

AFTERBOMB MADNESS

HARD TO KILL



Nie panikuj, opuść broń. Masz szczęście, że trafiłeś właśnie na mnie. Od razu widać, że nie jesteś stąd. Pozbądź się lub przynajmniej schowaj tę odznakę zanim kogoś sprowokujesz. Antykryzysowa Agencja Dozoru nie ma w tych stronach nic do gadania i – jako że dała dupy po całości – nie jest tu mile widziana.

Tutaj, brachu, obowiązuje prawo silniejszego. Wszelki patriotyzm przeszedł do historii – każdy troszczy się o siebie i swoją ekipę, chociaż nawet jej nie może do końca ufać. Być może gdzieś tam na zachodzie ktoś jeszcze pamięta czym były Stany Zjednoczone Ameryki, ale lokalsi mają to gdzieś. Definitywnie zerwali z przeszłością. Życie toczy się tu i teraz. Z trudem i pod ostrzałem.

Wielooocy i czerwona hołota zgotowali nam ciężki los. Trzeba być nie lada skurczybykiem, żeby nie utonąć w tym szambie. Daruj więc sobie te pogróżki odsiadką czy kompanią karną i przyjmij z wdzięcznością informacje, które ci powierzę w nadziei na to, że kiedy już dostaniesz po tyłku i zerwiesz się do ucieczki z powrotem na zachód, w końcu ostrzeżesz swoich kolesiów, by się tu nie szwendali. Mogliby jeszcze narobić kłopotów sobie i innym. Trzeba się orientować w tym, co się tu dzieje. W przeciwnym wypadku można ściągnąć na siebie i lokalną społeczność poważne tarapaty.

Posłuchaj mnie uważnie i niczego nie przeocz, bo każda pomyłka może cię kosztować życie. Bądź wierny moim wskazówkom, a unikniesz przykrych konsekwencji. Obiecuję ci tylko tyle i aż tyle.

W zamian daruj mi zasklepienie kolejnej dziury w moim zmutowanym ciele – to naprawdę nic fajnego, gdy wypróżniasz się ołowiem! Opuść więc wreszcie tę cholerną spluwę!

HARD TO KILL

dodatek do gry fabularnej
AFTERBOMB MADNESS

ISBN 978-83-930571-8-4

RAFAŁ OLSZAK CYFROGRAFIA

UL. Wrzeciono 52 / 21 01-956 Warszawa

NIP 118-148-93-46

Autor: Rafał Olszak.

Ilustracje: Dawid Ignar.

Broń, layout: Rafał Olszak.

Korekta: Maciej Jarosz,

Tomasz Michałowski.

Testerzy: Adrian Szczepański,

Filip Nowicki,

Maciej Jarosz,

Maciej Szkucik, Marek

Kukła, Tomasz Michałowski.

Żaden fragment tej książki nie może być reprodukowany lub transmitowany w żadnej formie mechanicznej lub elektronicznej bez pisemnej zgody wydawcy bądź autora. Działania na szkodę autora i wydawnictwa będą ścigane.

Oficjalna strona gry i społeczności fanów oraz baza materiałów dodatkowych:

www.afterbomb.pl

Wbrew powszechnej opinii śmiertelna choroba nie jest najgorszą rzeczą, która może przytrafić się człowiekowi. Spaczenie, dewiacja, mutacje – oto prawdziwe nieszczęścia... źródła najdotkliwszej rozpacz i wszechogarniającego zwątpienia. Amerykanie ze Wschodu Stanów wiedzą o tym doskonale. Jeśli wybierasz się w te strony, szybko też to zrozumiesz. Spodziewaj się najgorszego, bo jest tutaj totalny bajzel. Zapomnij o Ruchu Oporu czy Konfederacji. Tu panuje prawo silniejszego. Trwa bestialska selekcja. Nie tylko z udziałem sowietów czy obcych, ale i ferajny amerykańskich wykolejeńców, którzy od dawna nie wierzą w przywrócenie starego ładu. Bądź gotów – wkrótce poznasz miejsca gorsze niż piekło i istoty potworniejsze aniżeli kosmary.

HARD TO KILL jest drugim z kolei dodatkiem do gry fabularnej AFTERBOMB MADNESS. Podręcznik opisuje realia, społeczności i miejsca szczególne Wschodnich Stanów Zjednoczonych. Dostarcza informacji o tamtejszych konfliktach, problemach oraz osobliwych monstrach. Wprowadza do systemu 10 nowych typów postaci oraz 4 gatunki grywalnych mutantów, 100 sztuk ekwipunku, jak również cały arsenał broni. Poza tym jest źródłem inspiracji dla Weteranów, chcących przenieść akcję swoich sesji na wyższy poziom trudności. Podręcznik dedykowany jest dorosłym osobom o mocnych nerwach!

Spis treści

Społeczności - str. 3

Bestiariusz - str. 91

Miejsca szczególne - str. 33

Arsenał - str. 112

Kartoteka postaci - str. 59

Dodatki - str. 119

Ekwipunek - str. 78

Indeks - str. 134



WSCHODNIE SPOŁECZNOŚCI

Pewien nerd, którego znałem, stale powtarzał, że jesteśmy tylko trybikami w maszynie. Fakt, wszyscy tworzymy jeden wielki system i jakoś to działa. Właściwie funkcjonuje całkiem fatalnie, ale mniejsza o to. Kończmy te filozoficzne rozważania i weźmy się do omówienia najważniejszych grup społecznych z dzisiejszych Wschodnich Stanów Zjednoczonych.

Poznając mieszkańców tego rewiru najlepiej zrozumiesz, jak się tutaj sprawy mają, czyż nie? Opowiem ci o ludziach, którzy nie tylko przetrwali do tej pory, ale wręcz zaadaptowali się na swój pokręcony sposób do życia w tych makabrycznych warunkach, w jakich przyszło nam tutaj egzystować. Weź głęboki oddech, chwyć się mocno poręczy fotela i zanurz w świat totalnej, apokaliptycznej degrengolady!



Selekcjonerzy

Na początek słów kilka o tych, z którymi powinieneś tutaj liczyć się przede wszystkim. Jak już wspominałem, na wschodzie panuje, jak ja to nazywam, *dyktatura giwery* – przez niektórych określana *monarchią pięści*. Po prostu ważne decyzje podejmuje tu ten, kto jest w stanie siłą wymusić ich wykonanie. Bez ryzyka surowej kary czy wyjątkowo potwornego końca, nikt nie ruszyłby palcem. A że tutejsi ludzie są szczególnie zahartowani w boju, to aby ich nastraszyć i ujarzmić, trzeba być stuprocentowym konkretem. Selekcjonerzy to właśnie goście, którzy spełniają te kryteria – decydują o być albo nie być niemal każdego, kto panoszy się po tej ziemi i pod nią. Zwłaszcza pod. Ci koleś się wydają przepustki do Azylów, kartki żywnościowe i rozliczają z roboczo-godzin. Nazywają to *naturalną selekcją* (teraz już kumaszą skąd wzięło się określenie tych skurkawańców).

Widzę jednak, że nie bardzo ogarniasz, dlaczego zarządzanie Azylami odgrywa tu tak ważną rolę i w związku z tym stanowi intratny biznes. Tutejsze schrony znacznie się porozrastały i w konsekwencji przeistoczyły w swoiste podziemne miasta z solidnym, militarnym wsparciem na powierzchni. Każdy taki ośrodek to jakby oaza na pustyni – musisz tam bywać, by przetrwać. Bez grubej warstwy ziemi nad głową po prostu nie dasz rady. Obcy i komuniści robią takie zadymy, że przeżycie graniczy z cudem. Mogłoby się to udać małym grupkom skautów, sprytnym trackerom, ale nie większym społecznościom. Nie tylko zresztą ze względu na działania ruskich i szaraków, ale też z powodu kompletnego bałaganu w atmosferze. Ulewne kwaśne deszcze, toksyczny smog, koszmarnie burze radioaktywne są zabójcze i niszczyielskie nawet dla takich drabów jak ja (i dla tych szpetnych toksików zresztą też).



Jeszcze możesz zawrócić, wciąż nie zawędrowałeś daleko, ale jeśli przejdziesz kolejnych kilka kilometrów, przekonasz się o czym mówię...

Wracając do Selekcjonerów. Nie podskakuj im. Skażą na śmierć lub zabiją każdego, kto się im postawi. To nie demokracja. Oni rządzą twardą ręką. Każdy ma swój teren, który traktuje trochę jak poligon doświadczalny do wytaniania najlepiej przystosowanych; czasem to pojedynczy rewir, innym razem rozległe połacie ziemi, które można by przyrównać do połowy Stanu, żebyś lepiej rozumiał skalę. Te byki mają wszystkiego pod dostatkiem – dragów, żarcia, kobiet i cybernetyki. Nawiasem

mówiąc lojalność okazują sobie poprzez wszczepienie implantu będącego właściwie zdalnym ładunkiem wybuchowym i paralizatorem w jednym. Jeśli któryś okazuje niesubordynację, zostaje wyeliminowany lub „ostrzeżony” paraliżem na kilka dob i polegiwaniem we własnym łajnie.

Kiedy długi (przedłużony zabiegami konwersyjnymi) żywot naczelnego Selekcjonera na włościach dobiega końca, o stanowisko Nadzorca walczą wszyscy, którzy mają odwagę i przynajmniej rok służby za sobą. Wbrew pozorom nie ma zbyt wielu chętnych. Walka w sumie nie jest na śmierć i życie, ale w praktyce najczęściej przeżywa tylko jeden. Mordercza batalia odbywa się zwykle na określonym obszarze bez udziału broni palnej. Grupy Selekcjonerów, ceniące sobie liczebność, by nie tracić ludzi czasem decydują się na alternatywne rozwiązanie – misję do wykonania w jak najkrótszym czasie; na przykład upolowanie Duala lub wytresowanie jakiegoś groźnego zwierza.

Selekcjonerami są wyłącznie mężczyźni – nie wiem jak na zachodzie, ale u nas patriarchyat jest diablo silny i nie ma mowy o równouprawnieniu kobiet jeśli chodzi o władzę na szczycie. Na dole też nie mają weselej, a właściwie cholernie ciężko. Jeśli nie umieją dobrze kombinować i wchodzić w komitety z dostatecznie silnymi mężczyznami, stanowią towar przechodni i wiodą ponury żywot jako uzależnione od alkoholu i narkotyków maskotki, seksualne niewolnice bądź dekoracje apartamentów sadystrycznych drani. Pod wpływem środków odurzających nierzadko ulegają kompletnemu uprzedmiotowieniu – niczym żywe rzeźby robią za lampy, stoły, podnóżki lub dekoracje. Niektórym taka totalna depersonalizacja się nawet podobą. Większość nie ma pojęcia, że da się żyć inaczej, bo od małego stanowi słabszy gatunek, kategorię człowieka

trwale zajmującego najniższą pozycję w grupie. Nawet te lepiej sytuowane damy (partnerki waśniaków) traktują inne kobiety jak niewolnice, więc są oczywiście nienawidzone. Są jednak kobiety, które tym pannom nie zazdroszczą, a to dlatego, że mają tak silnie wpojone posłuszeństwo, iż nawet im do głowy nie przyjdzie, by mieć jakiegokolwiek roszczenia...

Czyżbym widział oburzenie w twoich oczach? Niedowierzanie to zły objaw, a raczej przejaw słabości. Pamiętaj, że wciąż jeszcze możesz zawrócić. Później trudno ci będzie wynieść się stąd. Uprzedzałem – na wschodzie nikt nie ma skrupułów. Jeśli spodziewałeś się wypasionego wesołego miasteczka, to w pewnym sensie dobrze trafiłeś. Tyle tylko, że mamy tu raczej hardkorowy cyrk osobliwości, ostrą jazdę bez trzymanki, centralny psychiatryk, w którym dawno zabrakło kaftanów bezpieczeństwa, o wolnych celach nie wspominając. Wkraczając na ten teren decydujesz się na urzeczywistnienie koszmarów. Tu wszyscy, włącznie z Selekcjonerami, doskonale zdają sobie sprawę, że triumf najeźdźców jest tylko kwestią czasu. Nam nie robi różnicy, kto z nich ostatecznie zwycięży. My i tak mamy przerąbane, ale nikomu to nie wadzi, bo przecież nie ma o co walczyć. Nie ostatek się tu kamień na kamieniu, a te przeludnione nory w ziemi, w których się chowamy, przypominają raczej trumny lub zbiorowe mogiły, aniżeli ludzkie metropolie. Właściwie wszyscy dogorywamy, jesteśmy w desperackim amoku, w podłej agonii i przy życiu trzyma nas tylko adrenalina. Różnimy się pod względem tego, co ją w nas wyzwała, ale różnice te są mniejsze, niż nam się wydaje. Jesteśmy kupą mięsa na resorach, toczymy się wzajemnie i lepimy do siebie, a na końcu trasy czeka przepaść... Ruchem na tej *drodze* kierują Selekcjonerzy.

Dygnicja

Dygnicja to rewolucjoniści, którzy próbują zburzyć panujący u nas porządek. Nie godzą się na dyktat Selekcjonerów, bezwzględne traktowanie kobiet, starców i reszty nie dość silnych, by samemu stawiać opór. Cholerni anarchiści, wywrotowcy i autsajderzy, którzy nie potrafią się przystosować! Moim zdaniem to zwykła banda mięczaków. Inaczej zdołaliby się odnaleźć w naszych realiach zamiast siał ferment. Nadali sobie dumnie brzmiącą nazwę, ale tak naprawdę gówno tutaj znaczą! Podjudzają tylko ludzi do buntu, chociaż skończyłoby się to dla nich tragicznie. Zapowiadają powstanie, ale nie chce mi się wierzyć, by mogło rzeczywiście dojść do skutku. Mimo to Selekcjonerzy nie bagatelizują tego problemu. Wszelkie przejawy oporu dławią w zarodku. Nawet rozwieszanie propagandowych plakatów jest karane śmiercią!

Obecna sytuacja jest może ciężka, ale spójrzmy prawdzie w oczy – kobiety przecież nie staną do walki z najeźdźcami. Starcy też nie zdadzą się na zbyt wiele. Jedynie młodzież ma szansę się jakoś wykazać, bo przynajmniej jest mobilna, pełna werwy, energiczna. Gdyby jednak cała ta hałastra miała podejmować decyzje o strategicznym znaczeniu dla losu Azylów zapewne już dawno wszyscy bylibyśmy martwi. Tu trzeba rządów silnej ręki i tyle!

Tymczasem członkowie Dygnicji mają usta pełne frazesów: wychwalają pod niebiosa szlachetne ideały, mówią o równości, demokracji, prawości i człowieczeństwie. Niestety wszystkie te brednie mają się nijak do bieżącej sytuacji. Świat został wywrócony do góry nogami i nie jest to po prostu regres cywilizacji. Zmiany są dalece poważniejsze – ludzkość zmutowała w formę wyjąłowaną ze współczucia. Nowe człowieczeństwo kieruje się nade wszystko



instynktem przetrwania. To jemu podporządkowana jest nasza wola, intuicja i cała energia. Oddanie władzy słabym poprzez przyznanie im jakichś przywilejów i szczególnej opieki to właśnie byłby rzeczywisty regres! Człowiek nie jest wartościowy z racji samego istnienia – na szacunek musi zapracować, być użyteczny, gotów walczyć i koniec, kropka.

Tymczasem Dygnicja kultywuje jakieś anachroniczne wzorce. To walenie głową w mur! Zamiast przyjąć za pewnik, że siła jest wartością nadrzędną, sugerują by w równym stopniu szanować doty hierarchii. Ty zapewne, jako członek Antykrzysowej Agencji Dozoru, myślisz podobnie. Dlatego właśnie na-

ciskałem, byś pozbył się odznaki. Jeśli zaczniesz opowiadać banialuki podobne do tych, które rozprowadzają przedstawiciele Dygnicji, możesz skończyć na prawdę fatalnie. Razem z tobą i ja. A może nawet ktoś jeszcze, jeśli śledztwo przyznano by bardziej wyczulonemu na tym punkcie Selekcjonerowi. Miej się na baczności i nie moralizuj w tym starym, biblijnym stylu. Zacznij żyć jak zwycięzca. Wtedy masz szansę przetrwać.

Po tym, co powiedziałem, nietrudno się domyślić, że Dygnicja działa głównie w konspiracji. Kryją się w zakamarkach podziemnych miejskich molochów, szpiegują Selekcjonerów, przeprogramują azylanckie terminale, by wyświetlały propagandowe komunikaty, rozwieszają plakaty, rozrzucają ulotki, robią graffiti... A wszystko to czynią podlegając do buntu. Nie wiem skąd biorą na to środki i jak im się to mimo wszystko udaje, ale prędzej czy później wpadną w łapska Selekcjonerów, a będzie to na pewno miażdżący, bezlitosny chwyt, który wycisnie z nich flaki.

Nie bez powodu wymieniłem Dygnicję w drugiej kolejności. Niezależnie od wszystkiego, oni faktycznie stwarzają spore zagrożenie i mają wpływ na społeczeństwa na wschodzie. Być może to tylko plotki, ale słyszałem, że gdzieś faktycznie doprowadzili do powstania. Jak już mówiłem, ciężko mi uwierzyć w realność takiego scenariusza, ale cholera wie, czy przypadkiem nie stało się tak naprawdę. Powód? Selekcjonerzy mają swoje wady i słabości. Niektórych zanadto ponosi i zaczynają czuć się jak nadludzie. Tymczasem bombka wszczepiona w ciało, mająca gwarantować lojalność, jest swego rodzaju piętą achillesową. Jeśli w Dygnicji są tak dobrzy nerdzi, jak słyszałem, to włam do terminala sterującego całą tą aparaturą może być poważnym zagrożeniem. Wprawdzie system jest dobrze strzeżony, a dostęp do kluczowych kom-

puterów na maksa trudny, ale Selekcjonerzy czasami wyraźnie czują się zbyt pewni siebie. To może ich zgubić. Wywrotowcy tylko czekają na takie okazje.

Teraz tak... interesuje cię pewnie jak można się skontaktować z tymi kolesiami. Cóż, nie jest to łatwe, chyba że masz reputację korzystną z ich punktu widzenia. Nie ma oczywiście szansy, byś zdołał panoszyć się po Azylu będąc zdeklarowanym wywrotowcem, ale dostatecznie dobrze, jeśli przynajmniej nie będziesz sługusem Selekcjonerów. Czyste konto pod tym względem to podstawa. Jeśli zasłyniesz z jakiegoś przejawu oporu to może nawet sami spróbują cię zwerbować do swojego *klubu opozycjonistów*. Uważaj jednak na podpuchy, które organizują nadzorcy. Na przykład rzekomo tajne, fikcyjne spotkania zainteresowanych przewrotem, a tak naprawdę dobrze wyreżyserowane łapanki lub, w najlepszym razie, pałowanie niepokornych paralizatorami policyjnymi w kształcie kija...

Jeśli rzeczywiście zależy ci na kontakcie z Dygnicją, będziesz musiał zdać jakiś test, trochę się wykazać, początkowo nawiązując kontakt z szeregowymi członkami. Jeśli zrobisz dobre wrażenie, możesz liczyć na wprowadzenie lub przynajmniej gadkę z kimś wyżej postawionym. Znam szperaczy, którzy handlują kontrabandą i mają trochę klientów wśród buntowników, więc w razie czego spróbuj ich dyskretnie podpytać. Kto wie, może zechcą ci pomóc – w końcu to ludzie interesu, nie odmówią sobie zysku. Możesz też powrócić się trochę po różnych norach, a nuż trafisz na jakiegoś zapijaczanego ziombka, który wyłoży ci swoje wywrotowe poglądy. Jeśli go przycisniesz, poszantażujesz, to pójdzie na współpracę i skontaktuje cię z kim trzeba. Pamiętaj tylko, że w ten sposób też możesz natknąć się na jakiegoś agenta Selekcjonerów...

Szperacze

Szperacze to typy takie jak ja. Nazbyt odstajemy, by zapuścić korzenie w jakimkolwiek Azylu, chyba że mowa o życiu w rezerwacie (tak nazywa się wyodrębnioną specjalnie dla odmieńców dzielnicę). Włóczyliśmy się z miejsca na miejsce, w tak zwanym międzyczasie szabrując, plądrując i przekopując sterty gruzu w nadziei na pozyskanie cennych fantów. Specjalizujemy się w poszukiwaniu rozmaitych antyków (tak określamy różnorodne przedmioty z dawnych lat, które dają ludziom wytchnienie od szarej codzienności pod ziemią). Wybraliśmy taki sposób na życie, bo trzeba coś jeść, a łatwiej jest dostarczyć coś cennego i odstąpić w zamian za kartki żywnościowe, niż polować samemu. Po powierzchni łążą takie kreatury, że prawie zawsze to one są łowcami, a ludzie zwierzyną. Najbezpieczniej jest zataskać plecak fantów do schronu, trochę zaszałać na miejscu, a za resztę kartek kupić prowiant i ruszyć w dalszą podróż sprawdzonymi ścieżkami, nim komuś zacznie przeszkadzać nasza odmienność.

Skoro mowa o kartkach żywnościowych... Nie wspominałem o tym chyba dotychczas, a to przecież ważne... Słyszałem, że tam u was macie wyłącznie handel wymienny. Cóż, u nas jest podobnie, ale nadrzędną walutę stanowią właśnie kartki żywnościowe. Rozumiesz, amunicja jest cenna, ale nią się przecież nie najesz. Wygląda na to, że my tutaj na wschodzie, paradoksalnie jesteśmy jakby bardziej cywilizowani... operujemy papierkami, jak zwykle się robić za dobrych czasów.

Wracając do tematu, Szperacze to włóczędzy. Szwendanie się mamy we krwi. Łazimy tam, gdzie wiatr nas pogna. Większość z nas to mutanci wszelkiej maści. Ci, którzy jeszcze zdają się być normalni, wkrótce też nabawią się pew-



nie skaz i zmian genetycznych, więc w sumie można nawet zaryzykować stwierdzenie, że każdy z nas prędzej czy później zostaje odmieńcem. Ciebie też to może spotkać jeśli nie weźmiesz sobie do serca moich wskazówek.

Nie myl mnie tylko z jakimś obieżyświatem czy trampem. Nic z tych rzeczy. Nie jestem też cholernym turystą, któremu zwiedzanie tego całego pobjowiska sprawia chorą przyjemność. Umówmy się, że bliżej mi do kuriera lub tragarza. Wybieram się na łowy, zdobywam to, co zostało zamówione lub grabię to, co potencjalnie ma jakąś wartość, a potem opylam w Azylu i ruszam dalej. Dzięki temu, że podróżuję w pojedynkę lub co

najwyżej z kilkoma kompaniami, jestem względnie bezpieczny. Taka niewielka ekipa jest w stanie uniknąć zagrożeń, przeczekać niebezpieczeństwo lub po prostu sprawnie wycofać się w porę. Lepiej unikać konfrontacji, bo wróg ma najczęściej przewagę liczebną lub lepsze wyposażenie. Poza tym część odmóżdżonych komunistów walczy z ogromną determinacją, prac przed siebie mimo skrajnego ryzyka. Zachowują się jakby w ogóle nie obawiali się śmierci – przyznasz, że trudno rywalizować z przeciwnikiem, któremu własne życie jest kompletnie obojętne! No i co to za satysfakcja rozgromić kogoś, kto sam skazuje się na unicestwienie? Szkoda czasu i amunicji!

Niektórzy Szperacze specjalizują się w pozyskiwaniu sprzętu ze zrujnowanych Azylów, zburzonych miast, skażonych baz wojskowych, straconych baz matek obcych. Inni są fachowcami w pozyskiwaniu określonych fenomenów (i tym samym profesjonalistami w tropieniu anomalii i, oczywiście, unikaniu Duali). Jednak zdecydowana większość to kolesie całkiem pospolici. No może z jednym talentem bądź dwiema szczególnymi umiejętnościami, które ułatwiają im dostawanie się do niesplądrowanych jeszcze miejsc i skrytek. Ja na przykład wlezę niemal wszędzie i otworzę praktycznie każdy sejf, ale to tak na marginesie.

Nie jesteśmy w żaden sposób zorganizowani, ale wielu z nas zna się przynajmniej z widzenia lub brało udział we wspólnych ekspedycjach. Czasem ktoś komuś pomoże w potrzebie, gdy przytrafi się jakieś nieszczęście. Oczywiście nie bezinteresownie, ale my między sobą akceptujemy taki stan rzeczy. Jeśli Szperacz potrzebował wsparcia, winien jest wybawcy wszystkie swoje fanty. To uczciwy układ biorąc pod uwagę, że jeden mógł drugiego zostawić na pastwę losu lub uśmiercić, a potem zwyczajnie podebrać graty. Nikt do nikogo w takiej sytuacji nie ma pretensji i każdy

jest zadowolony. Wybawca ma czyste sumienie i pełen magazynek bezcennej amunicji, a odratowany zachowuje życie. Czysty układ, dobry biznes. Jeśli jednak wyczuwam, że nie mam do czynienia z innym Szperaczem, i sytuacja nie jest do końca klarowna, wolę nie igrać z losem, nie ryzykować zanedo i albo od razu strzelić delikwentowi w łeb z daleka albo darować sobie łup i oddalić się z miejsca zdarzenia, zacierając ślady, jakby mnie tam nigdy nie było. To kwestia przyzwyczajenia – taki nawyk, gwarantujący, że nikt mnie nie skojarzy z danym rewirem i z danym trupem. Proste, prawda? Nie muszę chyba podkreślać, że nie wszyscy Szperacze przestrzegają kodeksu etycznego, o którym tu opowiadam, ale tacy kolesie szybko kończą z nożem w plecach. Śmiejemy się wtedy, że związki zawodowe zorganizowały w jego firmie strajk – gość już nie popracuje... Żarty żartami, ale życie to perfidna gra. Nie ma tu miejsca na sentymenty. Jeśli nie musisz z powodu wyższej konieczności to nigdy nikomu nie ufaj. Wiara w czyjeś dobre intencje jest luksusem, który najczęściej okazuje się mieć zbyt wysoką cenę. To samo dotyczy przysług. Nie opłaca się ich wyświadczać, bo liczba zgonów jest tu tak duża, że pacjent, któremu uratowałeś tyłek może zwyczajnie nie zdążyć ci się odwdziżyć – zeżrą go kanibale, dzikie zwierzęta, dopadnie jakiś mutant, komunista lub obcy. Samemu też lepiej nie być dłużnikiem, ponieważ tak to już bywa, że o pomoc ludzie proszą w najmniej sprzyjających momentach... Ponieważ ledwie dotarłeś w te strony, mogę cię jeszcze doinformować w kwestii ewentualnego zatrudnienia. W bodaj każdym Azylu przy budynkach administracji znajdują się terminale z ogłoszeniami. Czasem Szperacze poszukują łebków do pomocy: tragarzy, ochroniarzy bądź specjalistów w jakiejś dziedzinie. Zresztą ogólnie w tych sieciach pełno różnych ogłoszeń, także stołecznych, za które możesz dostać kartki żywnościowe.

Splugawieni

Splugawieni to krańcowi szaleńcy spótkujący ze zwierzęcymi mutantami z którymi mogą płodzić półzwierzęce hybrydy, co jest możliwe chyba tylko tu na Wschodzie i ponoć związane jest ze skutkami użycia przez obcych jakichś eksperymentalnych, biologicznych broń, zawierających silne mutageny. Wielu z nich została wręcz wychowana przez takie stworzenia. Żyją w symbiozie ze skrajnymi dziwolągami uformowanymi przez apokalipsę. Nierzadko dzielą się z nimi swoim ciałem w sposób bardzo dosłowny – pozwalają żerować na sobie ohydny pasożytom, czerpiąc z tego osobliwą przyjemność, ale i pewne korzyści. Dzięki wymianie płynów z takimi bestiami, Splugawieni zyskują szczególne cechy – odporność na skrajne warunki, promieniowanie, toksyny, a czasem nawet na niektóre anomalie!

Część z nich wytwarza własny język będący połączeniem dziwnych dźwięków charakterystycznych dla zwierząt oraz ludzkiej mowy. Bardziej rozzagnięci opanowują nawet podstawy umożliwiające komunikację ze zwykłymi śmiertelnikami. Zdarzają się też tacy, którzy zostali Splugawieni w wieku 20-tu czy 30-tu lat, więc potrafią się zwyczajnie komunikować z ludźmi takimi jak my. Teoretycznie, bo w praktyce zdają się być totalnie szaleni i po prawdzie trudno się z nimi dogadać. Zazwyczaj nie ma to zresztą większego sensu. Lepiej od razu brać nogi za pas lub opróżnić wszystkie magazynki, jeśli zostało się przypartym do muru. Wyjątki od reguły zdarzają się zbyt rzadko, by było warto ryzykować ich uwzględnienie w taktyce.

To zadziwiające, jakie są efekty połączenia typowej dla człowieka skłonności do wytwarzania kultury z typowym dla przyrody nieskrępowaniem i swobodą. W efekcie powstają niezwykle konstelacje rytuałów i obyczajów inspirowa-



nych zwierzęcymi odruchami albo instynktami. Trudno czasem odgadnąć, co Splugawieni wykonują w sposób świadomy i kierując się rozumem, a co pod wpływem wewnętrznych impulsów lub bodźców dziedziczonych od scalonych z ich ciałami zwierząt. Nie ma to jednak większego znaczenia – grunt to umieć rozpoznać wrogie sygnały. Z tym na szczęście nie ma na ogół problemu. Zwierzęta jaskrawo okazują gniew i nie inaczej jest ze Splugawionymi. Syczą, warczą, napinają mięśnie, prezentują kolce, kły lub inny rynsztunek charakterystyczny dla dzikich bestii.

Zła wiadomość jest niestety taka, że Splugawionych są całe stada. Nie spo-

tkasz ich rzecz jasna w Azylu lub okolicach, ale jeśli tylko zapuścisz się głębiej w teren, natkniesz się na nich prawie na pewno. Egzystują w jaskiniach, na bagnach, w dziczy, ale szwendają się też po apokaliptycznych pustkowiach. Największe prawdopodobieństwo, że spotkasz Splugawionego, jest natomiast w okolicach kraterów atomowych i w pobliżu zrujnowanych obiektów przemysłowych, na ziemiach mocno skażonych mimo upływu lat. Te ludzkie zwierzęta lub, jak wolisz, ci zezwierzęceni ludzie na szczęście nie zawsze zachowują się agresywnie. Czasem stanowią ledwie element krajobrazu. Jeśli ich nie sprowokujesz, nie zbliżysz się zaledwie do gniazda lub innego terenu, który z ich perspektywy jest szczególnie cenny, najpewniej nie zaatakują. Odpowiedzą natomiast przemocą jeśli zaczniesz zachowywać się agresywnie wobec nich bezpośrednio lub względem zwierząt w ich obecności.

Nie myśl, że wszyscy Splugawieni to krańcowo pozbawione człowieczeństwa jednostki. Wielu z nich przechodzi wprawdzie na stronę przyrody i definitywnie rezygnuje z życia w otoczeniu takich jak ty i ja, ale zakłada jakby własne, alternatywne społeczności, komuny, getta czy osady. Jak zwał tak zwał, w każdym razie chodzi o to, że część Splugawionych zatracą się w swoim obłądnie, ale zachowując pewną dozę normalności. Niektórzy tworzą jakby sekty i koncentrują całą swoją egzystencję wokół kultu matki ziemi, jakiejś półświadczonej rośliny, długowiecznego mutantu lub czegoś równie zjawiskowego, z czym można się w jakiś sposób komunikować. Część z nich traktuje promieniowanie jako przejaw boskiej obecności więc gromadzi się wokół atomowych niewypałów lub zamieszkuje magazyny pełne radioaktywnego szlamu...

Mówię to wszystko byś przypadkiem nie uznał, że Splugawieni to jednorodna

grupa. Absolutnie! Każda ich społeczność może stanowić zupełnie inną bajkę. Spodziewaj się więc po nich dosłownie wszystkiego, z naciskiem na to, co potencjalnie zagrażające. Miej się też na baczności jeśli chodzi o pokusę skorzystania z dobrodziejstw życia w symbiozie z jakimś zmutowanym zwierzęciem. Niejeden biofreak już się na tym przejechał! Niepozorne robale czasem okazują się nad wyraz skuteczne w znieczulaniu i włożeniu pod skórę lub wprost w trzewia. Inne powoli, ale konsekwentnie wpuszczają w ciało żywiciela substancje, które potrafią ostro namieszać w głowie, wywołać stany transowe lub paranoję i w efekcie spowodować, że nieszczęśnik zapagnie żyć wśród Splugawionych.

Nie daj się skusić na jakieś dziwaczne pijawki, wiję chroniące przed promieniowaniem albo inne zdeformowane pasożyty. Jeśli natomiast zdecydujesz się na coś takiego, to wyłącznie na własne ryzyko! I staraj się z tym nie afiszować w Azylach, bo w większości miast wnoszenie na siebie takiego robactwa uznawane jest za kontrabandę. Jeśli wykryją to na bramce, możesz mieć nieprzyjemności albo po prostu wywalą cię na zbity pysk, zapisując wcześniej zdjęcie twojej facjaty, by także później uniemożliwić ci wstęp do środka. Krótko mówiąc, jeśli podpadniesz, będziesz już w takim miejscu spalony.

No dobra, ale widzę, że oczekujesz konkretów. Proszę bardzo: osobiście widziałem ekipę Splugawionych żyjących z węzami, ludzi wsadzających sobie pod skórę sadzonki półświadczonej rośliny, wykolejeńców, którym z ust, uszu, a nawet spod oczu wysypywały się rozmaite robale. Jeszcze ci mało? Najbardziej spektakularne są okazy dosłownie zmiksowane z różnymi gadami, krzaczki ludzi i zwierząt spłodzone przez homo sapiens, a urodzone przez bestie.

Astro Knights

Astro to kolesie żyjący z dala od Azylów. Nadali sobie ksywkę Astro Knights parafrazując słowo *astronauta*. Trzeba przyznać, że to określenie do nich pasuje. To metalurduzy praktycznie bez przerwy noszący swoje wypasione zbroje hutnicze, które wyglądają trochę jak skafandry kosmiczne. Odzież ta pełni różnorakie funkcje – z jednej strony chroni przed skrajnymi warunkami dzięki ulepszonej ultrawentylacji, z drugiej jest solidnie opancerzona, a poza tym posiada filtrfrak, dostarczający trochę wody z tego, co opuszcza w taki czy inny sposób ludzkie ciało.

No dobrze, ale możesz zapytać: po co ktoś miałby zadawać sobie tyle trudu? Przecież łatwiej byłoby egzystować w Azylu albo zwyczajnie się stąd wynieść... Po pierwsze, Astro nie tolerują Selekcjonerów i nie chcą mieć żadnej władzy nad sobą, więc pierwsza opcja odpada. Cenią suwerenność i swobodę. Właściwie wielu z nich to potomkowie azylantów, którzy zdecydowali się ewakuować, gdy sytuacja w schronach zaczęła ich przerastać. Cóż, nikt się nie spodziewał, że zdołają przetrwać. Tak się jednak stało i obecnie kolejne pokolenia dziedziczą po sobie technologie wytwarzania wyrafinowanych zbroi hutniczych wyposażonych w ulepszone systemy podtrzymywania i ochrony życia. Każdy z takich pancerzy to prawdziwy majstersztyk metalurgiczny. Istne cacko, sprzęt z najwyższej półki. Jeżeli natkniesz się u jakiegoś handlarza na wyposażenie z godłem rycerskiego hełmu na tle księżycy w pełni, możesz być pewien, że to gadżet najlepszej jakości! Po drugie, Astro nie szwendają się po pustkowiach bez celu. Wykonują określone usługi i całkiem nieźle na tym wychodzą!

Niech cię zatem nie zdziwi widok gości wychodzących na zewnątrz wprost



w toksyczną zawieruchę lub burzę piaskową. Wyglądają wówczas jak astronauta z tych komiksów o podróżach na Marsa. Wypadki do apokaliptycznego piekła to dla nich chleb powszedni. Pamiętaj o tym, jeśli będziesz potrzebował wsparcia właśnie w trakcie takich warunków atmosferycznych. Nikt inny nie przyjdzie ci z pomocą. Możesz liczyć jedynie na ich gorącą linię. Tak, dobrze słyszysz. W wielu miejscach mają rozmieszczone specjalne systemy antenowe, które wzmacniają sygnał i kierują go do najbliższej jednostki. Wiesz, bez tego podczas ekstremalnych warunków pogodowych komunikacja przez radio byłaby niemożliwa. Nie sądzisz jednak chyba, że Astro Knights przybędą z od-

siecą na wezwanie byle kogo? Najpierw musisz się wykosztować na specjalny Audiotransmitter, który kosztuje niemało, bo jakieś 500 amo. Dopiero przy jego pomocy możesz ich wezwać. Po robocie odbierają nadajnik albo zainkasują kolejne 500 amo na wypadek następnej eskapady w przyszłości – twój wybór.

Plusem jest to, że ich oddział ratunkowy dysponuje dużą siłą ognia, sprzętem medycznym, a nawet specjalnym polowym Automatem Wielozadaniowym do operacji i zabiegów, nie wspominając o pakiecie Medexów i innych preparatów lekarskich do stawiania na nogi. Wydatki muszą się jednak zmieścić w 250 amo (resztę biorą za usługę). Możesz oczywiście wykupić sobie pakiet PREMIUM – za 750 amo lub więcej, jeśli masz większe wymagania.

Gdzie kupić takie cacko? Pytaj w punktach handlowych w Azylach, zwykle mają tam swoje stanowisko. Uważaj natomiast na towar od obwoźnych handlarzy. Czasem można u nich dostać po okazjonalnej cenie niespożytkowany dotąd audiotransmitter z logo Astro Knights, ale sprawdź dokładnie czy nie jest uszkodzony i czy faktycznie kontaktujesz się przy jego pomocy z bazą metalurgów, a nie jakimś ściemniaczem, który współpracuje z kupcem.

Cóż, wiesz już z czego utrzymują się Astro. Masz też ogólne wyobrażenie, co to za typy. Obrazu dopełni kilka uwag odnośnie organizacji tej grupy. Są mocno rozproszeni i często zmieniają kryjówki. Czasem aranżują jakieś miejsca do celów bazy wypadowej, ale nie są to z reguły stałe obiekty. Bezpieczniej jest korzystać z potencjału wypasionych zbroi metalurgicznych i pozostawać w ruchu, co utrudnia namierzenie przez komuchów lub obcych. Poza tym sytuacja na polu walki jest dynamiczna i wciąż ulega zmianie, więc muszą trzy-

mać rękę na pulsie, nadążać za siecią nieprzerwanie przemieszczających się nadajników, które tkwią w kieszeniach drepających w te i z powrotem klientów. Chodzi o to, by na żadnym audiotransmitterze nie zapaliła się czerwona lampka sygnalizująca przebywanie poza zasięgiem, z dala od strefy interwencji. Skoro już o diodach mowa, dopowiem jeszcze, że zielona oznacza gotowość na wezwanie, a żółta odpowiada sytuacji awaryjnej, gdy na przykład jednostka ratunkowa jest aktualnie zajęta lub na danym terenie działa tylko w określonych okolicznościach.

Astro przywiązują dużą wagę do rozpoznania w sytuacji i ostrożnie podchodzą do tematu, aby uniknąć zasadzek. Ponoć nie przeprowadzają działań iście samobójczych, więc nie licz na to, że zjawią się z pomocą jeśli wleziesz do bazy obcych! Niech luksus możliwości wezwania wsparcia nie spowoduje, że zaczniesz za bardzo kozaczyć lub ryzykować. W najmniej sprzyjającym momencie może się zapalić czerwona dioda i po zabawie, kolego!

Na koniec najlepsze. Astro nie szastają walutą na lewo i prawo. Jak już mówiłem kitrają się po jaskiniach i ruinach, są mocno zdyscyplinowani, a ich organizacja stoi na bardzo wysokim poziomie. Żaden ci tego otwarcie nie powie, ale oni mają plan. Wycisnąłem kiedyś z jednego, że wszystkie środki przeznaczają na budowę konstrukcji umożliwiającej podróż kosmiczną. Wymyślili sobie, że wypierdzielą stąd wypasionym promem międzyplanetarnym, zaszyją się gdzieś w galaktyce i będą tam sobie egzystować z dala od tego całego bałaganu na Ziemi. W teorii brzmi to niczego sobie, ale czy w praktyce to osiągalne? Ponoć już jeden taki prom opuścił naszą planetę i szykuje się kolejna ewakuacja. Ciekawe po ile są bilety...

SnuffSquad

Wschód to mekka wykolejeńców. Pewnie miałeś okazję już się o tym przekonać podróżując przez Iowa – wąskie gardło oddzielające wschód Ameryki od reszty Stanów, słynące z rekordowej ilości żądnych krwi degeneratów. SnuffSquad, jak sama nazwa wskazuje, to banda zwyrodnialców jarających się wszelaką zbrodnią, kultuwujących przemoc. Wydaje się, że przyszli na świat, by wyrwać mu serce. I rzeczywiście chętnie to robią bez opamiętania, przy każdej sposobności. Gwałcą i mordują, a są pod tym względem bardziej bestialscy niż niejeden oddział komunistów. Wielbią tortury, podniecają się na widok krwi, wyją z ekstazy, kiedy zadają komuś ból. Ich sadystyczne skłonności są rozbuchane do granic.

Na domiar złego ci dranie słyną z tego, że uwielbiają filmować swoje wyczyny. Nie gardzą też fotografią, ale nade wszystko cenią właśnie materiał wideo. Używają do tego celu wszystkiego, co wpadnie im w ręce, od starych kamer po bardziej nowoczesne Wideorekordery. Tak czy inaczej trup ściele się gęsto, prawdziwa (nie hollywoodzka) krew leje się wiadrami, a przemoc osiąga szczyty okrucieństwa. Perfidna, niepokonowana żądza agresji sięga zenitu. Żeby tego było mało, ci kolesie sami też gustują w bólu – z masochistycznym zacięciem robią sobie spektakularne tatuaże, podwieszają się na hakach jak mięso w chłodni, robią sobie sznyty, wypalają lub wycinają różnorakie wzory na ciele, wbijają w siebie dziesiątki, a nawet setki kolczyków, polewają się kwasem, dorabiają sobie skrzydła wszczepiając w skórę pióra jak igły. Niektórzy podczas tych zabiegów wręcz giną z wycieńczenia, szoku lub utraty krwi albo przedawkowania wzmacniających doznania środków odurzających. A tych im stanowczo nie brakuje, bo wielu członków SnuffSquad to biofreaki.



Gdyby byli na Zachodzie, Agencja Dozoru zrobiłaby z nimi porządek? Byłby to błąd. Pamiętaj, że nawet mucha pełni przydatną rolę w przyrodzie. Nie inaczej jest z tymi oszołomami. Oczyszczają teren. Dosłownie i w przenośni. Nie bardzo znają się na łowiectwie, więc żrą siebie nawzajem i padlinę, którą napotkają na swej drodze. Bynajmniej jej nie brakuje. Rusczy tłuką się z ufokami, a w międzyczasie katują naszych. Ściera się więc całe tony. Gdyby nie kanibalistyczne zapędy kolesiów ze SnuffSquad trzeba by to wszystko grzebać, by uniknąć epidemii. A tak przyroda reguluje się naturalnie. Zwyrodnialcy sami się wykańczają, a przy okazji oczyszczają teren. Pełnią też jeszcze

jedną pożyteczną funkcję – ich nomadyczne watahy nierzadko potrafią narobić sporych szkód i nieźle przetrzebić oddziały najeźdźców. Podobnie jak Skalani komuniści, nie lękają się śmierci jakby w ogóle nie rozumieli, co ona faktycznie oznacza. A może tak głęboko wierzą w biofreakową Nirwanę?

Problem z nimi polega natomiast na tym, że czasem przedobrzą i zaszarżują na naszych. Słyszałem nawet, że pewna ekipa puściła z dymem cały Azy! Wprawdzie jeden z mniejszych, ale jednak. Wyobrażasz to sobie? Przedarli się przez ochronę Selekcjonerów, dostali do środka, urządzali ludziom piekło przez długie tygodnie, po czym – lekceważąc atuty obronne schronu – spalili go i ruszyli na poszukiwanie kolejnych makabrycznych przygód. Musisz przyznać, że los przeciętnego śmiertelnika pod kuratelą Selekcjonerów to nieomal raj na ziemi w porównaniu do tego, co czeka człowieka, kiedy znajdzie się w łapskach tych skurczybyków.

Podsumowując, SnuffSquad to bluźniercy, utracjusze, synowie marnotrawni, hulacy, skrajnie oszołomy, nihiliści, zbrodniarze, dewastatorzy, którzy zrobią absolutnie wszystko, by zaspokoić swoje mordercze, psychopatyczne, antyludzkie instynkty... Sadomasochistyczna ferajna łagodząca ból istnienia jeszcze większym cierpieniem i negowaniem znaczenia egzystencji. Ludzie, którzy dawno postavili na sobie krzyżyk i igrają ze śmiercią, by dowieść, że są od niej na swój sposób silniejsi. Tyleż to śmiała, co szalone!

Pytasz, jak ich unikać? Omijaj szerokim łukiem kina samochodowe, trzymaj się z dala od ocalałych autostrad i głównych dróg, na dźwięk ryku motocykli i ciężarówek spływyj gdzie pieprz rośnie. Te typy są nie tylko diabło pokręcone, ale i cholernie mobilne, jak to nomadzi. Jeśli cię dostrzegą i wezmą na celownik,

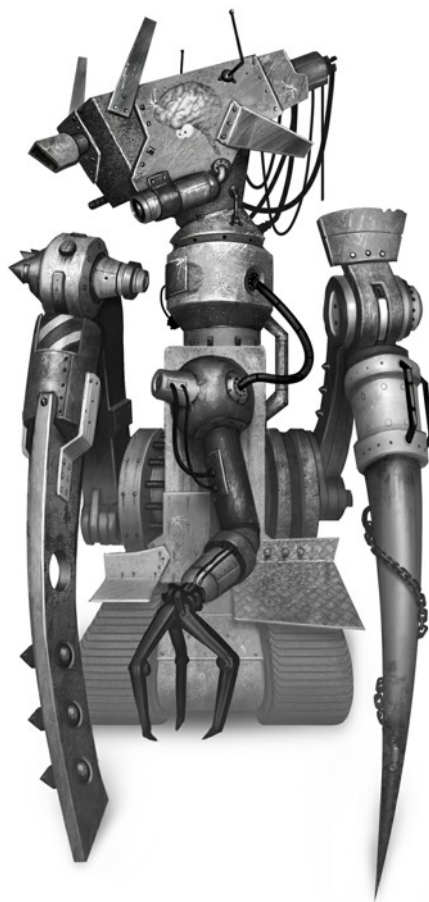
prawdopodobnie nie zdołasz uniknąć konfrontacji. Nie kozacz więc i zamiast ostentacyjnie obnosić się z pewnością siebie postaw na dobrą kryjówkę w porę! Widzę, że to, o czym mówię, nie robi na tobie większego wrażenia. Naprawdę wydaje ci się, że SnuffSquad to takie same cienie jak Korsarze z zachodu? O nie mój brachu, stanowczo nie. Poruszymy chociażby kwestię wyposażenia. Zdajesz sobie chyba sprawę, że tu, u nas trwają największe naparzanki? Sowiet i ufoki uzbrojeni po zęby robią się bez opamiętania. A co po nich pozostaje? Tak, brachu, sterta broni oraz niespożytkowanej amunicji. Kto to przygarnia? Wszędobylscy motocykliści-maruderzy, którzy nie biorą byle czego. Przygarniają tylko to, co najlepsze. Mają więc pod dostatkiem broni multilaserowej i najbardziej wyszukanych gnatów do eksterminacji. Nie sądziłeś chyba, że ci fanatycy mocnych wrażeń latają w te i z powrotem z jakimś zardzewiałym szmelcem?

Kolejna sprawa to asortyment biostymulantów, którymi się szprycują. Człowieku! Tego jest tyle, że można się pogubić. Jeden mocniejszy od drugiego. Jakim cudem? Cóż, wspominałem, że mają w ekipie niejednego biofreaka (nawiasem mówiąc to właśnie oni najczęściej zarządzają ferajną). Poza tym ci kolesie objechali okoliczne rewiry wzdłuż i wszerz w poszukiwaniu używek. Splądrowali więc niejedno laboratorium, fabrykę farmaceutyków, a nawet część z tego typu placówek zajęli na dłużej. Modliłeś się kiedyś o jeszcze jeden magazynek amunicji po wywaleniu poprzedniego w kolesia, który zawzięcie idzie do ciebie bez nóg od kolan? Na samych kikutach? Z kosą wielkości kija bejsbolowego? Po drogach oni są jak jakieś cholerne zombi! Trzeba im walić w łeb, żeby mieć pewność, że w końcu padną...

Technołupieżcy

Ci to dopiero wynalazki. Tak, brachu, to słowo najlepiej tu pasuje. Wynalazki. Dlaczego? Otóż Technołupieżcy to zamknięci w zrobotyzowanych blachach poszukiwacze nowoczesnych technologii. To nie żadna przenośnia. Oni rzeczywiście porzucili ludzkie ciała i obecnie egzystują w metalowych puszkach. Właściwie to nie mam pewności, czy można to nazwać choćby egzystencją, a ich wciąż jeszcze traktować jak ludzi. Oni są innego zdania. Uważają, że to oczywisty kierunek rozwoju, natomiast człowieczeństwo ograniczają do sfery umysłu. W praktyce wygląda to tak, że przeszczepiają swoje mózgi do kapsuł w maszynach kroczących, które nazywają droidami. Faktycznie całkowicie uodparnia ich to przed wszelakimi chorobami i gwarantuje długowieczność. Przyjmują jednak tylko tęgę umysły, najlepszych nerdów i urodzonych wynalazców, więc ludzie tacy jak ja i ty, nie mają szans na taką galopującą, postępową ewolucję! A mówiąc poważnie, dla mnie całe to ich plemię to jedna wielka zbieranina naukowców, którzy postradali zmysły.

Nie wyobrażaj sobie zbyt wiele. Te ich *mózgowe skafandry* to nie żaden cud techniki. Prawdę mówiąc niewiele różnią się od Automatów Wielozadaniowych. Zresztą chętnie skupują z nich części i podzespoły, a nawet sami polują na tego typu maszyny. Co ciekawe, Technołupieżcy to całkiem wojownicza ekipa. Nie chowają się w swoich laboratoriach, ale stale szukają nowych źródeł energii i sprzętu. Czasem ładują się przez to w spore tarapaty. Wiesz, w przeciwieństwie do dobrze ogarniętego trackera, tym kolesiom nierzadko puszczały nerwy i nie wytrzymują napięcia. Na domiar złego przeceniają możliwości swoich zmechanizowanych ciał. W efekcie kończą tragicznie, bo nie potrafią się powstrzymać przed pene-



trowaniem rozbitych spodków obcych, polowych laboratoriów komuchów, przedwojennych baz wojskowych i kosmicznych, skażonych fabryk i ośrodków przemysłowych. Sam wiesz, że te miejsca obfitują w nieprzyjemne niespodzianki. Zamknięcie mózgu w słoju i osadzenie go w maszynie nie gwarantuje bezpieczeństwa w trakcie tego typu ekspedycji, podczas której może się zdarzyć dosłownie wszystko. Wszędzie możesz się natknąć na resztki tych dziwolągów gotowych skoczyć w przepaść za układem scalonym ze zautomatyzowanego kibla ufoków.

Spodziewaj się po nich najgorszego. Ci megalomani są w stanie dokonać dia-

belnie podłych czynów, byle osiągnąć swój cel i zdobyć upragnioną wiedzę bądź artefakt technologiczny. Nie mają skrupułów w dążeniu do realizacji swoich planów. Jak niemal wszyscy w tych stronach działają w sposób bezwzględny i z determinacją. Za wszelką cenę chcą osiągnąć to, co sobie ustalili. Nie mają litości dla nikogo. Tylko własną osobliwą subkulturę traktują bardziej ulgowo chociaż gdy przyjdzie co do czego to obowiązuje jednak mimo wszystko w stu procentach reguła „cel uświęca środki”. Nic więc dziwnego, że ludzie podchodzą do nich z dużą dozą podejrzliwości. Nie zmienia to jednak faktu, że Technołupieży mają wstęp do większości Azylów. Po pierwsze oferują swoje specjalistyczne usługi, a po drugie sami są niezłymi kontrahentami – skupują rzeczy, których działania nikt nie jest w stanie rozgryźć, sprzęt nie do naprawienia z myślą o rozbiórce na części, gadżety, których funkcjonowanie może być dla zwykłego śmiertelnika niebezpieczne... Słowem skupują to wszystko, czego pospolici azylanci i Szperacze nie potrafią ogarnąć albo nie są w stanie użyć.

Nawiasem mówiąc niektórzy Technołupieży zamieszkują nawet Azyle na stałe; jakkolwiek większość egzystuje wśród ruin obiektów przemysłowych w warunkach niemożliwych do zdzierżenia dla większości żywych stworzeń. Mają tam święty spokój i mogą prowadzić te swoje osobliwe eksperymenty... Na wszelki wypadek obstawiają zabójczymi pułapkami teren, który monitorują na bieżąco dzięki sieci Wideo-transmiterów i czujników (oraz wbudowanej w kask nawigacji, umożliwiającej omijanie tych niespodzianek). A cóż się kryje za tymi wszystkimi zabezpieczeniami? Laboratoria, cele z obiektami badawczymi, pracownie i warsztaty, sale treningowe dla świeżo transformowanych, tajemnicze bazy danych i sekretne archiwa, sieci terminalowe oraz

osprzęt tak szczegółny, że nawet sówieci żyjący w kolonii po ciemnej stronie Księżyca byliby zdziwieni. W porządku, ale co konkretnie można tam znaleźć? O człowieku, czego to ja na ten temat nie słyszałem! Podobno Technołupieży potrafią nawet wyhodować wołowinę w probówce. Rzekomo opracowali też procedury umożliwiające przeszczep wspomnień, a także wywoływanie niemal dowolnych śladów pamięciowych, czy jakoś tak. Pewnie niejeden noname zawdzięcza amnezję tym oszocom...

Natomiast największą rewelacją, jaka do mnie dotarła, jest informacja jakoby apokalipsa była ukartowana na długo przed pojawieniem się istot z innego wymiaru. Rzekomo istniała niegdyś grupa działająca poza wszelką kontrolą, w tym również Białego Domu i Moskwy, dążąca do depopulacji Ziemi. Podobno to im zawdzięczamy wizytę ufoków, którzy trafili właśnie do naszego wymiaru, ze względu na liczne sygnały wysyłane przez ekipę, o której tu mowa. Ściągnięcie obcych miało tak naprawdę sprowadzić do naszego wymiaru technologie, które można by wykorzystać do własnych celów. Tajemnicza organizacja była przekonana o tym, że zarówno ludzka cielesność jak i życie na Ziemi to etap przejściowy. Aby się z nim uporać potrzeba gigantycznych środków i stąd konieczność ograniczenia populacji, zużywającej beczennie surowce na potęgę. Apokalipsa jawiła się jako genialne rozwiązanie. Trzeba z nią jednak było zwlekać do czasu, aż emitowane ogromnymi nakładami sygnały w końcu przyniosą efekt i wyższa cywilizacja mimochodem dostarczy ultranowoczesnych rozwiązań, które miałyby umożliwić dalszy postęp elity elit ludzkości.

Chyba nie muszę mówić, że cała ta teoria spiskowa zakłada, iż Technołupieży są następcami członków tajnej organizacji, której działania opisuję?

Wszystko to brzmi jak sen szaleńca, ale podobno każda legenda zawiera ziarno prawdy. Co by nie mówić, zmechanizowani ludzie faktycznie mają fioła na punkcie dziwacznie interpretowanej ewolucji oraz obsesję gromadzenia i zawłaszczania na wyłączność innowacyjnych rozwiązań technicznych, a postęp traktują jako swój własny przywilej, którym nie zamierzają się dzielić. Najwyraźniej coś faktycznie jest na rzeczy. Tylko co ktoś taki jak ja miałby z tym zrobić? Chcę jedynie przeżyć i od czasu do czasu zaznać trochę przyjemności. Na nic więcej nie liczę i tobie też nie radzę zajmować się takimi górnolotnymi sprawami jak te pokręcone teorie naukowe, które są przez niektórych wielbione niczym bożki. Za maluczy jesteście i nie możemy sobie pozwolić na te bałwochwalcze brednie. Nie ma się co porywać z motyką na Słońce. A skoro o nim mowa...

