

AFTERBOMB MADNESS

RUSH



ZASADY OPCJONALNE



Rafał Olszak

AFTERBOMB MADNESS RUSH

Opcjonalne zasady do gry fabularnej.

Afterbomb Madness RUSH to przede wszystkim opcjonalna, szybsza i łatwiejsza względem standardowej mechanika, ale również przeniesienie akcji około 50 lat do przodu w stosunku do realiów z podstawowej wersji podręcznika. Innymi słowy RUSH to wersja zasad stworzona z myślą o prowadzeniu sesji RPG w świecie Afterbomb Madness dla początkujących graczy, ale i dla starych wyjadaczy w warunkach „polowych” - na konwentach i przy innych tego typu okazjach. Świat odmieniony jest o tyle, o ile mogło to nastąpić w ciągu wspomnianych pięciu dekad. Przesunięcie akcji w czasie sprawia, że zmiany łatwiej przyjąć, a poza tym oznacza, że wedle własnego uznania gracze mogą rozgrywać scenariusze w dowolnej wersji realiów i zasad Afterbomb Madness.

Niniejsza wersja jest wersją BETA 1.5

Wszelkie uwagi można zgłaszać na oficjalnej stronie gry: www.afterbomb.pl

SPIS TREŚCI

Wstęp - str. 3

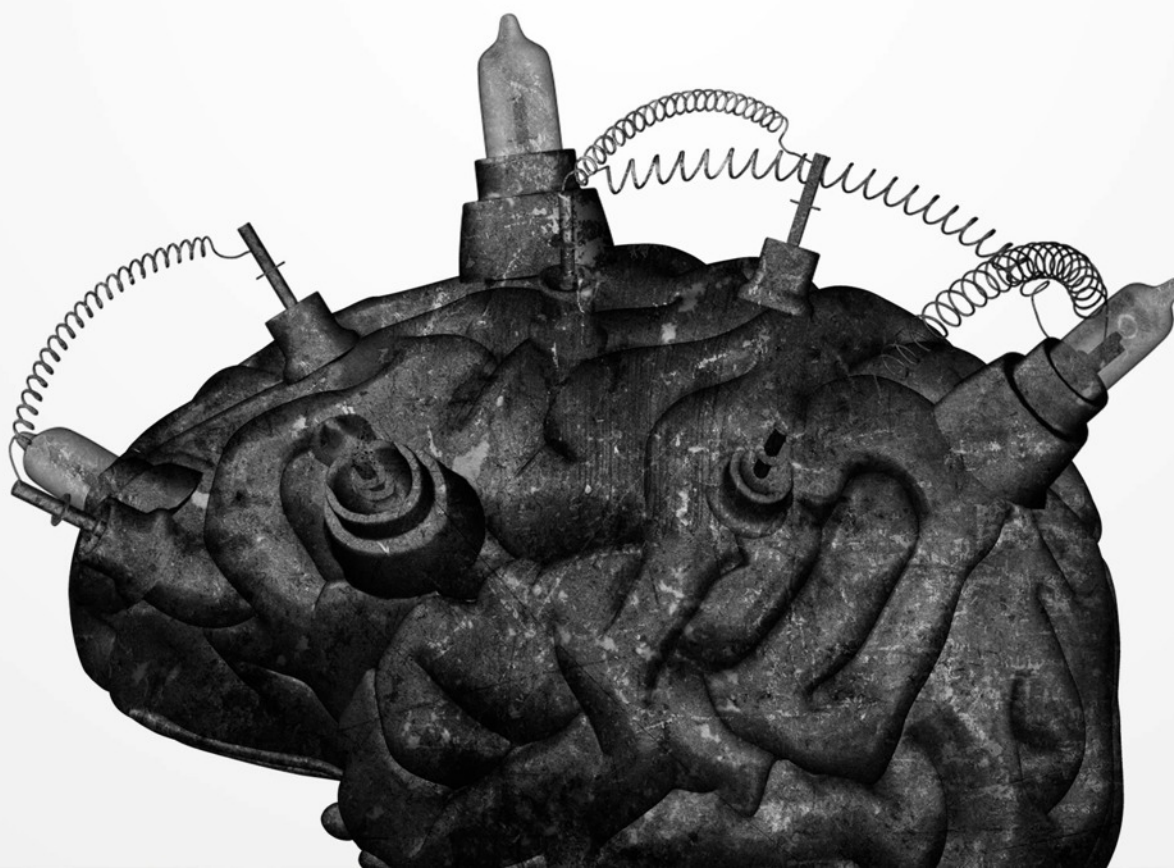
Tworzenie postaci - str. 5

Mechanika rozgrywki - str. 14

Zasady walki - str. 16

Rozwój bohatera - str. 21

Karta Postaci - str. 23



***Na początku był Czas Pokoju.
A zdawało się, że będzie trwał
w nieskończoność.
Ludziom żyło się dobrze,
ale wciąż pragnęli więcej.
Ich serca zdominował Duch Postępu.
A był on nienasycony
i pochłaniał bez reszty.
Przykuł uwagę wielookich.
Przybывая rozpoczęli Zew Wojny.
Od tamtej pory minęły dwa stulecia.
Trwa krytyczna Faza Przetrwania.
Niech dokona się nieuchro...***

Ostatnie słowa misjonarza Eliasza Newborn

Użytkownik zalogowany do systemu. Program Witaj Brachu wybrany automatycznie. Aktualizacja bazy danych. Procedura startowa zainicjowana. Wczytywanie w toku. 5... 4... 3... 2... 1... Witaj Brachu! Nie rób takich wielki oczu! Pewnie czytałeś moje przewodniki w wersji drukowanej, co? Na pewno są sławne. Przyznaję, długo żyłem w przeświadczeniu, że książki to najlepszy sposób dotarcia do ludzi. Z błędu wyprowadził mnie jednak pewien jajogłowy. Poczciwy nerd zasugerował, że przygotuje program, w którym będzie można ze mną pogadać na długo po mojej śmierci. Najwyraźniej plan się powiódł. Masz do dyspozycji cyfrową wersję mojej osoby. Nie znam odpowiedzi na wszystkie pytania, ale i tak na pewno przydadzą ci się moje wskazówki. Jeśli syntezytor mowy w twoim nadgarstkowym terminalu jest sprawny, to słuchaj uważnie... A jeżeli nie działa, to skoncentruj się i czytaj równie wnikliwie. Wszystko to, co mam ci do przekazania, może okazać się niezwykle pomocne. Inaczej nie zajmowałbym ci czasu!

Czasy się zmieniły. Odkąd amerykański sen przemienił się w istny koszmar, minęły już prawie dwa stulecia. Ludzie inaczej teraz patrzą na tę historię. Głównie za sprawą pewnego klechy, który rozpropagował opowieść o kilku okresach tego wszystkiego. Przed wojną trwał Czas Pokoju. Wspomniany misjonarz przedstawiał go jak sielankę, chociaż wszelkie znaki na niebie i ziemi wskazywały, że wcale nie było tak pięknie. W każdym razie trzeba koleśowi przyznać rację, że w porównaniu do tego, co nastąpiło później, ówczesne konflikty zbrojeniowe to była drobnostka. Wojnę

poprzedził galopujący rozwój – w nasze serca, zdaniem klechy, wstąpił Duch Postępu. Właściwie chyba raczej demon, bo do niczego dobrego to niestety nie doprowadziło. Woda sodowa nam uderzyła do głowy, wynaleźliśmy energię jądrową i w efekcie zwróciliśmy na siebie uwagę obcych. Nie trzeba było długo czekać, by zapragnęli kawałka ziemi dla siebie, zwłaszcza, że musieli się ewakuować z własnego wymiaru, ponieważ przegrywali tam wojnę z inną rasą. Trafiwszy tutaj, przez chwilę szukali sojusznika. Chcieli przestrzeni życiowej, a by móc ją zdobyć, musieli się pozbyć przynajmniej połowy ludzkości. Myśmy nie chcieli wejść z nimi w układ, więc uderzyli do komunistów. Czerwona hołota kupiła haczyk i zaczęła się prawdziwa jazda, a raczej nastąpił Zew Wojny. Trzecia wojna światowa cofnęła ludzkość do czasów plemiennych. Nasza cywilizacja upadła z nikłą szansą na podźwignięcie się z kolan. Trzeba było jakoś przeczekać najgorsze, więc nastąpiła Faza Przetrwania. Tak się nieszczęśliwie składa, że etap ten diabelnie się dłuży. Ciągnie się i ciągnie i skończyć nie może. Zdaniem Eliasza – tego natchnionego misjonarza – kolejny krok to Ocalenie. Jakoś tego nie widzę. On z pewnością też już tego nie ujrzy – zlikwidował go jakiś agent komuchów.

A teraz pomówmy o tym, co nowego na tym popapranym świecie. Pogorszyła się jakość uzbrojenia i to wydatnie. Poza tym nie ma już tak wielu jej nabywców – kolejne setki tysięcy ludzi poszły do piachu z takich i innych przyczyn. Giwery nie są więc już tak drogie, jak jeszcze kilkadziesiąt lat temu, bo zmaleł popyt. Odwrotnie jest z amunicją, która jest cenniejsza niż dawniej. Trochę wszyscy żeśmy się wyprztykali z naboju. W efekcie za mniej amo można kupić więcej. Strzelaniny nadal nie należą do rzadkości, ale każdy stara się ograniczać ilość zużywanych pocisków do niezbędnego minimum. Ponadto kwitnie handel wymienny nie wykorzystujący amunicji jako waluty. Ludzie nadal wyceniają sprzęt kalkulując, ile można by za niego dostać amo, ale w praktyce tego typu wymiana odbywa się raczej nieczęsto. Nikt już nie wędruje przez pustkowia z wiadrami amunicji. Wprost przeciwnie, każdy stara się trzymać ją raczej na czarną godzinę i używać w ostateczności. Przyzwoitą amunicję można dostać głównie w faktoriach Kartelu oraz placówkach Unii

Handlowej, które znaleźć można tylko w większych skupiskach ludności na Zachodzie. Na Wschodzie, w Azylach kontrolowanych przez selekcjonerów amunicja jest niemal wyłącznie w rękach Selekcjonerów, co wydatnie umacnia ich władzę.

Po drugie, warunki panujące na naszej wspaniałej planecie wyraźnie się pogorszyły. Przetworniki Środowiskowe obcych zrobiły swoje. Częstotliwość radioaktywnych burz, toksycznych deszczów i innych skrajnych warunków pogodowych drastycznie wzrosła. Zmutowane kreatury spotyka się znacznie częściej, a półświadczone rośliny to prawdziwa plaga. Co gorsza, w większości choroby, które jeszcze pięćdziesiąt lat temu dawało się zaleczyć lub całkiem wyeliminować, obecnie są znacznie bardziej złośliwe. Skazy to istny dramat, któremu trudno zaradzić.

