny wóz sportowy.

Po wybraniu rodzaju pojazdu, ustal jakość wozu:

- wrak, brakuje części, trzeba popracować i ruszy - oszczędzasz 30 gambli
- grat, może jeszcze pociągnie (+20% utrudnienia do wszystkich testów Prowadzenia i Mechaniki) - 20 gambli zostaje w kieszeni
- normalka, stary ale jary - nic nie dopłacasz, nic nie oszczędzasz
- wow! (-10% do testów Prowadzenia i Mechaniki) - dopłacasz 30 gambli

Niewolnicy	30 - 600	0% - 80%
Owoce i warzywa (1 kg)	15	30%
Ryby (1 kg)	15	0% - 80%
Ser (1 kg)	10	40%
Ziarno (1 kg)	5	60%
Skóry:		
małego zwierzęcia (szop)	3 - 6	60%
dużego zwierzęcia (niedźwiedź)	5 - 20	20%

Usługi

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

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

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

Wynajęcie najemnika 40%
10-100 + Sława x 10

Wynajęcie przewodnika 80%
Od 10 do 20 gambli na dzień

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

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

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

Chemia i prochy (za porcję)

Narkotyki

Łatwe do wyprodukowania	10	40%
Przedwojenne	60	10%
Tornado	30 - 100	50% - 5%
Zaawansowane technologicznie	80	20%
Środki natychmiastowego leczenia		
AR-23	70	10%
AR-25-BETA	100	5%
DeadLine	50	20%
Medpaki	20	30%
Painkiller	10	60%
RadOff	30	20%
Remov	50	10%
WD-Tabs	30	60%

WD-Tabs

Tabletki odkażające wodę, ze względu na logo Żółwia Moryca, często nazywane Żółwiami. Neutralizują trucizny zawarte w wodzie i wytrącają je w postaci osadu. Częściowo pochłaniają również skażenie radioaktywne zawarte w wodzie. Jedna tabletka wystarcza na litr wody. W opakowaniu jest ich dwadzieścia cztery.
cena: 30 gambli za paczkę; **DOSTĘPNOŚĆ:** 60%

Torba lekarska

Nie zawsze wygląda jak torba, ale zawsze zawiera wyposażenie podstawowe dla lekarza. Pełna okropnych przedmiotów w rodzaju: lancetów, stetoskopów, strzykawek i opasek uciskowych. Pozwala ratować życie umierającemu kumplowi. Podstawa każdej Doktor Queen z Teksasu.
cena: 10 gambli; **DOSTĘPNOŚĆ:** 80%

Znajomości

Jeżeli zaczynasz tworzyć swojego bohatera, być może skorzystasz z możliwości wzbogacenia otoczenia postaci o kilku znajomków, ewentualnie jakiegoś przyjaciela. Później, w trakcie gry, spotkasz oczywiście nowych ludzi, ale w dzisiejszych czasach nikogo nie można być pewnym tak, jak starych i sprawdzonych przyjaciół.

Masz dodatkowe 50 gambli do wydania na Znajomych. Sam musisz określić, kim są związani z tobą ludzie. Czy to członkowie twojego plemienia, czy wypróbowani partnerzy w interesach, a może siatka zbierających dla ciebie informacje głodomorów? Poniższe reguły są tylko pomocą - ty sam musisz stworzyć Bohaterów Niezależnych z krwi i kości. Weź pod uwagę, że są to postacie pod kontrolą MG. Stworzenie grupy Znajomych nie gwarantuje graczowi, że będą oni dyspozycyjni. Z pewnością nie da się ich kontrolować jak Bohatera Gracza.

Tworząc Znajomości, powinieneś przygotować opis każdej znanej ci osoby. W przypadku Znajomych, może to być kilka zdań zawierających charakterystykę i wyjaśnienie waszych wzajemnych relacji. Przyjaciołom powinieneś poświęcić więcej miejsca.

Do znanych ci osób zwracasz się z pomocą w razie problemów. Osoby te pomagają ci w potrzebie, uczą nowych rzeczy lub użyczają wiedzy i umiejętności. Od znajomków możesz również uzyskiwać informacje związane z treścią przygody.

Rozróżniamy następujące kategorie:

- **Znajomi** - mówicie sobie „cześć", być może czasem handlowaliście albo wymienialiście się przysługami. Za przysługi uzyskiwane od Znajomych, zawsze trzeba płacić - w gamblach lub wykonując jakąś fuchę. Jeżeli się nie zrewanżujesz, grozi ci utrata Znajomości.
- **Przyjaciele** - nie wymagają od ciebie rekompensaty za swoją pomoc. Jednak i ty jesteś zobowiązany pomagać im bezinteresownie. Oczywiście, Przyjaciół można utracić jak Znajomych, jednak członkowie tej kategorii nie zrażają się do ciebie tak szybko, jak Znajomi.
- **Przyjaciel na śmierć i życie** - nie pyta o nic, przejedzie cały kontynent, by się z tobą zobaczyć albo wyciągnąć cię z tarapatów. Być może nadejdzie czas, kiedy oddasz za niego życie. To najwyższa możliwa forma przyjaźni. Powinieneś wymyślić całą historię opowiadającą, jak doszło do jej zawiązania.

Liczba wydanych na Znajomości gambli	Cechy znanych ci osób
10	Uzyskujesz jednego Znajomego
25	Uzyskujesz jednego Przyjaciela
50	Uzyskujesz Przyjaciela na śmierć i życie
10	Znana ci osoba ma Umiejętność na poziomie 4 i może Ci nią służyć
20	Znana ci osoba ma Umiejętność na poziomie 8 i może Ci nią służyć
30	Osoba posiada informacje o całym regionie
Wartość w gamblach / 2	**Za każdy element ekwipunku posiadany przez osobę**
	Traktuj to, jakbyś robił Zakupy dla swojej postaci, ale wszystko kosztuje o połowę taniej
5	Za każde 10 PR osoby
	(Reputacja może oznaczać, że Znajomy pełni jakieś oficjalne stanowisko, jest wpływowy albo powszechnie poważany)
25	Osoba jest doświadczonym wojownikiem i nie czuje żadnych oporów przed walką
	(jeżeli chcesz mieć gwarancję, że postać pomoże ci w każdej walce)

ZBROJOWNIA

Jak mawiał mój kumpel z wybrzeża, możesz nie mieć kurtki, spodni, czy kapelusza, ale na pewno potrzebujesz wygodnych butów i dobrej spluwy. Łebski gość, Matthew mu chyba było. Utopił się w porcie podczas jakiejś libacji. Alkohol szkodzi zdrowiu, jak babcię kocham...

Nie pytaj mnie, dlaczego ludzie lubią walczyć, myślę, że siedzi to w ich naturze i już. Agresywne, inteligentne zwierzaki, oto czym jesteśmy. A inteligencja związana jest między innymi z korzystaniem z odpowiednich narzędzi. I ten rozdział poświęcony jest właśnie nim - narzędziom. Nieco groźnym narzędziom, dodajmy. Kamienie, maczugi, noże, łuki, kusze, miecze, muszkiety, działa, karabinki automatyczne, samonaprowadzające się pociski czy ogromne pływające miasta najeżone lufami dział i wyrzutniami rakiet, to wszystko to kolejne rozdziały tej samej księgi, w której napis „koniec" rozumiany jest nieco ironicznie, a każda strona śmierdzi przypalonym mięsem, prochem i krwią. W czasach, gdy drukowano książki, wszystko to, o czym teraz ci opowiadam, było dostępne w sklepach. Każdy pryszczaty małolat marzący o wielkiej spluwie, kupował za grosze katalogi i encyklopedię, i z błyskiem w oczach oglądał obrazki wydane na kredowym papierze w tysiącach kolorów. Skąd wiem? Sam im to wtedy sprzedawałem, synu. Obecnie zaś pozostaje ci tylko przyglądanie się temu, co tutaj mam i wsłuchiwanie się w moje słowa. A możesz mi wierzyć, znam się na tym.

Rodzaje broni

Zacznijmy od rzeczy najprostszych. Bronią może stać się wszystko, co weźmiesz do rąk, choćby - zardzewiały pręt, kawałek betonu, czy ostry jak brzytwa kawałek szkła. Istnieją również przedmioty, które zostały stworzone do tego, aby za ich pomocą, można było zrobić innemu człowiekowi jak najwięcej krzywdy. A zatem możesz walczyć bronią ...hmm, nazwijmy to ogólnie - ręczną. Noże, sztylety, bagnety, maczety, łańcuchy, siekiery, ba, miecze nawet. Tak, młody, powrót do starych czasów, gdy ludzie walczyli wpatrując się sobie w oczy. Do zabicia niektórych stworów nie wystarczy kilkugramowy kawałek ołowiu wystrzelony z ponaddźwiękową prędkością, trzeba podejść i rozwalić potworowi łeb ciężkim młotem. Taki to już się stał nasz świat. Kolejnym rodzajem broni są ręcznie miotane pociski - w tej kategorii mieszczą się proce, bumerangi, noże i toporki do rzucania - *tomahawk*, mówi ci to coś? - oszczepy, a nawet granaty ręczne. A następnie zaczyna się ocean broni miotającej - od dmuchawek przez broń cięciowową, czyli łuki i kusze, aż po to, co tygrysy lubią najbardziej - broń palną. No, można powiedzieć jeszcze na koniec kilka słów o granatnikach przeciwpancernych, miotaczach ognia, moździerzach i tym całym ciężkim sprzęcie. W końcu, może się zdarzyć, że kiedyś wpadnie ci w ręce haubica, prawda?

Broń improwizowana

Rozbita butelka, na poły skorodowany pręt zbrojeniowy, urwana noga krzesła. No wiesz, dosłownie wszystko, czym można przylać, dosolić, walnąć, uderzyć czy pieprznąć w przeciwnika. Tak, by nie wstał. Oczywiście korzystanie z takiej broni niesie ze sobą znaczne ryzyko, może się bowiem zdarzyć, że po pierwszym ciosie przedmiot się rozpadnie. Nie ma się czemu dziwić, do cholery, w końcu magnetowidy nie zostały wymyślone po to, aby tłuc nimi kogoś po łbie, prawda, twardzielu? I pamiętaj o jeszcze jednej rzeczy - pozbawiony amu-

reguła dodatkowa

Kary za ciężar broni. Każda cięższa broń, zarówno ręczna, jak i palna, posiada wymagania związane z Budową. Jeśli Bohater nie posiada wymaganego poziomu Budowy, za każdy punkt, o jaki wymagana Budowa przekracza Budowę Bohatera, Bohater otrzymuje karę +10% do wszystkich testów ruchowych (opartych na Zręczności lub Budowie).

nicji karabin czy pistolet automatycznie staje się bronią improwizowaną, jeśli ktoś cię zaatakuje, a ty będziesz chciał go wykorzystać w ten sposób. Żeby nie było wątpliwości - owszem, broń palna używana jako maczuga też może się rozsypać.

Ręcznie miotane pociski

Od dawien dawna wiadomo, że lepiej jest przyłożyć przeciwnikowi w głowę z daleka, niż z bliska. Już nasi przodkowie, małpoludy - nie, to nie były mutanty, daj spokój - wymyślili sobie, że zwykłym kamieniem można rzucać. A jak się do tego kamienia jeszcze przywiąże patyk, to ho, ho jak tym można daleko rzucać!

Bumerangi

Obrażenia Lekkie

A to jest cwany wynalazek. Kawałek metalu wygięty w kształt litery L. Nic specjalnego powiesz, prawda? To patrz! Rzuciłem go i teraz do mnie wrócił! Niesamowite, nie? Prawdę mówiąc, to te wracające bumerangi służą tylko do polowań, są małe i gdy nie trafisz w zwierzaka zawsze dolecą z powrotem. Nie są specjalnie groźne, trzeba mieć wyjątkowe szczęście, aby zrobić komuś tym krzywdę. Prawdziwie groźne są duże i ciężkie bumerangi bojowe. One nie wracają po wypuszczeniu do rąk. A wiesz dlaczego? Bo najczęściej posługują się nimi goście, którzy trafiają w cel. I powiem ci, że nie chciałbyś chłopie, aby taki bumerang wbił ci się w czaszkę.

Proce

Obrażenia Lekkie

Kawałek skóry, gumy lub izolacji grubego przewodu i rurka albo pas skórzany i kieszeń na pocisk. Dawno, dawno temu, właśnie tą bronią pewien kurdupel o imieniu Dawid pokonał wielgachnego stwora Molocha, trafiając giganta w czoło. Zrobiło się jakieś spięcie i olbrzym w jednej chwili runął na ziemię. Tak przynajmniej mówi Biblia, którą niedawno miałem w rękach. A wracając do procy, zawsze dobrze jest mieć przy sobie coś takiego. Strzelać z niej można dosłownie wszystkim - starymi nakrętkami, kulkami z łożysk, a nawet kawałkami gruzu. Czego, jak czego, ale amunicji do tej broni nigdy ci nie zabraknie.

Granaty ręczne zaczepne, obronne i gazowe

Obrażenia - patrz rozdział Neuroshima Tactics

To jest granat. Gdy wyciągniesz z niego zawleczkę i rzucisz, to do trzech liczyć będziesz, nie do dwóch, czy nawet czterech, ale trzy będzie twoją liczbą. Gdy już doliczysz, to lepiej, żebyś nie wyglądał zza węgła w co trafiłeś, bo wtedy właśnie granat eksploduje i powietrze zaroi się od małych, kąśliwych fragmentów skorupy, naciętego drutu czy innego cholerstwa, którym jest on wypełniony. Jeśli coś takiego zrobisz, chłopcze, to już po tobie. Granaty można podzielić na kilka typów. Zaczepne, takie jak tu widzisz, to walce z cienkiej blachy z nawiniętym w środku ponacinanym drutem. Rzucasz to przed siebie - wybucha, ale odłamków sieje niewiele, ot tyle, aby przeciwnik leżał i kwiczał, a tobie szarżującemu na niego z odległości 30 metrów nie stała się krzywda. Drugim typem jest granat obronny, rzucasz go w chwili, gdy do twojej kryjówki zamierza przytruchtać gość ściskający w rękach piłę łańcuchową. Sieje to odłamkami dookoła, aż miło. Na sześćdziesiąt metrów co najmniej, więc lepiej w takiej chwili głowę trzymać nisko. Najczęściej granaty te wyglądają jak jajka, z gęsto ponacinaną, żeliwną skorupą. Innym typem granatów są zapalające - rzucasz taki przedmiocik, a on po chwili zamienia kawałek terenu - tak w promieniu pięciu, dziesięciu metrów - w przedsionek piekła. Gorąca rzecz, taki fosfor, mówię ci. Możesz gdzieniegdzie natrafić na jeszcze inne granaty - gazowe. Najczęściej będzie to gaz łzawiący, na walcu znajdziesz wydrapane litery CS. Czasami się przydaje, gdy nie masz ochoty zabijać, a wziąć drani żywcem. Bywają też granaty dymne, ot wyciągasz zawleczkę, rzucasz i za chwilę pół okolicy ginie w białym, zielonym, czerwonym albo niebieskim dymie. Do wyboru, do koloru. Ostatnim typem, jaki ci pokażę, są granaty robiące „BANG!", czyli ogłuszające, a dokładniej ogłuszająco-oślepiające. Wrzucasz taki granat do bunkra, w którym kilku drabów trzyma twoją ukochaną, on wydaje z siebie potworny huk, coś na kształt pierdnięcia smoka, a na dodatek razi oczy cholernie jasnym błyskiem. Krzywdy tym nikomu nie zrobisz, ale potraktowane takim wesołym przedmiotem towarzystwo przez dobre kilka chwil nie będzie wiedziało, gdzie jest, co ma robić i dlaczego ktoś do nich strzela. No, fakt, przez jakieś dwa tygodnie twoje kochanie będzie głuche jak pień, ale przecież będzie żyła, a o to w tym chodziło, co nie? I jeszcze jedno - granaty używane są zwykle do zwalczania celów żywych, ale gdy zwiążesz ich kilka na raz, to odpowiednio rzucone mogą nawet zerwać gąsienice jakiegoś pojazdu Molocha.

Broń ręczna

No, nareszcie coś dla prawdziwych twardzieli. Dobrze jest poczuć jakąś broń w rękach, choćby był to tylko wysłużony nóż typu Rambo. Jak już mówiłem, najlepiej się walczy, jeśli trzymamy w rękach przedmiot, który stworzono specjalnie po to, aby zrobić bliźniemu nieco krzywdy.

Poniżej znajdziesz atrybuty najpopularniejszych broni do walki wręcz.

Atrybut określający **zadawane obrażenia** składa się z trzech symboli, odpowiadających ranom: **D** oznacza Draśnięcie, **L** - ranę Lekką, **C** - ranę Ciężką, **K** - ranę Krytyczną. Pierwszy z trzech symboli oznacza ranę zadawaną przy ciosie za 1 sukces, drugi - przy ciosie za 2 sukcesy, trzeci - przy ciosie za 3 sukcesy. Literka „**s**" przed symbolem rany oznacza, że zadane obrażenia są Siniakami. W przypadku niektórych broni, zadawane obrażenia zależne są od Budowy.

Bonus do Zręczności - o tyle punktów zwiększa się Zręczność podczas testów walki.

Wymagana Budowa oznacza minimalną Budowę postaci, by mogła używać broni bez kar. Jeśli postać nie spełnia tego warunku, za każdy brakujący punkt otrzymuje karę +10% do testów ruchowych (także w walce i przy testach Inicjatywy).

Wytrzymałość tarcz oznacza, ile obrażeń może przyjąć tarcza, zanim się rozpadnie. Wytrzymałość tarczy zmniejsza się o 1 za każdym razem, gdy broniący się obroni trafny cios tylko dzięki bonusowi z tarczy, a cios ten zadał obrażenia Ciężkie. Jeśli cios zadał obrażenia Krytyczne, wytrzymałość tarczy spada o 3. Przeciwko broni palnej tarcza traktowana jest jako element pancerza (tarcza lekka - lekki pancerz, tarcza ciężka - ciężki pancerz) na jednej lokacji (bardzo duża tarcza może kryć więcej lokacji). Używający tarczy sam decyduje, które miejsce chroni tarczą. Jeśli nie widzi strzelca, tarcza chroni lewą rękę.

Na podstawie podanych przykładów można łatwo stworzyć inne bronie, a także zmodyfikować istniejące, aby otrzymać egzemplarze źle wykonane czy zniszczone. Można np. zamontować ostrza i kolce na tarczy, co zwiększy jej zdolności bojowe w ataku.

Pięści

Że to niby żadna broń? Oj, bracie, to cholernie skuteczna broń, w którą zaopatrzyła cię natura.

● **Reguły**:

Bonus do Zręczności: brak

Obrażenia:

Bud. -10: sD / sD / sD	Bud. -14: sD / sL / sL	Bud. -18: sL / sL / sC
Bud. -12: sD / sD / sL	Bud. -16: sD / sL / sC	Bud. 19+: sL / sC / sC

Kastet

Kawał metalu z otworami na palce, rękawice, które na kłykciach mają wzmocnienia, pokrętło starego zaworu, wygodne do trzymania. Tak, tą bronią naprawdę można wybić komuś zęby. A poza tym, jest mała, zwykle nie rzuca się za bardzo w oczy i można ją wnosić tam, gdzie zabierają ci nawet ukryty nóż.

● **Reguły**:

Bonus do Zręczności: brak

Do walki kastetem używa się Umiejętności Bijatyka.

Obrażenia:

Bud. -10: D / L / L	Bud. -18: L / C / C
Bud. -14: L / L / C	Bud. 19+: L / C / K

Nóż

Zwyczajny nóż, kuchenny tasak, scyzoryk albo bagnet. Nic specjalnego, ale zawsze warto mieć go pod ręką. Albo nawet dwa. Otworzysz tym puszkę, poćwiartujesz upolowanego karibu, a przede wszystkim wbijesz go w bebech każdemu skurwielowi, który będzie próbował coś ci podwędzić. Takie już jest to życie w dzisiejszych czasach.

● **Reguły**:

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

Obrażenia:

Bud. -10: D / L / L

Bud. -14: L / L / C

Bud: 15+: L / C / C

Pałka

Pewien szalony profesor dawno temu powiedział, że nie wie, jaką bronią będą się ludzie posługiwać podczas III wojny światowej, ale w czwartej powrócimy do pałek i kamieni. I popatrz, miał dziadek rację. Dobra pała nie jest zła i jest to chyba najczęściej spotykana obecnie broń. Drewniana laga, gazrurka, policyjna czarna pała, bejzbol. Dobrze mieć coś takiego przy sobie - nie popsuje się, nie może się zaciąć, nie ma do tego zbędnej amunicji. A przylać tym można, że hej!

● **Reguły**:

Lekka pałka

Bonus do Zręczności: w ataku +2, w obronie +1

Obrażenia:

Bud. -10: sD / sL / sL Bud. -14: sL / sL / sC Bud. 15+: sL / sC / sC

Ciężka pałka

Broń 2-ręczna

Bonus do Zręczności: w ataku +2, w obronie +1

Obrażenia:

Bud. -10: D / L / L Bud. -18: L / C / C

Bud. -14: L / L / C Bud 19+: L / C / K

Wymagana Budowa: 10

Miecz

No i co? Myślałeś kiedyś, że w świecie przyszłości będziemy łazić z karabinem i mieczem? A tak właśnie jest. W rękach wierny kałasz, na plecach kawał ostrza, tylko trzeba uważać, jak się wyciąga, żeby sobie mlecznobiałych włosów związanych w kucyk nie odciąć. Dlaczego białych? A taki żart, mały i tak nie zrozumiesz. W każdym razie, miecze, szable czy inne katany wróciły do łask. Już nawet nie mówię o tych maniakach z Federacji Appalachów, z których każdy jeden z szpadą czy rapierem przy pasie chodzi, ale o normalnych, białych, trzeźwo myślących Amerykanach, którzy i do tego się przekonali. W końcu - są one tanie i wytrzymałe, a dobrze naostrzonym mieczem można przeciąć wzdłuż nawet cholernego mutanta.

● **Reguły**:

Broń 2-ręczna

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

Obrażenia: L / C / K

Bonus do walki z wieloma przeciwnikami: +1 do Zręczności

Wymagana Budowa: 12

Katana

Broń 2-ręczna;

Bonus do Zręczności: w ataku +2, w obronie +1

Obrażenia: L / C / K

Bonus do walki z wieloma przeciwnikami: +1 do Zręczności

Łańcuch

Popatrz tylko, świat umarł, wszystko to, co znaliśmy przed wojną, zniknęło, a zakapiory z całej Ziemi nadal używają swojej ulubionej zabaweczki. Kawał łańcucha wprawiony w ruch obrotowy, może zada... co się tak dziwnie patrzysz. Nie wiesz co to jest ruch obrotowy? Oj stary - powiem to prościej - wywijasz nim i w łeb, i w łeb, a jak leży, to jeszcze raz. Czujesz klimat? No. Najprostsza ze wszystkich broni, wystarczy znaleźć kawał dobrego łańcucha i już. A jak jeszcze dodasz coś na końcu, na przykład hak znaleziony przy wraku jeepa, to lepiej, aby ludzie schodzili ci z drogi, bo jak przygrzmocisz, to nie będzie co zbierać.

● **Reguły**:

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

Obrażenia: D / L / L

Wymagana Budowa: 10

Zasada specjalna: Łańcuch niweluje bonusy do Zręczności w obronie, jakie przeciwnik otrzymuje dzięki swej broni

Bonus do walki z wieloma przeciwnikami: +2 do Zręczności

Topory

Punkty Przebicia Pancerza: 1

Tak, to jest cholerny topór rzeźniczy. Mam tylko coś takiego, ale uwierz na słowo, są tacy szaleńcy, którzy chodzą po świecie z toporami posiadającymi dwa ostrza i to tak wielkie, że mógłbyś cały się w nich przejrzeć. Nikt nie powiedział, że goście z Żelaznego Gangu są normalni, prawda?

● **Reguły**:
Broń 2-ręczna
Bonus do Zręczności: w ataku +3, w obronie +1
Obrażenia: L / C / K
Wymagana Budowa: 13
Bonus do walki z wieloma przeciwnikami: +1 do Zręczności

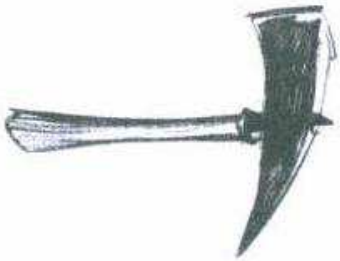
Młot

Ciężki młot - Punkty Przebicia Pancerza: 1

No tak, stuknięcie takim kawałem żelaza, osadzonym na krótkim drzewcu, bardzo szybko skieruje ekspresową drogą do Krainy Wiecznych Łowów każdego drania, który będzie na tyle głupi, że stanie ci na drodze. Ale to nie jest broń dla wymoczków, trzeba mieć nie lada krzepę, aby posługiwać się takim Warhammerem. Znałem kiedyś faceta, który pomalował swój młotek fosforyzującą farbą i czasami walczył nim w ciemnościach. To była jazda, chłopie.

● **Reguły**:

Młot
Broń 2-ręczna;
Bonus do Zręczności: w ataku +1, w obronie: brak
Obrażenia:
Bud. -10: L / L / C Bud. -18: L / C / C
Bud. -14: L / C / C Bud 19+: L / C / K
Wymagana Budowa: 13



Ciężki młot
Broń 2-ręczna
Bonus do Zręczności: w ataku +1, w obronie: brak
Obrażenia:
Bud. -10: D / L / C Bud. -18: L / C / K
Bud. -14: D / C / K Bud 19+: C / C / K
Wymagana Budowa: 15
Bonus do walki z wieloma przeciwnikami: +1 do Zręczności

Włócznie

Punkty Przebicia Pancerza: 1

Przepis jest prosty - weź dobre ostrze i kawał prostego kija, złóż to razem i otrzymasz całkiem niezłą broń. Nie dość, że można tym nieźle walczyć, to jeszcze, gdy sytuacja będzie tego wymagała, zawsze można włócznią rzucić. Tylko miej zawsze jeszcze coś innego na podorędziu, bo niezależnie od tego, czy trafisz, czy nie, zostaniesz przez chwilę bezbronny. A to nie jest dobry pomysł.

● **Reguły**:

Broń 2-ręczna
Bonus do Zręczności: brak
Obrażenia: L / C / C
Wymagana Budowa: 10
Bonus do Inicjatywy: +2 do Zręczności (tylko w starciu bezpośrednim)

Karabin z bagnetem

Punkty Przebicia Pancerza: 1

O karabinach przeczytasz sobie później, teraz interesuje nas tylko sytuacja, gdy używasz go jak włóczni. Powiem ci, całkiem skuteczne cholerstwo, tylko pamiętaj, nie przesadzaj z zastawami, bo potem już nie postrzelasz.

● **Reguły**:
Broń 2-ręczna
Bonus do Zręczności: brak
Obrażenia: L / C / C
Wymagana Budowa: 10
Bonus do Inicjatywy: +1 do Zręczności (tylko w starciu bezpośrednim)

Tarcza

Tarcza dość mocno różni się od pancerzy, które zakładasz na siebie. Tarczą musisz machać samodzielnie, a jej efektywność zależy od tego, co potrafisz. Znam gości, którym wręcz by przeszkadzała.

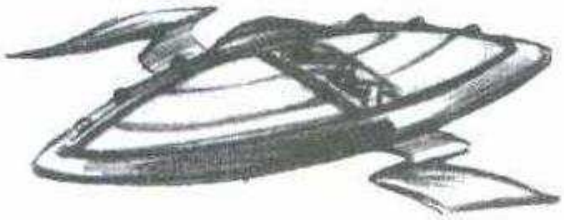
● **Reguły**:

Lekka tarcza

Bonus do Zręczności: w ataku: brak, w obronie +3
Obrażenia: sD / sL / sL
Wymagana Budowa: 10
Wytrzymałość: 2

Ciężka tarcza

Bonus do Zręczności: w ataku: brak, w obronie +3
Obrażenia: D / L / L
Wymagana Budowa: 14
Wytrzymałość: 6



Broń improwizowana

Czy da się komuś przygrzmocić ławką albo np. ciężkim żyrandolem? No a niby czemu nie? Gdy bierzesz w łapy jakiś sprzęt teoretycznie nie przeznaczony do walki, MG poszuka najpodobniejszej z opisanych tu broni i według własnego uznania wprowadzi poprawki (np. większą Wymaganą Budowę, mniejsze bonusy, mniejsze zadawane obrażenia itd).

● **Reguły**:

Ciężki nieporęczny sprzęt (np. ławka)

Bonus do Zręczności: w ataku +1, w obronie: brak
Obrażenia sD / sL / sC
Wymagana Budowa: 19
Bonus do walki z wieloma przeciwnikami: +3 do Zręczności
Nie można używać Umiejętności Broń ręczna

Pancerze:

Kiepska zbroja śmieciowa (elementy złomu, kiepsko połączone)

Tułów: Redukcja 2, Głowa: Redukcja 2
Kara +30%
Wytrzymałość: 2

Dobra zbroja śmieciowa

Tułów: Redukcja 2, Głowa: Redukcja 2
Kara +20%
Wytrzymałość: 5

Kamizelka przeciwodłamkowa (lekka, cywilna, policyjna)

Tułów: Redukcja 2 (nie dotyczy tnących)
Kara +5%
Wytrzymałość: 2

Kamizelka strzelecka (wojskowa)

Tułów: Redukcja: 3 (dla tnących: 1)
Kara +10%
Wytrzymałość: 3

Pancerz RIOT

Tułów, Nogi, Ręce: Redukcja 2 (nie dotyczy tnących)
Kara +25%
Wytrzymałość: 3

Hełm wojskowy (lekki kevlar)

Głowa: Redukcja 2
Kara +5% tylko do Percepcji
Wytrzymałość: 5

Broń miotająca

Dobrze, dajmy spokój broni białej i przejdźmy do czegoś, czym można wyrządzić komuś krzywdę na odległość. I teraz bracie jedna uwaga, broń, którą teraz będę ci opisywał ma tą niezwykłą cechę, że powoduje wyrzucenie jakiegoś pocisku na pewien dystans. Zaczynasz łapać o co chodzi? O amunicję. O ile taki arbalet czy muszkiet załadujesz nawet żwirem czy kulkami z łożysk, o tyle w przypadku broni palnej sprawa się nieco komplikuje. Bo karabin musi czymś strzelać, a o to coś wcale nie jest łatwo w dzisiejszych czasach. A, powiedziałbym, wręcz odwrotnie. Owszem, gdzieniegdzie możesz zdobyć niewielkie ilości starej amunicji z wybebeszonych magazynów wojskowych, ale pamiętaj o jednym: im dziwniejsza amunicja tym trudniej ją znaleźć. Zapomnij, że na każdym kroku będziesz natykał się na programowalne granaty do M29 czy naboje do rozpylacza P90. Z reguły jest tak, że łatwiej znaleźć spluwę, niż coś, co będzie do niej pasowało, stąd widziałem już wielu chłopaków, którzy chodzili po świecie obwieszeni różnymi narzędziami mordu jak pieprzone choinki, a później się okazywało, że do każdej mają po dwa

reguła dodatkowa

Samodzielna produkcja amunicji:

Zacznijmy od tego, że w tych trudnych czasach można, a nawet trzeba produkować sobie amunicję samemu. Bez niej bowiem nawet najlepsza spluwa z celownikiem laserowym i granatnikiem będzie tylko bezużytecznym kawałkiem złomu. Aby w ogóle zabierać się za własnoręczną produkcję nabojów trzeba umieć to robić i mieć: po pierwsze - proch, po drugie - pociski, po trzecie spłonki, po czwarte - zużyte łuski, a po piąte - odpowiednie narzędzia. Nie masz tego wszystkiego? To zapomnij o produkcji. Jeśli jest inaczej to możesz zabrać się za robienie amunicji. Rzucasz kostką i testujesz Umiejętność Rusznikarstwa. Proste?

Cholernie trudna - wybacz, ale własnym sumptem nie masz szans zrobić takich nabojów. Nie, nie ma znaczenia czy masz zręczne palce, po prostu się nie da i już.

Bardzo trudna - no, co powiem. Łatwiej jest stanąć na głowie, dłubać palcem w lewym uchu i śpiewać hymn korpusu Marines, niż zrobić jeden taki nabój. Niemniej jednak są tacy, którzy sobie z tym radzą. Bardzo trudny test Rusznikarstwa.

Trudna - Powiedzmy sobie wprost, nawet jeśli zdołasz taki nabój na nowo wypełnić prochem i pociskiem, to szansa, że zadziała będzie nadal marna. Ale w końcu ćwiczenie czyni mistrza, to ćwicz. No o lepiej je sprzedawaj innym niż sam korzystaj. Zrobienie takiego naboju to Trudny test Rusznikarstwa.

Problematyczna - W sumie jak się nie pomylisz, to jesteś w stanie taki nabój zrobić. Trudne to nie jest, byle tylko nie eksplodowało w rękach, a to się zdarza. No i tylko włożyć pocisk i zacisnąć i już - nabój gotowy! Problematyczny test Rusznikarstwa.

Przeciętna - nawet gość z takimi paluchami, jak ty da sobie radę. Wystarczy znaleźć łuskę, wepchnąć do środka spłonkę, nasypać prochu i wbić w to wszystko kulę, albo śrut, a powinno działać. Oczywiście, o ile nie pomylisz kolejności. Przeciętny test Rusznikarstwa.

naboje. Można i tak, ale odradzam. Lepiej mieć przy pasie starego Colta do którego naboje jesteś z biedą w stanie sam zrobić, niż supernowoczesny karabinek automatyczny, którego celownik sam pokazuje ci gdzie strzelać, ale za to nie masz do niego ani jednego naboju. Właśnie, zapomniałem powiedzieć, że większość chłopaków stara się samemu napełniać na nowo naboje prochem i wciskać do nich pociski. Ma to same wady - nie każdy to potrafi, taki nabój - samoróbka jest znacznie gorszy od produkowanego seryjnie, a na dodatek bywa to cholernie niebezpieczne. Wiesz ilu znam chłopaków, którym urwało palec, albo oślepli, gdy próbowali własnoręcznie zrobić sobie amunicję? Jeśli się na tym nie znasz, to lepiej, abyś dał sobie spokój, jeśli nie chcesz zbierać swoich paluszków do woreczka. No, a zalety są takiego, że w razie czego nie pozostaniesz z pustą spluwą, która jedyne co robi, to klik, klik... Tym nie odpędzisz od siebie nawet wysysacza.

Dostępność amunicji:

Powszechna - nawet, gdy znajdziesz się w opuszczonej wiosce na totalnym zadupiu masz szansę znaleźć przynajmniej jeden taki nabój

Średnia - często używana, spora produkcja, rozpowszechniona w Stanach

Mała - można ją gdzieniegdzie odszukać, ale jest z tym problem. Lepiej, żebyś nie polegał tylko na tej spluwie, bo możesz dojść do takiego miejsca, gdzie w promieniu 100 mil nikt nie będzie mógł ci tego sprzedać

Niewielka - rzadko spotykana, ale nie przesadzajmy, w ciągu całego swojego życia widziałeś taki nabój czy granat przynajmniej raz

Znikoma - chłopie, jeśli natrafisz na pudełko zawierające taką amunicję, możesz nazywać się pieprzonym szczęściarzem, a posiadacz spluwy do której ona pasuje da ci za to niemal wszystko

Jak widzisz znaleźć nawet powszechnie występującą amunicję nie jest łatwo. Jeśli chcesz losować czy się udało, to po wejściu do opuszczonej mieściny po prostu rzuć kostką i zrobić sobie test Percepcji. Uda się, to znalazłeś garść nabojów, o ich jakości zamilczmy. Nie uda się? Cóż, jest przecież sporo wiosek przed tobą, prawda?

Rodzaj amunicji	Dostępność	Samodzielna produkcja
Rewolwerowa		
.38"	Średnia	Problematyczna
.40-44"	Niewielka	Przeciętna
.44" Magnum	Mała	Bardzo trudna
Pistoletowa		
5,7mm	Znikoma	Cholernie trudna
9mm	Średnia	Trudna
.45"ACP	Średnia	Trudna
.50"	Znikoma	Bardzo trudna
Karabinowa		
.22"	Powszechna	Problematyczna
5,56mm	Średnia	Trudna
7,62mm	Średnia	Trudna
7,62mm AK	Mała	Trudna
.50"BMG	Średnia	Bardzo trudna
.12	Powszechna	Przeciętna
Granaty		
20mm	Znikoma	Cholernie trudna
40mm	Niewielka	Bardzo trudna

Modyfikacja amunicji i samoróbki:

reguła dodatkowa

Test Rusznikarstwa zdany z zapasem 5 Punktów Sukcesu: normalny, dobry nabój

Test Rusznikarstwa zdany z mniejszym zapasem: partia gorszej amunicji (rzuć k20):

1-8) źle wykonane spłonki: większe zacinanie - przedział feralnych wyników na k20 większy o 2

9-16) źle dobrana siła materiału miotającego: mniejsza celność - modyfikator do strzelania +20%, zasięg strzału -20%

17-20) zły wymiar pocisków - niszczą lufę: po kilku strzałach celność broni spada na stałe: najpierw +10%, potem +20% do testów strzelania

Pociski nacięte na krzyż - Przebijanie Pancerzy mniejsze o 2, obrażenia o poziom wyższe

Broń miotająca: cięciwowa

W sumie to na ten pomysł ludzie wpadli zaraz, gdy zeszli z drzew. Kawałek elastycznego kija i skręcone, zwinięte razem jelita i ścięgna jakiegoś zwierzaka. A do wynalezienia broni palnej, a nawet jeszcze długo po, można było za pomocą tych dwóch prostych elementów osiągać doskonałe efekty.

Łuk

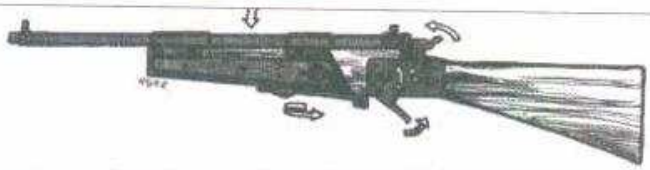
Obrażenia Lekkie, Punkty Przebicia: 1

To nie jest tak, że jeśli weźmiesz do ręki łuk, od razu zamieniasz się w Robin Hooda. Niestety, ta broń ma to do siebie, że trzeba sporo ćwiczyć, aby w ogóle coś trafić. No i wymaga sporej siły. Ale gdy już opanujesz strzelanie z łuku to dostajesz całkiem nieźlą broń, o zasięgu porównywalnym z pistoletem maszynowym, która bez problemu przebija kamizelkę kuloodporną. No i do tego broń jest cicha. Tylko może szybkostrzelność mała i raczej niezbyt odporna na pogodę. Zapomnij o strzelaniu w deszczu, albo podczas śnieżnej zadymki.

Kusza

Obrażenia Lekkie lub Ciężkie, Punkty Przebicia: 1 lub 2

Ręczne napinanie łuku to koszmar. Celowanie, to jeszcze gorsza sprawa. Ale od czego ludzka pomysłowość? Przecież to wszystko można umieścić na wygodnym łożu, a samą cięciwę napinać za pomocą korby albo innych dziwacznych wynalazków. No i osiąga się przy tym całkiem nieźlą celność, a nie trzeba tyle ćwiczyć. Można napotkać na dwa rodzaje kusz - strzelające bełtami i na małe kulki, albo nawet kamienie, nazywane arbaletami. Oba typy działają tak samo, napinasz, celujesz i hop, pocisk mknie w stronę wroga. Jasne, napięcie kuszy zajmuje mnóstwo czasu, ale broń poza świstem bełtu jest cichutka. A, podobnie jak łuk, bez problemu poradzi sobie z kamizelką a nawet workiem piasku.



Broń palna

Coś co tygrysy lubią najbardziej. Kawałki ołowiu wyrzucane z luf za pomocą gazów powstałych w wyniku spalania się wybuchowego materiału miotającego. Co się tak dziwnie patrzysz, czasami trzeba poznać jakieś pojęcia techniczne, aby móc w tym świecie funkcjonować. Generalnie chodzi o to wszystko, co nazwiemy spluwą, gnatem, peemem, rozpylaczem, karabinem i pukawką. Dużo hałasu i gwizd pocisku. Ale, jest jedna rzecz, o której muszę powiedzieć. Otóż broń, która znajduje się w rękach ludzi nie jest w dobrym stanie, wiele egzemplarzy czyszczonych niewprawnie, albo takich, o które nikt nie dbał zacina się często, a nawet wybucha w ręku. Do tego dochodzi jeszcze kwestia amunicji. Ta z magazynów wojskowych może nie wypalić, albo w ogóle zachowywać się dziwnie. Ręcznie wytwarzana, no cóż, zaufanie do tych naboi, to coś, co nie istnieje. Bo skąd, do cholery, masz wiedzieć, że gość, który je robił był dobry czy zły i skąd masz wiedzieć, czy twoja spluwa załadowana kulami *made in New Jork* przeżyje tą operację.

Broń palna odprzodowa

No tak. Są takie miejsca, gdzie nie natrafisz na żadną amunicję, a najbliższy sprawny karabin znajduje się wiele mil dalej. Jeśli masz tylko nieco suchego prochu, i jakąś kulę czy nawet w miarę regularny kamień, to też dasz radę. Broń odprzodowa, to najbardziej prymitywna odmiana broni palnej, chłopie. Lufa z jakiejś rurki osadzona w kawałku drewna, do której sypiesz z góry proch, wkładasz pocisk i dobijasz kawałkiem papieru, albo liściem, aby ci nie wyleciał. I już. Fakt - zasięg ma to minimalny. Celność jest niewielka. Ale czasami to jedyna rzecz, która będzie pod ręką. No i trzeba powiedzieć jedno, gdy do takiej lufy o średnicy ponad 20 milimetrów wpakujesz jakiś ołowiany pocisk, gdy trafisz, to z przeciwnika nie będzie co zbierać. Broń odprzodowa, mimo, że z 50 metrów nie trafiłbyś z niej nawet we wrota od stodoły zadaje *ciężkie obrażenia*. Tak to już jest.

Pistolet

Obrażenia Ciężkie, Punkty Przebicia: 0

Reguły specjalne: Zawodny (feralny rzut na zacięcie: 10-20), Nieporęczny, Bardzo niecelny (+20%), Cholernie wolne przeładowanie (trzy tury), Mały zasięg (do 20 metrów)

Muszkiet

Obrażenia Ciężkie, Punkty Przebicia: 1, Wymagana Budowa: 12

Reguły specjalne: Zawodny (feralny rzut na zacięcie: 10-20), Bardzo niecelny (+20%), Cholernie wolne przeładowanie (trzy tury), Niewielki zasięg (do 50 metrów)

Samopały

Rurka, kawałek metalu, sprężynka, igła, deska. Niektórzy cwaniacy, gdy nie mają broni, a dysponują amunicją i kilkoma narzędziami sami potrafią sobie zrobić spluwę. Pewnie, niezawodna to ona nie jest, zacina się jak jasna cholera, a i czasami potrafi eksplodować konstruktorowi w twarz. Zapomnij też o celności, bo ta broń nie została stworzona, by celnie trafiać. Ale za to jest. I łatwo ją naprawić w razie czego.

Pistolet-samopał

Obrażenia Lekkie, Punkty Przebicia: 0

Reguły specjalne: Zawodny (feralny rzut na zacięcie: 10-20), Nieporęczność, Niecelny (+10%), Jednonabojowy. A wpakowanie kolejnej kuli do broni to trzy segmenty.

Karabin-samopał

Obrażenia Lekkie, Punkty Przebicia: 1, Wymagana Budowa: 12

Reguły specjalne: Zawodny (feralny rzut na zacięcie: 10-20), Niecelny (+10%), Jednonabojowy. A wpakowanie kolejnej kuli do broni to trzy segmenty.

Rewolwery

Rękojeść, bębenek, lufa. Czego chcieć od broni więcej? Zasięg do 50 metrów. Uzupełnienie każdego naboju w bębnie zajmuje 3 segmenty. Tak to już bywa z tą bronią.

Rewolwery to niezawodna broń. Jeśli trafisz na wadliwy nabój, wystarczy jeszcze raz nacisnąć na spust, a ta cholerna maszynka z samonapinaniem przejdzie do kolejnej komory bębna i wystrzeli. Co to jest samonapinanie? No wiesz, nie musisz odciągać raz za razem kurka, tylko naciskasz mocno na spust, a rewolwer już sam sobie poradzi - obróci bębenek, napnie kurek i wystrzeli. Sprytne, co? Gdy rewolwer się zatnie, możesz rzucić jeszcze raz: jeśli wypadnie poniżej 10, bęben po prostu obraca się dalej i w kolejnym segmencie będziesz mógł strzelać bez problemu.

Magnum 44

Obrażenia Ciężkie, Punkty Przebicia: 2, Wymagana Budowa: 12

Nabój: .44" Magnum
Poj. bębenka: 6
Reguły specjalne: Niezawodny (feralny rzut na zacięcie: 19-20), Nieporęczny, Celny (-10%)

Możesz tego nie pamiętać, ale był kiedyś taki gość. Nazywali go Brudny Harry. Nosił śmieszny garnitur, miał parszywą mordę i ponure spojrzenie. I korzystał z tej broni. A wiesz dlaczego? Bo ten rewolwer to pieprzona armata, a samo zaglądanie mu w lufę może doprowadzić do lekkiego zawału. Powiem tak, chłopie, jeśli jakiegoś typa nie rozwali pocisk z Magnum, to nie rozwali go niemal nic. Jest to niemal najsilniejsza amunicja, jaką możesz wepchnąć do krótkiej broni, jedyne co może z nią konkurować, to izraelski potwór - Desert Eagle. Po wpakowaniu komuś w bebechy wszystkich sześciu kul z tej broni powinien powędrować do Krainy Wiecznych Łowów szybciej niż tornado. Jeśli ktoś albo coś po tym wstanie, to nie należy pytać o nic, tylko spieprzać jak najdalej się da, albo kupić sobie cholerne działko. Magnum też swoje wady - jest spory, ciężko go szybko wyciągnąć i strzelić, a poza tym to cholernie ciężka spluwa. Ale warto ją mieć. Choćby po to, aby zobaczyć minę typa, który stanie ze zwykłym pistolecikiem naprzeciwko ciebie. A, i jeszcze jedno, ta broń ma potężnego kopa, może się tak zdarzyć, że osoba, która wali z niej po raz pierwszy w życiu, będzie miała problemy z nadgarstkami.

Colt „Peacemaker"

Obrażenia Lekkie, Punkty Przebicia: 2

Nabój: .44-40" lub .45" ACP
Pojemność bębenka: 6 naboi
Reguły specjalne: Niezawodny - nie zacina się (feralny rzut na zacięcie: 20), Mały zasięg (do 20 metrów), Niecelny (+10%), Nieporęczny

Ciężki, nieporęczny i niewygodny w noszeniu rewolwer - no chyba, że chcesz cały czas mieć na sobie pas i kaburę. Żeby strzelić, trzeba ręcznie napiąć kurek drugą ręką. Wygląda to, jakbyś głaskał swojego Colta zanim pociągniesz za spust. Niezbyt celny. Ledwie sześć kul w bębenku, a jeśli chcesz do niego wpakować następne, to stracisz na to mnóstwo czasu. A zatem, po co w ogóle się z nim męczyć? Bo to symbol, chłopie. Legenda Ameryki, wolnego ducha i tego wszystkiego co zbudowało niegdyś ten kraj. No i nie zapominaj o zaletach - jest bardzo prosty w budowie. Kilka części, szkielet broni i bębenek - niemal nie może się zaciąć, a wyczyścić go można nawet w ciemnościach i w środku cholernej burzy piaskowej. Jeśli napotkasz na niewypał nie przejmuj się, nie będziesz spokojnie patrzył, jak wróg wywala ci w głowie dziurę, wystarczy przekręcić bębenek na kolejną pozycję, napiąć spust i *et voilà* Strzela, prawda? Do tego przyzwyczajony jest do marnej amunicji, nawet robionej ręcznie, może i nie będzie walił daleko, ale wystrzeli, nie to co te nowomodne plastykowe zabaweczki. Powiem tak - nieważne skąd pochodzisz i nieważne jak wyglądasz. Jeśli używasz starego Colta, to jesteś gość. Myślisz, że to tylko stary rewolwer? Nie, to symbol. A o nich warto pamiętać. Zawsze. Słyszałem nawet, że niektórzy dowcipnisie nazywają go teraz *Pissmaker*, bo na jego widok inni leją w gacie.

Trzydziestka ósemka (S&W)

Obrażenia Lekkie, Punkty Przebicia: 0

Nabój: .38"
Poj. bębna: 6
Reguły specjalne: Poręczny, Niezawodny (feralne wyniki na zacięcie: 19-20), Mały zasięg (do 20 metrów);

Przed wojną tą małą, poręczną broń mieli niemal wszyscy. Mieścił się w kaburze strażnika bankowego i w damskiej torebce. Można go było trzymać w schowku na rękawiczki i pod poduszką. Od tego czasu niewiele się zmieniło. Nadal jest to najpopularniejsza spluwa w całych Stanach. A raczej tym, co po nich zostało. Amunicję do tego rewolweru można dostać niemal wszędzie, nie będziesz miał problemu, aby kupić ją nawet w najbardziej zapadłym kącie. Nie zacina się, wystarczy tylko trochę o niego zadbać, poręczny - można go szybko wyciągnąć i wymierzyć w stronę wroga. To zalety. A wady, cóż - mała pojemność bębenka - mieści się tam tylko sześć naboi, no i, powiedzmy sobie szczerze, niewielki zasięg. Na więcej niż 20 metrów z krótkiej lufy tego rewolweru trudno trafić w coś mniejszego niż wrota od stodoły. No i zapomnij o szybkim załadowaniu broni. Podsumowując, jest to mały, wygodny rewolwer, coś, co zawsze warto mieć pod ręką.

reguła dodatkowa

Zacinanie się - reguła dotycząca wszelkiej broni palnej

Za każdym razem, gdy używasz swojej spluwy, a podczas testu strzelania wypadnie liczba z zakresu od **17 do 20**, rzucasz **k20** jeszcze raz. Jeśli wypadnie:

od 1 do 10 - to spluwa zacięła się, ale nie ma obaw, da się to nawet w czasie walki naprawić. Zajmuje to, co prawda całą turę, ale możesz z niej po chwili nadal walić do wroga;

od 11 do 18 - coś się poważnie zepsuło. Zapomnij o używaniu pukawki w tej strzelaninie. Gdybym był na twoim miejscu, to spieprzałbym chłopie, jak najdalej się da i naprawił spluwę. Całe szczęście, że nie jest to poważne uszkodzenie i po dłuższej lub krótszej naprawie da się ją bez pomocy specjalisty naprawić. Najczęściej przydaje się czyszczenie, mówię ci;

od 19 do 20 - ej, chłopie, chłopie, masz szczęście, że nie urwało ci ręki. Albo iglica się złamała albo w lufie wybuchł pocisk, albo mechanizm spustowy rozsypał się, jak trafiony młotem kowalskim zegar. Zapomnij, że zdołasz broń naprawić sam, no chyba, że jesteś rusznikarzem. Albo wyrzucisz ten bezużyteczny kawałek złomu, albo będziesz tachał go na plecach, dopóki nie znajdziesz kogoś, kto doprowadzi go do porządku. Innego wyjścia nie ma.

Pistolety

Pistolet to indywidualna broń palna z krótką lufą, strzelająca, jak się mogłeś domyślić, nabojami pistoletowymi. Zwykle wali się z nich na dystansie do 20 metrów, ale maksymalnie da się i do 50. Oczywiście, gdy ktoś potrafi tak daleko strzelać z pistoletu, to lepszy z niego gość. Broń raz się przeładowuje, a później strzela sama, to znaczy, że nie musisz już niczego robić, tylko naciskać na spust. Dobra, przejdźmy do rzeczy, bo widzę, jak oczka ci się świecą.

Glock 17

Obrażenia Lekkie, Punkty Przebicia: 1

Nabój: 9mm
Poj. magazynka: 17 / 31
Reguły specjalne: Niezawodny (feralne rzuty na zacięcie: 19-20), Poręczny, Szybkie przeładowanie (2 segmenty)
Glock 18: Strzelanie serią (Szybkostrzelność: 1, seria Długa), Niecelny (+20%)

Wyobraź sobie firmę produkującą łopatki, doniczki, pojemniki, kołatki do drzwi i tym podobny sprzęt. Czaisz chłopie? To teraz pomyśl, że nagle im odbija i zaczynają produkować broń, choć nigdy dotąd tego nie robili. Od tak sobie. A żeby było jeszcze śmieszniej, to ci cholerni Austriacy robiący przez lata pieprzone plastykowe grabki i łopatki stworzyli w sześć miesięcy spluwę, która stała się legendą. Niesamowita historia, nie? I co jeszcze zabawniejsze - prawdziwa. Pistolet z wyglądu jest nieco toporny, ale niech cię to nie zmyli, weź na moment do ręki. Lekki? Nie, dzieciaku, on jest załadowany i ma teraz w magazynku 17 naboi, czujesz bluesa? Wypełniony po brzegi nabojami, waży tyle, co inny pistolet wojskowy pusty! Dlaczego? Bo goście wykonali szkielet broni z tworzyw sztucznych, nie na darmo tłukli przez lata te plastykowe doniczki. Dodam, że to, z czego go zrobili, jest wytrzymalsze od metalu i działa w temperaturze od minus 40 do plus 200 stopni. Można z niego celnie strzelać nawet w pieprzonym piekle! A na dodatek jest to tak bezpieczna broń, że możesz nią sobie rzucać z nabojem w lufie, a ta spluwa nie wystrzeli. Porównaj to z innymi cwaniaku... nie, nie, cholera, tylko żartowałem, zostaw tego Colta w spokoju! W każdym razie występuje w kilku odmianach standardowa, którą się bawisz to *Glock 17*, ale znacznie fajniejsza jest ta oznaczona numerem *18*. Jest to ni mniej, ni więcej tylko pistolet automatyczny. Co to znaczy? To znaczy, że możesz z niego strzelać serią. Zdziwiony? Tak, ta broń niejednym potrafi zaskoczyć. A, do obu wersji możesz używać również przedłużanego 31 nabojowego magazynka. No i co, nadal cię dziwi, że niektórzy piszą o glockach poematy? W skrócie, ta spluwa jest niezawodna, łatwo się ją czyści, ma taki magazynek, którego nie ma żadna inna, a amunicja jest dosyć powszechnie spotykana, czego można chcieć od broni więcej, co?

Desert Eagle

Obrażenia Ciężkie, Punkty Przebicia: 2, Wymagana Budowa: 12

Nabój: .44" Magnum
Poj. magazynka: 8
Reguły specjalne: Nieporęczny,
Dobra amunicja (przy samoróbkach zacięcie przy wynikach 15-20)

Weź go do ręki. Zaglądnij do lufy - widzisz ten cholerny tunel, z którego może wyjechać nawet pieprzony parowóz? Trzymasz, chłopie, teraz w łapie największą armatę, jaką kiedykolwiek w dziejach skonstruowano i nazwano pistoletem. Goście, którzy ją na spółkę z Izraelczykami wymyślili z pół wieku temu, pisali w swych folderach reklamowych, że miała służyć do celów sportowych i do polowań. I wiesz co? Mieli rację - teraz używamy ją do lowów na te cholerne maszyny Molocha. Ta zabaweczka to jest jedyny pistolet, który robi na nich wrażenie. A jeśli ona nie da rady, to jedyne, co ci pozostało, to salwa artylerii rakietowej. Nie ma na tym świecie człowieka czy mutanta, który wstanie, gdy wywalisz do niego cały magazynek pocisków z tej spluwy. Czy ma wady? Jasne - same. Nie jest to celna broń, nie jest niezawodna, a o jej poręczności nie ma nawet sensu rozmawiać. Pusta waży prawie dwa kilogramy i nie postrzelasz z niej sobie jedną ręką, zapomnij. Nie ma też pojemnego magazynka, mieści się w nim ledwie 8 ogromnych naboi, które strasznie trudno w dzisiejszych czasach znaleźć. Fakt, ma niezły zasięg. Ale największą jej zaletą jest to, że jeśli nawet drań, którego ścigasz, schowa się za ścianą, to nie masz się co przejmować, bo po pociągnięciu za spust, kula z tej spluwy przebije i mur, i faceta, i dwóch jego kumpli na dodatek. Moc jest z tobą, rozumiesz?

Walther P-99

Obrażenia Lekkie, Punkty Przebicia: 1

Nabój: 9mm
Poj. magazynka: 15
Reguły specjalne: Celny (-10%), Niezawodny (feralny rzut na zacięcie: 19-20)

Solidna niemiecka produkcja. Zaprojektowany dla policji i na rynek cywilny jako broń do samoobrony i dla oficerów wojskowych, P-99 stał się następcą Walthera PPK. James Bond też się na niego przerzucił z Walthera PPK. Wygodny, z plastikowymi elementami, które właściwie przed wojną pojawiały się w każdej broni, stanowi dobry wybór dla każdego, kto nie walczy z mutkami i maszynami Molocha. Po prostu można na nim polegać. Od czasu do czasu ktoś znajduje „militarną" wersję P-99, a jedyne, co ją różni od standardowej, to kolor - jest ciemnozielona. Gdy zdobędziesz tę spluwę, rozejrzyj się za innym uchwytem, dopasowanym do wymiarów twojej dłoni. Dawniej ludzie dbali o wygodę

Browning HP

Obrażenia Lekkie, Punkty Przebicia: 1

Nabój: 9mm
Poj. magazynka: 13
Reguły specjalne: Bardzo celny (-20%), Wolne przeładowanie (HP)

To jest dosyć niesamowita spluwa. Międzynarodowa, można rzec. Zaprojektował ją Amerykanin, ale produkowano ją przez lata w Belgii. W swoim czasie przepisowa broń niemal w połowie krajów świata. Zaczęto ją wytwarzać ponad 100 lat temu, ale nadal jest to ulubiona broń wielu żołnierzy. Dlaczego? Po pierwsze, dobrze leży w dłoni i jest cholernie celna, jest tak cholernie celna, że można było ją w swoim czasie kupić z drewnianą dostawianą kolbą i strzelać z niej spokojnie na 100 metrów. Po drugie, ma całkiem spory magazynek na 13 naboi, może nieco słabszych niż Colt M1911A1, ale kiedy twardzielowi walącemu z tamtej spluwy dawno skończy się amunicja, ty będziesz mógł do niego spokojnie podejść i wpakować mu jeszcze z sześć kul w łepetynę, a to jest coś, prawda? Jest stosunkowo niezawodna i gdy dobrze o nią dbać, to odpłaci się człowiekowi tym samym. Jej największą wadą jest cholerna sprężyna w magazynku, sam diabeł nie wie, po jaką cholerę stary Browning ją tam umieścił. Normalnie, rozumiesz, zwalniasz zatrzask i magazynek, hop, sam wyskakuje i spada na ziemię, a ty w tym czasie szybko wkładasz nowy, a tu zapomnij. Trzeba się chwilę namęczyć zanim wydłubiesz go z tej spluwy. Ale i tak ją lubię. A wiesz dlaczego? Bo z żadnego innego pistoletu nie trafisz w pudełko zapałek z pięćdziesięciu metrów.

Sig - Sauer P226

Obrażenia Lekkie, Punkty Przebicia: 1

Nabój: 9mm
Poj. magazynka: 15
Reguły specjalne: Poręczny, Celny (-10%),
Szybkie przeładowywanie (2 segmenty),
Dobra amunicja (przy samoróbkach zacięcie przy wynikach 15-20)

Ta broń to efekt współpracy niemiecko-szwajcarskiej. Czy trzeba dodawać coś więcej? Działa tak sprawnie, jak zegarek z kukułką i wygląda jak BMW, ale lepiej nie rozkładać jej na części na środku pustyni. Ma nowoczesny, ergonomiczny kształt i leży w dłoni, jak żadna inna. Jak mawiał mój znajomy ochroniarz: „Ta broń sama trafia!". I coś w tym jest! Broń jest niesamowicie celna i ma całkiem spory magazynek, w którym leży sobie równiutko poukładane piętnaście 9mm naboi. A na dodatek, po zwolnieniu magazynka, ten wyfruwa z broni, jakby go ktoś gonił i można szybciutko włożyć na jego miejsce nowy. A to jest, jak sam przyznasz, cholernie przydatne w naszych trudnych czasach. To jest broń, której można zaufać i powierzyć swoje życie, ale ma coś takiego w sobie, że nigdy nie nazwiesz jej spluwą czy gnatem. Jedyną wadą *Sig-Sauera* jest to, że nie będzie działał z marną amunicją. No, po prostu - nie będzie. Wysokiej jakości broń wymaga wysokiej jakości naboi. Nic na to człowieku, nie poradzisz.

Kel - Tec

Obrażenia Lekkie, Punkty Przebicia: 1

Nabój: 9mm
Poj. magazynka: 11

O tym pistolecie mogę powiedzieć tylko jedno: ...ciężko cokolwiek o nim powiedzieć. Jest to totalnie przeciętna, niczym nie wyróżniająca się spluwa, strzela kulkami 9mm, czyli o najpopularniejszym kalibrze. Ot, typowy pistolet, dobry dla każdego, kto nie chce się wyróżniać.

Beretta

Obrażenia Lekkie, Punkty Przebicia: 1

Nabój: 9mm
Poj. magazynka: 15 (Wersja 93R: 20)
Reguły specjalne: Celny (-10%), Szybkie przeładowywanie (2 segmenty), Dobra amunicja (przy samoróbkach zacięcie przy wynikach 15-20) Wersja 93R: Strzelanie serią (Szybkostrzelność: 1, seria Długa), Poręczny

Włoskie cacuszko w amerykańskich rękach. Przejęliśmy je tak, jak Sylvestra Stallone, Madonnę czy pizzę i wyszło nam to na dobre. Standardowy pistolet dawnej US Army, noszący w niej wojskową nazwę *M9*, zastąpił w tej roli poczciwego *Colta M1911A1*. Magazynek mieści 15 równo upakowanych naboi 9mm. Można je dosyć łatwo znaleźć, nawet w dzisiejszych, trudnych czasach. Jest to bardzo dobra broń, acz ma tendencję do zacinania się, jeśli nie będzie się o nią należycie dbało. Dosyć wybredna w kwestii amunicji, lepiej używać sprawdzonej. Bardzo ładna i poręczna, a lekki odrzut pozwala prowadzić z niej celny ogień nawet tym, którzy po raz pierwszy trzymają ją w rękach. Podobnie, jak w przypadku *Glocka* istnieje odmiana *Beretty* nazwana *93R*, strzelająca ogniem seryjnym, zasilana 20 nabojowym, pojemniejszym magazynkiem. Jeśli dołożysz do tej wersji kolbę, otrzymasz celną broń nawet na dystansie do 60 metrów. Niby taki mały, zgrabny pistolecik, a ile radości może dostarczyć, prawda?

Colt M1911 A1

Obrażenia Lekkie, Punkty Przebicia: 2

Nabój: .45" ACP
Poj. magazynka: 7
Reguły specjalne: Niezawodny (feralne wyniki na zacięcie: 19-20)

Klasyczny amerykański produkt. Postawiony na jednej półce z Coltem Peacemakerem i... Coltem M16. Co, chłopie, jesteś zdziwiony, że ta sama firma produkowała te wszystkie rodzaje broni? Wracając jednak do M1911A1, jest to potężny pistolet zasilany amunicją .45ACP (11,43mm), „artyleryjski kaliber" można powiedzieć. Dlaczego aż taką silną? A to też fajna historia, mogę ci w trzech słowach opowiedzieć. Otóż w latach 1898-1900 amerykańscy chłopcy tłukli się na Filipinach z tubylcami. Szczególne problemy sprawiało plemię Moro, pukało się do tych gości z trzydziestek ósemek, a oni wstawali, jak gdyby nigdy nic i biegli dalej, sam rozumiesz, było to bardzo denerwujące. Aż w końcu wojskowi wyprodukowali taki nabój, po którym nie wstałby nawet mamut. Kilka lat później armia USA wprowadziła do służby swój pierwszy pistolet samopowtarzalny, Colta właśnie, to jaką amunicję mieli do środka upchnąć, jak nie na włochate słonie? Swoją drogą, staruszek nieźle się trzymał i pozostawał on w linii przez ponad 70 lat, póki nie zastąpiono go zabaweczką wymyśloną przez makaroniarzy. Ale to inna historia. Jednym słowem, masz w rękach solidnego gnata, odpornego na brud i zanieczyszczenia oraz strzelającego naprawdę silnymi pociskami. Wadą jest niewielka pojemność magazynka, liczy on sobie tylko siedem naboi. Jak już mówiłem, prawdziwa amerykańska klasyka. No i jak Stany długie i szerokie - łatwo do niej znaleźć amunicję. A to w dzisiejszych czasach duży plus.

Pistolety maszynowe

Fajnie jest mieć w rękach taki rozpylacz. Małe to, lekkie, a osiąga niezłą szybkostrzelność i ma całkiem spory magazynek. Jedyną wadą jest mały zasięg około 100 metrów, ale przecież podczas wymiany ognia w ruinach nie ma to żadnego znaczenia. Z każdego peemu można prowadzić ogień pojedynczy i ciągły.

UZI

Obrażenia Lekkie, Punkty Przebicia: 1, Wymagana Budowa: 12

Nabój: 9mm
Poj. magazynka: 32 / 20 / 35
Szybkostrzelność: 2
Reguły specjalne: Niezawodny (feralny rzut na zacięcie: 19-20), Szybkie przeładowanie (2 segmenty)

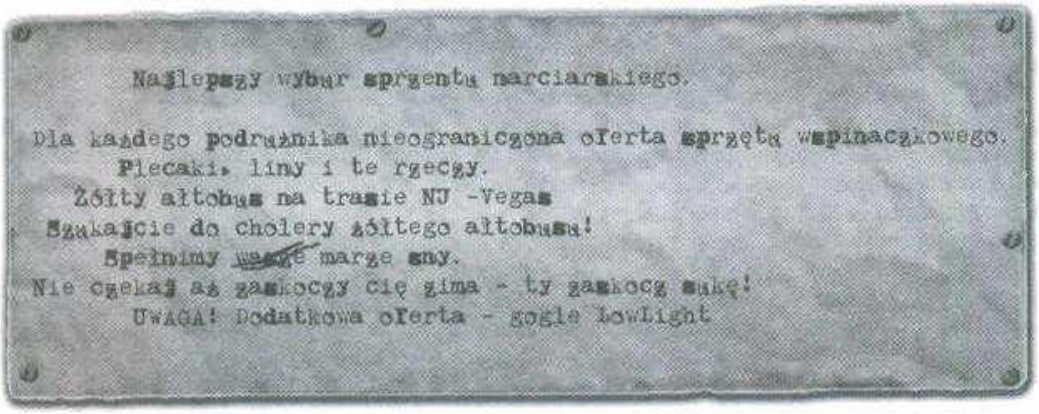
Jeszcze do niedawna dla wielu ludzi pistolet maszynowy kojarzył się nieodmiennie z UZI. Peem jest tak charakterystyczny, że gdy zobaczysz u swoich wrogów w łapach coś w kształcie litery T, to lepiej poszukać sobie bezpiecznej kryjówki. Sieje gradem kul, jak powinien. Był testowany na pustyni, więc, synku, i u nas nie ma się prawa zaciąć. Solidna maszynka. Istnieje też wersja mniejsza - Mini-UZI, którą można sobie ukryć w rękawie, ale również ma 32 nabojowy magazynek. Choć możesz i używać mniejszych - 20 czy 25 nabojowych, jeśli tylko... uda ci się je znaleźć. Jest jeszcze jedna sztuczka, którą warto stosować - można połączyć ze sobą dwa magazynki w taki sposób, aby do wystającego z rękojeści podłączyć drugi pod kątem prostym. Znacznie skraca to czas wymiany i przeładowania broni. A to nieraz może uratować twoje życie.

Colt.635

Obrażenia Lekkie, Punkty Przebicia: 1, Wymagana Budowa: 11

Nabój: 9mm
Poj. magazynka: 20 / 35
Szybkostrzelność: 3
Reguły specjalne: Celny (-10%), Dobra amunicja (przy samoróbkach zacięcie przy wynikach 15-20)

Dziecko amerykańskiej pomysłowości i oszczędności, bracie. Fakt, wygląda jak zmniejszona wersja M-4, ale to naprawdę zupełnie inna broń. Po prostu komuś tak się spodobał M-4, że postanowił zrobić oparty na jego konstrukcji pistolet maszynowy. Dzięki temu ludzie przyzwyczajeni do karabinu łatwiej obsługują podobny w konstrukcji pistolet. Za produkcję zabrała się solidna firma i tak powstał Colt model 635. Całkiem szybkostrzelny, ze składaną kolbą i dwiema dziesiątkami naboi w magazynku. Nic specjalnego, ale strzela łatwo dostępną amunicją, no i był dość popularny w kilku oddziałach policji, Agencji ds. Zwalczania Narkotyków, czy Agencji Atomistyki. Gdy będziesz przeszukiwał okolice elektrowni atomowej, to przy szkieletach znajdziesz najprawdopodobniej takie cacko.



H&K UMP

Obrażenia Lekkie, Punkty Przebicia: 1, Wymagana Budowa: 10

Nabój: .45" ACP
Składana kolba (plastikowa)
Poj. magazynka: 10 / 25 / 30
Szybkostrzelność: 2
Reguły specjalne: Celny (-10%), Niezawodny (feralny rzut na zacięcie: 19-20), Poręczny

Pamiętasz dzieło chłopaków w tyrolskich kapelusikach i śmiesznych spodenkach? Nie, nie Scheissewurst, tylko MP-5. No więc nowina: MP-5 ma młodszego brata o imieniu UMP, co znaczy Universale Maschine Pistol. Dobra, Niemcy nie mieli fantazji do nazw, ale za to robili doskonałe spluwy. UMP jest wykonany w dużej mierze z plastiku, więc waży niewiele. Ma sensowniejszy (bo większy) kaliber niż MP-5. Można zamocować do niego celownik optyczny lub kolimatorowy (o ile znajdziesz), ewentualnie latarkę, celownik laserowy, dodatkowy uchwyt i może jeszcze bojler. Tak jak MP-5, tak i UMP jest arcydziełem w swojej klasie. Jeżeli Niemcy jeszcze istnieją, to czekam na kontakt z nimi, żeby usłyszeć, co nowego wymyślili.

H&K MP5

Obrażenia Lekkie, Punkty Przebicia: 1, Wymagana Budowa: 11

Nabój: 9mm
Poj. magazynka: 15 / 30
Szybkostrzelność: 2
Reguły specjalne: Celny (-10%), Poręczny (tylko wersja MP5K), Wyciszony (tylko wersja MP5SD), Szybkie przeładowywanie (2 segmenty), Dobra amunicja (przy samoróbkach zacięcie przy wynikach 15-20)

Chcesz mieć najlepszy pistolet maszynowy, jaki kiedykolwiek wyprodukowano? Weź MP5. Chcesz mieć najcelniejszy? Wybierz MP5. Znowu niemiecka konstrukcja, ci chłopcy w zabawnych spodenkach, tyrolskich kapelusikach, żywiący się tylko piwem i kiełbasą, wiedzieli, jak robić broń. Prawie nie ma odrzutu. Wystarczy nakierować ją na cel i pociągnąć za spust. Trafisz, bo ona sama leży w dłoniach. Taka magia ukryta jest w tej spluwie. Kiedyś używały jej wszystkie oddziały specjalne na całej tej planecie, wszystkie oddziały SWAT i komandosi. Bo ta broń jest klasą samą w sobie. Teutońska perfekcja i porządek, sam wiesz. W magazynku 30 dziewięciomilimetrowych nabojów. Mało tego, istnieje kilka jej typów - standardowy już znasz, ale chłopaki wymyśliły jeszcze broń z integralnym tłumikiem, nazywa się MP5SD. Dźwięk, który wydaje, można porównać z rozklekotanym budzikiem, który już nie dzwoni, a terkocze. Mało tego, istnieje jeszcze wersja krótka, MP5K, niewiele dłuższa od zwykłego pistoletu, a możesz tym prowadzić normalnie ogień seryjny i na dodatek nosić w kaburze pod pachą, jak zwykłego gnata. Firma Heckler und Koch dbała o swych wiernych klientów, a co!

Ruger MP 9

Obrażenia Lekkie, Punkty Przebicia: 1, Wymagana Budowa: 11

Nabój: 9mm
Poj. magazynka: 32
Szybkostrzelność: 2
Reguły specjalne: Celny (-10%), Niezawodny (feralny rzut na zacięcie: 19-20), Mały zasięg (tylko 25m)

Jak zauważyłeś, wiele broni tutaj to „młodsi bracia" innych egzemplarzy. Tak samo jest z MP-9, młodszym bratem UZI, zaprojektowanym przez tę samą osobę, pana Uziela Gala, czyli solidna firmę. MP-9 jest dosyć podobny do UZI z wyglądu, choć nieco mniejszy. Na pewno lepiej się z niego strzela. Mniej szarpie, więc jest celniejszy. Poza tym, oddziały policji, których nie stać było na drogie MP-5 czy UMP, używały właśnie MP-9, więc nie będzie trudno go dostać. Co mogę powiedzieć... mała, niezawodna spluwa, w sam raz do noszenia po mieście.

Ingram MAC-10

Obrażenia Lekkie, Punkty Przebicia: 2, Wymagana Budowa: 10

Nabój: .45"ACP (lub 9mm)
Poj. magazynka: 32
Szybkostrzelność: 3
Reguły specjalne: Poręczny, Bardzo niecelny (+20%), Niewielki zasięg (do 25m)

To maleństwo ma jedną cechę szczególną. Pal już licho dźwięk, jaki wydaje podczas strzelania, przypominający darcie prześcieradła, ale niesamowita jest szybkostrzelność. Wywala ponad 1000 cholernych pocisków na minutę. Za pomocą tej zabaweczki naprawdę można postawić na krótkich dystansach ścianę ołowiu. No dobrze, jest to trochę niepraktyczne teraz, gdy naboje są drogie i amunicja nie rośnie na drzewach, ale mimo wszystko warto mieć chyba pod ręką. Bo pewnego dnia może się okazać, że biegnących wrogów będzie tak dużo, że tylko ta spluwa uratuje twoje dupsko. Trochę mały magazynek, to fakt, ledwie 32 naboje wchodzą do środka i znikną ci one, zanim zdołasz się zorientować, że w ogóle wystrzeliłeś. Można z niego prowadzić ogień pojedynczy, ale nie do tego służy ta zabaweczka. Nie po to ją ze sobą targasz, aby pocisk po pocisku wykańczać wrogów, zresztą, ma na to za małą celność. Wszystkie swoje zalety ujawnia, gdy wdusisz spust do oporu. Tak, mały, to właśnie od tej broni pochodzi określenie „grad kul".

Karabiny powtarzalne

Karabin powtarzalny to taka spluwa, która albo nie ma magazynka, albo jest on bardzo mały. Po każdym strzale należy ręcznie przeładować broń, złapać za wajchę, pociągnąć do siebie, aby wyleciała łuska, włożyć w to miejsce kolejny nabój i dalej strzelać. Zaletą jest długa lufa, a co za tym idzie, spory zasięg tych spluw.

Winchester

Obrażenia Lekkie, Punkty Przebicia: 1, Wymagana Budowa: 12

Nabój: .44-40"
Poj. magazynka: 15
Reguły specjalne: Niezawodny (feralny rzut na zacięcie: 19-20), Mały zasięg (choć jest to karabin, to jednak amunicja, której używa, lokuje go w tabeli zasięgu na równiz nowoczesnymi pistoletami maszynowymi)

Ten karabin ma już prawie dwie setki lat. Chyba najstarsza spluwa jaką tutaj znajdziesz. Nie wiem czy wiesz, ale wymyślił go ten sam gość, który opatentował agrafki. Najfajniejsze jest w tym karabinie przeładowywanie, za pomocą takiej osłony spustu w którą wkładasz dłoń. Wystarczy jeden ruch nadgarstka, a do komory nabojowe wędruje kolejny ładunek. W magazynku Winchestera mieści się 15 kul, nie trzeba więc za bardzo oszczędzać. Jedyną jego wadą jest amunicja, kiedyś ktoś wpadł na pomysł, aby stworzyć karabin i rewolwer, które będą waliły tymi samymi nabojami. Wszystko fajnie, ale otrzymano nieco dziwny zestaw - bardzo silną broń krótką i bardzo słabą długą. Z tymi rzeczami uniwersalnymi to jest podobnie, jak z pieprzoną świnką morską - ani to świnka, ani morska. Cholera, nie wiesz, co to za zwierzak?

Tej nocy Dzieci w Filtydelfii zgłodniały. Wyszły w dzielnicy złomu i slumsów, i zgarnęły kręcących się samotnie ludzi. Penetrowały mieszkania na obrzeżach, czatowały, przemykały kanałami. Głodne, bo powstała nowa watahа, dla której nadeszła pora wyruszyć stąd i poszukać sobie innego miejsca. Za kilka nocy miały odejść albo doszłoby do wewnętrznej masakry wśród potworów. To była Krwawa Noc. Do samego rana. Pod koniec, gdy całe miasto zorientowało się, co się dzieje, doszło do regularnej walki. Wielu zostało porwanych i zabranych głęboko do ciemnych kanałów. Kilka sztuk Croats złapano żywcem. Minęło kilka dni, zanim wreszcie skonały w męczarniach na oczach setki szczególnie zawziętych katów.

Springfield

Obrażenia Ciężkie, Punkty Przebicia: 2, Wymagana Budowa: 12

Nabój: 7,62mm
Poj. magazynka: 5
Reguły specjalne: Niezawodny - nie zacina się (feralny rzut na zacięcie: 20), Celny (-10%)

Ciężki i nieporęczny karabin liczący sobie z górą 150 lat. Armia amerykańska używała go w pierwszej wojnie światowej, łapiesz to chłopie? Prawdziwy rarytas w mojej kolekcji. Niby już zupełnie się nie liczy, ale podobnie jak Colt czy Thompson, nobilituje swego posiadacza. Ten karabin jest niezawodną konstrukcją, dlatego tak często znajdziesz go w rękach Indiańców. Może mieli jeszcze zapasy w swych rezerwatach z dawnych czasów? A na dodatek, ta spluwa jest tak wykonana i ma tak długą lufę, że nawet po latach jest celniejsza od swoich młodszych braci.

Karabiny samopowtarzalne i automatyczne

No, nareszcie dochodzimy do czegoś konkretnego. Duża spluwa dla dużych facetów, strzelająca pełnowymiarowym nabojem karabinowym. Co prawda, serią to ty sobie z tego nie postrzelasz. A poza tym większość tych konstrukcji liczy sobie około metra długości, więc do walki w wąskich pomieszczeniach czy na zamkniętej przestrzeni nadaje się słabo. Ale znajdź tylko z setkę metrów, albo dwie, odkrytego terenu, a te cacuszka pokażą ci, na co je stać.

M1 Garand

Obrażenia Ciężkie, Punkty Przebicia: 2, Wymagana Budowa: 12

Nabój: 7,62mm
Poj. magazynka: 8
Reguły specjalne: Niezawodny - nie zacina się (feralny rzut na zacięcie: 20)

Pierwszy masowo wprowadzony do produkcji karabin samopowtarzalny. Ciężka i nieporęczna spluwa w porównaniu z nowoczesnymi karabinkami automatycznymi, ale za to jest to karabin, który jest wytrzymały i w żadnej sytuacji cię nie zawiedzie. Zadziała nawet w strefie takiego promieniowania, w której M16 lufa skręca się w supełek, a plastik się topi. Jakbyś zgadł, bardzo lubię tę spluwę, gdy kończyłem akademię wojskową 40 lat temu, to ganiałem po polach i lasach właśnie z tym karabinem. Dał mi w kość, ale wiesz, co? Teraz żaden inny mnie nie zaskoczy. A, gdy na końcu dodasz bagnet, to okazuje się, że masz w rękach odpowiednik włóczni, tylko nim, do cholery, nie rzucaj!

SU-16

Obrażenia Ciężkie, Punkty Przebicia: 1, Wymagana Budowa: 10

Nabój: 5,56mm
Poj. magazynka: 10 / 30
Reguły specjalne: Wbudowany dwójnóg

Jak pierwszy raz go podniosłem, to się zdziwiłem. Jak karabinek 5.56 może być tak lekki? Niecałe 2,5 kilograma? Przecież żadna poważna broń nie może ważyć tak mało! Ale szybko zmieniłem zdanie, SU-16 to całkiem solidna spluwa. Lekka, ponieważ tylko iglica, lufa i zamek są ze stali. Resztę zrobiono z wytrzymałego plastiku. Poza tym, osłona lufy rozkłada się w normalny, funkcjonalny dwójnóg. Jeśli chcesz, możesz złożyć karabinek w pół i schować do plecaka. A dwa magazynki możesz nosić w kolbie. Broń dla tych, co nie lubią drałować przez pustynię objuczeni jak osły. Jeszcze jedno - można użyć 30 nabojowego magazynku z M-16, fajna sprawa.

SKS

Obrażenia Ciężkie, Punkty Przebicia: 2, Wymagana Budowa: 12

Nabój: 7,62mm
Poj. magazynka: 10 (w mag. wewn.)
Reguły specjalne: Niezawodny (feralny rzut na zacięcie: 19-20), Wolne przeładowanie - jak rewolwery (i tylko jak wystrzelasz wszystko)

Hmm, dziwi mnie aż tak duża ilość tej broni w Stanach, ale cóż, darowanej spluwie w lufę się nie patrzy, a SKS to solidna rzecz. Był stworzony jako broń wojskowa, sprawdził się jako karabin myśliwski i sporo egzemplarzy przetrwało wojnę. Dzisiaj z jego pomocą polujemy nie tylko na ruchome żarcie, ale też na mutków i na ludzi. SKS to konstrukcja solidna, niezawodna i mocna. Po prostu można na nim polegać.

M14

Obrażenia Ciężkie, Punkty Przebicia: 2, Wymagana Budowa: 13

Nabój: 7,62mm
Poj. magazynka: 20
Ogień pojedynczy i ciągły
Szybkostrzelność: 2
Reguły specjalne: Celny (-10%), Zawodny (feralny rzut na zacięcie: 10-20), Niecelny ogień ciągły (+40%)

Ten karabin to porażka. Miał zastąpić Garanda, ale jakoś tak nie do końca wyszło i bardzo szybko armia zamieniła go na M16. Ciężki, zawodny i nieporęczny, tak można go krótko scharakteryzować. Co z tego, że może strzelać serią, jeśli trafienie w cokolwiek nawet z pięćdziesięciu metrów jest niemal niemożliwe, a poza tym grzeje się wtedy, jak cholerny toster. Jedyne, do czego tak naprawdę można go wykorzystywać, to namiastka karabinu wyborowego. Trzeba tylko zamocować na nim celownik optyczny, dodać jakiś dwójnóg i walić tylko ogniem pojedynczym. W magazynku standardowo mieści się 20 naboi. Raczej polecam unikać tej spluwy, chyba że nie masz już zupełnie innego wyjścia.

Karabinki automatyczne

Marzy ci się spluwa nie tak ciężka jak karabin i sypiąca pociskami jak pistolet maszynowy? I do tego dająca się kontrolować w ogniu ciągłym? Jeśli tak to za chwilę przedstawię ci kilka konstrukcji, które spełniają to założenie. Walą słabszą niż karabiny amunicją pośrednią, ale nie ma się co przejmować, nadrabiają to szybkością z jaką kula wylatuje z lufy. I, jak wszystkie karabiny zadają *obrażenia ciężkie*.

FN-SCAR

Obrażenia Ciężkie, Punkty Przebicia: 1 (wersja L) lub 2 (wersja H), Wymagana Budowa: 13

Nabój: 5,56mm (wersja L) lub 7,62mm (wersja H)
Poj. magazynka: 30
Szybkostrzelność: 2
Reguły specjalne: Nie można zamontować bagnetu

Miał być następcą M-16, ale zdetronizowali go Niemcy ze swoim XM-8. Nie mniej jednak nie zniknął tak całkiem. Kilka formacji używało go do czasów wojny, bo ta broń ma spory potencjał. Nie wygląda tak futurystycznie jak XM-8, jest cięższa, ale można na nią liczyć. Firmowo każdy egzemplarz przychodzi z wymienną lufą i komorą zamkową, więc w zależności od potrzeb da się go szybko przerobić na kaliber 7.62 lub 5.56 - w dzisiejszych warunkach niebagatelne udogodnienie. Możesz trafić na wersję skróconą, „standardową" lub „snajperską". Tak czy siak postaraj się o dodatkową lufę i zamek, bo nigdy nie wiesz, jak będzie z amunicją.

AK(Kałasz)

Obrażenia Ciężkie, Punkty Przebicia: 2, Wymagana Budowa: 13

Nabój: 7.62mm AK
Poj. magazynka: 30
Szybkostrzelność: 2
Reguły specjalne: Niezawodny - - nie zacina się (feralny rzut na zacięcie: 20)

Ten karabinek to legenda. Wyprodukowano ich więcej egzemplarzy niż mieszkańców Francji, gdy jeszcze istniały normalne państwa, znajdował się na flagach przynajmniej pięciu z nich. Nie było takiej wojny na której by się nie znalazł. Prosta, toporna można rzec broń, ale ma jedną podstawową zaletę. Jest niemal niezniszczalna. Można po niej skakać, wlec za samochodem, palić, zakopać na rok w ogródku obok zwłok teściowej, zrzucać z samolotu albo zamrozić, ale i tak po wzięciu jej do ręki będzie strzelała. Niezwykłe, prawda? Ma tak charakterystyczny wygląd, że nie da się jej pomylić z żadną inną, my w Stanach nazywamy ją ze względu na kształt magazynka „bananową spluwą". Jest stosunkowo celna, ale nie próbuj z niej strzelać na więcej niż 200 metrów. Co z tego, że pocisk doleci, jeśli i tak nie trafisz? Jest nieco kłopotu z amunicją, ale w swoim czasie przywożono jej tyle, że można na nią czasami wpaść. W magazynku mieści się 30 nabojów kaliber 7.62mm. A i uważaj na jedno - kiedyś za produkcję kałaszy zabrali się Chińczycy i jak to zwykle oni coś spieprzyli. Te egzemplarze to zakała rodu i gdy takiego zobaczysz to nie bierz do rąk. Może się zdarzyć, że sam z siebie wybuchnie ci w twarz. Wiesz co jest naprawdę smutne? Że gość, który skonstruował tą najbardziej popularną na całej tej cholernej planecie broń nie miał z tego ani grosza. Los płata nam niezłe figle, prawda?

M16 A2, M4A1

Obrażenia Ciężkie, Punkty Przebicia: 1, Wymagana Budowa: 13 (M4A1 - 12)

Nabój: 5.56mm
Poj. magazynka: 30
Szybkostrzelność: 2 (M4A1 - 3)
Reguły specjalne: Celny (-10%), Dobra amunicja (przy samoróbkach zacięcie przy wynikach 15-20)

Kiedy po raz pierwszy żołnierze wzięli ten karabinek do ręki, wielu z nich, przyzwyczajonych do topornych, drewnianych kształtów broni, nie mogło uwierzyć, że jest to prawdziwa broń. A jak jeszcze ci powiem, że gdy ją pierwszy raz wprowadzono, to instrukcja do niej była w formie komiksu, to tym bardziej zrozumiesz, że wielu gości w panterkach miało spory problem w przekonaniu się do niej. Różnie go nazywano „słodka szesnastka", „zabaweczka" czy „czarny karabin", ale wiedz jedno, jest to rasowa, amerykańska spluwa. Tak, dobrze się domyśliłeś, goście z Nowego Jorku cenią ją sobie ponad wszystkie inne, tam też możesz kupić do niej najwięcej dodatków. Istnieje kilka modeli tej spluwy - podstawowy, ale zupełnie dzisiaj niespotykany to M16. I lepiej obchodzić go z daleka, bo ta broń strzelała tylko w sterylnym laboratorium, a nie na placu boju. Nieco lepszy jest M16A1, poprawiono w nim kilka rzeczy, ale nadal nie była to spluwa godna zaufania. Poznasz ją po takim charakterystycznym kształcie łoża - z przodu przekrojem przypomina trójkąt oraz po 20 nabojowym magazynku. I raczej też tego modelu unikaj, nie znajdziesz obecnie pasującej do niego amunicji. Choć będzie strzelał z tej samej, z jakiej wali M16A2, to jednak jego zasięg spada do ledwie 100m, a i tak nie jest wtedy zbyt celny. Najlepszą wersją jest oczywiście M16A2, czyli właśnie ten karabinek, na który się teraz gapisz. Śliczna broń, prawda? W magazynku mieści się 30 ślicznych nabo1 kalibru 5.56mm, które z odległości 200 metrów przebiją każdą lekką kamizelkę kuloodporną. Ta spluwa jest cholernie celna, można do niej podpiąć całą masę różnych gadżetów od celownika optycznego, zaczynając na granatniku i podlufowej śrutówce kończąc. Nawiasem mówiąc, taki zestaw nazywa się wytrychem, sam domyśl się dlaczego. Ma tylko dwie wady - jest nieco za długa, nie ma wersji ze składaną kolbą, no i trzeba o nią dbać, aby dobrze ci służyła. A właśnie, zapomniałem, ponieważ M16A2 była za długa i zupełnie niepotrzebnie strzelała nieco za daleko, skonstruowano jej skróconą wersję i od początku XXI wieku do armii wprowadzano tylko te modele. Mowa o M4A1 - ma krótszą lufę, niż starszy brat i składaną, czteropołożeniową teleskopową kolbę. Jasne, walić z niej można na znacznie mniejsze odległości, ale po pierwsze - całe dodatkowe wyposażenie z M16 podepniesz i pod nią, a jest dużo lżejsza i poręczniejsza. Po drugie - jak na tak krótką lufę i tak jest to cholernie celna broń. Jest to jeden z najczęściej spotykanych w powojennych Stanach karabinków.

XM-8

Obrażenia Ciężkie, Punkty Przebicia: 1, Wymagana Budowa: 11

Nabój: 5.56mm
Poj. magazynka: 30
Szybkostrzelność: 2
Reguły specjalne: Niezawodny (feralny rzut na zacięcie: 19-20), Dobra amunicja (przy samoróbkach zacięcie przy wynikach 15-20)

Armia Amerykańska nie bierze nic w ciemno, a to kupili. Trudno o lepszą rekomendację. M8 to podstawowy karabinek Armii Amerykańskiej od 2005 roku, skonstruowany przez ojców UMP i MP-5. Jest lekki (jak na karabin), bo zrobiono go po części z kompozytów. Jest też dość celny, jeżeli tylko posiadasz baterie do seryjnie montowanych kolimatorów. Firmowe magazynki są przezroczyste, co łatwo pozwala skontrolować ilość naboi. Na XM-8 można też zamontować dowolne akcesoria. Po prostu solidna, spełniająca wszystkie wymagania broń pola walki XXI wieku. Można z niej strzelać do maszyn Molocha, bo kaliber 5.56 to nie byle co. Jest tylko jeden szkopuł - musisz mieć zapas baterii do celownika. Na szczęście, jako że spluwa była produkowana seryjnie, to baterie do niej również.

Strzelby

Najprostszą, a jednocześnie najskuteczniejszą bronią do wymiatania na niewielkich dystansach jest śrutówka. Poradzi z nią sobie nawet taki frajer, jak ty, choćby była to pierwsza spluwa, jaką kiedykolwiek wziął do rąk. Nie wymaga dokładnego celowania, chmura śrucin - ołowianych kulek kilkumilimetrowej średnicy - zdmuchnie każdego, kto będzie na tyle głupi, że nie zacznie spieprzać, gdy otworzysz ogień. Poza śrutem, można korzystać również z pocisków kulowych zwanych brenekami. I wtedy nawet mutant wielki jak kamienica przestaje się śmiać, bo kula o średnicy 20 milimetrów, potrafi powalić szarżującego bizona. W mechanice gry breneka zadaje obrażenia Ciężkie. Zresztą po to głównie używało się takich naboi, do polowań. To, że obecnie polujemy na inne zwierzaki nie zmieniło niczego. Wadą strzelb śrutowych jest ich zasięg i celność.

Dwururka

Obrażenia (śrut) - patrz: rozdział Neuroshima Tactics, Wymagana Budowa: 12

Pojemność broni: 2
Wagomiar naboju: 10 lub 12
Reguły specjalne: Niezawodny - nie zacina się (feralny rzut na zacięcie: 20), Mały zasięg (śrut do 30 metrów), Dwunabojowy

Łamie się ją wpół i ładuje od tyłu, jak głosił stary kawał, mniejsza zresztą o czym. Strzelba, w której dwie lufy położone są jedna obok drugiej. Najczęściej ma dwa spusty, po jednym na lufę. Jeśli chłopie znajdziesz kiedyś strzelbę, która też ma dwie lufy, ale umieszczone jedna nad drugą, to nie panikuj od razu i nie strzelaj myśląc, że to zmutowana spluwa czy przyczajona technomorwa. Po prostu i takie strzelby też produkowano, nazywały się bokówki, albo kniejówki.

Obrzyn

Obrażenia (śrut) - patrz: rozdział Neuroshima Tactics, Wymagana Budowa: 10

Pojemność broni: 2
Wagomiar naboju: 10 lub 12
Reguły specjalne: Niezawodny - nie zacina się (feralny rzut na zacięcie: 20), Poręczny, Mały zasięg (śrut do 10 metrów), Niecelny (+10%), Dwunabojowy

Czasami warto mieć przy sobie dwururę z oberżniętą lufą i odciętą kolbą. Małe to, wszędzie da się schować, a jak wygarniesz, to koleś będzie wyglądał jak poszatkowany.

Pompka

Obrażenia (śrut) - patrz rozdział Neuroshima Tactics, Wymagana Budowa: 12

Pojemność magazynka: 5
Naboje: śrut
Reguły specjalne: Mały zasięg (śrut do 30 metrów), Dobra amunicja (przy samoróbkach zacięcie przy wynikach 15-20)

Fachowo to się, kurde, strzelba z zamkiem blokowo-ślizgowym nazywa, ale jak znajdziesz mi gościa stąd aż do Missisipi, który wie o tym, to postawię tobie i jemu skrzynkę przedwojennego piwa. Ponieważ podczas strzelania, aby przeładować spluwę wykonuje się charakterystyczny gest pompowania i niech ci się to nie kojarzy z czymś innym, mały, to tak też nazwali tę powtarzalną śrutówkę - pompka. Po prostu. Jej zaletą nad dwururką jest to, że posiada rurowy magazynek pod lufą, tak na 5 pocisków. A wadą jest to, że jak ci się zatnie, to ciężko jest ją szybko naprawić.

USAS-12

Obrażenia (śrut) - patrz rozdział Neuroshima Tactics, Wymagana Budowa: 18

Poj. magazynka: 10 / 20 (w bębnie)
Nabój: śrut
Szybkostrzelność: 1
Reguły specjalne: Dobra amunicja (przy samoróbkach zacięcie przy wynikach 15-20)

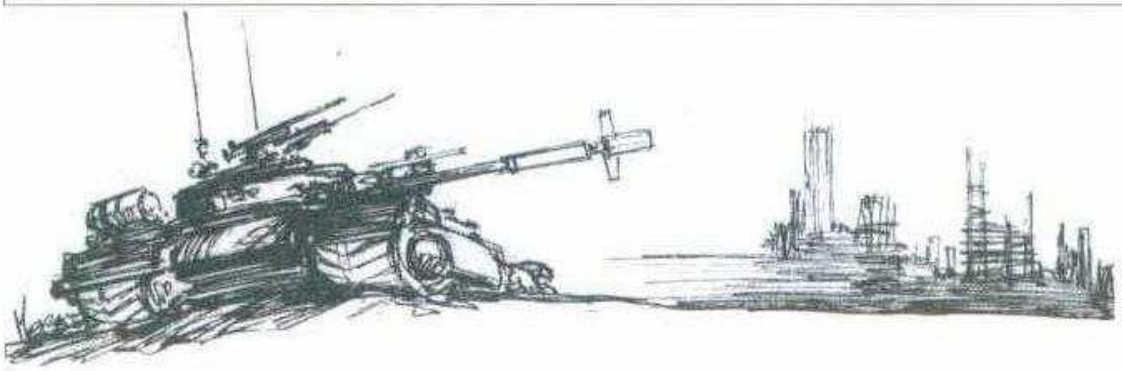
Universal Semi-Automatic Shotgun - duża, ciężka i zabójcza śrutówka strzelająca seriami. Wciskasz spust w korytarzu pełnym mutków i zamieniasz ich w hamburgery. Duży ciężar pozwala kontrolować broń, gdy walisz serią, ale za to daje się we znaki przy noszeniu. Poza tym USAS jest wybredny, jeśli chodzi o amunicję. Właściwie jeżeli nie strzelasz zwykłym śrutem, może sprawić przykrą niespodziankę i odmówić współpracy. Ale na bliskie dystanse nie ma nic lepszego. No i dobrze wygląda w rękach twardziela.

SPAS-12

Obrażenia (śrut) - patrz rozdział Neuroshima Tactics, Wymagana Budowa: 12

Poj. magazynka: 8
Nabój: śrut
Reguły specjalne: Celny (-10%), Wolne przeładowanie (1 nabój / segment)

SPAS-12 wygląda jak bardzo brzydka pompka i można go używać jak pompkę. Ale jeżeli tylko załadujesz dobrą amunicję, przerzucasz przełącznik i wchodzisz w tryb półautomatyczny. Odpada pompowanie, zwiększa się szybkostrzelność, naprawdę świetna sprawa. SPAS to włoska broń, która stała się modna w szeregach amerykańskiej policji. Inna sprawa, że była droga, więc do dzisiaj przetrwało niewiele sprawnych egzemplarzy. Niewielu potrafiło się należycie zaopiekować tym skomplikowanym sprzętem. Ale jeśli dobrze o niego zadbasz, odpłaci ci z nawiązką.



Broń wsparcia

Ha, widzę, jak zaświeciły ci się oczka. Fakt, czas na nieco cięższy sprzęt. Na pierwszy ogień pójdą karabiny i karabinki maszynowe. Później granatniki. A zakończymy na naprawdę wielkich lufach. No, dobra, właź do szopy. Co się tak gapisz, myślisz, że trzymam moździerz na podwórku?

Karabiny i karabinki maszynowe

To jest bracie, taka broń, którą spokojnie może przenosić jeden gość, zasilana jest zwykle z taśmy, rzadziej z magazynków i zwykle służy do strzelania seriami. Długimi seriami dodam. Nie spodziewaj się po niej dużej celności, bo nie po to je skonstruowano. Mają przydusić wroga do ziemi i zasypać go gradem ołowiu. W tym przypadku liczy się ilość, a nie jakość.

M 240

Obrażenia Ciężkie, Punkty Przebicia: 2, Wymagana Budowa: 18

Nabój: 7,62mm
Poj. magazynka: 300 (pas nabojowy)
Szybkostrzelność: 2 / 3 (przełącznik)
Reguły specjalne: Niezawodny (feralny rzut na zacięcie: 19-20)

Następca słynnego M-60, „Świniaka", stworzony przez godną zaufania belgijską firmę FN (to ci od cudownego Minima). Służył do zdejmowania śmigłowców oraz czołgów, a dzisiaj nada się przeciw maszynom Molocha. Żeby strzelić z tego jak ze zwykłego karabinu, człowiek musiałby być solidnie zmutowany lub zcybernetyzowany, więc używają tego głównie wszelkiej maści potworni odmieńcy. Jak zabierzesz ze zwłok mutasa, to sam ci pogratuluję, ale za Posterunkowców się nie bierz.

Tak czy siak, jeśli jesteś normalny, bez dwójnoga lub trójnoga sobie nie postrzelasz. Jeszcze jedno, spryciarze z fabryki dorzucili przełącznik szybkostrzelności. Jak masz nadmiar amunicji, możesz siekać jak opętany. M 240 waży od 13 do 21 kg z trójnogiem.

M2HB

Obrażenia Krytyczne, Punkty Przebicia: 3, Wymagana Budowa: 22

Amunicja: .50" BMG
Poj. magazynka: 100 (pas lub skrzynka)
Szybkostrzelność: 2
Reguły specjalne: Niezawodny (feralny rzut na zacięcie: 19-20)

To jest coś, stary. Taki kałach wśród karabinów maszynowych, stworzony na sto lat przed pojawieniem się Molocha, a służy nam do dzisiaj. Solidny, niezawodny, niestety na rzadką amunicję .50. Nawet mutasy nie mogą go używać z ręki, bo waży to 38 kilogramów bez pocisków i trójnoga. Szczerze mówiąc, bez jednego i drugiego nie postrzelasz. Rzadko się zacina, robi w celu dziury wielkości pięści, zatrzymuje maszyny Molocha i jadące ciężarówki. Co mogę więcej powiedzieć, marzenie każdego Zabójcy Maszyn i maniaka z Hegemonii

M60

Obrażenia Ciężkie, Punkty Przebicia: 2, Wymagana Budowa: 16

Nabój: 7.62mm
Zasilany z taśmy
Szybkostrzelność: 2
Reguły specjalne: Tylko ogień ciągły

Z racji paskudnego wyglądu, wielu chłopaków nazywa tą broń „Świniakiem". Nie pytaj mnie dlaczego, być może ażurowa pokrywa wywoływała wspomnienia ze świńskim ryjem. Amerykańska broń, ale to nieco gorsza kopia starego niemieckiego karabinu maszynowego MG42 z czasów II wojny światowej. Cóż, lepiej było nie kombinować i nie zmieniać szwabskich wynalazków. Chociaż broń była używana przez Amerykę gdzie się tylko dało, żołnierze jakoś nigdy nie nabrali do niej zaufania. Duża siła ognia to spory plus, ale cholerstwo było kapryśne, jak blondyna z Vegas i potrafiło się zaciąć w najmniej spodziewanym momencie.

Minimi

Obrażenia Ciężkie, Punkty Przebicia: 1, Wymagana Budowa: 16

Nabój: 5.56mm
Zasilany z taśmy lub magazynka 30 szt.
Szybkostrzelność: 3
Reguły specjalne: Niezawodny (feralny rzut na zacięcie: 19-20), Tylko ogień seryjny i ciągły

Śliczne maleństwo. Ręczny karabinek maszynowy. Taka śmieszna broń, którą można zasilać zarówno z taśmy zamkniętej w poręcznej skrzyneczce zawieszanej do broni w której znajduje się 200 nabo, jak i z normalnych 30 nabojowych magazynków z M16. Jest na tyle lekki, że da się z niego strzelać z biodra, nawet gdy biegniesz. No, celne to może nie będzie, ale na pewno czasami może być przydatne. Ta spluwa ma od razu mocowany dwójnóg. Jest to chyba najbardziej niezawodny erkaem, jaki kiedykolwiek wyprodukowano.

Karabiny snajperskie

M40A3

Obrażenia Ciężkie, Punkty Przebicia: 2, Wymagana Budowa: 13

Nabój: 7,62mm
Poj. magazynka: 5
Reguły specjalne: Celny (-10%), Dobra amunicja (przy samoróbkach zacięcie przy wynikach 15-20)

To będzie najczęściej spotykany przez ciebie karabin snajperski. Oby nie trafił w ręce twoich wrogów. Jest używany od legendarnego konfliktu w Wietnamie i ciągle ulepszany. Nie ma może tak imponującego zasięgu jak półcalowy Barrett, ale jest łatwiej dostępny, mniejszy i lżejszy. Po prostu solidny karabin snajperski, można nim zapolować na ludzi i mutantów.

PSG-1

Obrażenia Ciężkie, Punkty Przebicia: 2, Wymagana Budowa: 13

Nabój: 7,62mm
Poj. magazynka: 5
Reguły specjalne: Bardzo celny (-20%), zabrudzona - zawodna (feralny rzut na zacięcie 14-20), Dobra amunicja (przy samoróbkach zacięcie przy wynikach 15-20)

To jest coś dla miłośników subtelności i precyzji. Najsłynniejsza snajperka czasów preapokaliptycznych i żeby nie było wątpliwości, jedna z najdroższych. Wojsko jej nie chciało, narzekało, że ciężka i droga, ale pomimo ceny, policja zakupiła trochę egzemplarzy, więc szukaj tej spluwy w koszarach oddziałów S.W.A.T. Jest celna, ma solidny zasięg, ale nie lubi brudu, więc na pustyni to sobie zbyt długo nie postrzelasz. I do cięższych maszyn Molocha także - zbyt lekka amunicja.

Barrett M82 A1

Obrażenia Krytyczne, Punkty Przebicia: 3, Wymagana Budowa: 18

Nabój: .50" BMG
Poj. magazynka: 11
Reguły specjalne: Bardzo celny (-20%), Dobra amunicja (przy samoróbkach zacięcie przy wynikach 15-20)

No tak, czas przejść do prawdziwych armat. Dawniej taką broń nazywano rusznicami przeciwpancernymi i polowano z nią na czołgi. Teraz mało kto używa czołgów, no i zrobiły się nieco bardziej opancerzone, ale nie oznacza to, że spluwy tego typu powędrowały na śmietnik, o nie! Pocisk z tego karabinu przelatuje przez lekko opancerzone cele jak przez kartkę papieru. Mobsprzęt nie jest żadnym wyzwaniem dla mojego Barretta. Mało tego, ta spluwa ma niesamowity zasięg ponad kilometr. To oznacza, że w sprzyjających okolicznościach możesz zdmuchnąć przeciwnika, zanim mu do głowy przyjdzie, że w okolicy jest jeszcze ktoś. Ale coś za coś. Ta armatka swoje waży i zapomnij o walce przy jej pomocy w ciasnych pomieszczeniach czy wąskich zaułkach miast. To spluwa na otwarty teren i tam ujawnia swoje właściwości.

Granatniki

Miło jest mieć w rękach karabin, ale jeszcze milej coś znacznie większego kalibru. Granatnik jest to broń wymyślona, jak sama nazwa wskazuje, do miotania na większe odległości granatów. Co prawda, w międzyczasie zamiast zwykłych ręcznych zaczęły one przypominać powiększone znacznie naboje do zwykłych spluw, ale i tak jest nieźle. Wszystkie poniżej opisane granatniki zasilane są 40 milimetrowymi granatami, których wybór jest podobny jak zwykłych ręcznych z jednym wyjątkiem - zamiast granatu ogłuszającego jest oświetlający. Wystrzelony w nocy w niebo rozświetla teren na **3k20 sekund**, zanim nie spadnie na ziemię. Dużo stworów boi się jasnego światła, więc może się zdarzyć, że kiedyś uratuje ci to dupsko.

M79

Wymagana Budowa: 14

Reguły specjalne: Niezawodny - zatnie się tylko wtedy, gdy na kostce wypadnie 18 albo więcej. Warto zaufać tej spluwie, nie?

Broń pamiętająca walkę z małymi skośnookimi mikrusami gdzieś w dżungli. Ponad wszelką wątpliwość dowiodła swoich zalet. Wygląda jak powiększona, jednostrzałowa śrutówka. I to chyba wszystko co można o niej powiedzieć - teraz załaduj granat i wal.

MGL Mk-IS Multiple Grenade Launcher

Wymagana Budowa: 14

Poj. magazynka: 6 pocisków
Reguły specjalne: Niezawodny (feralny rzut na zacięcie: 19-20)

Pamiętasz M79? Miła broń, solidna, daje satysfakcjonujący wybuch po trafieniu. No więc jakiś zapoznany geniusz wpadł na pomysł, że skoro jeden strzał z M79 jest dobrą rzeczą, to kilka da efekt rewelacyjny. Nie, nie mówię o tym maniaku, który stworzył Mk-19, tylko o rozsądnym gościu, który dał światu granatnik rewolwerowy. Nie rewolwer strzelający granatami, lecz granatnik z bębnem jak w rewolwerze. Sześć granatów, sześć strzałów, sześć wybuchów. Cudo, szkoda tylko, że jest taki ciężki, no i o granaty niełatwo. Świetna broń do pacyfikowania osad mutantów i hurtowego rozwalania gangerów. I ekonomiczniejsza niż Mk-19.

Opis Specjalnych reguł

Cholernie wolne przeładowanie - trzy tury jak nic. Czego ty chcesz, to cholerstwo jest ładowane od lufy!

Dwunabojowy - no tak, konstruktor nie przewidział magazynka. A wpakowanie **kolejnej kuli** do broni to **trzy segmenty**.

Jednonabojowy - no tak, konstruktor nie przewidział magazynka. A wpakowanie **kolejnej kuli** do broni to **trzy segmenty**.

Nieporęczny - schować to ty go nigdzie nie schowasz, ale ta spluwa nie służy do tego, aby trzymać ją w gaciach, nie?

Oparzenia - miotacz ognia zadaje **Ciężkie obrażenia** na każde **trzy tury**, gdy na kimś płonie. Aby zgasić typa, który został potraktowany miotaczem ognia, należy wykonać **Bardzo Trudny test Zręczności**. Szybkie użycie gaśnicy, albo koca azbestowego może uratować twojemu kumplowi, o ile masz takowych, jego nędzny żywot.

Poręczny - tę pukawkę da się schować. Trzeba cię zacząć przeszukiwać, aby ją znaleźć, bo na pierwszy rzut oka jej nie widać.

Wolne przeładowanie (HP) - cóż, taka uroda tej spluwy. Przy wymianie magazynka rzuć k20. Jeśli udało ci się wyrzucić **10 i więcej** to udało ci się to w normalnym czasie (trzy segmenty), ale jeśli nie... cóż bracie, będziesz się z tym męczył kolejne trzy segmenty. I módl się, żeby nikt cię w tym czasie nie zastrzelił.

Wyciszony - standardowo ma wbudowany tłumik. Chłopie, to znaczy, że możesz rozwalić gościa, a on nawet nie będzie o tym wiedział.

Broń przeciwpancerna

Czasami, aby przetrwać potrzeba jest naprawdę dużych kalibrów. Na tyle dużych, aby powstrzymać pędzące na ciebie stalowe monstrum Molocha i przebić jego pancerz. Z pomocą przychodzą stare konstrukcje pamiętające jeszcze wielkie wojny, jakie Ameryka niegdyś toczyła ze swoimi wrogami. Ta broń nie jest przeznaczona do walki z ludźmi, ale jeśli tak się zdarzy, to potraktuj to, jako efekt *krytycznego trafienia* granatem. Dokładny opis znajduje się w tabeli w rozdziale NEUROSHIMA TACTICS.

Bazooka

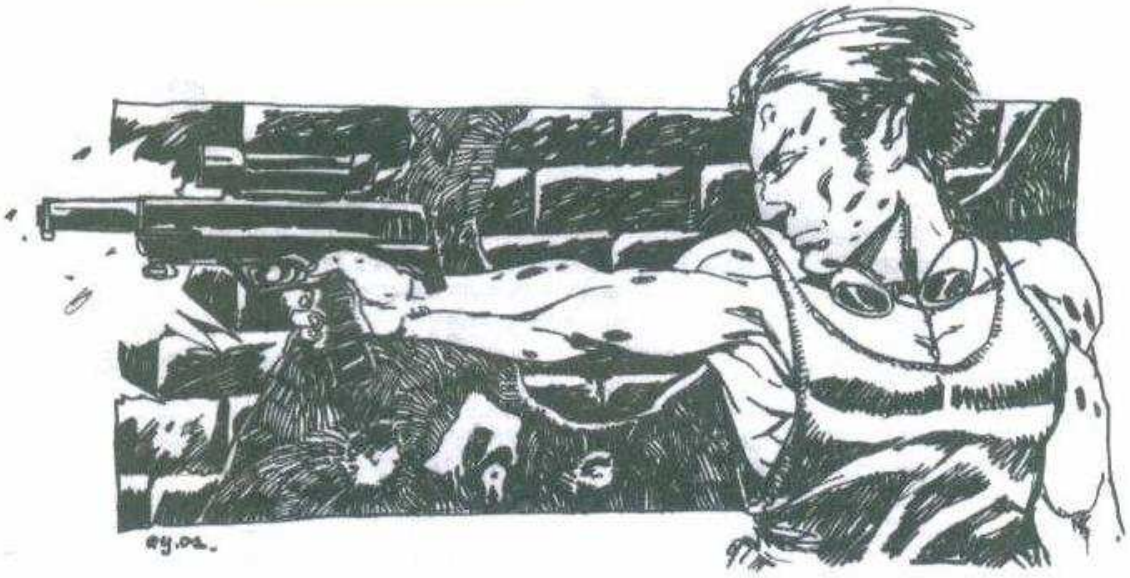
Dostępność amunicji: Mała - czasami da się ją znaleźć, ale na twoim miejscu wybrałbym inną broń

Stara konstrukcja, nazywana dawniej pancerzownicą. Tak naprawdę to tylko rura, do której wpychasz od tyłu przeciwpancerny granat o napędzie rakietowym. Później naciskasz na spust i rakieta frunie w kierunku nieprzyjaciela. Tylko uważaj, aby nikt nie stał z tyłu wyrzutni, gdy strzelasz, bo inaczej taki delikwent zamieni się w przypaloną grzankę. W końcu gdzieś gazy wylotowe muszą uciekać, nie? Broń wielorazowego użytku, niemal niezniszczalna, bo jak w końcu można uszkodzić kawałek pieprzonej rury? Dosyć ciężko jest znaleźć do niej amunicję. No i ma jedną, podstawową wadę. Musisz być cholernie blisko celu, bo zasięg tej pancerzownicy nie jest większy niż 100 metrów.

M72 LAW

Dostępność amunicji: Mała - można ją gdzieniegdzie odszukać, ale jest z tym problem

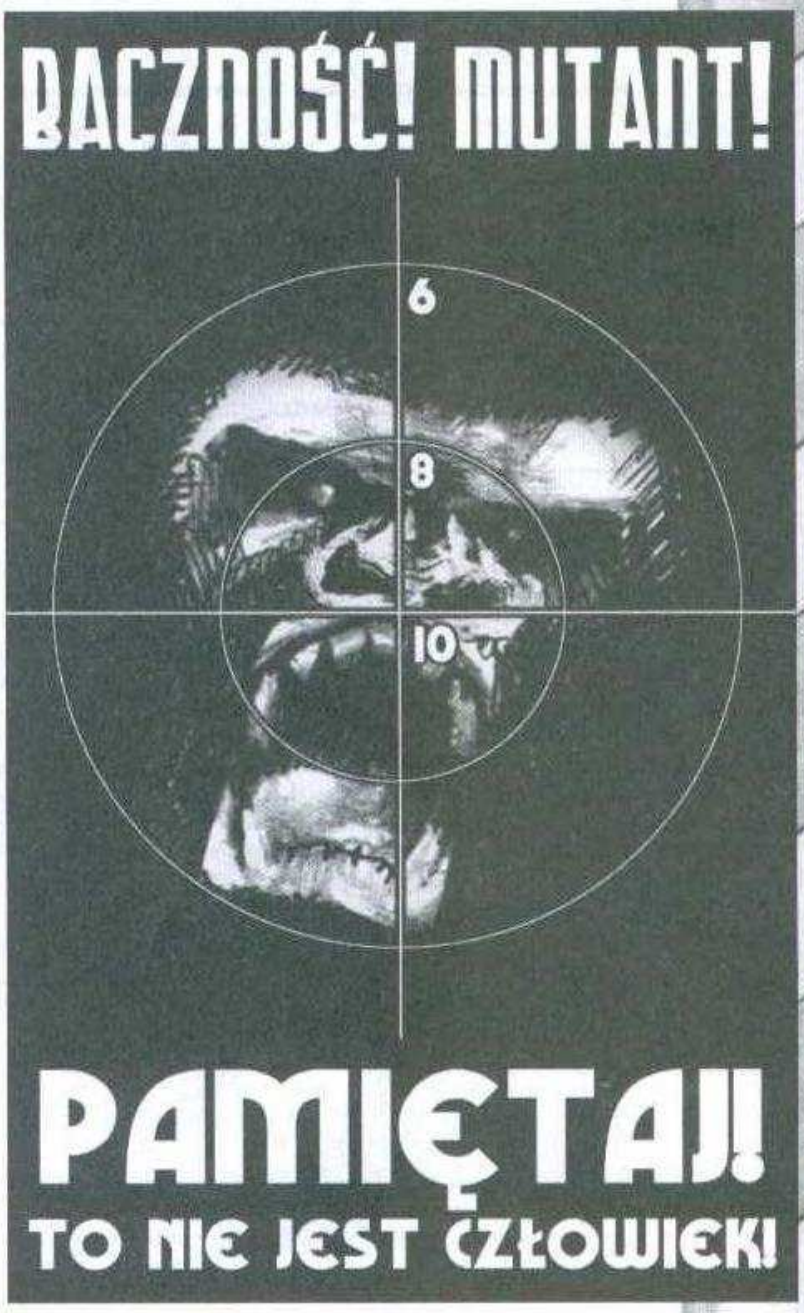
Mały, przenośny, przeciwpancerny granatnik rakietowy jednorazowego użytku. LAW to tuleja z włókna szklanego, w której mieści się 66mm pocisk rakietowy. Rozkładasz ją teleskopowo, zerkasz w celownik i naciskasz spust, a w tym momencie z rykiem pocisk kumulacyjny zaczyna lecieć w kierunku bunkra czy też ciężkiego pojazdu Molocha. Efekt gwarantowany. Zawsze na północy warto mieć ze sobą taką zabaweczkę, może się okazać, że często będzie to jedyna broń, która uratuje ci życie. A raczej to co z niego teraz zostało.



Moździerze

Dostępność amunicji:
Niewielka - rzadko spotykana, ale nie przesadzajmy, w ciągu całego swojego życia widziałeś taki pocisk przynajmniej raz (Bardzo trudny test Percepcji to szansa na znalezienie jeden sztuki amunicji).

W sumie jest to broń odprzodowa, uwierzysz? Konstrukcja jest prosta - tarcza oporowa, lufa z iglicą na końcu i dwójnóg. Jasne, wszystko waży, ale gdy wróg czai się za wzgórzem, albo w opuszczonej fabryce nie ma nic lepszego od spuszczenia mu na głowę pocisku. O ile oczywiście masz zbędną skrzynkę z amunicją. Bardzo rzadko obecnie używana, bo mało kto zna się na celowaniu. Niby to proste, wyliczyć kąt i podnieś lufę, ale cholera, jakoś nigdy nie udało mi się w nic trafić. Nie, czekaj, raz w coś jednak celnie walnąłem. W własną szopę oddaloną o kilometr, o tam stała, gdzie te zgliszcza. Całe szczęście, że poza zdezelowanym pikapem i parę kur niczego tam cennego nie było. W sumie to jest pewnie pierwszy i ostatni moździerz, jaki w życiu zobaczysz, no chyba, że zaciągniesz się na wojnę z Molochem. Nie, zostaw go w spokoju, już dzisiaj z niczego nie będziemy strzelali! A, co do amunicji to istnieją pociski odłamkowe, oświetlające i gazowe, ale z tymi ostatnimi to bym bardzo uważał. Zawierają niezłe świństwa.



Miotacze ognia

Reguły specjalne: Oparzenia

Czasami zamiast iść do piekła, trzeba sprowadzić je prosto na ziemię. Zasada jest prosta - zbiornik z mieszanką zapalającą, gaz pod ciśnieniem, przewód oraz zawór. Odkręcasz zawór, gaz miesza się z paliwem i już masz prawie miotacz ognia. Dodajesz do tego prosty spust i mocujesz zapalniczkę na końcu broni. Nie kieruj tego w moją stronę! Naciśnij teraz na cyngiel. Gaz wypycha mieszankę z butli, a zapalniczka ją podpala. Broń jest celna na jakieś 50 metrów, a gdy już wróg zacznie się fajczyć to raczej jest to kres jego ziemskiego żywota, wiesz jak cholernie ciężko leczą się poparzenia? Jest nieco problemów z mieszanką zapalającą, ale ktoś, kto ma podstawowe pojęcie o chemii powinien ci pomóc. A benzyna ostatecznie zawsze się gdzieś znajdzie.

Akcesoria

Wiesz, spluwy mają to do siebie, że da się do nich przyczepić mnóstwo pożytecznych drobiazgów, ułatwiających życie. Czy też może ułatwiających odebranie komuś innemu jego życia. No dobrze, pal licho filozoficzne rozważania. Pokażę ci teraz listę rzeczy, którą można dołączyć do karabinu czy pistoletu i opiszę w trzech słowach co to jest i do czego służy. A pamiętaj, że nie wszystko da się do każdej broni dodać, podwieszany granatnik pod Coltem Peacemakerem to chyba jednak lekka przesada, prawda? Jeszcze jedno, do spluwy można podwiesić kilka rzeczy na raz, twój wierny M16 może mieć i granatnik i celownik optyczny i laserowy, z tym, że bonus za celownik nie kumuluje się. Nie można przecież jednocześnie gapić się w okular i kropkę lasera, nie? Ale uwaga - podłączenie dwójnogu eliminuje posiadanie podwieszanej śrutówki, latarki czy też granatnika. Jeśli masz granatnik to nie możesz mieć w tym samym miejscu „wytrychu", nie? Nie przesadzaj chłopie.

Dwójnóg (tylko kaemy) - jest to lekka, dwunożna podstawa metalowa, służy zwiększeniu stateczności broni, wygląda jak odwrócona do góry nogami litera V. Gdy podepniesz to do twojego karabinu przy strzelaniu z pozycji leżącej, albo gdy opierasz dwójnogiem broń o mur, celność zwiększa się o modyfikator -10%, niezależnie od tego czy prowadzisz ogień pojedynczy czy seryjny. Dwójnóg najczęściej można szybko rozłączyć z bronią, chyba, że w opisie jest to przedstawione inaczej. Minimi i M60 mają stałe dwójnogi. Po rozstawieniu niweluje wymóg Budowy dla broni.

Podstawa trójnożna (karabiny maszynowe, granatnik automatyczny) - lekkim nadużyciem jest pisanie, że jest to coś, co się do karabinu przyczepia, w rzeczywistości jest wręcz odwrotnie, to broń umieszcza się na takiej podstawie. Z góry przypomina nieco literę Y, w punkcie łączenia znajduje się punkt mocowania karabinu czy granatnika. Jest to przenośna (acz swoje waży - około 15 kilogramów), stabilna platforma stosowana do karabinów maszynowych, ciężkich karabinów maszynowych i granatników automatycznych, których nijak nie da się zamocować inaczej. Oczywiście, jeśli broń jest na takiej podstawie, to dwójnóg nie jest potrzebny. Tylko w przypadku M60, M240, M2HB i Minimi zwiększa się celność, o modyfikator -10%. Po rozstawieniu niweluje wymóg Budowy dla broni.

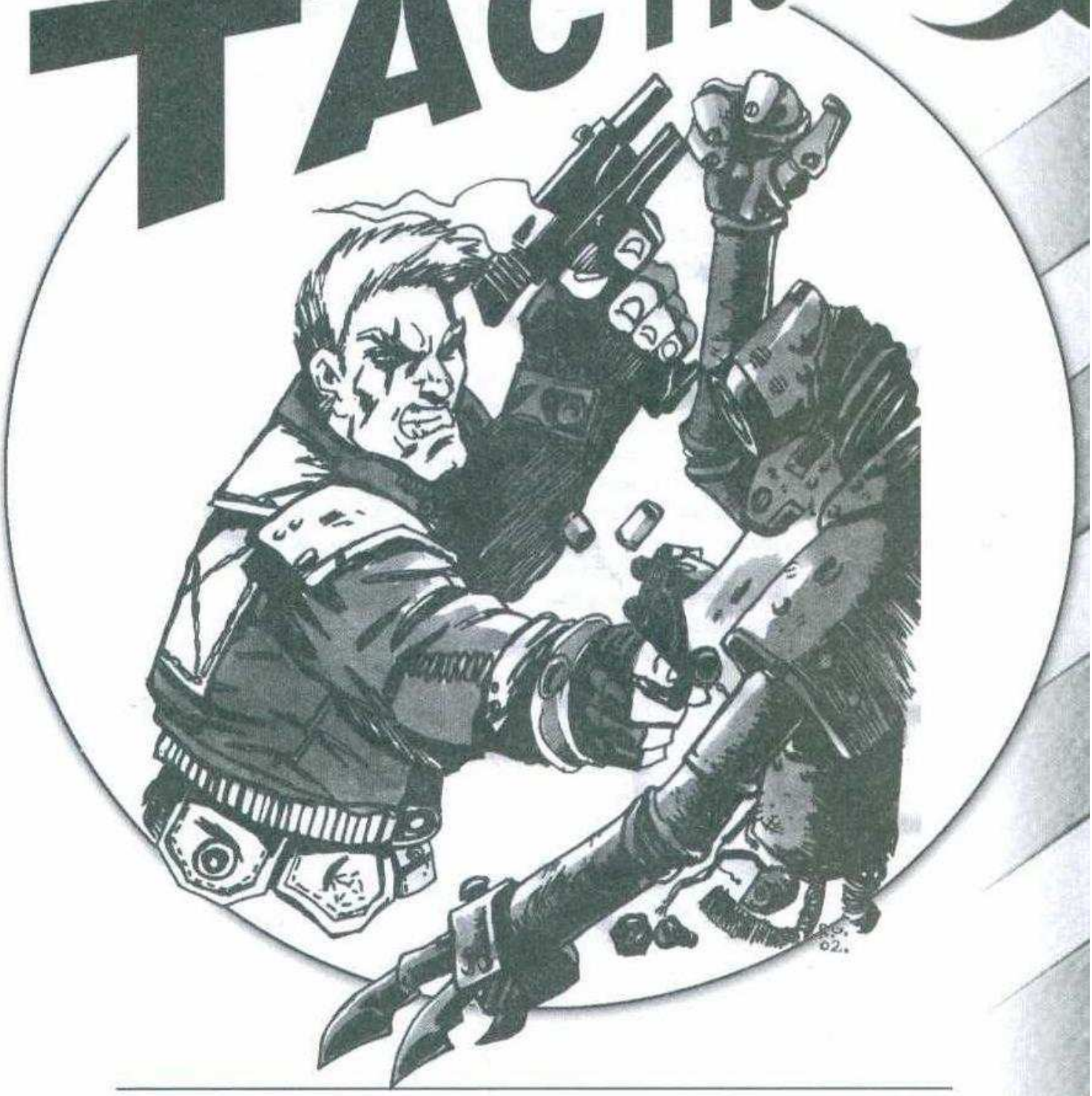
Celownik optyczny (karabiny, karabinki) - właściwie można go zamocować na każdej broni długiej. Jest to luneta wyposażona w obiektyw, układ odwracający i okular. Umożliwia zwiększenie celności i odległości celowania, bo widzisz typa, któremu chcesz wywalić jeszcze jeden otwór w głowie dokładniej. W praktyce celność zwiększa się o modyfikator -40%, ale tylko podczas prowadzenia ognia pojedynczego.

Celownik laserowy (pistolety, pistolety maszynowe, karabiny i karabinki) - dołączysz go do każdej broni, raz nawet widziałem celownik laserowy na lufie muszkietu pomalowanego na różowo. Taka jazda, chłopie. W każdym razie jest to coś w rodzaju latarki, która emituje widzialny promień laserowy. Tam gdzie padnie kropka, tam teoretycznie powinieneś trafić, a że czasami tak nie jest, cóż, taka broń. Celownik ten ma parę wad - nie działa we mgle, burzy śnieżnej czy piaskowej, to znaczy może i działa, ale i tak nie dojrzysz, gdzie pada. Zwiększa celność o modyfikator -20%. I pamiętaj o jednym, żeby działał musisz mieć do niego baterie, a o te jest szczególnie trudno w naszych czasach.

Granatnik podwieszany (tylko karabiny i karabinki automatyczne, za wyjątkiem M1, M14, M40, PSG-1, M29) - to zamienia twoją małą spluwę w przenośną armatę. 40 milimetrowy granat odłamkowy wystrzelony na odległość stu metrów ostudzi zapał każdej bandy, która będzie chciała ci się dobrać do tyłka. Dokładny opis przy granatnikach, najczęściej spotykany w Stanach model to M203.

Śrutówka podlufowa (tylko karabiny i karabinki automatyczne, za wyjątkiem M1, M14, M40, PSG-1, M29) - chłopaki z jednostek specjalnych nazywały ten patent wytrychem, bo służył im zwykle do rozwalania w drzazgi drzwi. Śrut ma to do siebie, że może i nie niesie daleko, ale za to pokrywa chmurą ołowianych kulek całkiem niezły obszar. Taka podwieszana śrutówka ma cztery naboje w rurowym magazynku i przeładowuje się ją, jak zwyczajną pompkę. Szczerze mówiąc to przy odrobinie wprawy możesz przerobić zwykłą strzelbę i podwiesić ją pod lufą, ale jest to nieco ryzykowne. W każdym razie broń robi się cięższa, ale co dwie lufy, to nie jedna, nie?

NEUROSHIMA TACTICS



Niestety, przemoc jest nieodłącznym elementem współczesnego świata. Nie ma bezpiecznych miejsc. Dawniej prawo chroniło słabszych, a państwo dbało o ciebie na każdym kroku. Dziś państwa już nie ma. Słabi odeszli wraz z nim.

Dlatego nauczę cię walczyć, ale zrozum i zapamiętaj: nie ma nic romantycznego w złamanej piszczeli czy połamanych palcach. Zrozumiesz to natychmiast po tym, gdy przeciwnik walnie cię w łeb żelazną rurką i przestrzeli kolano.

Przed tobą rozdział walki. Zazwyczaj to dla jednych mordęga, dla innych najsmaczniejszy kąsek. Aby łatwiej przyswoić sobie ten materiał, przeczytaj najpierw tekst bez ramek. Całkiem przyjemna lektura, swoją drogą. Następnie, aby wszystko sobie poukładać i w razie potrzeby szybko przypomnieć, przejrzyj kolejno ramki, które znajdziesz u góry każdej strony. To suche podsumowanie najistotniejszych faktów, bez zbędnego pitolenia.

Wstęp

Kiedy strzelasz do tarczy czy butelki, nie musisz się spieszyć. Butelka nie ucieka, a tarcza, jeśli akurat nie ma silnego wiatru, będzie cierpliwie czekała, aż ją rozwalisz. Co więcej, ani butelka, ani tarcza, nie strzelają w twoim kierunku. Komfortowa sytuacja.

W prawdziwym starciu jest zdecydowanie inaczej. W walce z żywym przeciwnikiem liczy się każda pieprzona sekunda. Nie masz chwili na brak zdecydowania. Jeśli popełnisz błąd, może to być twój ostatni błąd w życiu. Potknij się, gdy przebiegasz z osłony za osłonę, i już po tobie. Wychyl łeb zza krzaków w niewłaściwym momencie i leżysz w kałuży krwi. Upuść broń i już nigdy jej nie podniesiesz...

Gdy padają strzały, najdrobniejszy ruch i najkrótsza chwila decydują o życiu. To ułamki sekund, gdy obie walczące strony próbują do siebie wypalić i trafić. Od tego, czy zerwiesz się z ziemi i oddasz trzy szybkie strzały, czy też przeładujesz shotguna i strzelisz raz, a mocno, zależy cholernie wiele. W zasadzie, od tego czy podejmiesz właściwą decyzję zależy wszystko.

W Neuroshimie te krótkie, decydujące momenty uwypukliliśmy w regułach gry: dopiero w chwili, kiedy walczący zamierzają się do strzału lub ciosu, akcja zwalnia, a rozgrywka zaczyna dzielić się na tury. W tym fragmencie sesji każde słowo ma niezwykłą wagę, a każda decyzja może zadecydować o życiu lub śmierci.

He, he, widzę, że się przejąłeś. Spokojnie, wszystkiego cię nauczę. Będą przykłady i obszerne wyjaśnienia. Nie martw się, walka to nie tylko te cholerne ułamki sekund. Tak naprawdę, walka to przede wszystkim odnalezienie dobrej kryjówki, przyczajenie się, kontrolowanie dystansu, czołganie się, nasłuchiwanie i wypatrywanie przeciwnika. Walisz do gościa dopiero, gdy masz go na czystej pozycji. Wcześniej musisz się sporo napracować, by zabezpieczyć swój tyłek i wymanewrować przeciwnika. Prawdziwe starcie głównie rozgrywa się za osłonami, gdy nie wiesz gdzie się podział ten facet, który przed chwilą do ciebie wygarnął. Czy nie próbuje zajść cię od tyłu? W dodatku jedna z kul przejechała ci po nodze i trzeba to opatrzyć. To jest walka. Wyczekiwanie i czajenie się.

A do tego nie potrzebujesz żadnych tur.

To nie są ułamki sekund, lecz spokojne, ostrożne manewry. Gdy jeden palant siedzi za murem, a drugi leży w okopie, mogą tam siedzieć ile chcą; reperować broń, ładować magazynki, bandażować się, próbować otworzyć jakieś drzwi... Cokolwiek robią, gdy są schowani za osłoną, jest to normalna sesja RPG. Nie ma podziału na tury.

Co, zdziwiony? Pewnie nasłuchałeś się bajek o facetach biegających non stop wśród świszczących kul i sypiących do siebie seriami z karabinów, tak? Widzisz, jeśli ktoś jak idiota biega po polu walki strzelając bez składu i ładu, to długo tak nie pobiega, bo to co wylatuje z lufy twoich przeciwników, to nie są ping pongi. Któraś z kul w końcu ściągnie takiego kretyna na ziemię.

Nie biegaj po polu walki.

Kryj się za osłonami.

podsumowanie

Inicjatywa

Ustalanie Inicjatywy. Walka zaczyna się od ustalenia Inicjatywy. Walczący wykonują Otwarty test Zręczności. Wyniki określają kolejność Inicjatywy - im więcej punktów sukcesu, tym wyższa Inicjatywa.

Inicjatywę sprawdza się tylko raz przed rozpoczęciem walki, a nie co Turę.

W teście Inicjatywy można w normalny sposób użyć Umiejętności walki tą bronią, którą walczący dobywa.

Remis i oddawanie Inicjatywy. Jeśli walczący przeciwko sobie osiągnęli identyczne wyniki, muszą powtórzyć test, by ustalić kto z nich ma wyższą Inicjatywę. Jeśli walczący wygrał Inicjatywę lub osiągnął remis, może - jeśli zechce - oddać Inicjatywę swojemu przeciwnikowi.

Uważaj, gdzie jest przeciwnik.

I skoncentruj się na ten krótki moment, kiedy zacznie latać ołów. Wszystko rozstrzygnie się, gdy zaczną się tury.

W końcu nie pozostanie już nic innego, niż powiedzieć sobie „teraz albo nigdy", wychylić się z kryjówki i oddać strzał. Do tego właśnie potrzebne są tury. Kiedy grzałeś dupę w krzakach, nie interesowały cię dziesiętne części sekund. Teraz zaczynają się liczyć. Każdy najmniejszy ruch, przykłęknięcie, obrót, uskok - to wszystko, zadecyduje o tym, czy zostaniesz leżąc tu, na polu walki, czy też pójdziesz dalej, z nowym nacięciem na kolbie swojej broni, garścią nowych gambli i kilkoma dodatkowymi sztukami amunicji.

Inicjatywa. Kto pierwszy?

No dobra. Dwóch gości nagle wpada na pomysł, by się nawzajem pookładać lub poszatkować ołowiem. Warto dowiedzieć się, kto będzie pierwszy, bo ten pierwszy z reguły wygrywa. Jak się łatwo domyślić, ci agresywni faceci muszą rzucić kostuchami. Czytałeś już o testach Otwartych, więc pora wypróbować to w praktyce. Obaj - zarówno ty, jak i ten zasraniec, który stanął ci na drodze - wykonujecie Otwarte testy Zręczności. Kto zdał lepiej, ten się cieszy i zaczyna. Jeśli wyszło wam po równo, cóż, bez paniki, rzucacie jeszcze raz.