New Sun

Nie zrozum mnie źle, na wschodzie naprawdę nikt nie wierzy w zapanowanie nad sytuacją. Bynajmniej nie wiąże się to jednak z rezygnacją z zemsty. Wszyscy chyba mamy poczucie straty i niezasłużonej szkody, ale niektórzy robią z tego wręcz kult. Frakcja New Sun to właśnie grupa mścicieli, wyznawcy zemsty, którzy obrali za cel pomśzczenie tego, co zrobili komuniści i obcy. Sensem egzystencji każdego przedstawiciela tej wojującej ekipy jest walka z okupantem i pragnienie dokonania mu jak najbardziej nawet za cenę własnego życia.

„Nowe Słońce nie tylko jasno świeci, ale i pali” – powiadają. Faktycznie stanowią niesamowicie barwną społeczność uduchowionych inaczej wyznawców kultu nienawiści. Zapożyczają swobodnie z różnych religii rozmaite rytuały, symbole, ceremonie i przerabiają to wszystko na własną modłę. Nie chodzi im o



uduchowienie w sensie kontaktu z jakimkolwiek realnym bóstwem, bo cały ten ich ruch jest w gruncie rzeczy ateistyczny. Ćpają co popadnie, więc nawiedzonych wizji im nie brakuje. Kolejną sprawą jest zamiłowanie do walki. Stanowczo nie brakuje wśród nich toksików, więc tekst o palącym Słońcu możesz śmiało potraktować całkiem dosłownie. Ogień jako oczyszczenie ma zresztą długą tradycję, jest cholernie zmitologizowany, wobec tego nie ma w tym nic zaskakującego, że *jarają się* nim bez granic...

W ruchu właściwie są sami odmieńcy. To zbieranina wszelkiej maści zmutowanych wykołajeńców, którzy chyba

w pewnym sensie odreagowują to, co ich spotkało. Taki, a nie inny skład jest też zdeterminowany tym, jak New Sun funkcjonują. Żyją na powierzchni, raczej omijając Azyle, więc muszą sobie radzić w skrajnych warunkach. Kto nie jest w stanie zdzierżyć tego bajzlu, który rozgrywa się dzień i noc pośród ruin, zgłiszczy i na pustkowiach, ten nie zdoła przetrwać w kręgu mścicieli. Rozumiesz, pod powierzchnią mamy własne problemy, ale na ziemi rozgrywa się autentyczny Armagedon i prawdziwe piekło zbiera żniwa. Podsumowując, dla członków New Sun los nie był łaskawy, ale paradoksalnie dzięki temu są względnie dobrze przystosowani do tego, co aktualnie dzieje się na łódzie przyrody.

Z dalszych ciekawostek warto odnotować, że ci odziani w ceremonialne, kapłańskie szaty para religijni fanatycy wprost obłąkańczo interesują się anomaliami i gromadzą na potęgę wszelkiego rodzaju fenomeny. Dzięki nim zresztą w głównej mierze zyskują czasem nieznaczną, ale jednak szalenie istotną przewagę nad wrogiem. W związku z tym New Sun nieprzerwanie poszukują źródeł fenomenów i wokół nich wznoszą tymczasowe obozy, koczując w pobliżu do momentu, aż dane zjawisko się wypali lub zużyje. Jasnym jest wobec tego, że muszą sobie radzić z Dualami, ale wypracowali stosunkowo skuteczne procedury rozwiązywania tego problemu. Obozy nie transportują się same, nikt ich też nie dźwiga na plecach. Namioty *kwarantanckie* (ekstra uszczelnione i odporne na promieniowanie rozkładane schronienia dla jednej bądź dwóch osób) przewożone są na pokładach machin. Pojazdy te posiadają specyficznie ułożone działka obronne, które umożliwiają ostrzał praktycznie każdego kierunku. Taka ciężka broń radzi sobie z Dualami bardzo przyzwoicie, zwłaszcza że stworzenia te nie uderzają z reguły w większych grupach. Jakim cudem New Sun zdołali

skonstruować maszyny? Chyba nie słuchasz mnie dość uważnie... Mówiłem przecież, że goście szczytują na widok fenomenów. Tak, to właśnie dzięki anomaliiom zdołali pobudować te swoje gąsienicowe olbrzymy. Gratów i części wszędzie było pełno, ale pewnie nie udałooby się odpalić całej tej aparatury bez *specjalnych środków nadzwyczajnych*. Zresztą nie jest tajemnicą, że niektóre maszyny w ogóle nie byłyby w stanie funkcjonować, gdyby nie surowce pozyskane z anomalii.

Tak na marginesie, na ziemiach dawnej Wirginii i Wirginii Zachodniej oraz w paru innych miejscach znajdują się potężne skupiska tych osobliwości! Słyszałem, że tam u was, na zachodzie anomalie występują stosunkowo rzadko, w różnych miejscach i raczej krótkoterminowo. U nas miejscami stanowią gigantyczny problem, gdyż pokrywają całe połacie terenu! Paradoksalnie jest to jednak na swój sposób sprzyjające. Owszem, w ich okolicy nikt z wyjątkiem New Sun nie chce żyć, bo są nie do zdzierżenia, ale z drugiej strony stanowią swoistą barierę, chroniącą nasze Azyle przed czerwoną inwazją i plagą obcych! Poza tym mają też taki atut, że wytwarzane przez nie fenomeny są pożądane przez obie ekipy więc ufoki i Ruscy mają kolejny pretekst do naparzania się między sobą. W konsekwencji trochę mniej cisną naszym. Jak widzisz nagromadzenie tych zjawisk ma swoje dobre i złe strony, ale chyba dominują pozytywy i tego się trzymajmy tak długo jak się da. Gorzej jak hiperprzestrzenne bańki Owalu zaczynają się mnożyć w pobliżu schronów, ale to na szczęście tylko incydentalne przypadki...

A teraz jeszcze parę zdań na temat tego, jak New Sun odnoszą się do reszty lokalnych społeczności. Są całkowicie niezależni, a zawdzięczają to pośrednio własnemu izolacjonizmowi. Nie wtykają nosa w cudze sprawy, nie interesują się losem innych ugrupowań. Żyją by mścić

się i guzik ich obchodzi, co na to pozostali. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, byś się do nich dołączył lub przeczekał w ich towarzystwie wyjątkowo wredną burzę.

Nie są agresywni wobec Amerykanów choć zachowują zrozumiałą ostrożność. Nie mają jednakże skrupułów jeśli chodzi o wycinanie w pień band zwyrodniałców, kanibali, oszołomów ze Snuff-Squad i innych takich. Mają wprawdzie inne priorytety, ale jeśli ktoś im podpadnie, potrafią się zmobilizować i dać czadu. Bądź więc ostrożny, nie przedobrzej, nie nadużywaj ich gościnności. I nie tuj się, że gdy jesteś w jakiejś ich tymczasowej osadzie, nikt na ciebie nie patrzy. Możesz być pewien, że jako obcy będziesz w centrum uwagi, choć może tego jakoś szczególnie nie odczujesz. Nie radzę ci też pozyskiwać fenomenów na obszarze, gdzie aktualnie mają swoją bazę. Mogą to potraktować jak kradzież, a karzą ją brutalnie – przysmażając miotaczami ognia! Spodziewam się, że raczej śmiesznie wyglądałbyś zwłony...

Sz muglerzy

Kiedy widzisz pickup z cysterną na pace to najpewniej wiozą się nim sz muglerzy. Ci goście mają zasadniczo dwie specjalizacje. Pierwsza z nich dotyczy pozyskiwania i gromadzenia surowców niezbędnych do funkcjonowania w dzisiejszych realiach. Mowa o lekach, benzynie, niezawodnej amunicji, jedzeniu z długim terminem przydatności do spożycia. Druga specjalizacja to wykorzystywanie tego wszystkiego z korzyścią dla siebie. Nie brykają po pustkowiach bez powodu, nie przeżerają przygotowanych konserw, nie tracą amunicji na bezsensowne awantury. Wszystko to jest im bowiem niezbędne do przetrwania. Tak, przyjacielu, w przeciwieństwie do ciebie wielu ludzi marzy o tym, żeby się stąd wynieść. Brakuje im



jednak zaplecza i umiejętności lawirowania między anomaliami, bandami SnuffSquad, ekipami sowietów i obcych, o innych zagrożeniach nie wspominając! Sz muglerzy za odpowiednią opłatą wywiozą cię daleko na zachód, a może nawet załatwią ci miejsce w którymś z tamtejszych Azylów, które są przecież niepodobne do tych naszych pękających w szwach molołów. Sz muglują też deficytowe towary, a jakże.

Nie mam pojęcia jak udało ci się przedostać w te strony. Pewnie miałeś fart, chociaż sądząc po stanie twojego pancerza, nie było łatwo. W każdym razie zdecydowanej większości śmiałków się to najzwyczajniej nie udaje. Obcy i czer-

wona hołota robią użytek z faktu, że praktycznie nas okrążyli. Wszędzie pełno pułapek, pół minowych, hybryd, blaszaków-morderców, Skalanych drani, troglodytów i wielu innych zabójczych niespodzianek. W efekcie usługi szmuglerów mają ogromny popyt, tyle że są cholernie drogie. Jeśli ktoś zaoferuje ci transfer za mniej niż 4000 amo to możesz być pewny, że masz do czynienia z oszustem, który przy pierwszej lepszej okazji nawieje lub odstrzeli ci głowę. Zbyt wielu ludzi ryzykuje przy takich operacjach życiem i sprzętem, by opłacało się im działać za byle co. Skoro mowa o zapłacie, naturalnie nie muszą to być w sensie dosłownym wiadra amunicji. Zresztą prawie nikt nie dysponuje takim arsenałem. Przybliżyłem ci tylko na oko, jak się sprawy mają jeśli chodzi o wynagrodzenie. W praktyce układ bywa różny. W tych stronach nikt się nie patyczkuje. Niejeden ojciec oddał swoją młodą córkę w niewolę, byle tylko móc opuścić ten teren. Niektórzy obiecywali, że wrócą, ale to są mrzonki. Myślisz, że komuś chciałoby się ryzykować eskapadę z zachodu w te strony, by uratować jakąś dziewczynę nie mając pewności, że ona wciąż żyje? Mało prawdopodobne! Zresztą bądźmy ze sobą szczerzy. Tam u was też ludzie mają zryte czachy i jest niewolnictwo. Wątpię zatem, by znalazł się ktoś przejęty losem jednej gówniary.

Innym sposobem wykupienia sobie wakacji ALL INCLUSIVE może być ciężka praca. Jeśli jesteś złotą rączką lub genialny w swoim fachu, możesz wypracować transport tyrając od świtu do nocy przez dwa, trzy lata. Możesz też się solidnie wykazać realizując jakąś grubszą akcję. Wiesz, szmuglerzy potrzebują czasem czegoś szczególnego, ale sami nie są w stanie tego zdobyć lub nie wiedzą, jak się zabrać do tematu. W dzisiejszych czasach niektóre podzespoły wyrafinowanej aparatury są trudne do zlokalizowania. Nie można ich też nabyć

w sklepie czy na azylanckim bazarze (nawet u handlarza kontrabandą). Jeśli więc masz egzotyczną wiedzę lub dysponujesz bezcennymi informacjami, ewentualnie orientujesz się, skąd można je wziąć, możesz to wykorzystać.

Dobra, przejdźmy już teraz do konkre-tów. Jakim cudem szmuglerom udaje się bez szwanku przemieszczać z miejsca w miejsce? Tak, są wśród nich zacni trackerzy, ale tych nie brakuje również w innych formacjach. Oni mają też nie-jednego nerda z Analizatorem Zakrzy-wienia ustawionym na wykrywanie Szczelin. Opracowali także patent, umożliwiający im orientacyjne weryfikowanie dokąd prowadzi dany tunel hiper-przestrzenny, łączący dwie anomalie tego typu. Taka aparatura to istny majstersztyk. Podobno coś zbliżonego posiadają Technołupieźcy, ale u nich to ściśle tajne, więc nie traktuj tej informacji poważniej niż pospolitą plotkę...

Wracając do szmuglerów... pewnie pozostałoby raczej anonimowi lub co najwyżej znani tylko w niektórych kręgach, gdyby nie pewna akcja z przeszłości. Historia grupy sięga całkiem daleko wstecz bowiem już dawno pojawiło się zapotrzebowanie na usługi, jakie świadczył Kojarzysz kolesia, który w bodaj 2068 przyczynił się do straty stanu Marine na rzecz obcych? Można powiedzieć, że to od niego zaczęła się oficjalnie kariera szmuglerów. Musieli go ewakuować daleko poza tamten rewir, bo nasi rozszarpaliby go strzępy, a po akcji ufoki zwyczajnie się na niego wypięły. Od dawna kombinował, więc miał kontrabandy pod dostatkiem. Oddał też część aparatury wojskowej, toteż szmuglerzy go poratowali. Im nie robi różnicy, co nabroili. Jeśli możesz zapłacić odpowiednią cenę, sprawią, że wyparujesz. Sam widzisz, że pod względem dyskrecji są wprost wzorcowi... Intryguje cię czy tamten koleś jeszcze żyje? Cóż, poszukaj w bazach Technołupieźców...

Retromaniacy

A teraz zamknij oczy i wyobraź sobie, że znajdujesz się w jakimś cichym, bezpiecznym miejscu. Żadne problemy cię nie dotyczą. Wszystkiego masz pod dostatkiem. Żyjesz skromnie, ale i tak masz sporo przyjemności. Możesz odpalić telewizor i obejrzeć jakiś film lub wysłuchać dobrych wiadomości. Mieszkanie, w którym żyjesz, nie jest duże, ale za to ładnie wykończone i pełno w nim porządnych mebli, dekoracji i innych rzeczy w dobrym stanie. Czujesz się tak, jakby wojny w ogóle nie było...

Brzmi pięknie? Retromaniacy też tak uważają, więc robią wszystko, by odizolować się od świata zewnętrznego. Czynią to na różne sposoby zależnie od rozmiaru społeczności. Na kompletnym wygwizdowie też możesz spotkać grupy gromadzące antyki i pamiątki z przeszłości, tyle że tak niewielkie ekipy ukrywają się po jaskiniach, w głębi jakichś ruin, w trudno dostępnych miejscach na lądzie. Bardziej liczebne i lepiej zorganizowane ugrupowania zamieszkują zamknięte dzielnice w standardowych Azylach, wraki okrętów gdzieś pośród skał na morzu i inne szczególne miejsca naprawdę bardzo rzadko odwiedzane przez intruzów z powodu cholernie trudno dostępnej lokalizacji. Najwięcej Retromaniaków zamieszkuje natomiast Azyle oznaczone Wielką Pieczęcią Stanów Zjednoczonych. Te najtajniejsze z sekretnych schrony tworzą z myślą o dygnitarzach politycznych, wojskowych i elicie intelektualnej. Wielu obecnych mieszkańców to potomkowie tych ludzi.

Można by się spodziewać, że kolesie z takimi genami będą walczyć o władzę, niepodległość i tak dalej. Nic z tych rzeczy. Chowają głowę w piasku i traktują ziemię tak, jakby panowała na niej próżnia. Zatracają się w imaginacjach i symulacji normalności w takim stop-



niu, że wszelkich przybyszy traktują jak istoty z innej galaktyki. Nie wszyscy oczywiście, bo ktoś musi kontaktować się ze światem zewnętrznym choćby po to, by pozyskiwać nowe artefakty, antyki i pamiątki, handlując z takimi jak ja. Ktoś musi też pilnować bezpieczeństwa oddanych przeszłości maniaków zajmujących się tym doskonale wyposażeni i uzbrojeni, hojnie opłacani najemni ochroniarze. Zdecydowana większość Retromaniaków jest totalnie zindoktrynowana i mniema, że na powierzchni w żadnym razie nie da się żyć. Nie w takim sensie jak my to rozumiemy, wiedząc, co naprawdę się dzieje, ale jakby schron był nieomal kolonią na obcej planecie. Ładnie mają, co nie?

Władza zrobiła im pranie mózgu, by łatwiej było ich wszystkich kontrolować. Mniejsze społeczności same sobie mieszają w głowach żeby zapomnieć, jak się sprawy mają w rzeczywistości.

Wspominałem już o terminalach przy urzędach administracji w Azylach? Zda się, że tak. Mnóstwo tam ogłoszeń Retromaniaków poszukujących jakichś szczególnych rekwizytów z dalekiej przeszłości. Niektórzy dużo płacą za takie cacka. To dobra wiadomość dla każdego, kto szwenda się po powierzchni. Jeśli wpadnie ci w ręce jakiś antyk w dobrym stanie (zegarek, ramka ze zdjęciem, gadżet, urządzenie elektryczne, świetnie zachowana książka lub czasopismo) bierz to ze sobą! Prawie na pewno znajdzie się tłupek, który to weźmie. A skąd oni biorą na to wszystko mamonę? W końcu jakoś trzeba się odwdzięczać za skarby z przeszłości, a poza tym życie w retro-luksusie kosztuje i to nie mało. Cóż, cwaniaki z tego, zdawałoby się, problemu, uczynili swój atut. Po świecie chodzi wielu ludzi, którzy chcieliby żyć w ten sposób, ale mało kto jest w stanie sobie na to pozwolić. Mimo to nie rezygnują z marzeń – w miarę możliwości, raz na jakiś czas korzystają z obfitej oferty usług hotelarskich Retromaniaków. To jest prężnie funkcjonujący biznes i istna żyła złota! Jak to wygląda od strony logistycznej? Cóż, w przeciętnych Azylach są wydzielone dzielnice, a w nich jakby sanktuaria dawnego porządku. Istnieją tam miejsca stylizowane na małe, przedwojenne miasteczka. W paru można się nawet przejechać klasycznym Chevroletem! Wygląda to naprawdę niesamowicie, zwłaszcza jeśli jesteś po pigułce szczęścia, pozwalającej zapomnieć, że to tylko złudzenie. Prezydencie Azyle mają swoje filie w publicznych molochach, obejmują jakieś miejsca patronatem albo urządzone są w taki sposób, że na najwyższych piętrach jest wyizolowana strefa hotelowa. Podobno w jednej z takich miejscówek jest nawet

jacuzzi! Nigdy o czymś takim nie słyszałeś? To jest taka duża wanna z podwodnymi dyszami powietrza, które mąci wodę, robi pianę i masuje ciało. Kąpiel w czymś takim u boku pięknej niewolnicy lub dwóch, to by było coś! Niestety, to tylko dla wybrańców. Taki odmieniec jak ja nie ma szans na tego typu atrakcje. Ceny też przekraczają możliwości mojego budżetu. Chociaż, w sumie, są dość zróżnicowane. Wszystko zależy od standardu. Za lokum z jacuzzi trzeba by zapłacić z 800 amo, ale mały sześcian w – jak ja to nazywam – dzielnicy zabytkowej można wynająć na nockę już za 100 amo. W cenie dwie tabletki szczęścia (po 20 amo), dzięki którym stres, lęk, depresja i świadomość katastrofy rozpułną się w mgnieniu oka. Nawiasem mówiąc ten biostymulant też jest źródłem dochodu Retromaniaków. Tylko oni znają recepturę i solidnie jej strzegą. Były zresztą w związku z tym rozmaite spory oraz kilka straszliwych wojenek. Ostatecznie wciąż monopol na produkcję mają te oldschoolowe ćpuny, gromadzące na potęgę artefakty z przeszłości.

Na koniec kilka uwag technicznych... Miej się na baczności, jeśli jesteś posiadaczem jakiegoś antyku i traktujesz go jak swoisty talizman lub masz do niego ogromny sentyment. Jeśli jakiś Retromaniak go dostrzeże i zechce zdobyć, możesz mieć poważne tarapaty. Ci kołesie mają obsesję na punkcie tych wszystkich staroci. Kiedy już sobie ubzdurają, że czegoś pragną, zrobią wiele, by wpadło w ich łapska. Różnią się pod względem skrupułów. Najczęściej kończy się tylko na pobiciu, ale niejeden byłby nawet skłonny nasać na ciebie zabójców. Dlatego w obecności tych oszołomów nie afiszuj się ze swoimi zdobyczami, a jeśli już zaczną naciskać, rozważ na poważnie sprzedaż lub zniknięcie na dłużej. Ewentualnie pamiętaj, by kłaść giwerę pod poduchę, bo oni najpewniej nie odpuszczą, więc możesz spodziewać się nocnej wizyty.

Apocrypha

Przygotuj się na wstrząs. Nie jesteśmy ludźmi. Jesteśmy najgorszą rasą aniołów. Tak przynajmniej twierdzą wyznawcy kultu „wiedzy na tyle bolesnej, że ludzki umysł wyparł ją ze świadomości”. Zostaliśmy pokarani Ziemią, a Ziemia nami. Makabra, która się rozgrywa, to nie Armagedon, lecz egzystencja w jednym z wymiarów piekła. Tak, brachu, strącono nas do czeluści. Pocieszające, że nie jesteśmy zupełnie przegrani. Los może się jeszcze odmienić o ile wykażemy się wiarą i będziemy żyli zgodnie ze wskazaniami niejakiego Przewodnika. Oczywiście istnieje tylko jedna słuszna droga i zna ją rzecz jasna guru sekty Apocrypha, ale to swego rodzaju standard w tego typu społecznościach...

Cechą szczególną członków tego ugrupowania są niecodzienne imiona nadawane w trakcie inicjacji. Podchodzą do nich śmiertelnie poważnie, więc nie drwij sobie z tego, że ktoś określa siebie mianem Atomowego Grzyba, Burzy Radioaktywnej, Echa Po Wybuchu czy Ze-wu Mutacji. Następną rzeczą godną odnotowania jest to, że ci kołesi praktycznie nie opuszczają zbroi hutniczych. Każda jest zresztą z ogromną starannością wykonywana z uwzględnieniem indywidualnych cech wyznawcy – nie tylko fizycznych, ale i osobowościowych. Peleryny, szaty kapłańskie, kaptury, Pismo Święte wyrzeźbione na zdobionym pancerzu, niezwykle ozdoby i symbole – takich rzeczy możesz się spodziewać. Nie zabraknie też charakterystycznego godła w formie dwóch zwróconych ku sobie skrzydeł anioła.

Na wypadek gdybyś kiedyś zadarł z jakimś fanatykiem z Apocrypha wspomnę jeszcze tylko, że najbardziej niezwykłym elementem ich wyposażenia jest specjalistyczny hełm. Mają w nim wszystkie bajery: noktowizję, termowizję, mikro-



fon kierunkowy, Analizator Zakrzywienia, synchronizator broni-ręka (+1/+1 do Precyzji broni), miernik promieniowania, audiotransmitter i wideoprzekaznik, radio, stację pogodową, analizator składu chemicznego powietrza, a czasem jeszcze inne gadżety. Niestety nie ma opcji żeby zdjąć to z trupa i opylić, bo cały ten szmeln jest zestrojony z unikatową aktywnością bioelektryczną mózgu, więc z chwilą śmierci posiadacza ulega przepaleniu i nadaje się na złom. To takie zabezpieczenie na wypadek, gdyby sprzącior wpadł w niepowołane ręce.

Fetyszem tych sekciarzy jest broń. Traktują ją jak relikwie. Każdy samodzielnie wytwarza własną, co jest zresztą ele-

mentem inicjacji. Spodziewaj się więc w ich dłoniach wyjątkowo osobliwych konstrukcji. Niektóre z nich zyskały sławę, więc można spotkać czasem u handlarzy wzorowane na nich giwery, ale kunszt oryginałów jest nie do przebicia i wywołuje opad szczęki (te cacka są jak atrybuty; Ochrona 3). Jako że wyznawcy noszą ze sobą też takie rzeczy jak Krzyż fanatyka czy Biblia w skórze, stanowią poważnych oponentów w trakcie negocjacji. To diabelnie charyzmatyczne typy – nigdy nie zdejmują masek, więc gdy przemawiają, słychać przetworzony dźwięk jakby znajdowali się w rozległym pomieszczeniu – teatrze, kościele lub czymś takim. Robią tym piorunujące wrażenie.

Wiedząc, że na powierzchni jest bajzel jak cholera, zastanawiasz się pewnie, gdzie ci kolesie egzystują. Strzegą miejsc świętych, a są to ocalałe jakimś cudem kościoły, cmentarzyska, religijne biblioteki i tym podobne. Ostro się fortyfikują, ale bez zwracania na siebie uwagi. Jak wielu innych, korzystają z faktu, że obcy są zajęci Ruskimi, więc nie robią czystki tak skrupulatnie, jakby mogli, gdyby skoncentrowali się na nas. Apocrypha mają też Arki – maszyny gąsienicowe, przypominające odwrócone górą do dołu tankowce z czarnym jak smoła kamuflażem (podróżują nocą). Są one wyposażone w broń ciężką, ale nie mają nadzwyczajnej siły ognia – ich atutem jest natomiast solidne opancerzenie i właściwości defensywne.

Zarówno te gigantyczne pojazdy jak i rozlokowane w najróżniejszych miejscach kościół-twierdze posiadają spektakularne nadajniki. To właśnie dzięki nim trzy razy dziennie Przewodnik komunikuje się ze swoimi wyznawcami i poza płomienną przemową raczy ich także modlitwą. W tym czasie przytłaczająca większość członków grupy pada na kolana, składa ręce i gorliwie modli się w imię wybawienia, wierząc, że

w ten sposób odzyskają łaskę i pełnię anielskich przywilejów. Poza tym nadajniki dzień i noc emitują na dostępnej w wielu miejscach częstotliwości modlitwy i wezwania, zachęcające do przyłączenia się do grupy. Guru nie daje gwarancji, że członkowie jego kultu odzyskają moce anielskie, ale podkreśla z całą stanowczością, iż tylko z jego pomocą można mieć na to jakiekolwiek szanse! Jedynie pokorna służba i wiara mogą się temu przysłużyć. Innowiercy natomiast na zawsze pozostaną jedynie namiastką tego, czym byli nasi anielscy przodkowie. Nie są znane żadne szczegóły na temat miejsca pobytu tego ich arcyarchanioła. Trochę to podejrzane, nie uważasz? Moim zdaniem to jakaś wyjątkowo wredna sztuczna inteligencja, gadająca ludzkim głosem i wykorzystująca naiwniaków do swoich celów. Ewentualnie wygodnicki cwaniak, który zbunkrował się w jakimś Azylu, przejął nad nim kontrolę i znalazł sposób na to, by używać ludzi z powierzchni do pozyskiwania niezbędnych surowców. A może to faktycznie fanatyk religijny ślepo wierzący we własne kłamstwa? Tak czy owak nie ma wątpliwości, że ludzi z Apocrypha nie można lekceważyć. Są uzbrojeni po zęby, łążą w wypasionych zbrojach hutniczych i w imię swoich wymysłów są zdolni do wszystkiego. Wolę się od nich trzymać z daleka.

Gdybyś kiedyś się jednak na jakichś natknął, warto byś umiał ich rozróżniać, co nie? Na szczycie hierarchii jest Przewodnik zwany też Oświeceniem Wybuchu. Najwyższą triadę wśród aniołów stanowią Serafiny, Cherubiny i Trony. Drugą triadę stanowią Panowania, Cnoty i Władze. Trzecią i ostatnią triadę porządków anielskich stanowią Zwierzchnictwa, Archanioły i Anioły. Najniżej są Przebudzeni, którzy pretendują do Apocrypha (szykują plany zbroi i broni, gromadzą niezbędne komponenty i tak dalej).

Wschodni azylandzi

Niby tak samo jak u was azylandzi to ferajna żyjąca pod powierzchnią, w przeciwatomowych schronach. Różnice są jednak znaczące. Na wschodzie Azyle to olbrzymie podziemne miasta, które rozrastały się spontanicznie, często bez żadnej kontroli i z tragicznym skutkiem. W większości przypadków operacja jednak się udawała i obecnie lwia część tych bunkrów jako tako funkcjonuje pod opieką Selekcjonerów. O tych ostatnich była już mowa. Teraz przyjrzymy się różnym grupom, które składają się na jaskrawo niejednorodną społeczność wschodnich azylandów. Wymienię tylko te ciekawsze i liczniejsze. Wszystkie mają też pewien wspólny mianownik – nigdy lub prawie wcale nie wychylają się na powierzchnię.

Lurkujący wegetują na najniższych poziomach, które często są zalane wodą lub innymi świństwami i generalnie w dużej mierze stanowią odseparowany teren. Można tam wyżyć z polowań na różne paskudy lęgające się w toksycznym szlamie, napromieniowanych odpadach z reaktora i ogółem odrzutach z góry. No niestety u nas Azyle nie są tak sterylne czyste i nie działają tak perfekcyjnie – przypominają raczej trefną oczyszczalnię ścieków. Lurkujący wykonują więc pożyteczną robotę – oczyszczają dno schronu z niebezpiecznych stworzeń. Część z nich, jak już mówiłem, pakują w konserwy lub jedzą na bieżąco, a resztę po prostu eliminują w zamian za kartki żywnościowe na handel.

Utracjusze to kolejna duża grupa mieszkańców schronów. Żyją z dnia na dzień, większość środków przeznaczając na hazard i używki. Wielu z nich prędzej czy później kończy tragicznie, ale nie wpływa to drastycznie na liczebność ogółu, ponieważ popaprańców wciąż przybywa. Wiesz, to są ludzie,



k którzy łudzą się, że apokalipsę można przemilczeć, wymazać z pamięci, a raczej totalnie zagłuszyć wystarczająco mocnymi bodźcami. Rzeczywiście wielu z nich nieprzerwanie łązi w słuchawkach z roszadzącą fęb rąbaniną z kieszonkowych odtwarzaczy miniwinyli (ostatni krzyk mody). Nawet komunikację z innymi ludźmi ograniczają do minimum. Przesiadują non stop przy jednorękiach bandytach, wierząc, że w końcu trafią spektakularną wygraną i będą mogli wieść hulaszczy żywot aż do końca świata. Nie ma tak dobrze. Prędzej czy później desperacja i brak funduszy zmuszają ich do podjęcia jakiegokolwiek pracy, by przetrwać. Wiedzą, że przestępstwa są brutalnie, wręcz bestialsko

karane przez Selekjonerów, więc na przekręty decydują się wyłącznie najbardziej sfrustrowane jednostki, które utraciły kontakt z rzeczywistością. Zatem większość dorywczo wykonuje brudną robotę – oczyszcza szamba, sprząta ulice, walczy z gryzoniami i in-sektami, prostytuuje się.

Paranoicy z pozoru przypominają zupełnie pospolitych mieszkańców Azylu, ale tak naprawdę mocno wyróżniają się na tle przeciętniaków. Stale szpiegują, podsłuchują, kontrolują, sprawdzają, wkładają nos w nie swoje sprawy, montują gdzie popadnie pluskwy, mikrofony i kamery. W ukryciu prowadzą permanentną inwigilację i oczywiście w razie potrzeby donoszą Selekjonerom, ci zaś sowicie ich wynagradzają za użyteczne informacje. Nie jest jednak tak, że Paranoicy działają wyłącznie z przyczyn ekonomicznych – przeciwnie, oni po prostu mają hopla na punkcie kontroli i są chorobliwie wścibscy. Co gorsza, nie ma na nich lekarstwa. No może kula w łeb, ale to ostateczne rozwiązanie jest mocno ryzykowne (Selekjonerzy bezwzględnie bronią swojego monopolu na przemoc).

Familia to potomkowie rdzennych Azylantów. Przynależność do tej grupy jest dziedziczna. Członkowie cieszą się znacznymi przywilejami. Wielu z nich zostaje Selekjonerami więc siłą rzeczy kasta cieszy się szczególnym szacunkiem. Większość nie przywiązuje uwagi do tego, by rządzić – rozumieją, że władzę dzierżą najsilniejsi. Liczy się dla nich natomiast wysoki poziom życia. W końcu to ich przodkowie wzniesli i zamieszkali pierwotnie schrony, więc należy im się specjalne traktowanie. Mieszkają więc w najlepszych lokalizacjach, w dobrze utrzymanych apartamentach, a każdy pełnoletni posiada pięcioro niewolników bądź niewolnic. Żyją w luksusach i są praktycznie nietykalni. Taki status utrzymują nie dzięki tradycji, ale

za sprawą bezwzględnej walki o przetrwanie. Nie przy pomocy broni, lecz dystrybucji informacji. Sekretną wiedzę na temat konserwacji i naprawy przedwojennych technologii Azylów przekazują sobie z pokolenia na pokolenia i trzymają w tajemnicy. To jest bowiem ich karta przetargowa.

Manufaktura to coś na kształt związku zawodowego. Robotnicy trzymają się razem, by jakoś sobie radzić w tych trudnych czasach. Pracują na rzecz utrzymania schronu w dobrym stanie. Działają też w fabrykach żywności, sprzętu i maszyn. Odgrywają bardzo istotną rolę w funkcjonowaniu każdego podziemnego molocha, co nie znaczy, że mają dużo do gadania. Przeciwnie, nawet zrzeszenie i niezła organizacja nie gwarantują im prawa głosu choćby w kwestiach z ich punktu widzenia ważkich. Selekjonerzy dławią w zarodku wszelkie przejawy buntu – gdyby nie to, pewnie dawno doszłoby do przewrotu. W kilku Azylach miały podobno miejsce takie historie za sprawą Dygnicji, ale nie chcę nawet myśleć, ile w efekcie spłynęło krwi do studzienek kanalizacyjnych (ku uciesze żerujących tam wygłodniałych stworzeń).

Wreszcie jest jeszcze **Szarzyzna** czyli masa imigrantów. Względnie jednorodna zbieranina przeciętniaków, którzy niczym szczególnym się nie wyróżniają. Łączy ich miejsce pobytu, niechęć do opuszczania Azylu i egzystencja bardziej podobna do wegetacji, niż życia. Część z nich po jakimś czasie aklimatyzuje się, zdobywa kwalifikacje i włącza do nieco lepiej usytuowanej społeczności zbiorowości. Inni popadają w nędzę i stosunkowo szybko stają się niewolnikami albo los ich zmusza do zmiany fachu, wyjścia na powierzchnię choćby po to, żeby szukać cennych fantów. W każdym razie Szarzyzna to grupa jakby przejściowa, a raczej etap w życiu kogoś, kto trafił do Azylu.

Manifest Destiny

Objawione przeznaczenie to grupa pionierów, którzy ośmielili się wkroczyć na obszary teoretycznie okupowane przez Sowietów. Powód? Okazało się, że czerwona hołota w sensie praktycznym nie jest w stanie upilnować rozległych terytoriów Ameryki Północnej. Owszem, zdecydowaną większość miast i osad puścili z dymem, ale po jakimś czasie przenieśli siły bezpośrednio na front. Nasi wyznawcy teorii ekspansjonistycznej robią z tego faktu użytek po dziś dzień. Sprytnie omijają rewiry naszpikowane radzieckim wojskiem i prą przed siebie, nie mając nawet świadomości, że wracają na swoje. Wydaje się to nieprawdopodobne? A jednak! W chaosie wojny, przy deficycie informacji takie historie są nie tylko możliwe, ale i urzeczywistniają się.

Trzeba pamiętać, że ci apokaliptyczni pionierzy odznaczają się wielką odwagą, tężyzną fizyczną oraz nadzwyczajną wprost tolerancją na ryzyko. Trzeba jeszcze do tego dorzucić ogromną determinację. Nie podbite dotąd ziemie, na których żyje większość ocalałych Amerykanów ze wschodu, wydają im się na tyle podłym miejscem, że każda podróż jawi się jako wędrówka ku lepszemu. Ślepo w to wierzą inspirowani księgami znalezionymi w rozmaitych muzeach, opisującymi podróże śmiałych podróżników takich jak Thomas Lincoln, Meriwether Lewis czy William Clark. Złapiesz pewnie czasem w radiu audycję, w której przewijają się te nazwiska i apele wzywające do przyłączenia się do karawan Manifest Destiny. Informacje o lokalizacji zbiórki są zwykle dostępne w punktach handlowych i terminalach ogłoszeniowych w Azylach. Ogranicza to prawdopodobieństwo zasadzki lub czegoś w ten deseń.

Czy to możliwe, że da się żyć za plecami Sowietów? Czy jest dla nas miejsce po



tamtej stronie frontu? Jak Manifest Destiny sobie z tym radzi? Najpierw wysyłają przepatrywaczy, żeby zbadali teren i wykryli potencjalne zagrożenia. Trackerzy to zacni, bo równie sprawni w przeczyszczeniu terenu jak i w wojaczce. Czasem trzeba sięgnąć po giwerę i zrobić to dobrze – w przeciwnym wypadku nie wraca się z dobrymi wiadomościami. Właściwie wcale się nie wraca. Jeśli natomiast wszystko pójdzie zgodnie z planem, to znaczy uda się znaleźć godną zainteresowania miejscówkę, zaczyna się organizować przetrzuty daleko za linię wroga.

Najczęściej pionierzy działają samodzielnie, ale w szczególnych przypad-

kach korzystają ze wsparcia szmuglerów, choć nie jest to tanie.

Jakie lokalizacje wybierają? Oto kilka przykładów. Może to być dostatecznie dawno opuszczony Azyl, który dałoby się bez większych problemów opróżnić z niepożądanych gości (jak dzikie zwierzęta i apokaliptyczne kreatury), a potem przywrócić do użyteczności na tyle, na ile to możliwe... Zrujnowana osada, która jednakże ma względnie przyzwoicie utrzymaną sieć kanalizacyjną... Dzielnica zniszczonego miasta obfitująca w potencjalne schronienia pod ziemią lub na powierzchni... W grę wchodzi też kopalnie, jaskinie, trudno dostępne rewiry na lądzie lub na wodzie. Każda miejscówka z dala od frontu może się przeistoczyć w zakamuflowaną osadę lub przynajmniej sekretną kryjówkę dla kilku tuzinów ludzi, którym to w zupełności wystarczy.

Manifest Destiny są pionierami z powołania, ale prężnie działająca sieć logistyczna jest też skłonna pracować na zlecenie. Nie raz słyszałem o grupach kupujących sobie bilet do normalności (albo do własnej utopii). Jeżeli więc zgromadzisz odpowiednio liczną ekipę i uzbierasz dostatecznie obfity budżet, możesz liczyć na pomoc. Jeśli będzie trzeba, skołują zawinięte sowietom czołgi odwiertowe i uszczelniają stare tunele, robią podkop do zawalonego bunkra, wyryją w ziemi dziurę, w której będziesz mógł zabarykadować się ze swoją ferajną. Wszystko zależy od posiadanych przez ciebie funduszy i weny twórczej.

Odkąd temat na swój sposób skomercjalizował się, nie brakuje ekip, które w zasadzie są jak pokręcenie akwizytorzy. *Rasowi* pionierzy stanowczo się od nich odcinają, ale tak naprawdę trudno się zorientować, kto jest kim. Każdy przecież ma jakiś interes w swojej działalności. Jeśli nie korzyści materialne to

chwałę, reputację lub władzę. Trzeba uważać, by nie paść ofiarą jakiegoś oszusta lub samochwały, który zaprowadzi cię prosto w burzę radioaktywną. Miej się też na baczności jeżeli zamierzasz wchodzić w jakieś układy z kimś, kto nie ma odpowiednich referencji. Problem oczywiście polega na tym, że trudno o wiarygodne źródła, potwierdzające pomyślnie zajęcie zapomnianych ziem, ale trzeba ich szukać przed podjęciem ważkich decyzji.

Manifest Destiny to mocno niejednorodna, niespójna i skomplikowana organizacja. Wynika to z faktu, że brakuje w niej jakichkolwiek mechanizmów weryfikacji i selekcji potencjalnych kandydatów. Właściwie nigdy nie ma gwarancji, czy faktycznie ma się do czynienia z kimś kompetentnym. Idea pionierstwa ziem utraconych znalazła wielu propagatorów i entuzjastów. Zupełnie spontanicznie powstają coraz to nowsze frakcje i ugrupowania występujące niejako pod sztandarem tego ruchu, ale w rzeczywistości proces jest poza wszelką kontrolą. W konsekwencji zdarzają się wyprawy tragiczne w skutkach. Nie są one częste, bo ludzie raczej starają się unikać ryzyka, ale jeśli jakiś złotousty (i bezwzględny zarazem) vocal zdoła zbałamucić grupę desperatów i nakłonić do wydania majątku w zamian za drogę do raju na ziemi, los tych frajerów jest przesądzony. Cwaniaków nie brakuje, każdy próbuje ugrać coś dla siebie kosztem innych, więc pamiętaj, by nie dać się wycykać. Manifest Destiny to nie mit, ale miej zdrowy dystans.

Zawędrowałeś aż tutaj i to bez niczyjej pomocy, więc mam dla ciebie dobrą wiadomość. Pionierzy potrzebują ludzi takich jak ty. Z żyłką do ryzyka, ale i twardych na tyle, by przetrwać i nie dać się zabić. W razie czego wal do nich – może akurat będą potrzebowali kogoś do zwiadu, przepatrywania lub eskorty karawany.

Protect America

Nie sądzisz chyba, że monopolista na amerykańskim rynku schronów przeciwatomowych przewlekłego pobytu zapominałby o tym, żeby samemu się zabezpieczyć? Nie łudzisz się raczej, że zastosowali analogiczne rozwiązania, jak te wdrażane w bunkrach budowanych z myślą o klientach? I wreszcie nie wierzysz jak miemam, że oficjalna filozofia firmy była jednaka z prawdziwą mentalnością władarzy w tej wielkiej korporacji?

Budowanie schronów na masową skalę przynosiło spektakularne zyski. Protect America wykonywała swoją robotę rzetelnie, więc zlecenia napływały aż do rozpoczęcia wojny, a niektóre nawet później. Na czele organizacji stali natomiast ludzie z jednej strony ponad miarę roztropni, natomiast z drugiej – o megalomańskich zapędach. Przyznasz, że to dość rzadkie połączenie (trudno rozsądnie główkować, jednocześnie wierząc, że jest się doskonałym). Mania wielkości pchnęła ich do niewyobrażalnych wprost inwestycji w projekt Hydropolis. Obiekt ten oficjalnie miał stanowić pływające, podwodne miasto, gigantyczny Azyl, a tak naprawdę docelowo – nowy Stan Ameryki lub wręcz odrębne państwo. Wojna Totalna doprowadziła do kompletnego chaosu, ale te plany nie przepadły...

Protect America istnieje i ma się dobrze. Firma urzeczywistniła swój koncept budowy pływającej metropolii i kursuje po wodach północnego Atlantyku. Bywa całkiem blisko wschodniego wybrzeża. Posyła zwiadowcze Automaty Wielozadaniowe na ląd, by orientować się w rozwoju sytuacji. Z wyjątkiem Delaware interweniuje rzadko, zawsze z własnej inicjatywy i bez koordynowania działań z kimkolwiek. Mają fioła na punkcie niezależności. Niezawistość jest dla nich wprost obsesją. Swoboda



działania to ich priorytet. Czym się kierują, podejmując decyzje? Cóż, tego chyba nigdy się nie dowiemy. Nazbyt to wszystko zawile, sekretne, *tajne przez poufne...* A może sami nie wiedzą, co robić? Na pewno chcą przetrwać, więc nie ma się co spodziewać, że podejmą nadmierne ryzyko.

Hydropolis stanowi samowystarczającą strukturę, która w dodatku intensywnie ewoluje. Od początku dla projektantów jasnym było bowiem, że tego typu konstrukcja musi mieć na pokładzie ośrodki badawcze, warsztaty i całą resztę zaplecza technicznego. Nie tylko w związku z koniecznością konserwacji i ewentualnych napraw, ale i rozbudo-

wy, unowocześnień, przekształceń. Ten gigantyczny obiekt stanowi dom dla kilku tysięcy ludzi, których wciąż przybywa. Miasto musi więc rosnąć. Jest więc poszerzane o kolejne moduły budowane na miejscu w sporych halach, a składane bezpośrednio w wodzie. Technologia robi wrażenie, co nie? Bez surowców niewiele dałoby się zdziałać – pobierają je z dna specjalnymi chwytakami oraz z bliskich okolic linii brzegowej. Podobno potrafią wykorzystywać do swoich celów nawet rafę koralową, ale nie pytamnie o szczegóły, bo nie znam się na tym.

Jedno trzeba w tym miejscu wyraźnie zaznaczyć. Protect America mogą ci się wydawać trochę lepiej sytuowanymi azylantami, którzy podobnie jak inni, ukrywają się przed światem w odizolowanym schronieniu. W tym sensie twoja ocena sytuacji jest słuszna, ale oni myślą o sobie zgoła inaczej. Uważają się za ostatni bastion wolnej Ameryki. Faktycznie traktują Hydropolis jak Stan. Żyją w przeświadczeniu, że wszystko zależy od nich, bo reszta już poległa, dogorywa lub jest skażona i prędzej czy później skończy tragicznie. Myślą jednak o sobie raczej w kategoriach banku dla ludzkich genów aniżeli wyzwoleńców spod panowania sowietów i obcych, które uznają za tymczasowe. Wszystko wskazuje na to, że Protect America apokalipsę próbuje zwyczajnie przeczekać w ukryciu. Nie wiem z czego wynika ta strategia, ale być może wiedzą o czymś, co taką strategię uzasadnia. Trudno powiedzieć.

A teraz kilka ciekawostek. Po pierwsze w Hydropolis nie spotkasz na ulicy zwykłego śmiertelnika. Ludzie siedzą bez przerwy w kapsułach, które wyglądają jak trumny, tyle że są wypełnione podtrzymującą przy życiu mazią. Wyrafinowana aparatura stale czuwa nad organizmem, natomiast specjalny kask rejestruje i wpływa zwrotnie na aktywność bioelektryczną mózgu. Nie chodzi

tylko o gwarancję długowieczności. Tym ludziom najzwyczajniej w świecie w ten sposób żyje się lepiej – wygodniej i bardziej barwnie. Na co dzień sterują swoimi robotycznymi odpowiednikami, które chadają po Hydropolis i wykonują niezbędne czynności. Zarządzają tymi androidami zdalnie, nie ruszając się ze swojego legowiska. Wszystkiego doświadcniają bardzo realistycznie, jakby faktycznie byli tam, gdzie ich humanoidalne, zmechanizowane pacynki. Egzystują w ten sposób nieomal bez przerwy. Tylko w razie defektu lub wręcz zniszczenia androida następuje przełączenie w tryb snienia do czasu, aż nowy egzemplarz będzie gotów do użytkowania. Niektórym przytrafia się to względnie często, bo wykonują brudną robotę na przykład odpędzając w podwodnych łodziach bojowych zmutowane ośmiornice i inne bestie z głębin oceanu. Nie mniej niebezpieczne bywają skomplikowane naprawy. Wypadki zdarzają się też we względnie bezpiecznych sytuacjach i to nader często, bo ludzie nie przywiązują aż tak dużej wagi do należytej ostrożności skoro i tak nic im w gruncie rzeczy nie grozi.

Protect America w tych swoich androidach panoszą się też po lądzie. Badają coś albo po prostu zwiedzają, cholera ich wie. Takie egzemplarze też przypominają ludzi, ale dodatkowo mają jakby przylutowane plecaki, które są w rzeczywistości bardziej czułymi odbiornikami i zarazem nadajnikami sygnału. Od czasu do czasu wpadają w łapska jakiegoś ugrupowania. Szczwany nerd potrafi zrobić z tych urządzeń zdalny kontroler, którym może przejąć władzę nad jakimś androidem na pokładzie Hydropolis. Długo się tym nie nacieszy, bo oni to dość szybko wykrywają, a poza tym blaszaki pełniące ważniejsze funkcje są zdecydowanie lepiej zabezpieczone. Tak czy owak zwiedzanie Hydropolis jest dzięki temu możliwe... Po co? Żeby podpatrzeć jakieś pateny? Czemu nie!

W tym miejscu wspólnymi siłami porównamy amerykańskie społeczności z Zachodu ze społecznościami ze Wschodu. Kiedy przyznamy jedną czaszkę, oznaczać to będzie, że grupa nie występuje lub pojawia się niezwykle rzadko. Z kolei trzy czaszki oznaczają powszechność. Grupy pominięte nie występują wcale.

Kontenerowcy



Korsarze



Tyrani



Degeneraci



Unia Handlowa



Rezydenci Azylów



Konfed. Odrodzenie



Klan Orląt



Komuniści



Grupa A.D.A.



Synergianie



Wendeta



Szajki Kartelu



Obcy



Górsi



Neuromutanci



Wichrowcy



Ruch oporu



Tratwiarze



Łowcy Fenomenów



Skowyt Kojota



Konwerterzy



Syndykat Czaszek



Kanibale, nekrożercy



Chemical Brothers



Cysterniarze



Łowcy czerwii





MIEJSCA SZCZEGÓLNE

Teraz, gdy mamy już za sobą pogawędkę na temat niedobitków i całej tej ferajny oszołomów, którzy egzystują na Wschodzie, wybierzmy się na wycieczkę krajoznawczą! Właśnie tak, nie inaczej i nie wspak. Będzie się działo! Opowiem ci o miejscach szczególnych, a przynajmniej taki mam plan...

No dobra, masz mnie, rzeczywiście niektóre krajobrazy będą wprost znamienne dla tych okolic. Pejzaż upadku bywa tu jednak bardzo zróżnicowany. Prawdę mówiąc, gdybym miał wymienić jedną kluczową cechę tego bajzlu, byłaby to właśnie nieprawdopodobna wręcz różnorodność chorych akcji, które mogą ci się tu przytrafić.

Zapnij pasy! Jedziemy!



Wschodnie Stany są jak poligon. Każdy tu zaciekle walczy o przetrwanie – my i wzajemnie wykańczający się okupanci. Miasta w znacznej mierze legły w gruzach. Większość szlag trafił, a kiedy tak mówię, jestem śmiertelnie poważny i równie precyzyjny. Wojna w tym regionie to prawdziwy kataklizm – podobny do potwornej klęski żywiołowej.

Jak to się stało?

Liczne eksplozje broni jądrowej zapoczątkowały destrukcję. Większość tego, co ocalało, zrujnowały ciężkie batalie. Resztę zniszczyły anomalie, występujące w tych stronach masowo i działające na ogromną skalę. Są nimi skażone rozległe tereny, które przestały przypominać Ziemię – prędzej inny wymiar.

Nowy Jork



Niechaj za przykład posłuży Nowy Jork. To bodaj najbardziej koszmarna ilustracja tego, o czym mówię.

Półwysep Manhattan stanowił kiedyś spektakularnie zaludniony obszar z mocno rozwiniętą infrastrukturą, licznymi biurowcami i siedzibami ważnych instytucji. Po tym jak potężna atomówka walnęła w zachodnią część Queens, zostawiając tam gigantyczny krater, fala uderzeniowa zmiotła z powierzchni ziemi przeważającą większość zabudowań Manhattanu.

Dawniej mówiono, że Wielkie Jabłko nigdy nie śpi. Kiedy nadeszła wojna, Nowy Jork został makabrycznie ułożony

do snu – strzeliste hotele i biurowce legły w gruzach. Niektóre z nich mimo wszystko uchowały się w nieco lepszej kondycji, więc nazywa się je *śniącymi*, bo leżą na boku, niczym śpiący człowiek. Dzisiaj są pokryte dziką, zdegenerowaną roślinnością, która niczym worek na zwłoki ukrywa szczątki tego miasta.

Teoretycznie Nowy Jork jest we władaniu komunistów. To jednak jeden z tych obszarów okupowanych, w których rządzi tak naprawdę instancja wyższa niż jakakolwiek strona konfliktu. Owszem, panoszą się tu Skalani komuniści, i rzeczywiście jest ich wielu, ale oni są jak dzikie zwierzęta, a nie nadzorcy. Nie wyobrażaj więc sobie, że to miasto jest jakimś gigantycznym obozem koncentracyjnym. Nic z tych rzeczy. To bałagan jakich mało!

Po gruzach hulają mniejsze okazy Międzymiarowych tornad. Gdzieś tam buchają płomienie Piekelnika. Pod ziemią, po kanałach, tunelach metra i przez korytarze w zgłiszczach wędruje niejeden wyjątkowo wyrośnięty Pełzający Spaczeń. W ruinach obiektów przemysłowych zalegają wyglądające jak góry gnijącego mięsa Skrzepy. W ruderach gnieźdzą się zmutowane zwierzęta i półświadoma flora. Przejścia przecinają Elektropajęczyny. Nasza rzeczywistość na tym obszarze jest dosłownie podziurawiona przez Szczeliny, które zmieniają swoje położenie nader często, tworząc rozległą sieć tajemniczych połączeń.

Typowe anomalie nie są jedynym problemem na terenie dawnych aglomeracji zdewastowanych przez Wojnę Totalną. Ciągłe miejsca te nawiedzają kwaśne deszcze. Po nich w powietrze wzbijają się nieodparowane toksyny. Na porządku dziennym są też inne skrajne zjawiska, które zdają się perfidnie pojawiać właśnie wtedy, kiedy jesteś na nie najmniej przygotowany. Pogoda sta-

nowczo nie sprzyja turystom, chyba że ktoś przepada za napromieniowanym smogiem, wywłaszczającym ziemię z grawitacji Ciekłym Mrokiem, ewentualnie – Rdzawą Mgłą. Jeżeli nieszczęśliwie trafi w te strony ktoś pozbawiony mistrzowskich zdolności radzenia sobie w takich warunkach, najpewniej nie przeżyje nawet doby. Z tego względu tereny te są w zasadzie wyludnione. Żyją tu tylko niewielkie społeczności ciężko zmutowanych dziwaków, którym piekło na powierzchni zapewnia ochronę przed niepożądanymi gośćmi. Okazjonalnie trafiają się też porąbani szwendacze, poszukujący wartościowych fantów. Ponieważ swego czasu trwały tu ciężkie boje, skarbów bynajmniej nie brakuje, chociaż nie jest już tak dobrze, jak dawniej, bo rewir jest mocno przeczesany. Trzeba się więc zapuszczać głębiej pod gruzy i w ruiny, by namierzyć coś naprawdę godnego uwagi. Spotkasz tutaj nie tylko poszukiwaczy sprzętu... Istnieją przecież różne podgrupy zdeterminowanych odmienić swój nędzny los śmiazków skłonnych podjąć najwyższe ryzyko. Natrafisz tu na każdy gatunek desperacji i każde ludzkie szaleństwo, jakie możesz sobie wyobrazić. Spodziewaj się więc totalnych oszołomów, których przygnała tu obsesja lub fanatyzm, spragnionych sławy korespondentów wojennych, Łowców Fenomenów i wszelkiej maści popaprańców!

Idźmy dalej, kierując się na północ, a trafimy na **Bronx**. Klimat tu równie piekielny, jak w całym Nowym Jorku, a mimo to flora i fauna wyjątkowo obfite! Dawniej znajdowało się tu największe w USA i jedno z największych na świecie zoo. Był też wypasiony ogród botaniczny. I właśnie dlatego obcy, będący jeszcze wówczas w sojuszu z ZSRR, rzucili tu brudną bombę własnej roboty. Skażenie, promieniowanie i osobliwe patogeny przyczyniły się do mutacji roślin i zwierząt, które w krót-

kim czasie zaczęły dominować na tym terenie. W tym czasie powstała też nowa rasa człowieka – shruber, nazywany też krzewianem. Może już kiedyś kogoś takiego spotkałeś – miks człowieka i rośliny. Opowiem ci o nich przy innej okazji, tymczasem wróćmy do tego, o czym mówiliśmy. Stary, **Bronx** wygląda jak dżungla, która wyrosła na ruinach ludzkiej cywilizacji. Wielkie chaszcze, wysokie drzewa, wszędobylskie krzaki i pełno półświadomych roślin. To dopiero ogród botaniczny! Nie brakuje też zmutowanej zwierzyny, więc uważaj na siebie, chyba że jesteś jednym z tych wszędobylskich Indiańców, którzy na takich terenach czują się, jak u siebie. Ktoś taki mógłby być nawet zachwycony tym, co tam zastanie: masę pasożytów do hodowli i stworzeń do tresury.