Kolejną rewelacją jest powołanie Nowego Rządu, na czele którego stoi tak zwana Prezydentura. Prezydentura to przedstawiciele trzech największych (choć nie jedynych) członków Nowego Rządu. Od początku do teraz są to Konfederacja Odrodzenie, Unia Handlowa oraz Antykryzysowa Agencja Dozoru. Do Nowego Rządu należy również Alternatywa Dla Ameryki. W jego skład wchodzi też niektóre ugrupowania ze Wschodu – Dygnicja oraz Manifest Destiny. Nowy Rząd w chwili powstawania, a było to w roku 2134, uznał, że Stany Zjednoczone Ameryki upadły. Jak mówi ich konstytucja, „Nowy Rząd to państwo bez granic, jego stolica jest w sercach obywateli, wszędzie tam, gdzie żyją”. W jedności siła, więc nic dziwnego, że Nowy Rząd faktycznie uznawany jest za najsilniejszego gracza w regionie. Unia Handlowa dba o zaopatrzenie, Konfederacja Odrodzenie chroni przed sowietami i obcymi, a Agencja Dozoru pilnuje porządku w myśl Trzech postanowień (które odnoszą się teraz do Nowego Rządu, a nie USA), natomiast Alternatywa Dla Ameryki dba o jakość życia oraz stan zdrowia obywateli. Organizacje ze Wschodu starają się przemycić idee Nowego Rządu w tamte okolice, ale Selekcjonerzy wciąż trzymają tam wszystkich za jaja, więc nie jest to takie proste. Manifest Destiny z pewnym wsparciem Agencji Dozoru i Konfederacji Odrodzenie organizuje przerzuty starannie wyselekcjonowanych obywateli na Zachód. Mowa o tęgich umysłach, wyjątkowo

uzdolnionych technikach, inżynierach i innych utalentowanych jednostkach skorych do konstruktywnej, wytężonej pracy na rzecz Nowego Rządu. Silnym, pozostającym niezależnym względem Nowego Rządu zawodnikiem jest Protect America. Ich bajeczne podwodne miasto, które sami traktują jak odrębny Stan, znacząco się rozrosło przez ostatnie dziesięciolecia. Protect America nie uznało upadku USA, więc traktuje Nowy Rząd jak samozwańczych watażków, a nawet zdrajców. Z tego względu obie te społeczności pozostają w stanie wojny. Kilka lat temu grupa androidów zaatakowała siedzibę Nowego Rządu w San Francisco poważnie raniąc dwóch i zabijając jednego z członków Prezydentury.

O pozostałych nowinkach opowiem ci przy innych okazjach już za chwilę...



TWORZENIE POSTACI

Grunt to odpowiednie nastawienie...

Wybierz postawę

Ku czci wielkich faz upadku naszej cywilizacji, postawy Drabów i Żylet zostały podzielone na cztery rodzaje.

Jeśli jesteś dyplomatą raczej pokojowo nastawionym do świata, w miarę możliwości unikającym bezpośrednich konfrontacji, twoja postawa to: **Czas Pokoju**. Ludzie z takim nastawieniem zwykle rozwiązują problemy bez użycia siły. Są mocni w gębie, cwani i posiadają cenne umiejętności, które pozwalają im skutecznie stosować taką filozofię z pożytkiem dla siebie.

Jeżeli jesteś postępowcem z radością korzystającym ze wszelkich innowacji technicznych, zapewne masz w sercu **Ducha Postępu**. Prowadzenie pojazdów, obsługa maszyn, sterowanie różnymi urządzeniami i praca przy terminalach to twój żywioł. Możliwe, że uchodzisz za złotą rączkę, robisz w drużynie za technikę uzbrojenia, łatasz pancerze, a w sytuacjach podbramkowych uruchamiasz bez kluczyków brykę, żeby ewakuować się z miejsca akcji. Tacy jak ty słyną z przedziwnych gadżetów, osobliwych protez i rozmaitych wszczepów.

Jeśli jesteś jak człowiek demolka, nie owijasz w bawełnę, nie patyczkujesz się i stanowczo preferujesz rozwiązania siłowe, twoja postawa to **Zew Wojny**. Jesteś walecznym skurczybykiem i nikomu nie odpuścisz. Uzbrojenie to twój fetysz. Sypiasz z naładowaną i odbezpieczoną bronią pod poduszką. Walczysz na pierwszej linii frontu. Jesteś nie do zdarcia i nigdy nie dajesz za wygraną.

Jeżeli wolałbyś przejść przez skażony teren, uporać się z radioaktywną burzą piaskową albo opadami kwaśnego deszczu zamiast wybrać inne rozstrzygnięcia... twoja postawa to **Faza Przetrwania**. Wytrzymasz

w trudnych warunkach, przeżyjesz ekstremalne sytuacje, zgubisz pościg, znajdziesz wodę i zdobędziesz pożywienie nawet na totalnym wygwizdowie. Przy okazji wytworzysz garść biostymulantów, bo przezorny zawsze zabezpieczony, prawda?

Jeśli żadna z tych skrajnych wersji nie przypadła ci do gustu, najwyraźniej jesteś bardziej skomplikowany. Spokojnie, z tym też sobie poradzimy. Ostatecznie tylko od ciebie zależy, w jaki sposób rozdysponujesz punkty na poszczególne postawy i czy w rezultacie któraś z nich okaże się wiodąca, czy o żadnej nie będzie można tak powiedzieć...

Masz do rozdysponowania **7 punktów**. Zużyj wszystkie punkty, pamiętając, że żadna postawa nie może mieć **wartości mniejszej niż 1 ani większej niż 3**. Im wyższa wartość tym lepszy jesteś w danej dziedzinie (a konkretnie podczas testów rzucasz lepszą kostką). Dobrze się zastanów, jakiego dokonasz wyboru, bo w przyszłości wartości te będą się zmieniały bardzo rzadko.

Jeśli daną postawę masz...
na poziomie 1 – w testach rzucasz k6,
na poziomie 2 – turlasz k8,
na poziomie 3 – rzucasz k10.

Co z ciebie za typ...

Wybierz w kogo się wcielasz

Kiedyś mówiono o rasach ludzi niemal wyłącznie w kontekście koloru skóry. Dzisiaj jest zupełnie inaczej. Wojenne skażenie środowiska oraz potworny wpływ działania Przetworników Środowiskowych obcych sprawiły, że niektórzy ludzie wręcz przypominają przedstawicieli innego gatunku. W rezultacie naprawdę sporo zależy od tego, kim jesteś. Sam zobacz.

Jeśli jesteś **Azylantem**, czyli kimś, kto większość życia spędził w schronie przeciwoatomowym, nie masz wprowadzić żadnych mutacji i masz niezłe zdrowie, ale gorzej znosisz skrajne warunki i ogólnie słabiej sobie radzisz w postapokaliptycznych realiach. **ZASADY:** Wszystkie testy **Survivalu** są dla azylanta o stopień trudniejsze.

Azylant rozpoczyna rozgrywkę mając Kondychę równą 15.

Będąc **Maruderem**, czyli człowiekiem, który od urodzenia przebywa na powierzchni wśród skażenia i radiacji, nie wyróżniasz się niczym szczególnym. Po prostu jesteś jednym z ocalałych, a to najzwyczajniej odbiło się na twoim zdrowiu. ZASADY: Wszystkie testy Surwiwalu są dla marudera o stopień łatwiejsze. Maruder rozpoczyna rozgrywkę mając Kondychę równą 13.

Jako **Albinos** słyniesz przede wszystkim z charakterystycznego wyglądu – twoja skóra jest biała jak przedwojenna mąka, oczy masz czerwone niczym rozżarzone węgle, a włosy siwe jak popiół z taniego fajka. ZASADY: Albinos doskonale widzi w ciemnościach. Jego skóra jest natomiast podatna na światło słoneczne – przebywając na słońcu traci 1 Kondychy co godzinę, chyba że odpowiednio osłania ciało. Albinos rozpoczyna rozgrywkę mając Kondychę równą 13.

Będąc **Cargo** wyglądasz jak kupa zmutowanego mięcha. Trzy twarze, pięcioro oczu, rozdwojone dłonie, ośmiopalczone stopy, kilkurzędowe szczęki, dodatkowe zwyrodniałe i niesprawne, przykurczone ręce, podwojona klatka piersiowa – to tylko przykłady dewiacji spotykanych u takich, jak ty. Paskudny z ciebie osobnik, więc musiałeś wykształcić naprawdę twardy charakter, żeby przetrwać wśród ludzi. Twarde pięści też. ZASADY: Ze względu na odrażający wygląd, od którego nie sposób abstrahować, cargo w ogóle nie czerpią żadnych korzyści z Rekwizytów podczas konfliktów społecznych. Z uwagi na mutacje Cargo może nosić tylko pancerz prowizoryczny i nie jest w stanie wchodzić do pancerzy wspomaganych. Cargo rozpoczyna rozgrywkę mając Kondychę równą 20.

Jeżeli jesteś **Skórzakiem**, masz znaczący przerost tkanki skórnej do tego stopnia, że musisz ją zszywać, spinać i obwiązywać, by nie ograniczała

swobody twoich ruchów. Wyglądasz jak po ekstremalnej kuracji odchudzającej – skóra po prostu na tobie wisi. Dawniej tacy jak ty dysponowali wyjątkowym zmysłem czucia skór nego. Przez te wszystkie lata to się zmieniło. Najwyraźniej Przetworniki Środowiskowe obcych zrobiły swoje. Teraz fałdy zmutowanej skóry stanowią coś w rodzaju naturalnego pancerza. Reszta tkanek jest jednak nieco słabsza, niż u przeciętnego śmiertelnika. ZASADY: Zmodyfikowana tkanka skór na gwarantuje Ochronę równą 2. Skórzak rozpoczyna rozgrywkę mając Kondychę równą 12.

Jako **Toxic** wyglądasz jak ghul albo zombie. Skórę masz jakby zwęgloną, a nieliczne kępki włosów na głowie sprawiają, że wyglądasz jeszcze bardziej groteskowo. Jedno trzeba ci przyznać – naprawdę dobrze znosisz napromieniowanie i skażenie otoczenia. ZASADY: Toxic musi zdawać tylko trudne i stanowiące jeszcze większe wyzwanie testy Surwiwalu w skrajnych warunkach – łatwiejsze testy zalicza automatycznie. Toxic rozpoczyna rozgrywkę mając Kondychę równą 14.

Jak widzisz, to, kim jesteś, ma poważne konsekwencje. Przekłada się na twoją żywotność, odporność na zagrożenia, ale i w pewnych wypadkach daje wyjątkowe możliwości. Wybieraj więc roztropnie.