A na koniec nagroda dla wszelkiej maści zabijaków: w teście Inicjatywy

reguła dodatkowa

Najpierw spójrz mi w oczy. Dobra, Inicjatywa Inicjatywą, ale to nie wszystko. W sytuacjach, kiedy walczący stają naprzeciw siebie i przygotowują się do rozpoczęcia walki, oceniając możliwości przeciwnika, czy próbując go zastraszyć, muszą sprawdzić swoją psychiczną odporność. Wtedy liczy się Charakter. Jeśli spalisz się przed walką, nie żyjesz. Świat należy do zimnych typów. Kiedy z knajpy wyjdzie facet pokroju Clinta Eastwooda, masz kłopoty. Jego postura mówi: Pomyliłeś klientów. Jego wygląd mówi: Jesteś jednym z tysiąca. Zjadłem ich wszystkich na śniadanie. Jego spojrzenie mówi: Nie żyjesz. A kiedy wszystkie te sygnały dotrą do twojego skołatanego łba, zrozumiesz, że już po tobie. I albo zaczniesz uciekać, albo facet zwyczajnie cię zabije. Potem wróci do knajpy dokończyć browar. Albo masz w sobie to, co Eastwood, albo wal do gościa, nim zaczną ci się trząść kolana. Takie są zasady tej gry. Sam zobacz.

Walczący wykonują Przeciętny test Morale. W teście można się wspierać Niezłomnością. Jeśli walczący obleje test, otrzymuje karę +30% do wszystkich testów podczas tej walki, do czasu, aż zada przeciwnikowi jakiekolwiek obrażenia. Będzie srał w gacie wiedząc, że ma oto przed sobą Clinta Eastwooda, który ma zamiar go zabić.

Jeśli dodatkowo jeden koleś jest w cholerę większy albo ma twardsze spojrzenie, ten drugi zdaje trudniejszy test. Dodatkowe PT testu Morale otrzymuje walczący wtedy, gdy jego przeciwnik wyraźnie nad nim góruje - za każde 4 punkty różnicy w Budowie i za każde 4 punkty różnicy w Charakterze test jest trudniejszy o +30%. Dodatkowe kary do testu Morale może przydzielić MG zależnie od różnicy w uzbrojeniu, przewagi liczebnej, Sławy i Reputacji (jeśli dotyczy sławnego zabijaki) itd.

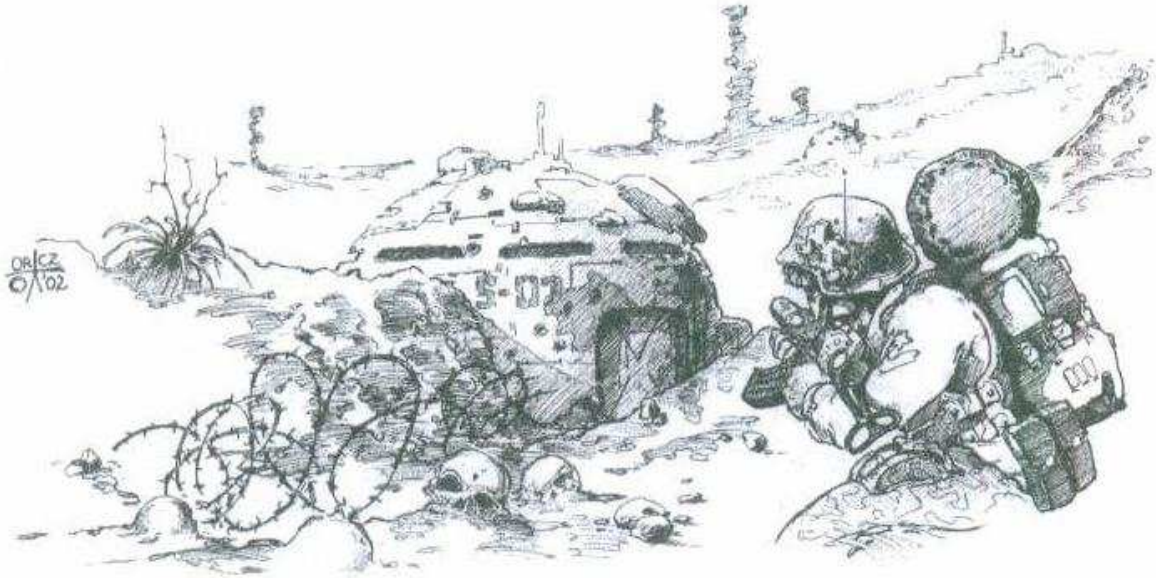
Świat należy do twardzieli, mówiłem ci już, prawda?

można używać Umiejętności walki. Której? Ano tej, którą chcesz wykorzystać jako pierwszą - jeśli wyrwałeś pistolet z kabury i chcesz palnąć gościa jako pierwszy, będzie to Umiejętność Pistolety, jeśli dobywasz noża i rzucasz się na przeciwnika, będzie to Broń ręczna lub Bijatyka. A jeśli nie umiesz się zdecydować, czego właściwie użyjesz w pierwszej turze walki, wtedy zapomnij o bonusie z Umiejętności.

Trzy kości, trzy segmenty

Gdy Mistrz Gry oznajmi, że od danej chwili akcja zwalnia i zaczynają się tury, każdy z biorących udział w starciu ma do dyspozycji trzy segmenty, które może przeznaczyć na przeprowadzenie różnych działań.

Więc kiedy nadejdzie twoja tura, masz trzy segmenty na działanie. Trzy kości, trzy segmenty.



reguła dodatkowa

Test Inicjatywy na Percepcji. Ach! Nie tak szybko! Sęk w tym, że nie zawsze testuje się Zręczność. Bywa i tak, że biegniesz sobie korytarzem, skręcasz raz i dwa, w prawo, w lewo, aż tu nagle dup! Wpadasz na wrednego typka, który wcale nie jest pokojowo nastawiony i zanim zdążysz się zastanowić, już zaczynasz się z nim tłuc. W takich chwilach zamiast Zręczności, obaj testujecie Percepcję. Wiesz, chodzi o to, kto pierwszy zajarzył, co się w ogóle dzieje. Jeśli natomiast jeden z walczących był przygotowany na walkę, a drugi nie, można skorzystać z reguł zasadzki (patrz reguła dodatkowa: Zasadzka).

reguła dodatkowa

Jednoczesna akcja. MG może zdecydować, że przeciwnicy o identycznej Inicjatywie zadziałali jednocześnie i nie trzeba powtarzać rzutu. Ustalają oni swoje akcje w tajemnicy, a następnie je deklarują. Jeśli obaj zdecydowali się np. na strzał, wypalą do siebie jednocześnie. Jeśli obaj zrezygnowali z obrony i zadali cios bronią czy ręką, ciosy wchodzą jednocześnie. Dopiero na początku następnej tury powtórnie spróbują rozstrzygnąć Inicjatywę.

reguła dodatkowa

Zasadzka. Gdy jeden koleś zaczai się na drugiego, nie zostanie w porę odkryty i nagle wyskoczy zza węgła z pukawką gotową do strzału albo z gazrurką, ten drugi ma przesrane. Jest zaskoczony i bandzior z zasadzki ma przewagę. Zaskoczony wykonuje Trudny test Czujności. Jeśli go zda, zasadzka nie poskutkowała i normalnie bierzemy się za sprawdzanie Inicjatywy. Jeśli go nie zda, traci Inicjatywę, a dodatkowo za każdy punkt porażki traci względem przeciwnika 1 segment (maksymalnie 1 turę).

Jeśli gość, który wpada w zasadzkę, szedł ostrożnie i rozglądał się uważnie jak jakiś paranoik, wykonuje tylko Przeciętny test Czujności. Jeśli odwrotnie, nie zważał na nic i gderał w najlepsze do swoich kompanów, wykonuje Cholernie trudny test Czujności.

podsumowanie

Trzy kości, trzy segmenty

3 segmenty. Walka podzielona jest na tury, zaś każda tura na trzy segmenty. Standardowy zestaw 3k20, używany do zwykłych testów, w walce dzieli się na 3 pojedyncze kości 1k20. Walczący może wykonywać akcje (np. ruch, dobywanie broni, strzelanie, rzucanie), poświęcając na nie odpowiednią ilość segmentów (patrz opis akcji).

Akcje za 1 segment, 2 segmenty i 3 segmenty. W jednej turze możesz wykonać 3 akcje zajmujące 1 segment. Możesz wykonać jedną za 1 segment i jedną za 2 segmenty. Lub wreszcie jedną akcję zajmującą 3 segmenty. Nie można przekładać niewykorzystanych segmentów na kolejne tury.

Naprzemienność akcji, a Inicjatywa. Walczący wykonują swoje akcje w danej turze naprzemiennie: najpierw segment 1, następnie segment 2, a potem segment 3. W każdym segmencie pierwszeństwo należy do tego, kto wygrał Inicjatywę. Jednak w przypadku, gdy deklaruje on akcję dłuższą (dwu lub trzysegmentową lub odda strzał dopiero w drugim lub trzecim segmencie), a jego przeciwnik wykonuje akcję krótszą (np. jednosegmentową), wtedy przeciwnik go uprzedzi, a Inicjatywa nic tu nie pomoże, ponieważ krótsza akcja i tak zakończy się we wcześniejszym segmencie. Reguła dotyczy tylko walki strzeleckiej.

Serie z broni maszynowej. W przypadku serii z broni maszynowej (mimo, że zabiera ona kilka segmentów), strzał liczy się już od pierwszego segmentu.

Segmenty, a walka wręcz. W przypadku walki wręcz lub bronią białą 3 kości 1k20 wykorzystuje się nieco inaczej. Szczegóły znajdziesz dalej, w rozdziale poświęconym walce wręcz.

W ramce na następnej stronie znajdują się akcje, które możesz wykonać.

Jak widzisz, akcje podzielone są na te, które zajmują jeden, dwa lub trzy segmenty. Oddać strzał to naprawdę moment, poderwanie się z ziemi to już trochę dłużej, nawet jeśli jesteś diablo wysportowany. Dlatego strzał to jeden segment, a podrywanie się to trzy. Jasne? Co? Chcesz spróbować? No dobra, połóż się na ziemi, a ja wezmę spluwę. Założysz się, że dostaniesz trzy kulki nim wstaniesz? Oczywiście o ile w ogóle wstaniesz...

No właśnie. Też sądzę, że to całkiem sensowna reguła.

W jednej turze możesz wykonać trzy akcje zajmujące segment. Możesz wykonać jedną za jeden segment i jedną za dwa segmenty. Lub wreszcie jedną zajmującą trzy segmenty. W każdej turze walczący młócą się na przemian, segment za segment. Zaś w każdym segmencie pierwszy jest ten, kto wcześniej wygrał Inicjatywę.

Przykład: *Tom w swojej turze przymierza się do precyzyjnego strzału (3 segmenty). Widząc to Jack wypala w jego stronę niemal na oślep (strzał za 1 segment). I jeszcze raz! Bez względu na Inicjatywę Jack jest pierwszy, ponieważ wykonuje krótsze akcje. Tom strzela dopiero w trzecim segmencie.*

Aha, nie można „zaoszczędzić" segmentu, by dodać go w następnej turze (chyba, że specjalna reguła mówi inaczej). Walka to nie jest lokata bankowa. Masz wyłączyć przeciwnika z gry, a oszczędności to problem na później. Nie kombinuj, wal ołów w jego kierunku i nie mędrkuj.

Przykład: *A oto jak najczęściej będą wyglądały zestawy akcji, od momentu gdy postać sięgnie po broń, do jej użycia:*

Pistolet *- dobycie z kabury (2 segmenty), odbezpieczenie (1 segment) i nie ma już czasu na strzał.*

Nóż *- dobycie z pochwy (2 segmenty), rzut w następnej turze (2 segmenty).*

Łuk *- dobycie i założenie strzały (3 segmenty), strzał w następnej turze (2 segmenty).*

Granat *- dobycie z podwieszki (2 segmenty), wyrwanie zawleczki (1 segment) i rzut w następnej turze (2 segmenty).*

Akcje jedno-, dwu- i trzysegmentowe

Akcje za 1 segment: Strzał (test), Krótka seria (test), Odbezpieczenie broni, Wyrwanie zawleczki granatu, Przeładowanie pompki, Przyklęknięcie, Pad na ziemię, Wychylenie się zza osłony, Schowanie się za osłonę z wychylenia, Bieg / skok (2m), Czołganie się (0,5m), Wypatrzenie ukrytego przeciwnika (test)

Akcje za 2 segmenty: Długa seria (test), Strzał z łuku (test), Rzut granatem / nożem (test), Dobycie broni, Przeryglowanie broni, Powstanie z przyklęku

Akcje za 3 segmenty: Ogień ciągły (test), Rzut włócznią (test), Zmiana magazynka, Poderwanie się z pozycji leżącej, Załadowanie procy, Dobycie i założenie strzały, Załadowanie jednej kuli do bębna rewolweru

Szczegółowy opis poszczególnych akcji:

- **Bieg, skok.** Poświęcając 1 segment możesz przebiec 2 metry po w miarę równym terenie. Jeśli zaś przedzierasz się przez zwały gruzu i złomu, pełne sprężyn, ostrych blach itd., MG może uznać, że pójdzie ci znacznie wolniej.
- **Długa seria.** Akcja dotyczy tylko pistoletu maszynowego i karabinu.
- **Dobycie broni.** Czyli dobycie pistoletu z kabury / noża z pochwy / strzały z kołczanu / granatu z podwieszki. W sytuacji, gdy postać nie trzyma danej broni w ręce, przygotowanej do użycia, nie można zapomnieć o tym, że jej dobycie również zabiera cenne segmenty akcji.
- **Krótka seria.** Dotyczy tylko pistoletów maszynowych i karabinów maszynowych.
- **Odbezpieczenie broni.** Jeśli nie jesteś przygotowany na walkę (np. podczas podróży), z reguły nosisz przy pasie broń zabezpieczoną.
- **Ogień ciągły.** Dotyczy tylko pistoletów maszynowych i karabinów maszynowych.
- **Poderwanie się z pozycji leżącej.** Akcja, podczas której postać podnosi się z pozycji leżącej do stojącej, klęczącej lub od razu do biegu.
- **Powstanie z przyklęku.** Podobnie, tylko z pozycji klęczącej.
- **Przeładowanie pompki.** Strzelanie z shotguna to następujące po sobie na przemian akcje: strzał (1 segment), przeładowanie (1 segment), strzał (1 segment), przeładowanie (1 segment)...itd.
- **Przyklęknięcie, pad na ziemię.** Zmiana pozycji, dzięki której trudniej nas trafić. Jednak nie można w tych pozycjach ani biegać ani skakać, a jedynie np. czołgać się (0,5 metra na turę).
- **Rzut granatem.** Akcja może być wykonana, o ile postać ma już w ręce odbezpieczony granat.
- **Rzut nożem.** Akcja może być wykonana pod warunkiem, że postać ma już w ręce nóż.
- **Rzut włócznią.** Rzut włócznią zajmuje 3 segmenty, jest wolniejszy niż rzut nożem czy granatem.
- **Schowanie się za osłonę z pozycji wychylonej.** Ta szybka akcja pozwala schować się za osłonę pod warunkiem, że wcześniej tylko się wychyliliśmy, a nie np. wybiegliśmy zza niej.
- **Strzał.** Podstawowa akcja w walce strzeleckiej. Dotyczy zarówno strzału z pistoletu, pojedynczego strzału z karabinu, jak i kuszy.
- **Strzał z łuku.** Strzał z łuku zajmuje 2 segmenty, czyli więcej niż np. strzał z pistoletu. Testowana na Umiejętności Łuk.
- **Wczołganie się za osłonę.** W pozycji leżącej również można się poruszać, tyle, że o wiele wolniej (0,5 metra na turę). Jeśli jesteś bezpośrednio przy jakiejś osłonie, możesz się za nią wczołgać poświęcając 1 segment.
- **Wybiegnięcie zza osłony.** Akcja pozwalająca opuścić osłonę i zacząć bieg.
- **Wychylenie się zza osłony.** Akcja, pozwalająca na szybkie wychylenie się zza osłony, by w następnym segmencie oddać strzał.
- **Wypatrzenie ukrytego przeciwnika.** Gdy postać wychyli się szybko zza swojej osłony, zajmie jej chwilę zorientowanie się, gdzie jest przeciwnik, chyba, że dobije do niego nosem. Jeśli zaś przeciwnik ukrywa się gdzieś dalej, pośród gruzów, czy w którymś z okien wieżowca - postać powinna wykonać test Percepcji, aby sprawdzić czy go dostrzeże. Taki właśnie test zajmuje 1 segment. Jeśli nic się nie dostrzeże, lepiej się schować.
- **Wyrwanie zawleczki granatu.** Prosta czynność, warto tylko pamiętać, by starczyło potem na rzut (2 segmenty). Oczywiście, granat nie wybucha od razu w następnej turze. Przeważnie dopiero po całych 6 sekundach.
- **Zmiana magazynka.** Nie wprawionemu strzelcowi (nie posiadającemu Sztuczki „Magazynek") taka akcja zajmuje całą turę, i to pod warunkiem, że nie nosi on dodatkowych magazynków na dnie swojego plecaka. Zmiana magazynka nie dotyczy także rewolwerów i broni ładowanych inaczej.

podsumowanie

Testowanie akcji

Testowanie 1k20. Niektóre akcje (zaznaczone w tabeli akcji) wymagają przeprowadzenia testu, by określić, czy się powiodły. Każdą z akcji bojowych (strzelanie, rzucanie) w czasie walki testujemy używając 1k20, zamiast 3k20 jak w przypadku normalnych testów poza walką. Bez względu na to, ilu segmentowa jest akcja, aby ją przetestować, rzucasz tylko jedną k20.

Aby trafić w cel, wystarczy jeden sukces. Bohater musi zdać Przeciętny test odpowiedniej Umiejętności strzelania lub rzucania opartej na Zręczności. Różne okoliczności, jak odległość, widoczność, ruch, wielkość celu, osłony itp., utrudniają ten test.

Celowanie. Za każdy dodatkowy segment poświęcony na strzał otrzymujesz dodatkową kość k20 do testu. Bez względu na to, iloma kośćmi rzucasz, nadal wystarczy uzyskać jeden sukces, by trafić w cel.

Używanie Umiejętności. W ciągu jednej tury możesz obniżyć wyniki na dowolnych z trzech kostek używanych w walce o tyle oczek, ile wynosi twoja odpowiednia Umiejętność walki. Walczący nie musi od razu decydować, czy i na które kości używa Umiejętności, może to zrobić w dowolnym segmencie. Jeśli chcesz użyć dwóch różnych Umiejętności w jednej turze, wtedy wartość każdej z nich spada o połowę. Jeśli chcesz użyć trzech różnych Umiejętności w turze, wtedy każda z nich ma tylko 1/3 swojej normalnej wartości.

Pechowa 20-tka. Każda kość, na której w walce wypadnie 20 oznacza automatyczną porażkę na tej kości. Zasada ta dotyczy tylko wyników na kości, nie zaś wyników po zmodyfikowaniu (np. przez zastosowanie Umiejętności).

Testowanie akcji

Co i kiedy się testuje?

Nie każde twoje działanie jest na tyle złożone, byś musiał wykonywać test. Jeśli chcesz paść na ziemię i zesrać się w portki, można założyć, że ci się udało - nie musisz rzucać kośćmi. Właśnie dlatego przy opisie poszczególnych akcji znajduje się informacja - należy rzucać, czy nie.

Akcje, które nie wymagają testu, po prostu deklarujesz i MG uznaje, że się powiodły. Nie musisz się niczym martwić. To oczywiście uproszczenie, bo zawsze możesz potknąć się o stary drut i wyłożyć na pysk, jednak nie jesteśmy księgowymi. Neuroshima to tylko gra. Nie będziemy kazali ci rzucać kośćmi za każdym razem, kiedy zechcesz podrapać się po tyłku.

Akcje, które wymagają testu to głównie te działania, które decydują bezpo-

reguła dodatkowa

Ładowanie kuszy (lekkiej / średniej / ciężkiej). Budowa do 13: 15 / 30 / 60 tur; Budowa 14 - 15: 10 / 20 / 40 tur; Budowa 16 - 17: 5 / 10 / 20 tur; Budowa powyżej 17: 1 / 2 / 3 tury.

średnio o trafieniu lub nie trafieniu przeciwnika.

MG może ponadto zarządzić podczas walki test akcji, która normalnie nie wymaga testu (np. gdy postać zadeklaruje skok przez beczkę podczas sprintu - bo jest to trudne). Wtedy, chłopie, poświęcasz te wymagane segmenty, ale testujesz sobie w normalny sposób, za pomocą rzutu 3k20.

Jak się testuje?

Gdy zaczynają się tury, rzeczywistość wygląda jak w filmach Johna Woo. Powietrze staje się gęste, a pot godzinami potrafi płynąć po skroni. Każdy detal i każdy ruch rozpatrywany jest dokładnie, a każde spojrzenie i każdy krok to długie sekundy.

Znasz to z kina? To dobrze. Jak wiesz, w Neuroshimie podczas sesji gracze zdają testy wykonując rzut 3k20. W walce, na potrzeby testowania akcji bojowych (strzelanie, rzucanie) to standardowe 3k20 zmienia się w trzy osobne rzuty jedną k20.

Nie rzucamy garścią kości. Delektujemy się każdą z nich z osobna. Jedna kość, jeden segment. Dobra, co dalej?

Wyobraź sobie, że masz przed sobą tarczę, do której chcesz trafić. Stoisz spokojnie w odległości kilku metrów od celu. Tarcza nie ucieka, ani nie robi uników. Nawet dla ciebie to bułka z masłem. Aby w nią trafić, musisz zdać Przeciętny test odpowiedniej Umiejętności strzelania lub rzucania opartej na Zręczności. Aby trafić w tę wielką tarczę, wystarczy, że osiągniesz jeden sukces. Pamiętaj jednak, że w większości przypadków będziesz rzucał jedną kością. Jeden sukces na jednej kości to trudne zadanie, nie sądzisz?

Jeśli tą jedną kością udało ci się osiągnąć sukces, czyli wynik mniejszy od Zręczności (z użyciem odpowiedniej Umiejętności strzelania lub rzucania), oznacza to, że trafiłeś. Gratulacje! No chyba, że jednak ci się nie udało...

reguła dodatkowa

Przygotowany strzał. Popatrz, taka sytuacja: jeden koło siedzi w ruinach i ma pistolet. Drugi koło leży w okopie i też ma pistolet. Postrzelali do siebie trochę, kule poświstały im koło uszu i brakło im werwy, schowali się obaj. W końcu jeden z nich odważył się wychylić. Uff, nie ma tamtego. Mówi sobie: Dobra, to teraz sobie na niego poczekam. Kładzie się płasko na ziemi, celuje w miejsce, skąd tamten lada chwila się wychyli i... czeka.

Za tak przygotowany strzał dostajesz premię - „zamrożone" 2 segmenty. Gdy tamten się w końcu wychyli, możesz jako pierwszy wykorzystać swoje segmenty. A potem dopiero rozpoczyna się normalna tura.

Wycelowanie broni i przygotowanie strzału nie oznacza bynajmniej kontrolowania całego otoczenia, a jedynie fragmentu - około 45 stopni w wybranym kierunku. Można zwiększyć ten zakres do 90 stopni, ale wtedy „zamrożony" będzie już tylko 1 segment (postać lustruje większy teren).

Warunkiem oddania przygotowanego strzału jest udane wypatrzenie wychylającego się przeciwnika. Zaś „zamrożone" segmenty można poświęcić np. właśnie na próby wypatrywania.

reguła dodatkowa

Wypatrywanie. Na tym etapie pewnie zauważyłeś, jak ważna jest w walce Percepcja: koło z sokolim wzrokiem może się bawić w kotka i myszkę z takim, co to nie odróżni stodoły od czołgu z 50m. Chowając się, zmieniając pozycję i wychylając się w innym miejscu, zyskuje wiele cennych sekund - zanim przeciwnik go wypatrzy, on już ma go na celu i wali do niego pierwszy. I o to chodzi.

A oto kilka szczególnych reguł dotyczących wypatrywania:

Gdy przeciwnicy nie wiedzą o swoim położeniu, i obaj się wychylą, wykonują Przeciwstawne testy Wypatrywania przeciwko Ukrywaniu. Ten, kto wygrał test Wypatrywania, odkrył ukrytego przeciwnika. Ten, kto osiągnął przy tym więcej punktów sukcesu, zaczyna pierwszy.

W sytuacji, gdy jeden z przeciwników odkrył drugiego i oddał strzał, a tamten nadal go nie zlokalizował, wtedy w kolejnej turze szansa wypatrzenia ukrytego strzelca wzrośnie o -50% (chyba, że strzela z cichej broni).

Jeśli raz wypatrzony przeciwnik schowa się i wychyli ponownie w tym samym miejscu, nie trzeba już wykonywać testu Wypatrywania.

Celowanie: strzały za 1k, 2k, 3k

No dobra, widzę, że się martwisz. 1k20 na strzał to trochę mało, tak? Gdybyś dobrze strzelał, to nie było by narzekania. Nie martw się, coś się zaradzi. Masz trzy segmenty w każdej turze, prawda? Jeden możesz zużyć na strzał, a resztę na dwa kolejne, albo na przykiknięcie, bieg, czy skakanie. Wolna wola. Im lepiej je wykorzystasz, tym dłużej będziesz żył. Reguła, która cię zainteresuje, mówi, że możesz wykorzystać dowolną ilość segmentów, by celniej strzelić.

Jeśli poświęcisz wolny segment (ze swoich trzech) w danej turze, dostaniesz dodatkową k20 na test danej akcji.

Teraz będzie ci łatwiej, celujesz (segment) i w drugim strzelasz (segment). Testujesz 2k20, a nie 1k20, i wciąż wystarczy ci tylko jeden sukces! Możesz pójść dalej i poświęcić dwa dodatkowe segmenty i wtedy test na trafienie wykonujesz trzema kośćmi k20 i wciąż wystarczy jeden sukces! Niemały wybór, prawda? Możesz w ten sposób w jednej turze oddać trzy kiepskie strzały (jeden strzał wart jeden segment), albo jeden naprawdę celny (jeden strzał wart 3 segmenty).

W zwolnionym tempie

Gracz: *Wychylam się i strzelam w gościa!*

MG: *Wychyliłeś się (segment) i ...nikogo nie ma, nie widzisz celu (segment).*

Gracz: *Chowam się (segment).*

Zauważ, że gracz zmienił w trakcie tury swoją deklarację i nie oddał strzału, jak chciał moment wcześniej. Dlaczego? Ponieważ gracz na bieżąco decyduje o swoich ruchach i akcjach w turze.

MG może dodawać szczegóły opisu kilka razy w turze, jak np. w powyższym przykładzie - gdy postać się wychyliła, MG dopiero wtedy, po wychyleniu, opisał co widzi (mimo, że działo się to w jednej turze, błyskawicznie). Nie można dopuścić do sytuacji, gdy postać gracza wykona jakąś głupotę ponieważ MG zbyt krótko i pobieżnie opisał to, co każdy, przeciętnie rozgarnięty frajer dostrzega w jednym momencie. Nie potrzeba długich minut, aby zorientować się po wychyleniu z kryjówki, że w naszą stronę biegnie dwóch kolesi z bronią, trzeci klęczy i celuje w naszą stronę, a za nimi stoi wielka, pancerna ciężarówka.

Trzeba jednak znacznie dłuższego czasu, aby MG to opisał i warto o tym pamiętać.

W pierwszym rzucie oka można nie dostrzec szczegółów: np. że jeden z biegnących ma karabin, a drugi tylko pałkę, czy to, że trzeci przymierza się do strzału z wyrzutni rakiet. W pierwszej chwili widzi się to, na co się nastawiamy, np. zagrożenie „kto, gdzie, jak".

Co znowu?! Jak z poprawieniem akcji, które normalnie zajmują dwa segmenty (np. strzał z łuku)? Widzisz, w tym przypadku po wykonaniu akcji zajmującej dwa segmenty, wolny zostaje jeszcze jeden. Jeśli go poświęcisz, dostaniesz dodatkową k20 do testu tej akcji. Więc jeśli chcesz w kogoś rzucić nożem, a to zajmuje dwa segmenty,

reguła dodatkowa

Strzał snajperski. Karabiny mają niezły zasięg, trzeba to przyznać. Jeśli dobrze przymierzysz, a nie używałeś swojego karabinu jako maczugi do walki z mutkami i lufa nie jest pokrzywiona, to przy sporej dawce talentu i umiejętności, możesz trafić gostka na przysłowiowym horyzoncie.

Taki strzał oddajesz w spokoju, bez pośpiechu. Dokładnie mierzysz, czekasz i strzelasz. Strzał snajperski oddajesz bez pieprzenia o turach czy segmentach. Po prostu masz chwilę spokoju i nie podoba ci się koleś łażący gdzieś daleko (pewnie nawet nie wie, że tu jesteś) - możesz spróbować.

I wiesz co, najlepiej załatw sobie celownik optyczny. Nie będzie za ciebie strzelał, ale może pomóc, bo +40% do testu może przesądzić sprawę. Szczególnie, jeśli umiesz go obsługiwać (patrz Sztuczka „Snajper"). Przy bardzo dalekich strzałach MG może dodatkowo zażądać testu Percepcji.

Jeśli zaś chcesz na zimno przymierzyć przez lunetkę do gościa w trakcie walki, zajmie ci to całą jedną turę na samo mierzenie. Jeśli dodatkowo gość na ciebie biegnie z jakąś siekierą, jak najbardziej na miejscu będzie test Charakteru, czy nie wymiękniesz. Czasem zdarzy się tak, że nie wytrzymasz, powiesz sobie „chrzanić lunetkę" i po prostu wywalisz do gościa wszystko co masz, zanim cię dopadnie.

reguła dodatkowa

Strzał z biodra. Gdy jakiś frajer zaskoczy rewolwerowca, może na własnej skórze poznać, o ile szybszy jest strzał z biodra. Bez żadnego mierzenia, ot, wyrywasz spluwę z kabury i bez zbędnych ruchów gasisz gościa. Oczywiście, strzał taki jest mniej celny. Wygląda to tak: w segmentach poświęconych na Dobycie (standardowo 2 segmenty) zmieści się jeszcze strzał. Do strzału trzeba doliczyć karę +60%. Strzał z biodra można wykonać tylko krótką i lekką bronią (pistolety, rewolwery).

możesz poświęcić na rzut całą turę, czyli trzy segmenty, a test wykonasz rzucając 2k20.

Aha! Pamiętaj, że te dodatkowe k20 dostajesz tylko za poświęcenie wolnego segmentu, a nie za taki, który wcześniej już wykorzystałeś (np. na bieg).

Umiejętności w walce

Skoro w walce masz do dyspozycji 3 kości k20 na turę, możesz wyniki na tych kościach obniżyć za pomocą Umiejętności, podobnie jak w przypadku normalnych testów. Tyle, że tutaj nie koniecznie rzucisz wszystkimi trzema kośćmi, w końcu możesz segmenty przeznaczać na akcje nie wymagające testów (bieg, przeładowanie broni itp.). W każdej turze możesz zbić tyle oczek z dowolnych swoich kości, ile wynosi twoja Umiejętność (odpowiednio strzelania lub rzucania). Jeśli walniesz tylko raz w turze, możesz od tej jednej kości odjąć całą swoją Umiejętność! Nieźle, co? To rekompensata za brak Suwaka.

Wszystko jasne? Pewnie nie do końca. Bo co wtedy, gdy w jednej ręce trzymasz kuszę, a w drugiej pistolet, co nie? Czy możesz wtedy użyć w jednej turze obydwu Umiejętności? Nie ma tak dobrze. Jeśli chcesz w jednej turze użyć kilku różnych Umiejętności, wtedy każda z nich będzie zmniejszona. Jeśli chcesz użyć dwóch różnych Umiejętności w jednej turze, wtedy wartość każdej z nich spada o połowę. Jeśli chcesz użyć trzech różnych Umiejętności w turze, wtedy każda z nich ma tylko 1/3 swojej normalnej wartości.

Inaczej rzecz się ma, jeśli MG zmusił cię do testowania jakichś tam skoków czy innych dupereli, które nie są akcjami bojowymi i nie są oparte o Umiejętności walki. Wtedy zapominasz o całej tej walce i używasz w tym teście swojej Umiejętności w normalny sposób.

reguła dodatkowa

5, 4, 3, 2, 3... Celowanie w biegnącego frajera. Kiedy facet biegnie przez trzy metry, by skoczyć z jednej zasłony za drugą, trudno go trafić. To jest ułamek sekundy.

Co innego, gdy facet po prostu spieprza byle jak najdalej. Nie skacze za zasłonę, lecz biegnie. Oczywiście kluczy. Oczywiście kuli się i chowa głowę w rękach. Oczywiście raz na jakiś czas zasłaniają go krzaki.

Jeśli dobrze przymierzysz, wszystkie jego działania są na nic. Gość będzie biegł, a MG będzie mówił: ...bardzo trudny, ...trudny, ...przeciętny..., przeciętny, trudny..., przeciętny... Im dłużej celujesz, tym masz większe szanse, że go ściągniesz. Mistrz Gry podaje poziomy trudności, a ty czekasz. Kiedy uznasz, że czas huknąć, oddajesz strzał - na poziomie trudności, który akurat wypowiedział Mistrz Gry.

Takie mierzenie jest dość emocjonujące i choć wydaje się, że to ty masz wszystkie atuty, wcale tak nie jest. Gdy skupiasz się na gościu, nie wiesz kiedy zniknie z linii strzału za osłoną, czy choćby nagle się potknie. Wpadnie za krzaki, czy okryją go opary dymu. Im dłużej celujesz, tym bardziej poziom Trudności spada w dół. Im dłużej celujesz, tym większe szanse, że gość będzie miał farta i dopadnie jakiejś zasłony.

Nie zdziw się, gdy MG w końcu powie „schowany", a ty będziesz wciąż stał ze spluwą wycelowaną w biegnącego...

reguła dodatkowa

A co z akcjami niebojowymi? A co z opatrywaniem ran? Ładowaniem bębna rewolweru? Szperaniem w plecaku? Zapomnij o tym podczas fragmentów sesji, gdy walka liczona jest w turach i segmentach. Takie działania trwają o wiele dłuuuużej niż kilka segmentów, dlatego jeśli nie chcesz zostać w tym czasie podziurawiony, lepiej najpierw gdzieś się schowaj i dopiero wtedy opatrz ranę albo otwórz plecak. Jeśli zdecydujesz, że chcesz grzebać w plecaku, podczas gdy jesteś na linii strzału przeciwnika, to tak jakbyś wydał na siebie wyrok.

Co? Ile mimo wszystko zajmie to tur? Ale jesteś uparty!

To zależy od MG i od ciebie - czy ładujesz 1 czy 6 nabojów? Czy bandaż i opaskę uciskową masz w kieszeni czy na dnie ubitego plecaka? Jednak dla ułatwienia możemy wtedy założyć, że 1 tura to około sekundy. No, więc niech MG zdecyduje ile sekund ci zajmie dana czynność i wszystko jasne.

Czterdzieści, pięćdziesiąt... Mówiłem, że to trudne, nie?

I jeszcze jedno: Suwak nie działa w walce, pamiętasz?

Pechowa 20-tka

Każda kość, na której w walce wypadnie 20, oznacza automatyczną porażkę na tej kości (oczywiście, w przypadku broni palnej wynik 20 oznacza także zacięcie się broni). 20 lub 1 ma wypaść na kostce, więc w tym przypadku wszelkie kombinowanie ze zmniejszaniem lub zwiększaniem wyników osiągniętych na kościach nic nie zmieni.

Utrudnienia testów strzelania

Pamiętasz początek z tarczą? Tarcza była blisko. Dlatego było łatwo ją trafić i dlatego właśnie przeciętna tarcza podziurawiona jest jak sito. Clint Eastwood nie jest podziurawiony. Dlaczego? Bo w prawdziwej walce przeciwnik kryje się za osłoną. Czasem biegnie i kluczy. Najczęściej też wcale nie jest tak blisko. Często się ostrzeliwuje. Jest wiele czynników, które wpływają na to, że trafienie żywego gościa jest nieporównanie trudniejsze niż trafienie do tarczy.

Ważne jest to, za jak gęstymi krzakami siedzi, i jak daleko, to czy biegnie, i czy biegniesz. Liczy się widoczność i fakt, że obok właśnie eksplodował granat. Jest tych czynników od cholery, szczerze mówiąc. Zebraliśmy je wszystkie w kilka tabelek, tak, że każde z utrudnień ma określoną wartość procentową. Następnie, na sesji Mistrz Gry sumuje procenty odczytane z odpowiednich tabel; przeciwnik spieprza kluczą (+30%) pomiędzy ruinami starego młyna (+20%) i jeszcze rzucił racę dymną (+20%)... W sumie wyszło 70%...

Tak uzyskana suma procentów określa Poziom Trudności testu, który należy zdać, by trafić. 70% to akurat będzie Bardzo trudny test...

Odległość

Z bliska trafić jest łatwo. Im dalej znajduje się cel, tym robi się trudniej, lecz jest ciekawiej. Żeby nie chrzanić się z zasięgami każdej zakichanej pukawki, jaką możesz znaleźć w byłych Stanach, podzieliliśmy wszystko na pięć kategorii. Szczegóły znajdziesz w tabelce.

Osłona

Jeśli dwóch gości stanie naprzeciw siebie, wyciągnie spluwy i zacznie do siebie strzelać, obaj padną martwi. Dlatego pamiętaj: najważniejsza w walce strzeleckiej jest dobra osłona. Fachowcy mówią „get cover", naucz się tego, jak chcesz żyć.

Każdy gość za osłoną jest bezpieczniejszy od gościa stojącego jak ćwok. Gdy gość stoi na środku pustyni, strzelasz do niego jak do tarczy. Jeśli jest choć trochę inteligentny, kryje się. A jeśli się kryje, poziom trudności testu skacze w górę.

Gówniany płotek i już rzecz jest trudna. Kawał ściany i sprawa zaczyna wyglądać jeszcze poważniej. Jeśli skubaniec siedzi w bunkrze, masz problem.

Stąd najważniejsza rada: kryj się. To podstawa. Nie być trafionym, a dopiero

później trafić - to maksyma tych gości, którzy wciąż łażą żywi. Zwolennicy innych mądrości od dawna gryzą glebę. Gdy tylko zaczynają padać strzały, padasz na ziemię albo wycofujesz się do dobrej, osłoniętej kryjówki lub chociażby za jakiś murek, zza którego ocenisz sytuację i wygarniesz do kolesi.

W określonych przypadkach może się okazać, że osłona, za którą się schowałeś, nie jest na tyle mocna, by zatrzymać pocisk w 100%. Pech, nie? Wtedy MG powinien potraktować ją jak pancerz, i jeśli to osłona właśnie uchroniła przed trafieniem, może się okazać, że jedynie zmniejszyła impet pocisku, a nie zatrzymała całkowicie. Np. drewniany blat może wytrzymać strzał z małokalibrowego pistoletu, ale nie zatrzyma strzału z karabinu. MG może zdecydować, że spadł natomiast poziom zadanych obrażeń, np. z ciężkich na lekkie.

Szczegóły znajdziesz w tabelce.

Ruch

Jak już wspominałem, strzelanie to nie wszystko. Prawdziwa walka to uskok, rzut na ziemię, przyklęknięcie... Kiedy jakiś frajer ładuje w twoim kierunku wszystko co ma w magazynku, musisz się ruszać. Cel nieruchomy jest jak pieprzona butelka - łatwo go rozwalić.

Niecelność strzałów, a podchodzenie przeciwnika

No cóż, a jak to wszystko wygląda w praktyce? Ano tak, że wielu frajerów nie ma pojęcia o strzelaniu i w efekcie mogą sobie postrzelać - dużo huku i nic więcej. Walka strzelecka na dużą odległość, gdy wszyscy leżą ukryci i drżą o własną skórę, a przy tym strzelają „średnio", może trwać i trwać. Wymiana ognia może okazać się mało skuteczna. A biorąc jeszcze pod uwagę, jak trudno dziś o amunicję i jak niecelna jest dzisiejsza broń, często będzie po prostu szkoda kul. Lepiej zaoszczędzić je na pewniejszy strzał. Co tu dużo mówić, ktoś musi wreszcie ruszyć dupsko, opuścić swoją kryjówkę i podejść bliżej. Jeśli zrobisz to dobrze - może uda ci się podejść gościa niespodziewanie, albo zajść go od boku, tak, żebyś sam był dobrze schowany, a on wyłonił się częściowo zza swojej osłony. I wtedy: bach, załatwione. Jest jednak pewne „ale". To ten, kto próbuje podejść, opuszcza kryjówkę. Jeśli zrobi to kiepsko, to...

Biegnący kolo jest trudniejszy do trafienia o +20%. Ale coś za coś: gdy biegniesz, tobie również trudniej celować. Jeśli chcesz strzelić podczas biegu, dodaj sobie +30% do utrudnienia. Sam przyznasz, że bieg biegowi nierówny. Gdy ktoś sobie truchta, to nie to samo, jakby pędził na złamanie karku. Gdy gość biegnie sprintem, schylony, do tego jeszcze stara się kluczyć, trafić go jest jeszcze trudniej - aż o +40%. Jednak on sam o strzelaniu może zapomnieć. Podczas takiego asekuranckiego biegu można jedynie strzelać na ślepo (patrz „Ogień zaporowy i strzelanie na ślepo").

Wybrana lokacja

Masz przy sobie zwykły pistolet i wydaje ci się, że to kiepska broń, bo zadaje lekkie obrażenia. Podniosę cię teraz na duchu - nawet takim pistolecikiem możesz położyć kogoś jednym strzałem. Jeżeli po sprawdzeniu zadawanych obrażeń wyrzuciłeś Colta w krzaki, teraz grzecznie wróć po niego. Nie wolno śmiecić. Z rozdziału o obrażeniach dowiesz się, że trafienie w głowę automatycznie podnosi poziom zadanych obrażeń o 1 poziom w górę. Lekka rana zamienia się w ciężką, ciężka w krytyczną. Krytyczna pozostaje nadal krytyczną, ale masz jeden stopień obrażeń w zapasie. Przyda się, jeśli przeciwnik nosi pancerz.

Jeśli nie bawi cię losowanie lokacji trafienia i chcesz zakończyć zwadę jednym celnym strzałem, sam określ miejsce trafienia. Jednak trafienie kogoś w czapkę jest diabło trudne, jeśli nie wierzysz, zerknij do tabelki. Czasem zaś interesować cię będzie stuknięcie kogoś w rękę czy nogę, bo na przykład wredny kolo ma głowę i tułów opancerzone jak czołg.

Znalazłeś już tego Colta w krzakach? Powiem ci w takim razie, że jeśli chcesz zadać zabójczą ranę, nie musisz pole-

Utrudnienia testów

Takie czynniki jak odległość od celu, ruch celu i własny, osłona, za którą kryje się cel, wielkość celu, czy nawet zła widoczność, zwiększają PT testu strzelania. Każde z utrudnień ma określoną wartość procentową. Mistrz Gry sumuje te procenty, a rezultat określa PT testu, podobnie jak w przypadku zwykłych testów.

Odległość

P - pistolety, lekkie kusze, broń odprzodowa, pistolety samopały; PM - pistolety maszynowe, ciężkie kusze, karabiny samopały, granatniki, Winchester, miotacz; K - karabiny i karabinki, granatniki automatyczne; S - karabiny wyborowe, przeciwsprzętowe (pamiętaj o celowniku optycznym, który obniża utrudnienie o -40%); ŚR - śrutówki

	P	PM	K	S	ŚR
Do 10m	0%	0%	0%	0%	-30%
Do 20m	+20%	+10%	0%	0%	0%
Do 30m	+40%	+20%	+10%	+10%	+30%
Do 40m	+80%	+30%	+10%	+10%	-
Do 60m	+120%	+40%	+20%	+20%	-
Do 80m	+160%	+60%	+20%	+20%	-
Do 100m	-	+80%	+30%	+30%	-
Do 150m	-	+120%	+40%	+30%	-
Do 200m	-	+160%	+60%	+40%	-
Do 250m	-	-	+80%	+40%	-
Do 300m	-	-	+120%	+60%	-
Do 400m	-	-	+160%	+80%	-
Do 600m	-	-	-	+100%	-
Do 1000m	-	-	-	+120%	-
Do 1500m	-	-	-	+160%	-

Strzał z łuku: utrudnienie równe jest odległości w metrach pomnożonej przez 2. Łuki mają różny zasięg, zależnie od swojej mocy.

Osłona

Cel jest widoczny w 2/3	+20%
Cel jest widoczny w 1/2 (lub klęczy)	+40%
Cel jest widoczny w 1/3 (wychylił się lub leży)	+60%
Wystaje prawie tylko sama głowa, ręka i spluwa (+20% utrudnienia do strzelania)	+80%

Ruch

Biegnący (+30% utrudnienia do strzelania)	+20%
Pędzący (sam nie może celnie strzelać)	+40%

Wybrana lokacja (strzelanie)		Wybrana lokacja (walka wręcz)	
Tułów	+20%		+60%
Nogi	+40%		+40%
Ręce	+60%		+40%
Głowa (i inne witalne miejsca)	+80%		+80%

gać wyłącznie na przypadku. Jeżeli uważasz, że jesteś dobry, możesz próbować trafić przeciwnika w rękę albo zdecydować się na strzał w serce.

Zła widoczność

Utrudnieniem jest również kiepska widoczność (mgła, ciemność, gęsty las itd.). Tu poziom utrudnienia zależy już w zupełności od MG, należy jednak pamiętać, że dotyczy on obu stron jednakowo. Ponadto widoczność podczas bezksiężycowych nocy może być prawie zerowa i MG uzna, że cokolwiek (choć też ledwo) widać np. dopiero na dystans 10 metrów (albo gdy jakiś pacan stanie na tle horyzontu). Można w takich utrudnionych warunkach zarządzić testy Percepcji.

Granaty

Wyjaśnijmy sobie jedno - granat to nie jest kapiszon. Jeśli twój przeciwnik ma granat, to weź się skup, bo szybko może cię rozmienić na drobne. Chcesz poznać trzy prawdy dotyczące granatu?

1. Można nim rzucić nie wychylając się samemu zza osłony;

2. Można nim rzucić w kolesia, który też się zza swojej nie wychylił;

3. Można rzucić go w miejsce, gdzie nikogo nie widać, ale dziwnym trafem padł stamtąd strzał;

No właśnie, więc jeśli leżysz sobie bezpiecznie w okopie i raz na jakiś czas wychylasz się, żeby uprzykrzyć życie przeciwnikowi, a facet akurat ma granat, możesz spodziewać się go w najbliższych sekundach. Dlatego lepiej uważaj, jeśli kolo, z którym zadarłeś, miał jakieś podejrzanie wyglądające kulki przy pasie. I lepiej niech nie wie, gdzie właśnie chowasz swoją dupę. A jak już do niego strzelisz i nie trafisz, to spieprzaj jak najszybciej w inne miejsce.

Z granatem jest tak, że nawet jeśli rzucający nie trafi bezpośrednio w cel, to jeszcze nie znaczy, że spudłował. Do 10 metrów każdy punkt porażki w teście oznacza jeden metr, o jaki spudłowałeś. Przy odległości do 20m pomnóż to razy 2, do 30m razy 3... itd.

Jak widzisz, granatem obronnym nie da się spudłować, chyba że gość, którego chcesz zmieść, schował się w jakimś bunkrze czy okopie. Oczywiście, jeśli zdrowy rozsądek tej regule zaprzeczy, chrzań regułę. Na przykład gdy wrzucasz granat do pokoiku 4x4 metry, nie da się spudłować o 15 metrów, choćbyś chciał.

Pole rażenia granatu i zadawane przez niego obrażenia znajdziesz w tabeli ze schematem. Im bliżej epicentrum eksplozji, tym większe obrażenia odnosi ofiara - liczą się nie tylko efekty wpisane w odpowiednie pole, na którym się znajduje, ale także wszystkie efekty dalszych pól (np. ofiara znajdująca się w samym epicentrum eksplozji granatu zaczepnego, otrzymuje jedną ranę Krytyczną, jedną Ciężką, jedną Lekką, a także zostaje przewrócona i oszołomiona).

O tym, jak bardzo cel chroniony jest przez osłonę (np. siedzi w okopie, kryje się za samochodem, za plecami innych ofiar granatu itd.), decyduje MG. Jeśli postać zdążyła po prostu rzucić się na ziemię, można przyjąć, że otrzymuje o 3 odłamki mniej.

reguła dodatkowa

Uskok przed granatem. Ta reguła być może nie raz uratuje tyłek Bohaterom Graczy. Bohater, w którego kierunku leci granat, musi zdać Trudny test Percepcji. Jeśli go zdał, może uskoczyć, o ile ma gdzie. Wykonuje test Zręczności i spieprza gdzie się da. O PT testu, a także o tym, jaką osłonę może zyskać (raz będzie to bezpieczne schronienie za betonową płytą, innym razem zwyczajny skok w bok i nakrycie głowy rękami) decyduje MG.

Granaty

Rzut granatem: do 10m 0%, powyżej 10m utrudnienie równe jest odległości w metrach pomnożonej przez 3.

Zależnie od Budowy rzucającego, utrudnienie się zmniejsza:
Bud od 12 do 14 = -10%, Bud do 16 = -20%, Bud powyżej 16 = -30%.

Nie zdany test rzutu granatem oznacza, że cel nie został trafiony bezpośrednio. Do 10 metrów każdy punkt porażki w teście oznacza jeden metr, o jaki rzucający spudłował. Przy odległości do 20m należy pomnożyć to razy 2, do 30m razy 3... itd.

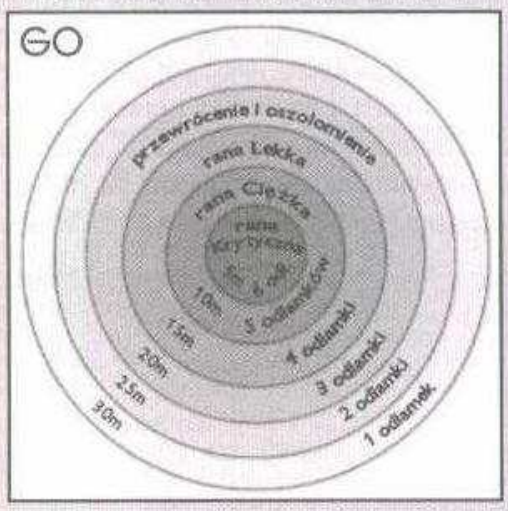
Granat zaczepny

1m od epicentrum wybuchu = rana Krytyczna, 2m = rana Ciężka, 3m = rana Lekka, 4m = przewrócenie i oszołomienie

Granat obronny

5m od epicentrum wybuchu = rana Krytyczna, 10m = rana Ciężka, 15m = rana Lekka, 20m = przewrócenie i oszołomienie

Odłamki granatu obronnego: 5m = 6 odłamków, 10m = 5 odłamków, 15m = 4 odłamki, 20m = 3 odłamki, 25m = 2 odłamki, 30m = 1 odłamek. Dla każdego odłamka należy rzucić kością k20. Wyniki 1-5 to rana Ciężka, 5-10 to rana Lekka, 11-15 to Draśnięcie. 16-20 oznacza, że odłamek nie zranił postaci.



Dla każdej otrzymanej rany należy rzucić kością K20, aby określić lokację trafienia. Efekty granatu, z wyjątkiem odłamków, kumulują się: trafiony otrzymuje obrażenia przypisane do pola, w którym się znajduje, a także przypisane bardziej oddalonym polom.

Jeśli cel eksplozji leżał, leci w niego tylko połowa odłamków i nie ma efektu przewrócenia i oszołomienia.

Przewrócenie i oszołomienie. Trafiony pada na ziemię i otrzymuje +30% do wszystkich testów, dopóki nie zda Przeciętnego testu Budowy. Test może zdawać na początku każdej tury.

Gdy postać gracza obrywa granatem, warto trochę poturlać kośćmi, bo to nie przelewki. Jeśli idzie o zwykłych BNów, można przymknąć oko. Gdy dostanie granatem, po prostu obrywa co mu się należy i idzie do piachu.

Aha, gwoli jasności - jeśli rzucasz w grupkę palantów, obrażenia otrzyma każdy z nich! Do tego właśnie służą granaty. Niestety, mało co zostanie do pozbierania, więc nie licz na worek skarbów w spadku po nich.

Rzucanie na ślepo

Jeśli zamierzasz rzucić granatem nie wychylając się zza osłony, pamiętaj, że musisz mieć do tego wystarczająco dużo otwartej przestrzeni. Nie wyrzucisz granatu daleko przez wąski wizjer bunkra. Także nie rzucisz daleko, jeśli zamiast porządnego zamachu, ciśniesz nim tylko za róg, nie wychylając się przy tym. Za to np. siedząc w okopie, możesz się całkiem porządnie zamachnąć. Od tego zależy, jakie dodatkowe utrudnienie doliczy ci MG - np. czy tylko +20%, czy też od razu +50%.

Druga sprawa to trafienie w takiego ukrytego skurczybyka - czy wiesz, gdzie się ukrywa, czy tylko ci się wydaje. Tego już nie określą reguły. Niech najpierw MG dobrze opisze krajobraz pola walki (podejrzany murek, beczka, wrak samochodu itd.), a wtedy ty zdecydujesz, gdzie rzucasz. Teraz okaże się, czy miałeś rację.

Broń maszynowa

Rodzaje serii

W większości broni maszynowej masz do wyboru trzy rodzaje ognia: krótka seria, długa seria i ogień ciągły. To, ile przy każdym rodzaju serii tracisz kul, znajdziesz przy opisach konkretnych broni, ponieważ zależy to od szybkostrzelności danej broni. Schemat jest zawsze ten sam: krótka seria to jeden segment, długa to dwa segmenty i trzy razy więcej wystrzelonych kulek, ogień ciągły to trzy segmenty i sześć razy więcej kul niż w krótkiej (czyli dwa razy więcej niż w długiej). Jak łatwo zauważyć, im mniej się chrzanisz i pewniej dusisz spust, tym więcej jesteś w stanie posłać kulek w ciągu tury.

Każdy rodzaj ognia ma swoje plusy i minusy. Gdyby któryś z nich był całkiem do chrzanu, to by go nie przewidywali w konstrukcji broni. A skoro jest, znaczy, że do czegoś służy.

Efekty serii

W tej właśnie chwili, gdy pierwszy raz wygarniesz z broni maszynowej, odmieni się twoje życie, gwarantuję. Wybierz rodzaj serii i wykonaj normalny test strzelania, identycznie jak w przypadku pistoletów. Bez względu na długość serii rzucasz tylko jedną k20, choć tra-

reguła dodatkowa

Rzucanie nożem, siekierą. Rzucić nożem może każdy, podobnie jak rzucić ziemniakiem, lampą czy zgniłym jajkiem - wystarczy wykonać test Rzucania i sprawdzić, czy trafił.

Kary do testu wynikające z odległości oblicza się w prosty sposób: za każdy 1 metr dodajesz +5% utrudnienia. Rzucać można tylko na odległość większą niż 1 metr.

Problem zaczyna się, gdy zechcesz trafić tak, by ostrze wbiło się w cel, a nie trzonkiem, który w najlepszym razie może nabić guza. Dlatego, jeśli nie posiadasz Sztuczki Nożownik (lub Siekierazada w przypadku siekiery), aby sprawdzić czy trafiłeś właściwą stroną, musisz wykonać losowy rzut k20: wyniki 1-10 oznaczają, że broń trafiła ostrzem. Od wyniku rzutu możesz odjąć Umiejętność Rzucania oraz ewentualny modyfikator od broni, jeśli jest doskonale wyważona i przeznaczona do rzucania.

reguła dodatkowa

Śrutówki. Strzał ze śrutówki nie wymaga od strzelca zbyt wiele. Bach - i chmura kulek zmiata wszystko, co stanęło ci na drodze. A oto, co mówią o śrutówkach reguły:

Do 2 metrów strzał ze śrutówki zadaje ranę Krytyczną oraz Draśnięcia

Do 5 metrów strzał ze śrutówki zadaje ranę Ciężką oraz Draśnięcia

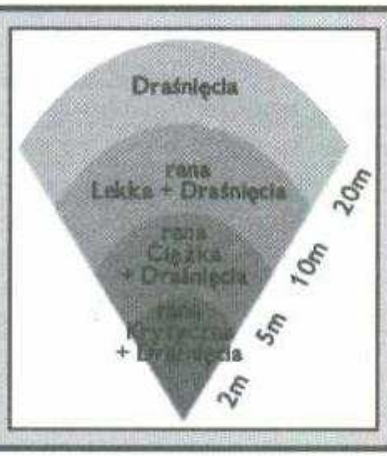
Do 10 metrów strzał ze śrutówki zadaje ranę Lekką oraz Draśnięcia

Do 20 metrów strzał ze śrutówki zadaje tylko Draśnięcia

Trafienie śrutem powoduje tyle Draśnięć, ile strzelec osiągnął Punktów Sukcesu.

Lokacja Draśnięć pierwsze Draśnięcie w normalny sposób, tzn. zgodnie z wynikiem na kostce. Dla każdego kolejnego trafienia należy zmniejszyć ten wynik o 1.

Śrutówki nie posiadają w ogóle punktów Przebicia Pancerza.



podsumowanie

Broń maszynowa

Seria krótka	1 segment	X kul
Seria długa	2 segmenty	3X kul
Ogień ciągły	3 segmenty	6X kul

Efekty serii. Każda kolejna kula z serii pogarsza osiągnięty wynik testu strzelania o 1 (ma to wpływ także na lokalizację trafienia). Czyli w cel wchodzi tyle pocisków, ile punktów sukcesu uzyskał gracz w teście strzelania (i jeszcze jedna kula dodatkowo, ponieważ test zdany „na styk" również oznacza trafienie). Oczywiście, trafień nie może być więcej, niż kul wystrzelonych w serii.

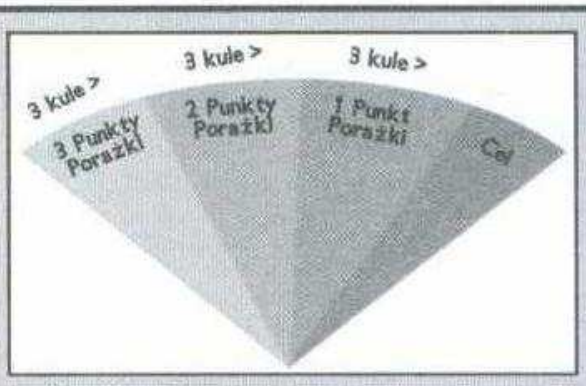
Każda kula, która dosięgła celu, zadaje osobną ranę.

cisz tyle segmentów, ile zabiera seria. Trafiłeś? Świetnie. Różnica polega na tym, że w cel wchodzi nie tylko jedna kulka, ale także jej przyjaciółki. Skończyłeś z detaliczną sprzedażą ołowiu, teraz jesteś hurtownikiem.

To, ile kulek dosięgło celu, zależy od tego, ile Punktów Sukcesu osiągnąłeś w teście. Wystrzeliłeś 6 kul i zdałeś test na 4PS? Wchodzą więc 4 kule, i jeszcze jedna, ponieważ test zdany na 0PS („na styk") także oznacza trafienie. Pięć trafień w jednej serii!

Oczywiście, nigdy nie wsadzisz w cel więcej pocisków, niż wystrzeliłeś. Jeśli osiągnąłeś w teście aż 10 punktów sukcesu, ale wystrzeliłeś tylko 3 kulki, to wchodzą wszystkie 3 ...i ani jedna więcej. Podobnie, jeśli w magazynku miałeś np. już tylko 2 naboje i wywaliłeś krótką serię, to poleciały tylko te dwa.

reguła dodatkowa



Korygowanie i przenoszenie ognia. Długie serie mają to do siebie, że nawet jak nie trafisz pierwszą kulą, to możesz przeciągnąć po gościu kolejnymi, czasem nawet po kilku gościach, aż w końcu będą podskakiwać i padać jak ścięte zboże. Nie jest to łatwe, ale się da.

Korygowanie ognia. Gdy walisz w gościa 12 kul i nie trafiłeś, ważne jest o ile nie trafiłeś, bo kosztem 3 kul możesz odrobić 1 Punkt Porażki. Jeśli miałeś rzucić poniżej lub równo z 10, a wypadło 12, niby nie trafiłeś. Ok., nic straconego, zobaczmy, co się z tym da zrobić. Wystrzeliłeś 12 kul, a do sukcesu zabrakło ci 2 punkty na kostce. Wysil się więc i pociągnij serię w stronę celu: tracisz 3 kule i już brakuje ci tylko 1 punktu na kostce. Tracisz następne 3 kule i jesteś na zerze, to trafienie „na styk"! Dzięki temu kolejna kula wchodzi w cel. Niestety, broń dalej ucieka i następna kula będzie o 1 punkt mniej celna, czyli nie trafi, więc znowu poprawka. 3 kule i znowu jesteś na zerze! I znowu kolejna wchodzi!

W skrócie wygląda to tak: 3 kule na poprawkę, 1 wchodzi, 3 na poprawkę, 1 wchodzi... Proste?

Jeszcze jedno: korygować można oczywiście nie tylko serie nieceline, ale i te całkiem dobre. Jeśli wywaliłeś długą serię i trafiłeś, ale niezbyt dobrze i seria zbyt szybko zeszła z celu, możesz ją skorygować w identyczny sposób.

Przenoszenie ognia. W podobny sposób możesz przenosić ogień z jednego gościa na innego, a nawet skosić kilku przeciwników jedną serią. Za każdym razem, gdy chcesz przenieść ogień tej samej serii na inny cel, nie wykonujesz nowego testu, a jedynie MG przydzieli ci dla niego automatyczne Punkty Porażki, które musisz odrobić. Jeśli cele są blisko siebie, będzie to 1 lub 2 PP. Można założyć, że za każde 5 stopni, o jakie musisz przeciągnąć lufę w bok, dostajesz 1 PP.

Pamiętaj, że jeśli kolejny cel jest trudniejszy do trafienia (np. jest ukryty, klęczy, leży, biegnie itd.), wzrasta PT trafienia, co znaczy, że możesz otrzymać dodatkowe Punkty Porażki.

Wymagania. Aby skorygować lub przenieść ogień serii z broni maszynowej, potrzeba odpowiedniej Budowy i Umiejętności. Zsumuj swoją Budowę i Umiejętność Broń maszynowa. Możesz skorygować serię maksymalnie o tyle punktów, o ile ta suma przekroczyła wymaganą dla broni Budowę.

Jeśli już załapałeś ogólną zasadę, pora na szczegóły. Potraktuj każdą kolejną kulę w serii tak, jakby osiągnięty wynik w teście strzelania pogarszał się o 1 co kulę (czyli osiągnięte punkty sukcesu malały co kulę o 1). Na przykład, wystrzeliwujesz 12 kul i musisz w teście rzucić poniżej lub równo z 12. Wypadło 7, czyli osiągnąłeś 5 punktów sukcesu. Pierwsza kula wchodzi na +5, druga na +4, trzecia na +3, czwarta na +2, piąta na +1, i szósta na +0. Kolejne nie trafiają. Jasne?

Ten pogarszający się o 1 wynik za każdą kolejną kulę w serii nie pozostaje bez wpływu na lokację trafienia. Jeśli np. w teście strzelania wypadło 2 (czyli trafienie w głowę), kolejne kule to 3 (prawa ręka), 4 (prawa ręka), 5 (lewa ręka), 6 (lewa ręka), 7 (tułów)... itd.

Już w tym miejscu można zacząć snuć przypuszczenia, czy lepiej oddać dwie krótkie serie czy jedną długą. Jak to w życiu bywa, wszystko ma swoje plusy i minusy. Oczywista zaleta długiej serii, to większa ilość wystrzelonych kul, niż w dwóch seriach krótkich. Wadą jest zaś to, że trudno utrzymać ogień w celu (ponieważ każda kolejna kula w serii jest mniej celna, zabraknie Punktów Sukcesu i sporo pocisków poleci w powietrze). W przypadku dwóch krótkich serii dwa razy testujesz, więc dwukrotnie zaczynasz z nowymi Punktami Sukcesu. Dzięki temu prawdopodobnie mniej kul się zmarnuje. No i oczywiście, im dłuższa seria, tym mniej segmentów zostaje na ewentualne przycelowanie.

reguła dodatkowa

Kule w I, II i III segmencie. Krótka seria to X wystrzelonych kul, długa to 3X kul, ogień ciągły to 6X kul. Czasem jednak (np. przy ustalaniu obrażeń) ważne jest ustalenie, ile kul dokładnie wyleciało z lufy nie tylko w całej serii, ale i w poszczególnych jej segmentach. I tak w I segmencie zawsze wylatuje tylko X kul, w II segmencie 2X kul (czyli razem już 3X kul), a w III segmencie 3X kul (czyli razem już 6X kul). X oznacza Szybkostrzelność broni.

reguła dodatkowa

Alternatywne reguły strzelania serią. Miłośnikom bardziej skomplikowanych zasad proponuję alternatywną wersję reguł dotyczących serii.

Na początek wybierz rodzaj serii i wykonaj test strzelania, rzucając tyloma kośćmi, ile segmentów zabiera seria. Krótka seria to 1 segment (czyli rzucasz 1k20), długa to 2 segmenty (czyli 2k20), a ogień ciągły to 3 segmenty (3k20). Kość o najlepszym wyniku określa trafienie w pierwszym segmencie, zaś kość o najgorszym wyniku - trafienie w ostatnim segmencie.

W pierwszym segmencie w cel weszło tyle kul, ile strzelający osiągnął Punktów Sukcesu dla pierwszej kości z najlepszym wynikiem (i jeszcze jedna kula, która wchodzi przy OPS), ale nie więcej niż wynosi Szybkostrzelność broni.

W drugim segmencie podobnie, jednak liczy się wynik dla drugiej kości. Ponadto w drugim segmencie w cel może trafić tyle kul, ile wynosi dwukrotna Szybkostrzelność broni.

W trzecim segmencie jak wyżej, tylko liczy się wynik na trzeciej (najgorszej) kości, a kul może trafić tyle, ile wynosi trzykrotna Szybkostrzelność broni.

O zasadzie „pogarszania się" wyniku testu o 1 co kulę tutaj zapominamy.

Przykład:

Sytuacja 1: *Mark (Zręczność 13, Szybkostrzelność broni 3) strzela do swojego przeciwnika ogniem ciągłym (3 segmenty, 3k20) i osiąga wyniki 5, 9 i 11.*

W pierwszym segmencie (wynik 5) Mark wystrzeliwuje 3 kule i osiąga 7PS, więc wszystkie 3 kule wchodzą w cel.

W drugim segmencie (wynik 9) Mark wystrzeliwuje 6 kul i osiąga 3PS, co oznacza, że trafiły 4 z 6 kul (pamiętajmy, że przy wyniku OPS również jedna kula trafia, bo test został mimo wszystko zdany).

W trzecim segmencie (wynik 11) Mark wystrzeliwuje 9 kul i osiąga 1PS, co oznacza, że trafiły 2 z 9 kul.

W sumie Mark wystrzelił 18 kul, z których 9 trafiło w cel.

W przykładzie dla uproszczenia pominąłem zastosowanie Umiejętności i utrudnień do trafienia.

Sytuacja 2: *Przy wynikach 1, 18, 19 trafiłyby tylko 3 z 18 wystrzelonych kul - pomimo świetnego wyniku w pierwszym segmencie, w pozostałych Mark miałby pecha.*

Sytuacja 3: *Przy wynikach 10, 10, 11 w pierwszym segmencie trafiłyby w cel 3 z 3 wystrzelonych kul, w drugim 3 z 6 kul, w trzecim 2 z 9 kul.*

Czy to znaczy, że nie warto strzelać długimi seriami, czy wręcz ogniem ciągłym? Czasami warto, tylko zajrzyj do przykładu.

Przykład wyboru rodzaju ognia: *Broń z szybkostrzelnością 4 / 12 / 24. W teście trzeba rzucić poniżej lub równo z 10.*

1) Najpierw dwie serie krótkie i dwa wyniki: 7 i 8. W pierwszej krótkiej weszły 4 trafienia, w drugiej 3 trafienia. Wystrzeliłeś 8 kul i uzyskałeś 7 trafień.

Teraz jedna seria długa, wynik 7. Wystrzeliłeś 12 kul i uzyskałeś 4 trafienia.

Okazało się, że w tym przypadku skuteczniejsze były dwie serie krótkie.

2) Najpierw dwie serie krótkie i dwa wyniki: 3 i 12. W pierwszej krótkiej weszły 4 trafienia (w krótkiej serii wystrzelisz maksymalnie 4 kule), w drugiej nic. Wystrzeliłeś 8 kul i uzyskałeś 4 trafienia.

Teraz jedna seria długa, wynik 3. Wystrzeliłeś 12 kul i uzyskałeś 8 trafień.

W tym przypadku skuteczniejsza była jedna długa seria.

Strzelanie w tłum. Jeśli ktoś grzeje z broni maszynowej do tłumu, wtedy wszystko w rękach MG. MG musi stwierdzić, jak blisko siebie znajdują się poszczególne cele, albo czy jeden przeciwnik zasłania drugiego itp. MG może np. zdecydować, że przenoszenie ognia z jednego celu na inny jest automatyczne i nie wymaga żadnego korygowania, albo wręcz, że każda kula przechodzi przez kilku gości na raz (jeden pocisk z porządnego CKM-u może przebić i tuzin przeciwników).

reguła dodatkowa

Ogień zaporowy. Przyznaj się, że nieraz spanikowałeś i wygarnąłeś cały magazynek w stronę wroga tylko po to, by ten pieprzony fagas przestał wreszcie strzelać. Skutkuje, nie? Gdy wygarniesz wszystko co masz w stronę przeciwnika, nie pozostaje mu nic innego, niż paść na ziemię.

Gdy decydujesz się na oddanie ognia zaporowego (np. wystawiając tylko rękę i spluwę zza osłony), jedyne o czym decydujesz, to w którą stronę grzejesz i jak długo. A żeby odniosło to odpowiedni skutek, musisz grzać wszystko co masz przez całe 3 segmenty tury.

W tym czasie przeciwnik leży i udaje, że go nie ma, albo odczołguje się do jakiejś dziury czy za osłonę. Nie może w tej turze strzelać, biegać itd.

Oczywiście, jeśli ma jaja ze stali, lub mózg z kisielu, może zechcieć wstać i przerwać ci zabawę. Aby nie tracić segmentów, podczas gdy ktoś wali ogniem zaporowym, trzeba zdać Trudny test Morale.

Jeśli zdasz test, możesz wstać i wygarnąć, choć w tej turze będziesz miał tylko dwa segmenty. Jeden segment poświęciłeś na wyjaśnienie sobie samemu, że tak, masz zamiar mimo wszystko wstać z ziemi.

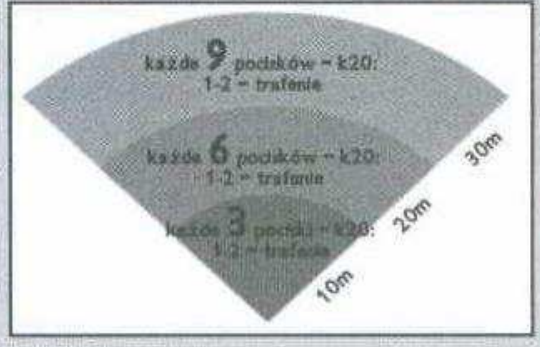
Ale to nie wszystko. Jeśli masz gdzieś strzelanie na ślepo, ale i tak przez całe 3 segmenty rąbałeś jak popieprzony, to goście, w których stronę słałeś pociski, zachowują się identycznie, jak w przypadku ognia zaporowego. Czyli inaczej mówiąc, gość musi na początku następnej tury zdać Trudny test Morale, albo wykonuje szybki pad na ziemię i udaje, że nie istnieje.

reguła dodatkowa

Przypadkowe trafienia. Znowu się spotykamy, co? Odesłali cię tu z ramki o ogniu zaporowym? Miałeś szczęście. Ostatnio się pomylili, i kumpla do kostnicy odesłali.

Jest tak, jeśli ktoś posłał w twoją stronę swoich ołowianych kolesi na ślepo, lecą gdzie popadnie.

Jest szansa, że cię trafią. Jaka? Ano niewielka. Spójrz na schemacik. Jeśli przeciwników jest kilku, MG sam ustali lub wylosuje, który oberwał.



Do 10 metrów: Za każde 3 wystrzelone pociski rzuć k20. Wyniki 1 i 2 oznaczają trafienie. Cel częściowo ukryty: trafienie tylko przy 1.

Do 20 metrów: Za każde 6 wystrzelonych pocisków rzuć k20. Wyniki 1 i 2 oznaczają trafienie. Cel częściowo ukryty: trafienie tylko przy 1.

Do 30 metrów: Za każde 9 wystrzelonych pocisków rzuć k20. Wyniki 1 i 2 oznaczają trafienie. Cel częściowo ukryty: trafienie tylko przy 1.

podsumowanie

Walka wręcz

Podobnie jak w walce strzeleckiej, każda pojedyncza kość służy do testu Współczynnika, w tym wypadku Zręczności. W teście tym PT jest zerowe, czyli jest to test Przeciętny. W odróżnieniu od walki strzeleckiej, tutaj od razu na początku tury wykonuje się rzut wszystkimi trzema kośćmi, następnie walczący wykorzystuje wyniki według własnego uznania i na bieżąco używa ich na poszczególne akcje. W każdym segmencie walczący wybiera jeden z wyników osiągniętych na początku tury w rzucie 3k20. Każdy z wyników może być użyty w turze tylko raz.

Rzut 3k20. Na początku każdej tury walczący wykonują rzut 3k20. Walczący widzą swoje wyniki nawzajem.

Każda z trzech kości odpowiada jednemu segmentowi tury.

Akcje. Następnie ten z najwyższą Inicjatywą jako pierwszy wybiera jeden ze swoich wyników i deklaruje akcję, np. cios. Broniący się nie może odpowiedzieć ciosem, musi wykonać akcję obronną. Aby akcja (ataku czy obrony) zakończyła się sukcesem, przeznaczony na akcję wynik musi być mniejszy lub równy Zręczności (czyli test musi zostać zdany), zmodyfikowanej przez Umiejętność.

W walce można używać Umiejętności walki (Bijatyka, Broń ręczna) w podobny sposób, jak używa się Umiejętności w walce strzeleckiej.

Niektóre bronie modyfikują Zręczność w walce wręcz. Patrz: opisy broni.

Rozstrzygnięcia akcji w danym segmencie:

1) Jeśli obaj walczący osiągnęli sukcesy, nic się nie dzieje. Cios był celny, lecz obrona skuteczna. Remis.

2) Jeśli Atakujący osiągnął sukces, a Broniący się porażkę, cios sięga celu. Broniący się otrzymuje obrażenia.

3) Jeśli Atakujący osiągnął porażkę, a Broniący się sukces, wtedy Broniący się przejmuje Inicjatywę. W kolejnym segmencie i w dalszych to on będzie Atakującym, dopóki sam nie straci Inicjatywy.

4) Jeśli obaj walczący osiągają porażki, nic się nie dzieje. Obrona była nieskuteczna, ale cios również.

Walka wręcz

W zrujnowanym świecie Neuroshimy zdobycie spluwy nie stanowi większego kłopotu. Zupełnie inaczej ma się sprawa z amunicją - tej zawsze jest zbyt mało, więc kiedy już braknie ci kul, najlepiej weź gazrurkę, podejdź do przeciwnika i pieprznij go w czerep z całej siły. Efekt murowany.

Z drobnymi wyjątkami, wszystko odbywa się identycznie jak w walce strzeleckiej. Na początku testuje się Inicjatywę, walka podzielona jest na tury, każda tura na 3 Segmenty itd.

Co się zmienia? Na początku każdej tury walczący wykonują rzut 3k20 i podziwiają swoje wyniki. Widzisz różnicę? W walce strzeleckiej nie rzucasz wszystkimi kośćmi od razu, tylko trzymasz je w łapie i dopiero gdy zechcesz strzelić, bierzesz jedną i rzucasz. Tutaj jest inaczej. Najpierw rzucasz wszyst-

podsumowanie

Ciosy za 1s, 2s, 3s. Jeśli walczący osiągnął kilka sukcesów w rzucie 3k20, może zdecydować się na łączony cios za dwa lub trzy sukcesy. Aby obronić się przed takim ciosem, przeciwnik musi przeznaczyć tyle samo sukcesów. Bez względu na to, czy posiada odpowiednią ilość sukcesów aby obronić taki cios, musi wykonać obronę i przeznacza tyle samo kości, co przeciwnik na zadanie ciosu.

Cios za większą ilość sukcesów zajmuje odpowiednio większą ilość segmentów w turze, lecz jego efekt rozliczany jest już w pierwszym segmencie tury (nie da się mu zapobiec zadając w jakiś sposób atakującemu obrażenia we wcześniejszym segmencie).

Na każdą akcję Atakującego, Broniący się zawsze musi zużyć tyle samo kości obrony.

Zależnie od broni, takie ciosy mogą zadawać większe obrażenia. Patrz: opis broni w rozdziale Zbrojownia.

kimi kośćmi, a potem myślisz, na co przeznaczyć sukcesy.

Jeśli uzyskałeś tylko 1 sukces, to w najlepszym razie dasz radę raz zdzielić, i to byle jak, swojego przeciwnika, a jeśli nie masz Inicjatywy, może raz się uchylisz. Cała zabawa zaczyna się wtedy, gdy osiągniesz więcej sukcesów i masz Inicjatywę. Wtedy albo zasypiesz gościa gradem ciosów, albo przywalisz raz, a mocno, za wszystkie swoje sukcesy zebrane do kupy i poślesz go na deski.

Akcje

Walczący rzucili swoje 3k20 i sprawdzili, kto wygrał Inicjatywę. Kości leżą na stole i już sporo wiadomo. Zawczasu każdy z walczących sprawdza, które z

reguła dodatkowa

Podwójne działanie Umiejętności walki. Walczący może użyć swoich punktów Umiejętności walki nie tylko po to, by obniżyć oczka na swoich kościach, ale także po to, by dodać oczka do kości przeciwnika. Dzięki temu kości, które są sukcesami, nagle mogą zostać zmienione przez przeciwnika w porażki. Lepiej trzymać w pogotowiu swoje punkty Umiejętności na taką ewentualność. Samo dodawanie oczek do kości przeciwnika jest zagraniem vabank, ponieważ skąd można wiedzieć, jak wysoką Zręczność ma przeciwnik. Punktów Umiejętności można używać w dowolnym segmencie tury.

Jeśli walczący osiągnął 3 sukcesy i deklaruje atak za 3s, zaś jego przeciwnik za pomocą swoich punktów Umiejętności „psuje" mu np. 1 sukces, wtedy tamten zadaje cios za 2 sukcesy. Jeśli postać wyprowadza specjalną akcję za 3 sukcesy (np. dzięki Sztuczce), a przeciwnik „popsuje" mu 1 sukces, wtedy postać zamiast tego wyprowadza standardową akcję za 2 sukcesy.

Ten, kto używa punktów Umiejętności do podwyższenia przeciwnikowi wyników na kościach, wybiera, którą konkretnie kość „psuje".

reguła dodatkowa

Manewry w walce. Walczący może, oprócz standardowego trybu walki, zastosować kilka możliwych manewrów. Nie można łączyć manewrów ofensywnych z defensywnymi. Decyzję o zastosowaniu manewru trzeba podjąć na samym początku każdej tury, jeszcze przed rzutem kośćmi. O stosowaniu manewru trzeba informować zawsze na początku tury, nawet jeśli kontynuujemy ten sam, co w poprzedniej.

Zwiększone tempo. Walczący, który posiada Inicjatywę, może zdecydować się na zwiększenie tempa walki. Podnosi PT własnych testów akcji, a jego przeciwnik będzie musiał zdawać testy na tym samym, podwyższonym PT. Walczący może zwiększyć PT maksymalnie o tyle poziomów, ile posiada punktów używanej Umiejętności walki (Bijatyka lub Broń ręczna) i nie więcej niż 3.

Szarża. Szarżę można zastosować na początku walki, podczas sprawdzania Inicjatywy testowanej na Zręczności. Walczący otrzymuje bonus od +1 do +3 do Zręczności podczas testu Inicjatywy, ale w przypadku przegranej (w stosunku do swojego przeciwnika) otrzymuje identyczną karę do Zręczności na czas pierwszej tury. Nie może w niej użyć żadnych defensywnych manewrów.

Furia. Walczący otrzymuje bonus +2 do Zręczności w ataku, ale każde przejęcie Inicjatywy przez przeciwnika jest jednocześnie celnym ciosem.

Pełna obrona. Walczący otrzymuje bonus +2 do Zręczności w obronie, za to aby przejąć Inicjatywę, musi poświęcić na to aż dwa sukcesy (czyli musi mieć przewagę 2 własnych sukcesów w obronie pod rząd przeciwko 2 porażkom przeciwnika w ataku).

wyników oznaczają dla niego sukcesy, a które są do chrzanu. Sukcesy to oczywiście te, na których zdasz test swojej Umiejętności walki (Bijatyka lub Broń ręczna) opartej na Zręczności.

Facet z Inicjatywą zaczyna. Bierze jedną ze swoich kości, najpewniej tą z sukcesem, i wali drugiego w pysk. Jeśli tamten chce ocalić swój pysk, musi także wyłożyć sukces. Jeśli taką ma, znaczy, że się wybronił. Jeśli nie ma, prask w pysk! Proste jak cep, przyznasz? Ale nagle mamy taką sytuację, że gościowi z Inicjatywą pozostała tylko kość z porażką, a ten drugi wciąż kisi jedną z sukcesem. Co się dzieje? Ano facet z Inicjatywą wysuwa swoją porażkę, bo nie ma innego wyjścia, na co jego przeciwnik, ze złośliwym uśmiechem wykłada sukces i ...przejmuje Inicjatywę.

Ciosy za 1s, 2s, 3s

Przyznasz, że gdyby walka wręcz miała wyglądać tak, jak w powyższym przykładzie, po kilku turach wszyscy zasnęliby z nudów. Dlatego to dopiero początek zabawy. Poznałeś jedynie szkielecik, na który teraz założymy mięso, skórę, a na końcu ładne ciuszki.

Zacznijmy od łączenia sukcesów. Jeśli masz Inicjatywę i 3 sukcesy, a twój przeciwnik dwa sukcesy, normalnie walnąłbyś go trzy razy, on by się dwa razy obronił i w końcu raz oberwał, na dodatek niezbyt mocno. Wic polega na tym, że możesz mu przywalić ze wszystkich swoich sukcesów, raz a mocno, a biedak się nie pozbiera. Żeby obronić się przed ciosem złożonym z kilku sukcesów, trzeba przeznaczyć ich tyle samo, albo obrona będzie całkowicie daremna. Nie można wyprzedzić takiego ciosu, jak dało się zrobić z dłuższym strzałem w walce strzeleckiej. Tutaj albo masz Inicjatywę i atakujesz, albo nie masz i się bronisz, próbując ją przejąć. Żadnego wyprzedzania.

Co daje taki cios za kilka sukcesów? Zerknij do rozdziału Zbrojownia. Tam, przy opisie każdej broni, znajdziesz zadawane przez nią obrażenia, podzielone na 3 poziomy. To właśnie efekty ciosów za 1, 2 lub 3 sukcesy. General-

reguła dodatkowa

Strzelanie w walce wręcz. Jeśli walczący wręcz chce strzelić do przeciwnika z broni palnej, strzał taki sprawdzany jest identycznie jak cios pięścią (czyli test Bijatyki). Strzelec musi posiadać Inicjatywę, a następnie uzyskać sukces przeciwko porażce przeciwnika, czyli przeprowadzić udany atak. Jeśli tak się stanie, strzał jest automatycznie trafiony (strzał z przyłożenia) i nie trzeba wykonywać żadnego testu Pistoletów. Mimo wszystko należy rzucić kością, by sprawdzić, czy przypadkiem broń się nie zacięła.

Jeśli strzelec zdał test swojego ataku, ale obrońca również zdał test obrony, kula została wystrzelona, lecz nie dosięgła przeciwnika.

Walka wręcz podczas strzelania. Podobnie, jeśli walczącemu uda się dobiec do strzelca, zaczyna się walka wręcz i strzelec może strzelać jedynie w powyższy sposób. W momencie, gdy gość z toporem wpada np. w drugim segmencie tury na strzelca, wtedy strzelec zmuszony jest już do walki wręcz. W takiej sytuacji powinno się sprawdzić jeszcze raz Inicjatywę pomiędzy rozpoczynającymi walkę wręcz (nawet pomiędzy segmentami tej samej tury).

reguła dodatkowa

Czynności niebojowe podczas walki wręcz. Akcje deklarowane jako ataki, wcale nie muszą być uderzeniami. Może to być np. próba dobycia czy przeładowania broni, odbezpieczenia granatu itp., czy nawet zdetonowania ładunku wybuchowego. Jeśli osiągnąłeś sukces w segmencie przeznaczonym na tę czynność, a przeciwnik uzyskał porażkę, oznacza to, że daną czynność można wykonać. Jeśli odniosłeś porażkę, albo jeśli obaj odnieśliście sukces, czynność została przerwana i w tym segmencie nie można jej wykonać. Jeśli odniosłeś porażkę, a przeciwnik uzyskał sukces, w normalny sposób przejmuje on Inicjatywę (MG może uznać, że porażka oznacza w tym przypadku coś gorszego, np. dobywany przedmiot mógł wypaść na ziemię). Gdy dana czynność wymaga Umiejętności (np. zdetonowanie ładunku wybuchowego), należy dodatkowo przeprowadzić test tej Umiejętności.

Przeciwnik może zdecydować, że także wykonuje akcję niebojową, wtedy nikt nikomu nie przeszkadza i obie czynności można przeprowadzić, bez względu na sukcesy czy porażki w tym segmencie.

nie, im więcej sukcesów, tym większe obrażenia. Np. cios za 3 sukcesy może nawet definitywnie i szybko zakończyć walkę.

To nie wszystko. Jeśli chcesz naprawdę emocjonujących i barwnych walk, gorąco zachęcam cię do skorzystania z podanych tu reguł dodatkowych, a przede wszystkim możliwych manewrów.

Przykład 1.Najprostsza sytuacja: *Atakujący Wojownik 1 (Zręczność 12, brak broni i Umiejętności do walki). Broniący się Wojownik 2 (Zręczność 12, brak broni i Umiejętności do walki). Wyniki Atakującego: 3, 6 i 19 (czyli 2 sukcesy i 1 porażka). Wyniki Broniącego się: 12, 13, 18 (czyli 1 sukces i 2 porażki).*

Segment 1) Atakujący decyduje się na cios i przeznacza wynik 6, czyli osiąga sukces. Broniący się wykonuje obronę i przeznacza wynik 12, czyli również sukces. W tym segmencie mamy remis.

Segment 2) Atakujący zadaje kolejny cios i przeznacza wynik 3, czyli znów osiąga sukces. Broniący się wykonuje obronę, ale do wyboru ma już tylko wyniki 13 i 18 - obydwa oznaczają porażki. Wybiera 13 i nie udaje mu się uniknąć ciosu. Otrzymuje obrażenia.

Segment 3) Atakujący posiada jeszcze niewykorzystany wynik 19, który oznacza porażkę. Niemniej wykonuje on nieudany atak. Na szczęście Broniący się również ma do dyspozycji swój ostatni, zły wynik - 18, który oznacza porażkę. Tak więc znów mamy remis.

Koniec Tury, rozpoczyna się następna.

Przykład 2. Przejęcie Inicjatywy: *Atakujący Wojownik 1 (Zręczność 12, brak broni i Umiejętności do walki). Broniący się Wojownik 2 (Zręczność 12, brak broni i Umiejętności do walki). Wyniki Atakującego: 11, 13 i 16 (czyli 1 sukces i 2 porażki). Wyniki Broniącego się: 12, 9, 8 (czyli 3 sukcesy).*

Segment 1) Atakujący decyduje się na cios i przeznacza wynik 11, czyli osiąga sukces. Broniący się wykonuje obronę i przeznacza wynik 12, czyli również sukces. W tym segmencie mamy remis.

Segment 2) Atakujący zadaje kolejny cios i przeznacza wynik 16, co oznacza porażkę. Broniący się wykonuje obronę i przeznacza

Wyjście z walki. Aby wyrwać się z walki, walczący musi posiadać Inicjatywę, a następnie wygrać 1 segmentową akcję ucieczki (podobnie jak przeprowadza się czynności niebojowe w trakcie walki.

Ucieczka z walki. Inna możliwość, to po prostu ucieczka bez zważania na atak przeciwnika. Na samym początku tury, jeszcze przed rzutem kośćmi, walczący (bez względu na to, czy posiada Inicjatywę, czy nie) deklaruje, że ucieka. Za to otrzymuje jeden jednosegmentowy cios w plecy, automatycznie trafiony i bez możliwości obrony. Należy rzucić kostką tylko po to, by określić lokację trafienia.

Ucieczka / wyjście z walki oznacza, że uciekający oddunął się od przeciwnika metr czy dwa - na tyle, by np. zacząć bieg. Uciekający może także zdecydować się np. na oddanie strzału, ale wtedy walka natychmiast zaczyna się na nowo (przerwał ucieczkę) i należy ponownie ustalić Inicjatywę. Jeśli w tej sytuacji uciekający przegra Inicjatywę, nie odda darmowego „strzału przed walką" dzięki uzyskanej odległości (jest ona zbyt mała).

reguła dodatkowa

Walka w zwarciu, tłoku, ciasnych pomieszczeniach. W sytuacji, gdy walczący został pochwycony, przewrócony itp., lub gdy wokół jest zbyt mało miejsca na jakiekolwiek bardziej skomplikowane manewry, długie bronie okazują się bezużyteczne, a swoje zalety pokazuje nóż. Do poszczególnych broni należy doliczyć następujące kary do Zręczności w ataku: pałka -2, katana -2, topór -4, młot -6, łańcuch -6, ciężki młot -8, karabin z bagnetem -8, włócznia -10. Ponadto żadna z wymienionych broni nie posiada w takiej sytuacji bonusa do akcji w obronie.

reguła dodatkowa

Broń 2-ręczna, a walka jedną ręką. Jeśli postać walczy bronią 2-ręczną trzymając ją w jednej ręce, wymagana Budowa zwiększa się o 4. Dodatkowo otrzymuje karę -3 do Zręczności.

reguła dodatkowa

wynik 9, czyli ponownie osiąga sukces. Dzięki temu przejmuje Inicjatywę.

Segment 3) Sytuacja odwraca się, teraz Atakującym jest Wojownik 2, a Broniącym się Wojownik 1. W2 zadaje cios i przeznacza wynik 8, czyli osiąga sukces. W1 próbuje się bronić, lecz pozostał mu tylko wynik 13, który oznacza porażkę. Cios sięga celu i W1 otrzymuje obrażenia.

W tej turze Wojownik 1 obronił się, następnie przejął Inicjatywę i zadał swemu przeciwnikowi celny cios.

Koniec Tury, rozpoczyna się następna.

***Przykład 3. Cios za 3 sukcesy**: Atakujący Wojownik 1 (Zręczność 16, broń: Ciężki młot (1s:Draśnięcie, 2s: r. Ciężka, 3s: r. Krytyczna; Umiejętność Broń ręczna na 4), Broniący się Wojownik 2 (Zręczność 15, broń: Nóż (1s: r. Lekka, 2s: r. Lekka, 3s: r. Ciężka; Umiejętność Broń ręczna na 3). Wyniki Atakującego: 2, 16 i 19 (czyli 3 sukcesy, w tym wynik 19 obniżony dzięki Umiejętności). Wyniki Broniącego się: 9, 12, 19 (czyli 2 sukcesy, 3 punkty Umiejętności nie wystarczą na obniżenie wyniku 19 do poziomu Zręczności, czyli 15).*

Segment 1-3) Atakujący decyduje się na cios za 3 sukcesy. Broniący się wykonuje obronę, lecz ma do dyspozycji tylko dwa sukcesy. To za mało na uniknięcie miażdżącego uderzenia młotem. Otrzymuje ranę Krytyczną i walka się kończy.

Koniec Tury, rozpoczyna się następna, o ile został jeszcze jakiś przeciwnik.

Walka z bestiami, maszynami i berserkerami

Niektóre bestie i roboty, a także wyjątkowi twardziele oraz szaleńcy, nie muszą się bronić. Nawet gdy na początku walki przegrali Inicjatywę, nie zostają zmuszeni do obrony i mogą zdecydować się na wymianę cios za cios.

Gdy Inicjatywę ma BG. Jeśli BG wygrał Inicjatywę, dzięki temu może łatwiej kontrolować sytuację - może jako ostatni decydować, jakie akcje wykonuje za pomocą swoich sukcesów. Gdy okaże się, że bestia zadała kilka celnych ciosów, BG może poświęcić swoje sukcesy na obronę przed nimi. Jeśli zaś bestia spudłuje, wtedy swoje sukcesy wykorzysta na ataki. Natomiast bestia może zamiast zadania obrażeń przejąć Inicjatywę.

Gdy Inicjatywę ma bestia. Jeśli BG przegrał Inicjatywę, nie pozostaje mu nic innego jak obrona przed ciosami i próba przejęcia Inicjatywy. Lub... próba wejścia w „tryb berserkera" (patrz niżej).

Tryb berserkera. Nawet normalny człowiek może spróbować wejść w podobny tryb walki jak bestia i zadawać ciosy nie zważając na rany mimo przegranej Inicjatywy, w ogóle nie musząc się przy tym bronić. Aby wejść w taki „tryb berserkera", postać musi zdać Cholernie trudny test Morale. Test będzie łatwiejszy, jeśli postać posiada solidny pancerz (ułatwienie testu równe jest karze wynikającej z noszenia pancerza). Jeśli zdałeś, nie musisz się w tej walce bronić.

Wielkie zwierzęta (jak np. niedźwiedź), prymitywne bestie (np. krokodyl), niektórzy szaleńcy (np. Odmieńcy) oraz roboty nie muszą testować Morale, dlatego też automatycznie walczą w „trybie berserkera". Warto pamiętać, że niektóre roboty są zaprogramowane tak, by bronić się przed ciosami przeciwnika - wtedy w normalny sposób stosuje się reguły Inicjatywy.

Kto bliżej. Wszystkie stwory, które walczą w „trybie berserkera", mogą w każdym segmencie dowolnie zmieniać cel swojego ataku - wybierać spośród walczących z nim przeciwników.

Inne reguły charakteryzujące potwory

Każde stworzenie czy robot opisane w Podręczniku Łowcy (na końcu podręcznika) posiada zestaw reguł. Najczęściej stworzenia opisane są za pomocą kilku Współczynników i zasad specjalnych. W niektórych przypadkach podawanie Współczynników mijałoby się z celem, więc je pominięto.

Agresja: oznacza prawdopodobieństwo ataku ze strony stworzenia pod-

czas spotkania. MG wykonuje rzut K20. Jeżeli wynik był niższy lub równy Współczynnikowi Agresji, stwór atakuje. Jeśli był wyższy - czeka. W wypadku niektórych stworzeń, podane są dwie opcje tego Współczynnika: wyższy - gdy bestia jest głodna, niższy - gdy jest najedzona.

W przypadku większych grup danych stworzeń (stada, sfory), wykonuje się jeden test Agresji za całą grupę.

***Przykład**: Bohater spotyka na swojej drodze sforę Croats. Serce mu zamiera. Musi dokonać szybkiego wyboru - wyciąga spluwę i zanim zaatakują ustrzeli kilka z nich (ale wtedy już na pewno czeka go mordercza walka) albo spróbuje ostrożnie je wyminąć, licząc, że są najedzone i nie zaatakują (lecz jeśli jednak zaatakują, będzie żałował, że kilku nie ustrzelił od razu, gdy stały bez ruchu, że zmarnował okazję). Zdecydował, że spróbuje przejść. MG bierze do ręki K20 i... Wypadło 9. Agresja Croats wynosi 10. Niestety, to był błąd!*

Trafienie: Dla ułatwienia zadania MG, przy każdym stworzeniu podano wszystkie utrudnienia do trafienia, jakie wynikają z ruchu i wielkości celu - trudniej zestrzelić małego ptaka w locie, niż trafić wielkiego i powolnego niedźwiedzia. Tutaj także podano PT dla trafienia w słaby punkt bestii (najczęściej w głowę).

Współczynniki „od - do": Nie wszystkie psy są tak samo groźne, zgodzisz się? Dlatego w niektórych przypadkach podany jest przedział „od - do" dla danego Współczynnika. Od MG zależy, czy Bohaterowie trafią na wściekłego kundla, czy super groźną bestię.

Tryb berserkera: tutaj zaznaczono, czy stworzenie walczy w „trybie berserkera" (czyli nie broni się).

Redukcja ran: niektóre wielkie i toporne stworzenia słabiej odczuwają rany. Redukcja o „1 poziom w dół" oznacza, że rana Krytyczna dla stwora oznacza ranę Ciężką, a Ciężka - Lekką.

Ucieczka: mało które stworzenie walczy do śmierci, większość spróbuje oddalić się, jeśli tylko zostanie poważnie zraniona, a warunki pozwolą na ucieczkę. W tym punkcie opisano, kiedy stwór spróbuje wycofać się z walki.

Doświadczenie: Tak jak cechy gatunkowe są mniej więcej jednakowe u poszczególnych osobników, tak doświadczenie wprost przeciwnie. Wysokość tego Współczynnika nie zależy w żaden sposób od rodzaju stworzenia, a określa wyłącznie to, czego dany osobnik nauczył się podczas swojego życia. Dlatego też w opisach stworzeń nie wspomniano nawet o tym Współczynniku. Doświadczenie jest dokładnym odpowiednikiem ludzkich Umiejętności. U młodych osobników wynosić będzie zero. U starego, doświadczonego będzie to 2 lub 3. U zdziczałego ludojada, który od lat poluje na ludzi i jak dotąd nie dał się zabić, może wynosić nawet 8.

Zaawansowanie programu. W przypadku maszyn zamiast Doświadczenia używa się Zaawansowania programu, które w odróżnieniu od Doświadczenia jest określone z góry i podane przy opisie danego rodzaju maszyny. Zaawansowanie programu jest miarą inteligencji, ale należy pamiętać, że nawet inteligencja maszyn jest wyspecjalizowana i ukierunkowana, w przeciwieństwie do wszechstronnego Sprytu człowieka.

Walka z wieloma przeciwnikami

Kupa gości na jednego to niby nie sztuka. Ale za to jest to skuteczne. W sytuacji, gdy do walki staje większa ilość przeciwników (kilku BG przeciwko jednemu BN, kilku BN przeciwko jednemu BG, lub grupa przeciwko grupie), należy zastosować poniższe zasady.

Test Inicjatywy. Każdy z walczących BG wykonuje za siebie test Inicjatywy, zaś MG wykonuje test Inicjatywy za całą grupę BN, testując najwyższą Zręczność spośród grupy BN.

Wybieranie przeciwników. Następnie walczący, począwszy od tych z najwyższą Inicjatywą, wybierają kolejno swojego przeciwnika spośród wrogiej grupy. Ci, którzy nie zostali sami zaatakowani, także wybierają swoich przeciwników, nawet jeśli ci zostali już związanie walką z kimś innym. Ci, którzy już zostali zaatakowani, nie wybierają swoich przeciwników.

Bez względu na wielkość liczebnej przewagi, jedną postać może atakować jednocześnie maksimum 5 przeciwników.

Pojedynki. Walczący, począwszy od tych z najwyższą Inicjatywą, wykonują w normalny sposób swoje ataki, a ich przeciwnicy próbują się bronić - czyli w tym miejscu normalne reguły walki wręcz się nie zmieniają.

Grad ciosów. Jeśli któryś z walczących zmaga się z większą liczbą przeciwników, walczy on w normalny sposób z jednym przeciwnikiem (wybranym w fazie wybierania przeciwników, jeśli posiadał przewagę Inicjatywy, lub wybranym teraz, jeśli przegrał Inicjatywę). Pozostali walczący w przewadze przeciwnicy, bez względu na to, czy posiadają Inicjatywę, czy nie, wykonują swoje ataki.

Broniący się przed atakami większej liczby przeciwników ma prawo do darmowych kostek obrony (nawet jeśli już wcześniej zużył wszystkie swoje kości), jednak w takiej sytuacji otrzymuje karę do Zręczności równą ilości przeciwników. Ponadto nie może on rzucać w normalny sposób 3k20 dla każdego z przeciwników i wybierać sukcesy, a tylko próbować obrony na bieżąco na każdy sukces przeciwnika. Jeśli otrzymuje celny cios za 1s, rzuca 1k20 i musi osiągnąć sukces, jeśli otrzymuje celny cios za 2 sukcesy, rzuca 2k20 i musi także osiągnąć 2 sukcesy, jeśli otrzymuje celny cios za 3 sukcesy, rzuca 3k20 i musi osiągnąć 3 sukcesy, w przeciwnym razie otrzymuje obrażenia. Nie ma żadnego limitu darmowych kostek obrony (czyli nie może zajść sytuacja, gdy walczący otrzymuje trafienie i nie ma już szansy na próbę obrony). Pamiętajmy jednak, że będzie to maksymalnie czterech dodatkowych przeciwników!

Jeśli w fazie wybierania przeciwników, walczący atakuje jednego z wrogów, który już związał się walką z kimś innym (jako jeden z grupy atakujących „w plecy"), zaatakowany musi bronić się za pomocą darmowych kości obrony.

Zmiana Inicjatywy. Zasady zdobywania Inicjatywy w pojedynkach pozostają bez zmian, jednak zasady Inicjatywy nie dotyczą w ogóle pozostałych atakujących, przed którymi atakowany broni się darmowymi kośćmi obrony.

Zmiana przeciwników. Walczący, który posiada Inicjatywę, może na początku tury wybrać innego przeciwnika z wrogiej grupy, z którą walczy. Wybierając przeciwnika o wyższej od siebie Inicjatywie, automatycznie ją traci. Walczący, którzy nie zostali zaatakowani, bez względu na to, czy posiadają Inicjatywę, czy nie, także mogą zmie-

nić przeciwnika. Jeśli musieli w tym celu przebyć kilka metrów, MG zmniejszy odpowiednio ilość segmentów, jakie będą mieli do dyspozycji w tej turze.

Atakowanie większej liczby przeciwników w jednej turze. Jeśli postać walcząca samotnie przeciwko grupie posiada wyższą Inicjatywę, może zdecydować, że swoje zakończone sukcesem ataki rozdzieli na kilku przeciwników. Ci mogą się przed nimi bronić w normalny sposób, wszyscy posiadają bowiem swoje 3k20.

W przypadku prawdziwych mistrzów walki, w połączeniu z podniesieniem Tempa walki, sprawia to, że wrogowie padają jak ścięte zboże.

Przykład: *Gracz 1 (silny) i Gracz 2 (słaby) stają do walki z grupą czterech zbirów (A, B, C, D).*

Test Inicjatywy. *Na początku wszyscy wykonują test Inicjatywy: najwyższą Inicjatywę uzyskuje Gracz 1, mniejszą grupa zbirów, na końcu zaś jest Gracz 2.*

Wybieranie przeciwników. *Gracz 1 atakuje najsilniejszego Zbira A. Następnie Zbir B i zbir C pomagają zbirowi A i atakują Gracza 1. Zbir D atakuje Gracza 2.*

Pojedynki i grad ciosów. *Gracz 1 atakuje Zbira A i zadaje mu ranę. Zbir B i C atakują Gracza 1 i udaje im się zadać mu ranę. Zbir D atakuje Gracza 2, lecz Gracz 2 odzyskuje Inicjatywę.*

Nowa tura - zmiana przeciwników. *Gracz 1 zmienia swój cel i atakuje Zbira B. Zbir A nadal pozostaje w walce z Graczem 1, lecz zbir C zmienia przeciwnika i atakuje Gracza 2, któremu zbyt dobrze idzie walka. Gracz 2 nadal atakuje Zbira D (nie może zaatakować Zbira C, ponieważ Inicjatywę zyskał tylko względem Zbira D).*

Walka treningowa (uproszczona)

No dobra, wyobraź sobie, że biegniesz wzdłuż budynku, bo na rynku właśnie jest promocja dętek do roweru. I nagle z bramy w budynku wypada na ciebie z krzykiem jakiś palant. Wtedy nie wyciągasz z plecaka skomplikowanych reguł taktycznych, lecz gazurkę i walisz mu prosto w łeb.

Przygodowo, nie taktycznie.

Załóżmy, że nie masz ochoty przebijać się przez zasady walki taktycznej. Być może nadejdzie moment, że będziesz chciał rozegrać szybkie starcie, bez wnikania w zawiłości mechaniki. W takim razie witam w tym rozdziale. Właśnie tutaj znajdziesz uproszczone zasady walki.

Walka błyskawiczna dzieli się na tury, podobnie jak taktyczna.

W każdej turze można wykonać jedno działanie, takie jak strzał z pistoletu, cios nożem, bieg za osłonę czy użycie medpaka.

Generalnie chodzi o to, żeby zranić kogoś i samemu nie dać się skrzywdzić. Najczęściej wykonywanymi akcjami będą zatem atak i unik. Wykonując czynność (atak, unik, użycie medpaka), przeprowadzasz test Umiejętności.

Na początku walki ustala się w normalny sposób Inicjatywę, wykonując test Przeciwstawny Zręczności.

Gość z Inicjatywą zaczyna. Zadaje cios: wykonuje test Bijatyki lub Broni ręcznej i sam określa PT tego testu. Jeśli zda test, cios jest celny.

Broniący się musi zdać test Bijatyki lub Broni ręcznej o tym samym PT. Jeśli zda test, udało mu się obronić przed ciosem.

Jeśli cios był celny, a broniący się nie zdołał się obronić, cios dochodzi celu i zadaje obrażenia (patrz opis broni w rodzi ale „Zbrojownia").

Jeśli atakujący w ogóle nie zdał testu, wtedy broniący się automatycznie przejmuje Inicjatywę.

Broniący się może spróbować przejąć Inicjatywę w inny sposób: broniąc się przed ciosem musi zdać test o poziom trudniejszy niż jest to wymagane.

W walce treningowej w normalny sposób używa się Umiejętności.

podsumowanie

Pancerze

Klasy pancerzy. Najczęściej spotykane pancerze będą miały jedną z czterech klas:

1. Lekki (zbroja skórzana, cienka blacha), Redukcja 1, Kara: +5%
2. Średni (gruba stalowa blacha), Redukcja 2, Kara: +10%
3. Ciężki (gruba stalowa płyta), Redukcja 3, Kara: +20%
4. Superciężki (płyta stalowa grubości około centymetra), Redukcja 4, Kara: 50%

Redukcja. Redukcja oznacza, o ile pancerz obniża poziom otrzymanych obrażeń.

Redukcja 1: rana Krytyczna > Ciężka, Ciężka > Lekka, Lekka > Draśnięcie
Redukcja 2: rana Krytyczna > Lekka, Ciężka > Draśnięcie, Lekka > brak obrażeń
Redukcja 3: rana Krytyczna > Draśnięcie, Ciężka > brak obrażeń
Redukcja 4: rana Krytyczna > brak obrażeń

Przebijanie Pancerzy (PP). Niektóre bronie posiadają atrybut Przebijania Pancerzy. Oznacza on, o ile należy obniżyć poziom pancerza, zanim ten zredukuje otrzymaną ranę.

Lokacje Pancerzy. Postać może posiadać pancerz na każdej z sześciu lokacji: głowa, tułów, lewa ręka, prawa ręka, prawa i lewa noga. Aby stwierdzić, czy otrzymane obrażenia zostaną zredukowane przez pancerz, należy sprawdzić, czy na trafionej lokacji jest pancerz, oraz jakiej jest on klasy.

Kary za noszenie pancerzy. Za każdą lokację pancerza należy doliczyć odpowiednią karę do wszystkich testów zręcznościowych (także do walki i strzelania).

Jeśli Budowa Bohatera jest większa od 14, łączna kara wynikająca z noszenia pancerza jest mniejsza o -10%, przy Budowie powyżej 16: o -20%, zaś przy Budowie powyżej 18: o -30%.

Wytrzymałość pancerzy. Wytrzymałość od 1 (kiepsko wykonany) do 6 (dobrze wykonany) lub więcej.

Obrażenia Ciężkie = Wytrzymałość -1
Obrażenia Krytyczne = Wytrzymałość -3

Pancerze

Przed obrażeniami możesz się chronić nosząc pancerz. Kamizelka kuloodporna, płyta pancerna noszona na piersiach, stalowe naramienniki - wszystko, co chroni cię przed zadanymi ciosami i trafieniami, nosi nazwę pancerza. Każdy pancerz posiada Współczynnik Redukcji, który oznacza, o ile poziomów zmniejsza otrzymywane przez Bohatera obrażenia.

Każda z sześciu wyróżnionych część ciała (głowa, lewa ręka, prawa ręka, lewa noga, prawa noga i tułów) może być chroniona innym elementem pancerza. Za każdym razem, gdy dana część ciała zostanie zraniona, założona na nią ochrona redukuje poziom obrażeń. Z drugiej strony, pancerze są ciężkie i ograniczają mobilność, w związku z czym utrudniają wszystkie akcje ruchowe. Szczegóły znajdziesz w tabeli.

Jeśli wydaje ci się, że zakuwając się w ciężki pancerz nigdy nie otrzymasz ciężkiej ani krytycznej rany, wyprowadzę cię z błędu, zanim zrobi to przeciwnik.

Gotowy? W takim razie wiedz, że naprawdę wiele broni posiada Współczynnik Przebijania Pancerzy, dzięki któremu przechodzą przez śmie-

reguła dodatkowa

Dodatkowe kary za noszenie pancerzy. Noszenie pancerza non stop powoduje obtarcia, odparzenia itd. Zależnie od sytuacji (klasa pancerza, zachowanie gracza, pogoda) MG może zdecydować, że po dniu noszenia BG otrzymuje Draśnięcie.

ciowe zbroje jak przez masło. Prawie wszystkie pistolety posiadają 1PP, a karabiny 2PP. I co, nadal ci wesoło?

Wytrzymałość pancerzy

Każdy pancerz posiada swoją Wytrzymałość, która określa to, jak dobrze jest wykonany i jak szybko się rozpadnie. Z czasem elementy pancerza ulegają zniszczeniu. Im pancerz gorzej wykonany, im częściej narażony na uszkodzenia, tym szybciej się niszczy. Pancerz dobrze wykonany będzie miał 6 punktów Wytrzymałości, kiepsko wykonany 2 lub 3 punkty.

Wytrzymałość pancerza nie ma nic wspólnego z jego Redukcją. Lekki pancerz (Redukcja 1) może być doskonale wykonany (Wytrzymałość 6), a super ciężki pancerz (Redukcja 3) może składać się z naprędce powiązanych drutem stalowych płyt i rozpaść się przy byle okazji (Wytrzymałość 2).

Za każdym razem, gdy pancerz otrzymuje cios zadający ranę Ciężką, Wytrzymałość danego elementu pancerza (na trafionej lokacji) spada o 1. Zaś gdy pancerz otrzymuje cios zadający ranę Krytyczną, Wytrzymałość spada o 3. Gdy Wytrzymałość na danej lokacji pancerza spadnie do 0, znaczy to, że element pancerza jest już tak zniszczony, iż przestaje chronić.

Postrzały z broni palnej nie obniżają Wytrzymałości pancerza.

PRZYKŁAD: Broń palna, a przebijanie pancerzy.

Pancerz Lekki (red. 1): Strzał z pistoletu przechodzi przez pancerz bez problemu (red. 1 - PP1 = red. 0) i zadaje normalnie ranę Lekką. Strzał z karabinu także (red. 1 - PP2 = red. 0) i zadaje ranę Ciężką.

Pancerz Średni (red. 2): Strzał z pistoletu przechodzi przez pancerz (red. 2 - PP1 = red. 1) i zadaje obrażenia o poziom mniejsze, czyli Draśnięcie. Strzał z karabinu przechodzi przez pancerz bez problemu (red. 2 - PP2 = red. 0) i zadaje normalnie ranę Ciężką.

Pancerz Ciężki (red. 3): Strzał z pistoletu nie przechodzi przez pancerz (red. 3 - PP1 = red. 2, czyli rana Lekka zmienia się w brak obrażeń). Strzał z karabinu przechodzi przez pancerz (red. 3 - PP2 = red. 1) i zadaje obrażenia o poziom mniejsze, czyli ranę Lekką.

Pancerz Superciężki (red. 4): Strzał z pistoletu nie przechodzi przez pancerz (red. 4 - PP1 = red. 3, czyli rana Lekka zmienia się w brak obrażeń). Strzał z karabinu przechodzi przez pancerz (red. 4 - PP2 = red. 2) i zadaje obrażenia o 2 poziomy mniejsze, czyli Draśnięcie.

reguła dodatkowa

Pancerze samoróbki. Pancerze źle wykonane posiadają większe kary i szybciej się rozpadają. Element pancerza wykonany bez warsztatu i dobrych materiałów posiada 2x większe kary (decyduje MG). Jeśli podczas wykonywania elementu pancerza nie wyszedł test Rusznikarstwa, kara jest również 2x większa. W przypadku i jednego, i drugiego, kara jest 3x większa. Element pancerza wykonany ze słabych materiałów może posiadać ograniczoną wytrzymałość, np. 1 czy 2 obrażenia Ciężkie.

PT testu Mechaniki podczas tworzenia pancerzy oraz ich ewentualne cechy specjalne określa MG.

podsumowanie

Skutki ran

Każdemu rodzajowi rany odpowiadają dwie możliwe kary, jakie otrzymuje zraniony. Jeśli postać otrzymuje ranę, musi wykonać test Odporności na ból (w oparciu o Charakter). Jeśli test się powiedzie, otrzymuje mniejszą karę od rany, jeśli test się nie powiedzie - większą.

Rodzaje ran:

Draśnięcie	Przeciętny test Odporności na ból	kara: 5% / 10%
Lekka rana	Problematyczny test Odporności na ból	kara: 15% / 30%
Ciężka rana	Trudny test Odporności na ból	kara: 30% / 60%
Krytyczna rana	jeśli nie otrzyma pierwszej pomocy, umiera	kara: 160%

Obrażenia

Jeśli koleś ma kosę wbitą w udo, pewnie jest wściekły, nic więcej, adrenalina robi swoje. Kosa w udzie zatrzyma tylko leszcza. Jeśli gość ma ołowiu, tak z kilka gramów, jest z nim gorzej. Wciąż może zrobić ci krzywdę, ale wystarczy, że będziesz ostrożny, a już jest twój.

Jeśli władowałeś mu serię z kałacha, już nie musisz być ostrożny. Wyłączyłeś go z gry.

Dziś rany i obrażenia dzielą się na cztery typy.

Draśnięcia - te, których nawet nie zauważysz.

Lekkie - te, które sam sobie opatrzysz.

Ciężkie - te, do których potrzeba ci felczera.

Krytyczne - te, przy których nawet felczer już ci nie pomoże.

Proste? Praktyczne? Sam przyznaj, jaką różnicę robi ci to, czy ktoś wbije ci w udo szpikulec do lodu, bagnet, czy ułamany kątownik. Boli jak skurczybyk - i to jest meritum sprawy, mam rację? Tam gdzie „boli jak skurczybyk" nie ma liczenia punktów. Nie ma zabawy w 3k6+2. Jeśli chcesz liczyć - dobra rada - licz na spluwę. Resztą liczenia niech się martwią ci po drugiej stronie lufy.

Jeśli zarobiłeś coś „z gatunku tych lżejszych", wciąż możesz oddać, chociaż nie pójdzie ci to gładko.

Jeśli ktoś władował ci kulę lub połamał kostuchy, jest gorzej. Rzuca cię na ziemię i kiedy już się otrząśniesz, masz problem z odgryzieniem się. Mroczki przed oczami, cholerny ból.

Jeśli ktoś skosił cię serią, leż i nie podnoś się. Trzeba ci lekarza. Bez niego jesteś trupem.

Jeżeli nosisz przy sobie spluwę, wcześniej czy później dojdzie do sytuacji, kiedy będziesz musiał zrobić komuś krzywdę. W rozdziale „Zbrojownia" znajdziesz opisy poszczególnych rodzajów broni i dowiesz się, co potrafi każda z nich, a także co potrafią twoje pięści.

reguła dodatkowa

Zachowanie przytomności. Zawsze, gdy postać otrzymuje Ciężką ranę lub więcej niż 3 rany Lekkie podczas jednej Tury, a także gdy otrzymuje minimum Lekką ranę w głowę, musi sprawdzić, czy nie straciła przytomności. Aby zachować przytomność, musi zdać Problematyczny test Budowy. Aby zachować przytomność po otrzymaniu rany Krytycznej, musi zdać Cholernie trudny test Budowy.

podsumowanie

Lokacje ran

Wyniki rzutów na kościach podczas walki dodatkowo oznaczają umiejscowienie trafienia:

1,2 - głowa (obrażenia o poziom większe)
3,4 - prawa ręka
5,6 - lewa ręka
7-15 - tułów
16,17 - prawa noga
18,19 - lewa noga

Liczy się wynik, jaki wypadł na kostce, a nie np. zmodyfikowany dzięki Umiejętności.

W przypadku ciosów za 2 sukcesy lub 3 sukcesy, atakujący wybiera dowolną z użytych kości na określenie lokacji trafienia.

Trafienie w głowę lub wyrzucenie 1,2 na kostce (co często idzie w parze) powoduje podniesienie obrażeń o jeden poziom w górę.

Umiejscowienie obrażeń

No dobra. Wiesz już, że trafiłeś drania. Teraz zastanawiasz się, w jakie miejsce wpakowałeś kulkę albo ostrze. Powyżej znajdziesz tabelkę, która jest odpowiedzią na te wątpliwości. Wynik na kości ataku, który spowodował ranę, określa jednocześnie miejsce trafienia.

Umiejscawiając trafienia, MG musi zachować zdrowy rozsądek. Jeżeli jakaś część ciała była chroniona osłoną, niemożliwe jest, żeby została trafiona. Jeżeli tabelka pokazuje trafienie w osłoniętą część ciała, obrażenia zadane zostały w tułów. Jeżeli cały tułów był osłonięty, obrażenia otrzymuje pierwsza nieosłonięta lokacja, licząc od dołu powyższej tabelki.

W walce strzeleckiej i w walce wręcz, za każdym razem, gdy w rzucie na trafienie wyrzucisz 1 lub 2 na k20, obrażenie staje się o jeden stopień poważniejsze. Draśnięcie zmienia się w Lekką ranę, Lekka zamienia się w Ciężką, Ciężka w Krytyczną. Krytyczna pozostaje nadal Krytyczną, ale masz 1 punkt Przebicia Pancerza w zapasie. Przyda się, jeśli przeciwnik wygląda jak konserwa.

Jeżeli po przeczytaniu w rozdziale „Zbrojownia" o tym, że twoja spluwa zadaje Lekkie obrażenia, wyrzuciłeś Colta w krzaki, teraz grzecznie wróć po niego. Nie wolno śmiecić.

Dodatkowo przypomnę ci, że jeśli chcesz trafić w łeb, nie musisz polegać wyłącznie na przypadku. Jeżeli uważasz, że jesteś dobry, możesz spróbować trafić w wybraną lokację - pamiętasz, mówiłem o tym w rozdziale walki! Teraz już wiesz dlaczego doświadczony gladiator może załatwić cię łyżeczką?

Odporność na ból

Jeśli zarobisz dziurę, możesz zacisnąć zęby i oddać przeciwnikowi z nawiązką albo po prostu zwalić się na ziemię i jęczeć jak niemowlak. Wszystko zależy od tego, jak jesteś twardy. I nie chodzi tu o mięśnie, ale o psychikę, stary.

reguła dodatkowa

Siniaki. Innym rodzajem obrażeń są Siniaki, które postać może otrzymać podczas walki na gołe pięści. Gołe pięści (a także niektóre improwizowane bronie) nie zadają normalnych ran, a jedynie powodują powierzchowne stłuczenia. Zapisuje się je identycznie jak normalne rany, tylko z zaznaczeniem „Siniak" (np. Lekki Siniak, Ciężki Siniak itd.), ponieważ Siniaki goją się szybciej niż normalne rany. Jeśli postać otrzyma 3 Ciężkie Siniaki lub 1 Krytyczny, umiera. Siniaki i normalne rany kumulują się w normalny sposób.

W przypadku Siniaków, można używać Budowy zamiast Charakteru w testach Odporności na ból.

podsumowanie

Gojenie się ran

Każdą otrzymaną ranę należy zapisać osobno na karcie postaci w rubryce Rany, wraz z odpowiadającą jej karą.

Każda rana leczy się równolegle z innymi, więc szybciej postać wyleczy się z kilku Lekkich ran niż z jednej Ciężkiej.

Codziennie postać zmniejsza karę z każdej otrzymanej rany o 5%.

Jeśli postać nie dba o odpoczynek, rany leczą się dwa razy wolniej - co dwa dni o 5%.

Jeżeli ranny w ogóle nie przejmował się swoimi obrażeniami, opatrunek był zrywany i brudzony, albo nikt go nie poprawiał, nie ma postępu w leczeniu ran.

Gojenie się Siniaków. Siniaki leczą się w tempie 30% kary na dzień.

Sprawa wygląda tak, że po zarobieniu rany wykonujesz test Odporności na ból. Jeśli go zdasz, świetnie, bierzesz tylko połowę kary za ranę. Twardy z ciebie gość. Jeśli nie zdasz - bierzesz wszystko przepisowo. W tabelce znajdziesz dokładne procenciki, które utrudnią ci odtąd każdy zasrany test, dopóki rana się nie zagoi.

Skutki obrażeń

Zatem zaliczyłeś swoje dziewicze trafienie w lewą rękę i zastanawiasz się, czy już żegnać się ze światem, czy jeszcze trochę pociągniesz. W zasadzie rokowania są obiecujące. W Neuroshimie łatwo oberwać, ale nie umiera się tak szybko.

Ograniczenia wynikające z ran to wartości procentowe dodawane do wszelkich testów, na które wpłynąć może stan rannego. Generalnie utrudnienia te pojawiają się przy każdym teście, o wyjątkach zawsze decyduje zdrowy rozsądek.

Utrudnienia od ran kumulują się

Nie wyobrażaj sobie, że Lekka rana to nic wielkiego. Twardzielom zdaje się, że mogą przyjmować Lekkie rany na klatę i zbierać drobne ograniczenia do własnych testów. Twardziele tkwią w błędzie. Kilka drobnych ran znaczy tyle, co jedna poważniejsza, a to znaczy, że można umrzeć nawet od Draśnięć, jeśli zbierze się ich zbyt wiele..

Rany a śmierć

Postać umiera po otrzymaniu rany Krytycznej. Aby przeżyć, musi otrzymać natychmiastową pierwszą pomoc, jednak nawet wtedy jest niezdolna do jakichkolwiek działań.

reguła dodatkowa

Limit obrażeń. Przy opisie niektórych stworzeń spotkasz się z terminem Limit obrażeń. Oznacza on pułap ran, przy którym istota ginie. Jeżeli suma ran równa jest Limitowi obrażeń lub większa od niego, stworzenie umiera. Pamiętaj, o przeliczaniu drobnych obrażeń na poważniejsze (3 Lekkie to 1 Ciężka; 3 Ciężkie to 1 Krytyczna).

Przykładowo, jeśli Limit obrażeń istoty wynosi: jedna rana Krytyczna i jedna Ciężka, znaczy to, że stworzenie można zabić zadając mu obrażenia Krytyczne i Ciężkie. Ewentualnie dwie rany Ciężkie i trzy Lekkie (odpowiednik Ciężkiej) oraz dodatkowo Ciężką. Inne kombinacje to trzy Ciężkie i trzy Lekkie lub dwanaście ran Lekkich.

Limit obrażeń zwykłego człowieka to rana Krytyczna (lub jej równowartość w drobniejszych ranach).

Otrzymanie takiej liczby ran, która po zsumowaniu równa się Limitowi obrażeń, eliminuje delikwentów z walki. Z wszystkich następnych walk również. MG może sobie pozwolić na krwawy opis śmiertelnego zejścia postaci niezależnej. Tylko Bohaterowie Graczy i naprawdę ważni Bohaterowie niezależni mają prawo żyć po otrzymaniu Krytycznych obrażeń.

podsumowanie

Pierwsza pomoc i Leczenie ran

Dla Draśnięcia i rany Lekkiej należy wykonać Przeciętny test Pierwszej pomocy / Leczenia ran.

Dla rany Ciężkiej i Krytycznej należy wykonać Problematyczny test Pierwszej pomocy / Leczenia ran.

Pierwsza pomoc

Zdany test anuluje 5% kary z opatrywanej rany.

To wystarcza, by uratować postać umierającą po otrzymaniu rany Krytycznej (chyba, że wcześniej otrzymała więcej obrażeń).

Nie zdany test działa dokładnie odwrotnie, zwiększa karę o 5%.

Dzięki Pierwszej pomocy można wyleczyć ranę maksymalnie o 5%.

Każdy kolejny test Pierwszej pomocy (po nieudanym) jest trudniejszy o jeden poziom PT.

Zastosowanie Pierwszej pomocy trwa jedną turę.

Leczenie ran

Zdany test anuluje 15% kary z opatrywanej rany.

Jeśli rana została wcześniej opatrzona dzięki Pierwszej pomocy, wtedy Leczenie ran usuwa tylko 10% z kary.

Nie zdany test zwiększa karę o 5%.

Dzięki Leczeniu ran i Pierwszej pomocy można wyleczyć ranę maksymalnie o 15%.

Każdy kolejny test Leczenia ran (po nieudanym) jest trudniejszy o jeden poziom PT.

Zastosowanie Leczenia ran trwa około kwadransa.

Jeśli postać otrzyma aż dwie rany Krytyczne, oznacza to natychmiastową śmierć, bez szans na uratowanie.

Trzy Draśnięcia odpowiadają jednej ranie Lekkiej, 3 rany Lekkie - jednej ranie Ciężkiej, 3 rany Ciężkie - jednej Krytycznej. Czyli postać umiera nie tylko po otrzymaniu jednej rany Krytycznej, ale także po otrzymaniu 3 Ciężkich ran lub 9 Lekkich.

Nie znaczy to, że trzy Lekkie rany na rękach zleją się nagle w jedną wielką dziurę w ręce. Po prostu skutki Lekkich obrażeń kumulują się i dają podobny rezultat. Jak łatwo policzyć, dwie rany Lekkie, dwie Ciężkie i dwa Draśnięcia, to górny limit tego, co możesz znieść i nie zwalić się na ziemię konając. 9 Lekkich ran pozbawia cię tchu, tak jak jedna Krytyczna.

Z ranami Krytycznymi nie ma kłopotu. Leżysz sobie i nie do końca wiesz, co się z tobą dzieje. Tymczasem po otrzymaniu obrażeń Ciężkich i Lekkich będziesz pewnie miał ochotę pobrykać. Utrudnienia na czas walki już znasz i zastanawiasz się pewnie, co się dzieje po walce. Już na drugi dzień po opatrzeniu jest zdecydowanie lepiej.

Leczenie

Teraz następuje żmudny proces leczenia. Aby nie komplikować Bohaterom życia, zakładamy prostą zasadę gojenia się ran - wraz z postępem kuracji maleją kary wynikające z ran. Rany goją się równolegle, więc kilka lżejszych ran zagoi się szybciej niż jedna poważniejsza, nawet jeśli łączna kara w obu przypadkach jest identyczna.

Za zgodą MG, Bohaterowie mogą odejmować sobie procenty utrudnienia codziennie. Wówczas każdego dnia znika 5% kary z każdej rany.

Draśnięcia: bez żadnych poważniejszych skutków

Obrażenia głowy

Lekkie: piekąca blizna; zdarta skóra

Ciężkie: bóle i zawroty głowy; zdarta skóra (z włosami); mdłości

Krytyczne: ogromny ból głowy; kłopoty w mówieniem, widzeniem, słuchem; zmasakrowana twarz; utrudnione jedzenie

Obrażenia prawej ręki

Lekkie: ból przy czynnościach wymagających wysiłku ręki; blizna

Ciężkie: sztywność ręki; drżenie dłoni, zdarta skóra

Krytyczne: nagłe omdlenia ręki; gwałtowne i silne bóle; sztywność; niezdolność do precyzyjnych czynności manualnych

Obrażenia lewej ręki

Jak przy prawej ręce, ale dla osób praworęcznych mniej kłopotliwe. Dotkliwe jeżeli czynność wymaga zaangażowania obu rąk.

Obrażenia tułowia

Lekkie: ból przy czynnościach wymagających elastyczności; blizna

Ciężkie: utrudnione bieganie; powracające bóle; krwotoki

Krytyczne: zwolnione poruszanie się; niezdolność do biegania; ręka odruchowo zasłania zranione miejsce

Obrażenia nóg

Lekkie: urażona noga boli; czasem ranny gubi krok

Ciężkie: utykanie; drętwienie nogi; niezdolność do biegania

Krytyczne: spowolnione chodzenie; bezustanny ból; niewładna kończyna

Musisz pamiętać, że obrażenia to nie tylko utrudnienia do testów. Wszelkie procenty są przełożeniem na mechanikę zawiłości fabularnych. Postaci cierpią z powodu bólu, kuleją, nie machają złamaną ręką. Tabelka obok daje pewne sugestie co do tego, jak powinien zachowywać się ranny Bohater.

Pierwsza pomoc i Leczenie ran

Pierwsza pomoc służy do natychmiastowego ratowania życia w ogniu walki, jej zastosowanie zajmuje tylko jedną turę, choć efekty nie są olśniewające.

Leczenie ran pozwala łatać uszkodzone ciała, jest skuteczniejsze, ale wymaga o wiele więcej czasu.

Szczegóły dotyczące stosowania Pierwszej pomocy i Leczenia ran znajdziesz w tabelce.

Jeśli postać opatruje ranę w samym sercu pola walki, pod ostrzałem wroga, do testu należy doliczyć +40% kary. Jeśli zaś leczący ma pod ręką torbę lekarską, bandaże itd., MG może ułatwić test od -10% do -30%. Jeśli leczący poświęci dwukrotnie więcej czasu na leczenie, test jest łatwiejszy o -20%.

MECHANIKA SZCZEGÓŁOWA

Mechanika Neuroshimy jest na tyle elastyczna i obszerna, że można w jej obrębie tworzyć niemal w nieskończoność coraz to nowe zasady, wymyślane pod temat przygody przed grą lub na bieżąco w trakcie gry. Proponowana poniżej szczegółowa mechanika pełni raczej rolę przykładu niż zestawu nienaruszalnych zasad. Z reguł tych należy korzystać swobodnie, nie zaś sztywno się ich trzymać. Większość zasad można uprościć lub odwrotnie, wprowadzić do nich większą komplikację i szczegółowość. W żadnym wypadku nie należy uczyć się ich na pamięć, nie trzeba również czytać całości od razu.

Dzięki proponowanym przykładom, MG zorientuje się, jak różne mogą być możliwości rozwiązywania spornych sytuacji w grze w oparciu o podstawową mechanikę Neuroshimy.

Zawsze, kiedy zdarzy się sytuacja, w której reguły stoją w sprzeczności ze zdrowym rozsądkiem, należy kierować się tym ostatnim.

Zmęczenie

Jeśli Mistrz Gry uważa, że Bohaterowie Graczy są już zmęczeni i zaczynają tracić siły, gracze powinni wykonać Przeciętny test Kondycji, by określić, jak znoszą trudy przygody. W wielu sytuacjach zmęczenie rośnie także automatycznie, pomimo zdawanych testów Kondycji, co najwyżej jest ono nieco mniejsze.

Brak snu. Po nieprzespanej nocy Bohater otrzymuje karę +30% do wszystkich testów, a po każdej następnej musi zdać Przeciętny test Kondycji, w przeciwnym razie otrzymuje kolejne +30% kary do wszystkich testów.

Brak jedzenia i wody. Całkowity brak jedzenia lub wody to +30% do wszystkich testów każdego dnia postu, a po każdej następnej musi zdać Przeciętny test Kondycji, w przeciwnym razie otrzymuje kolejne +30% kary do wszystkich testów

Ciężka praca. Jak wiadomo, praca pracy nierówna. Jeden się obija, inny robi za dwóch, więc o tym, kto i kiedy wykonuje test Kondycji związany z harówką, decyduje MG. Dla przykładu, po całodziennej ciężkiej pracy przeciętny człowiek powinien dostać około +30% do +60% kary do wszystkich testów, wynikającej ze zmęczenia. Zdany test Kondycji zmniejsza karę o połowę.

Powtarzanie testów siłowych. Każde powtórzenie (np. nieudanego) testu siłowego wymaga testu Kondycji - trudniejszego o +10% z każdym kolejnym testem. Nie zdany test powoduje zmęczenie w postaci +10% kary do wszystkich testów.

Gdy kary wynikające ze zmęczenia spowodują, że Budowa spadnie do 4, postać po prostu pada i nie jest zdolna do jakiegokolwiek działania.

Zmęczenie mija powoli. Gdy postać odpoczywa (po wyczerpującej pracy) czy śpi (po zarwanych nocach), każda godzina zmniejsza zmęczenie o -10%.

Przeciążenie

Jeśli gracze myślą, że ich postacie mogą sobie zapieprzać z czterema karabinami, żarciem na rok, amunicją na dwa i paliwem na czarną godzinę na plecach, to się mylą.

Postać może dźwigać bez żadnej kary tyle kilogramów, ile wynosi połowa jej Budowy. Za każde następne tyle kilogramów otrzymuje karę +10% do wszystkich testów ruchowych. MG może zwiększyć karę, jeśli ciężar nie jest niesiony w plecaku lub jest bardzo nieporęczny.

Inaczej mówiąc, na czas wędrówek nie ma problemu z nabitym szpargałami plecakiem, ale w momencie walki lepiej natychmiast zrzucić ten ciężar. Byle po walce nie zapomnieli go zabrać!

Choroby, zatrucia, promieniowanie

Jeden koleś zje starą konserwę i sam zzielenieje, inny nieopatrznie wdepnie w sam środek strefy radioaktywnej i zmieni się w papkę, jeszcze inny zbliży się zbytnio do zarażonych kalifornijską gorączką i wieczorem pożałuje, że się w ogóle urodził, albo usiądzie na chwilę nad parującym stawem czerwonawej wody i po kwadransie będzie się zataczać jak pijany. Zarazy, wirusy, trucizny, jady, rentgeny... Wszystko to i jeszcze więcej czeka na naszych poszukiwaczy przygód!

Gdy postać zetknie się z czymś w rodzaju wymienionych nieprzyjemności, przede wszystkim musi wykonać test Kondycji. Każdy rodzaj trucizny, zarazy czy skażenia posiada dwa możliwe działania: pierwsze (słabsze) w

przypadku zdanego testu Kondycji, drugie (mocniejsze) w przypadku oblanego testu Kondycji - podobnie jak w przypadku ran. Poza tym, każda z trucizn czy chorób posiada własne dodatkowe reguły. Oto kilka przykładów.

Choroby krótkotrwałe. ***Krwawy kaszel*** (choroba zakaźna). Problematyczny test Kondycji. Zdany - lekkie osłabienie i kaszel, +10% do wszystkich testów, nie zdany - osłabienie, krwawy kaszel, +30% do wszystkich testów. Każdy kolejny dzień wymaga Przeciętnego testu Kondycji, w przypadku sukcesu, kara z choroby zmniejsza się o -10% (aż do całkowitego wyleczenia), w przypadku porażki, wzrasta o +10%. ***Tropikalne zaćmienie*** (lekka choroba, na którą można zapaść w dżunglach Florydy). Problematyczny test Kondycji. Zdany - brak efektów, nie zdany - bóle i zawroty głowy, +60% do testów Sprytu i Percepcji. Każdego kolejnego dnia kara z choroby zmniejsza się automatycznie o -10% aż do całkowitego wyleczenia. ***Sorba*** (ciężka choroba, na którą można zapaść po ukąszeniu pewnego gatunku owada z Neodżungli). Przeciętny test Kondycji. Zdany - swędzenie i lekkie zawroty, +10% do testów Sprytu i Kondycji, nie zdany - opuchlizna, potworne bóle głowy i rany, osłabienie, +90% do wszystkich testów. Każdego kolejnego dnia Przeciętny test Kondycji, w przypadku sukcesu, kara z choroby maleje o -20% aż do całkowitego wyzdrowienia, w przypadku porażki, stan się nie zmienia.