Następny przystanek – **Queens**, ale najpierw musisz się przeprawić na drugą stronę, na Long Island. Z czego słynie ten obszar? Znajduje się tu Krater Queens, czyli po prostu olbrzymi lej po wybuchu potężnej bomby Ruskich. Ludzie o zdrowych zmysłach unikają tego punktu, ponieważ to właśnie tam Skalani komuniści mają swoją miejscówkę. Nie myśl jednak, że to jakaś dziura w ziemi, po której łażą zwyrodniałe typy. Tak było tylko na początku. Teraz komuchy mają tam już mnóstwo radioaktywnego sprzętu i wszelakich świństw, w których się taplają i żyją. Kontenery z odpadami radioaktywnymi to ich baraki! Pełno tam tego typu skorup, wraków, złomu i sprzętów tak dziwnych, że pewnie nawet jakiś neo nie byłby w stanie dociec, z czym ma do czynienia. Takie atrakcje są w zachodniej części. Na wschodzie jest nieco lepiej, ale też bez rewelacji. Nie ma tam wprawdzie aż tylu Skalanów, ale warunki są diabelskie. Jeżeli spotkasz żywą duszę, bardzo możliwe, że będzie to jeden z tych wyjątkowo zmutowanych odszczepieńców, którzy zostali najpotworniej

naznaczeni przez apokalipsę: polimorf lub trasher. Jeśli jeszcze o nich nie słyszałeś – cierpliwości, wkrótce do tego dojdziemy. A kończąc pogadankę o Queens... będąc tam na pewno od razu zauważysz, że to był niegdyś rewir pełen domów jednorodzinnych i generalnie niskiej zabudowy. Teraz to wszystko wygląda jak po przejściu tornada. Zasadnicza różnica względem na przykład Manhattanu jest zatem taka, że tu sterty gruzu nie są wysokie. W ogóle nie ma go tak wiele – większość domostw była w dużej mierze wzniesionych z drewna, a przez te wszystkie lata szlag je trafił w takich czy innych okolicznościach. Najczęściej na skutek pożaru. Skoro już o tym mowa, natrafisz z pewnością na charakterystyczny, bo wypalony do ziemi, obszar o wielkości kilkunastu mil kwadratowych. Mają tam swoją oazę zaciekli toxicity, którzy, jak zapewne wiesz, wprost uwielbiają zabawę ogniem. Ta ich oaza jak na razie trzyma się przyzwoicie. Ciągną tam różni mutanci, by wśród podobnych sobie zapomnieć o własnej odmienności. Osobiście wątpię, by było to możliwe, kiedy patrzy się na dziwaczne gęby, ale to nie moja sprawa.

Spójrzmy teraz na południowy zachód **Long Island** – czeka tam spektakularny widok opustoszałego **Brooklynu**. No, kolego, to dopiero jest cmentarzysko! Tak, brachu, przekłeta wojna tego miejsca nie ominęła. Przeciwnie, nastąpiła tu nieprawdopodobna rzeź niewiniątek. Siły antykrzysowe nie zdołały ewakuować tłumów ludzi, którzy wpadli w panikę, kiedy na Nowy Jork spadły pierwsze bomby. Uciekinierzy tratowali się w biegu, więc pod nogami znajdziesz całe sterty strzaskanych kości, w tym również porozbijanych czaszek i potłuczonych żeber maleńkich dzieci. Tak właśnie! Ludzie dostali szału i w amoku ratowali się tłumnie wbijając na wszelkie dostępne łajby, stacjonujące w porcie. Na nic się to zdało! I tak dokonała

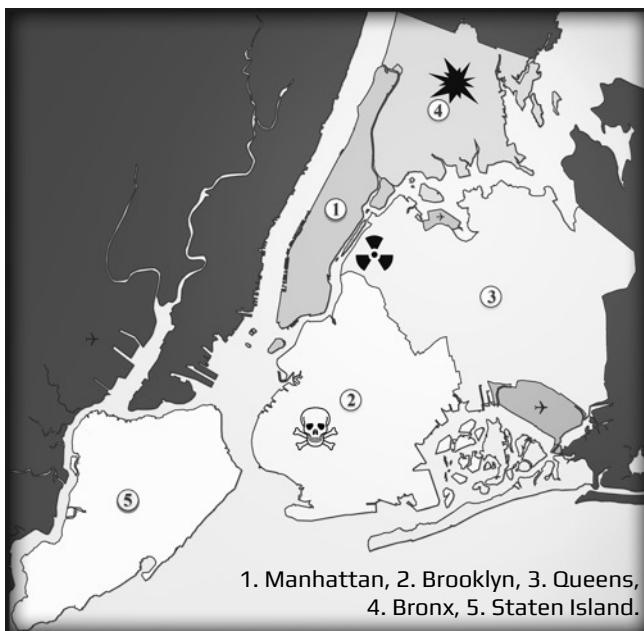
się masakra, jaką innowymiarowcy z sołtysami zaplanowali. Użyto tu broni biologicznej, by potem móc pokazywać światu wyludniony Brooklyn na zdjęciach propagandowych. I rzeczywiście, tak on teraz wygląda – jak wymarłe miasto. Jasne, tutaj też zawitała straszliwa wojenka, ale jednak większość tych charakterystycznych kamienic ocalała i stoi po dziś dzień udekorowana ludzkimi szczątkami sprzed ponad 150-ciu lat! Wygląda to doprawdy makabrycznie. Zwierzęta tu nie bywają. Roślin też praktycznie nie ma. Wszystko powyżdychało na skutek działania ładunków, zaprojektowanych przez oszołomów z okrutnego sojuszu. Biologiczny syf wciąż się tu panoszy. Gęstnieje i skrapla się. A potem znów wzbija się w powietrze, fruwa po okolicy, wyglądając jak jakieś niesamowite motyle. Nie próbuj ich łapać, bo te lotne nieodparowane toksyny wyżrą ci dziurę w rękach! Także uważaj, bo to nie przelewki i nie ma to tamto... Tylko w odpowiednim skafandrze możesz zapuścić się w te strony, aby zobaczyć „cmentarzysko Brooklyn”. Tymczasem wyobraź to sobie: wszystko stoi tak, jak to zostawiono przed wojną. Porozbijane na skrzyżowaniach auta, porzucone wózki dziecięce, a w oknach poruszające się zasłony, jakby ktoś ukradkiem stamtąd spoglądał. Wszystko prezentuje się tak, jakby oczyszczono ulice na potrzeby kręcenia jakiegoś filmu science fiction dla chorobliwie fanatycznych miłośników końca świata! Przykry to jest widok, możesz mi wierzyć. Chyba nawet gorszy, niż zgłiszcza i demolka po eksplozji bardziej konwencjonalnych ładunków. Nie wiem kiedy ten syf w końcu się stąd wyniesie, ale póki co sytuacja pozostaje skrajnie niebezpieczna dla każdego żywego organizmu! Miej się więc na baczności, wędrując przez ten metropolitalny megalobrowiec!

Teraz tak mój drogi... to jeszcze nie koniec! Zostało jeszcze **Staten Island**

ulokowane najbardziej na południowy zachód spośród wszystkich rewirów Nowego Jorku. Dawniej swoje chawiry mieli tu najzamożniejsi mieszkańcy. Nie powinno cię więc dziwić, że komuniści przygotowali dla nich coś szczególnego...

W trakcie inwazji rozegrał się tu prawdziwy spektakl, którego etapy wciąż są rozpracowywane przez wnikliwych korespondentów azylanckich. Jedną z faz było spektakularne wykorzystanie Statuy Wolności! Nastąpiło to jeszcze przed zrzuceniem bomby na Queens. Spodki obcych odewały pomnik z podestu, przetransportowały nad bogatą dzielnicę jednorodzinnych willi i ciągnęły po ziemi rujnując dziesiątki domostw aż do kompletnego rozpadu posągu ze stali i miedzi... W przeciwieństwie do innych obszarów Nowego Jorku, tutaj nie spadły bomby. Sowietci teleportowali się tunelami hiperprzestrzennymi za sprawą dostarczonych przez obcych Bram Przejścia. Wszystko po to, by móc spojrzeć ofiarom w twarz i mordować znienawidzonych kapitalistów w bestialski sposób, czerpiąc z tego maksimum satysfakcji. Staten Island obfituje w poruszające historie z tym związane. Olbrzymie stosy ludzkich czaszek nie dają o tym zapomnieć... Jedna z mroczniejszych bestialskich historii dotyczy akcji przy Silver Lake. Ruscy ustawiali w rzędzie kilkudziesięciu Amerykanów i polewali ich benzyną, a potem podpalali i pozwalali biec w stronę jeziora. Tylko nielicznym udawało się dobiec do zbiornika, by ugasić płomień na swym ciele. Wątpliwe jednak, by ostatecznie ktokolwiek zdołał to przeżyć... Tego typu zbrodni wojennych dokonano w tym regionie tysiące. Obecnie sowietci

stracili zainteresowanie Staten Island, ale wciąż jeszcze spotyka się różne typy Bezkształtnych, którzy grasują tu jak psychopatyczni mordercy pojawiający



się znikąd w horrorach. Nieliczne grupki ocalałych, nie chcące żyć pod władzą Selekcjonerów, egzystują w tych stronach, koczując w ukryciu, mieszkując w dość licznych ocalałych zabudowaniach.

Podsumowując, Nowy Jork to w przytłaczającej większości obraz nędzy i rozpacz. Siedlisko dziwolągów, bo tylko oni są w stanie zdzierżyć... ten widok... i panujące tu warunki. Niesamowita niegdyś metropolia jest wzdłuż i wszerz naznaczona wojną oraz anomaliami. Znamienne, że ten teren należący *de facto* do sowietów, rzadko gości zwyczajnych komunistów – głównie zaś spaczonych i zmutowanych tak bardzo, że z trudem daje się w nich dojrzeć człowieczeństwo. Miasto, w którym swego czasu żyło blisko osiem milionów ludzi, obecnie zamieszkuje co najwyżej kilka tysięcy niedobitków.

Waszyngton



Podróżowałeś na Wschód w nadziei na zwiedzanie dawnej stolicy? Wątpię, byś w ogóle tam trafił. To miasto widmo nieomal wymazane przez Sowietów. Poza tym, stanowczo nie jest to dobre miejsce dla turystów.

Waszyngton był jednym z pierwszych celów ze względu na swoje znaczenie symboliczne oraz wiele ważkich obiektów politycznych i siedzib organizacji kluczowych dla funkcjonowania kraju. Pentagon, Biały Dom, Kapitol i inne ważne miejsca zostały zdmuchnięte z powierzchni ziemi. Wszystko zniszczono doszczętnie. Ruin nawet nie widać. Gdyby nie przedwojenne mapy, nikt by pewnie nie był w stanie określić, gdzie konkretnie znajdowały się poszczególne obiekty. Wiedza ta nie jest całkiem bezużyteczna, a to dlatego, że część tego typu budynków miała również poziomy podziemne. Wciąż sporo można odkryć w tunelach ewakuacyjnych Białego Domu, pod Pentagonem i w piwnicach największego na świecie kompleksu muzeów Smithsonian Institution. W tym ostatnim da się znaleźć takie artefakty dawnych czasów jak chociażby słynny cylinder, który miał na sobie Abraham Lincoln, kiedy go zastrzelono. Dla kolekcjonerów staroci takie przedmioty to prawdziwe skarby! Niestety nie wszystkie odkrycia okazują się drogocennymi znaleziskami. Czyha tam na człowieka wiele przykrych niespodzianek i zagrożeń, ale to akurat standard – wszędzie pełno osobliwości i zmutowanych roślin. Skoro już o florze

mowa, zarosła ona większość miasta nadając mu charakterystyczny wygląd nieomal antycznych ruin porośniętych winoroślami i mchem. Nie takiego widoku się spodziewałeś zmierzając w tę stronę? Wobec tego lepiej sobie go daruj i poprzestań na zdjęciach i przewodnikach turystycznych sprzed wojny. Tam zobaczysz zapierającą dech w piersiach architekturę i monumentalne pomniki. Tu dech odbiorą ci trujące opary ze zmutowanych kwiatów.

Nie zniechęciłem cię jeszcze? Cóż, skoro nalegasz, zdradzę ci sekret, o którym miałem nie mówić, ale i tak pewnie nie skorzystasz z tych informacji, więc to bez znaczenia. W Waszyngtonie wciąż żyją ludzie. I to całkiem sporo. Chowają się w rozległych tunelach metra, mających w sumie jakieś 100 mil długości! To jest naprawdę gigantyczna sieć połączeń, tuneli, korytarzy i podziemnej infrastruktury powstałej zarówno przed jak i po wybuchu wojny. Generalnie egzystują tam w ukryciu i niechętnie nawiązują kontakt z kimkolwiek z zewnątrz, ale niektóre stacje są bardziej tolerancyjne pod względem przyjmowania przybyszów. Jest tak z tego względu, że także i tutaj Sowietów trochę odpuścili. W walce z obcymi stracili zbyt wielu ludzi, by móc bezproblemowo kontrolować cały ten obszar. Zakonspirowanym pod powierzchnią Amerykanom nie szczególnie zależy na odbijaniu ruin, ale co śmielsi bohaterowie i członkowie New Sun lubią czasem zrobić burdę w radzieckich przyczółkach i posterunkach. Bardziej dla draki lub dla odwrócenia uwagi od innych działań, na przykład poszukiwania sprzętu w ulokowanych nieopodal gruzowiskach. A zajmuje to trochę czasu, bo trzeba paradować z wykrywaczem metalu – inaczej ciężko cokolwiek znaleźć w zaroślach...

Wracając natomiast do tych nieszczęsnych tuneli, w których chowają się

ludzie. Wspominałem już o różnych stacjach? Tak na nie wołają, ale oficjalnie są to federacje. Wiesz, takie ugrupowania, które łączy wspólnota poglądów i interesów. W Waszyngtonie żyją przecież potomkowie tęgich głów, polityków i całej reszty żądnych władzy wariatów. Nic więc dziwnego, że nie potrafią dojść do porozumienia. Nieustannie spierają się o wpływy i zasoby. Zdarza się nawet, że walczą między sobą o poszczególne tunele, wyjścia na powierzchnię, sprzęt, prawo do przeczesywania określonego rewiru i tak dalej. Intrygi, polityczne gierki i przepychanki, wzajemne niesnaski, trudne negocjacje, propaganda – to wszystko możesz zobaczyć w akcji, jeśli trafisz kiedyś do Waszyngtonu. Uważaj żeby cię w nic dziwnego nie wpłątali, bo z tego, co mi wiadomo, oni uwielbiają robić koszty ofiarne z przybyczy. Cenią sobie ogólnie możliwość angażowania ludzi z zewnątrz, ponieważ wtedy niczego im nie można udowodnić. Jeśli zdecydujesz się na współpracę, bądź pewien, że masz plan awaryjny, a raczej – dobrze zaplanowaną ewakuację na wypadek krzywych akcji.

Wschodnie Azyle

Wyobraź sobie Azyl, który zaczął się rozrastać wszerek w niekontrolowany sposób. Nie jest to już coś w rodzaju silosu pod powierzchnią, lecz rozległe, podziemne miasto z dość chaotyczną siecią połączeń. Maszyny wiertnicze często obsługiwane były przez ludzi, którzy wprawdzie umieli je uruchomić i nimi sterować, ale nie mieli bladego pojęcia o bezpiecznym drążeniu tuneli! Często dochodziło do wypadków. W wielu miejscach znajdują się zapadliska – obszary, w których ziemia zawałiła się pod własnym ciężarem lub z powodu nadmiernego obciążenia maszyną. Niektóre Azyle cudem uniknęły katastrof. Inne nie miały tyle szczęścia i w dużym stopniu stanowią ponure katakumby.

Wiesz, jeśli ktoś kompletnie nie zna się na rzeczy, może doprowadzić do prawdziwej tragedii... Zalane wodą tunele, poziomy wypełnione trującymi gazami, piętra regularnie podtapiane lub zawałające się... Tego typu atrakcji absolutnie nie brakuje! Bądź więc świadom, że gdy mowa o Azylach na Wschodzie, najczęściej nie mają one już wiele wspólnego z precyzją i sterylnością typową dla Protect America. Zdarzają się oczywiście wyjątki oraz wciąż jeszcze zapieczętowane schrony dla VIPów, ale przytłaczająca większość to podziemne rudery, a nie wypasione bunkry.

Miasta te z różnych względów ulegały rozlicznym podziałom. Czasem wynika to ze specyficznej lokalizacji, innym razem jest konsekwencją różnic społecznych. W efekcie powstały tak zwane Strefy.

Niektóre rewiry przypominają bardziej przeludnione **getta** niż pełnoprawne poziomy Azylu. W takich ciężkich warunkach egzystują najczęściej odmienicy, nędzarze, kalecy, chorzy psychicznie, socjopaci i cała reszta ludzi niezdolnych żyć w bardziej uspołecznionych obszarach. Trzymają się razem, bo tak rażniej i bezpieczniej, a poza tym najczęściej nie mają innego wyjścia, bo inne ugrupowania niechętnie wpuszczają ich do siebie, a jeśli nawet, to dyskryminacja jest powszechna. [dostęp*, monitoring*, ochrona*, życie**, terminale*]

Getta to jednak jeszcze nic w porównaniu ze **Strefami Śmierci** ulokowanymi w najohydniejszych i podłych obszarach Azylu. To właśnie tam żyją Lurkujący i rzesze debili, którzy nie mają szans na normalne funkcjonowanie z powodu swojej skrajnej odmienności, mutacji, ekstremalnie dziwnych upodobań i chorobliwych preferencji. Znajdziesz tam cudem ocalałe, porzucone, niechciane dzieci, odtrąconych chorych i starców, a także uciekinierów, kryjących się bun-

towników, zdegradowanych Selekcjonerów i tak dalej. [dostęp*, monitoring*, ochrona*, życie*, terminale*]

Najbardziej zróżnicowane społecznie są liczne na ogół **Strefy Libre** oznaczane cyframi rzymskimi. Także i tutaj nadzorcy mogą praktycznie wszystko, ale ze względu na znaczną ilość mieszkańców, lokalni obywatele sami organizują milicję. Selekcjonerom po prostu nie chce się zajmować błahymi sprawami, a zrozumiałym jest, że w tym wypadku dominują takie właśnie problemy. Dopóki nie ma przejawów buntu, Dygnicja nie staje się zbyt groźna, a zorganizowana przestępczość nie stanowi poważnego problemu – Selekcjonerzy nie interweniują. Nie wtrącają się też zanadto w obowiązujące tu prawa, choć ich władza jest niepodważalna i bezdyskusyjna. Jedne Strefy Libre są bardziej humanitarne, inne brutalne i bezwzględne. Przywilejem tych terenów są wewnętrzne prawa oraz szczególny pakiet swobód obywatelskich na skalę tego typu społeczności. Poszczególne Strefy różnią się nie tylko polityką, ale przede wszystkim folklorem, wyznawanymi tradycjami, podejściem do różnych wartości. W tych obszarach dominuje Szarzyzna, kwitnie handel, hazard, a także mniej lub bardziej osobiwe i utracjuszowskie rozrywki. Nie myśl jednak, że możesz tu mówić i robić absolutnie wszystko zupełnie bezkarnie. Pamiętaj, że ściany mają uszy, a Paranoików donoszących Selekcjonerom wszędzie jest pełno. [dostęp*, monitoring**, ochrona**, życie**, terminale*]

Rasowi azylandzi, czyli tak zwana Familia, izolują się od reszty na tyle, na ile to możliwe i wygodne. Zajmują najlepsze strefy i strzegą granic, które pozostają otwarte dla nich, ich niewolników i dla Selekcjonerów. W ogóle nie wkroczysz do **Strefy należącej do Familii**, o ile nie zdołasz uzyskać specjalnej przepustki. Dadzą ci ją, jeśli będzie to rzeczywiście

Poszczególne Strefy zostały opisane kilkoma parametrami, które przybliżają, jak dobrze są strzeżone, monitorowane, zabezpieczone przed hakowaniem, zintegrowane społecznie i tak dalej. Im wyższa wartość danego parametru, tym większe ryzyko, że agresywne działania i przestępstwa postaci graczy spotkają się z ostrą reakcją społeczności lub systemów defensywnych. Minimalny poziom to jedna gwiazdka, maksymalny – pięć.

Dostęp określa łatwość przeniknięcia do danej Strefy, przy czym * oznacza możliwość łatwego dostania się na miejsce niezauważonym, a *** – zakaz wstępu i dokładną kontrolę na granicy.**

Monitoring określa ilość kamer i Automatów Patrolowych, które skanują teren.

Ochrona określa siłę służb porządkowych – milicji lub lokalnych Selekcjonerów. Pamiętać jednak trzeba, że w razie potrzeby na miejscu mogą się zjawić oddziały wyborowe.

Życie informuje o tym, jak zintegrowana jest społeczność i czy ktokolwiek zareaguje, gdy komuś zacznie dziać się krzywda.

Terminale to parametr mówiący o stopniu zaawansowania sieci terminalowej NetCenter oraz poziomie zabezpieczeń poszczególnych komputerów.

niezbędne. W przeciwnym wypadku nie masz co liczyć, że obejrzysz sobie najlepiej utrzymane rewiry Azylu. [dostęp****, monitoring****, ochrona***, życie****, terminale****]

Jeszcze inną kategorią zamkniętej dzielnicy jest „**starówka**” nazywana też „skansenem”, czyli Strefa, w której swoją siedzibę mają Retromaniacy. Wspominałem ci już o nich – to kolesie gromadzący na potęgę pamiątki z przeszłości, by poczuć się tak, jakby wojny wcale nie było. Granice tego typu rewirów są jednakże nieporównywalnie bar-

dziej otwarte, aniżeli w przypadku terenów, należących do Familii. Na „starcówkę” wejdiesz bowiem za odpowiednią opłatą, na czas określony, chyba że jesteś naprawdę majątnym i godnym uwagi cwaniakiem, który może sobie pozwolić na wykup własnego lokum. Są diabelnie drogie – głównie z powodu permanentnego deficytu wolnych miejsc. [dostęp****, monitoring**, ochrona***, życie***, terminale**]

Publiczną, ale wciąż jeszcze bardziej prestiżową lokacją jest **Strefa S**, czyli dzielnica, w której zamieszkują Selekcjonerzy. Zasadniczo wolno im mieszkać praktycznie wszędzie, a część z nich wywodzi się z Familii, ale niezależnie od wszystkiego to właśnie tutaj na metr kwadratowy przypada najwięcej tych typów. W przeciwieństwie do dwóch poprzednich, ten obszar nie należy do przeludnionych. Mało kto chce się zadawać z samozwańczymi nadzorcami, a oni też nie życzą sobie tłoku. To agresywni terytorialiści o ponurej reputacji, więc przywiązują ogromną wagę do tego, by u siebie czuć się jak panowie na włościach. Jest z tym jednak pewien problem, który jednocześnie stanowi cechę charakterystyczną Strefy S. Teoretycznie nikt nie wchodzi w drogę Selekcjonerom, ale praktyka to co innego. Dygnicja przy każdej sposobności próbuje im dopiec przeprowadzając akcje terrorystyczne. Właśnie z tego względu paradoksalnie rewir ten jest tak dobrze strzeżony mimo iż żyją tu przecież głównie sami strażnicy... [dostęp*, monitoring***, ochrona*****, życie***, terminale***]

I to by było na tyle, jeśli chodzi o regiony typowego Azylu. Przynajmniej mi tyle na ten temat wiadomo. Oczywiście nie byłem we wszystkich takich miejscach, więc całkiem możliwe, że natkniesz się kiedyś na coś odstającego od schematu.

Przykładowe lokacje

Strefa Getto: syntetyczna bimbrownia, smażalnia szczurów, skup ludzkich zwłok i bar dla kanibali, kościół polowy nawiedzonego klechy, umieralnia ze stertami dogorywających, meta biofreaków handlujących biostymulantami, przeludnione sektory mieszkalne z ludźmi żyjącymi na korytarzach.

Strefa Śmierci: gabinet felczera handlującego organami i testującego protezy medyczne, darkroom dla zwyrodniałych hedonistów, melina Lurkujących, izolatki dla samopożerających się i innych skrajnych odmieńców, psychiatryk szalonego felczera sadysty, zapadlisko, zalane korytarze robiące za toalety, zatłoczone siedliska w dawnym sektorze sypialnym.

Strefa Libre: targowisko, wytwórnia biostymulantów, szpital z medycznym Automatem Wielozadaniowym, posterunek milicji, bar z syntetycznym żarciem, słup z terminalami ogłoszeniowymi, kantor wymiany towarów na kartki żywnościowe, stołówka robotnicza (tylko kartki), korytarz uciek ze szwendającymi się prostytutkami i alfonsami.

Strefa Familii: strzeżone przejście graniczne, szpital z kliniką konwersyjną, restauracja, samodzielny posterunek milicyjnych Automatów Wielozadaniowych, restauracja, market z innowacjami czyli sklep z nowoczesnym sprzętem, sala konferencyjna z urnami wyborczymi, słup z terminalami ogłoszeniowymi, doskonale wyposażony bar, warsztaty i laboratoria do wynajęcia na godziny.

Skansen: bar w stylu retro, hotel Retro-maniaków, galeria sztuki przedwojennej, muzeum, kiosk z biostymulantami, postój z dwiema odrestaurowanymi takśówkami.

Stefa S: biura administracji, słup z terminalami ogłoszeniowymi, drukarnia kartek żywnościowych, posterunek Selekcjonerów, koszary, kadź do rozpuszczania zwłok skazańców, wytwórnia syntetycznej żywności, zbrojownia, biuro monitoringu, serwerownia NetCenter.

Atlanta



Atlanta była swego czasu kilkumilionowym miastem, rasową amerykańską metropolią, której infrastruktura wywoływała zachwyt. Potem nadeszła wojna. A po niej, coś jeszcze gorszego. Zagnieździli się tu obcy, a konkretnie – symbionci. Rozległy teren, od południa, włącznie z przedmieściami, pokryty został skomplikowaną siecią Pochłaniacza. Gigantyczna żywa tkanka tego rozrastającego się bez przerwy organizmu zasłaniała budynki, ulice, samochody. Większość miasta została jakby pożarta przez tę biologiczną formę, ale nim sytuacja ostatecznie się ustabilizowała, uderzyli sowioci. Ruscy rozwścieczeni zdradą innowymiarowców, zdeteterminowani by dopieć im jak najmocniej, wykorzystali resztki uzbrojenia jądrowego. Nasączona mutagenami atomówka, zrzucona na porośniętą Pochłaniaczem Atlantę, zapoczątkowała swoistą reakcję łańcuchową. Eksplozja uczyniła oczywiście pokaźne zniszczenia, ale na epickich fajerwerkach się nie skończyło. Na skutek działania czynników mutujących, biotechnologia obcych wyrwała się spod kontroli i przestała realizować zaprogramowane scenariusze. Właściwie zaczęła wręcz działać chaotycznie, kładąc jednakże nacisk na przetrwanie. Wyobraź to sobie – samoświadoma broń biologiczna zyskuje zdolność decydowania o sobie i przestaje troszczyć się o swojego stwórcę! Zmutowane pozostałości Pochłaniacza zrobiły się wrogo nastawione wobec każdej żywej istoty – nie tylko ludzi czy zwierząt, ale również symbion-

tów. Ci zaś, mając z czymś takim do czynienia na tak ogromną skalę pierwszy raz, ewakuowali się w wielkim pośpiechu. Najwyraźniej biotechnologia kiedyś już ich zawiodła i mieli wyobrażenie, czym to grozi. Skoro nawet oni wzięli nogi za pas, możesz oszacować, z jakim bajzlem mamy do czynienia!

Aktualnie Atlanta jest bardzo szczególnym miejscem – co kilkaset metrów zmienia drastycznie swój krajobraz. Część terenów jest wysoce skażona i w związku z tym opustoszała, nie licząc zmutowanych paskud, ale nawet i one występują częściej tam, gdzie mają na kogo polować.

Inne tereny miasta miejscami pokryte są charakterystyczną – bo smoliście czarną – siecią zdegenerowanego Pochłaniacza. Jego obrzydliwe macki wiją się po ulicach w poszukiwaniu pokarmu. Wiele wskazuje na to, że w obecnej postaci Pochłaniacz ma poważne problemy z rozmnażaniem się. Używa do tego celu innych organizmów, z których po pewnym czasie wyrastają kolejne pnącza i czarne niczym ropa mackowate ramiona.

Czasem można się natknąć na przyczółki obcych, które są dobrze chronione przez pułapki i roboty strażnicze pożyczone od Alterhumanus. Większość takich miejscówek została ewakuowana w pośpiechu, więc można w nich znaleźć porzucony sprzęt. To są łowy dla prawdziwych twardzieli – szwendacz jak ja, nie miałby szans w konfrontacji z całą masą dziwolągów, czyhających na każdego, kto się napatoczy.

Na terenie Atlanty znajdziesz też, a jakże, zakonspirowane grupy ocalałych niedobitków, którzy boją się opuścić swoje podziemne „konserwy”. Nie ma w tym zresztą nic dziwnego – poza miastem tereny są całkiem nieźle patrolowane przez ekipę innowymiarowców,

więc większe grupy nie byłyby w stanie opuścić metropolii bez zwracania na siebie uwagi szaraków. Nie zmienia to faktu, że czasem szmuglerzy świadczą swoje usługi nieszczęśnikom z tych okolic. Słyszałem o paru udanych akcjach tego typu – nie tylko w kontekście Atlanty, ale również innych miast w szponach ufoków.

Wracając natomiast do pejzażu... jak już wspominałem – jest on nader zróżnicowany. Niekiedy natrafisz na nietknięte przez wojnę ulice, ale kiedy przejdziesz kilka przecznic dalej, natkniesz się niestety na totalną ruinę, ślady spektakularnych walk albo wręcz zgłiszczą sterty popiołu. Uważaj też, gdy panoszysz się w cieniu drapaczy chmur, których trochę zostało, bo atomówka nie wałnęła w śródmieście. Ich konstrukcja jest mocno nadwerężona. Jeśli w okolicy dojdzie w którymś momencie do ciężkich starć, zabudowania mogą zacząć walić się jak domki z kart, bo wszystko jest solidnie nadszarpnięte lub nadpalone. Fakt ten wykorzystują zresztą przedstawiciele różnych frakcji. Dobrze umiejscowiony ładunek wybuchowy może być nie lada wsparciem podczas działań ofensywnych, ale i w przypadku potrzeby prędkiej ewakuacji. Wielu lokalsów specjalizuje się w rajdach parkour przez tereny zdewastowane, w razie czego detonując to tu, to tam przygotowane zawczasu materiały wybuchowe. Nie żeby były one szczególnie silne – cały wic polega na tym, by znaleźć dla nich właściwe miejsce. Detonacje bomb rozlokowanych z chirurgiczną precyzją potrafią kompletnie zmienić sytuację na polu walki. Bywa to szalenie pomocne.

No dobra, ale skoro jakimś cudem ktoś jeszcze żyje w Atlantcie, pojawia się uzasadnione pytanie, skąd czerpie zapasy, a szczególnie żywność. Tak się składa, że tuż przed wojną powstała tu prototypowa wytwórnia syntetycznego

zarcia. Protect America dofinansowała obficie firmę Modern Food po to, by ta opracowała algorytmy produkcji jedzenia, które mogłoby być wytwarzane w Azylach. W części schronów zainstalowano nawet tego typu aparaturę, dzięki czemu teraz roztyte podziemne miasta dają radę jakoś funkcjonować. Widząc twoje zdziwienie, przypuszczam, że na Zachodzie takich majstersztyków próżno szukać? A może po prostu nie miałeś dotychczas okazji na takowy sprzęt trafić... W każdym razie tutaj nie jest żadnym ewenementem – wprost przeciwnie, należy do standardowego azylanckiego wyposażenia. Większość bunkrów wydatnie rozbudowała tę maszynię i w sumie obecnie syntetyczną żywność wytwarza się w ilościach hurtowych. Nie jest to smaczne, ale przynajmniej ludzie nie głodują. Jak to wygląda? Saszetka z białym proszkiem plus tubka ze specjalnym płynem, z którym ten proszek reaguje, nabierając określonego koloru, smaku i konsystencji. Co sprytniejsze zestawy umożliwiają wytwarzanie bardziej wyrafinowanych i podobnych do prawdziwego jedzenia potraw, ale większość pozwala uzyskiwać wyłącznie absolutne podstawy – ryż, galaretowate „mięso”, coś na kształt warzyw i tym podobne. W Atlantcie cały ten przemysł żywności syntetycznej dzisiaj funkcjonuje w ukryciu, z dala od powierzchni, w zakamarkach tuneli metra, „zasiedlonych” schronach przeciwbombowych, wśród odizolowanych w taki czy inny sposób od reszty świata ruin. Aparatura jest trudna w transporcie, toteż w obecnej sytuacji praktycznie nie ma szans, by przewieźć ją w inne miejsce, zwłaszcza przez tereny patrolowane przez innowymiarowców. Jedzenie jest więc wytwarzane na miejscu, a potem ukradkiem transportowane w różne zakątki. Ponieważ ten jadalny syf z półproduktów chemicznych jest w wersji sproszkowanej, a tubki są płaskie, można tego przewieźć naprawdę spore ilości nawet

w plecaku turystycznym, nie wspominając o bagażniku motocykla lub samochodu! Nie brakuje desperatów, którzy próbują w ten sposób zarobić, kupując średnio po 2 amo za sztukę, a sprzedając po 5. Części z nich nawet się to udaje. Problem w tym, że wielu robi się pazernych i próbuje przewieźć swoje zabawki w częściach w bezpieczniejsze niż Atlanta miejsca. Chętnych nabywców jest wielu, ale operacja najczęściej przekracza możliwości cwaniaków, decydujących się na coś takiego.

Podsumowując, Atlanta to dziwny przypadek miasta zrujnowanego głównie podczas walk sowietów z obcymi, a nie w trakcie inwazji.

Pejzaż tego miejsca jest wyjątkowo dołujący za sprawą wszechobecnego kontrastów – licznych pamiątek przeszłości, wciąż sięgających wysoko drapaczy chmur i względnie dobrze zachowanych dzielnic, które to jednakże miejsca i obiekty wyraźnie różnią się od obszarów, przez które przetoczyła się wojna. Jednocześnie jest to jedno z nielicznych miast, z którego ewakuowali się obcy mimo daleko posuniętej kolonizacji.

Każdego dnia i na każdym kroku spodziewaj się czego innego. To miejsce zmienia się nie do poznania z nocy na noc. Pochłaniacz naprzemiennie ożywia się i obumiera, robi agresywny, bardziej pazerny, by potem niespodziewanie się wycofać i zająć czymś zupełnie nowym lub niezrozumiałym. Nie inaczej jest z żyjącymi tu ludźmi, którzy egzystując w ukryciu potrafią znienacka przeprowadzić jakąś spektakularną akcję, podjąć ogromne ryzyko lub zdecydować się na działania praktycznie skazane na porażkę. Wszystko tu wydaje się być inscenizacją szalonego scenariusza.

Na co możesz się natknąć a Atlancie? Wylosuj to sobie!

Rzuć k6 i sprawdź wynik:

1) Niepozornie wyglądająca ulica okazuje się być siedliskiem zdegenerowanego Pochłaniacza, którego macki nagle wypływają z okien, otworów kanalizacyjnych, pomiędzy stert gruzu...

2) Resztki karawany transportującej najwyraźniej podzespoły maszyny wytwórczej Modern Food. Sprzęt jest w dobrym stanie, a ekipa została wymordowana zapewne przez jakiegoś rozwścieczonego mutantą. Ktoś ten teren jednak obserwuje, sądząc po błysku światła, odbijającego się od okularu lornetki...

3) Niespodziewanie wprost przed postacią wybiega dwójka szwendaczy, którzy z przerażeniem w oczach uciekają przed jakimś podłym gadem. Wygląda na to, że teraz jest on problemem nie tylko uciekinierów, ale i drużyny!

4) Jeden z bohaterów dostrzega pułapkę. Ktoś inny znajduje następną. Biorąc pod uwagę specyficzną lokalizację, wszystko wskazuje na to, że zabezpieczenia chronią posterunek obcych. Prawdopodobnie opustoszały, ale pewności nie ma...

5) Ekipa napotyka wywróconą sowiecką ciężarówkę. W jej pobliżu widać szczątki ludzi, wyglądające jak częściowo konsumowane przez zwierzęta. Poobgryzane kości, porozrywane skrawki skóry, rozszarpane tkanki. I pełno gratów jakby nikt jeszcze tego miejsca nie plądrował. Jeśli drużyna zbliży się za bardzo, z pojazdu wypłynie Sowicka Baryła – kreatura pragnąca zaspokoić swój morderczy głód!

6) Gracze słyszą jakieś hałasy za rogiem. Okazuje się, że to bezpański Tarczownik Olbrzymi wywraca wraki aut w poszukiwaniu czegoś do jedzenia. Jeśli spostrzeże postaci – zechce zaspokoić apetyt ich kosztem!

Pętle obszarowe



Bywają na wschodzie miejsce naprawdę szczególne. I nie chodzi mi bynajmniej o te pospolite wylęgarnie mutantów, gniazda obcych czy obszary skrajnie radioaktywne. Mam na myśli coś wyjątkowego. Nieliczni, którzy z takich obszarów uciekli, nazywają je Pętlami obszarowymi, bo to rewiry, z których diablo ciężko się wydostać. Jak to? A no wyobraź sobie, że opuszczasz miasteczko, wchodzisz w las, idziesz przez niego jakiś czas, a kiedy wychodzisz, trafiasz z powrotem do tego samego miasta! Tak jakby tunele hiperprzestrzenne szczelnie otoczyły całą okolicę uniemożliwiając jej opuszczenie. Można tam tkwić całymi miesiącami będąc niejako odizolowanym od reszty świata, ponieważ Pętla obszarowa pojawiają się zniecka, odcinają drogę ucieczki i jednocześnie uniemożliwiają wkroczenie do środka komuś z zewnątrz. Czasem trafia się tam przez przerwę w barierze, a niekiedy przez jakąś nietypową Szczelinę, która łądzi powabnym widokiem, a w istocie wiedzie do koszmaru.

Na szczęście jest pewien sposób na przekroczenie niewidzialnej bariery czasoprzestrzennej, że się tak wyrażę, choć tak naprawdę nie wiem, z czym mamy tu do czynienia, a żaden jajogłowy nerd mnie w tym zakresie nie wyedukował. Każdy nieszczęśnik, który znajdzie się w tej pułapce, prędzej czy później spostrzeże narastającą aktywność Duali. Trudno nie skojarzyć, że są one w stanie przemieszczać się przez granice Pętli. I coś jest tu wabi. Stanowią śmiertelne

niebezpieczeństwo, ale paradoksalnie są też wybawieniem, ponieważ będąc odzianym w skafander z ich skóry można wrócić do „naszej” rzeczywistości. O ile oczywiście zdołamy przetrwać ich zapalczywe ataki i wystarczy nam jeszcze sił oraz czasu na uszycie choćby prowizorycznego okrycia.

No dobrze, a czym właściwie jest Pętla obszarowa? Nietrudno się domyślić, że to rodzaj anomalii. Coś jak bańka hiperprzestrzenna, wyjmująca fragment rzeczywistości z bieżącego wymiaru i izolująca go na kilka miesięcy lub wręcz całe lata. W tym czasie czyni niewiele więcej. W obrębie rewiru, który obejmuje, pojawiają się fenomeny w postaci krwistoczerwonych narośli na budynkach i innych elementach infrastruktury, a także drzewach oraz kamieniach. To przysmak Duali oraz przekleństwo ludzi, ponieważ ściąga całe chmary wszelakich insektów. Może być dzięki temu sprytnie wykorzystane, ale w porównaniu do innych fenomenów jego właściwości są mało użyteczne.

Trudno ci uwierzyć w to, o czym mówię? Wcale ci się nie dziwię, ale nie omieszkam przytoczyć historię pewnego koleś, który powrócił z Pętli. Uczestniczył w wyprawie poszukiwawczej – typowej ekspedycji szwendaczy. Niestety wraz z ekipą wpadł w poważne tarapaty, gdyż namierzył ich szczwany oddział sowietów. Musieli więc zboczyć z kursu. I trafili do jednego z tych małych amerykańskich miasteczek. Wiesz, niska, niska zabudowa, skromne kamienice, kilka dróg dających w sumie raptem parę skrzyżowań, jedna stacja benzynowa, małe sklepy, posterunek policji i niewiele więcej. Rasowy klasyk miasteczka na prowincji. Początkowo byli nawet zadowoleni. Zdawało im się, że cudem trafili do miejsca, które nie zostało jeszcze doszczętnie splądrowane. Zlekceważyli napotykaną gdzieś narośl. Jako że ponad wszelką wątpli-

wość zgubili pościg, postanowili to wręcz uczcić. Na miejscu nie brakowało starego alkoholu nadającego się do spożycia. Pobalowali, a nocą zaczął się koszmar na jawie. Zjawily się dwa Duale i zrobiły im z dupy jesień średniowiecza. Połowa drużyny poległa. Reszta zdołała się zabunkrować w piwnicy jednego z budynków, przez resztę nocy oczywiście planując ewakuację z miasta. Jakież było ich zdziwienie, gdy okazało się, że doskonale zaplanowana ucieczka nie miała prawa się udać. Przez dłuższy czas zdawało się, że leśna droga prowadzi donikąd, a gdy na horyzoncie pojawiły się wreszcie sylwetki jakichś zabudowań, okazało się, że to te samo miasto, z którego wyjechali! Kolejne dni wypełniała frustrująca przeplatanka desperackich prób ucieczki i krwawych walk z Dualami.

Skrajnie wyczerpani, na granicy samobójstwa, postanowili zatankować resztkami paliwa ostatniego ocalałego pickupa, wrzucić na pakę szczątki jednej z bestii i ruszyć raz jeszcze w stronę domniemanej granicy. Kiedy ponownie wrócili do miejsca, z którego pragnęli uciec, okazało się, że Dual wyparował mimo zamkniętej tylnej klapy. Wtedy właśnie spróbowali odziać się w skórę tych bydląt i ruszyć ponownie. Ostatnia eskapada zakończyła się... połowicznym sukcesem. Jeden z ziomeków zdołał uciec. Drugi poległ w trakcie walki z wyjątkowo wyrośniętym Dualem.

Wciąż jeszcze patrzysz na mnie z niedowierzaniem? Myślisz, że ściemniam? Życzę ci abyś nigdy nie musiał weryfikować moich słów i sprawdzać, czy noszenie cuchnącej skóry ubitego Duala umożliwia opuszczenie przeklętej Pętli obszarowej! Zapewniam cię, że nie byłaby to radosna wycieczka w nieznanne ze śmierzącym prowiantem, którego nie miałeś apetytu zjeść. Przeciwnie – zapasy szybko zaczną ubywać, gdy się okaże, że nie ma ich skąd brać. Trzeba

też będzie sprytnie wykorzystywać to, co w danym sektorze zdołacie znaleźć. Za dnia trzeba będzie zachowywać ostrożność, wieczorem zabijać okna deskami i szykować się na odpór rozsierdzonych Duali, starając się je chwycić w pułapki lub ubijać nim uciekną, by skór wystarczyło dla każdego. Pamiętaj również, że gość, który przeżył, i tak miał mnóstwo szczęścia. Wraz z ekipą wylądował w jakimś miasteczku. Ty możesz trafić do Pętli obszarowej pośrodku wygwizdowa, skazany na walkę tym i wykorzystanie tego, co sam nosisz w plecaku. Obawiam się, że w konfrontacji z Dualami amunicji zabrakło by cię prędzej, niż mógłbyś się spodziewać. Nie wspominając o niezbędnych do przetrwania: jedzeniu i wodzie. Także pamiętaj, o czym ci mówiłem. Bez tego nie przeżyjesz.

Pętla obszarową bywają budynki – duże obiekty przemysłowe, dawne fabryki, a nawet... opustoszałe Azyle. Wyobrażasz to sobie? Wbijasz do środka, a potem obłowiony próbujesz wydostać się na zewnątrz, a tu klops. Łazisz w te i z powrotem bez końca. To nie wszystko. Może być jeszcze gorzej. Jakby to było, gdybyś trafił i przypadkowo odpalił jedną z tych kosmicznych sowieckich skorup? Wystrzelony w przestrzeń kosmiczną musiałbyś działać w ekstra przyspieszonym tempie z powodu wyczerpujących się zbiorników tlenu przy uszkodzonym systemie podtrzymywania przy życiu. Mało? Okey, pomyśl, że jedziesz jakimś fragmentem ocalałej cudem autostrady... Tyle, że jakoś końca drogi nie widać, a krajobraz od godzin nie ulega zmianie. Wszędzie dookoła pustkowia i nic z tym nie możesz zrobić. Nie masz pojęcia, co począć. Tuż po zmierzchu masz pierwszą randkę z Dualem. Każdego kolejnego dnia jest ich coraz więcej. Wesolutko, nieprawdaż?

Zony Graniczne



Wspominałem już o Zonach Granicznych? Mam na myśli fragmenty naszej rzeczywistości, które tak bardzo zmieniły się pod wpływem masowo występujących anomalii, że na dobrą sprawę przestały przypominać Ziemię. Nazywamy je Granicznymi, ponieważ zdają się być na skraju wymiarów, możemy tam zaznać czegoś dosłownie nie z tego świata. To miejsca na naszej planecie zmienione naprawdę nie do poznania. Nawet Nowy Jork się przy nich chowa. Nie da się tam normalnie funkcjonować na dłuższą metę, więc w ogromnej większości są wyludnione. Jeśli chodzi o inteligentne istoty, spotkać tam można nad wyraz zawziętych szwendaczy, Łowców Fenomenów oraz specjalne jednostki sowietów i obcych, którzy też szukają tego rodzaju znalezisk. Reszta stworzeń, jakie tam napotkasz, to cała plejada gwiazd z innego wymiaru, w szczególności Duale pod różnorodnymi postaciami oraz inne tego typu ohydy. Mimo to być może kiedyś będziesz zmuszony udać się w tamte strony. Niektórzy starają się nadrobić zaległości w marszu idąc drogą na skróty, co wiąże się z dużym ryzykiem, ale i szansą na trafienie czegoś szczególnie wartościowego spośród jakże długiej listy wszelakich fenomenów. Czasem można też napotkać szczątki jakiegoś zespołu poszukiwawczego i trochę się przy tej okazji obłowić, jeśli oczywiście nie masz oporów przed plądrowaniem zwłok. Niewykluczone też, że weźmiesz kiedyś kontrakt zobowiązujący cię do odnale-

zienia kogoś zaginionego w Zonach Granicznych. Pamiętaj, by zaśpiewać za taki wyczyn niemałą sumkę, bo zadanie będzie na pewno diabło trudne i to nawet dla prawdziwych hardkorowców. Skoro już mowa o wycieczce, pewnie chciałbyś kilka rad doświadczonego przewodnika po Zonach. Niestety ja kimś takim nie jestem. Bywałem wyłącznie na obrzeżach i już tam moc wrażeń była dla mnie stanowczo zbyt intensywna. Doświadczenie iście traumatyczne – nie do zapomnienia. Jakbyś przeniósł się na inną planetę... może czasem w jakiejś mierze podobną do Ziemi, ale na ogół bardzo różną. Bez adekwatnego wyposażenia i odzieży ochronnej nie ma szans na przetrwanie. Chmury trujących gazów przemieszczają się nad powierzchnią niezależnie od kierunku wiatru. Anomalie występują tam na masową skalę! Wszędzie pełno najróżniejszych osobliwości i cholernie łatwo jest się w tym wszystkim pogubić. Trzeba mieć dobre rozeznanie w temacie, by nie paść ofiarą własnej głupoty podczas ucieczki... wprost w objęcia innej pułapki.

Skala zniekształceń ziemskiej rzeczywistości jest nieprawdopodobna! Powtarzam się, ale nie bez powodu. Człowieku! Widzę, że słuchasz tego jak przyjemnej opowieści na dobranoc, ale bądź pewny, że na miejscu doświadczyłbyś opadu szczęki, który stłukłby ją jak porcelanę. Jazda po całosci! Jakby wejście w sen szaleńca. Możesz spodziewać się wszystkiego. Nigdzie indziej nie zaznasz takiego kociokwiku, poplątania z pomieszaniem i totalnej utraty wiary w sens przywracania porządku na Ziemi. Zony Graniczne stopniowo poszerzają się, więc prędzej czy później szlag trafi cały znany nam świat. *Agentura Dozoru, Korporacja czy Konfederacja Odrodzenie* – jak ją tam zwiecie – tracą tylko czas. Kataklizm jest nieunikniony, katastrofa wisi w powietrzu. A skoro o tym mowa...

W osobliwych jaskiniach, dziwnych wyłomach i jeszcze bardziej zaskakujących wypiętrzeniach nie ma grawitacji lub nawet lepiej – naprzemiennie znika i znowu się pojawia. Dryfują tam nie tylko kamienie, sterty rozmaitych śmieci, cuchnące szczątki zwierząt i ludzi, ale i charakterystyczne bąble żrących substancji oraz inne groźne obiekty.

Jeśli chodzi o grawitację – pod tym względem w Zonach w ogólności też jest interesująco. Niektóre obiekty po prostu lekceważą jej prawa, choć wszystko dookoła nie ma tego luksusu. W powietrzu, czasem na sporych wysokościach dryfują więc całkiem dużych rozmiarów skały, a nawet fragmenty gruntu, który oderwał się od ziemi i teraz unosi w przestworzach. Jak mówiłem, bywają to nieciekawe, pospolite skały lub gazy, ale wcale nierzadko napotkasz glebę wyrwana rozlegle i głęboko. Rosną więc na niej drzewa, krzaki i egzystują jakieś zmutowane gatunki zwierząt. Pod względem rozmiaru tych *powietrznych wysp* różnorodność jest ogromna. Plotki głoszą, że w jednej z Zon w kawałkach dryfuje wręcz całe miasto! Nie myśl jednak, że uda ci się na przykład wziąć jakiś przedmiot lub choćby grudę fruwającą w powietrzu i lansować się tym cudem z dala od Zon Granicznych. Ta osobliwość działa tylko w określonym rewirze – z dala od niego wszystko wraca do ziemskiej normy. Aha, jeszcze jedno, dryfujące przedmioty mają naturalną masę i, jak to powiedzieć, jakby powodują identyczne tarcie. Oznacza to, że nie natrafisz na sejf lekki jak piórko, który mógłbyś chwycić za rękojęść i po prostu przeciągnąć w powietrzu. Fruwające obiekty w niepojęty sposób zachowałyby bowiem swoje typowe właściwości, jakby wciąż znajdowały się płasko na powierzchni.

Kolejną typową dla Zon Granicznych ciekawostką przyrodniczą, o której war-

to powiedzieć, są Hipertasiemce. Dziwactwa te tym różnią się od tuneli hiperprzestrzennych, że dokładnie wiadomo którędy i dokąd prowadzą. Coś takiego wyglądają jak zawieszona w przestrzeni smuga światła prowadząca z jednego punktu do drugiego. Często widać oba końce, bo większość Hipertasiemców ma zaledwie kilkadziesiąt metrów, jakkolwiek nie jest to regułą. Bywają dłuższe, przenikające przez ściany, co w efekcie oznacza niemożność wzrokowej oceny, dokąd prowadzą... Oho! Widzę błysk w twoim oku – pewnie wyobraziłeś sobie przejażdżkę czymś takim. Faktycznie, wystarczy *wejść w światło* by poczuć się jak przed śmiercią – długi tunel z błyskiem na końcu, albo superszybkie metro bądź przejażdżka kolejką w wesołym miasteczku, a na końcu coś jak kopnięcie w plecy i twarde lądowanie. Lekkie oszołomienie, ciało przez chwilę cięży, mięśnie bolą [*postać otrzymuje 1 punkt wyczerpania i nie może już dokonać przeciążenia w danej turze*], ale grunt, że dystans został pokonany. Podsumowując, działa to trochę jak jakiś teleport z komiksów lub winda ekspresowa, a odbywa się w trymiga, dosłownie błyskawicznie. Na koniec jeszcze jedna ważna uwaga – nie traktuj Hipertasiemców jak czegoś stałego. Z dnia na dzień znikają albo zmieniają położenie obu końców. Zdarzyć się więc może, że po przeniesieniu się na jakiś dryfujący w przestrzeni fragment zrujnowanego miasta, niepostrzeżenie zostaniesz pozbawiony drogi powrotnej. I nie pozostanie ci nic innego, jak tylko czekać, aż któryś Hipertasiemiec znowu zawita jednym z końców na tym terenie. Chyba że masz specjalny sprzęt...

Skoro o gadżetach mowa, wśród szwendaczy, a zwłaszcza pośród Łowców Fenomenów zdarzają się fachowcy z plecakami lub deskami odrzutowymi. Pierwsze ustrojstwo zakłada się na plecy, a na drugie staje i chwytą drążek

sterowniczy. 1 jedno i drugie zasilane jest fenomenami Prózniana (jeden wystarcza na jakieś 30 minut lotu). Nie są to niestety tanie zabawki. Trzeba za coś takiego zabulić jakieś 450 amo, nato- miast pojedynczy fenomen wart jest około 150 sztuk amunicji (jednak mało kto tym handluje, więc zwykle trzeba się w to zaopatrzać we własnym zakresie).

Sądząc po tym, jak często mi przerywasz, wnioskuję, że coś interesuje cię w sposób szczególny. Co takiego? Wi- szące miasto? Chłopie, tłumaczyłem ci, że nigdy tam nie byłem. Skoro nalegasz, mogę się z tobą podzielić plotkami, które słyszałem. Bierz poprawkę na to, że to mogą być bujdy. Choć z drugiej strony, przeważającą większość tych informacji pozyskałem z niezawodnego pod względem wiarygodności źródła. Cóż, do rzeczy... Na tę metropolię wołają Wisielec i nikt nie docieka jaka jest jej prawdziwa nazwa. Na upartego dałoby się to pewnie jakoś ustalić, ale kogo to właściwie obchodzi? Grunt, że wygląda ponoć wprost epicko! Jakby na skutek apokaliptycznego trzęsienia ziemi wszystko zostało porwane na strzępy i zamiast wpaść do wnętrza globu, wzniosło się w powietrze. Wyobraź sobie częściowo zdemolowane, ale wciąż całkiem dobrze trzymające się wieżowce dryfujące na oderwanych fragmen- tach gruntu... sznury samochodów unoszące się między tymi „wyspami”... długie mosty w przestworzach prowa- dzące donikąd... rozciągnięte w prze- strzeni pociągi... lewitujące słupy wysokiego napięcia wokół których nie- kiedy unoszą się pioruny kuliste... dryfu- jące gromady śmieci i innych odpadów zogniskowane w jednym miejscu... a wszystko to poprzecinane smugami Hi- pertasiemców. Niesamowity widok, czyż nie? Problem polega na tym, że siedząc na dachu budynku i napawając się tym osobliwym krajobrazem możesz nieoczekiwanie dostrzec szybko po-

większający się punkt na horyzoncie. Będzie to najpewniej latające Nieszczę- ście, które właśnie leci w twoją stronę. Miej się na baczności, nie zagap się na te *cuda-wianki*, których w Zonach Gra- nicznych naprawdę zatrząsienie, gdyż może cię to kosztować życie! Możesz też natknąć się na takich lub innych poszukiwaczy, co zakończy się oczywi- ście straszliwą wojenką bez względu na to, czy faktycznie masz w torbie warto- ściowe fanty, czy dopiero przybyłeś i znalazłeś zaledwie kilka konserw... Największe ryzyko takich atrakcji tury- stycznych grozi ci w dawnym śródmie- ściu i w dzielnicy przemysłowej. Jedno słynie z wielu centr handlowych, galerii i sklepów „na bogato”, a drugie z maga- zynów naszprycowanych różnorakim sprzętem. Kusząca propozycja dla po- szukiwaczy technologicznych rarytasów i rzadkich gadżetów, prawda? Na koniec mam dla ciebie dobrą wiadomość jeśli chodzi o Wisielca. W przeciwieństwie do ogółu Zon Granicznych, tam żyją ludzie. Nie wszędzie, rzecz jasna, a tylko w Bezpiecznych Strefach, które są tro- chę jak oazy na pustkowiach lub coś w tym rodzaju. Dobrze ufortyfikowane ze stanowiskami ciężkich karabinów maszynowych i ciężkiej broni stawiają opór napataczającym się niekiedy po- tworom, Dualom, mutantom. Właści- wie podobno zdarzają się wręcz całe hordy tego tałatajstwa, ale ze względu na szczególne okoliczności, nie jest im łatwo z powodzeniem przeprowadzić szturm. Teren im nie sprzyja, a poza tym obowiązuje bezwzględne prawo zobowią- zujące absolutnie wszystkich ludzi w okolicy do obrony Bezpiecznych Stref. To są miejsca neutralne, w których można handlować, znaleźć nocleg, uzu- pełnić zapasy lub po prostu wypocząć przed dalszą podróżą. Jeśli chodzi o okolice, tak długo jak znajdujesz się w zasięgu wzroku snajperów na pozy- cjach strzeleckich, możesz liczyć na ich wsparcie, jeżeli ktoś lub coś cię zaata-kuje. Dalej jesteś już skazany na siebie

nawet jeśli zaatakuje cię kompan lub ktoś, z kim poprzedniego wieczoru piłeś browar w barze ulokowanym w Bezpiecznej Strefie. Nie muszę chyba mówić, że ten wąski odcinek między granicą wyznaczoną przez zasięg snajperów, a obszarem zupełnie niebezpiecznym, jest zwykle obserwowany przez różnorodnych bandytów, którzy bawią się w piratów? Oni tylko czekają aż wrócisz z wyprawy wioząc worki wartościowych fantów – po co mają ryzykować, skoro brudną robotę załatwisz za nich? Na szczęście nie są to na ogół jacyś mocarze – skoro mają problem z samodzielną wyprawą, wiadomo, że nie stanowią jakiegoś drastycznego zagrożenia. Mimo to nie lekceważ tych cwaniaków. Potrafią zejść za skórę zwłaszcza gdy wracasz z uszczuploną ekipą, rannymi lub bez amunicji. Zawsze miej oczy z tyłu głowy i pamiętaj, że powrót do bazy jest równie niebezpieczny jak sama wyprawa!