Dobrze mieć fach w rękę... Wybierz fuchę

Filozofia życiowa i to, kim pogrywasz są kluczowe, ale nie mniej ważne jest to, jaką konkretnie drogę życiową wybrała twoja postać. Draby i Żylety podążają bardzo różnymi ścieżkami. Zależnie od tego, jaką wybrali, mają we krwi różne nawyki, które działają na ich korzyść. Jedni to nazywają stylem, inni profesją, a ja będę na to mówił – fucha.

Agenci oraz **Marshale** posiadają odznaki i legitymacje Antykryzysowej Agencji Dozoru. Reprezentują prawo. W szczególnych okolicznościach mogą samodzielnie wymierzać sprawiedliwość

zgodnie z Trzema Postanowieniami. Agent może raz powtórzyć każdy test Cwaniactwa (na przykład sprawdzając autentyczność przepustki lub innych dokumentów). Marshal może raz powtórzyć każdy test Sprawności, ponieważ ma za sobą specjalistyczne szkolenie. Obaj mają jeden zasadniczy problem – mają naprawdę wielu wrogów i to na każdym kroku.

Bękart wojny, jak sama nazwa wskazuje, to dziecko apokalipsy. Żyje nie dlatego, że nie dał się zabić, lecz ze względu na uśmiercenie tych, którzy próbowali pozbawić go życia. Tacy twardziele są wyjątkowo zadziorni, więc mogą raz powtórzyć każdy test Walki wręcz.

Misjonarze i Vocale to erudyci. Mają gadane. Słowa są ich bronią. Misjonarze mogą raz powtórzyć każdy test Komunikacji, a Vocale test Negocjacji.

Wizardzi i Nerdzi mają talent do sprzętu. Wizardzi mogą raz powtórzyć każdy test Techniki, a Nerdzi każdy test Terminali. Niektórzy po prostu mają dar do tego typu spraw. Tylko pozazdrościć.

Metalurg to maniak pancerzy wspomaganych, rozmaitych wszczepów i tego typu tałatajstwa. Tkwi w tym od lat, więc zna się na rzeczy. Nic więc dziwnego, że może raz powtórzyć każdy test Biocybernetyki. Tylko Metalurg potrafi naprawiać pancerze wspomagane.

Każdy **Biofreak** jest zwichnięty na punkcie biostymulantów i bez przerwy rozgląda się za nowymi używkami. Może raz powtórzyć każdy test Wytwarzania.

Szwendacz nic innego nie robi, tylko szuka cennych fantów, osobliwych trofeów, rzadkich części zamiennych i podobnych przedmiotów. Może raz powtórzyć każdy test Rozeznania.

Medyk, jak sama nazwa wskazuje, przynajmniej teoretycznie zajmuje się leczeniem ludzi. W wolnych chwilach handluje organami. Może raz powtórzyć

każdy test Leczenia.

Nitro to urodzony kierowca. Pilot jakich mało. Ujeżdżacz dzikich bestii. Wszelkie środki transportu to jego działka. Może raz powtórzyć każdy test Pilotażu.

Cwaniak (zależnie od płci zwany czasem Showmanem lub Celebrity) roluje ludzi brawurowo niczym iluzjonista. Zna cały repertuar rozmaitych sztuczek, trików i zmyłek. Jest mistrzem przekrętów i wirtuozem szwindłów. Może raz powtórzyć każdy test Cwaniactwa.

Hero to samozwańczy obrońca uciśnionych. Działa brawurowo, z rozmachem, heroicznie, gotów oddać życie za słabszych. Dzień bez fajerwerków lub ciężkiej wymiany ognia jest dla niego dniem straconym. Może raz powtórzyć każdy test Broni ciężkiej.

Rawhard to cudem ocalały rdzenny Amerykanin, Indianiec. Żyje bo chronią go dobre duchy, a chronią go dobre duchy, bo może raz powtórzyć każdy test Konspiracji.

Pokaż co potrafisz...

Wybierz umiejętności

Nadeszła chwila prawdy. Pora rzeczywiście przekonać się o tym, na co cię stać, brachu.

Rozdysponuj **25 punktów** na poniższe umiejętności podzielone na cztery, znane ci już, kategorie. Na tym etapie wolno ci przyznać każdej umiejętności **od 0 do 3 punktów, ale w przyszłości, rozwijając postać będziesz mógł osiągnąć nawet wyższy poziom (a konkretnie podbić wartość umiejętności aż do 4)**. Pamiętaj o przyznaniu punktów umiejętnościom kluczowym dla swojej fuchy oraz postawy życiowej.

Umiejętności kluczowe dla postawy: **CZAS POKOJU**

Negocjacje – targowanie się i negocjowanie warunków umów handlowych i nie tylko; mediacje, odkrywanie ukrytych interesów, rozjemstwo, łagodzenie sporów.

Komunikacja – siła przekonywania, retoryka, uwodzenie, blefowanie i wiele innych technik wpływania na ludzi, ale także poprawne odczytywanie czyjejs mowy ciała, wykrywanie kłamstw i krętaństw.

Rozeznanie – wykonywanie i wykorzystywanie map, odnajdywanie drogi przy pomocy kompasu lub gwiazd; zdolność określania jakie było pierwotne przeznaczenie eksplorowanych obiektów; identyfikacja i wycena przedmiotów.

Cwaniactwo – podrabianie dokumentów, ukrywanie przy sobie drobnych przedmiotów, przemykanie zakazanego towaru przez punkty graniczne, zmiana wizerunku, kradzież kieszonkowa...

Umiejętności kluczowe dla postawy: DUCH POSTĘPU

Pilotaż – sterowanie maszynami, pojazdami, ale i umiejętności jeździeckie czy paralotniarskie oraz inne talenty niezbędne do skutecznego wykorzystania rozmaitych środków transportu.

Technika – naprawianie, przerabianie i majsterkowanie. Na przykład reperowanie pancerza, przywracanie do użyteczności zaciętej broni, uruchamianie zepsutej maszyny, otwieranie zamka wytrychem.

Terminale – wszechstronna wiedza na temat obsługi aparatury terminalowej począwszy od komputera nadgarstkowego, a na centralnym komputerze Azylu kończąc.

Biocybernetyka – wykorzystywanie pancerzy wspomaganych, protez, implantów, wszczepów.

Umiejętności kluczowe dla postawy: ZEW WOJNY

Strzelanina – skuteczność podczas walki dystansowej z wykorzystaniem pistoletów, karabinów, ale i prymitywnego uzbrojenia jak kusza czy łuk.

Walka wręcz – biegłość w walce bronią białą i improwizowaną, a także gołymi rękami lub w kastetach, rękawicach bojowych czy naręcznych ostrzach.

Sprawność – ogólna zwinność, spostrzegawczość i refleks, skuteczność w pokonywaniu przeszkód terenowych, zdolność wspinania się, uskakiwania w porę przed walącym się murem lub krycia się przed nadlatującymi zewsząd pociskami.

Broń ciężka – umiejętność wykorzystania ciężkiego uzbrojenia i materiałów wybuchowych. W grę wchodzi miotacze ognia, wyrzutnie rakiet, granatniki, ciężkie karabiny maszynowe i inne wyjątkowo rozrywkowe rodzaje broni.

Umiejętności kluczowe dla postawy: FAZA PRZETRWANIA

Survival – ogólna wiedza, co może grozić na różnych terenach, umiejętność przetrwania w ekstremalnych warunkach; zdobywanie i uzdatnianie wody, pozyskiwanie pożywienia; tropienie, łowiectwo, praktyczna wiedza z zakresu wyników i pułapek.

Leczenie – udzielanie pierwszej pomocy, opatrywanie ran, przeprowadzanie względnie fachowo zabiegów... Oględna wiedza z zakresu medycyny.

Wytwarzanie – produkowanie biostymulantów z półproduktów chemicznych, a także umiejętność identyfikacji środków i substancji tego typu.

Konspiracja – zacieranie śladów, gubienie pościgu, ukrywanie się, szykowanie zasadzki, chowanie się przed wzrokiem wroga, zwiad bez zwracania na siebie uwagi, skradanie się; wiedza z zakresu komunikacji świetlnej, dymnej i radiowej.

Sprawdźmy, ile wytrzymasz... Określ parametry dodatkowe

Omówiliśmy już całkiem sporo ważkich kwestii, ale są też inne ważne rzeczy, o których musimy pogadać. Mam tu na myśli parametry dodatkowe, które z grubsza określają odporność psychiczną i wytrzymałość fizyczną twojej postaci.

Tym razem nie masz żadnego wyboru – musisz tylko zastosować poniższe wskazówki. Zapisz odpowiednie wartości we właściwych rubrykach na Karcie Postaci.

Kondycha to inaczej twoja wytrzymałość i żywotność. To od niej zależy, ile zniesiesz ran nim zostaniesz wyeliminowany. Wartość Kondychy jest uwarunkowana tym, w kogo się wcielasz.

Ochrona to parametr, który uwzględniasz kiedy dostajesz po tyłku. Zmniejsza liczbę otrzymywanych obrażeń. Ochrona zależy od klasy twojego pancerza, naturalnych czynników (jak zgrubiała skóra u Skórzaków) oraz rozmaitych gadżetów.

Morale to twoja odporność na wpływ społeczny. Od niej zależy, kiedy ustąpisz w danym sporze. Postać ma tyle Morale, ile wynosi jej Czas Pokoju + 3. Jeśli więc dla przykładu przyznałeś tej postawie 3 punkty, twoje Morale wynosi 6. Gdy w trakcie rozwoju postaci zwiększysz Czas Pokoju pamiętaj żeby podwyższyć również Morale.

Warto mieć asa w rękawie... Wybierz Dary Apokalipsy

Pora abyś wybrał dla siebie kilka specjalnych zdolności. **Wybierz 3 dowolne Dary Apokalipsy** z poniższej listy. Tylko nie kombinuj za ostro, bo i tak jednorazowo możesz skorzystać w teście tylko z jednego bonusu. Nie da rady zsumować premii z paru Darów.

1. Alienhejter – nienawidzisz obcych, a ta nienawiść jest twoją obsesją. Wiesz niemal wszystko o ufokach: czego się po nich spodziewać, w co mogą być uzbrojeni, na co ich stać. W razie potrzeby Weteran dostarczy ci informacji.
2. Berserker – ilekroć otrzymasz krytyczną ranę wpadasz w taki gniew, że robisz się zabójczo niebezpieczny. Obrażenia zadawane przez ciebie w twojej najbliższej turze są większe o 2. Oko za oko, wet za wet, ale ta premia nie kumuluje się, tzn. przy paru krytycznych ranach i tak będziesz zadawał obrażenia większe „tylko” o 2.
3. Bez kitu – jeśli w trakcie konfliktu społecznego podpierasz swoją logiczną argumentację bezspornymi i znaczącymi

w danym kontekście faktami, zyskujesz bonus +1 do testu społecznego.