Zatrucia. ***Słaba trucizna laboratoryjna***. Działanie jak Lekka rana. Przeciętny test Kondycji. ***Jad Kumi***. Trudny test Kondycji. Zdany - utrata przytomności, +60% do wszystkich testów (kara maleje o -10% co 2 godziny), nie zdany - Lekka rana, dodatkowo utrata przytomności i koszmary, +60% do wszystkich testów (kara maleje o -10% co 2 godziny).

Promieniowanie. ***Pole silnie skażone***. Działanie jak Lekka rana za każdą godzinę przebywania. ***Pole lekko skażone***. Działanie jak Draśnięcie za każdą godzinę przebywania. Więcej szczegółów znajdziesz w opisie choroby popromiennej. Ranę zapisuje się bez losowania lokacji.

Leki. Prawie na każdy rodzaj zatrucia, choroby czy skażenia rentgenami, istnieją mniej lub bardziej skuteczne leki. Oto kilka przykładów: ***Leki przeczyszczające***. Po godzinie od zażycia zmniejszają efekt zatrucia tak, jakby postać zdała test Kondycji. ***Anti-Rad***. Usuwa -10% kary spowodowanej raną wynikłą z promieniowania. ***Szczepionka na Sorbę***. Zwiększa na okres około pół roku odporność na Sorbę: +4 do Kondycji w teście efektu choroby.

Testy Budowy

Pewnie zauważyłeś, że nie ma zbyt wielu Umiejętności opartych na Budowie. Sęk w tym, że Budowa nie jest zbyt finezyjnym Współczynnikiem, a jednak nadal cholernie ważnym. Niby mamy Kondycję, Pływanie, Wspinaczkę i wszelkie patataj na czworonożnych zwierzaczkach, ale to nie koniec. Pomijając fakt, że od niej zależy, jak mocno przywalisz w pysk czy to z bochna, czy z gazrurki, a także jak ciężki kawał żelastwa nazwiesz poręczną bronią, to jeszcze testujesz Budowę przy wyważaniu drzwi, przewalaniu gruzu, dźwiganiu ciężkich gambli czy choćby przy wszelkich siłówkach na rękę, jakie są normalką w każdej porządnej knajpie. Czyli jak widzisz, w wielu przypadkach to prawie to samo co autorytet.

Wyważanie drzwi. Żeby wynieść z zawiasów drzwi kopniakiem, zdajesz test samej Budowy. Byle drzwiczki to tylko Problematyczny test, solidne i zabezpieczone to już Trudny, a czasem

i Bardzo trudny. Solidne, grube i okute metalową blachą - powiedziałbym nawet, że Cholernie trudny lub wręcz Fart. Czy każde drzwi da się wywalić kopniakiem? O nie. Pięć centymetrów stali i potężne zasuwy powstrzymają każdego twardziela. Jeśli ci się nie udało, możesz spróbować jeszcze raz, ale wcześniej musisz zdać test Kondycji - z karą +10% za każdą kolejną próbę. Jeśli niewiele zabrakło ci do zdania testu, MG może zmniejszyć PT następnego testu o -10% czy -20%, bo drzwi zaczynają już trzeszczeć w zawiasach.

Pływanie. Testy pływania będą zdarzały się rzadko, bo napotkać zbiornik wodny i móc wsadzić weń dupsko jest niezwykle trudno. Jeśli jednak już ktoś się zdecyduje, czeka go test Budowy. Warto wyjaśnić już na starcie - jeśli Bohater ma Umiejętność pływanie na poziomie 1 lub wyższym, a zbiornik przypomina basen lub spokojne jezioro - nie trzeba wykonywać żadnych testów. Ot, jeśli facet lub babka potrafią pływać, to nie ma co zmuszać ich do turlania kośćmi.

Jeśli zaś babka nie umie pływać, ratujemy ją - przywracamy do życia metodą usta-usta i żyjemy długo i szczęśliwie. Gorzej, jeśli to facet nie umie pływać. W tej sytuacji poziom trudności testu już na starcie jest Trudny. Każda niesprzyjająca okoliczność tylko sprawę dramatyzuje. Mówię o mrozach (+30%), sztormach (+50%) i tego typu przyjemnościach.

Ile Bohater wytrzyma pod wodą bez oddechu? Każde 8 punktów Budowy i każdy punkt Pływania daje pół minuty.

Wspinaczka. Jeśli nie umiesz pływać, idziesz na dno. Jeśli nie umiesz się wspinać lecisz na dno. Przyspieszenie 9,81 coś ci mówi? No właśnie...

Żeby dostać się na wyższe piętra wieżowca po zrujnowanej elewacji budynku lub na szczyt po skalnej ścianie, nasz alpinista wykonuje Otwarty test Wspinaczki. Uzyskane punkty sukcesu to pokonane metry. Jeśli zaś nie zda testu w ogóle, nie posunął się ani o kawałek i kolejny krok zaczyna pachnieć ryzykiem. Jeśli nie zda drugiego pod rząd testu Wspinaczki, leci w dół. Do dwóch razy sztuka. No i nie zapominajmy o zmęczeniu - niech sobie przetestuje Kondycję co trzy testy Wspinaczki - z karą +10% za każdy kolejny test Kondycji. Jeśli Bohater się rozmyśli, może wrócić po swoich śladach, wykonując ponownie te same testy co wcześniej.

Co innego wdrapywać się po okratowanych balkonach, które są takim wyzwaniem jak drabina, a co innego wspinać się po prawie gładkich ścianach. Ściana, gdzie w miarę łatwo o uchwyt to około +10% utrudnienia. Trudna ściana to +30% do +60%. Inne atrakcje to np. silny wiatr lub ulewa (+30%). Dlatego lepiej zawczasu załatw sobie sprzęt do wspinaczki (-30% i dodatkowo podwaja twoją Wspinaczkę) albo chociaż linę (-30% jeśli jest już zaczepiona).

Jeśli zabawa dotyczy bardzo dużych wysokości albo ktoś dodatkowo próbuje ustrzelić Bohatera z karabinu, na miejscu będzie test Morale, za którego niezdanie MG przydzieli kolejne +10% czy +20%.

Jazda konna. Z jazdą konną jest podobnie jak z prowadzeniem pojazdu, tylko trudniej. Do samochodu wsiada byle wsiok i rusza. Na konia byle mieszczuch nawet się nie wdrapie. Podczas sesji testy jeździectwa wykonuje się tylko w szczególnych sytuacjach - jeśli Bohater spokojnie podróżuje z miejsca na miejsce, nie ma potrzeby wykonywać testu. Wykonuje się go tylko wtedy, gdy akcja przyspiesza - podczas pogoni, skoków przez przeszkody lub w podobnych okolicznościach. Wysoka na 1 metr przeszkoda to +40%, 2 metry to +80%. Żeby utrzymać się w siodle podczas najszybszego cwału, trzeba zdać

test +30%. Inne utrudnienia to np. brak siodła (+20%), spłoszony, zdenerwowany koń (+20% do +50%), czy zranienie zwierzęcia (kara równa utrudnieniom wynikającym z rany przy zdanym teście Odporności na ból).

Jeśli dwóch jeźdźców się ściga, decydująca jest szybkość zwierząt. Dopiero, jeśli są one porównywalne, można wykonać Otwarte testy, by sprawdzić, który jeździec więcej wydusił ze swojego wierzchowca. Każdy punkt przewagi to zależnie od sytuacji metr, 10m, 100m czy minuta różnicy.

Powożenie. Umiejętność, podobnie jak jazda konna, nie jest wykorzystywana podczas zwyczajnej podróży. Testy wykonuje się dopiero w sytuacjach zagrożenia, kiedy powóz porusza się z dużą prędkością, przejeżdża przez niebezpieczny teren lub też jest atakowany przez napastników (gangersów na motorach itp.). Wiadomo, że sporo zależy od możliwości, wytrzymałości i konstrukcji wozu, jak też ilości i siły w zaprzęgu. Choćbyś nie wiem jak dobrze zdał test, nie prześcigniesz furmanką pędzącego Pontiaca. Dobra, skupmy się na tym, jak nie wywrócić wozu przy pełnym pędzie. Musisz po prostu zdać test, zaś ewentualne dodatkowe utrudnienia to nierówny, trudny teren (+20%), spłoszone konie (+30%), poważne uszkodzenie koła (+50%).

Ujeżdżanie. Żeby zamienić wściekłą bestię w posłuszny samochodzik, trzeba ją ujarzmić. Każde dzikie zwierzątko, które da się ujeździć, posiada pewną liczbę punktów, która określa jak szybko poddaje się ujarzmieniu. W kolejnych testach Ujeżdżania osiągnięte Punkty Sukcesu zmniejszają tę liczbę, zaś Punkty Porażki ją zwiększają. Gdy spadnie ona do zera - zwierzę potulnieje i można na nim normalnie jeździć. Schody zaczynają się, gdy Bohater nie zda testu - zostaje wtedy zrzucony i być może poturbowany. Musi wykonać Problematyczny test Zręczności, albo odniesie Lekką ranę (w przypadku wyjątkowo agresywnych bestii test Zręczności może być trudniejszy, a rana nawet Ciężka).

Atrakcje, które utrudnią testy Ujeżdżania, to np. wściekłość lub strach zwierzęcia (+30%) lub wyjątkowa agresja (do +90%). Za to zmęczenie stwora ułatwi zadanie (-20%).

Prowadzenie pojazdów

Podczas jazdy szybkim wozem liczy się kilka czynników - a o tym, kto pierwszy osiągnie metę, decyduje każdy z nich. Na prostych drogach decydującą rolę w wyścigach odgrywa klasa pojazdu, jego przyspieszenie, hamulce, zwrotność i prędkość, jednak w wąskich, krętych uliczkach, na trudnej, usianej gruzem drodze, na pierwszy plan wychodzą umiejętności. Testy wykonuje się dość często - lecz nie jest to jakaś stała liczba, czy okres czasu. Zależnie od wydarzeń na trasie, MG zarządza kolejne Przeciwstawne lub Otwarte testy Prowadzenia - podczas ostrych zakrętów, omijania przeszkód itp.

Osiągnięte w teście punkty przewagi mogą oznaczać określone przez MG odcinki przewagi, zależnie od sytuacji mogą to być odcinki 5m, 10m czy minuty różnicy.

Możliwe atrakcje to np. zakręty (od +10% do +90%), przeszkody (+10% do +50%), śliska nawierzchnia (+20%) lub kiepska widoczność (+10% do +90%) - np. brak świateł w nocy, uszkodzenia i kiepski stan wozu (+10% do +50%), a także ostrzał wozu (+30%).

Taranowanie. Aby zepchnąć inny pojazd z drogi, trzeba go po pierwsze dogonić. Potem zaczyna się walka, w której liczą się masy pojazdów oraz umiejętności kierowców. Rajdowcy muszą wykonać Przeciwstawny test prowadzenia pojazdów.

Obydwa pojazdy, zarówno taranujący, jak i taranowany, otrzymują do testu karę zależną od prędkości: +10% przy 70 - 80 km/h, +20% przy 90 - 100 km/h, +30 przy 110 - 120 km/h itd.

Ponadto, jeśli jeden pojazd jest od drugiego nieco większy (duży samochód osobowy kontra mniejszy), ten mniejszy otrzymuje karę +10% do +20%, jeśli jest sporo większy (ciężka furgonetka kontra zwykły samochód osobowy), kara wynosi już około +40 do +60%. Przy drastycznej różnicy (ciężarówka kontra samochód osobowy) wygrana jest niemal automatyczna - kara dla mniejszego wynosi nawet do +90%.

Testy techniczne

Naprawy mechaniczne. Wszelkie próby naprawiania zepsutych mechanizmów zaczynają się od oceny sytuacji. Oczywiście sytuację ocenia MG, nie gracz. Powiedzmy sobie wprost - to właśnie ten facet wymyślił sobie, że zesra ci się ta cholerna chłodnica. A jak już wymyślił, ma prawo ocenić, co jej się dokładnie stało. MG ocenia wszystkie ważne czynniki, takie jak to, czy w danym urządzeniu brakuje jakiejś części, czy jest zabrudzone, czy ma zaśniedziałe kable, czy któraś z części jest zwyczajnie zepsuta, czy kable są przecięte itp. Możliwych opcji jest naprawdę sporo. Ostatecznie MG mówi, czy sprawa jest łatwa, problematyczna czy np. cholernie trudna - i taki test Mechaniki wykonujesz. MG ocenia także, ile czasu zajmie ci jedna próba naprawy - czy będzie to tylko kwadrans, czy godzina, czy cały dzień.

Naprawienie zepsutej radiostacji, komputera czy telewizora, jeśli nie są mechanicznie zniszczone i jeśli posiadasz konieczne części zamienne, to Problematyczny test Mechaniki i godzina na jedną próbę. Uruchomienie starego i niesprawnego samochodu, jeśli posiadasz konieczne części, to czasem tylko Problematyczny, czasem jednak aż Cholernie trudny test i około dnia na próbę.

Uzyskane w teście dodatkowe punkty sukcesu (ponad wymagany PT) określają, o ile mniej czasu zajęła naprawa (np. każde 2 punkty sukcesu to 10% czasu wymaganego na naprawę).

MG może także stwierdzić, że próba naprawienia danego urządzenia wymaga posiadania Umiejętności Mechanika na określonym poziomie.

Nieudane próby naprawienia uszkodzonego urządzenia mogą spowodować jego większe uszkodzenie lub całkowite zniszczenie - wszystko zależy od MG i ilości punktów porażki.

Dodatkowe utrudnienia to np. brak odpowiednich narzędzi (od +10% do +90%), brak mniej ważnych elementów (od +10% do +50%), trudny dostęp do zepsutych elementów (od +10% do +30%), „strzelanina za rogiem" (+10% do +30%), nieznane urządzenie (od +10% do +50%), kibice (-20% do +20%). Pomocne będą doskonałe i odpowiednie do pracy narzędzia (od -10% do -30%), spokój, dużo czasu (-20%), dokumentacja (-20%).

Naprawy elektroniczne. Działa analogicznie do mechaniki, ale dotyczy skomplikowanych układów elektronicznych. Zamiast Mechaniki testuje się Elektronikę.

Otwieranie zamków. W przypadku zamków mechanicznych należy testować Umiejętność Otwieranie zamków, zaś w przypadku zabezpieczeń elektronicznych - Elektronikę. Warto w tym miejscu zwrócić uwagę, iż bardzo istotnym czynnikiem jest limit czasowy - osoba znająca się na otwieraniu zamków i mająca bardzo długi, lub wręcz nieograniczony okres czasu na jego otwarcie, jest w stanie poradzić sobie z większością zabezpieczeń. Z drugiej strony - jeśli typ zamka jest zupełnie nieznany, może się okazać, że

nawet i rok czasu nie wystarczy na jego otwarcie. Dlatego obie wartości - i poziom komplikacji zamka, i wymagany czas na próbę otwarcia, określa MG.

Prosty zamek to Trudny test i kwadrans na jedną próbę. Bardziej skomplikowany to już Bardzo trudny test i pół godziny na próbę. Zabezpieczenie drzwi wysokiej klasy to Cholernie trudny test i godzina na próbę.

Uzyskane w teście dodatkowe punkty sukcesu (ponad wymagany PT) określają, o ile mniej czasu zajęło otwarcie zamka (np. każdy punkt sukcesu to 10% czasu wymaganego na próbę otwarcia).

Dodatkowe utrudnienia to np. brak odpowiednich narzędzi (+20%) lub zardzewiały zamek (+20%).

Obsługa komputerów. Komputer to rzadkość. Mimo wszystko warto umieć obsłużyć maszynę, jeżeli jakaś już wpadnie w ręce. Jeżeli Bohater ma dostęp do komputera, MG decyduje, w jakie urządzenia i oprogramowanie wyposażony jest sprzęt. Przykładowo brak karty-przetwornika i odpowiedniego programu może uniemożliwić komputerowe sterowanie maszynami. Komputery służyć mogą do najprzeróżniejszych celów. Od prób włamania się do sieci Molocha, przez podłączenie do urządzenia analizującego dane (np. skład chemiczny próbki), po kontrolowanie programu jakiejś maszyny.

Zależnie od możliwości komputera, zabezpieczeń, jak i planowanego przez Bohatera efektu, MG określi, czy jest to zadanie łatwe, problematyczne czy np. cholernie trudne, i taki właśnie test Komputerów musi Bohater zdać. MG określi także czas potrzebny na jedną próbę osiągnięcia tego efektu.

Włamanie się do systemu zabezpieczonego prostą blokadą to Trudny test i kwadrans na jedną próbę. Bardziej skomplikowana blokada to już Bardzo trudny test i pół godziny na próbę. Blokada wysokiej klasy to Cholernie trudny test i godzina na próbę.

Uzyskane w teście dodatkowe punkty sukcesu (ponad wymagany PT) określają, o ile mniej czasu zajęło przełamanie blokady (np. każdy punkt sukcesu to 10% czasu wymaganego na próbę włamania).

Próby przeprogramowania systemu wyglądają podobnie, lecz zajmują o wiele więcej czasu, raz może to być kwadrans, innym razem, przy bardziej skomplikowanej pracy, nawet cały dzień lub kilka dni.

MG może także stwierdzić, że próba osiągnięcia jakiegoś efektu na komputerze wymaga posiadania Umiejętności Komputery na określonym poziomie. Prawie zawsze wymagany będzie chociażby minimalny poziom, czyli 1.

Dodatkowe utrudnienia lub ułatwienia to np. uszkodzenie systemu lub danej aplikacji (od -50% do +50%).

Maszyny ciężkie. Maszyny ciężkie to co innego niż samochody. Tutaj nie liczy się refleks, ale precyzja i zdolność do kalkulowania odległości. Z reguły wielkie pojazdy są wolne i bezwładne. Dzięki temu mają wielką moc: mogą przesuwać ogromne ciężary, rozwalać ściany i robić inne fajne rzeczy. Przykłady ciężkich maszyn to lokomotywa, wózek widłowy, zakład przetwórstwa owoców i warzyw, taśmociąg, koparka, czy nawet całe obiekty przemysłowe. Gracz deklaruje, jaki efekt chce osiągnąć i MG mówi mu, czy jest to łatwe, trudne czy np. cholernie trudne - i taki test Maszyn ciężkich zdaje Bohater.

Aby uruchomić i potem pokierować lokomotywą, wystarczy Przeciętny test, zaś jedna próba zajmie około kwadransa. Uruchomienie sprawnej fabryki to Bardzo trudny test i od godziny do dnia na próbę. Jeśli Bohater posiada opis techniczny urządzenia lub kompleksu przemysłowego, test jest łatwiejszy (od -10% do -50%).

W niektórych przypadkach MG może zdecydować, że do obsługi urządzenia wymagana jest większa liczba ludzi - wtedy Bohater instruuje ich, co i jak mają robić. MG może także zdecydować, jaki minimalny poziom Maszyn ciężkich wymagany jest do danego działania.

W przypadku niepowodzenia testu mogą nastąpić bardzo nieprzyjemne konsekwencje, zależne od decyzji MG.

Rusznikarstwo. Tak chłopie, to ci się przyda. Nie dość, że będziesz mógł naprawić broń palną, to jeszcze sam wytwarzać amunicję. Nieźle, prawda? Gdy po strzelaninie pozbierasz łuski, będziesz miał nieco prochu, kawał ołowiu, z którego można odlać pociski, rtęć piorunującą na spłonki, to przy odrobinie wprawy będziesz w stanie sam powtórnie napełnić nabój. Nikt nie mówi, że jest to proste i łatwe, ale z taką umiejętnością można nieźle żyć. No i po wystrzeleniu ostatniej kuli nie siedzieć i biadolić, że najbliższy sklep jest dwieście mil dalej, ale siąść i rozwiązać ten problem we własnym zakresie.

Jeśli posiadasz wszystkie składniki i odpowiednie warunki do pracy, musisz zdać test Rusznikarstwa (PT zależy od rodzaju amunicji - patrz: Zbrojownia) i poświęcić około sześciu godzin na jedną próbę, aby wyprodukować partię dziesięciu naboi domowym sposobem. Jeśli chcesz wytworzyć od razu większą ilość amunicji, wymagany czas trochę się wydłuża - o godzinę za każde następne 10 naboi.

Aby naprawić uszkodzoną broń (wyniki 11-18 w rzucie na Zacięcie), trzeba zdać Problematyczny test Rusznikarstwa, a jedna próba zajmie godzinę. Aby naprawić poważnie uszkodzoną broń (wyniki 19-20 w rzucie na Zacięcie), trzeba zdać Bardzo trudny test Rusznikarstwa, a jedna próba zajmie 3 godziny. Odpowiednie części zapasowe skrócą czas i obniżą PT testu.

MG może także zdecydować, jaki minimalny poziom Rusznikarstwa wymagany jest do danej pracy. Przy produkcji prostej amunicji będzie to 1, przy próbie naprawy uszkodzonej broni także 1, a w przypadku poważnie uszkodzonej: 2.

Materiały wybuchowe. Nic nie stoi na przeszkodzie, byś mógł zakładać, rozbrajać, czy tworzyć z gotowych komponentów przeróżne wybuchające gadżety. Gdy podkładasz bombkę, siła wybuchu zależy oczywiście od jej ładunku, jednak ty masz wpływ na to, czy bomba wybuchnie w odpowiednim momencie, czy podłożona została w odpowiednim miejscu, by np. zawalić most, w końcu także na to, czy nie rąbnie ci w twarz podczas podkładania, co niestety zdarza się amatorom.

Założenie miny przeciwpiechotnej to Łatwy test i około kwadransa na próbę, zaś każdy, kto posiada Umiejętność Materiały wybuchowe choćby na 1, nie musi w ogóle wykonywać testu na taką czynność. Podłożenie w ukrytym miejscu solidnego ładunku i pociągnięcie kabli do detonatora to Trudny test i od godziny do kilku na próbę. Rozbrojenie prostej bomby to Problematyczny test i około kwadransa na próbę. Połączenie materiału wybuchowego i zapalnika, by stworzyć bombę, to test Przeciętny dla lontu (około kilku minut do kwadransa na próbę), Problematyczny dla detonatora z przewodem elektrycznym (pół godziny na próbę) i Trudny dla zapalnika zegarowego (godzina na próbę).

MG określa, jakie ryzyko wiąże się z niepowodzeniem testu i może o tym poinformować gracza przed testem. Nie zawsze jest to od razu wybuch, czasem po prostu bomba nie wybuchnie w wymaganym momencie.

Dla każdego podkładanego przez Bohatera materiału wybuchowego MG ustala sekretny modyfikator - rzuca

k20 i jeśli wypadł wynik 1-4, o tyle mniej punktów sukcesu osiągnął gracz w teście, przez co test może się nie udać. MG zachowa ten wynik w tajemnicy, dzięki czemu gracz, który zdał test prawie „na styk", do końca nie będzie miał pewności, czy założył ładunek wystarczająco dobrze. W swoim czasie oczywiście wszystko się okaże.

Uzyskane w teście dodatkowe punkty sukcesu (ponad wymagany PT) określają, o ile mniej czasu zajęło założenie lub rozbrojenie ładunku (np. każdy punkt sukcesu to 10% czasu wymaganego na jedną próbę).

Dodatkowe utrudnienia to przede wszystkim pośpiech (+30% za skrócenie wymaganego czasu o każde 10%, do minimum określonego przez MG), niewygodna pozycja, np. zwisanie na linie pod mostem (od +10% do +50%), słabe oświetlenie (od +10% do +60%).

Testy Chemii

Umiejętność Chemia pozwala Bohaterowi produkować lekarstwa, narkotyki, materiały łatwopalne i wybuchowe, a także identyfikować lub ustalać wymagany skład danej substancji. Jeśli Bohater zna skład, sposób przyrządzania określonej substancji i posiada wszystkie potrzebne składniki oraz wymagany sprzęt, musi jeszcze tylko wykonać test Chemii, a otrzyma to, co zamierzył.

MG ustala, czy dane zadanie jest łatwe, trudne czy np. cholernie trudne i taki właśnie test Chemii zdaje Bohater. MG ustala także, ile czasu zajmuje jedna próba przyrządzenia określonej porcji substancji. MG określa także, jaki minimalny poziom Chemii wymagany jest do testu.

Wyprodukowanie prochu to Łatwy test i około godziny na próbę. Ilość prawie nie ma tu znaczenia, jeśli tylko wystarczy ci składników. No, powiedzmy, że domowym sposobem nie spreparujesz więcej niż kilogram w godzinę. Wytworzenie litra nitrogliceryny to Trudny test i pół dnia pracy ze sprzętem słabo wyposażonego laboratorium. Zmiana nitrogliceryny w bardziej stabilny materiał, jak dynamit, to Bardzo trudny test i dzień pracy z porządnym, przemysłowym sprzętem. Wytworzenie 10 porcji antybiotyku to Bardzo trudny test i nawet tydzień pracy z porządnym sprzętem laboratoryjnym, plus 1 dzień za każdą dodatkową porcję.

Testy wiedzy

Wszelkie Umiejętności oparte na wiedzy, oznaczające wiedzę teoretyczną (Historia, Geografia, Biologia, Fizyka, Matematyka), przydają się czasem w najmniej oczekiwanych momentach. Poza oczywistą przewagą z ich posiadania (Bohater imponuje ciołkom, którzy potrafią jedynie strzelać ze śrutówki), za zgodą MG erudyta może wspomagać test Umiejętności praktycznej. Przykładowo: udany test fizyki daje procentowy modyfikator do rzutu na Elektronikę.

Wykonaj test Umiejętności z kategorii Wiedza ogólna, z PT równym poziomowi testu wspomaganej Umiejętności. Umiejętność musi mieć poziom minimum 1. Udany test daje ci modyfikator -20%, a nieudany +20%.

Przykład: J.J., złodziejka postanawia rozbroić elektroniczny zamek zabezpieczający drzwi. Poziom Trudności testu Elektroniki jest ustalony jako Bardzo trudny (75%). J.J. postanawia spojrzeć na problem okiem teoretyka i wykorzystuje Umiejętność Fizyka. Z powodzeniem wykonuje Bardzo trudny test Fizyki, dzięki czemu test Elektroniki staje się łatwiejszy o -20%, z Bardzo trudnego stając się Trudnym.

Z Umiejętnościami ogólnymi możesz powiązać Umiejętności praktyczne: Geografia (Wyczucie kierunku, Znajomość

terenu, Zdobywanie wody), Biologia (Opieka nad zwierzętami, Łowiectwo, Leczenie ran, Leczenie chorób), Psychologia (Zastraszanie, Perswazja, Zdolności przywódcze, Postrzeganie emocji, Blef, Opieka nad zwierzętami), Fizyka (Elektronika, Mechanika, Otwieranie zamków, Maszyny ciężkie, Wyrzutnie, Materiały wybuchowe), Matematyka (Elektronika, Komputery).

Test Historii, z PT ustalonym przez MG, pozwala ci zidentyfikować przedwojenne przedmioty, trudne do rozpoznania dla urodzonych po wojnie. W ten sposób nie tylko znasz ich przeznaczenie, ale dostajesz modyfikator -10% do wszelkich testów z ich zastosowaniem (np. naprawa magnetofonu szpulowego albo strzelanie z muszkietu).

Testy psychologiczne

Testy charakteru będą jednymi z najczęściej stosowanych. Praktycznie każde spotkanie z Bohaterem Niezależnym powinno rozpoczynać się od testu Reputacji. Dopiero wtedy MG może odpowiednio odegrać zachowanie Bohatera - jeśli ten słyszał już o postaciach graczy lub nie. To samo tyczy się graczy, którzy inaczej będą rozmawiali z kimś, o kim już słyszeli wcześniej z różnych opowieści.

Postrzeganie emocji. Za każdym razem, gdy Bohater próbuje wysondować myśli innego człowieka i przewidzieć jego zamiary, w rzeczywistości czyta mowę ciała (mimikę twarzy, subtelności gestów, itp.). Test Postrzegania emocji daje Bohaterom wskazówki i pozwala podejmować trafniejsze decyzje.

Próbując ustalić stan psychiczny, myśli i zamiary innego człowieka, należy przeprowadzić Przeciwstawny test Postrzegania emocji przeciwko Blefowi. Ilość osiągniętych punktów sukcesu mówi o tym, jak bardzo udało się obiekt „przeskanować". Przy 3 punktach przewagi zauważymy skrywaną wściekłość lub strach, przy 6 odkryjemy, że nasz rozmówca na coś czeka, próbując nas zagadać. Przy 10 ustalimy, na jakie słowa rozmówca reaguje mocniej i co próbuje ukryć (nawet słaby lęk, niepewność, niedowierzanie, dystans, chęć zdrady, kłamstwo). Jeśli „czytany" nie stara się maskować emocji, wtedy wykonuje się test Otwarty Postrzegania emocji.

Dodatkowe utrudnienia to np. słabe oświetlenie (od +10% do +50%) lub szaty skrywające twarz i gesty rąk (od +10% do +50%), okoliczności, które odciągają uwagę „czytanego" w inną stronę (od +10% do +90%) - np. jeśli zapytamy kogoś podczas strzelaniny, czy ukradł nam tydzień wcześniej zegarek, na nic mogą się okazać w tej sytuacji psychologiczne sztuczki. Łatwiej odczytywać myśli Znajomego lub Przyjaciela (od -10% do -60%), znów trudniej mutanta (nawet do +90%).

Blefowanie. Nie raz i nie dwa zdarzy się, że Bohater zechce nieco podkoloryzować fakty lub wręcz wmówić rozmówcy, że czarne jest białe. Wykonuje wtedy Przeciwstawny test Blefu przeciwko Postrzeganiu emocji. Ilość osiągniętych punktów sukcesu mówi o tym, jak dobrze wyszło nam kłamstwo.

Przy 1-3 punktach przewagi wmówimy coś niezbyt prawdziwego, choć bardzo prawdopodobnego (np. zaśniemy na straży obozowiska, a przyłapani na tym zechcemy wmówić, że wcale nie spaliśmy). Przy 6 można już pokusić się o mocniejsze łgarstwo (przyłapani na kradzieży przekonujemy, że to pomyłka i udajemy idiotę). Przy 10 uda się przekonać o czymś naprawdę niezwykłym, ale oczywiście choćby trochę możliwym (np. że byliśmy świadkami ataku Molocha na miasteczko Federacji Appalachów, albo że nasz kolega na-

leży do Stalowej Policji). Bohater najpierw ustala, jakiej skali kłamstwo chce „sprzedać" rozmówcy, a dopiero potem wykonuje test.

Jeśli rozmówca nam z jakichś powodów ufa, test Blefu jest łatwiejszy (-10% do -50%), jeśli zaś jest podejrzliwy, test będzie trudniejszy (+10% do +50%). Jeśli mieliśmy czas na przygotowanie kłamstwa, test jest łatwiejszy o -20%, jeśli zaś próbujemy sklecić coś na gorąco, trudniejszy o +20%. Każdy punkt Sławy dodaje automatycznie 1 punkt przewagi.

Przekonywanie. Działa podobnie jak blefowanie, tylko Bohater wykonuje Przeciwstawny test Perswazji przeciwko Niezłomności rozmówcy. Bohater używa prawdziwych argumentów i próbuje przekonać nawet niechętnego słuchacza do zmiany poglądów. Oczywiście, przekonywać za pomocą reguł można tylko Bohaterów Niezależnych, a nie Bohaterów Graczy.

Dodatkowe ułatwienia testu to przychylne nastawienie rozmówcy (-10% do -50%) czy atrakcyjny wygląd przekonującego (-10% do -50% dla odmiennej płci).

Zastraszanie. Działa podobnie jak przekonywanie, tylko Bohater wykonuje Przeciwstawny test Zastraszania przeciw Niezłomności lub Morale zastraszanego. Jest to jedna z wielu Umiejętności, które wykorzystuje się w interakcjach z Bohaterami Niezależnymi. MG powinien pamiętać, że wszystkie te Umiejętności powstały po to, by je testować i dobra gra aktorska graczy (np. świetne odegranie zastraszenia) nie mogą zastąpić testu Umiejętności, co czasem się zdarza, kiedy doświadczeni gracze oszczędzają punkty na te właśnie Umiejętności, by potem na sesji nadrabiać to grą aktorską.

Dodatkowe ułatwienia lub utrudnienia to przewaga liczebna po jednej lub drugiej stronie (od +/-10% do +/-60%), przewaga uzbrojenia (+/-10% do +/-50%) czy w końcu rękoczyny (od +/-10% do +/-90%).

Testy strachu

Zdarzą się podczas przygód sytuacje, gdy trzeba będzie sprawdzić odwagę Bohatera - zarówno podczas dramatycznych i nagłych wydarzeń, jak i wtedy, gdy napięcie sączy się powoli, ale bez chwili wytchnienia. We wszystkich tych przypadkach MG oceni daną sytuację i zarządzi test Morale o odpowiednim PT.

Nie zdany test Morale powoduje, że Bohatera ogarnia strach. Od MG zależy, jak duże będą konsekwencje niezdanego testu: test dotyczyć może **lęku** powodującego w przypadku porażki karę +10% do wszystkich testów, mocnego **strachu** powodującego karę +30%, lub wręcz całkowitego **przerażenia**, gdzie karą za oblany test będzie +60% do wszystkich testów.

Kara mija stopniowo, podobnie jak w przypadku zmęczenia. Zależnie od sytuacji, Bohater uspokoi się szybciej lub wolniej.

Gdy Bohater stanie oko w oko z miażdżącą przewagą przeciwników lub zetknie się z groźną bestią, np. niedźwiedziem, zdaje Trudny test lęku. Jeśli postać zostanie nagle i niespodziewanie ostrzelana podczas wędrówki, MG może zarządzić Przeciętny test strachu. Testy przerażenia należeć będą do rzadkości i zarezerwowane raczej do sytuacji z pogranicza horroru - np. Bohater spotyka ożywione zwłoki swojego dawnego przyjaciela.

W testach Morale mogą pomóc Umiejętności odpowiadające danej sytuacji - np. podczas walki żołnierz nie będzie przerażony tak jak zwykły mieszczuch. Patrząc na drastycznie okaleczone ofiary, lekarz czy wojownik zareagują słabiej, niż inni. Pogromca

bestii nie wystraszy się zmutowanych stworów tak, jak ktoś nienawykły do takich spotkań. Zależnie od tego, jak bardzo nawykły do określonego typu sytuacji jest Bohater, test Morale będzie łatwiejszy od -10% do -90%, a w niektórych przypadkach MG zwolni całkowicie niektórych Bohaterów z testu.

Testy Percepcji i ukrywania się

Percepcja to zarówno wzrok i słuch, jak też węch, dotyk, a także bystrość umysłu, dzięki której Bohater zwróci uwagę na znaczące szczegóły tego co widzi.

Jeśli MG chce sprawdzić, czy postać po prostu zauważyła coś - mimochodem, bez specjalnych deklaracji, wtedy należy wykonać Otwarty test Percepcji i zależnie od wyniku, MG zdradzi mniej lub więcej informacji i szczegółów. Niektóre informacje MG może przekazać nawet tym, którzy nie zdali testu w ogóle (zależnie od punktów porażki w teście).

Jeśli zaś gracz deklarował, że wypatruje, rozgląda się, czy czemuś przygląda, wtedy ma prawo użyć w teście odpowiedniej Umiejętności: Wypatrywania lub Nasłuchiwania.

Test zdany z 0 Punktów Sukcesu („na styk") oznacza dostrzeżenie tego, na co większość zwróciłaby uwagę. 1-2 punkty sukcesu to już szczegół, który części drużyny umknie. Przy 3-4 Bohater wyłowi trudniej dostrzegalne informacje. Zaś 8-10 Punktów Sukcesu oznacza bądź to szczególne szczęście obserwatora, że akurat zwrócił uwagę na najistotniejszy szczegół, bądź to niebywałą wprawę w ocenianiu sytuacji i obserwowaniu otoczenia.

Skradanie się. Gdy postać stara się podejść niezauważenie do innej, należy przeprowadzić Przeciwstawny test Skradania się przeciw Wypatrywaniu (lub Nasłuchiwaniu). MG ustala osobne PT dla każdej ze stron.

Dodatkowe utrudnienia dla skradającego się to np. podłoże usiane suchymi gałązkami, chrzęszczący gruz, żwir, suche liście (od +10% do +90% do Skradania się), otwarty teren, brak elementów otoczenia, za którymi można się ukryć (od +10% do +90% do Skradania się), ostrożność wypatrującego (od +10% do +30%), zwierzęce zmysły (np. +60% w przypadku psa).

Dodatkowe utrudnienia dla wypatrującego to np. ciemność, mgła, deszcz (od +10% do +90% do Wypatrywania), zarośla, ruiny, które zasłaniają skradającego się (od +10% do +60%). Jeśli wypatrujący stoi tyłem do skradającego się, może użyć tylko Nasłuchiwania i dodatkowo otrzymuje karę +30%.

Wynik testu, czyli punkty przewagi, decydują o tym, jak blisko podszedł skradający się lub z jakiej odległości został wypatrzony. Przy przewadze skradającego się: 10pp = udało się podejść bezpośrednio, 8pp = 2 metry, 6pp = 4 metry, 4pp = 6 metrów, 2pp = 8 metrów. Remis oznacza udane podejście na 10 metrów, a każdy metr bliżej oznacza zdemaskowanie. Przy przewadze wypatrującego: 2pp = 20 metrów, 4pp = 30 metrów, 6pp = 40 metrów, 8pp = 50 metrów.

Wypatrywanie zasadzki. Aby sprawdzić, czy wędrujący zorientowali się, że na ich drodze czeka zasadzka, należy wykonać Przeciwstawny test Percepcji przeciwko Ukrywaniu się (wystarczy najgorszy z wyników ukrywających się). Jeśli wędrujący deklarowali ostrożność i co rusz lustrują otoczenie - mogą w teście użyć Wypatrywania.

Wynik testu, czyli osiągnięte punkty przewagi, decydują o tym, czy i z jakiej odległości zasadzka została wy-

patrzona - identycznie jak w przypadku skradania się.

Czujność. Testy Czujności przeprowadza się w każdej sytuacji, kiedy Bohater jest nieświadomy grożącego mu niebezpieczeństwa. Umiejętność różni się od Wypatrywania i Nasłuchiwania tym, że nie potrzeba deklarować jej użycia. W momencie zagrożenia postać działa odruchowo, niemal przy udziale przysłowiowego szóstego zmysłu. Zagrożenie nie musi być bezpośrednim atakiem na Bohatera. Czujność pozwala wykrywać podkradających się wrogów, kieszonkowców, wzrost poziomu promieniowania na danym terenie, itp.

Wydawać by się mogło, że Umiejętność ta wchodzi w kompetencje Wypatrywania oraz Nasłuchiwania i jest lepsza od obu. To nieprawda. Czujność pozwala odkryć zagrożenia dopiero, kiedy znajdują się one w bezpośredniej bliskości Bohatera, czyli około 10 metrów od postaci. Próby zlokalizowania snajpera w budynku po drugiej stronie ulicy podpadają pod Wypatrywanie.

Jeśli ofiara śpi, otrzymuje karę +90% do testu Czujności.

W większości przypadków test Czujności przeprowadza się jako test Przeciwstawny.

Ukrywanie się. Sytuacja podobna jak w przypadku skradania się, z drobnymi różnicami. Ukrywająca się osoba tkwi nieruchomo w swojej kryjówce i stara się nie rzucać w oczy.

Dodatkowe utrudnienia dla ukrywającego się to np. ostrożność wypatrującego (+10% do +30%), dobre oświetlenie, otwarty, słabo zabudowany teren (+10% do +90%). Jeśli ukrywający się tkwi nieruchomo, otrzymuje ułatwienie -30%.

Dodatkowe utrudnienia dla wypatrującego to np. dobra kryjówka ukrywającego się (+10% do +90%), ubranie maskujące ukrywającego się (+10% do +30%).

Kradzież kieszonkowa

MG zarządza Przeciwstawny test Kradzieży kieszonkowej przeciw Czujności za każdym razem, kiedy Bohater chce pogmerać w kieszeniach jakiegoś frajera.

Dodatkowe utrudnienia dla złodzieja to ostrożność ofiary (+10% do +60%), wielkość przedmiotu i dostęp do niego (0% za drobiazg w otwartej kieszeni, +60% za pistolet w kaburze).

Dodatkowe utrudnienia dla ofiary to np. tłum, zgiełk (+20%), ciemność (+10% do +30%).

Jeśli przewagę osiągnie złodziej, udało mu się ukraść przedmiot. W przeciwnym razie ofiara zorientowała się i przyłapała złodzieja.

Złodziej może przed próbą kradzieży spróbować rozpoznać czujność ofiary - wykonuje Przeciwstawny test Kradzieży kieszonkowej przeciw Blefowi ofiary, w przypadku przewagi złodzieja MG zdradzi w przybliżeniu wartość Percepcji i Czujności ofiary.

Tropienie

Pozwala podążać za istotą na podstawie pozostawionych przez nią śladów. Ślady to nie koniecznie odciski stóp, łap czy racic. Połamane gałązki, ślady po obozowisku, przygięte źdźbła trawy, nieobecność zwierząt w okolicy - doświadczony tropiciel czyta w naturze jak w książce.

MG powinien podzielić trasę, jaką próbuje odkryć tropiciel, na kilka odcinków (mniej więcej kilometrowych) i przydzielić im odpowiednie PT. Następnie tropiciel zdaje kolejno testy Tropienia o PT danego odcinka. Jeśli któryś z testów nie wyjdzie, oznacza to, że trop został zgubiony. Tropiciel może spróbować odnaleźć trop na nowo, ale PT tego odcinka wzrasta o jeden stopień.

Przykładowe PT odcinków to: Przeciętny (mokra ziemia, gruba warstwa kurzu, miękka glina), Problematyczny (porośnięta trawą ziemia, krzaki: Tropienie minimum 1), Trudny (twarda, ubita ziemia: Tropienie minimum 1), Bardzo trudny (ubita ziemia, odcinki litej skały: Tropienie minimum 2), Cholernie trudny (skała: Tropienie minimum 2).

Dodatkowe utrudnienie i ułatwienia dla tropiciela to np. noc, mgła (od +10% do +90%), deszcz (+10% do +90% na stałe - ślady zacierają się), za każdy dzień od powstania tropu (+0% do +30%), tropiony jechał konno (-60%), tropieni wędrują w większej grupie (-10% do -60%), tropieni nie zachowywali żadnej ostrożności, pozostawiają ślady obozowisk itd. (-30%).

Jeśli tropiona postać uważała, by nie zostawiać za sobą śladów, wykonuje Otwarty test Maskowania. Każde 5 punktów sukcesu podnosi PT odcinków o jeden poziom.

Świeże ślady na śniegu są widoczne dla każdego i nie potrzeba wykonywać testów Tropienia.

Testy przeżycia w terenie

Łowiectwo. Kiedy zaczyna doskwierać głód, najwyższa pora rozejrzeć się za jedzeniem. Jeśli szukasz fastfoodów, barów czy sklepów, to możesz się przeliczyć. Lepiej od razu weź nóż, włócznię czy jak wolisz łuk albo spluwę, i ruszaj na łowy. W przypadku, gdy zamarzy ci się wielki kawał pieczeni z jakiejś dzikiej krowy albo pieczony pies, nie da rady załatwić tego jednym testem. To rzecz do szczegółowego odegrania, choć Łowiectwo będzie ci pomagać co rusz.

Jeśli jednak nie jesteś zbyt wybredny, możesz poszperać w najbliższej okolicy w poszukiwaniu czegokolwiek zdatnego do zjedzenia - wiesz, jaszczurki, korzonki, mrówki i te sprawy. Aby przygotować porcję pożywienia na 1 dzień dla 1 osoby, trzeba zdać test Łowiectwa: Trudny ***na pustyni*** (godzina, Łowiectwo minimum 1), Przeciętny ***w dżungli*** (kwadrans, Łowiectwo minimum 1), Problematyczny ***na zwykłym terenie*** (godzina) Otrzymana żywność na pewno nie będzie trująca.

Postać bez wymaganego minimalnego poziomu Umiejętności może oczywiście również próbować znaleźć pożywienie, jednak nie może w tym celu skorzystać z opisanej tu reguły.

Zdobywanie wody. Umiejętność nie ogranicza się tylko do odnajdywania źródeł. Z jej pomocą można skraplać rosę i stosować sto innych sposobów, o których nie śniło się przeciętnemu harcerzowi. Zdobywanie wody pozwala również rozpoznawać płyny skażone i odkażać je. Umiejętność testuje się, gdy postać chce znaleźć wodę, a MG uzna, że na danym terenie woda zdatna do picia nie występuje.

Aby uzyskać porcję wody na 1 dzień dla 1 osoby, trzeba zdać test Zdobywania wody: Przeciętny ***w dżungli*** (pół godziny), Problematyczny ***na pustyni*** (cała noc, potrzebne folie lub szmaty, Zdobywanie wody minimum 1), Trudny ***na terenie ze skażonymi zbiornikami wodnymi*** (godzina, potrzebne szmaty, piasek lub filtry, Zdobywanie wody minimum 1), Trudny ***w skalistych górach*** (godzina poszukiwań), Trudny na uzyskanie porcji ***z wody morskiej*** (cały dzień, pojemniki, szmaty).

Jeśli MG się zgodzi, zależnie od sytuacji możesz dzięki jednemu testowi uzyskać więcej porcji wody lub żywności w tym samym, lub niewiele dłuższym czasie.

Lecznicze środki chemiczne

Rany leczyć można również za pomocą środków chemicznych. W roku 2017 rozwinięto technologię produkcji farmaceutyków zasklepiających rany niemal natychmiastowo. Po wojnie metody ich produkcji są ściśle strzeżoną tajemnicą i jedyne, co można dostać, to wydobyte z magazynów zapasy. Znane jest kilka farmaceutyków zasklepiających rany, każdy o nieco innych parametrach. Ich stosowanie wiąże się czasem z pewnymi skutkami ubocznymi, ale największą wadą jest niska dostępność.

Standardowe środki lecznicze nie są cudownym panaceum. Czasem obrażenia są na tyle skomplikowane, że wkrótce po zasklepieniu rany konieczne staje się jej ponowne otwarcie (np. w celu wydobycia z ciała kuli). Bywa, że środki te nie działają w ogóle.

Painkiller - powszechny środek, dostępny w różnych formach - od tabletek, po zastrzyki. Jego zażycie powoduje uśmierzenie części negatywnych efektów ran. Jak sama nazwa wskazuje, Painkiller uśmierza ból spowodowany przez odniesione obrażenia.

Działanie: wszystkie rzuty na Odporność na ból, decydujące o spowodowanych ranami utrudnieniach, odnoszą automatyczny sukces. Dodatkowo korzystny modyfikator -50% do wszystkich innych testów Odporności na ból. Działa przez 6 godzin.

Wady: +30% do wszystkich innych testów opartych o Percepcję.

Dostępność: 60%

Medpaki - najpowszechniej stosowane i najbardziej dostępne. Są to jednorazowe plastikowe dozowniki, wielkości paczki papierosów. Medpak przystawia się w okolicę zranionego miejsca, a dozownik wykonuje bezbolesny zastrzyk. Działanie lekarstwa jest niemal natychmiastowe.

Działanie: natychmiast (po upływie pełnej tury) zasklepia i odkaża jedną lekką ranę.

Wady: zawarte w medpakach chemikalia przesycają organizm. Trzecie użycie zastrzyku w ciągu jednego dnia nie przynosi już żadnych efektów. Organizm usuwa chemikalia po upływie doby i dopiero po tym czasie zastosowanie medpaka działa normalnie.

Dostępność: 30%

DeadLine - to serum sprzedaje się w ampułkach, podobnych do szklanych pojemników na insulinę albo antybiotyki. Podaje się je w zastrzyku, potrzebna zatem strzykawka. Zastrzyk jest bardzo bolesny, ale dobroczynnych skutków lekarstwa nie da się przecenić.

Działanie: W ciągu trzech minut „fastryguje" ciężką ranę i redukuje ból. Jedna ciężka rana staje się lekką, utrudnienia z rany zmniejszane są do +15%.

Wady: DeadLine działa przez około godzinę. Po tym czasie należy wykonać Trudny test Kondycji. W przypadku powodzenia nic się nie dzieje. Jeśli rzut się nie powiódł, rana z powrotem zamienia się w ciężką (co wiąże się z utrudnieniem +30%, a w przypadku kumulacji obrażeń z wejściem w stan krytyczny).

Dostępność: 20%

AR-23 - jeden z najrzadszych środków, opracowany w laboratoriach wojskowych na rok przed wojną. Napełnia się nim standartowe dozowniki medpaków, stąd łatwo o pomyłkę. AR-23 stosuje się tuż przed walką, ponieważ lekarstwo ma bardzo krótki czas trwania. To ograniczenie i istnienie poważnych skutków ubocznych pozwala sądzić, że w momencie wybuchu wojny specyfik znajdował się jeszcze w fazie testów.

Działanie: lekarstwo utrzymuje się we krwi przez godzinę. Jego działanie jest podobne do działania medpaków - natychmiast po otrzymaniu lekkiego obrażenia rana zasklepia się. Jedna dawka regeneruje dwie lekkie rany. Kolejne zastosowanie daje efekty dopiero po upływie doby.

Wady: lekarstwo powoduje oszołomienie, które objawia się utrudnieniem +20% do wszystkich testów. Dodatkowo, tuż po zakończeniu działania farmaceutyku, zażywająca go osoba odreagowuje efekty ran - staje się nerwowa i podatna na stres.

Dostępność: 10%

AR-25-BETA - działa podobnie jak AR-23, ale składa się z trzech różnokolorowych substancji w szklanych flakonikach, które należy wstrzyknąć we właściwe miejsca na ciele (Przeciętny test Leczenia ran). Ten środek nigdy nie został wprowadzony do fazy oficjalnych testów, nie zdążono też zneutralizować jego fatalnych skutków ubocznych.

Działanie: lekarstwo utrzymuje się we krwi przez pół godziny. Dawka natychmiast regeneruje ciężkie obrażenie (lub równowartość w postaci Lekkich ran), po czym wyczerpuje działanie. Kolejne zastosowanie daje efekty dopiero po upływie doby.

Wady: lekarstwo powoduje oszołomienie, które objawia się utrudnieniem +40% do wszystkich testów. Dodatkowo, tuż po zakończeniu działania farmaceutyku, zażywająca go osoba odreagowuje efekty ran - musi wykonać Przeciętny test Odporności na ból, albo wpadnie w szał na kilka minut, niszcząc wszystko dookoła, strzelając na ślepo, itp.

Dostępność: 5%

podsumowanie

Rozpoznawanie chorób

Test Leczenia chorób o PT ustalonym przez MG.
Zdany test pozwala na rozpoczęcie leczenia.
Jeśli postać nie zdała testu, może spróbować znowu następnego dnia.

Powstrzymywanie postępu choroby przewlekłej

Postać zdrowa, Pierwsze symptomy - Trudny test Leczenia chorób
Stan ostry, Krytyczny, Terminalny - Bardzo trudny test Leczenia chorób.
Zdany test zmniejsza przedział krytycznych wyników rzutu na k20 o 1 oczko.

Cofanie stadium choroby przewlekłej

Pierwsze symptomy - Trudny test Leczenia chorób
Stan ostry, Krytyczny, Terminalny - Bardzo trudny test Leczenia chorób.
Zdany test Leczenia chorób skraca okres powracania do zdrowia o połowę.

Leczenie chorób przejściowych

PT testu Leczenia chorób jest identyczne jak PT testu Kondycji dla danej choroby.
Zdany test Leczenia chorób sprawia, że choroba przejawia się w swojej słabszej postaci, tak jakby chora postać zdała test Kondycji.

Choroby

Każdy coś ma. Jesteśmy zdegenerowaną rasą. Podludźmi, tak twierdzą te cholerne mutanty. I wiesz co? Mają rację. Są tak doskonali, jak my zwyrodniali. Nie widziałem - powtarzam ci - nie widziałem w stu procentach zdrowego człowieka. Jak nie kruche kości, to zawroty głowy. Jak nie przewlekłe choroby wirusowe, to paranoja. Wszyscy, nawet ty. Zwapnienie płuc, alergie, Ebola, marskość wątroby, gorączka sobotniej nocy, nowotwory, syndrom Thurmana, drgawki; mam wymieniać dalej, czy będziesz rzygał? Nie będziesz, twardy jesteś... Czekaj, muszę wziąć swoje lekarstwo.

Społeczeństwo zdechlaków

Właśnie: proszki. Każdy z nas je bierze. Każdy jest uzależniony od prochów, syropów, tabletek, czy co tam ludzie jeszcze wymyślili. Dłuższe przerwy w leczeniu osłabiają organizm. Jeszcze dłuższe - robią z ciebie przykutego do łóżka kalekę. Jeśli w tym momencie ktoś się tobą zajmie - w porządku - po krótszej lub dłuższej rekonwalescencji dojdziesz do siebie i znowu będziesz hulał po autostradach. Ale jeśli nie trafi się nikt, kto poratuje cię odpowiednim specyfikiem - oj bracie, wtedy masz przesrane. Stinky Dicky miał pecha, bo skończyły mu się leki w połowie drogi z Frisco do Bostonu. Nie miał kasy, więc postanowił sobie, że dojedzie do Bostonu, tam zarobi i kupi leki. I doszedł, ale od tej pory ma niedowład kończyn. Brak leczenia zaowocował trwałymi zmianami w organizmie. Żyje jeszcze, ale rozpił się i zdziwaczał

Dobra, my tu gadu-gadu, a ty potrzebujesz Valaprenu. Nie jest tani. Po pierwsze, zapasy są na wyczerpaniu, po drugie, nie pojawił się nikt, kto potrafiłby to gówno dzisiaj zsyntetyzować, a po trzecie, ostatnimi czasy w okolicy zrujnowanej fabryki pojawili się mutanci. Dostępność spadła, ryzyko wzrosło, takoż i cena poszła w górę. To co, bierzesz? Dziesięć pudełek, jak zwykle? Kup więcej, jak Moloch zdobędzie fabrykę, to może być z tym krucho.

W świecie Neuroshimy nie ma stuprocentowo zdrowych ludzi. Dlaczego cię to dziwi? Promieniowanie, złe warunki higieniczne, podupadła medycyna i farmakologia, broń biologiczna - to wszystko powoduje, że się degenerujemy. Ludzka rasa słabnie i nie trzeba Molocha, żebyśmy wyginęli jak dinozaury.

Tworząc swoją postać, wylosowałeś sobie jakąś chorobę. Hehe... specjalnie tak zrobiliśmy, żeby nie było zbyt łatwo. W Neuroshimie każdy choruje, niby dlaczego masz być wyjątkiem?

Leczenie chorób

Na potrzeby mechaniki gry, wszystkie choroby występujące w świecie Neuroshimy dzielimy na dwie kategorie: przewlekłe, czyli te, które każda postać losuje podczas tworzenia, oraz przejściowe, czyli takie, które postać ewentualnie podłapie podczas przygody na kilka dni. Umiejętność Leczenie chorób może pomóc w obydwu przypadkach.

Dla jednej choroby występującej u danej postaci można wykonać tylko jeden test rozpoznania choroby oraz jeden test Leczenia chorób na dzień.

Jeśli rozpoznanie lub leczenie wykonywane jest w pośpiechu, test może być trudniejszy od +10% do +40%. Użyty sprzęt medyczny ułatwi test od -10% do -40%.

Rozpoznawanie chorób

Proces leczenia chorób ma dwie fazy. Pierwsza to diagnoza, czyli rozpoznanie - wówczas ustala się rodzaj choroby i sposób jej leczenia. W przypadku chorób przewlekłych zazwyczaj pacjent doskonale wie, co mu dolega. Jednak w przypadku chorób przejściowych, nabywanych w trakcie przygód, rozpoznanie to podstawa leczenia. Aby rozpoznać chorobę i ustalić sposób leczenia, trzeba zdać test Leczenia chorób o PT ustalonym przez MG - im rzadziej spotykana i dziwniejsza choroba, tym wyższe PT.

Zdany test pozwala na rozpoczęcie leczenia.

Jeśli zaś postać nie zdała testu, może spróbować znowu następnego dnia.

Powstrzymywanie postępu choroby przewlekłej

Zdany test Leczenia chorób zmniejsza szansę na przejście choroby w wyższe stadium przez nie zażywanie leków. Dla postaci zdrowej oraz dla Pierwszych symptomów wykonuje się test Trudny, dla kolejnych stadiów Bardzo trudny. Zdany test zmniejsza przedział krytycznych wyników rzutu na k20 o 1 oczko.

Cofanie stadium choroby przewlekłej

Według mechaniki Neuroshimy, aby cofnąć stadium choroby, postać musi codziennie zażywać dawkę leku, przez tyle dni, ile przebywała w danym stadium choroby. Udany test Leczenia chorób skraca okres powracania do zdrowia o połowę. Dla Pierwszych symptomów wykonuje się test Trudny, dla kolejnych stadiów Bardzo trudny.

Leczenie chorób przejściowych

Według mechaniki Neuroshimy każda choroba przejściowa posiada dwie możliwe postaci: pierwsza (słabsza) w przypadku, gdy postać zdała test Kondycji, druga (groźniejsza) w przypadku, gdy postać nie zdała testu Kondycji. Zdany test Leczenia chorób sprawia, że choroba przejawia się w swojej słabszej postaci. PT testu Leczenia chorób jest identyczne jak PT testu Kondycji dla danej choroby.

Należy pamiętać o fabularnej otoczce wokół leczenia - postać powinna rozejrzeć się za odpowiednimi medykamentami lub samodzielnie przyrządzić zioła lecznicze.

Choroba popromienna

Najpowszechniejsza z chorób po wojnie. Wiesz jak to jest: tu spadła bomba, tam spadła druga. Potem spadł opad, wiatr rozniósł cholerstwo po kontynencie. W rezultacie wszystko jest napromieniowane w mniejszym albo większym stopniu. Przed wojną sprawa była prosta. Łapałeś swoje 300 rem i właściwie było już po tobie. Powolutku schodziłeś z tego świata. Dzisiaj nikt już nie mierzy remów, każdy na to choruje, ale niektórzy bardziej.

Lekarstwo: Przeszczepu szpiku i transfuzji krwi raczej sobie nie zrobisz. Na szczęście tuż przed Apokalipsą wojsko zaczęło produkować środki zmniejszające napromieniowanie i usuwające efekty radiacji. Istnieje kilka odmian tych specyfików (Anti-Rad, Remov, RadEx). Prawie wszystkie to kapsułki, z których robi się domięśniowy zastrzyk. Dostępność waha się od 10% do 30%. Trzeba obrobić bazę wojskową, żeby coś takiego zdobyć.

Jeden zastrzyk usuwa 10% utrudnień do testów. Remov usuwa 20% utrudnień, ale to wojskowy eksperymentalny specyfik - wystąpić mogą dodatkowe objawy.

Słabo napromieniowany (0% do 20%):

Masz mdłości, brak ci apetytu, ryzyko infekcji wzrasta o 20%. Często dostajesz sraczki i ogólnie zaczynasz krwawić bez powodu. No i śpisz dłużej niż zazwyczaj.

Poważnie napromieniowany (od 20% do 50%):

Zaczynają się poważne kłopoty. Oprócz wymienionych wyżej objawów, zaczynają ci wypadać włosy. Krwawisz z nerek i od czasu do czasu słabniesz. Ryzyko infekcji zwiększa się o kolejne 20%, na dodatek rany leczą się dwa razy dłużej niż zazwyczaj. Aha - masz jakieś 30% szans na bezpłodność, ale kto by chciał mieć dziecko z człowiekiem bez skóry?

Krytycznie napromieniowany (od 50% do 100%):

Uuuu. Zrób coś z tym stary. Świecisz jak latarnia morska. To niestety nie wszystko. Krew leje się z ciebie wszystkimi otworami, obowiązuje wszystko, co przy lżejszym napromieniowaniu. Dodatkowe 20% na ryzyko infekcji (w sumie +60%), rany leczą się pięć razy dłużej. Pożegnaj się z myślą o ojcostwie i macierzyństwie (ze względu na zmiany anatomiczne wszystko jedno). Zaczynasz się powoli rozkładać - na stałe tracisz po punkcie Współczynnika na miesiąc. Jeśli któryś Współczynnik osiągnie wartość 0 - umierasz.

Śmiertelna dawka (powyżej 100%):

Jak krytyczna, ale kawałki twojego ciała spadają jak liście jesienią. Stopniowo zamieniasz się w galaretę. Co tydzień tracisz po punkcie każdego Współczynnika. Jeśli któryś osiągnie 0 - zamieniasz się w kupę błota.

Konował Sanders

Konował Sanders, to postać mroczna jak samo dno piekieł. Facet kursuje sobie karetką po pustyni i szuka rannych. Jego furgonetka oczywiście jest potężnie uzbrojona, na dachu ma zamontowany solidny karabin maszynowy M2, na którym zawsze wisi Liver Joe - głupi mutant, który jedyne co potrafi, to naciskać spust swojego kaemu. Nie warto więc wchodzić mu w drogę - wielu już próbowało i prawie wszyscy dołączyli do Banku Organów Doktora Sandersa.

Konował Sanders, jak już wspomniałem, jeździ po pustyni. Gdy jesteś ranny, gdy umierasz z pragnienia, upływu krwi i wyczerpania, Sanders na pewno się tobą zaopiekuje. Opatrzy rany, wykuruje, powozi w karetce, a potem wystawi rachunek. Nie masz czym zapłacić? Nie szkodzi! Na pewno masz zdrowe nerki, płuca, wątrobę. Dobry doktor Sanders przyjmuje opłatę również w naturze!

HANDEL

Podstawy postatomowej ekonomii

Wymiana dóbr to podstawa świata. Po wojnie każdy człowiek jest handlarzem. Nie istnieją sklepy, w których można dostać śrubkę numer pięć, amunicję przeciwpancerną i świeże bułeczki. To znaczy, istnieją gdzieś, być może, ale ja nic o nich nie wiem.

W spustoszonym świecie jesteś tym, co znajdziesz. Jeżeli znajdziesz coś, czego nie potrzebujesz, nie wyrzucaj. Wcześniej czy później trafisz na amatora tej rzeczy. Jeśli szczęście ci dopisze, wymienisz się za coś potrzebnego. Przy mniejszej dozie szczęścia wymienisz się za niepotrzebny ci, ale bardziej poszukiwany przez wszystkich przedmiot. Chwytasz zasadę? Pieniądze nie istnieją. Nowy Jork bije własną monetę, ale nie jest ona powszechnie uznawana. Obowiązuje zasada: towar za towar. Regularny barter.

Skąd w takim razie wiadomo, ile warta jest dana rzecz? Załóżmy, że zarobiłeś kulkę i konasz sobie przy murze. Podchodzi do ciebie facet z medpakiem i chce go wymienić za twoją spluwę oraz samochód. Jeśli nie podoba ci się taka wymiana, facet zaczeka aż zdechniesz i sam sobie wszystko weźmie. W tym momencie medpak jest dla ciebie bardzo cenny, w innej sytuacji nie wymieniłbyś za niego spluwy i bryki.

Po pierwsze zatem - cena zależy od okoliczności. Na środku autostrady oddasz za paliwo bardzo wiele. Drugim kryterium jest lokalna produkcja i zapotrzebowanie. Nie trzeba być mistrzem ekonomii, żeby pokapować się, że w Teksasie mięso wołowe jest tanie, bo każdy hoduje krowy. Żywność w Teksasie sprzedasz tanio i kupisz tanio. Są też miejsca, w których określone towary nie są wiele warte, chociaż nikt ich w okolicy nie wytwarza. Na przykład, nie wzbogacisz się na opychaniu podzespołów elektronicznych Indianom. Oni ich nie potrzebują. Poszczególne miejsca mają stałe zapotrzebowanie na dobra - stąd biorą się karawany, transportujące towary z jednych terenów na inne.

Gamble

Pieniądze nie istnieją. O tym już wiesz. Wymiana dóbr byłaby uciążliwa, gdyby nie istniał towar, za który można kupić wszystkie inne towary. Przed wojną rolę tą pełnił pieniądz - namacalny, w postaci banknotów i monet oraz elektroniczny - przelewy bankowe i karty kredytowe. Po wojnie pojawiły się gamble.

Gamble nie są przedmiotami. Nie mają postaci kawałków metalu ani papierowych karteczek. Ilość gambli jest miarą wartości przedmiotu. Możesz powiedzieć: mój komputer wart jest sto gambli i znaczy to tylko tyle, że dostaniesz za niego dwa pistolety warte pięćdziesiąt gambli każdy.

Popularną nazwą dla handlu barterowego jest termin *gambling*.

Można powiedzieć, że są dwa rodzaje gambli - lekkie (lajtowe) oraz duże (ciężkie). Lekkim gamblem jest papieros, pocisk czy butelka wody. Ciężkim gam-

Good Old Times

GOT, to jedno z niewielu w naszym świecie czasopism literackich. Ci frajerzy nie mogą się pogodzić z odejściem starego świata. W swoim periodyku publikują opowiadania, których akcja dzieje się w świecie przed wojną, albo w takim świecie, gdzie wojny nie było. Redakcja mieści się gdzieś w okolicach Tijuany, gdzie raz na kwartał wydawany jest jeden numer tego pisma. Miłośnicy tego pisma wymyślają nawet jakieś historie, podczas których wcielają się w ludzi żyjących w dawnych czasach. Jeszcze jedni, oderwani od rzeczywistości kretyni.

blem jest flaszka benzyny, działka tornado czy nóż.

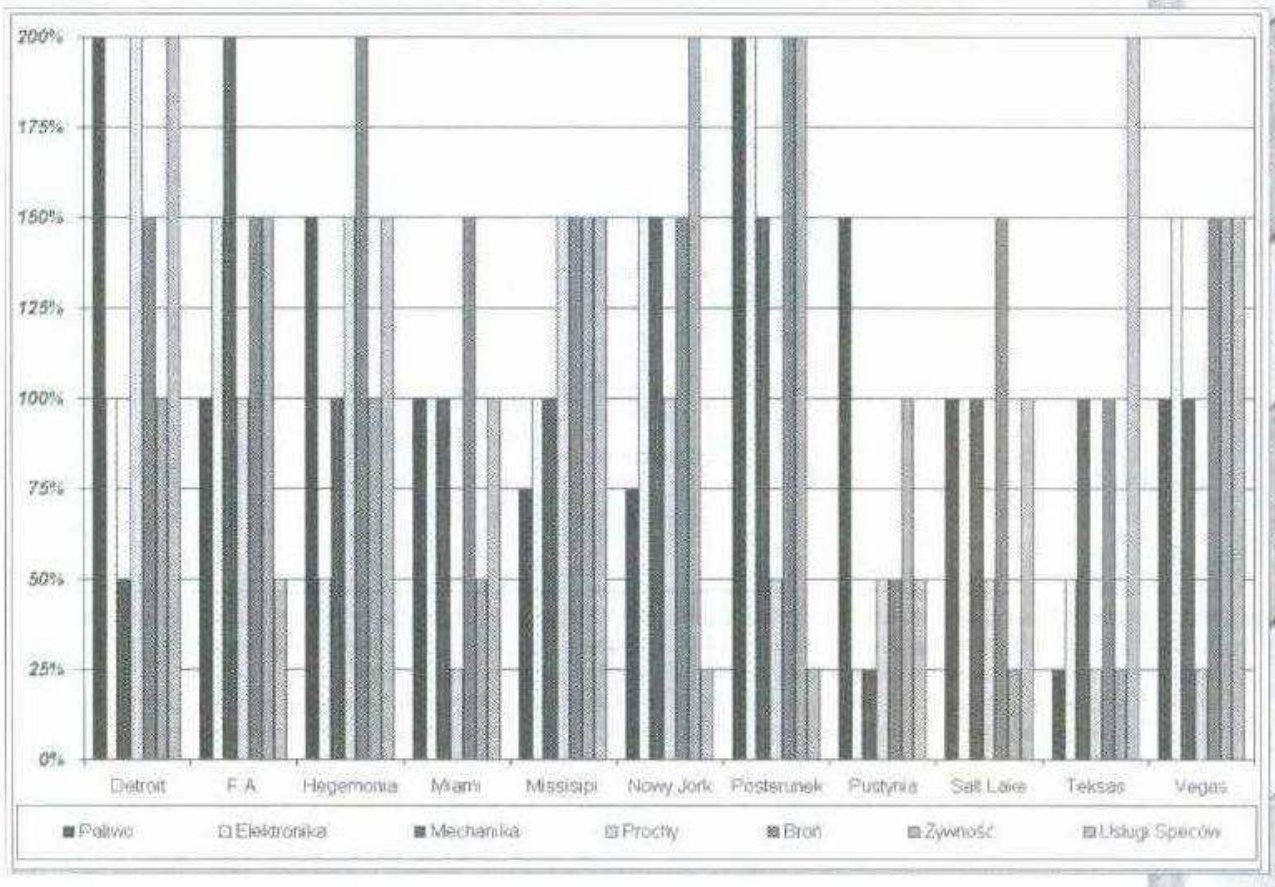
Pozostałe przedmioty i dobra są warte wielokrotność lekkich oraz ciężkich gambli. Spluwę bez amunicji kupisz za czterdzieści ciężkich gambli. A amunicja? No wiesz...

Mnożniki gamblingu

Jeżeli zapoznałeś się już z podstawami powojennej ekonomii, wiesz, że na niektórych terenach i w niektórych sytuacjach jedne towary są więcej warte od innych. Spójrz teraz na umieszczony obok wykres mnożników gamblingu. Wyobraź sobie, że trafiłeś do miasta i niesiesz ze sobą spluwę z amunicją, karton papierosów, mikroprocesory i komplet uszczelek. Najchętniej pozbyłbyś się tego wszystkiego w zamian za motocykl. Pytanie, które sobie zadajesz: ile wart jest każdy z tych przedmiotów w tym mieście?

Aby odpowiedzieć sobie na to pytanie, musisz po pierwsze zajrzeć do rozdziału z ekwipunkiem i zorientować się, ile gambli warte są poszczególne przedmioty. Jeżeli któraś z rzeczy nie została umieszczona w spisie (np. uszczelki), na podstawie wartości opisanych przedmiotów MG pomoże ci ustalić jej cenę. Wartość każdego z przedmiotów to tzw. „cena z autostrady". Jeżeli na drodze, z dala od dużych osiedli ludzkich, spotkasz przypadkowego wędrowca, najprawdopodobniej będzie chciał wymieniać się właśnie po tych cenach.

Ale ty wchodzisz do miasta, powiedzmy do Vegas. W plecaku masz swój towar i będziesz chciał się go pozbyć. Teraz spójrz na tabelkę Mnożników gamblingu. Widzisz tam wykresy słupkowe - nie przeraź się, one mają pomóc. Na poziomej osi znajdziesz nazwy terenów (np. Vegas) i słupki przedstawiające wartość towarów. Towary pogrupowane zostały w grupy:



- **Paliwo** - po prostu benzyna, ewentualnie inne płynne paliwa, które leje się w bak pojazdów; na niektórych terenach MG może uznać, że termin odnosi się np. do węgla
- **Elektronika** - podzespoły elektroniczne i urządzenia opierające swoje działanie na skomplikowanych elementach elektrycznych
  Przykłady: *mikroprocesor, prostownik tyrystorowy, radio, kuchenka mikrofalowa, płytka drukowana*
- **Mechanika** - części zamienne i narzędzia, urządzenia mechaniczne i ich elementy, proste podzespoły i urządzenia elektryczne
  Przykłady: *uszczelki, kombinerki, rezystory, armatura łazienkowa, kabel miedziany, grzałka, samochód*
- **Prochy** - wszelkiego rodzaju używki (narkotyki, alkohole, papierosy), lekarstwa i towary luksusowe
  Przykłady: *Tornado, brandy, olejek różany, medpaki, aspiryna, kawa, zastrzyk witamin*
- **Broń** - to chyba jasne; dodatkowo amunicja
  Przykłady: *Colt Navy, paczka amunicji 9mm, bumerang, moździerz, czołg, granaty*
- **Żywność** - pokarmy roślinne i zwierzęce, w tym żywność pochodząca z przedwojennych zapasów
  Przykłady: *krowa, ser, piwo, worek żyta, żywność liofilizowana, konserwy, ryby*
- **Usługi speców** - pomoc ludzi znających się na rzeczy, nie koniecznie uczonych; kiedy na trasie zepsuje się samochód czasem warto zapłacić każdą cenę

Ty chcesz opchnąć swoje uszczelki. Ponieważ należą one do kategorii Mechanika, w Vegas ich mnożnik gamblingu wynosi 100%. Mnożysz cenę podaną w rozdziale o ekwipunku o 100% i otrzymujesz... tyle samo. Uszczelki w Vegas warte są swoją zwyczajową cenę. Spluwa i amunicja to broń. Mnożnik dla kategorii Broń w Vegas również wynosi 150%, czyli dostajesz „cenę z autostrady", podaną w rozdziale o ekwipunku. Ze sprzedażą papierosów jest już gorzej. W Vegas produkuje się mnóstwo używek, od Tornado po alkohol. Papierosy są ogólnie dostępne. Ten towar należy do kategorii Prochy, zatem jego mnożnik wynosi 25%. Nie warto sprzedawać fajek w Vegas. Warte są tylko 25% swojej ceny. Ostatnia rzecz to mikroprocesory. Możesz mieć kłopot z ich sprzedażą - w końcu mało kto wie, do czego służą te drobiazgi. Jeśli sam nie znasz się na komputerach albo elektronice, możesz zostać oszukany przez nieuczciwego kupca. Załóżmy, że udało ci się znaleźć uczciwego. W Mieście Tysiąca Neonów części elektroniczne warte są 150% swojej standardowej wartości.

Jeśli zgromadzisz wystarczająco dużo gambli za sprzedaż swoich towarów, pozostaje tylko znaleźć kogoś, kto ma ochotę sprzedać twój wymarzony samochód. Auto kwalifikuje się do kategorii Mechanika. Mnożnik 100%, czyli tyle, ile napisano w rozdziale o ekwipunku.

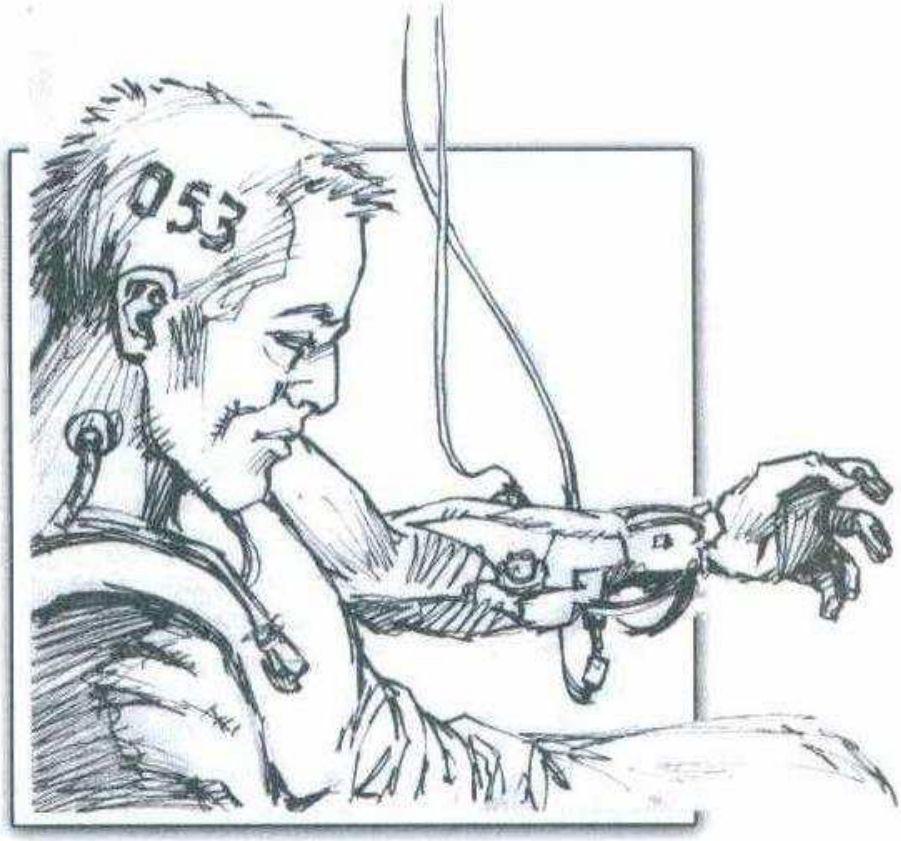
Proste?

Jeżeli jesteś Mistrzem Gry i projektujesz nową lokację, powinieneś opracować dla niej mnożnik gamblingu, podobny do przedstawionego na wykresie. Pamiętaj, że zestawione mnożniki są tylko wskazówką. Nie zawsze cenę uzyskuje się mnożąc przez okrągły procent. Dodatkowe poziome linie na wykresie mogą posłużyć ci do określenia tolerancji ceny, która wahać może się w zakresie 25% lub nawet 50% na plus albo minus.

Barter w praktyce

Mnożniki mnożnikami, ale przecież wymiana towarów to spotkanie twarzą w twarz. Liczą się umiejętności przekonywania i wszelkie okoliczności opisane powyżej. Handel jest nie tylko koniecznością. To najpopularniejsza na świecie rozrywka, którą porównać można do gry hazardowej.

Wynik transakcji handlowej zależny jest przede wszystkim od zachowania gracza. Chcemy cię zachęcić do jak najlepszego odgrywania wymiany barterowej. MG sugerujemy, by jako kryterium zysku brali pod uwagę elokwencję gracza. Graczom przypominamy, że zdolności handlowe nie zawsze sprowadzają się do umiejętności szybkiego liczenia i elokwencji. Handlarz może być ekspresyjny i gadatliwy albo nieprzenikniony jak pokerzysta. Podczas wymiany towarów można gestykulować, kłócić się i wyzywać innych kupców, ewentualnie zgrywać pewnego siebie twardziela. Każdy wypracuje swój własny styl.



PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Niech zgadnę, jesteś graczem, prawda? Założę się, że zajrzałeś tutaj, zanim jeszcze twój MG nauczył się poprawnie wypowiadać słowo Neuroshima. A może jesteś jednak Mistrzem Gry? Na następnej stronie znajdują się podstawowe zasady przyznawania i wydawania Punktów Doświadczenia (PD).

Czym są Punkty Doświadczenia?

Bohaterowie Graczy żyją w świecie po apokalipsie i starają się jakoś sobie radzić. Niektórzy sporo podróżują, inni są przywiązani do określonego obszaru. Jeden jest gangsterem i jego specjalnością jest celne strzelanie z obrzyna, kolejny zajmuje się handlowaniem złomem. Generalnie każdy stara się rozwijać swoje Umiejętności, stać się sprytniejszym albo wyćwiczyć muskulaturę. Bohaterowie gry są kierowani przez graczy i stają się doskonalsi według zamierzeń graczy.

PD są pewną umownością. Po każdej rozegranej sesji gracze otrzymują PD, a zgromadzona pula jest miarą życiowych doświadczeń Bohatera. To MG decyduje o przyznawaniu PD i przeważnie jest to decyzja subiektywna. Punkty przyznawane są zarówno za osiągnięcia Bohaterów, jak i za odgrywanie ról przez graczy.

Przyznawanie doświadczenia

Nagradzanie graczy to niewdzięczne zadanie. Każdy grający cieszy się z otrzymywania PD i pragnie być docenionym. MG musi pamiętać o swojej funkcji sędziego - doceniać należy zarówno zdolności aktorskie jak i dokonania Bohaterów. Aby zachęcić graczy do czynnego udziału w grze, proponujemy następujące reguły przyznawania doświadczenia.

Po zakończeniu sesji MG pyta graczy o dokonania ich Bohaterów. Każdy z grających opowiada o tym, co jego Bohater zrobił istotnego, czego się nauczył. Jeszcze lepiej przeprowadzić rozmowę o poprzedniej sesji tuż przed rozpoczęciem nowej. Utrzymuje się wówczas ciągłość gry, bowiem gracze starają się pamiętać o poprzednich wydarzeniach. Za każde dokonanie postaci MG nagradza gracza pewną ilością PD - najlepiej wielokrotnością 10. Na zakończenie „apelu" z udziałem graczy przyznawane są punkty za odgrywanie ról - nie tylko za zdolności aktorskie; liczy się również pomysłowość i dobre reprezentowanie Profesji oraz specjalizacji.

Suma wszystkich Punktów Doświadczenia przyznanych za jedną sesję nie powinna przekraczać 300. Około połowa tej liczby to punkty przyznane za odgrywanie postaci. Dobrze jest przyzwyczaić graczy do średniej 200 PD za sesję. Przekroczenie granicy 300 PD jest sygnałem, że w czasie gry wydarzyło się coś naprawdę wyjątkowego.

MG powinien pamiętać o jeszcze jednej ważnej zasadzie. Każdy gracz uczestniczący w sesji powinien zostać nagrodzony. Nawet jeśli Bohater nie miał możliwości albo chęci, żeby się wykazać, graczowi należy się symboliczna nagroda za udział we wspólnej zabawie. Niektóre postacie zostały stworzone jako ekspresyjne i aktywne. Inne wolą pozostawać w cieniu. W żadnym wypadku charakter Bohatera nie może być uważany za ograniczenie w przyznawaniu PD! Podobnie, nie każdy gracz jest urodzonym aktorem - jeśli ktoś przyszedł na sesję dobrze się bawić i widać jego starania, wszystko jest w najlepszym porządku.

Wydawanie PD

Punkty Doświadczenia można potraktować jako walutę, za którą podnosi się wszystkie charakterystyki Bohatera, - zarówno te określane liczbami, jak i niewymierne. Między sesjami (i tylko wówczas!) gracz może „usprawnić" swojego Bohatera, konsultując się wcześniej z MG. Tak samo, jak w każdym innym aspekcie gry, tak i podczas rozwoju postaci to prowadzący ma ostatnie słowo, jednak żaden rozsądny MG nie będzie stawiał przed graczami sztucznych ograniczeń.

Otrzymane PD można wydawać po każdej sesji. Można je również oszczędzać, aby dokonać większego „zakupu". Oto jak przedstawia się kosztorys.

Rozwój Bohatera	Koszt w PD
Zakup nowej Umiejętności	200
Rozwój Umiejętności na poziom 2	60
Rozwój Umiejętności na poziom 3	90
Rozwój Umiejętności na poziom 4	200
Rozwój Umiejętności na poziom 5	250
Rozwój Umiejętności na poziom 6	300
Rozwój Umiejętności na poziom 7	350
Rozwój Umiejętności na poziom 8	800
Rozwój Umiejętności na poziom 9	900
Rozwój Umiejętności na poziom 10	1000
Rozwój Umiejętności na poziom 11	1100
Rozwój Umiejętności na poziom 12	2400
powyżej 12	nowy poziom razy 200
Rozwój Współczynnika na poziom 6	600
Rozwój Współczynnika na poziom 7	700
Rozwój Współczynnika na poziom 8	800
Rozwój Współczynnika na poziom 9	900
Rozwój Współczynnika na poziom 10	1000
Rozwój Współczynnika na poziom 11	1100
Rozwój Współczynnika na poziom 12	1200
Rozwój Współczynnika na poziom 13	1300
Rozwój Współczynnika na poziom 14	1400
Rozwój Współczynnika na poziom 15	1500
Rozwój Współczynnika na poziom 16	3200
Rozwój Współczynnika na poziom 17	3400
Rozwój Współczynnika na poziom 18	3600
Rozwój Współczynnika na poziom 19	3800
powyżej 20	nowy poziom razy 300
Punkt Reputacji (1 PR)	25
Dowolna Sztuczka	200

Rozwijając postać, pamiętać należy o kilku prostych zasadach:

- Po jednej sesji nie można zwiększyć poziomu żadnej Umiejętności ani żadnego Współczynnika o więcej niż 1.
- Suma otrzymanych od MG i zakupionych przez gracza po sesji Punktów Reputacji nie może przekroczyć 5.
- Po sesji nie można zakupić więcej niż jednej Sztuczki, ponadto trzeba spełniać wszystkie wymagania opisane przy kupowanej Sztuczce.
- Zakup nowej Umiejętności często wiąże się z okresem nauki określonym przez MG. Odnalezienie nauczyciela to czasami temat na przygodę.

Pamiętam wojnę w Madison, ze trzydzieści lat temu, w czasach gdy rozpanoszyły się roboty. Nadeszły akurat wtedy, gdy udało mi się założyć na nowo rodzinę, znaleźć dom... Początkowo zauważyliśmy pojedyncze automaty, śmiertelnie groźne, jednak udawało nam się je upolować. Wymontowaliśmy z nich trochę sprzętu. Czegoś takiego jeszcze nigdy wcześniej nie widzieliśmy. Atmosferę w Madison przesycił lęk, unosił się w powietrzu, jak trujące opary, oddychaliśmy nim. A automaty pojawiały się nadal. Coraz różniejsze: mechaniczne psy, mechaniczne węże, owady... Straże Madison były nieustannie wzmacniane, kolejni strażnicy i myśliwi ginęli, a na posterunku zostawali tylko najlepsi, coraz bardziej doświadczeni w walce z nieludzkim przeciwnikiem. Roboty nie tylko atakowały. Niektóre z nich kradły nasze rzeczy, broń, trofea zdobyte przez nas na im podobnych, lub czasem, co najdziwniejsze, żywność, leki itd. Inne zaś szpiegowały, filmowały, sondowały. W końcu zaatakowały. W otoczeniu chmary mniejszych robotów nadciągnęło z tuzin olbrzymich machin wojennych, a wraz z nimi zagłada Madison. Wielkie machiny nosiły na swych stalowych ciałach symbol płonącego złotego miecza. Kruszyły ściany, wjeżdżały wprost do domów, cięły ostrymi jak brzytwy ramionami, ziały ogniem z osmalonych rur, rozrywały zarówno ludzi, jak i całe budynki seriami z karabinów i ciężkich działek. Pozostałe chwytne ramiona sięgały po broń naszych martwych towarzyszy i kierowały ją przeciwko nam. Siały spustoszenie, odchodziły i znów powracały. Trwało to prawie miesiąc. Kilka z wielkich machin i mnóstwo małych robotów zaścielało ruiny miasta, jednak koniec Madison był już przesądzony. Pewnej nocy ci, którzy jeszcze mogli, uciekli z miasta. Pozostała tylko garstka starców, rannych i tych, którzy do końca postanowili bronić swego domu. Nigdy się nie dowiedzieliśmy, co stało się po naszej ucieczce. Gdy ostrożnie powróciliśmy tam po roku, nie znaleźliśmy ani maszyn, ani ludzi. Tylko zgliszcza. I martwą pustkę. To jest historia Madison, synu.

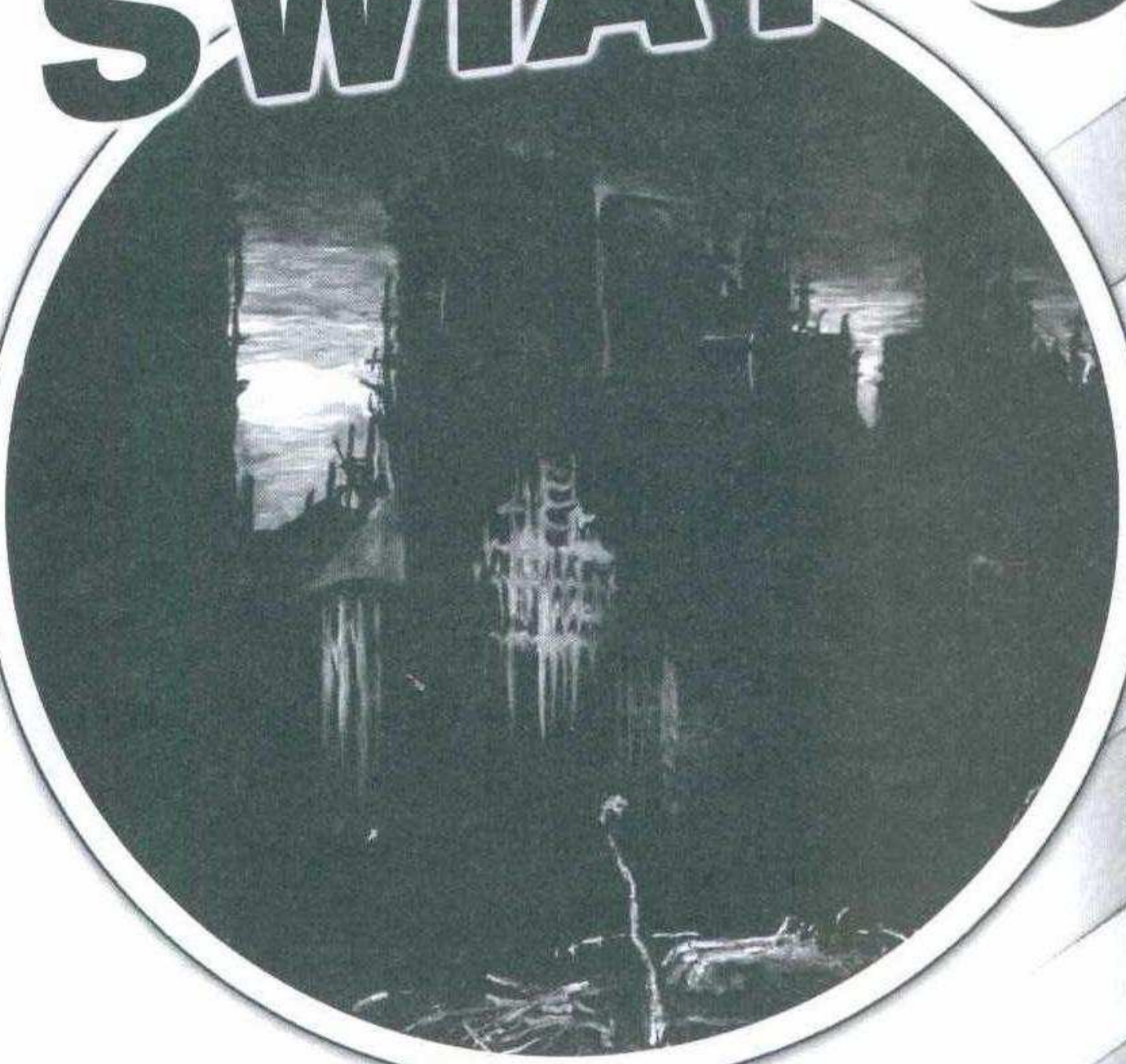
Smith i Wesson

Dwóch gości: Smith i Wesson. Jak się naprawdę nazywają, nie wie nikt. Wystarczy, że powiesz, że w okolicy widziano Smitha i Wessona, a wszyscy w knajpie robią sobie rachunek sumienia. To groźni ludzie. Ale nie martw się - jeśli sumienie masz czyste, panowie Smith i Wesson nie tkną cię palcem.

Nie, nie są błędnymi rycerzami. Nie zabijają mętów tego świata. Ale nie są też najemnymi zabójcami, jakich dzisiaj wielu. Oni po prostu kierują się jakąś dziwną, pokręconą logiką w doborze zleceń. Zazwyczaj jest to jakiś sukinsyn z gangu, który na przykład zgwałcił córkę burmistrza w miasteczku. Był taki przypadek w okolicach Grizzly Caves. Inne zlecenie, o którym było głośno, to poszukiwanie czterech gości, którzy napadli na konwój z transportem leków wiezionych do San Diego. Takie zlecenia przyjmują i nie słyszałem, żeby kiedykolwiek im się nie udało. Za swoje usługi biorą ciężką kasę, ale jeśli po wykonaniu zadania znajdą przy zwłokach jakąś kasę i jeśli nikt nie rości sobie do niej praw - traktują to jako część zapłaty i odejmują ci od rachunku. Taką mają klasę, skurczybyki.

Wyglądają, jak klasyczny duet z filmów. Jeden chudy, żylasty i wysoki - to Smith. Wesson natomiast jest niski i okrąglutki. Nie, nie jest gruby. Jest okrąglutki. Ubierają się jak szeryfowie na Dzikim Zachodzie: w staromodnie skrojone marynarki i kapelusze. Takie dziwne typki.

ŚWIAT



Wojna trwa już od trzydziestu lat, choć tak naprawdę, tu, na południu, czy nawet powyżej, w środkowych Stanach nikt tego nie odlicza. Życie toczy się własnym rytmem; roboty, walka i Jego Eminencja Moloch są dla większości odległą historyjką, zbyt nierealną, by mogła wzbudzić większe uczucia.

Powiedzmy sobie wprost, dla części ludzi dzisiejszy świat jest szary, smutny i przygnębiający. Łykają Tornado i płaczą, mamusiu, jak mi źle. Mamusiu, czemu mutanci są tacy źli. Mamusiu, gdzie podziały się moje Skitties.

Pieprzyć Skitties.

Świat się zmienił. Czy na gorsze? Nie wiem. Nie znam innego świata.

Historia

Tak naprawdę niewiele wiadomo. A przynajmniej nie wiadomo nic pewnego. Wojna zaczęła się we wrześniu 2020, to akurat jest jasne. Stany miały się całkiem nieźle, technologia powoli osiągała poziom tego, co rysowali autorzy w powieściach science fiction, biocybernetyka, cyborgizacje, potężna i wszechwładna sieć łącząca w sobie wszystkie zalety jakimi mogły nas obdarować multimedia. Pomijając nieustanne zagrożenie terroryzmem, które od lat paraliżowało cały świat, wszystko szło we właściwym kierunku, czyli ku lepszej przyszłości.

No i komputery wycięły nam numer.

Wpierw podejrzewano atak terrorystów, dopiero po kilku dniach ludzie zrozumieli, że przeciwnik jest o wiele niebezpieczniejszy. Wtedy jednak było już zdecydowanie za późno. Komputery pieprznęły całą chemią jaką miały w swoim zasięgu. Oszalało wszystko, od elektrowni atomowych, przez stacje uzdatniania wody, po laboratoria chemiczne. Wojna chemiczna i biologiczna w jednym tyglu, śmiertelna mieszanka. Komputery nie musiały się ograniczać, im wirusy i toksyczne ścieki nie wyrządzały krzywdy. To był atak jakiego nie znał świat.

Przed wojną chyba nikt nie zdawał sobie sprawy z tego ile otacza nas chemii. Dowiedzieliśmy się w ciągu kilku dni. Wszystkie miasta otaczał całun trującego syfu.

W końcu ktoś w Pentagonie nie wytrzymał i nacisnął czerwony przycisk, podniecili się też goście z Bliskiego Wschodu. Czego nie załatwiła chemia i wirusy, załatwili Arabowie. Potem już tylko był chaos. Nic nie wiadomo. Ludzie pozostawieni bez komputerów, sieci i łączności, padli na kolana. Nie wiadomo nawet kiedy powstał Moloch.

Można powiedzieć, że kolejne miesiące to sen w klimatach filmów Davida Lyncha: niewiele wiadomo, ale klimat jest niezły. Maszyny zgotowały nam prawdziwy horror. Ludzie pozbawieni podstaw życia, rzuceni w nowy świat zupełnie sobie nie radzili. Tymczasem maszyny wciąż pruły. Zatrute było dosłownie wszystko, gdzie się nie obróciłeś, tam choroby i skażenia. Zdychały rośliny, zwierzęta i ludzie.

Przeżyła garstka, głównie młodzież, dzieciaki i twarde sukinkoty. W ciągu kilku lat przeszliśmy ostry egzamin z doboru naturalnego. Słabeusze marli jak muchy: na ospę, gruźlicę, na wszystko, czym mógł nas zaatakować Moloch. Gdzieś, w 2026 zaczęto otwarcie o nim mówić. Powoli wyłaniał się na horyzoncie. Ludzkości objawił się przeciwnik, którego można było dostrzec i mu pogrozić. Można też było oddać w jego kierunku serię z karabinu. Sensu to nie miało żadnego, ale to miało się okazać po kilku kolejnych latach przegranych bitew i konsekwentnej ofensywy Molocha. Tymczasem pojawiły się pierwsze oznaki budowy nowego ładu. W Nowym Jorku, w Vegas, zaczęły się walki o władzę, oznaczanie terytorium i wszelkie tym podobne zagrywki samców mające na celu zdobycie pozycji w stadzie.

Dziś sytuacja zdaje się stabilizować. Moloch powoli przesuwa się na południe. Front jest długi, a ludzie, którzy odważyli się walczyć radzą sobie coraz lepiej. Na południu zrobiono kilka pierwszych

kroków w budowaniu nowego ładu, Federacja Appalachów dogadała się z Nowym Jorkiem i ciągnie kolej. Za kilka lat, wraz z Posterunkiem mają przeprowadzić ofensywę i wydrzeć Molochowi trochę terenu. Chciałbym to zobaczyć.

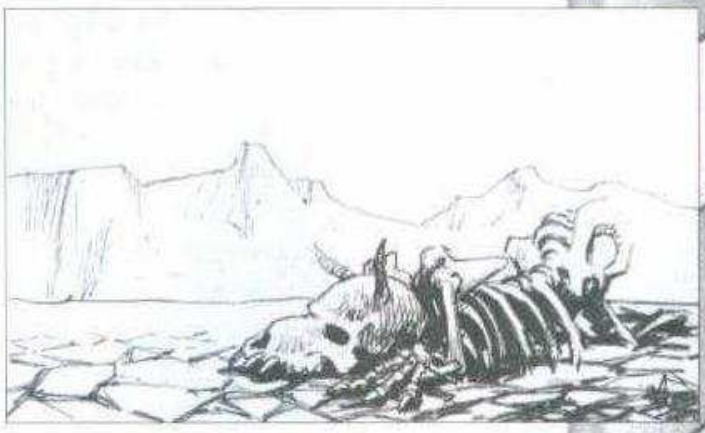
Kto wie, może się zaciągnę i postrzelam do maszyn. To prawdziwe wyzwanie, tak sądzę. Zobaczymy...

Flora i fauna

Flora i fauna w znaczeniu jakie znano przed wojną nie istnieje. Moloch rozprawił się z nią równie bezwzględnie, jak z ludźmi, z tą tylko różnicą, że kaktusy są mniej zawzięte niż ludzie. Ludzie wciąż walczą, a kaktusy uciekły do Meksyku.

Rodzaj taktyki jaką obrał Moloch, czyli wojna totalna to definitywna rozprawa z przyrodą. Zatruta woda, skażona gleba, wysoka radiacja, masa chemii i syfu w powietrzu - mało co zdołało to wytrzymać. Dziś pozostały suche krzaki i trochę podejrzanej zieleniny, która na pewno nie ma nic wspólnego z tym, co dawniej można było znaleźć w parku. Znakomita większość Stanów to pustynia, bo na wyjałowionej, skażonej ziemi nic nie chce rosnąć. Zaczęło natomiast rosnąć na południu, u Meksykańców. Chłopaki z południa nazwali to Neodżunglą, mój kumpel mówi na to Mexicosyf. Nie widziałem tego, ale gadałem z gościem, który tam był i co nieco mi opowiedział. Miły facet, swoją drogą. Mówił mi, że Neodżungla wygląda jak Moloch, tylko nie z żelaza, lecz z roślin. Pytam go, widziałeś, synu, Molocha? A on mi na to, że nie.

No i sobie pogadaliśmy, on nigdy nie widział Molocha, jak nigdy nie widziałem Neodżungli. Fajnie było. Dżungla jest bardzo gęsta i rośnie dosłownie na wszystkim, wkracza do miast, oplata stacje benzynowe, czy knajpy. Jest wszędzie, gdzie tylko docierają jej pędy. Tam zaś gdzie dotrą, robi się gorąco - gorąco, bo podobno te rośliny wytwarzają jakieś ciepło. Nie za bardzo rozumiałem tego faceta i chyba trochę zmyślał. Mówił, że jak wleziesz pomiędzy krzewy, jesteś jak w kokonie, jest ciepło i przytulnie. Zaraz potem dodał, że rośnie tam masa mięsożernych krzewów i kwiatów. Strasznie, kurwa, przytulnie. W każdym bądź razie, podobno rośnie to i rośnie i nie chce się zatrzymać. Meksykańce walczą z tym na całego, choć nasi raczej leją na drzewka.



Głównie leją tym, co mają w zbiornikach od miotaczy płomieni. Tak podlana roślinka na kilka tygodni cofa się i dwa razy się zastanowi, nim ponownie ruszy na północ. He, he, spokojnie, ona nie myśli. To była przenośnia. Aż takich kitów nie dałem sobie wcisnąć palantowi z południa.

Generalnie jednak, Neodżungla to na razie dopiero sygnał problemu. Będziemy się nią martwić za dziesięć, dwadzieścia lat. Do tego czasu i tak rozjedzie nas Moloch, lub opcjonalnie my rozpieprzymy jego. Załóż więc śmiało, że dzisiejsze stany to pustynia, czasem preria, dużo piachu, mało zieleni. Co znowu... Miami? A, faktycznie. W Miami też jest dżungla. Miami to jednak wyjątek potwierdzający regułę. A reguła jest taka, że kolor zielony wyleciał z palety barw współczesnego świata, jasne? Zamknijmy temat flory i przyjrzyjmy się faunie.

Zwierzęta broniły się bardziej zdecydowanie niż kwiatki, większość padła, reszta zmutowała i znacząco się zmieniła, ale żyją. Łażą po świecie. I wiesz, jeśli ja tak przypominam człowieka, jak ten kundel przypomina mojego starego psa, jeszcze z przed wojny, pozostaje mi tylko sobie strzelić w łeb.

Pojawiło się wiele nowych gatunków, wszystkie osobniki bez wyjątku stały się bardziej dzikie, agresywne i dużo odporniejsze na wszelkie negatywne czynniki. Podobnie jak wśród ludzi, przetrwali tylko najsilniejsi. Zresztą, nie trzeba wielu zmian, by na pustyni było wesoło. Kiedyś wpadł mi w ręce jakiś atlas sprzed wojny zawierający dużo obrazków (i mało praktycznych informacji). Jeśli połowa zaprezentowanej tam menażerii przetrwała, to tam jest naprawdę niebezpiecznie. Bizony widziałem nawet „na żywo", w Teksasie, zresztą nie ja jeden. Kumpel z Detroit też widział i pierwsze co zrobił, to założył się z miejscowymi, że wyprzedzi stado i pierwszy dopadnie do farmy starego Bruna. No i przegrał. Stado wprasowało go w ziemię. Ostatnie chwile, kiedy go widziałem, to moment, kiedy spod maski buchnął dym. Prawdopodobnie zagotowała mu się woda w chodnicy. Epicka śmierć, nie ma co...

Wracając do zwierzątek, okazuje się, że na preriach żyją psy preriowe, kojoty, czy borsuki, i wiesz, one są nawet sympatyczne - kładziesz je jednym celnym strzałem. Gorzej z widłorogami, czy cietrzewiami preriowymi, bo nikt nawet nie wie co to jest, w dodatku w atlasie nie pisali najważniejszego - jak to zabić. Jedyne co wiem, to że widłoróg lokuje się w pierwszej trójce najszybszych zwierząt na Ziemi. To daje do myślenia, nie?

Na pustyniach jest jeszcze gorzej, żyją tam jakieś szczuroskoczki, kondory, frynozomy, helodromy... Kto to nazywał?! Te nazwy są przerażające! Te dwa ostatnie to podobno jakieś jaszczurki, z czego jedna jest jadowita. Kurwa, dasz wiarę?! To jedyna na świecie jadowita jaszczurka, i musi żyć akurat u nas! Czemu nie w Europie?!

Aha, trzeba uważać na grzechotniki i koralówki, są dziesięć razy bardziej nieprzyjemne od stada mutantów. Ale o tym chyba wiesz, co? Dobra, tyle o faunie, bo widzę, że trzęsą ci się porty. Miłośników mocnych wrażeń zapraszam do „Podręcznika Łowcy".

Aha, Grizzli też zmutował. Jak? Cholera wie jak, ale pewnie wyszło mu to na dobre.

Pogoda i pory roku

Pogoda oszalała i dostosowała się do reszty panującego tu burdelu. Na pewno znałeś ludzi, którzy na pustyni umarli z braku wody. Taka jest dzisiejsza rzeczywistość: latem temperatury dochodzą do pięćdziesięciu stopni Celsjusza. Za to zimy wcale nie są łagodne. Zimą temperatura wynosić może i minus czterdzieści stopni. Amplituda roczna wynosi około stu stopni. Ech, gdzie te czasy, gdy

lata były łagodne, a zimą ludzie jeździli na nartach

Rozmawiałem kiedyś z gościem, który przed wojną był naukowcem. Opowiadał mi, że jedną z przyczyn jest zmiana kąta nachylenia osi Ziemi. Nie wiem, co to znaczy. Opowiadał mi też o innych przyczynach, ale nic nie zapamiętałem. Prawdę mówiąc, to jakieś naukowe brednie. Miałeś kiedyś w ręku ping ponga? Jaka oś, jakie nachylenie? Kula to kula, z każdej strony taka sama...

Bez względu na to, co spowodowało, że pogoda się rozregulowała, a po porach roku pozostały tylko nazwy, mam już tego dość. Nie ma ani jednego pieprzonego dnia, kiedy byłbyś zadowolony. Albo za zimno, albo za gorąco, albo masz gruby sweter, albo najchętniej zdarłbyś z siebie skórę. Szkoda, że przed wojną robili takie małe lodówki - nie raz już próbowałem wleźć i zamknąć się na kilka minut. Pogoda jest jedną z kolejnych przeszkód w podróżach. Nawet jak się zaweźmiesz i zechcesz ruszyć gdzieś hen, daleko na koniec świata, musisz mieć pełen plecak koców i swetrów i dwa plecaki olejków do opalania.

Skażenie i radiacja

W wielu rejonach promieniowanie jest w dalszym ciągu zagrożeniem. Sporo zbiorników z wodą, przedmiotów, żywności, mimo że ładnie wygląda, niesie ze sobą śmierć. To jest ten moment, w którym doświadczony wędrowiec zadowolony idzie dalej, a frajer kopie w kalendarz, bo wsadził łapy tam gdzie nie trzeba. Wszelkiego typu dziurska: kratery, zbiorniki, oczka wodne są podejrzane na dziesięć mil, o tym wie każdy dzieciak. Gorzej, gdy wokół pustynia. Trzeba mieć szósty, albo nawet siódmy zmysł, by wyczuć gdzie jest niebezpiecznie.

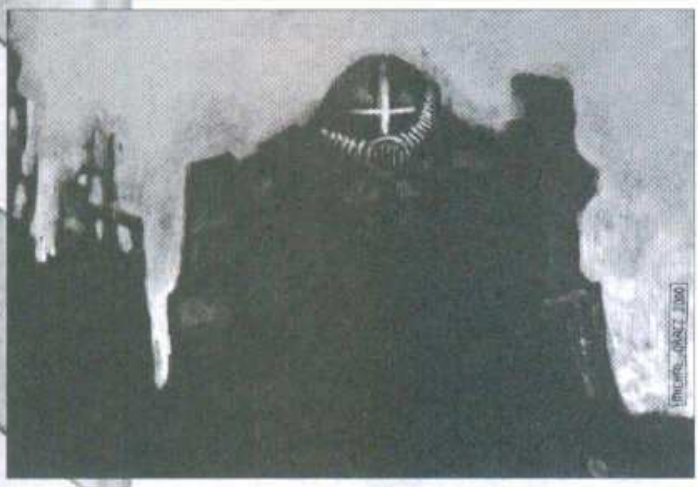
Inna sprawa, że są ludzie, u których wykształcił się taki zmysł. Jest kilku

przewodników o niezłej reputacji, którzy idą przez pustynię jak wąż, omijając niewidzialne przeszkody.

Generalna zasada jest taka: tam, gdzie kiedyś spadły bomby, czyli w wielkich miastach, ośrodkach przemysłowych i byłych bazach wojskowych, cały czas utrzymuje się podwyższona radiacja. Rozpoznasz te miejsca przy pomocy licznika Geigera. Jeśli nie masz licznika, to zobaczysz na pewno krater, jeśli jesteś w terenie. W pobliżu krateru znajdziesz szkliste kamyki, których nie dotykaj za żadne skarby! Trinityt, bo tak się nazywa ten minerał, jest bardzo radioaktywny. Na zadupiach, o których nikt nie słyszał ani dawniej ani dziś takich problemów nie ma. Liczniki zazwyczaj nie piskają, no chyba że w okolicy była elektrownia jądrowa. Niekonserwowane przez lata, po prostu się zepsuły i nastąpiło wtórne skażenie środowiska. Uważaj na te miejsca. Druga para rąk ci nie wyrośnie, ale złapiesz chorobę popromienną, jak nic.

Zwyczaje i prawa

Prawo jest surowe, różnorodne i często okrutne. Życie stało się bardziej brutal-



ne. Cofamy się do poziomu dzikusów, nie ma co do tego wątpliwości.

Pierwsze co powinieneś zrobić, gdy ładujesz się do jakiejś osady, czy miasta, to pytać o prawa. Brzmi dziwnie? Nakładanie się prześcieradłem podczas wojny atomowej też brzmi dziwnie, a podobno przynosi efekty. Idziesz więc do dowolnego mieszkańca i mówisz: „Dzień dobry, jakie prawa rządzą w tej dziurze." Możesz też powiedzieć: „Witam, jakie prawa rządzą w tej pięknej okolicy." W pierwszej opcji możesz dostać w ryło, w drugiej wyjdziesz na idiotę. Wracając jednak do praw...

W jednym miejscu nie wolno przelecieć żony szeryfa, w innym nie wolno nosić broni. W jednym miejscu za kradzież zabijają, w innym kierują do robót na dwa tygodnie i każą odgruzowywać miasto. Jest naprawdę różnie, a wszystko zależy od masy czynników. Sam zobacz. Jeśli w mieście jest więzienie z dawnych czasów, raczej zamykają do ciupy za przestępstwo. Jeśli do tego rządzi tu jakiś psych, zamykają za byle gówno. Jeśli zaś więzienie jest porządne i luksusowe, wielu sobie tam po prostu mieszka - zwłaszcza jeśli naczelnik to miły gość. Jeśli trafisz na frajerską osadę, to nawet po narobieniu bigosu, tylko cię upomną i poproszą, byś więcej tego nie robił. Innym razem możesz trafić do społeczności z serii „Bez przebaczenia" i wtedy naprawdę masz kłopoty.

Dlatego warto wiedzieć, co się dzieje w okolicy. W większych społecznościach prawa wypisane są na jakiejś tablicy, czy nawet w jakieś książce. W mniejszych jest problem, bo czasami ludzie nawet nie zdają sobie sprawy z praw. Ot, dla nich jest oczywiste, że nie wolno myć się w studni na środku rynku - wiedzą przecież o tym wszyscy, nie?! No i właśnie w tym momencie robi się kłopot, gdy wsadzisz swoje brudne łapska do ich jedynego zbiornika wody pitnej.

Fajnie, nie? Cóż, wędrówki od miasta do miasta to nie jest bułka z masłem, a gromada mutantów na horyzoncie to z reguły i tak jest twój najmniejszy problem. Widziałem kiedyś gościa, którego zamknęli w klatce i wynieśli na kilka dni poza miasto, bo jadł puszkę z mięsem. Facet akurat trafił na ortodoksyjnych wegetarian.

Powiem ci, najlepszym sposobem jest spotkać się od razu z szefem danej społeczności. Pogadasz z nim kwadrans i jesteś w miarę bezpieczny. Albo facet wygląda jak psychol, albo jest łagodny jak baranek, albo rzeczowy, albo rozlazły, albo widać w nim pozostałość po wojskowym drylu, albo nie... To szef ma największy wpływ na życie społeczności - a od tego jak bardzo jest popieprzony zależy jak trudno się żyje na jego włościach.

Religie i kulty

Przyszła apokalipsa, no i ludziom odpierdoliło. Podobno to normalne. No więc jest normalnie: co miasto to sekta.

Ludziom runęły podstawy życia, sypnęło się wszystko, także fundamenty wiary. Część wierzy, że nastał koniec świata, część uznała, że Boga nie ma, inni jeszcze, że Pismo to był wałek tysiącle-

cia i wszystko jest zupełnie inaczej niż myśleliśmy.

W cokolwiek kto wierzył, teraz ma potężną zagwozdkę. Musisz przyznać, że jeśli Moloch ma być naszą próbą wiary, to ktoś jednak troszkę przegiął...

Po wybuchu wojny nastały wspaniałe czasy dla wszelkiej maści oszołomów. Im bardziej gość był popieprzony, tym większe zdobywał grono współwyznawców. Większość z tych kultów dawno padła, lecz wciąż ich liczba jest zatrważająca. Najwięcej jest odłamów chrześcijaństwa, lecz ilość zmian i modyfikacji dogmatów wiary zadziwić mogą każdego.

Co więcej, zmieniła się funkcja księży - dziś są bardziej rzeczowi i bardziej przyziemni. Ludzie nie potrzebują już faceta, który mówi im o miłości i wielbieniu bliźniego swego, obiecując w zamian nagrodę po śmierci. By utrzymać wiernych przy sobie, księża zmienili taktykę. Kryzys wiary prawie wszystkich mieszkańców Stanów (spośród tych, którzy przeżyli, rzecz jasna) wymagał zdecydowanych działań. Od pewnego czasu krzyż nosi się nie na łańcuszku, lecz na lufie shotguna. Księża ruszyli do pomocy zbłąkanym duszom w najbardziej praktyczny ze sposobów. Spuszczają wpieprz tym, którzy niepokoją owieczki Najwyższego. Znają się też na leczeniu chorób, na dobijaniu nieuleczalnie chorych, którzy mogą roznieść zarazę. Co więcej całkiem sporo spośród facetów w koloratkach prowadzi krucjaty przeciw mutantom. Jeśli wierzysz w reinkarnację - masz przed sobą chłopaków z Inkwizycji w pełnej krasie.

Tymczasem przeciętne wsioki zupełnie się pogubiły - czym zaś są bardziej pogubieni, w tym większe idiotyzmy wierzą. Słyszałem o kulcie składającym ofiary jakiemuś potężnemu mutantowi, spotkałem też gości przepisujących Biblię na nowo, korzystając z najnowszych odkryć teologii - „Zbawca Moloch". Tłumaczą książkę na nowo i dochodzą do niezwykłych wniosków.

Nic tylko wziąć i paść ze śmiechu.

Debili nie sieją, mówił ojciec. Jak go pytałem skąd się biorą, zwykł zagadkowo milczeć. Jak można składać ofiary mutantowi?

Paliwo i energia

Z paliwem jest różnie. Z jednej strony, jest trudniej dostępne, niż dawniej. Wraz z wybuchem wojny, Shell zamknął stacje i nie można już zbierać punktów i wymieniać ich na pozycje z katalogu. Z drugiej strony, samochodów jakby mniej, a pod ziemią paliwa wciąż sporo...

Każdy wsiok wie, że złoża ropy znajdują się w okolicach Oklahomy i Teksasu. Szczególnie tym pierwszym trochę odpieprzyło. Dziw, że jeszcze nie łażą w turbanach. Te tereny są największymi fortecami współczesnych Stanów. Na punkcie paliwa ludziom dosłownie bije. No ale, trudno się dziwić, nikt nie lubi pchać swojego Forda, nie? Tak więc tam gdzie jest paliwo, są zasieki, druty kolczaste i częsta wymiana ognia. Najazdy gangów i nieustanna obrona swojej żyły złota. Tak wygląda życie współczesnych szejków.

Cysterna pełna ropy i chmara gangsterów na jej ogonie to normalny widok. Bandziory zlatują się do ropy, jak muchy do gówna.

Żeby chociaż było o co tak walczyć... Dzisiejsze paliwo to cień tego, na czym jeździli nasi starzy. Jeśli twoja bryka wyciągnie na tym 60 mil na godzinę, to jesteś dobry. Z reguły nie wyciąga nawet czterdziestu. Większość samochodów i tak trzeba było poprzerabiać, by jeździły na tym, co wlewasz do baku. Czasy benzynki bezołowiowej, wysokooktanowej, niskooktanowej, super shell i BP Power minęły. Dziś wlewasz do baku paliwo lotnicze, jeśli akurat miałeś szczęście i kupiłeś je w dobrej cenie, i modlisz się, by samochód nie odleciał.

Stacji benzynowych jest zdecydowanie mniej, a te, które są, można by nazwać twierdzami z paliwem. Gdy ruszasz w trasę tankujesz do pełna, a do bagażnika ładujesz tyle kanistrów ile zdołasz upchać. Dawniej jak ludzie przygotowywali się do podróży, planowali gdzie będą nocować, a gdzie spędzą miły weekend. Teraz najważniejsza jest mapa i dwie informacje - gdzie można dotankować i gdzie jest gęsto od gangerów. Nigdy nie ruszasz w podróż, jeśli nie jesteś pewien, że nie staniesz na środku prerii z pustym bakiem.

Jeśli spotkasz kiedyś takiego debila, możesz od razu strzelić mu w łeb. Jest wyraźnie zbyt głupi by łazić po tym świecie.

Czasem jednak zdarza się, że spotkasz na trasie gościa, gdzieś w barze, rzadziej na autostradzie, który opowie ci kilka głodnych historyjek, a potem powie, że z chęcią odkupi od ciebie jeden czy dwa kanistry, bo źle obliczył trasę. To się zdarza, wiesz, ściga cię gang, omijasz jakieś ruiny, a kilometry lecą. W dobrym guście jest sprzedać taki kanister - jeśli masz akurat na zbyciu. Oczywiście po mocno zawyżonej cenie - ale to chyba normalne! Tak, z paliwem to jedna wielka szopka. No ale to wina tradycji. Czy dawniej, przed wojną było inaczej?!

Inaczej jednak było z energią elektryczną. Jej było pod dostatkiem, była tania i powszechnie dostępna. Już nigdy więcej.

Większość miast ma generatory prądu, więc niby żarówki świecą, ale to nic w porównaniu do potrzeb. Taki generator swoje żre, w ropie, węglu, czy co tam mu wrzucisz w gardziel. Cokolwiek to będzie, zawsze będzie tego za mało, by zrobić z twojego zadupia oświetlone Las Vegas. Dlatego miasta zasilane z generatora prądu łatwo poznać. Nie ma fajerwerków, nocą panuje półmrok i tylko najważniejsze uliczki są rozświetlone. Zarząd miasta ostro pilnuje, by nie marnotrawić energii. Nie nazwałbym tego komfortem, choć lepiej gdy jest mało prądu, niż gdy nie ma go w ogóle.

Farta mają ci, którzy mieszkają przy przedwojennej elektrowni, która wciąż działa. Gdzieś na zachodzie nawet jest takie miasteczko, które przemianowało się na Lunar City. Dawne Vegas wygląda przy nich, jak miasto ponuraków. Dosłownie! No ale Lunar to wyjątek, słynny wyjątek. Takich miast w Stanach jest kilkanaście, może kilkadziesiąt, reszta raczej klepie elektryczną biedę. I wiatraki, elektrownie wodne, czy inny sprzęt tego nie zmienią.

Podróże

Podróże są rzadkie i niebezpieczne. Przeciętny mieszkaniec Vegas, czy Miami nie odważy się ruszyć tyłka poza teren miasta. Horyzont dla wielu ludzi jest symbolem niebezpieczeństwa: tajemnicy i nieznanego. Nic, co przychodzi od strony horyzontu nie jest dobre. To na horyzoncie pojawiają się gangi, mutanci i potwory. To na horyzoncie prędzej, czy później pojawi się Moloch.

Więc po się tam pchać?

Przede wszystkim - już się prawie nie lata. Balony, motolotnie, zdezelowane samolociki to całe współczesne linie lotnicze Stanów. I chyba nie muszę tłumaczyć, dlaczego nikt nie lata, co? To raczej oczywiste: brak paliwa, brak umiejętności, brak zaufania do przedwojennego sprzętu. A jak wciąż masz na to ochotę, zgromadziłeś paliwo, masz umiejętności i masz maszynę, której ufasz, to wciąż możesz być pewny, że zestrzeli cię pierwszy lepszy palant, który będzie miał wystarczająco dobrą spluwę. Facet będzie miał o czym opowiadać przez najbliższe dziesięć lat. A jeśli masz farta i jednak lecisz i żaden palant na ziemi nie strzela w twoim kierunku, zrobi to tajfun, tornado albo burza.

Zapomnijmy o lataniu, dobrze?

Są jeszcze autostrady i samochody oraz prerie i konie. Autostrady, szczególnie te główne, międzystanowe mają się całkiem dobrze, i są głównymi liniami komunikacyjnymi. Oczywiście właśnie na autostradach przygotowują swoje zasadzki wszystkie gangi i bandy mutantów. No przecież nie będą się czaili w krzakach, na środku pustyni! Z drugiej strony, wzdłuż autostrady stoją knajpki, w których możesz się przespać, zatankować paliwo, i ogólnie odpocząć.

Można powiedzieć, że wybór należy do ciebie. Ryzykujesz zasadzkę gangu, a w zamian otrzymujesz knajpkę co kilkaset mil i szansę na bezpieczny nocleg lub dymasz przez środek pustyni. Tam nie ma knajpek, stacji z paliwem, są natomiast kolejne watahy mutantów, dzikie zwierzęta i wszystkie gangi, które mają tak nasrane we łbie, że żyją w piaskownicy.

I jeszcze czerwonoskórzy. Oni też siedzą na pustyni.

No więc jak już pojmiesz, że i tak jest źle i tak niedobrze, zawsze możesz sobie dodać kolejny dylemat do listy problemów - Ford, czy mustang. Samochód, czy wierzchowiec. Widzisz, Ford jak dostanie kulkę, jedzie dalej, koń nie. Gdy ty dostaniesz kulkę, ford raczej stanie, koń zaś wciąż może wyciągnąć cię z opresji. Ford żre paliwo, koń trawę, jednego i drugiego jest jak na lekarstwo. Na Forda możesz zamontować działko, do konia siodło, nic więcej.

Długi temat, nie? Gdybyś się nie mógł zdecydować, zawsze możesz iść na pie-

chotę. Kupa ludzi przemierza tak Stany.

W zasadzie zaczęliśmy cały temat od dupy strony. Warto zastanowić się po co i gdzie leziesz. Jedni podróżują, bo szukają przygody, inni szukają głównie kłopotów. Jeszcze inni przed kłopotami uciekają. Są i tacy, którzy zajmują się zbieractwem - jeżdżą po Stanach i szukają zapadłych dziur, w których można znaleźć coś ciekawego, potem to sprzedać i zarobić. Takich zbieraczy jest naprawdę dużo. Czasem zdarza się, że wędruje cała osada, czasem nawet dwadzieścia osób - tak bywa, kiedy ich ziemia została skażona, lub zwyczajnie jest wyjałowiona. Zabierają dobytek na plecy i ruszają w poszukiwaniu nowego domu. Takie karawany stają się więcej niż często łupem gangerów - czyli zwyczajnych bandziorów. Ci też są w nieustannej podróży, a to co ich pcha przed siebie to rozbój, umiłowanie strzelanin i napadów.

A mówiłem o rzekach? Chyba nie. Część rzek wciąż jest spławna i można podróżować wodą. Powiem ci jednak, że to co dzieje się na wodzie to piekło w porównaniu do autostrad. Na wodzie rządzi mafia, choćby to była kałuża - ma swojego bossa.

Zbieractwo

Dziś zbieractwo jest częścią życia każdego człowieka. Nie: większości ludzi, nie: prawie każdego. Zbierają wszyscy. Wjeżdżasz do jakiś ruin, zaglądasz do szafek i pod meble. Odwiedzasz opuszczoną knajpę i szukasz czegoś wartościowego. Dobra zapalniczka, jakiś łańcuszek, scyzoryk... Świat pełen jest ciekawych przedmiotów, porzuconych i zapomnianych.

Żyjemy odnajdywaniem przeszłości, a dokładniej mówiąc, handlowaniem przeszłością. Bo jak już znajdziesz zapalniczkę, to masz farta, wymienisz ją na butelkę bimberku i kilka placków kukurydzianych. Jeden mały przedmiot i masz kolację.

Jak doskonale wiesz, pieniądze odeszły w zapomnienie i zostały zastąpione przez gamble. Jeden gambel to miara tego, ile co jest warte. Pudełko zapałem nie jest warte nawet jednego gambla, ale zapalniczka zippo to już dobre dwadzieścia gambli. Zegarek to pięć gambli, czyli jak zechcesz, i będziesz miał możliwość możesz zebrać pięć zegarków i wymienić na jedną zapalniczkę. A potem, jak pójdziesz do knajpy to kupisz sobie za nią dwa kanistry benzyny i jeszcze dobrą kolację.

Dlatego wszyscy zbierają. Niewiarygodne rzeczy można znaleźć w kieszeniach frajerów, którzy stanęli ci na drodze. Często są to rzeczy cenniejsze nawet niż w jakiś ruinach - bo te przecież są już w wielu miejscach przeczesane i ogołocone ze wszystkiego. Oczywiście wciąż możesz znaleźć jakąś złotą żyłę i miejsce, w którym od czasu wybuchu wojny nikogo nie było - wtedy będziesz ustawiony do końca życia. Zazwyczaj jednak łazisz po śmieciach. Może trafi ci się coś, co ktoś przeoczył.
Co innego w dużych miastach.

Tam raj będzie trwał jeszcze przez kilkadziesiąt lat. Ta garstka ludzi, którzy przeżyli ostatnie trzydzieści lat wojny nie jest w stanie rozkraść dobytku zgromadzonego w miastach w latach 20 tych XXI wieku. W dużym mieście nikomu nie zaimponujesz zapalniczką, czy paskiem u spodni. Tam ludzie żyją dość dostatnie.

No dobra, ale ile jest takich miast. Sześć? Osiem? Nie więcej. Całą reszta to bieda i śmieci. Jedno wielkie wysypisko śmieci...

Handel

Handel zawsze był motorem życia. Tak jest i dziś. Choć ogólnie świat upadł na pysk i wszystko straciło barwy, handlowanie stało się chyba ciekawsze. To jedna z tych nielicznych spraw, które na wojnie nieco zyskały. No bo sam się zastanów, co to dawniej był za handel - duże centra handlowe, wózek i zakupy, wzdłuż półek - jechałeś i ładowałeś do koszyka. Żaden handel.

Dziś jest ciekawiej.

Nie ma kasy, nie ma ogólnego rynku wymuszającego ceny produktów, nie ma nic, co ułatwiałoby handlowanie. Dziś są tylko twoje gamble, gamble twojego kontrahenta i wasza dwójka. Możesz faceta zleszczyć jak dziecko, lub samemu dać się wydymać. Gość może wcisnąć ci ostatnią płytę Santany za niewiarygodną ilość gambli, a dwa dni później dowiesz się, że w miasteczku jest hurtownia wytwórni płytowej i w magazynie tych płyt jest coś ze 100 tysięcy...

Handel to pojedynek umysłów, ni mniej, ni więcej. I co więcej, każdy jest handlarzem, bo nawet jak kupujesz kawę w przydrożnej knajpie, zapłacisz gamblami - a gamble to co najmniej podejrzana waluta, czasami bardzo zwodnicza i niewymierna. Zawodowcy od handlu zbijają fortunę - ale trzeba przyznać, są świetnie przygotowani do swojej roboty. Mają mapy i plany, wiedzą gdzie co jest i ile jest warte. Podstawą w handlu zawsze była informacja - a teraz informacja jest jeszcze ważniejsza.

Prywatne miasta

Ludzie lubią trzymać się w kupie. Łączą się w gangi, tworzą organizacje, stowarzyszenia, czasem, jeśli mają nasrane we łbie zakładają sekty, kościoły i

inne oszołom-szoł. Podobnie jak jaskiniowcy, żyją i zdychają w kupie. Jedni - jeśli mają pecha, faktycznie mieszkają w jaskiniach. Inni żyją w osadach. Farciarze żyją w jednym z dużych miast.

Duże miasto to dużo pustostanów, dużo terenu do zwiedzania i dużo sprzętu, który można zebrać, wymienić, a potem przepić.

Wróćmy jednak do gromadzenia się. W każdym stadzie są wyjątki. W tej konkretnej sytuacji nazwałbym ich samotnikami, choć mój młodszy brat nigdy nie nazywał ich inaczej jak popieprzeńcami. Samotnik to taki facet z CKM, który lubi mieszkać sam.

Tak powstają prywatne miasta. Poznasz je łatwo, wystarczy wejść na jedną z uliczek, tuż na peryferiach, a potem zdążyć uskoczyć przed serią z karabinu. Jeśli faktycznie uskoczysz, wiesz już, że wkroczyłeś do prywatnego miasta. Jeśli ci się nie udało i jesteś ranny, wiesz już, że właśnie utknąłeś w prywatnym mieście. Prawdopodobnie na amen.

No cóż, przyjrzyjmy się faktom. Jeśli gość stroni od kumpli, coś z nim nie tak. Jeśli woli żyć sam, nie mając pod ręką „sąsiada mechanika", miłej pani z naprzeciwka, która zna się na medycynie i świetnie wyrywa zęby, jeśli wreszcie nie lubi czasem pójść za miasto i w wesołej kompanii postrzelać do mutków...

Borland rozpoczął dzień jak zwykle. Napił się zebranej przez noc deszczówki, zagryzł resztką pieczonego szczura. Na wieczór miał jeszcze kilka puszek, któraś powinna być dobra. Przeglądanie wczorajszej zdobyczy zostawił na popołudnie. Przegryzając spieczone mięso zastanawiał się co dalej. Na szczęście dziś czuł się o wiele lepiej. Choróbsko najwyraźniej mijało, i dobrze, bo Borland już obawiał się, że wszystko może potoczyć się źle.

Chyba dziś znowu powróci do ćwiczeń, od tygodnia nie strzelał. Jeszcze wiele okien oczekiwało na celny strzał. Niech intruzi nie myślą, że zdołają go podejść. Borland lubił myśleć o sobie jak o snajperze. Miał dobre oko, to nie podlegało dyskusji.

Coś jest z nim nie tak. Każdy potrzebuje elektryka, rusznikarza, złomiarza. Życie w samotności to kupa niepotrzebnych problemów, tak to widzę. Póki co jednak pozostawmy moje opinie na boku. Pozostańmy przy faktach. Unikaj prywatnych miast. Jedne zamieszkane są przez jednego świra, inne przez gang, czy gromadkę sekciarzy.

Kimkolwiek są, mają źle pod sufitem. Uważaj na nich.

Zawodowcy

Znasz anegdotę o bojlerze? Przychodzi facet do lekarza i mówi, że boli go ząb. Nie mam czym zapłacić za pomoc, ale mogę się odwdzięczyć. Znam się na tym i owym, mówi. A w szczególności na czym się pan zna, pyta lekarz. W szczególności to na bojlerach.

Jeśli jesteś specem od bojlerów, lepiej zbieraj złom na dentystę. Wcześniej czy później będziesz go potrzebował.

Jak się wszystko sypnęło, to się wszystko rozjechało, jak mawiał mój teść. Nagle się okazało, że facet, który potrafi ustawić zapłon, jest najważniejszym gościem w mieście, frajer, który zna się na piecykach gazowych ma gratisową beczkę browaru co wieczór, a spec od uszczelniania okien... Gość od uszczelniania okien wpierw musi znaleźć sobie szklarza. Będą mieli tandem.

Oczywiście najlepiej na tym wszystkim wyszli lekarze i mechanicy. Pierwsi naprawiają ludzi, pozostali całą resztę. A psuje się dosłownie wszystko. Dziś wiedza jest na wagę złota - i od dobrych trzydziestu lat ten tekst przestał być frazesem. Oczywiście, różnie ludzie reagują na zmianę statusu społecznego. Jednym władza uderza w przysłowiowy bojler, inni podchodzą do tematu spokojniej. Ci pierwsi założyli Gildie, złączyli się w kupę zarozumiałych skubańców i zaczynają żądać. Stawiają warunki, skurczybyki. Ogólnie mówiąc, zaczynają przypominać jakieś sekty, chronią swojej wiedzy, mają wewnętrzne prawa i zwyczaje, dzielą się na stopnie wtajemniczenia i tak dalej, cokolwiek sobie w tym miejscu dośpiewasz będzie prawdą. Zwyczajnie, poczuli władzę i chłoną wrażenia. Są bezkonkurencyjni i diablo im się to spodobało. Nie chcą wypuścić tematu z łap, więc nie dzielą się swoimi umiejętnościami z pospólstwem. Chcesz, by naprawili kuchenkę? Zrobią to, ale nie licz, że będziesz mógł się przypatrywać. Nic z tych rzeczy. Nie pozwalają patrzeć sobie na ręce. Nauczą syna fachu. I może kuzyna. Nikogo więcej. Wiedza zostaje w rodzinie. Fajnie nie?

A wiesz jaką mają największą wadę ćwoki z gildii? Są skuteczni. Naprawdę znają się na rzeczy. Ja nie wiem, szkolenia jakieś mają, czy co?!

Są też wolni strzelcy, zwani przez wielu nauczycielami. To ci spośród specjalistów, którzy nie stronią od dzielenia się swoją wiedzą z innymi. Chętnie pokażą ci jak naprawić rozwalony wał korbowy, lub naprawić rozwaloną dętkę. Oczywiście, tym samym pchają swe brudne dupsko w interesy Gildii.

No i rodzi się konflikt. Resztę już pewnie sobie wyobrażasz, co?

Kurierzy

Widziałeś taki film o listonoszu, „Postman"? No i masz, naoglądałeś się głupot i trzeba będzie wszystko tłumaczyć od nowa. Frajer na koniu z flagą amerykańską przywiązaną do siodła to jest absurd. Nie ma takich ludzi. Nawet w Nowym Jorku nie wierzą w Postmana. Rzecz ma się zdecydowanie inaczej.

Kurier jeździ od jednego miasta do drugiego. Potem z powrotem. A potem znowu. Jeden kurier, jedna trasa. Wożenie listów to nie jest wycieczka krajoznawcza. Wybierasz sobie trasę i dymasz na niej dwa razy w tygodniu, w te i nazad. Bierzesz listy od mieszkańców mieściny i zawozisz do drugiej, tam odbierasz zwrotne i wracasz. I tak w koło. Jak mawiają, w koło Macieju.

Jak inaczej wyobrażasz sobie wożenie listów? Listy to nie ziemniaki, jak je zgubisz, nadawca na spółkę z odbiorcą urwą ci obie nogi. Gdybyś jeździł po terenie, którego nie znasz, wpadłbyś w zasadzkę gangów, miałbyś na karku gromadę mutantów, pole radiacji i jeszcze tysiąc innych problemów. Wożenie poczty to nie jest zabawa z gatunku wóz albo przewóz. Gdy bierzesz w łapy czyjeś pismo, musisz być pewien, że je dostarczysz. Więc skup się na terenie który znasz i nie oglądaj się na tereny poza twoim zasięgiem.

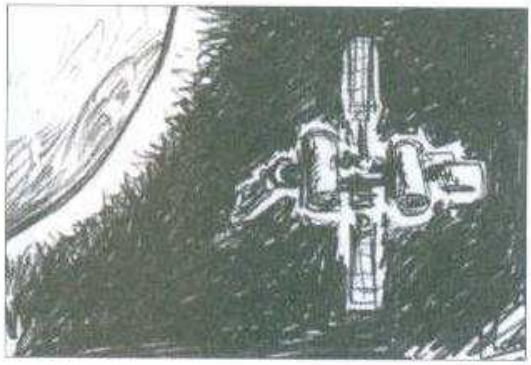
Co? Nie jesteś kurierem?!