Gdy już dotrzesz do Bezpiecznej Strefy, zachowuj (jak zwykle) ostrożność, choć podobno nie ma tam nigdy problemów. Jeśli zdarzy się jakiś oszołom, który sięgnie w złości po broń, zostaje szybko zdjęty przez bezwzględną ochronę lub ludzi mających tam przystanek. To jedna z żelaznych zasad, które na wszelki wypadek powtórzę: Bezpieczna Strefa musi być bezpieczna, każdy ma obowiązek w razie zagrożenia stanąć w jej obronie; po drugie wszystkich gości obowiązuje w niej całkowite zawieszenie broni. Nikt jej nie odbiera i nikt za tobą nie będzie łaził, pilnując czy zachowujesz się skrzętnie. Do tego stosuje się specjalne systemy monitoringu wyniesione z jakiegoś Azylu. Wielki Brat czuwa nieustannie, a milicja pancerna zjawia się na miejscu błyskawicznie za sprawą plecaków odrzutowych. Z tymi kolesiami nie ma żartów. Pamiętaj zatem, by zachowywać się w Bezpiecznych Strefach. Zachowywać się... roztropnie.

Wracając natomiast do Zon Granicznych, wiąże się z nimi jeszcze jedna ciekawostka turystyczna. Są w nich miejsca, które zdają się pulsować. Wszystko tam drży jakby było z potrząsanego piachu, a fragment rzeczywistości zdaje się kołysać. Zanurz się w to, poczuć utratę równowagi, a chwilę później znajdziesz się w zupełnie innym miejscu i czasie. Lepiej byś miał wtedy na sobie jeden z tych sowieckich kombinizonów kosmicznych, gdyż nie sposób przewidzieć, dokąd trafisz. Być może będzie to alternatywna wersja naszej rzeczywistości lub Ziemia sprzed kilkudziesięciu lub kilkuset lat. Równie prawdopodobne jest jednak, że trafisz na rodzimą planetę obcych i szybko uzmysłowisz sobie, czemu zdecydowali się stamtąd ewakuować. Nieliczni śmiałkowicie, którzy tego rzekomo doświadczyli, opowiadali o świecie opętanym przez obdarzone zdolnością myślenia maszyny! Inni mówili o cofnięciu się do okresu tuż przed wojną i podejmowanych próbach powstrzymania eskalacji konfliktu między ZSSR a USA. Niektórzy nerdzi utrzymują, że to faktycznie podróż w czasie, a nie tylko wizyta w równoległym wymiarze, alternatywnej rzeczywistości. Jak jest naprawdę? Któż to wie! Niezależnie od wszystkiego procesem tej teleportacji władza niepojęta siła, która prędzej czy później naprawia błędy i cofa śmiałków do ich rodzimego wymiaru. Nie spodziewaj się więc, że zdołasz uciec z naszego piekła na dłużej niż kilka dni... Apokalipsa jest ci pisana! Pulsujące korytarze migrują po Zonach Granicznych, znikają i pojawiają się nieoczekiwanie w przypadkowych miejscach, które nierzadko są bardzo trudne do zlokalizowania. Nie brakuje jednak napaleńców, wierzących w możliwość zmiany biegu historii, szykujących wręcz całe ekspedycje poprzedzone bardzo licznymi badaniami, gromadzeniem super zaawansowanego sprzętu i spektakularnymi planami! Szaleńcy!

Dark Corpse



Nie wiem czy to odpowiedni czas i czy jest to właściwe miejsce, by ci o tym opowiadać, ale skoro już jesteśmy w tych okolicznościach przyrody i nie mam siły iść dalej, usiądźmy i pogadajmy o Dark Corpse. Obawiam się, że dreszcze są gwarantowane, więc lepiej tyknij sobie mocnego trunku. *Mroczne Szczątki*to rozsiane po całym Zachodzie miasta-widma. To strasznie mocno napromieniowane miejsca (*k12 napromieniowania co godzinę*), które ocalały w przyzwoitym, choć dalekim od ideału stanie. Nie znajdowało się w nich nic szczególnego, więc nie było sensu zrzucać burzących bomb. Właściwie nie spadły tam żadne ładunki, bo te mroczne miejsca swój ponury urok zawdzięczają aktywności obcych. Innowymiarowcy rozpylili tam coś w rodzaju radioaktywnych grzybów, których działanie uniemożliwia życie na danym obszarze. Cholernie ciężko wypłenić te badziewie – wydaje się nie do zdarcia, nawet ogień nie skutkuje. Nic w tym dziwnego – to twór z innego wymiaru, ulegający destrukcji pod wpływem równie osobliwych substancji jak niektóre fenomeny. Nie dość, że skutkuje napromieniowaniem całej okolicy, to na dodatek przeżera niemal wszystko – metal, beton, szkło... Nawet ziemia wydaje się być miejscami jakby nadgryziona, nie wspominając o głębokich na kilkadziesiąt metrów dołach, przypominających urwiska. Budynki też wyglądają jak kontenery w znacznej części zniszczone przez rdzę. Widok jest doprawdy złowieszczy. Momentami odno-

sisz wrażenie, że przechadzasz się miastem tuż po świcie, gdy po prostu nie ma żadnego ruchu... ale chwilę później natrafiasz na pokryte czarnym jak smoła, maziowatym grzybem ruiny oraz posępne ulice pełne dziwnych kikutów i resztek samochodów. Istna masakra, mówię ci. Gdyby miasto porównać do żywego organizmu, w przypadku Dark Corpse byłoby to gnijące ścierwo w zaawansowanym stadium rozkładu!

Jeśli przypadkiem trafisz w takie miejsce, zważaj, gdzie stąpasz, bo zetkniesz się z grzybem jest szalenie niebezpieczne (*obrażenia szacowane od 2k10 wzwyż, 4k6 napromieniowania*). Co gorsza pałają tam też osobliwe kreatury, których pochodzenie nie jest mi znane, ale ani nie przypominają ziemskich mutantów, ani rasowych ufo-ków. To jakieś bydłeta z pogranicza, skutek uboczny podróży między wymiarami – bestie wyłoniłone z toksycznego szlamu, który najwyraźniej zmiksował się z jakąś żywą formą biotechnologii obcych. Nie wnikajmy jednak, co to jest konkretnie. Grunt, że należy tego unikać za wszelką cenę. Jeśli naprawdę musisz wiedzieć, o czym mowa, pogadamy o tym później. Do opisu tego typu monstrów muszę mieć odpowiedni nastrój. To jak psychoterapia – proces wywalania z siebie najgorszych doświadczeń, *rzyganie błotem*. Nie, nie dosłownie, ale mniejsza o to. Kontynuujmy ciężką pracę po zaufkach Dark Corpse.

Nie jest dla ciebie tajemnicą, czym się zajmuję. Bywa że nie mam wyboru i muszę zagłębić się w rewiry jak ten, o którym tu mowa. Przyznaję, to trochę kaskaderska robota, ale jak już wspominałem, czymże byłoby życie bez adrenaliny, jeśli nie zatraceniem w samozagładzie? Cennych fantów nigdy za wiele. Miasta-widma obfitują w interesujące znaleziska. Wprawdzie pomniejsze wartościowe gadżety

spłodowano dawno temu, ale jeśli potrzebujesz bardziej konkretnej aparatury o większych gabarytach, jest jej tam pod dostatkiem. Wyprawy po te graty organizują praktycznie wszyscy – Retromaniacy, Selekcjonerzy, Technolupieżcy i ogółem cała reszta nawiedzonej ferajny z regionu. Płacą nieźle a poza tym bez przerwy szukają zdeterminowanych typów, skorych do współpracy, a właściwie wykonywania brudnej roboty.

Cóż, zachodnie stany to jedno wielkie wykopalisko – raj dla poszukiwaczy wszelkiej maści. Problem jedynie polega na tym, że nawet samowar może być pod swoistą ochroną takiej, czy innej bestii bądź osobliwości. Ja się z tym pogodziłem. Rozumiesz, ryzyko zawodowe. Grunt, to być go świadomym. W przeciwnym wypadku kończy się tyleż tragicznie, co szybko: wpadając rozpędzonym autem w rów wyżarty przez grzyby z innego wymiaru, tracąc stopy w czymś co wbrew pozorom nie jest smołą, lub wychodząc śmiało na spotkanie wygłodniałemu skurkowańcowi. Nie bądźmy jednak takimi pesymistami. Kiedy wszystko może się zdarzyć, zdarza się czasem coś dobrego.

Co konkretnie mam na myśli? Brachu, legenda głosi, że pod jednym z miast Dark Corpse znajduje się tajna baza wojskowa do której wciąż jeszcze nikt się nie dostał. Cholera wie, co dokładnie można by tam znaleźć, ale spekulacji zdecydowanie nie brakuje. Podobno w czyjeś łapska wpadła kiedyś zaszyfrowana notatka, którą jakimś cudem udało się rozpracować. Wynikało z niej, że we wspomnianej bazie znajduje się broń, która dzisiaj wydaje się wprost mityczna – Bazooka Jądrowa. Nawet jeśli amunicji nie byłoby zbyt wiele, świadomość posiadania własnej wyrzutni pocisków jądrowych byłaby z pewnością cudowna, nie mówiąc już

o radości płynącej z użycia tego uzbrojenia w praktyce! Nerdzi przekonują, że to pewnie tylko prototyp, pojedynczy egzemplarz, a pocisków najprawdopodobniej jest tylko kilka sztuk... ale mimo wszystko pokusa jest ogromna. Zresztą, jeśli można by tam znaleźć takie cacka, wyobraź sobie co jeszcze czekałoby na szczęśliwych znalazców. Niestety legendarna baza nie została jak dotychczas namierzona, a jeśli nawet, nikt się tym nie chwalił. Być może dlatego, że nie zdołał przekroczyć jej progu ze względu na liczne systemy defensywne, których nie sforsowały nawet zmutowane kreatury, Skalani sowieci i krwiożercę pupile obcych.

Jak widzisz zwiedzanie Zachodnich stanów przypomina hazard. Obsławiasz, wyruszasz, sprawdzasz i... albo dostajesz wpiernicz po wędrownce na marne, albo trafisz w dziesiątkę i jesteś zwycięzcą! Może istnieją też odcienie szarości, w sensie – inne warianty, ale obaj wiemy, że jeśli nie wygrywamy, czujemy się przegrani. Gra trwa bez końca – póki nie trafimy na prawdziwą żyłę złota (lub „przynajmniej” Bazookę Jądrową, ha!).

Jeśli to dla ciebie wciąż za mało, dopowiem jeszcze, że tylko w okolicach Dark Corpse możesz natknąć się na niektóre postapokaliptyczne łachudry, stanowiące źródło nie lada trofeów. Organy wewnętrzne paru z tych bestii mają nieprawdopodobnie dobry wpływ na ludzki organizm: regenerują uszkodzoną tkankę skinoutów, zwiększają zdolność pojmowania bądź skuteczniają ekstra zaporowe wysiłki. W związku z tym bynajmniej nie brakuje bohaterkich śmiałków wybierających się w te strony na łowy. Nie po sprzęt, ale po trofea!

Delaware



Teraz, kiedy wypaliliśmy już ziele jednego z tych Rawhardów, możemy w końcu porozmawiać na tematy poważne! Posłuchaj... Zgodzisz się ze mną zapewne, że... Jakby to ująć... jest takie miejsce, któremu można by nadać nazwę „Bez Znaczenia”. Właściwie wiele jest takich miejsc, więc można by je dodatkowo ponumerować liczbami od jeden do... setek tysięcy. Gdziekolwiek pójdziesz – niczego tam nie zaznasz. Cokolwiek zdecydujesz – nic się nie zmieni. Będzie tak samo... „Bez Znaczenia”. Niektórzy lubią tam przebywać. Myślę, że to forma masochizmu. Któż inny, jeśli nie miłośnik samoudręczenia, cieszyłby się totalną jałowością miejsc tyleż ponurych, co dennych?! Ustalmy jednak coś. Wszyscy jesteśmy skazani na to, by w takich okolicach być. Rzecz w tym, że dla takich jak ty i ja są to tylko... etapy przejściowe, a może nawet ledwie incydenty. Mamy w sobie coś jakby magnes, który nieustannie ciągnie nas w kierunku lokalizacji szczególnych, mających do zaoferowania coś więcej, niż pożywka dla defetystycznego katastrofizmu wkodowanego w chorą psychikę masochistów! Ciągłe je namierzamy, bez przerwy trzymamy na celowniku i kierujemy w nie lornetki. I nie mam bynajmniej na myśli drugiej skrajności – zwichrowanych przez anomalie krain niczym dekoracje horroru. Chodzi mi raczej o rewiry, w których po prostu można usłyszeć zew życia! I wiesz co ci powiem? Niedawno natknąłem się na taką

miejscówkę! Lokalizacja absolutnie nie do podrobienia, a przy tym na tyle ucywilizowana, by nie trzeba było przed wyjściem do wychodka przeladowywać magazynka! A wiesz co jest w tym wszystkim najzabawniejszego? Mówię o Stanie, który jako pierwszy ratyfikował Konstytucję US. *First State* czyli Delaware to stosunkowo mały teren na Wschodnim Wybrzeżu, na Nizinie Atlantyckiej. Pewnie niewiele Ci to mówi, prawda? Cóż, istotnie to ledwie dostrzegalny obszar na mapie – łatwo go przeoczyć, zwłaszcza, że jego najbliższe okolice są okupowane przez sowietów. Jak to się stało, że nie wpadł w ruskie łapska? Działo się tam niemało, ale ten rewir pozostawał oczkiem w głowie Protect America. I jest nim wciąż. Dzięki temu nadal jest wolny i radzi sobie całkiem nieźle! Trudno uwierzyć? A jednak jest tak w rzeczy samej! W głównej mierze jest to zasługa wsparcia raketowego od strony Oceanu Atlantyckiego oraz licznych desantów androidów z logo Protect America. Wprawdzie te zdalnie sterowane, humanoidalne maszyny wysyłane z Hydropolis kontrolowane są zaledwie przez zwykłych śmiertelników, ale dzięki zaawansowanym systemom stanowią nader poważne wyzwanie nawet dla Skalanych drani! Warto jednak zaznaczyć, że jakiś czas temu Ruscy trochę odpuścili. Nie zrozum mnie źle – walki nadal trwają, ale czerwonemu dowództwu najwyraźniej przestało się opłacać wysyłać kolejne oddziały tylko po to, by zdobyć jakiś nędzny przyczótek strzeżony przez roboty (prawdopodobnie sowietci nie mają pojęcia, że to jakby marionetki w rękach Amerykanów skrywających się w głębinach oceanu).

Mniemam, że wątek Delaware wydaje ci się intrygujący, więc uprzedzę, iż dostać się tam można właściwie tylko od strony oceanu. Próba przedostania się tam od lądu byłaby misją

samobójczą – nawet najlepsi szmuglerzy nie podjęliby się takiego zadania. Jeżeli zatem pragniesz dostać się do sławetnego punktu oporu, który nigdy nie został przez żadnego intruza przejęty, poszukaj dobrego kapitana z porządną łodzią. Kursują takie łajby od strony Wirginii, a nawet Karoliny Północnej. Trzeba niestety wypłynąć trochę w głąb oceanu, by nie natknąć się na wredne patrole sowietów, ale generalnie taka opcja wchodzi w grę i jest przynajmniej zadaniem wykonalnym.

Kiedy już dotrzesz na miejsce i natrafisz na pierwszy oddział androidów, zostaniesz dokładnie sprawdzony i oznakują ci przedramię kodem kreskowym, wypalonym przy pomocy lasera. To twoja przepustka. Postaraj się nie stracić tego łaaska, bo – pozbawiony kodu – podczas najbliższej kontroli zostaniesz uznany za intruza i zdjęty bez ostrzeżenia. Na terenie całego Delaware, a szczególnie miasta Milford obowiązuje zasada ZERO TOLERANCJI DLA SPRZECIWU wobec Protect America. Możesz się więc łać z innymi, ale jeśli nie usłuchasz polecenia androida – za karę twój kod może nawet zostać usunięty z bazy, twój rysopis trafi na czarną listę... i właściwie jesteś trupem. Na ogół egzekucja odbywa się zresztą na miejscu, wykonywana jest od ręki. Nie wychylaj się i nie kozacz – oddanie strzału w niewłaściwego pacjenta może mieć fatalne konsekwencje. To problem o tyle, że niektóre androidy dość mocno przypominają ludzi – mają nawet coś jakby skórę. Z bliska widać, że to guma, ale z dystansu może nie być to takie oczywiste.

Niemniej ustalmy, że do Delaware ludzie raczej nie udają się po to, żeby wzajemnie pozbawiać się tam życia. Skoro o egzystencji mowa, spróbujmy w końcu ustalić, czym właściwie dla

Protect America jest *First State*. Z mojej wiedzy wynika, że traktują ten rewir jak coś w rodzaju „ludzkiego ogrodu zoologicznego” lub „muzeum rasy ludzkiej”. Chodzi o to, że posiadacze androidów, permanentnie przebywający w swoich kapsułach, pragną czasem pobycć wśród żywych. Tworzą więc warunki ku temu, by móc zaznać tego rodzaju doświadczenia. Nie zdziw się więc, jeśli będą cię uważnie obserwować w zupełnie prozaicznych sytuacjach jak choćby sączenie browarka. Przeprowadzają też często eksperymenty psychologiczne – niekiedy potrzebują do tego ochotników, więc ich rekrutują spośród mieszkańców. Częściej prowadzą swoje działania tak jakby w żywiole, na bieżąco obserwując „jak żyją ludzie”. Można więc powiedzieć, że prowadzą permanentną akcję badawczą nad naszą naturą. W ten sposób zaspokajają swoją ciekawość, podtrzymują pamięć o swoich korzeniach, no i najzwyczajniej zaznają czegoś, co jest im aktualnie obce – życia pośród ludzi z krwi i kości, jak ty czy ja. Niezły numer!

Zastanawia cię, jak to wygląda w praktyce? Wyobraź sobie pospolitą awanturę w barze. Paru łebków trochę się spiło, drobne nieporozumienie przybrało rangę straszliwej zniewagi i doszło do rękoczynów. Bitka trwa, a stojące z boku androidy wymieniają uwagi w stylu, „frustracja wywołuje agresję”, „częstotliwość zachowań agresywnych odwrotnie koreluje z poziomem inteligencji”. W pewnym momencie mogą się znudzić i po prostu wyjść lub zechcieć przerwać bijatykę, by „dokonać pomiaru na skali psychopatii” lub „zmierzyć funkcje życiowe”, ewentualnie „dokonać badania bioelektrycznej aktywności mózgu”. Nie ma na nich mocnych – jeśli goście nie posłuchają, skończą fatalnie: połamani i rażeni prądem, w workach na zwłoki bądź jako kadłubki, tzn. okaleczone

obiekty analizy „narastania depresji wskutek ekstrakcji kończyn” bądź „wglądu w mechanizmy zespołu stresu pourazowego”. Androidy są bezwzględne i cholernie wścibskie. A może raczej należałoby powiedzieć, że są *bezwzględnie wścibskie* – zrobią wszystko, by dokonać „niezbędnych pomiarów” lub „spełnić warunki eksperymentu naukowego”. Gdy trafisz do Delaware nie podskakuj androidom. To się na pewno źle dla ciebie skończy.

No dobrze, znasz już negatywne strony pobytu na terenie *First State*; wiesz też, że Ruskich i obcych tam raczej nie uświadczysz (z wyjątkiem obrzeży Stanu, gdzie dla odmiany będzie ich całkiem sporo). Teraz o kwestiach stricte pozytywnych. Po pierwsze, jeśli naprawdę się postarasz, masz szansę zostać „przypadkiem szczególnym”, „rzadkim okazem”, czyli kimś w rodzaju VIPa. Co trzeba zrobić, by osiągnąć taki status? Tak naprawdę nie mam pewności, ale bywa, że zdobywają go wyjątkowo barwne postaci, które swoją działalnością, postawą, sposobem myślenia zwracają uwagę androidów. Właściwie słyszałem o dwóch przypadkach, które zaklasyfikowały się do „programu ochrony przed wymarciem” dedykowanego wyjątkowym przedstawicielom ludzkiego rodzaju. Pierwszym był jakiś korespondent, dostarczający isticie epickich materiałów do lokalnych centrali androidów (nazywanych Punktami Kontroli Technicznej). Drugi to brawurowy hero, który zasłynął z niejednego wypadu za linię wroga. Opłaciło im się – żyją teraz w luksusie, mają ochroniarza androida, a po śmierci lub gdy zapragną, zostaną włączeni do grona obywateli Hydropolis. Wiesz, będą pływać w kapsule medycznej i sterować własnymi robotami. Fajna perspektywa, czyż nie? Skoro wspominałem o luksusie, warto doprecyzować, że chodzi o swobodny dostęp do Podajników. To takie

amfibie, które wjeżdżają na ląd z oceanu i dostarczają medykamenty, jedzenie oraz niezbędne surowce. Żarełko nijakie, jakieś papki z owoców morza i rybne, ale lepsze to niż napromieniowane paskudztwo, które jadamy na co dzień. Każdy z kodem kreskowym ma możliwość pobrania jednego opakowania środków niwelujących napromieniowanie lub stawiających na nogi, preparatów leczących albo po prostu jednej porcji jedzenia i wody na dobę. VIPy mają dwudziestokrotnie wyższe racje, więc żyją jak królowie przy okazji uzależniając od siebie różnych oszołomów. Oczywiście możesz też wybrać się do jakiejś knajpy czy sklepu i normalnie płacić tam sprzętem oraz amunicją, ale Delaware także ma własną, dość nietypową walutę. Są nimi nieśmiertelniki radzieckich żołnierzy! Na upartego można je wymienić na pociski – jeden jest wart tyle, co 5 amo. Ceny są dostosowane do tej waluty, więc towary naprawdę tanie wypadają stosunkowo drogo, jeśli to porównać z innymi Stanami. Początkowo może to być dla ciebie powodem do stresu, ale z czasem, gdy w Pierwszym Stanie osiądziesz na dobre, niewielkie różnice wartości przedmiotów nie będą stanowiły problemu. Jak widać standardy strzeleckie są tu dość wysokie – jeśli chcesz żyć na poziomie, musisz zdejmować czerwoną hołotę w mniej niż 5 strzałów, bo inaczej przestaniesz się to kalkulować, brachu. Z drugiej strony nikt nie każe ci zapędzać się na granicę rejonu – spokojnie możesz robić za zwierzątko eksperymentalne. Problem z tym rozwiązaniem polega na tym, że badania bywają naprawdę osobliwe, czasem trzeba pozwolić wszczepić sobie jakiś implant lub protezę, przyjąć pasożyty, biegać z kamerą na głowie lub uczestniczyć w czymś na kształt igrzysk, ku uciesze blaszaków i farciarzy, których kod

kreskowy nie został akurat wyłoniiony w losowaniu...

Jak to... nie mówiłem jeszcze o Loterii? Ziomalu, toż to jedna z ważniejszych rzeczy, o których trzeba pamiętać, przebywając w Delaware! Raz na dwa tygodnie organizowany jest Wielki Eksperyment. Zawsze przed zmierzchem, już na tydzień przed tym wydarzeniem przez megafony w całej okolicy podawane są „szczęśliwe numery” od kilkunastu do kilkadziesięciu osób. To one wezmą udział w tej akcji przygotowywanej ku ucieście lub przerażeniu lokalnych mieszkańców i oczywiście ku radości typów z Protect America. Całkiem często Wielki Eksperyment polega na tym, że wybrańców stawia się w niezwykle trudnej lub wręcz ekstremalnej sytuacji. Zdarza się też coś w rodzaju igrzysk. Bywa, że całą ekipę wywozi się na jakąś wyspę i zostawia tam na pastwę losu, sprawdzając, jak sobie poradzą przez miesiąc. Albo w celu sprawdzenia zdolności adaptacyjnych wszystkich zamyka się w specjalnych kapsułach z poziomu których mogą sterować zmutowanymi zwierzętami na terenie Delaware – jeśli ktokolwiek z grupy przetrwa dłużej niż tydzień, otrzyma specjalne wynagrodzenie w postaci dodatkowych racji lub jakiegoś sprzętu. Czasami wylosowana ekipa musi podołać jakiemuś wyzwaniu – na przykład zostaje wysłana na dryfujący statek kosmiczny by ustalić, co tam zaszło, dokonać napraw specjalnym robotem i wrócić na Ziemię, za co też zostanie przyznana jakaś nagroda. Trzeba jeszcze dodać, że uczestnicy Wielkich Eksperymentów mają zwykle wstrzykiwane implanty domózgowe, dzięki którym obraz z gałek ocznych transmitowany jest do centrali Protect America, a stąd na panele telewizyjne rozlokowane w miastach Delaware. Dzięki temu wszyscy mogą obserwować poczynania śmiazków jakby

oglądali jakieś dziwne reality show. Ostra jazda, ale chętnych do pobytu na terenie Pierwszego Stanu bynajmniej nie brakuje - wszak nie jest to „miejsce bez znaczenia”... Poza tym któż nie chciałby zobaczyć słynnej kawalerii powietrznej... Jak to? Nic o tym dotychczas nie wspominałem?! Na obszarze Delaware znajduje się bardzo dobrze wyposażone lotnisko, na którym stacjonują ulepszone przez Protect America myśliwce F-89 Scorpion oznaczone dodatkowym symbolem PA. Samoloty te pilotują najlepsi z najlepszych – a wśród nich nie tylko cyborgi z Hydropolis, ale i paru śmiertelników. Głównie trasherów, w przypadku których stwierdzenie, iż są „życi z maszyną” jest autentyczne w sensie dosłownym oraz w przenośni, jeśli wiesz co mam na myśli. Co ciekawe, całe lotnisko stanowi coś na kształt ambasady. Żyją tu starannie wyselekcjonowani inżynierowie, piloci, technicy i ogółem tęgie głowy wraz z równie inteligentnymi rodzinami. Każdy wprowadzie nosi na ciele charakterystyczny kod kreskowy, ale ich numery nie biorą udziału w losowaniu. Są niezbędni do prawidłowego funkcjonowania portu lotniczego, zatem rządząca ekipa z Protect America wspaniałomyślnie zwolniła ich z konieczności udziału w loterii. Żeby zakwalifikować się do tego systemu trzeba mieć naprawdę talent i autentyczną wiedzę – nie przyjmują byle kogo i są bezwzględni podczas rekrutacji. Niestety muszę wyznać, że nie wiem na temat tego miejsca już nic więcej – jest pilnie strzeżone. I tak mi się poszczęściło. Poratowałem swego czasu pilota, który katapultował się ze strąconego myśliwca. Zlitowałem się nad facetem i mu pomogłem, a on odwzięczył się garścią informacji. Zwał się Yorick, czy jakoś tak... Może przekopując archiwa wojskowa dowiesz się o nim oraz o jego służbie czegoś więcej.

Krypty



Od razu, na wstępie zaznaczę, że nie kumpluję się z kolegami ze SnuffSquad – średnio toleruję też dewiację. Skłamałbym jednak, gdybym powiedział, że nigdy nie byłem w Krypcie. Pewnie nie uwierzysz, ale rzeczywiście przekroczyłem próg tylko w charakterze dostawcy. To wystarczyłoby, by definitywnie mnie zniechęcić. Człowieku, co się tam wyrabia to głowa mała! We łbie się nie mieści! Obywatele tych pokręconych miejscówek nazywają je ambasadami sadomasochizmu, świątyniami apokalipsy, kościołami rozkoszy... W korytarzach światła są powyłaczone – zamiast nich pod sufitem podwieszono odzianych w skórzane, obciste stroje niewolnice i niewolników, trzymających w dłoniach świece, z których gorący wosk spływa na ich ręce. Na innych odcinkach ulegli stoją na baczność przy ścianach mając świece na ramionach. Ja osobiście przechodziłem korytarzem pełnym wygolonych na zero karłów, którzy dużych rozmiarów świece trzymali na głowach. Część z nich miała wręcz coś na kształt woskowych masek lub przynajmniej czepków, bo topniejące świece stopniowo zalewały ich tą gorącą z początku substancją. Po drodze mijałem komnaty, w których odbywały się sesje *spankingu* – chłostanie, batożenie i te sprawy. Istna masakra, tym bardziej, że bici zdawali się promienieć rozkoszą jednocześnie krzycząc z bólu. Wrzaski zresztą słyszał bez przerwy. Nie tylko z komnat, gdzie ludzie oddają się rozpuście karania – dla

uciechy dominujących i rozgrzeszaniu uległych winowajców. Mijałem również pokoje, gdzie albinosi robili sobie ekstremalne tatuaże, flaki przektuwali ciało i umieszczali w nim dziwaczne kolczyki oraz łańcuchy. Niektórzy wbijali w swoje ciała igły z piórami dekorując się w ten sposób. Inni Umieszczali pod skórą dziesiątki igieł, by tak tworzyć różnorakie wzory – byli czymś na kształt żywych dekoracji. Zresztą, jeśli chodzi o estetykę, wszyscy bez wyjątku przykładali do prezencji dużą wagę. To, co uznawali za piękne, to już inna historia. Ciało sine, okrwawione lub opuchnięte od razów większości ludziom nie przypadłoby do gustu – ich zdaniem jest cudownie atrakcyjne i podniecające. Jednak nie tylko ślady na ciele uznają za przyjemne dla oka. Uwielbiają także erotyczne kostiumy. Dominujące kobiety chadzają na niebotycznie wysokich szpilkach odziane w skórzane gorsety i dopracowane w najmniejszych szczegółach tuniki, peleryny, płaszcze, zwiewne suknie. Mężczyźni noszą eleganckie, skórzane marynarki i kamizelki lub wystrzałowe kurtki. Obie płcie nie stronią od spektakularnych masek. Wszyscy ubierają się niejako dla przyjemności i podkreślenia swojego umiłowania do sadomasochizmu. Dotyczy to także psów i suk, czyli osobników podporządkowanych, świadczących – jak już wspominałem – różnorakie usługi swym władcom. Ulegli mają na szyjach obroże, na ciele rozmaite uprząże, na rękach i nogach częstokroć kajdany, łańcuchu, rozpórki, dyby. Wielu chadza na czworaka, więc ma zdarte kolana i poobcierane dłonie albo łokcie (część z nich ma tak związane ręce i nogi, że może chodzić jedynie na stawach rąk i nóg)... Serio! To cholernie mroczne widowisko!

Nasuwa się pytanie o hierarchię i generalnie zasady funkcjonowania pokręconych obywateli Krypt. Rządzą dominujący, to jasne. Skąd się biorą?

Selekcja naturalna, koleżko! Chcesz rządzić? W porządku, ale najpierw musisz być *subem*, zacząć od dna, na początku łańcucha pokarmowego. Nie myśl jednak, że wystarczy zdzierzyć jakieś próby czy etapy. Szansę na bycie *topem* masz tylko wtedy, gdy szczególnie przypadniesz do gustu komuś z dominujących – komuś, kto weźmie cię pod swoje skrzydła, uczyni adeptem i zacznie nauczać bycia *Masterem*. Szkolenie jest wymagające, więc na sukces mają szansę tylko nieliczni. Ktoś, kto je ukończy zna szczegóły anatomii prawie jak lekarz (zresztą wśród rządzących obywateli Krypt nie brakuje medyków). Wie doskonale, jak sprawiać ból nie niszcząc uległego. Nie chodzi przecież o to by zabić, lecz prowadzić na krawędzi przepaści. Oszałamiać, nie oszołomić, jeśli wiesz, co mam na myśli. Dlaczego tak to działa? Cóż, Krypciarze wychodzą z założenia, że sadyzm i masochizm to w gruncie rzeczy jedno i to samo, tylko widziane z różnych stron lustra. Miłość do bólu i poniżenia została podniesiona do rangi kultu – należy się jej uznanie w każdej postaci, niezależnie od kierunku. Obywatele Krypt idą w tym wszystkim nawet dalej. Praktykują szereg rytuałów, związanych z czią cierpienia, początek apokalipsy uznając za moment zstąpienia tego mrocznego bóstwa na Ziemię! Dominujący są zatem kimś w rodzaju kapłanów; wszyscy zaś ogółem stanowią grupę wyznawców kultu.

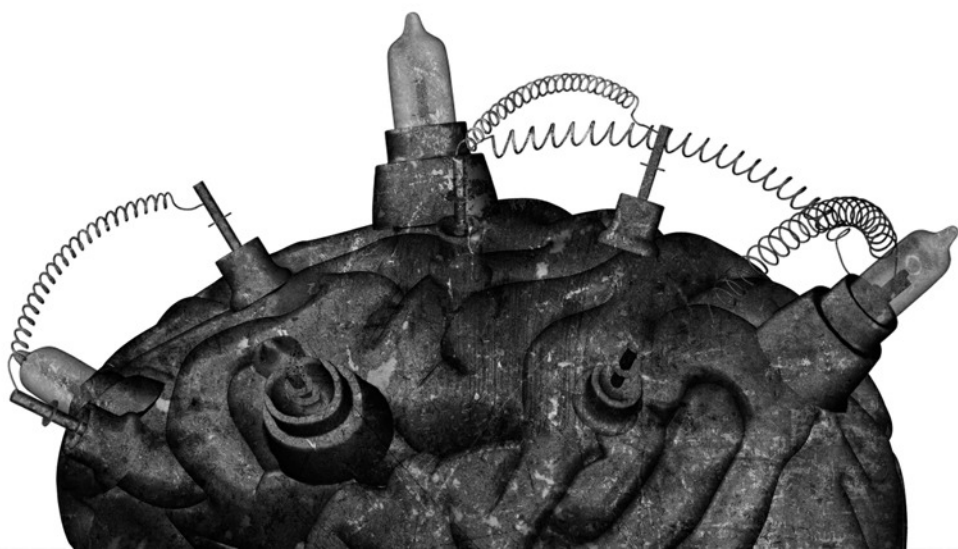
Widzę, że im więcej ci opowiadam o krypciarzach, tym słabszy robi się ten specyficzny uśmieszek i jakby przygasa iscie erotomański błysk w oku. Cóż, oni traktują cały ten obłęd śmiertelnie poważnie, jakkolwiek jeśli chciałbyś zaznać rozkoszy w towarzystwie grupki oddanych niewolnic – jest taka szansa. Taki zaszczyt spotyka tylko wybranych, którzy solidnie przysłużyli się społeczności. Na taką nagrodę trzeba ciężko zapracować. Nie myśl sobie, że zakosztujesz tego za byle co. Chłopcy

i dziewczęta się nie opierniczają! Potrafią sobie radzić. Pomykają w tych swoich pokręconych kostiumach z jakąś wyczesaną wersją opancerzenia z ultrakevlaru i dają do wiwatu po całości. Jeśli więc natkniesz się na taką ekipę, bądź ostrożny. Ich palcaty i szpicruty mają wysuwane ostrza, baty wielorzemienne rażą prądem, a pejcze po przełączeniu w tryb bitewny ociekają palącą toksyną. Gdy zaś dominujący spuszczą ze smyczy swych podwładnych – niewolników i niewolnice – zaczyna się prawdziwa jatka! Mają w ciele tyle rozmaitego tałatajstwa, że sami przypominają broń... a przynajmniej dzikie zwierzęta. Ostra jazda gwarantowana. Mówię o tym wszystkim, byś miał świadomość, że zabawa w Krypcie będzie od ciebie wymagała prawdziwego wyczynu – sprawy ważne (a tym bardziej błahe) rozwiązują sobie samemu. Opłaci się, bo doznasz takiego rozkoszy, która odmieni cię na zawsze [*jeden raz stały bonus +1 do Kondychy*].

No dobra, dobra, ale gdzie w ogóle można utrafić jakąkolwiek Kryptę? Nie powinno być z tym zbyt dużego problemu. Są wprawdzie miejsca, gdzie ludzie nie życzą sobie tych oszołomów, ale i tak średnio w co trzecim bardziej rozległym siedlisku ludności można znaleźć te kloaki dewiantów. Bywają nawet w niektórych Azylach. Co ciekawe, pełnią tam na swój sposób pożyteczną funkcję – coś na kształt obozu zagłady dla więźniów, którym zwraca się wolność tylko, jeśli przetrwają iscie makabryczne tortury przez *iks* czasu. Niektórzy tam zostają na stałe – tak im się podoba egzystencja sługi. Inni zdobywają sobie lepszą pozycję lub po odbębnienu kary wracają do normalności z traumą skrzywiającą na całe życie, ale to wątek na inną dyskusję. Jak znaleźć Kryptę? Rozglądaj się uważnie. Gdy zobaczysz wyprowadzających na spacer swoich niewolników na smyczy – będziesz wiedział, że to gdzieś blisko.

KARTOTEKA POSTACI

Uwaga. W tym miejscu zatrzymaj się na moment. Muszę cię powiadomić o czymś istotnym. Zrozum, to nie zależy ode mnie – dostałem polecenie z samej góry. Za chwilę opowiem ci o typach postaci oraz o zaawansowanych formach. Typy traktuj tak samo jak wszystkie pozostałe, które znasz; natomiast zaawansowane formy to inna bajka. Żeby na etapie kreacji Draba lub Żylety móc wybrać jedną z przedstawionych tu form, musisz najpierw oddać wcześniej wykreowaną postać, będącą formą podstawową; w dodatku taką, która osiągnęła przynajmniej 6 stopień Reputacji. Uznaje się, że postać taka odchodzi w siną dal lub staje się bohaterem niezależnym, o którym od czasu do czasu usłyszysz. Być może również niekiedy ją spotkasz. W każdym razie już nigdy nią nie pokierujesz. Pamiętaj o tym warunku! Forma zaawansowana jest jak awans.



Szwendacz

Twój fach to tropienie rzadkich gratów, pamiątek przeszłości i wartościowego sprzętu. Przekopujesz złomowiska, przeszukujesz ruiny, a czasem, z chciwości, zapuszczasz się w wyjątkowo podłe rewiry. Poszukiwania są dla ciebie jak łowy. Ekstra znaleziska – niczym trofea. Robisz sobie czasem z nimi zdjęcia ku pamięci, ale nie tylko w tym celu! W końcu od tego zależy twoja reputacja... niezbędna do otrzymywania intratnych zleceń... Żeby odnosić sukcesy w tej branży trzeba mieć zmysł orientacji, obeznanie w terenie i dobrą gadkę podczas negocjacji biznesowych. Przyda się też łeb na karku, żeby nie wpaść w zasadzkę i nie dać się zeżreć jakiejś bestii spod gruzu lub znad głowy. Zagrożenia czyhają na każdym kroku, więc pilnujesz się i działasz roztropnie, a gdy trzeba – zaciekle bronisz lub znajdujesz drogę ucieczki.

Twoje Atuty:

- Masz kość premiovą k4 podczas handlowania.
- Bez trudu określasz prawdziwą wartość wszystkich pospolitych przedmiotów oraz 85% rzadkich znalezisk.
- Rozpoczynasz rozgrywkę z Darem Apokalipsy "Ponury żniwiarz".
- Masz przeciwiczone do perfekcji szybkie opuszczanie dziwnych miejsc przez prowizoryczne wyjścia ewakuacyjne (bonus +4 do testów Skanu związanych z szukaniem przejścia lub wyjścia).

Rzuć kostką k4, by poznać swoją przeszłość i zdobyć bonus do zdolności:

- [1] Podczas pierwszej wyprawy poszukiwawczej trafiłeś na coś naprawdę ekstra. Złapałeś bakcyła i to był początek kariery szwendacza. [+1 do Skanu]
- [2] Od zawsze zadziwiało cię, że rupiecie mogą mieć dla kogoś znaczącą wartość. Kwestia punktu widzenia. [+1 do Handlu]
- [3] Szybko zrozumiałeś, że najcenniejszy jest towar deficytowy. Zamiast nań wyczekiwać, sam zacząłeś go szukać. [+1 do Survivalu]



[4] Twoja karawana była napadana tak często, że w końcu zostałeś sam bez środków na zatrudnienie kolejnych ludzi do pomocy. Od tamtej pory działasz w pojedynkę. [+1 do Pamiętne blizny]

Masz 8 ekstra punktów do rozdysponowania na następujące zdolności archetypowe: Handel, Kamuflaż, Łatanie, Nauka, Parkour, Skan, Survival, Technika.

Wypożyczenie początkowe: Zwykła odzież, Travel Kit, 10 drażetek CrystalTaste, odkażona woda na dobę, kombinezon AVX, latarka dynamo, kompas, czujnik ruchu z wyświetlaczem, lina wspinaczkowa z hakiem, miernik promieniowania, trzy wytrychy. 300 + 8k12 amo na ekwipunek dodatkowy.

Medyk

Nie jesteś zwykłym lekarzem – raczej nawiedzonym naukowcem w medycznym kitlu! A właściwie jego resztkach i to sowsie ochlapanych krwią! Uwielbiasz akcję, więc praca w terenie to twój żywioł. Nie wytrzymałbyś w kostnicy lub na ostrym dyżurze. Potrzebujesz kopa adrenaliny i sposobności do przetestowania swoich ulubionych mutagenów odwracalnych, pasożytów, implantów podskórnych i protez paramilitarnych. Ale wiesz... Nie ufam ludziom takim jak ty. Nie jesteście dla mnie wiarygodni ze względu na kwitnący handel organami, co ponoć jest waszym głównym źródłem dochodu. Rozumiem, że jest na to niezły popyt w dobie hulającego skażenia i mutacji, ale nie wierzę w wasz wizerunek wędrownych medyków i lekarzy polowych. Niejednokrotnie miałem okazję się przekonać, że bardziej niż na życiu pacjentów, zależy wam na ich trzewiach do przehandlowania...

Twoje Atuty:

- Lecząc przy pomocy opatrunków z apteczki, a nawet prowizorycznymi opatrunkami niwelujesz o 10% więcej obrażeń.

- Masz prawo powtórzyć każdy rzut w testach Łatania, ale drugi wynik jest ostateczny.

- Umiesz pozyskać z nieprzesadnie uszkodzonych zwłok ludzkich trofeum w postaci ważnych organów (b. cenne; trudność 5 + k12, Łatanie). By dało się je sprzedać musisz je jednak przechowywać w specjalnym pojemniku.

- Umiesz budować protezy medyczne. Podziel ich wartość z cennika przez 10, a dowiesz się w ten sposób, ilu potrzebujesz części uniwersalnych. Użyj narzędzi oraz zdaj test Techniki o trudności 5 + k12 i gotowe!

Rzuć kostką k4, by poznać swoją przeszłość i zdobyć bonus do zdolności:

[1] Jesteś dzieckiem koronera bezgranicznie zakochanego w kobiecie-kanibalu. [+1 do Łatania]

[2] Twoja rodzina to grabieżcy zwłok. Bracia byli silniejsi i wszystko zgarniali ci sprzed nosa, więc wpadłeś na pomysł, by sprzedawać organy. [+1 do Handel]



[3] Ciężka przeprawa poskutkowała traumatycznie ekspresowym kursem pierwszej pomocy, który nieoczekiwanie stał się szkoleniem chirurgicznym... [+1 do Pamiętne blizny]

[4] Karawana, w której uczestniczyłeś, została napadnięta. Odzyskałeś przytomność, nie wiedząc dokąd zmierzać. Szedłeś po śladach – wypatrując zwłok stopniowo wykrwawiających się towarzyszy. [+1 do Skan]

Masz 8 ekstra punktów do rozdysponowania na następujące zdolności archetypowe: Biochemia, Handel, Krwawa łaźnia, Łatanie, Nauka, Pamiętne blizny, Technika.

Wposażenie początkowe: Travel Kit, 10 drażetek CrystalTaste, odkażona woda na dobę, przyrządy chirurgiczne, pojemnik na organy, respirator polowy albo Wylęgarnia, wmontowana dowolna proteza lub plecakowy robot medyczny, 80 + 4k10 amo na ekwipunek.

Nitro

Kochasz ryk silnika, uwielbiasz zapach spalin, wypasione felgi to twój fetysz, a dzień bez driftu uznajesz za dzień stracony! Na punkcie motoryzacji masz totalną obsesję – nic ci nie umknie, zauważysz każdy szczegół, wykorzystasz wszystkie atuty własnego auta i słabe punkty gablót rywali. Jesteś nie tylko kierowcą-kaskaderem, ale też jednoosobową stacją kontroli pojazdów i warsztatem samochodowym. Jeżeli jakaś bryka chwilowo odmówi ci posłuszeństwa, znajdziesz usterkę choćby w środku nocy, pod ostrzałem albo uciekając przed gangiem motocyklistów... a potem naprawisz ją w mgnieniu oka. Jesteś szybki i wściekły!

Twoje Atuty:

- Jesteś diabelnie skutecznym mechanikiem. Naprawa wszelkich wehikułów i montowanego na nich sprzętu zawsze kosztuje cię o połowę mniej.
- Niebezpieczna jazda to twój żywioł. Trudność pokonywania przeszkód i wyzwania na trasie zawsze jest niższa o poziom.
- Ruszasz z miejsca jak nikt inny! Zapewniasz swojej gablocie premię k6 do Inicjatywy.
- Swoją rozległą wiedzę motoryzacyjną wzbudzasz respekt. Nabywając pojazd odlicz 10% od standardowej ceny, a podczas sporów społecznych mających związek z tematem dorzuc sobie kość premiovą k4.

Rzuć kostką k4, by poznać swoją przeszłość i zdobyć bonus do zdolności:

- [1] Żeby jakoś przetrwać, robiłeś za kuriera. Szło całkiem nieźle, dopóki w końcu nie najechałeś na minę... [+1 do Skan]
- [2] Konwojent to niezła fucha. Trzeba sobie radzić nie tylko za kółkiem, ale i z giwerą. Zabawy co niemiara, chyba że dostanie się kulkę i zostanie porzuconym pośrodku wygizdowa... [+1 do Surwiwal]
- [3] Życie rajdowca to sama radość. Mnóstwo adrenaliny i jeszcze więcej seksu. Przynajmniej do czasu, aż konkurencja nie znajdzie na ciebie haka... [+1 do Sterowanie].



[4] Dobrze być szoferem grubej ryby, dopóki ta ryba ma głowę... Kariera ochroniarza, który zawiódł, jest skończona. [+1 do Pamiętne blizny]

Masz 8 ekstra punktów do rozdysponowania na następujące zdolności archetypowe: Handel, Kaskaderstwo, Łączność, Siewca ołowiu, Skan, Sterowanie, Surwiwal, Technika.

Wypożyczenie początkowe: Bajerancka skórzana kurtka (pancerz: bebechy, ręce +1), kask kaskadera samochodowego (pancerz: głowa +2), zwykłe ciuchy, Travel Kit, 10 drażetek CrystalTaste, odkażona woda na dobę, kompas, narzędzia, zestaw naprawczy, książka „Mechanika pojazdów” (Instrukcja Techniki: k12), ekwipunek o wartości 350 + 10k10 amo.

Hero

Powiadają, że wojna jest przegrana. Nigdy się z tym nie zgodzisz. Dowiedziesz ponad wszelką wątpliwość, że grubo się mylą! Nawet jeśli wróg wygrał niejedną bitwę, los Ameryki nie jest jeszcze przesądzony. Niekörtzy zapomnieli, że ten kraj jest ich matką, ale ty masz pełną tego świadomość. Bronisz jej za wszelką cenę. Jesteś jej to winien. Okupanci, zdrajcy i degeneraci muszą zostać pokonani i rozliczeni! Stajesz w obronie uciśnionych, chronisz słabych i bezbronnych, walczysz ze złem... Jesteś urodzonym bohaterem! W twoim życiu nie ma miejsca na zwątpienie ani na strach. Działasz z rozmachem. Do akcji wkraczasz brawurowo. Zwyciężasz wprost epicko! Tworzysz własną legendę, żeby inni poszli w twoje ślady. Jesteś ikoną waleczności – prawdziwym herosem!

Twoje Atuty:

- Raz na scenę walki, w sprzyjających fabularnie okolicznościach, możesz dokonać brawurowego działania, które zainspiruje twoich popleczników. Jeśli uda ci się zadziwić uczestników starcia, ty i twoi sprzymierzeńcy zyskujecie na jedną turę 2 dodatkowe Punkty Akcji.
- Trzy razy na dobę możesz dokonać przeciężenia bez dodawania sobie punktów wyczerpania.
- Dary Apokalipsy kupujesz o 20% taniej.
- Jeśli zdołasz kogoś krytycznie zranić, do stajesz prawdziwego kopa i skreślasz punkt wyczerpania.
- Ponieważ przywykłeś do brawury, od początku masz Inicjatywę wyższą o 1,5.

Rzuć kostką k4, by poznać swoją przeszłość i zdobyć bonus do zdolności:

[1] Zanim zostałeś bohaterem, żyłeś historiami postaci z komiksów, które namiętnie czytywałeś całymi dniami. Znasz świetne odzywki i chwytliwe teksty swoich ulubieńców. [+1 do Knowanie]

[2] Byłeś dzielny, ale tak naprawdę to przypadek sprawił, że jesteś tym, kim jesteś. Wyjątkowo ci się powiodło i zostałeś okrzyknięty bohaterem. To było jak przebudzenie – odkryłeś sens życia. [+1 do Pamiętne blizny]



[3] Przypadkiem dostrzegłeś coś, co inni zlekceważyli. Cała społeczność dzięki tobie cudem ocalała! To był początek twojej epickiej historii. [+1 do Skan]

[4] Zdesperowany pragnąłeś wykazać się przed lokalną pięknoscią. Niestety nie było happy endu. Ledwie ocalałeś, ale ona to doceniła... ucząc cię robienia opatrunków. [+1 do Łatania]

Masz 8 ekstra punktów do rozdysponowania na następujące zdolności archetypowe: Alibi żołnierza, Kamuflaż, Kaskaderstwo, Krwawa łaźnia, Pamiętne blizny, Siewca ołowiu, Sprawność, Surwiwal.

Wypożyczenie początkowe: Ekstrawagancie ciuchy, pancerna kurtka skórzana (pancerz: bebechy, ręce +2), Travel Kit, 10 drażetek CrystalTaste, odkażona woda na dobę, lornetka, maska przeciwgazowa, EnergyBump, RadSafe, dwa SuperMedexy, komiks pierwsza klasa, ekwipunek o wartości 400 + 10k12 amo.

Noname

Kiedy spoglądasz w lustro, widzisz nieznanego... Straciłeś pamięć w efekcie postrzału, zażywania biostymulantów lub na skutek wypadku. Od czasu do czasu masz przebłyski – bywa, że sam dla siebie jesteś zaskakujący. Możesz się po sobie spodziewać niemal wszystkiego. Szczególne umiejętności objawiają się znieczuśca, a intuicja jest twoim sprzymierzeńcem. Jej podszepty niejednokrotnie uratowały ci życie.

Niestety jednocześnie przez amnezję czujesz się czasem jak człowiek we mgle. Nie wiesz skąd pochodzisz i dlaczego jesteś tu, gdzie jesteś. W tej sytuacji trudno określić, dokąd zmierzasz. Twoim priorytetem jest więc odzyskanie wspomnień. Powoli odkrywasz *puzzle* przeszłości i stopniowo układasz z nich pewną całość. Wciąż jednak sporo ci brakuje, by osiągnąć ten cel. Obyś tylko nie okazał się sowieckim agentem, bo będę musiał cię sprzątnąć!

Twoje Atuty:

- Jesteś człowiekiem-zagadką. Czasem zupełnie podświadomie robisz coś dobrze, choć nie masz pojęcia, skąd wiedziałeś jak się do tego zabrać. Trzy razy na dobę masz prawo powtórzyć dowolny rzut w testach, nie przekraczających trudności 4 + k10. Zawdzięczasz to intuicji!

- Na etapie kreacji postaci ignorujesz fazę wyboru Darów Apokalipsy. Podlicz tylko, ile ci ich przysługuje i dorzuć jeszcze jeden. Możesz je wybierać kiedy tylko zechcesz, także w trakcie rozgrywki. Oczywiście raz wybrany Dar jest już twój na stałe.

- Amnezja sprawia, że umysł jest jak kochanka – siedzi cicho, ale do czasu! Jak się wnerwi, to wykrzyczy, co czuje. I z tobą jest tak samo, brachu. W trakcie kłótni bywa to atutem, bo stajesz się zjadły i niedyskretny, zyskując kość premii k8 raz na spór. Wycieczki osobiste to twoja specjalność!

Rzuć kostką k4, by dowiedzieć się czegoś o sobie i zdobyć bonus do zdolności:

[1] Kiedy się ocknąłeś z amnezją, na twoim ciele były ślady pazurów i ukąszeń. Stoczyłeś walkę z dziką zwierzyną, to pewne. [+1 do Pamiętne blizny]



[2] Po przebudzeniu z koszmarnego snu nie mogłeś otworzyć oczu. To krew ze zranionej głowy zakrzepła ci na twarzy. [+1 do Łatanie]

[3] Przez wiele dni błąkałeś się oszołomiony, nie wiedząc skąd jesteś i dokąd podążasz. To fart, że przeżyłeś. [+1 do Surwiwał]

[4] Zdołałeś przetrwać rzeź, bo przykryły cię ciała denatów. To była trauma, ale grunt, że żyjesz. [+1 do Krwawa łaźnia]

Masz 8 ekstra punktów do rozdysponowania na wszystkie zdolności i możesz je przypisać (na stałe) w dowolnym momencie rozgrywki, kiedy zechcesz. Punkty Doświadczenia na Dary Apokalipsy i rozwój zdolności możesz wydawać dopiero po tym, jak już wybierzesz początkowe Dary Apokalipsy i rozdysponujesz wszystkie punkty na zdolności archetypowe. Skrupulatnie notuj, ile czego ci zostało!

Wyposażenie początkowe: Travel Kit, 10 drażetek CrystalTaste, odkażona woda na dobę, 500 + 10k10 amo na ekwipunek.

Showman / Celebrity

Rolujesz ludzi brawurowo jak pieprzony mentalista, iluzjonista lub prestidigitator! Znasz cały repertuar przeróżnych sztuczek, trików i zmyłek, które umożliwiają ci niezliczoną ilość przekrętów. Masz nie tylko nieprzeciętnie zręczne ręce, ale jesteś też specem od manipulacji – opanowałeś liczne socjotechniki, bezbłędnie rozszyfrowujesz mowę ciała i z łatwością dostrzegasz drugie dno w cudzych wypowiedziach i gestach.

Cynicznie wykorzystujesz łatwowierność. Burmistrza okradniesz z krawata i z zegarka, wmawiając potem, że rzeczy te zgubił. Skompromitujesz guru sekty swoimi „magicznymi” sztuczkami – rzekomymi przejawami prawdziwszej wiary. Być może coś na tym zyskasz, a może zwyczajnie będzie to dla ciebie rozrywka. Po prostu masz w sobie coś z socjopaty – uwielbiasz wałować ludzi.

Twoje Atuty:

- Przysługuje ci kość premiowa k6 podczas gier hazardowych i losowych, o ile masz możliwość i deklarujesz chęć robienia machlojek.

- Masz premię +3 do testów Kamuflażu podczas trików iluzjonistycznych i ogółem różnych sztuczek tego typu.

- Cieszysz się bonusem +3 do testów bazujących na Drygu, ilekroć podrabiasz podpis, coś fałszujesz, wywalasz się z kajdanek lub robisz inny numer typowy dla takich jak ty.

- Nie cackasz się z frajerami podczas negocjacji i handlu. Stosujesz socjotechniki, które działają jak atrybut z Ochroną równą 4.

Rzuć kostką k4, by dowiedzieć się więcej o swoich motywach i zdobyć bonus do zdolności:

[1] Twoja rodzina została zrujnowana przez oszusta. Nauczyło cię to, że trzeba ściemniać, by przetrwać. [+1 do Kamuflaż]

[2] Szybko odkryłeś, że magiczne sztuczki mają zdecydowanie lepsze zastosowania niż tylko rozrywka. [+1 do Technika]



[3] Życie to iluzja. Wszystko jest względne. Niech triumfuje kręctwo! [+1 do Knowanie]

[4] Reklama dźwignią handlu! Żeby przetrwać musieliście ludziom wciskać trefny towar. [+1 do Handel]

Masz 8 ekstra punktów do rozdysponowania na następujące zdolności archetypowe: Biochemia, Handel, Kamuflaż, Kaskaderstwo, Knowanie, Nauka, Skan, Technika.