4. Coś z niczego – potrafisz tak sprawnie wytwarzać biostymulanty, że potrzebujesz zawsze o 1 mniej półprodukt chemiczny, niż to standardowo konieczne.
5. Cichociemny – ukrywając się lub skradając się pod osłoną nocy zyskujesz bonus +2 do testów Konspiracji.
6. Człowiek taran – możesz zaszarżować na jednego lub dwóch (będących blisko siebie) rywali atakując ich wręcz lub bronią białą.
7. Dezynsekcja – czujesz tak olbrzymią odrazę do insektów, że każdorazowo zadajesz im obrażenia większe o 2.
8. Gładkie przeładowanie – magazynek zmieniasz w mgnieniu oka, więc nie liczy się to jako akcja w turze.
9. Głębokie kieszenie – jeśli chowasz przy sobie kontrabandę lub małą broń, w trakcie przechodzenia przez kontrolę otrzymujesz bonus +2 do testu Konspiracji.
10. Górołaz – testy na wspinaczkę zdajesz gdy są co najmniej trudne. Prostsze testy zdajesz automatycznie i docierasz na miejsce bez problemu.
11. Kwaśny żołądek – jesteś w stanie spożywać skażoną żywność i jedzenie najgorszej jakości, więc oszczędzasz na żarciu. Posiłki dla ciebie są z reguły o połowę tańsze (choć nie wszędzie serwują takie jadlo).
12. Lekki sen – nawet śpiąc pozostajesz czujny. Słyszysz co się dzieje wokół, jesteś w stanie w każdej chwili się obudzić, a mimo to normalnie wypoczywasz.
13. Łapochwytki – ręce masz jak szczypce, jesteś odporny na rozbieranie.
14. Łut szczęścia – raz na dobę (w świecie gry) możesz powtórzyć dowolny test.
15. Mały apetyt – nawet będąc głodnym i wycieńczonym jesteś w stanie odzyskiwać normalnie punkty Kondychy, chyba że stan

ten trwa dłużej niż tydzień. Po tym okresie bez wody każdy zdycha.

16. McGyver – określenie „złota rączka” to w twoim przypadku za mało. Masz prawdziwy dar. W ogóle nie potrzebujesz narzędzi – wystarczą ci wolne ręce.

17. Na bezdechu – potrafisz wstrzymać oddech na kwadrans! Niestety efekt tego Daru przestaje działać gdy zostaniesz trafiony podczas walki lub gdy podejmiesz działania wymagające dużego wysiłku.

18. Na cztery łapy – prawdziwy z ciebie kaskader! Umiesz zeskakiwać z 10 metrów bez żadnego ryzyka wyrządzenia sobie krzywdy. Ten patent działa nawet wtedy, gdy zostaniesz z podobnej wysokości zepchnięty lub zrzucony.

19. Nadciśnienie – dwukrotnie podczas każdej sceny walki możesz wykonać bezkarnie Przeciżnienie (czyli bez redukcji kostki).

20. Nieuchwytny – jesteś odporny na próby pochwycenia w trakcie walki wręcz. Nigdy nie będziesz niczym podnóżkiem, żywą tarczą lub zakładnikiem. Nieźle, prawda?

21. Niezniszczalny – jak na swoją miarę jesteś twardy jak diabli. Dodaj sobie 3 punkty do Kondychy!

22. Ninja – jesteś jak cień. Skradasz się bezszelestnie. Ilekroć to robisz, otrzymujesz bonus +2 do testu Konspiracji.

23. Oczy z tyłu głowy – niesamowicie trudno cię podejść. Jeśli ktoś przygotuje zasadzkę i spróbuje zrobić ci nieprzyjemną niespodziankę, otrzymujesz bonus +2 do obronnego testu Sprawności.

24. Odblokowanie – przywykłeś do zawodności uzbrojenia tak bardzo, że znacznie łatwiej radzisz sobie z przywracaniem do użytku zaciętej broni. Musisz zdać łatwy test Techniki (zamiast przeciętnego).

25. Odporny na ból – otrzymujesz krytyczną ranę dopiero wtedy, gdy otrzymasz 9 lub więcej obrażeń (a nie co najmniej 7).

26. Oznaczony – posiadasz niezwykłą bliznę, tatuaż lub protezę bądź wyjątkowe sztuczne oko. Sam zdecyduj, co to będzie. Przedmiot ten działa jak Epicki Rekwizyt (zwiększający Morale o 2 w konfliktach społecznych bazujących na Negocjacjach ALBO na Komunikacji).

27. Pi razy drzwi – zabrakło ci 1 punktu do zdania testu Ducha Postępu? Zapomnij o tym drobiazgu. Zdałeś „pi razy drzwi”!

28. Połamaniec – może cię potrząsało, a może tak masz odkąd cię pogięło w łonie matki... w każdym razie potrafisz strzelić stawami i bezproblemowo wyzwać się z kajdanek i większości więzów.

29. Poturbowany – nie wiem jak ty to robisz, ale nawet z czołowego zderzenia z pionową ścianą wychodzisz zaledwie poturbowany. Obrażenia z wypadków i upadków zawsze zmniejszasz o połowę.

30. Pozyskiwanie z przyrody – poświęcając 8 godzin jesteś w stanie zdobyć k4 półprodukty chemiczne o ile w ogóle jest taka możliwość, bo nie przebywasz na totalnej pustyni, gdzie nie rośnie żadna potencjalnie użyteczna roślina.

31. Prekursor – jeśli działasz jako pierwszy podczas walki, zyskujesz bonus +2 do pierwszej wykonywanej w takiej sytuacji akcji wymagającej testowania.

32. Radioaktywny – jeśli próbujesz przetrwać w skrajnych warunkach, w których niebezpieczeństwo „ogranicza się” do wysokiego napromieniowania terenu, test *Survivalu* jest dla ciebie prostszy o stopień. Dobrze znosisz takie okoliczności przyrody.

33. Regeneracja – leczysz się zadziwiająco łatwo. Ilekroć odzyskujesz Kondychę, otrzymujesz jej o 1 punkt więcej.

34. Rewolwerowiec – nie wiadomo, jak ty to robisz, ale w twoich rękach rewolwer jest bronią niezawodną. Nigdy się nie zacina.

35. Urodzony saper – gra w sapera nie poszła na marne! Ilekroć majstrujesz przy ładunkach wybuchowych (uzbrajając je lub rozbrajając) otrzymujesz bonus +2 do Broni ciężkiej.

36. Skrytobójca – zasadzki to twoja specjalność. Ilekroć na kogoś ją przygotujesz, otrzymujesz bonus +2 do testu Konspiracji.
37. Strzykawa – władasz strzykawką jak sadomasochista batem... jak operator koparki ręcznej – łopata... jak celebrytka – dekoltem. Jeśli rezultat rzutu kostką podczas stosowania biostymulanta ci nie odpowiada, możesz powtórzyć rzut!
38. Szybkie dobycie – broń wyciągasz błyskawicznie i nie liczy się to jako akcja w turze.
39. Treser – zwierzęta mają cię za przewodnika stada. Ilekroć tresujesz zwierzę, otrzymujesz bonus +2 do testu Surwiwalu.
40. Włamywacz – tylko w 50% przypadków po nieudanym użyciu łamiesz wytrych.
41. Wrodzony opór – niełatwo tobą manipulować. Dodaj sobie 2 do swojego Morale.
42. Zapaśnik – jeśli próbujesz na kimś zastosować chwyt lub obezwładnienie, otrzymujesz bonus +1 do Walki wręcz.
43. Zasysacz Medexów – Medexy możesz z powodzeniem wykorzystywać nie 3, a 5 razy na dobę!
44. Żelazne pięści – masz łapska jak z metalu, więc walcząc gołymi pięściami zadajesz obrażenia jak bronią lekką (2+k6).
45. Zmutowane blizny – fakt, nie wyglądają dobrze, ale przynajmniej zwiększają twoją odporność na zranienia (zyskujesz 1 punkt naturalnej Ochrony).

Czym się bawisz?

Wydadź 150 amo na sprzęt i dodatki

W tym miejscu omówimy sobie najważniejsze elementy wyposażenia. W nawiasie obok nazwy będę podawał ci dwie wartości – pierwsza to cena wyrażona w amo, a druga to prawdopodobieństwo uzyskania danego towaru w przeciętnej faktorii lub punkcie Unii

Handlowej. Weteran dostosuj te realia do okoliczności w razie potrzeby. Podaję je tylko orientacyjnie. Oczywiście podróżując po pustkowiach napotkasz przedmioty spoza poniższej listy, ale dzięki niej masz przynajmniej jakieś rozeznanie, co ile jest warte.

Na etapie kreacji Draba lub Żylety wydaj 150 amo na swój ekwipunek. Zostaw sobie trochę amunicji na strzelaniny. Aha, jeszcze coś, **150 amo musi ci wystarczyć na sprzęt, biostymulanty, uzbrojenie i na pancerz!** Wybieraj rozsądnie!

- Analizator Zakrzywienia [150; 10%] – czujnik wykrywający anomalie stałe z dokładnością do kilkunastu metrów w promieniu pół kilometra. Wymaga trudnego testu Techniki. Po kilku użyciach trzeba wymienić baterię A-PLUS.
- Aparat fotograficzny [15; 30%] – analogowy aparat z kilkoma rolkami klisz.
- Apteczka [15; 70%] – zawiera 10 opatrunków.
- ArmyGel [15; 40%] – nałożony na broń jednorazowo sprawia, że gdy wypadnie ci „jedyńka”, broń się nie zatnie! Niech żyje konserwacja!
- Bateria A-PLUS [10; 80%] – podstawowy zasobnik energii elektrycznej stosowany w bardzo wielu urządzeniach przenośnych.
- Bidon z filtrem [35; 40%] – dwulitrowy zbiornik wody z filtrem odkażającym, który w ciągu godziny uzdatnia zawartość butli.
- Części uniwersalne [10; 100%] – garść rozmaitych drobnych podzespołów.
- Czujnik ruchu z wyświetlaczem [35; 40%] – wykrywa ruch w promieniu 25 metrów i sygnalizuje to na ekranie oraz ewentualnie dźwiękowo.
- Dekoder biostruktury [200; 20%] – ktoś to chciał nazwać Rozpoznawaczem

DNA, ale wygrała lepsza nazwa!