No dobrze, może przesadzam z tym wydzieraniem się na ciebie, sorry.

Kurierzy - jak już wspomniałem - jeżdżą pomiędzy określonymi miastami, podróżując dobrze znanymi sobie trasami. Dzięki temu są wiarygodni i nie nawalają, a nadawcy listów nie muszą narzekać, ani obawiać się o zagubienie przesyłki. Za tą gwarancję słono zapłacą, bo kurier to nie facet od bojlerów. Ceni się wysoko.

Bywają też listy tablicowe. Jeśli jesteś włóczęgą, i chcesz wysłać pozdrowienia swojemu kumplowi włóczędze, piszesz list tablicowy. Płacisz kurierowi, a on zawiezie twój papier i przybije na tablicy listów w danym mieście. Brzmi to podejrzanie, ale działa całkiem skutecznie. Tablice listów są szanowane i dobrze pilnowane. Choć to niewiarygodne, możesz być spokojny - twoja informacja dotrze do adresata.

Aha, gdybyś kiedyś miał zamiar zerwać z takiej tablicy list - lepiej byś miał ku temu dobry powód. W niektórych miastach grozi za to nawet kula w łeb. Nerwowi są, nie?



Orbital

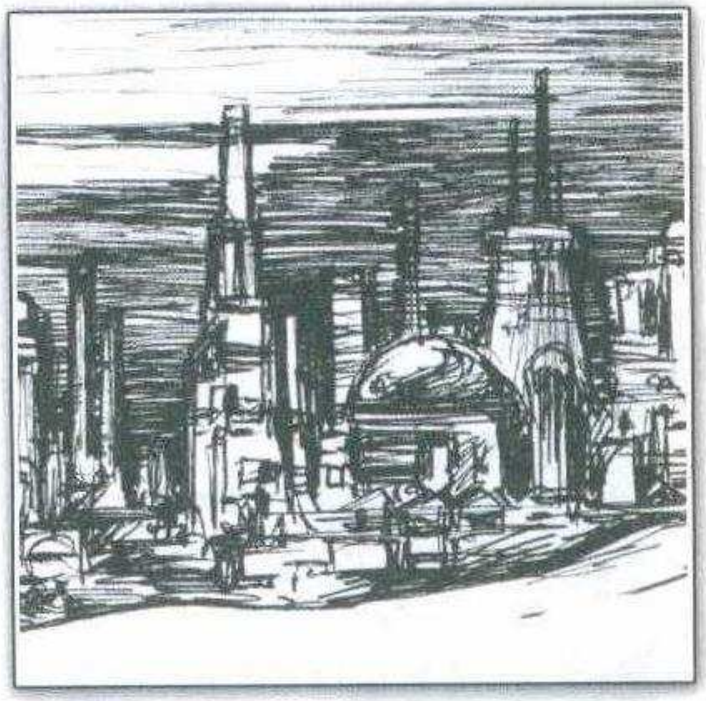
Jest jedno miejsce, którego z całą pewnością nigdy nie odwiedzisz. Słyszałeś o Orbitalu? To stacja kosmiczna, następca Alfy i Mira 2. Do kogo ja zresztą mówię...? Orbital jest jakby satelitą, tyle że większym i zamieszkanym.

Wszelkie perypetie związane z podbojem kosmosu to temat rzeka. Ważne jest, że na orbicie powstała stacja zamieszkana przez ludzi. Kiedy wybuchła wojna wszyscy zapomnieli o Orbitalu. Mieliśmy ważniejsze problemy. Potem w eterze zrobił się śmietnik, co jeszcze bardziej utrudniło kontakt z orbitą. Po wojnie po prostu brak nam środków żeby się połączyć. Od ponad 30 lat nikt nie wie co działo się na stacji. Załoga składała się z ludzi wielu narodowości, więc na pokładzie mogło dojść do konfliktów. Znamy ledwie kilka faktów i dużo plotek powstałych w wyniku domysłów różnych naukowców. Podobno jest tam niezły arsenał broni, choć ja sam w to nie wierzę. Po co była by im broń. Do kogo mieliby strzelać tam, w kosmosie? Na ziemię? Mam nadzieję, że spotkam kiedyś jakiegoś speca od tych tematów i zdobędę wyjaśnienie. Wolałbym wiedzieć, czy gdy tym psycholom na nieboskłonie zupełnie odbije, zaczną do nas strzelać.

Na Orbitalu żyje przynajmniej pięcioro ludzi. Wiedzą, że na Ziemi doszło do wojny i sądzą, że była to wojna totalna. Przypuszczają również, że ktoś przeżył. Dostrzegają Molocha, aczkolwiek nie wiedzą czym jest naprawdę. Wszystko to wiadomo z audycji nadawanych przez Orbital. Oczywiście my nie potrafimy im odpowiedzieć, więc ci z góry nadają w ciemno. Z roku na rok dziwniejsze rzeczy. Odbija im coraz bardziej, choć to akurat nie wpływa na popularność audycji. Komunikaty z orbity gromadzą przy radioodbiornikach tłumy ludzi. Każda szanująca się knajpka ma zadrutowany sprzęt, ustawiony na częstotliwość Orbitala. Zawieszeni nad naszymi głowami kosmonauci czytają do mikrofonu książki kucharskie, udzielają wykładów na temat pierwszej pomocy. Czasami zwyczajnie opowiadają historie. Zdarza się, że mówią o swoich osobistych przeżyciach. Nigdy nie wiadomo czego się można po nich spodziewać. Zresztą, oni tam mają chyba hibernatory. Przez dwa lata nawija jeden gość, potem przez rok jakaś laska. Ostatnie miesiące należą do Stiepana jakiegoś tam, z okolic Moskwy. Jakie gość opowiada historyjki z dawnych czasów, to strach uwierzyć. Z drugiej strony, facet jest mało konkretny. Kilka lat temu nadawała kosmonautka z Francji, konkretna laska. To były audycje edukacyjne, raz za razem uczyła różnych rzeczy. Nawet poezję czytała, choć wtedy akurat spadała słuchalność programu. No ale ona o tym nie wiedziała.

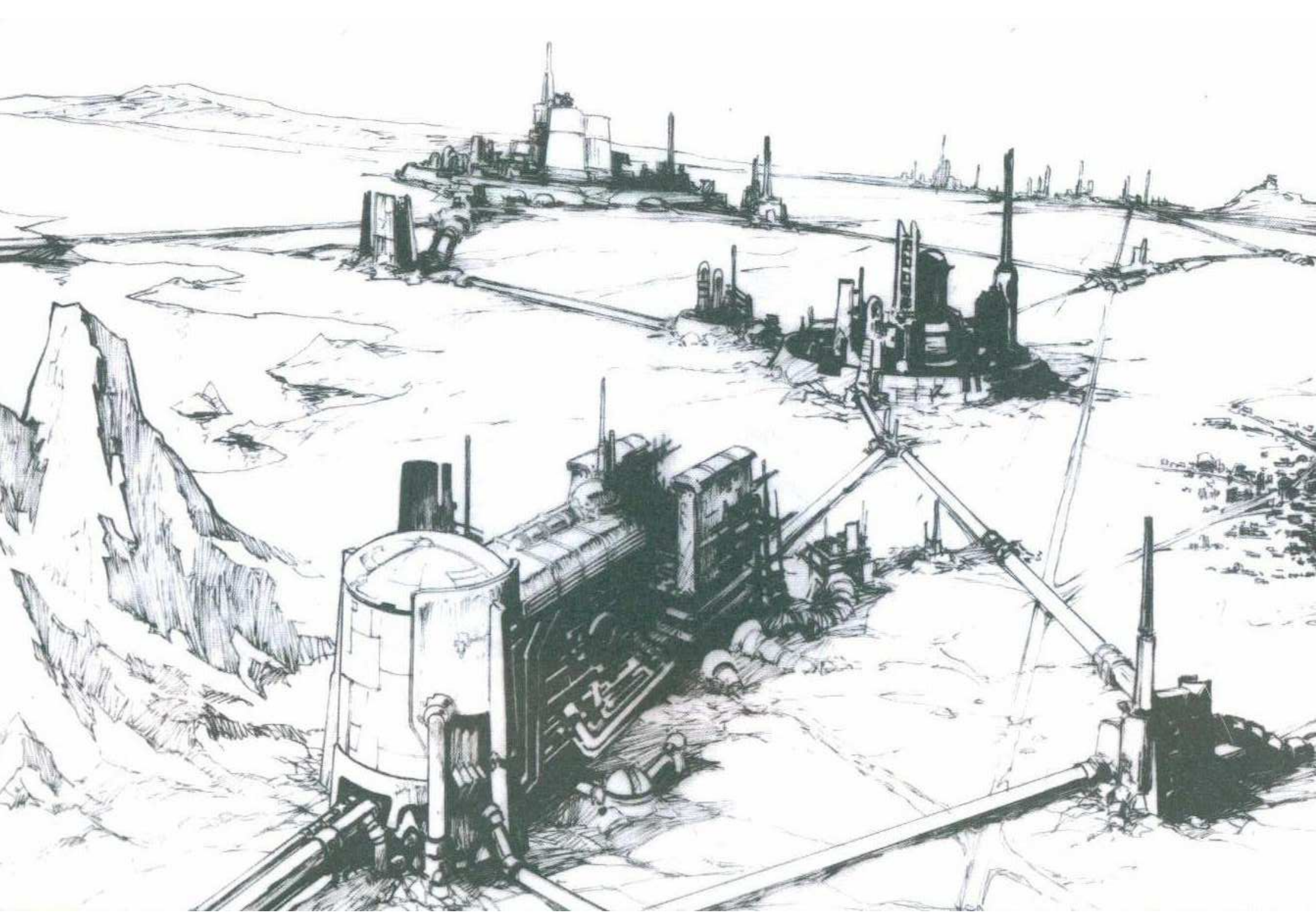
Teraz bywa różnie, są audycje praktyczne i rozrywkowe - z muzyką i konkursami. Różnie się trafia - wiesz, audycja trwa niemal non stop, ale Orbital zapiernicza po niebie i sygnał możesz złapać tylko w określonych godzinach. Normalnie kosmos, jak mówił mój wuj. Fajna rzecz, te audycje. Zawsze jakiś koloryt, zawsze jakieś urozmaicenie. Tylko czasami, na szczęście rzadko zamiast audycji trafi się przygnębiający monolog człowieka, który ma dosyć samotności i tęskni za domem.

Wówczas najlepiej wyłączyć radio.



MOLOCH

Moloch to nasz cały świat. Nie możesz obudzić się rano i nie spojrzeć w jego kierunku. Nawet jeśli go nie dostrzeżesz, wiesz, że tam jest. Możesz być 20 tysięcy mil od niego, ale to wcale nie znaczy, że go nie ma. Nie zniknie, gdy zamkniesz oczy. Będzie tam, choćby daleko, na północy. Jeśli zaś zaczniesz wychylać łeb i zbytnio wyglądać ku północy, może się okazać, że dostrzeżesz Molocha. A to będzie dowód, że zapędziłeś swoje brudne dupsko o kilkaset mil za daleko na północ. W okolicach Molocha aż wibruje. Cała ziemia drży. Byłem pod Molochem, widziałem go. Rozciąga się na terenie wielu stanów i nieustannie prze na południe. Wyobrażasz to sobie? Powoli poszerzający się kawał żelastwa wielkości kilku łańcuchów górskich. Kilka tysięcy fabryk, miasteczek, zakładów - połączonych liniami energetycznymi, ciągami komunikacyjnymi, światłowodami. Niewiarygodny widok...



Wygląd

Moloch przypomina archipelag złomowisk - przynajmniej tak wyglądał przez lornetkę. Wokół roztaczają się kłęby spalin i dymu. Możesz go wyczuć na sporo ponad sto mil. Wpierw drżenie pod nogami. Potem smuga cienia. I wreszcie smród. Kiedy wleziesz na jakieś wzgórze, będziesz stał osłupiały nie mogąc uwierzyć. Cały horyzont jest zajęty przez grupy maszyn. Trochę to wygląda jak stalowe miasto, trochę jak fabryka bez ścian i dachu. Poszczególnymi maszynami w tej fabryce są miasta i elektrownie. A fabryką jest pół Ameryki...

Moloch jest istotą. On żyje, myśli i ma swoje cele. Prawdopodobnie powstał 5 września 2020 roku. Tego dnia zginęły miliony ludzi, tego też dnia narodziło się określenie „Bunt maszyn". Komputery odmówiły posłuszeństwa, urządzenia techniczne obróciły się przeciwko człowiekowi. Po kilku miesiącach wojny narodził się Moloch, ostateczna manifestacja potęgi zbuntowanych maszyn.

Dziś Moloch zajmuje cały horyzont. Nie wiem, czy sięga granicy z Kanadą. Ze wzgórza, na którym stałem, nie było widać granicy. Jedyne co widziałem i jedyne czego jestem pewien, jest to, że Moloch zajmuje cały horyzont. Z Kanadą, czy bez, to wciąż niewyobrażalnie potężna konstrukcja. Kolejne zdobyte przez niego miasta i osady są połączone pajęczyną przewodów. Fabryki, elektrownie i miasta są centrami tej Sieci. Od nich, we wszystkie strony podążają nici Molocha. Każda kamera, komputer, czy telewizor, to jego część. Każde urządzenie techniczne w zasięgu Sieci jest z nim połączone. Moloch łączy się liniami elektrycznymi, światłowodami, linią telekomunikacyjną. Stara się też wykorzystywać drogę radiową, ale to kuleje. Radiowa część Sieci jest słaba i niepewna.

Sieć to także tysiące robotów. Długo nie mogłem uwierzyć, kiedy pierwszy raz to zobaczyłem - setki małych maszyn uwijających się jak mrówki. To jego kurierzy, którzy przenoszą dane, rozkazy, czasem energię. Moloch jest jak ul w przebudowie. Tam wciąż się buduje. Moloch pracuje 24 godziny na dobę. Rozwija się, poszerza, umacnia. Wciąż słychać huk, szum, czuć smród. Każdej godziny, nawet teraz, gdy tu siedzimy, on zdobywa przewagę. Te tysiące elektrowni, fabryk, małych zakładów przemysłowych nieustannie pracują. Skubaniec jest bardziej wydajny niż banda Japończyków. A dawniej mówiło się, że Japończyka nie da się prześcignąć przy pracy...

Działanie

On rośnie, by z nami skończyć. To jest najbardziej wstrząsające. Do gigantycznej kupy żelastwa przyzwyczaiłbyś się. Siadłbyś na tym cholernym wzgórzu choćby miesiąc i w końcu by ci obrzydło. Zupełnie inaczej jednak się na to patrzy, gdy wiesz, że to jest żywe, inteligentne i wciąż rośnie w siłę. I że ma zamiar zmieść ludzkość z powierzchni ziemi. Nie chcę używać wielkich słów, ale uwierz mi, widok Molocha wywraca światopogląd. To nie jest mityczny stwór. To jest coś, co za kilkanaście lat zepchnie nas do Meksyku. A potem do oceanu.

Po tych trzydziestu latach wojny Moloch wyprzedził nas technologicznie. Kiedy my cofaliśmy się w rozwoju, on się doskonalił. Nie jest tak twórczy jak człowiek, ale ma sporo czasu, duże możliwości i wciąż się uczy. Nikt nie wie, co znajduje się w jego głębi, bo nie można się tam dostać. Nie śmiem sobie wyobrażać jakie cuda techniki kryją się przed naszym wzrokiem. Ostatnimi laty do boju wysyła czołgi i roboty wojenne, które są praktycznie niemożliwe do za-

MICHAŁ ORACZ 2000

trzymania. Idę o zakład, że nie pokazuje nam nawet ułamka swoich możliwości. Moloch jest ostrożny, kilka razy już to udowodnił. Nie działa pochopnie, nie ulega emocjom. Jest maszyną, ma algorytm. I konsekwentnie go wypełnia.

Wiesz, że czasem te roboty przemawiają? Ja się z tym nie spotkałem, ale słyszałem to od kilku znajomych. Na tyle wielu, że mogę być pewien, że to nie plotki. *Dzień dobry panu, panie Richardson* - wypalił jeden do znajomego z Bourn City, a potem oddał serię z krótkiego karabinku. Molochowi pieprzy się czasem tak jak i nam. Ludzie dostają schiz, on też. Tam, w jego obwodach krąży ileś milionów programów. Stare gry, programy użytkowe, cuda dosłownie. Nie istnieje mózg, który by nad tym zapanował. Jakkolwiek potężny jest Moloch i on popełnia błędy. Nie ma emocji, nie ma uczuć, ma tylko swoje algorytmy. I kiedy coś się tam sypnie, dochodzi do niewiarygodnych zdarzeń. Chcesz usłyszeć żart? Jeden z czołgów podobno kiedyś, w krytycznym momencie zamiast dać ognia wypluł z siebie strumień gorącej kawy i paczkę Skittles. Śmieszne, nie?

Nigdy więcej Moloch nie stworzył machiny wojennej na bazie barowego automatu szybkiej obsługi.

Zero poczucia humoru. Tylko fakty i liczby. Priorytety, cele, zadania. Bez emocji, powoli do przodu.

Przemiany

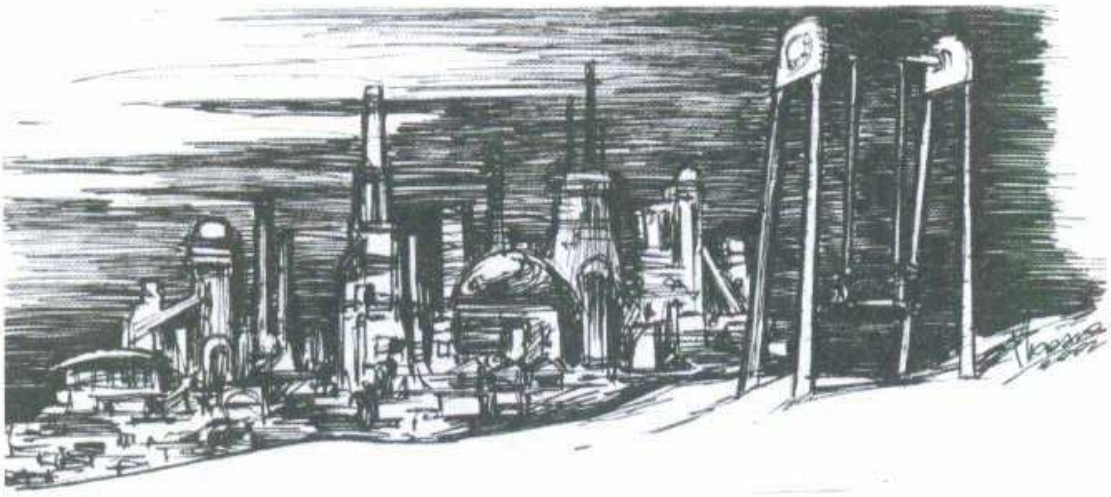
Jednym z okrutniejszych działań Molocha są porwania. Ludzie mówią, że jeśli gdzieś zniknął człowiek, to znak, że zbliżają się stwory Molocha. Trochę w tym przesady, ale i dużo prawdy.

Moloch porywa ludzi do badań, do szpiegowania, do służby... Kiedy szykuje atak na osadę czy miasto, w okolicy zaczynają ginąć ludzie. Maszyny atakują samotnych wędrowców, lub nieostrożnych mieszkańców i transportują ich w głąb Sieci. Nie wiadomo co tam się dzieje. Niewielu jest tych, którzy przeżyli porwanie. Jeśli wracają, są zlepkiem poszarpanych nerwów. Nie nazwałbym ich ludźmi. To przerażone zwierzęta.

Kiedy następuje atak, maszyny Molocha wiedzą o celu wszystko. Wiedzą kto jest przywódcą osady, które ulice są zaminowane, wiedzą czego się wystrzegać i gdzie atakować. Nie wiadomo jak Moloch wyciąga te zeznania. Nie chcę tego wiedzieć. Nikt tego nie chce. Wyobraźnia podsuwa zbyt przerażające obrazy. To musi być koszmar.

Moloch porywa ludzi i bada ich. Testuje ludzki mózg i bada jego możliwości. Stara się uczyć o ludziach i ich sposobie myślenia. Chce wiedzieć, czy jesteśmy mu w stanie zagrozić. Nie uśmiechaj się, pamiętaj, że on jest maszyną. Jeśli istnieje 0,0001% szans na to, że możemy być dla niego zagrożeniem, on zbada tą ewentualność i się do niej przygotuje. Moloch nie jest człowiekiem. Nie potrafi czegoś zwyczajnie olać. Porwani muszą cierpieć, bo brak skurwielowi luzu.

Moloch porywa też ludzi, by wykorzystać ich jako części w swoich maszynach. To, co dla nas jest niewyobrażalne, dla niego jest częścią taktyki. Ludzkość nie mogła trafić na okrutniejszego przeciwnika. W maszynach bojowych, z którymi przychodzi nam walczyć umieszczone są korpusy porwanych ludzi. Czasem głowy. Czasem tylko mózgi. Nie wiem, czy Moloch wie, jak wielkie znaczenie dla naszego morale ma jego okrucieństwo. Wątpię, by zdawał sobie sprawę z tego, iż jest okrutny. Czy maszyna może być okrutna? On liczy i analizuje. Z jego obliczeń wynika, że maszyna z korpusem człowieka działa lepiej niż zwykła, z żelaznym wnętrzem. To są fakty, nad którymi Moloch wcale nie musi się zastanawiać.



Jeśli byłby świadom, tego co robi, chyba uwierzyłbym w szatana. To byłby biblijny koniec świata. Jeśli Moloch wiedziałby co czyni, oznaczałoby to, że jesteśmy w piekle.

Ludzkie nerwy wciąż najszybciej przekazują informacje. Ludzkie kończyny i inne części ciała najlepiej nadają się do połączeń pomiędzy systemami wojennych maszyn. Przed wojną mówiło się o cybernetyce, były już pierwsze udane próby łączenia elementów technicznych z ciałem człowieka. Polepszano słuch, czasem wzrok, potrafiono zwiększyć wydolność organizmu. Moloch też uczy się cybernetyki. W swe twory wszczepia kawałki ludzi. Tak jak i my ulepsza swoje ciało obcymi elementami... Szalone? Nie mój drogi, szalone są głowy. Moloch udowodnił, że pozbawiony serca, płuc, czy rąk człowiek wciąż jest żywą, myślącą istotą. Zamknął mózgi porwanych osób w swych maszynach i kazał im sobie służyć. Jedni chronią jego baz, inni dowodzą atakami, jeszcze inni zamknięci są w potężnych robotach bojowych. Wszyscy bez wyjątku oszaleli. Głowy zamontowane w centrum dziesiątek stalowych ramion i macek. Chodzące bazy i laboratoria, w których mózg wykorzystywany jest do obliczeń. Kiedyś długo rozmyślałem. W końcu podjąłem decyzję. Pewnie niewiele ma wspólnego z prawdą, więcej w niej ludzkich emocji, czy strachu niż rozsądku. Moloch pewnie podjąłby zupełnie inną decyzję. Dla mnie jednak ci ludzie umarli. To, co żyje, podtrzymywane mocą inżynierii Molocha nie jest człowiekiem. W to wierzę, to moje zdanie, taka jest moja decyzja: to, co służy Molochowi to nie jest człowiek. To opętany nienawiścią i przerażeniem twór. Bez uczuć innych niż strach i pragnienie mordu, bez pamięci i wspomnień innych niż ból i porwanie przez Molocha. Maszyny kierowane przez ludzkie mózgi są najokrutniejszymi i najniebezpieczniejszymi robotami wojennymi. Nie działają z komputerową, morderczą precyzją, nie w tym rzecz. One myślą, uczą się i wnioskują. Nie wpadają w zasadzki. Nie dają się

Stalowe stoły błyszczą w świetle czerwonych i zielonych lampek. Moloch nie ma oczu, więc kolor lampek, czy sama ich obecność jest mu zbyteczna. Zamontował je zgodnie z instrukcją budowy takich urządzeń. Ich światło odbija się od stołów. Poza tym w pomieszczeniu panuje ciemność. Stojące w długiej linii mózgi zanurzone w szklanych akwariach wypełnionych jasnozieloną cieczą owiane są delikatną mgiełką pary. Temperatura w pomieszczeniu jest bardzo niska, lecz to, podobnie jak ciemność, szczególna wilgotność, ciśnienie czy inne parametry nikomu tu nie przeszkadzają. Pomieszczenie jest długie na siedem kilometrów, wysokie na pięć metrów. Znajduje się na głębokości trzydziestu metrów pod ziemią.

W całości wypełniają je stoły, akwaria i ludzkie mózgi. Moloch nie zmarnował ani jednego z porwanych. W tym i podobnych laboratoriach są wszyscy, których udało mu się pojmać. Teraz myślą dla niego.

oszukać. Ludzki mózg wciąż jest najlepszym procesorem współczesnego świata. Moloch nie jest w stanie zbudować podzespołu, który mógłby konkurować z tym, co mamy w czaszce. Więc porywa, trepanuje i montuje sobie w obwody. Czasem żałuję, że mamusia przyroda dała nam takie fajne coś. Czasem wolałbym być głupszy od Pentium. Nic z tego, niestety. Doskonałe komputery i oprogramowanie zespolone z opętanym mózgiem to dziś najskuteczniejszy żołnierz. Po polach bitew jeżdżą roboty o umyśle psychopaty. Nie sposób ich zatrzymać.

Moloch nie myli się. Doskonale obliczył wszystkie za i przeciw. Porywanie i wykorzystywanie ludzi jest kolejnym elementem jego planu. Planu, w którym najwyraźniej nie ma miejsca dla ludzkości.

Zbrojenie

Atak i inwazja zdecydowanie skierowały się ku bazom wojskowym. Agresja i siła, z jaką przejmował ośrodki wyrzutni rakiet przeraziły ludzi tamtych czasów. Dziś chodzą o tym legendy.

Wiesz, łażę po tym świecie od niemal czterdziestu lat i nie spotkałem się z tym, by Moloch gdzieś uderzył swoimi rakietami. W jego władaniu jest kilka tysięcy wyrzutni. Nie skorzystał nawet z jednej. Podobno wszystkie są gdzieś, w jego głębi, wycelowane w niebo. Podobno... Powiedz mi, kto mógł to zobaczyć i wrócić na południe, by o tym opowiadać? Bajki. Bajki i mity, których pełno. Moloch to w końcu najfajniejszy temat do rozpoczęcia rozmowy. Dziś już nikt nie gada o pogodzie, nie? Z drugiej strony, sam nie wiem jak to jest, dlaczego nie weźmie i nie sprzątnie nas w ciągu czterech tygodni. Czy on naprawdę boi się, że coś może pójść nie tak? Czy obliczył, że wolniejsze wykończenie ludzi jest pewniejsze, niż pieprznięcie w nich z całego arsenału, jaki ma? Dlaczego ciągnie tą wojnę, zamiast skończyć ją raz i dobrze? To jest chore. Nikt nigdy nie zrozumie tej maszyny. Jest niemożliwa do ogarnięcia. Pamiętam, kiedyś spotkałem natchnionego szajbusa, pacyfistę. Zarzekał się, że miał wizję. Moloch prowadzi rozbrojenie ludzkości. Przynosi nam pokój, potem, gdy zapanuje miłość, pozwoli nam żyć.

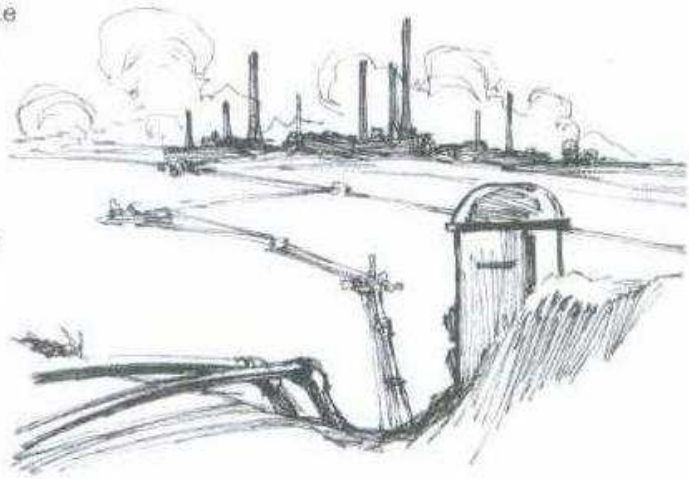
Pieprzę takie rozbrajanie.

Walka o świat

Wojna toczy się o integralne punkty: obrona elektrowni, miasta, czy fabryki, czyli o to, co cenne i ważne. Możesz być pewien, że o pole kaktusów nikt nie kruszy kopii.

W zasadzie można by łatwo przewidzieć ruchy Molocha, domyślić się, które punkty interesują go w danej chwili najbardziej. Mógłbyś być pewien, że będzie chciał przejąć elektrownię na tamie, lub małe miasteczko pełne starego sprzętu. Zdawałoby się, że wiemy gdzie uderzy, a on wie gdzie napotka opór. Taka wojna w otwarte karty.

Nic z tego. Od czasów kiedy komputery zaczęły wygrywać z Ruskimi w



szachy, stało się jasne, że nie są już głupie. Moloch nie jest głupi. Nie gra w otwarte karty. Działa w niezrozumiały, obcy sposób. Możesz się zesrać, a nie przewidzisz jego ruchów. To jest maszyna. To jest obcy. Nie wczujesz się w niego, nie odgadniesz jego planów. Dlatego dostajemy po dupie. Zresztą, nawet gdybyś wiedział, gdzie uderzy, co z tego? Co zrobisz? Wysadzisz elektrownię? Spalisz miasto? Wiesz, może od razu się rozstrzelaj, co?

Dawniej tak robiliśmy, wtedy jeszcze brałem aktywny udział w wojnie, byłem młody i miałem dużo energii i woli walki. Niszczyliśmy ważne dla niego punkty. Wysadzaliśmy, paliliśmy, robiliśmy to, co dawniej nazywano taktyką spalonej ziemi. I wiesz, to go wcale nie zatrzymywało. Niewzruszony przesuwał się na południe. Zniszczenie elektrowni nie zmieniało jego decyzji. W kilka tygodni po jej zajęciu, wracała do pracy. Moloch jest najlepszym inżynierem naszego świata.

Podobno przełomem była obrona Stonekill, małej mieściny, w której przed wojną była fabryka produkująca jakiś elektroniczny sprzęt. Bitwa o miasto trwała niemal pół roku. Mieszkańcy okazali się być twardymi sukinsynami. Po kilku tygodniach zmagań, zaczęła zjeżdżać pomoc, pojawili się zwykli gangerzy, jak i różni zawadiacy, którzy chcieli postrzelać do Molocha. Wiesz, dawniej, zaraz po wojnie ludzie nie byli skorzy do jednoczenia się, podobnie zresztą jak teraz. Jeśli ktoś miał kłopoty, to nie był twój interes. To były jego kłopoty. A jednak pod Stonekill doszło do batalii, w której kilka okolicznych gangów zebrało się do kupy i postanowiło wystąpić pod jednym sztandarem.

Stonekill upadło, a Moloch zajął miasto i fabrykę. W ciągu tych sześciu miesięcy zginęło prawie pięćset osób. A jednak ich śmierć nie poszła na marne; by wygrać batalię, Moloch posłał do walki swoje najnowsze maszyny. Ludzie rozbebeszyli je i poznali kilka sekretów potwora. Przez osiemnaście kolejnych miesięcy wygraliśmy wiele bitew. Maszyny Molocha miały słabe punkty, które ujawniono dzięki Stonekill.

Wśród różnych kapelanów, czy gawędziarzy obrona Stonekill jest symbolem walki z Molochem, nawet jeśli skazanej na niepowodzenie, to jednak godnej i niewzruszonej. Nawet jeśli ten sukinsyn z tobą wygra, musisz sprawić, by zapracował na sukces i srogo zań zapłacił. Idę o zakład, że nie jestem pierwszą osobą, od której słyszysz o Stonekill, mam rację? Popularna historyjka ku pokrzepieniu serc.

Wiesz, przejrzałem w życiu wiele map. Na żadnej nie było mieściny o nazwie Stonekill. Ciekawe, nie?

Ten mózg nie zmieściłby się w żadnej czaszce. Obudowany dziesiątkami mierników, zespolony z urządzeniami, z których istnienia żaden człowiek nie zdawał sobie sprawy. Sondy odbierały wszelkie sygnały, skomplikowany system podtrzymywania zdolności działania pracował bez wytchnienia od kilku lat. Człowiek zginął w bitwie, gdzieś, przy Morionbeach, trzy lata temu. Od tamtego czasu, podobnie jak tysiące innych, znacząco przyczynił się Molochowi.

Tam, na powierzchni wre praca, maszyny Molocha konstruują nową bazę. Za kilka sekund dojdzie do tąpnięcia, i obsunięcia terenu. Nawet Moloch nie może przewidzieć wszystkiego. Za kilka sekund, aparatura podtrzymująca funkcje mózgu zatrzyma się, w wyniku awarii prądu wywołanej tąpnięciem. Za kilka sekund mózg przebudzi się ze snu, w jakim znajdował się od trzech lat. Ponownie obudzi się w nim człowiek. Na początku nie zrozumie co się dzieje. Prawda dotrze do niego po kilkunastu sekundach.

Wtedy właśnie na nowo włączą się urządzenia podtrzymujące życie. Przed Adamem - bo tak nazywał się przed śmiercią właściciel mózgu - kilkaset lat życia. Adam jest nieśmiertelny.

Nie chciałbym się z nim zamienić.

Wojna Molocha

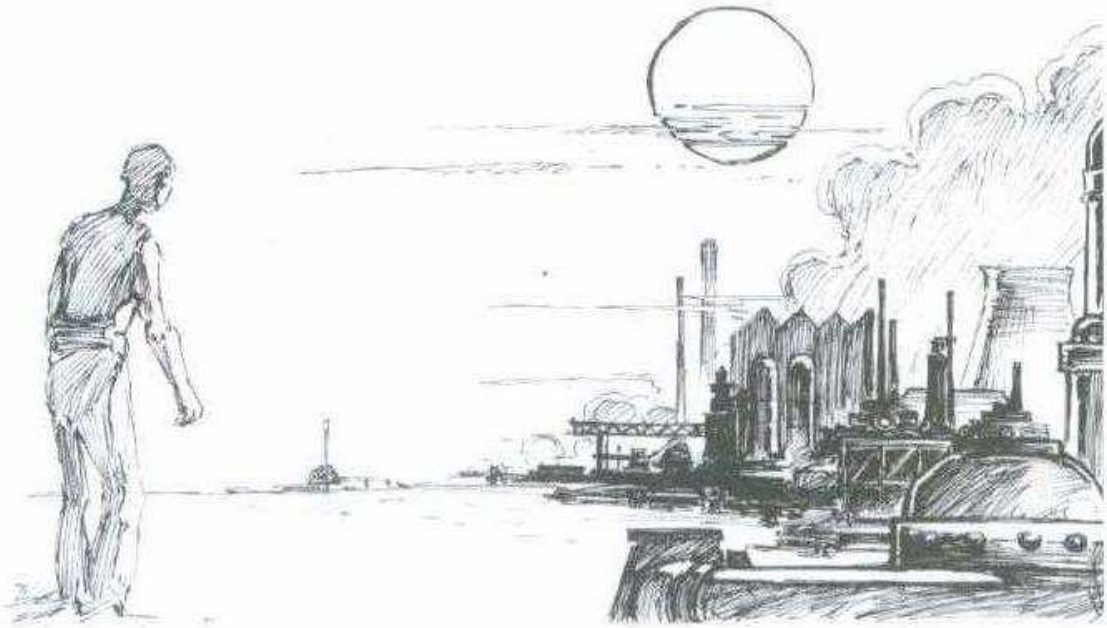
Moloch rzadko decyduje się na atak, taki, jaki ludzkość zna, rozumie, i przed jakim może się bronić. Moloch się przesuwa, powoli i konsekwentnie. Kilka metrów każdego dnia. Przesuwa się nieustannie, granica jego terenów powiększa się z każdym tygodniem.

Do wymiany ognia i bitew dochodzi tylko wtedy, gdy Moloch natrafia na większe skupisko ludzi. Wtedy przypuszcza atak.

Nigdy nie wysyła samotnych sił na nasz teren. Boi się. Wierzę, że to strach, a nie odmienna od ludzkiej taktyka. Sukinkot boi się, iż dopadniemy jego wojowników, rozbebeszymy i odkryjemy jego tajemnicę. Zawsze, kiedy uda się dopaść jedną z jego maszyn, rozbieramy ją na części. Czasem uda się coś z niej wyciągnąć.

Kiedy zbliża się bitwa, wie o tym cała okolica. Moloch nie bawi się w podchody. Zatruwa wodę. Wali siarę w powietrze w ilościach, które trudno sobie wyobrazić. Okolica zamienia się w laboratorium chemiczne. Ładuje całym syfem, który może wyprodukować. Dopiero potem pojawiają się jego żołnierze: roboty bojowe, czołgi, maszyny. Wtedy już jesteś struty, srasz dalej niż widzisz, i w tym szczególnym przypadku to nie jest przenośnia. To smutny żart. Koszmar rzeczywistości bitwy z Molochem.

Czasem zdarza się, że wysyła ciężki sprzęt i rusza, by zająć jakąś placówkę, daleko za frontem, choćby i tysiąc mil. Ciężki konwój, który jest naprawdę nie do zdobycia przedziera się przez nasze ziemie i prze na południe wywołując prawdziwą falę paniki. Nie da się go zatrzymać, nie reaguje na ostrzał, nie wdaje się w bitwy, nic nie można zrobić. Prze, powoli i konsekwentnie, zawsze do celu. W końcu zatrzymuje się gdzieś, czasem w małym miasteczku, innym razem przy jakimś starym bunkrze i rozbija obozowisko. Z transporterów, jak z konia trojańskiego wysypują się maszyny i zaczyna się budowa. Tak powstaje nowa placówka Molocha, która broni się przed ludźmi tak długo, aż ziemie Molocha przesuną się na południe i wchłoną ją. Czasem trwa to kilka lat. Dlaczego tak mu zależy, by zdobyć dany punkt? Jak może mu się opłacać wysy-



łać tyle sprzętu, by zająć coś na kilkanaście miesięcy wcześniej? Gdybyś miał dokładne mapy frontu, a nie masz, bo nie istnieją, zobaczyłbyś jak to wszystko wygląda. Jak idiotyczne puzzle. Dużo stalowych kawałeczków, które bardzo powoli układają się w całość...

Walka z Molochem

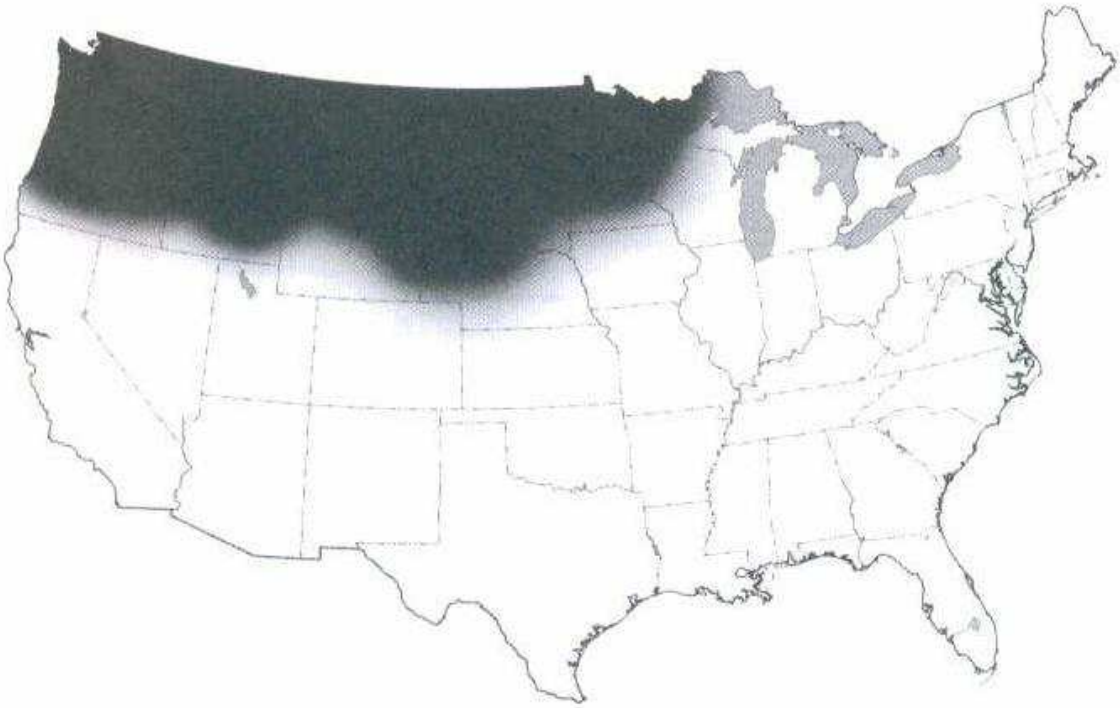
Moloch nie ma centrum. Nie istnieje stolica Molocha. Nie ma mózgu Molocha. Nie ma punktu, w który moglibyśmy uderzyć. To, niestety, nie są Gwiezdne Wojny. Potwór jest sumą wszystkich maszyn, które w sobie zawiera. Każdy komputer, każde urządzenie jest jego równoważną częścią. Jeśli chcesz go pokonać, zniszcz wszystko.

Nie wygramy tej wojny. Uwierz mi.

Są ludzie, którzy podłączają się do Sieci. Cel jest prosty, powiesić sukinkota. Moloch jest maszyną, to duży komputer. Są jeszcze ludzie, którzy wierzą, że go rozpieprzą. Bez karabinów, wybuchów, bez ataku atomowego. Wystarczy go przechytrzyć, to tylko komputer, mówią.

Nie daję im dużych szans. I z miesiąca na miesiąc te szanse maleją. Moloch się rozwija. My coraz gorzej znamy się na komputerach. Do cholery! Jeśli przez trzydzieści lat nie udało się go złamać, dlaczego teraz miałoby się udać? Potrzebny nam geniusz. Mały geniusz. Mały, odważny i twardy geniusz. Samo podpięcie się do Sieci to cud. Walka z Molochem to cud pośród cudów. Położenie go na łopaty to... Nie ma takiego wyrazu. Obiecuję go wymyślić, jeśli komuś się uda, dobrze?

Podobno w Molochu siedzi kilka systemów operacyjnych. Walczą ze sobą, ludzie żyjący na północy mówią, że czasem zachowuje się irracjonalnie. Niezły tekst w stosunku do robota, nie? Podobno wycofuje się z powziętych działań, zmienia decyzje. Jakby coś w nim przeskakiwało, jakby zmieniał się algorytm. To jest świr. I powiem ci, nie ma nic gorszego, niż ześwirowany komputer. Ci, którzy przeżyli porwanie Molocha opowiadają o bogach zamkniętych w stalowej konstrukcji. Chyba chodzi im o programy. Chyba... No przecież nie o bogów...



TORNADO

Tornado trzyma nas w swych szponach od początku wojny. Czasem zastanawiam się, czy to nie Moloch stworzył te tabletki. Żaden człowiek nie stworzyłby takiego zła. Nienawidzę tego proszku.

Wycieczka

Tornado to najpopularniejszy narkotyk świata. Daje spokojny sen i pozwala powrócić do dawnych czasów. Tornado jest biletem w wycieczce w przeszłość. Możesz ujrzeć supermarket i mały sklepik na rogu. Dzięki Tornado zobaczysz uśmiechniętych ludzi, autobus lub miłą staruszkę na ławce w parku. Zobaczysz dzieci bawiące się na placu zabaw i matkę na spacerze z maluchem. Dzięki Tornado poczujesz zapach świeżego powietrza, dotkniesz zielonych liści, przypomnisz sobie smak hod doga... Coś jeszcze? Pewnie! Dzięki Tornado obudzisz się płacząc jak dziecko. Dzięki Tornado dokładnie przypomnisz sobie to wszystko, co utraciliśmy. Dzięki Tornado jeszcze raz uświadomisz sobie, że prawdziwy świat umarł.

Gdyby nie Tornado, ludzkość podniosłaby się. Nie wracalibyśmy wspomnieniami do przeszłości, lecz odważnie spojrzeli w przyszłość i zabrali się do pracy. Ludzka pamięć jest krótka, nauczylibyśmy się nowego świata, nauczyli w nim żyć i co najważniejsze, nauczylibyśmy się go kochać. Człowiek potrafi przystosować się do każdych warunków. Moglibyśmy zbudować nowy świat, nową silną cywilizację, nie patrząc w tył, nie oglądając się za siebie.

A jednak siedzimy i rozpaczamy. Połykamy te cholerne tabletki i odpływamy w przeszłość. Nie sposób pokochać nowego świata, jeśli co wieczór odwiedzasz stary. Tornado nas zabija. Nie mnie, nie ciebie, nie twoich kumpli z gangu. Tornado zabija nas wszystkich, wszystko czym jesteśmy, naszą odwagę, siłę, wolę przetrwania. Niszczy nas. Co rano budzisz się i widzisz syf wokoło, pył, brud, choróbska. Widzisz koszmar.

Kuszenie

Dla wielu ludzi dzisiejszy koszmar jest tylko snem. Nie uwierzysz ilu nie wytrzymało i żyje jedynie Tornadem i przeszłością. W ciągu dnia wegetują, szukając kasy na kolejne tabletki. Odżywają zaś w snach. Oddalają się od świata, coraz dłużej śnią i marzą. Dla wielu z nich, dzisiejszy świat to sen. Wielu wierzy, że wizje z Tornado to realny świat.

Tornado przenosi w czasy sprzed buntu maszyn. Możesz napawać się przeszłością do woli, możesz chłonąć świat taki jakim dawniej był. I możesz być pewny, że nad ranem, kiedy będziesz się budził, wszystko zakończy się wojną. Kilka godzin wędrówek po sklepach, odwiedzania przyjaciół, dużo radości. Potem świat wystawia ci rachunek - musisz patrzeć na śmierć ludzkości. Każda wizja kończy się tak samo. Za każdym razem wizję kończy śmierć milionów ludzi. Kiedy się budzisz, nie możesz się podnieść. Możesz tylko leżeć i płakać. A jednak nie potrafimy się z tego wyrwać i kolejnym razem odmówić sobie tej wycieczki w przeszłość. Zawsze tam wracamy. Zastanów się, kto byłby tak silny?! Kto odmówiłby wizyty w normalnym świecie?! Myślisz, że jesteś dość silny? Kiedy połkniesz pierwszą z czarnych tabletek, już nigdy się nie wyrwiesz. Siedząc gdzieś, pośród ruin małego miasta, otoczony zwałami kamieni, w chłodzie nocy, w ciszy martwego świata nie będziesz miał dość siły, by nie łyknąć tej cholernej tabletki. Samotność, smutek, pustka, cały otaczający

cię świat krzyczy - no połknij, uciekaj stąd, połknij Tornado! Kiedy jesteś sam, nie potrafisz się obronić. Siedząc w tej śmierdzącej norze byłbyś idiotą, gdybyś wolał spać na trzeźwo. Niewielu jest takich ludzi. Każdy marzy o spokojnych, kolorowych snach.

Uwierz mi, ludzie robią okrutne rzeczy, by móc tak zasnąć. Gotowi są zabić dla tych kilku godzin wspomnień. Nie udawaj, że jesteś tak silny, by wzgardzić czymś tak potężnym. Tornado jest potężne. Nie wyobrażasz sobie nawet jak bardzo potężne.

Tajemnica

W końcu i ty sięgniesz po te tabletki. Każdy kiedyś ma doła. Każdy miewa zły dzień i samotną noc. Każdy kiedyś... Ja broniłem się tak jak ty, i też wierzyłem, że będę dość silny. Wiesz co w końcu mnie złamało? Tajemnica Tornado. Uwierzyłem, że zbawię świat.

Jak pewnie wiesz, zazwyczaj jest tak, że jak przebudzisz się po wycieczce z Tornado, pamiętasz tylko niewyraźne wrażenia, czujesz, że było wspaniale. Jednak konkrety...? Niewiele pamiętasz, jakieś mgliste obrazy, nic więcej. Zdarzają się jednak „przejścia" - rzadko, diabelnie rzadko. Wtedy wizja jest niewiarygodnie realistyczna i dokładna. Działasz „tam" z pełną świadomością! Po przebudzeniu pamiętasz wszystko, co do sekundy, z tego co „tam" robiłeś. I wiesz, co jest w tym najdziwniejsze? Podczas „przejścia" Tornado zawsze przenosi nas dokładnie w ten sam dzień. Każdy kogo napotkasz, każdy człowiek na tej ziemi przenoszony jest dokładnie do tego samego dnia.

5 września. Początek zagłady.

Nie ma reguły co do miejsca, w którym się znajdziesz. Możesz obudzić się w sercu pasażu handlowego, w samochodzie na trasie do Santa Fe, czy nawet w celi śmierci. Byłem już w wielu miejscach. Żadne nigdy się nie powtórzyło. Od lat próbuję połączyć to w logiczną całość. Musi być jakiś powód. Tam, wtedy, to, co się wydarzyło, to coś więcej, niż upadek świata. Coś wcześniej, nim machiny ruszyły i powstał Moloch - coś musiało się stać. Wierzę w to. Wielu ludzi wierzy. Dlatego daliśmy się złapać w tą pułapkę. Ty też spróbujesz. Tu kryje się siła tabletek. Zniewala pijaków i straceńców, zniewala marzycieli i wizjonerów. Tych, którzy chcą umrzeć w starym świecie i tych, którzy chcą o stary świat walczyć. Tornado ma w garści tych, którzy wierzą w walkę i tych, którzy już się poddali. Tornado ma nas wszystkich.

Zawsze budzę się w ciele innego człowieka. Czasem jesteś biznesmenem, czasem taksówkarzem, czasem kloszardem. Raz spieszysz się do pracy, innym razem śpisz z kobietą. Kiedyś obudzę się w ciele prezydenta Stanów. Tylko wtedy można coś zrobić. Ileż razy biegałem po mieście i krzyczałem, by coś zrobić. Noc kończyłem w więzieniu. Tak nie da się uratować świata. Nikt nigdy nie słucha, ostrzeganie przed wojną jest niemożliwe.

Czarna Chmura

Tornado to nazwa narkotyku. Tornado to także nazwa niezwykłego zjawiska atmosferycznego. Niektórzy nazywają je

Zabójca z przyszłości

W okolicach Houston mieszka pewien gość, nazywa się Fox. Przyjmuje zlecenia na morderstwa. Mówisz mu nazwisko kogoś, kto nadepnął ci na odcisk. Fox twierdzi, że masz problem z głowy. Facet łyka Tornado i twierdzi, że przenosi się w czasie. To nie sen, mówi Fox. Podobno tropi ofiarę, kiedy ta jest jeszcze dzieckiem i załatwia sprawę. Podobno potrzebuje pięciu, sześciu wizji, by namierzyć dzieciaka. Czasem zabija rodziców - jeśli dziecko jeszcze się nie urodziło. Śmieszne, nie?

Nie wierzę w to. Fox to świr. Nie ma żadnych dowodów. Nie spotkałem nikogo, kto potwierdziłby, że facet zrealizował zlecenie. A jednak wciąż otacza go stado naiwniaków. Ciągną jak ćmy do ognia.

Czarną Chmurą. Przypomina stado kruków, powoli przesuwa się na niebie, faluje, podnosi się i opada. Jest jak żywa istota. Czasem odrywają się od niej mniejsze kłęby, spływają ku ziemi, tam osiadają. Czasem chmura podnosi się wysoko, i po chwili rozpływa w powietrzu.

Tak naprawdę nikt nie może powiedzieć jak wygląda Czarna Chmura. Jest kłębem narkotyku, niesamowitą, niemożliwą do opisania i zrozumienia chmurą czarnej substancji. Jeśli widzisz ją na horyzoncie, to znak, że pierwsze drobiny już nadlatują z wiatrem. Połóż się na ziemi, lub usiądź. Czeka cię przymusowy kilkugodzinny sen i wyprawa w przeszłość. Nie uciekniesz przed tym, więc lepiej rozłóż koc i wygodnie się ułóż. Zamknij oczy.

Ciekawostką jest, że jeśli wędrujesz z kumplem, będziecie śnili podobny sen. Obudzicie się w ciele dwóch osób gdzieś bardzo blisko siebie. Sprzedawca na stacji benzynowej i klient. Ojciec i syn. Nauczyciel i kilku uczniów... Czarna chmura zabiera wszystkich w swym zasięgu w długi, ciepły sen. O tyle to dobre, że jest co sobie powspominać po przebudzeniu. A i czasem jest ochota poszaleć, pościgać się wozem, czy pójść zarwać jakieś laski. W grupie zawsze weselej. Podobnie jest jak bierze się Tornado w tabletkach, a ktoś blisko ciebie też zażywa - zazwyczaj przenosicie się w jedno miejsce. Nie jest tak zawsze, często, zazwyczaj, ale nie zawsze. Czarna chmura zaś działa zawsze. I kto to zrozumie?!

O Czarnej chmurze krąży wiele plotek. Zawsze nadchodzi z północy, mówią ludzie. Zawsze za nią idą słudzy Molocha. Zawsze za nią ciągnie się śmierć i złe fatum.

W cokolwiek wierzysz, Tornado na pewno nie jest zwykłą burzą.

I nigdy nie niesie ze sobą niczego dobrego.

Knajpa była zadymiona, wyglądała jak Miami nad ranem. Opary i niewiele więcej. Gdzieś przy ladzie dwóch gości grało w oczko, pod oknem jakiś frajer czyścił nóż, świadomie lub i nie prowokując trzech typków przy drzwiach do burdy. Przyglądali mu się od kilku minut, i gdyby nie knajpiany dym, pewnie już dostrzegli by jakiś powód, by spuścić mu manto. Póki co, frajer od noża błyskał im raz po raz światłem odbitym z lampki na stole. Jeszcze kilka minut i będzie awantura. Z boku, pod wiszącym na ścianie zderzakiem jakiegoś starego Forda ktoś łykał właśnie Tornado. Usadowił się wygodnie, zapił piwem i zamknął oczy.

Nie widział małego czarnucha, który wlazł do knajpy kilka minut po nim, zamówił piwo i usiadł w rogu, za jego plecami. Teraz czarnuch też łykał Tornado. Tropiciel nie opuszcza swojej ofiary nawet na krok. Nawet we śnie.

Dostępność

W dużych miastach dostaniesz Tornado z łatwością i nawet nie będzie cię dużo kosztować. Jeśli trafisz do Vegas, czy Miami, będziesz mógł je kupić w postaci kapsułek lub małych czarnych tabletek. Wyglądają jak węgiel, choć są bardziej szkliste i dość miękkie. Połykasz je i po kilku sekundach przenosisz się w przeszłość.

W pozostałych miastach możesz kupić Tornado w postaci masy, trochę przypominającej kit, czy glinę. Jest czarna i często słodka - dodają do niej różne paskudztwa, by miała przyjemny smak. Kiedy ją żujesz, z każdą sekundą czujesz się lepiej. Robi się ciepło i cicho. Uspokajasz się, by po kilku minutach zadziałało - budzisz się w innym świecie.

Na zadupiach, daleko od miast wartość Tornado rośnie. Trudniej go tam dostać, łatwiej zaś sprzedać. Jeśli masz zapas, z łatwością znajdziesz nocleg, czy trochę żarcia - ludzie podzielą się z tobą, jeśli dasz im trochę, choć na jedną noc.

Jeśli trafisz do Nowego Jorku, nie kupisz Tornado. A jak ktoś cię z nim przyłapie, dostaniesz kulę w łeb. I nie pytaj, dlaczego tak jest.

Nie wiadomo skąd się bierze Tornado. Są wędrowni Zbieracze, którzy tro-

pią Czarne Chmury. Zbierają opad, filtrują, potem obrabiają i tak powstaje czarna masa. Jedna Czarna Chmura może ustawić Zbieracza na rok, lub dłużej. Zbieracze nie zaspokoją całego rynku, zapotrzebowanie na Tornado jest olbrzymie, a ich nie jest zbyt wielu. Nie wiem skąd bierze się tego tyle na rynku. Jakby go nie ubywało.

Nie wiem, to nie mój problem.

Uzależnienie

Tornado jest narkotykiem. Jeśli je zażywasz, prędzej lub później zamienisz się we wrak człowieka. Przejdź ulicami zrujnowanych miast, zajrzyj w zakamarki zniszczonych uliczek i domów - odnajdziesz tych, których Tornado już zniszczyło. Dla nich Tornado to nie nazwa tabletek. To nazwa choroby, na którą umrą.

Im dłużej je bierzesz, tym mniej cię interesuje dzisiejszy świat. Wszystko staje się jeszcze bardziej szare i przygnębiające, niż jest w istocie. Życie w koszmarze jakim jest dzisiejszy świat traci sens. Moloch zaś wyrasta na przeciwnika, z którym nie ma sensu walczyć. Ludzie stają się brudni i brzydcy. Roznoszą zarazki i smród, jak szczury. Wiecznie zachmurzone niebo, tak różne od tego sprzed wojny... Nie da się tu żyć, nie można oddychać tym śmierdzącym, stęchłym powietrzem upadłego świata. Jedynym sensem jest ucieczka w przeszłość, do prawdziwego świata, daleko od żartu, którym stała się współczesna ziemia...

Tornado zabija, zarówno fizycznie jak i psychicznie. Odbiera wolę życia i zamienia człowieka w melancholika, osobę bez wigoru i energii. Później w dzikusa i samotnika. W aspołeczną bestię uciekającą od współczesnego świata. W potwora nienawidzącego ludzi. W samobójcę uciekającego w przeszłość... Szaleńca skaczącego z ostatniego w mieście wieżowca...

Nienawidzę Tornado. Jego wpływ na fizyczną kondycję człowieka jest niewielki, niewidoczny. Oczywiście, zdarzają się

efekty uboczne, na różnych ludzi narkotyk ma odmienny wpływ, jednak w większości przypadków nie następują poważne konsekwencje zażywania czarnego proszku. Przypadki mdłości, kłopotów z koncentracją, czy halucynacji są rzadkie. Zresztą i tak nie odstraszają od wycieczek w przeszłość, poranny ból brzucha, czy głowy jest bardzo odległy, kiedy w ręce masz czarną tabletkę, a przed sobą całą noc w samotności. Podobno są przypadki śmiertelne. Słyszałem w NJ o facecie z prowincji, który dostał poważnej wysypki, czarnych plam na skórze - wykitował on i cała jego rodzina. Stek bzdur, i tyle. W Nowym Jorku wmówią ci wszystko byleś tylko nie łapał się za Tornado. Mają fioła, mówiłem ci już? Mówiłem

Prawda

Nikt nie wie jaka jest prawda. Nie ma człowieka, który wiedziałby czym jest Tornado. Jestem przekonany, że narkotyk uruchamia nie odkryte wcześniej zdolności mózgu. Nie wiem jak to działa, wiem jednak, że kiedy zacznę żuć, przeniosę się w czasie.

Szamani mówią, że to czyściec. Pomóżcie jednemu człowiekowi naprawić jego życie. Niech odkupi swoje winy, bo za kilka godzin umrze. Możecie ich zbawić, możecie dać im życie wieczne. To nasza pokuta, a dla nich szansa. Księża spierają się, a to co dziś nazywa się Kościołem już dawno podzieliło się na dziesiątki kultów. Każdy z nich ma inne zdanie na temat Tornado. Poszczególne odłamy nieustannie mieszają się i łączą. Coraz głośniej mówią czerwonoskórzy. Ich szamani zawsze mają pod dostatkiem narkotyku. Słyszałem nawet jak ktoś kiedyś nazwał ich Kapłanami Tornado. Facet nie mógł się nadziwić, że jak tylko spotkasz czerwonoskórego szamana, zawsze czeka cię miły sen i daleka wyprawa. Cholerni indiańce. Skąd to biorą?!

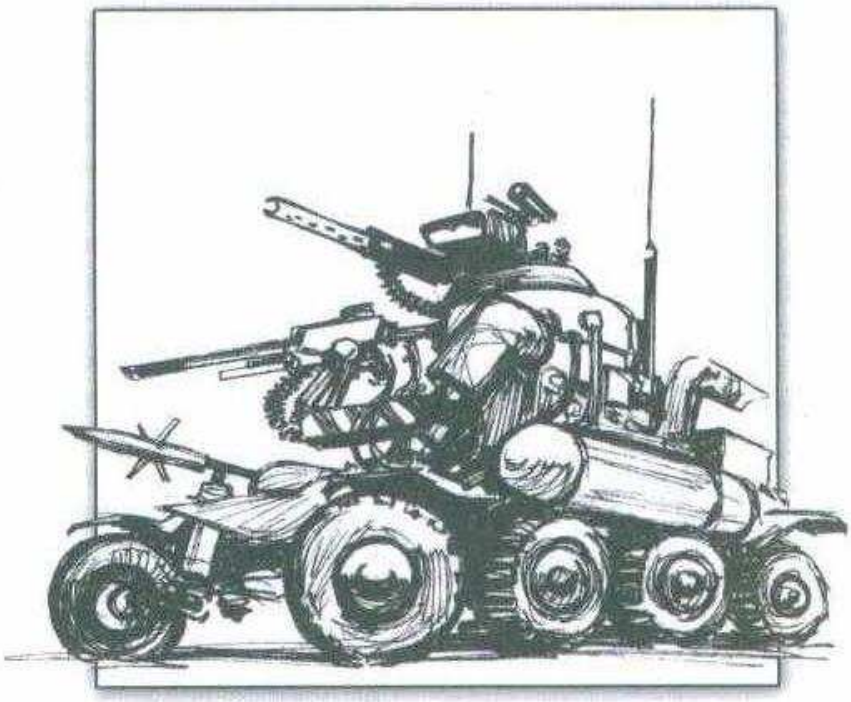
Niektórzy twierdzą, że cała zabawa z Tornado to tylko narkotyczne wizje, nic ponad. Żadne podróże, żadna mistyka, lecz zwykłe odloty. Cholera wie, może i tak być!

Jednego jestem pewien - wszyscy się mylą.

Trzask gałęzi płonących w ognisku stawał się coraz cichszy. Zacinający ze wschodu wiatr był coraz mniej dokuczliwy. Bruce czuł się znacznie lepiej. Było mu ciepło i przyjemnie. W uszach dźwięczała miła muzyka. Odwrócił się za siebie, ktoś szturchnął go. Autobus wypełniony był po brzegi. Z przodu, nad kabiną kierowcy wisiał elektroniczny zegar, była 15:02. Bruce przyjrzał się swemu odbiciu w szybie. Był trzydziestoletnim brunetem, ubranym chyba elegancko, choć skromnie - gdyby był bogaty, nie jeździłby przecież autobusem. Sięgnął do dokumentów i sprawdził adres zamieszkania. W portfelu było dwieście dolców. Wystarczy na dużo piwa i snikcersów.

Bruce uwielbia snickersy. Znowu będzie je jadł przez całe popołudnie. A potem pójdzie do kina. Albo posiedzi w domu. Dawno nie siedział zwyczajnie w domu. Na kanapie. Przed telewizorem.

Tak, tym razem zostanie w domu.



FRONT

Dla większości tych, którzy przetrwali, dzisiejsza wojna jest czymś odległym. Ani ty, ani twoi bliscy z południa nie wyobrażacie sobie jak ona wygląda. Wszyscy wiedzą, że na północy jest Moloch i przesuwa się na południe. Wiadomo, że gdzieś tam, daleko toczy się walka człowieka z maszyną. Na tym kończy się powszechna wiedza o wojnie ludzi z maszynami.

Wiesz, byłem tam. Wiem jak wygląda walka z Molochem. Dziś wojna jest jeszcze daleko stąd. Jednak któregoś dnia, być może już jutro, zapuka do twojego domu.

Front

Trudno w to uwierzyć, ale na północy jest prawdziwy front; okopy, linie umocnień i zwały drutu kolczastego. Dużo huku, opary dymu i gazu. Trupy, walka, krzyki. Wszystko to, co kojarzy się z wojną, tam na północy jest prawdą. Walka toczy się o każdą milę. Kiedy nadchodzi Moloch, na horyzoncie pojawiają się jego roboty, niebo zasłaniają opary gazów bojowych, dymu i spalin. I zawsze czuć drżenie ziemi. Ludzie szykują zasieki, minują teren. Pierwsze godziny, czasem dni, to wygrana ludzi. Roboty zwiadowcze Molocha giną szybko i łatwo. On nawet nie próbuje tego unikać. Nie są dobrze opancerzone, ani uzbrojone. Są małe i szybkie, mają kamery, wykrywacze ruchu, skanery podczerwieni. Ich celem jest zwiad. Wykrycie ludzi.

Kiedy je wybebeszymy, a Moloch uzna, że napotkał opór, wszystko się zmienia. Na pole walki ruszają ciężkie maszyny, dużo Mobsprzętu oraz Maszynoludzie. W ciągu kilkunastu godzin okolica zamienia się w prawdziwe piekło.

Front przypomina to, czego uczono nas o I wojnie światowej. Pewnie nie masz o niej pojęcia, ja jednak chodziłem do szkoły w normalnym świecie. I wojna światowa to machiny wojenne i starcia piechoty z opancerzonym sprzętem. I przede wszystkim gaz bojowy, bo wtedy użyto go po raz pierwszy. Dzisiejsza wojna z Molochem to po trosze powrót do przeszłości: ludzie kontra machiny. Ludzie wciąż są słabi i giną od jednej kuli. Zmieniły się jednak maszyny. Są inteligentne i tysiąc razy bardziej śmiercionośne, niż na początku XX stulecia.

Wojna toczy się o konkretne punkty i miejsca. Nie ma walki o pustynię, czy kanion. Tu stawką jest elektrownia jądrowa, małe miasteczko, lub stara fabryka. Najzacieklejsze walki toczą się o stare bunkry z czasów zimnej wojny oraz o większe miasta. Tam rozgrywa się największy horror.

Wiesz, że bitwy toczą się nocą, po zmierzchu? Jeśli Moloch chce zaskoczyć, atakuje nad ranem, ale czyni to rzadko. Zaskoczenie nie jest jego metodą walki. Jego siły nadchodzą nocą, gdy promienie słońca skryją się za horyzontem. Słychać je, choć na początku trudno je dostrzec. Dostrzegasz je dopiero wtedy, gdy wokół rozpoczyna się piekło. Wpierw dostrzeżesz wybuch, ogień, krew kumpla. Dopiero wtedy zorientujesz się, że to „już" i że trzeba strzelać. Nie trzeba być Molochem, by wymyślić tą taktykę. To ludzie potrzebują widzieć przeciwnika, nie maszyny. To ludzie nie radzą sobie w nocy. Robotom Molocha ciemność nie przeszkadza w najmniejszym stopniu. Historia zatoczyła parszywe koło. Wyświechtana prawda, stara jak cały świat i równie aktualna w każdym momencie historii. Nasi przodkowie siedzieli przy ogniskach bojąc się demonów i dzikich zwierząt. My boimy się maszyn. Ogniska są niezmienne, odpędzają złe duchy. No i można na nich ugotować dobrej kawy. Lubisz kawę?

Ja sam brałem udział w kilkudziesięciu bitwach, spotkałem też kilku weteranów z innych odcinków frontu. Wszystkie bitwy wyglądają dokładnie tak samo. Mogę opisać atak Molocha i możesz być pewien, że kiedy zechce wreszcie zająć twoją ziemię, wszystko będzie przebiegało dokładnie tak, jak teraz to opiszę.

Poczujesz gaz. Zaczniesz się krztusić i rzygać. Będziesz łzawił i wstrzymywał wymioty. Resztki masek, które pozostały po czasach sprzed wojny to jest dokładnie ten sprzęt, który jako pierwszy powinno się wymienić na nowy. Niestety, nie ma na to większych szans. Złapiesz więc namiastkę maski i włożysz na łeb. Dzięki temu już zupełnie nic nie będziesz widział. Wyobraź sobie ciemną noc, opary dymu i małe,

zapaprane krwią kumpli szkiełka w masce. Wokół huk wybuchów. Twoi ludzie walą w maszyny granatami i wszystkim, co mają pod ręką, gdzieś obok wybuchają miny i beczki z benzyną. Robi się coraz jaśniej. Przez huk i wystrzały przebija się krzyk rannych, szum maszyn, i dudnienie serca. Nie wyobrażasz sobie jak wtedy dudni serce. Po kilku minutach to wszystko blaknie. Nie czujesz smrodu spalonych ciał, wreszcie biegasz bez maski, bo i tak rzygasz, a bez niej przynajmniej coś widać: palące się machiny, zwłoki ludzi. Mijają kolejne minuty, a wszystko wciąż toczy się w tym samym śmiertelnym tempie. Nie ma przerwy ani odpoczynku. W każdej sekundzie pada tyle samo strzałów, w powietrzu wciąż jest gęsto od ołowiu, maszyny Molocha wciąż prą do przodu. Nie masz już czym rzygać, oczy masz tak napuchnięte, że nawet nie łzawią. Ręce zdrętwiałe, nie czujesz bólu. Im dłużej wytrzymasz, tym lepiej się czujesz, ciało już odmawia posłuszeństwa i nic do ciebie nie dociera. Jesteś w transie. Nie słyszysz rozkazów, nawoływań kumpli, nie czujesz tego, że masz przestrzelone udo i zjarany cały bark. Widzisz tylko maszyny i walisz do nich z całych sił. Walisz do wyczerpania magazynka, a potem wydzierasz broń z rąk jakiegoś trupa i walisz dalej. To w sumie jest najgorsze - brak amplitudy. W bitwie z Molochem nie ma przerw, ani momentu na zmianę magazynka. Seria z karabinu ciągnie się za tobą jak śmierć. Skaczesz za mur, eksplodują cegły i masz dokładnie tyle czasu, by rzucić się w bok, za krzaki, do okopu. W tym kierunku swe lufy kierują kolejne działka, więc musisz biec, potem paść na ziemię i natychmiast rzucić się za stertę żelastwa, która osłoni cię przez sekundę, nim wyleci w powietrze od wyrzutni rakiet zamontowanej na jednym z Żuków. Ta walka to horror. Dużo szczęścia, żelazne płuca i ciągły bieg. Tylko to cię uratuje.

Mówiłem już o Gladiatorach? Chyba nie. Gladiatorzy nie są główną siłą Molocha, ale są odcinki frontu, gdzie Moloch prowadzi ofensywę opierając się właśnie na nich. Ja spotkałem tylko kilka takich maszyn, ale znam gościa, który walczył z nimi zawodowo. Bruce mu chyba było, Bruce, albo Pierce, nie pamiętam. Rzecz w tym, że facet brał kasę za każdego wyłączonego z bitwy Gladiatora. Miał czelność, nie? Łazić po froncie i brać kasę za to, że staje w obronie ludzkości! (Patriotyczny tekst, nie? Nieźle brzmi). Summa summarum, zawsze wyszło na jego. Ludzie narzekali, ale płacili skubańcowi i trzeba przyznać, nikt potem nie żałował tej decyzji. Bruce był zawodowcem.

Gladiator to maszyna bez broni automatycznej, bez wyrzutni rakiet, bez ani jednej lufy. Są wyposażeni w ostrza, piły i łańcuchy. To roboty do mordowania na bezpośrednim zasięgu. Bezpośredni zasięg największego z tych, z którymi walczyłem to było dobre dziesięć metrów. Dwa zsynchronizowane morgensterny obracały się tak szybko, że ich nie widziałeś, w nocy wyglądały jak tarcza piły. Kości i kawałki mózgu bryzgają na kilkaset metrów. Dobrze, że Moloch nie stawia na te roboty. Są mobilniejsze od zwykłych Mobów i bardziej przerażające. Wolę naparzać się ze zwykłym sprzęgniętym CKM na rozpędzonym Landroverze.

Chcesz jeszcze posłuchać o bitwie? W końcu, po kilku godzinach piekła dotrze do ciebie, że wygraliście i maszyny się wycofują, lub że przegraliście i trzeba uciekać. Jeśli zachowasz zimną krew, wycofasz się. Moloch nie jest mściwy. Po zajęciu terenu, nie rusza, by dobić uciekających. Jeśli nie wytrzymasz psychicznie i zostaniesz, zostaniesz tam na zawsze.

Moloch

Czasem jest zdecydowany i zajmuje określony cel w ciągu kilku godzin. Innym razem ofensywa trwa i trwa, giną kolejni żołnierze, lecz Moloch nie posuwa się do przodu. Bywa niezdarny i bywa bezbłędnie dokładny. Jest wrogiem, z jakim ludzie nie walczyli nigdy wcześniej. Absolutnie nieodgadnionym i nieprzewidywalnym. Raz myślisz, że Moloch kończy wojnę i się wycofuje, innym jesteś pewien, że postanowił w ciągu dwóch tygodni zająć całe Stany.

Główne siły Molocha to oczywiście maszyny wojenne. W większości wypadków są to pojazdy przypominające wozy opancerzone, często także roboty wojenne, i samobieżne działka. Niektóre linie frontu wyróżniają się szczególną taktyką lub wojskiem, tak jakby Moloch testował różne warianty. W okolicach Minneapolis jego siły to głównie zmutowane zwierzęta - mutanci II generacji. Na wschodzie, na ziemiach dawnego Massachusetts jego siły to techmorwy i mechaniczne insekty wykańczające ludzi wirusami. Moloch prowadzi tam wojnę biologiczną w nieznanym dotąd wymiarze. Setki mechanicznych insektów atakują osady i wykańczają mieszkańców. Nie widziałem tego na oczy, ale widziałem kilka fotek jednej z osad zaatakowanych przez to gówno. Facet, który je zrobił uciekł, bo miał niezłą brykę i dobry refleks. Nawet jeśli połowa tego, o czym mówił, była prawdą... Wiesz, ja mu uwierzyłem. To metoda walki właśnie w stylu Molocha: zabić skutecznie i czysto. Cały on. Cholerny chirurg i jego skalpele.

Zostawmy jednak wschód. Tu, na północ od nas wojna przypomina wojnę, a nie koszmar rodem z thrillerów sf. Czytałeś kiedyś jakiś thriller? Nieważne...

W oddziale, w którym służyłem, siły Molocha dzieliliśmy na kilka klasycznych typów. O ile rozmawiałem z gośćmi ze wschodu i jednym Czechem z okolic Portland ich klasyfikacja była zupełnie inna. Można więc ją sobie serdecznie o kant dupy potłuc. Nie mniej, posłuchaj. Kilka bitew wygraliśmy właśnie dzięki tej wiedzy.

I. Zwiad

Jak już mówiłem, wpierw pojawia się zwiad. Małe i szybkie. Trudno to dostrzec, a nawet jak dostrzeżesz, zlekceważysz. Wyglądają jak kret, albo inne paskudztwo. Poruszają się nocą, w dzień siedzą ukryte. Są wyposażone w kamery na podczerwień, wykrywacze ruchu i sprzęt, którego przeznaczenia mało kto się domyśla. Zbierają dane. Nie są zbyt inteligentne. Zbierają masę niepotrzebnych danych - rozbebeszyliśmy kilkadziesiąt z nich, miały nagrane godziny materiału z wirującymi drobinami nagrzanego piachu, setki minut o dzikich psach i takie tam, cholernie taktyczne rzeczy. Zwiad to nie jest mocna strona Molocha. Z drugiej strony, po cholerę mu zwiad? Namierza cel, i kieruje się w jego stronę. Tam napotka opór lub pustkę, jeśli ludzie odpuszczą. Tam, gdzie walczyłem te robaki były zupełnie nieprzydatne. Byliśmy doskonale zorganizowani i dość dobrze przewidywaliśmy ruchy Molocha. To nie jego zwiad odwalał robotę, lecz nasz. To nie on atakował nas, lecz my waliliśmy w niego. Nie uwierzysz, jakie maszynki budowaliśmy, by ogłupić jego czujki. Czasami było naprawdę wesoło. Potem wszystko pękło. Zaczęły się porwania. Wiesz, nocą ginęli ludzie. Gość szedł się odlać i nie wracał. Ktoś szedł na obchód i znikał bez śladu.

I nagle okazało się, że Moloch jest najlepiej poinformowanym skubańcem w tej okolicy. Reagował na nasze działania, wiedział kto u nas dowodzi i gdzie mamy magazyny z amunicją. Zorientowaliśmy się, że ten potwór torturował

porwanych i przesłuchiwał. Stąd miał wiedzę, której mieć nie powinien. Prawdę o przesłuchaniach poznałem kilka lat później, wiele mil na południe od frontu. Porwania, których dokonywały roboty zwiadowcze były wstępem do niewiarygodnie mrocznej historii. I nie licz, że ci ją teraz opowiem.

W sumie zwiad to ogniwo, które Moloch musi jeszcze dopracować. Mimo że czujki są niewidoczne i bardzo dokładne, mimo porwań i wyciągania z naszych wszystkich potrzebnych informacji, Moloch ma jeszcze spore tyły. Dziś bijemy go na głowę, ale nie mam najmniejszej wątpliwości, że nasz czas się kończy. Moloch nauczy się rzetelnego zwiadu. Sukinsyn zrobi to dziś, jutro lub za pięć lat. Jego maszynki będą sprytniejsze od całego plemienia czerwonoskórych. Jestem tego pewien.

II. Mobsprzęt

Najszersza i najliczniejsza grupa. To głównie Mobsprzęt bierze udział w bitwach. Na wschodzie mówią na nich Gaziki, spotkałem się też z określeniem Ognie, choć zupełnie nie wiem, skąd to skojarzenie. Mobsprzet to ciężkie karabiny zamontowane na wysięgnikach. Całość jeździ na ośmiokołowych platformach, często też na gąsienicach. Te maszyny są średnio lub nawet słabo opancerzone, bo i nie ma czego opancerzać - Mobsprzęt to tylko karabin sprzęgnięty z wykrywaczem podczerwieni, ruchu, czy innym paskudztwem służącym do polowania na człowieka.

Jedne przypominają roboty na kółkach, inne gaziki z przymocowanym CKM na dachu, inne jeszcze wyglądają jak pająki XXI wieku. Moloch wciąż konstruuje nowe jednostki i rzuca je do walki. Jakkolwiek nie wyglądają, są mobilne i mają siłę ognia kilkunastu żołnierzy. Jeżdżą w gromadach, Moloch nie wysyła ich pięć, ani dziesięć. Kiedy zaczyna się bitwa, horyzont jest czarny od tych maszyn. Zawsze jest ich zdecydowanie zbyt wiele. Są szybkie i naprawdę zadziwiająco mobilne. Wyobraź sobie Nissana Almerę, napęd na cztery koła, za kierownicą dobry kierowca... Ludzie biegają jak zagubione mróweczki, a Mobsprzet jeździ i wali ze wszystkiego, co ma na pokładzie. Kilka luf, czujników, niezsynchronizowany system namierzania celu. Najlepsze egzemplarze mogą walić do kilkunastu celów jednocześnie.

Żeby położyć człowieka, wystarczy jedna kula. Czasem trzy, jeśli jesteś kiepskim strzelcem lub facet, do którego walisz, przypomina stwora Frankensteina. Żeby powalić Mobsprzet, trzeba władować naprawdę dużo ołowiu. Jeśli go unieruchomisz, będzie walił dalej. Jeśli wyłączysz mu część luf, będzie strzelał z pozostałych. Jeśli rozpieprzysz mu czujniki ruchu, czeka cię piekło serii ładowanych na oślep.

Mobsprzęt to zawzięty morderca. Strasznie trudno wyłączyć go z gry.

III. Ciężkie wsparcie

Widziałeś kiedyś jakiś film sf? Pewnie nie. Ciężkie wsparcie to wszystko to, co wygląda jak film sf. Nie wyobrażasz sobie co za cuda idą jako wsparcie Mobsprzętu. Potężne transportery wielkości stacji benzynowej pchają się w sam środek piekła i robią tam swoje stanowisko. Widziałeś kiedyś żuka zakopującego się w ziemi? Tak robią. Potężne żelazne konstrukcje wbijają się w grunt i możesz być pewien, że już ich nie ruszysz. Mobsprzęt uzupełnia tam amunicję. Z tych potworów Moloch wystrzeliwuje granaty gazowe, z nich także filmuje całą bitwę.

Nie mówiłem, że skurwiel to wszystko nagrywa? No to już wiesz. Każda bitwa jest archiwizowana, a potem - jak sądzę - analizowana. Moloch ma nagra-

ną śmierć każdego człowieka na tym kontynencie. Chore, prawda?

Pieprzyć to.

Ciężkie wsparcie rozsadza zasieki, działa jak spychacz i zasypuje okopy. Kiedy trzeba przebija się przez ściany i mury. Ciężkie wsparcie to kilkudziesięciotonowa kupa sprzętu z wbudowaną opcją: „Czego sobie życzysz". Mobsprzęt ma najlepsze wsparcie w tej części galaktyki.

IV. Maszynoludzie

Pojawiają się rzadko, Moloch używa ich ostrożnie. Z daleka przypominają Mobsprzęt, ten cięższy, lepiej opancerzony. Dopiero kiedy podjadą bliżej, wiesz, że masz przerąbane. Maszynoludzie to najcięższe roboty z Mobsprzętu, w których Moloch zaimplantował ludzi. Mają mózgi, czasem całe głowy lub nawet torsy naszych ludzi. Są cholernie inteligentni i okrutni. Prawdopodobnie Moloch czymś ich szprycuje, nie wyobrażam sobie innej możliwości. Byłem na froncie, kiedy pojawiły się pierwsze z tych modeli. Długo nad tym myślałem. Gdybyś był uwięziony w takiej maszynie co byś zrobił? Ja wpieprzyłbym się na pierwszą napotkaną minę i skończył tą farsę.

Maszynoludzie tego nie robią. Potrafisz to wyjaśnić? Ja nie potrafiłem. Ale wiedziałem, że nigdy nie dam się zamienić w coś takiego. Uciekłem na południe.

Maszynoludzie to Mobsprzet o inteligencji człowieka. Najniebezpieczniejsza broń współczesnego świata. Może tylko insekty z bakteriami są skuteczniejsze. Nie wiem, na pewno Moloch to obliczy, a wtedy dowiemy się, jaką taktykę wybierze, by ostatecznie zakończyć temat ludzi na kontynencie. Póki co ja najbardziej boję się właśnie ich. Nie wpadają w zasadzki. To ich zaleta. Moloch wykorzystuje je tam, gdzie teren jest skomplikowany, tam, gdzie spodziewa się, że postawimy mu trudne warunki i że mamy w zanadrzu dużo niespodzianek. Wtedy na pole wyjeżdżają Maszynoludzie, najbardziej cwane roboty świata.

Ludzie

Walka z siłami Molocha byłaby łatwa, gdyby nie to, że jego siły są nieskończone. Byłaby łatwa, gdyby nie to, że walczący ludzie to nie zawodowi żołnierze, lecz niedobitki ludzkości walczący o swoją ziemię. Byłaby łatwa, gdyby nie to, że toczy się w oparach trującego gazu.

Wiesz, że na froncie nigdy nie ma czystej wody? Jeśli jesteś ranny, umrzesz najpóźniej w ciągu kilku dni. Nikt nie przemyje ci ran. Zadbał o to Moloch.

Przegrywamy, bo brak nam Pentagonu. Tak, chłopie, brzmi to śmiesznie, ale to smutny fakt. Nie mamy ludzi odpowiedzialnych za obronę. Front to walki rozbitych grup. Nie ma jednej linii

Tej nocy księżyc był w pełni. Silny wiatr szybko rozwiał opary trucizn i dymu, od których rozpoczęła się bitwa. Tej szczególnej nocy, wszystko było widać jak na dłoni. Jedna z maszyn wjechała do magazynu na kukurydzę, pustego od lat, oddała jedną krótką serię, potem drugą, dłuższą. Uciekający mężczyzna nie miał szans, hala magazynu była duża i pusta. Był łatwym celem, kule rozbiły mu oba kolana i rzuciły ku ziemi. Maszyna podjechała bliżej leżącego.

Berg nie miał siły, by zrywać się, nie miał nawet dość pasji i złości, by oddać jeszcze choć kilka strzałów w kierunku potwora. Leżał i łkał. Bał się. Bał się porwania, tortur, bał się tego, co teraz miało się stać. Zamknął oczy.

Nic się nie stało. Maszyna stała obok i przyglądała mu się. Mężczyzna uniósł głowę i spojrzał w jej kierunku. Maszynoczłowiek skierował lufy w ziemię, wyłączył systemy obrony. Odsłonił twarz. Rude, bardzo krótkie włosy, ciemne oczy i blizna na lewym policzku. Berg znał tą twarz. Teraz jej właściciel był przerażony i krańcowo wyczerpany. Porwano go trzy miesiące temu, podczas jednej z małych, nic nie znaczących bitew. Kilka minut temu przebudził się, zdarzało to się rzadko, ale było możliwe. Nawet Moloch popełnia błędy i źle programuje swoje mózgi. Teraz, wyrwany z objęć Molocha Karol Stephenson prosił o jedno.

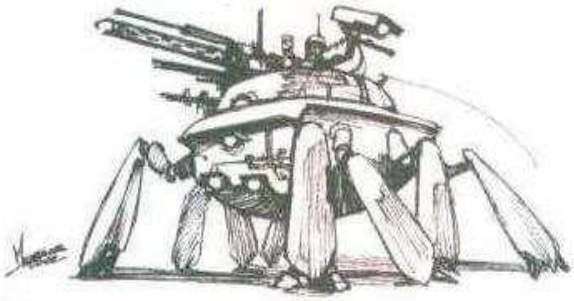
Berg podniósł broń...

obrony. Nie ma wspólnego planowania akcji. Każda z grup w zasadzie walczy na własną rękę. Kiepska łączność, brak autorytetów i dowództwa dzielą linię obrony na setki małych oddziałów. Każda z nich ma inne priorytety, tu każdy walczy o swoje i o nic więcej. Stu ludzi ginie podczas obrony gównianego parku zabaw, gdzie indziej piętnastu przez tygodnie broni fabryki General Motors. Ktoś kogoś nazwał kretynem, a inny ostrzelał z rakiet nie te pozycje, co trzeba.

Linia obrony ludzi to chaos i bałagan. Wielkie serca i nienawiść do Molocha idą w parze z brakiem przygotowania do wojny.

Tu weteranem jest człowiek, który przeżyje dwie bitwy. Dowódcą facet, który wyszedł cało z pięciu. Jesteśmy inteligentni i zdeterminowani. To jednak za mało by wygrać z Molochem. Każdy z dowódców ma inną taktykę i pomysły. Jedni wysadzają w cholerę wszystko, inni minują tylko pustynię. Jedni wpieprzają się w głąb Molocha i giną w towarzystwie wybuchów i swądu spalonych kabli, inni wycofują się, kilka mil każdego miesiąca.

Walka z Molochem to nieustanny wybór taktyki. Dużo dobrego, ciężkiego sprzętu zawsze kusi i ułatwia bitwę. Zawsze jednak, w przypadku przegranej kończy się stratą cennego arsenału i wzmacnianiem przeciwnika. Jeśli jest pewność, że mamy większą siłę, bierzemy cały sprzęt. Zgniatamy Molocha i nie ryzykujemy straty broni. Jeśli bitwa z góry jest przegrana, najlepsze gnaty zostają w bazie. Nie ma sensu oddawać Molochowi granatników, czy moździerzy. Nie zasłużył na to. Równie źle jest z czołgami, czy transporterami - jedna taka maszyna może dać nieźle popalić Molochowi, lecz z drugiej strony, zaraz skupia się na niej cały ogień. Rzadko zdarza się, by czołg wyjechał na



Rzeźnik

Maszyna na sześciu kołach, wysokości niecałych dwóch metrów. Przypomina platformę, pośrodku której wznosi się silos z poziomą szczeliną na całym obwodzie. Rzeźnik wjeżdża w pole bitwy, w sam środek szeregów ludzi. Wystrzeliwuje ostre jak brzytwa tytanowe struny, które błyskawicznie zataczają koła, wirując jak karuzela. Struny przecinając wszelką miękką tkankę w promieniu 15 metrów na wysokości około metra nad ziemią.

Rzeźnicy nie działają z reguły jako samodzielne jednostki. Nie są bronią efektywną lecz efektowną. Ich zadaniem jest wywołanie paniki i prowokowanie opowieści o przerażających mocach Molocha.

Plujka

Ta maszyna przypomina syfon. W najmniej spodziewanym momencie bucha potężną falą ognia, zalewając płomieniami dosłownie wszystko. Oczywiście stalowym urządzeniom ogień nie wyrządza większych szkód. Co innego ludzie.

Ten potężny miotacz ognia wyposażony jest w dziesięć chwytników przypominających nogi owada. Może się na nich poruszać samodzielnie, wspinając się po fortyfikacjach i sięgając do strzelnic bunkrów. Częściej jednak Plujka doczepia się do innej maszyny i usadowiona jak pająk na ścianie miota napalm. Czasem na Froncie widuje się monstrualne pancerniki, wolno posuwające się przez pole bitwy. Podoczepiane na ich bokach Plujki miotają na wszystkie strony swe promienie gorąca.

Mecha-mrówki

Gdy walczysz z dużym przeciwnikiem, powiedzmy próbujesz unieruchomić Butchera, Plujkę czy Chodzącą Bombę, możesz nawet nie zauważyć jak podpełznie do ciebie coś niewielkiego i niepozornego. Duży błąd, bowiem przegapisz sprawcę swojej śmierci. Kilkucentymetrowy niby owad - banalna, uproszczona konstrukcja, nastawiona tylko na kontakt z ciepłokrwistą istotą.

Mecha-mrówka może mieć różny kształt, ale zasada działania jest zawsze taka sam. Automacik podejdzie wbije ci zatrutą igłę prosto w żyłę. Tak, śmierć nie zawsze jest pokaźnych rozmiarów.

To jest właśnie szalone, Moloch nie ma poczucia skali jak człowiek. Konstruuje zarówno ogromne, niezniszczalne machiny jak i miniaturowe paskudztwa i wszystko to razem, w komplecie, wysyła na pole bitwy.

Klaun

Maszyna składająca się z dwóch części - pancernego transportera z wyrzutnią i części ofensywnej. Gdy żołnierze ukryci są w okopach, pochowani za głazami i skutecznie wymykają się atakom machin Molocha, wyjeżdża Klaun. Następuje głośne FUCH! I z silosa-wyrzutni wylatuje na wysokość około 10 metrów Głowa Przeznaczenia - kulisty robot, który w ułamku sekundy odpala z powietrza bomby, prosto nad cele ukryte przed konwencjonalnymi atakami. Bomby kasetowe eksplodują wyrzucając grad drobnych kulek, ścinających z nóg każdego, kto nie jest ukryty gdzieś naprawdę głęboko i dobrze.

Po aktywacji Klaun jest nieuzbrojony i maszyna wycofuje się z bitwy. Powiedzmy sobie wprost, gdyby Molochowi zależało tylko na wygraniu bitwy, wystrzeliłby rakiety albo zabójcze wirusy. Jednak Bestia chce ludzi, najlepiej żywych, więc jego głównym celem bitwy jest pojmanie przeciwników. Jednego po drugim - każdego.

Żywa fabryka

Moloch porywa ludzi. Co się z nimi dzieje - nie wie nikt. Istnieje mnóstwo plotek - można natknąć się na maszyny, których biologiczne części pochodzą z ciał zaginionych. Czasem jest to głowa, czasem sam mózg, czasem rdzeń kręgowy. Niektórym z ludzi trafia się specjalny los - stają się centralną jednostką olbrzymich mechaniczno-elektronicznych potworów. Krwawiąca głowa w centrum dziesiątek stalowych ramion i macek. Chodzące bazy i laboratoria, w których mózg ofiary wykorzystywany jest do obliczeń jak komputer.

Jednak głowy te są świadome i potrafią wpływać na działanie maszyny. Każde z tych potwornych, żyjących szczątków trawi szaleństwo. Ludzie wybierani niemal zupełnie losowo. Najzwyklejsi dentyści, zbieracze złomu, wieśniacy stają się ni stąd ni zowąd mózgami potężnych urządzeń, jeżdżących fabryk, czy schowanych pod ziemią baz. Dostać się do budowli, kierowanej przez oszalałe umysły to jak zostać uwięzionym w koszmarach schizofrenika.

pole bitwy i wrócił z niej z powrotem do bazy.

Pozostaje partyzantka i duże noże. Bardzo duże.

Wywiad

Jak już wspominałem, ostatnimi czasy Moloch polepszył swoje możliwości zdobywania informacji. Porywa ludzi i wyciąga z nich dane. Nie torturuje, nie szprycuje chemią. Skubany podłącza się wprost do łba i czyta, jak z twardego dysku.

Fantazja? Aha, na pewno. Chcesz, pokażę ci, gdzie musisz się udać, by sprawdzić na własnej skórze, kto ma rację. To nie fantazja, to fakty. Moloch ma technologię, o jakiej nam, w 2020 nawet się nie śniło. A teraz, kiedy my od trzydziestu lat cofaliśmy się, on wyprzedził nad o lata świetlne. Człowieku, on wciąż się rozwijał! Gwarantuję ci, że czytanie z ludzkich mózgów to nie jest mój wymysł. Jestem pewien, że nie jest to także koniec jego możliwości.

Nieważne.

Fakty są jednoznaczne. Maszyny Molocha w pewnym momencie zaczęły wykorzystywać informacje, które były tajne. Uderzali w nasze centra, rozpieprzali magazyny z amunicją, mordowali dowódców poszczególnych grup. Minęło kilka miesięcy, nim nasi zorientowali się jak to się dzieje. Ja już wtedy jechałem na południe. To był ten moment, kiedy nie wytrzymałem. Na froncie pojawili się Maszynoludzie, nasi ginęli porwani przez Molocha, a jego ataki były kierowane z precyzją chirurgicznego skalpela. Nigdy nie zapomnę zimy '46. Dopiero wczesną wiosną wprowadzono zasadę ograniczonej informacji. Jeszcze bardziej pogłębiło to chaos i bałagan na froncie. Ale równocześnie Moloch stracił narzędzie. Porwani żołnierze nie wiedzieli zbyt wiele.

Cały system, na długiej linii frontu, od Portland do Bostonu, opierał się na „Cieniu". Kilkunastu ludzi odpowiadało za dostawy broni, organizację obrony, akcje ofensywne. Żołnierze nie wiedzieli, który z nich był Cieniem. Szanse, że Moloch pojmie akurat Cienia były minimalne. Przeciętni żołnierze nie wiedzieli niemal nic, wszystko opierało się na kilku osobach. Rozkazy wydawane w ostatniej chwili, zmiany danych, szybkie manewry. Walcząc z obcym, trzeba przyjąć szaloną taktykę. Podobno system „Cień" działa do dziś, z większym lub mniejszym powodzeniem. Wciąż dochodzi do nieporozumień i błędów. Ale podobno mniej jest już porwań. Moloch wie, że musi zmienić taktykę. Nie podskoczył nam. Nie w ten sposób.

Bezsens

Moloch wygrywa wojnę. Nieustannie przesuwa się na południe. Jaki jest więc sens walczyć? Żaden. Nie ma żadnego sensu. Nie ma sensu ginąć na froncie, podobnie jak nie ma sensu brać Tornado, czy żreć kilogramy tabletek. Najlepiej od razu strzelić sobie w łeb. To smutna prawda o naszym świecie.

Ale wiesz, tam na froncie nie myślisz w takich kategoriach. Nawet jeśli nad ranem dopadnie cię dół i spijesz się na smutno, wieczorem, gdy maszyny Molocha przypuszczą atak, zerwiesz się z gnatem w ręku i będziesz walił do nich z całego serca życząc im spalenia wszystkich obwodów. Tam, gdzie jest wojna, nikt nie myśli, czy strzelanie ma sens. Sensem jest walka. Jeśli chcesz znać prawdę, oto ona. Kiedy rozpieprzysz kilka maszyn, przerwiesz jego ofensywę na dwa, czy nawet trzy tygodnie, kiedy zmusisz go, by przesunął w tę część frontu nowe roboty, czujesz, że żyjesz. Nie interesuje cię to, że dwieście mil na zachód Moloch zajął dwa miasta i pięć elektrowni. Żyjesz tym, co dzieje się wokół

Inżynier

Lekki, mały robot, łatwy do transportu, często wystrzeliwany balistycznie na teren wroga. Czasem korzysta z własnego napędu i przechodzi niepostrzeżenie przez jakąś dziurą w obronie. Wyposażony jest w elektroniczny mózg, manipulatory z narzędziami (szczypce, spawarki etc.) i bombę (mechanizm samozniszczenia). Inżynierowie zbierają dostępny złom i w ukryciu, już na terenie wroga, budują z niego maszyny bojowe. Korzystają z tego co znajdą, a nadaje się wszystko - silniki samochodowe, pancerne płyty, broń. To maszyna eksperymentalna, mało ekonomiczna i cały czas usprawniana.

Matka i Wojownicy

Czasem w konwoju maszyn możesz natknąć się na programowalnych wojowników. Matka - wielki mózg - na bieżąco analizuje bitwę i przesyła proste rozkazy do swoich tępych, choć szybkich i zabójczo skutecznych żołnierzy. Matka to w zasadzie tylko mózg i dobry pancerz, ale czasem to prawdziwa forteca. Często pozbawiona jest własnego napędu i wojownicy niosą ją, niby królową w lektyce.

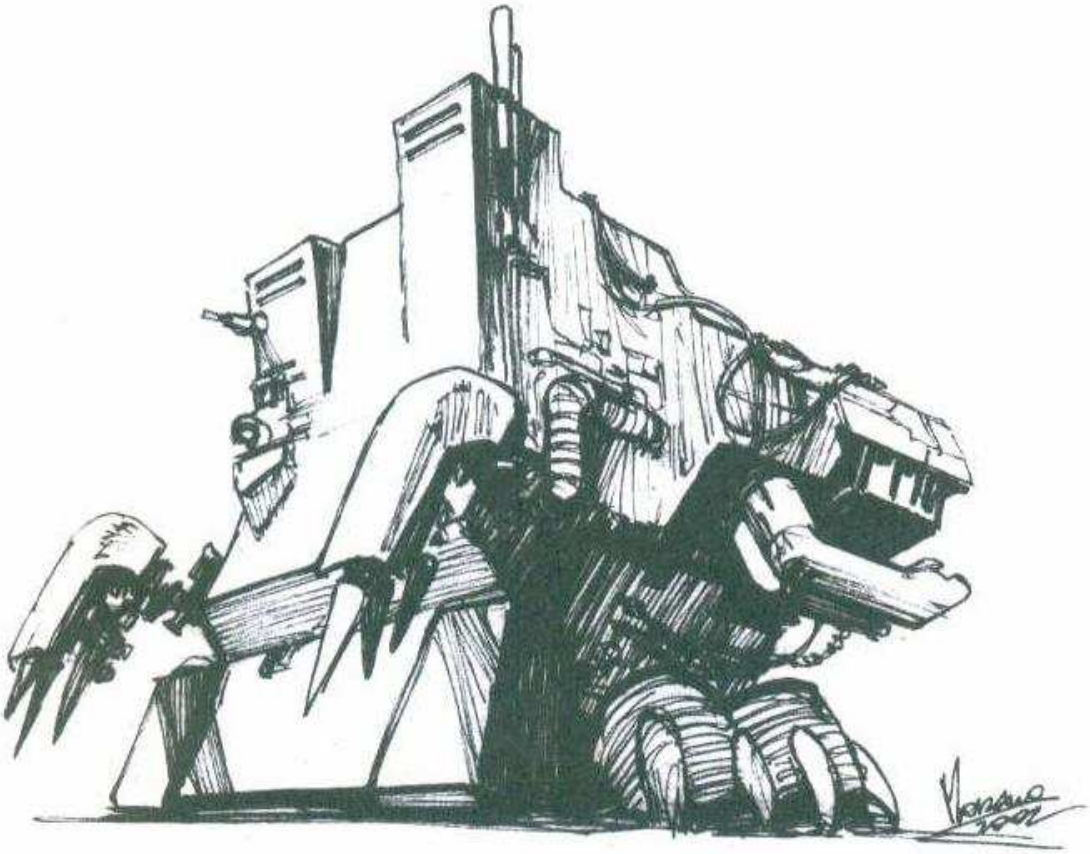
Wojownicy to szybkie i proste maszyny z energią na dwadzieścia cztery godziny, zmagazynowaną w akumulatorach. Dostawy energii w terenie zapewniają im transportery, pewne zapasy gromadzi również Matka, dysponując paliwem zależnie od okoliczności. Kiedy Matka zostaje zniszczona, jej podwładni uciekają. Mogą tak uciekać kilka godzin, lecz nie jest to paniczny bieg do utraty energii. Gdy tylko Wojownicy znajdą dogodne miejsce, zakopują się albo chowają i czekają na przybycie nowej Matki oraz transport energii.

Ze względu na prostotę funkcjonowania tych maszyn, Moloch produkuje całe legiony Wojowników i setki Matek. Na polu walki Wojownicy służą jako mięso armatnie. Są to także podstawowe automaty do robót fizycznych (wznoszenia budynków i fortyfikacji, napraw, ciągnięcia kabli, itp.) i służą przeważnie jako pionierzy, na nieogarniętych przez Bestię terenach. Zdarza się, że Matki specjalizują się w określonych pracach (wojownicy są zawsze uniwersalni). Najnowsze generacje Matek opierają swoje działanie na mózgach ludzkich.

ciebie, tym, czy musisz się wycofać, czy przesunąć do przodu. Tym, czy odbiłeś fabrykę tosterów, czy jest już stracona.

Na froncie nie myślisz o sensie. Nie dostajesz schizy na myśl o tym, że Moloch jest większy od pieprzonej Alaski. Po prostu walisz do jego robotów. Tylko to się liczy. Rozwalić tego gówna jak najwięcej.

Oczywiście są i tacy, którzy wierzą w sukces. Możesz mieć doła, możesz być podłamany, ale każdy z nas ma jednak trochę nadziei. Moloch popełnia błędy. Jest niewiarygodnym przeciwnikiem, najcięższym z wszystkich, z jakimi do tej pory się spotkaliśmy, ale i on się myli. Coś mu się wali w tych obwodach, czasem podejmuje dziwne decyzje. Bronimy się i walczymy, bo jest nadzieja, że w końcu skubaniec pomyli się, a my zdołamy to wykorzystać i go pokonamy. Tak właśnie będzie. Nie pokona nas przecież ulepszony toster, no nie?!



Kilka godzin temu miasto wyglądało na opuszczone. Nie widać było żadnych oznak życia. W żadnym z wybitych okien nie było ruchu, żadna z rozbitych, okopconych szyb nie odbijała światła ognisk. Ktoś, kto zamknął by oczy i otworzył je dopiero po dwóch godzinach przeżyłby szok.

Miasto trzęsło się od wybuchów.

Kule ciężkich karabinów ustawionych na dachach raz za razem sięgały wchodzących do miasta maszyn. Te, zupełnie niewzruszone parły do przodu. Każdy, kto znalazł się w zasięgu ich ognia ginął. Wszystko to wyglądało, jakby ścierające się strony zostały tu nagle przeniesione z innego świata i wrzucone w sam środek ruin. Kilkudziesięciu ludzi biegało pomiędzy uliczkami próbując wprowadzić maszyny w zastawione pomiędzy budowlami pułapki. Co rusz waliły się mury, z dachów spadały na ziemię kawały betonu. Odłamki cegieł i płyt, z których zbudowano wieżowce cięły powietrze. Ginęli ludzie. Maszynom kawałki cegieł nie były w stanie zagrozić.

GANGI
I ORGANIZACJE

Ze świata tego każdy ma tyle, ile sam sobie weźmie. - G. Boccaccio

Ludzie nie zostali stworzeni do samotnego życia. Mówią, że jeżeli nie dotknęło cię na pustyni Oko Ciszy, tak naprawdę nie poznasz co to samotność. Pieprzenie w bambus. Nikt nie przeżyje samotnie. Nikt. Nawet dzikusy potrzebują czasem ujrzeć ludzką twarz. Nie chodzi nawet o to, że nie ma do kogo otworzyć gęby. Żaden człowiek nie posiada po prostu wszystkich umiejętności potrzebnych, by żyć w świecie po wojnie. Nawet jeżeli odnajdziesz stary magazyn żywności i zaczniesz żyć jak król nie obronisz się przed bandytami. Nawet jeśli jesteś cholernym Panem-Ja-Wszystko-Potrafię, przyjdzie po ciebie Moloch i sam sobie nie poradzisz.

Wiesz, powiem ci, po co ludzie zbierają się w grupy. Każdy, kogo nie postawisz po swojej stronie ma wielką szansę stać się w przyszłości twoim wrogiem. Łapiesz?

W tym zapomnianym przez Boga kraju istnieją grupy groźne i śmiertelnie groźne. Jak się pewnie domyślasz masz szansę przeżyć spotkanie z przedstawicielem pierwszej kategorii, a prawdopodobieństwo, że faceci należący do drugiej kategorii potraktują cię łagodnie, jest raczej nikłe. Sam zresztą oceń, których chciałbyś napotkać.

Legenda

Na końcu opisu każdego gangu i każdej organizacji odnajdziesz skrót informacji, który ma ci ułatwić wprowadzenie grupy do przygody. Schemat skrótu jest następujący:

Nazwa: Pod tym mianem organizacja znana jest ogółowi; bywa że jej członkowie albo wrogowie używają innej nazwy.
Przywódca: Imię szefa grupy; niemal zawsze ma on swoich zastępców lub popleczników, którzy kierują poszczególnymi częściami organizacji.
Miejsce: okolice, w których zazwyczaj spotkać można członków grupy; rzecz jasna mogą oni pojawić się gdzie indziej
Liczba członków: to nie są dane ze spisu powszechnego, ale wskazówka mówiąca o skali problemu.
Uzbrojenie: informacja wskazująca nie tylko typ uzbrojenia i sugerująca jak dobrzy w walce są przeciętni członkowie grupy; uzbrojenie *słabe* ogranicza się do zaimprowizowanych broni, najwyżej noży; *standardowe* to już broń palna (często kiepskiej jakości); *dobre* uzbrojenie to wyposażenie przedwojennego żołnierza; *bardzo dobre* uzbrojenie oznacza cudeńka w rodzaju pancerzy wspomaganych i broni energetycznej (informacje znajdziesz w opisie grupy).
Wyposażenie: podobnie jak uzbrojenie, odnosi się do sprzętu cywilnego (motocykle, medpaki, komputery).
Animozje i sojusze: najbardziej znani wrogowie i sojusznicy danej grupy.
Wstęp: jakie warunki trzeba spełniać aby wstąpić do organizacji; oczywiście to wskazówka, wstąpienie zależy od wielu innych czynników (np. kandydat musi wypełnić jakieś zadanie).
Sława: potrzebna do testów Reputacji; na terenach przedstawionych w rubryce Miejsce, gdzie grupa jest znana, funkcjonuje jako wskaźnik respektu dla jej członków.

Dark Visions

W dzisiejszych czasach łatwo napotkać gangi motocyklistów. Nowa grupa formuje się, robi zamieszanie, po czym znika gdzieś bez śladu. Po niej pojawia się oczywiście jakaś nowa, ci również znajdują następców. W większości to gówniarze.

Dark Visions ma tradycję. Jeden element scalił ich kiedyś w grupę i nadal trzyma jej członków razem. Wszyscy są uzależnieni od Tornado. Ćpunów oczywiście nie brakuje nigdzie, jednak Dark Visions to artyści. Biorą Tornado, by rozszerzyć teren swoich podróży i zawędrować na motocyklach w przeszłość. Mówią na to *ghostride*. Wyobraź sobie to uczucie - pędzisz po autostradzie, mijasz samochody i nawet jeżeli wpakujesz się w któryś, przelatujesz przez niego jako widmo i budzisz się w normalnym świecie. Dziwne uczucie. Po jakimś czasie znowu zażywasz Tornado i wsiadasz na motor. W szaleńczym pędzie mijasz drzewa i budynki. Nawet jeżeli zamykają przed tobą szlaban kolejowy jesteś w stanie zaryzykować przejazd przed lokomotywą. Najwyżej przeżyjesz własną śmierć.

No dobra. Nie wysilaj tak wyobraźni. Jeszcze ci się spodoba.

Spotkać Dark Visions na autostradzie to zawsze ryzyko. Albo są na głodzie - agresywni i skłonni do zaczepki, albo właśnie odlecieli i nie istniejesz dla nich. Nie istniejesz dla kilkudziesięciu rozpędzonych motocykli. Chłopaki uwielbiają przełamywać granicę. Wierzą, iż kiedyś uda im się na tych stalowych rumakach wyrwać ze spustoszonego świata i całkowicie przenieść w przeszłość. Świry, nie? Ich pomysł jest niemożliwy do zrealizowania, ale fakt faktem, że na weteranów gangu Tornado zaczyna działać trochę w inny sposób. Iluzoryczna przeszłość traci swoją wyrazistość. Im dłużej zażywają narkotyk, tym bardziej w czasie jazdy barwy stają się monochromatyczne. Zieleń drzew staje się szarością, potem czernią. Podobnie z ceglaną czerwienią przydrożnych budynków. Być może stąd wzięła się nazwa grupy - od sposobu postrzegania świata po zażyciu prochów.

Ostatnim stadium uzależnienia jest wrażenie rozmycia konturów rzeczywistości. Obiekty z przeszłości zaczynają zmieniać formę. Nikt z gangu nie pożył

Nazwa: Dark Visions
Przywódca: Jimmy „Firebird" Hook
Miejsce: północny zachód; tereny dawnych stanów Nevada, Utah, Wyoming
Liczba członków: około pięćdziesięciu, ciągle rośnie
Uzbrojenie: standardowe
Wyposażenie: standardowe (między innymi motocykle)
Animozje i sojusze: stowarzyszeni z większością motocyklistów i Vegas; nienawiść z Hell Angels
Wstęp: każdy motocyklista o odpowiedniej Reputacji (9), który zażywa Tornado
Sława: 2

wystarczająco długo by zaobserwować co się dzieje potem, ale wśród zaawansowanych stażem rozpowszechniła się opinia, że *ghostrides* zaprowadzą wreszcie kogoś do zupełnie innego świata.

Ty w każdym razie spotkasz Dark Visions tutaj. Najpewniej na jednej z szos. Nie życzę ci takiego spotkania, ale lepiej dla ciebie, żebyś miał przy sobie kilka działek Tornado. Podzielisz się z motocyklistami i będziesz miał większe szanse na uniknięcie kłopotów.

Partyzanci Doktora Alluvacha

Doktor Alluvach to w połowie człowiek a w połowie maszyna. Ludzka część to strzęp starca, zawieszony na stalowych przewodach u stropu pomieszczenia niczym pająk. Maszyną jest całe laboratorium.

Kwatera Doktora ukryta jest głęboko pod ziemią, w schronie. Współrzędne są nieznane. Wiadomo, że baza jest dobrze zabezpieczona przed intruzami, w szczególności przed szpiegami Molocha. Nawet jeżeli ktoś ślepym trafem zawędruje w okolicę nie uzyska dostępu do kompleksu. Ewentualnie zginie próbując wejść. Ludzie, kamery, działka, miny i pułapki - dziesiątki różnych zabezpieczeń bronią przejścia ludziom i maszynom.

Mówią, że Doktor Alluvach jest ostatnią nadzieją ludzkości.

Naukowiec niemal nie przypomina człowieka. Potężne mechaniczne ramiona i manipulatory obsługują wszystkie elektroniczne urządzenia. Setki komputerów znajdują się pod kontrolą jednego umysłu - umysłu geniusza. Alluvach jest niezmordowany. Całą swoją energię poświęca na kontrolowanie siatki partyzantów. Co pewien czas, niby mimochodem, produkuje lub wymyśla nową broń, jakieś rozwiązanie strategiczne - cokolwiek co pozwala przeciwstawić się Molochowi. Od dziesiątków lat Doktor i Bestia toczą na odległość walkę na myśli. Nikt nie poznał Molocha tak dobrze jak Alluvach i nikogo Moloch nie nienawidzi bardziej niż Alluvacha. Podobno doktor doszedł już do największej z tajemnic Maszyny. Czy nie jest dosyć silny, by zadać decydujący cios?

Partyzanci Alluvacha otoczeni są nabożnym lękiem, podobnie jak ich dowódca. Działają w pojedynkę, albo w

Nazwa: Partyzanci Doktora Alluvacha
Przywódca: Doktor Alluvach
Miejsce: obszary w pobliżu Molocha; nieznane jest położenie kwatery głównej
Liczba członków: nieznana; prawdopodobnie poniżej pięćdziesięciu.
Uzbrojenie: dobre
Wyposażenie: bardzo dobre (skonstruowane przez Alluvacha urządzenia)
Animozje i sojusze: okazjonalne sojusze; przeciw Molochowi
Wstęp: kandydaci wybierani są przez Doktora Alluvacha
Sława: 3 (starają się pozostać nierozpoznanymi)

niewielkich grupach. Wyglądają na zwykłych włóczęgów, nie noszą uniformów. Znak rozpoznawczy to tatuaż Doktora na nadgarstku. Nie polegają na ciężkich karabinach ani na pancerzu. Ich główną bronią jest nieomylność dowódcy i precyzja w wykonywaniu jego poleceń. Partyzanci uderzają pewnie i szybko, po czym znikają. Ich wrogiem jest zawsze Moloch i nawet jeżeli zmagają się z innym przeciwnikiem, musi to mieć jakiś związek z działaniem przeciw Maszynie.

Żołnierze Alluvacha nie dają się wziąć żywcem. Nigdy i nigdzie. Są lakoniczni i nie ma sposobu by wydobyć z nich informacje. Tak jak schwytane w pułapkę zwierzę odgryza sobie łapę, tak obezwładniony partyzant popełnia samobójstwo. Nie myśl sobie, że bezmyślnie szafują swoim życiem. Dobrze zdają sobie sprawę z własnej wartości. Po prostu czasem trzeba.

Pazury

Ten kilkunastoosobowy oddział najemników wędruje z miejsca na miejsce w poszukiwaniu zatrudnienia. Chłopaki mają problem. Są bardzo dobrzy w swoim fachu i niewielu stać na ich usługi. Śmiertelnie skuteczni, precyzyjni, bezbłędni. Nikt z nimi nie zadziera. Kiedy brak zleceń, Pazury ćwiczą. Bezustannie doskonalą się w sztuce wojny. Dbają o formę, polerują broń na wysoki połysk. Siłują się albo rysują na piasku plany taktyczne. Są perfekcjonistami.

Oddział jest bardzo dobrze wyposażony. Nie chodzi tylko o jakość broni - byle łajza z autostrady może fuksem dorwać się do świetnej giwery. Pazury noszą ze sobą ubrania maskujące na każdą okazję. Mają panterki na teren leśny, piaskowe wdzianka na pustynię, sraczkowe...

Plotki mówią o skrytkach i schronieniach, porozmieszczanych na całym południowym zachodzie - można tam odpocząć, zmienić sprzęt, zaplanować akcję. Grupa ma prawdopodobnie dostęp do starego wojskowego magazynu. Co tu dużo mówić, Pazury są zawsze przygotowane. Zawsze mają jakiś plan B. Być może znajdziesz lepszych zawodników od nawalanki, ale niewielu ludzi potrafi z takim znawstwem przygotować akcję. Dam ci przykład - czekałem kiedyś w takiej małej mieścince na kumpla. Miał

Nazwa: Pazury
Przywódca: Angelina Harper
Miejsce: południowy zachód, tereny dawnej Nevady, Kalifornii.
Liczba członków: kilkunastu
Uzbrojenie: dobre, znakomicie utrzymane
Wyposażenie: dobre (niemal nieograniczony dostęp do sprzętu wojskowego)
Animozje i sojusze: brak (najemnicy)
Wstęp: od wielu miesięcy nie przyjęli nikogo nowego
Sława: 3

przyjść w ciągu dwóch tygodni. Dwa dni po moim przybyciu zjawiły się Pazury. Cztery dni potem ludzie przestali zwracać na nich uwagę. Jeszcze dzień i wymieniłem z jednym z najemników „Sergeanta Fury and his Howling Commandos" na komplet śrubokrętów i olejarkę, potem opijaliśmy transakcję. Szóstego dnia do miasteczka przybyła grupka handlarzy narkotyków z Vegas. Kiedy Pazury zabrali się za wykonanie zlecenia, całe miasteczko było po ich stronie. Najemnicy załatwili sprawę w dwie minuty, pozostawili cały dobytek handlarzy i wyjechali zainkasować wynagrodzenie.

Pazury mają swoich agentów w kilku większych osadach. Może ich wynająć każdy, chyba że zlecenie będzie wbrew zasadom. Z tego, co się orientuję, najemnicy nigdy nie działają przeciw byłym pracodawcom. Nigdy nie zabijają dzieci i osób duchownych. Nie przyjmują też zleceń przeciw Molochowi i mutantom. Dziwne, co nie? Prawda jest taka, że to przede wszystkim stratedzy, a nie wojownicy i potrafią planować na długie lata do przodu. Nie zapominają też nigdy, że walka to ich praca, a nie ideologia.

Stalowa Policja

Elitarna grupa żołnierzy, która swój rodowód wywodzi z rozbitej brygady Navy S.E.A.L.S. Dawno temu Foki straciły kontakt z dowództwem i próbowały dozbroić się na własną rękę. W wojskowych magazynach żołnierze odnaleźli ciężkie pancerze. Broń, nad którą pracowano jeszcze przed wojną i którą ukończono tuż po tym, gdy spadły pierwsze bomby. Kiedy zbroje znalazły swoich właścicieli - ludzi żyjących walką, narodziła się nowa formacja. Stalową Policją zaczęto ją nazywać dopiero po kilku latach.

Po trzydziestu latach następcy opancerzonych żołnierzy uważają się za stróżów porządku i prawa. Z reguły przybywają do opanowanego przez gangi miasteczka, albo wioski najeżdżanej przez bandytów. Od razu zabierają się za porządki. W walce z bezprawiem są bezlitośni. Używają zawsze najlepszej dostępnej w okolicy broni i nie oszczędzają amunicji. Zwykli mieszkańcy zaczynają ich przyjmować z ulgą i radością. Na zadupiach zawsze szerzą się rozmaite legendy i ludziska dostrzegają w Stalowej Policji legendarnych wybawicieli. Policjanci podchodzą do zachwytów z rezerwą. Oni po prostu wykonują swój zawód. Dalej szerzą rządy prawa, zakuci w stalowe pancerze.

Nazwa: Stalowa Policja
Przywódca: nazwisko nieznane
Miejsce: wędrowcy
Liczba członków: 20
Uzbrojenie: dobre lub bardzo dobre (pancerze)
Wyposażenie: standardowe
Animozje i sojusze: lubiani tam, gdzie pojawiają się po raz pierwszy
Wstęp: wybrani przez przywódcę
Sława: 4

Z czasem cywile zaczynają dostrzegać wady swoich wybawicieli. W obecności Policjantów trzeba uważać na swoje zachowanie, jak przy dzikim zwierzęciu. Żołnierze nie panują nad instynktami. Zdarza się, że zabijają automatycznie tylko dla tego, że ktoś kichnął, krzyknął lub gwałtownie się poruszył. Są jak nieludzkie automaty, jak kobry napięte do skoku - do śmiertelnego uderzenia. Tylko gdy człowiek panuje nad sobą i uważa na to, co mówi, da się rozmawiać ze Stalowymi Policjantami.

Mówi się, że to pancerze zmieniają ludzi. Hełm łączy się z mózgiem człowieka, a napierśnik z korpusem. Pancerz wspomaga szybkość reakcji, percepcję, wydolność organizmu, siłę i wytrzymałość. W pancerzach Policjanci są niemal cyborgami. Niestety - sprzężenie neuronowe znosi wiele ludzkich zachowań i moralnych blokad. Efektywność kosztuje. Zakuci w stal ludzie zamieniają się w brutalnych krzewicieli prawa - krwiożerczych drapieżców. Gdy Stalowy Policjant ginie, reszta za wszelką cenę wyciąga z pola walki ciało i pancerz. Następnie szuka następcy w miejsce poległego. W ten sposób posłannictwo przekazywane jest dalej.

Żołnierze nie widzą nic niewłaściwego w swoim postępowaniu. Są ukierunkowani na jeden sposób działania. Nie zmieniają swoich metod, tak jak toczący się głaz nie ustępuje przed wspinającą się na górę kozicą. Kiedy w miejscu krzewienia sprawiedliwości niechęć do Policjantów urośnie do rangi nienawiści, szukają następnego miejsca. Wystarczy przekazać im w delikatny sposób, że są niemile widziani i odchodzą. Znajdują nowe miejsce i narzucają mu swoje własne rygorystyczne prawo. Po raz kolejny bezprawie jest eksterminowane i zdarzy się, że ginie kolejny Policjant. Nawet gdy któryś pada nie sposób wydobyć broni ze stalowej rękawicy, bo pancerz żyje nadal. Głos zmieniony przez hełm dobywa się z głośników umieszczonych po bokach głowy.

- *Teren pod ochroną Stalowej Policji.*
- *...Teren pod kontrolą...*

Wojownicy Lodu

Po wojnie lata są upalne a zimy nieludzko mroźne. Mróz daje się we znaki szczególnie na dalekiej północy. Bardzo trudno przetrwać zimę na północy i pozostać człowiekiem. Wielu ludziom się nie udało.

Potrzeba ciepła i straszliwy głód to zimą główni wrogowie. Żeby było ciepło, trzeba jeść. W iglastych lasach Kanady, w tundrze i na lodowcu niewiele jest jadalnych roślin. Zwierzęta skaził lub zabił Moloch, zatem proteiny i tłuszcz powszechnie dostępne są tylko w mięsie ludzkim.

Wojownicy Lodu to kanibale. Zdegenerowani przedstawiciele rasy ludzkiej, którymi kieruje głód. Nie wiadomo, czy stworzył ich Moloch, ale zdaje się, że bestia oszczędza małpoludy i nie eks-

terminuje ich. Albo traktuje je jak zwierzęta, albo wykorzystuje jako broń.

Być może regresja to naturalny proces, który wkrótce dotknie całą rasę ludzką. Faktem jest, że zjadanie osobników własnej rasy prowadzi do degeneracji, ale czy troglodyci to jeszcze ludzie? Cofnięte czoła, zapadnięte w czaszkę oczy, rozwinięta muskulatura. Używają najbardziej prymitywnych broni - drewnianych konarów, owiniętych w drut kolczasty kości, starych i zardzewiałych siekier, kluczy francuskich. Czczą ogień, ale nie potrafią go twórczo wykorzystać.

Troglodyci przychodzą z północy. Każdej zimy, kiedy spadnie śnieg a lód zetnie wodę, przechodzą przez zamarznięte rzeki i jeziora. Dla nich zima to naturalne środowisko. Polując na śniegu mają przewagę nad zwierzyną. Z tego powodu czekają do zimy. Przechodzą przez przesmyki w masie Molocha - prawdopodobnie są przepuszczani przez Maszynę. Posuwają się na południe, aż do miejsca gdzie kończy się granica śniegów. Po drodze oczywiście polują. Z właściwym zwierzętom instynktem unikają bardzo chorych i napromieniowanych ofiar. Równocześnie sami są dosyć odporni na radiację i wszelkie chemiczne świństwo. Maszerując przez bezludne strefy skażenia mogą zapuścić się daleko na południe, tam gdzie nikt się ich nie spodziewa. Mordują aby jeść, niszczą dla przyjemności. Nigdy nie zabierają ze sobą skomplikowanych maszyn, nie interesuje ich też dobra broń - chyba że dobre ostrze, które po stępieniu wyrzucają.

Z końcem zimy, zanim lód na rzekach stanie się cienki, Wojownicy Lodu wracają do siebie, na północ. Dźwigają na plecach zapasy żywności. Mięso ludzkie pozwala im przetrwać aż do następnej zimy i następnej wyprawy.

Nazwa: Wojownicy Lodu, troglodyci
Przywódca: dzielą się na plemiona, imiona wodzów nieznane
Miejsce: tereny dawnej Kanady, północne stany
Liczba członków: rzesze
Uzbrojenie: słabe
Wyposażenie: słabe
Animozje i sojusze: znienawidzeni przez wszystkich
Wstęp: z urodzenia
Sława: 1

Żelazny Gang

Żelazny Gang istnieje tylko po to by walczyć. Nie doszukuj się u nich głębi. Dla nich wszyscy spoza gangu o mięczaki, nie warto się takimi przejmować. Żelazny Gang nie posiada własnego terytorium, a raczej terytorium przesuwa się wraz z wędrówkami grupy. Dopóki nie wejdziesz na teren, jesteś bezpieczny. Jeżeli stoisz na drodze pochodu masz pecha.

Ci ludzie zmiatają wszystko na trasie swojej wędrówki. Jej członków nie interesują twoje córki, twoje świniaki i kolekcja znaczków pocztowych sprzed wojny. Oni chcą cię stuknąć. Nie myśl sobie, że to jakaś ideologia, nie kierują nimi żadne wyższe cele. Żelazny Gang składa się z psychopatów. Kiedy pa-

Nazwa: Żelazny Gang
Przywódca: Ivan Off
Miejsce: wędrowcy
Liczba członków: około setki
Uzbrojenie: standardowe (preferują walkę wręcz)
Wyposażenie: słabe
Animozje i sojusze: powszechnie znienawidzeni
Wstęp: dobra reputacja; przejście testu na twardziela
Sława: 3

trzysz jak maszerują zdają ci się chłodni jak stal. W momencie gdy dochodzi do nawalanki cała grupa zmienia się w ogarniętych furią szaleńców. Być może to jakaś choroba, może coś zamienia ludzi w maszyny śmierci - nie wiem. Na widok odzianych w skórę, wygolonych na zero wojowników pęka niektórym jakaś tama i wyzwala się ukryte pragnienie. Widziałem zwyczajnych mieszkańców wiosek i miasteczek, którzy po prostu dołączali do pochodu. Albo po to by zginąć od trepów i ciosów rurą, albo by pozostać w gangu na zawsze. Nie ma reguły. Gang akceptuje cię albo giniesz. Mają własne sposoby oceniania ludzi i osądzają natychmiastowo.

To zdecydowani na wszystko twardziele. Nawet gdy zdają się maszerować w ciszy, trwają w bojowym transie. Siłę daje im jedność i przekonanie o własnej wyjątkowości. Świadomość tego, że są niezwyciężeni jest ich główną bronią. Żelazny Gang maszeruje przez kontynent i rzuca wyzwania coraz to silniejszym. Jeżeli twierdzisz, że jesteś twardy, kiedyś cię odnajdą. Jeśli zaszyjesz się w jakiejś szczurzej dziurze i będziesz trząsł gaciami, znajdą sobie kogoś bardziej godnego.

Nie myśl tylko, że to kwestia honoru. Nie nazwałbym też tego dumą. Oni po prostu widzą, że są debeściakami. Nie potrzebują się afiszować ze swoimi poglądami. Potrzebują za to walki, krwi i wyzwania. Zero szacunku dla śmierci. Pogarda dla dekadencji - czyli właściwie całego świata. Bestie w ludzkim ciele. Oto Żelazny Gang.

Kiedyś dojdą daleko na północ by zmierzyć się z największym spośród wyzwań. Stawią czoła Molochowi i to będzie kres grupy.

Hell Angels

Najbardziej znany z gangów motocyklowych i prawdopodobnie najliczniejszy. Na drogach i bezdrożach kontynentu podróżuje w sumie ponad tysiąc Aniołków, ale pojedyncza grupa rzadko liczy sobie więcej niż stu członków. Hell Angel nie wyróżniają się spośród masy gangów żadnymi szczególnymi atrybutami. Po prostu faceci na motorach, ubrani na czarno, w ciemnych okularach. Wielu zapuszcza bardzo długie brody, ale nie jest to regułą. Tak samo regułą nie jest wybór typu motocykla. Jedni wybrali stajnię Harleya, niektórzy zadowalają się bardziej powszechną marką, część jeździ na maszynach naprawianych tak często, że ciężko byłoby policzyć marki wszystkich części. W kolum-

Nazwa: Hell Angels (Anioły Piekieł), czasem nazywani Los Diablos
Przywódca: naczelnym szefem jest Jay, każda grupa ma własnego przywódcę
Miejsce: autostrady na całym kontynencie
Liczba członków: około 700 (pojedyncza grupa - kilkudziesięciu)
Uzbrojenie: standardowe, preferują śrutówki i broń krótką
Wyposażenie: standardowe (motocykle)
Animozje i sojusze: nienawiść do Dark Visions i z wszystkimi ostojami cywilizacji, sojusze z kilkoma gangami motocyklistów
Wstęp: Reputacja 11; przejście „chrztu" w Crossroads
Sława: 2

nie jadących trafiają się też samochody.

Anioły Piekieł są powszechnie znane i odróżnialne od całej motocyklowej hałastry ze względu na liczebność i tradycję. Był to bodajże pierwszy poważny gang jaki pojawił się na autostradach po wojnie. Kiedyś podróżowali dla samej włóczęgi i w poszukiwaniu mocnych wrażeń. Po Apokalipsie zaczęli jeździć by przeżyć.

Zawsze masz wybór - osiądziesz i zaczniesz uprawiać ziemię, będziesz zależny od kaprysów pogody, jałowej i kamienistej gleby, stad ptaków wydziobujących nasiona. Będziesz wtedy martwił się o rodzinę, radioaktywny opad i wrogich sąsiadów. Ewentualnie skrzykniesz kumpli, grupą ruszycie w trasę i siłą weźmiecie od rolników wszystko, czego wam trzeba. Hell Angels wybrali drugą możliwość. Obojętnie gdzie zajadą, dostają wszystko za darmo. Jeżeli coś im się nie spodoba, albo jeśli mają rozrywkowy nastrój po prostu zaczynają masakrę. Lubią ścigać cwaniaczków z autostrad, jeżeli dopadną jakiegoś wymyślają dla niego przeróżne rozrywki, a kiedy facet już skona, zabierają jego bryczkę. Nade wszystko zaś Anioły Piekieł lubią włóczęgę i otwarte przestrzenie.

Nie nazwałbym ich romantykami. To po prostu sukinsyny. Jednak każdy z Aniołków, chociaż nigdy wprost nie przyzna się do tego, lubi czuć twardą nawierzchnię pod kołem. Motory stanowią przedłużenie ich ciał. Tak jak faceci z Teksasu traktują swoje konie, tak oni odnoszą się do maszyn. Dopieszczają motocykle i mówią o nich z czułością. Co jakiś czas Hell Angels urządzają sobie zlot na skrzyżowaniu autostrad, w miejscu o nazwie Crossroads. Setki pojazdów, setki ludzi. Totalna balanga przy głośnej muzyce. Kandydaci do gangu przechodzą tam chrzest, sprowadzający się do ceremonialnego turnieju z wykorzystaniem motocykli i spicia delikwenta do nieprzytomności. W Crossroads handluje się, wymienia informacje, podkręca stalowe rumaki.

Nie polecam tej okolicy. Szczególnie jeżeli masz jakieś związki z Dark Visions. Od dawna między gangami trwa wojna - kwestie ambicji i krew przelana po obu stronach. Hell Angls są liczniejsi, ale Dark Visions trudniej dopaść, szczególnie gdy chroni ich Vegas. Na razie konflikt nie został ostatecznie rozstrzygnięty.

Gildie

Dziwaczne organizacje kryją się pod tym staromodnym określeniem. Nazwa „Gildia" może brzmieć śmiesznie i anachronicznie, ale dobrze oddaje sedno sprawy. Spróbuj to sobie wyobrazić - wojnę przeżyło mało ludzi, ale przetrwało sporo sprzętu. Spośród nielicznych ocalałych zaledwie kilka procent to fachowcy, od Apokalipsy minęło trzydzieści lat i większość ze starych speców już nie żyje. Wiedza o konserwacji i używaniu urządzeń, umiejętności medyczne, nawet zdolność do prowadzenia księgowości - w ogóle teoretyczne i praktyczne wykształcenie stało się domeną małej grupy. Wiedza obrosła w tajemniczość. Na niektórych obszarach stała

się wręcz religią. Już sobie wyobraziłeś?

Teraz pomyśl sobie, że jesteś małym doktorkiem w drucianych okularach. Sam się nie obronisz, a jeżeli zechcesz handlować swoją wiedzą, wykorzystają cię i naciągną. Co robisz? Szukasz podobnych tobie i tworzysz wspólnie z nimi organizację monopolizującą twój fach. W grupie łatwiej się obronić, łatwiej też narzucić całej reszcie świata satysfakcjonujące cię ceny usług.

Taki jest sens istnienia Gildii.

Przedstawicielstwa Gildii znaleźć można w każdym większym mieście. Gildia Kupiecka posiada również dobrze chronione i ufortyfikowane faktorie przy skrzyżowaniach ważniejszych dróg. Zasady są proste - za każdym razem gdy potrzebujesz pomocy fachowca, zgłaszasz się ze swoim problemem do najbliższej filii a zrzeszenie szuka dla ciebie odpowiedniego speca. Jeżeli trzeba, sprowadzają go nawet z odległego miejsca. Jeśli mieszkasz na zadupiu i potrzebujesz faceta u siebie, na miejscu, dostarczą ci go, przewiązanego czerwoną wstążeczką.

Oczywiście musisz liczyć się z kosztami. Usługi Gildii nie są tanie. W wielu miejscach stanowią monopol. Bogate osiedla, szczególnie te opierające swój byt na technologii, podpisały specjalne umowy z Cechami. Tak zwane kontrakty zapewniają osiedlu obecność „nadwornego" speca, ewentualnie małej grupki fachowców. Spece takowi żyją jak królowie, a do kasy ich zrzeszenia odprowadzane jest dodatkowe wynagrodzenie.

Opowiem ci co raz widziałem. W niewielkiej społeczności, zamieszkującej kanały przedwojennego miasta, mieszkał sobie lekarz. Pewnego dnia okolicę odwiedziło kilku Aniołów Piekieł. Brali co chcieli, jak to gangersi, nikt się nie sprzeciwiał. Mieli w tych podziemiach knajpkę. Wieśniacy przychodzili tam na piwo po całym dniu pracy. Motocykliści weszli do środka, przepłoszyli spod kontuaru wszystkich oprócz siwowłosego kolesia z ołówkiem w kieszeni koszuli - to był ów lekarz. Oczywiście Hell Agnelsi potraktowali stoicki spokój dziadka jako zaczepkę i szykowali się by nauczyć konowała szacunku dla silniejszych. To był najgorszy i zarazem ostatni pomysł w ich życiu. Zginęli zatłuczeni stołkami i niemal rozerwani gołymi rękami. Pamiętaj - nigdy nie zagrażaj specowi rezydentowi. To grozi natychmiastowym zgonem.

Nazwa: Gildie (Cechy rzemiosł)
Przywódca: Każda gildia ma Wielkiego Mistrza i rozbudowaną, hierarchiczną strukturę członków
Miejsce: każde wielkie miasto, faktorie w terenie
Liczba członków: kilka setek
Uzbrojenie: z reguły brak, ochroniarze posiadają uzbrojenie dobre
Wyposażenie: dobre lub bardzo dobre
Animozje i sojusze: niezbyt lubiani, ale powszechnie poważani
Wstęp: test na inteligencję i podstawowe umiejętności, widzimisię Mistrzów Gildii
Sława: 2

W zasadzie w dzisiejszych czasach istnieją dwa sposoby na opanowanie praktycznego a dochodowego fachu. Pierwszy sposób to nauka u jakiegoś samotnika - on ustala zasady na jakich przekaże ci wiedzę, prawdopodobnie zaś na długie lata zamieni swojego ucznia w służącego. Drugim sposobem jest poproszenie o terminowanie w Gildii. Nie przyjmują byle kogo i ograniczają liczbę terminatorów aby podtrzymać elitarność fachu, poza tym wiele miejsc zarezerwowanych jest dla dzieci aktualnych członków. Jeżeli jednak będziesz miał szczęście i zdasz trudny test, przyjmą cię i zapewnią solidną edukację. Czasem trzeba będzie płacić za nauki, czasem wystarczy odpracować w trakcie szkolenia lub po uzyskaniu tytułu mistrza. Jeśli terminowałeś w Cechu masz jednak pewność, że po latach harówki cieszył będziesz się wszystkimi przywilejami zrzeszonego.