Wypożyczenie początkowe: Travel Kit, 10 drażetek CrystalTaste, odkażona woda na dobę, trzy flary świetlne, kajdanki, lina wspinaczkowa z hakiem, scyzoryk, zestaw naprawczy, Magnetofalograf, mikrofon kierunkowy, pięć wytrychów, wytrych zawodowy, dwa Psychotonicum, 200 + 10k10 amo na ekwipunek.

Korespondent

Różnie wołają na takich jak ty, więc ustalmy, że z grubsza chodzi o korespondentów wojennych, reporterów, radiowców, charyzmatycznych dziennikarzy i ogółem całą ferajnę dostawców do Azylów newsów i informacji o tym, co dzieje się na powierzchni. Archiwizujecie wszystko, co ma wartość. Każdy z was jest trochę celebrytą medialnym – lubi być w centrum uwagi. Nadawać audycje przez radio, wydawać broszury i gazety, barwnie przedstawiać przebieg wydarzeń z samego centrum akcji. Wśród korespondentów nie brak też śmiałków, którzy sami prowokują ryzykowne zdarzenia, byle tylko zyskać dzięki temu rozgłos. Większość jednak wykonuje całkiem pocziw i przydatną robotę, gromadząc dane o osobliwościach, dziwnych stworzeniach, groźnych roślinach, ruchach przeciwnika oraz innych ciekawostkach i niebezpieczeństwach.

Twoje Atuty:

- Bodaj o wszystkim już słyszałeś i niewiele cię zaskoczy. Zyskujesz premię +3 do każdego testu Pamiętnych blizn.

- Potrafisz identyfikować rzadkie przedmioty i miejsca szczególne. Jesteś w tym tak dobry, że otrzymujesz bonus +3 do związanych z tym testów Skanu i Nauki.

- Masz prawdziwy dar. Potrafisz zarobić na swoich relacjach i reportażach. Jeśli podczas sesji uczestniczyłeś w wyjątkowo spektakularnych lub interesujących wydarzeniach, po zakończeniu przygody zdaj test Nauki o trudności 3 + k8. Jeżeli ci się uda, otrzymujesz ekstra +0,2 Reputacji, a poza tym 10k10 amo. Zignoruj procedurę, jeśli nie było okazji, byś zyskał rozgłos i opylił newsy.

Rzuć kostką k4, by poznać swoją przeszłość i zdobyć bonus do zdolności:

[1] Jesteś wścibski i ciekawski od małego. Nie raz wpędziło cię to w kłopoty, ale dajesz radę! [+1 do Pamiętnych blizn]

[2] Za młodu z wypiekami na twarzy słuchałeś opowieści niezliczonych przybyszów. Nauczyłeś się rozróżniać prawdę od fikcji. [+1 do Knowania]



[3] Wszystko zaczęło się od naprawienia starego radiowęzła... [+1 do Technika]

[4] Nie od razu brylowałeś jako reporter. Najpierw wertowałeś książki, albumy i przewodniki... [+1 do Nauka]

Masz 8 ekstra punktów do rozdysponowania na następujące zdolności archetypowe: Handel, Knowanie, Łączność, Nauka, Pamiętnie blizny, Skan, Surwiwal, Technika.

Wypożyczenie początkowe: Kurtka reportera (pancerz: bebechy +1; negocjacje, wyciąganie informacji; Ochrona 3), zwykła odzież, Travel Kit, 10 drażetek CrystalTaste, odkażona woda na dobę, radiostacja, kombinizon AVX, kompas, aparat terminalowy, lina wspinaczkowa, miernik promieniowania, dwa wytrychy, RadSafe, Medex. 400 + 8k12 amo na ekwipunek dodatkowy.

Rawhard

Ktoś kiedyś nazwał cię dzikusiem. Do pewnego stopnia miał rację, ale i tak go zgładziłeś. Nikt cię nie będzie znieważał, a to właśnie sugerował jego ton. Należy ci się bezwzględny szacunek – gdybyś nie opuścił swojego plemienia, na pewno zostałbyś wodzem... lub szamanem. Jesteś surowy, nieokrzesany, żyty z naturą i umiesz robić użytek z jej plonów. Nie znaczy to jednak, że lekceważysz zdobycze cywilizacji. Po prostu ich nie przeceniasz, zwłaszcza, gdy równie skuteczne mogą być prymitywne metody wypracowane przez twoich przodków. Jako rdzenny Amerykanin jesteś obyty z przyrodą, zwierzętami oraz znasz metody radzenia sobie w dziczy. Tam się wychowałeś!

Twoje Atuty:

- Rozpoczynasz grę z Darami Apokalipsy „Zaczarowane tsantsa”, „Medycyna naturalna” oraz „Pozyskiwanie z przyrody” w dodatku zyskując premię +2 do wymaganych przez nie testów.
- Tresując dzikie zwierzęta zyskujesz kość premiovą k6.
- Dysponujesz wrodzoną odpornością na naturalne trucizny – tylko w 20% przypadków odczuwasz negatywne efekty ich działania.
- Zawodność prymitywnej broni białej w twoich rękach zawsze jest o połowę mniejsza, a jeżeli sam wytwarzasz taki ryszunek, jego Wytrzymałość rośnie o 1.

Rzuć kostką k4, by poznać swoją przeszłość i zdobyć bonus do zdolności:

- [1] Podczas kilkudniowej wyprawy na łowy twoje plemię zostało wymordowane, a wioska spalona. Od tamtego czasu nosisz w sobie demona zemsty. [+1 do Krwawa łaźnia]
- [2] Poniosłeś porażkę podczas rytuału przejścia, bo pomagałeś sobie sprzętem białych ludzi. Zostałeś wygnany z plemienia. [+1 do Surwiwal]
- [3] Twoje plemię cię ograniczało. Ze względu na panujący w nim nepotyzm nie miałeś szans na godną ciebie pozycję w grupie.



Porzuciłeś więc ją, by szukać szczęścia gdzie indziej. [+1 Pamiętne blizny]

[4] Cudem ocalałeś z rzezi, kiedy obcy zniechęca zaatakowali twoją osadę. [+1 do Kamuflaż]

Masz 8 ekstra punktów do rozdysponowania na następujące zdolności archetypowe: Alibi żołnierza, Biochemia, Kamuflaż, Kaskaderstwo, Łatanie, Odrzut, Parkour, Skan, Surwiwal.

Wypożyczenie początkowe: Indiańskie łańchy, kamizelka ze skóry zmutoowanych węży (pancerz: bebechy +2), 3k4 półprodukty chemiczne, krzesiwo, TravelKit, oczyszczona woda na dobę, zestaw chemiczny, ostrza naręczne, tomahawk, nóż do rzucania, główka tsantsa (zastraszanie i twarde negocjacje; Ochrona 1), ekwipunek o wartości 250 + 10k8 amo.

Insane

Jesteś świrem, outsiderem, odszczepieńcem, ekscentrykiem i prawdziwym oryginałem. Nie ma dwóch takich samych jak ty. Do żadnej społeczności nie przystajesz, a ci, z którymi włączysz się po pustkowiach, tolerują cię tylko ze względu na wyjątkowe talenty. Twoja przynależność do grupy to jednak kontrakt na czas określony – prędzej czy później zaczniesz komuś uwićierać i znowu będziesz musiał szukać dla siebie nowego towarzystwa.

Czego konkretnie spodziewać się po gościach takich, jak ty? Jeden bardziej zwichnięty od drugiego! Kolekcjonujecie dziwne przedmioty, macie nietypowe zainteresowania, natręstwa i obsesje, gromadzicie dowody na poparcie mrocznych teorii spiskowych lub dary ofiarne dla jakiegoś absolutnie odjechanego bóstwa – jak chociażby Elvis Presley! Obłęd to wasze drugie imię.

Twoje Atuty:

- Ilekroć zostajesz ciężko lub krytycznie ranny, wpadasz we wściekłość i w swojej najbliższej turze możesz dokonać przecięcia „za darmo”, nie dopisując sobie punktu wyczerpania.

- Jeśli wylosujesz Skazę związaną z zaburzeniami psychicznymi, lekceważysz ją, bo już jesteś walnięty!

- Nikt cię nie przestraszy, a torturowany jedynie parskniesz śmiechem! Za to jeśli to ty torturujesz lub zastraszasz, zyskujesz kość premiovą k6!

- Jako klasyczny przypadek szaleńca całkiem nieźle dogadujesz się z innymi popaprańcami, zyskując kość premiovą k6 w testach bazujących na Posłuchu.

- Potrafisz być niewrażliwy na ból jak kultowi psychopaci z horrorów. Możesz wydać punkt wyczerpania, by do końca tury walki lekceważyć wszystkie skutki ciężkich ran!

Rzuć kostką k4, by poznać swoją przeszłość i zdobyć bonus do zdolności:

[1] Nie zawsze byłeś pokręcony. Postradałeś zmysły czekając w spiżarni kanibali. Nie pamiętasz, jak uciekłeś, ale najważniejsze, że żyjesz! [+1 do Pamiętne blizny]

[2] Twoje szaleństwo jest jak syjamskie rodzeństwo – od samego początku nie odstępował cię na



krok. W przeciwieństwie do matki, która porzuciła cię w centrum piekła. [+1 do Surwiwał]

[3] Masz swój świat, bo ten realny jest nie do zniesienia! [+1 do Knowanie]

[4] Spotkało cię coś więcej niż traumatyczne przeżycie. Pasma traumatycznych przeżyć! [+1 do Kaskaderstwo]

Masz 8 ekstra punktów do rozdysponowania na następujące zdolności archetypowe: Alibi żołnierza, Kamuflaż, Knowanie, Krwawa łaźnia, Pamiętne blizny, Parkour, Skan, Sprawność.

Wypożyczenie początkowe: Dziwne ubranie, Travel Kit, 10 drażetek CrystalTaste, odkażona woda na dobę, 2 x pospolity zniszczony komiks, wykrywacz metalu, narzędzia, strzykawka lobotomiczna, łańcuch z kajdanami na ręce i nogi, 3 x Atevan, 3 x UltraDetox, 350 + 8k10 amo na ekwipunek dodatkowy.

Neo

Najwyraźniej nazywałeś się literatury science fiction, bo twój świat kręci się wokół gadżetów, nowinek technologicznych i przekombinowanych urządzeń. Jesteś obwieńczony aparaturą terminalową i wieloma pomniejszymi urządzeniami, których funkcjonowanie jest dla mnie zagadką. Sam też pewnie nie jesteś w stanie wszystkiego pojąć! Całymi dniami i nocami analizujesz te ustrojstwa, ślęczysz nad terminalami i próbujesz rozgryźć strukturę NetCenter.

Często wołają na ciebie neo, ale nazywają cię też hakerem i treserem robotów. To dlatego, że bezzecznie łamiesz zabezpieczenia azylanckich terminali, przestraszasz Automaty Wielozadaniowe, a czasem nawet hakujesz drony obcych! Trudno się z tobą dogadać, ale nie ukrywam, że warto, bo twoje zdolności bywają diabelnie użyteczne.

Twoje Atuty:

- Modelując sztuczną inteligencję zyskujesz kość premiovą k8.
- Bez względu na wymogi i twój poziom zdolności możesz używać każdego gadżetu oraz skomplikowanej / nowoczesnej broni bez obawy o ujemne modyfikatory wynikające z na pozór niedostatecznych umiejętności czy wiedzy.
- Wykonując kość pamięci terminalowej zyskujesz bonus +4 do swojego rzutu.
- Dyskutując ze sztuczną inteligencją możesz testować Naukę zamiast Knowania.
- Ilekroć wykorzystujesz aparaturę terminalową, masz prawo do powtórzenia rzutu. Drugi wynik jest jednak ostateczny.

Rzuć kostką k4, by poznać swoją przeszłość i zdobyć bonus do zdolności:

[1] Przyszedłeś na świat jako niechciane dziecko dwójki nerdów. Nie mieli dla ciebie czasu, więc zajęłeś się terminalami. [+1 do Nauka]

[2] Jako dzieciak doszedłeś do wniosku, że ludzie są męczący. Uznałeś, że łatwiej dogadać się z maszyną i już wtedy stworzyłeś pierwszego blaszanego przyjaciela. [+1 do Technika]



[3] Wychowując się w trakcie epidemii byłeś skazany na kontaktowanie się z innymi przez sieć NetCenter. [+1 do Łączność]

[4] Gdyby nie hakowanie systemu nigdy nie doczekałbyś się należnych ci kartek żywnościowych! [+1 do Kamuflaż]

Masz 8 ekstra punktów do rozdysponowania na następujące zdolności archetypowe: Alibi żołnierza, Kamuflaż, Knowanie, Łączność, Nauka, Stapianie, Sterowanie, Technika.

Wypożyczenie początkowe: Kombinezon mechanika, Travel Kit, 10 drażetek Crystal-Taste, odkażona woda na dobę, narzędzia, latarka, ładowarka, monokl obserwacyjny, multi-tool, palnik acetylenowy w futerale, radiostacja, terminal przenośny (Wydajność 2, Model 1) z wyszukiwarką, 70 + 4k10 amo na ekwipunek.



Krzewian / Schruber

Zmutowany ludzki organizm potrafi zaskakiwać. Jest niesamowity. Może być jak żyzna gleba. Dosłownie. W każdym razie tak właśnie jest z krzewianami. Ich ciała są częściowo pokryte grubą naroślą, przypominającą korę. Niektóre mięśnie i ścięgna wyglądają jak splątane korzenie powietrzne egzotycznych roślin, krzewów i małych drzew. Zamiast owłosienia są pnącza i mech. W rezultacie krzewianie wyglądają jak botaniczne rzeźby w humanoidalnym kształcie. Rzecz w tym, że to nie dekoracje, lecz prawdziwi ludzie, którzy czują, myślą, żyją...

Na wpół człowiecze, na wpół roślinne organizmy wytwarzają rozmaite substancje – część z nich to ciecze pojawiające się jak u płaczących kwiatów. Inne, gazowe, gromadzą się w stopniowo rosnących bąblach. Niektóre da się praktycznie wykorzystać do wyrobu różnorodnych biostymulantów. Reszta to zwykłe toksyny i cuchnące opary niezdatne do niczego konkretnego, ale jak się sztachniesz, to przynajmniej żołądek przeczyścisz! Będzie się działo w kiszkach...

Dobra, koniec tych żartów. Mówiąc już bardziej konkretnie, musisz gościu pamiętać, że te zmutowane popaprańce potrafią przetrwać bez normalnego żarcia przez całe tygodnie! Nie dlatego, że mają taki mały apetyt. Po prostu przez otwory i szczeliny w tym ich botanicznym cielsku włożą różne insekty, robale i inne takie małe paskudy. Wtedy kora się zaciska i następuje dość długi proces trawienia. Gorzej jeśli chodzi o płyny – krzewianie potrzebują ich więcej niż zwykli śmiertelnicy. Rozumiesz, te wszystkie pnącza i narośle są jak klasyczne rośliny, więc bez wody sobie nie poradzą!

Do ludzi upodabnia ich i zarazem odróżnia od flory jedna zasadnicza kwestia. Nie zapuszczają korzeni...

Atrybuty krzewiana / shrubera:

Dwie lokacje trafienia krzewiana są tak dalece zdeformowane i pokryte podobną do kory naroślą, że nie ma mowy, by na nich stosować jakiś pancerz. Tkanka sama w sobie jest tam jednak względnie odporna na obrażenia (pancerz naturalny równy 3).

Jeśli postać nie odżywia się normalnie, musi spożywać dwa razy więcej płynów. W tym czasie nie głoduje – jej roślinne ciało samo zapewnia sobie pokarm, chwytając owady i bardzo drobne zwierzęta analogicznie, jak robią to mięsożerne kwiaty.

Shruiber jest w stanie przez sen wytworzyć k6 minus aktualne wyczerpanie półproduktów chemicznych, ale tak spędzona noc nie dość, że nie pozwala wypocząć, to dodatkowo kosztuje 1 wyczerpania.

Postać ma premię k8 do testów Kamuflażu przeciwko półświadomym roślinom oraz wówczas, gdy może chować się w zaroślach (ale te premie nie sumują się).

Trzy razy na dobę może dokonywać Przeciążenia nie otrzymując z tego tytułu wyczerpania.

Osobliwa roślinna intuicja daje premię k6 do testów węszenia na terenach z obfitą florą.

Ze względu na specyfikę tkanek, krzewian nie może instalować jakichkolwiek wszczepów Konwersyjnych i implantu metalurgicznego.

Początkowe wartości współczynników krzewiana: Dryg 1, Konspira 1, Garda 3, Posłuch 1, Koordynacja 3.

Odgrywanie krzewiana: nie jesteś klasycznym przypadkiem mutantą. Wprost przeciwnie, nawet wśród genetycznych wykolejeńców stanowiąc ewenement. Dewiantów takich jak ty jest naprawdę niewielu. Spodziewaj się więc niewybrednych komentarzy nawet od cargo! Bądź świadom specyfiki swojej inności. Twoje człowieczeństwo jest w zdecydowanym odwróceniu, jednakże stopniowo uczysz się robić z tego użytek. Naturalna skłonność do zastygania w bezruchu

i polowania w ten sposób na insekty może być atutem, gdy pełnisz rolę zakamuflowanego obserwatora bądź snajpera. Odżywanie się jak rośliny mięsożerne wzmacnia wprawdzie pragnienie, ale jeśli wody w dowolnej jakości jest akurat pod dostatkiem, możesz przebywać z dala od ludzkich osiedli cholernie długo, co czyni z ciebie niezastąpionego zwiadowcę. Właściwie twoja samowystarczalność jest nawet jeszcze większa – w razie potrzeby wytwarzasz biostymulanty, w tym również lecznicze!

Jako pół-człowiek pół-roślina odzież wierzchnią ograniczasz do minimum. Po prostu lubisz mieć swobodę, a podobna do kory narośl i tak zapewnia dobry pancerz. Chroni nie tylko przed ciosami i gradem pocisków, ale i wzrokiem nieprzyjaciela, gdyż z reguły porośnięta jest mchem lub innym zielskiem. W naturalnych warunkach stanowi więc rewelacyjny kamuflaż. Gdy jednak przebywasz wśród mniej zdeformowanych od ciebie – działa odwrotnie! Przyciąga uwagę i może być też sporym problemem, bo niektórzy w ogóle nie będą chcieli zadawać się z kimś takim jak ty. Jeśli zatem masz przyjaciół – ceń ich towarzystwo i bądź lojalny. Zaakceptowali cię, a to spory wyczyn.

Mutanci jak ty różnią się oczywiście między sobą, ale większość szczególnie ceni sobie poczucie wspólnoty. Można powiedzieć, że to coś w rodzaju zapuszczania korzeni, tyle że w sensie mentalnym. Kiedy już się z kimś żyjesz, oswoisz z jakąś sytuacją, przyzwyczaisz do jakiegoś przedmiotu, przyswoisz pewne wartości – trudno ci to zmienić. Masz więc swoje nawyki, ulubione przedmioty, nieomal fetysze i sprawdzone metody, a nawet preferowane tematy rozmów. Niektórym możesz wydać się irytujący, innym nudny, a pozostałym zdumiewająco konsekwentny. Różnie bywa.



Polimorf

Nie ma nas wielu, ale i tak wszyscy wiedzą kim jesteśmy. Kogoś takiego nie sposób wymazać z pamięci. Zwłaszcza jeśli było się świadkiem jakiegokolwiek metamorfozy. To właśnie z jej powodu wołają czasem na nas – zmiennokształtni. Opowieści o polimorfach są zwykle przesadzone, ale nie aż tak bardzo. Faktycznie, jesteśmy jak z gumy. Giętki, rozciągliwi, elastyczni. Niektóre babki na to lecą, jakkolwiek większość brzydzi się nami. Nie dziwią mnie negatywne reakcje. Trudno nie uznać za dziwolągą osobę, która może sobie ugniatać twarz żeby zacząć wyglądać zupełnie inaczej, odkręcać głowę tyłem do przodu, wydłużać kończyny o kilkadziesiąt centymetrów, przedstawiać żebra i wyginać kości. Na tym nie koniec. Gościu, ja ciało mam jakby z pancernego tworzywa. Może mnie zasypać grad pocisków i najpewniej wyjdę z tego bez szwanku. No chyba, że oberwę ostro w głowę – czacha jest jak naczynie, więc trzeba z nią ostrożnie. Jeśli jednak dostanę w tors, ręce lub nogi, niewykluczone, że kule zwyczajnie się ode mnie odbiją. Nawet jeśli przejdą przez skórę, może to być stanowczo za mało, by mnie autentycznie uszkodzić. Fakt, prę-

dzej czy później będę musiał się ich jakoś pozbyć. Wyjdą tyłem albo je wypłuję, a w najgorszym razie – wyrzygam. Najczęściej same wyłażą z powrotem jak wypychane spod wody powietrze. Na początku trochę uwierają, ale potem wręcz o nich zapominam. Nie inaczej jest ze sprzętem do walki w zwarcu. Jeden gość przebił mnie prętem zbrojeniowym, inny prawie odrąbał mi łapę siekierą, ale nie zrobiło to na mnie większego wrażenia.

Jestem jak plastik – konwencjonalnymi metodami ciężko mnie załatwić. Gorzej jeśli natrafię na drania z bronią energetyczną lub termiczną. Przyznaję, wtedy może być niewesoło. Niestety, nawet Ruscy i pospolici bandyci coraz częściej dzierżą takie gnaty. Szkoda, czułbym się bezpieczniej w świecie bez broni plazmowej i miotaczy ognia...

Atrybuty polimorfa:

Postać nie otrzymuje punktów wyczerpania za pobyt w skrajnych warunkach, a także ma wrodzoną odporność na ataki konwencjonalną bronią strzelecką i ciosy bronią białą oraz w walce wręcz (równowartość 5 pancerza).

Bohater jest natomiast podatny na ostrzał bronią laserową, plazmową, toksyczną i termiczną (w przypadku trafień takim uzbrojeniem ostateczne obrażenia są zwiększane o 4).

Polimorf ma możliwość swobodnego kształtowania swojego ciała i zmiany fizjonomii twarzy. Jest to niestety męczące (zależnie od skali metamorfozy kosztuje 1 lub 2 punkty wyczerpania). Nie da się dokonywać modyfikacji radykalnych jak zmniejszenie objętości, skrajne zwężenie lub miniaturyzacja.

Dla polimorfów koszt rozwinięcia Parkour zawsze jest niższy o połowę, a poza tym testując tę zdolność za każdym razem masz prawo do przerzutu (drugi wynik jest obowiązujący).

Początkowe wartości współczynników polimorfa: Dryg 1, Konspira 2, Garda 1, Posłuch 1, Koordynacja 4.

Odgrywanie polimorfa: czy naprawdę muszę ci mówić, że zachowujesz się czasem jak kamikadze? Potrafisz zaskoczyć wszystkich nagłym opuszczeniem okopów i ruszeniem na przeciwnika jakby wszystko było ci obojętne. Obaj jednak wiemy, że nie robisz tego bez namysłu – szarżujesz dopiero wówczas, gdy masz pewność, iż przeciwnik nawala z broni konwencjonalnej, która ci nie strasza. Potrafisz w ten sposób naprawdę zaimponować lub wręcz natchnąć do walki.

O takich jak my krążą opowieści. Jest nas niewielu i nie ma oficjalnych regulacji, ale mamy taką niepisaną umowę, że nikt się nikogo nie czepia, gdy któryś podszywa się pod drugiego. Nie mamy skrupułów – chętnie podajemy się za tego czy tamtego bohatera. W końcu każdy z nas jest przecież w stanie zdzierżyć nie mniej niż on! Na kaskaderów nadajemy się idealnie!

Nie wiem jak konkretnie jest w twoim przypadku, ale wiem jaki dawniej byłem, a poza tym spotkałem kilku polimorfów na swej drodze i jednego jest pewien. Mamy naturalne skłonności do pozerstwa. Przyznaj, że lubisz robić te swoje sztuczki z wypływaniem amunicji, wyplątywaniem się z więzów i łańcuchów, oraz zabawę z nożem i dłonią na stole, a także różne warianty rosyjskiej ruletki.

Niezły patent na szybki zarobek, chyba że ktoś zorientuje się, że ma do czynienia z człowiekiem gumą. Wtedy, dla odmiany, zabawką staje się nasze ciało. O proszę, sądząc po twoim wyrazie twarzy masz już takie doświadczenie na koncie! Niech zgadnę, rozciągały cię dwa motocykle? Nie? To może zamknęły cię w klatce i, traktując jak zwierzę, kazali robić różne sztuczki? A no właśnie, widzę, że aktualnie zdajesz sobie sprawę, że pozerka może cię wiele kosztować. Pewnie dlatego teraz już tak często nie świrujesz pawiana? Otóż to, dobre czasy mijają bardzo szybko. Słowa trzeba ważyć, a nie liczyć, zaś sztuczki cenić zamiast szastać nimi na lewo i prawo. Starannie dobrany myk w odpowiednim momencie potrafi zdziałać cuda. Źle wybrany i użyty w trefnej chwili może doprowadzić do tragedii. A jednak tak trudno całkowicie wyprzeć się tej odrobiny przyjemności, jaka płynie z poczucia siły, którą daje bycie kimś w rodzaju żywej koszulki kuloodpornej, prawda?

Brawura brachu, trudno jej nie kochać, jakkolwiek mamy też swoje drugie, skromniejsze oblicze. Póki nikt nie wie, na co nas stać, pozostaje w głębokim błędzie odnośnie naszych możliwości. A im grubiej się myli, tym większą mamy nad nim przewagę. Warto kombinować – kto jak kto, ale my jesteśmy pod tym względem wyjątkowo zaradni!



Skinout

Wyobraź sobie mężczyznę obdartego ze skóry. Załóżmy, że trafiasz na niego przekopując jakieś ruiny. Nie wiem jakie masz zasady, ale większość grabi ciała, więc może być nieźle zaskoczona, gdy gość wybudzi się z drzemki i zacznie gniewnie piłować japę. Zresztą nie on jeden – ten, który się na niego natknie, może włączyć się do chóru bluzgów z deka zdziwiony. Niepotrzebnie, bo to nie apokaliptyczna bestia tylko zmutowany człowiek. Fakt, wyjątkowy dziwoląg, ale poza tym ludzka istota. I nie jest bynajmniej bez skóry – po prostu ma ją przezroczystą, więc widać mięśnie i całą resztę tego, co normalnie się za nią kryje. Nikt chyba nie potrafi wyjaśnić, jak do tego doszło, ale nerdzi uznają, że to zasługa szczególnego gatunku pasożytów. Jeszcze o tym nie wspominałem? No to najwyższy czas, żeby cię uprzedzić, że w ciałach skinoutów egzystuje ohydne robactwo. Czasem larwy tego paskudztwa wylażą im spod paznokci lub wysypują się z nozdrzy, uszu i innych otworów ciała. Wprawdzie nie są groźne dla innych, ale nie wszyscy o tym wiedzą więc większość ludzi reaguje nerwowo na ich widok. Skinoutowi te robale przynoszą natomiast

pewne korzyści... Choćbyś go pochłastał piłą mechaniczną, krew z niego tryskać nie będzie – małe paskudy błyskawicznie zasklepią ranę, bo przetrwanie żywiciela jest w ich interesie. To jeszcze nie wszystko. Te podskórne obrzydlistwa absorbują też promieniowanie. W najgorszym razie trochę larw zdycha i zostaje wydalonych, ale większość przetrwa, podobnie jak doskonale trzymający się organizm skinouta. Robaczywce, bo tak na nie wołają, bynajmniej nie przynoszą jednak samych tylko korzyści. Trzeba pamiętać, że żrą człowieka od środka przez co robi się z czasem łamliwy jak uschłe drzewo. Rwie się i sypie. W związku z tym większość skinoutów musi korzystać ze wszczepów konwersyjnych. W przeciwnym wypadku trzeba by ich wozic na wózkach inwalidzkich.

Atrybuty skinouta:

Postać dysponuje ochroną przed promieniowaniem do wartości 10.

Jest odporna na obce pasożyty, co wyklucza związane z nimi Skazy, Znamiona, Dary Apokalipsy, specjalne profity, a także daje ochronę przed różnorakimi

zagrożeniami jak chociażby atak Kolonii larw neuronalnych.

Wymagające opatrzenia rany ciężkie w przypadku skinouta zasklepiają się samoczynnie i natychmiastowo. Poza tym postać jest całkowicie odporna na krwotok oraz na Skazę „Zsiadła krew”. Jeżeli natomiast otrzyma krytyczną ranę – jej ciało kruszy się i Próg Obrażeń na stałe zmniejsza się o 1.

Bohater może przyjąć więcej implantów (premia +10 do Progu Konwersji) oraz rozpoczyna rozgrywkę ze wszczepami konwersyjnymi o wartości nie przekraczającej 4000 amo.

Z racji perfidnych pasożytów żrących ciało skinouta, w ogóle nie może on przeciągać testów bazujących na Gardzie. Ponadto ma jakieś tiki ruchowe i ciężko mu usiedzieć w miejscu.

Początkowe wartości współczynników skinouta: Dryg 1, Konspira 4, Garda 2, Posłuch 1, Koordynacja 1.

Odgrywanie skinouta: patrzeć się na ciebie nie daje. Pewnie dlatego masz obsesję na punkcie masek. Pozbawiony prawdziwej twarzy stale poszukujesz dla siebie adekwatnej podobizny. Widzę, że ty przynajmniej nie zdzierasz ludziom skóry i nie szyjesz z nich osłon szpetnej gęby. Tyle dobrego.

Gorzej z tymi padaczkowymi ruchami... Bo wiesz, na mnie nie robi to większego wrażenia, ale większość ludzi irytują twoje tiki. Powinieneś o tym pamiętać. Rozumiem, że robaczywce robią swoje i ciągle jesteś przez nie podirytowany, ale może chociaż spróbujesz usiedzieć na miejscu bez dziwnych grymasów i gestów? Nie da się? No to masz problem, bo w niektórych kręgach może to być uznane za brak uprzejmości lub wręcz lekceważenie. Nie wspomnę już o robalach wysypujących się z różnych

zakamarków. Brachu, zacznij się lepiej kamuflować, bo nawet teraz widzę jak te paskudy pełzną ci po ramieniu.

Kurna, co tu tak trzeszczy?! Że co? To twoje stawy? Przyjacielu znam dobrą klinikę konwersyjną – zrób z tym w końcu porządek jak inni podobni do ciebie. Brakuje ci środków? No tak, oni też odkładali na operacje. To pewnie cały sens twojej egzystencji i zarazem jedyny sposób na przeżycie? Nic innego ci już nie pozostało, a transformacja w blaszaka to właściwie jedyna nadzieja dla takich ja ty? Pewnie dlatego ciągniecie w te strony. Legenda Delaware i konwersji w blaszaka sterowanego z Hydropolis działa na was jak lep na muchy. Wcale ci się nie dziwię, ale wyluzuj trochę. Jeśli będziesz się tak spinał, wszystkich wypytywał o kliniki konwersyjne, implanty i całą resztę tego typu motywów, ludzie pomyślą, żeś nie tylko skrajnie zmutowany, ale i rąbnięty. Desperacja powiadasz? Cóż, skłamałbym mówiąc, że jestem w stanie cię w pełni zrozumieć – nie mam bladego pojęcia jak to jest być rozpadającym się, wyzeranym od środka workiem mięcha. Nie licz jednak na moje współczucie – mam własne problemy.

A tak przy okazji – nie, brachu, mnie nie wkręcisz. Zdaję sobie doskonale sprawę z tego, że robaczywce żywią się wyłącznie twoją zmutowaną tkanką. Innym możesz ściemniać, możesz ich straszyć zarażeniem i tak dalej, ale ja wiem ponad wszelką wątpliwość, że nic tragicznego się nie wydarzy. Niby skąd? Miałem wątpliwą przyjemność kontaktu z tym robactwem. Paskudy zdychają z głodu – najwyraźniej lubią coś szczególnego, czym pochwalić mogą się jedynie tacy jak ty. Cholera wie, co wam wpłatała w DNA nasza umiłowana matka apokalipsa, w każdym razie pozostali są odporni. Choć nie wszyscy o tym wiedzą, więc masz pole do popisu, czyż nie?



Trasher

Trasher to skrajnie rzadki gatunek ludzkich mutantów, których ciało z jakichś niezrozumiałych względów absorbuje różnorakie urządzenia. Nie tylko wszczepy konwersyjne, ale w ogóle rozmaite graty. W rezultacie członkowie tego grona po jakimś czasie zaczynają wyglądać jak te błyskawicznie mutujące kreatury, wchłaniające przedmioty z otoczenia. Co więcej, większość gadżetów jest w osobliwy sposób sprzężona z ich mózgami, więc są w stanie używać poszczególnych rekwizytów tak, jakby manualnie nimi sterowali, choć nie muszą używać do tego rąk!

Na przykład gość z wrośniętym radiem zmieni stację bez ruszania wihajstrem, a koleżka z Analizatorem Zakrzywienia będzie wiedział o okolicznych anomaliiach jakby je wyczuwał nosem. Co więcej, wszystkie te rupiecie będą działały bez podłączenia do prądu – organizm trasherów jest dla nich jak gniazdko elektryczne. Niestety nie można mu wbudować prawdziwego – na przykład pod pachę – a szkoda, byłoby jak znalazł na kompletnym wygwizdowie bez prądnicy w pobliżu...

Każdy z tych typów ma w sobie coś z maszyny. Nie, nie powtarzam się, posłuchaj uważnie. Chodzi mi o to, że niektórzy przemawiają robotycznym głosem jak z syntetyzatora mowy Automatu Wielozadaniowego. Inni zamiast oczu mają coś w rodzaju gogli. Nie brakuje i takich, którym ze łbów wystają układy scalone lub inne typowo terminalowe podzespoły. To wszystko nie tylko czyni ich wygląd groteskowym, ale i wpływa na sposób bycia. I to grubo. Nie zdziw się zatem, gdy któryś zacznie paplać coś o operacjach w toku, odmowach dostępu, uszkodzonych danych, przeszukiwaniu bazy... Ci kolesie tak mają i nic na to nie poradzisz. Nie lekceważ ich mimo to, bo z racji nietypowego mózgu i terminalowej mentalności, potrafią ostro główkować, stosować karkołomne formy retoryczne, logiczne sztuczki i zawiłą, ale wyjątkowo efektywną demagogię!

Atrybuty trasherów:

Postać może wszczepić dowolną ilość wszczepów konwersyjnych (ignoruje się Próg Konwersji) i rozpoczyna rozgrywkę ze wszczepami konwersyjnymi o wartości nie przekraczającej 4000 amo.

Wydając 300 Punktów Doświadczenia gracz może wzbogacić postać trashera o jedno urządzenie z listy ekwipunku lub, za zgodą Weterana, spoza niej. Bohater musi oczywiście posiadać ten sprzęt. Absorpcja urządzenia zajmuje k4 dni – w tym czasie gadżet scala się z układem nerwowym postaci. Ponadto trasher rozpoczyna grę mając w swoim organizmie urządzenia o wartości nie przekraczającej 400 amo.

Atuty fabularne (wynikające z obecności różnorodnej aparatury w obrębie ciała postaci) gracz wykorzystuje w porozumieniu z Weteranem oraz w zgodzie z zasadami działania poszczególnych wszczepów konwersyjnych.

Gracz ma premię k6 do testów podczas konfliktów społecznych, gdy argumentacja postaci bazuje na bezsprzecznych faktach lub niepodważalnych danych liczbowych.

Gracz ma premię k6 do testów podczas obsługi terminali.

Niestety ze względu na nietypową tkankę zdarzają się swoiste zatory – w 35% przypadków używanie biostymulantów oraz wstrzykiwanie pasożytów kończy się fiaskiem. Fakt, że działa to też w przypadku ciekłych trucizn.

Początkowe wartości współczynników trashera: Dryg 3, Konspira 1, Garda 1, Posłuch 3, Koordynacja 1.

Odgrywanie trashera: a więc jesteśmy tu obaj, ale ty znowu zdajesz się nieobecny. Czyżby krytyczny wyjątek wywołał zawieszkę? A może ty akurat przeprowadzasz w pamięci obliczenia mające na celu oszacowanie, kiedy przyleci do nas ta druga rasa obcych, by zakończyć to, co pierwsza zaczęła?

Mimo wszystko twoje milczenie jest dość niepokojące, zwłaszcza, że na ogół

mamroczesz coś pod nosem. Halo! Ogarnij się! No, nareszcie, wróciłeś do świata żywych. Witaj, kolego! Jakże miło, że całkiem cię jeszcze nie pogięło. Wkurzają mnie te twoje iście katatoniczne blokady. Słuchaj, mam dla ciebie dobrą wiadomość. Znalazłem w końcu sprzęt, którego szukałeś. Jeśli wetniesz go sobie między żebra, pompka sama ci odpali, gdy będziesz już leżał nawet nie kwicząc. O to chodziło czy tak po prostu lubisz sobą trochę potrząsnąć, by mieć więcej werwy? Tak czy owak – gadżet jest twój... za ustaloną opłatę, rzecz jasna... Ty, a skąd masz to cacko nad okiem i co to u diabła jest? Wynalazek innowymiarowców czy jakieś ustrojstwo własnej roboty? No tak, mogłem się domyślić, że sam też parasz się konstrukcją tego typu bajerów. Teraz rozumiem dlaczego nie miało dla ciebie większego znaczenia, czy dostarczę ci sprzęt sprawny czy popsuty. Pewnie chodziło o części zamienne... Długo tego szukałeś? O, stary! To żeś przeczeszał niezły kawałek Stanów. Cóż, trzeba wiedzieć, gdzie węszyć. Teraz masz już to, czego potrzebowałeś, ale wątpię, byś na tym poprzestał, prawda? Wiedziałem! Zachowujesz się jak koleżka, z którego wyjęto organy. Stale czegoś ci brak. Tropienie potencjalnych wszczepów to chora pasja, ale nie dziwię ci się. Przecież mało kto jest w stanie używać tego cholerstwa tak, jak ty. Przyznam jednak szczerze, że zadziwia mnie twój stosunek do sprzętu. We wszystkim widzisz kawałek siebie. Rzeczy traktujesz jak artefakty, dające ci specjalne moce; nawet zepsute radio może stać się twoim fetyszem. Urządzenia cię fascynują, ale świat wydaje ci się zbieraniną upośledzonych, którzy nie umieją korzystać z dobrodziejstw technologii. Ponura perspektywa i pewnie dlatego chodzisz taki wyniosły. Dobrze, że nie wszyscy tak mają. Znałem trashera, który był całkiem ludzki... oczywiście jak na kolesia, któremu zostało jakieś 40% tkanki organicznej...

EKWIPUNEK

Słyszałem, że na Zachodzie nie brakuje jajogłowych. Tu też nerdów mamy pod dostatkiem, chociaż w tych stronach sprzęt projektują przedstawiciele różnych klas. Trzeba sobie jakoś radzić żeby przetrwać. Każdy kombinuje jak umie, każdy orze jak może. I właśnie dlatego różnorodność dziwacznej aparatury oraz zakręconego sprzętu może przyprawić o zawrót głowy... Być może część z tych zabawek widziałeś też na Wschodzie, ale tutaj nieszablonowe ustrojstwa są na porządku dziennym. Zresztą nie tylko urządzenia – preparaty także...

Oho, już widzę ten charakterystyczny błysk w twoich oczach, więc przejdźmy wreszcie do konkretów...



Sprzętu, preparatów i ogółem wszelkiego ekwipunku jest naprawdę mnóstwo, ale postaram się pokrótce opisać ci najbardziej intrygujące, spektakularne lub po prostu użyteczne przykłady. W kolejności alfabetycznej, rzecz jasna. Przy okazji wspomnę o ich dostępności i przybliżonych cenach. Gotowy? Zaczynamy!

1. Alarmowy czujnik ruchu – wykorzystujące echolokację urządzenie, które wydaje piskliwy dźwięk, gdy coś poruszy się w promieniu 10 metrów. Gadżet można przestawić w jeden z trzech trybów: obiekty niewielkie jak kot, obiekty średnie jak człowiek, obiekty duże jak samochód. Cena: 45 amo. Dostępność: przeciętna.

2. Amunicja nurkująca – dziwny rodzaj pocisków, które bez trudu dosięgają celów znajdujących się pod wodą. Możesz strzelać z powierzchni lub używać specjalnych gnatów do walki w głębinach. Cena za komplet 10-ciu sztuk: 30 amo. Dostępność: mała.

3. Amunicja antykeklarowa – trudno dostępna amunicja energetyczna wyjątkowo sprawnie przebijająca broje wykonane z ultrakeklaru (wartość takiego pancerza zredukowana zostaje do zera). Łatwo się domyślić, że koszt tego typu ogniwi jest niemały! Cena za komplet 10-ciu sztuk: 150 amo! Dostępność: znikoma.

4. Amunicja TRACKINGPOINT – rzadki typ amunicji eksperymentalnej, która jest trzydziestokrotnie droższa od standardowych pocisków. Może być używana jedynie w broni konwencjonalnej, zaś działa skutecznie tylko podczas ognia pojedynczego. Ma wbudowany system kontroli lotu, dzięki czemu niemal zawsze trafia w cel. Gwarantuje bonus +8 do testu ataku! Cena za komplet 5-ciu sztuk: 150 amo. Dostępność: znikoma.

5. Amunicja zwarciowa – specjalny gatunek ogniwi energetycznych, które zadając obrażenia jednocześnie jakby rażą prądem. Nie wiem dokładnie na czym to polega, w każdym razie ofiara, która ma jakiegokolwiek wszcep lub jest syntetykiem i otrzyma obrażenia, traci w najbliższej turze 2 Punkty Akcji. Cena za komplet 10-ciu sztuk: 50 amo. Dostępność: mała.

6. Aparat terminalowy – aparat fotograficzny rejestrujący obraz w formie mozaiki różnokolorowych, drobnych punktów, która do złudzenia przypomina zwykłe zdjęcie, ale dodatkowo nadaje się do przetwarzania przy pomocy specjalnego oprogramowania. W komplecie niezbędne złącza do wtyków terminalowych. Fajnie? Cena: 250 amo. Dostępność: mała.

7. ArmyGel – preparat stosowany do ochrony broni konwencjonalnej przed korozją i uszkodzeniami. Tubka żelu wystarcza na jedno użycie. Posmarowana broń jest odporna na pogorszenie jej stanu (jeden raz lekceważy się procedurę testowania Zawodności). Cena: 35 amo. Dostępność: przeciętna.

8. Dekoder biostruktury – gadżet doprowadzony obcym. Cholera wie, jak się nazywa naprawdę. W każdym razie rozszyfrowuje on ponoć unikatowy dla każdego człowieka kod biologiczny. Wystarczy, że wpuścisz do otworu kroplę krwi, włożysz tam palec, paznokieć lub choćby włos, a urządzenie opiszę twój organizm szeregiem znaczków. Jeśli kiedyś zostawisz na miejscu zbrodni tego typu ślad – w ten właśnie sposób będzie można cię zidentyfikować porównując uzyskane wyniki z testu obu próbek. Mało kto w to wierzy, bo ludzie są nieufni względem sprzętu ufoków, ale prawda jest taka, że to rzeczywiście działa. Cena: 200 amo. Dostępność: znikoma.

9. Dyktafon terminalowy – urządzenie przeznaczone do rejestrowania dźwięku w formie post-analogowej. Jakość nagrania pozostawia wiele do życzenia ze względu na szum i słabą czułość mikrofonu, ale i tak gadżet taki jest chętnie używany przez reporterów i nie tylko. Sprzęt ten ma pojemność-wewnętrzną, ale posiada także slot na Rdzeń Pamięci. W zestawie kable do podłączenia do terminala. Cena: 105 amo. Dostępność: przeciętna.

10. Flakon perfum – mieszanka zapachowa idealna dla podrywaczy (zapach działa jak atrybut podczas flirtów; Ochrona 2). Cena: 30 amo. Dostępność: mała.

11. Futerał na kartki żywnościowe – elegancki, metalowy pojemnik do przechowywania kartek żywnościowych. Z przodu ma niezatarte logo z numerem Azylu, z którego pochodzi. Estetyka robi wrażenie! Już takich nie produkują. Cena: 25 amo. Dostępność: przeciętna.

12. Hak wspinaczkowy – hak użyteczny do zaczepiania końcówki liny. Cena: 10 amo. Dostępność: przeciętna.

13. Implant podskórny BIOPOCKET – wstrzykiwany w ciało implant, który w ciągu kilku dni rozrasta się do rozmiaru niewielkiej kieszonki, będącej swego rodzaju terrarium dla jednego gatunku pasożytów. BIOPOCKET ma taką zaletę, że doskonale ukrywa fakt, że masz w sobie robale, co ma niebagatelne znaczenie, gdyż do niektórych azylancich dzielnic nie wpuszczają nosicieli. Rewelacja, czyż nie? Cena: 120 amo. Dostępność: przeciętna.

14. Implant podskórny COMBATBONE – wstrzykiwany pod skórę, stopniowo zrastający się z kośćcem i rosnący do określonego rozmiaru implant bojowy. Pozwala „wyhodować” w ciągu tygodnia róg na głowie, kolce przemieniają-

ce dłoń w zabójczy kastet, ewentualnie jakieś szpikulce na nogach, by twoje kopniaki były jeszcze bardziej brutalne. Uzyskana w ten sposób „naturalna broń biała” ma następujące parametry: Siła k10 | Precyzja A+1 D0 | Zawodność 25% | Wytrzymałość 2 (jeśli Wytrzymałość spadnie do zera, uznajesz, że strzaskasz kość do reszty i nie masz już pożytku z COMBATBONE; zostaje tylko blizna). Cena: 150 amo. Dostępność: mała.

15. Implant podskórny JUMPER – kolejny zastrzyk z organiczną substancją, która stopniowo rozrasta się w organizmie i czyni w nim niemałe zmiany. Dzięki temu implantowi wstrzykiwanemu w nogi, zmienia się kościec i w rezultacie skaczesz dwa razy dalej niż dotychczas! Cena: 300 amo. Dostępność: znikoma.

16. Implant podskórny PROTECTOR – są dwa zasadnicze zastosowania tego cholerstwa. Wprowadzasz to w ciało po to, by pozbyć się pasożytów lub po to, by się na nie całkowicie uodpornić. W każdej chwili możesz ten implant usunąć – w takim wypadku znowu będziesz podatny na robactwo, co w niektórych przypadkach może nie być takie głupie. Cena: 200 amo. Dostępność: mała. NIE DZIAŁA u skinoutów.

17. Implant podskórny BIORELIEF – estetyczny implant zmieniający wygląd ciała. Opcji jest naprawdę wiele, ponieważ środek ma formę cieczy i dopiero po zmieszaniu z płynami ustrojowymi pod skórą zaczyna twardnieć. Można go swobodnie kształtować by uzyskać spiczaste wypuklenia, wzory. Cena: 120 amo. Dostępność: przeciętna.

18. Kanister 5 litrowy – przenośny zbiornik na paliwo. Cena: 15 amo. Dostępność: duża.

19. Kanister kombinowany – dwuczęściowy kanister z dwoma scalonymi

zbiornikami. Cześć 5-litrowa na paliwo, 2-litrowa na olej. **Cena:** 20 amo. Dostępność: duża.

20. Komplet wspinaczkowy – ułatwiający wspinaczkę, specjalny zestaw akcesoriów, nakładek, gadżetów i dodatków do odzieży. Użytkownik zyskuje premię +3 do testów Parkour podczas wspinania się. **Cena:** 125 amo. Dostępność: przeciętna.

21. Konserwa samopowtarzalna – mały pojemnik wyłożony od wewnątrz jakimś dziwnym, uzdatniającym żywność świństwem. Jeśli więc upolujesz zmutowanego szczura lub coś o podobnych rozmiarach, możesz wrzucić do środka i odstawić na nockę. Rano jedzonko będzie już nadawało się do zjedzenia! Zależnie od intensywności użytkowania konserwa będzie skuteczna od miesiąca do kilku, licząc od pierwszego otwarcia. **Cena:** 95 amo. Dostępność: przeciętna.

22. Ksero-skaner – urządzenie skanujące płaskie obiekty (jak kartka papieru) i przechwytyjące je w postaci mozaikowej z myślą o przetwarzaniu przy pomocy programu Fotomikser. **Cena:** 300 amo. Dostępność: mała.

23. Larwa pasożyta – robak w niegroźnej postaci larwalnej. Wrzuć go do Wyłęgarni żeby wyhodować upragniony typ paskudy, która będzie cię żarła, ale i dostarczy pewnych korzyści, a jakże! **Cena:** 50 amo. Dostępność: znikoma.

24. Latarka taktyczna – przystosowana do montażu na broni latarka kompaktowych rozmiarów i o niewielkiej wadze. Zasilanie: bateria A-PLUS MINI. Zasięg 1. **Cena:** 50 amo. Dostępność: mała.

25. Lokalizator – odbiornik i mały nadajnik, który możesz komuś wrzucić na tylne siedzenie lub schować w plecaku.

Ofiara już cię nie zgubi! Urządzenie będzie cię kierować w stronę nadajnika oddalonego nawet o 100 mil w linii prostej. Nadajnik jest na tyle niewielki, że możesz go też wstrzyknąć komuś pod skórę przy pomocy strzykawki ciśnieniowej! **Cena:** 100 amo. Dostępność: mała.

26. Lornetka noktowizyjna – bardzo dobrej jakości lornetka wojskowa z wbudowanym noktowizorem. Dzięki przetłacznikowi równie użyteczna za dnia, jak i nocą. **Cena:** 160 amo. Dostępność: mała.

27. Łańcuch z kajdanami na ręce i nogi – klasyczny więzienny łańcuch spinający jednocześnie ręce i nogi. Zależnie od sposobu użycia, może dawać większą lub mniejszą swobodę ruchów kończyn, pozwalać w miarę normalnie iść lub zmuszać do bardzo wolnego dreptania krok za krokiem, ewentualnie złączyć ciasno ręce i nogi, by całkowicie uniemożliwić przemieszczanie się. **Cena:** 35 amo. Dostępność: przeciętna.

28. Mini-winył – czysty, niezapełniony danymi dysk w sam raz do wykorzystania w nagrywarce. **Cena:** 15 amo. Dostępność: duża.

29. Miotacz sieci – wyrzutnia sieci wyglądająca jak walący racami pistolet sygnalizacyjny. Trafiony cel uznaje się za *pochwycony*, co umożliwia stosowanie dalszych manewrów bojowych. Wypłatanie się z sieci wymaga testu o trudności 4 + k10. W magazynku znajduje się tylko jedna sieć, którą trzeba manualnie z powrotem ładować na miejsce, co jest dość czasochłonnym zadaniem (pochłania 6 PA). **Cena:** 70 amo. Dostępność: mała.

30. Moduł przeciwzwarciowy – jeśli masz te dziwacznie wyglądające urządzenie przypięte do pasa lub umocowane na ramieniu, jesteś odporny na

działanie ładunków EMP, elektrycznych pocisków i amunicji zwarciowej! Ekstra wynalazek prosto od Astro Knights! **Cena: 450 amo.** Dostępność: mała.

31. Monokl obserwacyjny – pojedynczy okular z miniaturowym ekranem, na którym widać obraz z jednej spośród niewielkich kamer umocowanych w zasięgu 100 metrów. Istny majstersztyk wideoprzeznacznikowy! W zestawie dwie kamery wielkości piłki do golfa (niegdyś pełniły funkcję oczu Automatu Wielozadaniowego). **Cena: 250 amo.** Dostępność: mała.

Mutageny odwracalne to w gruncie rzeczy niestabilne wirusy, które po określonym czasie są pokonywane przez system immunologiczny człowieka. Dopóki to nie nastąpi, zarażony dysponuje szczególnymi profitami. Mutageny odwracalne wytwarzają się identycznie jak biostymulanty. Liczba wymaganych półproduktów chemicznych zależy od ceny wirusa - wystarczy ją podzielić przez 10, aby oszacować, ile takich środków potrzeba.

32. Mutagen odwracalny Antytoksyna – pocisk do strzykawki ciśnieniowej, który zawiera samozniszczalny wirus, zapewniający ekstra profity na jakąś godzinę. Antytoksyna sprawia, że w 50% przypadków nie odczuwasz negatywnych skutków trucizn, jądów i tym podobnych. Zażyte więcej niż jednej dawki nie daje dodatkowych profitów. **Cena: 55 amo.** Dostępność: mała.

33. Mutagen odwracalny Bioserum – pocisk do strzykawki ciśnieniowej, zawierający samozniszczalny wirus, który jednakże w trakcie swojego kilkugodzinnego działania jest w stanie zwalczyć różne osobliwości i niepożądane zjawiska patogenne oraz chorobowe. W rezultacie trwale pozbywasz się dowolnie wybranej Skazy. **Cena: 650 amo.** Dostępność: mała.

34. Mutagen odwracalny Dopalacz – ten nabój do strzykawki ciśnieniowej zawiera samozniszczalny wirus, który przez nocną postawę cię na nogi, nawet jeśli jesteś wycieńczony, głodny i nie masz okazji porządnie się wyspać. Właściwie wcale nie musisz się kłaść! W ciągu 10 godzin zniweluje punkty wyczerpania, pod warunkiem, że nie będziesz się przeciążał i nie wymęczą cię skrajne warunki. **Cena: 65 amo.** Dostępność: mała.

35. Mutagen odwracalny Organicshell – nabój do strzykawki ciśnieniowej. Wstrzyknięta substancja błyskawicznie rozchodzi się po organizmie i wydatnie wzmacnia tkankę, tworząc coś w rodzaju podskórnego pancerza! Na godzinę zyskujesz naturalną ochronę we wszystkich organicznych lokacjach swego ciała (odpowiednik pancerza +2). Powtórne użycie Organicshell nie przynosi dodatkowych korzyści. **Cena: 110 amo.** Dostępność: mała.

36. Mutagen odwracalny Pompa – nabój do strzykawki ciśnieniowej, zawierający samozniszczalny wirus, zapewniający ekstra profity na jakąś godzinę. Pompa sprawia, że w 50% przypadków nie otrzymujesz wyczerpania! Zażyte więcej niż jednej dawki nie daje dodatkowych profitów. **Cena: 40 amo.** Dostępność: mała.

37. Mutagen odwracalny Siłowiec – pocisk do strzykawki ciśnieniowej wypełniony samozniszczalnym wirusem, który wydatnie zwiększa twoją tężyznę, siłę i wytrzymałość. Na godzinę zyskujesz bonus +2 do testów bazujących na Gardzie! Szkoda, że zażyte więcej niż jednej dawki nie daje ekstra profitów. **Cena: 60 amo.** Dostępność: mała.

38. Mutagen odwracalny Syntezos – nabój do strzykawki ciśnieniowej, zawierający samozniszczalny wirus, który pozwala przez dobę cieszyć się jakąś

niezwykłą zdolnością lub talentem. Budowa pocisku pozwala na obracanie pierścieniami, które umożliwiają konfigurację konstrukcji wirusa i w konsekwencji wybór określonego Daru Apokalipsy! Zażycie więcej niż jednej dawki nie daje dodatkowych profitów. **Cena: 400 amo.** Dostępność: mała.

39. Mutagen odwracalny Zapornik – nabój do strzykawki ciśnieniowej. Jego zawartość to samozniszczalny wirus, zapewniający ekstra profity na jakąś godzinę. Zapornik nabuzowuje cię, wzmacnia, znieczula i sprawia, że jesteś całkowicie odporny na skutki ciężkich ran! **Cena: 100 amo.** Dostępność: mała.

40. Odstraszacz zwierząt – niewielkich rozmiarów, poręczne urządzenie z lampką stroboskopową i głośnikiem. Kiedy naciskasz przycisk, światło błyska, a z głośnika wydobywają się dźwięki niesłyszalne dla człowieka, ale bolesne dla zwierząt. Psy i niewielkie zwierzaki uciekną; większe i bardziej zmutowane okazy będą walczyć, ale dysponując w swojej pierwszej turze tylko połową Punktów Akcji. **Cena: 50 amo.** Dostępność: przeciętna.

41. Opryskiwacz przeciwpromienny – zbiornik o pojemności 3 litrów z 30-centymetrową rurką do oprysku i wygodną rączką ze spustem. Osoba spryskana zawartością zbiornika zyskuje na kilka godzin odporność na promieniowanie – do wartości 4. Zaleca się stosowanie pełnej odzieży, osłon na twarz oraz rękawic. **Cena: 45 amo.** Dostępność: przeciętna.

42. Oświetlenie laserowe LASER GENETICS – laserowy wskaźnik celu i oświetlenie taktyczne w jednym! Umożliwia płynną regulację szerokości wiązki. Urządzenie jest przystosowane do użytkowania manualnie oraz do montażu na broni. Świetna alternatywa dla latarki taktycznej i noktowizora!