- Drażetka uzdatniająca [5; 90%] – drażetka która po wrzuceniu do zbiornika z wodą (mającego nie więcej niż 5 litrów objętości) uzdatnia ją.
- Flara świetlna [5; 80%] – przyrząd pirotechniczny służący do sygnalizacji.
- Gogle noktowizyjne [40; 40%] – zużywając w ciągu kilku godzin baterię A-PLUS umożliwia doskonałe widzenie w ciemnościach.
- Gogle termowizyjne [55; 30%] – zużywając w ciągu paru godzin baterię A-PLUS umożliwia przez ten czas obserwowanie rozkładu ciepła w otoczeniu.
- Kajdanki [15; 50%] – z parą kluczyków.
- Kombinezon przeciwpromienny z maską [55; 30%] – w tym wdzianku jest się odpornym na promieniowanie (nie trzeba zdawać testów Surwiwalu gdy jest się w skażonym terenie).
- Kompas [15; 70%] – wskaże ci drogę!
- Krótkofalówka [25; 30%] – pozwala porozumiewać się na odległość. Ma zasięg około 300 metrów na otwartej przestrzeni i 100 metrów w terenie zabudowanym.
- Krzesiwo [5; 80%] – w wersji surwiwalowej!
- Latarka [15; 90%] – na baterię A-PLUS.
- Latarka dynamo [10; 70%] – na korbkę!
- Lina wspinaczkowa [10; 90%] – hak gratis, jeśli chcesz!
- Lokalizator [85; 20%] – nadajnik do wrzucenia komuś do bagażnika lub plecaka. Zasięg 50 kilometrów!
- Lornetka [20; 40%] – sprawdź, co cię czeka!

- Ładowarka parasolowa [85; 30%] – ładowarka używając promieni słonecznych. Jej nazwa wynika z charakterystycznego wyglądu po rozłożeniu. Do naładowania baterii A-PLUS wymaga co najmniej 3 godzin pracy.
- Ładowarka słoneczna [300; 20%] – duże urządzenie umożliwiające jednoczesne ładowanie nawet 10 baterii A-PLUS, co finalizuje w ciągu około 3 godzin. Panel słoneczny ma 200 x 100 cm i wymaga usytuowania w dobrze nasłonecznionym miejscu.
- Manierka [8; 90%] – kilkilitrowa.
- Maski przeciwgazowa [18; 80%] – chroni przed gazami, pyłem, bakteriami dając bonus +2 do testów Surwiwalu w tego typu kłopotliwych warunkach.
- Mikrofon kierunkowy [55; 20%] – podsłuchuj z 50 metrów!
- Multitool [15; 60%] – wielofunkcyjny scyzoryk.
- Namiot [10; 90%] – dwuosobowy.
- Narzędzia [15; 70%] – czy umiesz zrobić z nich użytek?
- Palnik acetylenowy [40; 30%] – w sam raz dla technika.
- Podsłuch [80; 20%] – z dousznym odbiornikiem; zasięg 50 metrów.
- Pojemnik na organy [50; 20%] – niezastąpiony jeśli trzeba komuś dostarczyć zdrową śledzionę!
- Prądnica [90; 60%] – ręczna lub spalinowa.
- Prowiant na tydzień [10; 100%] – suche, ale zjadliwe.
- Proteza naręczna [70; 60%] – zużywa w ciągu godziny baterię A-PLUS, ale twoje ręce są jak młoty. Walcząc wręcz zadajesz obrażenia większa o 2.

- Radio [9; 80%] – gdzieś gdzie odbiera!
- Śpiwór [5; 90%] – ukryjesz się w nim przed nocnym zimnem.
- Terminal nadgarstkowy [50; 40%] - zestaw złączy oraz wbudowane oprogramowanie ułatwiają majstrowanie przy innych komputerach (otrzymujesz +2 do testu Terminali). Ten sprzęt zużywa jedną baterię A-PLUS tygodniowo.
- Tłumik pistoletowy [30; 30%] – wystarcza na 10 strzałów.
- Wykrywacz metalu [60; 30%] – wykrywa skarby i miny też.
- Wytrych [3; 80%] – ułatwia włamania (daje bonus +1 do Techniki; obłany test oznacza zniszczenie wytrycha).
- Wytrych elektryczny [5; 70%] – ułatwia włamania bardziej (daje bonus +2 do Techniki; obłany test oznacza zniszczenie wytrycha).
- Zegarek [10; 70%] – nie zapomnij go nakręcić!
- Zestaw chemiczny [35; 50%] – pozwala na wytwarzanie biostymulantów.
- Zestaw naprawczy [5; 70%] – przywraca 0,5 Ochrony uszkodzonemu pancerzowi o ile używając go postać zda przeciętny test Techniki.

Biostymulanty

- Atevan [20; 60%] – biostymulant militarny zwiększający zdolności bojowe (na godzinę bonus +1 do testów Walki wręcz). Efekt dają maksymalnie dwie dawki. Wytwarzanie: 3 półprodukty chemiczne; czynność przeciętna.
- Buzzer [25; 50%] – doda ci skrzydeł... tak przynajmniej głosi napis na opakowaniu. Na etapie ustalania inicjatywy w walce sprawia, że liczysz się jak ktoś mający Zew Wojny o 1 większy. Wytwarzanie: 4 półprodukty chemiczne; czynność przeciętna.
- Dark Velvet [40; 60%] – narkotyk po którym człowiek robi się diabelnie senny, ale w trakcie snu intensywnie fantazjuje o przegranym konflikcie społecznym w ten sposób go „przepracowując”. Dzięki temu można następnego dnia po przebudzeniu postępować wedle uznania wobec zwycięzcy bez redukcji kostki do k4. Wytwarzanie: 6 półproduktów chemicznych; czynność trudna.
- EnergyBump [25; 70%] – pozwala na trzykrotne przeprowadzenie Przeciżenia i to rzucając standardową kostką, a nie słabszą. Wytwarzanie: 5 półproduktów chemicznych; czynność łatwa.
- Medex [15; 80%] – błyskawicznie wnikający w ciało aktywny żel ekspresowego leczenia. Może być też spożywany, jeśli celem jest również usunięcie napromieniowania. Przywraca 2k6 Kondychy. Wytwarzanie: 3 półprodukty chemiczne; czynność łatwa.
- ToxiKiller [20; 40%] – posmaruj tym broń białą, a przy pierwszym trafieniu niezależnie od sumy zadanych obrażeń wywołasz efekt, jak po trafieniu krytycznym (wskutek działania trucizny przeciwnik nie będzie mógł dokonać Przeciżenia ani nie będzie w stanie się Asekurować). Wytwarzanie: 3 półprodukty chemiczne; czynność przeciętna.

MECHANIKA ROZGRYWKI

W życiu wiele zależy od szczęścia. Nie zawsze ono sprzyja, więc dobrze jest być przygotowanym, mieć plan B lub coś w zanadrzu na wypadek niekorzystnego obrotu spraw. W twoim wypadku podstawą są umiejętności. Twoje poczynania w świecie gry mogą czasami wymagać testu – sprawdzenia z pomocą kostek czy dane przedsięwzięcie się powiodło.

Standardowe testy

Standardowy test na tym, że rzucasz odpowiednią kostką (zależnie od tego, która postawa brana jest pod uwagę) i do wyniku dodajesz wartość właściwej umiejętności, a ostateczny wynik porównujesz ze Stopniem Trudności (ST). Jeśli twój wynik jest wyższy niż ST, czynność kończy się powodzeniem. W przeciwnym wypadku ponosisz porażkę.

*Przykład: bohater jest narażona na skrajne warunki podczas burzy piaskowej. Zdaje test **Survivalu**. Jego faza Faza Przetrwania to k8, więc rzuca taką właśnie kością i dodaje do tego wartość **Survivalu** (2). Wypada 5, więc bohater uzyskuje ostatecznie wynik 7 (5 + 2). Skoro Stopień Trudności wynosił 6, test uznaje się za zdany pomyślnie. Bohater uniknął negatywnych konsekwencji przebywania w skrajnych warunkach.*

Stopień Trudności, jak sama nazwa wskazuje, zależy od skali wyzwania. Im bardziej złożone, niełatwe czynności, tym wyższy jest ich Stopień Trudności. Tak to wygląda w praktyce:

Czynność banalna: ST = 2
Czynność bardzo łatwa: ST = 3
Czynność łatwa: ST = 4
Czynność przeciętna: ST = 5
Czynność trudna: ST = 6
Czynność bardzo trudna: ST = 7

Testuje się przede wszystkim takie czynności, których wynik ma znaczenie dla przebiegu rozgrywki, może znacząco wpłynąć na rozwój fabuły; testowanie nie powinno być ewidentną stratą czasu, zawracaniem głowy.

W testach grupowych test zdaje tylko „najsłabsze ogniwo”

Niektóre czynności mogą być zrealizowane wyłącznie przez więcej niż jedną osobę. W takim wypadku ST ustalany jest z uwzględnieniem liczby uczestników. Na przykład przewrócenie na bok małego auta dla dwóch postaci może być trudne, ale dla trzech będzie już przeciętnym wyzwaniem. W takim wypadku test zdaje tylko ten, kto w danej dziedzinie jest najsłabszy (a gdyby kilka postaci miało takie same możliwości – dowolna z nich). „Najsłabszy” czyli ten, który dodawszy wartość umiejętności i najlepszy możliwy wynik na kostce osiągnąłby najniższy rezultat ze wszystkich. Jeśli „najsłabsze ogniwo” zda test, czynność kończy się pomyślnie, a jeżeli nie zda – kończy się niepowodzeniem.

Dłuższe i bardziej złożone czynności też sprawdza się jednym testem

Jedne czynności wykonuje się szybko, inne pochłaniają całkiem sporo czasu. W obu wypadkach zdaje się jeden test, którego rezultat jest rozstrzygający. Ewentualną złożoność całego przedsięwzięcia uwzględnia się w Stopniu Trudności. Dla przykładu naprawa auta może być skomplikowanym zadaniem, jeśli jest sporo do zrobienia. Nie rozbija się tej czynności na kilka testów, lecz zdaje się jeden – o odpowiednio wysokim ST.

W sytuacjach spornych stosuje się testy przeciwstawne

Bywa, że rezultat danej czynności jest uzależniony od konkurencyjnych poczynąń więcej niż jednej postaci. Jest tak na przykład podczas walki, rozmaitych rywalizacji lub w trakcie konfliktów społecznych. Wtedy zapomina się o Stopniu Trudności, ponieważ obie postaci zdają test, a następnie porównuje się ich wyniki. Można więc powiedzieć, że rezultat rywala jest dla każdej strony tak jakby Stopniem Trudności. Wyższy rezultat wygrywa. Remisujący powtarzają testy do skutku (aż da się wyłonić zwycięzcę).

*Przykład: Dwóch biegaczy stara się jak najszybciej dobiec na metę. Obaj zdają test **Sprawności**. Pierwszy dobiega ten, który uzyskał wyższy wynik.*

Przykład: Trzech biegaczy stara się jak najprędzej dobiec na metę. Wszyscy zdają test Sprawności. Pierwszy uzyskuje wynik 6, drugi 8, a trzeci także 8. Tylko ci dwaj ostatni mają szansę na zwycięstwo. Ponieważ na tym etapie zremisowali, powtarzają test do skutku, aż któryś uzyska wyższy rezultat i tym samym wygra.