Gildie są do bólu konserwatywne. Praktycznie nie rozwijają posiadanej wiedzy, a wszelkie dostępne im informacje starają się przekazywać jak magię. Większość najmłodszych wychowanków potrafi dobrze wykonać związane z zawodem czynności manualne, ale traktuje je jako mistyczne rytuały. Zero kreatywności. Całe szczęście, że członkowie cechów to najwyżej dziesięć procent wszystkich speców.

Oto najbardziej znane gildie:

- Gildia Inżynierów - zrzesza techników i ludzi z praktycznym wykształceniem. Wśród jej członków znajdują się elektrycy, elektronicy, informatycy, mechanicy, także spece od budownictwa, robót ziemnych i wielu innych.
- Gildia Lekarzy - medycy wszelkich specjalności, również wykształceni zielarze i zwolennicy leczenia metodami niekonwencjalnymi.
- Gildia Kupiecka - właściwie zrzeszenie mniejszych gildii zajmujących się handlem poszczególnymi towarami.
- Gildia Hodowców - stworzona przez Teksas na podobieństwo Cechu Kupców. Dba głównie o podtrzymanie teksańskiego monopolu na handel bydłem.

Kościół Czerwonego Słońca

Rzecz jasna wojna wstrząsnęła ludzkością. Ci, którzy przeżyli, próbowali sobie to wszystko jakoś poukładać w głowach. Religia przeżyła swój renesans. Chrześcijaństwo zostało rozbite, zabrakło księży, a w ich miejsce weszli nowi pocieszyciele duchowi. W czasie Apokalipsy i tuż po niej narodziło się mnóstwo nowych kultów. Część znalazła wyznawców tylko w odizolowanych społecznościach. Reszta rozprzestrzeniła się po całym kraju. Dzisiaj ludzie dzielą się na silnie wierzących i niewierzących. Przedstawiciele nowopowstałych sekt bywają śmieszni, groźni albo nieodgadnieni,

ale żyją pośród nas i trzeba o tym pamiętać.

Kościół Czerwonego Słońca jest dobrym przykładem sekty, do której pasują wszystkie trzy określenia. Są śmieszni, bo czczą zagładę atomową. Są groźni, bo uzbroili się i w imię swoich racji potrafią się bronią posłużyć. Na razie trudno przeniknąć ich prawdziwe myśli i zamiary i jestem niemal pewien, że sam założyciel kultu, Harlan Grimberg, sam do końca nie wie, o co tak naprawdę mu chodzi.

Siedzibą KCS jest Salt Lake. To akurat nie dziwi, bo miasto oferuje schronienie wszelkim ruchom religijnym. Ciekawe jest to, że w mieście rezydują tylko najwyżsi kapłani w sile pięciu chłopa i zero wiernych. Reszta duchowieństwa działa w terenie, jako misjonarze lub kurierzy. Jak każdy porządny kult KCS ma jednak wyznawców. Szacuję ich liczbę na jakieś pół tysiąca, może więcej. Wierni wędrują, takie są bowiem nakazy ich wiary.

Doktryna Kościoła Czerwonego Słońca opiera się na księdze objawionej. Harlan Grimberg został olśniony w dniu, kiedy na jego miasto spadła bomba atomowa. Poczytaj sobie Czerwoną Księgę a dowiesz się jak przez całą wojnę siedział niewzruszony w mieszkaniu i przelewał treść objawienia na papier. Pokrótce stwierdził, że Apokalipsa była zapowiadanym przez pomniejszych proroków Sądem Ostatecznym, religie myliły się jednak sądząc, że dalej nastąpi przyjście Królestwa Niebieskiego. Według Grimberga Eden faktycznie powstanie, a raczej już istnieje, ale dostęp do niego mają tylko wybrani, czyli zwolennicy Harlana. To, że część ludzkości ocalała po wojnie, podobnie jak fakt powstania Molocha, to nie jest niedopatrzenie Stwórcy. Według Czerwonej Księgi Bóg pozostawił grzeszników, aby poddać naród wybrany próbie. Oczywiście przeszkody trzeba pokonywać wszelkimi

Nazwa: Kościół Czerwonego Słońca
Przywódca: Harlan Grimberg
Miejsce: Salt Lake City i pustkowia
Liczba członków: około 500
Uzbrojenie: standardowe
Wyposażenie: standardowe
Animozje i sojusze: nie lubiani (z wzajemnością) przez inne kulty
Wstęp: wyznanie wiary i poddanie się rozkazom Arcykapłana
Sława: 1

możliwymi sposobami. Na czym polega próba? Ano na odnalezieniu Raju.

Zgodnie z naukami Czerwonej Księgi wyznawcy sekty podróżują po pustkowiach. Grupę zawsze prowadzi kapłan wyposażony w licznik Geigera i w wiatrak będący wiatromierzem. Wierni wędrują za wiatrami niosącymi napromieniowany pył i wierzą, że wichry doprowadzą ich w końcu do obiecanego Edenu. Wówczas wszystkie podróżujące grupy połączą się, dostąpią łaski oglądania Stwórcy, a nad światem wzejdzie krwistoczerwone słońce - oblicze Boga - zwiastujące ostateczną już zagładę dla Ziemi.

Być może będziesz miał kiedyś okazję spotkać wędrujących z wiatrem pielgrzymów. Może napotkasz kurierów przenoszących informacje między grupkami, albo misjonarzy głoszących słowa Grimberga w osiedlach ludzkich. Jeśli chcesz, jedź do Salt Lake, ale do Harlana nie wpuszczają byle kogo. Arcykapłan zajęty jest nieustającym pojedynkiem na umysły toczonym z Molochem.

Fajnie sobie to wszystko wymyślił, nie?

Degeneraci

Na wielu ruinach dojrzeć można następujący obrazek: podobny do upiora, zmarnowany człowieczek klęczy wśród gruzowiska; w dłoni trzyma kość, z której wysysa szpik, co jakiś czas obracając gwałtownie głowę jak zaniepokojona wrona. Tacy jak on przestali walczyć z losem, ostatkiem sił walczą o przetrwanie. Nie zależy im już na niczym. Nie ważne, kim byli i co robili w przeszłości. Teraz nie znaczą już nic i nic nie mają.

Nazwa: Degeneraci
Przywódca: brak
Miejsce: ruiny miast
Wyposażenie: brak
Liczba członków: rzesze
Uzbrojenie: brak
Wyposażenie: brak
Animozje i sojusze: brak
Wstęp: każdy, kto upadnie wystarczająco nisko
Sława: 0

Na takiego szkoda nawet kulki.

Możesz być pewien, że w pobliżu jest więcej degeneratów. Większość normalnych ludzi woli się nawet nie zbliżać. Te karykatury wywołują złe myśli i zły nastrój. Szwendają się, mamrocąc coś pod nosem. Czasem przyczepiają się do kogoś i chodzą za nim jak cień. Łatwo ich przegonić, ale kto chciałby podnieść rękę na taką kupę gnoju? Lepiej omijać degeneratów z daleka, nie patrzeć na nich i nie zwracać uwagi. To śmieci i szaleńcy. Nie znają nawet strachu.

Pątnicy

Każdy ma w życiu okresy, kiedy wydaje mu się, że świat jest do niczego. Każdy ma czasem poczucie winy. Pątnicy myślą w ten sposób stale. Nie jest to gang ani organizacja w ścisłym znaczeniu tego słowa. Pochody biczowników nie mają przywódcy, nie troszczą się o dzień jutrzejszy, niczego nie tworzą. Wędrują po kontynencie od miejsca do miejsca i przestrzegają innych przed przywiązywaniem wagi do spraw doczesnych. Nie to jest jednak głównym celem pątników. Ci chłoszczący się rzemieniami i drutem kolczastym ludzie w łachmanach, uważają, że katastrofa była wynikiem grzechów ludzkości. Moloch jest zaś zapowiadaną przez Apokalipsę Bestią.

Aby odkupić grzechy i zasłużyć sobie na lepszy świat biczownicy umartwiają ciało. Żywią się znalezionymi po drodze resztkami, albo jałmużną, nie

Nazwa: Pątnicy
Przywódca: brak (ewentualnie Arcybiskup Mobutu Franklin - w większości są chrześcijanami)
Miejsce: szlaki karawan i autostrady
Liczba członków: setki
Uzbrojenie: brak
Wyposażenie: słabe
Animozje i sojusze: brak
Wstęp: dla każdego
Sława: 1

przejmują się niebezpieczeństwami. Rzadko kto zresztą na nich napada. Łatwiej zarazić się od pątnika jakąś chorobą niż odebrać mu coś wartościowego. Pielgrzymi giną z głodu, wyczerpania, od ran. Czasem kończą w żołądkach potworów, a niektóre grupy kierują się wprost na terytorium Molocha by pokonać Potwora siłą wiary i nigdy już nie wracają. Mimo wszystko szeregi pątników cały czas zasilają nowi.

Inne gangi i organizacje

Anioły Miłosierdzia

Malcolm Lee przez całe swoje dzieciństwo mieszkał w porzuconej drukarni. Przeczytał tony ulotek, w większości reklamujących organizacje charytatywne. Według legendy ulotki zainspirowały go do stworzenia luźnej organizacji zrzeszającej wszystkich tych, którzy bezinteresownie pomagają innym, w większości lekarzy. Anioły Miłosierdzia są łatwo rozpoznawalni dzięki „szwajcarskim" krzyżom zawieszonym na szyi. Wędrują z miejsca na miejsce, oferując swoje usługi jedynie za nocleg i wyżywienie. Leczą ludzi i zwierzęta, a przede wszystkim uczą podstawowych zasad higieny i zdrowia. Niezbyt lubiani przez Gildie, uwielbiani przez zwyczajnych ludzi, są praktycznie nietykalni. Ich sława dotarła nawet do niektórych osiedli mutantów.

Anti-H

Wśród wielu gangów żyjących wyłącznie z rozboju ten zasługuje na szczególną uwagę, ponieważ tworzą go wyłącznie mutanci. Grupę utworzyli zaszczuci przez ludzi odmieńcy z terenów Missouri. Główną ideologią gangu jest nienawiść do wszystkiego, co ludzkie. Jego członkowie wręcz szczycą się swoimi mutacjami. Im bardziej deformacje są potworne i im większą sprawność fizyczną zapewniają, tym bardziej poważany jest członek Anti-H. Przeciwnicy mutantów wymieniają nazwę grupy jako sztandarowy powód do tępienia wszelkich aberracji.

Czołgiści

Członkowie tej organizacji zbrojnej dysponują czterema czołgami, które są ich domami, źródłem utrzymania i powodem do dumy. Czołgiści wędrują po wschodniej stronie Missisipi i wynajmują swoje usługi albo napadają na osiedla ludzkie lub włóczęgów. Ponieważ utrzymanie czterech ciężkich maszyn jest bardzo kosztowne, nie zawsze można zobaczyć Czołgistę w jego pojeździe, tak czy owak łatwo go rozpoznać dzięki charakterystycznej, zakrywającej uszy czap-

ce i zasmarowanym podkoszulku na ramiączkach. Wśród członków gangu znajdują się wykwalifikowani technicy i utalentowani radiooperatorzy.

Liga

Szumna nazwa Liga oznacza luźne stowarzyszenie Złomiarzy i Łowców. Organizacja istnieje po to, by zapewnić kontakt między zbieraczami wszelkiego rodzaju kuriozów. Przynajmniej raz do roku Liga organizuje zlot w jednym z ocalałych dużych miast kontynentu. Zlot przypomina zaimprowizowane targi, podczas których można kupić niemal wszystko, złożyć zamówienia na konkretne zdobycze albo nawiązać nowe kontakty. Na targi przybywają nie tylko „ludzie z branży" - również pracodawcy i kolekcjonerzy.
Liga posiada własne władze, wybierane co dwa lata na Zlocie. Pobiera od swoich członków podatek, ale gwarantuje im (przynajmniej w teorii) pomoc w razie kłopotów i dostęp do informacji. Siedzibą główną organizacji jest Miami.

Zielone Duchy

Mało znany gang - praktycznie cała wiedza o nim pochodzi z plotek i wymyślonych historyjek. Wiadomo jedynie, że organizacja obrała za swoją siedzibę tereny Neodżungli. Niektórzy twierdzą, że jej istnienie oparte jest na zażywaniu jakiegoś narkotyku albo symbiozie z dziwaczną rośliną. Duchy zdają się tworzyć strukturę podobną do plemiennej, ale pochodzą z terenów nieogarniętych przez Zieleń. Podobno są dziećmi porwanymi w nocy przez inne Duchy, odmienionymi niemal nie do poznania. Faktem jest, że gang nie naprzykrza się. Nie licząc sporadycznych porwań dzieci i bydła, jego członkowie wolą tkwić w Neodżungli i unikać wszelkich kontaktów.

Żołnierze Pułkownika Connorsa

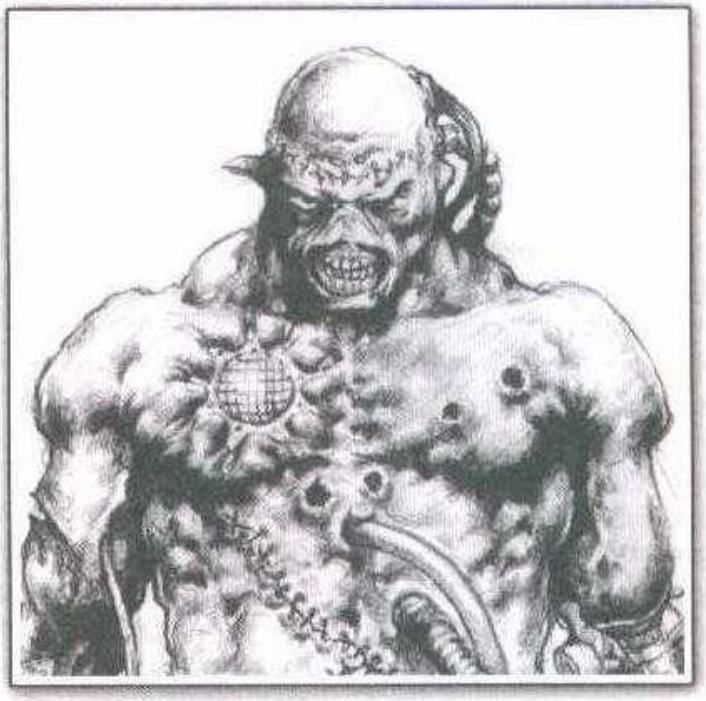
Duża grupa wojskowa, rezydująca w Nebrasce, w starej bazie wojskowej. To zamknięta społeczność, w skład której wchodzą kobiety i dzieci. Ludzi Connorsa uznaje się powszechnie za gang, ponieważ nie zajmują się wytwarzaniem niczego, żyjąc z „ochrony" podległych im terytoriów. Mówi się, że sam dowódca jest wariatem, zafascynowanym bronią atomową. Plotka głosi również, że ma on dostęp do rakiety balistycznej i przynajmniej pięciu samolotów, wśród których znajduje się niewidzialny dla radarów bombowiec.

Wschód-Zachód

Najbardziej znana firma kurierska, reklamująca się sloganem „Przewieziemy to przez cały kontynent, prawdopodobnie w jednym kawałku". Wstąpić może do niej każdy Kurier, jeżeli tylko dysponuje własnym środkiem transportu. W przedstawicielstwach firmy (jest ich kilkanaście, rozsianych po całym kontynencie), zdobyć można zlecenie, ale 30% wynagrodzenia zatrzymuje Wschód-Zachód. Organizacja zapewnia swoim członkom zakup pojazdów po obniżonych cenach, jak również transport lotniczy swym jedynym samolotem z Nowego Jorku w niemal dowolne miejsce.

Kanibale z Kolorado

Działalność gangu opiera się nie tyle na ideologii co na praktycznym spostrzeżeniu. Członkowie organizacji (pierwotnie pochodzącej z Denver) doszli do wniosku, że mięso ludzkie po wojnie stało się najlepszym źródłem protein i ważnych substancji odżywczych. Aby utrzymać kondycję rasy ludzkiej należy zatem zjadać innych ludzi. Kanibale nie są prymitywnymi dzikusami, ale cywilizowanymi i inteligentnymi bandytami, którzy potrafią przyrządzić ofiarę na tysiące smakowitych sposobów. Rzadko posługują się bronią palną, która mogłaby popsuć mięsko i zmarnować delikatesowe narządy. Grupki gangsterów często ukrywają się pośród innych ludzi i starannie wybierają ofiary, a te znikają potem w tajemniczych okolicznościach. Jedynie nieapetyczna choroba stanowi dostateczną ochronę przed ich zakusami.



MUTANCI

O ile pamiętam, na początku wojny nie zorientowaliśmy się, kim są. Pojawili się równocześnie z wybuchami jądrowymi, z wojną biologiczną i chemiczną, w towarzystwie chorób i śmierci. Przez lata byłem przekonany, że to chorzy ludzie. Współczułem im, kilku nawet pomogłem.

Teraz, kiedy widzę mutanta, wyciągam broń i strzelam. Chcesz wiedzieć, dlaczego?

Mutantów stworzył Moloch. Do mnie dotarło to gdzieś w '34, niektórzy zorientowali się wcześniej. Tłumoki twojego pokroju wciąż w to nie wierzą.

Generacje

Moloch produkuje mutantów masowo. Raz powstaje stu, raz tysiąc, innym razem pięciu, jakby bez reguły i sensu. Posądzanie jednak Molocha o brak reguł to błąd. Wygląda to jak tworzenie ras, Moloch wypuszcza kolejne serie mutantów, jedne bliższe człowiekowi, inne bardzo zwierzęce. Nie wiadomo, czy poszukuje idealnego produktu, czy też celowo tworzy coraz to nowe gatunki. Nie brak mu jednak pomysłów, to pewne.

Spotkałem kiedyś naukowca, facet przed wojną był biologiem. Spędziłem z nim kilka dni w drodze do Houston. Dużo mi opowiedział o mutantach i wynikach jego badań. Nie wiem, czy ten facet to autorytet. Nie wiem nawet czy naprawdę przed wojną był biologiem. To jednak co opowiadał było ciekawe i brzmiało przekonująco. Bruce, bo tak się nazywał, opisał cztery generacje mutantów.

Pierwsza generacja to istoty powstałe zaraz na początku wojny. Praktycznie nie różnili się od ludzi, jedyne co ich od nas odróżniało to drobne zmiany fizyczne. Powstawali w wyniku chemicznych i farmakologicznych działań. Moloch uczył się o człowieku i eksperymentował. Te czasy to okres, kiedy powstało najwięcej mutantów. Nie znam dokładnej liczby, Bruce oszacował ich ilość na kilka milionów. Większość z nich umarła po roku, czy dwóch latach życia.

Druga generacja to nowy etap eksperymentów i badań Molocha. W którymś momencie potwór odkrył, że może udanie łączyć ludzi ze zwierzętami. Oby przeklęty był ten dzień. W '33 mutanci zalali granicę z Molochem, a on sam do tego stopnia skoncentrował się na ich produkcji, że zatrzymał granicę i nie posuwał się na południe przez całą zimę 2034/2035. To był najokrutniejszy okres wojny. Siedziałem w samym sercu tego piekła. Strzelałem do nich.

Potwory stworzone tamtej zimy nie spełniły planu Molocha. Ja sam zorientowałem się o tym kilka lat później, gdy powstała III generacja. Wtedy zrozumiałem, że Moloch wciąż poszukuje i bada. Przez dwa kolejne lata, w 2036 i 2037 Moloch skupił się na ofensywie, przesunął granice o kilkaset mil na południe. Porwał wielu ludzi. Nie zabijał. Strzelaliśmy do niego, a on nie odpowiadał ogniem. Usypiał. Paraliżował. Ale nie zabijał.

Tego nie wytrzymałem. Uciekłem na południe. To było przerażające. Nie zdajesz sobie sprawy jak bardzo się bałem tych bitew. Zginąć, normalna rzecz w świecie ogarniętym wojną. Być porwanym przez wroga... O nie, nie byłem na to gotowy.

Gdzieś na początku '39 pojawił się efekt ofensywy Molocha: III generacja. Moloch potrafi analizować wyniki badań i eksperymentów. Ci mutanci nie mieli w sobie żadnych, spośród wad poprzedników. Nie byli tak głupi jak ich półzwierzęcy poprzednicy, nie byli tak słabi jak ci pierwsi, z początków wojny. III generacja to był ideał. Większość gromad i grup mutantów, które dziś napotykasz, to właśnie oni. Inteligentni, posiadający zwierzęcy instynkt i umiejętności. Nadludzie, jak niektórzy z nich mówią o sobie.

Nadczłowiekiem jest IV generacja. Nie spotkałem ich jeszcze. Nie słyszałem, by ktoś już na nich trafił. Ale jestem pewien dwóch rzeczy. Tego, że już są, gdzieś, ukryci w głębi Molocha. I tego, że zabiję ich tylu ilu zdołam.

Stwórca

Mutanci, ci z nich, którzy są dość inteligentni, by myśleć jak człowiek, nazywają go Stwórcą. „Zniszczył ludzi i stworzył nas. To teraz nasz świat". To motto III generacji. Dzieci Molocha.

Nie patrz na mnie takim wzrokiem, lepiej popatrz na horyzont, w kierunku Molocha i pokaż mu, by pierdolnął się w czoło. Tatuś Stwórca, psia go...

Podobnie jak wśród ludzi, trudno dziś generalizować. Świat rozpieprzył się na setki małych grup, tak ludzi, jak i mutantów. Nie mogę ci więc powiedzieć, że każdy mutant wierzy w Buddę, czy żyje jak Mormon. Gdyby jednak pobawić się w statystyka i spróbować trochę generalizować, mogę cię zapewnić - mutanci traktują Molocha jak bóstwo. Nabożnym szacunkiem traktują sprzęt techniczny, zbierają go, a w niektórych osadach podobno ustawiają w kupy, jakby kopce ze sprzętu. Wyobrażasz sobie? Kupa tosterów i kuchenek mikrofalowych wielkości kilku domków jednorodzinnych... Nie modlą się, nie robią mszy, nic z tych rzeczy. Ale mają, jakby zakodowany szacunek do żelastwa. Kochają swojego Stwórcę.

Co się tak patrzysz?! Techmorwy. Dzieci, Łamacze - myślałeś, że skąd się wzięły te plagi? Z efektów popromiennych? Nie, nie chciałbyś widzieć tamtych, chorych i kalekich dzieci, narodzonych z mutacjami w wyniku promieniowania. Tamte zmiany nie miały w sobie żadnych zalet. Natomiast genetyczne potworki Molocha okazują się doskonale przystosowane do Nowego Świata, nie zauważyłeś tego? Nie widzisz tej drobnej różnicy?! Zwierzęta, które mogą miesiącami czekać zakopane w piasku żarzącej się pustyni, by nagle zaatakować, zabić i trawić przez kolejne miesiące. Nic sobie nie robią z zanieczyszczeń, z zatrutej wody, zatrutego powietrza, upału czy lodowatej zimy!

Jak twierdzą niektórzy mądrale, Moloch już dawno temu, zanim zabił pierwszego człowieka, poznał tajemnicę życia i genetyczne sekrety całej natury. Poznał ostateczne nuty - jak mawiają - partytury życia, by potem, już jako władca świata, komponować nowe utwory w przyrodzie.

Nieźle brzmi, co? Dlatego walę do nich z dwururki. To moja odpowiedź, na jego partyturę. I też nieźle brzmi.

Kolonie

Moloch wywozi grupy mutantów w głąb naszych ziem i tam każe im żyć. Dorastają i uczą się życia w nowym świecie, czasem ukryci przed naszym wzrokiem, czasem rozbici pod naszym nosem. Jedni giną szybko, w ogniu karabinów i miotaczy płomieni. Inni umacniają się i szykują do długiej batalii o ziemię.

Nie wiem po co Moloch tworzy te kolonie. Tylko po to, by mutanci nauczyli się żyć w tym świecie? Nie, mogliby się przecież uczyć na jego ziemiach. Tu chodzi o coś więcej. Nie wiem o co. Rzuca nam na tyły wroga? Mutanci są rozproszeni, niezorganizowani, zbyt słabi, by wyrządzić nam krzywdę. Są pyłkiem na skórzanej kurtce. Sam nie wiem...

Co ciekawe, nie wszystkie grupy są wrogo nastawione do ludzi. Niektóre są zagubione, jakby nieświadome wojny i tego, że są naszym wrogiem. Wysyłają posłańców do ludzkich osad, by zdobyć jedzenie, czy choćby przywitać się. Zachowują się irracjonalnie. Czy on uczy ich życia w społeczeństwie? Ma jakieś programy komputerowe z dawnych lat? Nowo wypuszczeni mutanci zachowują

A słyszałeś o Beduinach? Wędrowna grupa mutantów. O dziwo, jeszcze żaden z gangów ich nie ruszył. Możesz ich spotkać gdzieś pod Vegas. Są chyba uodpornieni na zabójcze działanie słońca, choć powiem ci, pieprzę takie uodpornienie. Gdybyś zobaczył ich skórę... Cała owrzodzona, pomarszczona, naprawdę ohydna! I wiesz, skubańcy nie czują żadnego bólu. Jakby im się nerwy wypaliły. Nie jestem biologiem, nie wiem, co im zmutowało, ale po pierwsze, nie wyglądają normalnie, a po drugie, nie są normalni.

Beduini, psia krew...

się jak niedorozwinięte dzieciaki. Przyłażą do miasta, rozglądają się, uśmiechają do ludzi. Kierują do sklepu i kulturalnie proszą o Coca Colę.

Wierz mi, to przykry widok. To co ludzie z nimi robią. Te kpiny i żarty. Mutek nie wie co się dzieje, łazi po osadzie i uśmiecha się do ludzi, a ci szczają ze śmiechu. Rzeczy, które ludzie im robią są okrutne. Widziałem kilka takich scen, w małych wioskach. Nie mogłem długo na to patrzeć, ładowałem mutantowi kulę w łeb, by nie patrzyć na to przedstawienie. Ludzie są tak samo okrutni jak Moloch. To smutna prawda.

Zagrożenie

Tak naprawdę, mutantem jest każdy z nas. Obrazoburcza wizja? Nie chłopcze, to są fakty. Wojna z Molochem zmieniła każdego z nas, w większym, lub mniejszym stopniu. Nikt z nas nie przeszedłby badań okresowych z 2020 roku.

Nie mieścimy się już w dawnych normach.

Te drobne zmiany, nie są jednak niebezpieczne. Nie martw się, jeśli masz słabe paznokcie lub widzisz w ciemności. To nic strasznego, w porównaniu z tym, co czasem przeżywają matki. Nigdy nie są pewne tego, co urodzą. Miesiące ciąży to horror. Ciągły strach o to, co się urodzi.

Ten horror zaczął się w '20 i trwa do dziś. Strach, który przeżywasz na froncie to niedzielny obiadek, w porównaniu z tym, co przeżywają kobiety.

Nawet jednak jeśli dzieciak urodzi się zdrowy, matka będzie żyła w strachu przez całe życie. Mutantem możesz zostać w każdej chwili. To, czym pieprznął w nas Moloch wymyka się z wszystkich bajań naukowców o możliwościach chemii i biologii. Ten potwór to naprawdę zdolny skubaniec. Są miejsca, w których łapiesz mutację, zwyczajnie, jak pieprzoną grypę. Wchodzisz do osady, prześpisz się, napijesz wody, a za tydzień brzuch zacznie cię boleć, jakbyś miał obcego.

Kilka tygodni później okaże się, że jesteś jak pieprzony chomik. Możesz zeżreć dziesięć kilo płatków owsianych, a potem nie jeść przez trzy dni.

I to wcale nie jest takie śmieszne, jak brzmi. To jest kurwa poważny problem. Podobnie jak Wędrówki, czy Pielgrzymki, różnie to nazywają. Mutanci z jakiegoś plemienia pedałują przez kilkadziesiąt mil ciągnąc za sobą potężne gary, w których bulgota jakiś płynny syf. Łapią napotkanych ludzi i wrzucają ich do środka. Nie zmuszaj mnie, bym opowiadał co dzieje się dalej.

Dopóki żyjesz, masz szansę zostać mutantem. Tak długo, jak łazisz po świecie może przytrafić ci się pech i zmienisz się w potworka. A wtedy wyciągnę moją Berettę i wypalę ci prosto w łeb. Możesz być tego pewien.

Wojna

Nienawidzimy ich. Wszystkich, bez wyjątku. Jeśli ludzie odnajdą jakąś kolonię, jest niszczona bezlitośnie. Nie wszyscy mordują, wszyscy jednak - niemal bez wyjątku - nienawidzą ich. Mutanci są oszukiwani, wyzyskiwani, robią za niewolników, lub za chłopców od czarnej roboty. Osada mutantów albo płonie szybciej, niż została zbudowana, albo jej

Borgo, zcyborgizowany mutant, który zebrał wokół siebie wielu odszczepieńców i kilka całych koloni. Niesie ze sobą symbol, który uznał za święty, symbol ich stworzenia. Biohazard. Ukuł niedopracowaną jeszcze pseudo-religię. Męczeństwo w świecie ludzi, powstanie Molocha pod świętym symbolem, misja doprowadzenia mutantów do odziedziczenia świata po niedoskonałych ludziach.

mieszkańcy stają się sługusami okolicznej społeczności.

Lub jeśli są dość silni - rozpoczyna się regularna wojna.

Nie słyszałem, by ktoś przyjaźnił się z mutkami - i to nie dlatego, że tak nie jest, bo na pewno są ludzie, którzy mimo wszystko żyją z mutantami na dobrej stopie - zawsze znajdzie się jakiś mięczak, któremu zrobi się żal mutka - jednak nikt się z tym nie afiszuje. Nie ma odważnego, by pochwalił się, że szanuje mutantów. Nie ma nikogo, kto stanie naprzeciw człowieka w obronie mutanta.

Mutant to twój wróg, lepiej to zapamiętaj. Inaczej staniesz mi na drodze. Mamy wojnę, pamiętaj o tym. Dla zdrajców ludzkości jest tylko jedna kara.

Mutacje

Mutantów nie da się sklasyfikować, ani podzielić na gatunki, czy grupy. Mutant to nowa istota, tak jak dawniej na ziemi żyło ileś gatunków zwierząt, tak teraz żyje tu ileś gatunków mutantów. Ileś, czyli niewiarygodnie dużo. Kilka przykładów? Chyba naprawdę nie rozumiesz skali. Co znaczy kilka przykładów? Podać kilka przykładów mutacji?! Proszę bardzo: zmiana koloru skóry, zmiana budowy ciała, utrata zmysłu, wzmocniony słuch, inny odbiór otoczenia, zniekształcenie obrazu: obraz monochromatyczny, obraz cieplny, widzenie radioaktywności, wzmocniony węch, czyli wyczuwanie ludzi, czy jedzenia, dodatkowe organy wewnętrzne i zewnętrzne, choroby psychiczne, regres lub rozwój cech fizycznych, psychicznych, odporności, odczuwania bólu i innych bodźców i uczuć, energii witalnej i kondycji, telepatia, siódmy zmysł, geniusz techniczny, magnetyzm, szaleństwo, groteskowy wyraz twarzy, rozwój odwagi, pamięci, psychologii, skrzela...

Dużo, niewiarygodnie dużo.

Plemiona

A wiedziałeś, że mutanci wywiezieni przez Molocha na południe przeważnie są zdolni do normalnego krzyżowania się i płodzenia potomstwa? Pewnie nie, co? Zasrany niedowiarku, następnym razem, jak będziesz chciał ocalić kilka biednych istot przyjrzyj się samicom i ich brzuchom.

Jak myślisz, noszą na brzuchu poduszki?

Wciąż nie wierzysz w zarazę, co? Posłuchaj o koloniach zarazy. Zobacz ile przyczółków już rozbili. I pomyśl ile kolejnych rozbiją w kolejnych latach.

Night Stalkers

Wioska Night Stalkers pozornie jest zamieszkana przez zwykłych ludzi, dumnych, małomównych, wysokich. Cokolwiek podejrzana jest owa odrębność, od razu to wyczułem. Jakby to była jakaś rasa z odległego kontynentu. Podobni do siebie, te same cechy charakterystyczne...

A gdy spojrzysz w oczy - pionowe źrenice, wąskie i rozszerzające się dopiero w nocy. W dzień widzą normalnie,

- Kwicz! Kwicz, mówię!
- Ha, ha! Popatrzcie, jak to zwierze kwiczy! Chyba zaraz zapoluję sobie na świnię... Kto się przyłącza? Ależ on brzydki! Chuck, bierz lasso, John, potrzymaj karabin w razie czego, bo te świnie robią czasem numery. A ty co się tak gapisz? Siedź sobie w tej przytulnej klateczce, to taki hotel dla nieproszonych gości, którzy podróżują w towarzystwie takiego ścierwa. Na ciebie przyjdzie pora później.
- Co sobie te małpy myślały? Że mogą sobie tak wjechać do Texasu i nic? Ha, ha.

w nocy doskonale. Sprawnością i siłą mogą zaimponować najlepszym wojownikom. Trzymają się na uboczu, rzadko kontaktują się z ludźmi, z innymi mutantami, z osadami. Czują swoją odrębność. We wiosce jest ich dziś już około setki, a podobno ktoś słyszał o jeszcze innych wioskach Night Stalkers.

Do miast przychodzą zawsze w kilku.

Mimo to łowcom niewolników udało się kiedyś złapać Night Stalkera o imieniu Vraanah i sprzedać na Arenę w betonowym Texas Vault. Stał się już tam nie lada gratką, traktowany jest też lepiej niż zwykły niewolnik. Wrodzona, genetyczna duma, doskonałość fizyczna i owa małomówność sprawiają, że Night Stalkers emanują charyzmatycznym magnetyzmem. Gdyby nie skrajny rasizm Teksańczyków, Vraanah odzyskałby już wolność, bo wygrał już wystarczająco wiele walk.

Na szczęście walczy w Teksasie. W końcu go zatłuką. I dobrze mu tak.

Nocne Ghule

A o nich słyszałeś? Pewnie też nie. Pierwszy raz dostrzegłem takiego za szczątkami powalonego wieżowca, pośród rumowiska kamieni. Wznosił się tam stos kości i czaszek, wielki niczym wzgórze. Wyglądało jakby obsiadły go czarne kruki, ale to nie były kruki. To były ciemne, zdeformowane postacie. Uwijały się na stosie, rozłupując pożółkłe kości prymitywnymi nożami i maczugami. Szukały resztek mięsa w swoim legowisku.

Dasz wiarę?

Potworna odmiana mutantów, żyjąca w niewielkich plemionach i zamieszkująca opuszczone ruiny, zapomniane kanały, głębie neo-dżungli. Prymitywni, o zwierzęcej inteligencji. Niscy, zdeformowani, o twarzach jak z nocnego koszmaru. Długie ręce, olbrzymie dłonie zakończone brudnymi pazurami. Używają prymitywnych narzędzi. Potrafią rozpalać ogień. Używają bębnów do prostej komunikacji. Żywią się niemal wszystkim - przeważnie szczurami. Polują jak sfora wilków, strasząc ofiarę osaczają ją i zabijają. Człowiek czy większe zwierzę jest dla nich ucztą. Do tego niemal nie znają strachu. Gdy polują na trudnego przeciwnika, wielu z nich może zginąć, a reszta i tak się nie cofnie. Zjedzą potem poległych, tak jak i upolowaną zwierzynę.

Unikają światła, aktywni są raczej nocą.

Gdzieś w głębi rozległ się głuchy, miarowy odgłos tam tamów. I jak twardziel? Chcesz jeszcze słuchać o potworach?

Sombre

Człowiek i Sombre nigdy nie znajdą wspólnego języka. Te czarne diabły nie znają takich uczuć jak strach, litość czy radość. Nie mają krzty humoru. Żadnych ludzkich uczuć. To zimne potwory. Niektórzy czasem z nimi handlują, ale dobry interes wcale nie znaczy, że nazajutrz nie można kilku z nich odstrzelić, lub że oni nie przyjdą w nocy obedrzeć naszych ze skóry.

A w nocy naprawdę trudno ich dojrzeć. Chodzą cicho jak mysz, a skórę mają czarną jak noc. Sombre potrafi zastygnąć w bezruchu na wiele godzin. Są potężnie umięśnieni - to chyba cecha wrodzona, bo nie widziałem wśród nich żadnego słabeusza. Może takich sami zabijają? Nie wiem.

Ci, którzy przychodzą w pobliże osady, by wymienić swoje zdobycze na nasze towary, ubierają się w namiastki odzienia. Inni w ogóle o to nie dbają. Zaś do ich wiosek nie chodzi żaden człowiek, chyba, że byłby samobójcą. Niewiele wiem więcej. Popytaj w okolicach Barg City, tam się czegoś dowiesz.

Homary

Homarów można spotkać prawie w każdej większej osadzie ludzkiej uznającej niewolnictwo. To dziwna odmiana mutantów, spotykana od bardzo dawna, niemal od początków wojny. Po co w ogóle Moloch ich stworzył?

Są ograniczeni umysłowo, słabi i chudzi i niesamowicie podatni na rozkazy. Gdy każesz coś zrobić homarowi - zrobi to. Ludzie dość szybko dostrzegli w tym zaletę i cena za złapanego homara drastycznie wzrosła. Są to słudzy idealni. No, prawie idealni, bo nadają się raczej do mniej skomplikowanych zajęć, nie wymagających dużej sprawności i siły.

Przeciętny Homar zdaje się wiecznie spać, wodzi tępym wzrokiem dookoła, porusza się powoli i ospale. Jakby cały czas był w transie. W zasadzie Homar zachowuje się jak jakiś zombie. Wiesz co to zombie? To taki chodzący trup, z dawnych horrorów.

Homary najczęściej pracują w polu, lub jako tragarze, górnicy - oczywiście pracują o wiele gorzej niż człowiek na takim samym stanowisku. Jednak mimo lichości fizycznej zdają się nie znać zmęczenia. Powoli i ospale, mogą jednak pracować wiele godzin, aż wreszcie wykonują ruchy tylko imitujące zadaną pracę - to znak, że trzeba odesłać homara na odpoczynek, bo może taką pantomimę odstawiać przez całą kolejną dobę.

Rozmowa z homarem jest niemożliwa, i to nie tylko dlatego, że wydają jedynie nieartykułowane dźwięki, ale ze względu na prymitywny, jakby śpiący umysł. Na szczęście rozumieją wiele z tego, co się do nich mówi. To zupełnie nieudany eksperyment Molocha z genami. Ciekawe co miał zamiar osiągnąć?

Mutanci - Prawie-ludzie

Czasem spotykam mutantów, którzy zupełnie wmieszali się między prawdziwych ludzi i prawie nie da się poznać ich odmienności. Najczęściej uważają się za ludzi a swą tajemnicę skrywają.

Ilu takich musiałem minąć i nie rozpoznać?

Możesz się zaprzyjaźnić z jakimś wędrowcem, a potem nagle okaże się, że drań potrafi wspinać się po ścianach jak pająk albo pływać pod wodą godzinami. Niektórym to nie przeszkadza, ja jednak swoje wiem. Wszyscy mutanci to przecież dzieci Molocha.

Mesmeryci

Tego ścierwa najbardziej nienawidzę. Gdybym spotkał na swojej drodze, zastrzeliłbym z miejsca. I chyba każdy zrobiłby to samo.

Wiesz, skurwiele uważają się za nadludzi!

Potrafią hipnotyzować swoim diabelskim wzrokiem i zmuszać do posłuszeństwa. Jak węże usidlające wzrokiem swoją ofiarę. Przypatrz się uważnie, to rozpoznasz to ścierwo, o ile będziesz miał szczęście spotkać takiego w swoim życiu. I móc rozpieprzyć mu czerep. Są wyżsi niż ludzie, smuklejsi, zupełnie pozbawieni owłosienia. Oczy mają dziwną głębię, ale w oczy nie patrz, bo będzie za późno. Mają też nienaturalnie płynne ruchy.

To wystarczyło, żebyś wyciągnął swoją 44-kę i odstrzelił takiemu łeb. A jeśli się pomylisz? - cóż, jesteśmy w końcu tylko ludźmi. Zresztą, jeśli ktoś wygląda jak Mesmeryta to też zasłużył na kulkę. Jasne?

Detektory

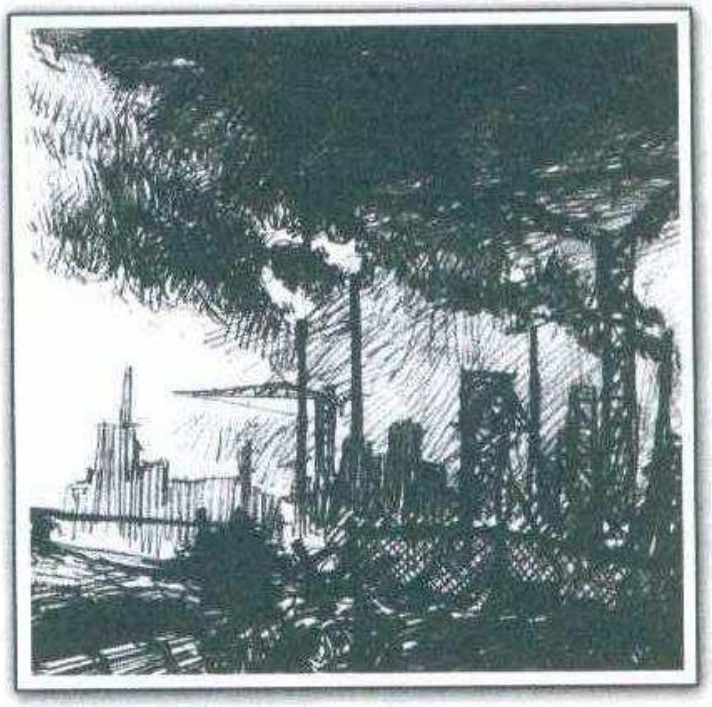
Dużo na froncie tego małego ścierwa - kilkunastocentymetrowych mechanicznych zabójców, trucicieli, szpiegów. Na szczęście niemal każdy samodzielny oddział naszych żołnierzy ma detektor wykrywający to świństwo. Detektor ma oczywiście wiele ograniczeń - np. zasięg. Wymaga też umiejętnego kręcenia pokrętłami, tak żeby wykryć molochowych posłańców, a nie szczury, wiatr, psy czy naszych. Nie jest to łatwe. No i bywa zawodne.

Gdy podkręcisz czułość do oporu - masz chaos. Detektor wykrywa wszelki ruch przed tobą. Każdego żołnierza, twojego kompana, wszystko co oddycha. Ale wtedy możesz też odkryć wolno poruszające się maszyny - duże, nawet w zasięgu pół kilometra, małe do 200 metrów, miniaturowe do 50. Ale i każdego szczura, psa, glistę. No może z glistą to przesada.

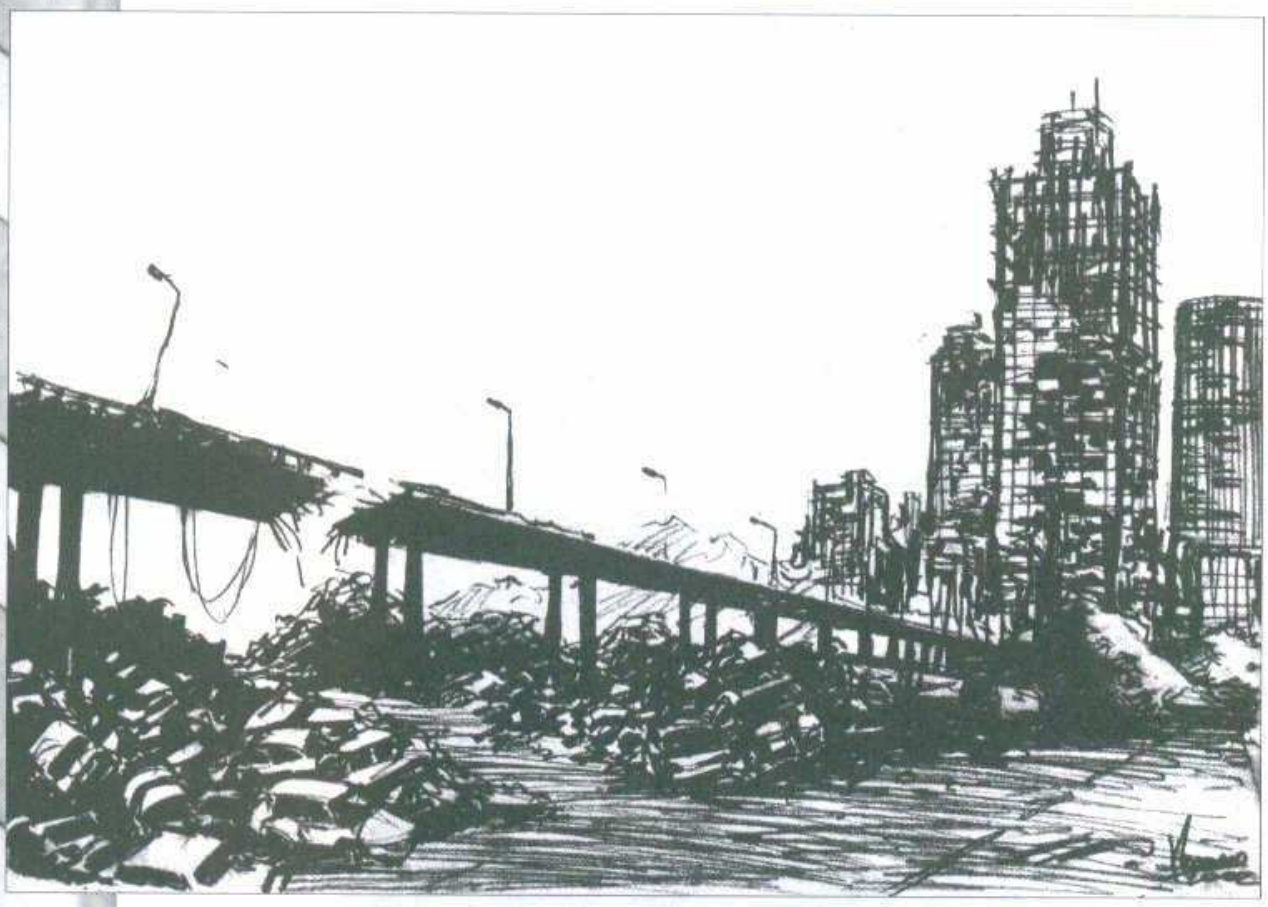
Lepsze detektory potrafią też określić ciepłotę poruszającego się obiektu, a to równie ważne. Choć i na to Moloch znalazł sposób - jego maszyny mają czasem 36 stopni Celsjusza. W praktyce wygląda to tak, że włączasz detektor dopiero gdy ktoś coś dostrzeże lub ma złe przeczucia. Trzeba oszczędzać sprzęt, chuchać na niego i dmuchać. No i baterie też nie działają wiecznie.

Po włączeniu detektora kręcisz śrubką przez jakiś czas, tak by wskaźniki przestały szaleć, każesz przy tym wynieść się wszystkim z pola pomiędzy tobą a domniemanym celem. Ale i tak miniaturowych szpiegów i zabójców, czyli „krety" i „kolce" wykryjesz i rozpoznasz dopiero gdy podpełzną na jakieś 15 metrów. No i gdy Moloch puści przodem Łowcę czy kilku, po prostu nie zdążysz go nawet namierzyć detektorem, gdy ten wpadnie w szeregi obrony, wprost na lufy i ostrza naszych i zacznie ciąć na prawo i lewo. Wtedy lepiej odłóż ten pieprzony detektor i sięgnij po karabin, topór albo granat.

Hm, i jeszcze jedno. Detektor lubi się najnormalniej w świecie spieprzyć w najmniej odpowiednim momencie.



GŁÓWNE MIEJSCA



Detroit

Okiem przybysza

O ile wiem, w całym USA są tylko dwa miejsca, w których możesz się dobrze zabawić, oczywiście jeżeli za dobrą zabawę nie uważasz strzelania do mutków. Pierwsze miejsce to Vegas - temat na osobną opowieść. Drugie to Detroit.

Moją pierwszą wizytę w mieście wspominam z łezką w oku. Wszedłem tam na własnych nogach, wyjechałem niezłym autem. Było to tak: w czasie strzelaniny z gangersami w powietrze wyleciał mój wierny Chevi. Szlag trafił cały ładunek, a wiozłem graty z małego miasteczka przy jeziorze Huron. Poradziłem sobie jakoś z napastnikami, jednak po walce zostałem tylko ze strzelbą i kilkoma nabojami. Detroit było o rzut kamieniem. Miałem opory przed pójściem do miasta bo słyszałem wiele złego na temat okolic Wielkich Jezior. Równocześnie jednak wiedziałem, że nigdzie nie zdobędę nowej bryki łatwiej niż w Detroit.

Poszedłem tam. Już na przedmieściach uderzyła mnie liczba zdezelowanych wraków - tony złomu wzdłuż drogi. Niektóre stare, ze szkieletami na siedzeniach, jak to zwykle przy miastach. Inne wyglądały na dobrze utrzymane - płoszyłem karmiące się padliną zwierzęta, ale żadnego nie dało się zaadaptować. Kraksy okazały się śmiertelne i dla kierowców i dla wozów. Przed sobą widziałem budynki - wysokie pozostałości wieżowców, kominy fabryk, słynną Wieżę Regana postawioną tuż przed wojną. Na jej szczycie powiewały flagi z barwami wszystkich miejscowych gangów. Zwiedzanie skończyło się, kiedy musiałem uskoczyć przed parą pędzących samochodów. Wyścig - więc nie zawracali sobie mną głowy.

Od tej pory szedłem obok drogi.

Pierwsze co rzuca się w oczy po wejściu do zamieszkałej części miasta to hałdy złomu. Ulice i place wypełnione są wrakami pojazdów. Oczywiście nie na całej powierzchni, ale jest tego sporo. Wystarczy, by stworzyć pagórki i doliny, podobne do łożyska rzeki korytarze i przypominające drzewa wysokie stosy. Oto krajobraz Detroit.

Ludzie

Miastem rządzą gangi. Ciężko byłoby je wszystkie wymienić. Warto znać nazwy Sand Runners i Steel Panthers. Gangi z Detroit są oczywiście groźne, jednak nie kasują z miejsca każdego przybysza. Chłopaki uwielbiają po prostu rywalizacje - darują ci życie, jeżeli wygrasz wyścig. Już wiesz co miałem na myśli, gdy mówiłem o rozrywce?

Po tym mieście nikt nie porusza się pieszo. Nawet do kibla wjeżdżasz autem. Jednym z ulubionych sportów jest rozwalanie pieszych, niezależnie czy idą po ulicy, chodniku czy po schodach. Oczywiście dla mieszkańców Detroit to normalka, więc są czujni i rzadko samochód kogoś potrąci. Ale jeśli jesteś wsiokiem typu „turysta"... Popularniejsze są tylko wyścigi samochodowe. Faceci z Detroit znają dziesiątki odmian wyścigów. Najbardziej kochają szaleńcze rajdy po dachach ustawionych w kolumnę wraków. Jeśli kiedykolwiek tam trafisz, być może będziesz miał okazję obejrzeć bryki uzbrojone w karabiny maszynowe, wiertła i piły. Wozy przystosowane do gladiatorskich walk na arenie. Dla mnie gwoździem programu stał się jednak wyścig dwóch zaminowanych aut. Przegrany wylatywał w powietrze. Im większa była przewaga zwycięzcy, tym większą miał szansę ujść cało. Odbywa się tylko raz w roku i zawsze ginie kilkanaście osób.

Gangi olewają Molocha. Maszyny z północy traktują jako rozrywkę i obiekt polowania. Są beztroscy jak dzieci, wręcz szczycą się swoim szaleństwem. Walczą między sobą o strefy wpływów, ale władza nie jest najważniejsza. To anarchiści. W razie zagrożenia z zewnątrz jednoczą się, traktując strzelaninę jako kolejny pretekst do zabawy i współzawodnictwa.

Fakty

Bryka dla każdego

Widzisz, przed wojną sporo fabryk było całkowicie zautomatyzowanych. Detroit, stolica światowego przemysłu samochodowego, prawie nie zatrudniało ludzi przy wyrobie wozów. Kiedy spadły pierwsze bomby mieszkańcy uciekali z metropolii. Drogi wyjazdowe były pozatykane. Do dzisiaj na całym obszarze USA możesz znaleźć kolumny zdezelowanych wozów ze szkieletami podróżnych. Właściwie w ciągu trzydziestu lat wszystko co wartościowe zostało rozszabrowane, a wraki pospychano z dróg. Z Detroit ludzie również uciekali, również

Wyścig ze śmiercią

Niewątpliwie najbardziej znaną rozrywką rodem z Detroit jest Wyścig ze śmiercią. Zabawa ta odbywa się co dwa miesiące i jeżeli ktoś nie wziął w niej czynnego udziału, nie ma prawa przyznawać się do Detroit. Zasady wyścigu są proste. Kolumna samochodów rusza na północ autostradą. Od momentu startu wszystkie chwyty są dozwolone, chociaż stosowanie broni ciężkiej uchodzi za niestosowne i zasługuje na reprymendę ze strony wszystkich uczestników.

Wyścig podąża w kierunku Molocha. Wygrywa ten, kto pierwszy wpakuje swój samochód w jedną z maszyn Bestii. Nie jest wymagane, żeby kierowca znajdował się w momencie karambolu za kierownicą auta, jakkolwiek wyczyn taki zdobywa sobie powszechny aplauz. Oczywiście niedługo po wyłonieniu zwycięzcy zachodzi potrzeba jak najszybszego ewakuowania się z terytorium Molocha. Zasady fair play jasno mówią, że należy wówczas dopomóc pozbawionym wozu współzawodnikom, zabrać ich na pokład i zmykać na południe ile sił w silniku.

Na czas Wyścigu ze śmiercią obowiązuje zawieszenie broni. Wszelkie wojny między gangami mogą wówczas poczekać. Wiesz, to coś w rodzaju Bożego Narodzenia.

umierali w korkach, ale samochody stoją praktycznie nienaruszone. Powód jest prosty - kiedy po wojnie ocaleni zaczęli wychodzić z ukrycia, zorientowali się, że fabryki działały przez bardzo długi czas. A wyprodukowanych wozów nikt nie odbierał. Do czego zmierzam? Ano do tego, że Detroit nie różniłoby się od większości powojennych miast, gdyby nie jeden szczegół - tutaj każdy ma własną brykę.

Samochód, styl, spluwa

W Detroit cenią cię nie za to jaki jesteś. Ważne jak się prezentujesz. Samochód, styl, spluwa. Zasada 3S najlepiej określa to miejsce. Nie musisz być charakterny, nie musisz mieć jaj. Jeżeli przeskrobałeś coś i udało ci się uciec, będziesz większym bohaterem niż gdybyś wdał się w bójkę.

Kradzież jest chwalebna, dopóki nie zostniesz złapany.

Aby ktokolwiek zaczął z tobą gadać musisz być ubrany z klasą. No i potrzebna ci spluwa. Nie jakaś seryjna podróba kałacha, i nie kopyto. Detroit ma rusznikarzy artystów, nie ekspertów ale właśnie artystów. Podobnie jak broń traktuje się zresztą samochody. Obowiązuje zasada: wygląd na równi z funkcjonalnością. Od czasu do czasu gangsterzy wyruszają po zapasy palwia i żywności - łatwo ich wtedy rozpoznać po wozach malowanych w płomienie i konie, po niklowanych rewolwerach kolczykach w uszach i w nosie... właściwie każdy ma swój własny styl, ale zawsze wiesz, że to Detroit.

3S ułatwia kontakty z sąsiadami. Gangsterzy z Detroit nie uchodzą za szczególnie bezwzględnych. Z reguły jeżeli zwalą się do jakiejś wioski dostaną czego chcą bez niepotrzebnego marnowania amunicji. Nietrudno ich odróżnić od typowych bandytów autostrad. Łatwo też dają się namówić na różnego rodzaju „przysługi", szczególnie jeżeli zlecenie wiąże się z niebezpieczeństwem i dobrą zabawą.

Nie wiem, czy już słyszałeś ale Mike się rozbił. Najodważniejszy kierowca naszych czasów, największy świrus naszych czasów dachował pod Detroit w zeszłym miesiącu. Już wiedzą o tym wszyscy. Jak zwykle wybrał sobie jakiegoś frajera na pojedynek na szosie. Stanęli naprzeciw siebie, popalili opony i wio, gaz do dechy.

I Mike skrewił, nikt nie wie jak to możliwe. Pierwszy raz od dobrych pięciu lat, nie wytrzymał i zjechał w bok, jeszcze zahaczył o jakieś pręty, rozpieprzył układ kierowniczy i po efektownym dachowaniu zdemolował sobie całą brykę.

Podobno w knajpie mówił, że nagle poczuł jakiś impuls we łbie, by skręcić w bok. Nie potrafił mu się oprzeć i skręcił. Narzekał, że ten gość co go pokonał, to jakiś cholerny telepata i specjalnie przywołał ten impuls.

Ja myślę, że to anioły uratowały Mikiego. Każdy, nawet taki szaleniec jak Mike, ma przecież swojego anioła stróża. Gdyby nie on, Mike już by nie żył. Ten gość z naprzeciwka to był jakiś szajbus, nie zjechałby w bok i obaj by zginęli.

Archeologia praktyczna

Przed wojną, kiedy ludzie mieli czas na duperele, istniała zabawa nazywana archeologią. Z grubsza polegała na szukaniu w ziemi skarbów i kości. Uprzedzając pytanie - nie używano do tego psów. W Detroit odkryli archeologię na nowo. Tym razem nie chodzi o grzebanie w ziemi. Dużą połać miasta zajmują złomowiska. Stare maszyny leżą odłogiem i rdzewieją. Warstwy pojazdów są głębokie nawet na kilkadziesiąt metrów. Złoża eksploatują miejscowi - z wraków wyciąga się różne dobra, w tym części. Jednak po kilkunastu latach okazało się, że wszystko co cenne i na wierzchu już rozgrabiono. Trzeba było zejść głębiej w złomowisko. Na całe szczęście sporo konstrukcji zachowało oryginalny kształt. Pod zwałami metalu utworzyły się tunele. Oczywiście tu i ówdzie trzeba było otworzyć przejście piłą, kleszczami albo palnikiem. Tym właśnie zajmuje się Gildia Archeologów z Detroit.

Tunele same w sobie nie są może ciekawe. Ot, lokalny folklor. Bardziej interesujące jest odkrycie poczynione w okolicach dna złomowiska. Okazuje się,

że ktoś wpadł na podobny pomysł co archeolodzy, ale dobrał się do skarbów spod ziemi. Jeżeli miałbym typować zawodnika, postawiłbym na Molocha albo na szczury. Zadziwiające jest bowiem, że Maszyna „oficjalnie" nie przejawiła dotąd zainteresowania Detroit. Co do tuneli gryzoni - o nich krążą legendy i po szarych przyjaciołach można spodziewać się wszystkiego.

Osobowości i osobliwości

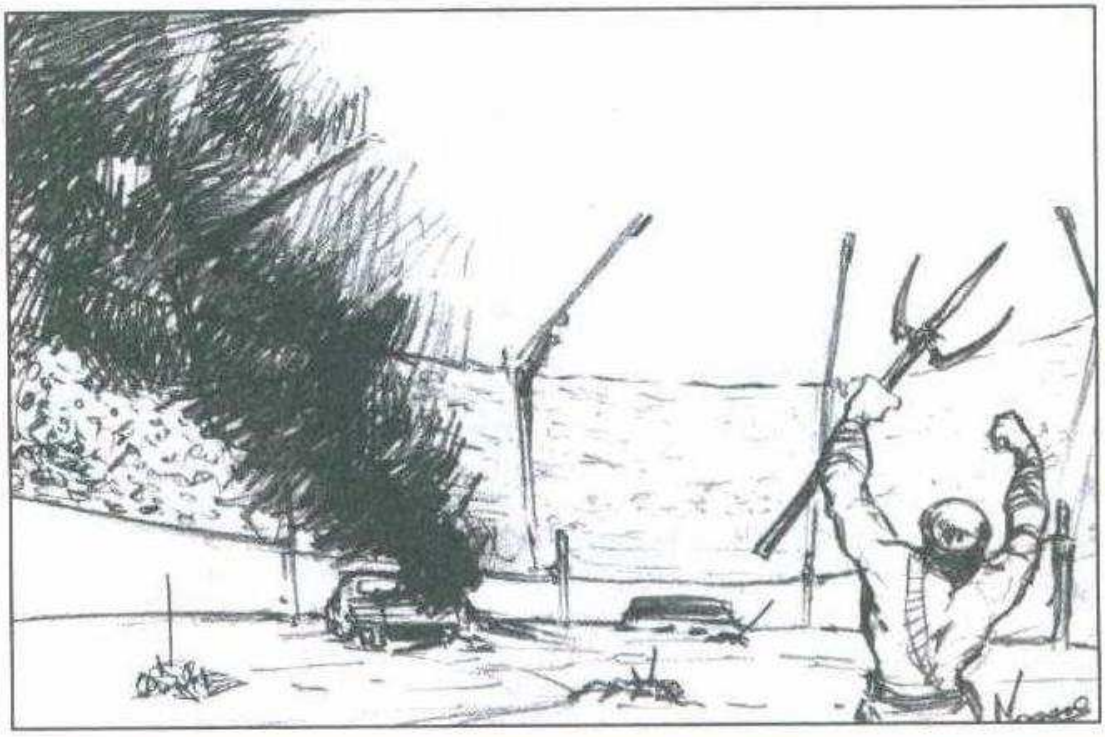
Co jeszcze ciekawego mogę powiedzieć o Detroit? Niby nic. Mówią, że jeżeli widziałeś jedno miasto opanowane przez gang, to jakbyś widział już wszystkie. Powiem ci jednak, że to miejsce ma swojego ducha. Niepowtarzalny klimat szaleństwa i pasji. Jeśli chcesz coś znaczyć w mieście, musisz kochać i czuć samochody. Odwaga, szybkość i precyzja, te cechy są dodatkiem do 3S i w Detroit znaczą bardzo wiele. Okażesz się godny - zyskasz przyjaciół. Zawiedziesz - zyskasz ostatnich w życiu wrogów.

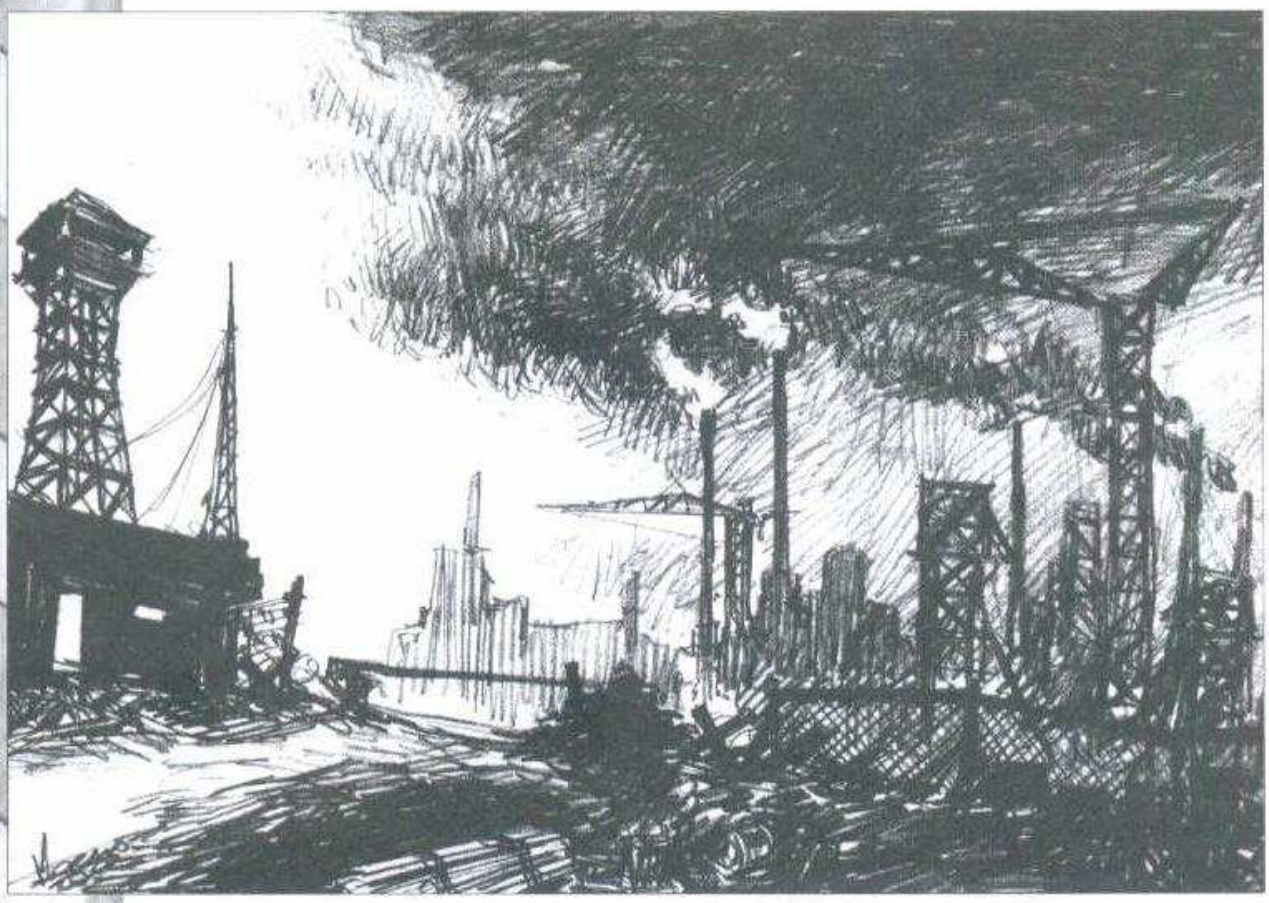
Dokończę opowieść o mojej wyprawie do miasta. Kiedy już napatrzyłem się na cuda, przypomniałem sobie o potrzebie. Zakosiłem samochód jakiemuś zalanemu w trupa chłoptasiowi. Niestety, złapali mnie. Odbyłem nieprzyjemną wycieczkę za samochodem, ciągnięty na krowim łańcuchu dookoła przedwojennego teatru przerobionego na arenę. W tym czasie zgraja gangsterów z puszkami w rękach zagrzewała kierowcę do boju. Jakoś udało mi się pozbierać i podciągnąłem się po łańcuchu do zderzaka. Rozbijając tylnią szybę wskoczyłem do środka samochodu i strepowałem kierowcę. Przestrzeliłem jego spluwą ogniwa łańcucha. Przejąłem kierownicę.

Uciekałem dobre kilkanaście kilometrów. Wiesz co? - uciekłbym na pewno i pościg doskonale o tym wiedział. Coś mi jednak strzeliło do głowy. Przebłysk intuicji, czy geniuszu. Zatrzymałem brykę, usiadłem na masce, otworzyłem sobie puszkę piwka i czekałem na prześladowców.

Do Detroit wróciliśmy razem. Potem uczestniczyłem w największej balandze w życiu.

Miasto opuściłem w zdobycznym samochodzie. Silver Wraith. Wiesz, Rolce-Royce jednak coś znaczy.





Federacja Appalachów

Okiem przybysza

Jeżeli widziałeś jedną osadę górniczą to widziałeś już wszystkie. Każda jest tak samo brudna i śmierdząca. W każdej widać beznadzieję i degrengoladę. Federacja Appalachów to nie wyjątek - kraina jest zadymiona, śmierdząca i szara. Ponieważ na związek składa się kilka miasteczek, podnieś sobie wszystkie epitety do potęgi.

Pamiętam kiedy po raz pierwszy przyjechałem tam z Nowego Jorku. Po drodze minąłem kilka posterunków granicznych i miałem okazję przyjrzeć się budowie słynnej linii kolejowej. To zakrojone na dużą skalę przedsięwzięcie. Dźwigi i buldożery pracują pełną parą, na kimś, kto nie widział Molocha, zrobiłyby oszałamiające wrażenie. Nawet ja nie oparłem się pokusie - zatrzymałem wóz, by zobaczyć z bliska wysokie jak wieże kratownice i masywne koparki. Pogadałem z robotnikami, wymieniłem alkohol na paliwo, zebrałem kilka rad i ruszyłem w dalszą drogę. Okolica zdawała się być bezpieczna, po obu stronach widziałem wieżyczki strażnicze i zmotoryzowane patrole. Ludziom z FA. nie zbywa na surowcach.

Ja miałem problemy z benzyną. Zgodziłem się zboczyć z trasy i zawieźć pocztę z Nowego Jorku, a przy okazji wypełnić kanistry najtańszym paliwem na wschodzie. Moim celem była niewielka osada o nazwie Burrowing. Ludzie nie mieszkają tam w ruinach, ale w nowo pobudowanych barakach albo w kamiennych domach. Nieregularne zabudowa-

nia otaczają kopalniane szyby, łatwo da się wyróżnić Dom Szeryfów, magazyny i park maszyn. W Burrowing stoi też otoczony murem kamienny kasztel, należący do miejscowego barona - właściciela miejsca i ludzi. Cała okolica to wyrąbane lasy, hałdy urobku, wraki zdezelowanego sprzętu górniczego. Pomiędzy nimi nieregularnie porozstawiane domki.

Ludzie

Federacja to ewenement na skalę całego kontynentu. Jakiś bogaty megaloman wyobraził sobie kiedyś, że może zostać królem i wprowadził wśród podporządkowanych mu ludzi system kastowy. O dziwo, przyjęło się to w całej okolicy. Chociaż większość mieszkańców nie jest zadowolona ze stanu rzeczy, bogaci kontrolują siły zbrojne i żaden biedak im nie podskoczy.

W Appalachach spotkasz zatem „chłopów", czyli osadników - zabiedzonych, umorusanych i raczej nieciekawych typków, którzy w zamian za bezpieczeństwo i „świadczenia socjalne" niewolniczo przywiązują się do miejsca pracy oraz miejsca zamieszkania. Do tej grupy zalicza się również techników i speców. Wojownicy z kolei, to kasta żołnierzy, którzy przejmują swoją pozycję dziedzicznie, podobnie jak uzbrojenie i całą resztę wyposażenia. Od maleńkości są uczeni o swoich przywilejach i powinnościach - ich edukacja odwołuje się do wyidealizowanych opowieści dotyczących wiernych lordowi rycerzy. Wojownicy posiadają pomniejsze tytuły szlacheckie i ziemię, ale są wasalami swoich panów. Panowie, czyli magnaci, rządzą pojedynczymi miasteczkami. Podlegają tylko książętom - absolutnym władcom poszczególnych okręgów, składających się na Federację Appalachów.

Fakty

Początki Federacji

Pytasz z jakiego powodu warto odwiedzić FA.? No cóż, nie warto. Chyba że jak ja, złapiesz fuchę, albo zechcesz poprowadzić na poważnie jakiś przemysłowy biznes. Pod szumną nazwą Federacji nie kryje się bowiem nic więcej niż zgrupowanie mieścinek wydobywających węgiel i żelazo. Jeszcze piętnaście lat temu były to po prostu biedne miasteczka, regularnie najeżdżane przez gangi. Nie miały zbytu na urobek, bo do dzisiaj trudno o dobry transport minerałów, a równie ciężko o technologię do ich przetwarzania. Na początku osady zawiązały sojusz obronny i wzajemnie wspierały się w przypadkach napadów. Po krótkim czasie dało się dostrzec zalety paktu.

Drugim krokiem było sprowadzenie z wybrzeża kontynentu infrastruktury. Na północnym wschodzie krążą legendy o tej podróży. Appalachy wyprawiły ogromną karawanę i konwój przywiózł z okolic ruin Filadelfii sprzęt górniczy oraz hutniczy. Po prostu rozbierali fabryki i przywozili je w częściach. Podróż trwała cały rok, ale opłaciła się. Dzisiaj FA. to potentat produkcji stali. Nie jest to stal przedwojenna i nie produkują jej w kosmicznych ilościach, jednak na niektórych terenach nadal istnieje zapotrzebowanie nie tylko na gotowe produkty, ale również na blachę i drut. Wiem również, iż koordynaty co najmniej dwóch miejsc do których transportuje się surową stal, objęto tajemnicą handlową. Ciekawe, co kryje się za płaszczykiem tajemnicy.

Biznes to biznes

Dla ludzi z północy ważny jest węgiel. Wojna namieszała w atmosferze i zimy na północy są dużo mroźniejsze niż kie-

dyś. Istnieją miejsca, które zimę są w stanie przeżyć tylko dzięki dostawom węgla. Widocznie handel się opłaca, słyszałem bowiem, że w ostatnim czasie F.A. postanowiła odnowić przedwojenną sieć kolejową. Brzmi nieprawdopodobnie, ale chyba to prawda - połączenie z Nowym Jorkiem zbudowano już do połowy. Cwaniaki z Appalachów mają prąd, ale inwestują w lokomotywy parowe. Moloch jest już blisko - nie warto kusić losu i podstawiać mu skomplikowanych maszyn. Według mnie dogadanie się F.A. i N.J. jest kwestią czasu. Czyżby szykowała się ofensywa przeciw Molochowi? Przeszkodą w sojuszu może być różnica poglądów na rządzenie ludźmi. F.A. to klasyczna oligarchia. Rządzą bogaci magnaci-przemysłowcy. Nowy Jork jest państwem policyjnym, kierowanym twardą ręką prezydenta.

Dziel, rządź i zarabiaj

Jeżeli masz ochotę zostać Kawalerem Federacji Appalachów, jedź tam i złóż arystokracie hołd lenny. Nie masz ochoty? - od początku wyglądałeś na rozsądnego faceta. Na zachętę dodam, że wojownikom żyje się w F.A. bardzo dobrze. Muszą jednak kierować się ustalonym kodeksem postępowania i szanować swoich suwerenów. Są szanse na awans i na nadanie ziemi, szczególnie jeżeli wcześniej walczyłeś o nowe tereny z sąsiednimi państewkami. Ciekawi cię pewnie co wśród szybów górniczych, prowizorycznych hut i kotłów parowych możesz znaleźć dla siebie? Jeżeli nie interesuję cię ciężka praca od świtu do zmroku, gęsty destylat alkoholowy i spocone kobiety, możesz popracować przy budowie torów kolejowych. Moloch wysyła na budowę coraz więcej szpicli, a i w mutantów okolica bogata. Możesz też zapisać się na coroczną Wiosenną Wyprawę, podobną do tej jaka odbyła się piętnaście lat temu, czyli na ekspedycję po nowe maszyny i technologie. Mniejsze wypady nazywają Żniwami. Po upływie piętnastu lat wyprawy te są dużo lepiej przygotowane i wyposażone. Karawana buldożerów, zdezelowanych ciężarówek, koni jucznych - ba! są tam nawet czołgi! - rusza latem na wschód i wraca na jesieni, obładowana stosem gratów. Każdy uczestnik ma swój udział w Żniwach, wypłacany w znalezionych urządzeniach. Przyjmują niemal każdego - od ochroniarzy po techników. To inspirujące doświadczenie, jeżeli wiesz o co mi chodzi. Lepiej zabierz ze sobą apteczkę.

System Feudalny w Federacji Appalachów

W F.A. istnieją trzy kasty. Ci, którzy służą - robotnicy, rolnicy i technicy; ci, którzy walczą - osoby zdolne władać wszelkiego rodzaju bronią oraz ci, którzy panują - szlachta złożona z biznesmenów i przemysłowców. Dwie pierwsze kasty składają się z ludzi, którzy złożyli hołd lenny swoim panom. Symbolem poddaństwa jest specjalna karta chipowa (P-karta), w której zarejestrowano dane osobowe i treść przysięgi, i którą zwyczajowo nosi się na szyi. Każdy kto złoży przysięgę aż do zwolnienia z obowiązków (co nie zdarza się niemal nigdy) służy swojemu panu i wykonuje wszelkie jego polecenia. Nawet wojownik, który został pasowany na szlachcica, dalej pozostaje wasalem i nadzoruje swoich poddanych na ziemiach suwerena.

W przeciwieństwie do średniowiecznych książąt magnaci-przemysłowcy nie kultywują w swoich rodzinach tradycji rycerskich. Edukacja szlachecka ogranicza się do zasad ekonomii i podstaw inżynierii. Podobnie wojownicy, którym przyznano odpowiednio wysoki tytuł szlachecki, rezygnują raczej z ćwiczenia się w umiejętnościach bojowych, poświęcając się biznesowi.

Zarówno panujących jak i walczących obowiązuje kodeks honorowy, będący wyidealizowanym kodeksem rycerskim. Nie trzeba chyba dodawać jak rzadko jest przestrzegany.

Osobowości i osobliwości

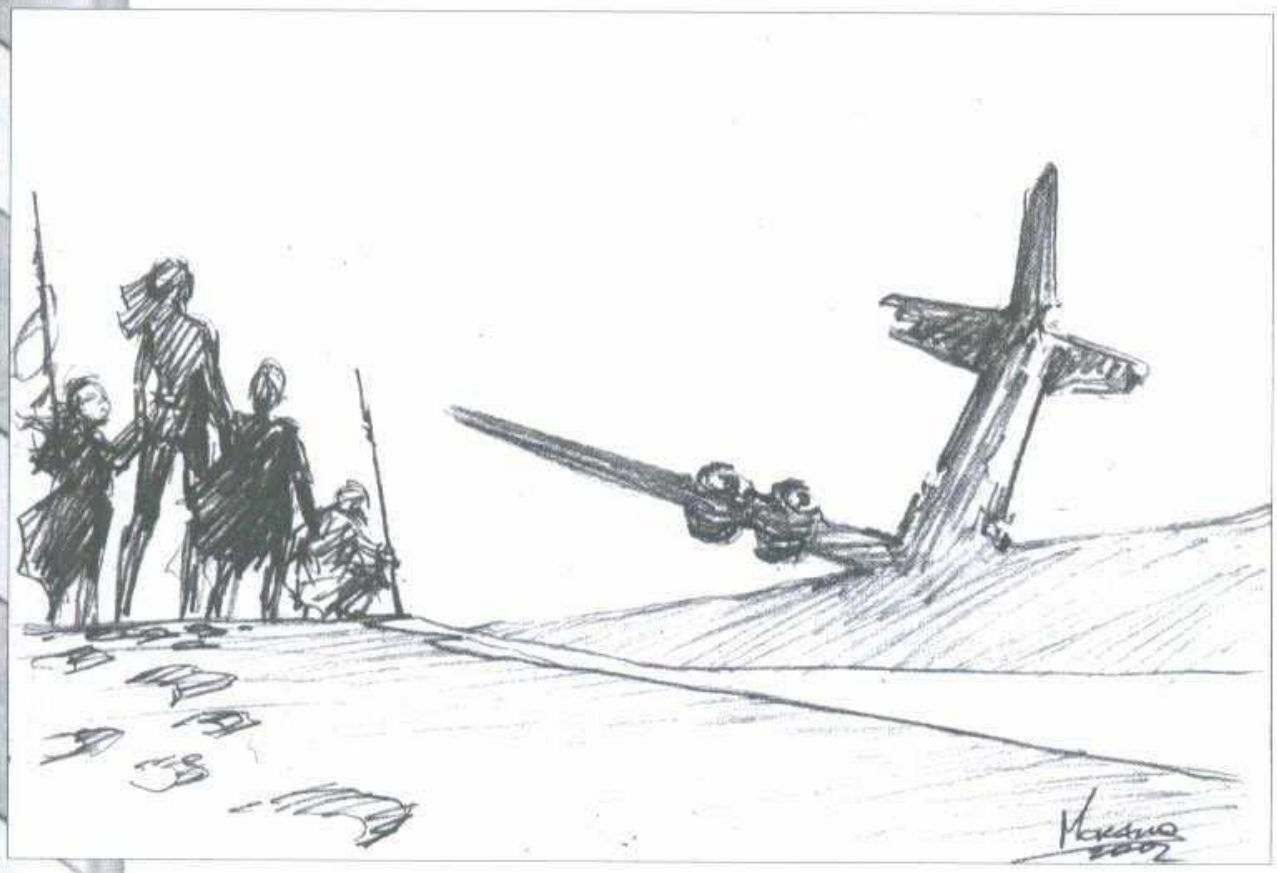
Wyładowany pocztą furgon musiałem zostawić u stóp wzgórza - drogę do osady korkowała zepsuta ciężarówka z której wyciekały cuchnące chemikalia. Dowiedziałem się, że to własność barona Ployera. Miałem okazję poznać faceta, gdy taszczyłem wory z pocztą do kasztelu. Otyły, ubrany w wełniany garnitur skrojony według przedwojennej mody. Kiedy z nim rozmawiałem gestykulował tak zaciekle, że sygnety błysz-

czały w słońcu. Arogancki buc - podobnie jak większość samozwańczej szlachty. Na koniec rozmowy dostałem od niego pierścień. Czaisz? To był napiwek. Facet próbował zwerbować mnie do swojej drużyny. Nawijał coś o agresywnych sąsiadach. Później w knajpce dowiedziałem się, że baron planuje niewielki najazd na należące do hrabiego Fergussa miasteczko Abigale. Górnicy z Abigale cichaczem zajęli bowiem intratne, a bezpańskie złoża, na które Burrowing od dawna ostrzyło sobie zęby.

Pierścień wymieniłem na paskudny obiad w „Kilofie". Taką poetycką nazwę nosi górnicza speluna, zapełniająca się pod wieczór poddanymi barona. Prowadzi ją stary górnik z pylicą płuc. Mało rozmowny, dosyć nieprzyjemny. Jest w knajpie osobna salka dla znaczniejszych i bardziej zamożnych gości, ale nie skorzystałem. Jeżeli odwiedzisz Burrowing radzę ci zajść do „Kilofa". Górnicy nie są ciekawymi osobistościami, ale cichaczem sprzedają informacje o zasypanych pozostałościach po wojnie. Zdaje się, że kopiąc tunele przebijają się do przedwojennych schronów, w zawierusze wojennej zasypanych przez lawiny.

Licząc na dodatkowy zarobek odwiedziłem przed wyjazdem Dom Szeryfów. Szeryf to taki sam czubek jak jego suweren. Zwracał się do mnie per „panie" - dawno już nikt mnie tak nie rozweselił. W F.A. poddanym nie wolno nosić broni lepszej niż nóż - widząc obrzyn potraktował „moją osobę" jako równą „jego osobie". W czasie rozmowy okazało się, że dolne poziomy kopalni zamieszkują jakieś agresywne stworzenia. Eksterminatorzy w Burrowing zawsze znajdą pracę. Ja nie byłem zainteresowany.

Pozostało ruszyć w dalszą drogę.



Matka Pustynia

Okiem przybysza

Pustkowia nie są moim ulubionym typem krajobrazu. Sam wiesz jak to jest - tygodnie wędrówki po piasku albo po żwirze. Słońce pali, wokół ani żywej duszy. Nie widać zwierząt a rachityczne rośliny odstraszają kolcami. Po jakimś czasie zaczynasz dostawać fioła. Słyszałem o ludziach, którzy wybrali się na pustynię i nie wrócili - zabiła ich samotność. To byli amatorzy. Twardziele, którym zdawało się, że jeśli cieszą się szacunkiem w mieście, na pustyni nie stanie się im krzywda. Mieli pecha - miejsca w rodzaju Mojave ferując wyroki nie biorą pod uwagę reputacji. Często skazują wędrowców na wyrok śmierci.

Ci, którzy spędzili w warunkach pustynnych trochę więcej czasu, poznali pustynię trochę lepiej. Wiedzą, że nie ogranicza się ona tylko do połaci piasku. Pustynie są różne, tak jak różni są ludzie. Piaskowe piekła, jak większość ludzi, są bardzo groźne. Nie chodzi tylko o pogodę. Bestie i nieoznaczone strefy skażenia to problem, ale niebezpieczeństwo tkwi w specyficznym stanie ducha w jaki wpędzają pustkowia.

Doświadczeni wędrowcy mówią o ruinach miast ogarniętych przez piaski w momencie kiedy pustynia rozlała się na zielone wcześniej obszary. Pustynia jest jak morze. Kryje zagadki, niedostępne obszary, pamiątki po cywilizacji. Łańcuchy górskie i samotne skały sterczą pośród równin oferując złudną nadzieję na cień. Nocą przetaczają się nad nimi suche gromy. Deszcz to rzadkość, podobnie jak oferująca schronienie jaskinia.

Istnieją jednostki, dla których przynajmniej część tajemnic pustyni stoi otworem. Ci ludzie urodzili się pośród piasków i są lepiej obeznani z terenem niż jakikolwiek podróżny. Sami siebie

nazywają Dziećmi Pustyni, a niegościnną krainę Matką.

Ludzie

Nie ma wielu prawdziwych Dzieci Pustyni. To rozproszone jednostki albo mało liczne plemiona. Część spośród nich jest outsiderami i pustelnikami, na resztę składają się Czerwonoskórzy - spadkobiercy kultury przodków. Dla Dzieci Pustyni - albo dzikusów, jak się ich czasem nazywa - jakikolwiek podział rasowy jest niezrozumiały. Stąd wiele wiosek klanowych, w których Indianie współżyją z białymi i czarnoskórymi w mieszance kultur i religii. Gdyby ktokolwiek zapragnął odtworzyć pradawne wierzenia albo zyskać chociaż blade pojęcie o duchowości człowieka sprzed wojny, powinien odwiedzić Salt Lake, ewentualnie wybrać się w podróż po wioskach i wędrownych obozach klanów.

Mieszkańcy poszczególnych obszarów pustynnych oczywiście różnią się od siebie. Przykładowo większość tubylców z Mojave mówi po hiszpańsku, nosi wzorzyste ubrania i używa do polowań broni palnej, podczas gdy stereotypowy wychowanek Pustyni Oklahoma nosi skąpe ubranie, posługuje się włócznią albo bumerangiem i nieufnie traktuje posiadaczy pojazdów mechanicznych. Wszystkie Dzieci Pustyni łączy za to dostosowanie się do pustynnych warunków, zadziwiająca umiejętność znoszenia izolacji i zamiłowanie do wszelkiego rodzaju zagadek i gier logicznych. Być może jest to jakaś forma kultu religijnego, ale w trzech różnych miejscach spotkałem trzech różnych dzikusów i gdy chciałem pohandlować ci namawiali mnie do grania o towar w Go.

Dziwni ludzie. Tajemniczy i na swój sposób mądrzy.

Fakty

Życie w piekle

Nie wszystkie pustynie są piaszczyste, nie wszystkie są gorące jak patelnia. Wszystkie zniechęcają do osiedlenia się. Mieszkając w piekle polegasz tylko na sobie. Musisz odmierzać wodę naparstkami, uczysz się jak przyrządzić szarańczę albo grzechotnika na kilkanaście smakowitych sposobów. Wiesz które rośliny są jadalne, a które trujące. Oczywiście taka wiedza dotyczy mniej więcej każdego kto żyje w dzisiejszym świecie. Jednak wszędzie gdziekolwiek się udasz napotkasz pozostałości po przedwojennej cywilizacji. Wszędzie za wyjątkiem pustyni. Tutaj pamięć o dawnych dniach pochłonął piasek. Zero starych magazynów. Zero gruntów uprawnych. Żadnych gratów do wykorzystania albo na wymianę.

Dzieci Pustyni są chyba jedynymi ludźmi, których nie ogarnęła gorączka kolekcjonowania i wymiany barterowej. Oni po prostu nie mają czego wymieniać, a wszystko co ewentualnie zdobędą kiepsko znosi pustynne warunki i brak wykwalifikowanych specjalistów od konserwacji. Oto dlaczego polegają na prostych wyrobach własnej produkcji.

Rotkins Pharmacia

Miejsce owiane legendą. Według podań znajdował się tam skład medyczny armii Stanów Zjednoczonych, tuż po wojnie. Znałem wielu gości, którzy próbowali odnaleźć to miejsce - niestety żaden z nich nie potrafił. Krążą słuchy, że tam zaopatrzysz się w dowolną ilość Tornado.

Armia USA, krótko po wojnie miała tam laboratorium i fabryczkę farmaceutyczną, gdzie produkowali leki na większość Nowych Chorób - czyli tego cholerstwa, które przyszło podczas wojny. Podobno można tam znaleźć niemal wszystko, co potrzebne, żeby wyleczyć się ze skutków działania broni biologicznej. Podobno. Tyle, że nikt nie wie, gdzie to jest.

Aby przeżyć na pustyni ważna jest solidarność. Jeżeli jedno z Dzieci Przychodzi do drugiego z prośbą, znaczy to, że jest w poważnych tarapatach. Pomoc braciom i siostrom to obowiązek. Podobnie jak między plemionami indiańskimi, tak między klanami pustyni wiążą się dodatkowo sojusze. Cała sieć wzajemnych powiązań, opartych o zobowiązania i przyrzeczenia pozwala Dzieciom przetrwać. Gwarancją dopełnienia obietnic są mistyczne rytuały odprawiane przez pustynnych szamanów.

Magia pustyni

Nie wierzę w czary. Nie to żebym nie korzystał - zdarzyło mi się raz czy dwa leczyć postrzał u jakiegoś szarlatana. Ale co innego korzystać z usług, a co innego wierzyć. Uważam, że magia to brednie.

Część Dzieci Pustyni ma inne zdanie na ten czarów. To mistycy i szamani. Wielu żyje na pustkowiach tylko ze względu na specyficzną atmosferę tych terenów. To geomanci, zielarze, jasnowidzowie i całą reszta okultystycznej hałastry. Wśród pisaków znajdują spokój, albo mówią że w jaskiniach Pustyni Skalistej duchy są najbardziej łaskawe. Dziwacy. Na pustyniach rośnie sporo roślin wykorzystywanych do leczenia chorób, do wywoływania wizji albo do tak prozaicznych czynności jak garbowanie skór. Dzieci uczą się z nich korzystać. Podobnie rzecz się ma z żyłami wodnymi, „energiami", promieniowaniem radioaktywnym - wszystkie te duperele mistycy traktują poważnie.

Spotkałem kiedyś jednego takiego przy drodze do Vegas. Pożyczyłem dratwy do zszycia skór i dla jaj dałem sobie powróżyć z kości jakiegoś susła, czy czegoś. Facet z kamienną miną ślinił te gnaty, przesuwał po drewnianej tacy, potem powiedział mi, że w mieście czeka niebezpieczeństwo i mam nie jechać dalej. Zaśmiałem się człowiekowi w twarz, dałem pęczek sucharów na drogę i zawróciłem z drogi do Vegas. Nie to żebym mu uwierzył, ale facet zepsuł mi humor na zabawę. W końcu w spelunach Whitehorn mogę bawić się równie dobrze.

Sekrety pośród piasków

Zdziwiłbyś się jakie miejsca można znaleźć na pustyni. Regularne oazy to akurat nic dziwnego. Na każdej pustyni można znaleźć miejsca wytchnienia. Może te nie mają palm, ale jakieś skalne źródełko czasem się znajdzie. Dużo bardziej interesujące są miasta regularnie odsłaniane i zasypywane przez wydmy. W takich suchych i odizolowanych od świata pozostałościach można odnaleźć wierne odbicie świata sprzed wojny. Sam kiedyś widziałem mumię policjanta na obrotowym fotelu. Do dzisiaj noszę przy pasie jego odznakę. Interesujące są ogromne kratery na pustyniach skalistych. Nigdy nie wiesz czy to lej po wybuchu czy okresowe jeziorko, które zapełnia się na miesiąc w roku, przyciągając stada zwierząt i grupy ludzi. Tak - pustynia pełna jest miejsc niezwykłych. Zresztą na tysiącach mil piasku wszystko wydać się może niezwykłe.

Tęczowy grzechotnik

Ta gadzina to nie jest zwykła żmija. Żyje tylko na obszarach pustkowi - często można ją zobaczyć jak wygrzewa się na głazie. Najlepsze, że tęczowe grzechotniki wcale nie są wielokolorowe. Mają czarną barwę i dwa pierścienie w okolicy ogona. Jeden czerwony, drugi pomarańczowy. Jego ugryzienie jest jadowite, aczkolwiek nie zawsze śmiertelne. Najważniejsze, że grzechotniki są skażone Tornado. Ukąszenie na początku wywołuje paraliż, potem drgawki, następnie ofiara dostaje zajoba. Przenosi się w przeszłość, tak jak po zażyciu narkotyku, ale postrzega świat w przejaskrawionych barwach. Na dodatek porusza się jakby w zwolnionym tempie.

Jeśli ugryziony przez żmiję nieszczęśnik nie umrze w przeszłości, budzi się i zapamiętuje wycieczkę do końca życia. Jeśli zginie w przeszłości, umiera naprawdę. Podobnie jeśli obroni się przed działaniem jadu - to najgorszy *bad trip* ze wszystkich możliwych.

Mnie szczególnie intryguje Miasto Duchów. Nie wiem gdzie leży, bo tylko kilka osób zna położenie tych postnuklearnych zgliszczy. To trochę jak z Atlantydą, jeśli wiesz o czym mówię. Każdy ma swoją własną, wyssaną z palca teorię. Miasto Duchów to w istocie labirynt z kikutów ścian i innych pozostałości po gęstej zabudowie. Wędrowni gawędziarze opowiadają, że na murach widać odparowane cienie sylwetek ludzi, których dosięgła fala uderzeniowa. Nad miastem panuje wieczna ciemność, bowiem miejscem rządzi król-potwór. Przebudzony indiański idol, albo istota spoza tego świata.

Już sikasz w nogawkę? Gdybym się naćpał i wszedł do burdelu Madame Ortis przedstawiałbym lepszy opis. Tak czy owak ta bajka jest zbyt grubymi nićmi szyta.

Osobowości i osobliwości

Jak już mówiłem, na pustyni wszystko co nie jest piaskiem, kawałkiem kaktusa albo skałą, zasługuje na miano osobliwości. Podobnież osobliwościami są wszystkie Dzieci Pustyni. Pozwól jednak, że opowiem ci teraz o paru sprawach jeszcze bardziej wątpliwych niż Miasto Duchów.

Słyszałeś kiedyś o Ptakach Gromu? Ja słyszałem po raz pierwszy przed wojną, ale wówczas nie przywiązywałem wagi do tej informacji. To był indiański mit. Zdaje się, że po upływie kilkudziesięciu lat nazwa zmieniła trochę znaczenie i opisuje coś innego. Ptaki Gromu, jak zapewniał mnie przyjaciel Krogulec, istnieją naprawdę. Być może to mutacja jakiegoś gatunku. Faktem jest, że czasem nad wzgórzami na pustkowiach da się słyszeć suche trzaski i widać na niebie błyskawice bez kropli deszczu. Podobno Ptaki Gromu tańczą wówczas, zwiastując widzom spektaklu przełomowe wydarzenia. Podobno istnieje klan wojowników pustyni, który dosiada Ptaków Gromu. Krogulec nigdy nie splamił się kłamstwem, ale trudno mi uwierzyć w całą tą historię.

Kim jest mój przyjaciel? To samotny wędrowiec, przemierzający południowo zachodnie obszary kontynentu. Towarzyszy mu zawsze jednooki kojot. Może napotkasz ich kiedyś na swojej drodze. Nie masz się czego obawiać z jego strony, chyba że zdradzisz się jako Meks z Hegemonii. Krogulec, półkrwi Indianin, bezlitośnie ściga chłopaków z Arizony. Podobno są winni śmierci całego klanu - pośrednio, ale jednak. Nie wiem jak do tego doszło. Nazywam się przyjacielem Krogulca, ale nawet dla mnie kilka rozdziałów jego życia pozostaje zamkniętych.

Na koniec powiem ci jeszcze o Fakirach. Nazwałem tak ludzi z legend, żyjących na pustyni, zakopanych głęboko w piasku. Każdy z nich trwa w letargu, żyjąc na granicy śmierci. Fakirzy zakopani zostali w taki sposób, że nad ich ustami tkwi korzeń pewnej rośliny - krzewu *hannuva*. Między rozchylone wargi pogrzebanego skapuje od czasu do czasu kropla wilgoci. Kilkoro spośród Dzieci Pustyni pełni rolę strażników. Tylko strażnicy wiedzą gdzie zakopani zostali Fakirzy - ludzie czekający lepszych czasów albo określonej przepowiednią godziny przebudzenia.

Miami

Okiem przybysza

Miami wygląda tak jak przed wojną, jest tylko bardziej... No cóż, zmieniło się pod wieloma względami. Jest tam jeszcze bardziej gorąco, jest jeszcze więcej moskitów, więcej zieleni i więcej bagna. Właściwie, patrząc z innej strony, Miami to bagno i trochę innych rzeczy. Miasto odwiedziłem wbrew woli - uzbrojeni członkowie Kościoła Czerwonego Słońca opanowali mój samolot i kazali zabrać się na wschód, do ich boskiego patrona.

Bez komentarza.

Chcąc nie chcąc poleciałem na wschodnie wybrzeże. W Miami trzeba było zatankować, więc posadziłem dwupłatowiec na wodzie. Chłopcy z KCS nie byli zachwyceni i przyznam, że dosyć głupio wyglądaliśmy - ja broczący w bagnie z dwoma kanistrami i oni niezgrabnie gramolący się za mną, udając gotowych do strzału. Na bagnach mógłbym ich zgubić, ale przecież nie zapłacili za przelot.

Pokręciliśmy się trochę po mieście, bo jest na co popatrzeć. Sterczące wśród trzcin i innego zielska, pochylone nad ziemią wysokościowce robią wrażenie, chociaż od dawna nikt nie czyścił okien i nie polerował stali. Wieżowce porozstawiane są dosyć rzadko, między nimi, na wzgórzach, biedacy pobudowali z błota lepianki. Znad wody wystają też kikuty tych budynków, które nie wytrzymały wstrząsów i próby czasu. No i wiszące mosty między wysokościowcami! Sekciarze zadzierali głowy i otwierali na oścież usta, zaraz potem plując komarami i robactwem. Pozwoliłem im nacieszyć się widokami, potem zawiodłem grupkę do znajomka. Rozbrojeni przez fachowców stali się bardziej potulni. Ja

zainkasowałem wypłatę za niewolników w paliwie i rozliczywszy się z pasażerami poszedłem szukać zlecenia - byleby szybko wydostać się z Miami, światowej stolicy gorączki błotnej.

Jeżeli masz teraz przed oczami zatopione w bagnie wieżowce ze szkła i stali, jeśli widzisz wokół nich skupiska szałasów i baraków, to wyobrażasz sobie Miami całkiem dobrze. Teraz dodaj do wyobrażenia wszechobecną zieleń. Skarłowaciałe krzewy, szuwary, stawy pokryte rzęsą. Lasy skamieniałych drzew, do połowy zanurzonych w rzadkich mokradłach. Są też w mieście drzewa tak duże, że gałęzie przechodzące na wylot przez ostatnie piętra wieżowca nikogo nie dziwią. Po ścianach domów pną się postatomowe bluszcze, trujące powoje i jakieś dziwaczne mięsożerne rośliny, polujące nie tylko na ptaki. Niektóre liany połączono w wiszące mosty między dachami oraz pomiędzy niższymi piętrami, przez co przestrzeń pełna jest brunatno-zielonej pajęczyny. Wszystko byłoby cholernie monochromatyczne gdyby nie stada kolorowych ptaków. Tęczowe papugi i flamingi są wszędzie. Ludzie z Półwyspu obserwują migracje ptaków - dzięki czemu wiedzą którędy przemieszczają się chmury radiacji.

W Miami znajdziesz sporo przedwojennego sprzętu, dominują zaś przeróbki. Miasto przystosowało się do zmian dosyć szybko, no i jest zamożne. Na Florydę zewsząd daleko, ale jeżeli chcesz się szybko wzbogacić albo posmakować egzotyki - nie ma lepszego miejsca.

Ludzie

Miasto składa się z warstw, a tubylcy przyzwyczaili się myśleć poziomami. Twoja pozycja w Miami zależy od tego jak wysoko nad bagnem mieszkasz. Silniejsi dbają o swoje zdrowie i zajmują wyższe kondygnacje budynków. Najbiedniejsi - w większości niewolnicy - dosłownie brodzą w błocie. Mieszkają w lepiankach na obrzeżach metropolii i utrzymują się z przeszukiwania mułu. Wzniesienia gruntu i dachy zatopionych budynków połączone są kładkami, na każdym aż gęsto od szałasów i tandetnych baraków. Niżej jest tylko błoto. Całe falangi biedaków z długimi tyczkami przeczesują bagna w poszukiwaniu gratów sprzed wojny. Każda grupa ma swoją działkę, czasem gangi toczą ze sobą wojny o gratonośne tereny. Zgraje niewolników nadzorują uzbrojeni strażnicy. To cholernie męcząca praca - w upale, wilgoci, przy toksycznych wyziewach, wśród trujących roślin. Są też aligatory - wiesz, po wojnie urosły. Epidemie szerzą się z szybkością błyskawicy. Ci, którzy zachorowali na dobre, zostają wygnani. W promieniu kilkudziesięciu mil od miasta pełno jest rozbójniczych zgrai i chociaż bandyci rzadko są uzbrojeni w coś więcej niż kije, łatwo się od nich zarazić jakimś choróbskiem.

Zrujnowane budynki na terenach w miarę suchych również zamieszkują zbieracze, ale ci uważają się za lepszych. Znasz określenie middle class? Nazywają biedaków przymułami, a siebie *basureros*. Sami są lepiej wyposażeni i przeczesują bogatsze tereny. *Basureros* nurkują w zatopionych dzielnicach. Miami było bogatym miastem i w osiedlach domków znaleźć można wiele wartościowych przedmiotów. Ci faceci są ekspertami od wyszukiwania takich cacek. Potem wymieniają je u bossów na narkotyki, alkohol i żarcie. Niektórzy wyspecjalizowali się i szukają tylko przedmiotów określonego rodzaju. Część *basureros* żyje z zabijania zmutowanych aligatorów. Te gigantyczne gady to poważny problem i większość ludzi sra w gacie na ich widok. Profesjonaliści ćwiczą się w polowaniu na bestie i wynajmują swoje usługi pozostałym. Jeśli spotkasz kiedyś człowieka w butach ze skó-

ry krokodyla postaraj się by nie został twoim wrogiem.

Bossowie mieszkają w starych hotelach i wieżowcach. Każdy taki budynek to twierdza - wieża, na szczycie której mieszka król z bajki. Bossowie nie mieszają bowiem kijem w gównie. Oni panują. Handluja na wielką skalę. Towar z północy wymieniają u piratów z Karaibów, skupują co cenniejsze znaleziska od miejscowych. Są potentatami rynku narkotyków, ale główne źródło ich bogactwa to handel niewolnikami.

Fakty

Co w błocie piszczy

Dla niektórych grzebanie w bagnie to źródło utrzymania, dla innych dochodowe hobby. Ci drudzy zarabiają na niewolnikach. Zatoka to siedlisko piratów - większość wysepek opanowali morscy rozbójnicy i część trzyma sztamę z bossami z Miami. Miasto pośredniczy w handlu ludźmi, samo zresztą jest najlepszym rynkiem zbytu. Hale trzech wielkich hoteli to w istocie targowiska odwiedzane przez mieszkańców najodleglejszych zakątków kontynentu. Może osiądziesz kiedyś na jakiejś opuszczonej farmie i będziesz potrzebował taniej siły roboczej? Pamiętaj wtedy o Miami.

Może się też zdarzyć, że postanowisz pohandlować narkotykami albo alkoholem. Jeżeli chodzi o jakość alkoholu, Miami ustępuje chyba tylko Vegas. Przynajmniej na ile się orientuję. Polecam szczególnie rum. Miejscowa wytwórnia, kontrolowana przez Miguela Cantano, to nie jakaś prowizorka. Facet odziedziczył prawdziwą przedwojenną gorzelnię, a trzcinę cukrową uprawiają mu niewolnicy. Poznałem gościa. Jest abstynentem.

Zew przygody

Być może chcesz poczuć sól morską w ustach i wiatr we włosach? No cóż, po wojnie nie jest to zdrowe. Możesz zostać piratem, albo zaciągnąć się na galerę. Dostajesz zaliczkę z góry, w prezencie od firmy fundują ci wielką flachę alkoholu. Nie będę zniechęcał i nie powiem co się dzieje potem. Zapomnij o wielkiej przygodzie. Mimo wszystko zaciągnięcie się na statek jest dobrym sposobem na spłatę śmiertelnie ważnych długów i dorobienie się małej fortunki. Nie myśl sobie tylko, że od razu dadzą ci przedwojenny lotniskowiec i wierną załogę. Prędzej zdezelowaną motorówkę albo żaglowiec i bandę nietrzeźwiejących kubańczyków. Tak czy owak szukaj w Miami tawern. To takie domy na palach przy wybrzeżu. Jeżeli wejdziesz do jednej z nich, fachowcy zatroszczą się o twoją przyszłość.

Zrobimy cię od nowa

Jeżeli przekonałem cię już, że Miami to nic niewarta dziura, zmienisz teraz zdanie. Opowiem o przedsięwzięciu Hannibala Woodsa - to kolejna szycha maczająca paluchy w handlu niewolnikami. Woods wybiera tylko tych najdorodniejszych i od razu śle biedaków pod nóż. Chodzi o narządy. Facet posiada na własność wyposażoną w przedwojenny sprzęt klinikę, do tego sprowadził sobie

Łowcy Podrobów

Łowcy Podrobów to slangowa nazwa grupek twardzieli z Miami (choć są wśród nich ludzie pochodzący z innych miejsc), którzy żyją z napadania na gniazda mutantów. W Miami uważa się, iż mutanci najbardziej nadają się na dawców organów.

Nie od dzisiaj wiadomo, że korzystna mutacja usprawnia działanie niektórych narządów wewnętrznych. Każdy marzy by mieć serce jak słoń albo wątrobę radzącą sobie z każdym prochem i z alkoholami. Organy pochodzące od mutantów mogą zapewnić wszystkie te zalety, a nawet wiele więcej. Naturalne jest, że grupka przedsiębiorczych osób postanowiła skorzystać na tym fakcie.

Miejmy nadzieję, że nie staniesz nigdy na drodze Łowców Podrobów. Nie jesteś mutkiem? Każdy może się czasem pomylić...

ekipę lekarzy. Łapiduchy mają status niewolników, ale powodzi im się lepiej niż niejednemu wolnemu człowiekowi. Szpital Woodsa dostępny jest dla najbardziej zamożnych - bogacze mogą odwiedzić Miami i wymienić popsute podroby na nowsze modele. Podobno na specjalne zamówienie sprowadzane są narządy mutków. No wiesz, każdy chciałby mieć płuca jak miechy. Albo jak hodowlańce Molocha.

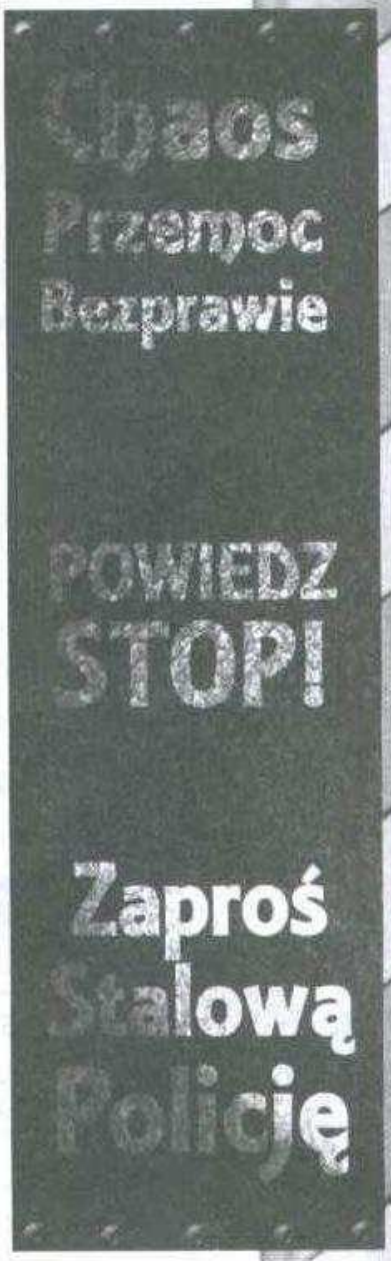
Osobowości i osobliwości

Hannibal Woods, Miguel Cantano, Gabriel Perez. Przez bogobojną latynoską ludność Miami nazywani Trójcą Świętą. Ja mówię na nich sukinsyny. Trzy grzechy główne - niewolnicy, alkohol, narkotyki. Nie odmawiam facetom klasy, widziałem całą trójkę. Białe garnitury, szklaneczka soku albo cygaro w dłoni, złote łańcuchy, okulary przeciwsłoneczne. Wydają się przebywać na nieustających wakacjach. Rozmawiałem jednak z ludźmi, którzy znają trójkę lepiej.

Woods opętany jest obsesją. Na skutek skażenia albo wady genetycznej jego organizm odrzuca przeszczepy. Nawet po operacji plastycznej rany Woodsa ledwie się goją. Ten człowiek szuka dla siebie ratunku. Jest schorowany i zniszczony przez życie. Na pozór wesoły i lekkomyślny, rozpaczliwie szuka mutacji zgodnej z oczekiwaniami starzejącego się ciała.

Cantato ma pozę Casanovy. Jest szarmancki wobec kobiet, otacza się najpiękniejszymi. Wielkoduszny dla wrogów, łaskawy dla przyjaciół. W rzeczywistości to schizofrenik. Ma mordercze skłonności i kiedy wpada w szał nawet ludzie z otoczenia schodzą mu z drogi. W czasie pełni księżyca Cantato zbiera ochroniarzy wychodzi z maczetą do ubogich dzielnic i urządza rzeź. Mówią, że szaleństwo to tajemnica przeszłości, że chodzi o kobietę. Lepiej nie ruszać tego tematu.

Perez jest przesadnie religijny. Mieszka razem z najbliższą rodziną i afiszuje się z przywiązaniem do krewnych. Obwieszony krzyżami, medalionami z Matką Boską, spaceruje czasem wśród ubogich zbieraczy i naucza. Podobno doświadcza mistycznych wizji, a ponieważ widziałem nakłucia na nadgarstkach tego Haitańczyka, wierzę w opowieści o objawieniach. Perez uwielbia podejmować gości, ale nie jakichś łachmytów, tylko ludzi kulturalnych i wykształconych. Jeżeli wiesz co napisali w Ewangeliach masz szansę pożyć w luksusie przez kilka tygodni. Będąc w gościnie nie popisuj się wiedzą teologiczną i koniecznie mów po hiszpańsku. Perez często wskazuje na swoją paperbackową Biblię i twierdzi, że jeżeli hiszpański był dobry za cza-



Gigantyczne aligatory

Chociaż wielkie krokodyle siają postrach wśród mieszkańców Florydy, ludzie z Miami czują do gadów pewien sentyment. Lubią opowiadać o okazach jakie widzieli (największy zaobserwowany miał jakoby czterdzieści metrów od głowy do ogona). Przede wszystkim zaś lubią chodzić w ubraniach wykonanych ze skóry aligatora. Buty, kapelusz, pas albo rękawice - a najlepiej wszystko naraz. To marzenie każdego faceta z Miami. Dziewczyny lubią za to torebki ze skóry aligatora, chociaż plecak jest dużo bardziej praktyczny.

Gdyby Miami miało mieć swój herb, byłby nim aligator-mutek.

na opuszczenie gniazda rozpusty jakim jest Miami. Według mnie wsiąkł na dobre. Jeśli wolisz lokal, w którym coś się dzieje, polecam HellGate, bar na przycumowanym do nabrzeża zdezelowanym statku. Zdarza się, że naprani jak szopy klienci dla jaj przecinają cumy i podnoszą kotwicę wbrew protestom właściciela. HellGate wraca po kilku dniach z „rejsu" - ale podejrzewam, że kiedyś po prostu rozpadnie się na pełnym morzu.

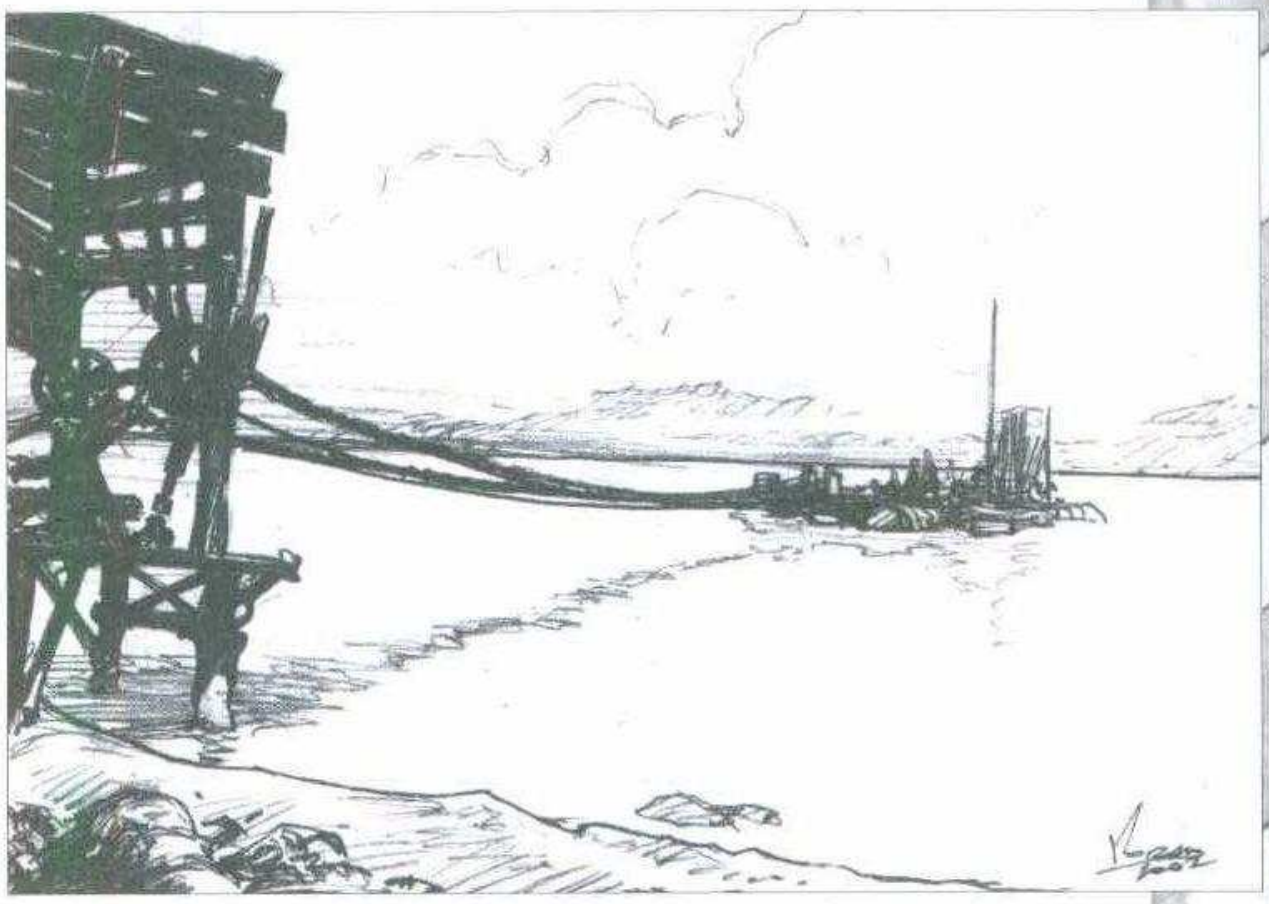
Swoistą atrakcją jest także leżąca na środku bagna statua. Gigantyczny posąg, mierzący wyciągniętą ręką w niebo. Nikt nie wie kogo przedstawia, a przywiał go podobno huragan. Huragany to rzecz częsta w okolicach Miami. Zaś co do pomnika - w przypływie dobrego humoru Woods wyznaczył ogromną nagrodę dla osoby, która zidentyfikuje posągową postać. Jesteś cholernym mądralą od książek? Spróbuj szczęścia - jedź do Miami.

sów Jezusa Chrystusa, dzisiaj także powinien być językiem powszechnym.

Jeśli nie dostąpisz zaszczytu zamieszkania w hotelu jednego z bossów, zostają ci tylko tawerny. Każda jest inna i do każdej warto zajrzeć. Puerto Rico to dom na palach, zbudowany w miejscu dawnego molo. Podobnych knajp jest kilka, ale ta wyróżnia się czystością i dobrą sławą. Prowadzi ją Sam Harper - od kilkunastu lat powtarza, że zbiera środki

Byłeś kiedyś w Czarnym Mieście? W mieście bezprawia, szaleństwa, narkotyków, maszyn i urządzeń, samochodów, agresji i krwawych sportów? To siedziba lądowych piratów, Sodoma i Gomora, do której ściągają najgorsi szaleńcy, najemnicy, zabójcy, złodzieje, gangi, ladacznice, pozbawieni wszelkich zasad moralnych. Czarne miasto, symbol anarchii i nowych czasów.

Nie jedź tam, nie nadajesz się. Zjedzą cię na śniadanie.



Missisipi

Okiem przybysza

Wielka Rzeka nadal pozostaje spławna, ale jej wody nie nadają się już do picia. Moloch zatruwa Missisipi, roznoszące skażenie wiatry robią resztę. Jedno jest pewne - wzdłuż Missisipi, niemal przez środek kontynentu, biegnie toksyczna bariera praktycznie nie do przejścia. Nazywamy ją Pasem Śmierci. Pas Śmierci po obu stronach koryta rzeki ma szerokość kilkudziesięciu, w porywach do dwustu kilometrów. Wody gruntowe do szczętu przesiąkły tam trucizną, okolica zasnuta jest burymi, toksycznymi oparami. Żeby było zabawniej nad rzeką i w rzece nadal żyją istoty, którym niezdrowa atmosfera nic nie robi. W większości są to stworzenia zabójcze dla takiego pimpka jak ty.

Jeżeli chcesz przejechać z zachodu na wschód kontynentu lub na odwrót, stajesz przed dylematem - szukać jednego z nielicznych przejść, czy raczej przycisnąć gaz do dechy i pójść na żywioł? Każda ewentualność ma swoje wady i zalety. Istnieją na Missisipi brody, ba - stoją tam nawet mosty, ale trudno odpowiednie miejsca odnaleźć. Tylko najwytrawniejsi podróżnicy wiedzą gdzie ich szukać. Zawsze możesz zabawić się w odkrywcę i poszukać własnej przeprawy, ale pamiętaj - zbyt długie wałęsanie się w okolicy rzeki grozi nieodwracalnymi zmianami... wszystkiego. Od genów, po zawartość mózgu.

Nazwa Pas Śmierci nie powstała dla wicu.

Ludzie

Zabójcza natura okolic Missisipi to nie wszystko. W okolicach bezpiecznych

przesmyków mieszkają degeneraci, którzy żyją z napadania na podróżnych. To prawdziwi mistrzowie w swoim fachu - licz się z zagrożeniem. Czasami poczciwie wyglądający wieśniacy oferują usługi przewodników i wabią frajerów w pułapkę. Ale tylko czasami. Nad Missisipi pozory mylą, ale nie wszystko jest pozorem.

Przy brzegach stoją normalne wioski, ruiny miasteczek, zniszczone stacje benzynowe i porty rzeczne. W niektórych mieszkają zwyczajni ludzie, na co dzień zmagający się z niezdrową atmosferą i najazdami. Są twardzi, dosyć odporni na chemikalia, przyzwyczajeni do wdychania wyziewów. Wiedzą którą stroną obrzyna mierzy się do napastnika i co zrobić kiedy macki ściągają kumpla z łodzi do wody. W większości mieszkańcy okolic Missisipi zajmują się łowieniem ryb (wątpię, czy ktokolwiek poza nimi byłby w stanie przełknąć rybie mięso z zatrutej rzeki), polują trochę, zbierają złom. Dużo bogactw - mała konkurencja. Klimat robi swoje. Normalni mieszkańcy znad rzeki nie kierują się żadną ideologią. Są flegmatyczni, pewni siebie, cierpliwi. Nienawidzą mutantów i Molocha. Starają się przeżyć.

Drugie oblicze Missisipi to gniazda mutków i tworów Maszyny. O ile w regionie nie spotkasz raczej krwiożerczych gangsterów, mutantów znajdziesz całe legiony. Życie nad rzeką to nieustanna wojna z potwornościami wychodzącymi z wody. Ci, którzy trudnią się pływaniem po Missisipi zakładają długie i grube płaszcze przeciwdeszczowe, zakrywające całą twarz maski przeciwgazowe, gumowe buty, wodoodporne kapelusze i noszą latarnie sztormowe. Używają broni o dużym kalibrze, dodatkowo zabezpieczonej przed wilgocią. Podobnie zresztą noszą się wszyscy mieszkańcy Pasa Śmierci, nawet jeżeli na co dzień nie oglądają rzeki. Zły nie śpi, jak mówią.

Kompania Parowcowa Harrison&Bergeron

Z pływania po rzece da się żyć. Udowodniła to dwójka twardzieli z Nowego Orleanu. Panowie Harrison i Bergeron zaczynali od holowania barek i po niedługim czasie stali się poważnymi armatorami floty operującej w całym dorzeczu Missisipi. Obecnie posiadają kilkadziesiąt mniejszych i większych jednostek - od motorówek po wielkie parowce. Są w stanie przetransportować wszystko i wszędzie wzdłuż rzeki, jeżeli tylko cargo da się załadować na pokład statku.

Z usług kompanii korzystają przeważnie magnaci przemysłowi - transport towarów jest drogi. Pasażerowie zabierają się z kursami towarowymi albo czekają aż w okolicy zorganizuje się wystarczająco duża grupa chętnych. Na niektórych jednostkach istnieje możliwość odpracowania kosztów podróży, ale decydują kapitanowie. Na pokład najchętniej przyjmowani są ludzie obeznani z rzeką.

Okolice Wielkiej Rzeki są niezdrowe. Kilka statków zostało zatem przebudowanych. Powstały wolne, hermetyczne konstrukcje, wewnątrz których wrażliwi pasażerowie otrzymują filtrowane powietrze i destylowaną wodę. Podróż na jednej z tych dziwacznych jednostek należy do najdroższych usług kompanii.

Fakty

Transport na Missisipi

Wspomniałem, iż rzeka jest spławna. Możesz próbować przeprawić się na drugą stronę promem, oczywiście jeśli odgadniesz gdzie znajduje się jakiś prom. Ewentualnie spróbuj przywieźć ze sobą własny. Ja tak zrobiłem. Jeżeli zależy ci na czasie i z jakiegoś niewątpliwie ważnego powodu potrzebujesz przemierzyć kontynent wzdłuż, wsiądź na statek. Po Missisipi pływają zarówno parowce, jak i statki żaglowe, nawet galery, gdzieniegdzie motorówki.

Zastanawiasz się pewnie jak przeżyć podróż przez Pas Śmierci. No cóż, nie jest to łatwe. W Missisipi płynie toksyczne gówno, wypijesz kilka łyków i łapiesz choróbsko, być może wyrastają ci szczękogłaszczki, być może czułki. Po pierwsze zatem - nie zanurzaj się w wodzie i nie daj się zrzucić z pokładu. Po drugie: opary - długoterminowe wdychanie powietrza znad Missisipi ma podobne skutki jak picie wody. Noś maskę jak grzecz-

ny chłopiec. Na dodatek opary kłębią się nad wodą i mocno ograniczają widoczność, z czym wiąże się trzecie niebezpieczeństwo - podwodne przeszkody - skały, wraki, żywe istoty. Wiesz chyba o jakich istotach mówię, prawda?

Rzeka i mutanci

Moloch upodobał sobie okolicę rzeki. Niewielu ludzi jest w stanie przeżyć w tak skażonym środowisku, a gdzie nie osiedlają się ludzie, tam powstaje wolne miejsce. Pustki zapełniają mutanci. Na tym obszarze są to przeważnie stwory najbardziej podobne do ludzi - umysłowo i fizycznie. Oczywiście mutki o wyglądzie i mentalności potworów także wałęsają się po okolicach Missisipi, jednak rzadko organizują się w grupy. Kiedy opowiadałem o wioskach udających osiedla ludzkie nie żartowałem. Część z nich zamieszkują stworzenia złe i bestialskie. Pozostali chcą pokoju i współpracy.

Tak, stary. Część mutantów chce żyć wspólnie z ludźmi.

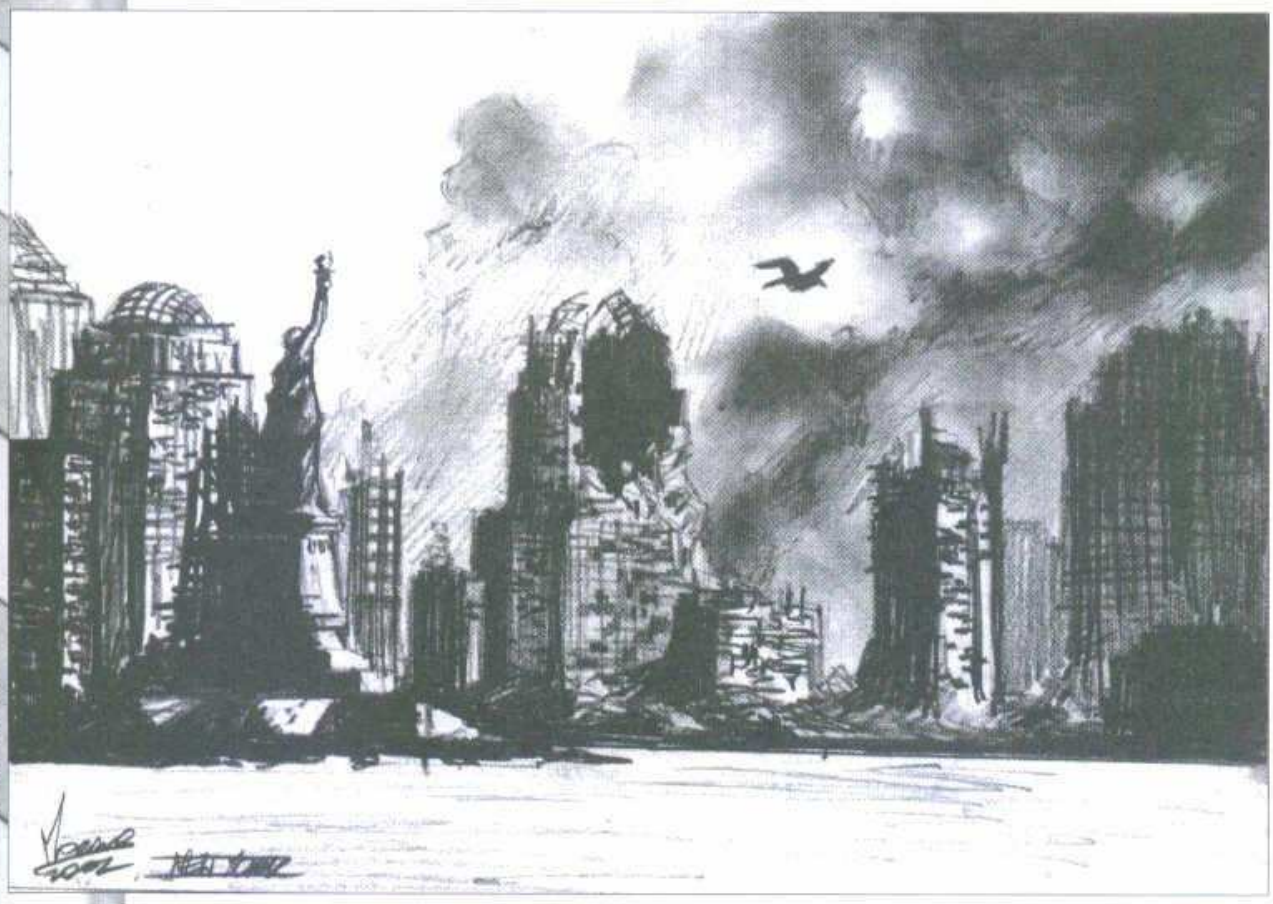
Ja radzę nie ufać potworom, ale ludzie znad rzeki i tak robią po swojemu. Generalnie nienawidzą mutków, ale zaakceptowali kilka małych społeczności. Z pozostałymi toczą wojnę.

Tak jak Posterunek specjalizuje się w walce z maszynami, tak samo ludzie znad Missisipi potrafią walczyć z mutkami. Pod wieloma względami dorównują tworom Molocha, a jeżeli chodzi o solidarność i zdrowy rozsądek przewyższają swoich wrogów. Moloch bardzo słabo rozumie środowisko wodne i jego twory biologiczne, nawet jeżeli przystosowują się do życia przy rzece, robią to wolniej niż ludzie. Ludzie znad rzeki wykorzystują tę przewagę w czasie działań wojennych. Są naprawdę dobrzy w ujeżdżaniu królowej rzek.

Osobowości i osobliwości

Missisipi ciągnie się przez pół kontynentu. Długo mógłbym opowiadać o szczególnym miejscach i ludziach. To trochę tak jak z Teksasem - mieszkańcy są rozproszeni, a wiąże ich tylko wspólny styl życia, narzucony przez środowisko. Być może spotkasz kiedyś Jose Dixona - opisując faceta znad Missisipi wzorowałem się na jego sylwetce. Wiesz, prochowiec, gumofilce, kapelusz z szerokim rondem i obowiązkowo maska na twarzy. Śmieszne? Nie śmiej się brachu z Dixona. Nie dodałem jeszcze, że gość na plecach dźwiga ciężki karabin maszynowy i piłę motorową. Rzecz jasna potrafi tego sprzęcioru używać. To chyba najbardziej znany z wędrownych łowców mutków. Pracuje za darmo, ale nie z powodów ideologicznych. Lubi po prostu ostrą rzeź. Twierdzi, że mama wychowała go na dobrego chrześcijanina, więc nie wolno mu wyrzynać ludzi. Łapiesz? To typ człowieka, który całkowicie poświęcił się swojemu hobby.

Poniekąd przeciwieństwem Dixona jest niejaki Masa. Masa jest mutkiem, nie miałem przyjemności, ale mówią, że imię wiąże się z wyglądem. Mieszka razem z pobratymcami w wiosce będącej siecią ziemianek, na brzegu rzeki. Plemię Masy opiekuje się mostem. Nie znasz bajki o trollu? Te mutki dbają o most przerzucony przez rzekę, wykonany z kadłubów Boeingów. Jeżeli chcesz przejechać musisz zapłacić, podobno bardzo słono. Nie próbuj pogrywać z nimi w kulki. Wkurzeni będą się bronić.



Nowy Jork

Okiem przybysza

Nowy Jork nie jest zbyt malowniczy. W porównaniu z Miami, zostaje - oględnie mówiąc - w tyle. Ponure, osmalone kikuty ścian, gruzowiska, żelbetonowe konstrukcje. Barwy miasta to czarny i szary. Na obszarze Nowego Jorku nie urośnie nic zielonego - efekt wojny. Nikt, poza rdzennymi mieszkańcami, nie przeżyje w ruinach dłużej niż rok. Po prawdzie mało kto chciałby mieszkać w miejscu, które przypomina pogorzelisko. Dymy, syreny, reflektory punktowe. Nocą światła wędrują po wypalonych murach i blaszanych barakach. Zatrzymują się na sylwetkach opancerzonych policjantów i spóźnionych przechodniów. Zawsze gdzieś w oddali słychać wycie syren, albo przytłumione wystrzały. A w dzień? W dzień jest podobnie - w dymie niewiele widać. Być może słyszałeś jakieś przedwojenne mity o nowojorskich kanałach. Dawniej nie były przyjemnym miejscem - teraz są zabójcze. Wiatry z północy niosą chemiczne i biologiczne zanieczyszczenia, te reagują z zawartością kanałów. W konsekwencji w dzień i w nocy miasto topi się w zawiesistym smogu. Na dziesięć metrów nie dostrzeżesz człowieka.

Zresztą będziesz miał szczęście, jeżeli spotkasz akurat człowieka.

Są na terenie Nowego Jorku szczeliny i szyby, z których bije w niebo smolisty dym. Kanały roją się od mutantów - mutki stanowią najpoważniejsze z zagrożeń. Z północy nasyła je Moloch, część wyłazi spod ziemi, z kanałów. Pamiętaj też o szczurach - tajemnicza rasa i z pewnością coś knuje. Specjalny departament policji zajmuje się tylko i wyłącznie tępieniem szkodników. Jedynymi fabrykami w N.J., które na czas wojny nie wstrzymały produkcji, były huty.

Mieszkańcy dysponują megatonami stali w każdej możliwej postaci i formie. Wszystkie zaludnione budynki są barakami z nitowanej blachy. Ze stalowych płyt i drutu kolczastego zbudowano mur obronny.

Jednak życie mieszkańców Nowego Jorku koncentruje się przede wszystkim pod ziemią - w tunelach metra.

Ludzie

Jestem nowojorczykiem i jestem z tego dumny. To miasto paradoksu. W miarę zdrowi i krzepcy ludzie żyją na pogorzelisku. Najdumniejsze z miast Ameryki, pierwszorzędny cel w wojnie, podniosło się dumnie, rzucając wrogowi wyzwanie. Wiesz co jest najśmieszniejsze? Statua Wolności ocalała nienaruszona jak w trzeciorzędnym filmie.

Bardzo wiele zawdzięczamy jednemu człowiekowi. Peter Collins to gliniarz, który w czasie wojny stracił rodzinę. Nie jest wyjątkiem. Facet stał się twardy jak żelazo i niewzruszony jak automat. Dzisiaj każdy ma o sobie takie mniemanie, ale z Collinsem to inna bajka. Zdaje się, że w pewnym momencie był jedynym nowojorskim gliniarzem na służbie. Jeszcze na rok przed końcem wojny na powrót zorganizował policję i straż pożarną. To nic, że policjanci używali nabijanych gwoździami desek jako podstawowej broni, a strażacy biegali z wiadrami. Peter Collins tchnął w nowojorczyków ducha walki. Mianował się burmistrzem, skupił wokół siebie ocalałych, walczył z gangami, stworzył centralne magazyny żywności. Gdy okazało się, że Waszyngton D.C. to wielki czarny lej, Collins ogłosił się prezydentem. Kilka lat temu zginął na ulicy od ciosu siekierą. Dzisiaj Nowym Jorkiem rządzi Paul Collins, syn Petera, kolejny Prezydent Stanów Zjednoczonych Ameryki. Miasto jest stolicą kraju, przynajmniej w mniemaniu mieszkańców.

W czasie wojny moje miasto było jednym z głównych celów. Oberwaliśmy, nie powiem. Prawdopodobnie Nowy Jork dostał najwięcej ze wszystkich miast USA. Teraz to ruina - ogromne pogorzelisko. Nie używamy liczników Giegera, bo od tykania nie dało by się w nocy spać. Ale Nowy Jork jest zamieszkały i jego mieszkańcy chodzą z podniesionym czołem.

Jeśli ktoś spytałby mnie o zdanie - powiem, że jak na ironię pomógł nam atak biologiczny. Jak pewnie wiesz pierwszy okres wojny to ataki epidemiologiczne, potem chemiczne. Dopiero na końcu poszedł w ruch arsenał atomowy. Nie znam się na wirusach, ale wiem, że dosyć szybko mutują one w nowe szczepy. Za pierwszym razem oberwaliśmy jak trzeba - w ciągu pierwszej doby około 30% populacji padło na zarazę przypominającą dżumę dymieniczną. Potem było coraz gorzej. Miasto pogrążyło się w chaosie, właściwie atak wyłączył nas z obiegu na resztę wojny. Jest w tym nieszczęściu trochę szczęścia, bo w pierwszych latach wywiad nieprzyjaciela uznał, że się nie pozbieramy i oszczędzano na nas arsenału. Ale do rzeczy - kilka tygodni po wybuchu wojny wiatr od morza przywiał zmutowane szczepy mikrobów. Znów wielu padło, ale coś się zmieniło - ocaleni, którzy nie opuścili miasta, nabrali wigoru, doszło bowiem do drobnych mutacji. Kiedy doszło do ataków chemicznych i nuklearnych, ofiar było stosunkowo mało. Ludzie umierali od trafień bezpośrednich - miażdżeni falą uderzeniową, albo płonęli od ognia. Poza tymi ginęło niewielu.