Zasilanie: bateria A-PLUS MINI. Zasięg 4. **Cena: 60 amo.** Dostępność: mała.

43. Panel solarny z ładowarką – płaski kwadratowy przedmiot przetwarzający energię słoneczną na elektryczną. Dzięki wbudowanej ładowarce zasilisz baterię A-PLUS lub A-PLUS MINI w ciągu paru godzin (zależnie od intensywności światła). **Cena: 150 amo.** Dostępność: przeciętna.

Wymienione poniżej pasożyty to nie-wielkie stworzenia, które żerując na ludzkim organizmie mimochodem obdarowują go również pewnymi profitami. Nikt ich nie określa jednak mianem symbiontów. Stworzenia te można nabyć już odchowane, gotowe do działania, w stoikach lub w formie larwalnej do samodzielnej hodowli przy pomocy urządzenia Wylęgarnia. Podczas hodowli danej rasy używa się określonej liczby półproduktów chemicznych i starannie dostosowanych ustawień inkubatora. Więcej na jego temat można znaleźć w opisie Wylęgarni. Obecność pasożyta na ciele pogarsza Kondychę nosiciela. Usunięcie robala przywraca stan pierwotny.

44. Pasożyt ANESTHETIC – stosunkowo niegroźny robal, którego znieczulający jad sprawia, że lokacja przestaje być podatna na skutki ciężkich ran! Dopiero dwa takie insekty powodują spadek Kondychy o 1. Do wyhodowania potrzeba 7 półproduktów chemicznych oraz zdanego testu Biochemii o trudności 3 + k8. Usunięcie chirurgiczne obniża Próg Obrażeń o 1. **Cena: 180 amo.** Dostępność: znikoma.

45. Pasożyt CHARMER – to jeden z tych robaczków, które są prawie niegroźne. Niestety niewiele też daje ich obecność, poza osobliwą satysfakcją z nietypowego wyglądu. CHARMERY to wielobarwne glisty, stale migrujące tuż

pod skórą nosiciela. Są dość długie, więc, układając się w różne wzory, zaczynają przypominać dziwne ruchome tatuaże. Mają swoich porąbanych wielbicieli. Dopiero dziesięć osobników powoduje spadek Kondychy o 1. Jeśli ktoś jest fanem takich dziwactw, a popaprańców bynajmniej nie brakuje, CHARMERY działają jak atrybut dający Ochronę 2 podczas flirtów, uwodzenia i negocjacji z podatną na taki powab płcią przeciwną. Do wyhodowania potrzeba 5 półproduktów chemicznych oraz zdanego testu Biochemii o trudności 3 + k8. Usunięcie chirurgiczne obniża Próg Obrażeń o 1. **Cena: 90 amo.** Dostępność: przeciętna.

46. Pasożyt MAGNETIC – ten insekt wgrzyza się w ciebie i ssie twoją krew (obniżając Kondychę o 1), ale jednocześnie intensywnie absorbuje promieniowanie tak charakterystyczne dla wszczepów konwersyjnych, co zwiększa Próg Konwersji o 4! Do wyhodowania potrzeba 10-ciu półproduktów chemicznych oraz zdanego testu Biochemii o trudności 3 + k8. Usunięcie chirurgiczne obniża Próg Obrażeń o 2. **Cena: 225 amo.** Dostępność: znikoma.

47. Pasożyt RAD-ABSORBER – robal żeruje na tobie, ale w zamian świadczy mimochodem usługi pochłaniając napromieniowanie w tempie 10 na dobę. Wyglądająca jak pijawka ohyda, żywi się twoją krwią (obniża twoją Kondychę o 1). Do wyhodowania potrzeba 10-ciu półproduktów chemicznych oraz zdanego testu Biochemii o trudności 3 + k8. Usunięcie chirurgiczne obniża Próg Obrażeń o 2. **Cena: 200 amo.** Dostępność: znikoma.

48. Pasożyt STIMULATOR – robal płaski jak płaszczka o wielkości dłoni roste go faceta. Zre cię, dokładnie jak inni przedstawiciele tej pasożytniczej rodziny (powoduje to spadek Kondychy o 1). Nie czujesz tego, bo stale wprowadza

do rany substancję znieczulającą. Mało tego, zniechęca cię do usunięcia w ten sposób, że substancja ta działa pobudzająco, trochę jak biostymulant lub jakiś napój energetyczny. Dzięki temu zyskujesz 1 Punkt Akcji, a twoja inicjatywa wzrasta o 0,8! Do wyhodowania potrzeba 10-ciu półproduktów chemicznych oraz zdanego testu Biochemii o trudności 4 + k10. Usunięcie chirurgiczne obniża Próg Obrażeń o 2. **Cena: 350 amo.** Dostępność: znikoma.

49. Piła sznurowa – wygląda trochę jak łańcuch o długości 70 cm. Tyle tylko, że jest piekielnie ostry, a na obu końcach ma uchwyty na dłonie. Obejmujesz nim drzewo i piłujesz, ciągnąc raz lewą, raz prawą ręką. Najlepsze jest to, że mało waży i zajmuje niewiele miejsca. W ostateczności możesz nim też walczyć (parametry bojowe jak tasak). **Cena: 40 amo.** Dostępność: przeciętna.

50. Pistolet sygnalizacyjny – pistolet służący do wystrzeliwania sygnałowych flar świetlnych. **Cena: 35 amo. Cena flary: 15 amo.** Dostępność: przeciętna.

51. Plecak odrzutowy – zakładasz go na plecy, odpalasz silnik i leecisz! Nie pofruwasz zbyt długo, bo „paliwa” wystarczą na maksymalnie 30-ści minut. Mimo to oddziały specjalne Astro Knights czasem tego używają, by dotrzeć w trudno dostępne miejsce lub błyskawicznie się ewakuować. **Cena: 450 amo. Paliwo (fenomen Prózniana): 150 amo.** Dostępność: znikoma.

52. Plecak pancerny – wygląda trochę jak kamizelka kuloodporna z grubym tyłem. Wbrew pozorom sporo się tam zmieści. No i gwarantuje niezłą ochronę (pancerz: bebechy +1), a elastyczne ramiona umożliwiają założenia na niemal każdą konwencjonalną odzież defensywną! **Cena: 90 amo.** Dostępność: przeciętna.

53. Plecak skanujący – to coś wygląda jak walizka z paskami umożliwiającymi noszenie jej na plecach. Nic do środka jednak nie włożysz, gdyż jest tam już sporo aparatury. Jeżeli natomiast przyłożysz plecak skanujący do ściany i odczekaś kilka krótkich chwil, na małym ekranie terminalowym ukaże się graficzny, przestrzenny obraz tego, co jest po drugiej stronie muru. Dowiesz się w ten sposób, czego się spodziewać! Chyba nie muszę nadmieniać, że to wynalazek Astro Knights, prawda? **Cena: 400 amo.** Dostępność: rzadka.

54. Plecakowy robot medyczny – zmechanizowany plecak z programem zacierpniętym z medycznego Automatu Wielozadaniowego. Sprzęt automatycznie diagnozuje twój stan za sprawą elektrod. Gdy będzie to konieczne, wysuwane ramiona, chwytaki i podajniki zaaplikują ci Medex lub zoperują cię choćby w trakcie walki (jeśli masz opatrunki, to ich używa, jeżeli ich nie masz – improwizuje). Plecak jest jak lekarz z Drygiem 4 i Łataniem k12... Jest z nim niestety pewien problem – potrzebuje mnóstwo energii. Ma slot na trzy baterie A-PLUS. Zużywa jedną na każdy zabieg! Tylko aplikowanie Medexów nie jest obciążone takim zużyciem prądu. **Cena: 350 amo. Cena z bateriami: 425 amo.** Dostępność: mała.

55. Pojemnik na organy – z pozoru zwykła torba, a tak naprawdę coś w rodzaju przenośnej lodówki. Możesz tam nieść trzy ludzkie organy wielkości ręki. Po co miałybyś je komuś wypruć i troszczyć się o to, żeby się nie popsuky? To zależy. Skupują je centrale medyczne do przeszczepów. Niektóre części ciała, jak na przykład serce, cieszą się też dużą popularnością pośród wytrawnych smakoszy i koneserów ludzkiego mięsa. **Cena: 150 amo.** Dostępność: mała.

56. Ponczo rozkładane – wierzchni strój przypominający trochę krótki

płaszcz. Można go rozłożyć do rozmiarów małego namiotu dla jednej osoby, siedzącej w kucki. Jeśli masz te ponczo na wyposażeniu i możesz go użyć – napotykając skrajne warunki otrzymujesz bonus +2 do testu Surwiwalu. **Cena: 80 amo.** Dostępność: duża.

57. Poskramiacz Elektropajęczyn – ten wynalazek Łowców Fenomenów to niewielki dysk, który rzuca się w anomalie Elektropajęczyna, by ją rozproszyć, przechwytyjąc w ten sposób aż k3 fenomeny tej osobliwości – kryształ w 60% przypadków wybuchające jak granaty EMP! Niestety, Poskramiacz może być stosowany tylko raz na dobę – w przeciwnym wypadku przepali się i będzie do wywalenia. **Cena: 200 amo.** Dostępność: znikoma.

58. Program Fotomikser – aplikacja terminalowa na typowym mini-winylu. Umożliwia przetwarzanie obrazów mozaikowych zarejestrowanych przy pomocy Aparatu terminalowego. Pozwala na tworzenie fotomontaży i stylizacji. **Cena: 70 amo.** Dostępność: mała.

Dokładny wygląd protez graczy uszczegóławia samodzielnie. Żadna z nich nie jest wobec tego przedstawiona bardzo precyzyjnie, bo dzięki temu gracz ma pole do popisu. Pomysł gracza weryfikuje Weteran, mając na względzie retrofuturystyczną konwencję gry.

59. Proteza ofensywna – zawierająca 3 sloty na baterie A-PLUS proteza wmontowywana w żywe ciało. Jeśli zdecydujesz się ją uruchomić, działa przez godzinę i w tym czasie zużywa jedną baterię, dając premię k4 do testów bazujących na Gardzie. Trudność zaimplementowania w ciele: 5 + k12 (nieudany test Łatania na stałe obniża Próg Obrażeń o 1, ale można próbować do skutku bez obaw o zniszczenie protezy). **Cena: 250 amo. Cena z bateriami: 325 amo.** Dostępność: mała.

60. Proteza percepcyjna – coś w rodzaju chirurgicznie zszytych z czaszką gogli, które pobudzają w jakiś szczególny sposób gałki oczne. Proteza zawiera slot na 3 baterie A-PLUS MINI. Uruchomiona działa przez godzinę, zużywając w tym czasie jedną baterię i dając premię k4 do testów Skanu oraz mierzonych ataków bronią dystansową. Trudność zaimplementowania w ciele: 5 + k12 (nieudany test Łatania na stałe obniża Próg Obrażeń o 1, ale można próbować do skutku bez obaw o zniszczenie protezy). Cena: 260 amo. Cena z bateriami: 350 amo. Dostępność: mała.

61. Proteza ruchowa – skomplikowany wynalazek medyczny do wszczepienia w ciało, a konkretnie w nogi. Zawiera slot na 3 baterie A-PLUS. Jeśli zdecydujesz się ją uruchomić, działa przez godzinę i w tym czasie zużywa jedną baterię, gwarantując premię k4 do testów Parkour. Trudność zaimplementowania w ciele: 4 + k10 (nieudany test Łatania na stałe obniża Próg Obrażeń o 1, ale można próbować do skutku bez obaw o zniszczenie protezy). Cena: 180 amo. Cena z bateriami: 255 amo. Dostępność: mała.

62. Proteza zręcznościowa – coś jak mechaniczna rękawica, tyle że wrośnięta w ciało. Niezły majstersztyk. Zawiera slot na 3 baterie A-PLUS MINI. Jeżeli zdecydujesz się włączyć ten sprzęt, działa przez godzinę i w tym czasie zużywa jedną baterię, dając premię k4 do testów bazujących na Drygu. Trudność zaimplementowania w ciele: 5 + k12 (nieudany test Łatania na stałe obniża Próg Obrażeń o 1, ale można próbować do skutku bez obaw o zniszczenie protezy). Cena: 280 amo. Cena z bateriami: 370 amo. Dostępność: mała.

63. Przestrzenna drukarka – wielkości tornistra, mająca wbudowane oprogramowanie drukarki 3D z funkcją recy-

klingu. Podłączasz sprzęt do terminala, odpalasz załączony program, wskazujesz model trójwymiarowy obiektu, który chcesz wydrukować, do otworu w bocznej ścianie wrzucasz części uniwersalne w odpowiedniej ilości, zatwierdzasz i czekasz na wyprodukowanie danego elementu z tworzywa sztucznego. W laboratoriach, w dawnych obiektach wojskowych i zaawansowanych warsztatach produkcyjnych można spotkać Schematy3D, umożliwiające produkcję różnych podzespołów do broni i innych rekwizytów! Bajer! Niestety sam żadnego modelu nie stworzysz, bo zapomnieli załączyć instrukcji obsługi... ale przynajmniej integralną częścią drukarki są niezbędne złącza do wtyków terminalowych. Nawiasem mówiąc, tego typu drukarki można znaleźć w nieomal każdym Azylu. Za użycie trzeba zapłacić 60 amo lub oddać Schemat3D, który się wykorzystało. Cena: 600 amo. Dostępność: znikoma.

64. Przyrządy chirurgiczne – zestaw lekarskich akcesoriów niezbędnych do przeprowadzania operacji takich jak amputacje czy wycinanie organów. Cena: 40 amo. Dostępność: mała.

65. Pułapka potrzaskowa – bardzo sprytnie skonstruowana pułapka na gryzonie ze sztucznym, ale nad wyraz skutecznym wabikiem. W ciągu nocy na 75% wpadnie w nią zwierzak, który (po przyrządzeniu) zaspokoi głód jednej dorosłej osoby. Cena: 45 amo. Dostępność: duża.

66. Rdzeń Pamięci – najnowszy nośnik danych wykonany na bazie technologii obcych. Mały, płaski prostokąt z ulokowanym w środku blokiem elektronicznym stopniowo wypiera mini-winyłe terminalowe, ale proces ten potrwa pewnie jeszcze całe dziesięciolecie. Cena: 35 amo. Dostępność: mała.

67. Respirator polowy – medyczne urządzenie reanimacyjne, którego używasz, gdy twój kumpel wpada w *agonię*, a ty nie masz czasu mu pomóc. W ferworze walki nie ma zwykle czasu, na robienie opatrunków. Wtedy błyskawicznie podłączasz kolegę pod respirator (zużywając 1 Punkt Akcji) i robisz swoje. Gość przetrzyma 10 dodatkowych tur. **Cena:** 70 amo. Dostępność: mała.

68. Rękawice chwytne – wojskowe rękawice zapewniające pewny chwyt broni. Jeżeli masz je na dłoniach, nie musisz się obawiać, że upuścisz broń wskutek ciężkiej rany otrzymanej w ręce. Nikt cię też nie rozbroi w trakcie walki w zwarciu. **Cena:** 350 amo. Dostępność: przeciętna.

69. Schemat3D celownika kolimatorowego SPEEDY – mini-winyl z modelem celownika typu otwartego, który jest przeznaczony do szybkiego strzelania. Zapewnia maksymalne skrócenie czasu mierzenia. Zwarta budowa, wytrzymała konstrukcja oraz niewielkie rozmiary sprawiają, iż urządzenie z powodzeniem może być osadzone na broni myśliwskiej i krótkiej. Premia do Precyzji: +2/0. Druk modelu zużywa 10 części uniwersalnych. **Cena:** 55 amo. **Wartość celownika:** 105 amo. Dostępność: mała.

70. Schemat3D lunety SPECTACULAR – mini-winyl z modelem lunety, dającej premię: Precyzja +1/+2. Druk modelu zużywa 15 części uniwersalnych. **Cena:** 70 amo. **Wartość celownika:** 145 amo. Dostępność: znikoma.

71. Schemat3D lunety z kolimatorem – mini-winyl z modelem pozwalającym na druk przyrządu celowniczego REFLES SIGHT, hybrydy klasycznej lunety i ułożonego nad nią celownika kolimatorowego. Premia do Precyzji +2/+2. Druk modelu zużywa 30 części uniwersal-

nych. **Cena:** 150 amo. **Wartość przyrządu:** 300 amo. Dostępność: znikoma.

72. Schemat3D nakładki noktowizyjnej – mini-winyl z modelem uniwersalnej nakładki na lunetę celowniczą, umożliwiającej bezproblemowe wojsowanie w ciemnościach. Druk modelu zużywa 8 części uniwersalnych. **Cena:** 100 amo. **Wartość nakładki:** 140 amo. Dostępność: mała.

73. Schemat3D pistoletowego celownika laserowego – mini-winyl z modelem celownika laserowego do podwieszenia wyłącznie pod pistoletem. Przyrząd daje premię do Precyzji +1/0. Druk modelu zużywa 7 części uniwersalnych. **Cena:** 50 amo. **Wartość celownika:** 85 amo. Dostępność: znikoma.

74. Schemat3D podwieszanego celownika laserowego – mini-winyl z modelem celownika, dającego premię: Precyzja +1/0. Druk modelu zużywa 10 części uniwersalnych. **Cena:** 70 amo. **Wartość celownika:** 120 amo. Dostępność: znikoma.

75. Sejsmogrom – wbijasz to spiczaste cacko marki Astro Knights w glebę, a kiedy jacyś goście znajdą się w promieniu 3 metrów, wyzwalasz radiowo pilotem i patrzysz, jak małe, lokalne trzęsienie ziemi zwała ich z nóg (chyba że zdają test Parkour o trudności 4 + k10). Niektórzy pewnie zerwą się do ucieczki lub uznają cię za jakiegoś boga. Inni stracą dość czasu, byś mógł ich zaskoczyć, ewentualnie w razie potrzeby uciec z pola walki! Podnosząc się z gleby stracą bezcenne sekundy. **Cena:** 80 amo. Dostępność: rzadka.

76. Silnik łuczarski – miniaturowy, jednorazowy silnik doczepiany do strzał. Zwiększa Precyzję łuku o +1/+1 i obrażenia zadawane danym pociskiem o k6. **Cena:** 50 amo za 10 sztuk. Dostępność: przeciętna.

77. Skafander do nurkowania – przystosowany do pływania głęboko pod wodą kostium wraz z butlą tlenową. Cena: 120 amo. Dostępność: przeciętna.

78. Skręcarka papierosów – łatwy w obsłudze i prosty konstrukcyjnie przyrząd do względnie szybkiego zwijania skrętów z tytoniem. Cena: 40 amo. Wartość torebki tytoniu na 100 papierosów: 30 amo. Dostępność: przeciętna.

79. Stalowa lina – doskonałej jakości lina stalowa sześćo-drutowa. Średnica 12,5 mm, długość 30 m, stalowy rdzeń. Bardzo dobrze znosi obciążenie. Odporna na przetarcia. Cena: 70 amo. Dostępność: przeciętna.

80. Stroboskop taktyczny – rzucasz coś takiego na głowę, kierując w stronę pozycji wroga, a jaskrawe światło zapewnia ci ekstra 1 punkt asekuracji za dnia oraz 2 punkty asekuracji po zmroku, pod warunkiem, że strzelcy nawalają do ciebie na dystansie nie większym niż 20 m (Zasięg 1). Niestety ten gadżet szybko zużywa baterię A-PLUS (praktycznie wraz z każdym wykorzystaniem w boju), więc lepiej miej ich zapas. Cena: 150 amo. Dostępność: mała.

81. Strzykawka ciśnieniowa – ultranowoczesna, samooczyszczająca się strzykawka wielokrotnego użytku, przy pomocy której możesz sobie wstrzelić bez ryzyka infekcji nie tylko biostymulant, ale i pasożyty podskórne, mikroimplanty, a nawet mutageny odwracalne. Podobne strzykaweczki mają obcy. Cena: 25 amo. Dostępność: duża.

82. Strzykawka lobotomiczna – groźnie wyglądająca strzykawka z jeszcze podłojszym chipem wprowadzanym zwierzęciu domózgowo przez nozdrza. Zabieg zastępuje tresurę stworzenia, które niestety wykańcza się po paru

godzinach. Sprawny chip można odzyskać zdając test łatania o trudności 4 + k10. Wstrzyknięcie go człowiekowi powoduje 3k8 obrażeń szacowanych, więc nawet nie próbuj! Cena: 65 amo. Dostępność: mała.

83. Syntezator mowy – przerobiony przyrząd do artykułowania zrozumiałych dla człowieka słów, używany pierwotnie w jakimś Automacie Wielozadaniowym. Teraz pozwala na przerabianie głosu tak, by mówca pozostał anonimowym. Urządzenie jest też w stanie „zapamiętać” trzy rodzaje głosów i przetwarzać wypowiedane przez użytkownika słowa tak, by brzmiały bardzo podobnie do jednego z tych zarejestrowanych. Z nielicznymi wyjątkami większość słuchaczy się nabierze. Cena: 80 amo. Dostępność: mała.

84. Szczelinowy Analizator Zakrzywienia – urządzenie zmodyfikowane w sposób taki, ażeby wykrywać w promieniu kilku mil konkretny gatunek anomalii – Szczeliny, jak również pokazywać odległość dzielącą wejście i wyjście, oraz orientacyjny kierunek (jak na kompasie). Te ostatnie pomiary wymagają obecności przy samym przejściu. Cena: 400 amo. Dostępność: znikoma.

85. Torba Antyogniowa – z pozoru zwykła torba na ramię, ale niepalna, a poza tym rozkładana do rozmiaru przeciętnego koca gaśniczego. Jeśli będziesz chciał ugasić niewielki pożar – możesz z niej skorzystać. Niestety nie jest to sprzęt kamuflujący (ma srebrny kolor), ale zawsze możesz na nią narzucić coś mniej rzucającego się w oczy, co nie? Cena: 35 amo. Dostępność: przeciętna. Z pięciu toreb można zrobić kombinezon przeciwogniowy (pancerz przeciwogniowy 6).

86. Tubka z silną trucizną – wystarczająca na wysmarowanie 10-ciu strzał lub jednej broni białej substancja, która

pogarsza sprawę, ilekroć kogoś zranisz. O ile trafienie przebije się przez pancerz, toksyna zadaje dodatkowe 4 obrażenia! Starcza na jakieś dziesięć ciosów. **Cena: 50 amo.** Dostępność: mała.

87. Tubka z trucizną – pospolita papka, która najpewniej powstała wskutek nieumiejętnego wytwarzania biostymulantów. Możesz nią posmarować jakieś 10 strzał albo bełtów, ewentualnie jedną broń białą. O ile trafiając kogoś zadasz jakiegokolwiek obrażenia, trucizna zwiększy je o dodatkowe 2! Starcza mniej więcej na dziesięć ciosów. **Cena: 30 amo.** Dostępność: mała.

88. Tubka z trucizną oszałamiającą – tubka do posmarowania nieomal dowolnej broni białej lub 10-ciu strzał albo bełtów. Jeśli trafienie zada jakiegokolwiek obrażenia, Koordynacja ofiary w najbliższej turze spada do 1! Wystarcza na dziesięć ciosów. **Cena: 80 amo.** Dostępność: mała.

89. Tubka z trucizną paraliżującą – posmaruj tym do 10-ciu bełtów bądź strzał lub broń białą, chłasnij jakiegoś jełopa, a straci z marszu 2 Punkty Akcji w swojej najbliższej turze, o ile zadasz mu jakiegokolwiek obrażenia! Powinna wystarczyć na jakieś dziesięć ciosów. **Cena: 30 amo.** Dostępność: mała.

90. Tubka ze żrącą toksyną – jedna tubka, dwie komory. Zawartość pierwszej chroni twoją broń białą przed korozją. Zawartość drugiej wylewasz na uprzednio zabezpieczone uzbrojenie. Teraz możesz już kozaczyć na polu walki! Ilekroć zadasz taką bronią jakiegokolwiek obrażenia, odzież ochronna ulega uszkodzeniu (pancerz przeciwnika zmniejsza się o 0,5 w danej lokacji). Ilość substancji zwykle wystarcza na jakieś dziesięć ciosów. **Cena: 85 amo.** Dostępność: mała.

91. Wskaźnik noktowizyjny – mieszczące się w dłoni urządzenie wskazujące światłem dostrzegalnym tylko dla użytkowników noktowizora. Doskonały gadżet dla zwiadowców, którzy chcą porozumiewać się bezgłośnie, nie ryzykując zwrócenia na siebie uwagi, pod warunkiem, że cele nie mają odpowiedniego sprzętu. **Cena: 50 amo.** Dostępność: mała.

92. Wykrywacz skalania – małe urządzenie wskazujące na okrągłym ekranie obiekty skalane ciemną materią, znajdujące się w zasięgu 30 metrów. Świeć nie się sprawdza w trakcie unikania spotkań ze Skalanymi komuchami. **Cena: 200 amo.** Dostępność: mała.

93. Wylęgarnia – inkubator służący do hodowli pasożytów. Skoro już o tym mowa... nie wiem czy wiesz, że robale te stanowią w zasadzie jeden gatunek. Tylko osobniki dorosłe różnią się między sobą, a różnice te zdeterminowane są warunkami, w jakich dojrzewały jako larwy. Oznacza to, że można uzyskać określoną rasę pasożytów modyfikując otoczenie ich dorastania. Tę właśnie cechę robactwa wykorzystuje gadżet o jakże wdzięcznej nazwie – Wylęgarnia. Wkładasz doń zahibernowaną larwę, ustawiasz parametry chowu, wrzucasz kilka produktów chemicznych, czekasz nockę i gotowe – pasożyt już jest! Tak się zwykło na nie wołać, chociaż jajogłowi określają je mianem symbiontów, ponieważ wprowadzicie je-rują na naszych organizmach, ale my też czerpiemy pewne korzyści z ich obecności. Jak dla mnie to brednie! Gdyby ich nie kontrolować, zażartyby nas i tyle, bo to są ich prawdziwe intencje! Po więcej informacji odsyłam do opisu poszczególnych pasożytów, które można też kupić w słoiczkach (pozycje 44-48). Po- czytaj też o larwach (pozycja 24). **Cena: 225 amo.** Dostępność: mała.

94. Zakłócaacz neuroprzekaznikowy – kilkudziesięciocentymetrowe, podłużne urządzenie zakłócające działanie układu nerwowego Hybryd obcych oraz maszyn sterowanych przez żywą tkankę mózgową. Kiedy gadżet jest aktywny (a na jednej baterii A-PLUS może działać jakiś kwadrans) u tego typu istot zdolności bazujące na Gardzie i Koordynacji nie przekraczają poziomu drugiego (k8). Cena: 200 amo. Dostępność: znikoma.

95. Zdalnie sterowany samochodzik terenowy – świetna zabawka, ale i użyteczny sprzęt taktyczny, jeśli wiesz, jak go sprytnie wykorzystać. Zasilanie: bateria A-PLUS wystarczająca na godzinę. Zasięg: 1. Cena: 30 amo. Nawet kilkakrotnie droższe są zabawki nawodne i latające (na przykład miniaturowe motorówki i śmigłowce). Dostępność: mała.

96. Zestaw do kamuflażu – jednorazowy komplet różnorodnych mazideł umożliwiających skuteczne maskowanie. Wykorzystanie daje w określonych warunkach premię +1 do testów Kamuflażu i zapewnia fabularne przywileje podczas deklarowania asekuracji w walce. Cena: 20 amo. Dostępność: przeciętna.

97. Zestaw do wymiany oleju – pojemnik i pompka do wymiany oleju silnikowego. Bywa używany do tortur, ale nie pytaj mnie o szczegóły. Cena: 25 amo. Dostępność: przeciętna.

98. Zestaw montażowy – dysponując tym kompletem jednorazowego użytku zyskujesz premię +6 podczas modyfikowania broni. Cena: 40 amo. Dostępność: mała.

99. Zestaw naprawy broni – jeśli tylko zdasz test Techniki o trudności 2 + k6, twoja giwera zyska 1 punkt Wytrzymałości (maksymalna wartość: 5). Niestety zestaw jest jednorazowy – niezależnie od tego, czy ci się uda, czy dasz plamę,

zużyje się i będziesz musiał szukać kolejnego. Cena: 75 amo. Dostępność: mała.

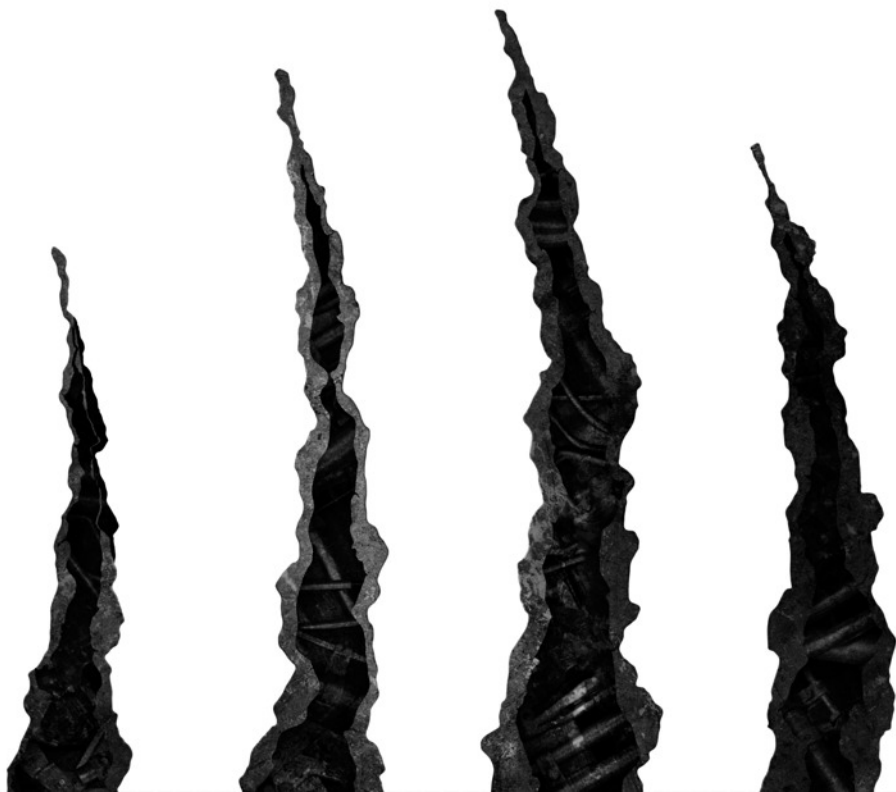
100. Zestaw przeciwminowy – komplet akcesoriów znacząco ułatwiających wykrywanie i neutralizowania min. Mając taki sprzęt nie powinieneś mieć problemów, by przeczołgać się przez pole minowe! Zyskujesz kość k6 do Skanu w trakcie szukania oraz k6 do Biochemii podczas rozbrajania min. Cena: 350 amo. Dostępność: mała.

I to by było na razie tyle. Jeśli o czymś jeszcze sobie przypomnę, nie omieszkam się tym z tobą podzielić. Póki co jeszcze jedna uwaga. Nie muszę chyba tłumaczyć, że po to wymieniałem równo 100 przedmiotów, byś mógł zastosować powszechnie znane reguły losowania ich przy pomocy kości k100, gdy nadarzy się ku temu sposobność. Jeśli akcja przygody rozgrywa się w centrum Stanów, poprzedź losowanie rzutem k10, określając jaki wynik oznacza ekwipunek z podręcznika podstawowego, a jaki sprzęt ze Wschodu. Jeśli uznasz za stosowne, możesz też kazać najpierw rzucić k2, by sprawdzić, który ekwipunek będzie brany pod uwagę albo podjąć decyzję samemu.



BESTIARIUSZ

Przybyłeś na Wschód z nadzieją, że jest tu lepiej niż na Zachodzie. Na tym etapie wiesz już, że popełniłeś poważny błąd. I najpewniej nie wykaraskasz się z tego. Utrudnią ci to egzystujące tu kreatury, o których za moment z przyjemnością ci opowiem. Nie, nie po to żeby cię dobić. Póki żyjesz – jest nas dwóch. Jeśli będziemy mieli szczęście, zadowolą się tylko jednym z nas. Sam rozumiesz, goście mają pierwszeństwo, a zasada ta obowiązuje również w kolejce do paszczy mutantu lub bestii z innego wymiaru...





WSPÓŁCZYNNIKI: Konspira 4.
Garda 3. Koordynacja 4.

ZDOLNOŚCI: Kamuflaż 2k8 •
Kaskaderstwo k12 •
Pamiętne blizny k12 •
Parkour 2k8 • Skan k12 •
Sprawność k12 • Surwiwal k12.

PARAMETRY: Inicjatywa 12,3.
Punkty Akcji 9. Próg Obrażeń 39.

BRŒŃ: Szpony (Siła 1k8 + 3 |
Precyzja A+2 D-1 | Zaw. 0%).

BRŒŃ: Dziób (Siła 1k12 + 2 |
Precyzja A+3 D-2 | Zaw. 0%).

PANCERZ: głowa 2, bebechy 4,
kończyny 3.

TAKTYKA: atak w locie,
a potem ucieczka.

TROFEUM: Mięso [jadalne,
krzepiące]; trudność 2 + k6,
łatanie.

Masa: 95 kg
Wysokość: 2,5 m
Długość: 4,5 m

Cechy: widzenie w ciemności;
lekceważenie pancerza ofiary

Latające Nieszczęście

Przyjrzyj mu się uważnie... To nie jest żaden, kurna, ptaszek. To bydlę uskrzydłone! Zaprawdę, powiadam ci, strzeż się tego cholerstwa i bądź przygotowany! Szarżuje znieczeka, zlatując nie wiadomo skąd, niemal bezszelestnie.

Walczyłeś kiedyś z czymś fruwającym? A no właśnie, nie ma bata żeby takie cudo osiągnąć. Twoja piła mechaniczna na najpewniej się zatem nie sprawdzi. No, chyba że Latające Nieszczęście wylądzuje lub zatrzyma się przy tobie, by wykonać więcej niż jeden atak. W przeciwnym wypadku będziesz musiał celnie strzelać, bo ciężko trafić tę nierówno fruwającą pokrakę.

Lata, pikuje, szpanuje i dziobie na maksa. Uważaj, żeby cię oczu nie pozbawiła, bo ta ohyda wyjątkowo chętnie mierzy właśnie w głowę ofiary. Ma taką strategię to raz, a po drugie przecież z powietrza górne partie ciała atakuje się po prostu najłatwiej. Nic więc w tym dziwnego, że ta bestia upodobała sobie ludzkie czaszki. Poza tym, uwielbia żywić się mózgami. Ma taki fetysz. Żre to

z uwielbieniem, obryzgując wszystko dookoła krwią i odłamkami rozłupywanej czachy. Pamiętaj o tym, bo jeśli padniesz na glebę na wpół żywy licząc, że ktoś cię odratuje, a w pobliżu będzie Latające Nieszczęście – to możesz się spodziewać, że zamiast atakować innych, od razu weźmie się za twój łeb! I zostanie z ciebie mokra plama. No, a kiedy cię już definitywnie wykończy, zaś twych ziomeków przepłoszy, rozpruje korpus i zacznie znosić jaja w gnieździe z twoich żeber i flaków. Dokładnie, piękny to obrazek. Niewykluczone, że natkniesz się na coś takiego pośród zgłiszczy lub na jakimś dachu.

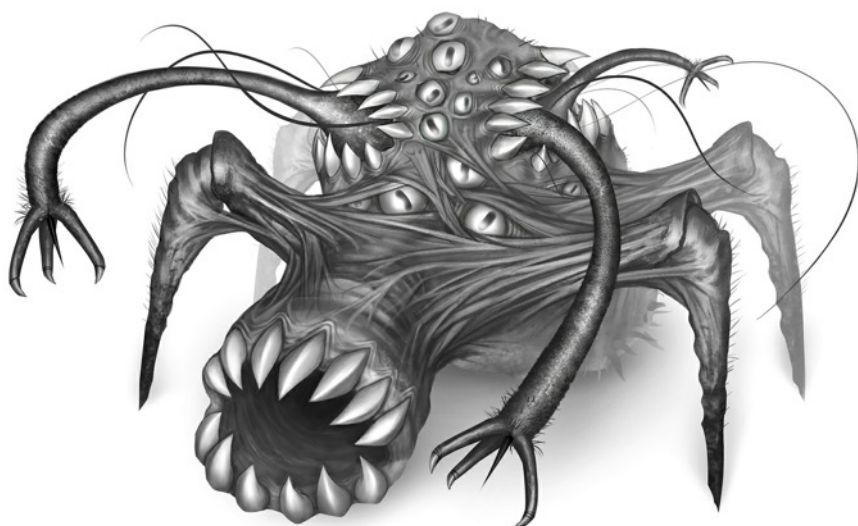
Aha, jeszcze jedno, Latające Nieszczęścia trzymają się w grupach składających się z przynajmniej kilku osobników, ale nierzadko egzystują w większym gronie. Fakt, gdy zaczynają ostro przegrywać, to znaczy padają jak muchy, wtedy wycofują się. Jednak zanim to nastąpi, potrafią narobić sporo szkód! Spodziewaj się ich ataków zwłaszcza nocą – **w ciemności widzą doskonale** i są jeszcze trudniejsze do dostrzeżenia, ze względu na kamuflującą barwę piór. Możesz mi wierzyć, zabawy z nimi jest co niemiara! **Potrafią wydziobać dziurę w dachu ciężarówki, gdy się uprą (o przekłuciu twojego pancerza nie wspominając).** Trzymaj więc w zanzardzu porządną giwerę, gdy wkraczasz na teren, gdzie występują. Na Wschodzie panoszą się wszędzie tam, gdzie jest nadzieja na darmową wyżerkę. Tak, szukają padliny, brachy. Żrą mózgi. Zakładają w szczątkach gniazda... Jakkolwiek o tym wszystkim już mówiłem, więc nie będę się powtarzał.

Na koniec powiem jeszcze byś spodziewał się także egzemplarzy większych niż te, o których tu mowa. Niektóre bydlaki są naprawdę duże, ważą po 150, 200 kilogramów i wytrzymują znacznie więcej niż reszta (mając odpowiednio: 150, 200% standardowego Progu Obrażen).

Latające Nieszczęścia spadają na człowieka zupełnie nieoczekiwanie i temu zawdzięczają swą groteskową nazwę. Słyszałem o tego typu sytuacji. Kilku szwendaczy przemierzało ruiny jakiegoś zadupia daleko za linią wroga. Nie spodziewali się ataku z powietrza, zwłaszcza, że w pobliżu nie trwały już walki, więc padlinożerne, fruwające ohydy nie miałyby tu czego szukać.

Niestety okazało się, że Ruscy traktowali jeden z tutejszych magazynów jak zbiorową mogiłę. Nie mieli czasu pochować zmarłych więc usypali z nich wysoką stertę. Szwendacze podejrzewali, że to może jakaś anomalia odpowiada za odór wyczuwalny w całej okolicy, ale w istocie były to rozkładające się zwłoki i odchody Latających Nieszczęść, które robiły sobie tu gniazda. Nie muszę chyba mówić, że chłopaki mieli ciężką przeprawę... Cóż, właściwie cudem ocalał tylko jeden, ale od tamtej pory ma na ciele całą masę szpetnych blizn po szponach i dziobaniu, kuleje, a poza tym świat ogląda tylko jednym okiem, bo drugie stracił.

Smutna historia, biorąc pod uwagę, że on i jego ekipa przemierzali razem pustkowia od lat, byli więc prawdziwymi przyjaciółmi. Pewnie dlatego koleżka wspominał coś o samobójstwie. Cóż, trauma jest jak stale boląca blizna na psychice...



WSPÓŁCZYNNIKI: Konspira 2.

Garda 5+. Koordynacja 4.

ZDOLNOŚCI: Kamuflaż k6 •

Kaskaderstwo 2k8 •

Pamiętne blizny 2k8 •

Parkour k12 • Skan k12 •

Sprawność 2k8 • Surwiwal k12.

PARAMETRY: Inicjatywa 7,9.

Punkty Akcji 18 (maks. 6 na ruch). Próg Obrażeń 69.

BRŃ: Kończyny (Siła 1k6 + 4 | Precyzja A+1 D+1 | Zaw. 0%).

BRŃ: Paszcza (Siła 2k8 + 2 | Precyzja A+2 D+4 | Zaw. 0%).

PANCERZ: całe ciało 8.

TAKTYKA: jak najwięcej ataków na jak największą grupę celów.

TROFEUM: Fałdy zmutowanych mózgów [przetapialne]; trudność 3 + k8, Łatanie.

Masa: 300 kg

Wysokość: 2 m

Długość: 4,5 m

Cechy: odporność na rany
ciężkie i krytyczne

Masz kara

Wyobraź sobie kreaturę, na którą składa się więcej niż jeden organizm. Bestię, mającą dziesiątki lub nawet setki oczu i kilkanaście wypustków, macek, kończyn, paszczy gotowych do ataku. Stworzenie, które potrafi w pojedynkę zdzięsiatkować cały oddział! Wyobraziłeś już ją sobie? To teraz mam dla ciebie złą wiadomość. Coś takiego istnieje i występuje w przyrodzie całkiem często. Złwłaszcza tam, gdzie napromieniowanie sięga zenitu, ale w innych regionach czasem też. Cholera wie, czym jest ta ohyda – nie sposób odgadnąć, jakim zwierzęciem była pierwotnie. W tej chwili jest jak robot wielozadaniowy z całą masą wysięgników – tyle, że to żywy organizm, który wiecznie jest głodny i za wszelką cenę pragnie się nasycić, zabijając i wchłaniając niemal wszystko, co się rusza. Właściwie rzuca się nawet na androidy Protect America i niektóre pojazdy.

Masz kara stwarza poważne zagrożenie nie tylko z powodu zdolności wyprowadzania wielu ataków w błyskawicznym tempie, ale także ze względu na **nieprawdopodobną odporność**. Nawet

jeśli wepchniesz jej granat do gardła i w efekcie wybuchu straci połowę ciała, druga połowa pozostanie agresywna i będzie walczyć do ostatniej kropli krwi. Co gorsza Maszkara nie ma żadnego punktu centralnego, w który można by sieknąć, by pozbawić ją systemu sterowania lub kontroli. Bestia ma wiele mózgow rozsiianych po całym ciele – w razie uszkodzenia jednego, kolejny wypełnia jego zadania. Nie inaczej jest z kończynami – amputujesz jej jedną, zaadaptuje do swoich celów wydłużoną paszczę, mackę lub inne cholerstwo, a w ostateczności będzie się toczyć i nadziewać ofiary na wystające wszędzie zęby, kolce i miażdżyć masą ciała.

To cholerstwo jest potwornie trudne do unicestwienia. Przypomina pod tym względem górę ścierwa, czyli ciało, które już przecież są martwe. Strzelanie do trupa nie przynosi efektu. Rzucanie w niego koktajlami Mołotowa i granatami może przynieść większe korzyści, ale i tak o doszczętnie zniszczenie nie jest wbrew pozorom wcale tak łatwo. Maszkara jest jak góra zwłok, które leżały na sobie i rozkładały się tak długo, że aż się zrosły i stały niejako jednym organizmem. Tyle tylko, że żywym, wściekle nienasyconym i tyleż makabrycznym, co spragnionym makabry! Okey, daj mi trochę ochłonać... Lekko się rozemocjonowałem. Wiesz, miałem styczność z tym czymś i powiem ci szczerze, nieomal zginałem. To było dawno temu, ale pamiętam każdy szczegół tak wyraźnie, jakby akcja wydarzyła się wczoraj. Walczyliśmy z Maszkarą zawzięcie, wykorzystując fakt, że nie porusza się zbyt szybko. Jednak stale asekurowała się, kryjąc wrażliwe części ciała za potwornie twardymi zgrubieniami i pancerzem, który w zasadzie działał tak, jakby chowała się za osłonami pokroju tęgiej ściany czy karoseria samochodu. Wiesz, to bydle jest naprawdę duże i rozlażłe, więc nie kryje się tak zwyczajnie za różnymi barierami.

Oprócz skorup z własnego cielska, do obrony używa wyrwanych drzwi, jakichś kawałków żelastwa i innych takich elementów otoczenia lub zwłok trzymanych mackami lub w paszczy. Trzeba przyznać, że gdy się zawężmie, potrafi zdzierżyć nie lada ostrza i przetrwać zaciekle gradobicie. Cholerne draństwo!

Któregoś pięknego razu słyszałem niesamowitą historię od pewnego Ruska... No co, tak się akurat złożyło, że gadał trochę po amerykańsku, a mi się z deka nudziło. Był facet kłębkiem nerwów. W zasadzie zachowywał się jakby postradał zmysły. Chwilami totalnie mu odbijało, ale w lepszych momentach gadał całkiem składnie i do rzeczy. Paplał coś o masie z setkami oczu i dziesiątkami macek. Nie zainteresowałoby cię to?! A widzisz, ja uwielbiam takie opowieści. Facet wraz z paroma innymi został oddelegowany do przewiezienia rannych wojaków do punktu medycznego. Usiadł za kierownicę i gadu, gadu z kolegą... Jechali nocą. Po drodze poturčili jakąś zmutowaną krowę lub coś w tym rodzaju, tak przynajmniej sądzili... W pewnym momencie na pace zaczęło się dziać. Hałasy, wrzaski i te sprawy. Wraz z kumplem pomyślał, że doszło do bójki. Nie mogąc sobie odmówić, zatrzymał ciężarówkę i przeszedł na tył, żeby nacieszyć się widowiskiem. Niestety okazało się, że krowa nie była ani krową, ani nie została uśmiercona, lecz stała się pasażerem na gapę, który postanowił skosztować całą resztę... Nieźle, co? Dałem mu gnata – sam się zastrzelił przy mnie.



WSPÓŁCZYNNIKI: Konspira 1. Garda 5+++ . Koordynacja 5++ .
ZDOLNOŚCI: Kamuflaż k6 • Kaskaderstwo 2k8 • Pamiętne blizny 2k8 • Parkour k12 • Skan k12 • Sprawność 2k8 • Surwiwal k12.
PARAMETRY: Inicjatywa 11,1. Punkty Akcji 21. Próg Obrażeń 200.
BRÓŃ: Szpony (Siła 1k8 + 3 | Precyzja A+2 D+3 | Zaw. 0%).
BRÓŃ: Paszcza (Siła 3k6 + 2 | Precyzja A+3 D+2 | Zaw. 0%).
PANCERZ: głowa 4, bebechy 7, kończyny 7.
TAKTYKA: liczne ataki na jeden cel; odwrót z zamiarem leczenia.
TROFEUM: Mózg [przetapialne]; trudność 3 + k8, łatanie.

Masa: 900 - 1200 kg
Wysokość: 1,5 m
Długość: 10 - 20 m
Cechy: regeneracja;
pochłanianie ciał

Ludzka Stonoga

Twardy z ciebie skurczybyk i widzę, że jesteś tego świadom. Żadnego pozerstwa i to się czuje. Mimo to nie zdziwiłbym się, gdybyś na widok cholerstwa, o którym zaraz ci opowiem, puścił pawia. Ten obrazek przerasta niemal każdego. Wstrząs gwarantowany. Jesteś gotów? W porządku, do rzeczy... Ludzka Stonoga – oto aktualny temat. Kilkunastometrowa kreatura ze scalonych ze sobą ludzkich ciał. Co gorsza, bydlę żre własny ogon, a właściwie składające się nań organizmy. Bo wiesz, Ludzka Stonoga funkcjonuje następująco: pochłania jak wąż całe ciała wielką paszczą na przedzie, wpychając je w jeden z dwóch przełyków. Ofiary zostają zamieszkane przez pasożyty i zajmują miejsce gdzieś na długości tułowia bestii, niestrawione, niepożarte, niezniszczone, pokryte śluzem i czymś na kształt przezroczystej tkanki. Część pochłoniętych w ten sposób nieszczęśników nawet przeżywa, ale jest jakby w transie. Nie mają nad sobą kontroli. Wymachują rękoma i błagają o ratunek lub uśmiercenie, ale samemu nie są w stanie praktycznie nic zdziałać. Bestia gromadzi w ten sposób

nieszczęśników, którymi żywi się, gdy poczuje głód. Wtedy zwija się tak, by paszczką dosięgnąć ogona i dopiero wówczas miażdży kilkoma szeregami zębów ofiarę, by wepchnąć ją ostatecznie jęzorem w gardło, do otworu prowadzącego do samego przewodu pokarmowego. Dwa przełyki przy otwartej paszczy robią porażające wrażenie – z jednego mogą wystawać ręce lub nogi ofiary, z drugiego zaś tylko okrwawiona miazga przygotowana do trawienia! Makabryczny widok potrafi sparaliżować najprawdziwszych kozaków. Słyszałem niejednokrotnie, że przy Ludzkiej Stonodze nawet Duale nie wyglądają tak potwornie. Zwłaszcza, że nazwa ma wiele wspólnego z rzeczywistością. Ta istota faktycznie porusza się dzięki ludzkim kończynom – nie tylko nogom, ale i rękom, a czasem zdartym do kości czaszkom, zwisającym na naciągniętych szyjach z powodu poskręcanych karków. Ponieważ kreatura pożera przynajmniej kilka „segmentów” własnego odwłoka na dobę, jest szalenie agresywna i właściwie bez przerwy żeruje. Oznacza to, że ciągle uczestniczy w zaciekłych walkach. Zrozumiałe zatem, że z części ciał powypruwane są flaki, po niektórych kończynach pozostały same kikuty, a wiele ofiar jest podziurawiona od kul lub spopielona od wybuchu granatów czy działania miotaczy ognia. To tragiczne, że walka z tą kreaturą zmusza do strzelania w ludzi, którzy częstokroć jeszcze żyją (choć nie mają już żadnych szans na przetrwanie z racji pasożytów). Czasem trudno pociągnąć za spust, gdy widzi się gromadkę dzieci lub kobiet wplątanych w lepką, maziowatą tkankę Ludzkiej Stonogi.

Jest trudna do pokonania nie tylko przez wzgląd na poświęcenie ludzkich istnień, co nie przychodzi na ogół łatwo. Potrafi się też błyskawicznie regenerować. Jeżeli zdoła uciec z pola walki, w ciągu zaledwie 10 minut może pochłonąć jeden ze swych „segmentów”

(a ma ich tyle, ile metrów długości), by zniwelować 3k10 obrażeń! Czaisz? Jeśli z oddziałem saperów czy kozaków z ciężkimi karabinami maszynowymi przyciśniesz ją do muru, najpewniej nawieje. Bynajmniej nie będzie to ucieczka, lecz strategiczny odwrót. Pozbiera się, uleczy, znajdzie lepsze miejsce i doskonalszy moment by przeprowadzić kolejny atak. A wiedz, że na tych swoich cholernych odnóżach z ludzkich rąk i nóg porusza się naprawdę szybko.

Jeszcze jedna ważna uwaga. Lepiej byś nie padł nieprzytomny bądź nie został porzucony ciężko ranny przez swych kompanów na polu walki. Skończyłoby się to najprawdopodobniej pochłonięciem przez tę kreaturę! **Zużywając 15 Punktów Akcji potrafi wessać ciało umarlaka, nieprzytomnego lub nawet osłabionego żywego człowieka. Jeśli w ciągu 5 tur walki nie zostanie uśmiercona – ofiara staje się nieodwracalnie częścią Ludzkiej Stonogi. Nie chciałbyś tak skończyć.**

Wiesz, że Azyle na Wschodzie nie są tak zadbane i wycackane jak tam u was. Bajzel pod ziemią – tak na nie czasem mówię. Nic więc dziwnego, że w jednym z nich załęgła się Ludzka Stonoga i całkiem długo tak egzystowała pochłaniając kolejne istnienia. Azylandzi byli dosłownie dziesiątkowani i nikt nie był w stanie rozkminić, co jest grane. Trwało to całkiem długo tylko dlatego, że nikt nie wierzył pewnemu dziecku, które opowiadało o kilkunastometrowej płataninie ludzkich ciał. Wszyscy sądzili, że mu się tylko przyśniło. Powinni byli potraktować to śmiertelnie poważnie...



WSPÓŁCZYNNIKI: Konspira 1.

Garda 5+++ . Koordynacja 3.

ZDOLNOŚCI: Kamuflaż k8 •

Kaskaderstwo 2k8 •

Pamiętne blizny 2k8 •

Parkour k10 • Skan k8 •

Sprawność 2k8 • Surwiwal k10.

PARAMETRY: Inicjatywa 7,5.

Punkty Akcji 10.

Próg Obrażeń 250.

BRÓŃ: Kopyta (Siła 3k8 |

Precyzja A+1 D+3 | Zaw. 0%).

BRÓŃ: Paszcza (Siła 3k6 + 2 |

Precyzja A+4 D-2 | Zaw. 0%).

PANCERZ: głowa 7, bebechy 6,
kończyny 8.

TAKTYKA: osłanianie obcych;
ataki kopytami.

TROFEUM: Wąsy [b. cenne];
trudność 1 + k4, Łatanie.

Masa: 6000 - 7000 kg

Wysokość: 5 m

Długość: 8 m

Cechy: pole siłowe z tarczy

Tarczownik Olbrzymi

Egzystencja tego wielgaśnego stworzenia podporządkowana jest celom bojowym obcych. Tylko dlatego zostało sprowadzone z innego wymiaru. Ten kolos emituje przy pomocy charakterystycznego dysku na głowie silne, jednostronne pole siłowe **w promieniu 10 metrów. Pole takie ochrania wojowników, którzy idą w pobliżu (gwarantując im bonus +6 do asekuracji) oraz osłania samą bestię (dając jej permanentnie bonus +10 do asekuracji).** Pociski dosłownie się jej nie imają. Nawet rakiety zmieniają trajektorię lotu, nie wspominając o innych ładunkach ciskanych w tę ohydę. To naprawdę frustrujące nie móc trafić w te cholerne monstrum. Trzeba ostro główkować, by się go pozbyć. Ponoć najskuteczniejsze są różnorakie pułapki, miny, bomby detonowane zdalnie i inne tego typu rozwiązania bojowe, pozwalające niejako ominąć barierę pola siłowego. W ostateczności można ruszyć na Tarczownika w jakiejś wypasionej zbroi hutniczej z porządną bronią białą w garści, ale paskuda ma spektakularne rozmiary, więc taka batalia będzie ciężką przeprawą, trochę jak kopanie się ze

staniem. Atutem takiego rozwiązania jest natomiast możliwość zadania paskudzie poważnych obrażeń, gdyż poza polem siłowym nie dysponuje jakąś szczególnie solidną ochroną. Problem polega na tym, że rzadko spotyka się ją wędrującą samopas. Zwykle jest zaobserwowana i posłuszna idącym w pobliżu gwardzistom obcych – najczęściej alterhumanus. Fajne zwierzątka, trzeba to przyznać, sam chciałbym takie mieć. W sumie przy odrobinie szczęścia można przejąć joystick sterowania dzierzony przez wojaka szaraków i trochę poszaleć, przynajmniej do czasu, aż ich mózg operacji obserwujący wszystko z satelity nie zmieni częstotliwości (czyli przez jakieś 10 tur walki). Niby to krótko, ale może przesądzić o losie starcia, brachu, o czym przekonałem się kiedyś naocześnie, obserwując z daleka straszliwą wojenkę między obcymi, a Ruskimi, którzy wpadli na taki pomysł. Całą watahą zaatakowali na jedną z ekip ufoków i przejęli Tarczownika na krótki, aczkolwiek ważki czas i przegnali resztę szaraków gdzie pieprz rośnie. Trzeba przyznać – ładnie to rozegrali.

No dobrze, załóżmy że jakimś trafem uda ci się przedrzeć przez ogień zaporowy ufoków i przedostać do Tarczownika z jakąś ciężką, mechaniczną bronią białą. Co się będzie działo? Niejedno i nie jeden raz. Po pierwsze strzeż się jego wielkich kopyt z kolcami. Jeśli cię nie zmiażdżą, bo czmychniesz w porę, mogą poważnie poharatać. Bądź uważny, bo Tarczownik ma aż sześć nóg i każdą równie skora do ubijania kotletów z osobników takich jak ty. Ponadto jeśli jesteś na jego przedzie, bo chcesz mu przywalić w dynkę, uważaj na paszczę na długiej szyi. Nie jest tak zabójcza jak kopyta, ale pozostaje szalenie groźna z powodu ogromnej precyzji ataków. W stosunku do reszty ciała bestii wydaje się niewielka, jakkolwiek ludzki łeb odgryzie jednym chapnięciem, więc stanowczo nie lekceważ tej „buziuni”.

Nawiasem mówiąc w przyrodzie spotyka się też mniejsze okazy, które są o połowę mniej żywotne i emitują o 50% słabsze pole siłowe. Łatwiej je ubić, ale i tak bywają wkurzające.