Konflikty społeczne

Konflikty społeczne są ściśle związane z wartością Morale danej postaci. Także w tym wypadku przeprowadza się przeciwstawne testy, ale uwzględnia się też przebiecia (różnicę między wynikiem wygranego i przegranego). Ilość przebić uszczupla Morale przeciwnika. Spór trwa dopóki czyjaś pula Morale nie zostanie w końcu wyczerpana i wtedy dana postać przegrywa spór. Wymiana zdań może więc chwilę potrwać. W każdym razie po danych konflikcie społecznym Morale tak jakby się resetują, tzn. postać znowu ma tyle samo Morale, co pierwotnie. Istotne jest to, że przegrany w konflikcie społeczny nie jest w stanie wykonywać przeciwko wygranemu ruchów z nastawieniem lepszym niż k4 dopóki okoliczności nie ulegną diametralnej zmianie. Ograniczenie do k4 obowiązuje zarówno przeciwko tej postaci, z którą się przegrało, jak i jej sprzymierzeńcom, poplecznikom, oraz przeciw popieranym przez nią ideom, tak w kontekście bojowym, jak i każdym innym.

Przykład: Dwóch facetów gra w karty i jeden drugim zarzuca, że kantował, a następnie żąda unieważnienia partii, zwrotu kasy. Ten drugi przeczy wszystkiemu i nie zgadza się na unieważnienie rozgrywki. Następuje konflikt społeczny. Pierwszy ma 5 Morale, a drugi 6 Morale. Zdają przeciwstawny test Komunikacji. Pierwszy uzyskuje wynik 4, a drugi 7. Różnica wynosi 3, więc pierwszy traci 3 Morale (zostaje mu 2). Padają kolejne argumenty i znowu następuje test. Pierwszy ponownie wypada gorzej – tym razem uzyskuje wynik 3, podczas gdy drugi ma wynik 6 (różnica wynosi 3, więc o tyle następuje uszczuplenie puli punktów Morale pierwszego).

Wyczerpała się liczba Morale koleśowi, który zaczął konflikt. Gdyby przyszło mu do głowy, ażeby wyciągnąć nóż i siłowo przemówić rywalowi do rozsądku, mógłby to zrobić, ale niezależnie od tego, ile wynosi jego Zew Wojny, i tak turlałby co najwyżej kostką k4, ponieważ w trakcie wymiany zdań został sprowadzony do parteru, skompromitowany, co złamało jego ducha.

Podczas konfliktu społecznego wygodnie jest używać jakichś znaczników. Wtedy zamiast odnotowywać kto, ile ma Morale, od razu to widać po liczbie pozostałych w garści monet, żetonów lub znaczników do gry. Szybkość i wygoda.

Konflikty społeczne a Rekwizyty

Rekwizyty to rzadkie przedmioty, które sprawiają, że ich posiadacz sprawia się bardziej pewny siebie i za takiego też uchodzi wśród rywali. Rekwizyt o wartości 2 sprawia, że Morale w danej sytuacji zwiększają się o 2. Na przykład może to być Epicka czapka wędrownego handlarza, która w kontekście handlu i tego typu umów zwiększa Morale posiadacz o 2 punkty. Tak zwanym Rekwizytem może być przedmiot, jak wspomniana czapka, fartuch naukowca czy proteza (sztuczna noga o zasłużonego weterana), ale może to być również tatuaż bądź niesamowita blizna.

*Rekwizyty dzielą się na różne rodzaje:
Rzadkie – zwiększają Morale o 1
(warte około 30 amo),*

*Epickie – zwiększają Morale o 2
(warte około 50 amo),*

*Legendarne – zwiększają Morale o 3
(warte około 70 amo).*

Każdy Rekwizyt zwiększa Morale jedynie w wybranym kontekście – w konflikcie społecznym bazującym na Handlu albo na Komunikacji (nigdy w obu sytuacjach).

ZASADY WALKI

Każdemu prędzej czy później przyjdzie stanąć do walki o przetrwanie. Lepiej wiedzieć, jak to się odbywa, by móc adekwatnie postąpić, gdy rywal sięgnie po broń.

Podział na hardkorów i przeciętniaków

W trakcie rozgrywki, a zwłaszcza podczas walki, duże znaczenie ma to, czy Draby i Żylety mierzą się z pospolitymi rywalami czy z hardkorami. Ci ostatni traktowani są w sposób szczególny i mają różne przewagi nad pospolitymi antagonistami graczy. Weteran powinien jasno sygnalizować pojawienie się hardkorów, barwnie ich opisując i dając wyraźnie do zrozumienia, że nie są to szeregowi przeciwnicy, a ktoś więcej. Konkretnie zasady odnośnie hardkorów i pospolitych rywali opisane są przy różnych okazjach poniżej.

Inicjatywa w walce

Krwawe starcia muszą być dobrze omówione. Zastanawiałem się od czego zacząć i stwierdziłem, że najlepiej będzie, jak zacznę od początku. Na wstępie bardzo ważne jest to, kto w ogóle działa pierwszy. Z chwilą gdy rozpoczyna się walka, tempo reakcji ma zasadnicze znaczenie. Każdy po kolei deklaruje, co robi w swojej turze. Kolejność zależy od Zewu Wojny. Remisujący w tej samej ekipie sami decydują, kto zadziała pierwszy i potem już trzymają się tego do końca starcia. Jeśli identyczne wartości mają osobnicy z różnych drużyn, wszystko zależy od tego, z kim mierzą się postaci graczy. Jak już wspominałem, rywale dzielą się na pospolitych i hardkorów. Hardkor remisując z postacią gracza działa przed nią, a pospolity zawodnik działa drugi. I to tyle, jeśli chodzi o inicjatywę w standardowych okolicznościach.

Zasadzki a inicjatywa

Niestandardowe okoliczności mają miejsce wtedy, gdy ktoś szykuje zasadzkę. Dobrze zaplanowana zasadzka wymaga sensownego przygotowania. Kiedy ma zacząć się walka, najłabszy z zaskakujących oraz najlepszy z zaskakiwanych zdają przeciwstawny test: ten, kto przygotowywał zasadzkę – test Konspiracji, a ten kto ma być ofiarą – test Sprawności.

Wynik rozstrzyga kto (lub która drużyna) działa w pierwszej kolejności.

Mówiąc „najłabszy” mam na myśli osobnika, który zdając najlepiej jak się da test (wyrzucając maksymalną liczbę oczek i dodając wartość swojej umiejętności) uzyskałby najniższy wynik ze wszystkich w drużynie. Mówiąc „najlepszy” mam na myśli osobnika, który ma szansę uzyskać najwyższy wynik ze wszystkich w swojej ekipie. Tak to działa, ponieważ o powodzeniu zasadzki decyduje najłabsze ogniwo, a o powodzeniu wykrycia jej w porę przesądza to, czy najbystrzejszy zdąży się zorientować, że coś jest nie tak.

Aktywność i Przeciążenie

W trakcie swojej tury postać jest w stanie:

- wykonać dwie krótkie czynności (jak wyciągnięcie broni, zmiana magazynka, wyciągnięcie czegoś z kieszeni, wstrzyknięcie biostymulanta, zdjęcie plecaka i wydobyć czegoś ze środka),
- przebyć dystans nie większy niż kilkanaście kroków,
- wyprowadzić jeden atak (przy czym atak zawsze musi być wyprowadzany jako ostatni).

Postać może wyprowadzić o jeden atak więcej dokonując Przeciążenia. Mobilizuje się ponadprzeciętnie i w takim wypadku **używa słabszej kości, niż standardowo.** Jeśli jej Zew Wojny pozwalał rzucać k8, niestety będzie musiała rzucić k6. Jeśli natomiast w wyniku poprzedzającego walkę przegranego konfliktu społecznego gracz mógł turlać co najwyżej k4, Przeciążenie w ogóle nie jest możliwe.

Asekuracja

Można całkowicie zrezygnować z wyprowadzania ataku na rzecz przyjęcia postawy defensywnej. W takim wypadku w razie bycia celem czyjejś ofensywy postać otrzymuje bonus +3 do rzutu obronnego. Asekuracja powinna być racjonalnie uzasadniona fabularnie.

Atakowanie wręcz

Bywa, że ludzie od razu sięgają po giwery, ale w wielu wypadkach najpierw próbują rozwiązać problem bez zużywania drogocennej amunicji.

Wtedy w ruch idą pięści albo noże, gazrurki, piły mechaniczne... Atakując wręcz każdorazowo jest się narażonym na to, że w razie niepowodzenia oberwie się samemu. Przeciwnicy po prostu nie tylko robią uniki i blokują ciosy, ale wykorzystują każdy błąd rywala do riposty.

Atakujący i broniący się zdają przeciwstawny test Walki wręcz. Przegrany zostaje trafiony. Do obliczenia obrażeń zostaje użyta ta dzierzona przez postać broń biała, która ma największą Siłę, a jeśli postać jest nieuzbrojona, zadaje się obrażenia jak bronią improwizowaną.

Atakowanie z dystansu

Nie brakuj takich, którzy użycie broni strzeleckiej, dystansowej traktują jak jedyne słuszne rozwiązanie. Atakujący z dystansu zdaje test Strzelaniny, a atakowany test Sprawności. Jeśli ofensor przegra, pudłuje i to wszystko. Jeżeli trafi – sprawdza się, czy i jakie zadał obrażenia.

Celowanie

W walce zawsze staramy się trafiać najsłabiej osłonięte partie ciała przeciwnika i jego czułe punkty. Na ile to się udaje, rozstrzygają zadawane obrażenia. Innymi słowy nie deklaruje się atakując, w co się strzela z giwery, w jaki punkt wali gazrurką czy mieczem ze zderzaka samochodowego... Czy trafienie będzie naprawdę dobrze wymierzone i odpowiednio bolesne, okazuje się dopiero wtedy, gdy poznamy ile zadało obrażeń.

Zacięcie się broni

Jeśli masz pecha i podczas ataku na kostce wypadnie ci jedynek, twoja broń dystansowa zacina się i może być gotowa do użycia dopiero po zdanym przeciętnym teście Techniki. Taka operacja („naprawianie” zaciętej broni) pochłania dwie akcje w turze.

Manewry bojowe

Walcząc wręcz, zamiast zadawać obrażenia postać może zdecydować się rozbroić rywala, a jeśli ten nie posiada już w garści żadnej broni, może go spróbować pochwycić. Wymaga to wygrania w przeciwstawnym teście Walki wręcz. Pochwycona postać nie może

wyprowadzać ataków, dokonywać Przeciżenia ani się Asekurować. Wolno jej jedynie próbować się wyzwolić. Nadal jednak nie jest łatwo ją trafić – szarpie się, miota, walczy o przeżycie. Jeżeli ponownie przegra test Walki wręcz uznaje się, że zostaje obezwładniona. Może robić za żywą tarczę, zakładnika, może zostać zakuta w kajdanki lub pozbawiona życia w myśl zasady opisanej w akapicie „Trafienie z przyłożenia”.