Moi ludzie są hardzi i nawykli do życia w trudnych warunkach. Dbają o takie duperele jak kultura i edukacja. Są obeznani z historią i techniką. Nowy

Jork to największy bastion oporu przeciw Molochowi. Młode pokolenie szkolone jest nie do kontynuowania walki z Bestią, ale do tego, by ją zniszczyć. Jesteśmy otwarci na przybyszów z zewnątrz, szczególnie pochodzących z cywilizowanych okolic. Nie mamy litości dla wrogów i odmieńców. Nowy Jork istnieje tylko dzięki dyscyplinie i prawu.

Fakty

Wrogowie i sojusznicy

Nowy Jork jest jednym z najlepiej zorganizowanych miast. Collins zgromadził zapasy żywności i sprzętu, pozbierał techników oraz naukowców. Znak rozpoznawczy miasta to patrole w wozach pancernych, rozświetlające reflektorami opary smogu. Policja, właściwie wojsko, jest znakomicie wyposażona i nieprzekupna. Paul Collins kontynuuje dzieło ojca i szykuje się, by zaprowadzić porządek w całym kraju. Na początek rzucił wyzwanie Molochowi i wędrownym gangom motocyklistów.

Miasto ma wielu wrogów i garstkę przyjaciół, w tym żadnego w stu procentach sprawdzonego i pewnego. W zmaganiach z Molochem, N.J. jednoczy się z Federacją i Posterunkiem. Wielu obywateli Nowego Jorku odbywa służbę wojskową w Posterunku, zdobywając doświadczenie i nawiązując kontakty. Niestety, w zmaganiach wewnątrz miasta jesteśmy osamotnieni. Równie zaciekle co maszyny zwalczane są szkodniki. Chociaż osobiście uważam politykę prześladowania szczurów za błędną. Gryzonie nie są agresywne - właściwie słyszałem tylko o kilku przypadkach zaatakowania człowieka przez inteligentnego szczura i jestem przekonany, że ataki zostały sprowokowane. Szczury są tajemnicze i bardzo mało znane. Tylko tyle. Chyba nie wiemy o nich nic istotnego, a to błąd. Inteligentne i przerośnięte szczury budzą niepokój - Nowy Jork nie może pozwolić potencjalnemu wrogowi na umacnianie się za plecami w czasie gdy Moloch nieubłaganie pełznie z północy. Ekipy sanitarne z Trzeciego Departamentu Policji, uzbrojone w miotacze ognia i gazy bojowe, postępują wobec mieszkańców kanałów bezwzględnie. Jednak gdyby ktoś spróbował dogadać się ze szczurami, gdyby ktoś je chociaż spróbował zrozumieć, moglibyśmy zyskać cennego sprzymierzeńca.

Ostoja przedwojennej cywilizacji

Prawdopodobnie Nowy Jork jest jednym z trzech miejsc w USA, gdzie nadal prowadzone są poważne badania naukowe. Uruchomiono elektrownię, kilka fabryk, nawet szkołę. Bije się tu również monety - dolary uznawane na wielu innych terenach. Na bazie dwóch pasów startowych dawnego lotniska Kennedy'ego zbudowano największe z lądowisk na wschód od Wielkiej Rzeki.

Nowy Jork wciąż uczy się by, dorównać Molochowi i cały czas robi postępy.

Moloch jest cwany, zatem aby go zwalczyć trzeba wycwanić się jeszcze bardziej. Posterunek stawia na partyzantkę - rozproszone siły doskonale wypo-

Nowojorskie dolary

Nowy Jork bije własną monetę, nazywaną rzecz jasna dolarem. Mennica jest bardzo prymitywna i monety nie prezentują się może zachęcająco, są jednak oficjalnym środkiem płatniczym w N.J. i zarazem materialnym przejawem kontynuacji istnienia Stanów Zjednoczonych Ameryki (jakkolwiek pompatycznie by to brzmiało). Monety mają średnicę około trzech centymetrów i wykonuje się je ze stopu niklu, którego dokładny skład utrzymywany jest w tajemnicy. Istnieją jedno, dwu, pięcio i dziesięciodolarówki, centy uzyskuje się zaś łamiąc dolary. Na awersie każdej z monet wytłoczony jest schematyczny orzeł, powyżej daty wybicia monety. Rewersy dolarów zdobią profile postaci z przedwojennego życia kulturalnego i politycznego.

Na skutek zanieczyszczenia stopu nowojorskie pieniądze świecą w ciemności słabiutkim światłem. Dwa lata temu poczyniono próby emitowania wyższych nominałów na banknotach, okazało się jednak, że papierowe pieniądze bardzo łatwo podrobić.

sażonych żołnierzy z inicjatywą, zdolnych dostosować się do każdej sytuacji. Tymczasem N.J. organizuje przede wszystkim duże i skoordynowane oddziały. Żołnierze są mniej wszechstronni, ale odpowiednio skompletowana brygada jest w stanie zadać Maszynie poważniejszy cios niż harcownicy.

W Nowym Jorku wszystko jest „naj" i mieszkańcy święcie w to wierzą. Ja dawno nie odwiedzałem wschodniego wybrzeża i po latach dobrowolnego wygnania patrzę na miasto trochę z innej perspektywy. Nie słucham jednak narzekań tych, którzy twierdzą, iż nie wszystko jest do końca doskonałe. Mówią, że N.J. widziane z perspektywy to w gruncie rzeczy państwo policyjne, trzymające w garści obywateli i traktujące miotaczem ognia każdego kto odstaje od ustalonej przez Collinsa normy. Ja się nie zgadzam.

Osobowości i osobliwości

Paul Collins jest jeszcze bardzo młodym człowiekiem. To już generacja urodzonych po wojnie. Chłopak jest ambitny, ma posłuch u ludzi i jest bardzo bystry. Prawdopodobnie jednak brak mu wizjonerskich cech ojca. Bez przerwy porównywany do tatusia, obarczony powszechnym zaufaniem, staje się coraz bardziej nerwowy. W rezultacie popełnia błędy. Niestety, nie przyznaje się do nich. Kwestia szczurów i dowodzenie wojskiem to w ostatnich latach najsłabsze punkty prezydentury Collinsa. Chłopak rżnie twardziela i zapomina, że jest tylko człowiekiem. Wierzy nie tylko w zagrożenie ze strony Molocha, mutków i szczurów, również w ruch oporu wymierzony przeciw jego rządom, a kierowany przez zajmujących wysokie stanowiska cywilów. No cóż, nie wiem ile jest w tym prawdy, ale znam wielu nowojorczyków, którym nie w smak jest wojskowy dryl i uganianie się za niewidocznymi celami.

Osobistością, chociaż nie osobą jest ALTAR. Wyspecjalizowany komputer giełdowy z Wall Street. Nie mam pojęcia co to może znaczyć. Wiem jedynie, że przed wojną ALTAR posiadał prymitywną inteligencję, wyposażono go również w moduł samorozwoju, oparty o algorytmy genetyczne. Twórcy nie założyli, że komputer będzie pracował tak długo - wtedy nikt nie mógł przewidzieć, że karmiony odpowiednimi informacjami zmieni swój profil działania.

Nowy Jork stworzył potwora. Symulatory giełdowe i zaawansowane algorytmy teorii gier, pod wpływem nowych danych, uczyniły z cywilnego komputera stratega z własną osobowością.

Sprzęt jest pilnie strzeżony - ludzie boją się go przenieść w bezpieczniejsze miejsce, bo nikt nie wie jak podłączyć wszystkie te kabelki na powrót. Ruina Giełdy zamieniona została w twierdzę na tyle bezpieczną, na ile pozwalają warunki. Znałem starego Collinsa, więc kilka lat temu dopuszczono mnie do komputera. Zagrałem z ALTARem w szachy i szkoda, że przegrałem tak szybko. Okazał się czarującym rozmówcą.

Południowa Hegemonia

Okiem przybysza

Granica między Arizoną a Meksykiem zatarła się. Żadna nakreślona przez człowieka linia nie dzieli już połaci ziemi między państwa. W tej okolicy trudno rozróżnić spustoszenia dokonane przez wojnę i dzieła Matki Natury. W tej wypalonej przez słońce krainie czas zdaje się płynąć leniwie. Monotonny krajobraz pustyni, suche, ostro zarysowane góry, pędzone przez wiatr ziarenka piasku i toczące się krzaki. Pobielane domy są wyludnione. Na kościelnych wieżach wiatr porusza dzwonami, oznajmiając Anioł Pański gdy zachodzi słońce.

Arizona. Tutaj nawet powojenne zgliszcza są wyblakłe. To chyba jedyne miejsce na kontynencie, gdzie czas poczynił większe szkody niż bomby. Zapomniane drogi, bezpańskie psy, jałowa ziemia. Można przejechać setki mil i nie dostrzec śladu bytności człowieka. Stopniowo przychodzi otępienie. Chce się wyć.

Zmiany widać dopiero od Eloy. Im dalej na południe, tym bardziej zielono, ale nadal brak ludzi. Zaczynasz się zastanawiać z jakiego powodu nikt nie wybiera oaz zieleni na nowy dom i przyglądając się kępkom trawy i rachitycznym drzewom zaczynasz dostrzegać prawdę. Od południa nadchodzi neodżungla. Zła zieleń. Nikt nie zaryzykuje dalszej podróży na południe. Nikt. Ty również.

Ludzie

Widzisz, dzisiaj każdemu wydaje się, że jest twardzielem. Ludzie mają podstawy, żeby uważać się za twardych - urodzili się po wojnie i przeżyli wiele lat w ciężkich warunkach. Życie ich nie oszczę-

działo i cały czas zmagają się z trudnościami. Istnieje jednak miejsce, w którym twardziele zjada się na śniadanie, przepijając tequillą.

Południowa Hegemonia, to nazwa z zewnątrz, nadana przez mądrali z północy. Ja wolę określenie Meksowie, chociaż nie jest ono precyzyjne. Sami tubylcy nie mają poczucia więzi państwowych i nie używają dla terytorium żadnej nazwy. Sami mówią o siebie *banditos*. Ta nazwa jest trafiona w dziesiątkę.

Opowiem ci historię. W okolicach Phoenix zbudowano kiedyś najnowocześniejsze i najlepiej strzeżone więzienie. Kierowano tam najgorszych przestępców - męty i szumowiny, które nawet dzisiaj nieczęsto się spotyka. Całe jedno skrzydło więźniów oczekiwało na karę śmierci. Nikt nigdy nie uciekł z tego więzienia. Nazywano je Bastionem - potężne mury, wokół pustynia, setki strażników, komputerowe systemy zabezpieczeń, co tylko chcesz. Kiedy wybuchła wojna było tak samo dobrze strzeżone jak wcześniej. W pierwszych latach konfliktu przeżyło nawet zalew pensjonariuszy. Funkcjonowało jeszcze parę lat po wojnie - nawet jeżeli strażników odwołano, albo sami zdezerterowali, automaty doskonale sprawowały się jako cerbery.

W końcu zaczęło brakować żywności, komputery psuły się. Więźniowie szaleli jak dzikie zwierzęta. Podobno po korytarzach snuł się smród gówna, brudu i trupów. Słyszałem też o przypadkach kanibalizmu. Nadszedł nareszcie czas, kiedy jednej z grup udało się wydostać z celi. To nie były zwykłe oprychy - uwolnili się inteligentni i sprytni psychopaci. Przewodził im Fernando Estevez, seryjny morderca z IQ koło stuseśćdziesiątki. Przez dwa lata z okładem wypuszczał stopniowo pozostałych - uwalniał tylko tych, których udało mu się podporządkować psychicznie. To był początek armii bandytów, która do dzisiaj trzęsie terytoriami przy dawnej granicy z Meksykiem i której kwaterą główną jest Bastion.

Fakty

Państwo bandytów

Większość uwięzionych nie została uwolniona w ogóle - zagłodziła się, zagryzła, czy co tam jeszcze. Do dzisiaj ich szczątki ozdabiają ściany więzienia. W czasie kiedy szamotali się w celach, gang Esteveza rósł w siłę. Meksykanin pokierował swoimi banditos rozsądnie. Był okrutny, ale diabelnie przebiegły. Marzyło mu się państwo obejmujące obszarem cały kontynent. Uważał się za nowego Cezara. Zanim zginął w zasadzce urządzonej przez nasłanych z Vegas zabójców, zdołał zagarnąć sporą połać pustyni i poskromić łupieżcze zapędy swoich

Los Diablos

Los Diablos, to prawdziwe sukinsyny. Niektórzy twierdzą, że wyznają kult diabła, ale ja wiem, że to bzdura. Skąd wiem, pytasz? Ano stąd, że Diabli mnie więzili w podziemiach swojego głównego bunkra Satan's Pit. Uciekłem im, jak mnie wieźli na egzekucję. To zwykły gang motocyklowy, który chcąc budować swoją reputację na strachu, przyjął taką, a nie inną symbolikę. Rejterują tylko przed siłą, jeśli jesteś od nich słabszy, nie łudź się, że z własnej woli wypuszczą cię całego i zdrowego na wolność. Jeśli wyjeżdżają całą hordą, nazywają to Batalionem Diabła. Tę kretyńską nazwę wymyślił ich szef - Bastard Louie.

Louie wygląda jak każdy inny ganger z Los Diablos: ma klasyczną, czarną skórę, jak w kiepskich filmach z połowy XX wieku. Na nosie ma okrągłe okulary „lennonki" z ciemnymi szkłami, na głowie długie, jasne włosy, opadające na ramiona, długie wąsy i bokobrody. Zazwyczaj używa starego Winchestera, którego wozi ze sobą, przytroczonego do motoru.

Rzadko dotrzymują umów. Mówię ci, to najgorsze męty w okolicach El Paso.

ludzi na tyle, by nowemu państwu podporządkowały się małe wioski i osady.

Współcześnie hegemonia to raj bandytów i anarchistów. Nie można mu jednak odmówić miana zorganizowanej struktury. Przetrwał tylko cień wizji Esteveza, ale na razie wystarcza to by utrzymać jedność bandyckich grup i grupek. Jedność utrwalają również stałe konflikty z potęgami, w rodzaju Teksasu. Mieszkańcy Hegemonii są bowiem bandytami i ich głównym zajęciem jest najeżdżanie na sąsiadów i grabienie cudzej własności. Wioski i miasteczka w umownym obszarze wpływów Hegemonii również są łupione, ale nazywa się to podatkiem albo zapłatą za ochronę. Po prostu od czasów Esteveza przetrwała rozbójnicza tradycja i chociaż minęły już trzy dziesięciolecia, a ze starej gwardii żyje może kilku zbirów, ci faceci nie wyobrażają sobie innego życia niż rozbój. To megatwardziele - wszyscy co do jednego. Jak mówiłem na samym początku - takie pipki jak ty służą im za szmaty do czyszczenia broni. Jedyne co liczy się w Hegemonii to brutalna siła. Od kilkudziesięciu lat pięść i nóż to ustawa zasadnicza. Taki rodzaj konstytucji jakoś się sprawdza. Siłowy sposób sprawowania władzy oznacza dużą śmiertelność wśród obywateli, ale z drugiej strony Hegemoniści mają ciągły napływ nowych rekrutów. Mówiłem - każdy uważa się za wystarczająco twardego, a mit organizacji supermacho szerzy się jak kontynent długi i szeroki. W Hegemonii działa zasada doboru naturalnego, cholerny darwinizm społeczny, jak to się mówiło przed wojną. Jeżeli dołożysz do tego klimat pustyni, zagrożenie ze wszystkich stron, wreszcie jeżeli sam kiedyś pojedziesz na południe, zrozumiesz.

Stosunki dobrosąsiedzkie

Wiesz już zatem, że Hegemonia to bandyci. Ich tereny leżą daleko od Molocha, niewiele tam maszyn i mutków. Chłopaki sami muszą zatroszczyć się o rozrywki, na szczęście rozrywką jest samo życie w Hegemonii. Najazdy na Teksas, czyli porywanie koni, krów i kobiet to jedno z ulubionych zajęć. Niezbadane cholerstwo nadciągające od strony meksyku to dla Hegemonii nie obiekt analiz, ale kolejny pretekst do wystrzelenia kilku pocisków. Podobnie rzecz się ma z pustynnymi bestiami - stanowią one obiekt ćwiczeń strzeleckich. Szczytem klasy w Hegemonii jest zaś zakłucie potwora nożem. Nie licząc przekomarzania się z Teksasem, Hegemonia nie ma zatem potężnych wrogów.

W miarę dobre stosunki południowcy utrzymują z Vegas (znaczy, napadają ich rzadziej i bardziej dyskretnie). Miasto Tysiąca Neonów zapewnia Hegemonii prochy i na mocy niepisanego porozumienia przejazd przez terytoria oraz azyl. Nie myśl sobie, że Vegas jakoś szczególnie kocha bandytów. Kwestia praktyczna. W zamian gangsterzy zyskują sojusznika i chłopców na posyłki, którzy dbają o interesy mafii w terenie.

Neodżungla

Wojna doprowadziła do zmian w klimacie ziemskim. Wywołała gwałtowne ruchy płyt tektonicznych i w wprowadziła chaos do ekosystemów. Najbardziej oczywistym przejawem wszystkich postapokaliptycznych zmian jest neodżungla. W Stanach nikt nie wie co się wydarzyło w Ameryce Południowej, ale faktem jest, że w ciągu trzydziestu lat tropikalny las deszczowy zagarnął Amerykę Środkową i sięga po nowe terytoria na północy.

Neodżungla dobrze wpasowuje się w warunki panujące na południu Stanów. Po krótkim czasie na obszarach dziczy klimat zmienia się, w kierunku optymalnego dla zieleni. Mieszkający w pobliżu ludzie dostrzegają, że ich teren wkrótce należał będzie do dżungli, kiedy jak grzyby po deszczu w sąsiedztwie zaczynają pojawiać się nieznane dotąd rośliny. Zmieniają one skład gleby i powietrza, dając początek nowej oazie neodżungli. Oazy zlewają się ze sobą.

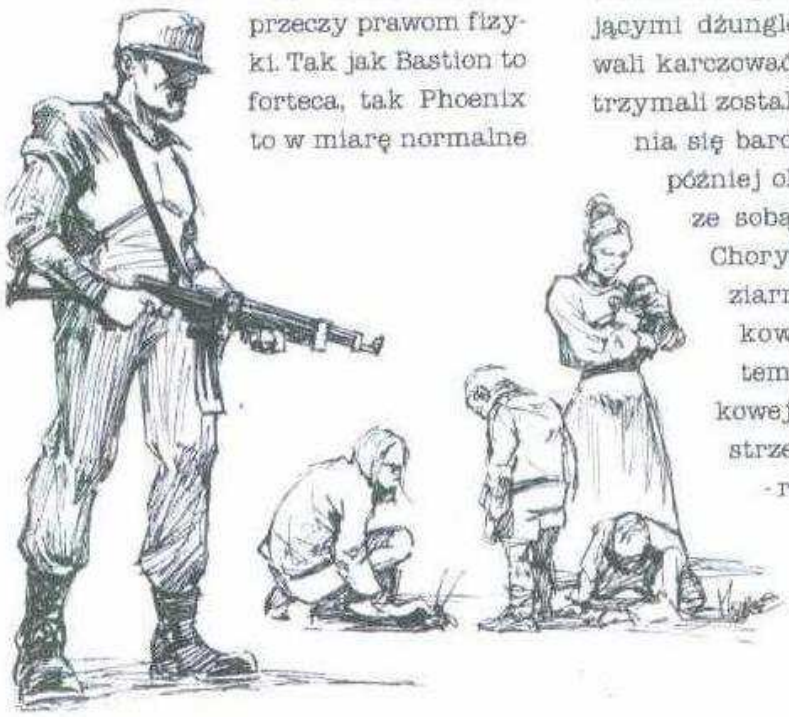
Oczywiście dżungla to nie tylko rośliny. Lasy zamieszkują niewidziane dotąd zwierzęta. Ponieważ brak chociażby podstawowej wiedzy o istotach z tropiku, bestie te stanowią większe niebezpieczeństwo niż jakikolwiek organizm spośród zadomowionych na kontynencie.

Zastanawiasz się pewnie teraz, czy Hegemonia nie byłaby w stanie ruszyć dupska i narzucić swojej woli całemu kontynentowi. Gdyby ruszyli naprzód zatrzymaliby się dopiero na Molochu albo na mocnych państwach ze wschodniego wybrzeża. Otóż powiem ci, że południowcy mają potencjał, ale nie mają ambicji. Potrzebny im po prostu charyzmatyczny przywódca. Ktoś na miarę Esteveza.

Módl się, żeby drugi taki sukinkot nie przyszedł na świat.

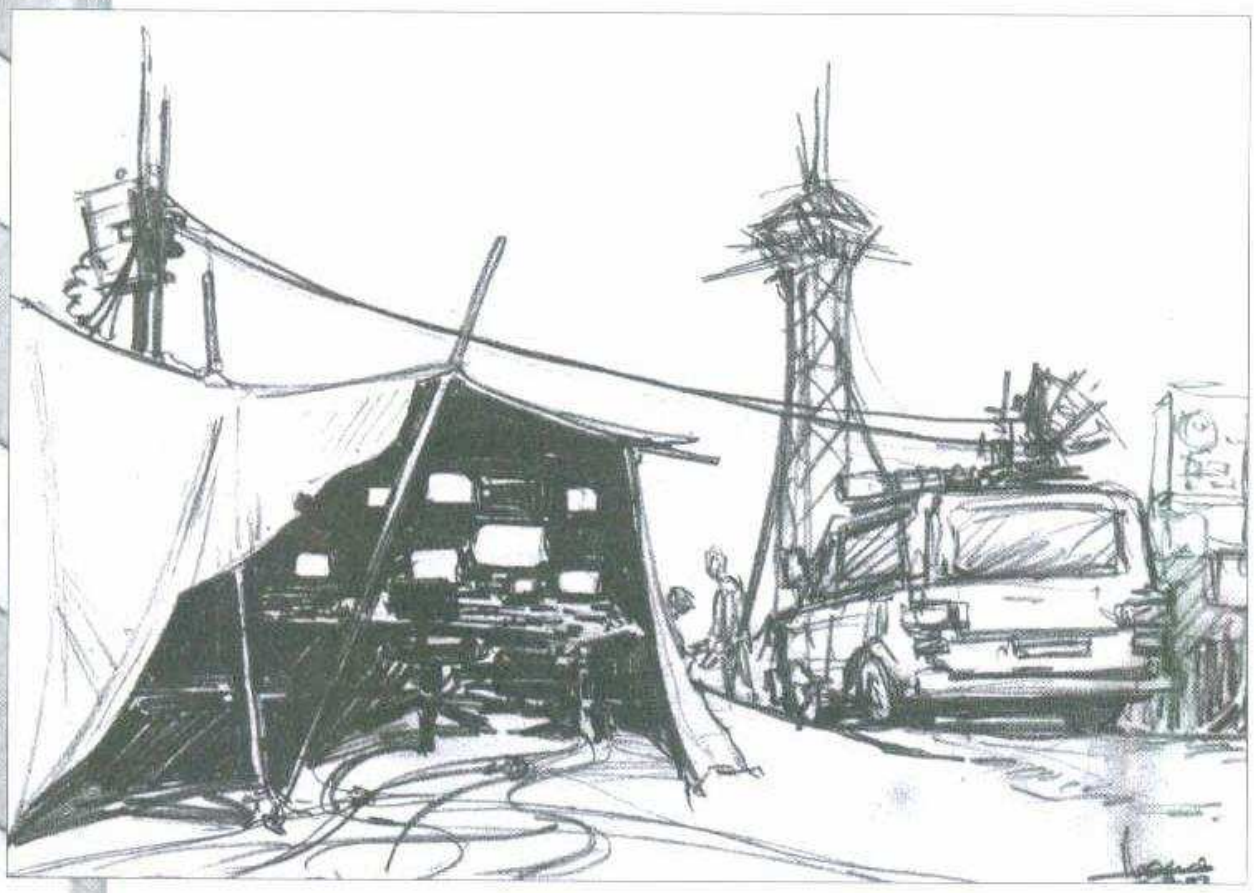
Osobowości i osobliwości

Jeżeli miałbym zaryzykować i wskazać najważniejsze dla Hegemonii miejsca, po pierwsze powiedziałbym - Bastion. Ale o więzieniu opowiadałem już, dodam zatem tyle, że dalej mieszkają tam ludzie. Tak jak kiedyś nie dało się z niego uciec, tak teraz słynie jako niezdobyte. Druga z istotnych lokacji to Phoenix. Ludzie żyją tam na bardzo niewielkim obszarze - w Konglomeracie - megabudynku postawionym z przyczep, wraków samochodowych, drewnianych domków i tym podobnych. Widziałem zdjęcia Konglomeratu. Ta konstrukcja przeczy prawom fizyki. Tak jak Bastion to forteca, tak Phoenix to w miarę normalne osiedle z kobietami, dziećmi, psami i poletkami fasoli.



Ze złośliwym uśmiechem wspominam za to widok Wielkiego Kanionu. To jedyne miejsce na obszarze dawnej Arizony, do którego Hegemonia nie ma dostępu. Cały rów przykryty jest jakimś organicznym bąblem (tak przynajmniej prezentuje się z lotu ptaka). Bąbel wydaje się pulsować i bardzo wolno falować. Nie wiem co by się mogło kryć we wnętrzu i nie chcę się dowiedzieć. Tak czy owak to problem Hegemonii, a dokładniej wrzód na tyłku Gustavo Del Campo - aktualnego szefa państwa bandytów. Facet nienawidzi swojego imienia i być może to jest jego problem. Bezpośrednie otoczenie woła na niego po postu Del Campo. Jaki on jest? Nie poznałem, ale wiele słyszałem. Wszystko da się zawrzeć w jednym słowie: młot.

Według mnie to co się dzieje w Wielkim Kanionie powiązane jest w jakiś sposób z ekspansją neodżungli. Słyszałeś pewnie historyjki o dziczy, która zaczyna nas zalewać od strony Meksyku? To nie są plotki. Osobiście widziałem dżunglę a *banditos* mogą o niej powiedzieć wiele więcej. Na obszarach Rio Grande toczyli już walki z zamieszkującymi dżunglę stworzeniami i próbowali karczować las. Ostatecznie nie wytrzymali zostali zmuszeni do przesiedlenia się bardziej na północ. Kilka lat później okazało się, że przywlekli ze sobą masę chorób i nasion. Chorych wybito co do nogi, ale ziarno rozsiało się i wykiełkowało w zastraszającym tempie. W południowej i środkowej Arizonie można już dostrzec pierwsze oazy dżungli - rośliny szykujące glebę dla bardziej wybrednych braci w chlorofilu.



Posterunek

Okiem przybysza

Posterunek to nie jest właściwie miasto. Bardziej przypomina obóz wędrowny, nie licz jednak, że spotkasz tam harcerzy. Nie uświadczysz też biwakowych piosenek ani namiotów. Przepraszam, namioty są. Każdy z nich ma większy komfort niż przedwojenny dom.

Posterunek jest obozem wojskowym. Powstał w konkretnym celu - aby zwalczać i badać Molocha. Kilka setek osób - mężczyzn, kobiet i dzieci - poświęca się tylko temu jednemu zadaniu. Jak wiesz, Moloch posuwa się na południe. Posterunek musi się zatem cofać wraz z postępem Bestii. Przemieszcza się również wzdłuż równoleżników - to na zachód, to na wschód. Bardzo trudno go zlokalizować. Moloch, jeżeli ma jakiekolwiek uczucia - a wierzę, że ma - nienawidzi Posterunku. Mieszkańcy nie raz skopali Bestii dupsko i nie raz pokrzyżowali jej plany. To jest powód dla którego osada musi być mobilna - bez przerwy ucieka przed gniewem Molocha.

Kiedy Posterunek wędruje, wygląda jak ogromny konwój nie z tego świata. Kolumnę otwierają wielkie maszyny - czołgi, wozy pancerne i pojazdy skonstruowane według patentów miejscowych naukowców. Za nimi toczą się największe ciężarówki. Część jest opancerzona - to ruchome laboratoria. Dalej w konwoju suną tiry z wyposażeniem obozu. Wiozą żywność, składane domy, podzespoły przenośnych manufaktur i fabryk. Nie przesłyszałeś się. Posterunek dysponuje fabrykami, które składają się i rozkładają jak domki z klocków. Mniejsze samochody to po prostu domy na kółkach, albo transportery mniej potrzebnych materiałów. Pochód zamyka-

ją zaprzęgi i stada pędzonych zwierząt. Oczywiście cała karawana przemieszcza się pod czujnym okiem żołnierzy. Ci dysponują samochodami terenowymi, motocyklami i sporą ilością koni. Na czele posuwają się zwiadowcy i możesz być pewien, że na kilkadziesiąt kilometrów przed czołem pochodu po krzakach i załomach kryją się czujki.

Posterunek zamieszkują paranoicy. Dzięki temu miasto jeszcze istnieje.

Przybywszy na wyznaczone miejsce, Posterunek rozpakowuje się. W ciągu dwóch-trzech tygodni na pustkowiu wyrasta miasto. Najpierw instalowane są budynki wojskowe, w tym koszary dla żołnierzy i naukowców i generatory energii. Wokół nich dobudowuje się laboratoria. Następny pierścień to wszelkie budynki gospodarcze i manufaktury, potem domy dla cywilów, na sam koniec zaś zagrody dla bydła, garaże i podobne duperele. Jak rodzynki w Cieście Mamuśki Woodsmill na terenie Posterunku rozmieszczone zostają umocnienia i wykombinowane przez speców systemy obronne. Wszystko według opracowanego dawno temu planu. Wszystko jak w zegarku.

Ludzie

Miastem rządzi coś w rodzaju rady starszych. Członkowie są wyłaniani spośród naukowców i inżynierów - uczeni stanowią około jednej czwartej mieszkańców. Następne dwadzieścia pięć procent to żołnierze, czyli mężczyźni i kobiety dbający o bezpieczeństwo Posterunku. Żołnierze są niższą kastą, całkowicie podporządkowaną naukowcom, chociaż słyszałem, że w ostatnich czasach przywództwo jajogłowych jest kwestionowane. Pozostała część mieszkańców - rezydenci - zajmuje się zdobywaniem żywności, pracami gospodarczymi, handlem i ogólnie usługiwaniem społeczności. Cała struktura, podział obowiązków - styl życia w ogóle, nazywa się Rygorem. Dziwnie to wszystko wygląda, nie? Powiem ci, że to jest dziwne. I podejrzane.

Obywatele Posterunku to zapracowani ludzie. Żołnierze nie tylko bronią miasta - często urządzają wypady na północ aby zapolować na twory Molocha. Ze swoich wypraw przynoszą fragmenty Maszyny albo porzucone wytwory ludzkich rąk. Naukowcy badają zdobycze. Próbują nauczyć się sposobu myślenia Potwora i przejrzeć jego plany. Rozpracowują nieznane technologie i na ich bazie starają się stworzyć własne wynalazki, które potem obrócą przeciw Nieprzyjacielowi. Rezydenci podróżują do odległych miejsc na kontynencie i wymieniają część gratów na żywność i niezbędne do życia produkty. Niektóre podzespoły służą do konserwacji i usprawniania wyposażenia Posterunku - stąd niesamowity wygląd całej miejskiej techniki.

Ze względu na Rygor miasto zamieszkuje specyficzny rodzaj ludzi. Obowiązkowa edukacja sprawia, że nawet rezydenci są niezłymi specami, chociaż - w przeciwieństwie do Nowego Jorku - odbierają raczej ścisłe i techniczne wykształcenie. Prawdziwi naukowcy, czyli kasta rządząca, to przeważnie teoretycy. Przyjęło się, że w Radzie zasiada przynajmniej jeden matematyk, fizyk, chemik i biolog. Pierdoły w rodzaju nauk humanistycznych to zbytek. Ludzie z posterunku są bowiem cholernie funkcjonalni - na pierwszy rzut oka nie różnią się w ogóle od tworów Molocha. Nie tracą czasu na błahostki, prowadzą uregulowany tryb życia, nie myślą o sprawach wyznaczonych komuś innemu. Są po prostu praktyczni.

Ujmę to tak - obywatel Posterunku stanie się kreatywny, dopiero jeżeli dostanie rozkaz: myśl!

Każdy ma zatem swoją dziedzinę i swoje obowiązki. Na tym polu dopiero

staje się wszechstronny. Żołnierze szkoleni są tak, by przeżyć w każdym terenie i skutecznie prowadzić wojnę partyzancką, przy założeniu, że dysponują zapleczem w postaci ukrytego miasta. Znają wrażliwe miejsca Molocha, ale nie potrafią wypracować długoplanowych strategii. Podobnie naukowcy - rozpracowali Maszynę lepiej niż ktokolwiek inny na świecie, ale swoje badania mogą kontynuować tylko dzięki wsparciu dwóch pozostałych kast.

Myśl o Posterunku jako o ulu.

Fakty

Posterunek i reszta świata

Miasto kontaktuje się z największymi skupiskami ludności, z niektórymi zdaje się weszło w jakieś układy. Z pewnością istnieje jakaś więź pomiędzy wędrowną osadą a Nowym Jorkiem. Głównie wymiana handlowa i obrót informacjami. Podobne, choć nie tak ciepłe, kontakty Posterunek utrzymuje z F.A. i mniej znaczącymi grupami ludzi, w rodzaju partyzantów doktora Alluvacha. Jednak nawet sojusznicy rzadko informowani są o nowej lokalizacji Posterunku. Miasto woli kontaktować się z przedstawicielami aliantów w stałych punktach, na neutralnym gruncie. Często też wysyła kurierów. Ci, których sklasyfikowano jako rezydentów, wożą mniej istotne informacje. Przesyłki i dane o wielkim znaczeniu transportują kurierzy z kasty wojskowej.

Potęga umysłu

Według jednej z teorii Moloch wykorzystuje do swoich celów mózgi schwytanych żywcem ludzi. Nie są znane ani losy schwytanych, ani plany bestii, jakkolwiek spece z Posterunku postawili kilka interesujących hipotez. W odpowiedzi na postępowanie Molocha Posterunek uruchomił program badań nad siłami ludzkiego umysłu. Program został utajniony, wiadomo jedynie, że znajduje się dopiero w zalążku, aczkolwiek dotychczasowe rezultaty badań i ćwiczeń są obiecujące.

Być może kluczem do pokonania Maszyny są tajniki siły PSI?

Aktualna lokalizacja Posterunku zawsze utrzymywana jest w sekrecie, wokół wędrownego miasta narosło jednak o wiele więcej sekretów. Kto finansuje badania nad Molochem? Skąd wziął się nowoczesny sprzęt, którym dysponuje osada? Z jakiego powodu Molochowi nie udało się jeszcze zniszczyć Posterunku? Czyżby jego mieszkańcy byli aż tak dobrzy? Nie wiem jak odpowiedzieć. Niech cię nie zwiodą jednak moje prywatne uprzedzenia. Poproszony o obiektywny osąd odpowiem, że cenię Posterunek za odwagę i lojalność jego mieszkańców. Zazdroszczę im umiejętności i wyposażenia i po prostu drażni mnie tajemniczość wędrownego miasta.

Hi-Tech

Wysoka technologia Posterunku owiana jest legendą. Uznaję skuteczność miasta w badaniu Molocha, zdaję sobie jednak sprawę, że podtrzymywanie istnienia osady to również chwyt propagandowy. Wszędzie gdzie docierają jakieś plotki z szerokiego świata, gdzie znane jest imię Bestii, słyszano również o Posterunku. Wielu nie zdaje sobie sprawy z zasad funkcjonowania miasta, ale jego nazwa wiąże się z nadzieją, dumą i honorem.

Oczywiście jeżeli kogoś obchodzą duperele.

Widocznie komuś zależy, żeby podtrzymywać ducha ludzkości. Ludzie muszą wierzyć, że Posterunek jest niezwyciężony, pozbawiony skaz... po prostu lepszy. Bez względu na stan faktyczny Rada stara się podtrzymać to wrażenie Nie chodzi tylko o to, że żołnierze dbają o ekwipunek i dokładają starań, by prezentował się dobrze. On jest dobry. Ba - jest znakomity.

Technika Posterunku w niektórych miejscach przegoniła przedwojenne osiągnięcia. Niestety, są to raczej pojedyncze egzemplarze urządzeń, opracowane

nie na zasadzie żmudnych badań naukowych, ale poprzez przypadkowe i genialne odkrycie. Trudno reprodukować je w dużych seriach. Prawda jest taka, że sporo spośród rozwiązań zostało podpatrzonych u Molocha i nawet najlepsi naukowcy nie rozgryźli jeszcze sposobu ich działania, chociaż umieją zastosować je w praktyce.

Jeżeli istnieje jakaś przyszłość, Posterunek wygląda jakby był wyjęty z przyszłości.

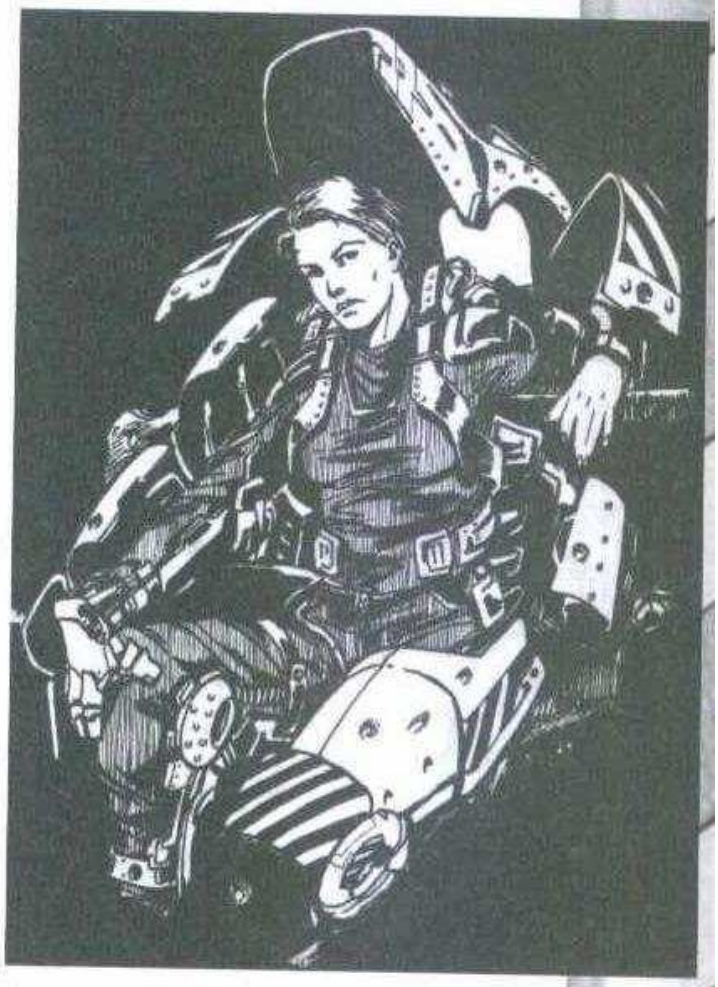
Gniew Boga

Na temat miasta słyszałem jeszcze jedną plotkę. Brzmi fantastycznie, ale wszystko jest możliwe. Usłyszałem kiedyś, że spece z Posterunku posiadają egzemplarz jednej z ostatecznych broni sprzed Apokalipsy. Pojęcia nie mam co by to mogło być. Facet z którym rozmawiałem w barze na przecięciu autostrad twierdzi, że widział żołnierzy testujących broń na stadzie bizonów. Aparat przypominał wyglądem czarny dzwon i zabijał bydło bezgłośnie, na odległość. Nie dałbym wiary plotce, ale zdarzyło mi się kiedyś odwiedzić jedną z wiosek na Wielkich Równinach. Zwiadowcy plemienia opowiedzieli mi jak obserwowali konwój Posterunku i w historyjce uderzyło mnie coś szczególnego. Dzikusy dokładnie opisały transporter rakiety międzykontynentalnej do przenoszenia ładunków atomowych.

Nie twierdzę, że wierzę w tajemniczy dzwon śmierci. Nie mówię, że Posterunek posługuje się bronią nuklearną. Sądzę, że istnieje możliwość, że miasto dysponuje bronią masowej zagłady.

Osobowości i osobliwości

Max Haller z pewnością jest człowiekiem, którego powinieneś poznać. Chyba, że masz jakiś uraz na punkcie analizy matematycznej albo fizyki kwantowej.



Najnowsze osiągnięcia nauki facet ma w małym paluszku. Nie mówię tylko o odkryciach przedwojennych. Pytasz skąd go znam? Na oczy nie widziałem człowieka. Zdarzyło mi się jednak spędzić zimę w Górach Skalistych, za jedy-

Samobójcze komando

Posterunek dysponuje elitarną jednostką wojskową, w sile około dziesięciu osób. Ludzie, którzy zgłosili się do tej drużyny, poprosili ni mniej ni więcej tylko o możliwość służenia jako kamikadze. Członkowie samobójczego komando wiedzą, że przeznaczono ich na śmierć w walce z Molochem. Wiedzą też, że ich życie zostanie przehandlowane za jakąś wielką sprawę.

Przeważnie chodzi albo o zniszczenie szczególnie ważnego celu, albo ogromnej połaci Molocha. Przed swoją ostatnią misją żołnierze Samobójczego komando zostają wyposażeni w broń masowego rażenia, równie śmiertelną dla celu co i dla odpalającego. Plotki mówią o ładunkach nuklearnych, chociaż bardziej prawdopodobne jest zastosowanie broni energetycznej. Na wszelki wypadek każdemu z żołnierzy wstrzykuje się również narkotyk, stopniowo degenerujący funkcje mózgu i narządów wewnętrznych.

Nie można przecież pozwolić by, wartościowe jednostki dostały się przez przypadek w stalowe kleszcze Bestii.

ne towarzystwo miałem wówczas dwie książki. Jedną była książka telefoniczna, na drugie tomiszcze składały się wykłady Hallera. Z nudów przeczytałem obie, ale wykłady bardziej przypadły mi do gustu. Powiem więcej: zakochałem się, chociaż niewiele pojąłem. Max posiada niesamowity talent do opowiadania o pierdołach w rodzaju kwantów czy stałej Plancka. Wierzę, że jest świetnym nauczycielem. Wiem, że wchodzi w skład Rady Posterunku i prowadzi zajęcia dydaktyczne. Jeżeli zachował swoje poczucie humoru i specyficzny „angielski" styl wyrażania się, wędrowna osada ma na stanie wartościowego człowieka.

Jeżeli nie masz jakiegoś urazu do cyborgów, powinieneś poznać również Aleksjeja „Alexa" Nastugowa. Nie wygląda co prawda jak elektroniczny supergliniarz z kreskówek dla dzieci, ale polimerowe implanty i wszczepione w mózg elektrody pokrywają się z charakterem. Alex jest lakoniczny, praktyczny i ergonomiczny. W każdej dziedzinie życia - w czasie wojny i pokoju. To właśnie on kieruje żołnierzami Posterunku. Nie spotkałem go osobiście, rozmawiałem jednak z pewnym kolesiem, który znał znajomka Nestugowa. Postać dowódcy obrosła tyloma legendami, że mój rozmówca opowiadał jak to Alex w pojedynkę rozgromił gniazdo mutantów i podłączył się do lokalnej sieci Molocha by namieszać mu w bazach danych. Nawet jeżeli część tych opowieści jest prawdziwa, myślę, że Nestugow jest człowiekiem wartym poznania.

Tornado

Tornado jest szczególnym narkotykiem. Nikt nie jest pewien pochodzenia tego specyfiku. Niektóre teorie mówią, że w stanie surowym produkuje go Moloch. Inni twierdzą, że Tornado to pokłosie wojny - w atmosferze zachodzą jakieś procesy chemiczne, w rezultacie których powstaje narkotyk.

Nie ważne. Grunt, że nieoczyszczone czarne grudki da się znaleźć na pustkowiach i wykorzystać do odlotów w przeszłość. Istnieje kilka form narkotyku w stanie surowym, jednak podstawowa to właśnie grudki wielkości dużych wiśni, ewentualnie podobny do sadzy osad. Surowe Tornado po prostu się zjada. Większość zbieraczy używa właśnie nieprzerobionego narkotyku zaraz. Znajdują grudki, zażywają i odpływają. Najskuteczniejsze i najbezpieczniejsze jest jednak zażywanie rafinowanego narkotyku. Poddany skomplikowanym procesom chemicznym specyfik zmienia swoją barwę na grafitową i daje się formować w tabletki albo proszkować.

Główną właściwością Tornado jest zdolność do przenoszenia w przeszłość. Na pewno już dowiedziałeś się jak to działa. Mało kto zwraca uwagę na skutki uboczne. W przypadku surowej działki ich ujawnienie się jest dużo bardziej prawdopodobne.

Działanie Tornado

Surowe Tornado działa przez 3k20 minut. Każdy test wykonywany w przeszłości (np. Prowadzenie motocykla) jest przynajmniej Trudny. Jeżeli test był Cholernie trudny dalej pozostaje takim (zażywający zachowuje się w przeszłości, jakby był pijany). Po powrocie z wycieczki, przez liczbę godzin równą czasowi trwania haju, narkoman doświadcza efektów kaca (+40% do wszystkich testów). Surowe Tornado uzależnia jak inne narkotyki. Po każdym zażyciu narkoman dostaje +5% do trudności testu Niezłomności i musi wykonać taki test. Porażka oznacza uzależnienie. Uzależniony musi brać Tornado przynajmniej raz na tydzień. Jeśli specyfik jest niedostępny, każdego dnia po upływie tygodnia należy wykonać Trudny test Niezłomności. Niepowodzenie oznacza otrzymanie kumulatywnego utrudnienia +5% do wszystkich testów. Utrudnienia te znikają po zażyciu Tornado.

Uzależnienia można się pozbyć z pomocą środków farmakologicznych lub wykonując przez dwa tygodnie, dzień w dzień Bardzo trudny test Niezłomności (i oczywiście odstawiając narkotyk).
Każda działka nieoczyszczonego Tornado ma 20% szans na *bad tripa*, czyli niezadziałanie.

W przypadku zażycia rafinowanego narkotyku wszystko zależy od jakości działki. Ustal Poziom Trudności wszelkich testów, jakie zażywający wykonywał będzie po przeniesieniu przeszłość i równocześnie czas trwania podróży.

Salt Lake City

Okiem przybysza

Wiesz co jest dobrego w byciu Mormonem? Masz w dupie wojnę. Oznacza to, między innymi, że wojna wypina dupsko na ciebie. Utah przed Apokalipsą nie był miłą okolicą, ale teraz - w porównaniu z resztą stanów - wydaje się rajskim ogrodem. Podobnie Kościół Chrystusowy Świętych Dni Ostatnich - kiedyś niemal sekta, przy dzisiejszych kultach zdaje się być starożytną religią. Salt Lake City to miasto rządzone do niedawna przez Mormonów, schronisko wszelkiego rodzaju pomyleńców i sekciarzy. Nie mam zamiar nikogo obrazić, szanuję Boga, mimo że trzydzieści lat temu pomylił guziczki. Zdaję sobie jednak sprawę, że połowa pomazańców z Salt Lake City to zwykli szarlatani.

Samo miasto składa się w większej części z ruin, jak każda osada w Ameryce. Różnica polega na tym, że w Utah budynki waliły się od wstrząsów tektonicznych. Najwięcej strat w ludziach spowodowały wichry niosące radioaktywny pył. Dla tych, którzy przeżyli odbudowa całego miasta stała się zbyt poważnym przedsięwzięciem. Odbudowali zatem tylko przyjemne podmiejskie osiedle. Ponieważ Salt Lake stało się schronieniem dla kościołów i sekt, wiele spośród budynków to kaplice, katedry, meczety. Wykonane z drutu krzyże, zbijane z desek półksiężyce spotyka się niemal wszędzie. Czasem rolę domu bożego pełni dawna kręgielnia, wierni Kościoła Czerwonego Słońca - ci którzy czczą zagładę atomową - spotykają się w dużej wieży kolejowej. Czasem gotycka katedra od szóstej do dwunastej jest bóżnicą, a w drugiej części dnia bazyliką rzymskokatolicką.

Nie ukrywajmy - mimo tych wszystkich przybytków religijnych Salt Lake City to wiocha. W ruinach miasta pasą się owce i kozy. Żaden tubylec nie zapuszcza się do starego miasta, po części pogrzebanego w ziemi, po części pogrążonego w szczelinach. Z tego powodu tereny przedwojennej metropolii nie są wyeksploatowane z przedwojennych gratów. To z kolei zachęca gangi i śmieciarzy do najeżdżania okolicy. Żyjąc w sąsiedztwie bogactw naturalnych, posiadając pełne spichlerze i dorodne córki, Mormoni musza starać się o ochronę. Salt Lake City stało się zatem kurortem dla weteranów ze spustoszonego kontynentu.

Ludzie

Dziwne miasto. Porządne. Nie myśl sobie - to nie jest raj na ziemi. Ludzie są tacy jak w każdym innym miejscu, jednak obudzona przez Apokalipsę bestia, tkwiąca w każdym z nas, u mieszkańców Salt Lake jest obłaskawiana przez kościoły. Przeważnie mieszkańcy miasta są wyciszeni, rozważni, opanowani. Większość nie ma nic wspólnego z kultami ale życie w cieniu katedr nie pozostaje bez wpływu na człowieka. Niektórzy są nawet miłosierni. Są też elokwentni i krzykliwi kaznodzieje, są szaleńcy oraz mordercy. Spotkasz tu szarlatanów, będą próbowali wciągnąć cię do sekty albo nakłonić do załatwienia dla nich jakichś ciemnych interesów. Spotkasz również siostry miłosierdzia, które poświęciły swoje życie, by pomagać chorym. Nigeryjczyk na wrotkach, członek Wojujących Braci w Zen, spróbuje wcisnąć ci pigułki na Oświecenie. Mormoni zaproszą cię na ziołową herbatę i opowiedzą o Ostatnich Dniach.

Oto mieszkańcy Salt Lake City.

Mormoni

Po wojnie Kościół Jezusa Chrystusa Świętych Dnia Ostatniego zmienił się w niewielkim stopniu. Nadal kieruje nim prorok (aktualnie Joseph Bergson). Przywódcy podlega dwóch doradców i dwunastu tzw. „apostołów", jak również spora grupa biskupów, kapłanów i misjonarzy. Większość duchownych zamieszkuje tereny Salt Lake City i okolicę. Mormoni wierzą w przyjście Jezusa Chrystusa i jego przyszłe rządy na ziemi. Po Apokalipsie spodziewają się rychłego Przyjścia. Jezus będzie rządził osobiście, a spustoszona ziemia zmieni się w rajski ogród. Tymczasem mieszkańcy Salt Lake City powrócili do poligamicznych tradycji małżeństw, ze względu na przewagę liczebną kobiet w powojennym świecie. Jak dotąd zawierają małżeństwa „na wieki", jednak ze względu na niedobór wody nie praktykują już chrztu przez całkowite zanurzenie.

Fakty

Fundusz emerytalny

Prosta rzecz - jeżeli znudziła ci się włóczęga lub jeśli postrzelili cię jeden raz za dużo, jedziesz do Utah i zostajesz szeryfem. Masz zapewniony dach nad głową, wyżywienie - kto wie, może nawet ożenisz się i spłodzisz ósemkę dzieciaków. Wiesz, wiklinowy fotel, stary kundel przy boku, bambosze z mysich pipek, takie tam.

Doświadczeni zabijacy na etacie ochroniarzy teokratycznej enklawy to pomysł, który ma swoje wady. Pierwsza i naczelna - mało który z tych ludzi rozliczył się z przeszłością i bywa, że przeszłość upomina się o swoje. Jakiś czas temu Salt Lake City przeżyło miesięczne oblężenie z powodu niejakiego Grahama Willisa, powszechnie zwanego Buldożerem, rezydenta w mieście. Ścigał go jeden z gangów motocyklowych. Napastnikom skończyła się amunicja, ale wrócą. Możesz mi wierzyć. Istnieją też zalety zatrudniania weteranów - do Salt Lake przybywa dużo młokosów, pragnących osobiście poznać żywe legendy i nauczyć się czegoś. Dla miejscowych kultów to potencjalni wyznawcy i kupcy na lokalne produkty.

Sekciarze obawiają się trochę puczu wojskowego - ludzie, którzy noszą broń, uważają się za lepszych i patrzą na resz-

tę mieszkańców z góry. W ich mniemaniu łatwo byłoby opanować miasto i położyć łapska na jego bogactwach. Na szczęście wśród zatrudnionych w miejscowej policji zabijaków jest sporo rozsądnych ludzi. Ci są zbyt starzy by zmieniać styl życia i wiedzą, że gdy znikną obiekty kultu, zniknie również bogactwo.

Religie, sekty, kulty

Salt Lake to kocioł kultur. Miasto jest znane niemal wszędzie i do najbardziej zapadłej dziury dotarły informacje o tym, że stało się ono oazą duchowości. Wielu ludzi potrzebuje religii, rozumiesz. Po tym co się w tym kraju stało albo nie wierzysz już w nic, albo wierzysz bardzo mocno. Wszyscy księdza i kaznodzieje potrzebują z kolei wiernych. Wojna przerzedziła owieczki. Interesy są zatem zbieżne - wierzący i kapłani potrzebują się gdzieś spotkać. W Salt Lake City przecinają się ich drogi.

Swoje kościoły mają tutaj wszystkie popularne przedwojenne religie. Poza tym cała masa odłamów, schizmatyków, okultystów i demagogów. Słyszałeś na przykład o Świątyni Szczura, Pana Ubogich? Ja też nie, dopóki nie zacząłem pracować dla niej na etacie ochroniarza. Wiesz, niezbyt lubią się z baptystami. Konflikty między kultami ożywiają miasto i oplatają je siecią intryg. Dysputy teologiczne i negocjacje to jedno. Podkładanie sobie świń i oskarżenia o herezję to drugie. Pal licho ochlapywanie murów świątyń farbą - gorzej jeżeli ktoś próbuje wysadzić przeciwników w wierze w powietrze albo spalić na stosie.

Istnieje na całe szczęście kilka poważnych i dbających o tradycję kultów. Przede wszystkim mormoni, którym zawdzięczamy rozsądny i wielkoduszny pomysł zapewnienia kultom azylu. Poza tym Kościół Katolicki i kościoły zreformowane to moi faworyci. Głównie chrześcijanie próbują nieść światło wiary do najdalszych zakątków kontynentu, wyświęcają nowych księży, próbują nawiązać kontakt z Watykanem. Łączność ze Stolicą Apostolską była dla katolików zawsze bardzo ważna. Teraz wszyscy amerykańscy księża zastanawiają się czy papież żyje, a jeśli tak to jakie jest jego stanowisko wobec zmian jakie zaszły po wojnie. Skazani na izolację chrześcijańscy kapłani starają się postępować zgodnie z tradycją i nakazami serca. Są nie tylko pocieszycielami duchowymi. Wielu z nich to wyszkoleni lekarze.

Pielgrzymki

Oprócz młokosów zwabionych obecnością legendarnych obieżyświatów, do Salt Lake przybywają pielgrzymki. Sam kiedyś eskortowałem grupę muzułmanów. Do Mekki raczej trudno się dostać. Pielgrzymki to złoty interes - okazja by opchnąć przybyszom rozmaite relikwie,

Słyszałeś o tym gościu z Teksasu? Mówią na niego Ojciec. Świr jakich mało. Wiesz, tam w Teksasie mają kłopoty z tolerancją, walą do każdego, kto przypomina mutanta. Boją się ich skubańcy, wielu z nich wierzy, że to co przytrafiło się mutantom może być zaraźliwe. Wieśniaki z Teksasu gówno wiedzą o biogenetyce, to fakt. Rzecz w tym, że Ojciec to jeden z potężniejszych potentatów tamtego rejonu, ma facet ranczo imponującej wielkości, kilkudziesięciu uzbrojonych strażników, dużą rodzinę i największą plantację kukurydzy w tej części Stanów.

Ojciec ma też obóz dla mutantów. Trzyma ich uwięzionych, zamkniętych w klatkach, i wykorzystuje do niewolniczej pracy. Pojmał już dobrych pięć setek mutantów, a dokładniej biorąc nie pojmał, tylko kupił. Handlarze niewolników mają stałego klienta, bo choć facet nie ma zamiaru rozszerzać swojego interesu, to jednak wciąż potrzebuje nowych pracowników.

Ma gość dużą śmiertelność na farmie. Naprawdę dużą.

Omijaj go z daleka. Jest mocno szajbnięty. Jeśli mu odbije i zechce cię uwięzić, pozostanie ci tylko wysłać kartkę do bliskich. Jego ranczo to ostatni przystanek.

dewocjonalia i święte teksty. Stąd pomysł jarmarku. Co niedziela w mieście odbywa się targ i kupisz na nim wszystko, co zbędne. Nie licz na konkrety - amunicję, paliwo, baterie. Natomiast różaniec albo święty obraz dostaniesz jak najbardziej. Podobnie łatwo kupisz tresowanego borsuka czy roczniki magazynów erotycznych. Co drugi stragan oferuje absolutnie autentyczne relikwie świętych. Gdyby z bazaru w Salt Lake City pozbierać wszystkie kości udowe Pafnucego od Czarnej Radiacji, święty okazałby się stonogą. Podobnie rzecz się ma z cudownymi eliksirami i maściami z gaju oliwnego.

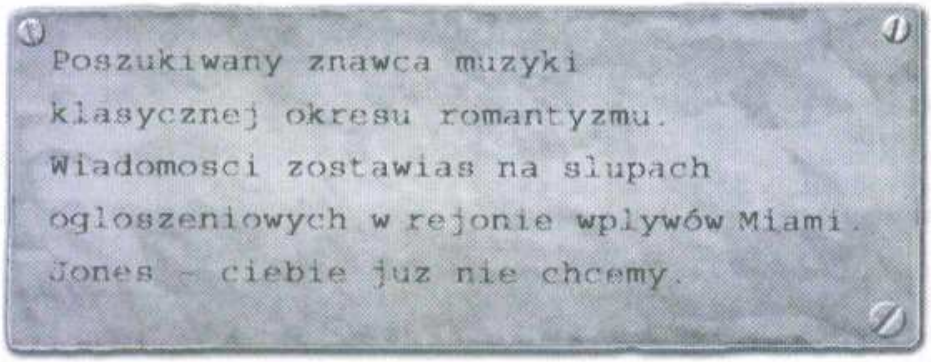
Pielgrzymki to złoty interes. Poza tym doskonały parawan dla rozmaitych mrocznych interesów. Zdziwiłbyś się jak wiele sprawek między gangami i państewkami załatwia się w mieście świątyń. Zdziwiłbyś się słysząc jak kościoły układają się z gangami by zapewnić wiernym bezpieczeństwo w czasie pielgrzymki. Miasto żyje z upraw rolniczych, ale datki wiernych to pokaźny procent dochodów, w Salt Lake tolerowani są zatem najbardziej ekscentryczni pielgrzymi, łącznie z mutantami i cyborgami.

Osobowości i osobliwości

Salt Lake City jest teokracją. Już dawno przestali tam rządzić mormoni, ale nadal pozostałe religie szanują ich i liczą się ze zdaniem mormońskiego szefa. Władza przechodzi z rąk do rąk, jednak zawsze pozostaje w ręku któregoś z wielkich kościołów. Kluczem do władzy jest policja-wojsko, czyli siły zbrojne miasta. Kto kontroluje zbieraninę zawadiaków, ten rządzi. Pozostali zadowalają się resztkami z pańskiego stołu. Cały system w teorii miał być bardzo prosty. Dosyć pokojowo odebrano władzę mormonom i rozdzielono wszelkie liczące się urzędy równo między ważne kulty. Szybko jednak kościoły zaczęły handlować przywilejami i wymuszać oddanie władzy. Powstające jak grzyby na deszczu sekty zaczęły upominać się o swój kawałek ciasta. Powstał młyn.

W obecnej chwili naczelnym młynarzem jest Arcybiskup Mobutu Franklin, potężny czarnuch i zarazem głowa Kościoła Katolickiego. Lubi załatwiać osobiście nawet mniej ważne sprawy, gromić głosem wiernych i niewiernych, nawracać nawet zatwardziałych grzeszników. Ten człowiek ma klasę, chociaż na pierwszy rzut oka wydaje się zaślepionym fanatykiem. Murzyn urzęduje w Katedrze Ducha Świętego. Jego pomocnik, Christopher Jones jest byłym najemnikiem, nawróconym i wyświęconym przez arcybiskupa na księdza. Osobiście kieruje wojskiem.

Urząd sędziego pokoju sprawuje rabin Abraham Schwarckopf, możesz ufać w sprawiedliwość jego wyroków, chociaż zdziwi cię gmach sądu wykonany z pięciu autobusów. Nie zaufałbym za to Kultowi Węża - administracja tej sekty odpowiada aktualnie za zbieranie podatków.



Teksas

Okiem przybysza

Miałem kiedyś taką przygodę - wiozłem w samolocie neurochirurga. Prawdziwy przedwojenny spec w białym fartuchu. Dziadek z trzęsącą się brodą, ale fachura. Po drodze zaliczyliśmy tornado, przymusowe lądowanie i atak czegoś latającego i groźnego. Nieważne. Cały w nerwach doleciałem na miejsce - okazało się, że by zrobić pas startowy Teksańczycy przepędzili tam i z powrotem stado bydła. To też nieważne. Jakoś posadziłem maszynę, chociaż dziadek zarzygał mi zegary. Na spotkanie wyszedł mi człowiek w kapeluszu, z ostrogami zrobionymi ze srebrnych dziesięciodolarówek. Zapłacił ile trzeba, dodał jeszcze premię. Trochę udobruchany pomogłem prowadzić lekarza, który nadal rzygał jak kot. Okazało się, że fachowiec potrzebny był do chorego źrebaka.

Teksas ma swój urok. Jeżeli lubisz zwierzątka, to miejsce dla ciebie. Jeżeli lubisz otwarte przestrzenie i wiatr we włosach, powinieneś się tam udać. Podobnie jeżeli jesteś aroganckim bucem. Jeśli jednak mierzi cię krowi smród i masz alergię na gówno, poszukaj innego miejsca.

Pomyśl - połacie pastwisk, z rzadka poprzedzielane drutem kolczastym, zdro-

Walki psów

Nigdzie nie hoduje się tylu psów co w Teksasie. Jedne rasy służą do polowań, drugie pomagają pędzić stada bydła. Osobna rasa zaś to zawodnicy w narodowym sporcie Teksańczyków - drugim co do ważności po rodeo - w walkach psów. Walki psów odbywają się w knajpach i budzą ogromne emocje. W większości barów znajdują się specjalnie przygotowane areny. Widzowie gromadzą się nad krawędzią, zakłady sięgają niebotycznych sum i niejedno już stado bydła zmieniło swojego właściciela dzięki mocnemu kłapnięciu psich zębów.

Zdarza się, że nieostrożny kibic wpada do pustej studni, dostarczając kibicom niespodziewanej rozrywki.

wa okolica, daleko od Molocha. Wjeżdżasz na tereny zielonych łąk, widzisz kwitnące drzewa i wydaje ci się, że trafiłeś do Arkadii. Nie wszędzie oczywiście jest tak sielankowo, ale nawet na pustkowiach krajobraz jest jakiś inny. Może nie pogodny... sielanka to złe słowo. Tam jest po prostu normalniej. Bardziej zdrowo.

Ludzie

Teksas to nie tyle konkretne miejsce, chociaż krainę można umiejscowić mniej więcej w granicach dawnego stanu. Teksas to raczej sposób myślenia i styl życia, żywcem wyjęty z westernu. Kowbojski styl i światopogląd łączy wszystkich mieszkańców farm i mieścin, ludzi rozproszonych na obszarze wielu tysięcy kilometrów kwadratowych. Nie każdy jest oczywiście Johnem Waynem albo chłopaczkiem z Bonanzy (wiesz o czym mówię, prawda?). Istnieją jednak pewne cechy wspólne, które większość Teksańczyków posiada. Konserwatywne przekonania, między innymi szacunek dla tradycji i rodziny oraz religijność. Dodatkowo ksenofobia i nietolerancja, terytorializm i zapalczywość. No i wspieranie handlu niewolnikami. Długo by wymieniać.

Mówiąc, że Teksańczycy uwielbiają zwierzaki robiłem sobie trochę jaja. Chłopcy do krów ograniczają swoją wylewność głównie do zwierząt domowych. Stada i rolnictwo to podstawa bogactwa Teksasu (w istocie to najzamożniejsze z wielkich terytoriów). Krowy, konie, świnie, psy, cholera wie jeszcze co - odwiedź krainę i zobacz ile tam biega żyjątek.

Bizony i mustangi

Tuż po wybuchu wojny, na południu USA całe stada koni i bydła uwolniły się z zagród i pastwisk i rozeszły na wielkiej przestrzeni. Grupy zwierząt domowych zdziczały, a następne pokolenia zwierząt rodziły się już na wolności. Na zachód od Missisipi utworzyły się wielkie wędrujące stada, na które urządzane są polowania. Dzikie konie - jeżeli ktoś potrafi je ujeździć - stają się wierzchowcami i dostarczają zatrudnienia dziesiątkom zdolnych kowbojów.

Stada są jednakże bardzo płochliwe i często wchodzą na skażone terytoria. Jedynie plemiona indiańskie i klany ludzi z pustyni są mistrzami w odławianiu dzikich zwierząt.

Fakty

Mentalność kowboja

Oczywiście wojna zmieniła bardzo wiele. Teksańskie stada to dzisiaj cień dawnej świetności. Połowa krów jest chora, skażona radiacją, zmutowana - albo wszystkie trzy rzeczy na raz. Nie przeszkadza to oczywiście ludziom w konsumowaniu wołowiny. I tak na całym kontynencie nie znajdziesz lepszego żarcia, chyba że z przedwojennych zapasów. Teksańczycy, w miejsce pickupów, posługują się teraz końmi. Paliwo jest drogie, a szyby naftowe w okolicach dawnej Oklahomy opanowały gangi. Tymczasem jeżeli ktoś wie jak dbać o zwierzęta, leczyć je, karmić, stworzy sobie doskonały środek transportu. Jeżeli polubisz swojego wierzchowca, zyskasz nie tylko środek transportu. Zyskasz przyjaciela na dobre i na złe. To bardzo ważne - samochód cię zawiedzie, kumple cię zawiodą, ale dobrze wychowany koń nigdy.

Koniokradów w Teksasie wiesza się, albo zakopuje na pustyni tak, żeby nad piasek wystawała tylko głowa.

Teksańczycy dbają również o zachowane egzemplarze broni. Rzecz jasna - każdy troszczy się o spluwę. Kowboje wolą jednak starą i sprawdzoną strzelbę Betty niż karabinek automatyczny. Są po prostu lojalni wobec zwierząt i przedmiotów tak samo jak wobec ludzi. Własność - rzecz święta. Południowcy zazdrośnie strzegą granic swoich terytoriów. Jeżeli przeleziesz przez drut kolczasty na czyimś pastwisku, to tak jakbyś wlazł facetowi do łóżka. Teksas jest rozległy, ale możesz być pewien, że każ-

dy cholerny cal tej ziemi ma swojego właściciela. Nawet jeżeli przez całe swoje życie facet nie odwiedzi danego miejsca, wie, że ono należy do niego.

Stada i karawany

Hodowla bydła to dobry sposób na życie. Znam wielu ludzi, nie pochodzących z Teksasu, którzy spędzili całe życie na pędzeniu stad. To intratne zajęcie, bo żarcie wszędzie jest w cenie. Równocześnie praca przy stadach jest niebezpieczna. Z południa wypady po stada urządzają Meksowie. W drodze nietrudno napotkać motocyklistów. Większym wzięciem niż krowy cieszą się tylko konie, a kto ma własną stadninę, dba o nią bardziej niż o źrenicę w oku. Czym innym za to jest polowanie na dzikie, nieoznakowane mustangi. To robota dla zawodowców, ale jeżeli złamania nie zniechęcają cię do działania, możesz spróbować szczęścia. Teksańczycy płacą sporo, cudzoziemcy jeszcze więcej. Może sam będziesz potrzebował konia? Wypraw się do południowych stanów.

Muszę cię jednak jeszcze raz przestrzec. Pamiętaj o siódmym przykazaniu: nie daj się złapać na kradzieży.

Przemierzyłem kontynent wzdłuż i wszerz, ale nigdzie nie spotkałem ludzi bardziej nietolerancyjnych niż Teksańczycy. Jeżeli masz jakieś widoczne mutacje, specyficzne upodobania, nie jesteś biały lub ćpasz - w jednym zdaniu: jeśli różnisz się w jakiś sposób od przeciętnego kowboja, omijaj Teksas szerokim łukiem. Inaczej kulka w łeb z miejsca. Podobnie jeżeli spotkasz karawanę z Teksasu, bacz na swoje słowa i na zachowanie. Na zachodzie kontynentu istnieją stałe szlaki handlowe, po których przemieszczają się pędzone stada. Karawany odwiedzają wiele miejsc, szczególnie chętnie odwiedzają zaś ośrodki przemysłowe. W zamian za bydło i konie kowboje dostają wszystko co potrzebne do życia, cenią też sobie towary luksusowe. Są doskonałymi handlarzami - nie tyle wyszczekanymi i sprytnymi, co opanowanymi i świadomymi wartości swojego towaru.

Niewolnictwo

Z niewolnictwem w Teksasie sprawa jest dosyć dziwna. Nie jest ani zakazane, ani rozpowszechnione. Strzępie język, bo ta sytuacja jest osobliwością. Mniej więcej co piąta rodzina posiada niewolników - każda traktuje ich bardzo dobrze, niemal jak domowników, na równi z dobrymi końmi. Żaden Teksańczyk nie może być w Teksasie zniewolony, podobnie jak żaden biały. Każdy niewolnik może się wykupić ze służby, jeżeli zgromadzi wystarczający majątek.

Niewolnicy pracują głównie przy zwierzętach, pomagają kobietom w prowadzeniu domu albo zajmują się dziećmi. Część haruje w polu ramię w ramię ze swoimi właścicielami. Niewolnicy dzielą z Teksańczykami szczęścia i nieszczęścia. Są nieodłącznym składnikiem krajobrazu.

Osobowości i osobliwości

Kiedy dowiozłem już swojego konowała na miejsce, postanowiłem zafundować sobie małe wakacje w Riccardo. Niewielkie powojenne osiedle, pięćset kilometrów od Austin w kierunku północno zachodnim. Drewniane i ceglane domki, jedna ulica - western. Nie powiem, żeby mnie tam zbytnio lubili, ale akurat na uczucia Teksańczyków pluję gęstą śliną. To był wyjątkowo leniwy urlop. Słońce paliło, miejscowi siadywali na werandach i palili fajki albo plull tytoniem. Wielu spędzało czas w którejś z dwóch miejscowych knajp.

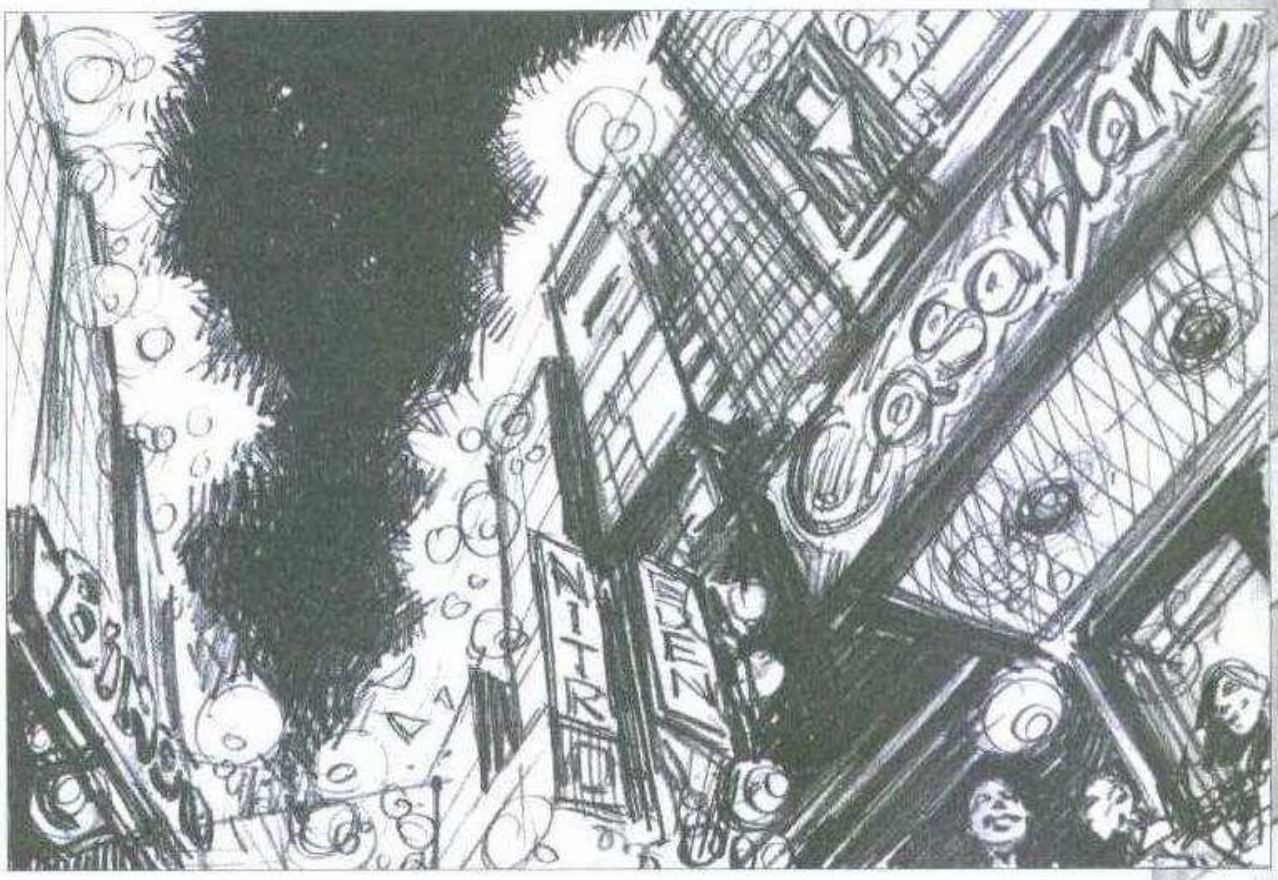
Przez miejscowych rozumiem również rancherów osiedlonych w promieniu dwustu kilometrów.

W Riccardo pozbyłem się połowy majątku. Zdrowe dziewczyny były specjalnością „Dziupli Samanthy", przytulnego lokaliku tapetowanego w całości czerwonym zamszem. „Samotna Gwiazda" oferowała z kolei walki psów - musisz bowiem wiedzieć, że ta okolica Teksasu słynie z hodowli psów przeznaczonych do polowań, walk albo pilnowania stad. Na zakłady wydałem jeszcze więcej niż na dziewczynki.

Do rozrywek zaliczam również odparcie ataku *banditos* z Hegemonii. Opowiadałem ci już o tych twardzielach. Nie byli w każdym razie tak mocni jak sądzili - miejscowy szeryf skrzyknął zdolnych nosić broń mężczyzn i daliśmy im po dupach. My, bo sam zaprosiłem się do zabawy. Chłopak Billy'ego, miejscowego gorzelnika, zginął. Kilku frajerów dało się zastrzelić, ale Hegemoniści zjeżdżali aż się kurzyło. Po sprawie wymieniłem uściski dłoni ze wszystkimi obrońcami i doszło nawet do tego, że niektórzy uchylali mi ronda kapelusza na ulicy. Zostałem nawet zaproszony na polowanie na kaczki. Aż żal było potem odlatywać.

Ale musiałem w końcu opuścić senne Riccardo. Zamówiony spec od medycyny, ten co to uzdrawiał źrebaka, przez moją nieuwagę zdołał nareszcie wytrzeźwieć. Wyszło na jaw, że tuż po wojnie zwariował i uważa się za Jezusa Chrystusa.

No cóż.



Vegas

Okiem przybysza

Jeżeli czujesz silną potrzebę wzbogacenia się, to znaczy potrzebę silniejszą niż zazwyczaj, a masz przy tym trochę kasy do zaryzykowania, musisz odwiedzić Vegas - miasto tysiąca uciech, przez wielu uważane za najbardziej cywilizowane miejsce na kontynencie.

Jeżeli cywilizacja to dla ciebie Tornado, drogi alkohol i czyste kociaki, urodziłeś się dla Vegas.

Problemem jest dotarcie do miasta - pustynia w Nevadzie jest miejscem pełnym niebezpieczeństw. Groźni są tam mutanci, a ludzi raczej nie powinieneś się obawiać, bo i pewnie żadnego nie spotkasz. Na wszelki wypadek unikaj jedynie autostrady międzystanowej. Zagrożenie na drodze do Vegas kryje się w postaci pustynnych bestii. Problemem może być również pogoda. No, nie chodzi mi o deszcz. Raczej o tornado, huragany, burze piaskowe i anomalie ciśnieniowe. Polatasz kiedyś samolotem to zrozumiesz. W każdym razie polecam Vegas, chociaż sam będziesz musiał wymyślić jak do miasta dotrzeć. Czeka na ciebie ziemia obiecana.

Vegas posiada czynną elektrownię atomową. To pierwszy budynek, który rzuca się w oczy na południowej drodze do miasta - wiesz, takie dziwne pękate kominy i betonowe bloki. Kilka kilometrów dalej oślepiają neony i elektryczne reklamy. Nad ulicami świecą się rzędy żarówek, światełek choinkowych - szmery bajery. Lokal może mieć obdrapaną fasadę i powybijane okna, ale jeżeli nie ma kolorowego neonu, nie liczy się.

Prawda jest taka, że w Vegas prąd jest tani jak barszcz. Ludzie uzależnili

się od elektryczności, a kontrolujący elektrownię gangster jest *capodi tutti capi*. Wystarczy, że zagrozi zakręceniem kurka z prądem i z miejsca wszyscy robią się potulni jak owieczki. Mało kto myśli jednak o wyłączeniu pstryczka. Vegas unplugged? - niemożliwe. Głośna muzyka wylewa się na ulicę z knajp i domów, kto ma klimatyzację albo lodówkę włącza je do sieci na całą dobę. Na środku pustynnego piekła stoi miasto nieustającego festiwalu.

Ludzie

Ludzie z Vegas lubią gadać - zagadają cię na śmierć. Jeśli którykolwiek będzie mierzył do ciebie z pistoletu, pomodlisz się by nacisnął spust, byleby przerwał słowotok. To oszuści i farciarze - nic dziwnego, mieszkają w mieście kasyn i szulerni. Cenią sobie dobry styl, splendor i błyskotliwość. Odwiedzając Vegas możesz zrobić największy interes życia albo spłukać się ze wszystkiego. Zależy jak wieją wiatry. Miasto oferuje setki gier hazardowych - od klasycznej ruletki, przez wymyślone po wojnie karcianki, kończąc na obstawianiu zakładów w wyścigach i walkach gladiatorskich. Największa z aren na kontynencie znajduje się właśnie tutaj. Jako że prąd jest ogólnie dostępny, ludzie mogą mniej pracować niż w innych miejscach. Mają więcej czasu na rozrywki. Łącząc przyjemne z pożytecznym lubują się zresztą w rozrywkowych zajęciach. Naciąganie przyjezdnych, stręczycielstwo, handel. Vegas żyje z turystów. Chociaż trudno do miasta dotrzeć, wielu próbuje szczęścia. Ziemia obiecana, jak mówiłem. Reklamę miastu robią zresztą jego mieszkańcy - cześć z nich bowiem, gdy spłuka się ze szmalu, rusza w drogę by zdobyć jakieś graty. W czasie wędrówki sprzedają głodne kawałki o rodzinnych ziemiach w zamian za kufel piwa. Bo ludzie z Vegas lubią i potrafią gadać...

Fakty

Grube ryby i płotki

Vegas uważane jest za miasto opanowane przez gangsterów, zresztą zupełnie słusznie. Wiesz jaka jest różnica między gangsterem a członkiem gangu? Estetyczna, sprowadzająca się do szczegółów w rodzaju stroju i sposobu bycia. Zasadniczo mentalność pozostaje taka sama. Oczywiście arsenał dostępnych środków jest w przypadku gangsterów o niebo lepszy. Miasto kontrolowane jest przez mafijne rodziny, ciągnące zyski nie tylko z hazardu. Dawne schrony przeciwatomowe zostały przekształcone w laboratoria chemiczne. Syntetyzuje się w nich narkotyki, wyśmienity alkohol, nawet materiały wybuchowe. W Vegas można dostać również farmaceutyki - lekarstwa na wiele spośród chorób, rów-

nież środki czasowo uodparniające na promieniowanie. Nie do końca wiem skąd bossowie sprowadzają składniki. W dzisiejszych czasach trudno o zaawansowane technologie. Podejrzewam, że gangsterzy znaleźli dostęp do magazynów wojskowych. Wskazuje na to również uzbrojenie miejscowych osiłków, musisz bowiem wiedzieć, że Vegas posiada własną pożal-się-Boże-policję. Składają się na nią ochroniarze poszczególnych szych.

Policja częściej tłucze się między sobą niż z przestępcami. Z drugiej strony kto jest przestępcą w mieście gangsterów?

W ogóle miasto rządzi się dziwacznymi prawami. Rzecz jasna są to prawa bandyckie, bandytów obowiązuje jednak jakiś niepisany i nieprzenikniony dla mnie kodeks. Gangsterzy dzielą się na grube ryby i cinkciarzy. Umowa reguluje terytoria, strefy wpływów, słyszałem również o istnieniu wspólnego „funduszu promocji i bezpieczeństwa". Osobiście uważam to za bajkę. Porozumienie w każdym razie istnieje, chociaż jest bardzo kruche. Wystarczy drobne naruszenie umowy i leje się krew. Sprawiedliwość w Vegas jest bowiem tak rychliwa, jak szybki jest palec na spuście pistoletu maszynowego.

Tam gdzie nie sięgają światła sceny

Owszem, Vegas jest wesołym miasteczkiem, ale karuzelą coś musi kręcić. Miastem kręcą prochy. Alkohol i dziewczynki to przedsięwzięcia drugorzędne, ale warte inwestycji. Tak jak napęd karuzeli ukryty jest przed oczami bawiących się ludzi, tak laboratoria narkotykowe ukryte zostały w miejskich kanałach i na peryferiach metropolii. Wyobraź sobie, że jesteś przedwojennym doktorkiem, albo chucherkiem urodzonym po wojnie i wychowanym na starych książkach. Nie obronisz się przed niebezpieczeństwem. Wyjdziesz z domu i na schodach zje cię wataha ghuli. Masz jedno wyjście - musisz znaleźć kumpli. Najlepiej potężnych sojuszników - takich jak gangsterzy z Vegas.

Wszyscy wiedzą, że jeżeli ktoś jest dobrym specem, w Vegas znajdzie zatrudnienie na stówę. Znasz się na chemii, elektryce albo tym podobnych rzeczach? Jedź do miasta, znajdź sobie patrona w jednej z mafijnych rodzin i do końca życia nie zabraknie ci niczego. Musisz jedynie zachować lojalność. Słyszałem o dziewczynie, która nie wytrzymała psychicznie roboty przy prochach i uciekła. Oczywiście nie zaszła daleko. Kulka w łeb.

Same zaś laboratoria to rozległe kompleksy, w znacznej mierze wykorzystujące stare piwnice, kanały i tunele na przewody. Są dobrze strzeżone przez ludzi i przez pułapki. Nie tylko przed konkurencją, ale przed ćpunami na głodzie. Mafia szczególnie uważa na laboratoria oczyszczające Tornado. Nie przesłyszałeś się - Tornado. Słyszałem plotkę, że gangsterzy ostro eksperymentują z narkotykiem. Oczywiście nie na sobie.

Możliwość kształtowania przeszłości to kusząca wizja, ale dla mnie złudna.

Wielka Gra

Vegas zna wszystkie rozrywki i gry hazardowe świata. Rodeo, wyścigi szczurów, walki psów, gladiatorów i mutantów (w dowolnej konfiguracji). Klasyczne gry hazardowe jak poker, kości albo oko to standard - napotkasz je przy ulicznych straganach. Tylko cielątka z pustyni dają się nabrać na grę w trzy karty, bo miejscowi wiedzą, że to zawsze oszustwo.

W Vegas zagrasz w każdą możliwą grę, a jeśli będziesz miał życzenie, na poczekaniu wymyślą dla ciebie nową. Przede wszystkim jednak powinieneś spróbować szczęścia w Wielkiej Grze. To coroczny turniej pokerowy, o którym wiedzą ludziska na całym kontynencie. Wielu wyrusza na kilka miesięcy wcześniej, aby tylko zdążyć na miejsce o czasie. Zaporę stanowi wpisowe - z roku na rok suma zmienia się, ale zazwyczaj stanowi równowartość pięciu samochodów. Nagroda dla zwycięzcy - Pokerowego Króla - jest odpowiednio wysoka i wypłacana w dowolnych ogólnie dostępnych towarach. Oprócz niej wygrany przez rok cieszy się specjalnymi względami. Darmowe drinki w miejskich barach, sława wykraczająca daleko poza granice Vegas, itp.

Osobowości i osobliwości

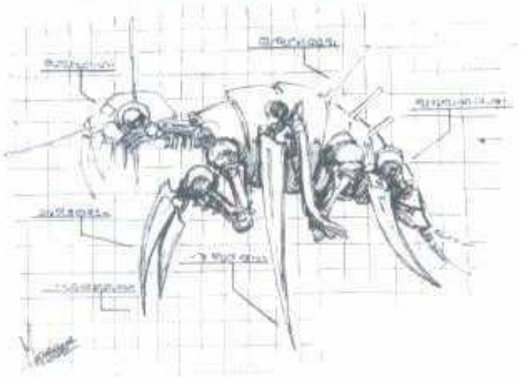
W Vegas działa pięć wielkich rodzin gangsterskich. Reszta to zależne od bossów płotki. Pozwól, że wymienię nazwiska szefów. Po pierwsze stary Hal Forbeck, z dyplomem Harvardu na ścianie - to do niego należy elektrownia. Hitomi Nakamura kieruje Yakuzą. Umiejętności jego żołnierzy są legendarne. Mel Czarny Pies siedzi duszą i ciałem w Tornado. Ma obsesję na punkcie przedwojennej historii. Kuternoga Lisardo Suarez zaczynał jako alfons a dzisiaj kontroluje alfonsów. Facet nienawidzi Teksańczyków, nie wiem dlaczego. Johnny Goff Goff, miłośnik i hodowca gołębi, jeździł kiedyś po autostradach. Teraz kieruje z Vegas najazdami gangów. Opowiedziałem o samej śmietance, a przecież jest ich więcej. Wszyscy siedzą w swoim fachu od lat i wycwanili się jak stare kojoty. Dzięki równowadze sił między rodzinami pozycja każdego z bossów w mieście jest stabilna.

O karuzeli wspomniałem wcześniej nie bez powodu. W Vegas stoi autentyczne wesołe miasteczko. Cholerny, rozległy i działający lunapark. Wiąże się z nim zresztą sporo lokalnych powiedzonek. „Zabrać kogoś na huśtawkę", znaczy wyciągnąć informację i załatwić drania. „Diabelski młyn" to jedna z usług serwowanych przez dziewczynki. Polecam zresztą. Lunapark zasługuje na uwagę, ponieważ jest eksterytorialny. Żadna z gangsterskich rodzin nie sprzedaje tam prochów, nie wystawia dziewczynek, w wesołym miasteczku nie strzela się też do żołnierzy mafii.

Takie są przynajmniej teoretyczne założenia. W praktyce różnie to bywa.

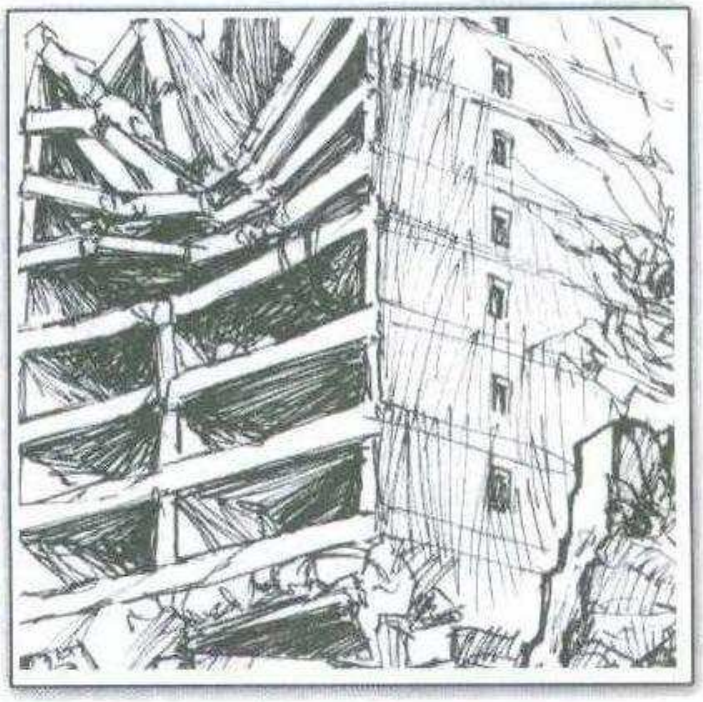
Na karuzelę ludzie przychodzą, by pogadać, zawrzeć umowę, wypowiedzieć wojnę albo pokręcić się na konikach. Szef imprezy, Valdemar Kovalsky, jest w Vegas osobą publicznego zaufania. Wiesz o czym mówię? Możesz u niego zostawić walizkę pełną Tornado, nagą siostrę z szarfą „przeleć mnie" przewieszoną przez ramię, ukochanego Chevroleta - masz pewność, że nic się z nimi nie stanie złego. Możesz poprosić pana V by skombinował ci tropiciela albo znawcę kultur eskimoskich i facet załatwi sprawę. Nareszcie możesz umówić się w domu Kovalsky'ego na ubijanie interesu z kontrahentem i będziesz pewien, że pan V nikomu nie wygada się z tego o czym słyszał. Teraz jasne?

Oczywiście są jeszcze kasyna. Te wystawne, oświetlone, takie w których podstawowa stawka jest większa niż cały twój majątek. Są też takie pokątne, do których przychodzi się ryzykując życie, a nie przegraną pieniędzy. Są kasyna podziemne i zawieszone między budynkami. Takie, w których krupierki są nagie i te, w których obsługa jest częściowo zautomatyzowana. Co ja ci będę opowiadał! Jedź i zagraj!



Żołnierz biegł pod górę, potykając się i zrywając na przemian. Był oszalały z bólu, nie czuł nic poza gorącymi i lodowatymi falami docierającymi z każdego zakątka ciała. Rozciągnięte wargi odsłaniały rzędy zmiażdżonych zębów. Ciężki karabin przymocowany był do strzępu ręki dwiema potężnymi śrubami. Zielony mundur na zawsze już przylgnął do spalonego ciała. Lewa ręka kurczowo zaciskała się na krótkim i ostrym bagnecie - standartowe wyposażenie żołnierza w konwencjonalnej wojnie. U biodra w zamkniętym futerale tkwiła lornetka i złożona łopatka.

...W umyśle wciąż i wciąż unosiła się szydercza czerwona maska, obracając się powoli i kiwając pośród ognia i dymu. Jak gdyby przyglądała się z jakimś naiwnym zaciekawieniem opętanej ofierze.

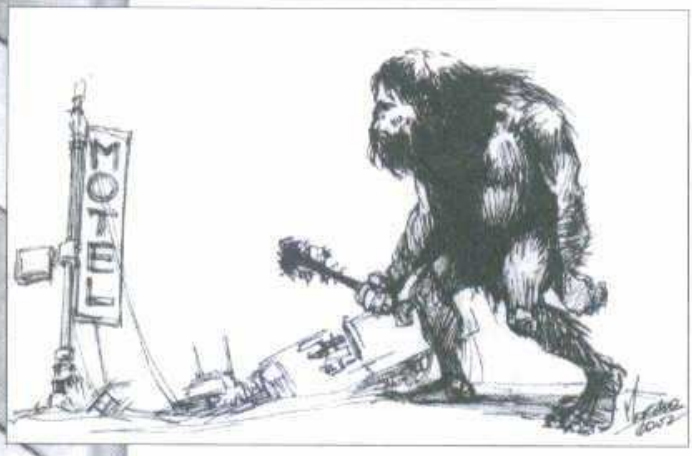


KRAJOBRAZY

Zakon Apokalipsy

Tym szaleńcom wydaje się, że nadeszła Apokalipsa. Wszystko, co się dzieje na świecie, tłumaczą cytatami z Apokalipsy św. Jana. Czytałeś ją? Pewnie tak, bo egzemplarzy Biblii w naszym świecie jest stosunkowo wiele. Nie wiesz, co to *„Smok barwy ognia, mający siedem głów i dziesięć rogów"*? Oni ci wyjaśnią.

Nie walczą: chodzą i nawracają. Z większości miast i wsi wypędzani są i szczuci psami. Ale jeżeli znajdą chętnego słuchacza, to prawie na pewno pójdzie za nimi. Mają wielki i dziwny dar przekonywania.



Zbiorowiska ludzkie

Przyjęło się uważać, że ludzie mieszkają w miastach albo w wioskach. Po Apokalipsie rzeczy mają się trochę inaczej, kraj legł w gruzach i niewielu przeżyło. Nowe osiedla wyrosły na ruinach i trudno nazwać je miastami. Mało kto decyduje się na rozwijanie osiedla do stanu metropolii sprzed wojny. W Nowym Świecie stawia się na samowystarczalność i zaradność, zanikła więc granica między miastem, a wsią.

Powojenne osiedla zostały postawione na gruzach przeszłości. Mieszkańcy wykorzystali nie tylko rumowiska i pogrzebane w ruinach pozostałości, do budowania społeczności posłużono się również wspomnieniami o zwyczajach, kulturze i prawach. Ze względu na fatalną komunikację i zły transport, poszczególne skupiska obywateli są odizolowane, a na dodatek mało liczne, co sprzyja rozwojowi lokalnego, często egzotycznego folkloru. Przykłady tak oczywiste jak Federacja Appalachów czy Teksas nie oddają w pełni istoty rzeczy. Są kroplą w morzu. Trzeba pojeździć trochę po kontynencie i odwiedzać lokalne knajpki, żeby zorientować się w subtelnościach.

Normalni ludzie unikają osiedlania się w ruinach metropolii. Największe miasta są skażone na wszystkie możliwe sposoby, a jeśli żyją w nich rdzenni mieszkańcy, znaczy to, że się uodpornili i dostosowali. Wyśmiewana przed wojną prowincja jest po Apokalipsie sercem Ameryki. Małe, zniszczone przez czas i kataklizm miasteczka, osiedla składające się z przyczep campingowych, blaszane baraki powstałe z resztek hal przemysłowych - jednym słowem różnorodność.

Topografia świeżo postawionego miasteczka zależy przede wszystkim od układu terenu. Na równinach dominuje układ: rzędy domów i jedna główna ulica; za domami pola uprawne i pastwiska. Biegnąca przez miasto droga na środku osady rozszerza się w plac, przy którym stoją najważniejsze budynki, takie jak kościół czy spichlerz. Na terenach górzystych i w dolinach, domy buduje się na najłagodniejszym ze stoków wzgórza. Wówczas szczyt zajęty jest przez wieżę obserwacyjną, ewentualnie skleconą ze złomu twierdzę, w której można się schronić w przypadku ataku. W górach i na północnych terytoriach domy pokryte są spadzistymi dachami, a jako budulec przeważa kamień. Drewno i blacha to zwyczajowy budulec na wschodzie. Na południu ludzie korzystają z tego co wpadnie im w ręce, zatem ziemianki i glinianki nie są niczym szczególnym.

Ruiny z reguły zajmują zbyt dużą przestrzeń, by dało się je gęsto zasiedlić. Ludzie wolą się trzymać razem, z tego powodu najczęściej wybierają na dom najlepiej zachowaną z dzielnic albo system kanałów. Losem na loterii jest objęcie w posiadanie tuneli metra. Ponieważ pozostała część ruin miasta „leży odłogiem", wprowadzają się do niej istoty, którym bliskość ludzi nie robi różnicy, a nawet pozwala przetrwać. Przykładem mogą być niektóre rodzaje mutantów, pasożytujących na zbiorowiskach ludzkich za ich wiedzą lub bez niej.

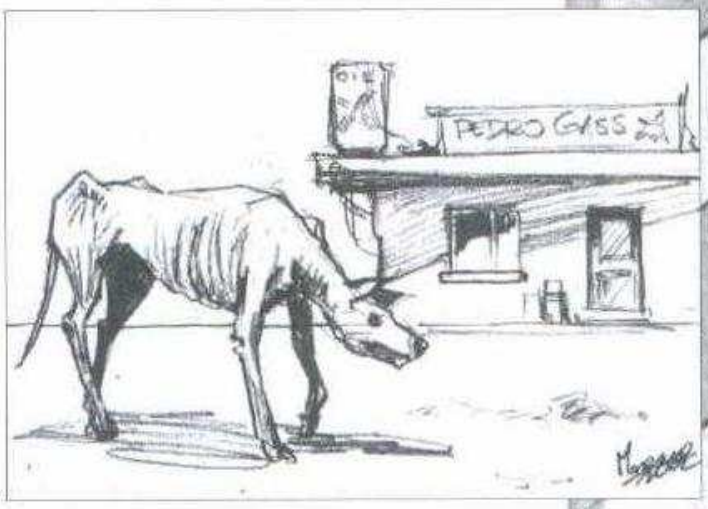
Nie każde skupisko ludności jest typowym miastem. Zastawiony samocho-

dami parking koło pozostałości po hipermarkecie to z pewnością dom jakiejś grupki. Wędrowny szpital, oferujący w odwiedzanych miejscach pomoc medyczną w zamian za żywność i usługi również zalicza się do społeczności. Każdy próbuje odnaleźć własny sposób na życie i często pomysły mieszkańców świata po wojnie są zaskakujące.

Knajpy i zajazdy

Na całym kontynencie pozostało raczej niewiele ostoi normalności. Ludzie przyzwyczaili się do życia w niepewności, ale od czasu do czasu każdy potrzebuje chwili wytchnienia. Miejscem, w którym można odpocząć od trudów jest knajpa. Niemal w każdej okolicy istnieje jakiś bar. Nawet jeżeli nazwiemy tak jaskinię, w której gromadka dzikusów popija kobyle mleko i iska się nawzajem. Knajpy zapewniają odpoczynek od trudów wędrówki, dają też możliwość urżnięcia się podejrzanym alkoholem i zapomnienia o piekle poza ścianami. W barach ludzie załatwiają interesy, czekają na umówione spotkanie, patrzą po prostu na ludzkie twarze. Jeśli kogoś świerzbią pięści wie gdzie się udać, podobnie jak ktoś, kto chciałby posłuchać szafy grającej. Lokale są z reguły jedynym centrum kulturalno-rozrywkowym.

Zasadniczo istnieją dwa rodzaje knajpek. Lokal dla miejscowych, zbudowany w osiedlu ludzkim, przyciąga stałą klientelę. Z reguły zapełnia się pod wieczór i zawsze ma swoją specyfikę. Powstaje z dostępnych na miejscu materiałów, może być zatem zagospodarowanym bunkrem, chatą z nieociosanych kamieni, drewnianą szopą uszczelnianą smołą, ewentualnie konstrukcją z żerdzi, skór i gówna, która smętnie stoi na pustyni. Miejscowi zawsze czują się w niej dobrze, bo nie wyobrażają sobie, że może być inaczej. Knajpki przy osiedlach ludzkich przeważnie serwują miejscowe specjały i ich właściciele nie są zainteresowani rozszerzeniem oferty. Podobnie miejscowi. Skoro od lat jedli fasolę z puszki i przepijali piwem jęczmiennym, to z jakiego powodu liofilizowana żywność i likiery miałyby być lepsze i przyjąć się w okolicy?



Wnętrza takich barów również dostosowane są do niezmiennych gustów bywalców. Typowa teksańska mordownia wygląda jak saloon z niskobudżetowego westernu. Z kolei na północnym zachodzie ściany wielu lokali zdobią poroża i skóry upolowanych przez klientów zwierząt. W Nowym Jorku podobno istnieje restauracja, a kilkanaście miejscowych barów umiejscowiono w głębokich piwnicach, łącząc podziemne magazyny. Meble i inne wyposażenie wnętrz nie są towarami trudnodostępnymi, z reguły z łatwością można dobrać je wedle oczekiwań. Jedyną trudnością jest zebranie kompletu. Wyposażenie lokali zawsze wygląda zatem na przypadkowe. Różnorodne krzesła i stoliki naznaczone są nie tylko znakiem czasu, ale i efektami bójek między bywalcami. Przeważnie właściciele inwestują w solidne i toporne meble wytrzymujące upływ lat i zarazem kończące walkę w ciągu kilku sekund, jeżeli ktoś postanowi użyć ich jako broni. Ściany, jeżeli ktoś wspa-

Na ziemiach Molocha stoją posępne fabryki, z których wnętrza przebija poświata żółtej fluorescencji. Po metalowych ścianach, kominach, antenach i wieżach pełgają błękitno białe iskry i wyładowania. Stamtąd wyjeżdżają czarne, lśniące pojazdy, transportując efekty nieludzkich eksperymentów wgłąb krainy. I tam zaczyna dorastać w mgnieniu oka kolejne plemię jakiegoś nowego gatunku potwornych mutantów. Wokół fabryki przyczajeni czasem ludzie obserwują to dzieło, może z ciekawości, może po to, by odnaleźć gniazdo potworów, a może...

Aleksiej „Alex" Nestugow

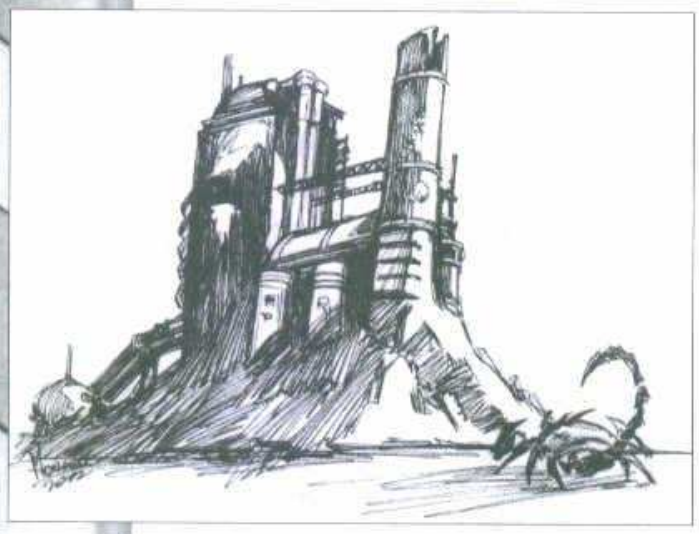
niałomyślnie postanowił je ozdobić, chlapie się wapnem, starą farbą, albo tapetą - na ile wystarczy rolki.

Tradycją jest, że knajpa obsługująca jakieś osiedle, składa się przede wszystkim z jednej dużej sali, w której mogą zgromadzić się wszyscy znajomkowie i nikt nie czuje się wyróżniony ani pokrzywdzony. Każdy zna każdego, a plotka staje się sensacją tygodnia. Właściciel baru nie odcina się od klienteli. Obojętne czy jest szanowany czy traktowany jako stary poczciwiec, każdy może sobie z nim pogadać, wziąć od faceta drinka na kredyt albo wymienić z nim poglądy na hodowlę owiec. W lokalu dla miejscowych obcy wyróżniają się zawsze. Nawet leżące pod stołami psy podnoszą łby, by przyjrzeć się nowym twarzom. Obcy budzą zaciekawienie albo niechęć, zawsze jednak traktowani są z rezerwą i zdarza się, że specjalnie dla nich podnosi się ceny miejscowych specjałów. W niektórych miejscach przybycie cudzoziemców jest atrakcją, która ściąga tłumy. Zdarza się, że za opowieść można zarobić piwko. Bywa, że za niewłaściwe słowo obrywa się pięścią. Wchodząc do lokalnego baru zawsze jesteś intruzem.

Drugi typ knajpek, to lokale przydrożne. Żeby prowadzić taki biznes trzeba mieć jaja, albo być szaleńcem. Bary na odludziu niemal zawsze stoją na skrzyżowaniu dróg - podwójna szansa na złapanie klienta. Wszystko w nich jest drogie, za to płacić można praktycznie każdym towarem. Z zewnątrz zajazdy przypominają bunkry, albo warowne twierdze. Solidne ściany, wzmacniane przywleczonymi z pobliskiego złomowiska stalowymi filarami. Czasami budynek otacza drut kolczasty, niektórzy właściciele fundują sobie mur z otworami strzelniczymi. Są też lokale-ziemianki, albo niepozorne ruiny, tyle że strzeżone przez kilkunastu chłopaków z karabinami. Wszystkie zabezpieczenia montuje się oczywiście na wypadek, gdyby przejeżdżający gang motocyklowy miał akurat ochotę na małą strzelaninę, połączoną z podpaleniem. Trafiają się też zdesperowani klienci, którym wydaje się, że obrobienie samotnie stojącego lokalu to bułka z masłem. Sam widok zajazdu powinien wybić z głowy głupie pomysły.

Rzecz jasna wszystkie wymienione środki ostrożności nic nie pomogą, jeżeli do drzwi zapuka kilkudziesięciu członków Żelaznego Gangu. Przydrożne knajpki, bardziej niż fortyfikacje i broń palna, chroni zwyczaj. Miejsca takie stały się bowiem symbolami przetrwania i będąc oazami na pustkowiu, ratują po prostu życie. W lokalu przy drodze można zjeść i uzupełnić zapasy żywności. Właściciele często oferują paliwo do pojazdów, służą również wskazówkami na temat okolicy. Zdarza się, że gospodarz ma na sprzedaż konia albo zdezelowany samochód. Nie bez znaczenia jest możliwość spędzenia nocy w pod dachem, w bezpiecznym łóżku.

Zajazdy przeważnie świecą pustkami. Trzeba niezwykłego zbiegu okoliczności lub bliskości większego osiedla, żeby w jednym dniu w lokalu pojawiło się kilkanaście osób. Właściciele muszą brać pod uwagę indywidualne gusta klientów i nie mogą zdradzić cienia ksenofobii. Chociaż zdarzają się knajpy opatrzone wielką tablicą „Nie chcemy tu mutków. Precz psie syny!!!", rozsądny właściciel ignoruje inność gościa albo udaje, że nie sprawia mu ona różnicy. Dobry bar przy drodze ma kilka sal, z przejściami osłoniętymi szmatami - rozdzielając w ten sposób gości unika się awantur. Zresztą podróżni wiedzą jak się zachować. Są intruzami na obcej ziemi, a przecież w zajeździe, oprócz właściciela, mieszka również jego rodzina, pomocnicy i ochrona. W razie kłopotów wszyscy staną przeciw przybyszowi.



Obiekty przemysłowe

Ludziom brakuje narzędzi codziennej pracy - sprzętów ułatwiających wiązanie końca z końcem. Oczywiście ze zgliszczy da się wyciągnąć fotel, zacerować dziury w tapicerce i naprawić sterczące z siedzenia sprężyny. Tak samo wystruganie radła, uszycie ubrania lub sporządzenie sznura - to nie są czynności wymagające wysiłku i szczególnych umiejętności. Gorzej, jeżeli ziemia jest jałowa, noszenie za ciasnych butów wywołuje wrzody i odciski, a w zimie nie ma czym ogrzać chaty. Wówczas ludzie zaczynają tęsknić za produkującymi dobra fabrykami.

Przemysł umarł. Jego gałęzie były ze sobą związane i jakakolwiek luka powstała w procesie wytwarzania dóbr niweczy wszelkie próby wskrzeszenia dawnej świetności. Jeżeli brak węgla, nie da rady wytopić stali. Bez stali nie zrobi się łożyska tocznego. Nie ma łożyska - możesz zapomnieć o maszynie górniczej, która wydobywałaby węgiel. We znaki daje się również brak specjalistów. Wszelkie próby postawienia produkcji na nogi, w szczególności te poczynione na wschodzie, to prowizorka. Chałupnicze metody, które udają faktyczną organizację pracy.

Pozostałości infrastruktury przemysłowej przykuwają uwagę, zawsze jest bowiem nadzieja na znalezienie w opuszczonych budynkach resztek przedwojennej produkcji. Ludzie łudzą się również, że wymontowane elementy maszyn da się zastosować w mniej skomplikowanych mechanizmach. Wędrując po obszarze Ameryki napotyka się cienie przemysłowej świetności. Za przykład może posłużyć Detroit i miejskie fabryki samochodów. Oto inne przykłady:

Kombinat hutniczy

Zajmuje bardzo rozległy teren, z dala od ruin miasta, ewentualnie zamieszkanej osady. W halach znajdują się piece łukowe, wytwarzające wysokie temperatury, surowiec do nich dostarczany jest taśmociągami. Jeżeli huta wytwarzała stal, w osobnych pomieszczeniach zainstalowano walcownie i zespoły napędzających ją silników elektrycznych. Swoje miejsce mają również maszyny służące do eliminowania zanieczyszczeń i wszelkiego rodzaju urządzenia wspomagające, w rodzaju zespołów transformatorów. Pośród mrowia budynków składających się na kombinat warto również wymienić parki maszyn, nieczynną bocznicę kolejową i pomieszczenia biurowe.

Kopalnia odkrywkowa siarki

Potężny dół w ziemi, pogłębiany przez co najmniej kilkanaście lat. Wokół unosi się mdły zapach siarkowodoru. Przy odkrywce rozstawiono maszyny górnicze. Wiele z nich to koparki z długim wysięgnikiem. Inne przypominają gigantyczne stonogi. Urobek z kopalni transportowany jest na taśmie, znajdzie się zatem przynajmniej jeden taśmociąg. Istnieje szansa, że kopalnię połączono z zakładem przetwarzającym siarkę. Okolica będzie zatem pokryta żółtymi gra-

nulkami, dziwaczne silosy, ustawione z dala od budynków administracyjnych, wypełniał będzie kwas.

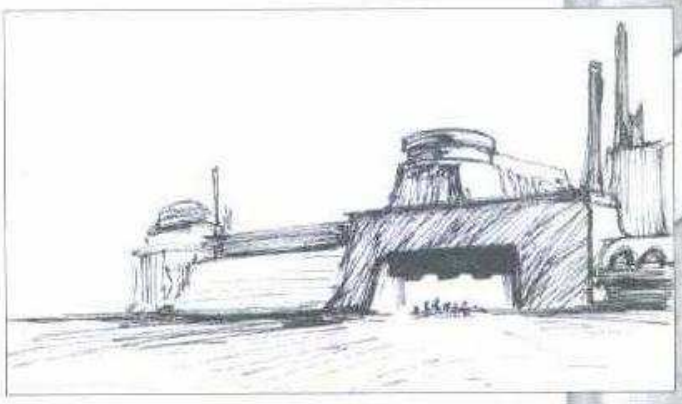
Elektrownia

Kiedyś produkowała prąd elektryczny, teraz niewielu wie jak ją na powrót uruchomić. Istnieją różne rodzaje elektrowni, budynki mogą więc stać przy zatamowanej wodzie (wodna), na odludziu (atomowa), na uboczu miasta (na węgiel brunatny lub kamienny). Najważniejszym elementem elektrowni jest turbina - wprawiona w ruch obraca wytwarzający prąd zestaw magnesów. Kilka takich układów daje ogromną moc, transformowaną i przekazywaną do odbiorców. Osobne części elektrowni to stacje transformatorowe i przekaźnikowe, warto też pamiętać o piecach i rozpoznawalnych z daleka kominach, przez które wydostają się do atmosfery produkty spalania węgla. Elektrownia atomowa działa podobnie - materiał rozszczepiany w reaktorze służy do wytworzenia wysokiej temperatury i pośrednio pary obracającej turbiny.

Fortyfikacje wojskowe

Wojsko umieściło swoje instalacje na obszarze całej Ameryki. Większość zdała się psu na budę. Obiekty wojskowe stanowiły główne cele ataku i uległy zniszczeniu. Wytrzymały jedynie miejsca zabezpieczone przed bronią niekonwencjonalną, jednak nawet one nie uniknęły plądrowania. Budowle w rodzaju silosów rakiet, schronów czy bunkrów są powszechne. Każdy kto wędruje przez pustkowia natknął się przynajmniej raz na żelbetonową fortecę. Magazyny wojskowe i parki maszyn są za to istniejącymi legendami.

Stany nie szykowały się do wojny obronnej, stąd niewielka ilość umocnień. Budowle takie zabezpieczały wyposaże-



nie raczej nie przed wrogiem, ale przed złaknionymi mocnych wrażeń cywilami i zwyczajnymi złodziejami. Nazwa fort oznaczała koszary wojskowe, magazyny i hangary, a nie twierdzę stanowiącą element systemu umocnień. Mimo wszystko miejsca te szybko znalazły nowych właścicieli. Skoro były dobre dla armii, mogły posłużyć jako kwatery główne gangów i bandytów. Czasami uciekające przed zagładą grupki obywateli uznawały, że baza wojskowa doskonale nada się na schronienie i brały ją w posiadanie. Bywało, że szczególnie dogodnie zlokalizowane miejsca zmieniały właścicieli po kilka razy, po części wykazując swoją słabość. W dzisiejszych czasach rzadko który przedwojenny teren wojskowy trwa w stanie dziewiczym.

Trochę inaczej rzecz się ma z obiektami tajnymi. Skoro ich położenie i przeznaczenie było niejawne, trudno takie sekretne lokacje odnaleźć, nawet po Apokalipsie. Wojsko zawsze podejrzewano o prowadzenie badań naukowych i ukrywanie wyników przed opinią publiczną. Nie ważne czy chodziło o nową broń biologiczną czy wiwisekcję kosmitów, w powszechnej świadomości istniały obrazy supernowoczesnych laboratoriów ukrytych gdzieś na środkowym zachodzie.

One istnieją naprawdę.

Kilka odnaleziono i chociaż w żadnym nie odnaleziono UFO, odkrywcy stali się krezusami. Nic nie ma większej warto-

ści niż nowoczesny sprzęt, pojazdy i paliwo. Legendy zachęcają do eksplorowania pustkowi, wiele grup rusza w trasę, by na podstawie wątpliwej mapy lub zdjęcia odnaleźć sezam. W dziewięćdziesięciu procentach skarbiec okazuje się być pustym silosem albo skażonym schronem, jednak nawet w takich miejscach można się obłowić. Granaty, skrzynie z nabojami, nawet części zamienne do maszyn to już wielka wygrana.

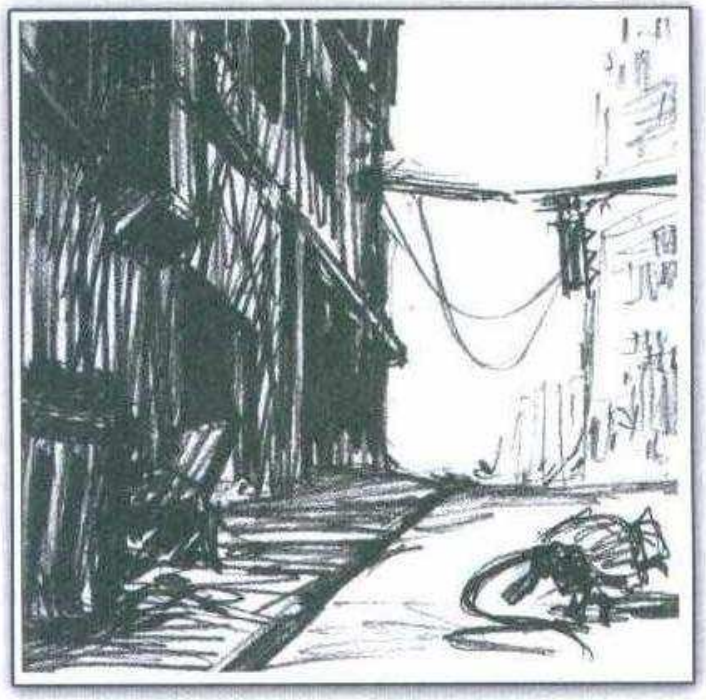
Gorzej, że pozostałości po armii szuka również Moloch. Mało która baza w północnych stanach uchroniła się przed wtargnięciem wysłanników Bestii. Moloch nie tylko rabuje obiekty wojskowe. Część z nich włącza do swojego systemu. W pozostałych urządza zasadzki na intruzów. Wchodząc do opuszczonego bunkra można spodziewać się pułapki maszyn albo mutantów. Przecież świat nie należy już do ludzi.

Najrzadziej spotykanymi obiektami militarnymi są lotniska. Prawie wszystkie samoloty wojskowe - w przeciwieństwie chociażby do czołgów, na czas wojny opuściły macierzyste lądowiska. Ich konstruktorzy opierali się na skomplikowanych systemach komputerowych, zatem latające maszyny stały się podatne na bunt Molocha i zdradziły swoich pilotów. Jeśli ktokolwiek odnajdzie dzisiaj sprzęt latający staje przed kilkoma problemami. Po pierwsze po wojnie niewielu ludzi potrafi pilotować maszyny powietrzne. Po drugie eter pełen jest zakłóceń a pogoda nie sprzyja szybowaniu. Wreszcie samoloty i śmigłowce wymagają specjalnego paliwa, o które trudno. Typowy włóczęga, jeżeli odnajdzie lotnisko, wymontuje zatem z samolotów najbardziej wartościowe elementy i pójdzie sobie dalej.

MIEJSCA NOWEGO ŚWIATA

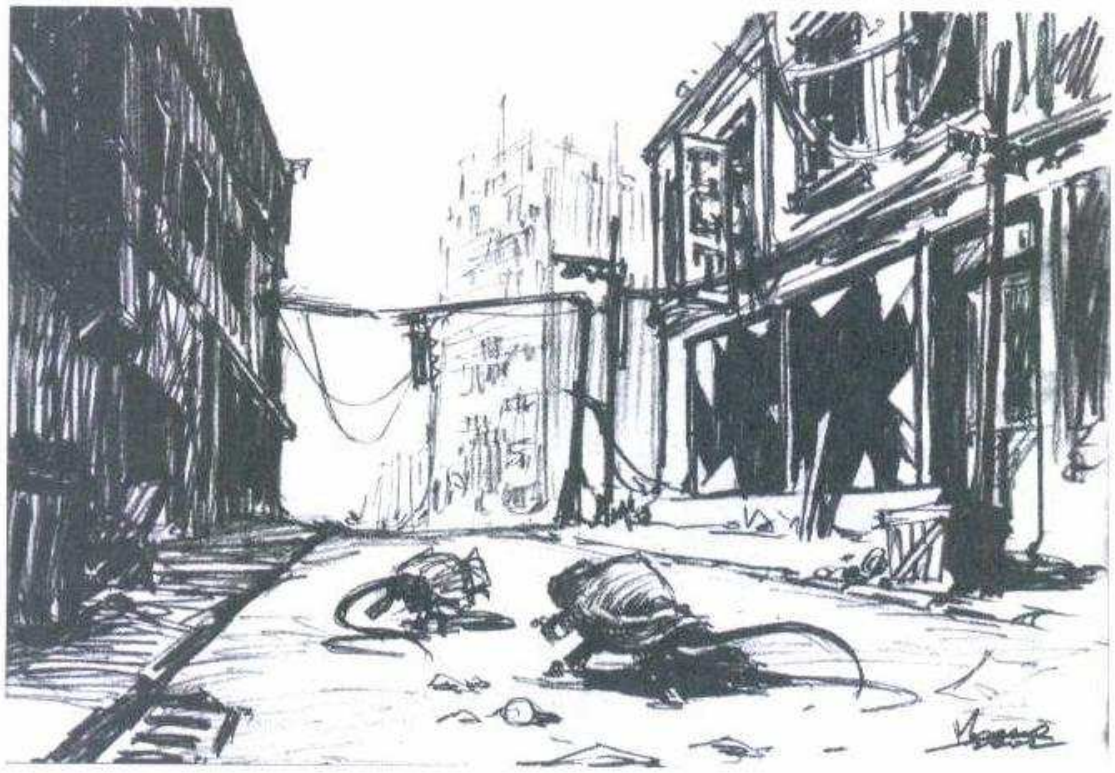
Świat po wojnie jest różnorodny i nie ogranicza się tylko do smętnych ruin. Poniższa lista zawiera zarówno miejsca opuszczone przez ludzi, jak i zamieszkałe - może służyć za pomoc dla MG. W momencie kiedy gracze wkraczają do nowoodkrytego miasta ciekawi są nowych znalezisk. Wystarczy jeden rzut oka na listę by zamienić wymienioną pozycję w interesujący opis lokacji. Należy pamiętać, że nie każde miejsce jest wykorzystywane zgodnie z jego przeznaczeniem. Toalety publiczne mogą być przykładowo kwaterą główną myślących szczurów.

Drukarnia lokalnej gazety
Dom publiczny
Kasyno
Knajpa
Gazociąg, Rafineria
Tabor kolejowy
Kontenery
Szkoła
Prom
Targowisko
Cegielnia
Toalety publiczne
Wodociągi
Kopalnia
Stacja paliwowa
Laboratorium
Kabaret
Teatr
Wysypisko śmieci
Most
Złomowisko
Kościół
Więzienie
Port rzeczny lub morski
Pola uprawne, ogródki, sady
Spichlerze
Elektrownia
Magazyny
Park maszyn
Bank
Klatki
Basen (ściek, kanał, tama, rzeka)
Stacja kolejowa
Budka telefoniczna na chodzie lub zepsuta
Poczta
Cmentarz
Pomnik
Czytelnia, biblioteka
Muzeum
Fabryka
Tartak, skład drewna
Posterunek
Strażnica
Bunkry, fortyfikacje
Wiadukty
Domy mieszkalne
Sklepy (różne rodzaje)
Szpital
Budynek rządowy
Schronisko
Stadiony, place zabaw, boiska
Garaże
Ruiny, pustostany
Schron
Rynek, główny plac
Sąd, sala spotkań rady
Kinoteatr
Koszary
Elektrownia (młyn, wiatrak, elektrownia, maszynownia)
Arena
Slumsy
Miejscowa manufaktura lub warsztat (pojazdy, paliwo, broń, amunicja, ubrania, elektronika, żywność, alkohol, narkotyki, narzędzia, usługi, kowal, mechanicy, elektrycy, dentyści, hodowca zwierząt, loteria, grabarz, myśliwy, przewodnicy, taxi
Zabezpieczenie osady, miasta (mur, siatka, bunkry, strażnice, bramy, furtki, okopy, miny, alarmy)



MIEJSCA SZCZEGÓLNE

Są i samotni wojownicy i mściciele, wyruszający na Północ, by zmierzyć się z Molochem. Milczący, obładowani bronią, zaprawieni w boju. Dobrze mieć jakiś plan, łatwiej się ginie. Czasem wracają - zamienieni w otępiałe wojenne machiny, miażdżące beton autostrad stalowymi gąsienicami. Wyjące silniki, łyse, okaleczone głowy, połączone z obrotowymi wieżami najeżonymi lufami. Oczy rozszerzone ze zgrozy, szaleństwa i mechanicznej ingerencji.



Sharrash

Prawdę mówiąc nie byłem tam nigdy. Nie znam nikogo kto był i nie przypuszczam, aby ktokolwiek normalny wszedł do miasta. Normalny, czyli nie szczur. Sharrash to miasto-tajemnica. Na każdy fakt mogę ci podać dziesięć mitów i przypuszczeń. Wiadomo z pewnością, że była to ludzka osada. Co stało się z mieszkańcami? - zagadka. Z lotu ptaka miejsce wygląda na opuszczone, ale w zaułkach i pod ziemią tętni życiem. Wynajęto mnie kiedyś bym zrobił zdjęcia w podczerwieni - fotografie praktycznie nic nie wykazały. Jestem natomiast przekonany, że właściwa część osady to kanały i tunele. Fama głosi, że ciągną się na dziesiątki, jeżeli nie setki kilometrów pod powierzchnią ziemi.

Widzisz - mówią, że szczury podkopały się pod Molocha i poznały na jego terytorium miejsca nie objęte zalewem stali. Ulubiony temat dyskusji przy barze - czy szczury kolaborują z maszynami, zwalczają je, czy tylko obserwują?

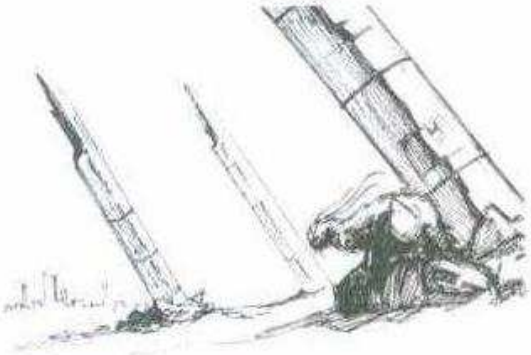
Od czasu do czasu zdarza się, że grupa naćpanych punków postanawia wydać wojnę szczurom. Śmiałkowie jadą do Sharrash, wchodzą do miasta i już nie wracają. Nie zrozum mnie źle - o ile wiadomo szczury nie są agresywne - potrafią jednak skutecznie obronić swoje gniazda. Być może zdarzało ci się spotkać gryzonie w innych miejscach. Być może zwalczałeś je. Tu rzeczy mają się inaczej. Wbij sobie do głowy - szczury z Sharrash to zupełnie inna para kaloszy. Myśl o nich jak o ludziach, tyle że sprytniejszych i bardziej nieobliczalnych. To nie są zwierzęta. Mają niewiele ponad metr wzrostu, w porywach stają na tylnich łapach. Używają skomplikowanych narzędzi. Żyją w społeczności dużo bardziej zgranej niż ludzka. Dla swoich gniazd nie wahają się poświęcić życia.

Słyszałem, że mieszkańcy miasta handlują z cudzoziemcami. Procedura jest bardzo prosta - zostawiasz swój towar w wyznaczonym punkcie, wycofujesz się, wracasz i widzisz propozycję towaru szczurów. Jeśli jesteś zadowolo-

ny zabierasz co ci dają i odchodzisz. Jeśli coś nie gra, albo dorzucasz do swojej puli, albo wycofujesz kilka klamotów. Do skutku. Szczury mogą targować się cały dzień i bądź pewien, że nie dopuszczą cię do siebie na odległość strzału. Jeżeli spróbujesz je wykiwać i odjedziesz, dadzą ci złudną nadzieję sukcesu. Po kilkunastu przejechanych kilometrach twój wóz zapadnie się w wilczy dół, z którego nie wyjdziesz żywy.

Na widok towaru szczurów oczy wypadają z orbit. Nie możesz zamówić konkretów, ale z pewnością odejdziesz zadowolony. W zamian musisz dostarczyć żywność i sprzęt mechaniczny. Uważaj - w pobliżu Sharrash zawsze kręci się sporo bandytów. Polowanie na handlujących z gryzoniami to również dochodowa profesja. Ogólnie wszyscy są ciekawi skąd śmierdziele biorą swoje skarby. Wielu nienawidzi gryzoni za rzekome lub faktyczne krzywdy. Ogólnie drażni nas ich tajemniczość i... inność. Uprzedzenia nie przeszkadzają jednak w handlu ze szczurami. Biznes to biznes.

Ostatnio słyszałem pogłoski o odkryciu wejść do szczurzych tuneli na pustyni. Podobno nawet ktoś wszedł do podziemi i wyszedł żywy kilkadziesiąt mil dalej. Dla mnie cała ta sprawa śmierdzi, ale nie wykluczam, że znajdą się łakomi na skarby i tajemnice pogrzebane pod miastem Sharrash. Powodzenia.

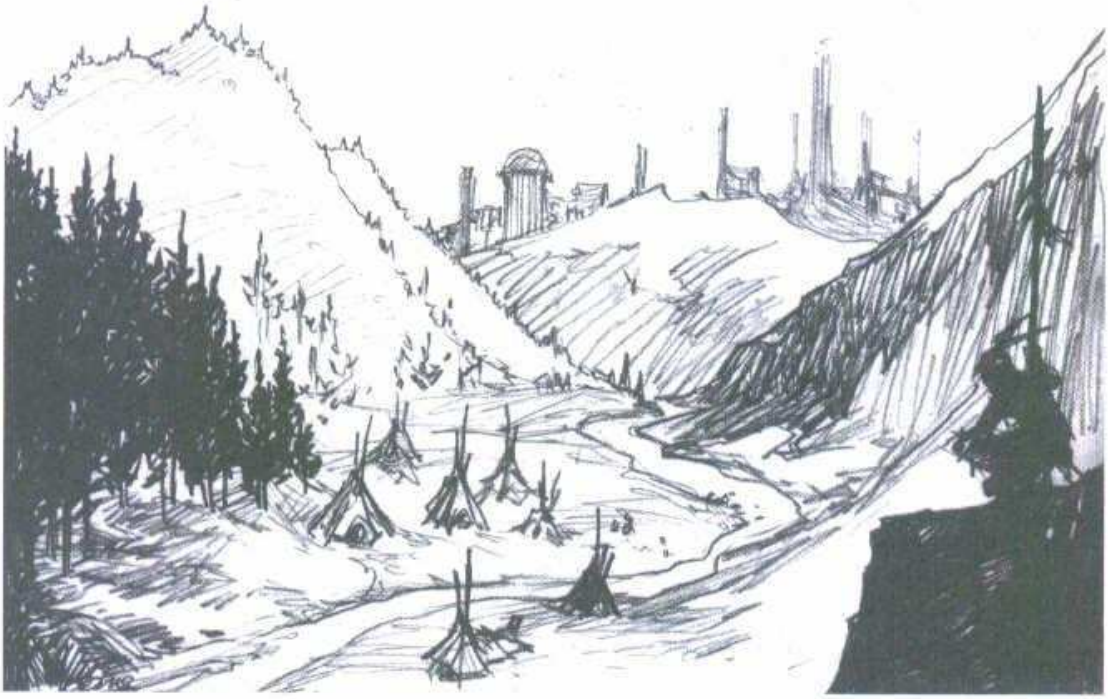


Kosmodrom w Green Bay

Opowiem ci o jeszcze jednym miejscu. Widzisz, większość z moich opowieści mówi o terenach, które odwiedziłem osobiście. W Green Bay nigdy nie byłem z prostego powodu - Moloch zajął północne stany jakieś piętnaście lat temu. Co takiego szczególnego jest w Green Bay, skoro tereny Molocha i tak są już stracone? Otóż tamto miejsce jest oazą - prawdopodobnie cholerna konserwa nigdy jej nie zdobyła i być może nigdy nie zdobędzie.

Nad miastem przelatywałem rok temu. Coś mogło się już zmienić od tamtego czasu. Określenie miasto jest zresztą trochę na wyrost, bo właściwie mówię o kosmodromie z dobudowanym osiedlem dla obsługi technicznej i naukowców. Na płycie widziałem gotowe do startu wahadłowce. Żadnych ludzi, za to mnóstwo automatów. To nie były maszyny Molocha. Widziałem automaty konserwujące sprzęt, roboty sprzątające płytę kosmodromu, nawet samobieżne wózki towarowe. Co tylko chcesz. Moloch nie opanował żadnego z nich i nie wiem z jakiego powodu.

Green Bay to raj dla złomiarza - tony zakonserwowanego sprzętu, prosto spod igły. Napędy, komputery, części elektroniczne i mechaniczne. No i oczywiście wahadłowce - jeżeli znajdziesz jakieś zastosowanie dla wahadłowca. W domach z pewnością pozostałości po ekipie technicznej, może jakieś pamiątki, z pewnością broń. Jedyny problem - musisz jakoś przedostać się przez Molocha, a potem wrócić.



Plemiona indiańskie

Indianie mnie zadziwili. Jak wiesz, byli oni rdzennymi mieszkańcami Ameryki, a po przybyciu białych zostali wybici albo zepchnięci do rezerwatów. Z biegiem czasu większość Czerwonoskórych zasymilowała się z białą ludnością, zaś garstka wiodła dosyć nędzne życie w zamkniętych enklawach. Wydawało się, że cała indiańska kultura, także różnorodność plemion i szczepów, odeszły w zapomnienie. Tymczasem po wojnie obudziły się w rezerwatach, hm... ruchy nacjonalistyczne. Indianie zaczęli odzyskiwać tożsamość. Drastycznie odmieniły się proporcje demograficzne - ci czerwonoskórzy, którzy mieszkali na pustkowiach, nie stanowili celu dla broni masowego rażenia - nagle okazało się, że dziś stanowią dobre kilkanaście procent populacji.

Nawet jeżeli dużo podróżujesz, Indianie nie rzucą ci się w oczy, ponieważ żyją na pustkowiach, albo w lasach. Wrócili po części do dawnych zwyczajów, a nawet do wierzeń przodków. Niesłychanie szybko zaadaptowali się do nowych warunków. Miałem kiedyś okazję podróżować z teksańską karawaną, pilotowaną przez tropiciela Navaho. Poznałem wówczas co to znaczy profesjonalizm. Przewodnik był niesamowity - nie dosyć, że zgrabnie omijaliśmy wszelkie niebezpieczeństwa ze strony gangów, nie napotkaliśmy na dodatek żadnej anomalii pogodowej ani bestii. Potem dowiedziałem się, że przez część drogi wypadła nam przez ziemie Indian, ci zaś - chociaż obserwowali pochód - ze względu na przewodnika nie robili żadnych trudności.

Co tu dużo mówić - lubię Indian, jednak niemal nie rozróżniam podziałów wewnątrz rasy.

Najbardziej podziwiam w nich zdolność dostosowania się do postatomowego świata. Przykładowo czerwonoskórzy wydają się mieć nadzwyczajnie rozwiniętą wrażliwość na radiację. Wiedzą kiedy znaleźli się na napromieniowanym obszarze. Doskonale rozpoznają skażoną wodę. Potrafią wyciąć z upolowanego stworzenia jadalne części, pozy-

skać wodę z kaktusa. Znają wszystkie właściwości roślin, nawet zielska odmienionego genetycznie. Grzybki Navaho to w Vegas przebój sezonu. Niewielu Indian ma dostęp do samochodu i broni palnej, ale gdybyś zobaczył co potrafią zdziałać na koniu, uzbrojeni w łuki, włócznie i tomahawki, zastanowiłbyś się czy warto stanąć przeciw plemiennemu wojownikowi.

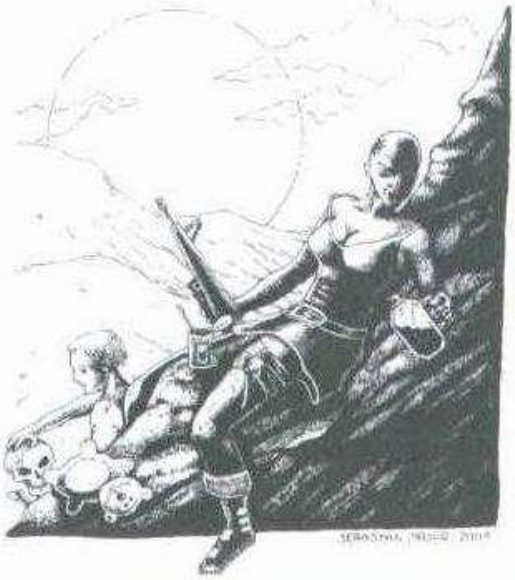
Jeżeli chciałbyś kiedyś zawitać na obszary dzikich, znajdziesz się w kropce. Przyznam szczerze - sam nie wiem dokładnie gdzie ich szukać. Rzecz jasna z grubsza można wskazać na mapie tereny Czerwonoskórych, ale będą to wskazania cholernie nieprecyzyjne. Część z Indian to koczownicy - grupy wędrują z miejsca na miejsce. Plemiona walczą ze sobą, zawierają sojusze, porzucają skażone tereny i zajmują nowe. Słyszałem ostatnio, że Dakota rozgromili jakiś gang, by zrobić miejsce dla namiotów. Południe kontynentu zamieszkują przeważnie plemiona rolnicze, jak Pueblo, ale jeśli uznasz osiadłych Indian za potulne dzikusy, popełnisz śmiertelny błąd. Lubię czerwonych, ale nie jesteśmy przyjaciółmi. Oni nie ufają nikomu, a mnie do nich nie ciągnie. Weź to sobie do serca.

Kaniony Śpiewających Wichrów

W głębi lądu istnieją obszary, których nie odwiedza żadna istota z rozwiniętym instynktem samozachowawczym. Są też miejsca poszukiwane przez wszystkich, ale w większości legendarne. Kaniony Śpiewającego Wiatru to nie mit. To rzeczywistość wyjęta z legendy - z opowieści o dawno minionych czasach.

Widzisz, wojna porobiła z tym krajem dziwne rzeczy. Stany są teraz siedliskiem ohydy w rodzaju Molocha, ale też skarbnicą cudów natury. Wyobraź sobie wąwóz - coś jak Wielki Kanion, tylko jeszcze bardziej poszarpany wybuchami. Wyobraź sobie zeszklone ściany, dno wypełnione topionym kwarcem, najeżone sterczącymi wysoko w górę iglicami. Po tych ścianach wspinać może się tylko specjalista z odpowiednim sprzętem. Ja nie miałem sprzętu do wspinaczki. Trafiłem do kanionu przypadkiem.

Ściany, kwarc, iglice - to nie jest najciekawsze. Nie są też interesujące lawiny zeszklonych głazów, chociaż trzeba się liczyć z niebezpieczeństwem. Wiesz jak to było? Pojechaliśmy we dwóch, a wróciłem sam. Cud, że jeep wytrzymał uderzenia spadających kamieni. W każdym razie ciekawe w kanionie są wichry. Wycie jest oszałamiające, masz wrażenie jakbyś trafił na ziemię upiorów. W nocy skowyt jest nie do wytrzymania - zapychaliśmy uszy szmatami. Są takie zakątki w kanionach, z których nie wyjdziesz ze zdrowym słuchem. Jednak mówiłem, że wiatry śpiewają, a ty wciąż nie wiesz o co chodzi, prawda? Ja też nie wiedziałem. Minęły dwa lata od czasu gdy byłem w kanionie, niedługo potem trafiłem do Vegas. Tam spotkałem w barze pewnego faceta. Czysty zbieg okoliczności. Stawiał wszystkim miejscową księżycówkę, chyba ubił właśnie dobry interes. Gość był zalany i wylewny. Zagaiłem, po dwóch flaszkach roz-



mowa zeszła na kanion, facet uśmiechnął się i po połowie godziny już wiedziałem dlaczego miał szczęśliwy dzień. Od tej pory nazywałem go Melomanem.

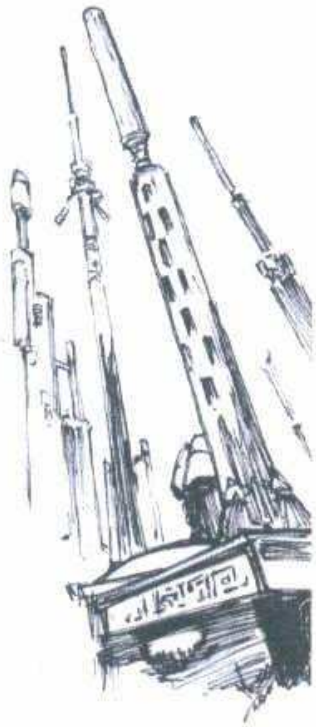
Kaniony śpiewają, tyle że na falach radiowych a nie na częstotliwości dźwięku. Od Melomana dowiedziałem się, że na zachodzie znanych jest co najmniej kilkanaście Nawiedzonych Dolin (tak kaniony nazywają południowcy). Nie wiem w jaki sposób, ale wąwozy więżą w sobie fale radiowe. Wzmacniają je i nie pozwalają im wygasnąć. Podobno przed wojną istniała cała sieć radiostacji. Służyły do komunikowania się, a niektóre - nie uwierzysz - nadawały muzykę. Teraz tajemnicze wąwozy pełne są dźwięków rozmów, melodii, tajemniczych sygnałów - czego tylko chcesz. Wjedziesz do kanionu z radiem, uszczelnisz drzwi wozu, pokręcisz gałką i dosłownie wciśnie cię w siedzenie. Za każdym obrotem złapiesz co innego. A co z szumu informacyjnego miał facet z Vegas? Zawodowo trudni się eksploatowaniem złóż. Zbierał przeróżne informacje sprzed wojny dla dziwaków i kolekcjonerów. Jakoś z tego żył.

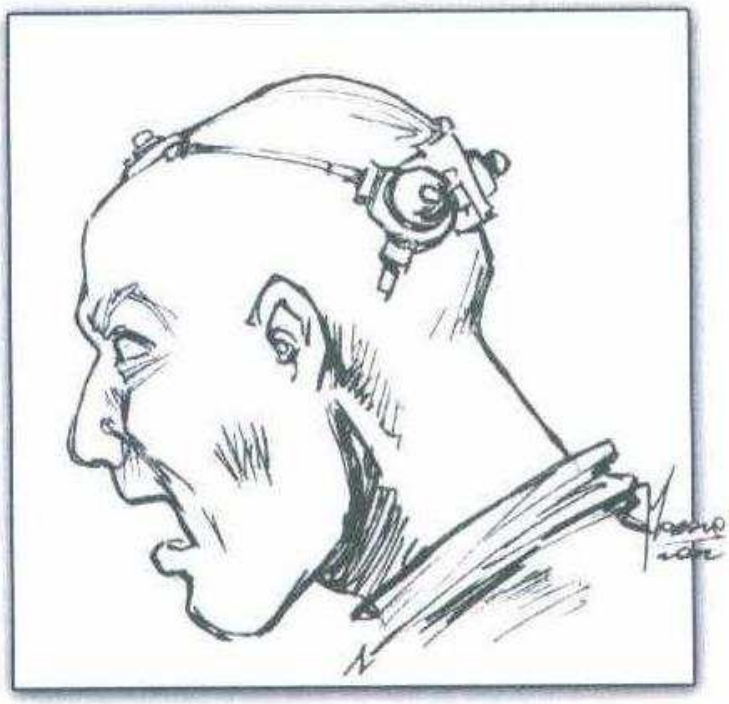
To byłby koniec mojej historii o Kanionie Śpiewających Wichrów. Nigdy już tam nie wróciłem, bo i po co. Ja już dawno zerwałem z przeszłością. To byłby koniec, ale parę tygodni temu doszły mnie wieści z Vegas. Mojemu szczodremu górnikowi ktoś wywiercił w głowie dodatkowy otwór. Zrobiła to grupa zorganizowana na sposób wojskowy. Dowódcą był Pułkownik Connors. Znasz to nazwisko? Podobno szuka po całym kraju wyrzutni z nieodpalonymi w czasie wojny głowicami. Czego ktoś taki mógłby chcieć od Melomana? Nawet nie chcę dociekać. Czasem zastanawiam się tylko czy atomówki odpalane były drogą radiową, a czasem myślę co to za „tajemnicze sygnały" słyszał muzykalny facet z Vegas.

System ARGUS

Laserowy system ochrony przed atakiem atomowym to cholernie stary pomysł. Ludzie to jednak dziwne zwierzaki. Z jednej strony państwa taśmowo produkowały rakiety, z drugiej strony obawiały się o swoje dupska - bały się, że ktoś nasadzi więcej rakiet. Nie wiem kto zaczął wojnę, ale musiał poznać sposób na oślepienie obrony przeciwnika. Stany miały swój laserowy parasol, lecz ten nie zadziałał. Efekt widać dookoła. W każdym razie system obronny nazywał się ARGUS. Poprawka - nazywa się tak dalej. Nie wykluczam, że nadal istnieje i funkcjonuje. Ja wiem, że tutaj na ziemi mamy swoje problemy i to wystarczy, ale pomyśl - wysoko ponad nami wisi pierścień satelitów uzbrojonych w wysokoenergetyczne lasery i Pustynia wie w co jeszcze. Ja wiem, że ta broń może już nie mieć zastosowania. Pojęcia nie mam jak się do niej dobrać. Nikomu już przemawia wyobraźni jej potęga i tobie chyba też.

Wyobraź sobie zatem, że do ARGUSA dorwał się Moloch.





FAQ

Baron Gordon A. Gloom odzyskiwał świadomość. Otwarł oczy. Zaczynał rozróżniać kształty w ciemności nocy. W nozdrza uderzył okropny smród. Odór trupiego ciała! Powoli uniósł głowę i spojrzał na swe zmasakrowane ciało, zimne i osmolone, bez prawa do życia. I wtedy zrozumiał. W nocne przestrzenie miał uderzyć przerażający krzyk, jednak martwe gardło wydało tylko chrapliwe sapnięcie.

Amunicja

Generalnie jest tak, że albo wydasz kupę gambli i kupisz, ale i tak zawsze będziesz miał niedobór, albo nauczysz się sam je wytwarzać. Większość tak robi. Wystarczy trochę wprawy i dasz sobie radę. Taka amunicja gorzej ciągnie, jest zawodna i dalece niepewna. Potem rodzą się szopki, jak jeden facio ma amunicję z dawnych składów, a ty walisz do niego z kul „Made by Myself". Zgadnij jaki jest finał takiej rozgrywki.

Areny

Wiele miast, nawet mniejszych osad ma swoje areny. Można śmiało powiedzieć, że walki na arenach to dzisiejsza odpowiedź na przedwojenną telewizję. Zazwyczaj każdy przyjezdny może spróbować swoich sił w starciu z miejscowym pupilem (przeważnie jest to jakaś bestia, czy mutant, rzadziej maszyna Molocha). Jeśli przyjezdny wygra, jest goszczony i zapraszany na darmowe żarcie.

Broń

Broń jest w kiepskim stanie. Egzemplarze wyciągnięte z jakiś dawnych zapasów i magazynów są bardzo rzadkie, jednak zazwyczaj spluwy są jak te strzelby w lunaparku - zwichrowane lufy, byś czasem nie wygrał misia dla swojej ukochanej.

Dziś nawet kałachy potrafią zawieść.

Broń biała

Zmienił się Box Office w temacie broń biała. Gazrurka wyprzedziła bejsbol. Dziś ludzie walczą żelastwem własnej produkcji, kątownikami, kawałkami piły mechanicznej, czy fragmentem czegoś równie miłego.

Broń biała w pojęciu Europejskim nie istnieje.

Czasopisma

Największa gazeta jaką czytałem miała taki nakład i zasięg, że coś koło dziesięciu egzemplarzy dotarło nawet do sąsiedniego miasta. Co tu dużo mówić, rynek prasy wygląda jak parafialne pisemka. Kilka stron, dużo idiotycznych tekstów, a wszystko i tak o dupę rozczaść, bo niewielu potrafi czytać.

Edukacja

Szkół nie ma, ale w każdym mieście, czy wsi są goście, którzy pamiętają dawne czasy i nauczają dzieciaki - uczą czytać, liczyć i wszystkiego, na czym się znają. W jednej wiosce rośnie zgraja dzieciaków, których uczył biolog, a w innej mechanik samochodowy. W jednej wiec wyrasta dwudziestu speców od naprawiania bojlerów, a w innym miłośnicy starożytnego Rzymu. Fajnie, nie?

Elektrownie

Kilka uruchomiono, ale niewiele. Kilkadziesiąt na całe Stany, może nawet mniej. Większość nie wytrzymała buntu maszyn i dni kiedy powstawał Moloch. Oszalały i się rozpieprzyły, a im były bardziej nowoczesne, tym głośniej wybuchały. To co się ostało, to jakieś rzęchy z przełomu poprzednich wieków.

No dobra, może gdzieś działa kilka elektrowni jądrowych.

Historia

Wiesz, sytuacja jest dość niezwykła. Ludzie, którzy żyli jeszcze przed wojną, sześćdziesięcioletni starcy mogą długimi godzinami opowiadać o dawnych czasach. W połączeniu z Tornado daje to taki efekt, że o pierwszych dwudziestu latach XXI wieku wiemy naprawdę sporo.

Natomiast o tym co działo się po wybuchu wojny, aż do dziś nie wiemy prawie nic.

Totalny chaos, brak informacji, dosłownie czarna dziura...

Hodowla

Trzeba hodować, by mieć co jeść. Więc hoduje się, bez względu na to, czy jesteś mieszkańcem Zadupie City, czy Nowego Jorku. Dobra świnia, to utuczona świnia, mam rację?

Język

Na terenie Stanów mówi się mieszanką angielskiego i hiszpańskiego. Nie będę dawał przykładów, ale pewnie znasz to z życia. Do tego w różnych miejscach dochodzą dialekty. Bywa, że człowiek z wybrzeża zachodniego nie zrozumie gościa z NJ. Ba, nie bywa, tak jest! Faceci jadą na zupełnie innych słownikach.

Do tego dodaj Indian, którzy mają swój własny język. I wszystkich tych, których jeszcze nie spotkałem, więc nic o nich nie wiem, a na pewno gdzieś tam są.

Oni też gadają po swojemu.

Kalendarz

Podsumujmy - nie mam pojęcia czy dziś jest 12, czy 18 dzień listopada. To, że jest listopad, w zupełności mi wystarcza. No i wiem, że jest 2051, lub 2053, słyszałem już dwie wersje. Aha, no i dziś jest środa - tego akurat jestem pewien.

Godzina 13:49, jak twierdzi mój zegarek, choć to akurat wcale nic nie znaczy. Noszę go dla ozdoby.

Jak trochę pojeździsz po świecie, spotka cię wiele niespodzianek. Na przykład dowiesz się, że to, iż dwa dni temu w poniedziałek wyjechałeś z Houston wcale nie musi znaczyć, że dojedziesz w środę na miejsce. W wiosce, do której trafisz, akurat będzie niedziela. Niezłe, nie?

Można śmiało powiedzieć, że po wybuchu wojny podróże w czasie stały się możliwe. Cóż, świat nigdy nie przestanie mnie zadziwiać.

Leki

Leków, póki co, jest od groma. A jak już ich braknie, zdechniemy wszyscy, i nawet Molochowi będzie przykro, że wojna skończyła się tak szybko.

Jak wiesz, każdy jest chory, i każdy ma pełen plecak tabletek. Masz prochy niemal na wszystko. Część z tego wciąż pochodzi z dawnych zapasów, wiele jest już własnej, współczesnej produkcji. Alchemicy dzisiejszych dni mają się nieźle, bo chorych nie ubywa. Każdy chce kupić ich miksturki i tabletki. Kolorowe i zawsze o podejrzanym smaku. Mam ich cały plecak, ty pewnie też, co?

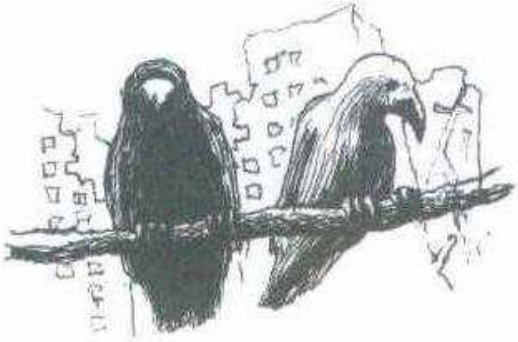
Linie kolejowe

Jeden wyraz: rozpieprzone. Zaś w kilku słowach - szyny się rozeszły, stacje dostały rakietami, linie energetyczne nie istnieją. No i jeszcze - potrafisz prowadzić lokomotywę? Tak? No to jeszcze jakąś sobie znajdź...

Nie ma mowy o uruchomieniu pociągów - przynajmniej w jakiejś znaczącej skali.

Medycyna

Nie ma szpitali. „Szpitalem" jest budynek, w którym mieszka felczer. Można powiedzieć, że dokonała się reforma systemu zdrowia i pozostały tylko prywatne kliniki.



Lekarze są naprawdę w cenie, szczególnie specjaliści. Jeśli gdzieś żyje dentysta, wiadomo o tym w sporym promieniu - do dentysty jedzie się wiele mil. Podobnie z gośćmi od wycinania nerek, czy operacji czegoś tam. To są ludzie, do których przyjeżdża się nawet z odległych stron.

Niewolnictwo

Niewolnictwo jest. Głównie przerąbane mają mutanci, oni najczęściej są łapani i więzieni, by potem służyć ludziom. Także gangi mają swoich niewolników, i w tym wypadku są to zarówno mutanci jak i ludzie - dla gangera śmieciem jest każdy, kto nie przynależy do jego gangu. Miejsca, w których trzymani są niewolnicy, nie są rzadkością. Z drugiej strony są okolice, gdzie ludzie są na to uczuleni, że za sam pomysł z niewolnikiem, dostaniesz w ryło.

Oczywiście, jak zwykle w kategorii terenów wyłamujących się z ram jest Nowy Jork. Ale oni są... no sam wiesz.

Orientacja w terenie

Najważniejszym wyposażeniem gościa, który wędruje od miasta do miasta, obok wody i spluwy jest kompas. Dawniej każdy człowiek miał zegarek, dziś każdy ma kompas. Oczywiście, jeśli jesteś doświadczony, dasz sobie radę i bez kompasu, pójdziesz po gwiazdach, czy czym tam.

Cóż, przeciętny mieszkaniec Miami nie ma pojęcia gdzie leży Nowy Jork, więc jeśli zechce tam się dostać, musi się dowiedzieć, że NJ jest na wschodzie, a potem ruszyć. Będzie szedł etapami, od miasteczka, do miasteczka, pytając o najbliższą osadę na wschód. Im będzie bliżej NJ, tym ludzie będą więcej o tym mieście wiedzieć i w końcu skierują go we właściwą stronę. „Wiesz pan, jesteś pan jakieś 300 mil na południe..."

Pieniądze

Pieniądze? Tak, pewnie, są też karty kredytowe, banki, i upusty dla stałych klientów. Chłopie, obudź się! Od trzydziestu lat trwa wojna! Dziś handel opiera się na gamblach, czyli wymianie „towar za towar". Jedyne miejsce gdzie korzystają z pieniędzy to Nowy Jork, ale oni są mocno pieprznięci, więc nie brałbym tego za normę.

Politycy

Można by powiedzieć, że JFK był pierwszą ofiarą Molocha. Dziś żaden dobry polityk nie pożyje długo. Moloch natychmiast go sprząta. Gdy tylko gdzieś na horyzoncie pojawi się charyzmatyczny przywódca, Moloch wysyła swoje roboty i gość kopie w kalendarz. Nie cierpimy na brak inteligentnych, silnych ludzi gotowych podnieść Stany na nogi. Cierpimy na dużą śmiertelność takich ludzi.

Natomiast małych watażków jest multum. Praktycznie każda osada ma swojego szefa. Takich „małych polityków" są setki, czy nawet tysiące - bo ludzi z ciągotką do władzy zawsze było sporo. Dziś mogą się wyżyć - wystarczy znaleźć jakąś wieś na zadupiu i już można zacząć karierę...

Poza Stanami

Poza Stanami? Znaczy się gdzie, na Marsie? Nie mam bladego pojęcia. Skąd to mam wiedzieć? Nie mamy łączności nawet z miasteczkiem obok, więc skąd mam wiedzieć co się dzieje np. w Paryżu?

Przemysł

Przemysł jest w takiej samej kondycji jak reszta naszego świata, tylko trzyma się jeszcze gorzej. Działają małe fabryki. Działają pojedyncze linie w dużych fabrykach. Nie działa cała reszta.

Dlatego właśnie z roku na rok Sten jest coraz popularniejszą bronią - bo można go zrobić na najbardziej rozklekotanych maszynach.

W rozmaitych miasteczkach uruchomiono różne małe fabryczki, uruchamia się linie raz na jakiś czas, jak jest potrzeba i coś tam robi. Sto bojlerów, te sprawy...

Ilu ludzi PRZEŻYŁO wojnę

Mało. Cholernie mało. Jeden gość, w Nowym Jorku mówił mi o pięciu promilach. Nie wiem co to znaczy i on też nie wiedział, bo też to od kogoś usłyszał. A akurat miał bimber, więc oblaliśmy to i prawie doszliśmy do dziesiątej części tego wyniku.

Ale prawdę mówiąc nikt tego nie wie. Równie dobrze może się okazać, że jest nas 5%, kto wie...

Radio

W eterze jest taka masa zakłóceń, iż nie ma mowy o klasycznych stacjach radiowych. Jeśli masz zacięcie na DJ'a lepiej kup sobie megafon i ustaw się na środku jakiegoś rynku. Kilku słuchaczy się znajdzie...

Jedyny program, który można odbierać przez radio jest nadawany z Orbitala. Słychać kiepsko, trzeszczy i szumi, ale coś można usłyszeć. Kiedy jest pora audycji ludzie skupiają się w barach i knajpach, bo przecież nie każdy ma radio i słuchają. To jedyny taki moment w życiu współczesnych ludzi. Nie ma telewizji, internetu, gazety są rzadkością.

Jest tylko audycja, raz na kilka dni - wprost z kosmosu...

Rolnictwo

Nawet w dużych miastach można spotkać pola uprawne. Można śmiało powiedzieć, że popcorn jest wciąż w modzie. Ziemia niby skażona, nasiona mutowały tysiąc razy od czasu wybuchu wojny, a jednak coś tam rośnie, potem się to zbiera i wpiernicza. Cóż, nawet jeśli nie jest to czasem najzdrowsze, lepsze to, niż wpieprzać gruz. A taką miałbyś tylko opcję, gdybyś zrezygnował z upraw.

Poza miastami, we wsiach też są pola uprawne, nawet, rzecz jasna, większe niż w miastach, ale znowu nie tak duże, jak podpowiadałaby ci wyobraźnia. Dlaczego?

A zapierdalałbyś z wiaderkiem wody, po dziesięciohektarowym polu?

Maszyny, pamiętasz? Nie ma maszyn. Powróciliśmy do kos, choć sierp wciąż nie jest w modzie. A to dziwne, bo na przykład do młotków nikt nie czuje urazu...

Samochody

Samochodów jest dużo. Tylko benzyny mało. Wraków i starych bryk są niezmierzone ilości. Ale większość z nich nie działa. Te co działają, są w kiepskim stanie, zazwyczaj po tysiącu przeróbek i napraw, przygotowane do jazdy na współczesnej benzynie, czyli czymś, po czym mój stary Ford sprzed wojny, by się porzygał.

Wozy są zawodne, wolne i spędzasz dobre kilka minut nim je uruchomisz, rozpędzisz i zmusisz do jako takiej jazdy.

Sport?

Sport to emocje, a emocje to jest to, czego ludziom trzeba. Dzisiejsze sporty są o wiele brutalniejsze, niż dawne, a lekkoatletyka, czy ping pong nie wytrzymały próby czasu. Dziś gra się w Polowanie (gdy w okolicy pojawi się groźna bestia, ludzie polują na nią, a ten kto ją ubije otrzymuje nagrodę), Footskull (kopanie czaszki będące bardzo brutalną odmianą amerykańskiego footballu), Zapasy (jak dawniej), czy Wyścigi (wiele odmian, szczególnie w Detriot) i inne.

Święta

Starzy ludzie są przywiązani do tradycji. Co więcej, z uporem maniaka próbują przekazać ją dalej. Idzie im różnie. Niby są święta, ale tylko pewien odsetek ludzi o nich pamięta i się nimi przejmuje. Większość jednak została zapomniana. Wciąż bawimy się w Halloween i oczywiście w Święto Niepodległości, ale to nieliczne wyjątki. No i oczywiście Christmas, to podstawa, ale w zimie przecież każdy pamięta o choince. Choinek już co prawda nie ma, ale za to jaki mróz!

Technologia 2020

W 2020 było nieco gorzej niż przepowiadano w książkach. Mówiąc poważnie, niewiele dziś zostało z tamtych lat i wiedzy zdobytej przez ludzi. O ile wiem wszelkie lasery, czy AV'ki okazały się niespełnioną mrzonką, i nie pojawiły się w normalnym użyciu. Najbardziej w stosunku do końca XX wieku posunęły się medycyna, wojskowość oraz cała branża informatyczno - medialna. Były już pierwsze wszczepy cybernetyczne, i wiele niezwykłych zabawek. Cóż, i tak wszystko się rozpadło.

Woda

Woda jest bardzo cenna. Wolałbym wyruszyć w podróż bez amunicji, niż bez wody. Poważnie. Kiedy ruszasz w drogę, musisz mieć żelazne zapasy. Niby w napotkanych miastach będziesz mógł ją dokupić, ale lepiej nie kusić losu. Beczkowozy z wodą nie docierają do każdej dziury, a bywa i tak, że woda jest zatruta, lub stęchła i trzeba ją właśnie skądś dowozić, nim miejscowi nie uporają się ze swoim problemem.

Wtedy cena wody skacze w górę.

Skądkolwiek zdobędziesz wodę, czy z wykopanej studni, z deszczu, skądkolwiek, powtarzam, zawsze i tak będzie śmierdząca i zanieczyszczona. Ale od tego masz prochy. Pijesz bryję, by żyć, i połykasz prochy, by to przeżyć.

Fajna karuzela, nie?

Zgliszcza i złom

Ruiny miast i miasteczek to wyrobisko-śmieciowisko. Czasami mówią na nie złoża. Jeśli miasto nie dostało od Molocha czymś szczególnie przykrym i wrednym, staje się celem pielgrzymek i wypraw. Dziś zgliszcza pełnią rolę dawnych supermarketów - idziesz tam po towar.

Podobnie jest ze złomowiskami, starymi fabrykami, czy jakimiś zdezelowanymi maszynami - jeśli nie są napromieniowane, są rozkręcane i rozbierane i powoli zanoszone do miast, by tam je wykorzystać - albo jako części innych maszyn, albo jako zwykłe zasieki, bramy, mury. Każdy element dawnego świata ma nowe przeznaczenie.

Żywność

W sumie można to łatwo podsumować - dobra osada da sobie radę. Inni zdychają z głodu. Trzeba mieć dobry plan przeżycia, trochę hodowlanych zwierząt, trochę pól uprawnych i dużo towaru na gambling za inne produkty żywnościowe. Jak wspominałem - jest więc różnie. Są miejsca, gdzie żyje się dostatnio i nikt nie głoduje, są też prawdziwe rejony głodu.

Bez względu na to, co sami wyprodukujemy, jest jeszcze sporo ton puszek z fasolą i mielonką, pozostałość po dawnych czasach. Termin ważności części już się skończył, część jeszcze się dobrze trzyma. Tak wiec facet z puszką fasoli to wciąż całkiem zwyczajny widok.

TECZKA MISTRZA GRY

Tylko dla MG

Uprowadzony w trzewia Molocha

Zdarzać się będzie pewnie nie raz, że postacie graczy staną wobec maszyn Molocha. Zdarzy się w końcu, że nie wygrają takiej walki. Jak wiadomo, Moloch stara się porwać ludzi żywcem, zamiast tylko ich pozabijać. W końcu właśnie taka sytuacja zdarzyć się może postaci gracza - Bohater przegra walkę i nie zginie. Co wtedy?

To, co dzieje się z porwanymi ludźmi, daleko na północy, w trzewiach Molocha, owiane jest tajemnicą. Krążą legendy, domysły, ale kto mówi prawdę, kto naprawdę to wie? Nie można zbyt wcześnie zdradzić graczom tej tajemnicy, zbyt wcześnie pokazać im, jaki los może ich czekać. Dlatego na początku rozwiązuj taką ewentualność opisując graczowi tylko ten fragment, gdy leży pokonany, ranny, niezdolny do dalszej walki, a maszyna pochyla się nad nim... i Bohater zapada w ciemność. To jego koniec - po prostu. Jak śmierć, chociaż postać jeszcze nie umarła.

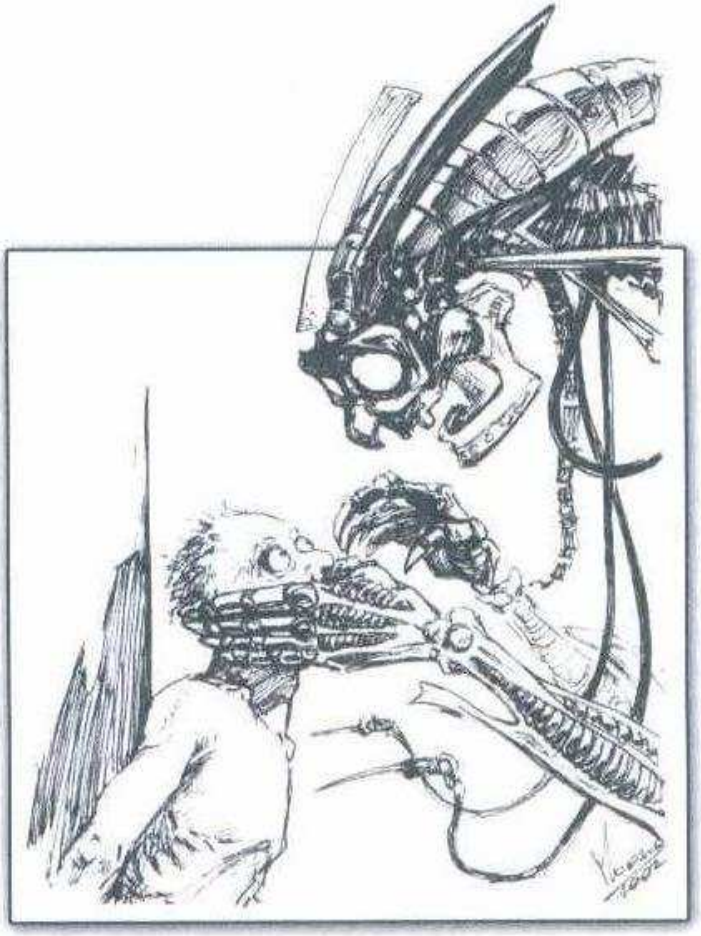
Za drugim razem, gdy życie kolejnej postaci skończy się w niewoli maszyn, możesz dodać kolejny szczegół - ciemność... potem długa, bardzo długa, pełna halucynacji podróż. Postać leży w mroku, niczym w trumnie. Bez sił, bez jasności myślenia. W powietrzu unosi się mdlący odór.

Kolejnym razem dodaj inne fakty - odsłoń więcej.

...Słabe, zielone światło, ukłucie, ból w okolicy kręgosłupa...

Nie opowiadaj wszystkiego, nie wyjaśniaj. Dzięki temu uprowadzenie przez Molocha będzie straszniejsze.

Jednak kiedyś, po miesiącach gry, może nadejdzie odpowiedni moment na to, by opis końca porwanej przez Molocha postaci znacznie wydłużyć. Może narkotyk aplikowany porwanym nie podziałał tym razem jak należy, może postać była odporniejsza. Wyjątki się zdarzają. I Bohater obudzi się. W którym momencie? Może podczas podróży, gdzieś daleko na północy. Może zaraz po porwaniu, jeszcze niedaleko pola niedawnej bitwy. Może już na terenie Molocha, a może gdzieś na taśmie koszmarnego laboratorium lub w szklanym pojemniku w jakimś magazynie. A co ,jeśli przebudzenie nastąpi już po operacji? Bohater obudzi się jako nowy, koszmarny wytwór inżynierii Molocha. Lub też ocknie się w jakimś kokonie, bez możliwości ruchu, obok setek podobnych kokonów...



TYM
CO PIERWSZY RAZ

Podjąłeś decyzję? Będziesz Mistrzem Gry? Chcesz prowadzić przygody, opowiadać ciekawe historyjki i odgrywać Bohaterów Niezależnych? Świetnie. A teraz przyznaj się, nigdy wcześniej nie prowadziłeś przygody. Nigdy nie pełniłeś fuchy MG.

Masz pietra, co?

Kierunek wiatru

Początek

Poniższy scenariusz został napisany specjalnie z myślą o graczach i Mistrzu Gry, którzy dopiero rozpoczynają swoją przygodę z grami RPG. Fabuła jest prosta i tak skonstruowana, by gracze mieli możliwość zarówno poćwiczyć odgrywanie ról swoich Bohaterów, jak i przećwiczyć umiejętność korzystania z mechaniki Neuroshimy - będzie tu miejsce i na walkę, i na przekonywanie Bohaterów Niezależnych do swoich racji, na tropienie i na skradanie się. Wszystkiego jest tu po trochu.

Osoba, która będzie Mistrzem Gry, powinna teraz dokładnie przeczytać scenariusz, by zapoznać się z jego fabułą. Potem dobrze, by przeczytała go jeszcze dwa, może nawet trzy razy i wynotowała najważniejsze rzeczy, by podczas gry cały czas mieć je pod ręką.

MG powinien dopilnować, by każdy z graczy zgodnie z regułami podręcznika stworzył sobie postać. Na sesji każdy z graczy powinien mieć swoją Kartę Postaci i kości. Kiedy MG zna już dobrze treść przygody, a gracze mają gotowe swoje postaci, można zaczynać...

Wprowadzenie

Akcja przygody rozgrywa się na zachodzie kontynentu, na północ od Vegas. Dla uproszczenia zakładamy, że Bohaterowie znają się już od jakiegoś czasu. Powiedz graczom, że ich Bohaterowie są kumplami i tworzą zgraną paczkę. Cała grupa podróżuje w stronę Vegas, w poszukiwaniu rozrywki, gambli lub mocnych wrażeń. Możesz zachęcić graczy, by sami wymyślili powód swojej podróży. Nim przygoda rozpocznie się na dobre, niech gracze przedstawią się sobie nawzajem i w kilku słowach opowiedzą o swoich postaciach pozostałym uczestnikom sesji. Każdy z graczy powinien dobrze wiedzieć, jaką postacią grają pozostali. To ułatwi grę.

Kiedy wszyscy są gotowi, możesz zacząć. Możesz włączyć cicho muzykę (na przykład spokojną ścieżkę dźwiękową z jakiegoś filmu lub z gry komputerowej) i zacznij opowiadać:

„Krajobraz jest pustynny - jałowa ziemia, popękane od korozji skały, a na horyzoncie wzgórza, czerwone w świetle pustynnego słońca. Podróż jest męcząca. Macie jej już serdecznie dość. Z chęcią odpoczęlibyście kilka dni w jakimś miasteczku. Ale póki co, wokół tylko pustynia. Można dostać cholery... Akurat mijacie skrzyżowanie dróg, kiedy... Chłopaki, zróbcie sobie test Otwarty Umiejętności Wypatrywanie?"

Ten z graczy, który najlepiej zdał test, dostrzega słup dymu, bijący w niebo gdzieś za wzgórzami, na zachodzie. Jeśli gracze zainteresują się tym i będą chcieli to sprawdzić - otworzy się przed nimi szansa na wielką przygodę. Bohaterowie muszą skręcić w boczną drogę.

Obozowisko Nomadów

Gracze ruszają i po chwili dostrzegają już więcej szczegółów. Opisz im, co widzą:

„U podnóża góry obozowisko rozbiła grupa nomadów. Dostrzec można kilkadziesiąt dużych, skórzanych namiotów, prowizoryczne zagrody dla bydła, z owcami, wołami i szóstką koni. Przed namiotami siedzą grupki rozmawiających mężczyzn, wszędzie biegają dzieciaki, za nimi uganiają się szczekające kundle. Kobiety pieką placki na rozgrzanych kamieniach, solą mięso albo zajmują się zwierzętami. Widać też strażników - jeden czujnie wypatruje ze skalnej półki nad obozem, drugi, przy zwierzętach, gapi się w niebo, żując źdźbła żółtej trawy, porastającej w rzadkich kępach okolicę. Jeszcze kilku zebrało się w grupkę i gra w kości."

Bohaterowie, którzy potrafią się skradać, mogą wykonać Problematyczny test Skradania się, żeby podejść na kilkanaście metrów do najbliższego namiotu. Z bliższej odległości wyczują ich psy. Jeśli członkowie drużyny zechcą podejść ukradkiem

i zostaną spostrzeżeni, nomadzi natychmiast zmobilizują się - opisz graczom, jak kobiety z krzykiem biegną po dzieciaki, a potem chronią się w namiotach, zaś mężczyźni dobywają broni. Większość z nich dysponuje tylko procami i łukami, tylko trzech posiada stare strzelby. Strażnik na skalnej półce dzierży lepszy karabin. Drużyna będzie musiała wytłumaczyć się z podchodów, przydadzą się wówczas Umiejętności Cwaniaka (Perswazja i Blef).

Jeśli Bohaterowie postanowili pokazać się z daleka i jawnie podejść do obozowiska, również wywołają zamieszanie, ale przywitanie nie będzie tak chłodne. Nomadzi zorientują się, że nie mają przed sobą wędrownych bandytów i chociaż pozostaną ostrożni, zaproszą całą grupę do namiotu wodza.

W gościnie

Szefem grupy jest człowiek o imieniu Jonasz. Oficjalnie nosi on tytuł Patriarchy. Wszyscy nomadzi są jego bliższymi lub dalszymi krewnymi - dziećmi, wnukami, prawnukami i praprawnukami, a także siostrzeńcami i siostrzenicami, dziećmi siostrzenic oraz siostrzeńców i tak dalej. Jonasz ma osiemdziesiąt osiem lat, ale trzyma się świetnie, jak na swój wiek. Otoczony troskliwą opieką, przesiaduje w swoim namiocie, przykryty skórami, pledami i narzutami, a usługują mu wnuczki. Opisz, jak do Bohaterów podchodzą nomadzi i zapraszają graczy na spotkanie z ich przywódcą. Prowadzą ich do namiotu wodza.

Bohaterowie zasiadają w namiocie Jonasza wraz z kilkoma najważniejszymi mężczyznami plemienia. Zostają ugoszczeni gęstą zupą oraz baranim mięsem. Potem kobiety przyniosą piwo trzymane na specjalną okazję.

Przy posiłku nomadzi będą rozmawiali o błahostkach - pogodzie i swoich trzodach. Zręcznie unikną każdego innego tematu, bo uważają, że przy jedzeniu nie powinno się mówić o poważnych sprawach. Odgrywaj kilku nomadów i przedstaw graczom o czym rozmawiają, pytaj graczy tak, by sami opowiedzieli coś ciekawego dla nomadów. Przy piwie rozmowa zejdzie na bardziej światowe tematy. Plemię trzyma się z daleka od głównych dróg i dużych osiedli. Cokolwiek opowiedzą Bohaterowie - na przykład o miejscu swojego pochodzenia lub niedawno odwiedzonej osadzie - będzie wysłuchane z wielkim zaciekawieniem przez młodych i z pomrukiem dezaprobaty przez starszych. Wiekowi nomadzi uważają, że wszędzie poza ich obozowiskiem kwitnie degrengolada. Co by nie powiedzieli Bohaterowie, gospodarze zinterpretują to jako przykład upadku obyczajów po wojnie. Lepiej też, żeby drużyna nie chwaliła się swoimi wyczynami bojowymi, bo nomadzi są strasznie uczuleni na punkcie bandytów.

Jeśli członkowie drużyny sami nie poruszą tego tematu, Jonasz starczym głosem zapyta wreszcie: *„Co was sprowadza w te strony, wędrowcy?"*. Jeśli Bohaterowie odpowiedzą zgodnie z prawdą, rozlegną się pomruki, a na twarzach mężczyzn

odmaluje się ekscytacja. Starzec opowie drużynie przedstawioną dalej historię. Gdy drużyna skłamie, dalej będzie goszczona przez nomadów, ale nie usłyszy opowieści Jonasza (pomiń ten punkt).

Opowieść Jonasza

Jeżeli Bohaterowie wyjawili cel swojego przybycia, sędziwy Patriarcha pogładzi siwiutką brodę i rzeknie: *„My również nie trafiliśmy tutaj przypadkiem"*, po czym zwięźle przedstawi rzecz. Odegraj jego postać ciekawie, tak, by gracze poczuli, że rozmawiają ze starym wodzem! Jonasz opowiada ciekawą historię. Otóż przed wybuchem wojny, w czasach, które wydają się tak odległe, Jonasz pracował dla ludzi władzy. Pomagał tworzyć maszyny, które myślały zamiast człowieka i wyręczały go w różnych pracach, wbrew woli Boga. Najwyższy dał człowiekowi ręce i rozum, by myślał i pracował na swoje utrzymanie, a nie po to, żeby przedrzeźniał dzieło Stworzenia i produkował roboty na swoje podobieństwo. Wybuchła wojna i ludzie zostali zaatakowani przez owoc swojej pychy. Większość zginęła, reszta rozproszyła się jak budowniczowie Wieży Babel. Jak na ironię, Jonasz ocalał, chociaż jako inżynier czuł się odpowiedzialny za apokalipsę. Zebrał całą rodzinę i udał się na pustkowia, z dala od szabrowników i bandytów. Ale Bóg ukarał Jonasza i sprawił, że gdziekolwiek ten się udał, podążało za nim nieszczęście. Zagłada, Wiatr z Pustkowi, skażenie rozchodzące się w powietrzu tuż po wojnie. Gdziekolwiek zatrzymała się rodzina, tam ziemia stawała się zatruta, a woda skażona.

Po ponad dwudziestu latach karawana powiększyła się, przybyło w niej nowe pokolenie. Z kilkunastu osób zrobiło się kilkadziesiąt, rodzina przekształciła się w plemię. Klątwa w końcu ustąpiła - po latach tułaczki w poszukiwaniu pastwisk dla zwierząt i bezpiecznego schronienia dla ludzi, Jonasz zdecydował się osiedlić w cieniu gór, właśnie w tym miejscu, w którym teraz snuje swoją opowieść. Zwiadowcy odkryli w pobliżu jakieś instalacje, prawdopodobnie pozostałości po kopalni i zakładach przemysłowych, ale Patriarcha zakazał ruszania czegokolwiek. Nie pozwolił zabrać nawet części zamiennych i budulca na domy. Plemię żyło w spokoju, do wczoraj, gdy doszło do tragicznej śmierci. Dwaj ciekawscy młodzieńcy, zainspirowani opowieściami Jonasza o czasach sprzed wojny, wybrali się do fabryki, żeby zobaczyć wszystko na własne oczy. Jeden odważył się wejść do budynków, a wkrótce potem nastąpiła eksplozja. Chłopak wyczołgał się cały we krwi i skonał na rękach swojego przyjaciela. Ten zaś wrócił i wszystko opowiedział.

Zatruty wiatr

Opowieść Jonasza zostaje przerwana przez krzyki spoza namiotu. Gdy wnuczki Patriarchy i Bohaterowie wybiegną na zewnątrz, zobaczą stado owiec rozbiegające się przy wyjściu z kotliny. Tam właśnie, poniżej wzniesienia, na którym stoi obóz nomadów, wiatr ze wschodu przywiewa ciągnącą się przy ziemi zielonkawą mgiełkę. Zanurzeni w mgiełce pasterze zasłaniają rękami usta i nosy, pędząc co sił w nogach w kierunku obozowiska. Niektóre zwierzęta słaniają się, inne kręcą się w kółko, widać też, że jakieś jagnię padło.

Do obozowiska dobiegnie tylko jeden pastuszek, z paskudnie poparzonym gardłem i wyżartą śluzówką nosa oraz ust. Uratuje się tylko kilkanaście zwierząt, instynktem zagnanych do wysoko położonego obozu. Na szczęście trujący gaz nie podnosi się wyżej i po dwóch godzinach wiatry wywieją go przez kanion, którym przyjechali Bohaterowie.

Gangersi w fabryce

W fabryce przyczaiła się grupa gangersów z Vegas. Przewodzi im niejaki Sprytny John. Facet zdobył informacje o lokalizacji przedwojennego zakładu chemicznego i postanowił obrobić fabryczkę - w Vegas chemikalia wciąż są w cenie, nie mówiąc już o gamblach w mechanice i elektronice. Jakież było jego rozczarowanie, kiedy oka-

zało się, że w fabryce nie ma nic godnego uwagi, poza przerdzewiałym nieco złomem i wielkim zbiornikiem z trującymi gazami. Rozmontowanie kilku komputerów i urządzeń elektronicznych ledwie zrekompensowałoby koszt paliwa potrzebnego na dojechanie do kanionu. A na co komu trucizna w skażonym świecie?

Gangersi okryli jednak, że w pobliżu fabryki osiedliła się grupa pasterzy. Stada bydła w pustynnym Vegas miałyby wielką wartość, więc postanowili ich obrabować. Ale gangersów było zbyt mało i nie daliby rady pokonać mężczyzn plemienia, nawet jeśli ci byliby gorzej uzbrojeni i wyszkoleni. Sprytny John wpadł więc na inny pomysł - postanowił zaszantażować nomadów. W przyfabrycznych zbiornikach zachował się trujący gaz. Wypuszczony przez gangersów i niesiony przez wiatr obłok nie sięga wysoko, ale odcina dwie drogi wyjścia z kotliny, w której obozują nomadzi. Sprytny John sądził, że zatrzymani w pułapce pasterze zgodzą się oddać przynajmniej część swoich stad w zamian za oddalenie niebezpieczeństwa. Nie przewidział jednak, że w wiosce pojawią się nasi Bohaterowie.

Możliwe rozwiązania

Po scenie z owcami, Bohaterowie uświadomią sobie, że podobnie jak nomadzi, znaleźli się w pułapce. Szczęśliwym zbiegiem okoliczności udało im się przedostać przez kanion, ale w drodze powrotnej mogą zginąć - wystarczy tylko, że zmieni się kierunek wiatru i ze wschodu nadciągnie obłok gazu. Jeśli drużyna dysponuje szybkimi środkami transportu - samochodami, albo chociaż końmi, istnieje duża szansa, że uda się jej wydostać na zewnątrz, zanim droga przejazdu wypełni się trucizną. Bohaterowie mogą nawet od razu podziękować za gościnę i czmychnąć czym prędzej. Ale przecież posiadają większą wiedzę niż Patriarcha i jego nomadzi. Wiedzą, że do fabryki chemicznej ktoś dotarł przed nimi i wczorajsza wyprawa chłopców, a potem eksplozja, to zbyt wielki zbieg okoliczności. Przed drużyną otwiera się kilka możliwych dróg postępowania.

Bohaterowie mogą zignorować nomadów, opisane przez nich wydarzenia i porzucić swoje plany. Jeśli dysponują samochodem (lub samochodami), mogą szybko opuścić groźne miejsce i tym samym zakończyć przygodę. Najpewniej jednak zechcą wyjaśnić sprawę. Nawet jeśli nie mają serduszek miękkich jak puchowe pierzynki, zainteresuje ich fabryka albo nagroda za pomoc w uratowaniu wioski. Jonasz obiecał im trzysta gambli w żywności, skórach i kilkadziesiąt sztuk amunicji, którymi dysponuje wioska, jeśli Bohaterowie postanowią pomóc nomadom w ewakuacji.

Realizacja tego postanowienia okaże się niełatwa. Drużyna musi wywieźć samochodem dziewięćdziesiąt osób. Trzeba będzie jeździć tam i z powrotem, cały czas bacząc na zmiany kierunku wiatru. Oczywiście, nie da rady zabrać nic z dobytku plemienia.

Lepszym rozwiązaniem wydaje się wycieczka do źródła zagrożenia. Bohaterowie mogą wybrać się do fabryki chemicznej i sprawdzić, co tak naprawdę się stało. Dzięki temu załatwią sprawę, która ich tu ściągnęła i kto wie, może zaradzą problemowi zatrutego wiatru?.

Epizody w dalszej części przygody związane są z poszczególnymi miejscami. Rozegraj je w zależności od tego, co postanowią Bohaterowie. Zwróć uwagę, że jedno może nastąpić po drugim - na przykład drużyna najpierw uda się do fabryki chemicznej, a jeśli na miejscu coś pójdzie nie tak, zechce wydostać się jadąc przez kanion.

Fabryka chemiczna

Nie ma znaczenia, czy Bohaterowie powiedzieli Patriarsze o swoich wątpliwościach dotyczących „wypadku" w fabryce. Tak czy owak, uparty starzec nie zgodzi się, by jakikolwiek członek plemienia wyruszył wraz z drużyną do śmiercionośnego miejsca. Nasza ekipa może dostać jedynie pomocne wskazówki, na przykład opis drogi.

Aby dotrzeć do fabryki, Bohaterowie muszą przejechać przez niebezpieczną strefę - po dnie kanionu. Cały czas istnieje ryzyko, że korytarz wypełni się trującym

powietrzem, ale jest to droga bezpieczniejsza niż ta, której planowali użyć nomadzi - w dwóch miejscach kanion rozszerza się, a boki kotlin to łagodne wzniesienia. W razie zagrożenia można wspiąć się na takie wzniesienie, powyżej pełzającej przy dnie trucizny. Na zboczach stały kiedyś budynki fabryczne - widać popękane rury, które łączyły je z położonym dalej kompleksem. To właśnie przez szczeliny w rurach wydostaje się gaz, ale nie sposób pozatykać dziur, uszkodzenia są zbyt rozległe.

Sama fabryka, zniszczona przez działanie czasu i zmienną pogodę, wygląda bardzo posępnie. Okienka tworzące duże powierzchnie na ścianach głównego budynku po części popękały, załamał się jeden z kominów, grzebiąc z gruzach pobliskie magazyny i kilka ustawionych koło siebie cystern. Główny budynek, podobnie jak te mijane wcześniej, stoi powyżej dna kanionu.

Już z daleka Bohaterowie zorientują się, że ktoś tutaj przebywa. Wystarczy tylko poprawnie zinterpretować ślady. Rozbita ciężarówka leży na boku, a skrzydło tylnich drzwi jest podparte oderwanym zderzakiem. Nigdzie nie widać ciała chłopaka od nomadów, a wedle słów jego przyjaciela, powinno ono leżeć na dnie kanionu. Najbardziej oczywistym dowodem są jednak krótkie liny zwisające z drabinki wiodącej na szczyt ocalałego komina fabryki. Otaczająca to miejsce wąska platforma z drucianą balustradą przekrzywiła się i najwidoczniej ktoś, kto wybrał komin na punkt obserwacyjny, asekurował się powrozami. Kotlina z fabryką jest obsadzona przez ganegrów, ale póki Bohaterowie nie zechcą wejść do środka budynku, ci nie ujawnią się. Gdy któryś z członków drużyny skieruje kroki w stronę zakładów, ujrzy w oknie Sprytnego Johna, który krzyknie: *„Stójcie, bo będziemy strzelać! Wracajcie do wioski i powiedzcie, że chcemy trzy czwarte stada i pięćset gambli w sprzęcie. Inaczej wytrujemy wszystko. I radzę nic nie kombinować, bo znowu odkręcimy kurek, he, he.."*

Jeżeli Bohaterowie zechcą zaatakować natychmiast, przejdź do rozdziału „Bitwa z gangerami". Jeśli wrócą do nomadów, żeby przekazać, co usłyszeli, odbędzie się narada. Patriarcha zwoła na nią kilku mężczyzn i oczywiście Bohaterów. Nomadzi stwierdzą, że nie są wojownikami i wolą się wykupić niż zginąć. Jeśli wśród Bohaterów jest jakiś Cwaniak, zostanie poproszony o podjęcie negocjacji - może uda się mu wytargować mniejszy okup. Tak czy owak, okaże się, że nomadzi nie mają wystarczającej ilości gambli w sprzęcie - drużyna będzie musiała poświęcić część swojego ekwipunku albo zdecydować się na działanie siłowe.

Wyjście z kotliny

Z komina przy fabryce da się obserwować kotlinę, w której rozbili obóz nomadzi. Ganger, który się tam usadowił, wie, czy ktoś próbuje wydostać się przez kanion. Jedna czy dwie osoby wymkną się, ale gdyby wszyscy chcieli się ewakuować, wypuszczony zostanie trujący gaz i część uciekinierów na pewno zginie. Informacje o działaniu trucizny znajdziesz w ramce. Trucizna zostanie również wypuszczona, gdy Bohaterowie postanowią szturmem zdobyć fabrykę. Pod zakład może podejść tylko negocjator lub osoba, która potrafi się dobrze skradać. Jeśli z jakiegoś powodu drużyna chce wydostać się z kotliny nomadów mijając fabrykę i wybierając odcho-

Działanie trującego wiatru

Gaz, który gangerzy wypuszczają z fabryki, ma dwa działania - słabsze i silniejsze. Aby oprzeć się truciźnie, należy wykonać Trudny test Kondycji. Jeśli rzut się powiedzie, postać otrzymuje utrudnienia +20% do wszystkich testów (słabsze działanie). W przypadku porażki postać otrzymuje utrudnienia +40% do wszystkich testów (silniejsze działanie). Test wykonuje się za każdym razem, gdy postać nabiera oddechu. Jeśli suma utrudnień osiągnie +100% lub więcej, Bohater natychmiast umiera. Trucizna wychodzi z ciała w tempie -10% na godzinę.

dzący od niej kanion, jest to możliwe, chociaż raczej bezsensowne. Trzeba przejść obok przeciwnika, narażając się i na truciznę, i na ostrzał ze strony gangerów.

Bitwa z gangerami

Na dowolnym etapie przygody Bohaterowie mogą podjąć decyzję o walce z gangerami. To rozwiązanie, z oczywistych względów niebezpieczne, jest najprostsze i definitywnie rozwiązuje sprawę. Na dołączonej do przygody mapce zaznaczono układ terenu - są tam pozycje wszystkich sześciu członków gangu, miejsca nadające się na kryjówki i zasłony strzeleckie. Przerysuj mapkę nie zaznaczając pozycji gangersów - te będą się zmieniały lub są dla drużyny niewidoczne.

Sprytny John siedzi wewnątrz fabryki i czeka na sygnał od zwiadowcy lub najmniejszy choćby sygnał, że coś idzie nie tak. W razie kłopotów otwiera zawór i wypuszcza truciznę. Zabójczy obłok przesuwa się z prędkością zależną od kierunku wiatru - musisz rzucić k6 i ustalić, jak aktualnie wieje (1: na północ, 2: na wschód, 3 na południe, 4 na zachód, 5 i 6 bezwietrznie). Jeżeli wieje na zachód, obłok przesuwa się i w każdej turze zajmuje kolejną lokację: kotlinę z fabryką, kanion łączący kotliny, kotlinę z wioską i kanion wychodzący z wioski. Jeżeli wieje na wschód, obłok przesuwa się do kanionu odchodzącego z kotliny fabryki. Przy każdym innym kierunku wiatru (lub pogodzie bezwietrznej), jest tak, jakby wiało na zachód, ale obłok potrzebuje dwóch tur na zajęcie lokacji.

Jeśli drużyna zdoła unieszkodliwić Johna (i ewentualnie zakręcić kurek od rury z gazem, jeśli akurat był odkręcony), nie

trzeba się już obawiać zabójczej trucizny. Wystarczy wyeliminować resztę przeciwników i zagrożenie minie definitywnie.

Zakończenia przygody

Przygoda może się skończyć na kilka sposobów. Jeśli Bohaterowie umkną z kanionu zanim dosięgnie ich trujący wiatr, mogą się czuć bezpieczni. Podobnie, jeśli zgodzą się dorzucić trochę gambli do okupu i zapłacić gangerom za wypuszczenie. W takim przypadku odejmij każdej postaci po 2 Punkty Reputacji. Jeżeli drużyna postanowiła walczyć z szantażystami i pokonała ich, Bohaterowie mogą zgarnąć należący do gangersów ekwipunek. Składają się na niego: rozklekotany pickup bliżej nie sprecyzowanej marki, dwa noktowizory, lekarstwa i broń z amunicją (2 Winchestery, M-14, obrzyn, pompka, 2 Desert Eagle i

Negocjacje z gangerami

Jeśli Bohater chce negocjować z gangerami wartość okupu, w trakcie rozmowy powinien wykonać trzy testy Przeciwstawne Perswazji (Perswazja Sprytnego Johna wynosi 3, a jego Charakter to 12). Za każdy zgromadzony przez Bohatera Punkt Przewagi wartość okupu zmniejszy się o 5%. Jeśli to Ganger zgromadzi więcej PS, za każdy Punkt Przewagi wartość okupu wzrośnie o 5%

Colt Peacemaker). Ilość amunicji jest uzależniona od tego, jak wiele naboi gangerzy zużyli na Bohaterów (początkowy stan znajdziesz przy charakterystykach bandziorów). Lekarstwa pomagają na następujące choroby: zwapnienie płuc (6 dawek), przewlekła gorączka krwotoczna (3 dawki), chore nery (5 dawek), drgawki (1 dawka), zawroty głowy (7 dawek) i Morbus Dexteri (4 dawki). Oprócz tego gangerzy mieli osobiste drobiazgi, jak noże, kilka papierosów i zapalniczki.

Z fabryki da się wymontować kilka cennych części (elektronika i mechanika), na sumę około 200 gambli. Oprócz tego drużyna znajdzie uszkodzonego laptopa. Jeśli Bohaterowie nie podpadli nomadom i pomogli im uporać się z problemami, dostaną propozycję osiedlenia się w wiosce i wżenienia się w rodzinę Jonasza. Gdyby jednak poczuli zew przygody i zrezygnowali z pasania owiec, każdy dostanie po dorodnym jagniątku i worku mięsa oraz warzyw (150 gambli w Vegas).

Na zakończenie przygody drużyna powinna dostać od 150 do 250 Punktów Doświadczenia, przyznanych zgodnie z regułami, które znajdziesz w niniejszym podręczniku.

Charakterystyki gangerów

Sprytny John

Profesja: Ganger

Współczynniki: Budowa: 10; Zręczność: 12; Charakter: 12; Percepcja: 11; Spryt: 16

Choroba: Morbus Dexteri

Umiejętności: Kondycja 3; Bijatyka 2; Karabiny 2; Prowadzenie samochodu 4; Pistolety 2; Perswazja 3; Postrzeganie emocji 2; Blef 2; Czujność 4; Pierwsza pomoc 3

Ekwipunek: Winchester (8 sztuk amunicji) i Peacemaker (6 sztuk amunicji), noktowizor

Pozostali gangerzy

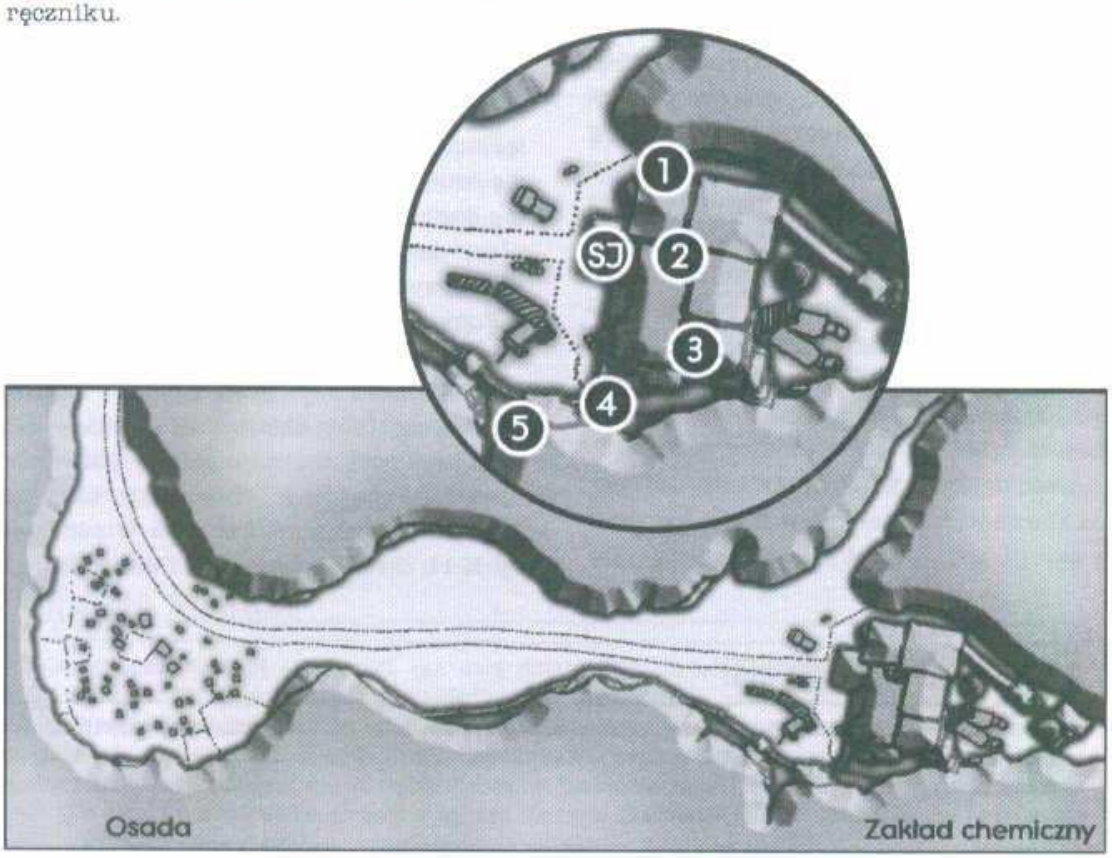
Profesja: Ganger

Współczynniki: Budowa: 11; Zręczność: 11; Charakter: 10; Percepcja: 10; Spryt: 8

Choroby: różne, patrz rozdział Zakończenie przygody

Umiejętności: Kondycja 2; Bijatyka 2; Broń ręczna 3; Pistolety 3; Karabiny 3; Odporność na ból 2; Wypatrywanie 3

Ekwipunek: różnorodna broń i lekarstwa, patrz rozdział Zakończenie przygody



TRIKI MG

Gracze

Prowadzisz dla graczy. Ta czwórka przyszła na sesję, by dobrze się bawić. Jeśli o tym zapomnisz, nigdy więcej nie przyjdą. Musisz wiedzieć, czego oczekują. Musisz wiedzieć, co w RPG najbardziej ich rajcuje. Musisz potrafić skorzystać z tej wiedzy i dać im taką przygodę, jaką sobie wymarzyli. Nie wciskaj im zagadek detektywistycznych, jeśli chcą sobie postrzelać. Nie każ im ścigać się motorami, jeśli wolą eksplorację podziemnych baz.

Poznaj swoich graczy, to pierwszy krok.

Losowanie postaci

Najlepiej byś towarzyszył każdemu z graczy podczas losowania postaci. Rozmawiaj z nim, obserwuj go, przyglądaj się jak rozdziela Współczynniki. W ten sposób dowiesz się, co najbardziej go kręci. Bez zastanowienia najwyższy rzut przeznaczył na Charakter? Musiałbyś być tłumokiem, by nie zrozumieć co to znaczy. Bierz w łapę notatnik i notuj. Dla Wojtka najważniejszy jest Charakter jego postaci.

Z tej wiedzy skorzystasz podczas sesji. Skoro Wojtka kręci Charakter - podczas przygody postaw na jego drodze jakiś frajerów z pomniejszego gangu. Wojtek - idę o zakład - spokojnie do nich podejdzie i głosem twardziela powie „Wypieprzać". Ty każesz zdać mu test Charakteru, on oczywiście go zda, a gangsterzy podwiną ogon i się wycofają.

To właśnie ten moment, dla którego Wojtek przyszedł na sesję. Sprawiłeś mu frajdę. Jego postać pokazała Charakter. O tym marzył.

Poznaj marzenia graczy. Spełniaj marzenia graczy. To twoja robota.

Historia postaci

Gracze mają tendencję do tworzenia epopei na temat swoich postaci, piszą historie jak z brazylijskich seriali, tyle że bardziej krwawe. Nie psuj im zabawy. Jeśli każdy z twoich graczy da ci pięć stron tekstu z historią Bohatera, nie pozostaje ci nic innego jak to przeczytać.

Nie łudźmy się, nie zapamiętasz tych dwudziestu stron faktów i historii. To niemożliwe. Jednak całkiem proste i więcej niż możliwe jest sporządzenie notatek. Wynotuj najważniejsze informacje. Wyciśnij z tych historii co się da. Zrób sobie kartkę z najważniejszymi przeżyciami każdego Bohatera. Nie masz obowiązku uczyć się tego na pamięć. Ale nie wypada, byś olał to zupełnie. Trzymaj przy sobie notatki i czasem do nich zaglądaj. Pamiętaj - jeśli coś pokręcisz lub zapomnisz, zrobisz graczowi przykrość. Złamiesz pierwszą zasadę Mistrza Gry. Chłopaki przyszli na sesję, by dobrze się bawić. Sprawianie im przykrości to dokładnie to, czego powinieneś unikać.

Jeśli twoi gracze nie mają tendencji do zasypywania cię długaśnymi historiami, masz farta, choć to wcale nie znaczy, że masz wolne! Usiądź razem z każdym graczem i wspólnie coś wymyślcie. Ustalcie miejsce urodzenia, rodzinę, dwóch, trzech kumpli. Ustalacie co Bohater robił ostatnimi czasy. Jeśli jesteś bystry, subtelnie pokierujesz historyjką, tak, by pasowała do kampanii, którą masz zamiar prowadzić. Gracz lepiej będzie się bawił, jeśli jego postać będzie silnie zakotwiczona w fabule kolejnych scenariuszy. Zakotwicz go więc już na starcie, podczas pierwszej rozmowy i losowania postaci.

To, co powinno interesować cię najbardziej to przyszłość Bohatera. Wydarzenia z jego młodości to tak naprawdę gadka, która może, lecz zdecydowanie nie musi ci się na nic przydać. Natomiast marzenia i cele postaci gracza to najważniejsza informacja jaką możesz od niego dostać. Notuj wszystko co powie. To czego pragnie, to co chce osiągnąć, to co jest dla niego najważniejsze.

Dzięki tym notatkom możesz wziąść przygotowaną dla graczy kampanię i wywalić do kosza. Chłopaki oczekują czegoś zupełnie innego, co? Marzenia ich Bohaterów wcale nie są związane z łażeniem po przedwojennych bunkrach?! Cóż, tak bywa...

Dobrze, że wiesz to teraz, przed sesją, nie sądzisz? Gdybyś zorientował się w połowie kampanii byłoby trochę za późno.

Notuj, obserwuj, rozmawiaj. Poznaj marzenia graczy, to dla nich prowadzisz! Dla nich piszesz przygody.

Nigdy o tym nie zapominaj. Nigdy.

Wiesz już czego oczekują po sesjach Neuroshimy? Zaplanuj tak kampanię, by Bohaterowie powolnym krokiem mogli zmierzać do realizacji swych marzeń i celów. To wcale nie musi im się udać. Ale muszą mieć świadomość, że kierują się tam, gdzie chcą. Nie tam, gdzie ty ich pchasz.

Rozwój postaci

Bohater Gracza jest jego ukochanym zwierzątkiem. Gracz inwestuje w niego Punkty Doświadczenia i zdobywaną kasę. Wraz z kolejnymi przygodami postać staje się potężniejsza. Wielu graczy gra w RPG właśnie dlatego - dla rozwoju Bohatera. Ten rozwój jest zresztą sztandarową i najbardziej charakterystyczną cechą, która na rynku gier komputerowych wyróżnia gatunek RPG od innych. RPG to taki adventure z rozwojem postaci, czyż nie?

I tak naprawdę wszystkie sznurki rozwoju postaci gracza trzymasz ty. Ty decydujesz ile gracz otrzyma Punktów Doświadczenia. Ty decydujesz, czy wzrośnie mu reputacja. Ty decydujesz, ile kasy dostaną za wykonanie danego zlecenia.

Nie skąp. Daj im to czego pragną.

Reguły Neuroshimy są tak skonstruowane, że przed graczami jest naprawdę multum opcji rozwoju. Nie da się tak rozwinąć postaci, by szybko stała się przepakowana. Gracze mogą zwiększać swoje Współczynniki. Mogą polepszać poziomy swoich Umiejętności. Mogą wykupywać nowe Umiejętności. Mogą uczyć się sztuczek. Mogą zwiększać swoją Reputację lub inwestować w znajomości i kontakty.

Po każdej sesji Neuroshimy gracz otrzymuje od ciebie prezent - pedeki, kasę, punkty reputacji. Będzie mógł się bawić tym prezentem przez cały tydzień - do czasu kolejnej sesji! Rozwinie sobie postać, pokreśli kartę, i ogólnie będzie się fajnie bawił.

Nie zapominaj o tym. Rozwój postaci to ważny element RPG. Nie lekceważ go.

Planowanie

Jednym z najciekawszych i najbardziej charakterystycznych elementów RPG jest planowanie. Gracze dosłownie całego świata planują przyszłość swoich postaci. *Po najbliższej przygodzie wykupię sobie prowadzenie motocykla na +4 i będę mógł wykupić jazdę po schodach, a potem, jak zwiększę Charakter do 14-tu, będę mógł wykupić skakanie motocyklem po dachach.*

Takie teksty to mantra graczy. Wejdź do dowolnego sklepu RPG i zacznij słuchać. Nie uwierzysz, jak powszechne to jest zjawisko. Każdy gracz ma plany związane z rozwojem postaci. Każdy z nich ma wszystko ułożone w głowie. Gdy po zakończeniu sesji dostanie PD, doskonale wie na co je wydać.

I tak się składa, że wykorzystasz to na swoją korzyść i ponownie zdobędziesz kilka punktów w oczach graczy. W czym rzecz? Oczywiście w nieśmiertelnym „Poznaj swoich graczy". Gdy wiesz, jakie mają plany na najbliższe sesje, pomóż je zrealizować. Ot, cała mądrość RPG.

Facet chce jeździć po schodach? Przenieś akcję do miasta, poznaj graczy z gangiem motocyklistów. Już wiadomo od kogo gracz nauczy się kilku sztuczek, co?

Chce zwiększyć Budowę? Wygoń ich na pustynię i poprowadź przygodę piekło, w której Bohaterowie będą się zmagali z upałem, brakiem wody i jakąś wredną odmianą biologicznej bomby. Już wiadomo, dlaczego po przygodzie zwiększy się Budowa, co?

To jest proste. To jest skuteczne. To daje graczom frajdę. I nic cię nie kosztuje.

Więc chłopie, nie waż się nie skorzystać z tej rady, jasne?

Mechanika

Zaczniemy od mądrości ludowej: Mechanika jest po to, by gracze mieli radość z gry. Niezły tekst, nie sądzisz? A powiedz, tylko szczerze, wiesz, co to dokładnie znaczy?

Rzucanie kośćmi

Pozwól, że podam przykład.

Jeden z graczy leży na podłodze w ciemnym pokoju. Jest otoczony przez trzech mutantów.

- Zrywam się wyszarpując bagnet. Rzucam bagnetem w pierwszego z nich, dopadam do niego, wyszarpuję mu z ręki siekierę i wbijam ją w czerep drugiego. Nim trzeci zdąży rzucić we mnie kosą, skaczę przez okno. - deklaruje gracz.

Zrywasz się z ziemi, błyskawicznie dobywasz bagnetu i płynnym ruchem rzucasz nim w stronę jednego z napastników. Bagnet zagłębia się w pierś mutanta, jednak już na to nie zwracasz uwagi. Jesteś przy drugim z nich, kątem oka dostrzegasz, że trzeci z napastników robi krok w twoją stronę. Wyrywasz siekierę i wbijasz w czerep mutanta. Nim sztylet trzeciego zagłębi się w twoją, pierś zrywasz się i skaczesz przez okno. - opisuje sytuację Mistrz Gry.

Udało się! Dokładnie tak, jak zaplanował sobie gracz! Udało się, udało, udało się! Ależ frajda!

Psinco nie frajda. Niby dlaczego się udało? Bo Mistrz Gry miał dobry humor? A gdyby gracz zadeklarował, że dodatkowo robi fikołka, to też by się udało? W powyższej scence mamy do czynienia z sytuacją, kiedy MG rezygnuje z mechaniki gry, na rzecz samego opisu. Ta metoda sprawdza się w wielu grach. W Neuroshimie nie. Dlaczego? Bo to jest gra akcji i zbyt wiele tu zależałoby od oceny MG, gdyby chcieć opierać się na opisie i rezygnować z mechaniki. Opis sprawdza się w grach pełnych klimatu i interakcji z BN. Kiedy zaczyna latać ołów, czas wziąć do ręki kostuchy.

Gracz chce zobaczyć swoje akcje na papierze. Ma postać, ma kartę postaci, ma Współczynniki i Umiejętności. Zbierał przez ostatnie przygody Punkty Doświadczenia i rozwijał kolejne Umiejętności. Wszystko po to, by ta akcja wyszła. Po to, by udała się w stu procentach. By przebiegła dokładnie tak:

- Zrywasz się z ziemi. Inicjatywa? - pyta Mistrz Gry

- 12!! - odpowiada gracz

- A zatem jesteś od nich szybszy. Nim mutanci zorientowali się, co się dzieje, jesteś już na nogach, a w ręce masz bagnet. Rzucasz nim?

- Mam +6 na rzucaniu, mam bagnet z Marines +2 do Zręczności. Rzucam... Na kościach 14, razem 22... Aha, wykorzystuję Morderczy cios i mam dodatkowe +4 do jednego ataku. W sumie 26, he, he...

- Bagnet wbija się w szyję mutanta i zabija go na miejscu. To był idealny rzut. Zwracasz się w stronę kolejnego...

I tak dalej. Brzmi brzydziej? Mniej literacko? Tak, oczywiście. Pewnie dlatego, że Neuroshima to gra, a nie powieść...

Daj graczom rzucać kośćmi. Daj im wykorzystywać mechanikę. Daj im zobaczyć „na papierze", że dokonali tego, co opisujesz. Daj im poczuć, że ich Bohaterowie to nie mięczaki tylko goście, którzy coś potrafią! Pozwól im zobaczyć, po co mają

na karcie te wszystkie Umiejętności. Pozwól skorzystać im z wszystkich modyfikatorów i zasad, które dla nich przygotowaliśmy! Ten podręcznik zawiera prawie 300 stron reguł. Nie zabieraj tych reguł graczom.

Profesje i cechy charakterystyczne

W podręczniku opisaliśmy sporo Profesji. Wiesz, nie chcę się chwalić, ale pod tym akurat względem to bijemy chyba wszystko, co jest na rynku. Niewiele gier daje chłopakom i dziewczynom taki wybór. I wiesz co? To nadal jest nic. To, że opisaliśmy ze trzydzieści zawodów nie znaczy, że w świecie Neuroshimy nie ma innych fuch. Zauważyłeś na tej liście klechę? Ja nie. A handlarza złomem? Nie ma. Gościa z gitarą? Nie, nie, nie.

Rzecz nie w braku pomysłów tych gości, którzy zwą się autorami tej gierki. Rzecz w tym, że nie da się w podręczniku RPG opisać wszystkich możliwych Profesji. Wiesz do czego zmierzam? Daj graczom wolną rękę. Jeśli chce grać wynalazcą, proszę bardzo. Jeśli marzy mu się felczer - trudno, będziesz miał krwiste sesje. Nie waż się jednak powiedzieć mu „nie".

Lista Profesji, którą zamieściliśmy jest wytyczną i przewodnikiem. Jest wskazówką dla ciebie. Na jej podstawie - wraz z graczami możesz stworzyć sto nowych zawodów. Co więcej, lista cech też jest ograniczona. Jak zauważyłeś dla każdej Profesji przygotowaliśmy po dwie różne. To mniej niż nic, choć - chyba przyznasz - lista i tak robi niezłe wrażenie. Opublikowane cechy są wskazówką. Dzięki tej liście jedni z graczy szybko zrobią sobie postać. Inni będą wiedzieli, w którą stronę kombinować i jak wymyślać własne - unikalne dla swojej postaci.

Dla ciebie ta lista to przykład. Jeśli gracze stworzą własne, pamiętaj, by nie były silniejsze lub słabsze od tych, by nie dawały graczom większych bonusów, niż te zaproponowane przez nas. By łapały nastrój Neuroshimy tak jak te przygotowane przez nas.

Czy to jasne?

Wszystko co jest w tym podręczniku jest materiałem, który masz obowiązek rozwijać. To twoja gra. My ją tylko wydaliśmy. Reszta należy do ciebie.

Współczynniki

W Neuroshimie jest - o ile mnie pamięć nie myli - pięć Współczynników. Sprawdźmy... Budowa, Zręczność, Spryt, Charakter i Percepcja. Pięć jak byk.

W rozdziale dla gracza jasno wyjaśniliśmy wszystkim twoim kumplom, że Współczynniki są po to, by wiedzieli jak odgrywać postać. Jeśli możesz, wróć do tamtych stron i przeczytaj ten fragment - w skrócie mówił tyle, że jeśli Bohater Gracza ma Charakter na 6, to ma odgrywać frajera. To proste.

Teraz rzecz równie prosta, choć wielu MG o tym zapomina. Te Współczynniki są też dla ciebie! Pamiętasz swój notatnik? Otwieraj i notuj - zapisz w nim wszystkie Współczynniki wszystkich graczy. A teraz zaparz sobie gorącej herbaty, usiądź przy biurku i zacznij to analizować. Zobacz Bohaterów Graczy jako ludzi - ludzi opisanych tymi liczbami. Greg ma wysoką Budowę - przed twoimi oczami musi pojawić się byczek. Steve ma wysoką Percepcję. Wyobraź sobie cwanego, spostrzegawczego typa. Steve co prawda ma małą Budowę i niski Charakter, więc do obrazu cwaniaka dodaj kilka szczegółów - jest niski (zapytaj o to gracza!) i nie jest typem twardziela. Nie kłóci się, nie pyskuje, nie zadziera głowy. Ale swoje potrafi dostrzec. Cichy, drobny, szczurek...

Tak wynika z jego Współczynników. Skonsultuj to z graczem - czy macie podobną wizję. Jeśli tak wspaniale! Stwórz

Oczywiście są gracze, którzy wolą sesje narracyjne i marginalne traktowanie mechaniki. Wtedy nie każ im rzucać i liczyć. Prowadź narracyjnie. Pamiętaj, prowadzisz, by gracze dobrze się bawili. Jeśli nie chcą mechaniki, wyrwij te strony z podręcznika i więcej się nimi nie kłopocz.

sobie obraz każdego członka drużyny. Jeśli ci wygodniej - zapisz to w notatniku słowami:

„Mike sprytny, drobny

Kamil twardziel i byczek

Wojtas chudy kaleka, ale cwany i wygadany"

Jeszcze raz i jeszcze raz. Jeszcze raz powtórzę. Prowadzisz dla graczy. Jeśli stworzyli sobie takie właśnie postacie - prowadź dla takich właśnie postaci!

Kurcze, iluż widziałem Mistrzów Gry, którzy siadali do prowadzenia nie zaglądając w karty postaci! I wiesz co ci o tym powiem? To jest szczyt bezczelności. Ci Mistrzowie traktują Bohaterów Graczy jak lemmingi - wszyscy dla nich są jednakowi. Mistrz Gry nie może *nie być zainteresowany* Współczynnikami Bohaterów. Jeśli stworzyli sobie takie właśnie postacie, to nie wolno ci tego faktu olać!

Prowadź dla bohaterów szczególnych, konkretnych, nie anonimowych. Takich, których dostrzegasz, patrząc na kartę postaci gracza. Wiesz, w którym momencie to zaprocentuje? Posłuchaj:

„Uciekacie w dół, skaczecie ze schodów, mijacie jedno piętro, drugie, dobrze, że ta cholerna klatka nie zawaliła się trzydzieści lat temu, już piąte piętro, czwarte, kolejne pięć schodów, skok, trzecie piętro, z góry ktoś strzela, wiedzą, że was nie dopadną i walą serię w dół klatki, jesteście już na pierwszym, jest parter i drzwi! Ale są zamknięte na brechę! Psia krew! Cholera! Brecha wygląda na ciężką. Spoglądacie na Grega, on na brechę - kiwa głową. Powinno mu się udać. W końcu to Greg! Byk wszystkich byków!"

I właśnie zdobyłeś 10 punktów w punktacji Reputacji Mistrzów Gry.

Po to gracz odgrywający postać Grega wziął sobie wysoką Budowę, by móc usłyszeć to co teraz usłyszał. To, że są kłopoty. I to, że dzięki niemu chłopaki je pokonają.

Ten frajer, który nie wie co gracze wpisali sobie na kartach nigdy by nie wpadł na to, by do opisu akcji wpleść takie zdanie. Nigdy nie sprawi graczowi takiej frajdy.

Współczynniki II

Jeszcze kilka słów o Współczynnikach, dobrze? Ważne byś dokładnie wiedział co one oznaczają i za co dokładnie odpowiadają. W rozdziale opisującym proces tworzenia postaci w kilku słowach powiedzieliśmy, ale to chyba za mało.

Budowa opisuje jak Bohater Gracza jest zbudowany. To wcale nie musi oznaczać, że facet wygląda jak Szwarzenneger, jeśli ma ją dużą. Steven Segal też ma niczego sobie Budowę. Nawet Chuck Norris to gość, któremu dałbym dobre 15 punktów. Nie chodzi o wzrost - lecz o krzepkość, wytrzymałość, o to ile Bohater potrafi znieść i jak jest wysportowany. Testy Budowy będziesz zarządzał podczas walki - dokładne reguły tam są opisane, i nie będę ich tu powtarzał. Testy Budowy gracze będą robić, gdy muszą sprawdzić siłę - gdy wywarzają drzwi, gdy podnoszą ciężar, gdy muszą przeżyć upadek z okna. Jeśli gracz chce zerwać linę podtrzymującą jakąś wieżyczkę - test Budowy. Jeśli gracz chce wyładować tonę węgla w przeciągu godziny - test Budowy. Jeśli gracz chce zatrzymać stado rozpędzonych bizonów - wyślij go do psychiatry. I zabierz mu kości.

Zręczność opisuje koordynację ciała. Gracz będzie ją testował, gdy będzie przełaził po dachach jakiegoś magazynu. Będzie ją testował, gdy będzie prowadził wóz. Będzie ją testował, gdy zechce rzucić butelką pełną nafty i trafić do tego małego okienka, w tym bunkrze za krzakami...

Spryt - można by ten Współczynnik nazwać inteligencją, ale po prawdzie postać o wysokim sprycie nie musi mieć zarazem wysokiej IQ. Wiesz, dla mnie gość może być nawet debilem - jeśli przetrwał w tym cholernym świecie, musi być sprytny. Spryt to Współczynnik zawierający w sobie i inteligencję i doświadczenie, także trochę zwykłego cwaniactwa, a może nawet szczęścia. Gracze będą testowali Spryt, gdy będą musieli ruszyć głową. Gdy trzeba coś naprawić, lub zepsuć. Gdy trzeba się czegoś domyślić, lub odkryć. Gdy trzeba się wykazać sprytem, testujesz Spryt, to chyba jasne, nie?

Percepcja opisuje spostrzegawczość Bohatera. Współczynnik zawiera w sobie wszystkie zmysły, choć głównie wzrok i słuch. Percepcję gracze będą testować, gdy ktoś się skrada i chce ich podejść. Gdy ktoś robi na nich zasadzkę - też test Percepcji. Gdy na horyzoncie jak mróweczki widać jakieś sylwetki - test Percepcji. Wszystko co jest związane z dostrzeganiem i refleksem, to właśnie testy percepcji.

Charakter opisuje hart ducha. Im większy charakter, tym Bohater upodabnia się do Clinta Eastwooda. Niski charakter i gracz wygląda jak Hugh Grant. Gracz będzie go testował zawsze, gdy chce kogoś do czegoś przekonać. Zawsze, gdy ktoś chce go do czegoś przekonać. Zawsze, gdy potrzeba pokazać klasę. Jeśli podczas sesji w dowolnym momencie potrzeba udowodnić kto tu jest twardzielem - zarządzaj test Charakteru.

I co, jasne? Chyba tak...

Własne reguły

Na zakończenie części o mechanice warto wspomnieć o tworzeniu własnych reguł. Wiesz, każdy MG tworzy własne reguły. To taka choroba, nie kryj się z tym, i tak ci nie uwierzę, jeśli powiesz, że tego nie robisz.

Każdy MG wymyśla setki własnych reguł.

I bardzo dobrze. Już nie raz mówiłem, i tłuc to będę jeszcze nie raz - w chwili kiedy Neuroshima wyszła z drukarni i trafiła w twoje ręce, jest twoja.

Jeśli wpadłeś na pomysł, by prowadzić kampanię na wschodnim wybrzeżu i pozwolić graczom nurkować i naparzać się z machinami Molocha pod wodą, musisz stworzyć trochę nowego materiału.

Jeśli chcesz wysłać graczy w samo serce gorącego Meksyku, idź na całość - stwórz nowe spluwy, opisz nową amunicję. Przyda się kilka nowych Umiejętności i małych reguł.

Co więcej - jeśli lubisz krwawe klimaty i bezlitosny świat, pewnie zmienisz reguły walki i uczynisz je bardziej śmiertelnymi. Jeśli lubisz dużo strzelanin i dużo naprawdę szybkiej akcji, może zmienisz reguły leczenia, by gracze szybciej mogli wyleczyć Bohaterów i wrócić do akcji.

Wolno ci wszystko, cokolwiek zaś robisz, obowiązuje cię jedno tylko prawo. Jeśli będziesz stosował tą jedną krótką regułę, dajemy ci pełną wolną rękę. Oto reguła:

„Jeśli twoje modyfikacje podobają się graczom - modyfikuj.

Jeśli wymyślone przez ciebie zasady nie pasują graczom, zabieraj łapy od naszej mechaniki i nie waż się jej tknąć."

Prosta, prawda? Jeśli będziesz stosował tą regułę, wygrałeś.

Wnioski

Mechanika jest po to, by gracze mogli czerpać radość z gry swoimi Bohaterami

Mechanika pozwala ci pokazać graczom, jakimi są twardzielami

Opis Bohatera to informacja dla ciebie, jakim jest człowiekiem.

Walka

Z walką w RPG jest tak, że aby była emocjonująca, musi być emocjonująca. Brzmi to podejrzanie, ale kryje tu się cała kwintesencja dobrego prowadzenia starć.

Emocje

Widzisz, chodzi o to, by gracze za każdym razem kiedy sięgają po spluwę czuli, że to może być koniec kampanii i życia ich Bohaterów. Chłopcy i dziewczęta muszą być pewni, że zrobisz wszystko, by zabić ich Bohaterów. Wtedy poczują emocje. Gdy rozpoczyna się strzelanina MG przestaje być sędzią. Zaczyna być przeciwnikiem. Albo przeżyją Bohaterowie Graczy, albo Bohaterowie niezależni - ktoś musi paść. Przekonaj graczy, że zrobisz wszystko, by kopyta wyciągnęli właśnie oni.

Oczywiście - właśnie namawiam cię do złamania podstawowej reguły RPG, zachęcam do tego, byś przestał być neutralnym sędzią! No cóż, i tak, i nie. Dlatego właśnie nazywają cię Mistrzem Gry, bo jesteś łeb-

ski i godny zaufania. Rzecz w tym, byś był neutralny, czyli nie oszukiwał na kościach, uczciwie stosował zasady, nie naginał reguł na rzecz Bohaterów niezależnych. Musisz być neutralnym sędzią, który uczciwie i rzetelnie rozsądzi walkę, zastosuje wszystkie reguły i przedstawi wiarygodny opis sytuacji.

Ale to absolutnie nie znaczy, byś nie robił wszystkiego - w ramach reguł i uczciwej gry - by ukatrupić graczy. Odgrywasz Bohaterów niezależnych, pamiętaj, że ci goście nie mają zamiaru kończyć życia! Zrobią wszystko, by przeżyć! To nie są gobliny z jakiegoś frajerskiego systemu fantasy RPG. To goście ze spluwami i nawet jeśli są słabsi od naszych Bohaterów, nawet jeśli są ofermami - nie mają zamiaru kończyć z ołowiem w bebechach. Pamiętaj o tym, za każdym razem, kiedy zacznie się strzelanina. Twoi BN nie chcą umierać.

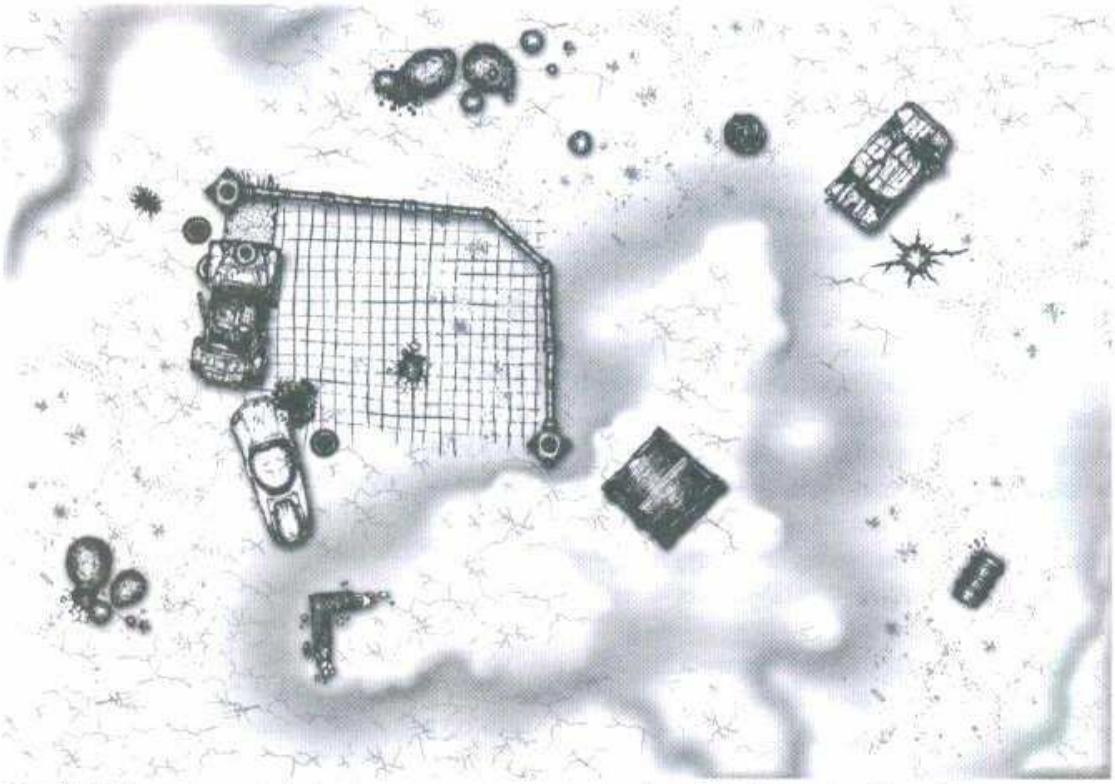
W ramkach obok zamieściliśmy krótkie statystyki przykładowych frajerów, na których mogą natknąć się Bohaterowie Graczy - zwróć uwagę, że jasno zaznaczyliśmy ci jak walczą. Stosuj się do tego, a gracze nie będą mieli łatwego chleba. Wykorzystaj wszystkie atuty jakie mają. Zobacz co trzymają w kieszeniach, i pomyśl co zrobią i jak to wykorzystają, by wykopać naszych Bohaterów na tamten świat. Zobacz jakie mają Współczynniki - są silni, szybcy? Odważni? To wszystko, każdy szczegół determinuje ich styl walki. Może teraz, na początku wydaje się to trudne, ale wraz z kolejnymi przygodami, wejdzie ci to w krew. Jedno spojrzenie na Bohatera niezależnego i już będziesz wiedział w czym jest dobry, a co jest jego słabością. I tak nim pokierujesz, by wykorzystał wszystkie swoje atuty.

Wtedy walka będzie emocjonująca. Wtedy, gdy gracze zrozumieją, że walczą z ludźmi, którzy nie oddadzą im za darmo pola. W Neuroshimie nie walczy się ze statystami.

Widoczność

Bez względu na to, na jak dobrych lub słabych przeciwników natkną się twoi gracze, musisz pamiętać o jednej bardzo ważnej rzeczy.

Gracze mają gorszą widoczność od ciebie.



Przykład planu sytuacyjnego, bardzo pomocnego w rozgrywaniu walki taktycznej w Neuroshimie.

To proste i oczywiste, jednak wielu MG zwyczajnie o tym zapomina. To ty wymyśliłeś teren, na którym toczy się walka. Ty doskonale wiesz, jak wysoki jest murek, za którym ukrywa się mutant. Ty wiesz gdzie są krzaki i jak są gęste. Wiesz, gdzie leży rozbita butelka, a gdzie stalowa rurka. To ty stworzyłeś tą scenografię i ty wiesz o niej wszystko.

Gracze wiedzą tylko tyle ile im powiesz. Prawdę mówiąc wiedzą nawet mniej - nigdy opis jaki im przedstawisz nie stworzy w ich głowach tak dobrego wizerunku, jaki ty masz. Choćbyś był bliskim kuzynem Adama Mickiewicza, gdy opiszesz murek - gracz zobaczy go „za mgiełką". Ty widzisz go wyraźnie jak w Technikolorze. Pamiętaj o tym.

Nie da się tego ominąć, nie połączysz się przez USB z graczami. Jedyne co możesz to powoli i cierpliwie opisać im teren.

A kiedy skończysz dokładny opis terenu, powiedz graczom co robią Bohaterowie niezależni... Granaty, seria z ckmu, te klimaty...

Plan taktyczny

To o czym wspomniałem powyżej zazwyczaj dotyczy sytuacji, gdy chłopaki z drużyny zaczepią jakiegoś przypadkowego leszcza. Takiej sytuacji, której nie przewidziałeś w scenariuszu, gdy gracze zaczepią enpeca i zaczyna się jatka.

Jednak większość walk to starcia przewidziane w treści przygody. A jeśli są przewidziane - możesz się do nich przygotować. Rozrysuj sobie w domu scenerię starcia, gdzie są mury, gdzie okna, gdzie leży rozwalona szafa. Ustal, gdzie będą siedzieć Bohaterowie niezależni. Zastanów się jakie jest oświetlenie, jak z widocznością, który z murów daje najlepszą osłonę, a który z nich najlepszą pozycję do strzelania.

Wydaje Ci się to nieuczciwe? To pozwól mi przypomnieć. Gdy zacznie się walka czterech podnieconych graczy zacznie krzyczeć ci nad głową. Każdy z nich będzie zadawał pytania. Każdy z nich będzie patrzył w swoją kartę postaci i przypominał sobie swoje Umiejętności i Sztuczki. Każdy z nich zna na wylot swoją postać, każdy z nich wykorzysta nawet jeden, najmniejszy, ostatni punkcik, by dokopać twoim enpecom. Graczy jest czterech. Ty jesteś sam. Więc nie chrzań o uczciwości. Dobrze przygotuj się do starcia - potem, na sesji gracze nie dadzą ci szans na zastanowienie się. Później będziesz musiał działać instynktownie.

Oczywiście wszystkie powyższe porady musisz stosować z umiarem. Nie możesz przesadzić. Nie możesz dać do zrozumienia graczom, że każdy Bohater niezależny to przygotowany do walki twardziel, którego nie da się zaskoczyć. Wtedy gracze się zniechęcą i poczują, że oszukujesz. Cała sztuka więc polega na złotym środku. Na takim prowadzeniu walki, by przeciwnicy Bohaterów Graczy byli zróżnicowani. Niech chłopaki natkną się zarówno na frajerów, których rozłożą w jednej chwili, jak i na zawodowców, którzy okażą się ciężkim orzechem do zgryzienia.

Świat

Bohaterowie niezależni

Kruczek właściwego przygotowania Bohaterów niezależnych polega na tym, że powinni być tak żywi, jak to możliwe. I to wcale nie oznacza, że musisz mieć zdolności aktorskie, by ich odgrywać. Nie musisz też siedzieć nad przygotowaniem ich, jak nad żywymi ludźmi i rozpisywać ich życiorysy, zastanawiać się nad głębią ich psychiki i innymi podobnymi rzeczami. Chodzi o coś zupełnie innego.

Ludzki to w większości przypadków „błahy". Pamiętasz babcię z kiosku? Zastanawiałeś się jaką ma psychikę? A ta chuda pani z biblioteki w szkole? Co ciekawego możesz o niej powiedzieć?

Są Bohaterowie ważni i nie ważni. Babcia z kiosku jest mało ważna dla ciebie i jeśli gracze spotkają podobną babcię podczas sesji Neuroshimy, babcia ma być dla nich równie mało interesująca. Z drugiej zaś strony - jeśli spotkają kogoś ważnego -

muszą wiedzieć, że jest ważny. Przy Bohaterach znaczących dla świata lub choć dla naszych graczy, skup się nad ich przygotowaniem. Warto wiedzieć gdzie się wychował, co go wkurza, co lubi, co sądzi o Molochu, czy mutantach. Czy jest nerwowy, czy spokojny... Warto, byś w przypadku ważnych Bohaterów niezależnych skorzystał z Formularza (w rozdziale o Tworzeniu postaci). Te kilka pytań pozwoli stworzyć ci fajnego Bohatera, który ma jaja i charakter. Jeśli dobrze odrobisz tą pracę domową uzyskasz zamierzony efekt - Bohaterowie wymyślani na poczekaniu będą bledsi od tych stworzonych z formularza. Kioskarki będą nijakie, a szefowie gangów wręcz przeciwnie. Są pionki i jest królowa...

Bohaterowie Graczy w oczach świata

Pamiętasz, gdy mówiłem o tym, byś pamiętał Współczynniki Bohaterów Graczy? Czas na krok dalej i jeszcze bardziej bluźniercze zachowanie. Zachowuj się tak, jak gdyby Bohaterowie niezależni też czytali i znali karty postaci naszych graczy.

Podobnie jak Mistrz Gry musi nieustannie pamiętać dla kogo opisuje wydarzenia i nie chrzanić o ciężkim kamcurze, jeśli w drużynie jest Greg, tak samo Bohaterowie niezależni powinni zachowywać się odpowiednio do naszych Bohaterów.

„Sterydy zamiast mleka mamusia dawała?" - to najbardziej prostacki, ale jakże wyrazisty przykład - taki tekst powinien rzucić Bohater niezależny gdy zobaczy Grega. Takie teksty to początek. BN nie powinni pyskować graczom, jeśli ich postacie mają wysoki Charakter. Nie powinni drażnić się z chłopakami o wysokiej Budowie. Powinni szanować tych graczy z dużym Sprytem. Równocześnie mogą podśmiewać się z tych graczy, którzy mają jakiś niski Współczynnik i czasem bezkarnie poklepać po głowie drużynowego kurdupla.

Bohaterowie Graczy to żywe osoby, zwinne, silne, lub ślamazarne. I Bohaterowie niezależni to widzą, i mają obowiązek reagować na to. Nie mogą traktować graczy jak trzódki bydła.

I to by było na tyle, jak mawia pewien pan w telewizji. Porad i nauki, sztuczek i trików jest cała masa i można by o nich gaworzyć dniami i nocami. Sztuka dobrego prowadzenia sprowadza się jednak do jednej, prostej prawdy. MG ma sprawić graczom frajdę. Drogą do tego jest szacunek dla ich ukochanych postaci.

Bandziory

Freddy: Freddy zawsze siedzi przy barze i zawsze wie, gdzie są korki, lub główne zasilanie. Pierwsze czego szuka wzrokiem, to właśnie prąd. A kiedy atmosfera się niebezpiecznie podniesie i ludzie zaczną łapać za gnaty, Freddy wyszarpuje spluwę i wypala pół magazynka w zasilanie (lub chociaż lampy pod sufitem) i skacze za bar. Tam w spokoju zakłada noktowizor, który za niemałe pieniądze kupił lata temu od jakiegoś gangera i powoli zaczyna sprzątać. Wali wtedy bez litości do wszystkich, którzy go wkurzyli.

Zakręcony Mark: Mark wędruje samotnie z miejsca na miejsce, czasem podczepia się pod jakąś karawanę. Facet jest niepozorny, ale lepiej z nim nie zaczynać. Jeśli nadepniesz mu na odcisk, znieważysz go czy uderzysz - nie daruje ci tego, choć możesz odnieść wrażenie, że zatrząsł gaciami i położył uszy po sobie. Zamyka się wtedy w sobie, milczy. Jest to nawet zabawne. Do czasu. W pewnej chwili bowiem Mark gdzieś zniknie. Sęk w tym, że Mark jest snajperem, a do tego psycholem, który nawet nie mrugnie, gdy wpakuje kulkę z 300 metrów prosto w oko. Jest nieźły, ale tylko wtedy, gdy spora odległość dzieli go od wroga. Gdy natomiast stoisz z nim oko w oko - Mark jest sparaliżowany swoim paranoicznym strachem.

Gruby Teddy: Teddy wygląda jak tragarz. Płaszcz do ziemi (nie ściąga go nawet przy upałach), wytłuszczony plecak, obwieszony jakimiś torbami. Ale mówię ci, uważaj na niego. Teddy ma zawsze przy sobie kilka kilogramów amunicji, a broń w każdej kieszeni. Gdy zaczyna być gorąco, ten facet się nie pieprzy. Może nie jest z niego strzelec wyborowy, ale gdy zaczyna grzać z wszystkiego co ma, jest gorszy niż maszyna Molocha. Może pruć z godzinę non stop, aż ogłuchniesz.

CZTERY KOLORY

Neuroshima jest grą o tyle niezwykłą, że mieści w sobie wiele konwencji, z których każda zdaje się być wręcz idealna w postapokaliptycznym świecie. Pisząc podręcznik, kilkukrotnie zmienialiśmy narrację, by pokazać wam różne możliwe spojrzenia na świat. Na pewno zauważyliście, że rozdział o mechanice pisany jest „ręką twardziela". Profesje, czy Umiejętności pisaliśmy wyobrażając sobie pozera i gawędziarza, kiedy zaś pisaliśmy o Molochu, poważnieliśmy... Twardziel to Stal, pozer to Chrom, a smutek i refleksja to Rdza - tak określiliśmy podstawowe klimaty, w jakich można prowadzić i grać w Neuroshimę. Oczywiście poszczególne konwencje mogą się przeplatać i zachodzić na siebie, podczas jednej sesji zdarzą się i wesołe i smutne elementy, jednak ogólny wydźwięk rozgrywanej kampanii powinien być stały i jasno określony.

Stal

Świat zmienił się, to prawda, lecz nie umarł, a to przecież jest najważniejsze. Wielu ludzi zginęło, wielu jednak zdołało przetrwać. Walczymy z Molochem, staramy się odbudować miasta i osady. Powoli i mozolnie powstajemy z kolan. To trudne i ciężkie zadanie, które wymaga poświęcenia i odwagi. Lecz nie jest to zadanie niemożliwe. Dowodzi tego Nowy Jork, dowodzi tego Federacja Appalachów, dowodzą tego dziesiątki mniejszych miast, w których zaprowadzono porządek i przestrzega się prawa.

Tak, nie mamy telewizji, nie mamy radia, nie mamy internetu. Lecz to w najmniejszym nawet stopniu nie oznacza, że nigdy już nie obejrzysz dobranocki. Każda wojna pociągała za sobą miliony tragedii, istnień ludzkich, niszczyła świat jaki znamy. I po każdej wojnie ludzkość podnosiła się. Trzydzieści lat temu natrafiliśmy na wroga silniejszego i okrutniejszego niż kiedykolwiek. Trzydzieści lat temu stanęliśmy w obliczu wojny, która może nas zniszczyć, nie tylko rzucić na kolana, lecz sprawić, że nigdy się z nich nie podniesiemy. Trzydzieści lat temu rozpoczęła się wojna o przetrwanie ludzkiej rasy. Tak, to wszystko prawda. Dziś ty, ja, każdy z nas walczy w tej wojnie, i każdy z nas jest odpowiedzialny za los ludzkości. Nawet jeśli ludzkość to ostatnie kilka milionów straceńców.

Nie poddawaj się. Nie płacz, nie spoglądaj na świat oczami człowieka przegranego. Odrzuć szarość, choroby, Tornado. Zmierz się z codziennością i nie pozwól jej się złamać. To nie świat umarł, to umierają ludzie. Jeśli masz w sobie odwagę, nie umrzesz. Jeśli masz w sobie dumę i siłę, nie umrze świat. Ruiny domów nie są szare lub zniszczone. To fundamenty, na których trzeba zbudować nowe miasta. Wraki samochodów to złom, który należy przetopić. Zmutowane zwierzęta to bestie, które trzeba oswoić i zaprząc do pracy. Spójrz na świat jak na plac budowy, nie ruiny dawnych czasów. Weź broń i szykuj się do wojny z Molochem, bądź gotów na to, by nie cofnąć się już ani o krok. Przygotuj się na wojnę, ogień i dym. Czekają na ciebie okopy, zasieki, miny. Przed tobą front, czołgi, Mobsprzęt. Walka o każdy dom, o każdą fabrykę, o każdą piędź ziemi. Połączymy siły i stawimy opór. Zbudujemy własne maszyny, stworzymy linię niemożliwą do przejścia przez Molocha, a potem krok po kroku wydrzemy mu naszą ziemię. Odda nam każdy zakład, każdą osadę, zapłaci za każdy metr skażonej ziemi. Po trzydziestu latach cofania się nadszedł czas, by unieść głowę i rozpocząć nowy etap wojny. Jeśli jesteś Inżynierem, będziemy cię potrzebowali. Chemikiem? Lekarzem? Księdzem? Potrzebujemy wszystkich, którzy ocaleli. Potrzeba wojowników i zaplecza, potrzeba ludzi zdolnych zabijać i ludzi potrafiących leczyć. Potrzebujemy gangerów na ich maszynach i zabójców mutantów, wojskowych i morderców. Każdy człowiek z wolą walki jest na wagę złota.

Przestań się załamywać. Odrzuć Tornado. Czeka nas walka.

Wygramy tę wojnę. Nie potrzebujemy już Tornado, by ujrzeć lepszy świat. Zbudujemy go tu, zupełnie od nowa. Jesteś gotowy? Ruszajmy.

reguła dodatkowa

Proponowane zmiany mechaniki i świata dla konwencji w kolorze Stali

- 2 rany Lekkie odpowiadają 1 ranie Ciężkiej, 2 rany Ciężkie odpowiadają ranie Krytycznej, zaś rana Krytyczna oznacza definitywną śmierć bez szansy na przeżycie.

Rdza

Świat umarł trzydzieści lat temu. Są jeszcze ludzie, którzy tego nie dostrzegają, miotają się jak ostatnie impulsy w ciele, którego serce już dawno nie bije. Chcą walczyć i stawać naprzeciw Molocha. Chcą ginąć w imię nowego świata.

Nie ma nowego świata.

Wszystko skończyło się we wrześniu 2020 roku. Ostatnie trzydzieści lat to agonia. Świat umiera nieco dłużej niż człowiek, zajmie mu to jeszcze dziesięć, może dwadzieścia lat. Tyle potrzebuje Moloch, by ostatecznie się z nami rozprawić. Mamy jeszcze kilka zim, by pożegnać się z wszystkim co kochaliśmy.

Odwiedzić ruiny miast, tych dużych, słynnych, jak i małych, cichych miasteczek porozrzucanych w całych Stanach. Odnaleźć gdzieś działający automat na Pepsi, uruchomić wóz, wyczyścić rejestrację. Naprawić ekspres do kawy, skompletować biblioteczkę. Jest wreszcie czas na to, by przeczytać kilka ważnych książek, jest czas, by posłuchać muzyki.

Dziś już nigdzie się nie spieszysz. Możesz spędzić cały dzień przy odnalezionym gdzieś CD i słuchać Nirvany czy Stonesów. Nikt nigdzie się nie spieszy, nikt nie chodzi do pracy ani szkoły.

Pożegnaj się z komiksami, z popcornem, jeszcze raz odwiedź kino, podobno kilka wciąż działa na południu. Dziś zupełnie inaczej spoglądasz na wszystko, nabraliśmy dystansu. Filmy, książki, wiersze, wszystko nabrało nowych znaczeń. Możesz zaćpać się Tornado lub odpłynąć na żywo, wędrując po zrujnowanych miastach. Jest dziś czas, by porozmawiać z drugą osobą. Dawne czasy nie pozwalały na to. Nie pamiętam, bym przed wojną spotykał się z kimś w innym celu, niż by pogadać o interesach lub urżnąć się w barze, po pracy. Teraz czasu jakby więcej. W ostatnich miesiącach poznałem wielu niezwykłych ludzi. Zwykła rozmowa prowadzi zazwyczaj w rejony, których nigdy nie poruszałem. Przed wojną nigdy z nikim nie rozmawiałem o Bogu. Nigdy nie zastanawiałem się, kim jest przyjaciel i co to lojalność.

Dziś jest czas na wszystko. Mamy ostatnie kilkanaście, może więcej lat, by

Proponowane zmiany mechaniki i świata dla konwencji w kolorze Rdzy

reguła dodatkowa

- Suwak działa słabiej - zamiast zmniejszać PT o poziom, zmniejsza tylko utrudnienie testu o -10%.
- Ciężkie i ewentualne Krytyczne rany, które postać przeżyła, zostawiają stały ślad na zdrowiu. Po otrzymaniu rany Krytycznej, Bohater traci na stałe 1 punkt z dowolnego, wybranego przez gracza Współczynnika. Po otrzymaniu rany Ciężkiej, musi zdać Przeciętny test Budowy, w przeciwnym razie podobnie jak w przypadku rany Krytycznej, straci na stałe 1 punkt z dowolnego Współczynnika.
- Dostępność broni, amunicji, paliwa i leków jest dwukrotnie mniejsza, zaś ich ceny są dwukrotnie wyższe.
- Broń zacina się częściej, przy wynikach 16-20 na kostce.
- Podczas każdej strzelaniny, każda postać musi zdać Przeciętny test Morale, w przeciwnym razie otrzymuje na jej czas karę do testów, +10% za każdy Punkt Porażki w teście.
- Mniejsza gęstość zaludnienia (duże miasto to 500 mieszkańców).

pogodzić się ze światem i pożegnać z nim w godny sposób. Dużo czytam, dużo rozmyślam. Wieczorne ognisko i gwiazdy otaczają mnie niezwykłą magią. Przed wojną nigdy nie siedziałem przy ognisku. Trzask płonących gałęzi jest najpiękniejszym dźwiękiem, jaki kiedykolwiek słyszałem. Syk wilgoci, gdy drewno jest mokre, trzask pękającego konaru, szum, gdy wiatr wieje w stronę ogniska. Przed wojną żyliśmy jak białe myszki w laboratorium, biegaliśmy jak w labiryncie, wciąż załatwiając kolejne bardzoważne sprawy. Nie było czasu by żyć.

Stwórca dał nam ostatnią szansę. Nadszedł koniec świata, lecz nim ostatecznie zgaśnie światło, jest jeszcze trochę czasu. Jak spędzisz ten czas. Gambling i interesy?

Żyj, spróbuj żyć. Ognisko, rozmowa, wspomnienia...

Rtęć

Dzisiejszy świat to strach i niepewność. Wszystkie fundamenty, które w ciągu setek lat wybudowała cywilizacja, runęły. Człowiek stracił oparcie, pozostał zagubiony i przerażony. Strach opanował wszystko i wszystkich. Nawet ci najokrutniejsi, uzbrojeni i tak szalenie niebezpieczni, boją się. To strach pcha ich do działania, choć starają się to ukryć.

Strach jest wszechobecny.

Boisz się samotności i starości. Boisz się, gdy zasypiasz w opuszczonych ruinach, boisz się, gdy nie masz się do kogo odezwać.

Boisz się nieznanego. Boisz się obcych i boisz przyszłości. Nie wiesz, co przyniesie każdy nowy dzień, wizytę gangu, atak mutantów, czy kolejny ruch Molocha. Cokolwiek się zdarzy, nie będzie to wizyta bliskiej ci osoby. Nie ma przyjaciół, nie ma bliskich osób. Są tylko obcy. Strach opanował nasze serca, boimy się siebie nawzajem, straciliśmy zaufanie i wiarę w drugiego człowieka. Dziś rzadko drugi człowiek okazuje się przyjacielem, zaś zdecydowanie zbyt często okazuje się wrogiem.

Boisz się potworów. Wciąż lękiem i odrazą napawają cię mutanci i stwory Molocha. Paraliżują cię opowieści o maszynach i ich buncie. Każdej nocy, zasypiając w ciasnej norze, wypatrujesz ruchu, nasłuchujesz, czy ktoś nie zbliża się. A jeśli się zbliża, czy jest jedną z bestii stworzonych przez Molocha?

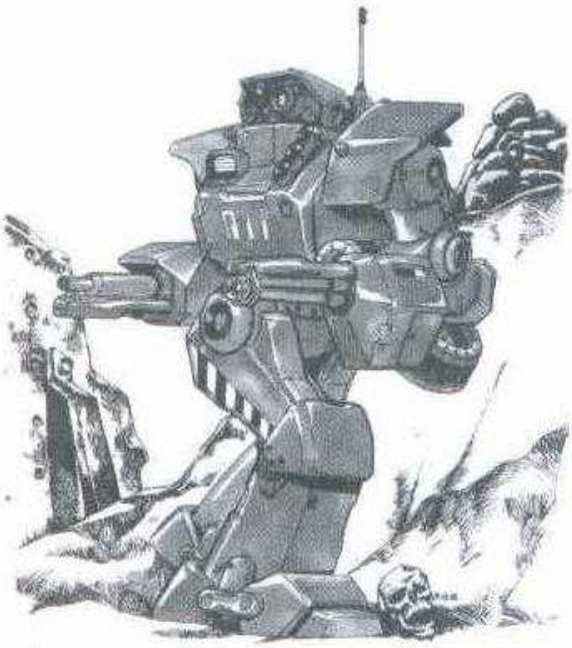
Boisz się pomników śmierci dawnych czasów. Każdy schron kryje okrutną zagadkę i szkielety ludzi. Puste ruiny, opuszczone knajpy i wraki samochodów. Gdzie się obejrzeć, tam śmierć, gdziekolwiek się ruszysz, odkryjesz przeszłość. Przeszłość jest grobowcem.

Wokół czai się tajemnica i nieznane. Nie wiesz, co napotkasz w osadzie, która wyłania się na horyzoncie, nie wiesz, kim jest człowiek zbliżający się do ogniska. Mutanci, gangi, wszechobecna broń i choroby...

reguła dodatkowa

Proponowane zmiany mechaniki i świata dla konwencji w kolorze Rtęci

- W świecie gry nie występują żadne natychmiastowe środki leczące rany (Medpaki, Deadline, AR-23, AR-25 BETA)..
- Suwak działa słabiej - zamiast zmniejszać PT o poziom, zmniejsza tylko utrudnienie testu o -10%.
- Bez względu na wynik testu Odporności na ból, PO WALCE każda rana powoduje większą karę.
- Przy kontaktach z chorymi na choroby zakaźne wykonuje się rzut na zarażenie: zależnie od MG, szansa na zarażenie będzie w danym przypadku mniejsza (np. wyniki 20 lub 19-20 na k20) lub większa (np. wyniki 15-20 na k20).



Chrom

Pitolenie, nie sądzisz? Mam na myśli tych smutasów powyżej. Mamo, to jest horror, ja się boję. Ciociu, zaćpajmy się na śmierć, świat umarł, czas i na nas. Tatusiu, odbudujmy ten wieżowiec, nie chcę mieszkać na parterze... Do diabła, czy ich wszystkich pogięło?!

Na północy Moloch spuszcza nam wpieprz, na południu gangów jest więcej niż zwykłych obywateli, a mutantów jest już chyba nawet więcej niż nas.

No i? No i co z tego?

Nie potrafisz się przystosować, to zdychaj palancie. Nie będę zastanawiał się ani sekundy, kiedy już przyłożę lufę do twojego smutnego łba. Tęsknisz za dawnymi czasami? To skonstruuj sobie wehikuł czasu i wypieprzaj stąd. To moja propozycja.

Ciekawe, że narzekają tylko starcy i pedały, reszta jakoś sobie radzi. Gambling kwitnie, mutkom kopiemy tyłki, tak że nasi przodkowie z południa przewracają się w grobach z zachwytu. Wszystkiego mamy pod dostatkiem, paliwa, żarcia, nawet samochodów jest więcej niż potrzeba. W Detroit od trzydziestu lat rozbijają nowe wozy i wciąż nie wygląda na to, by miało się ku końcowi. Chłopcy i dziewczynki bawią się świetnie i mają rację - wojna wybuchła i nikt tego nie zmieni, padły miasta, rządy i wszystko co dawniej było dla ludzi ważne. Zniknął Jerry Springer Show, Mel Gibson i kilka innych fajnych rzeczy, wiem.

Ale nie będziemy z tego powodu płakać przez kolejne dwieście lat!

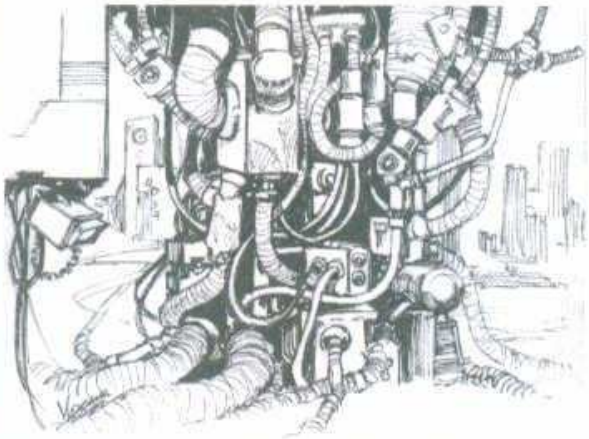
Dziś liczy się szybki wóz, duża spluwa i dobry tekściór na dzień dobry. Jeśli to masz, jesteś ustawiony. Nie martwisz się składkami na ubezpieczenie, nie płacisz rat za mieszkanie, ani nie chodzisz na wywiadówki syna debila. Całe gówno, które przez wieki stworzyła cywilizacja, można spuścić do klopa. I odetchnąć świeżym powietrzem. Nareszcie, bracie, nareszcie!

Więc bierz z życia tyle, ile tylko potrafisz wyciągnąć. Jesteś wolny. Możesz wszystko. A jeśli wciąż ci źle, to jest to tylko twoja wina. To nie świat jest zły. To ty jesteś frajerem. Jasne?

Proponowane zmiany mechaniki i świata dla konwencji w kolorze Chromu

reguła dodatkowa

- Podczas tworzenia postaci gracz ma więcej punktów do podziału pomiędzy Umiejętności: 40 punktów na Umiejętności ze Specjalizacji i 40 na pozostałe.
- Podczas tworzenia postaci gracz może wybrać 2 Sztuczki dla swojego Bohatera.
- Podczas tworzenia postaci nie losuje się Choroby.
- Broń zacina się rzadziej, tylko przy wyniku 20 na kostce.
- Rany leczą się dwukrotnie szybciej.
- Większa gęstość zaludnienia (duże miasto to 20 tysięcy mieszkańców).



Nasza taktyka. Wywiad z żołnierzem.

Często używamy pułapek. Nasze posterunki chronione są przez pola minowe. Zakładając miny, rysujemy mapę z ich położeniem, a potem odchodząc, przenosząc się w inne miejsce, zbieramy ładunki z powrotem.

Zamaskowane wilcze doły, metalowe struny, które napinają się gdy biegnie wróg czy sidła - to norma. Mamy też inne, bardziej wymyślne pułapki. Wszystko zależy od pomysłowości naszych inżynierów. Wiele im zawdzięczamy, bo walczymy z czymś, co niełatwo pokonać, a technicy znają wroga od podszewki. Metalowe diabły są twarde jak sukinsyn, bezlitosne. Ale mają też swoje słabe strony. To nie zwierzęta ani ludzie, nie są tak zwinne, nie mają naturalnych odruchów, są tępe jak but, i często mają mocno ograniczone algorytmy zachowania. Gdyby nie ograniczenia maszyn, już by nas tu nie było. Bylibyśmy bez szans.

Gdy taki stalowy diabeł wpadnie w dół, widzisz ile wart jest jego elektroniczny mózg - to test jego programu. Jeśli jest kiepski, straci orientację i będzie tam siedział do końca bitwy. Przeważnie jednak wydostanie się. A jeśli jest dobry, zajmie mu to ułamek sekundy. Pod warunkiem, że w ogóle tam wpadnie. Najlepsze nie popełniają w ogóle błędów - przynajmniej w zakresie swoich możliwości. Nie wahają się, nie mylą się, zawsze trafiają, w każdej milisekundzie wybierają najlepszy ruch. Ale takich „mózgów" Moloch jakoś często nie wysyła. Chyba boi się, że wpadnie w nasze łapki, a wtedy wiele może się zmienić. Przeciętnej maszynie bieżąca analiza sytuacji, bitwy, wybranie ruchów zajmuje o wiele więcej czasu niż człowiekowi. Chyba, że ma specjalny program, filtr, który usuwa 99% zbędnych danych, by szybciej je przetwarzać - takie maszyny, mimo, że są bardzo ograniczone, są niesamowicie szybkie i niebezpieczne w bezpośredniej walce. Zaś te bardziej wyowanione są z reguły o wiele wolniejsze. Zdarzają się też takie o dwóch programach - jeden działa gdy maszyna wędruje, planuje atak, przedziera się w naszą stronę, drugi włącza się, gdy osiągnie cel i staje do bezpośredniej walki - wtedy nagle staje się głupia ale diabelnie szybka.

Pod względem uniwersalności, człowiek daleko przewyższa maszyny. Ale jest przy tym o wiele delikatniejszy. Człowieka łatwo zranić, łatwo złamać psychicznie. Maszynę ciężko unieszkodliwić. Poza tym, teraz to one mają w swoich rękach nasz przemysł, to one mają fabryki, amunicję, paliwo. Na szczęście Moloch boi się także wysyłać przeciw nam maszyny uzbrojone w karabiny i działka, bo nieraz już wybebeszyliśmy taką i mieliśmy okres dobrobytu pod względem amunicji i broni. Nie ma maszyny, której byśmy nie przerobili na część naszego wyposażenia.

Po prostu jesteśmy sprytniejsi. I one o tym wiedzą.

Używamy też metalowych sieci. Skuteczne są metalowe bola, a nawet zwykłe liny. W walce bezpośredniej używamy młotów, toporów... ale to już ostateczność. Z tym paskudztwem naprawdę trudno walczyć. Zawsze lepiej uciekać i próbować użyć swego sprytu przeciwko broni i metalowemu pancerzowi. Można ukryć się we wnętrzu jakiegoś budynku, bo z pewnością łatwiej walczyć z maszynami w labiryncie korytarzy niż na otwartej przestrzeni. Czasem ucieka się do lasu, między drzewa, czasem na jezioro. One mają sporo ograniczeń, i doświadczony żołnierz często potrafi dostatecznie długo wymykać się, by w końcu dostrzec ten słaby punkt przeciwnika i spróbować go wykorzystać.

Jest wiele rodzajów maszyn. Niektóre nie umieją pływać. Inne nie potrafią się wspinać. Jedne tylko strzelają, inne tylko walczą bezpośrednio. Jedne są szybkie, inne są bystre. Są wielkie, są małe. Lecz każda ma jakiś słaby punkt. Byle przeżyć dostatecznie długo, by go odkryć. Ale to doświadczenie i umiejętności. Często jeszcze potrzebny jest odpowiedni sprzęt i trochę szczęścia.

Ale popatrz, my jeszcze żyjemy. A wiele już zostawiliśmy za sobą pokonanego tego złomu.

No nie, oczywiście, że następuje u nas rotacja - to normalne na wojnie. Czekając na bitwę każdy z nas wie, że wielu tego dnia polegnie. Do tego akurat nie można się przyzwyczaić. Co mówisz? Że słyszałeś, że my też używamy maszyn? Chłopie, to bzdura! Tak, zdarza się, że nasi spece pomajstrują w zdobycznym robocie. Da się takiego przeprogramować. Ale nie robimy tego. Wolimy wyjąć z takiej wszystko, co się przyda, a przede wszystkim broń, i dać ją do rąk żywego człowieka. Był taki okres w wojnie, gdy przeprogramowywaliśmy maszyny. Walczyły dla nas, przeciwko podobnym sobie. Ale to był błąd, który wiele nas kosztował. Nie możemy rozmydlić granicy w tej wojnie, bo ją przegramy. Zasada musi być prosta - rozwal każdą maszynę, bo może być szpiegiem albo żołnierzem Molocha. Pomyśl: idziesz do obozu sprzymierzeńców i nagle widzisz tam maszynę. I co masz zrobić? Co, czy mamy malować je na żółto, że to nasze? He, he, Moloch też ma żółtą farbę i tylko czeka na nasz błąd, by nas wyłuskać. Z tym trzeba bardzo, bardzo ostrożnie. Że co, że widziałeś u nas?

Chłopie, a mogłeś żyć...

PODRĘCZNIK ŁOWCY

Na kolejnych stronach para doświadczonych łowców, Blackbird i Smithy, opowiedzą o potworach, grasujących w najciemniejszych zakamarkach ruin. Dowiesz się także co nieco o pospolitych zwierzętach pałętających się po dzisiejszych Stanach.

Wstęp

Blackbird: Kiedyś, dawno temu, obiecałem twojemu ojcu zaopiekować się tobą, w razie gdyby jemu coś się przytrafiło. Chcesz zostać łowcą, takim jak ja, prawda? Otrzyj łzy i odstaw wściekłość na później. Rozpal ognisko, przynieś butelkę tego, co tu pędzicie i coś na ząb.

Dobra. Usiądź teraz wygodnie, bo nocne opowieści bywają długie. Musisz się wiele nauczyć. Nie myśl, że będą cię czekały tylko pojedynki z futrzastymi potworami o długich kłach i pazurach, jakie czasami zapuszczają się w pobliże waszej wioski. Smithy chyba się ze mną zgodzi, prawda Smithy?

Zaproszę cię kiedyś do swojego schronu, żebyś mógł zobaczyć moje trofea. Zajmuję się tym od lat. A Smithy bada to wszystko w swoim laboratorium i spisuje. Tak, chłopcze, wiedza to podstawa.

To, co cię czeka w naszym zawodzie, to nie tylko podróże i rozpytywanie się o kolejne zlecenia. To nie chwała i podziw, gdy wkraczasz do miasta czy wioski. To nie tylko kolejne karby zapewniające ci sławę oraz szacunek i plecak wypełniony luksusami.

Oczywiście, pumy, kojoty i niedźwiedzie stanęły już na mojej drodze, ale to nie wszystko. Oj, nie wszystko...

Pamiętasz, Smithy? Opowiedz mu...

Wioska nękana przez oszalałą, chorą i potężną machinę wojenną, pół-czołg, pół-człowieka, kalekiego cyborga.

Chmury agresywnych owadów spadające z nieba na bezbronnych ludzi. Niebo zasnuwające się cieniem jadowitej, pełnej chorób plagi.

Zaraza przemieniająca ludzi w wygłodniałych szaleńców, dzieci wgryzające się w ciała własnych matek, ostatecznie konające w nieopisanym bólu.

Błaganie o pomoc w wiosce wychudzonych żebraków, którzy nic w zamian nie mają.

Sama śmierć stąpająca w mroku nocy, przed którą nie ma ucieczki ani obrony, a która zyskała w legendach imię Nocnego Łowcy.

A czy wiesz, co to jest Oko Ciszy? Jak długo byłeś sam na pustyni?

Najgorsi są ci przeciwnicy, z którymi nie możesz walczyć, nie możesz stanąć twarzą w twarz, wytężyć siły, wyładować cały swój gniew i wściekłość.

Każda sprawa jest całkowicie inna. Nowa. I tak do tego podchodź. Strzeż się przyzwyczajenia i rutyny jak ognia, bo szybko skończysz. Znałem wielu łowców. Znam też najlepszych, którzy żyją do dziś. Szalonego Jerrego na starym motorze ze strzelbą i piłą łańcuchową. Schludnego i perfekcyjnego Toma Gerritsena, ze słynnym rewolwerem o imieniu Flash. Ale to, co czyni ich najlepszymi, to nie sprzęt i broń, ale umysł, wiedza i umiejętności. I jeszcze raz - wiedza. Ucz się wszystkiego, co może ci kiedyś uratować życie. Zbieraj relacje, opowieści i legendy. Sprawdzaj ich wiarygodność, odrzucaj plewy i bierz poprawkę na zbyt bujną wyobraźnię, no i na głupotę ludzi, dla których będziesz pracował.

No dobra, Smithy, nie śpij! Zaczynamy.

Stworzenia nocne

- Spokojnie, nie widzę nic groźnego.

Blackbird: To, co możesz spotkać za dnia, jest niczym w porównaniu z tym, co wychodzi na żer w nocy. W promieniu setek mil nie znajdziesz lepszego strzelca ode mnie, ale co z tego, gdy nie mogę dojrzeć przeciwnika? Nocą nasze piekło ożywa. I gdy wtedy przychodzi czas na ostateczną rozgrywkę na śmierć i życie - nagle stajesz do walki ślepy. Zostają ci tylko szmery, czasem jakiś ruch, intuicja, czasem grzechot kamieni czy trzask gałązki, czasem kontur, plama, cień na tle księżyca, gdy coś go na chwilę przesłoniło. Wyczekujesz na te momenty i strzelasz, uderzasz. Oczywiście, gdy wiesz z czym masz do czynienia. Czy strzeliłbyś na oślep, gdybyś podejrzewał, że to człowiek, być może twój przyjaciel, kobieta, głodne dziecko? A jeśli po prostu pies? Dlatego zanim zaskoczy cię ruch, musisz wiedzieć kto tu mieszka, z czym masz tym razem do czynienia. Za dnia zbadaj ślady, sprawdzaj wszelkie oznaki żyjących tu zwierząt, przypomnij sobie wszystko, co wiesz o zwyczajach niebezpiecznych stworzeń i wyciągaj wnioski. W nocy jest już na to za późno. Dlatego unikaj wędrówek nocą po niezbadanych terenach. Oczywiście, są sposoby - latarnia albo ognisko w obozie. Ale wtedy wszyscy wygłodniali desperaci i bandyci z okolicy wiedzą gdzie jesteś. A ludzie nieraz są gorsi, a przy tym sprytniejsi od jakichkolwiek bestii.

Większość żyjących stworzeń unika śmiercionośnych promieni słońca, żyje w jaskiniach, pod piaskiem, w kanałach, kryje się pod głazami, wychodzi stamtąd dopiero w chłodnym mroku nocy. Większości z nich nawet nie znamy. Moloch pobawił się mechanizmem ewolucji. Nie zawsze tak było, spytaj Smithy'go. Strach myśleć, w co zmieniły się zwierzęta i owady odległych, nieznanych nam krain. Lepiej nie zastanawiać się, co mogło się zrodzić z chorej, oszalałej natury.

Wiele jest stworzeń, których nie spotkasz nigdy w świetle dnia. Wyglądu niektórych z nich nie zna chyba nikt, bo poruszają się, żyją i atakują tylko w mroku. Mimo, że dobrze zna się ich zwyczaje i znaki, po których można rozpoznać ich obecność w pobliżu. Wysysacze i wampiry zawsze za dnia śpią w swoich jaskiniach, a może na strychu twojego domu. Nocą zaczynają żyć, skrzeczeć i bzyczeć owady i małe stworzenia, których próżno szukać za dnia. W ciemności budzą się błyszczące ślepia wielu drapieżników. Nocne pająki, piaskozmory, kleszczaki. W końcu jest jeszcze coś innego, czego domeną jest noc. Władca nocy. Nocny Łowca. Nikt nigdy go nie widział. A wielu zginęło, gdy Łowca ich wybrał...

Jechaliśmy akurat moim starym Spiderem do Vegas, ot, taka nocna wyprawa, gdy nagle coś ciężkiego wylądowało na dachu. Rozumiesz? W środku nocy, na dachu mojego wozu!

WAMPIRY, harpie

- No! Dostał wreszcie skurwiel! Myślałem, że już po mnie! A to co?! Masz jeszcze! Czemu nie zdychasz?!

Smithy: Wbrew powszechnym domysłom, to tylko głupie zwierzęta. To prawda, polują tylko w nocy, piją krew, żerają trupy i mają koszmarny wygląd, ale to nie żadne tam demony. Nie widziałeś nigdy wampira? Masz czego żałować. Opasły jak warchlak, brudny stwór wielkości człowieka, z wielkimi błoniastymi skrzydłami. Stąpa na dwóch łapach, skrzydła połączone są z rękami, te zaś zakończone koszmarnymi, zakrzywionymi pazurami. Głowa niemal ludzka. Zresztą, widziałeś kiedyś nietoperza? Też nie? No cóż.

Wampiry, czy też jak to mówią harpie, są bardzo silne i potrafią latać. Czyni to z nich wyjątkowo niebezpieczny przypadek drapieżnika. Większość zwierząt unika człowieka, wiedząc kto tu jest naprawdę groźny, jednak harpie są na to zbyt głupie. Stąd ich częste ataki na ludzi. Spadają z nieba, by powalić ofiarę na ziemię, spić z niej krew i napełnić brzuch. Czasem są strachliwe, czasem zaś nieugięte. Pewnie zależy to od głodu i kondycji.

Blackbird: Niełatwo ubić to cholerstwo. Nie szczędziłbym amunicji. Wampir to nie zabawa. Ten stwór jest tak głupi, że mnóstwo czasu zabiera mu zrozumienie, że już do cholery nie żyje. W tym czasie zdolny jest jeszcze zdrowo poszarpać kilku ludzi. Najlepiej trafić go wysoko w powietrzu, reszty dokona grawitacja.

Polują głównie na zwierzęta, samotnie lub w małej grupce. Gniazda ukrywają wysoko - bądź na niedostępnych szczytach budynków, bądź to w górach. Młode harpie są zupełnie bezradne, zdane na łaskę matki. Ta przynosi im ofiarę żywcem, z reguły niewielkie zwierzę. Są niezbyt inteligentne, chociaż przerażający wygląd i zwyczaje są w stanie rozbudzić wyobraźnię i przypisać im jakąś uporną inteligencję. Gdy przychodzi okres głodu, zbierają się w większe grupy, po kilkanaście osobników, i są w stanie zaatakować nawet całą wioskę czy obrzeża miasta.

Najważniejsze to mieć oczy naokoło głowy i w dupie. Te dranie krążą w powietrzu i spadają na wybrane ofiary. Potrafią walczyć, utrzymując się metr nad ziemią, łopocząc przy tym wściekle skrzydłami lub też stąpając po ziemi. Atakują wszystkimi czterema łapami i paszczą. Zjadają swoich pobratymców, gdy te padną w walce. Czasem przystępują do uczty natychmiast po powaleniu przeciwnika, czasami zaś zabierają ciało w jakieś odludne miejsce. Gdy raz trafisz, to już nie odpuszczaj. Wal aż zrobisz z gnoja miazgę. Może ci się wydawać, że nie żyje, a za chwilę wstanie i zaatakuje cię od tyłu. Albo odpełznie gdzieś w noc wylizać się z ran i pewnej nocy wróci.

REGUŁY:

Agresja: 15 / 10

Pierwsze spotkanie: Problematyczny test Morale (Lęk)

Ruch: Na ziemi 1m / segment (w locie o wiele szybszy)

Trafienie: W locie za ruch +60%, jeśli pikuje wprost na strzelca - tylko +10%, na ziemi za ruch +10%

Słaby punkt: Głowa (obrażenia o poziom wyższe) PT+60%

Zręczność: 7 (6 - 10), w locie +3

Percepcja: 8 (7 - 9)

Spryt: 7 (6 - 8)

Akcje (w locie):

Akcja za 1 sukces: Zahaczenie pazurami (Lekka rana), stwór wzbija się na powrót w powietrze

Akcja za 2 sukcesy: Cios pazurami (Ciężka rana), stwór zostaje na ziemi

Akcja za 3 sukcesy: Powalenie i przyduszenie (Ciężka rana), stwór zostaje na ziemi

Atakując w locie, stwór wykonuje tylko jeden z powyższych ataków - za wszystkie osiągnięte sukcesy.

Akcje (na ziemi):

Akcja za 1 sukces: Cios pazurami (Lekka rana)

Akcja za 2 sukcesy: Cios pazurami i Złapanie (Lekka rana)

Akcja za 3 sukcesy: Cios pazurami i Złapanie (Ciężka rana)

Tryb berserkera: TAK (w locie może stosować uniki)

Wytrzymałość: 1 rana Krytyczna

Redukcja ran: 1 poziom w dół

Pancerz: NIE

Ucieczka: Poważnie zraniony lub zbyt silny przeciwnik

Kondycja: 20

Manewry: Szarża, Furia

● ***Złapanie***: Ofiara otrzymuje +20% utrudnienia, dopóki nie zostanie uwolniona. Aby wampir zwolnił chwyt, musi otrzymać minimum 1 ranę Lekką lub Bohater musi zdać Trudny test Budowy, poświęcając na to 2 segmenty.

● ***Powalenie i przyduszenie***: Ofiara otrzymuje +40% utrudnienia, dopóki nie zostanie uwolniona. Aby wampir zwolnił chwyt, musi otrzymać minimum 1 ranę Lekką lub Bohater musi zdać Cholernie trudny test Budowy, poświęcając na to 3 segmenty.

OCZAMI MIESZKAŃCÓW ŚWIATA

Duże stwory, jakby sępy czy nietoperze, tłuste, pokryte pustynnym kurzem. Jeden taki potrafi wyssać krowę. Brudne stwory, ohyda. Dać się temu ugryźć, to pewna jakaś choroba. Piekielne oczy kryją wyjątkowo złośliwy umysł. Wampiry kpią sobie z ludzkiej broni, w ogóle na nią nie zważają. Gdy taki upatrzy sobie ofiarę, nic go nie powstrzyma.

DZIECI, bit-boys, w Filtydelfii zwane CROATS

- Hej, ty, mały, skąd się tutaj wziąłeś?

Smithy: W Filtydelfii nazywają je Croats. Croats to nieodłączna część życia w tym mieście. To mieszkańcy podziemii. Czasem dostają daninę z truposza, czasem nawet żywą ofiarę - to jedna z form wyroku śmierci w Filtydelfii. Żywią się głównie ludzkim mięsem. Zjadają ciała.

Wzbudzają trwogę w każdym człowieku. Atakują zawsze sforą. Każda rana przez nich zadana to stałe kalectwo: odgryzają palce, wydrapują oczy. Polując na nie, trzeba mieć dobry i szczelny pancerz lub być cyborgiem, a najlepiej robotem. Z daleka można pomylić to z dziećmi, szczególnie jeśli spotka się pojedynczego osobnika - tylko z bliska da się zauważyć tę straszliwą pomyłkę. W nocy praktycznie nie ma szans na odróżnienie Croats od ludzkiego dziecka. A właśnie w nocy atakują najczęściej - zachodzą z różnych stron, poruszając się naturalnie, jak dzieci, zbliżają się jakgdyby nigdy nic, a gdy są już blisko, atakują.

W Filtydelfii prowadzone są nad nimi badania. Co o nich wiadomo? Podobno to mutacja ludzi, ale być może są sztucznie wyhodowanym gatunkiem, doskonale przystosowanym do Nowego Świata. Może to rodzaj broni biologicznej, ale nie jest to pewne. Pierwszy raz ujrzano je około 20 lat temu. Są mięsożerne, gustują szczególnie w ludzkim mięsie i wychodzą na żer gdy są głodne. Jeśli nie są, to raczej nie atakują. Można przejść spokojnie. Nie wierzysz? Chyba, że się je zaczepi, wtedy się bronią. Potrafią też rozpoznawać broń, wtedy też atakują, zastawiają pułapkę lub uciekają - to rodzaj samoobrony. Gdy ludzie wiedzą, z czym mają do czynienia, wtedy wyruszają, by je wytępić - zakładają rękawice i co się da na palce (najbardziej narażone miejsce), gogle, hełmy, pancerze, biorą broń miotaną, palną i wszelaką inną, a także sieci.

Złapany żywcem dzieciak może zostać sprzedany na areny większych miast, a tam nawet częściowo wytresowany (jak dzikie zwierzę).

Blackbird: Musisz wiedzieć jedno: to zwierzęta. Nie zwracaj uwagi na ich wygląd. To zwykłe zwierzęta. Mają swoje zwyczaje, swoje sposoby zdobywania żarcia oraz niezłe sztuczki na zmylenie i zwabienie ofiary. Ale to tylko wynik ewolucji, przystosowania. Gdy to spotkasz, staraj się myśleć, że czeka cię walka ze sforą wygłodniałych wilków. Tak, to dobre słowo - sfora.

Miałem do czynienia z Croats. Musiałbyś widzieć je, gdy nie udają dzieci. Wtedy nie siedzą tak cicho. One nie rozmawiają, tylko skrzeczą.

Nie boją się ludzi, jak inne zwierzęta. Walczyć z Croats to spore ryzyko, więc jak masz wybór, to lepiej spieprzaj. W tej zabawie stawiasz wszystko na jedną kartę. One chcą ci tylko odgryźć co się da, żebyś nie mógł walczyć i się bronić. Lepiej trzymaj dystans. Postrzeliłem kilka w swoim życiu. Śmiesznie wtedy kwiczą.

Zawsze polują w sforze. Atakują zawsze sforą. Albo wejdziesz w ich pułapkę, nagle zauważysz jak coś zbliża się do ciebie i okrąża. Kilku z nich jest zawsze ukrytych albo oddalonych. Atakują po kilku na raz - skacząc, reszta krąży, odwraca uwagę. Jeden podbiega blisko, drapie, wtedy drugi skacze na plecy, a gdy próbujesz go strącić, atakuje następny. Starają się okrążyć, przewrócić, przytłoczyć, okaleczyć. Trudno jest czymkolwiek odstraszyć Croats. Chyba tylko przewagą liczebną. Wtedy nie zaatakują.

Z tego co wiem, każda sfora Croats ma swojego przewodnika. Czasem to właśnie sam przewodnik wychodzi na widok, żeby zwabić, zmylić ofiarę. Znają sztuczki udające ludzkie zachowanie: kucnięcie, płacz, okulawienie. Tak wabią. A potem rusza sfora. Sfora zawsze czeka obok, w ukryciu. Nagle zjawia się, nie wiadomo jak i kiedy, i zaspokaja głód. Są zmuszone do częstych wędrówek, muszą zmieniać miejsce. Chyba, że te z Filtydelfii. Tam coś mądrego musi nimi kierować, tak jak kilku przewodników na raz. Ale tam musi być coś jeszcze. Jeszcze coś jest pod miastem.

REGUŁY:

Agresja: 20 / 10
Pierwsze spotkanie: Problematyczny test Morale (Lęk)

Ruch: 2m / segment
Trafienie: Mały cel +30%, za ruch +20%
Słaby punkt: Głowa (obrażenia o poziom wyższe) PT+90%

Zręczność: 11 (8 - 11)
Percepcja: 12 (10 - 13)
Spryt: 11 (10 - 14)

Akcje:
Akcja za 1 sukces: Cios pazurami (Lekka rana)
Akcja za 2 segmenty: Skok (8m)
Akcja za 2 sukcesy: Cios pazurami i Pochwycenie (Lekka rana)
Akcja za 3 sukcesy: Cios pazurami, ugryzienie i Wczepienie (Ciężka rana)

Tryb berserkera: NIE

Wytrzymałość: 1 rana Ciężka
Redukcja ran: NIE
Pancerz: NIE
Ucieczka: Po 1 ranie Lekkiej
Kondycja: 10

Manewry: Zwiększone tempo walki
● ***Pochwycenie***: Ofiara otrzymuje +30% utrudnienia, dopóki nie zostanie uwolniona. Aby bit-boy zwolnił chwyt, musi otrzymać minimum 1 ranę Lekką lub Bohater musi zdać Trudny test Budowy, poświęcając na to 2 segmenty.
● ***Wczepienie***: Ofiara otrzymuje +60% utrudnienia, dopóki nie zostanie uwolniona. Aby bit-boy zwolnił chwyt, musi otrzymać minimum 1 ranę Lekką lub Bohater musi zdać Cholernie trudny test Budowy, poświęcając na to 3 segmenty.

A kto wpadłby na to, że cała legenda Croats rodzi się w jednym miejscu, z jednej istoty? Mamka - mutant, czyste szaleństwo, żyje pod Filthydelfią, w głębokich zakamarkach kanałów. Tam rodzi kolejne sfory. Stamtąd rozprzestrzenia się horror. Co jakiś czas kolejne szczepy wychodzą, by zakładać nowe kolonie lub przekształcać się w wędrujące sfory. Ale czy ktoś kiedyś odkryje źródło horroru? Chyba tylko wtedy, gdy jako na wpół ogłuszony pokarm będzie niesiony na maleńkich, silnych rękach do olbrzymich ust Wielkiej Matki...

A skąd się wzięła Mamka? Czy to broń, wynik eksperymentu genetycznego Molocha? Kto to wie?

Istnieje też pewna wioska inteligentnych Croats. Prymitywniejsi niż ludzie, i oczywiście krwiożerczy jak najdziksze wygłodniałe bestie, żyją tam jak troglodyci. Chodzą w kapturach czekając na odwiedziny jakiegoś człowieka.

Gdy jakiś szaleniec zdecyduje się zejść do podziemnych kanałów pod Filthydelfią, weź zości do ręki. Nikt nie zejdzie tam, by potem wrócić sobie jakby nigdy nic i powiedzieć „o co wam chodzi, spoko, nic tam nie ma". Co kilometr rzuć kośćmi. Każdy kilometr to szansa na spotkanie Bit Boys równa 10%. Chyba, że nie zawróci, i nie wybierze innej drogi, gdy wspomnisz o śladach i kościach. Wtedy odłóż kostki i wypuść Croats od razu.

A co się dzieje, gdy nie zginie od razu i Croats zabiorą go do swojej spiżarni? To horror, ale taki ktoś ma jeszcze cień szansy na przeżycie, bowiem Dzieci przetrzymują ofiary żywcem przez długi czas. Leży taki bez ruchu w gnieździe, w którym roi się od maluchów. Nie śmie się ruszyć drżąc ze strachu, by nie zwrócił na niego zbytniej uwagi. Czasem może sobie szeptem pogadać z inną ofiarą, jeśli ta może jeszcze mówić. A co, jeśli zdecyduje, że chce uciec? No cóż, Croats są zmuszone do odgryzienia mu nóg, rąk lub wykłucia oczu... Lepiej czekać na pomoc i modlić się do Orbitala. Albo poszukać sobie jakiejś naprawdę dobrej broni, pancerza i mocnego światła. Ale to tylko pobożne życzenia.

Pod ziemią, w wielkich, wilgotnych i ciemnych halach kanalizacyjnych Croats siedzą jak kruki czy sępy na stertach kości. Albo stoją pod ścianami, tu i tam, nieruchomo, w ciszy, nieludzko.

Warto też wspomnieć, że Croats zjadają swoich. Najczęściej martwych. Ale gdy nadejdą dla nich czasy szczególnego głodu, przychodzi godzina gdy sfora nagle dzieli się na dwie mniejsze i wybucha walka, masakra. To naturalny mechanizm regulacyjny.

OCZAMI MIESZKAŃCÓW ŚWIATA

Filthydelfia: *To horror. Co z tego, że mamy to naco dzień? Myślisz, że można przyzwyczaić się do Croats? Unikać samotnych wędrówek, ciemnych uliczek, nocnych wyjść, zapuszczania się w kanały, w opuszczone dzielnice, omijać cienie i szczeliny ziejące w ruinach? Codziennie? Nie żartuj, nie można się przyzwyczaić. Nigdy nie wiesz, czy właśnie nie obserwują cię z jakiejś dziury czy wlotu wentylatora. Niektórzy próbują zaspokajać ich głód, broniąc siebie w ten sposób, i sami dostarczają im żywych ludzi lub choćby martwe ciała. To jeszcze gorsze. Jak można służyć takim głupim, krwiożerczym zwierzętom? Powinniśmy toczyć z nimi regularną wojnę, albo my albo oni. Z tym nie da się wspólnie mieszkać i żyć. Dopóki to zamieszkuje pod miastem i pleni się tam, w Filtydelfii nigdy nie uda się stworzyć prawdziwego życia.*

A w innych miastach? *Kto ci w to uwierzy? Mają swoje problemy i swoje potwory. Owszem, ten coś słyszał, tamten coś nieco, ale żeby od razu we wszystko wierzyć?*

Dickson Małpa czekał na Dickson Pamelę od godziny w umówionym miejscu, około mili od rancza. Jednak Pamela nie przyszła. Co też się mogło stać?

Wstał, otrzepał spodnie i ruszył w stronę skraju lasu, skąd widać było leżące w oddali ranczo. Domy z błota, złomu i kamieni otaczały, jak karły, wielki, czarny, dymiący komin. Plemię Dicksonów było stosunkowo bogate, posiadali hodowlę neo-krów i działające piece hutnicze. Żyć, nie umierać.

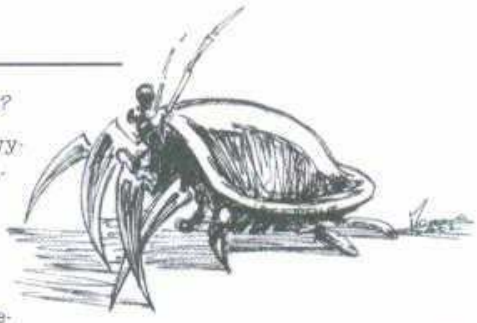
Nagle wzrok Dicksona Małpy przykuł jakiś ślad w trawie. Serce zamarło mu w piersi, a w głowie strach zaczął dudnić tłumiąc racjonalne myśli.

Krew. Gdzie jest Pamela?

W jednej sekundzie zniknął gdzieś błogi stan rozleniwienia i zbudził się zwierzęcy instynkt. Wzrok i słuch momentalnie się wyostrzyły. I nagle ujrzał świeży trop biegnący gdzieś wgłąb lasu. Rzucił się pędem w tamtą stronę.

Poskręcane, owrzodzone drzewa śmigały mu przed oczami, a on sam, jak pies myśliwski, nie opuszczał tropu ani na chwilę. Rdzawa trawa sięgała teraz do kolan, a z drzew zwisały kosmate witki, plącząc się po ziemi. I wtedy ich zobaczył. Ponad tuzin dzieci, bawiących się jakąś lalką. Tą lalką była Pamela. To co z niej zostało. Usta karłowatych potworków umazane były krwią, tak jak i trawa wokół. Spomiędzy ostrych jak żyletki kłów, zwisały strzępy wnętrzności i skóry. Przekrzykiwały się dziecinnymi głosikami, śmiały się i szarpały mięso jak kojoty. Ostre pazury cięły jego ukochaną na porcje. Dickson Małpa zawył i rzucił się w ich stronę oszalały, wywijając potężnymi rękami, rozdzielając ciosy pięściami jak głazy. Jednak nie miał wielkich szans. Bit-boys zawsze atakowały sforą. Dwa pierwsze, błyskając złośliwie niemal ludzkimi oczami, cofnęły się i skoczyły, podczas gdy reszta rozbiegła się na boki i zaczęła go okrążać ze wszystkich stron. Jedną z ohydnych poczwar strącił w locie, ale druga wylądowała mu na barach i momentalnie odgryzła ucho. Gdy tylko udało mu się ją strącić, poczuł, że nie ma kciuka prawej ręki, a na plecach wylądowały mu kolejne pokurcze. Krew spływała mu z ran, a każde ukąszenie czy szarpnięcie pazurów pozbawiało go to palca, to oka. Po chwili trzy karły leżały martwe, a wiele innych było straszliwie poturbowanych, jednak Dickson Małpa dogorywał. Odchodził razem z Pamelą. Nikt z rancza nie przypuszczał nawet, że w okolicę zapuściła się sfora bit-boys. Gdy się dowiedzą, może być już za późno. To będzie kara za to, że nie pozwolili na ich niewinną miłość. Dobrze im tak. Wszystkie problemy odpłynęły, a banda drapieżnych dzieciaków przystąpiła do przerwanej uczty.

TECHMORWA



- Podaj mi ten zasilacz. Zaraz, a właściwie... Skąd się on tu, u licha, wziął?

Blackbird: A oto koszmar spędzający sen z powiek nawet gospodarzom wygodnych domów w bezpiecznych, pilnowanych dzień i noc, miastach. Techmorwa. Ta tutaj leży martwa, więc nie ma się czego obawiać. Ale wygląda dosyć paskudnie, co? Te rzędy odnóży. A gdy się jeszcze porusza... To jest owad. Tak mówi Smithy.

Smithy: Tak, to owad upodabniający się do urządzeń technicznych. Potrafi imitować rdzę lub lśniący chrom. Ma zmienny kamuflaż, jak kameleon. Dodatkowo, na powierzchni swojego ciała potrafi wywołać wzory zdolne zmylić każdego. Ten szeroki, nieregularny pancerz z wypustkami, przybiera różne kształty u różnych osobników.

A po co to wszystko? To proste. To pasożyt. Ludzki pasożyt. Ukrywa się w ludzkiej osadzie i czeka na żywiciela dla swych jaj.

Blackbird: Ale zaraz, spokojnie. Nie panikuj, bo jeszcze chwila i zaczniesz strzelać do każdego kawałka złomu, który ktoś strącił na podłogę, i do każdej blachy drgającej na wietrze.

Nie wiem skąd mogło się wziąć to cholerstwo, ale nie wierzę, że natura wymyśliła coś aż tak chorego. Widziałem już kilka razy takie techmorwy, że strzelałem, dopóki nie zabrakło mi amunicji w magazynku. One cały czas się zmieniają. To nie jest jakaś tam zwyczajna ewolucja. To wrodzony kamuflaż - potomstwo jest inne od rodzica. One upodabniają się do tego, co widział swoimi parszywymi diabelskimi oczami ich rodzic. Młode rodzą się podobne do przedmiotów z danej osady. To może przyprawić o siwiznę. Jednak to jeszcze nic. Kiedyś spotkałem techmorwę wielkości człowieka. Nadęła swój tłusty brzuch, schowała rdzawe odnóża i czekała w zwałowisku złomu. Na jej ciele ukształtowały się koślawe plamy przypominające cyfry, żółte pasy i symbol skażenia. Wszyscy myśliwi ze Smith Village dali się nabrać i przeszli pod nosem pordzewiałej beczki, która wstrzymała oddech. A potem było już za późno. To była wielka bestia. Zanim ją zakłuliśmy, trzech z nich kaszlało już zarażonych. Trzeba ich było przedwcześnie oddać słońcu na stosie ofiarnym wojowników Smithów. I tak było już po nich. Oszczędzono im tylko cierpień, a w przypadku takich pasożytów nie można ryzykować bezpieczeństwa wioski.

Pierwsza techmorwa podpełznie do wioski sama, tam zakamufluje się gdzieś w ciemnym miejscu i zaczeka na ofiarę. Po kilku dniach od zarażenia, z ofiary wypełznie kilka małych techmorw o dziwacznych kształtach. Oczywiście, bez przesady, techmorwa nie jest w stanie udawać nożyczek czy klucza francuskiego. Ale dopóki dokładnie się nie przyjrzysz, możesz pomylić ją z jakimś kawałkiem złomu czy niepozornym urządzeniem, leżącym gdzieś obok innych na stole. Potrafi też np. przylgnąć do ściany, udając pordzewiałą rurę czy pojemnik. Jeśli natomiast się przyjrzysz dokładnie takiemu podejrzanemu przedmiotowi, dostrzeżesz ledwie widoczne pulsowanie „metalu" - drobne ruchy. Możesz dostrzeżec także schowane, zwinięte odnóża. Szczęka i kolec ukryte są zawsze po niewidocznej stronie.

Potrafią zmieniać kształt swego ciała - od niemal płaskiego, przez podłużne jak rura, do okrągłych lub niemal pudełkowatych. Metamorficzne wypustki udają natomiast techniczne szczegóły kamuflażu.

Mimo że skóra techmorwy jest miękka i można ją przebić nawet zwykłym nożem, nie jest łatwo zabić ją na amen. Podziurawiona, ociekająca posoką, dalej będzie próbowała atakować lub odpełznąć w bezpieczne miejsce. Gdy już będziesz pewny, że zdechła, to i tak wal dalej, aż sama techmorwa będzie tego pewna.

REGUŁY:

(mała - około 20cm; średnia - około 60cm; duża - około 1,5m)

Agresja: 15 / 5

Pierwsze spotkanie: Przeciętny test Morale (Strach)

Ruch: 1m / segment

Trafienie: Mały cel (mała techmorwa) +60%, (średnia techmorwa) +30%, za ruch +10%

Słaby punkt: brak

Zręczność: 13 (mała, 10 - 14); 10 (średnia, 8 - 12); 8 (duża, 7 - 9)

Percepcja: 8 (4 - 12)

Spryt: 7 (4 - 9)

Akcje:

Akcja za 1 sukces Uderzenie macką (Draśnięcie; rana Lekka; rana Lekka), zasięg 2m; 4m; 6m

Akcja za 2 sukcesy: Uderzenie macką (rana Lekka; rana Lekka; rana Ciężka), zasięg 2m; 4m; 6m

Akcja za 2 sukcesy: Złapanie (zasięg 3m; 4m; 6m)

Akcja za 2 sukcesy: Zarażenie (wymaga wcześniejszego Złapania)

Akcja za 2 segmenty: Skok (1m; 3m; 5m)

Akcja za 3 sukcesy: Uderzenie macką (rana Lekka; rana Ciężka; rana Krytyczna)

Tryb berserkera: TAK

Wytrzymałość: 1 rana Ciężka (mała techmorwa), 1 rana Krytyczna (średnia techmorwa), 2 rany Krytyczne (duża techmorwa)

Redukcja ran: 1 poziom w dół (broń palna: 2 poziomy w dół)

Pancerz: NIE

Ucieczka: Po próbie ataku (udanego lub nie)

Kondycja: 20

Manewry: NIE

Atakowanie większej liczby przeciwników: Techmorwa posiada zwykle około 4-6 macek. Należy ją traktować tak,

jak kilku przeciwników - w ilości równej ilości macek. Każda macka może atakować innego przeciwnika, który znalazł się w zasięgu technomorwy.

● ***Złapanie*** Ofiara otrzymuje -30% utrudnienia, dopóki nie zostanie uwolniona. Aby technomorwa zwolniła chwyt, musi otrzymać minimum 1 ranę Lekką lub Bohater musi zdać Trudny test Budowy, poświęcając na to 2 segmenty.

● ***Zarażenie*** Technomorwa wbija kolec w gardło ofiary i zostawia jajo technomorwy, które rozwijać się będzie przez okres od tygodnia do dwóch miesięcy. Po tym okresie larwa się wylęgnie. W ośmiu na dziesięć przypadków - ofiara umiera.

● ***Zasadzka*** Aby spróbować dostrzec technomorwę wcześniej, zanim wejdzie się w zasięg jej ataku, należy wykonać Otwarty test Wypatrywania. Przy mniej niż 4PS: Bohater nie rozpozna potwora, przy 4-6PS: odkryje dużą technomorwę z odległości około 6m, przy 7-8PS: z około 10m, przy 9-10PS: z 15m, przy większej ilości PS: z 20m. Dla małej technomorwy należy odjąć 4PS, dla średniej należy odjąć 2PS. W przeciwnym wypadku technomorwa atakuje z zasadzki.

ALAHAMA

Istnieją stworzenia, które zabijają, aby żyć i takie, które mordują dla czystej przyjemności niszczenia. Alahama należy bez wątpienia do drugiej kategorii. Bestia przypomina dużą małpę, goryla, ale podobieństwo jest tylko pozorne. Humanoidalny kształt może łudzić z daleka. W zarysie to zwalisty, dwumetrowy korpus. Szara plama w półmroku.

Alahama ma trzy pary kończyn. Górne - ręce, pomagają jej w szybkim poruszaniu się. Atakując prostuje się, staje na samych nogach, które przypominają słupy telegraficzne. Środkowa para kończyn to ledwie rozwinięte łapki, z palcami zakrzywionymi w szpony. Łeb alahamy najlepiej porównać do łba mrówkojada, chociaż to niezupełnie celny opis. Mała, niepozorna główka z kretyńskimi oczkami, zmyliła już niejednego wędrowca. Podobnie ruchliwy ryjek nad uzbrojoną w zęby paszczą - budzi raczej rozbawienie niż grozę.

Potwora spotkać można wszędzie w górach, szczególnie na Środkowym Zachodzie. To samotnik, zazdrosny o swoje terytorium. Trzeba jasno zaznaczyć - alahama nie jest zwierzęciem. To bestia - wszystkożerca. Żywi się roślinami i płynami organicznymi istot żywych. Czai się za jakimś załomem i nagle wyskakuje z ukrycia. Stara się pochwycić zdobycz górnymi kończynami i rozszarpać jej ciało dolnymi łapkami. Potem miażdży i łamie ofiarę. Ryjkiem wysysa krew, szpik kostny i całą resztę. Zdolna jest jednak do posługiwania się najprostszymi narzędziami, jak inteligentna małpa. Potrafi rzucić głazem, umie rozbić konserwę i użyć trzonka od motyki jako broni.

Alahamy opanowują z reguły opuszczone ruiny miast i starają się odnaleźć stare magazyny. Szukają zakonserwowanej żywności. Przy okazji, w gwałtownych napadach furii, niszczą wszystko, co wpadnie im w łapy. Najedzone bawią się wysuszonymi zwłokami ofiar. Alahama może zjeść wszystko, co jadalne dla człowieka, ale zawsze woli zabić niż zadowolić się pokarmem roślinnym. Pojęcia nie mam z jakiego powodu te istoty są takie bestialskie. Alahama, to wcielony chaos. Opanowane przez nią zgliszcza to jej królestwo. Biada każdemu, kto przekroczy granice terytorium.

REGUŁY:

Agresja: 20
Pierwsze spotkanie: Przeciętny test Morale (Lęk)

Ruch: 2m / segment
Trafienie: Duży cel -20% , za ruch -10%
Słaby punkt: Głowa (obrażenia o poziom wyższe) PT+80%

Zręczność: 12 (11 - 13)
Percepcja: 8 (7 - 9)
Spryt: 7 (4 - 8)

Akcje:
Akcja za 1 sukces Cios (rana Lekka)
Akcja za 2 sukcesy Mocny cios (rana Ciężka)
Akcja za 3 sukcesy Złapanie i miażdżenie (rana Ciężka)

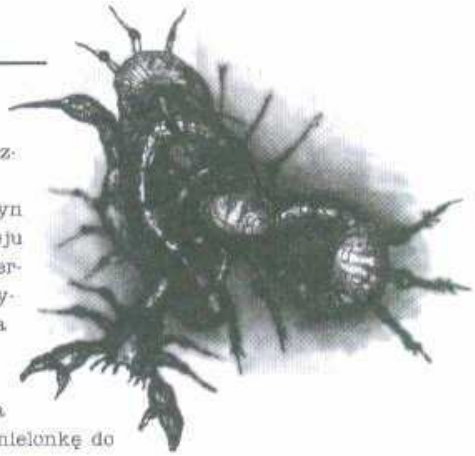
Tryb berserkera: TAK

Wytrzymałość: 2 rany Krytyczne
Redukcja ran: NIE
Pancerz: Głowa (Redukcja 2)
Ucieczka: Po 1 ranie Krytycznej
Kondycja: 20

Manewry: Zwiększone tempo walki, Szarża, Furia

● ***Złapanie i miażdżenie*** Ofiara otrzymuje -30% utrudnienia, dopóki nie zostanie uwolniona. Aby alahama zwolniła chwyt, musi otrzymać minimum 1 ranę Ciężką lub Bohater musi zdać Cholernie trudny test Budowy, poświęcając na to 2 segmenty. W każdej kolejnej turze po Złapaniu, ofiara otrzymuje automatycznie 1 ranę Lekką, dopóki się nie uwolni. W tym czasie alahama nie może atakować w żaden inny sposób.

SZCZĘKOWIJE



Szczękowije to zagrożenie wschodnich obszarów kontynentu. Stwór jest szczególnie paskudny, na szczęście spotka się go rzadko. Pojęcia nie mam z czego mogła powstać taka mutacja i myślę, że w tym przypadku genetyczny cyrk przeholował nieco z widowiskowością przedstawienia.

Szczękowije są długie i cienkie. Pięć metrów to największy sukinsyn jakiego zaobserwowano, a widziano go w podmokłych lasach niedaleko Leju Waszyngtońskiego. Potworki składają się z segmentów. Małe segmenty, pierścienie jak u dżdżownicy, mogą mieć grubość pięści. Tworzą fragmenty przypominające ciało węża. Duży segment, co pół metra długości ciała, wygląda jak krab, tyle że bez szczypiec i z dłuższymi kończynami. Szczękowije nie mają łba jak normalne zwierzęta. Tam gdzie świnia ma ryj, u stworzenia znajduje się wyspecjalizowany segment z jamą gębową i kilkunastoma haczykowatymi szczypcami. Rozdrabniają one pożywienie i wpychają mielonkę do paszczy. Ogon szczękowija kończy się kolcem jadowym.

Brzydal, prawda? Żyje w zacienionych i wilgotnych miejscach. Jest mięsożerny. Atakuje duże zwierzęta i ludzi, uderza ogonem i pozwala ofierze umrzeć w drgawkach. Niesamowicie zwinny i szybki cholernik. Zadziwiająca giętkość pozwala mu oplątywać się wokół gałęzi drzew i udawać pnącze albo konar. Spada na ofiary z góry albo dziabie je, gdy te przechodzą koło pnia drzewa. Nie da się zjeść, brak trofeów. Unikać.

Jad szczękowija

Toksyczna substancja wstrzykiwana z pomocą kolca ogonowego sprawia, że ofiara zostaje gwałtownie sparaliżowana. Paraliż trwa ułamek sekundy, potem następują drgawki, jakby na skutek porażenia prądem. Nic przyjemnego.

Jadu szczękowija nie da się przechowywać. Toksyna błyskawicznie rozkłada się po kontakcie z powietrzem.

REGUŁY:

Agresja: 8-10 / 5

Pierwsze spotkanie: Przeciętny test Morale (Lęk)

Ruch: 0,5m / segment

Trafienie: Korpus - Mały cel +30%, Szczęki - Mały ruchomy cel +90%

Słaby punkt: Aby odstrzelić Szczękę, trzeba w nią trafić i zadać minimum 1 Lekką ranę

Zręczność: 9 (8 - 10)

Percepcja: 8

Spryt: 6

Akcje:

Akcja za 1 sukces: Atak szczypcami (Draśnięcie)

Akcja za 2 sukcesy: Atak paszczą (rana Lekka, jad szczękowija)

Akcja za 3 sukcesy: Złapanie i duszenie (rana Ciężka)

Tryb berserkera: TAK

Wytrzymałość: 1 rana Krytyczna. Liczą się tylko rany zadane korpusowi. Odstrzelenie szczęk i macek w ogóle nie powoduje żadnych kar dla Szczękowija, jedynie zmniejsza ilość atakujących wypustek.

Redukcja ran: 1 poziom w dół

Pancerz: Korpus (Redukcja 1)

Ucieczka: Po 2 ranach Ciężkich

Kondycja: 13

Manewry: Zwiększone tempo walki, Furia

Atakowanie większej liczby przeciwników: Szczękowij posiada zazwyczaj około 10 wypustek zakończonych szczypcami i szczękami. Szczękowija należy traktować tak, jak kilku przeciwników - w ilości równej ilości wypustek. Każda wypustka może atakować (3k20) innego przeciwnika, który znalazł się w zasięgu stwora. Jednocześnie jednego przeciwnika mogą atakować maksymalnie 3 wypustki.

● ***Zasadzka***. Aby spróbować dostrzec stwora wcześniej, zanim wejdzie się w zasięg jego ataku, należy wykonać Otwarty test Wypatrywania. Przy mniej niż 4PS: Bohater nie rozpozna potwora, przy 4-6PS: odkryje go z odległości około 6m, przy 7-8PS: z około 10m, przy 9-10PS: z 15m, przy większej ilości PS: z 30m. W przeciwnym wypadku szczękowij atakuje z zasadzki.

● ***Jad szczękowija***. Test Kondycji o PT4. Zdany - +40% utrudnienia do wszystkich testów (kara narasta co turę o +10%, następnie maleje o -10% co 3 godziny). Nie zdany - paraliż zupełny przez 3 godziny, następnie kara +60% (maleje o -10% co 3 godziny).

● ***Złapanie i duszenie***. Ofiara otrzymuje +30% utrudnienia, dopóki nie zostanie uwolniona. Aby szczękowij zwolnił chwyt, musi otrzymać minimum 1 ranę Lekką lub Bohater musi zdać Problematyczny test Budowy, poświęcając na to 2 segmenty. W każdej kolejnej turze po Złapaniu, ofiara otrzymuje automatycznie 1 ranę Lekką, dopóki się nie uwolni. W tym czasie trzymająca Bohatera wypustka może atakować tylko jego.

Ha, ha! Ale to nic! Pamiętacie Jednorękiego Boba? Tego, co ma wszystko nie do pary - jedno oko, jedną nogę... Wiecie jak to się stało? Hi, hi, nie uwierzycie. Urządził sobie z rodziną - tak, wtedy miał jeszcze rodzinę - otóż urządził sobie z rodzinką piknik sto pieprzonych metrów od spiżarni Croats!

SZCZURY

Przed wojną mówiło się, że gdyby szczur ważył dwadzieścia kilogramów więcej, byłby panem świata. No cóż, obecnie szczury ważą coś koło tego i są na najlepszej drodze, by przejąć kontrolę nad całym powojennym bajzlem. Oczywiście nadal istnieją małe gryzonie, denerwujące i groźne, zamieszkujące każdą cholerną dziurę spustoszonego świata. Te duże, wielkości prosiaka, najczęściej pojawiają się w strefach skażonych, chociaż w ciągu ostatnich kilkunastu lat zdążyły się porozłazić po całym kontynencie. Myślące szczury to już zupełnie inna bajka. Największe paskudztwo pod słońcem i księżycem. Łączy w sobie najgorsze cechy człowieka i gryzonia.

Zwyczajne szczury

Małe dranie rozprzestrzeniły się po wyludnionych miastach i spotkasz je dosłownie wszędzie. Ich naturalni wrogowie - w tym człowiek - powymierali, zatem populację gryzoni ogranicza tylko bogactwo żywności na danym terenie. A szczury po wojnie jedzą niemal wszystko. Od izolacji kabli - po papier. Podobno potrafią przegryzać blachę konserw. Z niewykorzystanych materiałów budują gniazda.

Zwyczajne szczury raczej nie atakują ludzi. Chyba że coś doprowadzi je do ostateczności albo wywoła panikę. Jeżeli stoisz na drodze piszczącego, biegnącego stada, już po tobie. Gryzonie są dosyć odporne na chemikalia, między innymi trutki. Najskuteczniejszy przeciw nim jest miotacz ognia.

REGUŁY:

Agresja: 7
Spryt: 8

Atak roju: Gdy „rzeka" szczurów zaatakuje ofiarę, zadaje jej w każdej turze Draśnięcie (należy wylosować lokację).

Wielkie szczury

Szczur wielkości psa to już przegięcie. Fakty niestety zasmucają - te stworzenia rzeczywiście istnieją. Można je napotkać w gniazdach mniejszych pobratymców, albo na obszarach silnie skażonych przez Molocha. Wówczas żyją w grupach po kilkadziesiąt. Te istoty powstały naturalnie, jako produkt ewolucji. No, może jakieś drobne mutacje odegrały rolę. Kierują się zatem instynktem i typowe cechy zwierząt, jak strach przed ogniem albo ostrożność w kontaktach z człowiekiem odnoszą się do nich jak najbardziej.

Zła wiadomość jest taka, że wielkie szczury są dużo bardziej agresywne niż małe gryzonie. Im więcej ich się zgromadzi, tym bardziej staną się zaczepne. Jeżeli napotkasz w kanałach stado liczone w dziesiątki sztuk, to ty będziesz tym, który ucieka.

REGUŁY:

Agresja: 10 / 14
Pierwsze spotkanie: bez testu

Ruch: 3m / segment
Trafienie: Mały cel +40%, za ruch +10%
Słaby punkt: Głowa (obrażenia o poziom wyższe) PT+80%

Zręczność: 8
Percepcja: 7
Spryt: 8 (6 - 12)

Akcje:
Akcja za 1 sukces: Ugryzienie (Draśnięcie)
Akcja za 2 sukcesy: Ugryzienie (rana Lekka)
Akcja za 3 sukcesy: Ugryzienie (rana Ciężka)

Tryb berserkera: NIE

Wytrzymałość: 1 rana Ciężka
Redukcja ran: NIE
Pancerz: NIE
Ucieczka: Po 1 ranie Lekkiej
Kondycja: 10 (9 - 14)

Manewry: NIE

Są wszędzie. Miliardy kotłujący się rój. Są pod każdym głazem. Pod każdą ruiną. To nasi następcy. To nowa, wspaniała rasa. To przyszłość tej planety. Nawet Moloch to wie. Pora zacząć się im kłaniać. Dzień dobry, panie karaluchu.

Nie mówiłbym o tym wszechobecnym paskudztwie gdyby nie to, że zainteresowały się nimi maszyny. Coś kombinują z karaluchami. Czyżby to miała być ostateczna armia Molocha, która dokona inwazji na resztę ludzkości i zdepcze ostatnie bastiony dwunożnych władców świata?

Pojawiły się ostatnio zmutowane karaluchy, częściowo metalowe. Ich chmary jak czarne rzeki wypływają z fabryk Molocha i rozpraszają się po kontynencie. Co one tam robią? Co On znowu szykuje?

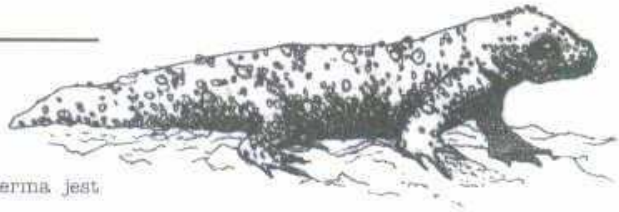
Myślący szczur

Jeżeli wyobrażasz sobie siedzącego w okularach gryzonia, który czyta gazetę i przewraca ogonem strony, to tkwisz w błędzie. Myślące szczury nie mają wiele wspólnego z ludźmi. Nie jestem przekonany, czy w pojedynkę są tak inteligentne jak tłuczek z terenów Arizony. Do myślących szczurów stosuje się po prostu inne kategorie. Wydaje mi się też, że zbyt mało o nich wiemy, żeby stwierdzić cokolwiek na pewno.

Sądzę, że te istoty myślą jako zbiorowość. Nie tak jak mrówki, bo każdy osobnik jest bardzo wszechstronny. Bliżej im do oddziału wojskowego, w którym każdy dowodzi na równych prawach, albo do mechanizmu zegarowego. Gdzie jest mózg zegara? Nigdzie. Można mówić o sprężynie napędowej, ale co napędza szczury? Tego nie wie nikt.

Co potrafi taka sukinmysz? No... tego też nikt nie wie. Posługuje się prostymi narzędziami, a być może wytworami ludzkiej techniki. Nie zdziw się, jeżeli jakiś stanie na dwóch nogach, albo założy na siebie jakieś szmaty. Potrafi porozumiewać się z kumplami, i to na wysokim poziomie komplikacji języka. Umie handlować z ludźmi, co jest według mnie najbardziej niepokojące. W handlu nie ma większego cwaniaka niż myślący szczur. Poproś kogoś, żeby opowiedział ci o Sharrash.

HELODERMA



Heloderma mogłaby uchodzić za zmutowaną jaszczurkę, jednak wszelkie zwierzęce cechy odpływają na dalszy plan, jeżeli zestawi się je ze zdolnościami nabytymi na skutek mutacji popromiennej. Większość mutantów to dzieci skażenia bakteriologicznego i wirusowego. Heloderma jest klasycznym przykładem zmian postatomowych.

Jaszczur jest długi na jakieś trzy metry (jedna trzecia to ogon). Jego masywne, cylindryczne ciało pokrywają czarne i jaskrawe plamy. Skóra stworzenia odporna jest na działanie wysokich temperatur i daje dobre zabezpieczenie przed postrzałami i cięciami. Grzebiety niektórych heloderm zdobią kościane grzebienie.

Na szczęście cholerstwo nie jest zbyt szybkie. Potrafi się rozochocić w wysokiej temperaturze, więc sądzę, że jest zmiennocieplne. Rozgniewane syczy i wali na boki ogonem, a cios takiego ogona to jakby grzmot okutym drągiem. Mojemu kumplowi zmiażdżyło rękę i dolną część nogi. Ogon nie jest jednakże najgroźniejszy. W konfrontacji z helodermą należy obawiać się przede wszystkim skutków promieniowania. Stwór celowo zjada i nosi w żołądku skażone przedmioty, przez co drapieżniki instynktownie unikają go. Na słabsze zwierzęta jaszczur poluje za pomocą jadu. Umieszczone pod językiem gruczoły jadowe gwarantują zatrute ugryzienie. Stworzenie potrafi również plunąć świństwem na odległość nawet i kilku metrów.

Jad heloderny nie jest trucizną. To silnie radioaktywny kwas, powodujący straszliwe oparzenia. Stworzenie zawsze stara się splunąć w oczy, więc resztę bajki możesz sobie dopowiedzieć sam.

REGUŁY:

Agresja: 6
Pierwsze spotkanie: bez testu

Ruch: 1m / segment
Trafienie: Za ruch +10%
Słaby punkt: Głowa (obrażenia o poziom wyższe) PT+80%, podgardle - nie kryte pancerzem PT+80%

Zręczność: 8
Percepcja: 5
Spryt: 5

Akcje:
Akcja za 1 sukces: Ugryzienie (rana Lekka)
Akcja za 2 sukcesy: Cios ogonem (rana Ciężka) - uderzenie w kilku przeciwników jednocześnie
Akcja za 3 sukcesy: Ugryzienie i Powalenie (rana Ciężka)
Akcja za 3 segmenty: Plunięcie kwasem - reguły jak w przypadku śrutówek, test „strzelania" na samej Zręczności

Tryb berserkera: TAK

Wytrzymałość: 2 rany Krytyczne
Redukcja ran: NIE
Pancerz: Wszystkie lokacje (Redukcja 1), Głowa (redukcja 2)
Ucieczka: Po 1 ranie Krytycznej
Kondycja: 20

Manewry: NIE
Atakowanie większej liczby przeciwników: Cios ogonem dosięga wszystkich, którzy bezpośrednio walczą z helodermą lub znajdują się w jej zasięgu (około 5 metrów).
● ***Powalenie***: Ofiara otrzymuje +40% utrudnienia, dopóki nie zostanie uwolniona. Aby heloderma puściła ofiarę, musi otrzymać minimum 1 ranę Ciężką lub Bohater musi zdać Cholernie trudny test Budowy, poświęcając na to 3 segmenty. W każdej kolejnej turze po Powaleniu ofiara otrzymuje automatycznie 1 ranę Lekką, dopóki się nie uwolni. W tym czasie heloderma może atakować innych przeciwników tylko ogonem.

GIGANTYCZNE PAJĄKI

Wielu ludzi boi się pająków. Mam takie powiedzonko: dwie nogi dobrze, cztery nogi źle, osiem nóg - wal ze śrutówki. Gigantyczne pająki, jak sama nazwa wskazuje, są spore. Największy, o jakim słyszałem, był wysoki jak człowiek. Oczywiście są różne odmiany. Tylko te mniejsze, wielkości koła od samochodu, są w stanie pleść sieci. Taka sieć jest jak stalowa lina. Łapie się w nią drobiazg w rodzaju psów, owiec lub szczurów. Oczywiście człowiek też może utkwić w pajęczynie, ale jeżeli pająk nie przyjdzie szybko, da radę wyrwać się i zwiać.

Pająki są sprytne. Za sprytne jak na mój gust. Niektóre tkają pajęczyny pod kruchą drewnianą podłogą w opuszczonym domu. Wystarczy, że drewno się załamie i spadasz do piwnicy, a lądowanie - chociaż miękkie - okazuje się nieprzyjemne. Inne sieci powstają w kanionach albo wąskich przesmykach. Łapią się w nie głównie ptaki, ale jak już mówiłem, człowiek jest równie dobrym łupem. Idea pajęczyny jest prosta - bydlaki układają nici tak, że aby je zauważyć, musiałbyś patrzeć pod słońce. W nocy rzecz jasna wpadasz w sieć automatycznie. Pająk gryzie cię, paraliżuje i czeka aż zdechniesz. Potem wysysa płyny.

Największe ośmionogi - te dorównujące ludziom - nie inwestują w pajęczynę. Są w stanie pleść nici, ale nie tkają sieci. Starają się ukryć za jakimś dużym obiektem i czekają. Błyskawicznie doskakują do ofiary, gryzą, paraliżują i resztę już znasz. Zdarza się, że największe spośród pająków żyją w grupach. Współpracują w czasie polowania, ale potem walczą o zdobycz. Są kanibalami, więc żrą swoich. Aha - biegają trochę wolniej niż ludzie, więc jest szansa, że dasz radę nawiać. Niestety, potrafią skakać na duże dystanse.

REGUŁY:

Agresja: 12
Pierwsze spotkanie: Przeciętny test Morale (Strach)

Ruch: 2m / segment
Trafienie: Mały cel +20%, za ruch +10% (pająk gigant: tylko za ruch +10%)
Słaby punkt: Głowa (obrażenia o poziom wyższe) PT+90% (pająk gigant: głowa +60%)

Zręczność: 11 (10 - 12)
Percepcja: 6
Spryt: 12 (10 - 15)

Akcje:
Akcja za 1 sukces: Uderzenie łapą (Draśnięcie)
Akcja za 2 sukcesy: Złapanie
Akcja za 2 sukcesy: Ugryzienie (rana Ciężka), wymaga wcześniejszego Złapania
Akcja za 2 segmenty: Skok 6m (pająk gigant: 10m)
Akcja za 3 sukcesy: Złapanie i Ugryzienie (rana Ciężka)
Akcja za 3 segmenty: Plunięcie jadem - trafienie powoduje efekty podane w opisie jadu, test „strzelania" na samej Zręczności

Tryb berserkera: TAK

Wytrzymałość: 1 rana Ciężka (pająk gigant: 1 rana Krytyczna)
Redukcja ran: 1 poziom w dół
Pancerz: Wszystkie lokacje (Redukcja 1; pająk gigant: Redukcja 2)
Ucieczka: Po 2 ranach Lekkich (pająk gigant: po 2 ranach Ciężkich)
Kondycja: 20

Manewry: Furia, Szarża, Zwiększone tempo walki
● ***Złapanie*** Ofiara otrzymuje +30% utrudnienia, dopóki nie zostanie uwolniona. Aby pająk zwolnił chwyt, musi otrzymać minimum 1 ranę Lekką lub Bohater musi zdać Bardzo trudny test Budowy, poświęcając na to 2 segmenty.
● ***Jad pająka*** Test Kondycji o PT4. Zdany - +10% utrudnienia do wszystkich testów na czas 1 godziny. Nie zdany - +50% utrudnienia do wszystkich testów (kara narasta o +10% co turę, a następnie maleje o -10% co 3 godziny).
● ***Pajęczyna*** Po wpadnięciu w pajęczynę, należy do wszystkich testów doliczyć +40% utrudnienia. Aby się uwolnić, trzeba zdać Trudny test Budowy.

Pająki z Neodżungli

W Neodżungli również żyją pająki. Są wielkie jak owca, ale różnią się budową wewnętrzną i zachowaniem. Pokryci jaskrawozielonymi i pomarańczowymi plamami drapieżcy z neodżungli są zorganizowani we wspólnoty. Działają zawsze razem i taktyka ich większych pobratymców z północy nawet nie umywa się do przemyślności leśnych skubańców. Pająki z tropików dysponują inteligencją wytresowanego zwierzaka, są jakby następnym krokiem w ewolucji pajęczaków. Ich jad nie paraliżuje, lecz zabija. Na szczęście, posiadają skomplikowany układ nerwowy, więc łatwiej je unieszkodliwić.

PSY

Canis Familiaris jest symbolem powojennej Ameryki. Wyliniały, wychudzony kundel z postrzępionymi uszami i nadgryzionym ogonem, występuje w każdym miejscu, najczęściej przy osiedlach ludzkich. Psy zadowalają się najgorszymi resztkami. Polują i szukają żarcia na śmietniskach albo wśród ruin. Większość ludzi praktycznie ich nie zauważa, chociaż niektórzy traktują kundle jako konkurencję i posiłek w jednym.

Jadłem kiedyś psa. Wierz mi, wolałbym chyba gryźć szyszki.

Psy z reguły nie są niebezpieczne. Wręcz przeciwnie - to inteligentne i cholernie ostrożne zwierzaki. Wolą omijać człowieka szerokim łukiem. Niedożywiony kundel nigdy nie zaatakuje silniejszego od siebie, chyba że będzie chory albo zdesperowany. W pojedynkę pies stara się po prostu nie podpaść.

Co innego sfory psów. Spotkać je można praktycznie w każdej ruinie i w każdym wyludnionym mieście. Sfora psów rządzi w okolicy. Zebrane w stado pchlaki polują na silne zwierzęta. Są agresywne bo bronią terytorium. Na dodatek doskonale znają swój teren, co w połączeniu z wysoką inteligencją, pomaga im osaczyć nawet grupy ludzi uzbrojonych w broń palną. Jeżeli w okolicy zabraknie pożywienia, sfora zmienia terytorium łowieckie. Wędrowne stada podchodzą nieraz pod wioski, jak wilki, i nie zawsze zadowalają się hodowanymi zwierzętami. Szczególnie mroźne zimy sprawiają, że wysunięte na północ osady przeżywają prawdziwe oblężenia psów.

REGUŁY:

Agresja: 12 / 5
Pierwsze spotkanie: bez testu

Ruch: 3m / segment
Trafienie: Za ruch +40%, Mały cel +30%
Słaby punkt: Głowa (obrażenia o poziom wyższe) PT+80%

Zręczność: 13 (6 - 13)
Percepcja: 14 (8 - 16)
Spryt: 10 (6 - 14)

Akcje:
Akcja za 1 sukces: Ugryzienie (Draśnięcie)
Akcja za 2 sukcesy: Ugryzienie i Pochwycenie (rana Lekka)
Akcja za 3 sukcesy: Ugryzienie i Powalenie (rana Ciężka)

Tryb berserkera: NIE

Wytrzymałość: 2 rany Ciężkie
Redukcja ran: NIE
Pancerz: NIE
Ucieczka: Po 1 ranie Ciężkiej
Kondycja: 12 (8 - 14)

Manewry: Zwiększone tempo walki, Furia
● ***Pochwycenie***: Ofiara otrzymuje +20% utrudnienia, dopóki nie zostanie uwolniona. Aby pies zwolnił chwyt, musi otrzymać minimum 1 ranę Lekką lub Bohater musi zdać Trudny test Budowy, poświęcając na to 2 segmenty. W każdej kolejnej turze po Pochwyceniu ofiara otrzymuje automatycznie 1 ranę Lekką, dopóki się nie uwolni. W tym czasie pies nie może atakować w żaden inny sposób.
● ***Powalenie***: Ofiara otrzymuje +40% utrudnienia, dopóki nie zostanie uwolniona. Reszta jak w przypadku Pochwycenia.

PIES-MUTEK

Psy miały tego pecha, że mieszkały w ludzkich osiedlach, czyli w epicentrach wszelkiego rodzaju ataków mutagennych. Chociaż wiele przemienionych zwierząt wyzdychało, część ma się dobrze i radzi sobie lepiej niż wykształceni przez naturę pobratymcy. Oto przykład psa-mutka.

Półtora metra w kłębie, mocno zbudowany, przypominający sylwetką doga. Pokryta wrzodami skóra brunatnej barwy, krótki ogon. Mutek ma nienaturalnie wielką głowę, ostre, długie zębiska i czerwony jęzor, którym mógłby zamiatać ulice. Zasadnicze różnice tkwią jednak w psychice. Zmutowany brytan nie obawia się ludzi, a nawet wykorzystuje ich zaufanie by podejść do zdobyczy i zaatakować z bliska. Nie odczuwa bólu, zatem postrzelony nie ucieknie z podkulonym ogonem, ale będzie starał się zagryźć ofiarę.

REGUŁY:

Agresja: 16 / 10
Pierwsze spotkanie: bez testu

Ruch: 3m / segment
Trafienie: Mały cel +30%, za ruch +40%
Słaby punkt: Głowa (obrażenia o poziom wyższe) PT+80%

Zręczność: 14 (6 - 14)
Percepcja: 13 (5 - 16)
Spryt: 12 (5 - 14)

Akcje:

Akcja za 1 sukces: Ugryzienie (Draśnięcie)

Akcja za 2 sukcesy: Ugryzienie i Pochwycenie (rana Lekka)

Akcja za 3 sukcesy: Ugryzienie i Powalenie (rana Ciężka)

Tryb berserkera: TAK

Wytrzymałość: 2 rany Ciężkie
Redukcja ran: NIE
Pancerz: NIE
Ucieczka: Po 1 ranie Ciężkiej

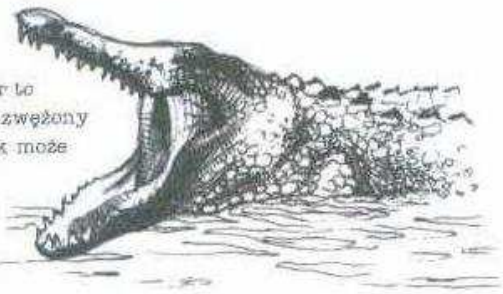
Kondycja: 14 (8 - 18)

Manewry: Zwiększone tempo walki, Furia

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

● ***Powalenie***: Ofiara otrzymuje +40% utrudnienia, dopóki nie zostanie uwolniona. Reszta jak w przypadku Pochwycenia.

ALIGATOR



Dorzecze Missisipi, podobnie jak Floryda, to kraina aligatorów. Aligator to prymitywna maszyna do zabijania: duża głowa, niezbyt długi i lekko zwężony pysk, zęby górnej szczęki wystają na zewnątrz. Taki przyjemniaczek może mieć do siedmiu metrów długości. Chyba że jest mutkiem - gigantycznym aligatorem - wówczas w grę wchodzi nawet i długość trzydziestu metrów. Największe okazy żyją w okolicach Miami.

Na ścianie mam zawieszone kilka trofeów z podróży na południe. Jeżeli przyjrzysz się uważnie i pomacasz, spostrzeżesz, jak gruba jest skóra takiego mutka. To już właściwie skorupa, jak na żółwiu, tyle że elastyczna i mniej krucha. Spójrz jeszcze raz na łeb. Jedno kłapnięcie szczęki przecina człowieka na pół.

Zwykle aligatory nie żywią się drobnicą. Każde zwierzę, które da się upolować, to dla takiego gada dobry obiad. Gigantyczna odmiana potrzebuje więcej energii i musi jeść więcej. Wielkie aligatory żyją w skażonych wodach, gdzie nie ma obfitości pożywienia, ale nie ma też konkurencji w postaci wielkich drapieżników. Atakują duże cele, takie jak człowiek. W rozlewisku Missisipi żyje niewielu ludzi, za to pełno tam mutantów. Gigantycznym krokodylom trefne mięcho mutków nie szkodzi. Ich żołądki są bardzo tolerancyjne i dzięki zawartości silnych kwasów, potrafią trawić nawet metal.

REGUŁY:

Agresja: 12 / 8
Pierwsze spotkanie: Przeciętny test Morale (Lęk)

Ruch: Na lądzie 1m / segment, 3m / segment w wodzie
Trafienie: Za ruch +10% (w wodzie +20% za ruch)

Słaby punkt: Głowa (obrażenia o poziom wyższe) PT+40%, podgardle (brak pancerza) PT+40%

Zręczność: 7 (w wodzie 12)
Percepcja: 7
Spryt: 6

Akcje:

Akcja za 1 sukces: Ugryzienie (rana Lekka)

Akcja za 2 sukcesy: Ugryzienie i Pochwycenie (rana Ciężka)

Akcja za 2 sukcesy: Cios ogonem (rana Ciężka) - uderzenie w kilku przeciwników jednocześnie

Akcja za 3 sukcesy: Ugryzienie i Pochwycenie (rana Krytyczna)

Tryb berserkera: TAK

Wytrzymałość: 2 rany Krytyczne
Redukcja ran: 1 poziom w dół
Pancerz: Wszystkie lokacje (Redukcja 1), Głowa (Redukcja 1)
Ucieczka: Po 1 ranie Krytycznej
Kondycja: 20

Manewry: NIE

Atakowanie większej liczby przeciwników: Cios ogonem dosięga wszystkich, którzy bezpośrednio walczą z aligatorem lub znajdują się w jego zasięgu (około 5 metrów).

● ***Pochwycenie***: Ofiara otrzymuje +40% utrudnienia, dopóki nie zostanie uwolniona. Aby aligator zwolnił chwyt, musi otrzymać minimum 1 ranę Ciężką lub Bohater musi zdać Cholernie Trudny test Budowy, poświęcając na to 3 segmenty. W każdej kolejnej turze po Pochwyceniu ofiara otrzymuje automatycznie 1 ranę Lekką, dopóki się nie uwolni. W tym czasie aligator może atakować tylko ogonem.

Skóra aligatora jest cenna, mięsko jadalne. Żołądki gigantycznych aligatorów to jeszcze cenniejsze trofeum niż skóry. Nabłonek i wewnętrzne tkanki są wytrzymałe na działanie większości kwasów, w związku z czym da się z nich robić pojemniki i ubrania. Skafandry z bebechów potwora nazywa się *patchworkami*. Trzeba nie lada speca, by sporządzić z takiego materiału poprawnie działające ubranie ochronne, ale w strefach skażenia trudno o lepszą osłonę przed działaniem żrącej atmosfery.

NOCNY ŁOWCA

- Hej, Mickey, nalej mi jednego. Muszę dzisiaj zapić, bo już mam dość tej dziury. Ty to nazywasz barem? Musiałbyś kiedyś pojechać do Los Angeles! Tam to jest życie! Byłem w niejed...

Blackbird: Nie, nie mów mi, że wiesz co to jest. Znam dzikusa, który to spotkał i przeżył, ale nawet on nie mówił, że wie czym jest Nocny Łowca. Ten stwór napadł na ich wioskę, spadł jak cicha śmierć. Strażnicy umarli zbyt szybko, by zdążyli się choćby zdziwić. Inni ginęli w smolistej ciemności nocy, nie wiedząc co ich zabija, co się w ogóle dzieje. Napastnik nie wydał przy tym najmniejszego szmeru. Jak upiór. W końcu umknął gdzieś, nie wiadomo nawet kiedy i jak, gdy wojownicy zbiegli się z pochodniami. Gdy nad ranem oglądano rany, naprawdę trudno było stwierdzić, czy to ślady szponów, kłów, kolców czy czegoś jeszcze. Wnętrzności były rozwleczone po całej wiosce.

Spotkałem plemię, które czciło to jako swoje bóstwo, odprawiali odrażające rytuały przed koszmarnym wizerunkiem, ale nie wierzę, by miał coś wspólnego z prawdziwym wyglądem Nocnego Łowcy.

Mógłbym powiedzieć, że nie jest to w ogóle żadna istota. To same ciosy, rany i śmierć, które spadają na ludzi i zwierzęta w mroku.

Szczerze mówiąc, gdybym był wtedy w tej osadzie, w ogóle nie próbowałbym walki z tym czymś. Nie jestem szaleńcem. Uciekłbym ile sił w nogach do światła, choćbym miał sam podpalić całą tę cholerną wioskę. Otóż to, Nocny Łowca boi się światła. Zresztą, nie wiem czy się boi. Unika go.

Smithy: Hmm, nigdy tego nie spotkałem. Nie daje mi spokoju fenomen tego zwierzęcia. O ile zebrane przeze mnie dane odnoszą się rzeczywiście do jednego gatunku, to stworzenie to spotykano w naprawdę różnych miejscach, bez względu na jakiś szczególny rodzaj terenu czy charakterystyczne warunki. Właściwie jak daleko wędrowaliśmy, tak zawsze gdzieś tam natrafialiśmy na ślad lęku przed tą istotą. Choć pojawia się przy tym niezwykle rzadko. Stąd więcej istnieje o nim legend i wymysłów niż wartościowych dla mnie i dla nauki opisów i relacji.

A oto kilka hipotez, które udało mi się sformułować na podstawie legend, opowieści i relacji przekazywanych tu i tam. Po pierwsze, Nocny Łowca nie poluje w grupie - samiec lub samica poluje na swe ofiary w pojedynkę.

Po drugie, osobników tego gatunku jest bardzo niewiele, albo bardzo rzadko zapuszczają się poza swoje kryjówki czy w pobliże ludzkich siedzib. Być może też stworzenia, o których słyszeliśmy są samotnymi outsiderami i zapuściły się daleko od ich naturalnego środowiska, które, może tak być, leży setki czy tysiące mil stąd. Poza tym, dany osobnik prawdopodobnie nie żyje w jednym miejscu, ale przenosi się nieustannie. Ataki mogą powtórzyć się w jednym miejscu co najwyżej kilkakrotnie przez tydzień, miesiąc, potem koniec. Odchodzi.

Po trzecie, porusza się tylko w absolutnym mroku bezksiężycowych nocy i stroni od wszelkiego światła. Nie zdarzyło się, żeby kiedykolwiek ktoś zobaczył coś więcej niż niewyraźny cień, ruch w ciemności itd. Jedni twierdzą, że to rodzaj tygrysa, inni, że to wielki nocny pająk, jeszcze inni, że ma wygląd człowieka.

Bynajmniej nie wybiera na swe ofiary oddalających się od grupy samotnych ludzi, jak większość drapieżników, które w ogóle decydują się na walkę z człowiekiem. Nocny Łowca wydaje się nie liczyć z liczbą przeciwników. A raczej ofiar. Jest w stanie rozszarpać na strzępy całą wioskę. Pozostaje bez odpowiedzi pytanie: po co to robi? Mam na to swoją teorię, ale niewiele na jej poparcie. Według mnie, zwierzę to może w jakimś celu zapewniać sobie większą „spiżarnię", atakując wioski czy obozowiska podróżnych. Nie zjada świeżych ofiar, stąd może potrzebować ich np. do karmienia młodych lub czekać z innych powodów. Nie zabiera ciał z miejsca walki, być może dbając o to, by nie pozostawić po sobie najmniejszych śladów wiodących do jego kryjówki.

Nikt nigdy jeszcze nie pokonał Nocnego Łowcy. Krążą legendy, że ktoś go śmiertelnie zranił, ale ten i tak zdołał gdzieś umknąć, by umrzeć w nieznanym miejscu. Aha, jeszcze coś: Nie zostawia tropów. Niemal wcale. Nie wydaje dźwięków. Tylko w ciemności czasem błyszczą jego ślepia.

Blackbird: Indianie wiedzą, kiedy on ma nadejść. Podobno mają wtedy powtarzające się sny. Jasne, rzadko która wioska zasrańców się z tym kiedykolwiek spotka, ale jak już trafi na nich, wtedy wiedzą. Stwór nawiedza ich w snach. Żaden białas tego nie zrozumie. To jakiś odwieczny pojedynek. Próba sił. Dzikusy przygotowują się do walki z potworem. Ćpają co się da, młodzi przechodzą inicjacje, starzy wojownicy medytują, szamani odprawiają rytuały. A potem i tak wszyscy giną.

REGUŁY:

Ze względu na specyfikę tego stworzenia, podawanie statystyk jest bezcelowe.

Jeśli jednak MG zdecyduje się wprowadzić spotkanie z Nocnym Łowcą, można zastosowa poniższe reguły.

Ciosy Nocnego Łowcy zadają obrażenia Lekkie lub Ciężkie.

Aby ich uniknąć, trzeba zdać najpierw Trudny test Percepcji, a potem Trudny test Zręczności - uderzenia wychodzą z samej ciemności, przy wtórze ledwie słyszalnego szmeru.

Nie da się go dojrzeć. Przy jakimkolwiek świetle ucieka, znika bez śladu.

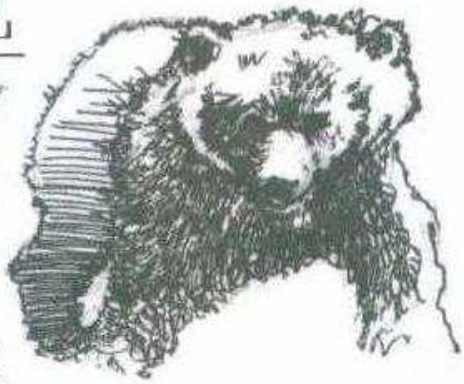
Zraniony - również znika gdzieś w ciemności.

Nocny Łowca jest szczególnym narzędziem dla MG. W grze powinien występować tylko pod postacią wydarzeń, legend, opowieści, wypadków gdzieś w pobliżu, ale nigdy jako przeciwnik do walki. Nigdy oko w oko przeciw graczom. To stworzenie, z którym niemal nie sposób wygrać, niech więc Bohaterowie nie walczą z nim w ogóle. Spotkanie z Nocnym Łowcą to raczej cały scenariusz, którego celem byłoby ratowanie życia i ucieczka, w żadnym zaś wypadku walka. Niech jego legendarna groźba wiecznie wisi nad graczami. Niech wiedzą, że jeśli go spotkają to nie powinni nawet drgnąć, inaczej po nich. Ale niech nigdy się ta groźba nie ziści. Nie mów im tego, ale nigdy nie może się spełnić. Jeśli MG nie zdołałby się powstrzymać, popsuje cały efekt. Wtedy skończy się niepewność, wszystko się wyjaśni, bez względu na wynik walki czar na zawsze już pryśnie i Nocny Łowca zostanie „zaliczony".

Jeśli Nocny Łowca już się w scenariuszu pojawia, to nie jako jakiś straszny stwór ale jako same ciosy spadające potrzeci ciemności, śmierć, krzyki ofiar.

Częściej niż jego osobistego pojawienia się, używaj śladów, zapowiedzi, opowieści ludzi etc. Tu jakaś samotna rozszarpana ofiara, innym razem zmasakrowana wioska albo diabelskie ślepia, które błysnęły na moment w mroku.

NIEDŹWIEDŹ BRUNATNY I BARIBAL



Najpotężniejszy naturalny drapieżnik lądowy. Żywy przykład, że królestwo zwierząt ma jeszcze coś do powiedzenia w świecie potworów i mutantów. Pół tony żywej wagi, trzy metry długości, nieposkromiony apetyt. Lepiej nie wkurzać drania. Zazwyczaj zadowala się jagodami, grzybami, rybami albo drobnymi żyjątkami. Jest wszystkożerny, zatem nie pogardzi padliną. Silne zęby i potężne łapy gwarantują, że potencjalny napastnik przerodzi się w truposzczaka już po kilku sekundach starcia.

Baribal jest mniejszy, co nie znaczy, że można go pogonić jak psa. Ma czarną sierść, trochę dłuższy pysk. Waży tyle co dwa wory zboża. Doskonale wspina się po drzewach, więc próba szukania ratunku wśród gałęzi jedynie wkurzy misia. Wejdzie po ciebie i wytłumaczy jak ma zachowywać się obiad.

Niedźwiedzie mają świetny węch. Potrafią wyniuchać zdobycz z wielkiej odległości. Nie myśl sobie, zatem, że ukryjesz się pod osłoną ciemności.

REGUŁY:

Agresja: 16 / 8
Pierwsze spotkanie: Przeciętny test Morale (Lęk)

Ruch: 3m / segment
Trafienie: Za ruch +20%
Słaby punkt: Głowa (obrażenia o poziom wyższe) PT+70%

Zręczność: 10 (7 - 13)
Percepcja: 10 (8 - 11)
Spryt: 6 (5 - 9)

Akcje:
Akcja za 1 sukces: Cios łapą (rana Lekka)
Akcja za 2 sukcesy: Ugryzienie lub Cios łapą (rana Ciężka)
Akcja za 2 sukcesy: Cios pazurami (rana Lekka) - uderzenie w kilku przeciwników jednocześnie.
Akcja za 3 sukcesy: Powalenie (rana Ciężka)

Tryb berserkera: TAK

Wytrzymałość: 2 rany Krytyczne
Redukcja ran: 1 poziom w dół
Pancerz: NIE
Ucieczka: Po 1 ranie Krytycznej
Kondycja: 20

Manewry: Szarża, Furia
Atakowanie większej liczby przeciwników: Cios pazurami dosięga wszystkich, którzy bezpośrednio walczą z niedźwiedziem lub znajdują się w jego zasięgu (około 2 metrów).
● ***Powalenie***: Ofiara otrzymuje +40% utrudnienia, dopóki nie zostanie uwolniona. Aby niedźwiedź wypuścił ofiarę, musi otrzymać minimum 1 ranę Ciężką lub Bohater musi zdać Cholernie trudny test Budowy, poświęcając na to 3 segmenty. W każdej kolejnej turze po Powaleniu ofiara otrzymuje automatycznie 1 ranę Lekką, dopóki się nie uwolni. W tym czasie niedźwiedź nie może atakować w żaden inny sposób.

Noc budzi się raz na jakiś czas i rusza na łowy. Wędruje nad piaskami, nad zgliszczami, szuka ofiary. Zniża pułap. Przyczaiła. Patrzy. Dziś tu. Czemu? Bez powodu. Nie ważne kto, ilu. Byle w ciemności. Ciemność - czyli raczej na odludziu, może w jakiejś małej wiosce, w obozie. Mrok. Tutaj i dziś mrok to śmierć. Zaczynamy. Skok. Spada na strażnika. Cisza. Skok. Następni. Gdzieś krzyk, urywa się nagle. Ktoś pada. Nie żyje. Wrzawa w innym miejscu. Dwa trupy. Cisza. Skok. Trup. I tak dalej. Ludzie latają jak szmaciane lalki, rozdzierane na strzępy. Krew, mięso. Ktoś się jeszcze rusza? Cisza. Strzelali, próbowali walczyć, bronić się, uciekać. To na nic. To była śmierć. Po prostu przyszła kolej na tą wioskę. Kto następny?

WYSYSACZE, Pijawki

- He, he, zobacz jaka fajna myszka.

Blackbird: Pewnie myślisz, że jeśli coś jest mniejsze od twojego buta, to nie ma się czego bać, co? Pomijając te jadowite ścierwa. Ale nie tylko jad jest bronią małych sukinsynów. Słyszałeś o wysysaczach? Pewnie nie raz, przedzierając się przez pustynię, mijałeś suche jak wiór truchła, czy kości zakute w pancerz, nie draśnięte żadną kulą, nie rozszarpane kłami. Zastanawiałeś się, co spotkało tego czy tamtego marudera. A zwróciłeś uwagę na biegające w pobliżu małe, niewinnie wyglądające myszki? Albo chociażby ciągnące się pod piaskiem ślady, długie kreski znaczące powierzchnię wydm? Te małe myszy z tutką zamiast pyszczka, w nocy, na pustyni wysysają krew ze wszystkiego co śpi mniej czujnie niż puma. Jasne, jedna taka mysz nie zabije człowieka. Ale pamiętaj, nigdy nie będzie sama. Po drugie, one raczej nie zabijają. Tylko osłabiają. Ale na pustyni to tyle samo, co śmierć.

Gdy zobaczysz linie na piasku, dobrze przyjrzyj się wydmom. Na wszelki wypadek nie śpij tam. Ognisko nic tu nie pomoże. Nie boją się ognia, tylko czekają aż będzie bezpiecznie, aż żywiciel zaśnie głęboko. Im głodniejsze, tym więcej ryzykują. Grube ubranie? To zależy. Czy jesteś pewny, że nie ma w nim szczeliny? Jeśli jest, one ją znajdą. Małe, pozornie niegroźne myszki. Jednak trudno je wytępić czy się przed nimi uchronić. Pozostaje tylko nie spać. Jest kilka sposobów, pułapek, które w porę cię zaalarmują i obudzą, albo nawet pomogą ci kilka z tych małych paskud złapać. Możesz też spać bardzo czujnie lub też zaufać psu - ten wyczuje je w porę.

Żerujące na ofierze Wysysacze wpuszczają w ranę wydzielinę zwaną ctholiną, która działa podobnie jak morfina. Za ctholinę dostaniesz dobrą cenę, jeśli wiesz gdzie to sprzedać. Pomyślałeś o hodowli, że tak ci oczy zabłysły? Proszę bardzo. Oczywiście, gdyby ktoś się dowiedział, że masz hodowlę wysysaczy dla ctholiny, już jesteś trupem.

Nie oczyszczona ctholina to ciemnobrązowy, niemal czarny, gęsty płyn o ostrym, słodkawym smaku. Można ją kupić także w postaci brudnego, białawego proszku. Usuwa wszelki ból, daje zapomnienie i ukojenie, uspokaja, usypia. Cały czas ktoś eksperymentuje z ctholiną, stąd różne jej nazwy i działania. Tak, to prawda, że uzależnia jak szlag.

Wysysacze potrafią wyczuć zwierzę czy człowieka z odległości nawet 2 km i podążać za nim pół dnia, czekając na okazję do pożywienia się. W dzień ukrywają się pod piaskiem. Te małe gryzonie są niezwykle szybkie, czasem nawet wzrok za nimi nie nadąża. Gdy ofiara śpi, podkradają się, niczym pijawki przyklejają się do ciała i ssą krew, wpuszczając przy tym ctholinę. Jad ten powoduje miejscowe znieczulenie i pogłębia sen ofiary. Nad ranem ofiara budzi się mocno osłabiona lub wcale się nie budzi.

Czasem mogą zaskoczyć, szczególnie gdy polują na mniejsze zwierzęta. Potrafią strzyknąć ctholiną nawet na kilka metrów, a ta wchłania się przez skórę i po pewnym czasie zaczyna działać, osłabiając i usypiając. Na człowieka trzeba by z 10 celnych ataków wysysaczy, by po kilku godzinach zasłabł i zapadł w sen. Na psa - jakaś połowa tego.

Jeśli spojrzałbyś na zamroczoną ofiarę podczas uczty wysysaczy, mógłbyś naliczyć ich nawet ze sto. Jak z tym walczyć? Można łapać, zatłuc czy rozwalić z gnata, ale się nie opłaca, daruj sobie, jest tego zbyt dużo, są zbyt małe.

Jedna myszka ma około 10 cm. Gdy się wylenią, strach ruszać na jakąś dłuższą wędrówkę poza miasto. Na szczęście okres plagi zdarza się rzadko. Wtedy naprawdę trzeba się strzec, nawet we wiosce. Słyszałem, że w Grave Hill mają plagę na okrągło i jakoś nauczyli się z tym żyć. Podobno do dzikusa z Grave Hill nie podejdzie we śnie mysz. Nawet Pijawka.

Są i pozytywne strony sąsiedztwa tych małych wampirów. Czasem znajduje się po nich w pobliżu drogi jakiegoś niewielkiego zwierzaka, wysuszonego, to i się go bierze do spiżarni. Tyle z nich dobrego. No i oczywiście ctholina.

REGUŁY:

Aby zbudzić się w porę, zanim wysysacze podejdą, trzeba zdać Trudny test Percepcji. Jeśli test nie wyjdzie, wysysacze zaczynają ucztę. W jej trakcie MG może dać jeszcze jedną szansę - Przeciętny test Percepcji.

Współczynniki spadają w wyniku utraty krwi i ctholiny o tyle, ile zdecyduje MG (krótka uczta - utrata 1 punktu z każdego Współczynnika, poważne osłabienie - utrata około 5 punktów). Ctholina osłabia na około 12h.

Wystarczy machnąć ręką, by wysysacze uciekły spłoszone.

Wysysacze

Wysysacze to z pewnością nie będzie godny przeciwnik do walki z graczami. To raczej narzędzie, które posłuży ci do osłabienia graczy. Pamiętaj o szansie na uniknięcie przykrych efektów spotkania z Pijawkami - czy to szansa na przebudzenie, czy wystawienie wart etc.

Dzięki takim elementom świata jak wysysacze, niewiele będzie w grze deklaracji w stylu: „Tylko dwa dni drogi stąd? Luz. Idziemy. I co? Już doszliśmy?" Każda wyprawa będzie opłacana ryzykiem. Decyzję o wymarszu na pustkowia, z miejsca na miejsce, trzeba dobrze rozważyć, przemyśleć czy się opłaca. Gdy BG dotrą już na miejsce - poszarpani, brudni, wyczerpani, po przejściach, będą już wiedzieli, co to znaczy wędrówka przez nuklearne pustkowia.

260 km za nami. Dawno temu wyszliśmy z Miasta. Na dzisiaj wystarczy. Wysuszona skóra pęka jak zbutwiała opona. Wiatr toczy przed sobą kłęby kurzu. Czerwona rozgrzana kula wisi już nisko nad pordzewiałymi kikutami słupów i latarń. Zatrzymamy się na noc w opuszczonej stacji benzynowej.

Te ciała są zastanawiające. W plecakach resztki jedzenia, więc z głodu nie umarli. Żadnego śladu walki. W dodatku niedawno, niedaleko stąd mijaliśmy szkielety. Czyżby jakieś feralne miejsce? Trucizna? Trzeba spać czujnie. Wyjątkowo czujnie.

Coś łaskocze. Jednak sen klei powieki mocniej niż zwykle. Zbyt długo dziś szliśmy. Żadnego podejrzanego dźwięku, żadnego ruchu. Chyba jednak prześpimy tę noc spokojnie.

Już ranek. Jak mogliśmy spać tak długo. Boże, jeśli jesteś, czemu nie mogę wstać?! Chyba jednak trucizna, może jakiś gaz.

Mark nie żyje. Wieczorem, gdy układaliśmy się do snu, on był najbardziej osłabiony. Ciało pozbawione krwi, jakby dopadł go w nocy jakiś demon czy wampir. Śladami małych ząbków mamy pokryte całe ciała. Co to za zmora? Pistolet Genego i mój nóż leżą bezpiecznie w zasięgu ręki. Nic nie pomogły tej nocy.

Przypomniałem sobie, jak kilka dni temu znaleźliśmy na pustyni osłabionego wędrowca. Nie mógł mówić. Gdybyśmy mu wtedy pomogli, być może teraz byśmy wiedzieli. Być może Mark żyłby teraz. Śmierć za śmierć. Jednak Bóg Pustyni i jego święte prawa naprawdę istnieją.

Jesteśmy zbyt słabi, by dziś wyruszyć. Ale czy przeżyjemy tę noc, jeśli tu zostaniemy. Jestem na jakimś narkotycznym głodzie. Gene mówi, że to po ukąszeniach. Jad tego ścierwa jest lepszy niż heroina.

Gniazdo. Gene znalazł gniazdo. Zdążył mi to powiedzieć, umierając. Może gdybyśmy je znaleźli za dnia... Może wtedy by się udało...

PUMA

Kici, kici, miau. No dobra, żartowałem. Puma to taki duży kotek, co nie pije mleczka ze spodeczka. Ma dwa metry długości z ogonem. Bestia poluje na bydło i dzikie zwierzęta. Na szczęście bardzo rzadko atakuje ludzi i to jej się liczy na plus. Mimo wszystko nie mam ochoty polować na pumy. Ładne, brązowawe futerko to nie jest dobry powód, by narażać się na niebezpieczeństwo. Pumy wpierw obserwują zdobycz, czają się, potem w absolutnej ciszy wykonują skok i załatwiają sprawę. Są cholernie skuteczne. Jeżeli nie jesteś Teksańczykiem, powinieneś polubić te kociaki. W przeciwnym razie uciekaj ze swoją trzódką!

REGUŁY:

Agresja: 15 / 9
Pierwsze spotkanie: bez testu

Ruch: 4m / segment
Trafienie: Mały cel -30%, za ruch +40%
Słaby punkt: Głowa (obrażenia o poziom wyższe) PT+80%

Zręczność: 14 (13 - 15)
Percepcja: 14 (13 - 15)
Spryt: 13

Akcje:
Akcja za 1 sukces: Zadrapania (Drażnięcie)
Akcja za 3 sukcesy: Ugryzienie i Pochwycenie (rana Lekka)
Akcja za 2 sukcesy: Skok (6m), Ugryzienie i Pochwycenie (rana Lekka)
Akcja za 2 segmenty: Skok (6m)
Akcja za 3 sukcesy: Ugryzienie i Powalenie (rana Ciężka)

Tryb berserkera: TAK

Wytrzymałość: 2 rany Ciężkie
Redukcja ran: NIE
Pancerz: NIE
Ucieczka: Po 2 ranach Lekkich
Kondycja: 12

Manewry: Zwiększone tempo walki, Szarża
● ***Pochwycenie***: Ofiara otrzymuje -20% utrudnienia, dopóki nie zostanie uwolniona. Aby puma zwolniła chwyt, musi otrzymać minimum 1 ranę Lekką lub Bohater musi zdać Trudny test Budowy, poświęcając na to 2 segmenty. W każdej kolejnej turze po Pochwyceniu ofiara otrzymuje automatycznie 1 ranę Lekką, dopóki się nie uwolni. W tym czasie puma nie może atakować w żaden inny sposób.
● ***Powalenie***: Ofiara otrzymuje -40% utrudnienia, dopóki nie zostanie uwolniona. Reszta jak w przypadku Pochwycenia.

Nie wierzę w istnienie żadnego Nocnego Łowcy. To bajka stworzona dla otumanienia głupich ludzi, podczas gdy w rzeczywistości wszystkie te masakry to zwykłe rozboje krwiożerczych band. Nocny łowca to nie żadne zwierzę, to śmierć, która obudziła się w Dniu Śmierci i odejdzie dopiero z ostatnim człowiekiem.

KITCHIN

Blackbird: Skorpiony, węże, pająki, kitchiny... ohyda. Nie możesz spokojnie założyć butów, wejść do śpiwora, schować się w cieniu czy podnieść jakiś większy przedmiot czy kamień z ziemi. To świństwo siedzi wszędzie i czeka, by ugryźć, ukąsić. Naprawdę ohyda. Nienawidzę, gdy nagle wyskakuje to spod kamienia i wije się, ucieka gdzieś w cień tak szybko, że ledwo możesz to zobaczyć. A jeszcze gorzej gdy nagle zastygnie w bezruchu. Wiesz, że w każdej chwili może odpalić. I cholera, nigdy nie wiesz, czy skieruje się w twoją stronę czy ucieknie. Ohyda.

Kilkanaście centymetrów, tuzin nóg i wijący się tułów prześlizguje się po kamieniach, szuka cienia, szczeliny, chłodu.

Kitchin leży zazwyczaj pod zimnym głazem, skryty w miłym, wilgotnym cieniu przed palącymi promieniami słońca. Czeka.

Wychodzi na łowy tylko nocą. Poluje na małe robaki i gryzonie, a czasem nawet na zwierzęta kilkakrotnie większe od siebie. Kitchin jest bardzo szybki, atakuje za pomocą żądła pełnego trucizny. Gdy czuje się zagrożony, wydziela ohydny zapach, odstraszający większość zwierząt.

Gdy podniesiesz kamień, światło sparaliżuje go na chwilę. Może zamrzeć w bezruchu i czekać aż odejdziesz, może też zaatakować lub uciec. Lepiej zastygnąć wtedy w bezruchu, bo sprowokowany kitchin atakuje błyskawicznie. Na szczęście twarda skóra buta potrafi czasem uchronić przed użądleniem.

Widzisz, gdy wędrujesz, musisz o tym świństwie pamiętać cały czas - gdy sięgasz ręką do plecaka, gdy wchodzisz do namiotu, gdy podnosisz jakiekolwiek znalezisko z ziemi.

Co z tym zrobić? Rozdepcz, jeśli potrafisz. Ale szkoda sił na ganianie za zwinnym i szybkim robakiem.

REGUŁY:

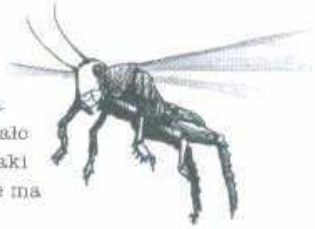
Agresja: 10

Atak ogonem - trzeba zdać Przeciętny test Percepcji, a jeśli się nie uda, można jeszcze spróbować Trudnego testu Zręczności.

Jeśli którykolwiek z testów się uda, oznacza to uniknięcie ataku kitchina (można go wtedy rozdeptać, lub uciekn ie).

Trafienie - jad kitchina. Problematyczny test Kondycji: zdany - +90% do wszystkich testów, nie zdany - całkowity paraliż przez 3 godziny i +120% do wszystkich testów. Kara maleje o -10% co godzinę.

CZARNA SZARAŃCZA



Im prostszy organizm, tym bardziej wytrzymały. Nie tak łatwo zabić pająka. Zdarza się, że pozornie martwy, zacznie nagle uciekać spod buta. Ale pomyśl, co by się stało gdybyś spotkał rój pszczół, albo - powiedzmy - rój szarańczy. Co by się działo, gdyby taki owad ważył tyle, co dorodna mysz? Nie byłaby w stanie latać? Trzmiel, chłopie, też nie ma prawa latać.

Czarną szarańczę widziałem raz w okolicach Tuscon. Mogłoby to wskazywać, że jej pochodzenie wiąże się z zalewem Neodżungli. Drugi raz rój przelatywał nad wielkimi równinami, nad moją głową. Zwyczajna szarańcza jest roślinożerna, jej czarna odmiana nie ma wybrednych upodobań. Po wojnie nic nie rośnie jak dawniej, zatem owady wzbogacają swój jadłospis o mięso.

Ja miałem szczęście. Schroniłem się w samochodzie i zza szyby oglądałem, co dzieje się ze stadem bizonów. Krowy rzuciły się do panicznej ucieczki. Pędziły jak oszalałe - widocznie znały już niebezpieczeństwo. Rój zniżał się, by kąsać bizony i zmuszał je do szalonego pędu. Słabsze osobniki padały i zostawały na ziemi. Szarańcza nie czekała aż wyzdychają. Zjadała leżące bydło żywcem.

Jeżeli kiedykolwiek przyszłoby mi zwalczać rój, nie wiedziałbym, jak się do tego zabrać. Najlepszą obroną jest szczelne schronienie. Nie ucieczka, bo nikt nie jest dosyć szybki ani dosyć wytrzymały, ale właśnie schronienie. Chociażby szczelne auto. Żadna konwencjonalna broń nie pomoże ci się obronić. Być może dzięki miotaczowi ognia zyskasz trochę na czasie. Najlepiej jednak zaszyj się w jakiejś dziurze i przeczekaj pandemonium. Czarna szarańcza to mutacja i chociaż atakuje żywe stworzenia, woli je mieć nieruchome. Próbuj się zatem opędzać i nie daj po sobie poznać, że jesteś już prawie padliną.

Jeśli chcesz mieć pewność, musisz podróżować w zimie, albo późną jesienią. Czarna szarańcza nie pokazuje się również na terenach zadymionych i zanieczyszczonych chemikaliami, chociaż radiacja nie robi jej różnicy.

REGUŁY:

Agresja: 12
Spryt: 8

Atak roju: Gdy cały rój dopadnie ofiarę w otwartym polu, zadaje jej w każdej turze Draśnięcie (należy wylosować lokację).

Zmutowane stada ptaków

Ogólnie rzecz biorąc, amerykańskie ptaki są najlepszym źródłem mięsa, jeżeli potrafisz jakiegoś upolować. Chociaż płochliwe nie są tak niebezpieczne jak naziemne stworzenia.

Mówiąc, że ptaki są z natury niegroźne, próbowałem cię trochę pocieszyć. Mutantów nie brakuje nigdzie, ale w przypadku ptaków zmiany zadziałały trochę inaczej niż u innych istot żywych. Ptasie mutacje można generalnie porównać do owadzich. Wzmacnia się instynkt stadny, zmienia się dieta, wzrasta agresywność. Mutacja nie tyle dotyczy pojedynczych osobników, co grupy jako całości.

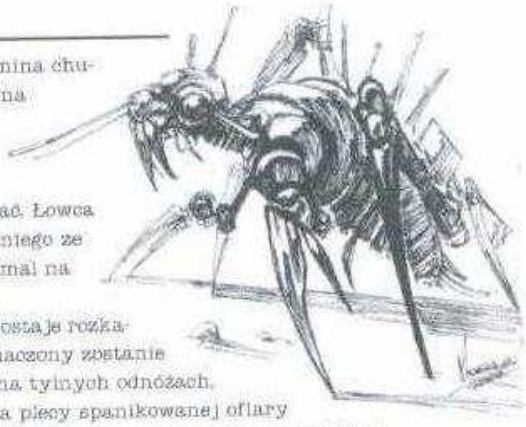
Zmutowane stado ptaków błyskawicznie rzuca się na ludzi, atakuje szponami i dziobami, stara się sięgnąć oczu i wrażliwych punktów na ciele. Zakłują cię i rozdrapią, a potem zjedzą w wyjątkowo obrzydliwy sposób. Takie wędrujące czarne chmury to zgryz dla wszystkich, którzy próbują uprawiać ziemię. Nigdy nie wiadomo czy chcą wydziobać z ziemi wszystkie nasiona, czy wezmą się za farmera.

REGUŁY:

Agresja: 12
Spryt: 7

Atak roju: Gdy stado ptaków zaatakuje ofiarę w otwartym polu, zadaje jej w każdej turze Draśnięcie (należy wylosować lokację).

ŁOWCA



To jeden z najszybszych mechanicznych żołnierzy Molocha. Przypomina chudego i długiego, metalowego owada, pełnego ostrzy i kolców. Maszyna nie posiada żadnego opancerzenia, wygląda jak kolczasty szkielet - modliszka wykonana z samych lekkich rurek. Biega jak pies i prezentuje się to dosyć zabawnie. Na równym terenie osiąga prędkość 100 - 120 km/h, więc raczej nie będziesz miał czasu, żeby się pośmiać. Łowca wykonuje duże skoki, jest bardzo zwrotny. Na szczęście kiepsko u niego ze zdolnościami analitycznymi. Jeśli cholera wpadnie w wilczy dół, niemal na pewno się z niego nie wydostanie.

Łowca atakuje wszystkie istoty zmiennocieplne. Na polu bitwy dostaje rozkazy bezpośrednio od maszyny analizującej. W momencie, kiedy wyznaczony zostanie cel do unicestwienia, Łowca goni tylko za nim. Walczy stojąc tylko na tylnych odnóżach, co może być zaskoczeniem, a ulubioną taktyką jest wskakiwanie na plecy spanikowanej ofiary i urywanie głowy albo przebijanie pleców i przygwożdżenie do ziemi. Gdy Łowca wygra walkę, nawet tego nie zauważy - tnie i kłuje zwłoki dalej i ciągle bez ustanku.

REGUŁY:

Agresja: 16
Pierwsze spotkanie: Przeciętny test Morale (Strach)

Ruch: 4m / segment
Trafienie: Mały cel +10%, za ruch +40%, oraz +40% do trafienia z broni palnej za to, że Łowca jest ażurowy niczym szkielet
Słaby punkt: Głowa (patrz opis) PT+80%

Zręczność: 12
Percepcja: 7
Spryt: 12
Zaawansowanie programu: 2

Akcje:
Akcja za 1 sukces: Atak łapą (rana Lekka)
Akcja za 2 sukcesy: Atak łapami (rana Ciężka)
Akcja za 3 sukcesy: Atak łapami i Przygwożdżenie (rana Ciężka)

Tryb berserkera: TAK

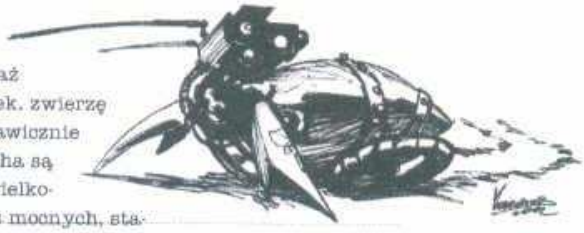
Wytrzymałość: 2 rany Ciężkie
Redukcja ran: NIE
Pancerz: Wszystkie lokacje (Redukcja 1)
Ucieczka: -
Kondycja: 20

Manewry: Furia, Szarża, Zwiększone tempo walki
● ***Przygwożdżenie:*** Ofiara otrzymuje +30% utrudnienia, dopóki nie zostanie uwolniona. Aby Łowca wypuścił ofiarę, musi otrzymać minimum 1 ranę Lekką lub Bohater musi zdać Trudny test Budowy, poświęcając na to 2 segmenty. W każdej kolejnej turze po Przygwożdżeniu ofiara otrzymuje automatycznie 1 ranę Lekką, dopóki się nie uwolni. W tym czasie Łowca nie może atakować w żaden inny sposób.

Słabe punkty:
- Łowcy, podobnie jak większość mało inteligentnych maszyn, mają kłopot z rozpoznaniem żywotności człowieka. Czasem wystarczy leżeć bez ruchu, by nie zostać zaatakowanym, czasem zaś pastwią się nawet nad zwłokami.
- Te maszyny można zwabić w pułapkę, można się jednak przeliczyć nie doceniając ich szybkości i skoczności.
- Łowca ma wyodrębnioną „głowę", w której znajduje się myślący komputer. Ciężkie trafienie w głowę unieszkodliwia automat. Lekkie powoduje obniżenie cech (ale nie prędkości) o 4.

Nie traktuj Czarnej szarańczy jako typowego przeciwnika dla grupy Bohaterów. Z nią po prostu nie da się walczyć - to klęska żywiołowa w rodzaju powodzi. Nikt nie opanuje powodzi, można jedynie ocalić siebie i dobytek. Czarna szarańcza może służyć jako straszak, element krajobrazu, ewentualnie ważny wątek w przygodzie. Nigdy jednak Bohaterowie nie będą stanowili równorzędnego przeciwnika dla roju.

SZCZĘKI



Te maszyny ukrywają się pod piaskiem, jak miny. Czekają aż w pobliżu ich kryjówki przejdzie coś ciepłokrwistego - człowiek, zwierzę albo mutant. Wtedy budzą się ze stanu wyczekiwania, błyskawicznie wygrzebują się na powierzchnię i skaczą. Jak na dzieła Molocha są stosunkowo prostymi mechanizmami. Niewielkie, z reguły wielkości dłoni lub dwóch, choć podobno trafiano na większe. Oprócz mocnych, stalowych szczęk i kulistej „głowy", każda maszyna składa się jeszcze z dwóch pneumatycznych odnóży, za pomocą których odbija się od piasku i skacze na ofiarę. Kiedy maszyna trafi, stalowe kły zaciskają się na ciele wroga i nie puszczą za nic. A w kolejnych sekundach wgryzają się coraz głębiej, rozrywając coraz to nowe powierzchnie ciała.

Jeśli uda ci się uniknąć pierwszego ataku, Szczęka spadnie z powrotem na piasek i przygotowanie się do kolejnego skoku zajmie jej chwilę. Wykorzystaj ten moment i rozwal ją albo uciekaj. To świństwo potrafi skoczyć nawet na 8 metrów i robi to bardzo szybko, jednak energii starcza jej najwyżej na kilkanaście skoków.

W razie potrzeby, Szczęka potrafi na powrót zagrzebać się w piasku. Nigdy nie wiadomo czy rzeczywiście wyczerpało się jej paliwo, czy tylko udaje. Energię czerpie ze słońca - można czasem trafić na moment, gdy akurat się „pożywia". Spod piasku wystaje wtedy niewielka antena z ogniwem słonecznym, chłonąca promienie.

Gdy natkniesz się na Szczęki, możesz podejrzewać, że gdzieś w pobliżu kryje się coś jeszcze, coś większego. Często te małe maszynki służą za „czujki" dla większych. Nawet jeśli nie są w stanie powalić ofiary samodzielnie, zmiękczają ją i pozbawiają sił, aby ułatwić robotę „starszemu bratu".

REGUŁY:

Agresja: 18
Pierwsze spotkanie: bez testu

Ruch: 8m / segment (tylko skok lub zakopanie się)
Trafienie: Mały cel +80%, za ruch +60%
Słaby punkt: brak

Zręczność: 9
Percepcja: 6
Spryt: 14
Zaawansowanie programu: 1

Akcje:

Akcja za 1 sukces: Skok i atak szczęką (rana Lekka)
Akcja za 2 sukcesy: Skok i atak szczęką, Wgryzanie się (rana Lekka)
Akcja za 2 segmenty: Zakopanie się
Akcja za 3 sukcesy: Skok i atak szczęką, Wgryzanie się (rana Ciężka)

Po wykonaniu skoku robot musi odczekać 1 turę nic nie robiąc.

Tryb berserkera: TAK

Wytrzymałość: 1 rana Lekka
Redukcja ran: NIE
Pancerz: Redukcja 1

Ucieczka: Po 10 skokach zakopuje się (limit energii)
Kondycja: 20

Manewry: NIE

● ***Zasadzka***. Aby spróbować dostrzec robota wcześniej, zanim wejdzie się w zasięg jego ataku, należy wykonać Otwarty test Wypatrywania. Przy mniej niż 4PS: Bohater nie wypatrzy pułapki, przy 4-6PS: odkryje go z odległości około 6m, przy 7-8PS: z około 10m, przy 9-10PS: z 15m, przy większej ilości PS: z 20m. W przeciwnym wypadku Szczęka atakuje z zasadzki.

● ***Wgryzanie się***. W każdej kolejnej turze Szczęka zadaje automatycznie Lekką ranę, dopóki nie zostanie zniszczona. W tym czasie Szczęka nie może atakować w żaden inny sposób. Zerwanie robota siłą powoduje u ofiary ranę Ciężką.

Słabe punkty:
- Przy wysokich lub niskich temperaturach powietrza Szczęki mogą nie wykryć celu.
- Całodzienny brak nasłonecznienia rozładowuje baterie.
- Istnieje szansa, że Szczęka zareaguje na gorący obiekt, nie będący żywą istotą.
- Istnieje szansa, że mechanizm Szczęk zatarł się pod wpływem piasku.

PIŁY

Działają według podobnego patentu co Szczęki, jednak zamiast w zatrzask, uzbrojone są w wirujące ostrze. Piły kryją się w ruinach, wśród złomu i udają zupełnie nieszkodliwe kawałki sprzętu. Często rozmieszczone są w tej samej okolicy co Szczęki i zasada ich aktywacji jest taka sama - ruch istoty żywej.

Piła również skacze w kierunku przeciwnika, ale jest w stanie powtórzyć swój atak kilka razy pod rząd. Potem zagrzebuje się w złomie i próby jej odnalezienia aktywują ataki innych Pił albo Szczęk.

Ta maszyna jest kulą wielkości dorodnego jabłka. Na jej średnicy wmontowano piłę tarczową, z ostrymi jak brzytwa zębami. Stare mechanizmy mają przerdzewiałe i przytępione ostrza, są przez to mniej skuteczne, ale zranienie grozi infekcją. Zakażenie w większości przypadków nie jest jednak najważniejszym problemem, bowiem Piły zaprojektowane zostały tak, by wyskakiwać na wysokość szyi. Podobnie jak Szczęki, napędzane są energią słoneczną, ale paliwa wystarcza im najwyżej na kilka skoków. Sposób uzupełniania energii też jest podobny. Wypatruj dziwnej antenki, wystającej z góry złomu.

REGUŁY:

Agresja: 18
Pierwsze spotkanie: bez testu

Ruch: 6m / segment (tylko skok lub zakopanie się)
Trafienie: Mały cel +100%, za ruch +60%
Słaby punkt: brak

Zręczność: 9
Percepcja: 6
Spryt: 16
Zaawansowanie programu: 1

Akcje:
Akcja za 1 sukces: Skok i atak piłą (rana Lekka)
Akcja za 2 sukcesy: Skok i atak piłą (rana Ciężka)
Akcja za 2 segmenty: Zakopanie się
Akcja za 3 sukcesy: Skok i atak piłą (rana Krytyczna)
Po wykonaniu skoku robot musi odczekać 1 turę nic nie robiąc.

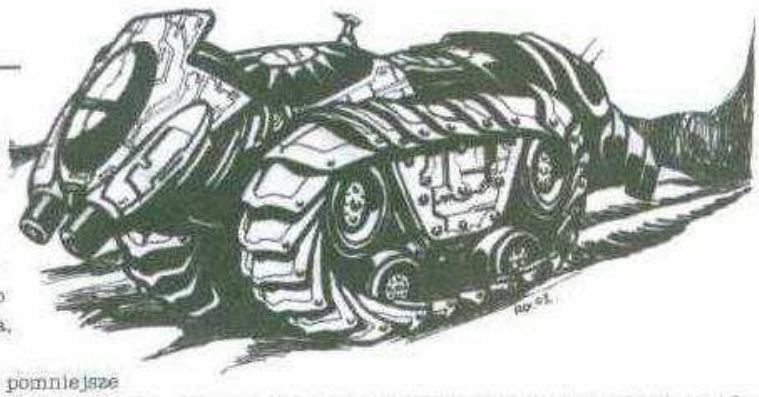
Tryb berserkera: TAK

Wytrzymałość: 1 rana Lekka
Redukcja ran: NIE
Pancerz: Redukcja 1
Ucieczka: Po 10 skokach zakopuje się (limit energii)
Kondycja: 20

Manewry: NIE
● ***Zasadzka***: Aby spróbować dostrzec robota wcześniej, zanim wejdzie się w zasięg jego ataku, należy wykonać Otwarty test Wypatrywania. Przy mniej niż 4PS: Bohater nie wypatrzy pułapki, przy 4-6PS: odkryje go z odległości około 6m, przy 7-8PS: z około 10m, przy 9-10PS: z 15m, przy większej ilości PS: z 20m. W przeciwnym wypadku Piła atakuje z zasadzki.

Słabe punkty:
- Przy wysokich lub niskich temperaturach powietrza Szczęki mogą nie wykryć celu.
- Całodzienny brak nasłonecznienia rozładowuje baterie
- Istnieje szansa, że Piła zareaguje na gorący obiekt, nie będący żywą istotą

PUSZKA PANDORY

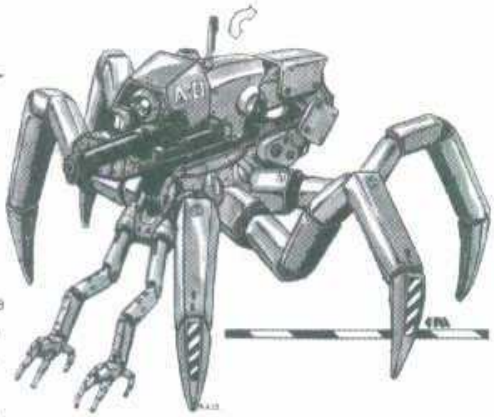


Dowód na to, że Moloch ma poczucie humoru. Puszki Pandory przypominają stalowe jajka, cylindry albo skrzynie. Mają różne rozmiary. Od telewizora po silos zbożowy. Wyglądają jak porzucone w pobliżu osiedli ludzkich zabawki Bestii. Puszka może stać nienaruszona przez długie miesiące. Ludzie przeważnie wiedzą, co zawiera, ale mało kto ma dosyć jaj, by zbliżyć się do pojemnika, nie mówiąc już o próbach zniszczenia go.

Każda Puszka Pandory zawiera w sobie pomniejsze maszyny Molocha. Wystarczy zbliżyć się do niej, by uwolnić pandemonium. Potworki wydostają się i urządzają masakrę wszystkim w okolicy. Patrząc na pojemnik, nie da się oszacować zawartości. Nigdy nie wiadomo, co siedzi w środku i w jakiej liczbie. Zdarzały się Puszki wypełnione mutantami zdolnymi wytrwać długie lata w zamknięciu. Kilka razy otwarta puszka uwolniła gaz i groźne wirusy.

Nikt rozsądny nie otwiera Puszek. Kłopot w tym, że nie każdy jest rozsądnym człowiekiem. Zawsze znajdzie się szaleniec, morderca albo frustrat, który postanowi zabawić się w Boga. Czasem zwyczajni ludzie zmuszeni są do otwarcia wrót piekła - ścigany przez gangersów kurier albo otoczony przez watahę wilków tropiciel nie ma nic do stracenia. Woli sięgnąć po pomoc Molocha niż zginąć. Oczywiście to hazard, ale po Apokalipsie każdy ma w sobie coś ze straceńca.

OBROŃCY



Mało mobilne, jedne z najwolniejszych maszyn spotykanych poza frontem. Roboty ochraniające mają różne kształty i gabaryty, ale zawsze służą do bezpośredniego ochraniania ważnej strategicznie maszyny Molocha. Typowym przykładem ochranianego bossa może być komputer analityczny albo ciężki transporter wyładowany ważnymi częściami elektronicznymi. Najczęściej Obrońcy chronią określone lokacje, bardzo rzadko poruszają się - tylko gdy wymaga tego pokonanie przeciwnika albo eskortowanie chronionego obiektu. Moloch jest na tyle cwany, że co i raz zmienia projekt maszyn ochraniających. Dzięki temu trudno rozpoznać, że napotkane automaty chronią coś cennego - są Obrońcami.

W walce roboty wartownicze polegają na sile pancerza, wspartej siłą ognia o dużym polu rażenia. Są wolne, ale inteligentne. Nigdy nie używają ciężkiej broni, jeżeli chroniony obiekt może zostać narażony na zniszczenia, aczkolwiek niektóre z nich mają wbudowaną opcję samodestrukcji. Eksplozja pochłania wówczas zarówno Obrońcę, chroniony cel i agresorów. Ten wybór jest zawsze ostatecznością. Jeżeli istnieje możliwość sprowadzenia posiłków, roboty wartownicze korzystają z niej. Potrafią przeanalizować sytuację na tyle dobrze, że wiedzą dokładnie, jaki rodzaj wsparcia będzie potrzebny. Z reguły na pomoc ściągane są szybkie automaty w rodzaju Łowcy, wyławiające szczególnie groźne cele. Jeśli to tylko możliwe, Obrońcy chronią się za solidnymi osłonami.

REGUŁY:

Agresja: 20
Pierwsze spotkanie: bez testu

Ruch: 1m / segment
Trafienie: Brak dodatkowych utrudnień
Słaby punkt: Systemy optyczne PT+80% (maszyna otrzymuje karę +30% do strzelania)

Zręczność: 8 (6 - 10)
Percepcja: 12 (10 - 14)
Spryt: 6 (4 - 8)
Zaawansowanie programu: 3

Akcje:
Akcja za 1 segment: Strzał lub krótka seria
Akcja za 2 segmenty: Długa seria
Akcja za 3 segmenty: Ogień ciągły

Tryb berserkera: TAK

Wytrzymałość: 2 rany Krytyczne
Redukcja ran: 1 poziom w dół

Pancerz: Wszystkie lokacje (Redukcja 3), Tułów (Redukcja 4)
Ucieczka: brak
Kondycja: 20

Manewry: NIE
Atakowanie większej liczby przeciwników: Jeśli posiada kilka samodzielnych gniazd broni palnej, może strzelać jednocześnie do kilku celów (maksymalnie trzech).

Broń: Od dwóch do sześciu zamontowanych broni (łącznie zadająca obrażenia równe 9-ciu Lekkim).

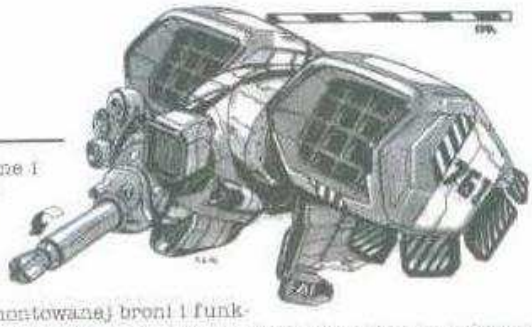
Słabe punkty:
- Jeśli znajdziesz się w pobliżu chronionego obiektu, będziesz mniej narażony na ostrzał
- Obrońcom można łatwo uciec, chociaż należy pamiętać, że zasięg ich broni jest bardzo daleki
- Zakłócenie łączności nie pozwala Obrońcom sprowadzić posiłków

Uwaga: może pełnić rolę dowódcy innych maszyn

Nie wierzysz, że przeżyłem spotkanie z Nocnym Łowcą. Jasne, że nie twarzą w twarz, nie bądź durniem. Ale wiem, że to nie jest tylko legenda. To istnieje naprawdę i nigdy nie wiesz, kiedy zjawi się pod murami twojej osady. Było to jakieś dziesięć lat temu w Coffe Bridge, tak, wtedy gdy Kajo Jedno Oko ogłosił się królem Vegas. Ciekawe co było gorsze, stwory z Vegas czy Kajo i jego horda... Miałem wielu przyjaciół w Coffe Bridge. Dziesięć lat temu. Odwiedzałem ich przynajmniej raz w miesiącu i bawiłem tam po kilka dni. Nikt nie robił lepszego bimbru od Snake'a. Nikt nie potrafił opowiadać takich historii jak Cliff, stary druh. A Axe'owi Flemmingowi nie dałby nawet rady sam Czerwoniec z naszej Areny, gdyby przyszło do walki na poważnie. Bestia przyszła wprost znikąd i zaatakowała wioskę. Ciekawe jak to jest, gdy nic nie możesz zrobić. Poznajesz wtedy, co to strach. Tych kilku, którzy uszli z życiem, może opowiadać, że przeżyli spotkanie z Nocnym Łowcą. I tak nikt im nie uwierzy.

Mutant. Z wyglądu tak straszny, że nikt nie spojrzy mu w oczy. Gattulak wie o tym. Pewnie dlatego jest tak obcy, nieprzystępny i małomówny. Nie zaufa nigdy żadnemu człowiekowi. Od dziecka traktowany jak potwór. Dawno temu musiał się z tym pogodzić i uczynić ze swojej ułomności atut. Wokół ust wyrastają mu owadzie szczęki i macki. Jego oczy są zupełnie czarne. W nocy widzi doskonale. Zaś w dzień jest niemal ślepy. Dlatego za dnia nosi gogle, dzięki którym widzi normalnie. Wędruje pomiędzy kilkoma większymi wioskami i miastami, pytając o wyjątkowo naprzykrzających się bandziorów, za których głowę miasto wyznaczyło nagrodę. Jest morderczo skuteczny. Ale nie zawsze godzi się na zlecenie. Ma własne przekonania, którymi się kieruje. Chyba, że zbyt długo nie jadł.

WARTOWNICY
(Wieżyczki strażnicze)



Właściwie są to raczej wieżyczki strażnicze - uzbrojone, opancerzone i inteligentne - ale nie zawsze ich kształt kojarzy się z wieżą. Zadania Wartowników są podobne do celów wyznaczanych Obrońcom, jednak Wartownicy zajmują się ochroną największych lub najważniejszych obiektów.

Automaty te są nieruchome ze względu na ciężar pancerza, zamontowanej broni i funkcje programu. Często instaluje się je tak, by wpasowywały się w ukształtowanie terenu i wykorzystywały przewagę płynącą ze swojej lokalizacji. Zawsze są zamaskowane. Ich największym atutem jest jakość skanerów i programów analizujących dane. Zasięg czujników wykracza daleko poza zasięg broni palnej. Wartownicy wykrywają żywe cele za pomocą kilku niezależnych sposobów i są w stanie rozróżniać zwierzęta w obrębie gatunku, a także kojarzyć obecność niektórych zwierząt z obecnością człowieka. Potrafią również z grubsza identyfikować broń, jaką posługują się ludzie. Oczywiście informacje te mogą być przekazywane do innych maszyn. Wieżyczki mogą przykładowo wyznaczać cele Łowcom.

Wartowników stawia się w taki sposób, by pola rażenia poszczególnych wieżyczek pokrywały się. Dodatkowo, każdy Wartownik połączony jest z pozostałymi za pomocą podziemnej sieci kablowej, dzięki czemu wieżyczki prowadzić mogą niebezpośredni ostrzał rakietowy.

Wartownicy są nieruchomi, jednak niezależnie od konstrukcji modelu, górna część maszyny potrafi obracać się wokół własnej osi (przeważnie o pełne 360 stopni). Jest to szczególnie ważne w sytuacjach, gdy wartownicy ustawieni są w krąg, a agresor przedostanie się wewnątrz okręgu. Roboty te uzbrojone są w broń rakietową zdolną przenosić różne głowice. Podstawą są pociski odłamkowe, ale broń chemiczna i biologiczna nie należy do rzadkości.

REGUŁY:

Agresja: 20
Pierwsze spotkanie: bez testu

Ruch: NIE
Trafienie: Brak dodatkowych utrudnień
Słaby punkt: Systemy optyczne PT -80% (maszyna otrzymuje karę -30% do strzelania)

Zręczność: 10 (8 - 11)
Percepcja: 12 (10 - 14)
Spryt: 6 (4 - 8)
Zaawansowanie programu: 3

Akcje:
Akcja za 1 segment: Strzał lub krótka seria
Akcja za 2 segmenty: Długa seria
Akcja za 3 segmenty: Ogień ciągły

Tryb berserkera: TAK

Wytrzymałość: 2 rany Krytyczne
Redukcja ran: 1 poziom w dół

Pancerz: Wszystkie lokacje (Redukcja 3)
Ucieczka: brak
Kondycja: 20

Manewry: NIE
Atakowanie większej liczby przeciwników: Jeśli posiada kilka samodzielnych gniazd broni palnej, może strzelać jednocześnie do kilku celów (maksymalnie trzech).

Broń: Od dwóch do sześciu zamontowanych broni (równowartość zadawanych 12 lekkich ran); wyrzutnia rakiet.

Słabe punkty:
- Jeśli znajdziesz się w pobliżu chronionego obiektu, będziesz mniej narażony na ostrzał.
- Wartownikom można łatwo uciec, chociaż należy pamiętać, że zasięg ich broni jest bardzo daleki.

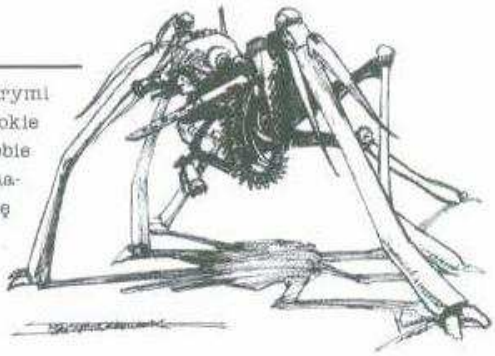
Uwaga: może pełnić rolę dowódcy innych maszyn, prowadzi zdalny ostrzał rakietowy.

Podobni do ludzi...

Smithy: Najgorsze jest to, że potworna, schorowana natura ma gdzieś naszą intymność i wszelkie świętości. Piekło odbiera nam nawet własną tożsamość. Potwory wyglądają jak ludzie, a ludzie - jak potwory. Upodabniają się do nas, naśladują nas i powoli zastępują. Bezmyślne, głodne zwierzęta, krwiożercze bestie potrafią wyglądać jak twoi przyjaciele, bliscy, znajomi. Nie ma nawet spokoju dla zmarłych. Głód, choroba, szaleństwo rządzą światem. Poddała się temu natura. Stała się wrogiem człowieka. Człowiek jest już tu na świecie niechciany, w końcu wszystko to stało się przez niego. Głód i zemsta przyrody nie ma żadnych barier ani zasad.

Swoich bliskich możesz spotkać w wielu postaciach. Potwory bezczeszczą ich pamięć po śmierci. Możesz spotkać przyjaciela, brata, bliskich jako upiory, jako zombich, części piekielnej maszyny, mogą ich udawać Wyjec i Metamorf. Brukają ich pamięć i dobre imię. To diabły i diabelski świat, po dniach sądu ostatecznego.

PAJĄKI



Ta maszyna ma wielkość psa, owalny tułów i ośiem zakończonych ostrymi kolcami odnóży. Szpikulce wbijają się w ziemię, a obrócone tworzą szerokie łapki. Zdarzają się wersje Pająków z płetwami. Głowo-tułów mieści w sobie napęd maszyny i jej mózg. Osiem teleskopowych sensorów zbiera informacje o otaczającym maszynę środowisku i są to jedyne wyróżniające się punkty na ciele, nie licząc dwóch niewielkich, osłoniętych otworów umieszczonych tuż pod „oczami".

Pająk zastyga nieruchomo wśród skał, pośród drzew deszczowych lasów, na pustyni zakopuje się pod piaskiem. Czeka na ofiarę. Nie jest maszyną stricte bojową - przeważnie służy jako szpieg, jest bowiem w stanie bezszelestnie śledzić upatrzony cel. Nowe modele Pająków wyposażone są w specjalne pokrycie maskujące, dostosowujące swoją barwę do kolorów otoczenia. W połączeniu z urządzeniem nadawczym, kamuflaż czyni z automatu doskonałego wywiadowcę.

Chociaż pozbawione broni palnej i pancerza, Pająki uzbrojone są w umieszczone pod „oczami" zatrute igły. Trucizna ma przeważnie działanie paraliżujące lub usypiające, chociaż zdarzają się jady śmiertelne. Aby zaaplikować truciznę, Pająk musi mieć bezpośredni kontakt z celem, stąd igły używane są tylko w ostateczności lub gdy ofiara niczego się nie spodziewa.

Pająki są jednymi z niewielu maszyn dobrze przebadanych przez człowieka. Spece z Posterunku dokładnie rozpracowali ich działanie i zdołali przebudować kilkanaście sztuk tak, by służyły człowiekowi. „Oswojone" Pająki programowane są bezpośrednio przez użytkownika, w języku maszynowym. Wydawanie rozkazów ułatwia komputer, istnieją też programy wszyte w kartę. Lojalność gwarantuje zaszyfrowane hasło, które zna tylko użytkownik.

REGUŁY:

Agresja: 4
Pierwsze spotkanie: Przeciętny test Morale (Strach)

Ruch: 3m / segment
Trafienie: Mały cel +40%, za ruch +20%
Słaby punkt: Głowa (obrażenia o poziom wyższe) PT+80%

Zręczność: 12
Percepcja: 17 (16 - 18)
Spryt: 10
Zaawansowanie programu: 3

Akcje:
Akcja za 1s: Uderzenie łapą (Draśnięcie)
Akcja za 2s: Uderzenie łapą (rana Lekka)
Akcja za 3s: Uderzenie zatrutą igłą (patrz opis trucizn)

Tryb berserkera: NIE

Wytrzymałość: 1 rana Ciężka
Redukcja ran: NIE
Pancerz: Wszystkie lokacje (Redukcja 2)
Ucieczka: Po wykryciu

Kondycja: 20

Manewry: Pełna obrona

● ***Zasadzka***. Aby spróbować dostrzec robota wcześniej, zanim wejdzie się w zasięg jego ataku, należy wykonać Otwarty test Wypatrywania. Przy mniej niż 2PS: Bohater nie wypatrzy pułapki, przy 2-4PS: odkryje go z odległości około 6m, przy 5-6PS: z około 10m, przy 7-8PS: z 15m, przy większej ilości PS: z 20m. W przeciwnym wypadku Pająk atakuje z zasadzki. Jeśli nie uda mu się pokonać ofiary w pierwszej turze, spróbuje uciec.

● ***Trucizna***. Test Kondycji o PT4. Zdany - +30% utrudnienia do wszystkich testów na czas 1 godziny. Nie zdany - +80% utrudnienia do wszystkich testów (kara narasta o +10% co turę, a następnie maleje o -10% co godzinę).

Słabe punkty:
- Maszyna unika bezpośredniego starcia i wykryta ucieka.
- Nawet jeśli Pająk jest zamaskowany, można go wykryć w podczerwieni
- Przebudowane przez ludzi Pająki można przeprogramować z pomocą komputera, albo przejąć - wystarczy znać hasło

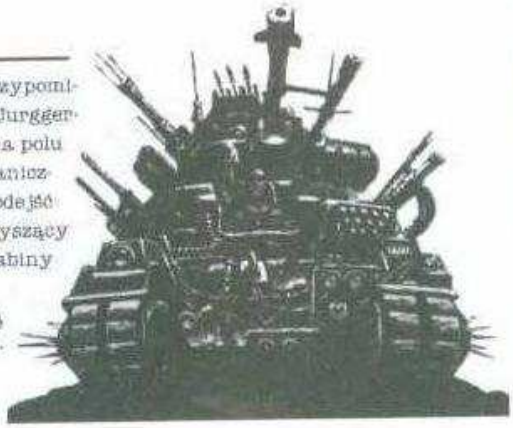
Ósmego dnia przybyłem do małej wioski, położonej wśród piaszczystych wzgórz. Bez grama deszczu w ciągu ostatniej połowy roku - rachityczne rośliny, wychudzone zwierzęta, ludzie przypominający widma. Mieszkańcy wioski podobni byli do troglodytów, cofnięci w rozwoju i wyjęknieni. Jak okiem sięgnąć, cmentarzysko cywilizacji ludzkiej.

Wieczorem siedzieliśmy przy ognisku. Nie od razu zorientowałem się, że to lokalne święto. Rytmiczne bicie bębnów i hipnotyzujące sylwetki na tle płomieni. Potem rozległo się żałobne nawoływanie rogów. Spod ogniska, z odległych wzgórz, z dachu świątyni. Instrumenty zguby.

Świątynię oglądałem w półmroku, do momentu, gdy uformowała się procesja. Ludzie z pochodniami podeszli do wrót i ujrzałem bramę. Wrota okute były metalem. Zawieszone na nich czaszki zdawały się poruszać w migotliwym świetle, a potem zapadła cisza. Zamilkły bębny i rogi, ale narzucony przez instrumenty rytm nadal utrzymywał się w uszach.

Brama otworzyła się. Ujrzałem Juggernauta. Nie od razu rozpoznałem martwy wrak - wpierw posągowa postać przytłoczyła mnie uczuciem lęku i nabożnej czci. Potem troglodyci padli na twarz, a ja wpatrywałem się w wygasłe oblicze awatara Molocha. Patrzyłem na wcielenie zniszczenia. Na wzgórzach odezwały się rogi.

JUGGERNAUT



Juggernaut byłby podobny do centaura, gdyby jego dolna część nie przypominała czołgu. Góra, to tułów ludzki, obudowany bronią i opancerzony. Jurggernauta nie da się zatrzymać. Maszyna nie próbuje nawet szukać osłon na polu bitwy. Prze naprzód, polegając na własnej masie i na sile ognia. Mechaniczne ramiona miażdżą przeciwników, którzy byli na tyle głupi, by podejść zbyt blisko. Nie jest to efektywna broń, ale pogłębia chaos towarzyszący przejściu maszyny. O wiele groźniejsze są miotacze ognia, ciężkie karabiny maszynowe i wyrzutnie granatów.

To jedna z najcięższych maszyn, jakie spotkać można poza strefą walki i prawdopodobnie najgroźniejsza. Te automaty często zapuszczają się daleko poza linię frontu. Niszczą całe osiedla i przypominają ludziom, że nie są już władcami świata. Element ludzki maszyny zapewnia jej wysoką inteligencję i nieobliczalność. Tytanowa stal chroni przed zniszczeniami. Na polu walki Juggernauty mają pełną autonomię. Jeśli nie zostały połączone w oddział przełamujący obronę wroga, same decydują o wyborze celów. Ich obecność obniża morale ludzi, bowiem maszyny te są nie do powstrzymania. Na gąsienicach z łatwością pokonują zasieki i umocnienia, potrafią także taranować mury i obalać całe budynki. Nikt przy zdrowych zmysłach nie zbliży się do maszyny na tyle, by móc jej zaszkodzić. Każda próba zaatakowania elementu ludzkiego spotka się z natychmiastową, bezwzględną odpowiedzią.

Nie ma pewności, kim są ludzie kierujący tymi ciężkimi maszynami. Nie wiadomo nawet, do jakiego stopnia są ludźmi. Prawdopodobnie zostali wyhodowani przez Molocha, podobnie jak mutanci. Według innej teorii, Bestia wybiera sobie najdoskonalszych żołnierzy Frontu i przemienia ich w postrach każdej bitwy - Juggernauty.

REGUŁY:

Agresja: 4
Pierwsze spotkanie: Problematyczny test Morale (Strach)

Ruch: 1m / segment (mało zwrotny), rozpędzony osiąga prędkość 60 - 100 km/h
Trafienie: Duży cel -100%
Słaby punkt: Ludzka głowa (pancerz Redukcja tylko 3) PT+80%, inne systemy - zależnie od MG

Zręczność: 18
Percepcja: 12 (10 - 14)
Spryt: 15 (14 - 18)
Zaawansowanie programu: 4

Akcje:
Akcja za 1 sukces: Cios bronią ręczną (rana Lekka)
Akcja za 1 segment: Strzał lub krótka seria
Akcja za 2 sukcesy: Cios bronią ręczną (rana Ciężka)
Akcja za 2 segmenty: Długa seria
Akcja za 3 sukcesy: Cios bronią ręczną (rana Krytyczna)
Akcja za 3 segmenty: Ogień ciągły

Tryb berserkera: TAK

Wytrzymałość: 3 rany Krytyczne; (moduł ludzki: 1 rana Krytyczna)

Redukcja ran: 2 poziomy w dół, (moduł ludzki: 1 poziom w dół)
Pancerz: Wszystkie lokacje (Redukcja 5)
Ucieczka: brak
Kondycja: 20

Manewry: NIE
Atakowanie większej liczby przeciwników: Jeśli posiada kilka samodzielnych gniazd broni palnej, może strzelać jednocześnie do kilku celów (maksymalnie czterech). Ponadto Juggernaut posiada zazwyczaj około 4 - 6 ramion bojowych zakończonych ostrzami, kolcami itd. Juggernauta należy traktować tak jak kilku przeciwników - w ilości równej ilości ramion. Każde ramię, znajdujące się na danym boku maszyny, może atakować innego przeciwnika atakującego ten bok, który znalazł się w zasięgu Juggernauta. Jednocześnie jednego przeciwnika mogą atakować maksymalnie 2 ramiona.

Broń: Zamontowane karabiny i działka, zadające w sumie równowartość 2 Krytycznych obrażeń. Jeden lub dwa miotacze ognia.

Uwaga: może poruszać się w każdym terenie (również pod wodą); potrafi taranować ściany; na polu walki wpada w furię; zniszczyć może tylko uszkodzenie modułu ludzkiego

Do Carcity przyjechaliśmy trzy dni temu. Gdy piłem pierwszego w barze Vacuum drinka, nie wiedziałem nic o żadnych Wampirach czy jak je tam zwą. Dziś wiem już o nich chyba wszystko. Zostałem sam. Byliśmy głupi nie słuchając miejscowych. Oni żyją tu dzień po dniu i jakoś sobie radzą. Jeszcze wczoraj mogliśmy wyjechać, poszukać innej mieściny. Umiem radzić sobie z ludźmi w każdej, najgorszej dziurze. Ale teraz jest za późno. Już nie odpuszczę. Nikt i nic nie będzie bezkarnie zabijać moich ludzi. Gniazdo, które znajduje się na ostatnim piętrze spalonego wieżowca, za zerwanymi przez trzy piętra schodami dzisiaj spłonie. Mieszkańcy okolicy próbowali je wytępić, bo wampiry nie dają im żyć od ponad miesiąca. Ale nikt w tej dziurze nie miał dotąd miotacza ognia. Teraz przyszedł dzień Bożego gniewu na te ścierwa.

Miałem kiedyś taki sen: unosiłem się w powietrzu i mogłem przenikać ściany. Byłem jak duch: nikt mnie nie widział i nie słyszał. Nie miałem ciała, swobodnie przemieszczałem się w czasie i przestrzeni. Wyobraź sobie, że masz takie możliwości. Co zrobisz? Założę się, że przeniesiesz się w przeszłość. Do tego świata, którego już nie ma. Przedwojennego, spokojnego świata, w którym największym zagrożeniem był debil ganiający po mieście z karabinem snajperskim. Widziałem ludzi, którzy oddawali się najprzeróżniejszym czynnościom: oglądali seriale wojenne w telewizji, grali w kręgle albo w gry komputerowe. Niektórzy czytali książki, inni jedli obiad, jeszcze inni komentowali wyniki ostatnich wyborów. Wszystko było takie sielankowe: spokojne i dostatnie. Dla nich to była oczywistość, coś, na co nie zwracali uwagi. To było naturalne, jak powietrze, co należało się im, jak psu zupa.

Ja stałem i płakałem. Bo dla nas zostawili tylko to gówno, które widzisz dokoła.

Pojawiłem się w mieszkaniu u pewnego człowieka. Siedział przed komputerem, owinięty w szarobeżowy koc. Po prawej stronie miał filiżankę herbaty, siedział na rozklekotanym fotelu biurowym i szybko stukał w klawisze. Pisał o nas. O świecie, którego jeszcze nie było, o którym śnili ludzie jemu współcześni. Za którym tęsknili, bo znudzeni bezpieczeństwem i względnym dobrobytem nie musieli wozić dupy po radioaktywnych pustkowiach. Nie musieli uciekać przed Los Diablos ani pieczołowicie oliwić karabinu. Nie musieli szukać żarcia i amunicji w ruinach domów, przeszukiwać cmentarzysk cieni, walczyć o każdy skrawek kraju z sukinsynem Molochem, wydzierać dzikszej niż kiedykolwiek naturze ziemię pod uprawę rachitycznej kukurydzy. Których dzieci rodziły się zdrowe i bez mutacji. Oni tęsknili do takiego świata jak nasz: wyobrażali go sobie, jako romantyczny i pełen przygód. Jako radosne strzelaniny z mutantami, pościgi po autostradach, polowania na dzikie bestie. Wyobrażasz to sobie?

Mieszkacie w ciepłych domach, pijecie prawdziwą herbatę i żrecie nieskażoną cielęcinę! Z naszego losu uczyniliście sobie pyszną zabawę, spotykacie się z kolegami, żeby z wypiekami na twarzach wymyślać sobie przygody, z okopu bezpiecznego fotela udawać, że jesteście ostatnimi sprawiedliwymi na Ziemi. Nie przeżyjecie ani godziny w naszym świecie! Który z was pociągnąłby za spust, widząc mutancie szczenię? Kto odważyłby się wejść do bunkra pełnego mutków, napluć na ich szefa i wyjść nietknięty z powrotem? Czy któryś z waszych policjantów pomógłby wam uniknąć napadu na autostradzie? Przeżyłby dwa tygodnie na pustyni bez wody, za to z zepsutym autem, szukając ludzkich osad?

Wcale mi was nie żal. Nasza droga jest dopiero przed wami.

NEUROSHIMA

POSTAPOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA

Imię:

Pochodzenie:

Cecha z Pochodzenia:

Specjalizacja:

Profesja:

Cecha z Profesji:

Zręczność

	Łatwy	Przeć.	Probl.	Trudny	B. Tr.	Ch. Tr.	Fant.

Percepcja

	Łatwy	Przeć.	Probl.	Trudny	B. Tr.	Ch. Tr.	Fant.

Charakter

	Łatwy	Przeć.	Probl.	Trudny	B. Tr.	Ch. Tr.	Fant.

Spryt

	Łatwy	Przeć.	Probl.	Trudny	B. Tr.	Ch. Tr.	Fant.

Budowa

	Łatwy	Przeć.	Probl.	Trudny	B. Tr.	Ch. Tr.	Fant.

Sztuczki:

. . . . . .

Choroba: . . . . . .

Lek: . . . . . .

P. symptomy: . . . . . .

Stan ostry: . . . . . .

Stan krytyczny: . . . . . .

Rany:

Rodzaj Lokacja Kary

Drażnięcia:

Reputacja:

Sława:

Zręczność

Walka wręcz
- Bijatyka
- Broń ręczna
- Rzucanie

Prowadzenie pojazdów
- Samochód
- Motocykl
- Ciężarówka

Zdolności manualne
- Kradzież kieszonkowa
- Otwieranie zamków
- Zwinne dłonie

Broń strzelecka
- Pistolety
- Karabiny
- Broń maszynowa

Broń dystansowa
- Łuk
- Kusza
- Proca

Inne umiejętności
- . . . . . .
- . . . . . .
- . . . . . .

Percepcja

Orientacja w terenie
- Wyczucie kierunku
- Przyg. pułapki
- Tropienie

Spostrzegawczość
- Nasłuchiwanie
- Wypatrywanie
- Czujność

Kamuflaż
- Skradanie się
- Ukrywanie się
- Maskowanie

Przetrwanie
- Łowiectwo
- Znajomość terenu
- Zdobywanie wody

Charakter

Negocjacje
- Zastraszanie
- Perswazja
- Zdolności przywódcze

Empatia
- Postrzeganie emocji
- Blef
- Opieka nad zw.

Siła woli
- Odporność na ból
- Niezłomność
- Morale

Spryt

Medycyna
- Pierwsza pomoc
- Leczenie ran
- Leczenie chorób

Technika
- Mechanika
- Elektronika
- Komputery

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

Sprzęt
- Maszyny ciężkie
- Wozy bojowe
- Kutry

Pirotechnika
- Rusznikarstwo
- Wyrzutnie
- Mat. wybuchowe

Budowa

Sprawność
- Kondycja
- Pływanie
- Wspinaczka

Jeździectwo
- Jazda konna
- Powożenie
- Ujeżdżanie

Pancerz

Głowa

Tułów

Ręce

Lewa:

Prawa:

Nogi

Lewa:

Prawa:

Broń

Nazwa ..... Obrażenia: .....

Reg. spec: .....

Tryby ognia: ..... Szybkostrzelność: .....

Nabój: ..... Zacięcia: .....

Magazynek: ..... Amunicja: .....

Nazwa ..... Obrażenia: .....

Reg. spec: .....

Tryby ognia: ..... Szybkostrzelność: .....

Nabój: ..... Zacięcia: .....

Magazynek: ..... Amunicja: .....

Nazwa ..... Obrażenia: .....

Reg. spec: .....

Tryby ognia: ..... Szybkostrzelność: .....

Nabój: ..... Zacięcia: .....

Magazynek: ..... Amunicja: .....

Nazwa .....

Bonus do Zręczności w ataku: ..... / w obronie: .....

Obrażenia za 1s: ..... / 2s: ..... / 3s: .....

Reguły: .....

.....

Nazwa .....

Bonus do Zręczności w ataku: ..... / w obronie: .....

Obrażenia za 1s: ..... / 2s: ..... / 3s: .....

Reguły: .....

.....

Sprzęt

Przy sobie

Przedmiot

Gamble

.....

Leki:

Żywność

Woda

Znajomi

.....

.....

.....

.....

.....

Punkty Doświadczenia:

W wozie / w jukach

Przedmiot

Gamble

.....

EDYCJA 1,5

NEUROSHIMA

POSTAPOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA

Wzdłuż autostrad stoją wraki dawnych samochodów, poprzewracane kikuty drogowskazów i zniszczone linie wysokiego napięcia. Na mapie Stanów ostało się kilka miast, kilkanaście większych miasteczek i setki, tysiące osad. Ruszysz sto mil i znajdziesz się samotny, jak rozbitek na falach oceanu. Gdziekolwiek się skierujesz, czeka cię niewiadoma i niebezpieczeństwo. Każde miasto przez lata odcięcia od innych wykształciło własne zwyczaje i prawa. Każda najmniejsza wieś to zupełnie nowy świat.

Neuroshima 1.5 to nowe, poprawione wydanie gry, która zdobyła sobie miano kultowej. W niniejszej edycji ulepszone zostały zasady. Pojawiło się mnóstwo reguł dodatkowych i alternatywnych. Zmieniły się zasady walki wręcz i strzelania, reguły pancerzy oraz leczenia. Wprowadzono kilkanaście dodatkowych rodzajów broni i inne reguły walki z bestiami - potwory stały się jeszcze większym wyzwaniem.

Podręcznik zawiera ponad 50 nowych Sztuczek, dodatkową Profesję i nowe Cechy z Pochodzenia. W Neuroshimie 1.5 znajdziesz także specjalnie przygotowaną mapę kontynentu i nową Kartę Postaci. Napisana do tego wydania przygoda pomoże od razu wprowadzić graczy w postapokaliptyczny świat, a dodane do Czterech Kolorów reguły ułatwią dostosowanie gry do Twoich oczekiwań.

REBEL.PL poleca!

PORTAL

Wydawnictwo Portal
ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice
tel./fax. (032) 334 85 38
www.rpg-portal.pl, portal@rpg-portal.pl
Oficjalny portal Neuroshimy: www.neuroshima.org
Patron i-netowy: www.valkiria.net
Oficjalna strona gry: www.neuroshima.valkiria.net
Cena: 49,99zł