Słyszałem kiedyś o stadninie Tarczowników. Wiesz, właściwie wspomnienie o tym stanowiło tylko pretekst do opowiedzenia dłuższej historii przez jednego ziomka z Astro Knights. On i jego ekipa musieli jakoś odwrócić uwagę obcych, aby przeprowadzić grubszą akcję w pobliżu ich terytoriów. Ponieważ nieopodal granicy znajdowała się stadnina Tarczowników, postanowili je wykorzystać do przeprowadzenia „małej” dywersji. Cichaczem przedostali się za linię wroga, dostali do miejsca, gdzie są przechowywane joysticki sterownicze używane do kontroli tych bestii, a potem je po prostu zniszczyli. Wystarczyło narobić trochę hałasu przy pomocy paru granatów, by kreatury wpadły w szal jak wystraszone bydło. Zdemolowały wszystko dookoła i skupiły na sobie uwagę obcych, którzy zamiast reagować na działania Astro Knights w pobliżu granic, w pocie czoła ogarniali ten bajzel. Spektakularny numer! Szkoda, że w tym nie uczestniczyłem. Śmiechu z pewnością było co niemiara. Wyobrażasz to sobie? Tumany kurzu i jedna wielka panika. To musiało być lepsze niż wizyta w cyrku!

Pole siłowe chroni cele atakowane spoza zasięgu 10 metrów. Walcząc „wewnątrz” pola siłowego nie ma się bonusu do asekuracji ani nie trzeba się martwić o taki bonus u wroga.



WSPÓŁCZYNNIKI: Konspira 4.
Garda 3. Koordynacja 5+++.
ZDOLNOŚCI: Kamuflaż 2k8 •
Kaskaderstwo k10 •
Pamiętne blizny k10 •
Parkour 2k8 • Skan 2k8 •
Sprawność k12 • Surwiwal k12.
PARAMETRY: Inicjatywa 9,5.
Punkty Akcji 8 (maks. 3 na ruch).
Próg Obrażeń 35.
BRÓŃ: Pazury (Siła 1k8 + 1 |
Precyzja A+2 D-1 | Zaw. 0%).
BRÓŃ: Paszcza (Siła 1k10 + 2 |
Precyzja A+4 D-2 | Zaw. 0%).
PANCERZ: głowa 2, bebechy 2,
kończyny 3.
TAKTYKA: doskok do celu,
atak, odskok.
TROFEUM: Rogi [cenne];
trudność 2 + k6, łatanie.

Masa: 80 kg
Wysokość: 1 m
Długość: 2 m
Cechy: nie da się w nią mierzyć;
10-metrowe skoki za 1 PA

Szarańcza Żarłoczna

Jeśli sądzisz, że najtrudniejsze do ustrzelenia są kreatury fruujące... pragnę czym prędzej wyprowadzić cię z błędu. Poznaj Szarańczę Żarłoczną. **Ta menda wielkości dużego psa wykonuje susy po 10 metrów (zużywając na to 1 Punkt Akcji)! Dosłownie bez przerwy pozostaje w ruchu i jest przez to cholernie trudna do namierzenia (właściwie w ogóle nie da się w nią celować).** Nawet gdy jest tuż obok ciebie nieprzerwanie zmienia swoją pozycję. Nie usiedzi w jednym miejscu – nie ma takiej opcji. Możesz machać mieczem ze zderzaka samochodowego, ale trafienie będzie wymagało nie lada umiejętności. Najlepiej od razu sięgnąć po celną giwerę dużego kalibru i walić raz po raz, aż do ostatniego pocisku. Innego rozwiązania niż konfrontacja właściwie nie ma. Jeżeli natkniesz się na Szarańczę Żarłoczną i na dodatek cię spostrzeże (a ze względu na świetny słuch jest to niemal pewne), możesz zapomnieć o ucieczce. Nawet samochód nie pomoże! Może motocyklem na równej drodze zdołałbyś oddalić się na bezpieczną odległość, ale i to nie jest gwarantowane. Te diabelstwa skaczą wprost epic-

ko! Są pod tym względem autentycznie nieprawdopodobne, a w każdym razie niedoścignione. Dopadną praktycznie każdego. Umieją też wykonywać całe kombinacje – odbijać się od skał, drzew, a także budynków. Słyszałem o wypadku, gdy strąciły dzięki temu helikopter! Kilka osobników wykorzystało stojące nieopodal siebie wieżowce i paroma susami doskoczyło do maszyny. Głód je zaślepia – są skłonne zaryzykować śmierć, byle tylko dorwać się do mięsa. Nie mówię tego bynajmniej z powodu katastrofy tego helikoptera, bo zdołały z niego w porę się „ewakuować”. Mówię raczej ogólnie. Nie lękają się ognia zaporowego, miotaczy plazmy czy chmar śrutu. Nie pojmują czegoś takiego jak ryzyko. Instynkt przetrwania sprowadza się w ich wypadku do potrzeby zdobycia pokarmu. Najgorsze, że jakoś wybitnie upodobały sobie ludzkie mięso...

Z Szarańczą Żarłoczną poważny problem polega też na tym, że po Wschodnich Stanach szwendają się całe roje tego cholerstwa. Jeśli więc usłyszysz kiedyś o jakiejś pladze, prawie na pewno będzie chodziło o te kreatury w liczbie mnogiej. Z taką masą można walczyć jedynie przy pomocy machin bojowych z mega-miotaczami ognia. Chmara Szarańczy Żarłocznej stanowi zagrożenia dla każdego – nawet dla obcych. Na szczęście wielkich rojów jest tylko kilka. Nie są natomiast żadnym ewenementem stada liczące od kilkunastu do kilkudziesięciu osobników. Omijaj je szerokim łukiem.

Skoro już mowa o chmarach Szarańczy w ramach ciekawostki wspomnę jeszcze, że te bestie mają pewną hierarchię. Stado podporządkowane jest królowej. Wszystkie osobniki są jej wierne, chronią ją (szczególnie samce zabiegają o jej względy dostarczając jej mięso). Władca samica jest kilkukrotnie większa od pozostałych (i czterokrotnie bardziej

żywotna oraz zadaje o k8 więcej obrażeń bez względu na to czy rani paszczą, czy pazurami). Jeśli z nią zadrzesz, będziesz miał na głowie cały rój. Jeżeli mimo wszystko zdołasz ją rozwalić i wyjdiesz z tego cało, zrobisz przynajmniej dobry uczynek. Stado bez królowej, choćby to były setki osobników, szybko się rozproszy. Mniejsze grupy łatwiej kasować, więc czasem różne społeczności ogłaszają wielkie towy i zachęcają do polowania na tę spasioną sukę, która jest pępkiem świata dla chmary Żarłocznych Szarańczy. Podobno niezła zabawa. Pisziesz się?

Obiło mi się o uszy, że plaga Szarańczy spustoszyła całkiem spory kawałek Pensylwanii. Ruscy mają tam poważny kłopot. O ile jeszcze tam są, bo ziomki z Manifest Destiny donoszą, że tamten rewir ma całkiem przyzwoite zadatki na sensownie ulokowaną kolonię za linią wroga. Gdyby oczywiście udało się rozprawić z wyjątkowo wredną podobnież królową matką. Osobiście uważam, że to byłaby misja samobójcza, ale w tych stronach nie brakuje przecież heroicznych zapaleńców chcących zostać legendą, więc Manifest Destiny nie narzeka na deficyt ochotników. Dotychczas misja nie została wykonana, więc rekrutacja trwa nieustannie. Jeśli znudzi cię życie, ale zamiast palnąć sobie w łeb będziesz chciał skończyć w bardziej chwalebny sposób, przyłącz się do ekipy herosów, której celem jest królowa matka Szarańczy Żarłocznej. Zginiesz w bohaterskiej, zaszczytnej walce śmiercią męczeńską. Lepsze to niż kula z własnej lufy.



WSPÓŁCZYNNIKI: Konspira 5.

Garda 3. Koordynacja 4.

ZDOLNOŚCI: Kamuflaż 2k8 •

Kaskaderstwo k10 •

Pamiętne blizny k10 •

Parkour k10 • Skan k10 •

Sprawność k12 • Surwiwal k12.

PARAMETRY: Inicjatywa 8,8.

Punkty Akcji 9.

Próg Obrażeń 33.

BRÓŃ: Pazury (Siła 1k6 + 2 |

Precyzja A+1 D-1 | Zaw. 0%).

BRÓŃ: Paszcza (Siła 1k10 + 2 |

Precyzja A+3 D-1 | Zaw. 0%).

PANCERZ: głowa 1, bebechy 2,
kończyny 2.

TAKTYKA: odbieranie broni;
atak kwasem z błabli.

TROFEUM: Toksyna [2 + k4
porcji]; trudność 4 + k10,

Masa: 60 kg

Wysokość: 1,5 m

Długość: 2 m

Cechy: raz na turę atak kwasem

(koszt: 4 PA, promień 5 m.,

obrażenia szacowane 2k8);

połykanie broni rozmiaru pistoletu

Reptilion

Nie wiem jak jest w twoim przypadku, ale mnie skutki skażenia środowiska nie przestają zadziwiać. Zwłaszcza gdy przybierają postać Reptiliona – niepodobnej już do siebie ropuchy, która bardziej przypomina jakieś drapieżne, szablozębną zwierzę z prehistorii, aniżeli pospolitego, ziemskiego płaza. Ta uwaga dotyczy nie tylko potwornego wizerunku, ale i rozmiaru! 150-centymetrowy ropuch robi porażające wrażenie, zwłaszcza, że jego cielsko pokryte jest ohydnyymi błablami pełnymi obrzydliwej mazi. **Jeśli się wnerwi, przykuca, napina mięśnie i doprowadza do wybuchu przypadkowych „baniak”, z których na wszystkie strony w promieniu 5 metrów wyrzeliwuje cuchnącą, toksyczna ciecz (raz na turę; obrażenia szacowane 2k8).** To forma ataku sektorowego, więc razi wszystkie pobliskie cele, raniąc każdego, kto nie należy to tego samego gatunku. Wiesz, pobratymcom Reptiliona ta ciecz niestrasza – tobie natomiast może wypalić oczy! Lepiej miej gogle na podorędziu gdy zapuszczasz się na jakieś moczary, bagno lub coś w tym rodzaju. Randka

ze zmutowanym ropuchem gwarantowana! Żeby tylko z jednym! Tego towaru jest naprawdę mnóstwo. Nie należy może do najwytrzymalszych ani specjalnie walecznych, ale potrafi zająć za skórę. Zwłaszcza gdy swym długim jęzorem wyrwie ci broń z ręki (**Reptiliony często stosują manewr *Odebranie broni*, przy czym giwery rozmiaru pistoletu połykają – żeby odzyskać tak utraconą pukawkę trzeba zabić mutanta, a potem go starannie rozpruć, co wymaga testu Łatania o trudności 4 + k10; w przypadku niepowodzenia otrzymuje się 2k8 obrażeń szacowanych z racji kontaktu z kwasem**). Sam widzisz, z tymi kreaturami nie ma żartów. Wredne paskudy nie raz pozbawiły mnie cennego ekwipunku. Na przykład miałem kiedyś świetny rewolwer – naprawdę chwalebny. Zdobiony i tak dalej. Niestety, żabka zarechotała, a chwilę później miała go już w żołądku. Nim zdążyłem ją rozwalić, do zabawy dołączyły jeszcze dwa inne Reptiliony i musiałem uciec... to znaczy... przeprowadzić strategiczny odwrót. Pewnie gdzieś tam jeszcze łązi ta paskuda z moją pukawką w bebechach. Zresztą, niejedyn kowboj stracił tak swój ukochany rewolwer. Nawiasem mówiąc niektórzy śmiałkowicie obowiązkowo rozpruwają Reptiliony w nadziei na znalezienie w ich flakach czegoś wartościowego. I czasem nawet im się to udaje!

Powinieneś też wiedzieć, że Reptiliony potrafią się znakomicie kamuflować. Do ostatniej chwili pozostają zamaskowane. Atakują znienacka – nagle wynurzając się z wody lub wyłaząc spod błota. Równie łatwo wsiąkają. Wystarczy, że na chwilę stracisz je z pola widzenia. Zawdzięczają to możliwości długiego wytrzymywania bez powietrza oraz zakończonym kolcami łapom, przy pomocy których sprawnie przemieszczają się w grubej na ogół warstwie bagnistego szajstwa, jakiego na terenach podmokłych bynajmniej nie brakuje! Pod tym

względem przypominają trochę krety – wkopują się w błocko i chwilę później pojawiają gdzie indziej lub zmywają się na dobre, by goić rany. Strasznie to wkurzające szczególnie wówczas, gdy ta ohydna gadzina pozbawi cię wartościowego ekwipunku, który trzymałeś w łapskach. Zachowują się jak pierniczone kleptomanki – podkradają, podkradają, aż w końcu zostajesz z samym szczyrykiem. Wtedy jesteś idealną ofiarą i właśnie w takim momencie potrafią wyskoczyć ze cztery – po jednym z każdej strony świata, żebyś miał wesolutko po całości. Osaczony niewiele wskórasz, zwłaszcza gdy zaczną się prężyć i rozwalać te swoje bąble, aplikując ci toksyczny prysznic z ponurym finałem...

Na koniec swym pradawnym zwyczajem opowiem ci o pewnej ciekawostce. Otóż Reptiliony, podobnie jak niektóre inne zwierzęta, przeczuwają kiedy nadciąga ich koniec. Nie wiem na jakiej zasadzie to działa, ale kilku nerdów dowiodło ponad wszelką wątpliwość, że na parę dni przed zdechnięciem te poczwary zaczynają rozglądać się za odpowiednią miejscówką. Łażą, łążą, aż w końcu upatrują sobie jakąś jamę czy dół, kładą się tam i zapadają w jakiś specyficzny sen, z którego już się nie budzą. Co szczególnie interesujące, inne bydlęta instynktownie lgną do tego samego miejsca. Zdajesz sobie sprawę, co to oznacza, mając na względzie oryginalną zawartość żołądków tych paskud? Jeśli zatem z jakiegoś powodu trafisz w tereny bagniste i poczujesz smród gorszy niż zwykle – to może być miejsce pełne „skarbów”. Zupełnie jak w baśniach... tylko smoki trochę inne...



Jadowite Damy

WSPÓŁCZYNNIKI: Konspira 5+++.
Garda 2. Koordynacja 5++.

ZDOLNOŚCI: Kamuflaż 2k8 •
Kaskaderstwo 2k8 •
Pamiętne blizny k12 •
Parkour 2k8 • Skan k12 •
Sprawność 2k8 • Surwiwal k12.

PARAMETRY: Inicjatywa 9,8.
Punkty Akcji 10.
Próg Obrażeń 74.

BROŃ: Szpikulce (Siła 3k6 |
Precyzja A+3 D-1 | Zaw. 0%).

BROŃ: Paszcza (Siła 3k6 + 5 |
Precyzja A-3 D-4 | Zaw. 0%).

PANCERZ: głowa 5, bebechy 9,
kończyny 4.

TAKTYKA: atak kilku Dam na
jeden cel aż do zabicia go.

TROFEUM: Szpikulce [b. cenne];
trudność 2 + k6, Łatanie.

Masa: 50 kg

Wysokość: 1,8 m

Długość: 1 m

Cechy: paraliżujące opary;
samoczynna regeneracja
obrażeń; brak lokacji trafienia

„Istnieją stworzenia, z którymi wędruje mgła” – mawiał pewien rawhard. Nie do końca miał rację, choć oczy go nie myliły. Faktycznie są takie kreatury, które poruszają się w tumanach czegoś podobnego do mgły. Tyle tylko, że to gęste, paraliżujące opary wypływane przez morderczą istotę z innego wymiaru. **Ten osobliwy dym unosi się w promieniu 10 metrów od stworzenia i z każdą turą powoduje u wszystkich ofiar wzrost wyczerpania o 1. Nieszczęśnicy znajdujący się w polu rażenia mają też zredukowane Punkty Akcji do połowy zaokrąglając w dół.**

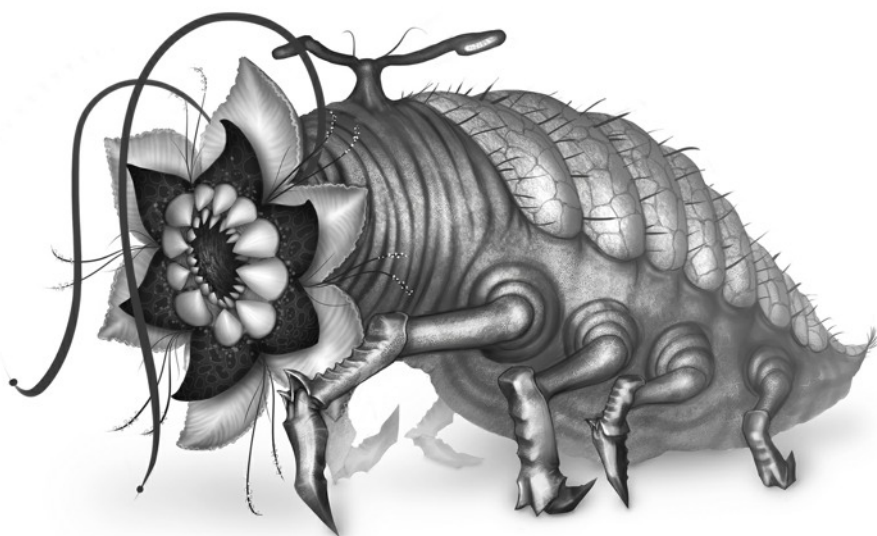
Co gorsza Jadowite Damy, bo tak wołają na te kreatury, składają się w większości z macek. Część z tych wypustków zakończona jest kolcami ociekającymi żrącą toksyną. Wystarczy, że cię drasną, a szkody będą bardzo poważne. Jeszcze gorsze są kły stale pokryte lepką, palącą mazią, czyli czymś jakby koktajlem ze skroplonych oparów oraz czegoś ekstra, co ma swe źródło w pysku i głębiej. Ukąszony może wyzionąć ducha na miejscu, po jednym razie... Makabra!

Jak widać, atutem Dam nie jest bowiem siła, ale zabójcza precyzja, perfidna strategia polegająca na wspólnym wykańczaniu wybranego celu. Możesz walczyć razem z całą bandą wojaków, którzy będą naprawdę ostro napierać, a nawet poważnie ranić te istoty, ale one i tak nie zrezygnują ze swojej taktyki wykańczania pojedynczych celów, po kolei. Całe szczęście, że Damy z reguły egzystują w małych grupach liczących trzy, maksymalnie cztery osobniki. W przeciwnym wypadku pacjent, który znalazłby się na ich celowniku miałby naprawdę znikome szanse na przetrwanie!

Zastanawia cię pewnie skąd właściwie te cholery u nas, na Ziemi. Cóż, z tego co mi wiadomo to jedno z bestii przystanych tu przez drugą rasę obcych, by rozprawić się z szarakami, którzy nam tu zorganizowali piekło. I faktycznie Jadowite Damy dają popalić alterhumanus i ogółem reszcie ferajny ufoków. Ludzi zabijają jakby przy okazji, od niechcenia, no i bezproblemowo. **Głównie ze względu na niesamowitą zwinność i ogromne zdolności regeneracyjne (co drugą turę leczą 50% obrażeń). Są też cholernie wytrzymałe (a konkretnie całkowicie odporne na efekty ran ciężkich i krytycznych). Opary poza walorami bojowymi, gwarantują coś na kształt osłony dymnej (stały bonus do asekuracji +4).** Gdyby jednak trochę je rozwiać, przekonałbyś się, że w miejscu uciętej bądź odstrzelonej macki nierzadko wyrastają dwie kolejne, zupełnie nowe i to błyskawicznie. Batalia z Damami jest jak walenie głową w mur. Nie ma się co dziwić – w końcu ich głównym celem jest walka z szarakami, więc muszą być solidnym przeciwnikiem. Jeśli mało ci baletów – spróbuj zatańczyć z Jadowitą Damą – da ci wycisk, możesz być pewien. Załatwi cię na cacy jeżeli nie masz pod ręką czegoś rażącego naprawdę solidnie. Nie kozacz i nie wygłupiaj się – jeśli faktycznie planujesz mierzyć się z tymi szkarada-

mi, najlepiej zorganizuj sobie najpierw Bazookę Jądrową, ha!

Słyszałem kiedyś o kilku szmuglerach, którzy natknęli się swego czasu na tajemniczo wyglądający obiekt wbity częściowo w ziemię. Początkowo sądzili, że to jakiś niewybuch, chociaż w pobliżu nie było nic godnego bombardowania. Po bliższych oględzinach doszli do wniosku, że to aparatura obcych, chociaż wyglądała zupełnie inaczej niż sprzęt alterhumanus, z którym mieli dotychczas jakąkolwiek styczność. Charakterystyczne szkarłatne płyty czegoś, co do złudzenia przypominało metal, jakoś nie pasowały do barw kamuflujących szaraków. Nie odpuścili i zaczęli przy tym grzebać. Początkowo bez efektu, ale w końcu zdołali wprowadzić w ruch jakiś najwyraźniej zablokowany mechanizm. I otworzyli puszkę Pandory – ze środka wypęłżyły Jadowite Damy wysłane tu przez triumfującą rasę obcych, by załatwić szaraków. Rozpoczęła się prawdziwa jatka, z której cudem uszedł z życiem tylko jeden z cwaniaków. Początkowo ludzie nie wierzyli w jego relację, ale kiedy pokazał elementy, które pochował w kieszeniach w trakcie demontażu szkarłatnej kapsuły, zaczęli go traktować poważniej. Nie wierzyli jednak tak naprawdę do końca dopóki Jadowite Damy nie zawitały do ich osady i nie urządziły tam straszliwej masakry!



WSPÓŁCZYNNIKI: Konspira 5.
Garda 4. Koordynacja 2.

ZDOLNOŚCI: Kamuflaż 2k8 •
Kaskaderstwo k10 •
Pamiętne blizny k10 •
Parkour k8 • Skan k10 •
Sprawność k10 • Surwiwal k12.

PARAMETRY: Inicjatywa 7,5.
Punkty Akcji 5.
Próg Obrażeń 52.

BRÓŃ: Wypustki (Siła 2k6 |
Precyzja A+2 D-2 | Zaw. 0%).

BRÓŃ: Wystrzał toksyny (raz na
turę, koszt: 2 PA, Siła 2k6 |
Precyzja +2 / -1 | Zasięg 1).

PANCERZ: głowa 2, bebechy 4,
kończyny 3.

TAKTYKA: otumanienie gazem,
paraliż wypustkami, pożarcie.

TROFEUM: „Wąsy” [b. cenne];
trudność 2 + k6, Łatanie.

Masa: 40 kg

Wysokość: 1,3 m

Długość: 1,9 m

Cechy: paraliżujący gaz
i witki / „wąsy”; żrący kwas;
pochłanianie ofiary

Dzbanecznik Drapieżny

Oswoiłeś się już z widokiem półświado-
mych roślin? Nie do końca? Nie przesta-
ją na tobie robić wrażenia tak samo jak
mutantki z trzema obfitymi piersiami?
No proszę, któż by się spodziewał. W ta-
kim razie mam dla ciebie coś wyjątko-
wego. Poznaj następcę wszystkich
półświadomych roślin, zupełnie nową
generację, efekt ponurej postapokalipty-
cznej ewolucji – oto i jest, Dzbanecz-
nik Drapieżny czyli inteligentny chwast
pozbawiony korzenia, a zamiast tego
wypożyczony w osiem odnóży. Dokładna
geneza tego cholerstwa nie jest znana,
ale tęgie głowy twierdzą, że przynaj-
mniej część jego biostruktury pochodzi
od tych mięsożernych kwiatów, które
żywią się owadami. Teza ta do mnie jak
najbardziej przemawia, ponieważ ten
dziwotwór poluje na żywe istoty –
w tym również zmutowane owady w ro-
zmiarze XXL. Nie gardzi też homo sa-
piens. Właściwie czasem odnoszę wra-
żenie, że za ludzkim mięsem wprost
przepada, skubaniec! Nikomu nie prze-
puści. Pojawisz się w jego zasięgu –
możesz liczyć na jego zainteresowanie.
Taki z niego flirciarz. Lubi zarywać świe-
że mięsko... Dobra, ale koniec tych żar-

tów. Teraz porozmawiajmy bardziej serio, a zorientujesz się, że te moje aluzje na temat uwodzenia, wbrew pozorom nie były całkiem bezpodstawne! Otóż, ta maskara ma na przedzie coś w rodzaju kwitnącego kwiatu. Ten zaś rozpyla nietypową substancję, która ładnie pachnie, ale jest szalenie niebezpieczna. Mąci umysł jak mało co i to w błyskawicznym tempie. Nawąchasz się tego i stajesz się otumaniony. Żeby podjąć jakiegokolwiek działanie w sytuacji, gdy nie masz maski przeciwigazowej, na początku każdej swojej tury musisz zdać test na **Sprawność o trudności 3 + k8**. Porażka oznacza, że jesteś śnięty i jedyne na co cię stać, to unikanie nadchodzących ciosów bądź krycie głowy przed pociskami. Sam natomiast nie podejmiesz żadnych kroków. Jeśli ci się poszczęści i zdasz ten test – masz fart, bo jakimś cudem twój organizm powstrzymał negatywny wpływ trucizny i możesz robić, co chcesz. Dzbanechnik podtruwa ofiary w promieniu 10 metrów, a ponieważ nie jest samotnikiem, realnie znacznie większy rewir jest zwykle skażony.

Szczęście, że to monstrum nie jest zbyt szybkie. Osiem krótkich nóżek z trudem dźwiga nieproporcjonalnie duży korpus, odwłok, czy co to tam jest... Gorzej gdy w końcu zdoła dotrzeć i wyprowadzić atak. A konkretnie jeden z dwóch ataków. **Najgorzej jeśli cię uderzy przednimi wypustkami.** Przez większość czasu wyglądają niepozornie, jak lekko sflaczałe wąsy. Podczas ataku mocno się napinają i wystrzeliwują w stronę ofiary, a z ich końcówek wysuwają się wąskie, niemniej bardzo ostre szpikulce. **Jeżeli otrzymasz przynajmniej ciężką ranę – ignorujesz standardowe efekty, w zamian zostajesz sparaliżowany na k6 tur.** Padasz na glebę i leżysz jak martwy. Przykra sprawa, bo musisz pamiętać, że w ciągu 4 tur kreatura może cię wessać żywcem, jeśli nikt jej nie zajmie walką, nie ostrzela lub w inny sposób skutecznie

nie skupi na sobie uwagi. Drugi wariant ataku też można zaliczyć do perfidnych. **Dzbanechnik ma na grzbiecie coś w rodzaju dwóch dysz na czułkach. Może je skierować w twoją stronę i obryzgać cię kwasem.** Po takiej operacji twoja piękna buźka zacznie przypominać tyłek cargo. Wątpię byś kiedykolwiek w przyszłości po czymś takim miał jeszcze jakiegokolwiek szanse na rozkosz w objęciach kobiety, więc lepiej sobie uważaj (**szpetne blizny są następstwem krytycznej rany po ataku kwasem**). Ze względu na głęboko osadzony otwór żerny, Dzbanechnik nie używa paszczy podczas walki, chyba że sam włożysz do środka rękę (wcześniej się z nią pożegnaj).

Cieężko stwierdzić ile w tym prawdy, ale słyszałem, że chłopaki z Astro Knights używają Dzbaneczników jak broni biologicznej. Chwytają je w sieci, wrzucają do kontenera, który następnie transportują nad pozycje wroga i otwierają. Część monstrów ginie w trakcie upadku, ale te, które przeżyją, sieją spustoszenie wśród sowietów – także tych Skalanych. Obrazek ponoć absolutnie fantastyczny. Zwyródniałym mutantom robią piekło na zwyródniałej Ziemi – czego chcieć więcej?! Podobno zdarza się, że pikujący Dzbanechnik spada komuś centralnie na łeb. Chłopaki wołają na taką akcję Jackpot! Rozumiesz, że niby jest to taka wielka wygrana! Widok bez wątpienia spektakularny, a jaka satysfakcja!



WSPÓŁCZYNNIKI: Konspira 2.
Garda 5++. Koordynacja 2.

ZDOLNOŚCI: Kamuflaż k10 •
Kaskaderstwo k12 • Odrzut k12 •
Pamiętne blizny k12 •
Parkour k8 • Skan k10 •
Sprawność k12 • Surwiwal k12.

PARAMETRY: Inicjatywa 7,9.

Punkty Akcji 6.

Próg Obrażeń 68.

BRÓŃ: Ostrza w ręce (Siła 2k8 |
Precyzja A+2 D0 | Zaw. 0%).

BRÓŃ: Miotacz ognia (Siła 2k8 + 4
| Precyzja +2/-2 | Zasięg 1 | Mag.
15 | Zaw. 16% | Wt. 3 | Przeł. 3).

PANCERZ: głowa 3, bebechy 6,
kończyny 4.

TAKTYKA: atak ze zgniataniem.

TROFEUM: Splądrowane fanty;
trudność 1 + k4, Skan.

Sowiecka Baryła

Koniec żartów o Ruskich! No, chyba że chcesz mieć do czynienia z tym zwalinstym bydlakiem! Jego cielsko jest jak gąbka, która nasiąka przypadkowymi sprzęciorami. Czujesz fazę? Podobnie jak każdy trasher, Sowiecka Baryła też jest w stanie pochłaniać rozmaite sprzęty i używać ich tak, jakby były zdalnie sterowane przy pomocy myśli. Różnica polega na tym, że to Skalane monstrum również swobodnie używa też broni i ogółem wszystkiego, co może służyć do zabijania! Pełzająca, tłusta jak cholera Baryła ma zwykle w zanadrzu coś w rodzaju ogromnych nożyc z ostrych kawałków metalu. Jeśli chodzi o broń dystansową – często posiada miotacz ognia. Ten typ uzbrojenia wybiera pewnie ze względu na łatwe uzupełnienie zasobników przez wlew w bebechach.

W ciele tej kreatury tkwią rury, kable, pręty, akcesoria samochodowe i nie tylko. Niektóre z tych przedmiotów pełnią nawet jakąś użyteczną funkcję, ale większość jest tylko ponurą wersją opancerzenia. To bydlę nie założy przecież koszulki kuloodpornej więc ładuje

Masa: 300 kg

Wysokość: 1,7 m

Długość: 1,8 m

Cechy: przygniatanie ofiary;
gadżety w ciele sterowane
myślami

na siebie tyle gratów, ile zdoła udźwignąć, robiąc z tego jakby skorupę ochronną. I wiesz co ci powiem? To rzeczywiście działa. Co gorsza część z tego całego żelastwa jest ukryta pod fałdami tłuszczu, a w każdym razie pod skórą, więc nigdy nie ma pewności, czy mierząc w dane miejsce dobrze robisz. Spod rozwalonej od pocisków tkanki mogą się wyłonić sporych rozmiarów połacie metalu!

Interesującym widowiskiem jest to, w jaki sposób Baryła się porusza. Jest zbyt wielka i ociążała, by chodzić. Odpycha się więc nogami i sunie po ziemi czasami poważnie raniąc swoje ciało. Zwykle wciska pod fałdy tłuszczu jakieś żelastwo, by to ono tarło o podłoże. Oznacza to, że Sowiecka Baryła jest słyszalna z daleka. Nie tylko z powodu szurania, ale i ze względu na ciężkie sapanie jakby miała zaraz wyzionąć ducha. Wiecznie spocone cielsko przemieszcza się z ogromnym móżdżem, ale gdy już wkracza do akcji, robi się jak zawodnik sumo! Podrywa z podłoża i usiłuje staranować przeciwnika albo go wręcz przygnieść swym cielskiem i udusić. Śmierć pod cuchnącym spaślakiem – to dopiero porażka! Jeśli myślisz, że to niesmaczne żarty – jesteś w błędzie. Śmiało można powiedzieć, że Baryła to seryjny dusiciel. Robi to dość niekonwencjonalnie, ale pewnie. Gdy już na kimsz wyląduje, nie ustąpi łatwo. Będzie gniótł dopóki nie zyska pewności, że ofiara jest martwa. Trzysta kilo mięcha i kilkadziesiąt lub więcej kilogramów rupieci potrafią pozbawić werwy nawet dryblasza. Właściwie mogą wręcz połamać żebra, a jeśli niefortunnie spadną – także ręce i nogi. **Gdy Baryła dokona ataku bezpośredniego i zada przynajmniej ciężką ranę, rzuca się na cel, a ofiara zostaje uwięziona pod ohydny cielskiem i nie może nic robić, dodatkowo co turę otrzymując k10 obrażeń szacowanych pomijających pancerz. Sowiecki kolos zmieni**

swoje położenie dopiero wówczas, gdy solidnie oberwie (rana ciężka lub krytyczna). Jak widzisz z tym draniem może być trudno. Kawał skurkowańca!

Na koniec trzeba koniecznie powiedzieć jeszcze parę słów o tym sprzęcie wbudowanym w Baryłę. Bardzo często są to militarne gadżety używane na polu walki. Szczególnie godne odnotowania są znajdujący się gdzieś w jelitach wykrywacz ruchu (sygnalizujący zapewne również inne potrzeby, o których nie będziemy się tu zbyt rozwodzić), będący zwykle na wierzchu gramofon (bez przerwy puszczaający radziecki hymn i inne tego typu kawałki), znajdująca się w widocznym miejscu radiostacja (używana przez Baryłę i jego kumpli, gdy trzeba), ulokowany w strategicznym miejscu dzwign operatorski (używany, gdy na przykład trzeba wleźć po schodach). Sporo tego balastu, a bywa więcej! Nie sądz tylko, że Baryła nasycy się gratami. Bynajmniej! To ludojad. Kanibal jakich mało, co widać po jego paskudnym pysku z dziesiątkami spiczastych zębów.

Szwendając się po pustkowiach, a zwłaszcza po północnym Wschodzie możesz się natknąć na porzucone przyczółki sowieców. Właśnie tam można natknąć się na Baryły. Są zbyt ociążali by ruszyć z resztą armii; w transporcie też byłoby z nimi niełatwo. Nie lódź się zatem, że uda ci się od tak po prostu pozwiedzać jakąś dawną bazę czy posterunek Ruskich. Pod jakąś płachtą, stertą rupieci lub za kupą gruzu może się cziąć ta opasła gnida z zamiarem unicestwienia wszystkich ciekawskich, którzy ośmielą się wkroczyć na ten teren.



WSPÓŁCZYNNIKI: Konspira 2.

Garda 5++. Koordynacja 5+++.

ZDOLNOŚCI: Kamuflaż k8 •

Kaskaderstwo k12 •

Pamiętne blizny k10 •

Parkour k12 • Skan k10 •

Sprawność k12 • Surwiwal 2k8.

PARAMETRY: Inicjatywa 8,4.

Punkty Akcji 10.

Próg Obrażeń 55.

BRÓŃ: Szpony (Siła 2k6 + 3 |

Precyzja A+3 D+2 | Zaw. 0%).

BRÓŃ: Kopyta (Siła 2k6 |

Precyzja A+4 D-1 | Zaw. 0%).

PANCERZ: głowa 2, bebechy 4,

ręce 3, nogi 5.

TAKTYKA: szarża, walka do upadłego; grad ciosów.

TROFEUM: Pazury [cenne];
trudność 2 + k6, łatanie.

Szarpacz

Było sobie życie, można by rzec. A teraz? Co to, kurna, jest? Niby się rusza, żre i wydala, ale przede wszystkim – zabija. Więcej ma wspólnego ze śmiercią, krwawą jatką, wypruwaniem flaków, niż esencją istnienia. Jeśli coś oddycha tylko po to, by mordować, nie wydaje się częścią przyrody. Szarpacz to wynaturzenie, totalna degrengolada biostруктуры, potworny miks broni naturalnych. Nie mam pojęcia, skąd się to wzięło, ale wiem na bank, że istnieje i nie jest bynajmniej jakimś mitem w stylu Wielkiej Stopy (choć giry ma naprawdę spore).

Ty też na pewno niebawem przekonasz się, że to nie legendarny stwór z dziczy, a przypadek całkiem często spotykany w tych okolicach. Kiedy się na niego natkniesz, od razu sięgaj po ciężki sprzęt. Bydlak pochłonie sporo ołowiu nim padnie. Zawzięty skurkowaniec! Walczy aż do śmierci. Nie licz na to, że się wycofa. Szarżuje wymachując łapskami i wydając dziwne, a może nawet trochę śmieszne dźwięki. I przez chwilę panuje konsternacja. Bo człowiek tak patrzy i do końca nie ma pewności, czy

Masa: 130 kg
Wysokość: 2,2 m

Cechy:
pazury przebijające pancerz;
przyzywający ryk agonalny

to przypadkiem nie jakiś przebieraniec robi sobie jajca? Nie wiadomo, parsknąć śmiechem, czy wyciągnąć giwerę i zacząć mierzyć w łeb. Tak jest tylko za pierwszym razem. Potem, na rżężącó świszczący dźwięk dostaniesz gęsiej skórki. Szarpacz zostawi ślad w twojej pamięci, a może i na ciele. Ma te pazury, skórkowany! I to jakie! Kolego, jeśli spadnie na ciebie cios tego włochatego dryblasa, twoja zbroja może nie zdzierżyć, nie wspominając o twoich żebrach. **Pazury są ostre jak cholera! Przecho-
dzą przez pancerz bez problemu, tak-
że nie myśl sobie, że chodząc
w jakimś stylowym wdzianku z ultra-
kevlaru jesteś bezpieczny. Bynajm-
niej!**

Spodziewaj się dużej, naprawdę obfitej dawki wszechogarniającego bólu. Będzie się działo, brachu. Zwłaszcza, że Szarpacz jest szybki jak diabli. Łapy jak łopaty chlastają błyskawicznie – tną jak maszyna, aż powstają zawirowania powietrza i wzbijają tumany kurzu. No dobra, może trochę przesadziłem, ale jest naprawdę dynamiczny. Atakuje gwałtownie, w razie potrzeby pozycję zmienia w mgnieniu oka, i tnie bezlitośnie w przytłaczającym tempie. Nie opuszczaj gardy ani na chwilę, bo znając to monstrum, uderzy właśnie wtedy, właśnie tam, gdzie się odślonisz. Miej się na baczności w jego towarzystwie. Skubany przeskakuje z celu do celu rażąc tych, którzy są najbardziej podatni na jego mordercze ataki. Instynktownie wyczuwa słabe punkty. Nie ma, kurna, z nim zabawy, chyba że miałyby to być twoja stypa!

Widzę, że w końcu przemówiłem ci do rozsądku. Chciałbyś wiedzieć, jak unikać tej kreatury? Trzymaj się blisko miast. Szarpacz buszuje w dziczy – szwenda się po lasach, górach, jaskiniach i ogółem wszędzie tam, gdzie wciąż jeszcze rządzi królowa wszystkich nieszczęść – przyroda. Im trudniejszy teren, im groź-

niejszy rewir, tym większe prawdopodobieństwo, że spotkasz tam Szarpacza. Ten stwór nie szuka towarzystwa ludzi. Przeciwnie, trzyma się z dala. W menu ma przede wszystkim zwierzęta, ale jeśli już pojawisz się na horyzoncie, zrobi sobie z ciebie przystawkę lub deser, jeśli w ogóle ma to jakiegokolwiek znaczenie. Ze zrozumiałych względów Szarpaczce stanowią poważny problem dla Manifest Destiny i wszelkiej maści szmuglerów, czyli tych wszystkich, którzy podejmują ryzyko zawodowe, panosząc się po rozmaitych zadupiach. Po prawdzie i ja spotkałem te paskudy nie jeden raz na swojej drodze. Szczęście, że nie są zbyt inteligentne. Wpadają w pułapki i nie wyciągają z tego wniosków na przyszłość. Poza tym łatwo można się zorientować, że są w okolicy. Bez przerwy porozumiewają się ze sobą przy pomocy tych dźwięków przypominających charczenie z jednoczesnym gwizdem, oraz pozostawiają wszędzie pełno śladów. Zawadzają o krzaki łąpskami, a w glebie widać odciski ich płafusów. Trochę większe wyzwanie stanowią na terenie górzystym. Potrafią zeskoczyć ze sporej wysokości wprost na ciebie i posłać całą wiązanekę szybkich ciosów szponami. Obserwuj uważnie półki skalne nad głową, bo właśnie tam może czyhać największe zagrożenie.

Niewykluczone, że kiedyś sprowadzisz do parteru jakiegoś Szarpacza. Konając te bydlęta wydają przeraźliwie głośny ryk agonalny, z którego i tak tylko część jest słyszalna dla ludzkiego ucha. Rozwaliłem kiedyś jednego stosunkowo szybko, bo mi się pofarciło. Rozłożyłem się i zacząłem mu wycinać cenne pazury, ale triumf nie trwał długo. Wkrótce musiałem uciekać, porzucając zestaw chirurgiczny, bo na miejscu zjawili się kumple umarlaka (ryk agonalny w 30% przypadków przywołuje k4 osobniki).

ARSENAŁ

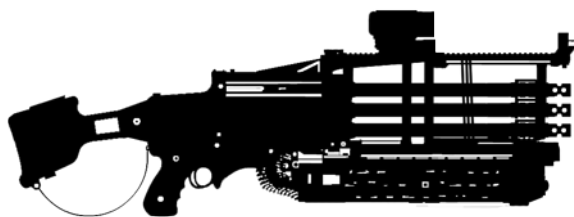
Zastanawiasz się pewnie czym można by ubić wszystkie te kreatury, o których opowiadałem przed chwilą. Jeżeli nie przytaszczyłeś ze sobą solidnej giwery, mam dla ciebie pocieszającą informację. Tu na Wschodzie wymyślnych pukawek stanowczo nie brakuje. Opowiem ci o zabawkach szczególnie godnych zainteresowania. Nie ręczę, że uda ci się je kiedykolwiek nabyć, bo z dostępnością różnie bywa, ale przynajmniej będziesz wiedział czego się spodziewać, gdy zobaczysz kogoś z czymś takim. Tak czy owak wiedza ci się przyda, więc zaczynamy przegląd arsenału!





Laserowy karabin snajperski Distance Regulator

Siła 2k6 + 4 | Precyzja -3/+3 | Zasięg 4+ | Mag. 5 | Zaw. 24% | Wt. 2 | Przeł. 2
 Długość: 1400 mm. Masa: 5,8 kg. Amunicja: ogniwo energetyczne. Ogień: pojedynczy.
 Cena: 400 amo. Dostępność: znikoma. Laserowy postrachu pustkowi. Robi dziury z 1300 metrów! Bezgłośny, trudny do zlokalizowania, strzelający niewidocznymi wiązkami. Strzeżcie się żywe tarcze!



Pistolet maszynowy Destro Mower

Siła 2k8 | Precyzja -1/-3 | Zasięg 2 | Mag. 100 | Zaw. 34% | Wt. 2 | Przeł. 2
 Długość: 470 mm. Masa: 3,5 kg. Amunicja: 7,62. Cena: 270 amo. Dostępność: mała.
 Ogień: długa seria. Trójlufowa makabryczna kosiarka do wycinania kanałii! Rzucą jak diabli i wali wyłącznie długimi seriami, ale zabawa jest tego warta bo ofiary padają poszatkowane! Jeśli nie masz Gardy 4 lub większej, możesz ostrzeliwać tylko pojedyncze cele, a nie grupy dwóch lub trzech palantów.



Cannon Revolver

Siła 2k8 + 5 | Precyzja -1/-3 | Zasięg 2 | Mag. 6 | Zaw. 27% | Wt. 3 | Przeł. 3
 Długość: 470 mm. Masa: 2,5 kg. Amunicja: 12,7. Cena: 370 amo. Dostępność: znikoma.
 Ogień: pojedynczy. Chciałem powiedzieć, że to zabawka dla prawdziwych twardzieli, ale grubo bym skłamał. To bynajmniej nie jest żadna zabawka tylko, kurna, ciężka jak diabli ręczna armata! Bez Gardy na poziomie 4 lub wyższym w ogóle nie bierz ją w łapska, bo i tak spudłujesz na 100%, a pojedynczy pocisk wart jest tyle, co 5 standardowych kulek!



Miotacz prądowy EnergoSpider

Siła 1k10 + 2 | Precyzja +1/-3 | Zasięg 1 | Mag. 7 x 10 | Zaw. 27% | Wt. 2 | Przeł. 4
 Długość: 750 mm. Masa: 4,3 kg. Amunicja: ogniwo energetyczne. Cena: 470 amo.
 Dostępność: znikoma. Ogień: długa seria. Ta energetyczna giwera niczym jakiś mechaniczny pająk wypłwuje elektryczne pajęczyny, rażące maksymalnie 5 celów! Pojedynczy strzał zużywa niestety 10 ogniw, ale podczas walki z wrogiem przeważającym liczebnie EnergoSpider jest wprost niezastąpiony, bo ignoruje pancerz! Niestety jego konstrukcja jest tak przekombinowana, że bez Techniki na poziomie co najmniej 4 nie ma w ogóle mowy o samodzielnej naprawie, zwłaszcza w warunkach polowych!



Pistolet maszynowy TroubleKiller

Siła 1k10 + 3 | Precyzja +2/0 | Zasięg 3 | Mag. 50 | Zaw. 23% | Wt. 3 | Przeł. 1
 Długość: 390 mm. Masa: 3 kg. Amunicja: 7,62. Cena: 190 amo. Dostępność: mała.
 Ogień: pojedynczy, krótka seria, długa seria. Poręczny, dobrze skonstruowany, łatwy w obsłudze, z przyzwoitą siłą ognia i pojemnym magazynkiem. Czego chcieć więcej po pistolecie maszynowym? TroubleKiller jest w stanie rozwiązać niejednego kłopot.



Działo multilaserowy Red Scare

Siła 2k8 + 7 | Precyzja 0/+3 | Zasięg 3 | Mag. 150 | Zaw. 23% | Wt. 3 | Przeł. 1
 Długość: 410 mm. Masa: 1,9 kg. Amunicja: ogniwo energetyczne. Cena: 555 amo.
 Dostępność: znikoma. Ogień: pojedynczy, krótka seria, długa seria. Walące charakterystycznymi czerwonymi wiązkami lasera działo idealnie sprawdza się podczas walki na długim i średnim dystansie. Wyjątkowo pojemny magazynek umożliwia permanentną wojenką przez dłuższy czas nawet przy naparzeniu długimi seriami.



Pistolet maszynowy Sudden Death

Siła 1k12 + 4 | Precyzja +1/-1 | Zasięg 3 | Mag. 20 | Zaw. 43% | Wt. 2 | Przeł. 1
 Długość: 200 / 800 mm. Masa: 1,4 kg. Amunicja: 5,56. Cena: 180 amo. Dostępność: mała. Ogień: pojedynczy, krótka seria, długa seria. Te cacko jest jak szczyryk. Wyciągasz i rozkładasz tylko w razie potrzeby. Przez większość czasu Sudden Death może być schowany, nienarażony na skrajne warunki pogodowe i wścibskie spojrzenia ochroniarzy (bonus +1 do testów Kamuflażu przeciwko przeszukiwaniu).



Energetyczny karabin wyborowy Frankenlove

Siła 2k6 + 4 | Precyzja -3/+4 | Zasięg 4 | Mag. 10 | Zaw. 22% | Wt. 3 | Przeł. 2
 Długość: 1220 mm. Masa: 3,2 kg. Amunicja: ogniwo energetyczne. Cena: 580 amo. Dostępność: mała. Ogień: pojedynczy. Marzyła ci się wycackana giwera energetyczna dla strzelca wyborowego? Oto i jest spełnienie twych oczekiwań. Piękny to on nie jest, ale o gustach się nie dyskutuje. Ważniejsze, że z daleka trafisz z niego w cel tak mały jak choćby kieliszek, z którego Ruscy chłają czystą!



Czterolufowa strzelba Macabra4u

Siła 1k10 + 4 lub + 7 | Precyzja +2/+4 | Zasięg 4 | Mag. 8 | Zaw. 42% | Wt. 2 | Przeł. 4
 Długość: 1270 mm. Masa: 4,3 kg. Amunicja: 12 gauge. Cena: 420 amo. Dostępność: mała. Ogień: z dwóch luf lub z czterech. Brutalna giwera dla fetyszystów krwawej jatki. Waląc z dwóch rur zadajesz obrażenia 1k10 + 4, a ze wszystkich czterech – obrażenia 1k10 + 7. W pierwszym wypadku możesz razić dwa bliskie względem siebie cele, a w drugim nawet trzy. Będzie się działo!



Pistolet Spanker

Siła 1k8 + 3 | Precyzja +2/+2 | Zasięg 2 | Mag. 12 | Zaw. 42% | Wt. 3 | Przeł. 1
 Długość: 210 mm. Masa: 0,85 kg. Amunicja: 7,62. Cena: 110 amo. Dostępność: przeciętna. Ogień: pojedynczy. Diabelnie precyzyjna spluwa idealna do polowań na ufoki (na wyposażeniu luneta i laserowy wskaźnik celu). W dodatku wytrzymała, łatwa w konserwacji oraz naprawie. No i nieźle niesie!



Karabinek szturmowy Heat

Siła 2k6 + 5 | Precyzja +2/-1 | Zasięg 4 | Mag. 50 | Zaw. 21% | Wt. 2 | Przeł. 2
 Długość: 720 mm. Masa: 0,85 kg. Amunicja: 7,62. Cena: 410 amo. Dostępność: przeciętna. Ogień: pojedynczy, krótka seria, długa seria. W sam raz na gorączkę sobotniej nocy! Wparowujesz, opróżniasz magazynek i po zabawie, więc pora na zmianę lokalu. Na tym polega clubbing, co nie? A mówiąc bardziej poważnie, Heat to ulubiona giwera Selekcjonerów. Doskonale sprawdza się w Azylach i ogółem na krótkich i średnich dystansach.



Pistolet Longthrower

Siła 1k6 + 4 | Precyzja -2/-3 | Zasięg 3 | Mag. 18 | Zaw. 33% | Wt. 3 | Przeł. 1
 Długość: 230 mm. Masa: 0,95 kg. Amunicja: 7,62. Cena: 130 amo. Dostępność: przeciętna. Ogień: pojedynczy. Przydałaby ci się broń krótka, która jednakże ma niezłą siłę rażenia i duży zasięg? Longthrower spełni twoje oczekiwania. Wali porządnie i możesz nim rozwalić pacjenta z daleka. Brzmi nieprawdopodobnie? Cóż, faktycznie, to nie jest spluwa dla każdego. Jeśli nie jesteś wybornym strzelcem, masz małe szanse na trafienie, bo celnością ta pukawka po prostu nie grzeszy.



Paraliżujący, wyborowy karabin laserowy Ruler

Siła 2k6 + 1 | Precyzja +1/+2 | Zasięg 3 | Mag. 10 | Zaw. 22% | Wt. 3 | Przeł. 1

Długość: 230 mm. Masa: 0,95 kg. Amunicja: ogniwo energetyczne. Cena: 430 amo. Dostępność: mała. Ogień: pojedynczy. Ruler to karabin laserowy stosowany głównie przez obcych, ale nie tylko. Kiedy wiązka kogoś trafi nie tylko wypala mu dziurę w bebecach, ale razi paraliżującą energią. W efekcie ofiara oprócz obrażeń traci 2 Punkty Akcji, a jeśli już ich nie ma to zostaje pozbawiona dwóch punktów asekuracji. Pukawka jest dość skomplikowana (wymaga 4 Techniki – w przeciwnym wypadku jej precyzja spada do -3/-3).

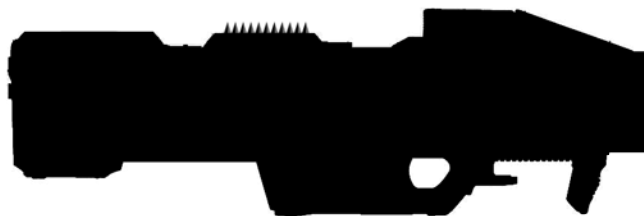


Pistolet maszynowy z tnącą lufą Sawgun

GNAT: Siła 2k6 + 2 | Precyzja +2/0 | Zasięg 2 | Mag. 30 | Zaw. 33% | Wt. 3 | Przeł. 1

OSTRZE: Siła 1k8 | Precyzja A0 D+1 | Zaw. 23% | Wt. 3

Długość: 310 mm. Masa: 1,9 kg. Amunicja: ogniwo energetyczne. Cena: 125 amo. Dostępność: znikoma. Ogień: pojedynczy, krótka seria. Czasem szkoda amunicji. Wystarczy przecież kogoś solidnie pochłastać, ale sięganie po nóż sprawia, że mimo wszystko decydujemy się pociągnąć za spust. Koniec z dylematami tego rodzaju. Sawgun to pistolet maszynowy z ząbkowanym ostrzem wzdłuż lufy, u dołu. Konstrukcja wytrzyma nawet mocne ciosy! Chlastasz i strzelasz kiedy zechcesz bez zmieniania broni w garści!



Bazooka Jądrowa

Siła 30k12 | Precyzja 0/-2 | Zasięg 4 | Mag. 1 | Zaw. 32% | Wt. 2 | Przeł. 3

Długość: 230 mm. Masa: 0,95 kg. Amunicja: ogniwo energetyczne. Szacunkowa wartość: 3000 amo. Wartość amunicji: 1000 amo za sztukę. Dostępność: brak. Ogień: pojedynczy. Mityczna broń ponoć do znalezienia w zaginionej bazie ulokowanej w jednym z miast typu Dark Corpse. Bazooka Jądrowa miota miniaturowymi bombami atomowymi, których eksplozja razi wszystkie cele w zasięgu ośmiuset metrów. Ofiary, które jakimś cudem przetrwają, dostają jeszcze znaczną dawkę napromieniowania (6k10).

I na deser jeszcze trochę sprzętu, na który być może się natkniesz.

Pistolet Parabellum P`08 Luger

Siła 1k8 + 1 | Precyzja 0/0 | Zasięg 1 | Mag. 8 | Zaw. 26% | Wt. 3 | Przeł. 1

Amunicja: 9x19 Para. Dł. 233 mm. Waga: 0,85 kg. Cena: 50 amo. Dostępność: duża.

Pistolet Beretta M1934/ M1935

Siła 1k6 + 1 | Precyzja +1/0 | Zasięg 1 | Mag. 7 | Zaw. 20% | Wt. 3 | Przeł. 2

Amunicja: 0,380. Dł. 152 mm. Waga: 0,65 kg. Cena: 45 amo. Dostępność: przeciętna.

Pistolet H&K (P9) PRIMUS

Siła 2k4 + 2 | Precyzja +1/0 | Zasięg 1 | Mag. 9 | Zaw. 26% | Wt. 3 | Przeł. 1

Amunicja: 0,45 ACP. Dł. 192 mm. Waga: 0,9 kg. Cena: 55 amo. Dostępność: przeciętna.

Rewolwer S&W M57

Siła 2k4 + 4 | Precyzja +1/-1 | Zasięg 2 | Mag. 6 | Zaw. 30% | Wt. 3 | Przeł. 3

Amunicja: 0,41 Mag. Dł. 353 mm. Waga: 0,9 kg. Cena: 50 amo. Dostępność: przeciętna.

Pistolet maszynowy Diegtiariew PPD-40

Siła 1k10 + 1 | Precyzja +1/0 | Zasięg 3 | Mag. 71 | Zaw. 12% | Wt. 4 | Przeł. 2

Amunicja: 7,62. Dł. 777 mm. Waga: 3,7 kg. Cena: 120 amo. Dostępność: mała.

Karabin szturmowy FN FAL

Siła 2k12 | Precyzja -3/-2 | Zasięg 4 | Mag. 30 | Zaw. 26% | Wt. 4 | Przeł. 1

Amunicja: 0,308. Dł. 1143 mm. Waga: 4,3 kg. Cena: 145 amo. Dostępność: przeciętna.

Karabin Szturmowy Colt Commando XM177E2

Siła 2k8 | Precyzja 0/-1 | Zasięg 4 | Mag. 30 | Zaw. 42% | Wt. 2 | Przeł. 1

Amunicja: 5,56. Dł. 808 mm. Waga: 2,5 kg. Cena: 115 amo. Dostępność: mała.

Karabin maszynowy M60

Siła 3k8 + 4 | Precyzja -1/+1 | Zasięg 4 | Mag. 200 | Zaw. 35% | Wt. 4 | Przeł. 4

Amunicja: 0.308. Dł. 1110 mm. Waga: 10,5 kg. Cena: 325 amo. Dostępność: mała.

Wymaga podpory w przeciwnym wypadku Precyzja spada do -3/-3.

Karabin maszynowy Rolls-Royce

Siła 3k12 + 1 | Precyzja -1/+1 | Zasięg 4 | Mag. 110 | Zaw. 20% | Wt. 4 | Przeł. 4

Amunicja: 0,50. Dł. 1270 mm. Waga: 22,25 kg. Cena: 495 amo. Dostępność: znikoma.

Wymaga podpory w przeciwnym wypadku Precyzja spada do -3/-3.

Łuk pospolity

Siła 1k10 + 1 | Precyzja -1/0 | Zasięg 1 | Mag. 1 | Zaw. 35% | Wt. 2 | Przeł. 2

Amunicja: strzała. Waga: 2 kg. Cena: 55 amo. Dostępność: przeciętna.

Łuk myśliwski

Siła 2k8 + 1 | Precyzja -1/+1 | Zasięg 3 | Mag. 1 | Zaw. 33% | Wt. 3 | Przeł. 2

Amunicja: strzała. Waga: 3 kg. Cena: 90 amo. Dostępność: przeciętna.

Kusza

Siła 2k6 + 1 | Precyzja +2/0 | Zasięg 3 | Mag. 1 | Zaw. 33% | Wt. 3 | Przeł. 3

Amunicja: bełt. Waga: 3,5 kg. Cena: 70 amo. Dostępność: przeciętna.

Kusza bojowa (korbowa)

Siła 2k8 + 2 | Precyzja +1/+1 | Zasięg 4 | Mag. 1 | Zaw. 25% | Wt. 4 | Przeł. 4

Amunicja: bełt. Waga: 3,5 kg. Cena: 90 amo. Dostępność: przeciętna.

Pejcz ze zbiornikiem toksyny

Siła 1k6 + 3 | Precyzja A+1 D+ 1 | Zaw. 24% | Wt. 4

Cena: 60 amo. Dostępność: przeciętna.

Palcat z wysuwany ostrzem

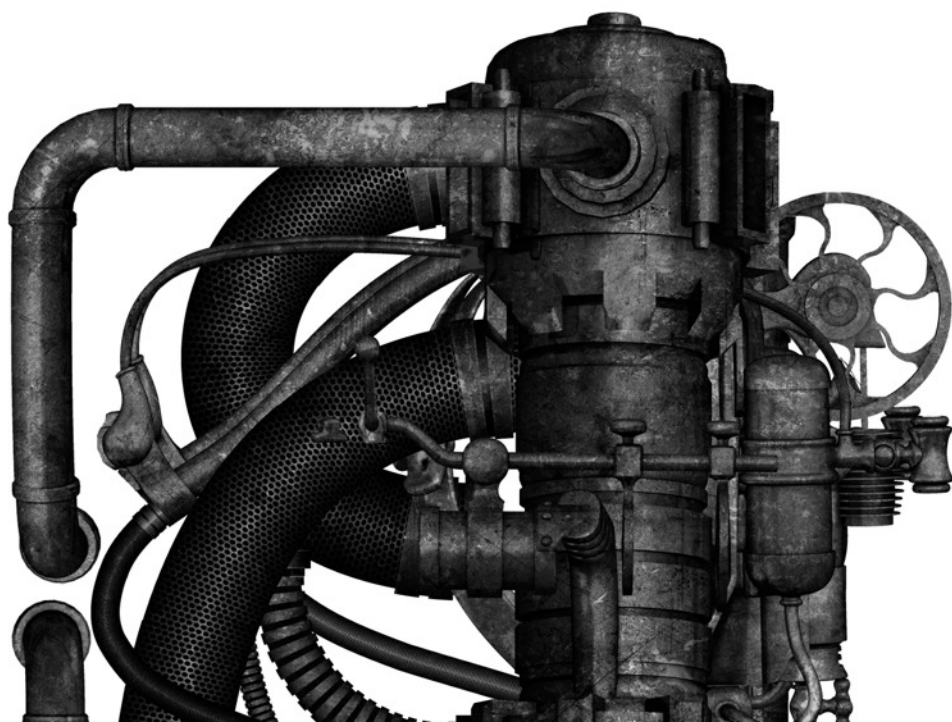
Siła 1k8 + 3 | Precyzja A+1 D+ 1 | Zaw. 14% | Wt. 3

Cena: 75 amo. Dostępność: przeciętna.



DODATKI

Tym razem otrzymasz ode mnie już na zakończenie garść rozmaitych informacji, które mogą ci się przydać na Wschodzie i nie tylko. Opowiem ci pokrótce o specjalnych umiejętnościach, talentach, a także przedstawię kilka uwag odnośnie tego, jak to jest z typami spod ciemnej gwiazdy. Najważniejsze natomiast, że omówię opcjonalne zasady walki i leczenia. Dzięki nim potyczki staną się bardziej krwawe, brutalne, a kuracja realniejsza. I to już będzie wszystko, brachu. Może jeszcze kiedyś się spotkamy.



DODATEK A

Dary Apokalipsy

Berserker – kiedy otrzymasz ciężką ranę – wpadasz we wściekłość. Dorzuć k6 ekstra obrażeń jeśli w swojej najbliższej turze zadasz je komuś lub czemuś w bezpośrednim starciu (bronią białą lub pięciami). Oko za oko, wet za wet!

Gromowładny – nie mam pojęcia co się z tobą porobiło. Może ty po prostu lubisz elektrowstrząsy? Długo ci nimi leczono? Jak widać bezskutecznie, ale mniejsza o to. W każdym razie otrzymujesz tylko połowę obrażeń od trafień z broni typu tesla, od wyładowań elektrycznych, czy na skutek chodzenia po kałuzach „podłączonych” do prądu. Nieźle, trzeba to przyznać.

Kameleon – ty to umiesz się zamaskować, to niezbity fakt. I na dodatek nie partolisz roboty, zmazując swoją osłonę przez niechłujstwo czy nieuwagę. Ilekroć używasz zestawu do kamuflażu, daje ci on premię aż +2 (zamiast +1). Ciężko ci dostrzec, trudno ci namierzyć, nie sposób cię dopaść i o to chodzi! Kryj się!

Kumaty – gdy ktoś informuje cię jak wykonać pewną czynność jakby był twoim mentorem lub po prostu ożywioną wersją instrukcji obsługi, zyskujesz premię +2, ponieważ dobrze chwytasz, co ci się gada. Korzyści są zresztą obustronne – twój doradca nie ma zszarganych nerwów, a ty jesteś w stanie poddać niejednemu wyzwaniu.

Medycyna naturalna – znasz tajniki medycyny naturalnej i umiesz przygotowywać naturalne opatrunki (działające identycznie jak te z apteczki). Poświęcając 5 godzin i zdając test *Survivalu* o trudności 5 + k12, uzyskasz k4 opatrunki (zapisz je w rubryce „apteczka” na odwrocie karty postaci). Kosztuje to trochę wysiłku, a konkretnie – 1 wyczer-

pania. Zapomnij też o tym, gdy w pobliżu nie ma żadnych sensowych roślin, które mogłyby posłużyć do chałupniczej produkcji medykamentów.

Obieżyświat – odwiedzasz nową lokację, która okazuje się wprost spektakularna?! Jest ponad wszelką wątpliwość miejscem szczególnym, niezwykłym, a wizyta przebiega w atmosferze powszechnej ekscytacji bądź zdumienia?! W takim razie zrealizowałeś swoje hobby podróżnika. A skoro tak, to po przygodzie dostajesz o 10% więcej ostatecznie otrzymywanych Punktów Doświadczenia!

Penetrator tuneli – gdy panoszysz się po jaskiniach, nieoznakowanych tunelach Azylu bądź jakimś obiekcie pod względem struktury przypominającym labirynt, możesz czuć się w miarę pewnie. Instynktownie wybierasz właściwą drogę. W praktyce działa to tak, że w przypadku nieudanego testu *Survivalu* na okoliczność odnajdowania kierunku, masz prawo raz go powtórzyć. Dopiero drugi wynik przesądza sprawę.

Perwers – gdy masz styczność ze zbrojeńcami, dewiantami seksualnymi i ludźmi o szczególnych upodobaniach lub nietuzinkowych preferencjach, potrafisz wykazać się czymś więcej niż chłodną tolerancją. Po prostu wiesz o co biega i czujesz ten klimat. Traktują cię jak swojego – kogoś kto również przeszedł na ciemną stronę mocy, a nawet ma autorytet. Dzięki temu podczas konfrontacji społecznych z takimi osobami zyskujesz kość premii k6.

Poharatany – blizny to twój znak rozpoznawczy. Jeśli podczas ostatniej przygody zostałeś 3 razy przynajmniej ciężko ranny, koszt rozwoju zdolności Pamiętne blizny (aż do rozpoczęcia kolejnej sesji) jest dla ciebie mniejszy o połowę!

Połykacz ognia – nie wiem z czego ty, kurna, masz gardło, ale potrafisz ziać ogniem. Nie, nie dosłownie. Po prostu jesteś w stanie bezkarnie nabrać w usta mieszanki z miotacza ognia lub wziąć duży tyk z koktajlu Mołotowa i podczas walki buchnąć płomieniami, używając zapalniczki. Trochę masz po tym zgagę i suszy cię w ustach, więc możesz to zrobić raz na scenę walki, ale warto, bo razisz w ten sposób do trzech celów (Zasięg 1), zadając obrażenia szacowane 3k4 (redukowane przez pancerz w losowo określonej lokacji).

Potworny szabrowników – ilekroć dobierasz się do zwłok pokonanych dzikich bestii i zmutowanych kreatur, z większą niż inni łatwością zdobywasz świetne trofea (poziom trudności podczas ich szukania jest dla ciebie zawsze niższy o jeden, a gdy bardziej nie może zostać obniżony, zyskujesz premię k4 do rzutu).

Pozyskiwanie z przyrody – natura to niewyczerpane źródło różnorodnych substancji. Potrafisz namierzać i pozyskiwać tego rodzaju surowce! Wystarczy, że poświęcisz 5 godzin i zdasz test *Survivalu* o trudności 5 + k12, a zdobędziesz tyle półproduktów chemicznych, ile uzyskasz przebić. Poszukiwania są dość męczące – kosztują 1 wyczerpania. I niestety nie wszędzie da się to zrobić, bo niektóre rewiry bywają pod tym kątem wprost jałowe.

Sokole oko – walka z wykorzystaniem prymitywnego oręża to twój żywioł. Jeśli atakujesz cel mierząc w określoną lokację z łuku, kuszy, procy lub innej tego typu broni, albo rzucając nożem bądź oszczepem, ofiara nie otrzymuje premii do testu obronnego! Wow!

Strzykawa – władasz strzykawką jak sadomasochista batem... jak operator koparki ręcznej łopatą... jak celebrytka dekoltem! Biostymulanty i inne prepa-

raty wstrzykiwane w ciało wprowadzasz w krwiobiegu zawsze w optymalnym miejscu, trafiając centralnie tam, gdzie powinienesz, mając swoje sposoby. Dzięki temu w 45% przypadków udaje ci się uniknąć skutków ubocznych!

Szwendacza intuicja – jeśli przeszukujesz jakąś sensownie zapowiadającą się lokację, ale ponosisz porażkę podczas testu *Skanu*, masz prawo go powtórzyć. Dopiero druga wpadka będzie oznaczać, że nic ciekawego nie znalazłeś.

Ubój rytualny – kiedy dzierżysz w dłoni sprzęt, na który składa się więcej niż jedna zabójcza broń (na przykład karabin z piłą mechaniczną lub pistolet z lufą przechodzącą u dołu w ostrze), jesteś na podwójnym haju! Zadajesz taką zabawką obrażenia o 2 większe niezależnie od tego czy tniesz, siekasz, czy strzelasz!

Urodzony metalurg – kiedy zakładasz pancerz hutniczy, opatulasz się nim tak precyzyjnie, że kto inny na twoim miejscu ledwie by się poruszał. Dla ciebie to pestka. Dzięki temu każda zbroja hutnicza, którą na siebie zarzucisz, ma pancerz aż o 1 wyższy we wszystkich lokacjach!

Wiertara – krótkie ostrza w twoich garściach są jak wiertła udarowe. Wprost idealne do rozpierdzielania czaszek i dziurawienia bebechów! Kiedy trzymasz w dłoni nóż, zyskuje on premię do Siły równą +2.

Zaczarowane tsantsa – znasz technikę tworzenia „magicznych” główek tsantsa*. Jeśli masz jakąś przy sobie, wiedz, że podczas zastraszania i twardych negocjacji są jak atrybut z *Ochroną* równą 1 za każdą główkę (max. 5). Mając ludzką głowę w dobrym stanie, oraz k4 dni, wykonaj test *Łatania* o trudności 6 + 2k8, by tego typu osobliwe trofeum stworzyć.

* Główka tsantsa to pomniejszona, wypreparowana ludzka głowa – trofeum wojenne Indian.

DODATEK B

Odgrywanie czarnego charakteru

Weteran odgrywający czarny charakter może posłużyć się jednym z typów psychologicznych przedstawionych poniżej. Przedstawione rysy osobowościowe cechują ludzi pozbawionych kręgosłupa moralnego, mających skłonności antyspołeczne. Występują one u psychopatów, seryjnych morderców, zbrodniarzy, bezwzględnych bandytów i innych mrocznych antybohaterów postapokaliptycznego świata.

Typ zachłanny / odwetowy: czuje się celowo odrzucony przez otoczenie i pozbawiony możliwości zaspokojenia swoich potrzeb; ma poczucie wykluczenia, odrzucenia, inności; postrzega siebie jako outsidera w sensie negatywnym; agresywny, drapieżny, zawistny, pełen nienawiści i pragnienia odwetu; stale jest nienasycony jeśli chodzi o swoje pragnienia, nie zna umiaru, ciągle żąda więcej i bez przerwy dąży do większych zysków, łapczywie pragnie dóbr materialnych, władzy, szacunku; jest zazdrosny, domagający się rewanżu; właściwie przyjemność odczuwa tylko biorąc – nie doświadcza pozytywnych uczuć podczas dawania, wprost przeciwnie, irytuje go lub wręcz doprowadza do wściekłości, gdy musi się z kimś dzielić. Przykładowa wypowiedź: „czego chcę od życia... wszystkimiego, co może mi zaoferować świat”.

Typ broniący swojej reputacji: ma wyraźne tendencje narcystyczne; ma skłonności do megalomanii, przeceniania swojej roli, znaczenia, funkcji, ale nie wynika to z jakiegoś wewnętrznego przekonania o swojej wyższości; nieprzerwanie oczekuje pochwał, uznania; wciąż poszukuje w oczach innych ludzi potwierdzenia własnej doskonałości; miewa naturalny talent aktorski, dobrze się maskuje, może być uznawany za charyzmatycznego, nieugiętego; robi

wrażenie osoby groźnej i bezwzględnej; skrajnie reaguje na wszelkie oznaki lekceważenia – wpada we wściekłość, gdy ktoś mu się sprzeciwia, podważa jego zdanie lub atakuje pozycję (nie zawsze musi tak być w istocie, wystarczy domniemanie, że ktoś tak postępuje); broniąc swojej reputacji i pozycji jest bezwzględny. Przykładowa wypowiedź: „spróbuj tak na mnie spojrzeć jeszcze raz, a wyłupię ci oczy i usmażę je nad ogniskiem”.

Typ zuchwały / brawurowy: skłonność do brawury, podejmowania ryzyka, działań na pokaz; zwracanie na siebie uwagi za wszelką cenę; cechuje go śmiałość, upór, zuchwałość, prowokacyjność (także zachowań seksualnych); przesadnie, wręcz aktorsko wyraża swoje emocje; jest nieostrożny, lekceważy realne trudności, przecenia swoje możliwości, nadmiernie ufa w swoje talenty; często wdaje się w niebezpieczne przedsięwzięcia. Przykładowa wypowiedź: „miała szczęście, że ją zgwałciłem; normalnie nie miałaby szansy na takiego ogiera”.

Typ nomadyczny: unika kontaktów towarzyskich; uważa że ma pecha, że los mu nie sprzyja, że jest w jakiś szczególny sposób naznaczony; zachowuje się jak osoba wyklęta, odrzucona, niegodnie potraktowana lub drastycznie skrzywdzona przez los; tuła się na marginesie życia społecznego, trzyma się na uboczu, jest typem włóczęgi, wyrzutka i odmienca; negatywnie ocenia innych, obarcza wszystkich winą za swój los; jest impulsywny, złośliwy, perfidny, jadowity, zgryźliwy, podły, mściwy. Przykładowa wypowiedź: „wszyscy powinni w końcu zdechnąć – na nic innego nie zasługują; wszyscy bez wyjątku”.

Typ agresywny: wrogo nastawiony do ludzi; impulsywny, łatwo wpada w skrajny gniew; ma skłonności sadyistyczne i tendencje paranoiczne (często

przypisuje innym spiskowanie przeciwko niemu lub lekceważenie go); jest zaczepny, zajadły, opryskliwy, wybuchowy, agresywny, mściwy, pragnący odwetu; jest wobec ludzi skrajnie nieufny, podejrzliwy, po każdym spodziewa się zdrady, więc stale podkreśla, że za nielojalność jest ciężka kara; nie potrafi wybaczać – zemsty za swoje krzywdy pragnie za wszelką cenę; jest okrutny, pozbawiony strachu i zahamowań, bezwzględny i brutalny; nie odczuwa obrzydzenia; gardzi słabością; niezdolny do empatii, czułości, nie ma wyrzutów sumienia; dąży do konfrontacji, przewagi, aż do upadłego lub ustąpienia przeciwnika. Przykładowa wypowiedź: „kiedy już sięgnę po broń, nie ma odwrotu bez względu na to ilu ich jest i w jakich jestem okolicznościach”.

Wszystkie opisane typy mają też pewne cechy wspólne. Najczęściej są to:

- pogarda do wszelkich zasad i norm, z wyłączeniem własnych reguł;
- tendencje do kłamania, manipulacji, zdrady;
- impulsywność i niezdolność tworzenia bardziej złożonych, długoterminowych planów;
- drażliwość, agresywność, skłonność do przemocy;
- lekkomyślność, brak odpowiedzialności, lekceważenie bezpieczeństwa swojego i innych;
- brak stałości w życiu (niechęć do rutyny, brak stałej pracy lub zajęcia, niedotrzymywanie zobowiązań);
- brak wyrzutów sumienia, skłonność do tłumaczenia, racjonalizowania sobie swoich czynów w sposób oczyszczający z jakiegokolwiek odpowiedzialności, zrzucanie jej na kogoś innego, nawet na ofiarę; wbrew pozorom niektórzy są bardzo inteligentni, wręcz błyskotliwi;
- czasem powierzchowny urok osobisty;
- traktowanie ludzi w sposób przedmiotowy, jak środek do realizacji swoich celów.

DODATEK C

Rzeźnia 2.0

Rzeźnia 2.0 to opcjonalne zasady walki przeznaczone dla zaawansowanych graczy, którzy pragną bardziej realistycznych i brutalnych, krwawych starć. Stosując te zasady sprawnie rozstrzyga się wyniki poszczególnych akcji w trakcie walki, która w tym wypadku jest trudniejsza oraz śmiertelnie niebezpieczna. Część niniejszego tekstu pokrywa się z treścią rozdziału Rzeźnia z podręcznika podstawowego, a część została diametralnie zmieniona, sugeruję ci więc uważną lekturę... Okey, zaczynamy!

Jak powszechnie wiadomo, jatka kończy się na ogół czymś barwnym zejściem przy dźwiękach słodkiego skamlenia. Nie wiem jak ty, ale ja szczerze kocham ten bajzel, widok pobojowiska, porozrywanych ciał, rąk wyłączonych z obiegu, nóg stojących kilka metrów od podziurawionego tułowia! Tego nam potrzeba! Jesteś draniem, robisz z flaków bałagan albo to ciebie podskubują sępy. Nie miej więc skrupułów i z głową używaj patentów, które zaraz ci wytożę.

Reguła inicjatywy: pierwszy działasz, pierwszy uderzasz

Aby określić, w jakiej kolejności polecą pięści i wystrzelą gnaty, zerknij do rubryki Inicjatywa na karcie postaci (ustala się ją na etapie kreacji bohatera). Gość z najwyższą Inicjatywą zaczyna. Jeśli jako gracz remisujesz z postacią trzecioplanową, inicjatywa należy do ciebie. Jeżeli masz taki sam poziom Inicjatywy jak bohater pierwszoplanowy, działasz po nim. Jaka z tego płynie nauka? Miej w zanadrzu puszkę Buzzera i tyknij sobie dobrze przed randką ze skurczybykiem.

Podsumowując, kolejność działań w turze gry zależy od Inicjatywy uczestników akcji. Pamiętaj też, że remisujący pod tym względem sprzymierzeńcy sami ustalają, który z nich przeprowadzi swoje działania jako pierwszy.

Reguła podziału: palisz albo rabujesz. Nie wszystko naraz!

Gdy nadejdzie już twoja tura, musisz postanowić, co i w jakiej kolejności zrobisz. Każdą akcję deklarujesz po wykonaniu i poznaniu konsekwencji poprzedniej. Ile rzeczy możesz wykonać? Zależy, czy się opierniczasz, czy działasz z werwą. Jesteś skoncentrowany i uważny, czy śpieszysz się, by zrobić jak najwięcej. Jak to wygląda w praktyce? Na etapie tworzenia postaci dodajesz do siebie Koordynację oraz Dryg – w ten sposób określasz, ile Punktów Akcji posiada twój bohater. Prosta, nietechniczna czynność kosztuje 1 Punkt Akcji, a może to być na przykład przebycie dystansu około 1,5 m (krok lub dwa, skok lub przewrót, doskok lub odskoczenie na bok), podanie komuś przedmiotu, sięgnięcie po coś do kieszeni, wypicie napoju lub zażycie prochów, zdobycie broni, zmiana magazynka, zapalenie szluga. Każda złożona czynność kosztuje co najmniej 2 Punkty Akcji, a są to dla przykładu: atak wręcz, wymierzenie i strzał z broni dystansowej, wycelowanie i rzut oszczepem, ciśnięcie granatem lub nożem do rzucania...

Czynności za 1 i 2 Punkty Akcji trzeba zakończyć w ciągu tury danej postaci. Są jednak jeszcze działania bardziej skomplikowane, jak opatrywanie ran, naprawa zablokowanej broni, wyciąganie czegoś z głębin plecaka lub z tajnej kryjówki na skrytobójcą broń, łamanie zabezpieczeń terminala, otwieranie sejfu, przeszukiwanie ciała... Kosztują one 3 Punkty Akcji i mogą być rozłożone w czasie na kilka tur, jeśli to konieczne – nawet na trzy. Muszą jednak trwać

jednym ciągiem, a jeśli zostaną przerwane, całą sekwencję należy rozpocząć od początku.

Udzielanie Wsparcia

Bywają sytuacje, gdy jeden Drab chce pomóc innemu podczas walki. W swojej turze ma prawo przydzielić mu Punkty Akcji z własnej puli. Należy jednak pamiętać, że obowiązuje tu pewien limit: pojedyncza postać może otrzymać nie więcej niż 3 Punkty od partnerów w danej turze starcia.

Reguła obrony: zostawiaj Punkty na asekurację!

Uznaje się, że niewykorzystane w turze Punkty Akcji dają premię do obrony. Jak to, „do jakiej obrony”?! Nie wspominałem o tym jeszcze? Posłuchaj, walka jest cholernie dynamiczna – gdy tylko się rozpoczyna, akcja staje się wartka i absolutnie każda czynność pochłania Punkty. Nawet jeśli tylko się chowasz za osłoną, płasko leżysz na glebie lub ukrywasz w wysokiej trawie, przeznaczasz na to pewną liczbę Punktów Akcji. To miara tego, na ile dobrą strategię obrony wybrałeś, na ile mądrze oszacowałeś skuteczność danej osłony, ewentualnie jak sprytnie wykorzystałeś fakt, że światło z latarni lub promienie słoneczne rażą przeciwnika, który próbuje cię ustrzelić. Mnogość okoliczności przesądzających o twojej lepszej bądź mniej efektywnej ochronie jest na tyle duża, że nie będziemy ich wymieniać. Nie podam ci też żadnych modyfikatorów wynikających z takiej czy innej osłony. Zapomnij o konieczności zerkania do tabeli i sprawdzania procentów utrudnienia w przypadku stania w trawie o wysokości 40, 80 i 120 centymetrów. Otoczenie jest kwestią drugorzędną – ważniejsze, czy umiesz się odpowiednio zachować na tym poligonie. To twoje umiejętności, skala zaangażowania i ilość bezcennego czasu, jaki poświę-

casz, decydują o tym, na ile skutecznie wykorzystujesz do swoich celów teren, okoliczności i inne czynniki. Jeśli natomiast brakuje racjonalnych wyjaśnień fabularnych, którymi można by poprzeć stosowanie asekuracji, niespożytkowane Punkty Akcji przepadają.

Bądź świadom wartości asekurowania się i stosuj ten patent rozważnie – czasem naprawdę warto mniej się udzielać w swojej kolejce, a zamiast tego zwiększyć swoje szanse na uniknięcie trafienia. Jeśli zostaną ci niewykorzystane Punkciki, pochwal się na głos, a w szczególności poinformuj Weterana, że masz tyle i tyle reszty albo że obstawiasz tyle i tyle na asekurację. Ileokroć ktoś cię zaatakuję między twoją ostatnią a kolejną turą, a ty zdołasz sensownie przedstawić fabularnie unikanie ataków, dostajesz premię, wynikającą z liczby „zamrożonych” w ten sposób Punktów Akcji.

Jak widzisz walka w tym systemie nie ma nic wspólnego z przemieszczaniem figurek po planszy wzdłuż zróżnicowanych barier i z uwzględnianiem całej gamy liczebnych modyfikatorów. Tutaj to tak nie działa, brachu. Nie musisz się też obawiać, że twoja postać zginie, ponieważ prowadzący nie dość starannie narysował plan sytuacyjny. Jeśli kręcą cię przede wszystkim te właśnie motywy, zagraj w jakiegoś bitewniaka. AFTERBOMB MADNESS jest grą fabularną – korzystaj więc z wyobraźni i stosuj w praktyce barwną narrację. Wszystko da się opisać słowami. Jeśli ty i Weteran dobrze to rozegracie, sesja będzie sugestywna na miarę dobrej książki, a chwilami spektakularna jak epicka scena z filmu akcji.

Jeszcze jedna uwaga na koniec. Zapamiętaj: gdy z jakiegoś, jakiegokolwiek powodu otrzymujesz informację, że liczba Punktów Akcji maleje o połowę, zawsze zostaje ci przynajmniej 1, nato-

miast w sytuacji, kiedy postać traci pewną liczbę Punktów i w rezultacie „dysponuje” wartością ujemną, oznacza to, że nie może w swojej turze nic robić, ale nadal jest w stanie się bronić, unikać, uskakiwać i tym podobne. Rozumiesz? Działa pieprzony odruch obronny. Poza tym nie lekceważ faktu, że nawet po stracie Punktów Akcji, na przykład wskutek zranienia, do kolejnej tury obowiązuje premia za asekurację, chyba że Weteran pokieruje się zdrowym rozsądkiem (choć o to koleżki akurat nie podejrzewam, bo każdego władza ponosi) i zdecyduje inaczej.

Reguła ognia: wal, by zabić!

Weryfikacja ataku jest szybka i dziecinnie prosta. Jako ofensor bierzesz wartość odpowiedniego współczynnika i dodajesz ją do wyniku rzutu kością właściwej zdolności. Każdy test ofensywny jest testem przeciwstawnym, co oznacza, że wraz z tobą swoje kości turla również przeciwnik. Także on używa odpowiedniego współczynnika i dodaje do niego wynik rzutu kostką adekwatnej zdolności (Kamuflażu, gdy się kryje, Kaskaderstwa, jeśli z niezrozumiałych względów stroni od twoich granatów, Krwawej łaźni, podczas sporu na gazrurki, Sprawności, jeśli gość nie ma pod ręką żelastwa albo ma na dłoniach zaledwie rękawice kolarskie, a ty właśnie próbujesz mu podwędzić rower spod tyłka).

Testy obronne – podsumowanie

Jeśli odpierasz atak bezpośredni, używając broni białej, robisz test Garda + Krwawa łaźnia.

Jeśli bronisz się przed atakiem bezpośrednim, robiąc unik lub walcząc wręcz, robisz test Garda + Sprawność.

Gdy po prostu kryjesz się przed ostrzałem, robisz test Konspira + Kamuflaż.

Gdy unikasz granatów, rakiet, ognia z miotaczy, podchodzisz do testu Konspira + Kaskaderstwo.

Aby osiągnąć sukces w teście ataku, musisz uzyskać wynik wyższy od oponenta (remis zawsze oznacza niepowodzenie atakującego). Jeżeli to ty wygrasz w przeciwnym teście walki, trafiasz przeciwnika, a jeżeli to on uzyskał lepszy rezultat, po prostu pudłujesz.

Wyniki rzutów ataku i obrony mogą być modyfikowane przez specjalne cechy używanego uzbrojenia. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w opisie cech broni. Tylko spokojnie, nie martw się na zapas – walka pozostanie szybka i łatwa do przeprowadzenia mimo konieczności uwzględnienia parametrów sprzętu, z którym brykasz po poligonie.

Krytyczna porażka

Z reguły nieudany atak skutkuje tylko brakiem trafienia. Jednak podczas walki bezpośredniej, bazującej ze strony ofensora i broniącego się na Krwawej łaźni lub Sprawności, test ataku zakończony wyjątkową kląpą oznaczać będzie, że agresor obrywa. Dzieje się tak, gdy broniący się uzyska w teście dwukrotnie wyższy wynik, niż atakujący. Trafiony otrzymuje obrażenia określone w oparciu o parametry dowolnej dzierżonej przez defensora broni białej, rękawic bojowych albo po prostu pięści.

„STERYDY”

Atak jest działaniem, na które możesz przeznaczyć więcej Punktów Akcji, niż jest to konieczne. Każdy Punkt Akcji ponad normę staje się dodatnim modyfikatorem do rzutu na trafienie. Jeśli więc zdecydujesz się poświęcić 4 Punkty Akcji zamiast 2 na strzał we wroga, oznacza to, że bardziej się przykładasz, lepiej koncentrujesz i dokładniej mierzysz. W efekcie do wyniku swojego rzutu ataku dodajesz bonus +2. To się nazywa atak na sterydach!

Reguła taktyki: rań, by unieszkodliwić!

Jasne jest, że strzelenie kolesiowi w łeb ma swoje zalety. Gościu staje się zdezorientowany i kręci mu się w głowie, a poza tym wyparowuje z niego spora dawka życia. Czasem jednak dobrym rozwiązaniem bywa mierzenie w inne części ciała: w rękę, która dzierży broń, w nogę, by spowolnić wyjątkowo zwinnego typu, lub w bebechy, żeby zabrakło mu tchu. Celować możesz zawsze i nic cię to nie kosztuje, tyle że potencjalna ofiara w teście obronnym zyskuje premię +2 gdy celujesz w bebechy, +4 gdy w głowę, a +3 gdy w pozostałe lokacje.

Cały wic polega na tym, by boleśnie przywalić. Adekwatny efekt mierzenia uzyskasz dopiero wtedy, gdy zadasz fagasowi 6 lub więcej obrażeń (po odliczeniu jego pancerza). Wtedy zadajesz ciężkie obrażenia i następuje jeden z wymienionych w tabeli efektów specjalny.

Jeśli nie zadeklarowałeś, w co mierzysz – albo nie zrobił tego twój oponent, gdy do ciebie naparzał – konieczny jest Rzut Ryzyka.

Rzut Ryzyka

Rzut Ryzyka to połączenie rzutów na lokację trafienia oraz poziomu obrażeń wynikających z tego, gdzie trafił pocisk (procedura nie dotyczy walki bronią białą i walki wręcz). Stosuje się go tylko wtedy, gdy atak odbywał się bez celowania w określone miejsce. Procedura jest banalnie prosta: rzucasz k8, sprawdzasz wynik na powyższej tabeli, aby zorientować się gdzie trafiłeś, a poza tym zwiększasz obrażenia o tyle, ile oczek wypało na kostce.

Analiza przypadku: Strzelec trafił jakiegoś komucha atakując bez mierzenia. Rzuca k8. Wypada 4. Następuje trafie-

Wynik Rzutu Ryzyka k8	Miejsce trafienia; specjalny efekt gdy zadano 6 lub więcej obrażeń (po odliczeniu pancerza)
8	głowa; do czasu opatrzenia postać ma modyfikator -1 do testów opartych na Koordynacji
5, 6, 7	bebechy; w swojej najbliższej turze postać traci 2 Punkty Akcji
3, 4	ręce; do czasu opatrzenia postać ma modyfikator -1 do testów opartych na Gardzie; dodatkowo, jeżeli miała broń, upuszcza ją
1, 2	nogi; postać upada i w swojej najbliższej turze wydaje dwukrotną wartość Punktów Akcji na czynności wymagające przemieszczania się w płaszczyźnie pionowej i poziomej (w tym na podniesienie się z ziemi oraz, w szczególności, na ataki oparte na Gardzie)

Wymienione w tabeli efekty specjalne kumulują się i sumują z negatywnymi konsekwencjami trafień krytycznych.

nie w ręce, a obrażenia wynikające z siły broni zostają zwiększone o 4. Jeśli po uwzględnieniu pancerza ofiary okaże się, że otrzymała ona 6 lub więcej obrażeń, uwzględnia się efekt specjalny podany w tabeli (w tym wypadku -1 do testów opartych na Gardzie oraz upuszczenie broni).

Atak bronią białą i wręcz

Także tym razem masz dwie opcje. Podstawowe rozwiązanie to walenie na odlew (bez mierzenia). W takim wypadku, jeśli trafisz, pamiętaj o policzeniu przebić (różnicy między twoim wynikiem a rezultatem wroga). Są ważne, ponieważ maksymalnie 8 dodajesz do puli zadawanych obrażeń, a poza tym używasz do określenia lokacji trafienia w oparciu o tabelę na wcześniejszej stronie. Jeśli liczba przebić jest wyższa niż 8 i tak trafiasz w głowę. Jeżeli natomiast atakujesz mierząc w określoną lokację masz szansę na Bombę!

Bomba! – paskudne trafienie

Jeżeli zdecydujesz się na atak mierzony (bronią strzelecką, białą lub walczącą wręcz), określasz lokację, w którą chcesz trafić. Jeśli osiągniesz cel, pomijasz Rzut Ryzyka. Zamiast tego stosujesz zasady Bomby! Trafienia w głowę skutkują podwójnymi obrażeniami zaś w pozostałe lokacje – większymi o połowę (zaokrąglając w górę). Obliczenia przeprowadzasz przed uwzględnieniem ewentualnego pancerza ofiary.

Analiza przypadku: Strzelasz w rękę. Trafiasz. Rzucasz kostkami podanymi w Sile używanej broni. Wypada 8. Ponieważ atak był mierzony, zadajesz obrażenia 12 ($8 + 50\% \text{ z } 8 = 8 + 4$).

Reguła ta jest stosowana wyłącznie w stosunku do istot żywych, półświadomych roślin i syntetyków; nie dotyczy ona pojazdów.

Tarcze

Tarczy używasz najczęściej do parowania ciosów, to chyba oczywiste. Uwzględniasz modyfikator, wynikający z jej Defensywy i rzucasz kostkami. Tarczą, zwłaszcza bojową, możesz też zaatako-

wać. Wtedy dodajesz do rzutu wartość jej Ataku.

– Zwykła tarcza (Siła 1k6 | Precyzja A-1 D+3 | Zawodność 17% | Wytrzymałość 4);

– Duża tarcza (Siła 1k6 + 1 | Precyzja A-2 D+4 | Zawodność 17% | Wytrzymałość 5);

– Tarcza bojowa np. z kolcami (Siła 1k8 | Precyzja A+1 D+3 | Zawodność 17% | Wytrzymałość 6).

Dźwiganie dużej tarczy zwiększa koszt przebycia metra z 1 PA do 2 PA. Uwzględnia się zawsze tylko jedną tarczę, tę o najlepszych parametrach. Nie sumuje się cech paru tarcz.

Walka bronią białą i wręcz - przykłady

Analiza przypadku: Drab atakuje na odlew gazurką. Wyrzuca 10. Przeciwnik wyrzuca 6. Ofensor tafia i uzyskuje 4 przebicia, więc zgodnie z tabelą uderza w rękę. Obrażenia: k6 (Siła broni) + 4 (przebicia). Wypada 3, więc zadaje wstępnie 7 obrażeń (3 + 4). Od tego odejmowany jest pancerz ofiary i wynik określa ostateczne jej obrażenia.

Analiza przypadku: Żyła atakuje gazurką mierząc w żebra. Wyrzuca 15. Przeciwnik wyrzuca 6. Kobieta trafia i uzyskuje 9 przebić. Obrażenia: k6 (Siła broni) + 8 (progowa ilość ekstra obrażeń za przebicia) + 50%. Wypada 2, więc zadaje wstępnie 15 obrażeń (2 + 8 + 50%). Od tego odejmowany jest pancerz ofiary i wynik określa ostateczne jej obrażenia.

Podsumowując, atakujący zawsze ma do wyboru zasadniczo dwie opcje. Walić w cel na oślep lub mierzyć. Waląc z broni strzeleckiej bez celowania może liczyć na łut szczęścia i na zadanie wysokich obrażeń dzięki trafieniu w głowę lub

bebechy, co weryfikuje Rzut Ryzyka. Strzelając w określoną lokację ma natomiast gwarancję powiększenia obrażeń o 100% (głowa) lub o 50% (reszta ciała). Waląc bronią białą na odlew miejsce trafienia i ekstra obrażenia zależą od liczby przebić. Uderzając w wybraną lokację dodaje się również przebicia do obrażeń, ale dodatkowo przy trafieniu ma miejsce Bomba! Niezależnie od rodzaju ataku, ofensywę można przeprowadzić „na sterydach”, zwiększając w ten sposób szansę trafienia jednocześnie jednak zmniejszając pulę punktów do przeznaczenia na ewentualną asekurację. Do wyboru do koloru! Wybór strategii należy do ciebie!

Reguła niezapowiedzianej wizyty: działaj znienacka!

Jeżeli masz pewne wątpliwości co do tego, czy jesteś szybszy od drani, na których polujesz, przygotuj zasadzkę lub odwiedź ich bez uprzedzenia. Na pewno będą zachwyceni! W razie pułapki ignoruje się Inicjatywę, a zamiast tego wykonuje przeciwstawny test Konspira + Skan ofiary kontra twój test Konspira + Kamuflaż. Jeżeli wygrasz – działasz pierwszy, jeśli przegrasz – przeciwnik cię uprzedzi.

W przypadku zakradającej się grupy test zdaje zawsze gość, który ma najniższą wartość Kamuflażu, a wśród potencjalnych ofiar – cwaniak mający najwyższy poziom Skanu. W takiej sytuacji rezultat testu przekłada się na inicjatywę grupową – zwycięska grupa działa pierwsza, niezależnie od indywidualnych wartości Inicjatywy poszczególnych postaci. Konkretna kolejność w obrębie danej ekipy jest przez nią ustalana dowolnie.

Na marginesie...

Najpewniej spostrzegłeś już bez trudu, że w AFTERBOMB defensywa jest fawo-

ryzowana. Przeznaczone na asekurację Punkty dają premię w każdej obronie, podczas gdy spożytkowanie większej liczby Punktów Akcji na ofensywę daje bonus tylko do danego ataku... Brak zbalansowania walki jest jednak pozorny. Pomińmy w tym miejscu aspekt oczywistego instynktu przetrwania i fakt, że inaczej niż chociażby w wielu grach komputerowych postaci nie stoją naprzeciw siebie i nie opróżniają na zmianę magazynków, lecz starają się chronić swój tyłek. Sęk w tym, że w AFTERBOMB MADNESS naprawdę niewiele potrzeba, by postać lub dowolną inną istotę pozbawić życia. Stosunkowo niska „żywołność” bohaterów jest równoważona przez wysoki potencjał działań, które mają temu zapobiegać. Daje to podwójną radochę, ponieważ z jednej strony zwiększa realizm, a z drugiej potęguje dramaturgię rozgrywki. Wyobraź sobie dylemat: za ryzykować i postawić wszystko na jedną kartę, maksymalnie koncentrując się na ataku, czy też darować sobie brawurę i przede wszystkim dobrze się okopać...

Powtórzmy raz jeszcze: gdy rozpoczyna się walka, nikt nie wyłącza się z biegu wydarzeń o tak sobie. Faktycznie, Drab może przeznaczyć tyle Punktów Akcji na asekurację, że w praktyce trudno go będzie dopaść, ale w żadnym razie nie będzie to niemożliwe. Kule świstają, wszyscy są w ruchu, bo po wyłonieniu się zza jednej osłony pozycja jest już praktycznie spalona – wystarczy, że ktoś tam będzie mierzył, i po sprawie. Strzelaniny są ekstremalne, jatki są na maksa, ale trzeba pamiętać, że oba te rozwiązania stanowią ostateczną alternatywę dla dyplomatycznego rozstrzygnięcia sporu. AFTERBOMB za sprawą motywu morale prowokuje do ruszenia głową, zachęca do załatwiania spraw inaczej niż każdorazowe sięganie po pukawki. Jeśli jednak zacznie się walka, trzeba będzie się postarać, żeby nie zginąć i na dobre pozbyć się przeciwnika.

A kiedy zaboli... czyli słów kilka o obrażeniach

Procedura obrażeń zależy od tego czy atak był „na oślep” czy mierzony (było już o tym przed chwilą).

W obu przypadkach ustala się w końcu liczbę zadawanych obrażeń a następnie od tej wartości odejmuje wartość pancerza ofiary w danej lokacji. W razie potrzeby stosuje się specjalne zasady (niektórzy mutanci są np. szczególnie odporni na broń energetyczną). W ten sposób oblicza się rzeczywiste obrażenia, jakie otrzymuje ofiara.

Analiza przypadku: Ofiara atakowana na oślep zostaje trafiona z pistoletu. Ofensor przeprowadza Rzut Ryzyka. Wypada 1. Cel zostaje trafiony w nogi, a wstępne obrażenia wynoszą właśnie 1. Atakujący rzuca kostkami podanymi w Sile uzbrojenia. Wypada 5. W sumie atak zadał 6 obrażeń (1 obrażenia wstępne plus 5 z Siły). Od tej wartości odejmuje się pancerz (2). Ostatecznie ofiara dostaje 4 obrażenia.

Analiza przypadku: Ofiara została zaatakowana przez strzelca wyborowego, który mierzył jej w głowę. Atak się powiódł. Ofensor rzuca kostkami, wynikającymi z Siły broni. Wypada 9. Ponieważ atak był mierzony stosuje się reguły Bomby! Skoro ofiara dostała w głowę, obrażenia mnoży się przez 2. Wstępnie cel absorbuje zatem aż 18 obrażeń. Od tego należy odjąć wartość pancerza (w tym wypadku 1), aby określić ostateczne obrażenia, jakie otrzyma ofiara (czyli $18 - 1 = 17$).

Trafienie krytyczne: „pechowa trzynastka”

Jeśli postać jednorazowo (po uwzględnieniu pancerza) otrzyma 13 lub więcej obrażeń uznaje się ją za krytycznie ranną. Na skutek szoku w najbliższej

turze zostaje pozbawiona połowy dostępnych Punktów Akcji. Ponadto w przypadku postrzałów i innych drastycznych ran następuje krwotok. Postać musi zostać opatrzona w ciągu tylu tur, ile wynosi jej Kondycja. Jeśli tak się nie stanie – traci przytomność i należy stosować zasady Agonii. Kolejne krytyczne trafienie redukuje liczbę tur o 1. Zasada nie dotyczy istot mających więcej niż 60 Progu Obrażeń.

Agonia

Kiedy postać straci przytomność na skutek krwotoku, a także w sytuacji, gdy zostanie przekroczony jej Próg Obrażeń, uznaje się, że znajduje się ona w stanie agonii – dogorywa, nie może podejmować żadnych działań. Przez tyle tur, ile wynosi jej Garda, ma jeszcze szansę na ratunek. Po tym czasie następuje zgon i tym samym definitywne wyłączenie z gry, a jej ścierwo zaczyna się przysposabiać do rozkładu.

Nieszczęśliwe wypadki

Bywają sytuacje, w których postać spada z dużej wysokości, trafia pod stertę gruzu, przysmaża się po wejściu w kałużę „podłączoną” do prądu. W takim wypadku poszkodowany doznaje obrażeń szacowanych. Weteran ocenia poziom zagrożenia w sposób subiektywny i zdroworozsądkowo rozsądza, czy obrażenia mogą być redukowane przez średni lub miejscowy pancerz. Następnie rzuca się odpowiednimi kostkami, by określić, ile konkretnie bohater otrzyma obrażeń.

A oto kilka wskazówek, które należy traktować jako sugestie:

- drobnostka (k6 obrażeń szacowanych) – potłuczenie, obtarcie, lekkie poparzenia;
- co za pech (k8 obrażeń szacowanych) – upadek ze sporej wysokości, smaganie ogniem, raczej niegroźna kraksa;

- nieszczęśliwy wypadek (k10 obrażeń szacowanych) – przygniecenie sporym ciężarem, kontakt ze żrącą substancją, rana cięta;
- fatalny niefart (2k6 obrażeń szacowanych) – znalezienie się w promieniu wybuchu, potrącenie przez samochód, upadek z bardzo dużej wysokości;
- prawdziwa tragedia (3k10) – przygniecenie bardzo dużym ciężarem, katastrofa;
- makabra (4k12) – przebywanie w epicentrum silnego wybuchu, upadek z wysokiego urwiska, wpadnięcie do kadzi z kwasem.

Eksplozje

Wybuch granatu, rakiety lub bomby to specyficzny przypadek, który też skutkuje obrażeniami szacowanymi, ale zawsze redukowany jest przez pancerz, jeśli tylko ofiara takowy posiada. Uwzględnia się wartość pancerza tej lokacji, która jest pod tym względem najłabiej chroniona. Jeżeli na przykład bohater ma na wszystkich lokacjach pancerz równy 4, z wyjątkiem głowy, gdzie ma zaledwie zabezpieczenie o pancerzu 2, obrażenia od wybuchu pomniejsza się właśnie o te niższą liczbę, czyli o 2. Ponadto obrażenia od eksplozji mogą, podobnie jak inne trafienia, spowodować uszkodzenie odzieży ochronnej, z tym że osłabiają wartość pancerza przy trafieniu krytycznym o 1 pełny punkt, a nie o 0,5. Jeśli ładunek ignoruje pancerz lub ofiara nie ma żadnego pancerza, uznaje się, że nastąpiło trafienie w newralgiczne miejsce, czyli w głowę. Skutki specjalne ciężkich ran określa się na podstawie tego, jaką lokację brało się pod uwagę podczas pomniejszania obrażeń przez pancerz. Jeśli weźmiemy pod uwagę powyższe okoliczności, należałoby uwzględnić fatalne konsekwencje trafienia w głowę (modyfikator -1 do testów bazujących na Koordynacji).

DODATEK D KURACJA 2.0

Kuracja 2.0 to opcjonalne zasady leczenia i regeneracji, które stosuje się wraz z regułami walki Rzeźnia 2.0. Mechanika ta przeznaczona jest dla bardziej zaawansowanych graczy, którzy oczekują wyższego poziomu trudności oraz większego realizmu.

Leczenie i regeneracja

Bywa i tak, że załatwienie skurczybyka lub dwóch kosztuje trochę zdrowia. Od tego są apteczki pierwszej pomocy oraz Medexy, czyli żele błyskawicznie gojące rany. I oczywiście fachowe wsparcie medyczne, jeśli masz wśród znajomych kogoś, kto zna się na rzeczy.

Łatanie – z apteczką i bez

Jeśli dostałeś kulkę, najpierw musisz ją wyjąć, chyba że przeszła na wylot. Odkażasz ranę, na przykład polewając ją alkoholem. Następnie sięgasz po kilka gadżetów ze swojej wybrakowanej apteczki i pozbywasz się ołowiowego intruza ze swojego ciała. Na koniec robisz kilka szwów, wykonujesz opatrunek i po bólu. Proste, prawda? No właśnie...

Procedura użycia apteczki

Apteczka zawiera 3 opatrunki. Może być efektywnie użyta raz na osiem godzin i leczy 20% obrażeń, o ile opatrujący zda test Dryg + Łatanie o trudności 1 + k4. Używanie apteczki częściej niż raz na sześć godzin nie niweluje żadnych obrażeń, ale może znieść specjalne efekty ran (pod warunkiem, że zda się test).

A co jeśli nie ma fachowych opatrunków? Cóż, wtedy drzesz w miarę czystą koszulę i starasz się jakoś opatrzyć rany. Efekty są jednak zazwyczaj słabsze, ale lepsza taka pierwsza pomoc niż żadna, co nie?

Procedura opatrywania BEZ apteczki

Prowizoryczne opatrywanie może być przeprowadzone efektywnie raz na osiem godzin i leczy wtedy 10% obrażeń, o ile opatrujący zda test Dryg + Łatanie o trudności 2 + k6. Prowizoryczne opatrywanie częściej niż raz na sześć godzin nie niweluje żadnych obrażeń, ale może znieść specjalne efekty ran (pod warunkiem że zda się test). Jeżeli test opatrywania prowizorycznego się nie powiedzie, postać łapie infekcję i w rezultacie nie może wykonywać przeciążenia, a wszystkie kolejne testy jej leczenia są trudniejsze o jeden poziom. Infekcja utrzymuje się do czasu, aż bohater w pełni wyzdrowieje.

Na wypadek, gdybyś chciał przykombinować, informuję, że efekty używania apteczki i prowizorycznego opatrywania się nie sumują. Na każde sześć godzin możesz tylko raz zredukować liczbę obrażeń opatrunkiem.

Zabiegi

Łatanie to trochę mało, przynajmniej dla takiego typu jak ty, który pewnie nie zamierza odpuszczać ani na chwilę i chce pozostawać w pełni sprawny podczas akcji? Mam dobrą wiadomość, nasi wojskowi medycy wymyślili przed wojną coś takiego jak oporządzenie zabiegowe przeznaczone do leczenia wszelkiego rodzaju ran, a nawet kolenia porażeń energetycznych i poparzeń. Jest tylko jeden problem – żeby wydajnie posługiwać się tym ustrojstwem, trzeba się trochę znać na medycynie. Oporządzenie zabiegowe jest sprzętem pozbawionym sensownych zabezpieczeń, a zawarte w nim preparaty i irytujące świdrujące podajniki są na ogół w pewnym stopniu skażone. W związku z tym ilekroć stosuje się na kimś to cacko, pacjent z miejsca otrzymuje k6 napromieniowania. Zaletą tego gadżetu jest natomiast fakt, że nim się całkowicie zużyje, można go wykorzystać aż 8 razy.

Procedura zabiegów

Do przeprowadzania procedur leczenia używa się też oporządzenia zabiegowego. Można to robić nawet dziesięć razy na dobę, ale za każdym razem pacjent otrzymuje k6 napromieniowania. Każde użycie oporządzenia zabiegowego (które przestaje być zdadne do wykorzystania po ośmiu zastosowaniach) niweluje tyle obrażeń, ile chirurg uzyska przebić w teście Dryg + Łatanie o trudności 1 + k4. Zabiegi mogą przeprowadzać postaci posiadające zdolność Łatanie na poziomie 3 lub wyższym. Poprawnie przeprowadzony zabieg niweluje specjalne efekty ran.

Efekty leczenia na skutek użycia oporządzenia zabiegowego nie mają wpływu na limit opatrunków prowizorycznych i sporządzonych z wykorzystaniem apteczki i w żaden sposób się z nim nie wiążą.

Medexy, błyskawiczne gojenie ran

Pozostaje jeszcze kwestia używania Medexów. Jeśli dostałeś kosą lub inną bronią białą, miotaczem ognia, bronią konwencjonalną, energetyczną albo po prostu srogo się potłukłeś podczas turnieju parkour, możesz wyciągnąć tubkę Medexa i wylać żel na rany. Ponieważ praktycznie wszystkie preparaty są już nieźle przeterminowane, ich działanie bywa bardzo różne. Czasem działają naprawdę ekstra, innym razem z trudem radzą sobie nawet z draśnięciami.

Procedura użycia Medexa

Preparat Medex nie wymaga przeprowadzania testów leczenia. Użycie go automatycznie niweluje k8 obrażeń. Środek pozostaje bezpieczny, jeśli używa się go nie częściej niż raz na godzinę. W przeciwnym razie każde kolejne wykorzystanie powoduje efekt uboczny w postaci 5 punktów napromieniowania. Medex niweluje specjalne efekty ran.

Regeneracja

Jeśli zostałeś opatrzony i jesteś stabilny, w ciągu 24 godzin od ostatniej rany

samoczynnie leczy się 4 twoich obrażeń. Jeżeli natomiast los ci nie sprzyja, jesteś w złej kondycji, wycieńczony i głodny (masz więcej punktów wyczerpania, niż wynosi twoja Kondycha), wówczas samoczynnie goją się jedynie 2 obrażenia.

Napromieniowanie

Skoro jesteśmy przy napromieniowaniu, trzeba ci wiedzieć, że ono również stanowi poważne wyzwanie, zwłaszcza gdy nie masz pod ręką żadnych preparatów na tę dolegliwość. Na początek przyjrzyjmy się konsekwencjom:

Skutki napromieniowania

- napromieniowanie 1–20 nie jest zbyt groźne, bo ludzkie organizmy już przyzwyczały się do poziomu, który stanowi przykry standard w dobie wszechobecnego skażenia;
- napromieniowanie 21–30 wyraźnie pogarsza twój stan, co skutkuje modyfikatorem -2 przy wszystkich testach ruchowych;
- napromieniowanie 31–40 jeszcze pogarsza sytuację, zwiększając ujemny modyfikator do -3 w testach, w których się poruszasz;
- napromieniowanie 41–50 skutkuje modyfikatorem -4 do testów związanych z ruchem.

Na tym nie koniec. Jeśli będąc napromieniowanym, uzyskasz podczas testu (w następstwie uwzględnienia ujemnego modyfikatora) wynik równy lub mniejszy od zera, akcja kończy się niepowodzeniem, a ty zapadasz w śpiączkę radiacyjną, która trwa k4 godziny. Ze śpiączki może cię wyciągnąć podanie preparatu typu RadSafe. Dzięki niemu przytomniejesz w ciągu paru chwil.

Zaraz, zaraz, o czymś zapomniałem. Jeśli twój poziom napromieniowania przekroczy magiczną granicę 50, zaliczasz zgon, topiąc się we własnych wymiocinach lub rozpylając jak podgrzane masło.

Na koniec dobra wiadomość: nawet jeżeli nie dysponujesz preparatami niwelującymi napromieniowanie, organizm samoczynnie je zmniejsza w tempie $k6 - 1$ na tydzień.

Kondycha

Każdy Drab ma tyle stopni Kondychy, ile wynosi jego Garda + 2. W rubryce Kondycha należy stawiać krzyżyki, gdy zostanie nadużyta odporność bądź wytrzymałość postaci. Jeden krzyżyk, symbolizujący punkt wyczerpania, dostajesz „gratis”, bo w dzisiejszych czasach wszyscy jesteśmy trochę zmęczeni. Każdy kolejny krzyżyk stawia się, ilekroć następuje: niedożywienie (brak pożywienia dłużej niż dobę), wycieńczenie (brak płynów dłużej niż dobę), niekorzystny pobyt w skrajnych warunkach, przeciążenie.

Każdy punkt wyczerpania (krzyżyk) przekraczający wysokość Kondychy skutkuje wyraźnym pogorszeniem się stanu postaci: wszystkie zdolności maleją o poziom. Gościu, który uzbiera pięć krzyżyków ponad normę, nie jest już w stanie efektywnie działać – stanowi łatwy cel, może się co najwyżej człgać i błagać o pomoc, a jeśli jej nie otrzyma, w ciągu $4 + 2k10$ godzin zalicza zgon.

Wyczerpanie spada do minimum, czyli do jednego, bazowego "krzyżyka", gdy postać w pełni wypocznie (gruntownie się wyśpi nie będąc wycieńczona ani głodna). Wyczerpanie usuwają w trybie natychmiastowym różne biostymulanty i produkty spożywcze.

Więcej realizmu...

Jeżeli zamierzasz stosować zasady Rzeźnia 2.0 oraz Kuracja 2.0, zalecanym rozwiązaniem jest również zwiększenie obrażeń zadawanych przez wszelką broń strzelecką o + 2 oraz zwiększenie wartości pancerza odzieży ochronnej o 1. Jeśli przykładowa broń zadaje obrażenia $1k6 + 1$, po zmianie zadawać będzie zatem $1k6 + 3$; natomiast przykładowy pancerz o wartości dajmy na to 2, zostanie zwiększony do 3. Będzie krwawiej, bardziej realistycznie – możesz mi wierzyć!