Nie wszystkie stworzenia da się pochwycić. Niektórzy osobnicy rasy ludzkiej też są na taki manewr odporni. Jest tak z pewnością w przypadku każdego hardkora, olbrzymich bestii, dziwacznych robotów itp.

Żywa tarcza

Jeśli pochwyciłeś kogoś, a następnie obezwładniłeś i używasz ofiary w charakterze żywej tarczy – każdorazowe atakowanie twojej osoby zakończone niepowodzeniem skutkuje trafieniem w osobnika, którym się osłaniasz. Niefajnie dla niego, prawda?

Zadawanie obrażeń

Gdy wiadomo, że ktoś oberwał, sprawdza się Siłę broni, rzuca odpowiednią kością i dodaje podaną wartość, a od uzyskanego w ten sposób wyniku odejmuje się Ochronę postaci. Rezultat to liczba faktycznie otrzymanych obrażeń – o tyle maleje Kondycja postaci.

Przykład: postać obrywa z lekkiego pistoletu. Trafiający rzuca k6 i dodaje 2. Wyrzuca 5, więc wynik to 7 (5+2). Postać ma Ochronę 3, więc ostatecznie otrzymuje 4 obrażenia (7-3). Jej Kondycja spada o 4 punkty.

- Broń improwizowana (pięść, kopniak, krzesło, rzucenie na stół) ma Siłę 1+k6.
- W przypadku broni lekkiej, jak kastet, sprężynowiec, gazrurka, pręt, kij, lekki pistolet, słaby rewolwer, Siła 2+k6. Cena w przybliżeniu: 5-10 amo.
- Nóż bojowy, tasak, ciężkie pistolety, rewolwery, pistolety maszynowe – Siła 3+k8. Cena w przybliżeniu: 20-30 amo.

- Karabin, karabin maszynowy, piła mechaniczna – Siła 4+k8. Cena w przybliżeniu: 40-50 amo.
- Broń energetyczna – Siła 5+k10. Cena w przybliżeniu: 60-70 amo. Sztuka amunicji energetycznej jest warta tyle, co 4 tradycyjne pociski.
- Broń ciężka, ładunki wybuchowe – Siła 6+k12. Cena w przybliżeniu: 80-90 amo. Granaty około 50 amo za sztukę. Dzierżąc broń ciężką masz ograniczone możliwości ruchu, nie pohasasz, nie poskaczysz za daleko.

Jeśli strzelasz serią, rzucasz kością dwukrotnie (lub raz dwiema) i uwzględniasz wyższy wynik. Łatwiej ci zadać poważne obrażenia. **Seria zużywa 5 pocisków i może objąć dwa blisko siebie cele** (każdy z nich wykonuje test obronny we własnym imieniu). Jeżeli używasz wybuchowej Broni ciężkiej eksplozja może zranić wszystkie cele będące w polu rażenia.

Trafienie z przyłożenia

Jeśli ktoś jest nieprzytomny, bezbronny, śpi, a ty przykładasz mu giwerę do skroni lub nóż do gardła, to w takiej sytuacji nie przeprowadza się żadnych dodatkowych rzutów kostkami. Naciśnięcie spustu lub pociągnięcie noża spowoduje ukatrupienie ofiary i tyle.

Obrażenia krytyczne

Zdarza się, że ktoś otrzymuje 7 lub więcej obrażeń (po odliczeniu Ochrony). W takim wypadku następuje trafienie krytyczne. Wobec tego:

- skutek szoku postać w swojej najbliższej turze nie może dokonywać Przeciżenia ani Asekuracji,
- wierzchni pancerz postaci ulega uszkodzeniu – jego wartość maleje o 0,5 (a więc Ochrona spada o 0,5); nie dotyczy to pancerza naturalnego jak zgrubiała skóra czy przyrodzony pancerz u mutanta.

Pechowa Trzynastka!

Jeśli postać gracza zrani kogoś zadając mu ni mniej ni więcej, ale dokładnie 13 obrażeń (po

odliczeniu pancerza), Weteran obwieszcza światu Pechową Trzynastkę. O ile rywal przeżywa tak dużą dawkę obrażeń i nie jest to hardkor, lecz przeciętniak, gracz opisuje wyjątkowo przykre konsekwencje trafienia. Łamanie rąk lub nóg, wydłubanie oka, przebijanie na wylot, odstrzeliwanie szczęki, postrzał w kolano, strzaskanie żeber. Od tego momentu raniony tak zawodnik zachowuje się osobiście, adekwatnie do poniesionych obrażeń. Co więcej do końca swojego życia nie może dokonywać Przeciżenia ani Asekuracji. W szczególnie niesprzyjających okolicznościach może spowodować duże szkody u własnych sprzymierzeńców. Na przykład raniony Pechową Trzynastką kierowca rozbije samochód, którym wiezie swoich kumpli albo wykona manewr, po którym ktoś wypadnie z paki... facet w bunkrze upuści granat pod własne nogi... pacjent z miotaczem ognia buchnie płomieniami prosto we własnych koleżków! Masakra!

Obrażenia z przyczyn innych niż walka

Czasem postać natrafia na skażony teren, wpada do napromieniowanego kanału, natrafia na toksyczną burzę, spada ze sporej wysokości... W takich przypadkach otrzymuje obrażenia według schematu:

- Potencjalna wypadek – obrażenia 1+k6.*
- Potencjalny przykry wypadek – obrażenia 2+k6.*
- Potencjalny niefart – obrażenia 3+k8.*
- Potencjalny fatalny niefart – obrażenia 4+k10.*
- Potencjalna masakra – obrażenia 5+k10.*
- Potencjalny zgon – obrażenia 6+k12.*

W skrajnych warunkach częstokroć pancerz nie będzie miał znaczenia (dla przykładu przy upadku z dużej wysokości nie uwzględnia się Ochrony), ale w niektórych sytuacjach może pomagać (opady toksycznego deszczu skutkują obrażeniami pomniejszonymi o wartość Ochrony).

Agonia

Gdy Kondycha postaci lub dowolnego stworzenia bądź istoty spada do 0, osobnik wpada w agonię. Jeżeli w ciągu godziny nie otrzyma pomocy medycznej, ginie. Ginie niezależnie od upływu czasu jeśli zdany na łaskę

oprawcy, pozbawiony przytomności zostanie ponownie z powodzeniem zaatakowany.

Zasady agonii nie dotyczą przeciętnych rywali graczy. Jeśli postać rozwala takiego osobnika redukując jego Kondychę do zera, ma prawo barwnie opisać, jak go wykańcza. Czy będzie to niesamowity *headshot*, wyprucie flaków, odstrzelenie kończyny lub inny spektakularny koniec.

Leczenie

Przywracanie punktów Kondychy może się odbywać na różne sposoby:

- *nie częściej niż raz na godzinę można prowizorycznie kogoś opatrywać (przywraca to k4 Kondychy),*
- *na analogicznych zasadach można stosować prawdziwe opatrunki medyczne (przywraca 2k4 Kondychy),*
- *nie częściej niż 3 razy na dobę można stosować biostymulant Medex (przywraca 2k6 Kondychy).*

Opatrywanie prowizoryczne wymaga zdania łatwego testu Leczenia.

Opatrywanie opatrunkami z apteczki wymaga zdania przeciętnego testu Leczenia.

Jeśli postać jest wycieńczona i głodna, kuruje się znacznie gorzej (odzyskuje tylko połowę punktów Kondychy zaokrąglając w dół).

Opancerzenie

Czasy są ciężkie, więc każdy stara się chronić swoje dupsko. W tym celu wykorzystywane są rozmaite rodzaje pancerzy.

Pancerze prowizoryczne (różne gadżety, jak np. gogle ochronne czy maski, a także wykonywane przez samozwańcych płatnerzy bez niezbędnych umiejętności) gwarantują Ochronę na poziomie 0,5, a ich wartość nie przekracza 5 amo.

Pancerze lekkie to lepiej przygotowana odzież (wzmocnione skórzane kurtki, ciężkie buty, kaski motocyklowe i tak

dalej). Gwarantują ochronę 1, a ich wartość nie przekracza raczej 15 amo. Pancerze średnie jak kamizelka kuloodporna, hełm wojskowy, buty pancerne czy ciężkie spodnie bojowe mają Ochronę 1,5, natomiast ich wartość to około 25 amo.

Ciężkie pancerze mają Ochronę 2, kosztują około 40 amo, a są to na przykład pancerne kurtki, kombinezon militarne, hełmy z osłonami twarzy i tym podobne.

W rubryce Ochrona podaje się sumaryczną wartość pancerza, ale na etapie obliczania obrażeń uwzględnia się tylko pełne liczby. Jeśli zatem postać ma gogle ochronne (0,5) i wzmocnioną skórzaną kurtkę (1), jej Ochrona wynosi wprawdzie 1,5, ale od otrzymanych obrażeń odejmuje się tylko równo 1. Najlepiej byłoby, gdyby więc postarała się o jeszcze jakieś opancerzenie.

Wszelkie rodzaje odzieży ochronnej mają taki defekt, że niszczą się. Dzieje się tak, gdy postać otrzymuje krytyczne obrażenia. Zawsze odejmuje się 0,5 Ochrony od tego pancerza, którego wartość Ochrony jest największa. Jeśli więc wspomniany przed chwilą facet zostałby krytycznie trafiony, jego kurtka zostałaby uszkodzona i jej Ochrona zostałaby zredukowana o 0,5. Całkowicie zniszczony pancerz nie może być naprawiony. Uszkodzone, ale nie zdewastowane pancerze można odnawiać Zestawem naprawczym.

Przy pomocy konwencjonalnego pancerza można uzyskać Ochronę maksymalnie równą 5.

Pancerze wspomagane

Odkąd obcy i komuniści znaleźli sposób na niszczenie implantów metalurgicznych, broje hutnicze poszły w odstawkę. Teraz wykorzystuje się pancerze wspomagane. Takie cudo przypomina golema. Włazisz do środka i krocysz tym czymś, jakbyś był w humanoidalnym robocie. Każdy pancerz wspomagany posiada własną Kondychę oraz Ochronę. Gdy zostanie zniszczony, musisz się niezwłocznie ewakuować, bo w ciągu 3 tur to cholerstwo eksploduje! Cwani operatorzy tych

maszyn opuszczają je w porę, by nie doprowadzić do całkowitego zdewastowania podczas walki. Zła wiadomość jest natomiast taka, że nie da się wejść do środka mając na sobie „zwykły” pancerz. Pancerze wspomagane są też jedną z nielicznych maszyn, którymi wykonuje się manewry terenowe testując Cybernetykę, a nie Pilotaż. Co do zasady nie jest to „środek transportu”. Właściwie pancerze wspomagane same wymagają, by je przewożono na miejsce akcji lub trzymano w pogotowiu w razie ataku. Używane są w bazach, na posterunkach, podczas ochrony konwojów, czasem do nieprzekraczającego kilku godzin zwiadu na wyjątkowo niebezpiecznym terenie. Wyróżnia się kilka rodzajów pancerzy wspomaganych. Oto typowe z nich.

Zwiadowczy pancerz wspomagany jest wart 300 amo, w ciągu 12 godzin zużywa 4 bateria A-PLUS, ma 5 Ochrony i 80 Kondychy. W konstrukcję wbudowana jest biała Broń ciężka.

Bojowy pancerz wspomagany jest wart 400 amo, w ciągu 12 godzin zużywa 6 baterii A-PLUS, ma Ochronę 7 i 100 Kondychy. Nie da się w nim wykonywać większych skoków, a biega się wyraźnie wolniej. W konstrukcję wbudowana jest biała Broń ciężka.

Strażniczy pancerz wspomagany jest wart 350 amo, w ciągu 12 godzin zużywa 8 baterii A-PLUS, ma Ochronę 8 i 120 Kondychy. Nie da się w nim biegać ani wykonywać większych skoków. W konstrukcję wbudowana jest biała Broń ciężka.

Pancerz wspomagany dysponuje z reguły wbudowaną (i wysuwaną zarazem) Ciężką bronią białą – ostrzami, piłą mechaniczną lub czymś w tym rodzaju. Nierzadko operatorzy pancerzy wspomaganych korzystają z dużej siły tego typu maszyn i dźwigają pokaźnych rozmiarów dystansową Broń ciężką, która, jak sama nazwa wskazuje, swoje waży. Furorę robią działka obrotowe i miotacze ognia.

Zrozumiałe, że to żelastwo trzeba od czasu do czasu konserwować. Żeby przywrócić 50 Kondychy pancerzowi wspomaganemu musisz zdać trudny test Biocybernetyki i zużyć 3

zestawy części uniwersalnych. Naprawiać pancerze wspomagane potrafią wyłącznie Metalurdzi. Nikt inny sobie z tym nie poradzi.

Tak pancerz wspomagany jak jego operator są odporni na konsekwencje krytycznych obrażeń (to znaczy postać nie traci możliwości Asekuracji ani Przeciążania się).

Charakterystyka przeciwników

Rywale Drabów i Żylet mogą być równie dokładnie opisani, jak oni i one, ale zwykle ich charakterystyki będą krótsze, a często wręcz niepełne (parametry dzikich zwierząt ze zrozumiałych względów będą pozbawione informacji na temat umiejętności typowych dla postawy Czasu Pokoju). Przykładowe statystyki przeciętnego przeciwnika rasy ludzkiej mogłyby zatem wyglądać następująco:

*Czas Pokoju k6+1
Duch Postępu k6+1
Zew Wojny k8+2
Faza Przetrwania k10+2
Kondycha 13
Ochrona 2
Morale 4
Siła 2+k6*

Oznacza to, że w testach umiejętności Czasu Pokoju dany cwaniak rzuca k6+1, umiejętności Ducha Postępu k6+1, Zewu Wojny k8+2, Fazy Przetrwania k10+2. Nie są podane dokładne poziomy postawy i umiejętności, a tylko finalne obliczenia. Koleżka ma Kondychę równą 13 (typowa wartość dla przeciętnego Marudera). Ochrona 2 oznacza, że ma na sobie pewnie jakąś wzmocnioną skórzaną kurtkę lub coś w tym rodzaju oraz coś jeszcze, na przykład ciężkie buty. Stopień Morale jest standardowo obliczony (Czas Pokoju +3), co wskazuje, że pacjent nie ma żadnych ekstra premii. Ostatnia statystyka – Siła – wskazuje, że facet ma na podorędziu broń nie silniejszą niż kastety, sprężynowiec czy lekki rewolwer.

ROZWÓJ BOHATERA

Słowo „rozwój” jest tu użyte trochę na wyrost. Sugeruje postęp, ewolucję, a tak naprawdę może być odwrotnie. W trakcie swojego żywota Draby i Żylety zmieniają się – czasem na lepsze, czasem na gorsze. Wszystko zależy od ich sukcesów w trakcie ciężkich batalii o przetrwanie w apokaliptycznych realiach. Jeśli zakładane ambitne cele są realizowane, postaci faktycznie jedynie rozwijają się i stają coraz silniejsze. Dzieje się tak dlatego, że dostają Punkty Doświadczenia, które mogą być spożytkowane na rozwój umiejętności, postaw i repertuaru Darów Apokalipsy.

Jeżeli natomiast zakładane cele nie są realizowane, przygody kończą się niepowodzeniem, wtedy Drab lub Żyleta „za karę” nabawia się Skazy. To pewien rodzaj defektu, choroby lub urazu. Wprawdzie jest to „wyleczalne”, ale trochę kosztuje (Punktów Doświadczenia). Wniosek z tego taki, że lepiej mierzyć siły na zamiary, nie pakować się w przegrane sprawy, a w akcji dawać z siebie naprawdę wszystko, żeby skutecznie unikać porażek.

Po każdej sesji: od 10 do 100 Punktów Doświadczenia

Okey, do rzeczy. Na dobry początek podsumujmy ilu Punktów Doświadczenia można się spodziewać po każdej sesji. Im więcej wyzwań, problemów do rozwiązania, sposobności do treningu i mierzenia się z powodzeniem z przeciwnościami, tym więcej dostaje się Punktów Doświadczenia. Zależnie od liczby i trudności podejmowanych zasadnych wyzwań oraz od tego, czy kończyło się to pomyślnie, po ukończeniu przygody postać otrzymuje od 10 do 100 Punktów Doświadczenia. Fajnie, prawda?

Wydawanie Punktów Doświadczenia

Zgromadziwszy odpowiednią ilość Punktów Doświadczenia w trakcie coraz to kolejnych sesji w końcu można się doczekać takiej ich liczby, która pozwala na ulepszenia Draba lub Żylety!

Zwiększenie wartości postawy z 1 do 2 kosztuje 350 Punktów Doświadczenia.

Zwiększenie wartości postawy z 2 do 3 kosztuje 450 Punktów Doświadczenia.

Zwiększenie umiejętności z 0 do 1 kosztuje 50 Punktów Doświadczenia.

Zwiększenie umiejętności z 1 do 2 kosztuje 100 Punktów Doświadczenia.

Zwiększenie umiejętności z 2 do 3 kosztuje 150 Punktów Doświadczenia.

Zwiększenie umiejętności z 3 do 4 kosztuje 200 Punktów Doświadczenia.

Zakup Daru Apokalipsy kosztuje 100 Punktów Doświadczenia.

„Uleczenie” Skazy kosztuje 70 Punktów Doświadczenia.

Skazy

Jak wspominałem, w przypadku rażącego niepowodzenia w realizacji celów sesji, istnieje ryzyko, że podłamany porażką nabawisz się Skazy. Wykonaj rzut k10, aby wylosować Skazę. Skazy można „leczyć” za Punkty Doświadczenia, ale po wylosowaniu którejś z nich obowiązkowo trzeba przetrwać przynajmniej jedną sesję zmagając się z tym problemem (leczenie musi trochę potrwać). Może się zdarzyć, że w trakcie całego żywota twojej postaci kilkakrotnie wylosujesz tę samą Skazę. Jeśli nie jest wykonalne zastosowanie danej Skazy ponownie (bo na przykład zmniejszana umiejętność już wynosi 0), powtarza się losowanie do skutku, aż wypadnie coś, co da się zastosować.

[1] Styrany – jesteś naprawdę wykończony tym diabelnie ciężkim żywotem. Wartość twojej Kondychy zmniejsza się o 1 punkt.

[2] Pod okupacją – masz pasożyty, które żrą cię od środka. Zmniejsz jedną z umiejętności Zewu Wojny o 1 punkt.

[3] Nawracająca wysypka – nie dość, że szpetna, to jeszcze ciągle swędzi. Ciągłe się drapiąc i wyglądając tak, a nie inaczej, wydajesz się mniej charyzmatyczny. Wartość twojego Morale spada o 1 punkt.

[4] Zespół jelita drażliwego – stres cię

wykańcza, a właściwie to, co następuje w jego następstwie. Bulgocze ci w brzuchu tak głośno, że wprawia to wszystkich w zakłopotanie. Twoja Konspiracja zmniejsza się o 1.

[5] Trzęsiewa – wygląda na to, że ktoś ci podał ludzkie mięso, a ty jedząc taką potrawę nawet nie zdawałeś sobie z tego sprawy. W każdym razie cierpisz na charakterystyczną chorobę kanibali – drżą ci mocno ręce. Twoja Strzelanina ALBO Technika (sam wybierz) spada o 1.

[6] Spowolniony – coś się stało z twoim refleksem. Na etapie ustalania inicjatywy podczas walki działasz jako drugi niezależnie od tego, czy zremisujesz z przeciętnikiem czy hardkorem.

[7] Podatność na skrajne warunki – twoja odporność wyraźnie się pogorszyła. Zawsze zdajesz o stopień wyższe testy trudności z racji przebywania w skrajnych warunkach.

[8] Otępienie – ilekroć otrzymujesz Punkty Doświadczenia, Otępienie „pochlania” 10% z nich.

[9] Destruktor – ilekroć spowodujesz zacięcie się broni istnieje 20% szans, że ulegnie ona całkowitemu, nieodwracalnemu zniszczeniu.

[10] Wybity z rytmu – coś złego się z tobą porobiło. Zapomnij o możliwości powtórzenia testu twojej zawodowej umiejętności.



TYP: FUCHA: IMIE: PŁEĆ: WIEK:

CZAS POKOJU 1-K6 2-K8 3-K10

Negocjacje --
Komunikacja --
Rozeznanie --
Cwaniactwo --

DUCH POSTĘPU 1-K6 2-K8 3-K10

Pilotaż --
Technika --
Terminale --
Biocybernetyka --

ZEW WOJNY 1-K6 2-K8 3-K10

Strzelanina --
Walka wręcz --
Sprawność --
Broń ciężka --

FAZA PRZETRWANIA 1-K6 2-K8 3-K10

Survival --
Leczenie --
Wytwarzanie --
Konspiracja --

Morale:

Kondycha:

Obrażenia:

Ochrona:

Skazy:

Dary Apokalipsy:

Ekwipunek:

Uzbrojenie:

Opatrunki:

Biostymulanty:

PD: