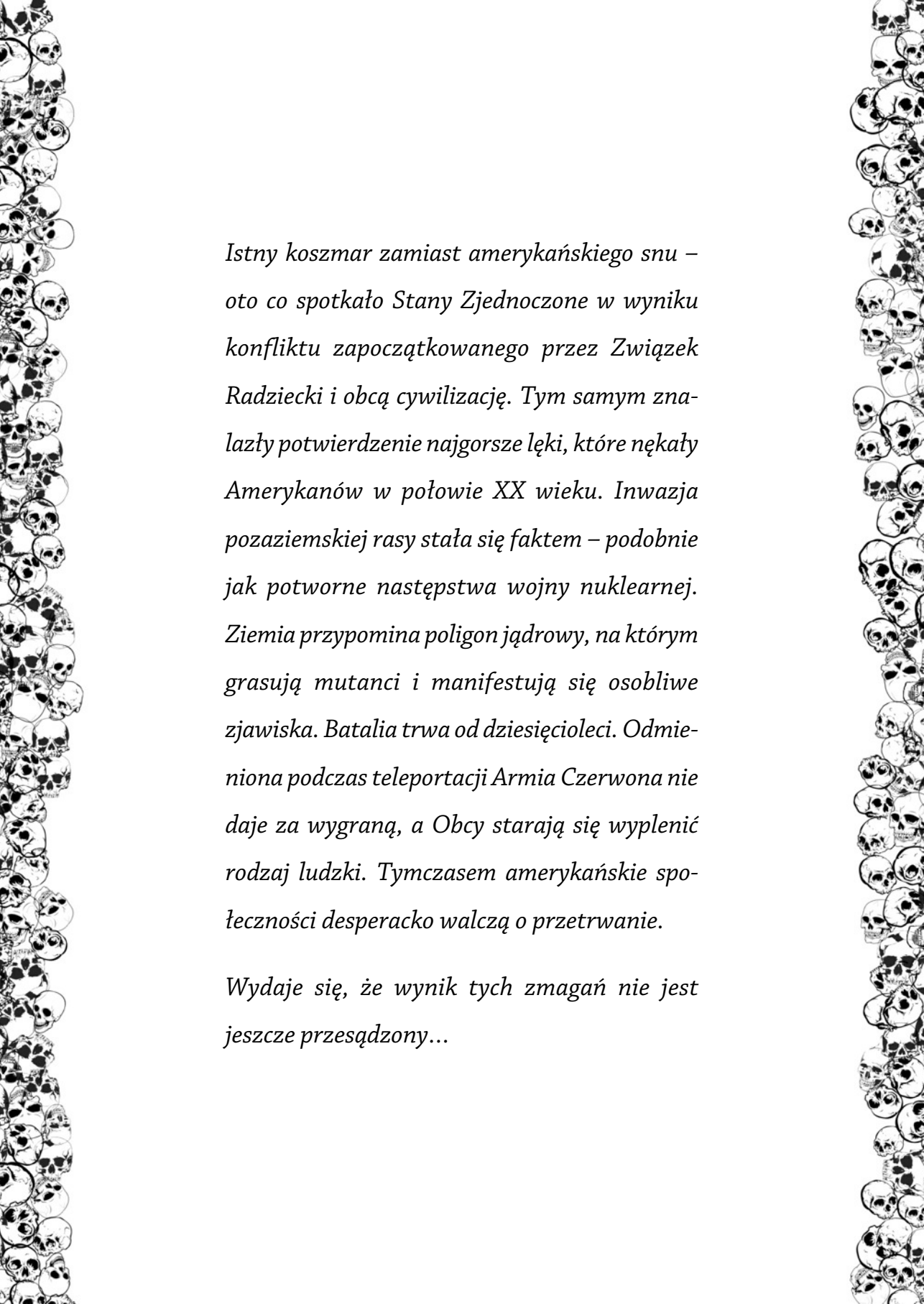




A decorative border consisting of a dense, repeating pattern of human skulls, rendered in a stylized, hand-drawn manner, runs vertically along both the left and right edges of the page.

Istny koszmar zamiast amerykańskiego snu – oto co spotkało Stany Zjednoczone w wyniku konfliktu zapoczątkowanego przez Związek Radziecki i obcą cywilizację. Tym samym znalazły potwierdzenie najgorsze lęki, które nękały Amerykanów w połowie XX wieku. Inwazja pozaziemskiej rasy stała się faktem – podobnie jak potworne następstwa wojny nuklearnej. Ziemia przypomina poligon jądrowy, na którym grasują mutanci i manifestują się osobliwe zjawiska. Batalia trwa od dziesięcioleci. Odmieniona podczas teleportacji Armia Czerwona nie daje za wygraną, a Obcy starają się wyplenić rodzaj ludzki. Tymczasem amerykańskie społeczności desperacko walczą o przetrwanie.

Wydaje się, że wynik tych zmagających nie jest jeszcze przesądzony...

WESPRZYJ ROZWÓJ GRY

Druga edycja gry fabularnej „Afterbomb Madness” ukazała się dzięki osobom, które wsparły zbiórkę na ten cel. Na szczególne podziękowania zasługują: Daniel Szozda, Konrad Pezler, Krzysztof Rozbicki, Lucjan Gajda, Magdalena Kulesza, Robert Becker oraz Tomasz Michałowski.

Natomiast niniejsza wersja elektroniczna gry została udostępniona nieodpłatnie w ramach prowadzonej na serwisie Patronite akcji o nazwie „Pobierz. Polub. Wspieraj”.

Dalszy rozwój gry jest w rękach fanów, ponieważ tylko dzięki ich wsparciu możliwe będzie wydawanie kolejnych materiałów dodatkowych oraz utrzymanie strony i forum.

Jeżeli chcesz, aby ukazywały się między innymi scenariusze przygód, opisy kolejnych lokacji, nowe generatory oraz aby rozszerzany był bestiariusz, **wesprzyj rozwój gry** na Patronite:

<https://patronite.pl/afterbomb>

**Pobierz.
Polub.
Wspieraj.**



PATRONITE

<https://patronite.pl/afterbomb>



PDF



Adobe

AFTERBOMB MADNESS

DRUGA EDYCJA

Autor: Rafał Olszak.

Konsultanci: Adam Jabłoński, Bartosz Sobczak, Filip Nowicki, Grzegorz Wojciechowski, Maciej Kamiński, Marek Kukła, Marek Sawicki, Mariusz Woźniak, Oskar Zawadzki, Paweł Wysocki, Tomasz Michałowski i inni.

Ilustracje: Dawid Ignar (str. 3, 5, 48, 49, 51, 70, 102, 103, 122, 124, 132, 135, 136, 145, 160, 163, 164, 176, 179, 195, 198-206, 207, 209, 218, 223, 226-228), Piotr Foksovicz (str. 11-13, 19, 21, 23, 25, 27, 29, 31, 33, 35, 37, 45-47, 50, 84, 86, 88, 90, 92, 94, 96-108, 112, 128, 149, 158, 167-174, 189-191, 214-217, 219-222, 224, 225), Weronika Płucieniczek (str. 192-194, 196, 197, 208, 210-213, 229).

Grafika, skład: Rafał Olszak.

Data publikacji tej wersji pliku gry:
12 października 2017

Wydawca: Rafał Olszak, Wrzeciono 52/21, 01-956 Warszawa, NIP 118-148-93-46; adres e-mail: dronerpg@gmail.com

ISBN 978-83-930571-2-2

Prawa autorskie: żaden fragment tej książki nie może być reprodukowany lub transmitowany w żadnej formie mechanicznej lub elektronicznej bez zgody wydawcy bądź autora. Działania na szkodę autora i wydawnictwa będą ścigane. Wydawca wyraża zgodę na powielenie do użytku prywatnego Karty Postaci (str. 249 i 250). Niniejszy plik przeznaczony jest jedynie do użytku prywatnego. Nie wolno go sprzedawać. Dystrybuowany może być wyłącznie przez wydawcę.

Oficjalna strona gry: www.afterbomb.pl
Na oficjalnej stronie można znaleźć między innymi darmowe materiały dodatkowe oraz forum dyskusyjne.

SPIS TREŚCI

str. [007](#) – Wprowadzenie

str. [015](#) – Ponure realia

str. [053](#) – Miejscówki

str. [069](#) – Kreacja postaci

str. [115](#) – Zasady podstawowe

str. [137](#) – Zasady zaawansowane

str. [165](#) – Ekwipunek

str. [185](#) – Bestiariusz

str. [231](#) – Generatory

str. [246](#) – Indeks

Melduje się Dydaktyczny Automat Wielozadaniowy numer 418. Wprowadzam zapytanie: Historia współczesna. Przeszukiwanie bazy danych w toku. Proszę czekać. Otwieram akta. Przetwarzanie w toku. Rozpaczynam transmisję...

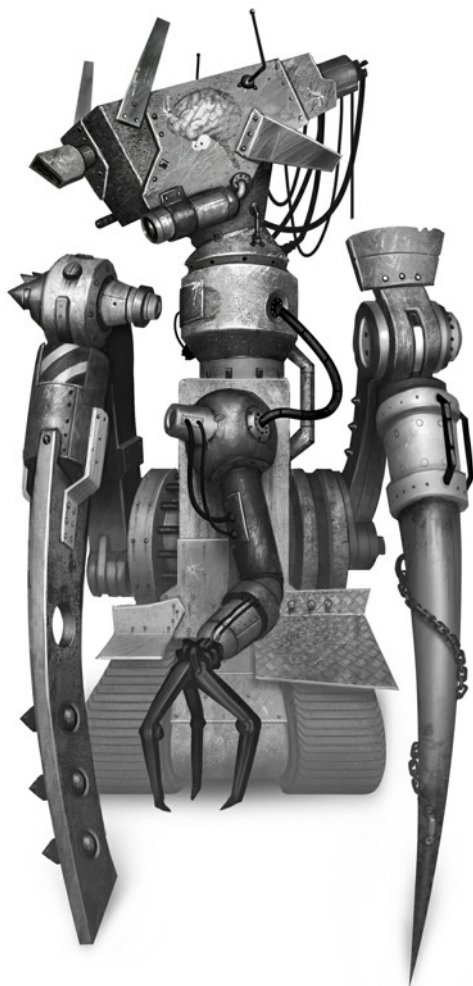
Na początku był **Czas Pokoju**, który nastąpił po długim okresie ciężkich burz. Świat stopniowo stawał na nogi po drugiej wojnie światowej. Niektórym udawało się wracać do równowagi sprawnej, ostatecznie przekraczając nawet poziom sprzed konfliktu.

W latach pięćdziesiątych XX wieku, pomimo niepokojów społecznych, Stany Zjednoczone wprost prosperowały pod względem gospodarczym. Dla nieszczęśników żyjących na wschód od żelaznej kurtyny Ameryka zdawała się być wręcz rajem na ziemi. Dobrobyt tchnął w naszych obywateli **Ducha Postępu**. Na tym etapie nic nie zapowiadało tego, co rychło miało nastąpić.

W maju 1959 roku odnotowano wzmożoną, podejrzaną aktywność niezidentyfikowanych obiektów latających w przestrzeni lotniczej USA i ZSRR. Incydenty podsycaly wzajemną nieufność obu mocarstw. Napiecie stawało się nie do zniesienia. Dodatkowo atmosferę zagęszczaly narastające lęki przed inwazją UFO oraz przed globalną wojną atomową. Strach wydawał się przesadzony, ale nie można było wykluczyć, że tak zwana zimna wojna nie przeistoczy się w coś znacznie gorętszego.

Otwieranie odsyłacza do akt Centralnej Agencji Wywiadowczej.
Wczytywanie tajnych danych o sygnaturze FLLT 111.

Rozszyfrowaliśmy ocalały fragment informacji zaczerpniętych z aparatu wydobytego ze spodka, który rozbił się w pobliżu Roswell. Treść budzi duży niepokój i zdaje się tłumaczyć genezę tajemniczych zjawisk, które ostatnio obserwujemy w atmosferze. Stwierdzono ponad wszelką wątpliwość, że maszyna nie należy do Rosjan ani do Japonii. Pod pozorem beztądu kryje się głęboki sens. Niezidentyfikowany obiekt latający najwyraźniej miał na pokładzie rozkazy skłócenia największych mocarstw w celu wywołania konfliktu zbrojnego. Powody nie są do końca zrozumiałe, ale na podstawie szczątkowych danych można wnioskować, że chodzi o powstrzymanie rozwoju technologicznego, który obca cywilizacja postrzega jako potencjalnie zagrażający.



Powrót do uprzednio otwartych akt.
Kontynuuję transmisję...

Na terenie USA dosłownie znikąd zaczęły pojawiać się jednostki Armii Czerwonej, co zapoczątkowało **Zew Wojny**. Z lotnisk poderwano bombowce z bronią jądrową. Wkrótce potem nastąpiły pierwsze eksplozje. Grzyby atomowe wyrastały jak po deszczu na obszarze Stanów Zjednoczonych, Związku Radzieckiego i innych krajów uwikłanych w wojnę komunizmu z kapitalizmem.

Radziecka inwazja na USA stała się możliwa dzięki wykorzystaniu dostarczonych przez niezidentyfikowaną cywilizację bram do teleportacji. Przesyłanie materii na tak dużą skalę przyczyniło się do powstania licznych Anomalii, których przybywało w tempie geometrycznym. Transport wojska w ten sposób okazał się groźny w skutkach – wielu sowieckich żołnierzy docierało zdegenerowanych lub zaczynało mutować w ciągu paru dni. Osobliwe zjawiska w połączeniu z następstwami globalnej wojny atomowej utrudniały prowadzenie standardowych działań bojowych, ale mimo to walki trwały niemal wszędzie.

Minęły dziesięciolecia od początku Wojny Totalnej. Jej kres nie jest jeszcze przesądzony chociaż Ziemia przypomina jądrowy poligon, flora i fauna zdają się być dekoracją horroru, a ludzkość cofnęła się do czasów plemiennych. Zachodnie tereny Ameryki są wysuszone przez gorejące Anomalie, a na wschodnich obszarach panuje Wielka Zima. Poziom skażenia w wielu miejscach bywa niebotycznie wysoki.

Trwa **Faza Przetrwania** – ocalali dzień po dniu walczą o życie. Jedne organizacje próbują zażegnać kryzys, przywrócić ład i porządek. Inne niosą pomoc humanitarną wspierane przez odszczepieńców Obcych. Nie brakuje jednak i takich ugrupowań, które żerują na cudzym nieszczęściu. Przodują w tym gangi zwyrodnialców, grupy przestępcze oraz społeczności kanibali. Tymczasem między częścią sowieckiego wojska a Armią Stanów Zjednoczonych trwa zawieszenie broni, natomiast radzieckie oddziały skalanych komunistów wciąż sięją spustoszenie wśród Amerykanów. Obcy są trzecią stroną konfliktu i zapalczywie dążą do pogłębienia regresu ludzkiej cywilizacji. Wrogie siły sukcesywnie kolonizują Ziemię!

Posiadana przeze mnie pamięć operacyjna nie pozwala przewidzieć, jaki będzie finał tych wszystkich wydarzeń...

„Afterbomb Madness – druga edycja” to nowa wersja postapokaliptycznej gry fabularnej, w której uczestnicy wcielają się w postaci ocalałych obywateli Ameryki zrujnowanej przez konflikt nuklearny i Anomalie. Mogą odegrać istotną rolę w Wojnie Totalnej albo osiągać egoistyczne cele. Tak czy inaczej drzemie w nich ponadprzeciętny potencjał, który domaga się realizacji, choć samo przetrwanie w skrajnych warunkach też stanowi wyzwanie.

Niniejszy podręcznik zawiera zasady pozwalające rozgrywać różnorodne scenariusze. Ponadto jest źródłem informacji o realiach świata, a także społecznościach i stworzeniach, które go zamieszkują.

WPROWADZENIE

WPROWADZENIE

Jak grać w grę fabularną

Skoro zakupiłeś i trzymasz w dłoniach tę książkę, najprawdopodobniej wiesz już czym są gry fabularne. Zdajesz sobie sprawę z tego, jaką funkcję pełni tak zwany Mistrz Gry (w AFTERBOMB MADNESS okreśłany mianem Weterana). Wiesz też, że głównym zadaniem pozostałych graczy podczas rozgrywki jest odpowiednie odgrywanie swoich postaci (w tym systemie zależnie od płci – Drabów lub Żylet). Jeżeli natomiast należysz do grona osób, które jeszcze nie miały styczności z grami fabularnymi, zapoznaj się z poniższym fragmentem rozgrywki. Zobaczysz Weterana reżyserującego przygodę oraz gracza, który prowadzi swojego bohatera do zwycięstwa. Właśnie tak to wygląda w praktyce i rzeczywiście jest takie łatwe. Zwykli uczestnicy sesji relacjonują poczynania swoich postaci (Bohaterów Graczy), a Weteran, czyli swoisty arbiter rozgrywki, opisuje świat oraz zachowanie zamieszkujących go stworzeń i Bohaterów Niezależnych (istot i ludzi niekontrolowanych przez graczy). W trakcie rozgrywki wykonuje się tak zwane Testy, czyli rzuca kostkami i określa rezultaty zgodnie z zasadami, aby sprawdzić, jakie są konsekwencje różnych działań.

Fragment rozgrywki

Weteran: Wieje porywisty wiatr. Nadciąga sztorm. Najwyraźniej wyspa, na której się znajdujesz, jest na celowniku nadchodzącej nawałnicy. Słychać głośnie trzeszczenie na wół urwanego dachu. W centrum pomieszczenia leży nieruchomo tropiciel, którego szukałeś. Wygląda na to, że został ogłuszony fragmentem rozsypującego się dachu. Leży nieruchomo, ale widać, że oddycha. Obok niego dostrzegasz plecak wypełniony przedmiotami, którymi mieliście się podzielić po powrocie na łódź.

Drab: Przyglądam się naderwanemu sufitowi i próbuję oszacować, czy jest na tyle stabilny, by nie spaść mi na głowę, gdy będę wyciągał tropiciela spod gruzów. Mam nadzieję!

Weteran: Obserwujesz załamany dach. Zdasz przeciętny test *Survivalu*.

Gracz, prowadzący postać Draba, rzuca odpowiednimi kostkami, a następnie sprawdza, czy na którejkolwiek kostce wypadł wynik wyższy niż wynosi Poziom Trudności. Test został zdany, więc gracz ma pewność, że informacje otrzymane od Weterana będą prawdziwe.

Weteran: *Wydaje ci się, że sufit i mocno popękana ściana lada chwila runą. Wystarczy jeden silniejszy podmuch wiatru... Z chwilą gdy kończysz analizę, wicher nagle milknie. Co robisz? Próbujesz uratować tropiciela czy ignorujesz go i starasz się jedynie błyskawicznie wyrwać z rumowiska plecak z przedmiotami? A może dajesz sobie spokój? Co planujesz?! Podejmij szybko decyzję.*

Drab: *Jest ryzyko, jest zabawa! Rzucam się w stronę plecaka, porywam go z ziemi i natychmiast wybiegam z budynku.*

Weteran: *Ramię plecaka owinęło się wokół przęta zbrojeniowego. Trzeba chyba mocno pociągnąć...*

Drab: *Nie ma mowy! Nie chcę, żeby wszystko runęło mi na głowę. Wyciągam nóż i szybkim ruchem przecinam pasek, a potem biegnę z plecakiem do wyjścia.*

Weteran: *Wyciągnąłeś nóż i zacząłeś przecinać materiał. W tym momencie milczący do tej pory wiatr uderza ze wzmożoną siłą. Słyszysz trzask i wszystko zaczyna się trząść – budynek zaraz się zawali! Jeśli chcesz wybiec z plecakiem, musisz zdać przeciętny Test bazujący na Sprawności. Jeśli oblejesz, pewnie otrzymasz poważne obrażenia! Możesz też zdecydować się jednak zostawić plecak i wtedy wybiegnięcie w porę z budynku będzie łatwe.*

Drab: *Raz kozie śmierć! Wyrrywam ten nieszczęsny plecak za wszelką cenę i dopiero wtedy uciekam.*

Gracz, prowadzący postać Draba, rzuca odpowiednimi kostkami, a następnie sprawdza

czy na którejkolwiek z nich wynik jest wyższy od Poziomu Trudności. Także tym razem Drab uzyskał wyższy rezultat, więc zdołał wyrwać plecak i uciec przed zawaleniem się budynku.

Weteran: Niewiele brakowało! Gdy tylko znalazłeś się na zewnątrz, dach zawalił się z hukiem, a na dokładkę runęła jedna ze ścian.

Drab: Świetnie. Zakładam kaptur, opatulam się kurtką i ruszam w stronę wyciągniętej na brzeg łajby, żeby przeczekać na niej burzę.

Co jest potrzebne do gry

By przeprowadzić sesję w AFTERBOMB MADNESS i zrobić to zgodnie z jej zasadami, potrzebne są następujące elementy:

[1] zespół od dwóch do pięciu osób (jedna z nich będzie Weteranem, a reszta wcieli się w postaci Drabów lub Żylet);

[2] co najmniej jedna instrukcja w formie niniejszego podręcznika, który oprócz zasad rozgrywki dostarcza też informacji o świecie gry oraz ułatwia jej prowadzenie;

[3] przynajmniej jedna kostka k6 (sześciocienna), k8 (ośmiościenna), k10 (dziesięciościenna), k12 (dwunastościenna), k20 (dwudziestościenna), a najlepiej po kilka kości każdego z tych rodzajów;

[4] po jednej Karcie Postaci dla każdego gracza kreującego własną postać (można wykonać ksero dwustronicowej Karty zamieszczonej na końcu podręcznika lub pobrać Kartę z Internetu i wydrukować);

[5] ołówek dla każdego uczestnika, a także gumka do wycierania oraz temperówka na cały zespół;

[6] notatnik dla uczestnika pełniącego funkcję Weterana.

W zależności od preferencji mogą się również przydać inne pomoce.

Używanie kości podczas gry

Jak wspomniano, do rozgrywki potrzebne są specyficzne kostki. Czasami w podręczniku napotka się również informację o konieczności wykonania rzutu k3 lub k100. Gdy potrzebny jest rzut k3 należy rzucić kością sześciocienną i uznać, że jedno i dwa oczka oznaczają wynik 1, trzy i cztery oczka oznaczają wynik 2, a pięć i sześć oczek oznaczają wartość 3. W przypadku konieczności rzutu k100 dwukrotnie rzuca się kością dziesięciościenną. Pierwszy wynik oznacza dziesiątki, a drugi jednostki. Na przykład wynik 5 i 3 daje rezultat 53, wynik 0 i 2 oznacza 2, 3 i 0 daje 30, a wynik 0 i 0 oznacza 100. Rzut k100 przydaje się, gdy istnieje określony % szans.

Prawa i obowiązki Weterana

Weteran zawczasu wymyśla kluczowe elementy scenariusza wpływające na przebieg rozgrywki i dające graczom sposobność, by mogli się wykazać puszczać wodze fantazji oraz używając talentów swoich postaci. Opisuje przebieg wydarzeń, zachowanie Bohaterów Niezależnych oraz relacjonuje, jakie zmiany zachodzą w otoczeniu w następstwie akcji podejmowanych przez Bohaterów Graczy i pozostałych postaci.

Weteran ma decydujący głos w sprawach spornych. To on określa Poziomy Trudności wszystkich przeprowadzanych testów.

Po każdej sesji Weteran ocenia na ile udało się zrealizować cele scenariusza i motywów drużyny. Na tej podstawie przyznaje Punkty Doświadczenia każdemu Bohaterowi Gracza oraz przyznaje Karmę. Poczynając od kreacji Draba bądź Żylety, poprzez deklarowanie wykonywanych czynności, a na użyciu specjalnych zdolności kończąc, uwzględniając wytyczne z podręcznika Weteran decyduje o tym, czy gracz może zastosować opisywane przez siebie rozwiązanie.

Weteran w znacznym stopniu wpływa na temat, tempo i sugestywność sesji. Jest odpowiedzialny za przebieg i jakość roz-

grywki, przy założeniu, że gracze nie sabotują jego wysiłków i angażują się w przebieg akcji. W razie potrzeby może przywołać do porządku groźnie kiwając palcem z poważną miną, jeśli któryś z graczy wyraźnie psuje zabawę.

Weteran NIE jest osobą rywalizującą z graczami, ale może czasami na kogoś takiego pozować w celu zwiększenia dramatyzmu rozgrywki. Odgrywa oponentów graczy, ale NIE jest w sensie dosłownym przeciwnikiem. Może potęgować atmosferę zagrożenia, lecz dając graczom szansę na uniknięcie negatywnych konsekwencji zdarzeń i szanując zasady gry zawarte w niniejszym podręczniku.

Weteran podczas gry NIE powinien zachowywać się jak pisarz. Scenariusz może zawierać wiele z góry zaplanowanych elementów, ale powinien być elastyczny na tyle, żeby gracze sami mogli na bieżąco wpływać na trwającą przygodę. Przebieg sesji NIE powinien być z góry przesądzony. Weteran NIE jest też koordynatorem postaci graczy – każdy uczestnik samodzielnie decyduje o postawach i zachowaniu swojego bohatera.

Weteran NIE powinien faworyzować którejkolwiek z graczy poprzez poświęcanie jego postaci więcej czasu lub stwarzanie dla niej wyraźnie więcej okazji, by się wykazała. Zadaniem Weterana jest troska o to, żeby każdy gracz miał porównywalną ilość „czasu antenowego” i w miarę możliwości proporcjonalny udział w zabawie (choć nic na siłę).

Prawa i obowiązki gracza

Główna rola gracza polega na odgrywaniu swojej postaci. Ważne, by dobrze się bawił razem z resztą uczestników, a nie w pojedynkę, kosztem pozostałych.

Gracz powinien poczuwać się do pewnej odpowiedzialności za właściwą atmosferę i przebieg przygody, szanować wysiłek, jaki Weteran włożył w zaplanowanie kluczowych elementów scenariusza. Dobrze, by gracz obdarzył Weterana pewną dozą zaufania.

Przewinieniem gracza jest sabotowanie sesji: nieadekwatne odgrywanie postaci, negowanie klimatu, który wprowadza Weteran, złośliwe psucie dialogów lub wątków fabularnych, jawny brak zaangażowania w przebieg rozgrywki, przekorne podważanie lub złośliwe interpretowanie podstawowych zasad, wprowadzanie atmosfery całkowicie sprzecznej z konwencją AFTERBOMB MADNESS i zabawą w gry fabularne w ogóle.

Wcielanie się w postać powinno cieszyć i dawać satysfakcję, a nie być źródłem frustracji. Każdy gracz odgrywa postać w sposób, który uznaje za najlepszy – oczywiście z poszanowaniem reguł i mając na uwadze ogólną jakość spotkania. Podczas dialogów gracze wolno mówić w imieniu własnej postaci w formie pierwszoosobowej („Natychmiast opuść broń!”) lub trzecioosobowej („Drab mówi mu żeby natychmiast opuścił broń”). Gracz może dowolnie – w pierwszej lub trzeciej osobie – opisywać czynności wykonywane przez jego postać. Któregoś razu może powiedzieć „Przeskakuję na dach sąsiedniego budynku”, a przy innej okazji – „Drab bierze rozbieg i przeskakuje nad przepaścią”.

Wspólne prawa i obowiązki

Na zaplanowane spotkania w celu rozegrania sesji gry fabularnej należy przychodzić punktualnie, a w trakcie sesji zachowywać się w sposób kulturalny. Równie istotne jest to, by każdy miał zarezerwowaną odpowiednią ilość czasu. Sesja może potrwać kilka godzin lub dłużej. W jej trakcie każdy może poprosić o krótką przerwę z ważnych lub całkiem prozaicznych powodów. Podczas gry warto skupiać się na rozgrywce, a nie na sprawach całkowicie niezwiązanych z przebiegiem akcji, co mogłoby popsuć innym zabawę uniemożliwiając im wczucie się w klimat. Przedmiotem wspólnych ustaleń jest to, czy i jak ewentualnie uczestnicy przygotowują miejsce do gry. Na przykład można usiąść przy stole, bo wtedy każdy może łatwo nanosić zmiany na swoją Kartę Postaci, Weteran ma dobre warunki do robienia notatek, a poza tym każdy widzi wyniki wykonywanych rzutów

kostkami. W tle może płynąć cicha muzyka, potęgująca atmosferę. Jeśli spotkanie odbywa się w takich okolicznościach, że osoby postronne będą słyszeć jej przebieg, dobrze jest najpierw powiadomić je o specyfice gier fabularnych, by nie były zaniepokojone.

Jak zacząć i korzystać z tej książki

Warto zacząć od uzmysłowienia sobie, że akcja gry AFTERBOMB MADNESS rozgrywa się w alternatywnej wersji rzeczywistości. Przyjęta konwencja to *retrofuturyzm*, a więc świat jest „przestarzałe-nowoczesny“, natomiast obowiązująca moda ściśle nawiązuje do stylistyki popularnej w Ameryce w latach 50-tych XX wieku. Komputery nie wyglądają jak współczesne urządzenia tego typu, lecz jak stare terminale, wykorzystujące dyskietki nazywane miniwinylami, a mimo to niektóre z nich posiadają sztuczną inteligencję! Podróże kosmiczne są możliwe, chociaż statki do przemieszczania się poza atmosferę Ziemi pozostawiają wiele do życzenia pod względem zaawansowania. Bywają toporne, zaś umieszczona na nich aparatura jest jak dekoracja filmów science fiction z lat 60-tych. Niektórzy ludzie posiadają tak zwane skafandry wspomagane, które wyglądem nijak nie

przypominają super nowoczesnych pancerzy wspomaganych, a mimo to są wyposażone w niezwykle, niedostępne dzisiaj funkcje. Żołnierze walczą nie tylko konwencjonalną bronią faktycznie używaną przez wojsko w przeszłości, ale dysponują też uzbrojeniem, które miota wiązkami energii. Podsumowując, warto mieć na względzie konwencję gry, ponieważ w istotnym stopniu wpływa ona na jej specyficzny klimat. Właśnie ta konwencja nadaje rozgrywce charakterystyczny sznyt.

W celu ubarwienia i pewnego uwspółcześnienia świata AFTERBOMB MADNESS niektóre elementy są alternatywne w stosunku do prawdziwej historii USA. Na przykład tak naprawdę dopiero w 1976 r. oddano do użytku pierwszy odcinek Waszyngtońskiego metra, ale na potrzeby gry przedstawiono inną historię rozwoju tego typu transportu miejskiego i już w chwili wybuchu Wojny Totalnej miasto dysponowało rozległą siecią podziemnych połączeń. Innym przykładem może być egzystowanie Amerykanów w pozaziemskich koloniach, co oczywiście w chwili wydania tej książki nie było możliwe, natomiast w realiach gry ma już bardzo zaawansowany charakter. Krótko mówiąc pewne aspekty realnego świata zostały zmienione.



Niniejszy podręcznik jest kompletną grą fabularną. W praktyce oznacza to, że znaleźć tu można także opis świata i jego mieszkańców oraz instrukcje, jak w tych konkretnych realiach rozgrywać scenariusze podczas sesji z udziałem od dwóch do kilku graczy. Książka nie jest opasłym tomiszczem, ale jej objętość i tak może przytłoczyć osoby, które dopiero zaczynają swoją przygodę z grami fabularnymi. Nawet wprawieni uczestnicy takich rozgrywek mogą potrzebować trochę czasu, żeby przyswoić sobie informacje zawarte na łamach tej publikacji. Na szczęście nie trzeba poznawać i zapamiętywać wszystkiego na raz. Właściwie warto przyjąć strategię małych kroków i stopniowo zgłębiać kolejne elementy gry. Zdecydowanie warto przez przynajmniej kilka sesji sukcesywnie aranżować bardziej skomplikowane sytuacje, wymagające wykorzystywania zaawansowanych reguł. Wprowadzenie zbyt wielu złożonych zasad na jednym spotkaniu może spowodować chaos, bo trudno sobie przyswoić wiele rzeczy jednocześnie. Dobrym rozwiązaniem jest dzielenie informacji na małe porcje i stopniowe osiąganie coraz wyższego poziomu wtajemniczenia. Na wszystko przyjdzie pora i gdy gracze oraz Weteran oswoją się z kluczowymi wytycznymi i przeciwczą je,

zobaczą jak działają w praktyce, wtedy można mówić o optymalnych warunkach do tego, by na spokojnie zgłębiać bardziej zaawansowane reguły. Podsumowując, zalecenie jest takie, żeby tak zwane pierwsze kroki w świecie gry AFTERBOMB MADNESS stawiać powoli podczas mniej urozmaiconych i skomplikowanych scenariuszy, bo dzięki temu wszyscy zdołają poznać i dobrze zrozumieć świat oraz reguły. To ważne, bo znajomość zasad jest kluczowa nie tylko dla Weterana, który jest arbitrem rozgrywki, ale też dla graczy, gdyż może okazać się im pomocna podczas planowania przebiegu akcji i poczynania postaci.

Wprawdzie głównym źródłem informacji o tym, jaki jest obecny stan rzeczy w świecie gry, jest rozdział o realiach, ale inne fragmenty podręcznika też wiele na ten temat mówią. Dobrze by Weteran przed poprowadzeniem pierwszej sesji zapoznał się z całością książki. Istotne i przydatne informacje można też znaleźć czytając o Anomaliach, Chorobach, miejscach szczególnych, a także w trakcie lektury bestiariusza.

W treści książki niektóre wyrażenia są pisane wielką literą chociaż normalnie pisze się je z małej litery. Zastosowano takie rozwiąza-



nie, żeby podkreślić, iż niektóre zagadnienia odgrywają pewną funkcję w zasadach gry. Na przykład Choroby to coś z czym Bohaterowie Graczy muszą się liczyć – lista Chorób dostępna jest w jednym z rozdziałów. Jedną z nich jest Agorafobia czyli lęk przed otwartymi przestrzeniami. Nazwę tego realnie skądinąd istniejącego problemu pisze się z małej litery, ale na łamach tej książki specjalnie pisana jest wielką, by wyraźnie zasygnalizować, że to coś wpływającego na zasady gry (postać cierpiąca na Agorafobię nie może dokonywać Pełnej mobilizacji gdy znajduje się na otwartej przestrzeni).

Książka podzielona jest na szereg rozdziałów. Nic nie stoi na przeszkodzie, by z większością z nich zapoznali się wszyscy gracze, a nie tylko Weteran, ale są pewne wyjątki od tej reguły. Lepiej żeby gracze darowali sobie lekturę fragmentów na temat Anomalii, bestiarusza i zdarzeń losowych. Jeśli nie będą wiedzieli czego się spodziewać ani dokładnie znali cech osobliwych zjawisk oraz rodzaju i charakterystyk przeciwników, gra może być dla nich bardziej emocjonująca. Odrobina niewiedzy jeszcze nikomu nie zaszkodziła, a element zaskoczenia może urozmaicić prze-

bieg sesji. W zależności od tego, jakimi postaciami będą sterować gracze, wiedza o realiach świata może być zróżnicowana. Jeśli na przykład będą odgrywać azylantów, którzy z jakichś względów dopiero niedawno opuścili schrony lub zostali zesłani na Ziemię z Azyłów Orbitalnych, gracze mogą posiadać zaledwie szczątkowe informacje o realiach świata, więc nie muszą zapoznawać się z poświęconym temu zagadnieniu rozdziałem. Jeżeli niewtajemniczeni gracze wcielają się w postaci maruderów, można uznać, że Bohaterowie Graczy posiadają pewną wiedzę, którą Weteran w razie potrzeby przytoczy, gdy zostanie o nią zapytany lub uzna, że to dobry moment. Co do zasady da się zatem wprowadzić do gry także takie osoby, które jeszcze nie orientują się w tym, jak wygląda Ameryka po wybuchu Wojny Totalnej. Oznacza to, że dla graczy lektura pewnej części podręcznika nie jest koniecznym warunkiem udziału w rozgrywce, a jedynie stanowi zalecenie.

Zwłaszcza podczas kilku pierwszych sesji w AFTERBOMB MADNESS warto uzbroić się w cierpliwość i pewną dozę wyrozumiałości. To zupełnie naturalne, że nie od razu załapie się pewne mechanizmy i zapamięta reguły.



Całkiem normalnym jest, że trzeba będzie czasami zajrzeć do podręcznika żeby coś sprawdzić lub sobie przypomnieć. Właśnie z tego względu warto posiadać więcej niż jeden egzemplarz niniejszej książki. Wtedy jest po prostu wygodniej, bo zarówno Weteran jak i gracze mogą, nie zabierając sobie nawzajem podręcznika, sprawdzać to, co ich akurat interesuje.

Jest też oczywistym, że na początkowym etapie zaznajamiania się z zasadami gry będą zdarzały się pomyłki. Szczególną rzetelnością należy się wykazać, gdy w następstwie Testów i przebiegu wydarzeń mogą zginąć Bohaterowie Graczy lub kluczowe postaci scenariusza. W razie przyłapania się na błędzie należy go wyraźnie zauważyć, wyjaśnić, na czym polegał, w miarę możliwości naprawić, a potem przejść do porządku dziennego i po prostu grać dalej. Błędy to ludzka rzecz.

Jak wspomniano, podręcznik jest czymś w rodzaju instrukcji obsługi. Podczas sesji należy go mieć pod ręką. Niegłupim pomysłem jest zaznaczenie sobie fiszkami szczególnie istotnych fragmentów, które mają przydać się na danej sesji. Można też zaznaczyć w ten sposób sekcje, które mogą być użyteczne podczas praktycznie każdej rozgrywki – opis Poziomów Trudności w zwykłych Testach oraz w trakcie strzelaniny, opisy Darów Apokalipsy, charakterystyki przeciwników, kluczowe zasady. Takie rozwiązanie przyspieszy wyszukiwanie istotnych reguł, gdy okaże się to potrzebne w trakcie sesji. Warto pamiętać, że oprócz spisu treści, który z oczywistych powodów może się niekiedy przydać, jest jeszcze indeks pojęć, znajdujący się na końcu książki. Chcąc znaleźć coś szczególnego można tam zajrzeć, by szybko dowiedzieć się na której jest to stronie.

Rola Weterana jest bardzo wymagająca. To na nim spoczywa obowiązek przygotowania głównych elementów scenariusza, co może być pracochłonne i zabrać sporo czasu. Aby odciążyć trochę osobę, która ma odgrywać taką funkcję podczas sesji, w podręczniku

AFTERBOMB MADNESS umieszczono szereg tak zwanych generatorów. Są to listy i tabele gotowych zdarzeń oraz cech Bohaterów Niezależnych, które można wykorzystać podczas gry. Wystarczy wybrać lub wylosować jedną z proponowanych w nich pozycji. Nawet jeśli ktoś z prowadzących nie lubi używać generatorów, warto by zapoznać się z ich inspirującą treścią. Ilustrują typowe sytuacje, które mogą mieć miejsce w postapokaliptycznym świecie gry AFTERBOMB MADNESS.

Weteran podczas czytania podręcznika niejednokrotnie natknie się na wzmianki o minionych wydarzeniach. Rzadko kiedy precyzyjnie określono, kiedy miały one miejsce. To nieprzypadkowe. Generalnie czas akcji nie jest dokładnie sprecyzowany z uwagi na fatalne w skutkach działanie Programu CRASH. Akcja gry rozgrywa się dziesięciolecia po wybuchu wojny, ale nie jest powiedziane bardzo dokładnie, jaka jest aktualnie data. Dzięki takiemu rozwiązaniu przynajmniej niektóre historie mogą stać się motywem scenariuszy. Nic więc nie stoi na przeszkodzie żeby na przykład Bohaterowie Graczy wzięli udział w intrydze Konfederacji Odrodzenie, mającej na celu sprzątnięcie cennego sprzętu sprzed nosa mieszkańcom Los Angeles w trakcie historycznej batalii z Bioniczną Jaźnią. Podsumowując ten wątek, chociaż na łamach podręcznika nie zaprezentowano szczegółowych scenariuszy, podczas lektury warto zwracać uwagę na intrygujące motywy, które mogłyby zostać wykorzystane jako natchnienie.

Niektóre fragmenty podręcznika znalazły się w ramach. Sygnalizuje to, że te treści są szczególnie istotne lub zasadniczo wyróżniają się na tle pozostałych informacji. Pewne akapity są oznaczane strzałką (taką jak obok tych słów). Strzałka wskazuje ważne fragmenty zasad.

Na koniec niniejszego wprowadzenia warto jeszcze napomknąć, że w razie jakichkolwiek wątpliwości można zadawać pytania na forum, które jest częścią oficjalnej strony internetowej (www.afterbomb.pl).



PONURE REALIA

PONURE REALIA

Witaj w terminalu biblioteki zlokalizowanej w Azylu numer 33. Jestem wirtualnym pomocnikiem. Ułatwię ci zapoznanie się z treściami, które cię interesują. Otwieram „Pamiętniki z pustkowi” na stronach poświęconych realiom współczesnego świata. Za chwilę dowiesz się o tym, jak wygląda nasz wspólny kraj, poznasz lokalne społeczności i ich zwyczaje, a także lepiej zrozumiesz, czemu zawdzięczamy ten cudowny stan rzecz. Życzę przyjemnej lektury. W razie potrzeby pozostaję do dyspozycji. Aby mnie wywołać proszę nacisnąć drugi przycisk w pierwszym rzędzie na klawiaturze lub użyć komendy głosowej „Wzywam wsparcie”.

Pejzaż po latach

Minęło kilka dziesięcioleci od wybuchu Wojny Totalnej, która spustoszyła Ziemię. Świat jest odmieniony nie do poznania. Największe miasta legły w gruzach, wiele obiektów przemysłowych zostało zniszczonych, a ludzka cywilizacja cofnęła się do czasów plemiennych. Mimo upływu czasu w wielu regionach wciąż jeszcze panują ekstremalnie niesprzyjające warunki. W mniejszym stopniu z powodu napromieniowania, choć i jego poziom nierzadko dalece przekracza normę, a w większym stopniu z powodu Anomalii. Te niezwykle zjawiska powstały w wyniku teleportacji materii na ogromną skalę, gdy wojska radzieckie były przenoszone na tereny USA przy pomocy aparatury dostarczonej przez Obcych. Na pewno nie bez znaczenia były też niezliczone bombardowania – wzajemne wyniszczanie się mocarstw z wykorzystaniem broni jądrowej. Promieniowanie podsycało wzrost i tak już pojawiających się w galopującym tempie osobliwości. Wędrując po Stanach napotkać można dziwne zjawiska, które zdają się być nie z tego świata... Zmutowane zwierzęta i rośliny... Ekscentryczne społeczności ocalałych oraz – znacznie rzadziej – rozsądnie funkcjonujące, bardziej cywilizowane ośrodki ludzi, którzy trochę lepiej poradzi sobie w najgorszych

momentach. Ludzkie wspólnoty stopniowo organizują się, by nie tylko przetrwać kolejne miesiące i lata, lecz by żyć w bardziej godziwych warunkach i odbudować to, co przemieniło się w ruinę. Tym niemniej czas kryzysu i upadku nie minął – świat wciąż jest pełen niebezpieczeństw, które przybierają na sile.

Podział terytorialny

Terytorium Stanów Zjednoczonych wygląda obecnie zupełnie inaczej niż przed wybuchem wojny. Ocalali Amerykanie żyją na terenach tak zwanej Rubieży. Są to obszary, na których zdarzają się działania wojenne, ale przez większość czasu daje się w miarę normalnie żyć, choć niestety nie jest to łatwe. Tereny te graniczą z ziemiami okupowanymi przez Obcych i skalanych komunistów oraz z rewirami diametralnie odmienionymi przez Anomalie i skażenie jądrowe. To obszar, na którym przeszłość styka się z okrutną teraźniejszością, a względna normalność zderza się z totalnym wypaczeniem. Właśnie dlatego rewiry te nazywa się Rubieżą. A konkretnie – Amerykańską Rubieżą.

Po rzuceniu okiem na aktualną mapę kraju można zauważyć, że w sumie jego znaczna część pozostaje we władaniu Amerykanów. Tak to wygląda tylko na papierze. Rzeczywistość jest zdecydowanie bardziej ponura. Ziemia USA są w dużej mierze spustoszone przez Wojnę Totalną lub opanowane przez anarchię oraz Anomalie. W miarę możliwości ocalali obywatele USA sukcesywnie migrują na Zachód, ale tylko niewielki procent dociera do celu. Pozostali giną w wąskim gardle między koloniami Obcych a radzieckim zaborem władanym przez skalanych komunistów albo na terenie Ziemi Spopielonych. Te ostatnie przypominają już cmentarzysko i to wyjątkowo przynębiające. Ludzkie szczątki wysuszone na wiór spotyka się naprawdę często. Nieustannie gorejące tam Anomalie, znajdujące się pod powierzchnią, oraz trwające pożary surowców naturalnych w głębi, sprawiają, że gleba na Ziemiach Spopielonych jest niesamowicie gorąca. Ze szczelin w popękanym gruncie wciąż ulatniają się trujące

gazy. Na większości tych rewirów zwykły śmiertelnik nie jest w stanie egzystować. Obszary te obfitują jednak w nazimne Anomalie, wytwarzające użyteczne Fenomeny. Ponadto można tam znaleźć sporo niesplądrowanych dotychczas, pamiętających jeszcze czasy sprzed wojny osad oraz miast. Nic więc dziwnego, że dobrze przygotowane ekspedycje wyruszają w te strony dość systematycznie. Poszukiwacze muszą się liczyć z obecnością dziwnych stworzeń zdolnych nawet do ziania ogniem! Problemy stwarzają też bandy niegościnnnych toksyków żyjące na pograniczu Ziemi Spopielonych, z dala od zwykłych ludzkich wspólnot.

Z uwagi na względnie umiarkowane działanie pewnych Anomalii, znajdujących się gdzieś pod ziemią, Zachodnie Stany miejscami przypominają kamieniste pustynie. Dawne typowo piaszczyste tereny pustynne są natomiast wyjątkowo groźne i suche. Ziemia na Zachodzie w dużej mierze jest skażona i marta – nie licząc bardzo odmienionej, zmutowanej roślinności, która najwyraźniej żywi się promieniowaniem i toksycznym desz-

czem. Mimo to terytoria te i tak uchodzą za najbardziej przystępne! Obecność Anomalii ma też pozytywne następstwa. Zachodnia Amerykańska Rubież nie jest tak gorąca, jak Ziemie Spopielone, ale jest wystarczająco ciepła, by nie zawitała tam Wielka Zima. Podsumowując, klimat jest trudny, a tereny w większości jałowe, ale mimo wszystko nie brakuje miejsc, gdzie uszczuplona przez Wojnę Totalną i jej następstwa populacja ocalałych Amerykanów jest w stanie uprawiać ziemię, hodować zwierzęta i jako tako egzystować. Przynajmniej na razie.

Tereny bliżej Oceanu Atlantyckiego kojarzą się przede wszystkim z Wielką Zimą. Jest to osobiwa zima nuklearna, która stanowi skutek wojny atomowej i działania Anomalii. Rozciąga się od Wschodnich Stanów, przez lwią część Kanady aż po Alaskę, a może i jeszcze dalej. Temperatura osiąga tam nierzadko rekordowo niski poziom, burze śnieżne bywają wprost spektakularne, a zdarzające się od czasu do czasu gradobicia robią z wytworów ludzkiej cywilizacji dosłownie miążgę! Niektórzy naukowcy utrzymują, że to

tymczasowe zjawisko, ale trudno oszacować, kiedy się skończy, ponieważ jest podsycane przez Anomalie ochładzające atmosferę. Optymistyczne scenariusze zakładają, że Wielka Zima kiedyś w końcu minie. Tymczasem bardziej przygnębiające prognozy dopuszczają ryzyko powiększenia się tego obszaru. Niektórzy skłonni są podejrzewać, że część Azylów na Wschodzie już dawno zamieniła się w zamrażarki i nikt w nich nie przeżył. Inni przypuszczają, że właśnie dzięki nieprzystępności tych obszarów sowietom trudniej jest je podbić, więc schrony są raczej bezpieczne. Może coś w tym jest, ale z drugiej strony trzeba przyznać, że skalani ciemną materią komunści radzą sobie w takich warunkach całkiem nieźle. Najwyraźniej przynajmniej niektórzy z nich są nie tylko zdolni do życia w takich okolicznościach, ale nawet je z jakichś względów preferują. Strach pomyśleć, co za tym stoi.

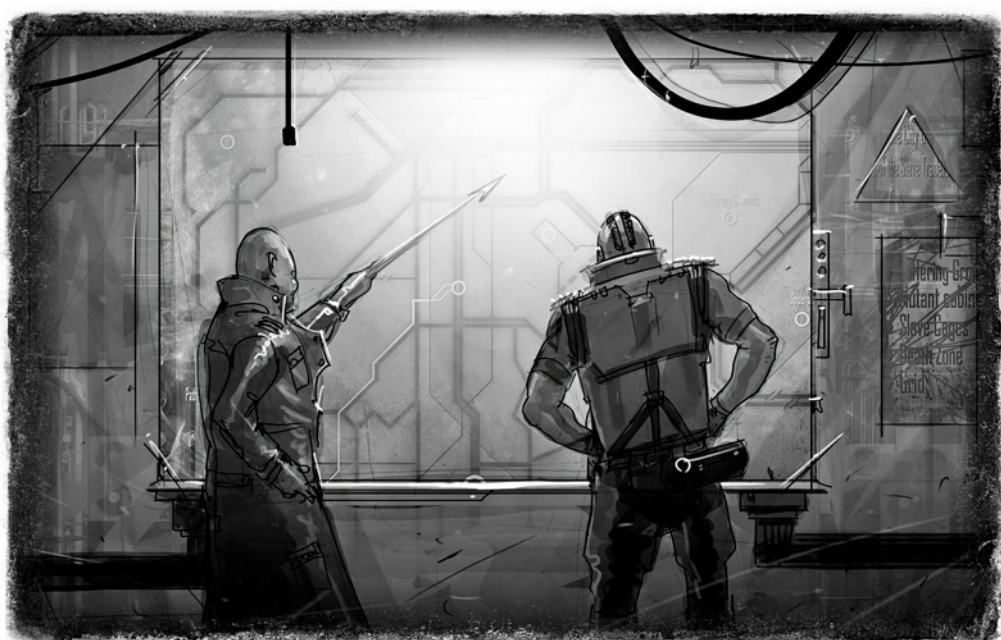
Ostatnim rozległym terytorium, które należy tu wymienić, jest obszar osnuty czymś w rodzaju gęstego, zielonego smogu, który znad Kanady wkracza na północno-zachodnie ziemie USA. Miejscami jest on tak skondensowany, że widoczność spada niemal do zera. Jedyną nadzieją jest wykorzystanie w takim wypadku termowizora, by widzieć gdzie się idzie. Na domiar złego smog jest trujący, więc bez porządnej maski przeciwgazowej nie ma mowy o funkcjonowaniu na obszarze, na którym występuje. Wielu Amerykanów nie ma bladego pojęcia, skąd bierze się ten smog i dlaczego objęty nim teren stale się powiększa. Przypuszczają, że zjawisko to zwiastuje definitywny koniec ludzkości. Tylko nieliczni, zwłaszcza członkowie Alternatywy dla Ameryki i innych znaczących organizacji, wiedzą, co jest powodem tej fatalnej sytuacji. Są tego świadomi dzięki nielicznym danym wywiadowczym oraz informacjom od odszczępieńców Obcych. Otóż kilkanaście lat po wybuchu Wojny Totalnej, w wyniku skoordynowanych działań Agencji, Ruchu Oporu i kanadyjskich sprzymierzeńców strącony został na południu Kanady gigantyczny spodek – naprawdę jedna z najbardziej rozbudowanych jednostek powietrznych obcej

cywilizacji. Ponieważ na jego pokładzie znajdowały się ogromne pokłady różnorodnych substancji oraz organizmy eksperymentalne, doszło do ekologicznego kataklizmu, który bynajmniej nie osiągnął apogeum w czasie katastrofy. Potworne następstwa wojny nuklearnej oraz działanie Anomalii podsyciły skażenie i rozwój wspomnianych istot. Charakterystyczną cechą tych kreatur jest zdolność dostosowywania środowiska do warunków bytowych, które same preferują. Stworzenia te budują gniazda generujące szkodliwe dla ludzi i innych żywych organizmów warunki – przede wszystkim smog. Same też posiadają otwory w jamie gębowej, przez które wydychana jest ta ohydna substancja. Terytorium zamieszkałe przez broń biologiczną Obcych, która wymknęła się spod kontroli, drastycznie ewoluowała i aktualnie na własną rękę kolonizuje Ziemię, to tak zwany rewir Quasi-Smogu. Odpowiedzialne za jego istnienie monstra to Zatruwacze – wyposażone w ociekające trucizną macki zakończone ostrymi szpikulcami. Prawdopodobnie Amerykanie unikaliby Quasi-Smogu jak ognia gdyby nie to, że na obszarze tym porozrzucane są odłamki rozbitego spodka Obcych. Można w nich znaleźć drogocenną aparaturę, futurystyczny sprzęt i zaawansowane uzbrojenie. Wyprawy poszukiwawcze są niebezpieczne, ale nie brakuje śmiałków, którzy niekiedy decydują się podjąć ryzyko. Zdarzają się też ekspedycje mające na celu niszczenie gniazd Zatruwaczy, aby Quasi-Smog dalej się nie rozprzestrzenił.

Mówiąc o ziemiach USA nie można też zapomnieć o tym, że gdzieś tam rozrasta się przedziwny gąszcz zmutowanych roślin, przypominający jeden wielki żywy organizm. Mówi się, iż jest to Bioniczna Jaźń. Ostatnie numery przedwojennych czasopism, poświęconych botanice, informowały, że rośliny są inteligentniejsze niż przypuszczano. Między innymi reagują na dźwięk – na przykład lepiej rosną przy określonej muzyce oraz odróżniają szum wiatru od dźwięku jedzenia liści przez jakieś zwierzę. Kiedy są zagrożone, zwiększają stężenie pewnych obronnych związków chemicznych. Rośliny „wiedzą” też,

które liście są nasłonecznione i w jakim stopniu, a także czy jest dzień, czy już po zmierzchu. Pozwala im to bardziej adaptacyjnie organizować własny rozrost w określonym kierunku. Wszystkie te rewelacje są niczym w obliczu tego, co stało się z roślinami wskutek działania Anomalii i chemicznego oraz biologicznego skażenia. Bioniczna Jaźń to nie tylko dalece odbiegający od normy las, który powoli, ale nieubłagane rozrasta się nawet na terenach, gdzie zwykle rośliny dawno przeszły do przeszłości. To gigantyczny układ nerwowy walczący o przestrzeń życiową żyzną w Anomalii, którymi się żywi. Dotychczas flora była pozbawiona świadomości, bo nie posiadała organu przetwarzającego sygnały elektryczne z poszczególnych komórek. Ten stan rzeczy uległ diametralnej zmianie z chwilą, gdy wskutek niezwykłych mutacji doszło do połączenia roślin i fauny. Samoświadome rośliny napotyka się w różnych zakątkach Stanów, natomiast każda Bioniczna Jaźń jest czymś szczególnym – ogromną masą połączeń, która jest obdarzona zbiorową świadomością. Cały ten niesamowity system potrafi się skutecznie chronić nawet przed pożarami. O przetrwanie walczy z nie mniejszą determinacją niż ludzie. Niektóre z jego elementów przypomi-

nają ośmiornice – swobodnie operują lianami jakby to były uposażone w macki ramiona zwierzęcia. Inne – mięsożerne – chwytają żywe stworzenia i trawia starając się nasycić niemijający głód. Wyjątkowe znaczenie mają rośliny pochłaniające Anomalie. Niektórzy naukowcy są zdania, że to matka natura stoi za tym nieprzeciętnym wynalazkiem o nazwie Bioniczna Jaźń. Stara się w ten sposób chronić planetę przed osobliwościami nie z tej ziemi. Możliwe, że jest w tym ziarno prawdy. Niestety samoświadomy gąszcz nie uwzględnia w swoich planach przetrwania gatunku ludzkiego. Człowiek jest dla niego przekąską. Całe szczęście, że „system” nie pozostaje aktywny cały czas, gdyż wtedy konfrontacja z Bioniczną Jaźnią byłaby skazana na porażkę. Desperackie próby powstrzymania rozrostu gąszczu czasami kończą się więc powodzeniem. Nielicznym śmiałkom udaje się bez zwracania na siebie uwagi dostawać w pobliże BioŻwojów i uśmiercać je, by paraliżować poczynania okolicznych rewirów Bionicznej Jaźni. Przy okazji zgarniają sprzęt z obrosniętych miast i schronów, pozyskują środki do wytwarzania biostymulantów i leków oraz zdobywają różnorakie Fenomeny pozostałe po częściowo lub w całości „strawionych” Anomaliiach. Nie jest to zadaniem



łatwym, ponieważ w lesie napotyka się wiele różnych przeciwności, poczynając od wypuszczających trujące substancje bulw, poprzez trudną do przebycia bez porządnej maczety gęstwiny, a na samoświadomych wojowniczych roślinach i krwiozerczych zmutowanych zwierzętach kończąc! Niektóre jednostki badawcze Alternatywy dla Ameryki i innych rozwiniętych technologicznie organizacji prowadzą całkiem zaawansowane eksperymenty nad wykorzystaniem pędów Bio-Zwojów do erozji Anomalii. Działania te przynoszą podobnie zadowalające rezultaty, chociaż kłopotem pozostaje samoświadomość roślin, które dążą do wydostania się spod jarzma swoich ciemieńców. Czasem, niestety, czynią to z powodzeniem, ale to już zupełnie inna historia.

Dezorientacja i dezinformacja czyli Program CRASH

Jednym z najgorszych następstw globalnego kryzysu jest niebywała dezorientacja. Ludzie nie wiedzą, co dzieje się w innych zakątkach świata. Ba! Nie mają bladego pojęcia nawet na temat tego, co dzieje się w innych zakamarkach Ameryki. Częściowo ten stan rzeczy jest wynikiem działań wojennych. W pewnej mierze odpowiadają za niego Obcy, których strategia zakłada utrzymywanie nie tylko Amerykanów, lecz w ogóle ludzkości w stanie permanentnej dezorientacji oraz niewiedzy. Mimo wszystko położenie ocalałych obywateli USA byłoby lepsze, gdyby globalny konflikt nuklearny nie poskutkował aktywacją Programu CRASH. Na miesiąc przed kryzysem Prezydent – przewidując ziszczenie się czarnego scenariusza – zalecił przygotowanie „systemu obrony ostatecznej”, który miałby zapobiec wpadnięciu ściśle tajnych danych w ręce wroga. Kiedy bomby uderzyły w największe miasta i los rządu oraz milionów Amerykanów był przesądzony, Program CRASH aktywował się. Niezliczone kartoteki zostały rozproszone po całych Stanach, a centralna sieć terminalowa uległa zniszczeniu i powołana do życia została Antykryzysowa Agencja Dozoru. Miała ona zapobiec kryzysowi, przeciwdziałać inwazji oraz – gdy

będzie to już możliwe i bezpieczne – podjąć działania na rzecz odzyskania niezbędnych danych. Te ostatnie zadanie jest szczególnie istotne, ponieważ wśród zaginionych informacji są lokalizacje ukrytych ujęć i filtrowni wody, magazynów, Azylów rządowych, banków nasion, baz wojska, nie użytych dotąd wyrzutni pocisków jądrowych, parkingów dla mobilnych szybów oraz rafinerii naftowych, laboratoriów i innych strategicznych obiektów, a także przechowalni skafandrów wspomaganych wraz z ekstra oprzyrządowaniem. W zamyśle Prezydenta cały ten sprzęt i wszystkie te obiekty miały służyć celom społecznym i wydobywaniu państwa z kryzysu.

Czy wszyscy wpływowi Amerykanie, jak również Agenci i Szeryfowie realizują ten plan w stu procentach wiernie z intencjami byłej głowy państwa? Różnie z tym bywa. Tyczy się to zwłaszcza młodego pokolenia, które wcale nie pamięta lub bardzo słabo kojarzy to, jak funkcjonował kraj przed upadkiem. Niektórzy funkcjonariusze Agencji i dawnego wojska wykonują swoje obowiązki z należytą starannością i pełnym zaangażowaniem. Zdarzają się niestety i tacy, którzy robią z odznaki zły użytek i raczej starają się dobrze ustawić na przyszłość. Mimo to Antykryzysowa Agencja Dozoru ma dobrą opinię, a przynajmniej jest uznawana i każdy wie, na co może sobie pozwolić. Inaczej jest w przypadku pozostałych znaczących organizacji, które nierzadko są całkowicie pozbawione społecznego zaufania.

Marionetkowy Rząd Tymczasowy powołany przez Konfederację Odrodzenie

Ameryka jest w gigantycznym kryzysie. Infrastruktura praktycznie przestała istnieć. Gospodarka upadła. Mimo to nie brakuje charyzmatycznych wizjonerów, którzy wróżą krajowi powrót do dawnej świetności. Są to głównie oficerowie starej daty i ich adepci. Armia Stanów Zjednoczonych, a właściwie znana jako Konfederacja Odrodzenie grupa uformowana pod przywództwem kilku wpływowych generałów, utworzyła Tymczasowy

Rząd Ameryki. Nie zrobili tego ze szlache-
nych pobudek. Właściwie jest to tylko forma
kamufażu oraz ocieplenia wizerunku. W rze-
czywistości Konfederacja Odrodzenie dąży
do tego, by wprowadzić w USA dyktaturę woj-
skową. Mimo to ogłoszono i nagłaśnia się to
przy każdej sposobności, że na czele państwa
stał niejaki Jonathan Owson, który został
mianowany Prezydentem tymczasowym. Tak
naprawdę to tylko marionetka w rękach kon-
federatów. Powołanie Rządu Tymczasowego
było fortelem, który nie tylko miał przenieść
organizację na wyższy poziom, ale również
uprawomocnić praktykowany przez nich pro-
ceder zniewalania ludzi. Do tej pory zakłada-
nie wybuchowych obroży jeńcom i więźniom
(w tym również politycznym) było uznawane
za niewolnictwo. Teraz Konfederacja mówi
o pracy przymusowej na rzecz odbudowy sta-
rego świata. Ludzie wykorzystywani są do-
kładnie tak samo, jak wcześniej, ale pod
względem marketingowym wygląda to dla
frakcji zdecydowanie korzystniej.

Wielu Amerykanów nie uznaje prezydentury
Owsona, a jeszcze więcej nie ma bladego
pojęcia o jego istnieniu. Ocalali z Zachodnich

Stanów orientują się w tym temacie trochę
lepiej niż inni, bo Konfederacja ma swoją sie-
dzibę w San Francisco. Nawet tutaj rozsądni
ludzie nie traktują poważnie słów o Rządzie
Tymczasowym – większość raczej przyjmuje
za pewnik, że chodzi o władzę, wpływy w re-
gionie i dostęp do zasobów na własny użytek,
a o prawdziwym powstaniu Ameryki z popio-
łów można sobie co najwyżej pomarzyć. I to
po zażyciu EUFORII.

Sytuację komplikuje fakt, że Konfederacja
Odrodzenie zachowuje się jak wyjęta spod
prawa. Nie uznaje Antykryzysowej Agencji
Dozoru, wtyka nos w nie swoje sprawy i pa-
noszy się wszędzie tak, jakby była u siebie.
W imieniu Rządu Tymczasowego żołnierze
zajmują placówki, sprzęt i obiekty przemy-
słowe. W razie sprzeciwu oskarżają o zdradę
stanu oraz używają siły. Zajętych obszarów
strzegą jak placówek militarnych. W oddzia-
łach organizacji panuje reżim wojskowy. Jej
członkowie mają uprzywilejowaną pozycję
w stosunku do położenia pozostałych obywa-
teli. Konfederaci żyją w surowych, ale godzi-
wych warunkach, mogą liczyć na wikt
i opierunek oraz na opiekę zdrowotną.



Ich służba jest wymagająca, lecz bez porównania mniej obciąża aniżeli trud, jaki zmuszeni są podejmować wykonujący przymusowe roboty więźniowie oraz członkowie społeczności, na które Konfederacja wywiera silną presję.

Konfederaci całkiem skutecznie uprawiają propagandę, przedstawiając siebie jako wyzwolicieli i obrońców uciśnionych. W rzeczywistości obchodzi ich tylko możliwość pozyskania strategicznych obiektów oraz zaawansowanego sprzętu. Działania pomocowe z reguły przeprowadzane są tylko na pokaz albo w sytuacjach, gdy akurat w okolicy jest coś, co konfederatów szczególnie interesuje. Gromadzą sprzęt na potęgę i zamiast używać go do walki z okupantem, wszechobecnymi anarchistami, Bioniczną Jaźnią lub z obcą cywilizacją – dbają w głównej mierze o własny interes. Powiadają, że zasoby są ograniczone, więc zmuszeni są bardzo skrupulatnie wybierać cele swoich działań.

Konfederacji Odrodzenie mogą postawić się jedynie takie społeczności i ugrupowania, które dysponują znaczącą siłą militarną. Wśród nich są między innymi Antykryzysowa Agencja Dozoru, Unia Handlowa, Kartel wraz z szajkami płdrowniczymi.

Na czele Konfederacji Odrodzenie stoi Rada, która składa się z członków generalicji. Oczywiście zasiadają w niej tylko ci, którzy pochwalają politykę organizacji. Pozostali oficerowie dawnej Armii Stanów Zjednoczonych nie mają tu nic do powiedzenia. Konfederaci stanowią samodzielną jednostkę wojskową, która przyjmuje w swoje szeregi tylko partyzantów i żołnierzy, którzy niezależnie od stopnia decydują się całkowicie podporządkować i przechodzą staranną selekcję. Otrzymują nowy stopień, a ich kariera zależy od wierności ideom frakcji. Niesubordynacja jest surowo karana.

Wojna bez regularnego wojska

Ze względu na charakter konfliktu, inwazję przy pomocy tunelów hiperprzestrzennych

na rozmaite obszary Stanów, siłą rzeczy amerykańskie wojsko musiało się rozproszyć, bo nie było jako takiego frontu. Wybuchy bomb atomowych i działanie Anomalii zmusiły żołnierzy do walki defensywnej, a później partyzanckiej. Zdecydowana większość oddziałów poległa lub zginęła w ciągu kilku dziesięcioleci. Lwia część obecnych żołnierzy to tak naprawdę partyzanci bez dobrego przeszkolenia – potomkowie starej gwardii lub ocalali, którzy zorganizowali się na tyle, by chronić większych obszarów bądź ważniejszych obiektów w okolicy. Czasami są ubrani w mundury wojskowe, a niekiedy określają siebie mianem milicji i jedynie noszą sygnalizujące to opaski na ramionach. Bronią własnych ziem, okolic Azylów, z których wyszli lub miasteczek i osad, w jakich się wychowali. Inną, ale nie mniej znaczącą siłę zbrojną stanowią rdzenni Amerykanie. Oni też walczą o swoją ojcowiznę, gdy coś jej zagraża. Czasami współpracują z innymi ocalałymi, ale najczęściej prowadzą walkę partyzancką zgodnie ze swoimi zwyczajami – na własnym terenie i na własnych zasadach.

Nowy etap Wojny Totalnej

Od wybuchu pierwszych bomb poglądy większości uczestników konfliktu uległy znaczącym zmianom. Sowietci, którzy jakimś cudem przeżyli i nie zostali skalani ciemną materią podczas teleportacji, stosunkowo szybko przestali walczyć z Amerykanami. Zdali sobie sprawę, że zostali skazani na pewną śmierć przez swoich dowódców, więc zdezerterowali. Starali się przeżyć krytyczny czas i wielu zdołało tego dokonać, a nawet doczekało się potomków. Egzystują w osadach, dawnych obiektach wojskowych USA i innych okupowanych miejscach nadających się do życia. Między nimi a Amerykanami trwa zawieszenie broni. Sytuacja wciąż jest napięta i gdzieś niedługo dochodzi czasami do walk. Na traktat pokojowy nie ma raczej szans – nie chcą tego najbardziej wpływowe organizacje USA, oczekujące, że wojska radzieckie wyniosą się ze Stanów. Nie godzi się na to też starszyzna sowietów. Rokowania trwają, ale ich końca nie widać. Sytuacja ta w niektórych

regionach ulega okresowo poprawie, a w innych pogarsza się. Trudno przewidzieć, jak się to ostatecznie zakończy.

Odrębną kwestią są tak zwani skalani komuniści, czyli ci wszyscy, którzy zostali splugawieni ciemną materią lub mocno narażeni na katastrofalny wpływ Anomalii. Dla nich Wojna Totalna trwa na całego! Towarzyszy pertraktujących z Amerykanami mają za zdrajców, a samych obywateli USA za najgorszych wrogów. Skalani sowici są straszliwie zmutowani, zwyrodniali i naznaczeni niewyobrażalnymi konsekwencjami działania osobliwych zjawisk oraz ciemnej materii z tunełów hiperprzestrzennych. Pozostają uzależnieni od promieniowania, bez którego nie są w stanie obywać się na dłuższą metę. Po tygodniach z dala od radioaktywnego lub skażonego Anomaliami środowiska ich organizmy zaczynają stopniowo obumierać. Nic więc dziwnego, że skalani komuniści są tak dużym zmartwieniem – starają się podsycać Anomalie i doprowadzać do dalszego skażenia środowiska. Pozostają poważnym zagrożeniem dopóki dysponują znaczącą siłą ognia, mają w swoim posiadaniu bramy teleportacji, a w wielu regionach Ameryki wciąż panuje ogromne zanieczyszczenie. Nie jest nato-

miast wykluczone, że w ciągu kilkudziesięciu lat, gdy sytuacja na Ziemi ulegnie poprawie, ci zmutowani do granic możliwości przedstawiciele ZSRR przestaną stanowić problem. Póki co pozostają aktywni i toczą zażarty bój z Amerykanami.

Obecnie trzecią stroną konfliktu są Obcy, którzy początkowo byli sojusznikami Związku Radzieckiego i dostarczyli mu wadliwą technologię, powodującą straszne następstwa podczas teleportacji dokonywanej na szeroką skalę. Nie można tego powiedzieć o absolutnie wszystkich przedstawicielach obcej cywilizacji. Niektórzy odłączyli się od swojej bazy, którą określają mianem Gniazda. Ci odszczepieńcy nazywani są dysydentami. Wielu egzystuje na uboczu w co najwyżej małych grupach, ale nie brakuje też Obcych żyjących w ludzkich społecznościach. Ponieważ są obiektem zainteresowania Agencji Dozoru oraz uchodzą za wrogów rasistowskich frakcji takich jak Klan Orłąt, dysydenci bytują w ukryciu. Niektórzy przewodzą ekscentrycznym organizacjom, inni stoją na czele szajek płdrowniczych lub grup przestępczych. Można też usłyszeć o wielu Obcych działających na rzecz organizacji Alternatywa dla Ameryki, udzielającej



pomocy humanitarnej. Ci ostatni utrzymują, że w ten sposób starają się naprawić wyrządzone szkody, zadośćuczynić temu, co spowodowała i nadal czyni ich cywilizacja. Dysydenci słyną też z tego, że w zamian za wynagrodzenie wytwarzają niezwykle biostymulanty i naprawiają broń energetyczną – na ich usługi zawsze znajdują się jacyś chętni.

Dysydentów jest oczywiście zdecydowanie mniej niż szeregowych Obcych pozostających w ścisłym związku z Gniazdem. Większość nadal realizuje plan siania chaosu, by zapobiec postępowi technologicznemu ludzkiej cywilizacji. W tym celu organizują rozmaite akcje o charakterze dywersji – nierzadko zakrojone na wielką skalę i pieczołowicie zaplanowane. Bywa, że porywają ludzi i przy pomocy specjalnych implantów domózgowych przejmują nad nimi kontrolę, po czym odsyłają na miejsce. Zdarza się czasami, że Obcy angażują się też w bezpośrednie konfrontacje, chociaż częściej używają do tego celu Cyber-Zombie i Hybryd. Cyber-Zombie to ludzkie szczątki naszprycowane śmiertelnościami uzbrojeniem oraz osobliwą aparaturą podtrzymującą funkcje motoryczne a Hybrydy to funkcjonujące na analogicznej zasadzie pochodne zwierząt. Przede wszystkim starają się jednak uprzedzać frakcje takie jak Antykryzysowa Agencja Dozoru czy Konfederacja Odrodzenie i definitywnie dezaktywować, rozbrajać lub niszczyć broń jądrową i innego rodzaju, która ostała się jeszcze w bliżej nieokreślonych lokalizacjach, a mogłaby stanowić zagrożenie dla ich kolonii.

Spółeczności ocalałych są mocno zróżnicowane. Pomimo formalnie trwającej wciąż Wojny Totalnej nie wszyscy członkowie poszczególnych narodowości i ugrupowań są ze sobą skonfliktowani. Ma to przełożenie na język, jakim posługują się ci, którzy przetrwali czas upadku. Amerykanie znają angielski, ale wielu z nich jest w stanie dogadać się z Rosjanami i odwrotnie. Obcy nie posiadają narzędzi głosu pozwalających im na porozumiewanie się w ludzkim języku, ale dysponują aparaturą, przy pomocy której mogą komunikować się po angielsku i rosyjsku. Nazywają ją syntezatorem mowy.

Obcy kontra reszta świata

Z przekazów od dysydentów oraz z nielicznych danych wywiadowczych wynika, że obca cywilizacja traktuje Ziemię jak przyczółek, bazę strażniczą oraz ośrodek badawczy w naszym Układzie Słonecznym. Obcy byli obecni od dawna, ale przez cały ten czas pozostawali w ukryciu i w pewnym sensie na posterunku. Nie licząc kilku istniejących od niedawna lądowych kolonii, Obcy egzystowali i nadal żyją głównie w niedostępnych dla człowieka rejonach – w głębi oceanów. Znajdują się tam rozległe struktury z zaawansowanym sprzętem podtrzymującym życie. Tylko od czasu do czasu nielicznym ludziom udawało się zaobserwować obecność patrolowych spodków latających, kiedy aparatura maskująca tych maszyn totalnie zawodziła lub dochodziło do awarii i podobnych incydentów.

Ludzkość była obserwowana jak inne żywe istoty bytujące na Ziemi. Szybko zwróciło uwagę Obcych, że rozwija się bardzo sprawnie i wyróżnia pod tym względem na tle innych gatunków. Dziesięciolecia przed Wojną były pod tym względem wyjątkowe. Postęp technologiczny był wręcz galopujący. Arsenał zbrojny stał się znaczącym zagrożeniem, natomiast organizowane wyprawy kosmiczne przesądziły o decyzji na temat jawnego zaangażowania Obcych w przebieg wydarzeń. Skoro człowiek zaczął badać kosmos i zdobył dostęp do broni jądrowej – wkrótce mógł stać się trudnym przeciwnikiem. Trzeba było go powstrzymać!

Stany Zjednoczone traktowały niezidentyfikowane obiekty latające jak wrogie jednostki od katastrofy w Roswell, gdy analizując dane z wraku spodka wojsko zdołało zorientować się, że Obcy zamierzają wywołać konflikt zbrojny. Ich namierzanie i wykrywanie stało się skuteczniejsze dzięki nowoczesnym przyrządom radarowym. Obcy zaproponowali współpracę stronie, która dotychczas nie była do nich wrogo nastawiona, czyli Związkowi Radzieckiemu. Dysydenci informują, że komunistom zaprezentowano broń i urządzenia, które miały zagwarantować zwycięstwo

i zapobiec odwetowemu atakowi nuklearnemu ze strony USA. W rzeczywistości ani aparatura do teleportacji nie była nigdy testowana na tak wielką skalę, ani wyrzutnie pocisków przeciwlotniczych oraz systemy antyrakietowe nie miały być nigdy uzbrojone. Celem Obcych było powstrzymanie rozwoju ludzkiej cywilizacji, a nawet uwstecznienie jej. Zostało to zrealizowane poprzez sprowokowanie komunistów do zainicjowania globalnego konfliktu nuklearnego.

Trudno powiedzieć na ile wiarygodne są relacje dysydentów, którzy są szeregowymi obywatelami własnej społeczności, ale szczególnie dane wywiadowcze zdają się potwierdzać dostarczane przez nich informacje. Z dalszych ustaleń wynika, że Ziemia jako taka nigdy nie interesowała Obcych w sposób szczególny, ale została wytypowana jako punkt w Układzie Słonecznym, na którym egzystują potencjalnie zagrażające istoty o wysokim poziomie rozwoju intelektualnego, a poza tym jako dogodny punkt wypadowy. Obcy mogliby bez trudu zaadaptować się do różnych warunków, ponieważ posiadają aparaturę umożliwiającą modyfikowanie

materiału genetycznego. Działa na podobnej zasadzie jak sprzęt z Azylów, ale jest zdecydowanie bardziej zaawansowana. Nowi osobnicy są zdolni bytować w warunkach, do których zostają z góry przygotowani. Nawiasem mówiąc, Obcy, którzy żyją na Ziemi, zostali zaprojektowani na podobieństwo ludzi – najwyższej ziemskiej żywej formy bytu. Nie są, wbrew powszechnej opinii, praojcami człowieka czy jego stwórcami, ale przystosowaną do życia na tej planecie formą organizmów pod wieloma względami wzorowaną na ludziach. Właśnie dlatego są humanoidalnymi istotami, które mają podobnie ułożone oczy, uszy i inne organy. Dysydenci sami o sobie mówią, że są „ziemską odmianą” albo „rodzajem humanoidalnym”.

Zapobieżenie rozwojowi ludzkości nie było jedynym celem obcej cywilizacji. Ziemia została wytypowana jako poligon doświadczalny. Aktywność badawcza Obcych znacząco zwiększyła się odkąd w naszej atmosferze tunele hiperprzestrzenne w połączeniu ze skutkami wybuchów bomb atomowych spowodowały powstanie Anomalii. Najwyraźniej w tych osobliwych zjawiskach



jest coś naprawdę niezwykłego, skoro nawet Obcy są nimi tak bardzo zainteresowani i badają je z narażeniem życia. Starają się zgłębić naturę tych zjawisk i nauczyć się wykorzystywać je do swoich celów. Udaje się to w bardzo ograniczonym zakresie, który w niewielkim stopniu wykracza poza ten, w jakim czynią to ludzie.

Dysydenci utrzymują, że Obcy, których prawdziwej nazwy żaden z ludzi nie byłby w stanie wymówić, nie są jedyną inteligentną nacją w Układzie Słonecznym. Pojawienie się ich na Ziemi nie było oczywiście kaprysem, lecz przejawem daleko idącej roztropności. Jak już wspomniano, mieli zapobiec nadmiernemu rozwojowi innej inteligencji, prowadzić badania, a poza tym strzec tego regionu galaktyki na wypadek pojawienia się takiej czy innej wrogiej rasy.

Wbrew pozorom cywilizacja Obcych nie jest aż tak bardzo zaawansowana technologicznie, jakby można przypuszczać. Dalekie podróże kosmiczne pozostają dużym wyzwaniem, natomiast kontakt na tak wielkich dystansach wcale nie jest możliwy. Raz na około dziesięć ludzkich lat na Ziemię dociera z odległych zakątków kosmosu flota desantowa z zasobami, ekwipunkiem i dalszymi rozkazami. Wkrótce potem „rodzaj ludzki” sam wysyła flotę w przeciwnym kierunku. Komunikacja i wymiana próbek oraz innych ładunków odbywa się właśnie w ten sposób – wahadłowo. Dochodziło do tego w przeszłości, a także teraz zdarza się, że pojedyncze statki desantowe Obcych rozbijają się. Ich zawartość stanowi niezwykle cenny ładunek pilnie poszukiwany przez wszystkie strony konfliktu, które ostro pod tym względem rywalizują. Namierzanie tych obiektów jest jednym z priorytetów Antykrzysowej Agencji Dozoru. Polują na nie również między innymi Alternatywa dla Ameryki, Konfederacja Odrodzenie, komunistyczni dezterterzy oraz Kartel.

Spółeczność Obcych na Ziemi liczy zaledwie kilkaset tysięcy osobników, a przynajmniej było ich tyłu przed wybuchem Wojny i pojawieniem się Anomalii. Na tle ludzkiej popula-

cji nigdy nie było ich więc wielu i nadal pomimo kryzysu ta liczba to tylko ułamek tego, ilu na Ziemi żyje homo sapiens. Obcy przychodzą na świat w bardzo specyficznych warunkach, które są pod pełną kontrolą Gniazda. Suma narodzin jest ograniczona ilością uniwersalnego materiału organicznego dostarczanego w specjalnych zasobnikach razem z resztą ładunku przez flotę desantową. Obcy produkowani są taśmowo. „Ziemska odmiana” jest jedyna w swoim rodzaju, a poszczególne osobniki w pewnym zakresie różnią się między sobą pod względem fizjonomii i cech psychologicznych, co symuluje mechanizmy charakterystyczne dla ewolucji. Jak już wspomniano, Gniazdo produkuje też na potrzeby bojowe inne stworzenia przystosowane do bytowania na Ziemi. Cyber-Zombie oraz Hybrydy używane są w walce. Obcy porywają też ludzi, wstrzykują im w mózgi implanty sterujące myślami i wypuszczają, traktując jak swoje marionetki, o czym też już wcześniej była mowa.

Jako organizmy specjalnie zaprojektowane do radzenia sobie na Ziemi, Obcy są ponadprzeciętnie wytrzymali na wiele trudnych warunków, które można tu zastać. Mają też większą od ludzkiej odporność na obrażenia, choroby i inne tego typu zagrożenia dla zdrowia i życia. Poza tym szybciej się regenerują i są bardziej witalni – mogą całkiem sprawnie funkcjonować pomimo urazów nawet tak ciężkich jak utrata kończyny. Pokonanie Obcego to nie lada wyzwanie. Zwłaszcza jeśli dysponuje zaawansowanym sprzętem i ultranowoczesnym uzbrojeniem.

Przybysze z odległych zakamarków Układu Słonecznego nie są rasą, która zwraca sobie głowę jakimikolwiek zabobonami. Ludzka wiara w takie czy inne bóstwo napawa ich zdumieniem, a jednak szeregowo oddziały Obcych traktują wyznawców ze szczególnym okrucieństwem. Powodem tej doprawdy straszliwej strategii są wyniki symulacji, sugerujące, że ludzkość ma szansę podźwignąć się z kolan dzięki wierze, nadziei i poczuciu misji. Na to Obcy absolutnie nie mogą pozwolić i właśnie dlatego tak ostro reagują na wszelkie ich przejawy.

Alternatywa dla Ameryki

Podczas gdy jedni walczą o władzę i wpływy, a inni starają się podstępem lub siłą zapanować nad panującym chaosem, Alternatywa dla Ameryki, jako duchowy spadkobierca Obrony Cywilnej, wspiera ocalałych prowadząc działania pokojowe i akcje humanitarne.

Co do zasady ugrupowanie to stoi ponad podziałami i niesie pomoc tym wszystkim, którzy jej potrzebują – włącznie z odszczepieńcami Obcych oraz dyplomatycznie nastawionymi sowietami. Przede wszystkim prowadzi akcje informacyjne i edukacyjne wśród obywateli USA. Instruuje w jaki sposób uzdatniać wodę, odkażać żywność i przygotowywać ją do spożycia, zapobiegać chorobom i je leczyć, uprawiać rośliny w niesprzyjających warunkach i hodować zwierzęta, przetrwać dziwne zjawiska pogodowe, bez szwanku podróżować w stronę bardziej bezpiecznych terenów. Wszystko po to, by ludzie byli w stanie utrzymać się przy życiu oraz w miarę dobrze funkcjonować pomimo dramatycznie trudnej sytuacji. Roboty w tym zakresie jest co nie miara.

Szeregi Alternatywy dla Ameryki zasilają duchowni, uczeni, lekarze, chemicy, ale też inżynierowie i inni specjaliści, którzy używają swoich umiejętności oraz wiedzy do szczytnych celów. Poszczególne komórki frakcji działają na własną rękę w sposób zdecentralizowany. Nie ma odgórnych poleceń ani rozkazów. Niektóre grupy wspólnie organizują większe akcje, ale wszystko ustalane jest oddolnie na posiedzeniach, podczas których każdy ma prawo głosu i wszystkie zagadnienia są omawiane oraz poddawane głosowaniu. Większe komórki dzielą się na komitety zajmujące się różnymi zadaniami. Na przykład komitet naukowo-badawczy, korzystając z podporządkowanych mu laboratoriów, szuka lekarstwa przeciwko mutacjom oraz opracowuje wszczepy konwersyjne czyli różnego rodzaju implanty. Jednym z ostatnich osiągnięć placówek badawczych jest uwalniający od wielu schorzeń biostymulant o nazwie IMMUNACTIV.

Alternatywa dla Ameryki propaguje wartości demokratyczne i nawołuje do pokojowych rozwiązań. Nie uczestniczy w konfliktach, wycofuje się z terenów, na których rażąco



łamane są te zasady. Zniknięcie przedstawicieli frakcji nierzadko okazuje się dla lokalnych społeczności wystarczającym powodem, by zmienić postępowanie, ponieważ wsparcie Alternatywy często jest niezastąpione. Nawet brak dentysty może być dotkliwą karą dla mieszkańców niezbyt dużych osad bez dobrego znachora.

Wielu członków ugrupowania to byli rezydenci Azylów projektowanych pod kątem zasiedlenia przez członków Obrony Cywilnej. Opuścili schrony, gdy uznali, że jest to zasadne i możliwe, po czym niezwłocznie podjęli działania zmierzające do stawiania nie tyle państwa, co narodu amerykańskiego na nogi. Niektóre Azyle pozostają czynne i zamieszkane, ale otwarte i w pełni zaangażowane w akcje humanitarne – opracowują w laboratoriach leki, szczepionki, a w warsztatach sprzęt użytkowy, antykrzysowy i medyczny.

Pomimo pacyficznego usposobienia, organizacja na wszelki wypadek dysponuje Oddziałami Ochrony. Ochrona wkracza do akcji tylko w ostateczności. Z reguły są to dobrze wyposażeni w zaawansowaną broń energetyczną, naprawdę porządnie wyszkoleni żołnierze w eksperymentalnych skafandrach wspomaganych, opracowanych w azylanckich warsztatach Alternatywy dla Ameryki.

Charakterystyczne, że pancerze mają biały kolor i posiadają wygrawerowane pacyfy – symbole pacyfizmu. Znamienne, że choć Ochrona nosi na pancerzu znak pokoju, jest śmiertelnie niebezpieczna, gdy naprawdę rozpoczyna działanie! Zawdzięcza to zarówno wspomnianej broni doglądanej nie tylko przez najlepszych techników uzbrojenia, ale i dysydentów Obcych, którym frakcja daje schronienie w zamian za dzielenie się wiedzą. Nie bez znaczenia jest też to, że Ochrona ma na wyposażeniu wytwarzane przez odszczepieńców szczególnie użyteczne biostymulanty czyli środki najlepszej jakości!

Frakcja współpracuje z Antykrzysową Agencją Dozoru. W miarę możliwości otacza

opieką medyczną Agentów i Szeryfów. Jeśli tylko pozwala to na skuteczne niesienie pomocy większej liczbie ocalałych i nie stoi w sprzeczności z wartościami demokratycznymi, Alternatywa dla Ameryki godzi się na współdziałanie z innymi organizacjami. Długoterminowo lub tylko przez krótki czas. Wszystko zależy od okoliczności.

W wielu wspólnotach, małych i dużych osadach oraz całkiem sporych ośrodkach ugrupowanie ma swoje przyczółki: terenowe laboratoria, szpitale polowe, eksperymentalne szklarnie i inne tego rodzaju obiekty. Jeśli nawet w jakiejś miejscowości Alternatywa nie ma swojej agendy, można podejrzewać, że w lokalnej placówce handlowej dostępne są dostarczone przez nią medykamenty, biostymulanty i inne środki chemiczne. Produkty od Alternatywy dla Ameryki cieszą się dobrą reputacją w przeciwieństwie do podróbek, które mogą nie tylko nie zadziałać w pożądanym sposób, ale nawet zaszkodzić (najczęstszym skutkiem ubocznym jest uczucie wyčerpania).

Niektóre komitety mają dostęp do ujęć wody pitnej i robią z tego dobry użytek. Takie placówki są jednymi z najlepiej chronionych. Jakość wody jest pod ścisłą kontrolą. Jej racjonowanie jest uzależnione od wkładu pracy na rzecz organizacji. Można ją również kupić – podobnie jak produkowaną na jej bazie Pastę Nawadniającą. Woda jest też wykorzystywana do uprawy roślin prowadzonej przez należące do Unii Handlowej placówki rolnicze – Agro Strefy.

Biznes po apokalipsie

Nie wszyscy to pamiętają, ale przed Wojną ludzie posługiwali się papierowymi pieniędzmi, gdy chcieli kupić w sklepie na rogu coś do jedzenia. Dzisiaj tymi banknotami można sobie co najwyżej wypchać materac. Dominuje handel wymienny – coś za coś. Ludzie nie tylko wymieniają się różnymi przedmiotami, ale i usługami. Wyświadczają sobie przysługi. Mimo to istnieją różne waluty uznawana we współczesnym świecie.

Jedną z nich jest amunicja. Najchętniej używane w tym charakterze są pociski kalibru 7,62, .45 lub 9 mm, bo broń miotająca takimi kulami jest najpowszechniejsza. W punktach handlowych od biedy przyjmuje się też amunicję kalibru 5,56, 10 mm, ewentualnie ogniwa energetyczne. Istnieją również bardziej ucywilizowane miejsca, gdzie ludzie posługują się kartkami towarowymi wyemitowanymi przez Unię Handlową. Różnie się na nie woła – czasami można usłyszeć, jak mówi się o nich jak o kartkach żywnościowych, bo można za nie dostać też coś do jedzenia. Właściwie wszystko można próbować za nie kupić – amunicję, pożywienie, paliwo, sprzęt. Podsumowując, pieniądz, który niegdyś był ikoną kapitalizmu, aktualnie jest bezwartościowy. Liczy się to, co cennego przyniosło się w plecaku, jakimi umiejętnościami można się wykazać, a w niektórych miejscach także to, jakie kartki towarowe ma się w zanadru.

Przeszło do historii to, jak kiedyś wyglądała amerykańska gospodarka. Mimo wszystko wciąż panuje wolny rynek. Niektóre ugrupowania wiodą na nim prym. Na szczęście jest

ich kilka, więc panuje konkurencja i co za tym idzie nie ma problemów, które wynikałyby z monopolu.

Unia Handlowa

Jedną z najlepiej znanych frakcji zajmujących się sprzedażą rozmaitych towarów jest dobrze zorganizowana i roztropnie zarządzana Unia Handlowa. Jej karawany podróżują wzdłuż i wszerz Zachodnich stanów, a może nawet dalej. To dzięki niej ludzie z najbardziej wysuszonych regionów mają co jeść, partyzantom i Ruchowi Oporu nie brakuje amunicji, a różne ośrodki dysponują półproduktami niezbędnym do wytwarzania swoich wyrobów. Unia jest organizacją obywatelską – została utworzona z powodu naglącej potrzeby skoordynowanej i bezpiecznej wymiany dóbr między odległymi ośrodkami ocalałych. Powstała pod wpływem naturalnego impulsu, ale trzeba uczciwie przyznać, że początkowo korzystała ze wsparcia Antykryzysowej Agencji Dozoru, która gwarantowała ochronę i ułatwiała komunikację między różnymi regionami. Aktualnie Unia działa już całkiem niezależnie. Sama zatrudnia własną ochronę,



posiada dobrą sieć kontaktów i zadowalającą infrastrukturę logistyczną. Składający się z wysoko postawionych obywateli z różnych ważnych ośrodków zarząd unitów dba o to, by frakcja nie przekształciła się w bezlitosny biznes. Celem organizacji jest uczciwy handel, stopniowa reaktywacja amerykańskiej gospodarki, a nie żerowanie na ludzkim nieszczęściu i czerpanie zysków z fatalnych następstw Wojny Totalnej. W placówkach Unii Handlowej można liczyć na uczciwe ceny i towar zgodny z opisem.

Unia Handlowa nie jest jedynie pośrednikiem czy dostawcą. Należą do niej też Agro Strefy – bodaj największe tereny rolne w Stanach. W placówkach tych, które ulokowane są w szczególnie sprzyjających obszarach, znajdują się spektakularnych rozmiarów szklarnie oraz rozległe ziemie uprawne pod gołym niebem. Nie tylko uprawia się tam ziemniaki, kukurydzę i inne rośliny, ale również hoduje zwierzęta. Agro Strefy nie mogą obyć się bez dostaw wody. Istnieje kilka całkiem długich rurociągów prowadzonych z dobrej jakości ujęć, należących do Alternatywy dla Ameryki, ale unicy posiadają też własne obiekty przeznaczone do jej poboru i uzdatniania. Woda bywa też dostarczana cysternami – zwłaszcza gdy dochodzi do awarii na którymś odcinku rurociągu lub defektu jakiegoś urządzenia w ujęciu, na przykład pompy. Zarówno rurociągi jak i inne placówki są stale strzeżone przez patrole Unii. Gdyby nie to, bandyci dawno przywłaszczyliby sobie całą aparaturę i pozyskiwaną w ten sposób wodę, co nawiasem mówiąc systematycznie próbują osiągnąć. Często, choć nie zawsze, z marnym skutkiem.

Unia Handlowa systematycznie organizuje liczne wyprawy poszukiwawcze. Drużyny najmniejszych łowców wyruszają w najodleglejsze regiony Stanów w poszukiwaniu wartościowego sprzętu. Mniej zdeterminowani szperacze badają trochę bezpieczniejsze tereny z dala od skalanych komunistów, Obcych i Bionicznej Jaźni. W ekspedycjach często uczestniczą ludzie, którzy zasadniczo nie są członkami Unii Handlowej, ale w zamian

za udział mogą liczyć na procent od wartości znalezisk wypłacany w formie kartek towarowych. Mogą też zachować sprzęt, który są w stanie samemu udźwignąć, o ile nie stanowi on głównego celu wyprawy.

Kartel i szajki płodownicze

Zupełnie inne podejście do robienia interesów ma Kartel czyli zgraja szajek płodowniczych oraz grup przestępczych, których nadrzędnym celem jest jak największy dochód. Zysk jest najważniejszy, a cel uświęca środki. Kradziony towar, kontrabanda, podejrzane wyroby medyczne i rozmaite podróbki – oto co można znaleźć w faktoriach Kartelu i u ich działających w ukryciu handlarzy. Szemrane interesy to specjalność tej bandy łotrów, która nie zatrzyma się przed niczym, by osiągnąć jak najlepsze wyniki sprzedaży. Nawiasem mówiąc, członkowie Kartelu oferują też gangsterskie usługi, a czasem sami poszukują kogoś do tego typu roboty. Frakcja kontroluje również liczne przybytki rozkoszy, bary i kasyna. Nic dziwnego, że swoją siedzibę ma w Las Vegas, które pod ich władaniem jest nie tylko miastem grzechu, ale i mekką wszelkiej maści krętaczy, bandytów i wykolejeńców.

Kartel, na którego czele stoją baronowie, ma jedną zasadniczą przewagę nad Unią Handlową. Rozpoczął swoje działanie znacznie wcześniej. Grupy przestępcze płodowały obiekty cywilne, przemysłowe, a nawet rządowe, gdy tylko stało się to możliwe. Pozyskiwany w ten sposób sprzęt był następnie skrzętnie ukrywany z zamiarem późniejszej sprzedaży. Rynek zbytu drastycznie się skurczył, ponieważ wielu potencjalnych klientów na przestrzeni lat wojny po prostu kopnęło w kalendarz. Rezultat jest taki, że dawni liderzy świata przestępczego i ich potomkowie, a obecni baronowie Kartelu, mają w zanadrzu sporo wartościowego wyposażenia. Ukrywają je i tylko od czasu do czasu uzupełniają zapasy. Na co dzień zarabiają przede wszystkim na sprzęcie pozyskiwanym i wytwarzanym na bieżąco, ale zawsze mają coś pod ladą dla wybranych klientów. Jeśli oczywiście nabywca jest w stanie dobrze zapłacić.

Szajki płdrownicze mocno konkurują z ekspedycjami Unii Handlowej – czasami dochodzi między nimi do walk. Agresorem w takiej sytuacji zazwyczaj bywa Kartel, który jednak nigdy nie bierze za to odpowiedzialności, bo baronowie odcinają się od tych incydentów.

Z powodu posiadania niezłej klasy ekwipunku, bojówki Kartelu stanowią siłę, z którą trzeba się liczyć. Nawet Konfederacja Odrodzenie nie toczy z baronami otwartej wojny, choć podobno organizuje czasami tajne misje, mające zaszkodzić interesom szajek płdrowniczych i ich bossów.

Podczas gdy do Unii Handlowej zaradne grupy i lokalni ludzie interesu sami próbują się przyłączyć, Kartel groźbą i siłą nakłania do dzielenia się zyskami miejscowe gangi i ekipy robiące szemrane interesy. Niektórzy stawiają solidny opór, więc trzeba ich naprawdę mocno przycisnąć.

Ulice ocalałych miast i osad spływają czasami krwią podczas brutalnych starć między okrutnymi bandami żądnych zysku gangsterów.

Kolektyw Chemików

W tym miejscu nie może też zabraknąć informacji na temat grupy o nazwie Kolektyw Chemików. Należy do niej cała zgraja zapaleńców zafascynowanych różnorodnym wykorzystaniem wszelkiego rodzaju substancji. To nisza, którą bardzo dobrze zagospodarowują. Tworzą biostymulanty i medykamenty nie gorsze niż produkty pochodzące od Alternatywy dla Ameryki. Produkują też środki eksperymentalne – udostępniane w niższych cenach, ale niestety dość zawodne. Prowadzą również wyteżone badania nad wykorzystaniem Fenomenów czyli dziwnych surowców powstających w wyniku działania Anomalii. Tym z czego słyną jest jednak paliwo.

Na pustkowiach całkiem często można napotkać ludzi w autach oznaczonych charakterystycznym symbolem maski przeciwgazowej wpisanej w zielony romb. Najczęściej napotyka się całe konwoje – cysterny eskortowane przez przynajmniej kilka dobrze opancerzonych ciężkich furgonetek wyposażonych w solidne uzbrojenie. Kolektyw Chemików okupuje bodaj największą liczbę szybów naf-



towych. Ma dostęp nie tylko do zwyczajnych ośrodków przemysłowych umożliwiających przetwórstwo ropy, ale nawet do niesamowitych, budzących respekt mobilnych rafinerii wyprodukowanych przez rząd USA jeszcze przed wojną. Do urządzeń tych rości sobie prawo Konfederacja Odrodzenie, ale Kolektyw nie zamierza dzielić się tym sprzętem. Bez niego byłoby mu trudno utrzymać swoją pozycję na rynku, a wszystko od niej zależy. Chemicy nie utrzymaliby się z samej produkcji biostymulantów – benzyna to najważniejszy wyrób, jaki oferują. Ceny paliw nie są u nich niskie, ale nie należą też do niebotycznie wysokich (3 amo za litr). W końcu dla większości ocalałych benzyna nie jest artykułem pierwszej potrzeby. Utrzymanie auta na chodzie bywa zbyt dużym wyzwaniem, a co dopiero pozyskiwanie odpowiednich środków na to, żeby je systematycznie tankować.

Antykryzysowa Agencja Dozoru nie ingeruje w obecny stan rzeczy na rynku paliw i raczej nie zmieni się to dopóki Chemicy nie przekraczają cienkiej granicy między zdrową walką z rywalami, a nieakceptowalną konkurencją w gangsterskim stylu. Nie jest to jakaś grupa przestępcza, lecz po prostu dobrze odnajdująca się we współczesnych realiach ekipa niezłych biznesmenów. Póki co mają zresztą sporą konkurencję – Unię Handlową i różne pomniejsze społeczności, które okupują lokalne szyby naftowe i rafinerie. Z tych względów ich ceny nie zarzynają zaledwie raczkującej gospodarki paliwowej USA.

Antykryzysowa Agencja Dozoru i przewyciężanie destabilizacji

Zgodnie z procedurą Programu CRASH wraz z początkiem Wojny Totalnej powołana do życia została Antykryzysowa Agencja Dozoru. Pracownicy wszystkich służb specjalnych otwierali uprzednio wydane skrzynki zabezpieczone kodem. Jedni znajdowali w środku podziękowania za dotychczasową służbę i szczegółowe informacje o tym, że przechodzą pod zwierzchnictwo AAD. Inni znajdowali w środku kodeks, broszurę informacyjną, odznakę Agencji wraz z przyznaną funkcją.

Najwyższe stanowisko zajęli Dyrektorzy. Ich głównym zadaniem jest nadzorowanie pracy pozostałych pracowników i w razie potrzeby rozliczanie ich z zaniechania obowiązków. Dyrekcja ma też wpływ na Protokół Generalny, czyli ogólną strategię działania organizacji. Dyrektorami zostawali specjaliści najbardziej w sztuce wojny i najwierniejsi wartościom wolnej Ameryki. Piętro niżej w hierarchii stoją na równej pozycji Agenci oraz Szeryfowie. Ci pierwsi raczej mają działać skrycie, konspiracyjnie, a ci drudzy jawnie jako rozpoznawalni stróże prawa, których sama obecność działa prewencyjnie.

Kodeks AAD mówi o tym, że Dyrekcja, Agenci i Szeryfowie w myśl Trzech Postanowień mają chronić państwo przed najeźdźcą, anarchią i deprawacją. Mogą z użyciem wszelkich dostępnych środków moderować zachowanie osób, które wbrew czyjejś woli narażają na utratę zdrowia, życia, stratę mienia, łamią zasady sprawiedliwości społecznej, kolaborują lub uparczywie utrudniają albo uniemożliwiają realizację Trzech Postanowień. Szeryfowie i Agenci mają obowiązek stosować środki adekwatne do sytuacji pod rygorem kary wymierzanej przez Dyrekcję. Muszą też w miarę możliwości znać oraz respektować lokalne prawa o ile nie stoją w rażącej sprzeczności z Trzema Postanowieniami. Nie wolno im zatem dla przykładu zaakceptować kanibalizmu, nawet jeśli w okolicy jest norma! W przypadku braku w pełni wydolnej i pewnie działającej instytucji pełniącej funkcje sądowe, Agenci i Szeryfowie zobowiązani są do obiektywnego rozstrzygnięcia o winie lub niewinności oraz w razie potrzeby wymierzania adekwatnej kary. Mogą to też zrobić jeżeli zaistnieje ryzyko, że oskarżony zdoła zbiec lub w inny sposób uniknąć sądu lub konsekwencji swoich czynów. Funkcjonariusze Agencji pozostają w stałym, chociaż nieciągłym kontakcie z Dyrekcją za pośrednictwem Zautomatyzowanych Posterunków, o których więcej będzie powiedziane za chwilę.

Ważnym celem służb jest przywrócenie stabilizacji kraju poprzez czynne przeciwdziałanie wojennej zawierusze oraz anarchii. Członko-

wie grupy mają też odzyskiwać dostęp do danych rozproszonych w wyniku działania Programu CRASH. W miarę możliwości Agencja ma również przeciwdziałać inwazji i zwalczać znienawidzony komunizm – w rozumieniu Prezydenta źródło wszelkiego zła. Ten ostatni cel bywa realizowany w ograniczonym zakresie, bo AAD raczej koncentruje się na zwalczaniu skalanych ciemną materią sowieców aniżeli wszystkich ocalałych komunistów. Celem, który nie został wypowiedziany wprost, ale jest przez Dyрекcję do- rozumiany, jest przeciwdziałanie rozszerzaniu się Bionicznej Jaźni, która też w pewnym sensie dokonuje inwazji.

Antykryzysowa Agencja Dozoru nie dysponuje obecnie wystarczającą liczebnością, by samodzielnie wykonywać powierzone jej zadania. Nowi pracownicy werbowani są spośród partyzantów i członków Ruchu Oporu, ale to wciąż za mało. W tej sytuacji Agencja skupia się na wspieraniu oddolnych inicjatyw, które dobrze rokują na przyszłość pod kątem przywracania porządku oraz normalnego funkcjonowania państwa. Jak wspomniano, między innymi powstała dzięki temu i rozwinęła się do dużych rozmiarów Unia Handlowa.

AAD w miarę możliwości wspiera działania wojenne. Dostarcza sprzęt ze zlokalizowanych magazynów, uaktywnia ośrodki przemysłowe i pomaga utrzymywać ład szczególnie tam, gdzie jest to najbardziej potrzebne. Gdziekolwiek miewa komisariaty.

We wszystkich służbach zawsze trafiały się czasem czarne owce. Nie inaczej jest z Agencją Dozoru, ale generalnie organizacja ma dobrą reputację. Jej krytycy – zwłaszcza z Konfederacji Odrodzenie – negatywnie wypowiadają się o Dyrektorach. Powątpiewają w ich patriotyzm i kwestionują niezawisłość. Zarzucają nepotyzm i partykularyzm. AAD nie pozostaje Konfederatom dłużna – nie uznaje ich Tymczasowego Rządu. Trudno przewidzieć jak zakończy się ten konflikt. Póki co sytuacja jest patowa.

Jednym z kluczowych elementów funkcjonowania Agencji są Zautomatyzowane Posterunki. Placówki te z powierzchni prezentują się jak nieduże schrony. W istocie sięgają całkiem głęboko pod ziemię. Nie są to jednak bunkry, w których mogą ukrywać się ludzie. Nawet dla funkcjonariuszy nie ma tam miejsca. Znajdują się w nich jedynie skrytki i magazyny na różnego rodzaju sprzęt oraz sloty



dla Automatów Wielozadaniowych i dronów. Obiekty te są pilnie strzeżone przez te maszyny, które dzień i noc pozostają na służbie. Latające drony monitorują okoliczny teren, a ciężkie bojowe Automaty stoją na straży. Zautomatyzowane Posterunki są też wyposażone w kilka wysuwanych działek, a nawet broń przeciwlotniczą! Mają opinię fortecy nie do zdobycia, ale są też przygotowane na taką okoliczność. Aby cenny sprzęt i wrażliwe dane nie wpadły w niepowołane ręce, każdy Zautomatyzowany Posterunek ma wbudowany system autodestrukcji, który uruchamia się w ostateczności.

Przed skorzystaniem z placówki Szeryfowie i Agenci muszą się najpierw wylegitymować pokazując nie tylko odznakę, ale też podając ściśle tajne hasło połączone z jej numerem oraz skanując źrenicę oka. Jeśli ta procedura nie kończy się pomyślnie, nieszczęśnik staje się celem skomasowanego ataku. W przypadku prawidłowego przejścia przez protokół bezpieczeństwa funkcjonariusz może podejść bliżej, a następnie wejść do przypominającego raczej windę, niż biuro, pomieszczenia. Znajduje tam terminal, przez który jest w stanie kontaktować się z Dyrekcją. Na ekranie nie ujrzy jednak wizerunku człowieka, bo nie będzie to obraz z jakiejś kamery po drugiej stronie łącza. Na wpisywane komunikaty odpowiadać będzie sztuczna inteligencja, kierująca się Protokołem Generalnym, który ustalany jest na bazie poleceń Dyrekcji. To właśnie ten system na podstawie własnej analizy przyjmuje lub odrzuca ewentualne prośby o wsparcie, sprzęt i tym podobne, a także wydaje rozkazy. Skąd bierze się ekwipunek w Zautomatyzowanych Posterunkach? Funkcjonariusze mają obowiązek dostarczać skonfiskowane mienie właśnie tutaj. Część tego sprzętu jest niszczona, a reszta przechowywana na wszelki wypadek. Skąd system wie, czy w okolicy są Szeryfowie albo Agenci, którzy mogliby pomóc? Z raportów funkcjonariuszy odwiedzających placówkę osobiście, wykonywanych na rozkaz meldunków przez radiostację, a także danych wywiadowczych uzyskiwanych przy pomocy dronów latających po całej okolicy.

Każdy Zautomatyzowany Posterunek pozostaje w stałej łączności z innymi placówkami tego typu. Dzięki temu posiada najbardziej aktualne informacje na temat Protokołu Generalnego. Realizuje nie tylko cele wynikające z jego dyrektyw, ale też samodzielne opracowane plany pozostające z nimi w zgodzie. Czasami placówka wymaga pewnych napraw, więc nakazuje funkcjonariuszom dostarczenie określonego sprzętu. Innym razem organizuje większą akcję, więc wymaga skoordynowanych działań i dostaw broni oraz amunicji. Nierzadko wydaje polecenia, by sprawdzono określone obiekty w poszukiwaniu cennych danych wywiadowczych lub archiwów uznanych za zagubione w wyniku działania Programu CRASH.

Jeśli w danym momencie system Posterunku nie ma żadnych specjalnych poleceń, a funkcjonariusz pyta o rozkazy, w odpowiedzi otrzymuje informację o treści „We własnym zakresie kontynuować realizację Trzech Postanowień”. Jeżeli Szeryf lub Agent wzywa wsparcie, a nie może na nie liczyć, otrzymuje wiadomość „Wszyscy funkcjonariusze prowadzą działania taktyczne, wsparcie nie jest możliwe”. Funkcjonariusze Agencji Dozoru obowiązani są pozostawać w kontakcie ze Zautomatyzowanym Posterunkiem. Muszą się odezwać przynajmniej raz na kilka tygodni. Mają obowiązek stawić się osobiście lub zasygnalizować przez radiostację, że są gotowi do zdania raportu. Ze zrozumiałych względów Agenci nie zawsze mają przy sobie radio. Czasami muszą działać pod przykrywką i w związku z tym zostawiają to urządzenie w bezpiecznym miejscu.

Ruch Oporu

Ruch Oporu to ruch społeczny, a nie organizacja. Dosłownie każdy może walczyć w obronie ojczyzny. Wystarczy założyć na ramie opaskę z amerykańską flagą i przeciwstawić się najeźdźcom. Takich śmiałków stanowczo nie brakuje. Kłopot w tym, że przeważająca większość tych patriotów nie jest wprawiona w boju, a właściwie wcale nie posiada żołnierskiego przeszkolenia. Trudno się dziwić, że –

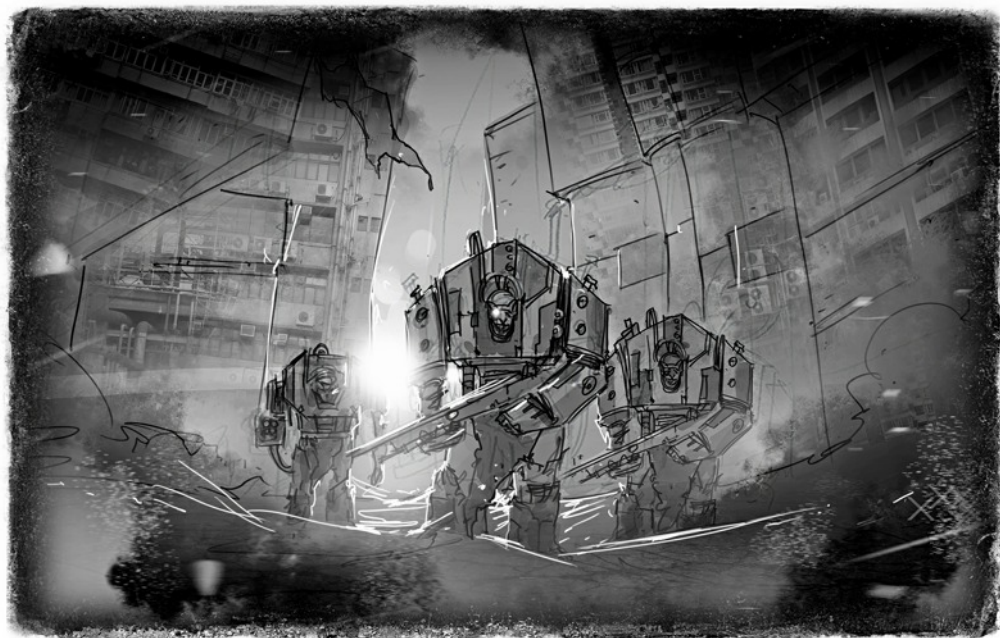
nie licząc chwalebnych wyjątków – efektywność Ruchu Oporu pozostawia wiele do życzenia. Mimo to trzeba przyznać, że słabe wyniki nikogo nie zrażają, bo niemało jest też historii o triumfie patriotów nad najeźdźcą. To te opowieści mobilizują do działania. Ludzie walczą o swoje ziemie, ale poza tym wielu z nich chce zostać bohaterami, dorobić się reputacji gwarantującej władzę i godny byt. Okazji do tego jest wiele, bo wróg nie odpuszcza. Wojna partyzancka ciągnie się bez końca.

W Ruchu Oporu działają nie tylko odważni śmiałkowie, ale też kobiety, starcy, a nawet młodzież i dzieci – cały przekrój amerykańskiego społeczeństwa. Podczas gdy jedni prowadzą działania zbrojne, inni werbują nowych członków, zajmują się zapleczem, trenują nowicjuszy, przekonują bojaźliwych i pełnych obaw obywateli do włączenia się do walki z okupantem. Dla każdego znajdzie się zadanie. Wszyscy mogą jakoś pomóc lub przynajmniej przygotowywać się do akcji, gdy nadarzy się ku niej sposobność.

Ruch Oporu działa w sposób zdecentralizowany – dzieli się na setki, a może nawet tysiące niezależnych komórek. Mimo pozor-

nego chaosu każdy wie, co do niego należy. Cel jest przejrzysty i nikt nie ma wątpliwości, co trzeba robić. Nie byłoby to dla ludzi takie oczywiste, gdyby nie prężnie działająca sieć propagandowa. Na plakaty Ruchu Oporu można natknąć się niemal wszędzie i w prawie każdej rozgłośni radiowej nadawane są komunikaty nawołujące do działań na rzecz wyzwolenia Ameryki. Kto wie, może kiedyś uda się to osiągnąć, ale chyba raczej nie nastąpi to w najbliższym stuleciu.

Nieświadomi swojego uczestnictwa w Ruchu Oporu są wspomniani już wcześniej rdzenni Amerykanie, walczący o własną ojcowiznę. Nie działają we współpracy z „bladymi twarzami”, ale bywają nie mniej niebezpieczni niż uzbrojeni po zęby metalurdrzy odziani w skafandry bojowe. Stwarzają zagrożenie, ponieważ potrafią znakomicie wykorzystywać wiedzę o ziemi, na której żyją. Są agresywni przede wszystkim wobec skalanych komunistów i Obcych, ale w praktyce może ich wyprowadzić z równowagi każdy, kto za bardzo panoszy się w ich rewirze. Potrafią pojawić się znikąd i równie nagle zniknąć, co czyni z nich znakomitych partyzantów. Z reguły nie przeprowadzają frontalnych ataków na okupanta. Zamiast tego potrafią mu



dopiec przeprowadzając akcje na zapleczu. Tubylczy Amerykanie słyną z wykorzystywania rozmaitych substancji naturalnego pochodzenia, bo dobrze znają się na ziołarstwie. Są też wyjątkowo biegli w ujarzmianiu zwierząt. Ujeżdżają nie tylko dzikie konie, ale też naprawdę niebezpieczne, zmutowane kreatury. Zdecydowana większość nie posługuje się bronią palną, ale potrafi zrobić dobry użytek z łuku i tomahawka. Krótko mówiąc nie warto z nimi zadzierać.

Protect America

Protect America – organizacja, której nie trzeba nikomu przedstawiać. Najbardziej wpływowa i najbogatsza firma sprzed wojny. To jej Stany Zjednoczone zawdzięczają rozsiane po całym kraju Azyle, czyli bunkry przewlekłego pobytu budowane na wypadek przedłużającej się wojny lub konfliktu nuklearnego. Istotny procent populacji ocalałych to starszyzna oraz jej potomkowie, którzy przeżyli właśnie dzięki tym zaawansowanym technologicznie schronom. Pomimo ogromu wysiłków, by zagwarantować miejsce w bunkrze jak największej liczbie Amerykanów, wojennego chaosu na powierzchni uniknęły tylko pewien procent ludności. Do Azylów nie załapała się nawet głowa państwa, nie wspominając o wielu innych członkach elit, którzy polegli w pierwszych dniach sowieckiej inwazji. Na prycze pod ziemią nie mogli też liczyć szeregowi pracownicy korporacji. Wprawdzie pewna pula łóżek w schronach była rozlosowana wśród różnych obywateli USA, ponieważ ufundował je Rząd, ale większość ludności nie miała szans na ten luksus. Miejsc do kupienia było po prostu za mało, więc kosztowały stanowczo za dużo jak na portfel przeciętnego Amerykanina.

Zdecydowana większość Azylów to podziemne schrony. Istnieją jednak również obiekty na dnie mórz, usytuowane we wnętrzu gór oraz inne. Odrębną kategorię stanowią Azyle Orbitalne czyli specyficzne statki kosmiczne, poruszające się po orbicie wokół Ziemi. Ewakuowana w ten sposób ludność

bytuje tam w nadziei na to, że kryzys na rodzimej planecie kiedyś się zakończy i będą mogli wrócić. Nie wszystkie egzystujące w kosmosie frakcje azylantów wierzą w taki rozwój wydarzeń. Niektóre zakładają, że powrót na Ziemię nigdy nie będzie możliwy i z mozołem starają się kolonizować Księżyc.

Wśród mieszkańców Azylów Orbitalnych są potomkowie Zarządu korporacji, a nawet kilku jego mocno podstarzałych już przedstawicieli, którzy wciąż sprawują władzę. Podczas gdy młodzi chcą wracać i walczyć o Ziemię, stare pokolenie woli póki co trzymać się od niej z dala. Na tym tle trwa poważny konflikt. Dochodziło nawet do rewolty na pokładach niektórych Azylów. Część z nich ostatecznie wracała na powierzchnię. Przy tej okazji zdarzyło się kilka spektakularnych katastrof podczas lądowania. Prawdę mówiąc nie jest to specyfika tylko kosmicznych obiektów – w niektórych ziemskich Azylach też dochodziło do buntu młodych, walecznych rezydentów, którzy bardzo pragnęli przyłączyć się do Ruchu Oporu zamiast po prostu siedzieć z założonymi rękami w ukryciu, z dala od pola walki.

Egzystencja na orbicie okołoziemskiej wcale nie jest tak bezpieczna ani komfortowa, jakby można było przypuszczać. Także tam, w przestrzeni kosmicznej występują Anomalie. Niektóre z nich stanowią bezpośrednie zagrożenie dla statków, bo mogą je fizycznie uszkodzić. Inne same w sobie nie są niebezpieczne, ale wytwarzają osobliwą energię oddziałującą na umysły lokatorów kosmicznych Azylów. Choroba zwana Gorączką Orbitalną w sposób nagły, bez żadnej zapowiedzi wywołuje niekontrolowane ataki szału trwające od kilkudziesięciu minut do paru godzin. Ze zrozumiałych względów wydatnie komplikuje to i uprzykrza życie na pokładzie okołoziemskiego schronu. Obywatele są nieustannie inwigilowani, monitoring jest praktycznie wszędzie, w laboratoriach w pocie czoła pracuje się nad szczepionką, momentami brakuje miejsc w izolatkach, a ochrona ma ręce pełne roboty!

Nikt nie przeczy, że kosmiczne Azyle to cuda techniki. Nie zmienia to faktu, że nawet one czasami przestają działać jak należy. Bywa, że awarii ulegają generatory bezwładności, pojawiają się różne kłopoty z grawitacją na pokładzie, zawodzą pompy powietrza, psują panele słoneczne lub przestają działać urządzenia odpowiedzialne za produkcję żywności oraz wody. Wszystkie te systemy wymagają konserwacji i napraw, co angażuje nie tylko Automaty Wielozadaniowe, ale i sporą część załogi przez większość czasu.

Odrębnym problemem jest obecność w przestrzeni kosmicznej komunistów, którzy też wpadli na genialny pomysł ucieczki z rodzimej planety. Nie są to Rosjanie, lecz towarzysze z Chińskiej Republiki Ludowej. Teoretycznie między nimi a Amerykanami panuje obecnie zawieszenie broni. Mimo to nie należą do rzadkości różne incydenty z udziałem rzekomych dezertów, piratów lub po prostu ostro rywalizujących o zasoby chińskich łowców Fenomenów. W przeciwieństwie do zwykle raczej zdyscyplinowanych i pokojowo nastawionych jednostek USA, skośnoocy to bardzo agresywna ferajna. Po

niej można spodziewać się dosłownie wszystkiego. Zdarzały się nawet próby abordażu, a akcje sabotażowe są na porządku dziennym. Oczywiście władze Republiki stanowczo odcinają się od tych zdarzeń, twierdząc, że dokonują ich odszczepieńcy, terroryści lub zdrajcy... Trele-morele!

Nie licząc tych paru drobiazgów, życie na orbicie okołoziemskiej to istna sielanka! Tymczasem na powierzchni Ziemi Protect America działa w bardzo ograniczonym zakresie. Powód jest prosty. Tworzyli schrony, zarabiali na tym ogromne pieniądze, ale tak naprawdę nigdy nie mieli do końca wiary, że ich mieszkańcy na dłuższą metę zdołają przetrwać konflikt nuklearny. Śmiało można powiedzieć, że ziemskie Azyle były w zasadzie prototypami budowanymi naprędce. Jak się okazało, obiekty te w większości przekroczyły najśmielsze oczekiwania swoich stwórców. Nie zmienia to faktu, że korporacja koncentrowała i wciąż skupia swoje wysiłki na projekcie pozaziemskiej ewakuacji, która dokonała się, ale wciąż wymaga troski i uwagi. A przede wszystkim ogromnych nakładów pracy oraz wielu zasobów.



Niemal wszystkie znajdujące się na Ziemi obiekty i maszyny oznaczone logotypem Protect America nie mają już nic wspólnego z korporacją. Systemy Azylów działają samodzielnie, Mobilne Automaty Wielozadaniowe realizują powierzone im zadania bez nadzoru firmy, natomiast cała aparatura terminalowa jest niezależna zgodnie z prezydenckimi wytycznymi odnośnie działania odpowiedzialnego za chaos Programu CRASH.

Tylko kilka pomniejszych społeczności zbuntowanych kosmicznych Azylantów, którzy wrócili na Ziemię, prowadzi na niej swoje działania. W miarę możliwości wspierają Ruch Oporu, Alternatywę dla Ameryki, a poza tym oferują wsparcie techniczne w razie potrzeby naprawiając uszkodzone systemy Azylów. W ich placówkach możliwe jest też wszczepianie implantów cybernetycznych, ponieważ posiadają zaawansowaną aparaturę, która to umożliwia. Za godziwą opłatą, rzecz jasna.

Tych kilkanaście, kilkadziesiąt miejsc na Ziemi, gdzie egzystują potomkowie Protect America, słynie z tego, że ogrom zadań wykonują tam wyjątkowo licznie występujące Automaty Wielozadaniowe. Centralnym punktem wszystkich tych obiektów są poddawane rzetelnej konserwacji kosmiczne schrony, pełniące funkcje domów dla tych, którzy tu nimi przylecieli, i wybranych szczęściarzy z pustkowi. Mówi się, że maszyny te nadal są w stanie przenieść się w przestrzeń kosmiczną z dala od tego całego ziemskiego piekła! Możliwe, że pomimo uwstecznienia się ludzkiej cywilizacji takie podróże znowu okażą się możliwe dzięki wykorzystaniu Anomalii.

Nie każdy zdaje sobie sprawę z tego, kim w istocie są kosmiczni azylanci. Dzicy, którzy przyszli na świat długo po wybuchu wojny, oraz niektóre plemiona rdzennych Amerykanów nie mają pojęcia, jak to wszystko działa i o co tutaj chodzi. Myślą, że azylanci mają arkę, która spłynęła z niebios i zabierze tam tych, którzy na to zasłużą. Z tego względu całkowicie podporządkowują się przybyłym. Naiwniacy!

Rezydenci ziemskich Azylów

Ten, kto zdobył miejsce w schronie, uznawany był za szczęściarza. I słusznie. Wiele bunkrów sprawdziło się i pozwoliło przetrwać całe lata Wojny Totalnej. Może egzystencja pod ziemią, niczym kret, nie była spełnieniem marzeń, ale przynajmniej umożliwia przeżycie i to bez mutacji, ciężkich chorób, z dala od wojennej zawieruchy.

W zamyśle twórców Azyl miał być obiektem samowystarczalnym oraz bezobsługowym na tyle, na ile to tylko możliwe. Nigdy nie udało się skonstruować bunkrów ze wszystkimi planowanymi funkcjami, ale niektóre urządzenia faktycznie działają bezproblemowo pomimo upływu lat. Przykładem mogą być samoczyszczące się wentylatory lub samoczynnie kalibrujące się systemy podtrzymywania życia schronu. To, czego nie udało się skonstruować jako urządzenie nie wymagające żadnej uwagi użytkownika, jest obsługiwane przez tak zwanych Dyżurnych. Początkowe projekty zakładały szkolenia dla mających zamieszkać w schronie obywateli, ale uznano, że wyposażone w taką wiedzę osoby mogłyby terroryzować innych dla własnej korzyści. Dyżurni to Mobilne Automaty Wielozadaniowe czyli po prostu obdarzone namiastką sztucznej inteligencji roboty stworzone po to, by zajmować się Azylem – naprawami, konserwacją urządzeń, doglądaniem czy wszystko działa jak należy, obsługą lokatorów, opieką medyczną i tak dalej. Warto dodać, że Dyżurni pełnią też funkcje ochroniarskie – chociażby eliminują intruzów takich jak gryzonie, wielkie insekty i inne obrzydliwe stworzenia, które czasem przedostają się do środka. W razie potrzeby Automaty interweniują też wtedy, gdy dochodzi do agresji między mieszkańcami, przy czym brutalnej siły używają tylko w ostateczności, po ostrzeżeniu. Automaty Wielozadaniowe nie tylko wykonują brudną robotę. Pełnią też całkiem ważne i szanowane funkcje – na przykład bywają nauczycielami, trenerami personalnymi, a nawet wcielają się w adwokatów! Krótko mówiąc wszystkim zajmują się od dziesięcioleci specjalne roboty.

AZYL – CO TO TAKIEGO?

Fragment wykładu w szkółce Azylu nr 87

Drogie dzieci, w czasie pokoju firma Protect America na terenie całych Stanów Zjednoczonych budowała schrony przeciwatomowe projektowane z myślą o przewlekłym pobycie w razie przedłużającej się wojny. Obiekty tego typu nazywano Azylami, zaś ich rezydentów – azylantami. Azyle różnią się między sobą, ale typowy obiekt przypomina ogromny silos podzielony na piętra. W skład struktury każdego schronu wchodzi szereg następujących elementów... Słuchajcie uważnie.

WŁAZ, HOL, KOMORA DEKONTAMINACYJNA

Główny zewnętrzny włącz jest monitorowany z obu stron, bo oddziela wnętrze schronu od korytarza wiodącego na powierzchnię i zakończonego zakamuflowanym wyjściem. Obok takiego przejścia znajduje się ukryty komputer ze złączem dla terminala naręcznego. Nawet po jego podłączeniu konieczne jest wprowadzenie hasła, by zapobiec niezapowiedzianym wizytom intruzów, którzy zdobyliby terminal pochodzący od mieszkańcy schronu. Natomiast w środku, tuż przed włazem znajduje się komora dekontaminacyjna, umożliwiająca odkażanie sprzętu i odzienia noszonego przez ludzi powracających z pustkowi. Ma ona wystarczające rozmiary, by pomieścić przynajmniej kilka osób w skafandrach wspomaganych oraz trochę ekwipunku. Kolejne pomieszczenie, znajdujące się nieopodal wejścia, to hol oraz przylegająca do niego sala odpraw. Dalej są już włązy wewnętrzne prowadzące w głąb Azylu.

GARAŻ LUB ŚLUZA

W schronach ulokowanych pod wodą znajduje się śluza umożliwiająca wejście do wody nurkom w specjalnych skafandrach wspomaganych z turbinami pozwalającymi pływać pod wodą. W bezpośrednim sąsiedztwie jest także port kilkuosobowych okrętów podwodnych. Na analogicznych zasadach działa śluza w Azylach Orbitalnych, tyle że chodzi o całkiem niewielkie statki i skafandry przystosowane do pobytu oraz poruszania się w przestrzeni kosmicznej. Odzież wyposażona jest w dysze, wprawiające w ruch

w warunkach nieważkości. W pozostałych bunkrach zamiast śluzy występuje tak zwany garaż. Jest tam kilka quadów i motocykli oraz miejsce na broje hutnicze.

WARSZTAT

Zazwyczaj w przestrzeni przylegającej do garażu lub śluzy znajduje się warsztat, w którym konserwowane są pojazdy, pancerze, a także Mobilne Automaty Wielozadaniowe. Dyżurni doładowują tu w razie potrzeby akumulatory lub przeprowadzają na sobie wzajemnie naprawy. Reperowane i poddawane konserwacji są tu też różne urządzenia stanowiące wyposażenie Azylu. W warsztacie można znaleźć mnóstwo użytecznych narzędzi – niemal wszystkie z logo Protect America. Warsztat ma wyznaczone miejsce dla azylantów, którzy mają do niego swobodny dostęp, jeśli chcą coś naprawić lub skonstruować. W pobliskim magazynku znajduje się pewna ilość części uniwersalnych wydawanych za zgodą Członków Rady Azylu.

KLATKA SCHODOWA, WINDY

Prozaicznym, ale pełniącym bardzo ważną funkcję elementem każdego schronu jest klatka schodowa. Między piętrami można przemieszczać się po schodach albo jedną z wind. Zwykle jest ich kilka: co najmniej trzy osobowe i jedna towarowa, znacznie pojemniejsza. Windy dojeżdżają na najbliższe piętro i tam blokują się, jeśli w pobliżu są jakieś poważne problemy, na przykład trwa pożar. Z klatki schodowej na dowolny poziom dostaje się przechodząc przez gródź, która w razie czego zamyka się, gdy z przyczyn bezpieczeństwa jest to konieczne. W rozpieczętowanych Azylach, gdzie dotarły wpływy z zewnątrz, charakterystyczne jest to, że na ścianach klatek schodowych i w windach wiszą plakaty propagandowe, wzywające do przyłączenia się do walki Ruchu Oporu z okupantem. Należy pamiętać, że winda nie służy do zabawy!

REAKTOR

Żaden Azyl nie może obejść się bez stabilnego źródła zasilania. W każdym schronie marki Protect America jest nim reaktor powielający wraz z dodatkową aparaturą. Power Guardian, bo taką nosi nazwę wspomniana konstrukcja, to szczyt techniki, który w trakcie pracy wytwarza

niemal tyle samo paliwa jądrowego, ile zużywa. Szacuje się, że urządzenie tego typu jest w stanie działać nawet dwieście lat. Po tym czasie konieczna może być wymiana niektórych elementów składowych, czynnika chłodzącego lub uzupełnienie paliwa. Konserwacją „energetycznego stróża” zajmują się Dyżurni, więc można powiedzieć, że w znacznej mierze pozostaje on systemem bezobsługowym dla mieszkańców schronu. O ile oczywiście nie dochodzi do zbyt wielu awarii i nie trzeba wyruszyć na poszukiwanie dodatkowych części zamiennych, ale to zupełnie inna historia.

UJĘCIE WODY

Z oczywistych względów istotnym elementem Azylu jest ujęcie wody czyli kompleks obiektów i połączonych z nimi urządzeń, które pobierają i w razie potrzeby uzdatniają wodę. W najpowszechniejszych placówkach ulokowanych pod powierzchnią istnieją ujęcia wód podziemnych. Woda pobierana jest ze studni głębinowych. Pozostałe schrony wykorzystują różne inne źródła. Dla przykładu Azyle Orbitalne wytwarzają ją podczas skomplikowanych procesów biochemicznych. Każdy obiekt posiada też wystarczające na kilka tygodni zapasowe zbiorniki, które mogą być wykorzystane w razie problemów technicznych podstawowej aparatury.

PRACOWNIA BOTANICZNA, BANK NASION

W ocalałych bunkrach zapasy przedwojennych konserw już dawno wyczerpały się, ale schrony mają pracownie botaniczne, umożliwiające uprawę roślin. Dzięki nim rezydenci Azylów nie głodują. Obiekty te zajmują z reguły co najmniej jedno całe piętro. Pozbawione gleby, a zamiast tego wypełnione granulkami donice z roślinami takimi jak ogórki, fasola, cukinia czy nawet pomidory oświetlane są specjalnymi żarówkami, które godnie zastępują promienie słoneczne. Ponieważ nie emitują tyle ciepła, co standardowe źródła światła, pozwalają oszczędzić 95% wody. Rośliny są zmodyfikowane genetycznie i dzięki temu w tych warunkach rozwijają się naprawdę dobrze – plony upraw są obfite. W pracowniach botanicznych znajduje się też infrastruktura techniczna umożliwiająca prowadzenie badań naukowych i edukacji. Ze

względów bezpieczeństwa tej okolicy doglądają Dyżurni. Tylko nieliczni lokatorzy bunkra są uprawnieni do bywania w punkcie uprawy roślin. Równie ograniczony dostęp jest do tak zwanego banku nasion, zbudowanego w celu bezpiecznego przechowywania ziaren roślin jadalnych.

GASTRONOMIA

Z produktów pochodzących z pracowni botanicznej przygotowuje się posiłki dla mieszkańców schronu. W dużych placówkach znajduje się więcej niż jedna gastronomia – w każdej oferowane są inne dania podawane w lokalu o oryginalnym wystroju. W mniejszych Azylach infrastruktura gastronomiczna jest uboższa, ale wystarczająca, żeby wyżywić rezydentów.

BEZOBSŁUGOWY SYSTEM WENTYLACJI

Schron dostarcza lokatorom świeżego powietrza dwadzieścia cztery godziny na dobę. Azylowy system wentylacji przed doprowadzeniem powietrza z powierzchni oczyszcza je z groźnych dla życia czynników biologicznych, chemicznych bądź radioaktywnych. Funkcjonuje stabilnie podczas nagłych zjawisk pogodowych, działań zbrojnych włącznie z wykorzystaniem broni jądrowej. Źródła powietrza są liczne, bo system wentylacji to rozległa sieć. Zewnętrzna aparatura jest zakamuflowana, co utrudnia wrogię działania wobec mieszkańców i na szkodę schronu.

INFRASTRUKTURA KOMUNALNA

Zazwyczaj kilka pięter zajmują przestrzenie mieszkalne. Reklamując Azyle korporacja Protect America wskazywała jako ich atut inteligentne zagospodarowanie przestrzeni życiowej mieszkańców. Większość mebli w apartamentach jest składana – na przykład łóżko podnosi się i można je ukryć wewnątrz niszy w ścianie, co z kolei pozwala na rozłożenie stołu jadalnego bądź biurka przymocowanego do spodu łóża. Inne sprzęty w lokalach mieszkalnych też bywają składane po to, by w miarę możliwości lokatorzy mogli cieszyć się jak największą przestrzenią. Ta koncepcja realizowana jest zresztą w całym schronie, a nie tylko w mieszkaniach. Na przykład ławki na korytarzach są rozkładane, natomiast półki z donicami w pracowni

botanicznej wysuwa się, a światła są w podłodze każdej z nich, by można było jak najwięcej umieścić w systemie jedna nad drugą.

INFRASTRUKTURA UŻYTKOWA

Azyle jako schrony przewlekłego pobytu musiały posiadać w swojej strukturze różne punkty pozwalające zachować mieszkańcom przyzwoitą jakość życia. Jak doskonale wiecie, drogie dzieci, można w nich więc znaleźć miejsca takie jak plac zabaw i świetlica, ale też pralnia samoobsługowa, salon urody, sala gimnastyczna i siłownia czy sala kinowa. Poza tym w Azylach są tak zwane punkty renowacji, do których można oddać do naprawy zniszczone spodnie, buty oraz niektóre elementy wyposażenia mieszkań. Jest też radiowęzeł, przez który na co dzień emitowana jest muzyka, a w razie potrzeby nadawane są ważne komunikaty. W skład infrastruktury wchodzi również magazyn z komórkami przypisanymi do poszczególnych mieszkań. Ponadto nie brakuje centrum konferencyjnego, w którym odbywają się szkolenia i dysputy poprzedzające referenda.

SZKOŁA

Młode pokolenia Amerykanów muszą się kształcić. Edukacja jest bardzo ważnym elementem życia każdego azylanta. W końcu to iloraz inteligencji decyduje o prawie do ubiegania się o stanowisko Członka Rady. Szkoła funkcjonuje jak standardowa placówka tego typu czyli tak samo jak przed wojną. Dodatkowo uczniowie w starszym wieku wysyłani są na ćwiczenia praktyczne do różnych punktów Azylu – na przykład do pracowni botanicznej czy warsztatu. Zajęcia prowadzi Mobilne Automaty Wielozaadaniowe nazywane z racji wykonywanej pracy tak samo, jak wy nazywacie takie jak ja – „dydaktycznymi”.

SZPITAL I LABORATORIUM

Placówka medyczna troszczy się o to, żeby azylanci wracali do zdrowia w razie zachorowania lub wypadku. Przykre incydenty niestety mają czasami miejsce – wbrew powszechnej opinii egzystencja w schronie to nie jest życie pod kloszem. Choroby też się niekiedy zdarzają, chociaż ostatnie pokolenia azylantów to ludzie szczególnie odporni, bo zmodyfikowani genetycznie. Z kolei w laboratorium opracowywane są szcze-

pienki, lekarstwa i biostymulanty, które mają pomagać we wzmacnianiu i kurowaniu mieszkańców. Laboratorium ma wyznaczone miejsce dla azylantów, którzy mają do niego swobodny dostęp, jeśli chcą na przykład wytwarzać biostymulanty. W pobliskim magazynku znajduje się pewna ilość półproduktów chemicznych wydawanych za zgodą Rady Azylu.

CENTRUM EUGENICZNE

Placówka ulokowana z reguły w bezpośrednim sąsiedztwie szpitala i laboratorium. To właśnie tutaj znajduje się zaawansowana aparatura do modyfikacji genetycznej ludzi i innych żywych organizmów oraz laboratorium pozaustrojowego zapłodnienia. W centrum eugenicznym prowadzi się też badania statystyczne, umożliwiające politykę urodzeń zapobiegającą przeludnieniu schronu. Zasadniczą funkcją centrum jest tak zwana kontrola niepłodności. Wytwarzane tu środki antykoncepcyjne dla kobiet podawane są w posiłkach, tak aby żadna azylantka nie mogła posiadać potomstwa bez akceptacji i interwencji centrum. „Roszczenia zostaw za drzwiami – macierzyństwo to przywilej, a nie prawo” – mówi tablica zawieszona w przed-sionku.

BIURO ADMINISTRACYJNE

Funkcjonowanie Azylu wymaga dobrze działającej biurokracji. Inaczej mogłoby dojść do groźnego chaosu. Lokatorzy schronu załatwiają swoje sprawy urzędowe w biurze administracyjnym, które w większość jest obsługiwane przez Dyżurnych. Lwią część drobnych formalności takich jak składanie wniosków o prawo do dziecka i prośb o remont mieszkania czy naprawę urządzeń komunalnych, a także oddawanie głosów w wyborach i referendach można załatwić przy pomocy swobodnie dostępnych terminali. Typowe wnioski rozpatrywane są zwykle przez Opiekuna Azylu, natomiast bardziej złożone kwestie przechodzą przez Radę Azylu, w skład której wchodzi Członkowie Rady wylaniani w demokratycznych wyborach na roczną kadencję. Przez ten czas każdy z nich posiada immunitet, który może być uchylony wyłącznie wtedy, gdy zostanie to przegłosowane przez pozostałych Członków. W biurze administracyjnym funkcjonuje też sąd. Jego przewod-

niczącym jest specjalnie do tego przygotowana sztuczna inteligencja o nazwie Opiekun Azylu, której wizerunek (rotujący, trójwymiarowy model mózgu) widnieje na dużym terminalowym ekranie na sali rozpraw. O ogólnym wyniku rozprawy rozstrzyga ława dziewięciu przysięgłych losowo dobieranych spośród dorosłych mieszkańców schronu. Każdy obywatel ma prawo do obrońcy – wciela się w niego wybrany Automat Wielozadaniowy. Repertuar kar nie jest zbyt szeroki... W grę wchodzi: obowiązek wykonywania przez określony czas prac społecznych, pozbawienie wolności i pobyt w dwuosobowej celi lub w izolatce. Nierzadko stosowana jest też kara śmierci. W niektórych Azylach wobec wybranych skazańców karą bywa wygnanie. Dotyczy to tylko tych schronów, których mieszkańcy wychodzą na zewnątrz i nie jest dla nich nadmiernym obciążeniem wyprowadzenie tam więźnia oraz przetransportowanie z zasłoniętymi oczami na bezpieczną odległość od obiektu, żeby w odwecie nie mógł mu później zaszkodzić. Azyle Orbitalne czasami za karę zsyłają większe grupy więźniów na Ziemię w kapsułach.

STEROWNIA

Protect America nie zostawiła rezydentów schronów na pastwę losu. Nad praworządnością czuwa wspomniany już Opiekun Azylu, który sprawuje też kontrolę nad kluczowymi funkcjami bunkra. Sztuczna inteligencja troszczy się o to, by wszystkie systemy działały zgodnie z protokołem. Żeby w schronie było powietrze odpowiedniej jakości, panowała właściwa wilgotność i temperatura, wszystkie placówki dostawały należyte porcje zasilania, a urzędnicy pełnili swoje funkcje jak trzeba. Krótko mówiąc, Opiekun dba o sterownię, czyli serce Azylu. Nie jest suwerenny – podlega Członkom Rady, ale w sytuacjach szczególnych wolno mu zakwestionować jej uchwały i zarządzić referendum, którego wynik jest rozstrzygający i ostatecznie zobowiązuje go do określonych działań. Z poziomu tego miejsca można sterować grodziami między piętrami, każdą z wind, głównym włazem, zasilaniem poszczególnych placówek, a nawet reaktorem. To wszystko jest możliwe pod warunkiem, że żaden z tych elementów systemu nie został odcięty lub przełączony w tryb ręcznego sterowania.

PUNKT OBSERWACYJNY

Punkt obserwacyjny to zazwyczaj tak naprawdę centrum monitoringu, ale niektóre Azyle – zwłaszcza podwodne i Orbitalne – faktycznie posiadają pomieszczenia z dobrym widokiem na okolicę. Reszta schronów wykorzystuje system kamer, których obraz jest transmitowany na ekrany terminalowe zgromadzone w punkcie obserwacyjnym. Mowa o zakamuflowanych kamerach na zewnątrz i sieci wideotransmiterów w środku schronu. Dostęp do monitoringu mają doglądający go Dyżurni, Członkowie Rady oraz Opiekun Azylu. Jeśli więc, drogie dzieci, któreś z was będzie niegrzeczne, na pewno nie ujdzie to ich uwadze.

ZBROJOWNIA

Na tym samym piętrze, co punkt obserwacyjny, znajduje się magazyn, w którym przechowywane jest uzbrojenie – kilkadziesiąt sztuk sprzętu bojowego do wykorzystania w razie kryzysu. Zbrojownia jest jak duży, bankowy sejf. Może być otworzona wyłącznie przez Opiekuna Azylu. Nawet Rada nie ma do niego swobodnego dostępu, chociaż oczywiście może wnioskować o jego otwarcie. Dochodziło do takich sytuacji na przykład podczas abordażu na Azyle Orbitalne, plag zmutowanych szczurów, rewolt czy ataków na rozpieczętowane schrony przez wrogie siły z zewnątrz.

KOMORY RATUNKOWE

Na każdym piętrze znajduje się komora ratunkowa, w której można zamknąć się od środka. Każda może pomieścić 20 osób, jest kuloodporna i posiada niezależny system podtrzymywania życia, który pozwala przetrwać 12 godzin. Używane są wtedy, gdy na nadym poziomie dochodzi do groźnych incydentów. W każdej znajduje się kamera oraz terminal, przez który można wzywać pomoc i kontaktować się z punktem obserwacyjnym – o ile połączenie nie zostało zerwane. Na wyposażeniu wszystkich komór są maski gazowe, gaśnice proszkowe, koce gaśnicze. W każdej komorze jest też instrukcja obsługi wraz z komunikatem o treści „Komora ratunkowa to nie plac zabaw. Nieuzasadnione użycie zagrożone jest karą robót społecznych lub pozbawienia wolności do lat dwóch”.

KREMATORIUM

Jak sama nazwa wskazuje jest to miejsce, w którym zwłoki zmarłych azylantów poddawane są kremacji. Prochy nie są przechowywane w urnach, lecz ze względów bezpieczeństwa rozpylane przez specjalne dysze na zewnątrz. Znajduje się tu także mała sala pogrzebowa oraz terminale żałobne, w których można znaleźć zdjęcia wszystkich azylantów, jacy odeszli lub zostali uznani za zmarłych. Są tam też informacje o tym, jak odeszli z tego świata. Jeden z opisów głosi „Anna była wspaniałą kobietą, ale zginęła w tragicznych okolicznościach – podczas trwającej plagi szczurów zmutowany gryzoń przegryzł jej tętnicę szyjną, gdy spała”. Rezydenci Azylów nie odwiedzają grobów czy urn, lecz właśnie te terminale. Krematorium, podobnie jak większość obiektów w każdym Azylu, obsługiwane jest przez Dyżurnego, ale mowy pożegnalne wygłaszają członkowie rodzin lub inne wyznaczone osoby. Z przyczyn technicznych krematorium ulokowane jest niedaleko spalarni – najczęściej w tym samym pionie, ale z szacunku dla zmarłych nigdy na tym samym piętrze.

BEZOBSŁUGOWA PRZETWÓRNIA ODPADÓW

To ważny punkt na mapie każdego Azylu – obiekt niezbędny do jego przetrwania. Odbywa się tu recykling zużytych materiałów, a także spalanie i usuwanie niepożądanych i bezużytecznych odpadów. Opary, dym, pył i inne resztki spalania usuwane są rozległą siecią zakamuflowanych rur i kanałów kończących się daleko od lokalizacji schronu. Cały ten system działa jak w zegarku dzięki bezobsługowej technologii, zakładającej udział w całym przedsięwzięciu zaledwie paru Dyżurnych.

EKSPERYMENTALNY MODUŁ BUDOWLANY
Niektóre Azyle zostały wyposażone w ciężkie roboty budowlane umożliwiające poszerzanie struktury schronu o kolejne poziomy i pomieszczenia. Cała ta aparatura to sprzęt eksperymentalny, więc jego efektywność pozostawia wiele do życzenia. Mimo to bywa wykorzystywany i część schronów w ciągu ostatnich lat doczekała się nowych pięter i większej przestrzeni. Co najmniej tyle samo bunkrów miało poważne pro-

blemy z powodu użycia tych maszyn. Zdarzały się katastrofy budowlane, podtopienia, plagi łęgnących się w pobliskich jaskiniach stworzeń, a nawet kłopoty z podziemnymi Anomaliami. Stare, przedwojenne porzekadło mówi „jest ryzyko, jest zabawa”, więc mimo wszystko azylanci żądni większej przestrzeni życiowej skłonni byli, i są nadal, dążyć do realizacji tego celu pomimo niebezpieczeństw. Każde takie przedsięwzięcie jest bardzo karkołomne, ale – korzystając z faktu, że podziemne Azyle bywały budowane w obszarach obfitujących w podziemne jaskinie – czasami udaje się łatwo pozbywać nadmiaru materiału i pozyskiwać nowe podziemne tereny pod budowę. W podwodnych Azylach nie ma tego problemu, ale z kolei czasami trudno o materiały budowlane. Sytuacja bywa jeszcze bardziej skomplikowana w przestrzeni kosmicznej, lecz nawet tam rezydenci starają się korzystać z dobrodziejstw technologii Protect America. Pewna część rozpieczętowanych ziemskich Azylów wykorzystwała roboty budowlane do tworzenia zwykłych schronów mieszkalnych w okolicy, co zapewniło powstającym tak osadom szybki przyrost ludności.

BATERIE KOSMICZNE

Azyle Orbitalne wyposażone są w zewnętrzne panele, które przetwarzają promieniowanie kosmiczne i promienie słoneczne na energię. To niewystarczające, ale stanowi mimo wszystko cenne źródło zasilania biorąc pod uwagę, że paliwo do podróży w przestrzeni kosmicznej w wielu obiektach jest już na wyczerpaniu. Gdyby przyrównać energię pozyskaną z Baterii Kosmicznych do napędu w formie wiatru dmącego w żagiel, można powiedzieć, że jest pomocna jak łagodna bryza. Nie wprawia Orbitalnego Azylu w ruch na poziomie pozwalającym na sprawne manewrowanie między niebezpiecznymi Anomaliami, ale przynajmniej pozwala na unikanie większości największych zagrożeń. Baterie dostarczają również energii niezbędnej do funkcjonowania placówki na minimalnych obrotach, przy marginalnym zużyciu zasobów.

To wszystko, drogie dzieci. Jutro zrobimy z tego klasówkę, więc dobrze się przygotujcie.

Kłopotliwe sytuacje w Azylach bywają bardzo różne.

W razie potrzeby można wykonać rzut k10, aby wylosować jedną z nich.

- [1] Reaktor działa bez zarzutu, ale generator prądu znowu szwankuje, a części zamiennych już niestety zaczyna brakować. Trzeba wybrać się na powierzchnię po nowe.
- [2] Podczas robót budowlanych odkryto jaskinię, z której do środka przedostały się zmutowane szczury. Trzeba z tym zrobić porządek!
- [3] Młode pokolenie azylantów domaga się zaangażowania społeczności Azylu w działania Ruchu Oporu, a starszyzna woli trzymać się od tego z dala. W schronie może dojść do rewolty! Dla kogo Opiekun Azylu otworzy zbrojownię?
- [4] Jednemu z ostatnio wybranych Członków Rady woda sodowa uderzyła do głowy i używa swoich wpływów żeby zmusić jedną z powabnych azylantek do związku z nim. To delikatna sprawa, której trzeba jakoś zaradzić.
- [5] Z centrum eugenicznego uciekł zmodyfikowany organizm (roślina samoświadoma, szczur, kret lub coś podobnego). Stwarza zagrożenie. Laboratorium chce go żywcem, podczas gdy Rada domaga się jego unicestwienia.
- [6] Azylanci zaczynają chorować na nieznaną chorobę. Aby przygotować antidotum i szczepionkę trzeba ustalić źródło jej pochodzenia. Czyżby w pobliżu schronu pojawiła się Anomalia Epidemik? A może to Furia rozbiła się gdzieś w okolicy? Albo ktoś przywlekł jakieś zarazki z powierzchni, lub jest to spisek naukowców, którzy chcą większych wpływów? Trzeba zweryfikować te hipotezy!
- [7] Rada podziemnego schronu, chcąc zapobiec panice, wzywa do siebie wybrańców, by poprosić ich o pomoc. Ukrywają to przed opinią publiczną, ale fakty są takie, że ktoś na powierzchni niszczy wyloty systemu wentylacji. Zewnętrzny monitoring w większości nie działa. Trzeba tę sprawę pilnie oraz po cichu załatwić.
- [8] Ktoś wgrał wirusa do sieci terminalowej Azylu. Szkodnik wywołuje błędy w działaniu Automatów Wielozadaniowych, co może doprowadzić do poważnych problemów. Trzeba znaleźć winnego i rozwiązać problem.
- [9] W wyniku robót dochodzi do katastrofy budowlanej – uszkodzeniu ulega punkt obserwacyjny. Gdy tylko monitoring przestaje działać liczba przestępstw rośnie. Opiekun Azylu wraz z Radą organizują milicję, by ograniczać skalę problemu. Trzeba też ustalić czy aby na pewno katastrofa była nieszczęśliwym wypadkiem.
- [10] W pracowni botanicznej wybuchł pożar, który objął też bank nasion. Azylowi grozi głód. Trzeba coś z tym zrobić.

Inne kluczowe obiekty

Zdewastowane przez wojnę Stany to nie tylko pustkowia i sterty gruzu tam, gdzie niegdyś były duże miasta. Niektóre miejscowości nie zostały zrównane z ziemią, ostała się część obiektów przemysłowych, a poza tym w ciągu minionych lat na mapie pojawiło się trochę zupełnie nowych wspólnot i osad ocalałych. Okolice pewnej liczby rozpieczętowanych Azylów tętnią życiem – rezydenci schronów z różnych powodów zdecydowali się lub zostali zmuszeni wyjść na powierzchnię i w pobliżu bunkrów powstały całkiem ucywilizowane miasteczka. Ci, którzy przeżyli bytując na powierzchni, tworzyli wioski i osady, bo żyjąc w grupie łatwiej mogli przetrwać. Tego typu obiekty ulokowane są w dogodnych z różnych względów lokalizacjach – na przykład w pobliżu ujęć wody, szybów naftowych, rafinerii, ziem w miarę nadających się do uprawy roślin, elektrowni wodnych, ruin miast pozwalających na pozyskiwania towarów lub posiadających przynajmniej częściowo sprawne budynki przemysłowe. Istnieją także osady, które powstały w miejscu dawnych baz wojskowych. Obecny w nich

sprzęt okazał się niezwykle pomocny. Właściwie nadal stanowi atut mieszkańców, którzy dzięki niemu są w stanie bronić się przed różnymi zagrożeniami.

Inne społeczności

Stany Zjednoczone to ogromne terytorium. Na ziemiach Ameryki egzystuje szereg niewymienionych dotychczas społeczności. Ludzie adaptowali się do skrajnych warunków na różne, czasem dość dziwaczne sposoby. Poniżej wymieniono przykłady takich grup.

Kontenerowcy są rozrzuconymi po kraju wspólnotami ludzi, którzy zamieszkują miejsca takie jak portowe składowiska kontenerów, mniejsze i większe parkingi z możliwie dużą liczbą furgonetek i ciężarówek, cementarnia samolotów czy wielkie wysypiska samochodowego złomu. Zazwyczaj maszyny w takich miejscach są niesprawne, chociaż zdarzają się od tej reguły wyjątki. Mimo wszystko nie chodzi o to, by mieć czym podróżować, ale gdzie się ukryć przed trudnymi warunkami atmosferycznymi. Ci ludzie po prostu urządają sobie domostwa w tych



gigantycznych składowiskach blachy. Czasami tworzą coś w rodzaju miasteczek samochodowych i egzystują w przyczepach, tirach albo samochodach kempingowych. Niektóre społeczności kontenerowców są mobilne – w razie zagrożenia zbierają manatki i przenoszą się gdzie indziej. Większość nie ma takiego luksusu i pozostaje związana z danym miejscem na dobre i na złe. W miejscach, gdzie zapuszczają korzenie, wznoszą przedziwne konstrukcje z resztek różnego rodzaju pojazdów. Widok wielu wraków skupionych w jednym miejscu jest dość przynębiający, ale tym ludziom najwyraźniej to nie przeszkadza. W części z tych placówek używa się ciężkiego sprzętu budowlanego do wznoszenia fortyfikacji i całkiem wysokich, groteskowych budowli ze złomu. Różne wypadki są tam na porządku dziennym, bo te prowizoryczne konstrukcje nierzadko rozsypują się. Mimo to kontenerowcy są dumni ze swoich poczyną. Łączy ich też specyficzna więź i są zorganizowani w takim stopniu, że zazwyczaj posiadają własną lokalną milicję, pilnującą porządku. Trzymają się razem i bez przerwy grzebią przy tych swoich maszynach, które traktują jak dom. Nie ma się co dziwić. W końcu większości z nich nic więcej nie pozostało.

Wichrowcy, czyli inaczej wietrzni nomadowie, to plemiona przemierzające prerie na ożaglowanych lub podczepionych do dużych latawców dechach z kołami. Siłą napędową takich osobliwych środków transportu jest cienki, elastyczny materiał, w który dmie wiatr. Gdy przemieszczają się po bardziej zróżnicowanym terenie czasami przekształcają swój sprzęt w lotnie. Zlatując z dużych wysokości są w stanie pokonywać w krótkim czasie bardzo duże dystanse. Wichrowcy nigdy nie zagrzewają miejsca na dłużej. Stale są w ruchu, więc mówienie, że prowadzą koczowniczy tryb życia byłoby sporą przesadą. Trzymają się z dala od kłopotów, unikają bezpośrednich konfrontacji, a jedyne co ich obchodzi, to dopieszczanie ich wymyślnych pojazdów, superlekkich łuków, którymi polują, oraz wytwarzanie dużych ilości biostymulanta o nazwie AMNESTYK, który pozwala zapomnieć o bolesnej przeszłości.

Tratwiarze, jak sugeruje ich nazwa, to społeczności bytujące na tratwach. Tak stworzone niewielkie osady znajdują się na dużych zbiornikach wodnych, bagnach, wśród ruchomych piasków lub na innym trudnym terenie. Dobrze znane są plemiona tratwiarzy, które żyją na wielkich jeziorach, gdzie



mają łatwy dostęp zarówno do wody jak i żywności. Każdy taki słodkowodny akwen ma całkiem dobre walory obronne. Nie jest łatwo przedostać się na coś w rodzaju pływającej wyspy, bo tratwiarze dobrze pilnują swojego terenu i reagują bardzo szybko. Skalani komuniści mają dość roboty na lądzie, więc raczej nie wytracają energii na atakowanie tratwiarzy. Nie można tego samego powiedzieć o wygłodniałych zwierzętach i zmutowanych poczwarach, które potrafią dać biedakom ostro popalić.

Skowyt Kojota to bodaj najlepiej rozpoznawalny szczep Indian Ameryki Północnej. Czerwonoskórzy poddali się białym kolonialistom pod koniec XIX wieku i od tego czasu zamieszkiwali wyłącznie wyznaczone tereny nazywane rezerwatami. Obszary te oczywiście nie były celem ataków Armii Radzieckiej podczas inwazji na USA, więc ich mieszkańcy bez większych trudności zdołali przetrwać ten okres Wojny Totalnej. Nie tylko umocnili swoją pozycję w rezerwach, ale rozprzestrzenili się. W przeciwieństwie do wielu innych plemion rdzennych Amerykanów, Skowyt Kojota to całkiem dobrze zorganizowana frakcja czerwonoskórych. Handlują z „bladymi twarzami” – sprzedają im konie,

skóry, półprodukty chemiczne naturalnego pochodzenia, prowiant, a w zamian przyjmują broń i amunicję. Nie są gościnni, więc nie należy zapuszczać się na ich terytorium oznaczone charakterystycznymi malowidłami na ścianach oraz rozwieszanymi na drzewach, pomalowanymi na czerwono czaszkami kojotów. Członkowie plemienia wierzą, że twórcą świata było bóstwo mające właśnie postać kojota. Dlatego uważają, że żywiąc się mięsem „małych wilków” zyskują potęgę. Są bardzo wrażliwi na punkcie polowania na te zwierzęta przez innych.

Łowcy Fenomenów to dość liczna społeczność metalurgów, którzy poszukują wytworów Anomalii, żeby nimi handlować oraz zasilać swoje skafandry wspomagane. Frakcja jest bardzo niejednorodna, a poszczególne grupy nierzadko rywalizują ze sobą. Przypomina to raczej współzawodnictwo sportowe niż walkę. Łowcy nie podnoszą na siebie ręki, a tym bardziej nie strzelają do sojuszników. Chociaż są rozsiani po całych Stanach, łączy ich podobny wygląd zbroi hutniczych. Nic dziwnego, w końcu szkielet każdego pancerza pochodzi z tej samej fabryki, która znajduje się gdzieś w Nevadzie. Symbolem łowców jest ośmiornica. Podobnie jak te stworzenie,



organizacja też wyciąga w wielu kierunkach swoje macki. Sięga wszędzie tam, gdzie można natknąć się na Fenomeny. Czasami zdobywa je podczas ekspedycji, a niekiedy odbierając innym!

Kanibale i nekrożercy to wykołajeńcy, o których nie sposób zapomnieć. Niebywale ponurą społecznością ocalałych Amerykanów są dewianci żywiący się ludzkim mięsem. Grupa tych degeneratów nie jest jednorodna. Niektórzy ograniczają się do jedzenia zmarłych i czynią to raczej w ostateczności. O takich osobnikach mówi się, że są nekrożercami. Inni, określani mianem kanibali, skłonni są wręcz polować na ludzi, żeby nasycić swój ohydny głód. Obie grupy łączy jedno – wszyscy bez wyjątku cierpią na Chorobę woskowych warg. Mechanizm działania tego schorzenia nie jest do końca zrozumiały, ale wiadomo, że zapadają na nią jedynie osoby systematycznie żywiące się ludzkim mięsem. Ich wargi tracą elastyczność i czucie, zaczynają przypominać wosk. Cały proces jest nieodwracalny – choroby nie da się wyleczyć! Gdy już ktoś wkroczy na obrzydliwą drogę kanibalizmu lub nekrożerstwa pozostaje nią naznaczony do końca życia. Między innymi z tego powodu problem jest tak poważny. Wielu jest takich, którzy byli nekrożercami, a z czasem zmieniali się w kanibali. Niewykluczone, że niektórzy zaprzestaliby tego potwornego procederu, gdyby mogli ukryć to, czego dokonywali w przeszłości. Na dłuższą metę jest to niemożliwe, bo choroba postępuje. Cierpiący na nią w pewnym momencie nie mają już nic do stracenia i popadają w coraz większą dewiację. W początkowych stadiach choroby można jeszcze starać się ją ukryć. Ci, którzy tego próbują, noszą maski, zasłaniają wargi lub operują usta, by zdawały się bardziej elastyczne. Wszystko po to, żeby móc zaskakiwać swoje ofiary lub w miarę normalnie funkcjonować w społecznościach, które zdecydowanie nie tolerują kanibalizmu pod żadnym pozorem. Choroba woskowych warg nie ogranicza się do zmiany wyglądu ust. Stopniowo sprawia, że żołądek chorego zaczyna się przyzwyczajać do ludzkiego mięsa. Na pewnym etapie dotknęci



chorobą wręcz potrzebują go, by się nasycić. W tym stadium mogą już jeść nawet surowe ciało lub rozkładające się szczątki, a głód, jakiego doświadczają, ma ogromne nasilenie. Niektórzy w akcie desperacji zaczynają wówczas pożerać samych siebie i wtedy najczęściej giną.

Syndykat Czaszek to jeszcze jedna wyraziśta grupa. Trudno w to uwierzyć, ale żyją na świecie ludzie, którzy cieszą się z powodu trwającej wojny. Ich przodkowie nie byli nikim szczególnym. Wielkie korporacje wykorzystywały ich do swoich celów. Ciężko pracowali wiele godzin w tygodniu, a jedyne co z tego mieli, to zupełnie szara egzystencja niepodobna do amerykańskiego snu. Tym-

czasem w wyniku Wojny Totalnej wszystko się zmieniło, los przetasował talie i ponownie rozdał karty. Każdy może zostać kimś. Tak przynajmniej sądzą członkowie Syndykatu Czaszek, którzy czczą apokalipsę za to, że umożliwiła im całkowitą swobodę, totalną wolność. W grupie obowiązuje prawo pięści – władza należy do najsilniejszych, ale podporządkowanie się im jest wyłącznie kwestią wyboru. Nie ma przymusu. Jeśli ktoś chce podążyć swoją drogą – nikt mu tego nie zabrania. Jeżeli chce należeć do grupy, musi uznać zwierzchnictwo tych, którzy są od niego silniejsi. Może też usiłować przejąć władzę podczas krwawego pojedynku na śmierć i życie, ale te okrutne walki nie zdarzają się szczególnie często. Ludzie całkiem dobrze wyczuwają swoje miejsce w stadzie i pamiętają o nim, gdy ma to znaczenie. Syndykat Czaszek nie jest zwartą grupą. Wprost przeciwnie, jest bardzo rozproszony i ma wiele niezależnych komórek. Jego członkowie żyją chwilą, czerpią z życia garściami, a w trakcie sięgania po to, co im się w ich odczuciu należy, są bezwzględni. Poszczególne grupy funkcjonują jak małe lub trochę większe gangi. Raczej nie wspierają się wzajemnie, chyba że mają w tym interes. Czasami z rozsądku łączą się w większe ugrupowania po to, by przeciwstawić się silniejszemu przeciwnikowi – próbującej okiełznać ich zapędy Agencji Dozoru lub usiłującej odebrać im teren Konfederacji Odrodzenie. Wtedy można na własne oczy zobaczyć żądne krwi, całkiem liczne stado wszelkiej maści wywrotowców, anarchistów i bandytów z tatuażami nawiązującymi do apokalipsy.

Korsarze nie są nikiem wyjątkowym, a jednak mało kto o nich nie słyszał. Wszędzie ich pełno – stanowią prawdziwą plagą. To po prostu bandyci, którzy żyją z łupów. Działają głównie poza skupiskami ludności, które są w stanie jako tako zabezpieczyć się przed tego typu grupami. Każdy wyrostek, który umie utrzymać broń w ręce i nie ma co ze sobą zrobić staje się w krótkim czasie członkiem jednego z wielu gangów napadających na karawany kupieckie, konwoje Unii Handlowej i ekspedycje niezależnych poszukiwa-



czy. Najgorsze z tego wszystkiego jest to, że korsarze, jak nazwa wskazuje, mają komu sprzedawać swoje łupy. Różne społeczności skłonne są nabywać u nich towar oferowany w lepszych cenach niż bezpośrednio u handlarzy. Wiedząc doskonale jak dany sprzęt został zdobyty, robią interesy z tymi złoczyńcami. Co więcej, osady, które nie chcą wdawać się w otwartą walkę z innymi miasteczkami, korzystają niekiedy z usług korsarzy, jeśli chcą załatwić jakieś sprawy siłowo, ale oficjalnie nie mając z tym nic wspólnego. Bandyci byliby na przegranej pozycji, gdyby nikt ich nie wspierał i nie korzystał z ich oferty. Ponieważ istnieje rynek zbytu na kradziony towar, nic dziwnego, że prężnie działa branża zrzeszająca gangsterów i szumowiny. Trzeba

jednak powiedzieć, że istnieje też druga strona medalu. Ze względu na aktywność tych kryminalistów na całkiem uczciwą pracę mogą liczyć też porządni ludzie. Tropiciele, ochroniarze, kierowcy i wielu innych fachowców ma co robić. Ktoś przecież musi strzec transportów z cennym towarem i magazynów oraz uczestniczyć w niezbyt bezpiecznych przedsięwzięciach handlowych. Czasami zaginie naprawdę potrzebny towar i wtedy na zlecenia mogą też liczyć wolni strzelcy potrafiący załatwiać takie sprawy.

Klan Orląt to paramilitarne, rasistowskie ugrupowanie maruderów i byłych rezydentów Azylów, którzy odczuwają wstręt wobec wszystkich ludzi o skórze innego koloru niż biała, oraz dotkniętych mutacjami. Ich znak rozpoznawczy, a zarazem symbol USA, bielik amerykański, jest obecnie uznawany za zwiastun poważnych problemów. Ekstremiści z Klanu Orląt są zdania, że Wojna Totalna to znakomita sposobność do tego, by zrobić porządek – definitywnie oczyścić rasę ludzką. Obcy i komuniści też mają zostać zlikwidowani w trakcie czystki, ale póki co należy skoncentrować się na reszcie, bo jest okazja.

Klan Orląt wyróżnia się na tle pomniejszych społeczności nie tylko mroczną ideologią, ale również porządnym zapleczem. Jeszcze przed wojną organizacja przygotowywała się do przewrotu. Plany były bardzo zaawansowane. Wojna wybuchła uprzedzając zamach stanu. Większość kryjówek i sprzętu ocalała. Orlęta dysponują tajnymi ośrodkami rozsianymi po Stanach oraz przynajmniej kilkoma rozpieczętowanymi Azylami, które przejęły siłą lub podstępem. Mają dobrze zakonserwowany sprzęt bojowy, warsztaty, aparaturę terminalową i nie tylko. Ekstremiści starej daty zarażają swoimi spaczonymi poglądami na świat młode, spragnione ideałów i sensu pokolenie, którego przedstawiciele jedzą im z ręki. Orlęta są święcie przekonane, że do klęski USA doszło z powodu rozprzestrzenienia się niepożądanego elementu. Pałają żądzą krwi bardziej niż kiedykolwiek. Mimo to nie zabijają wszystkich ludzi uznanych wedle własnych kryteriów za odmieńców. Niektórym zakładają wybuchowe obroże i traktują jak niewolników. Właściwie mówi się, że to właśnie fachowcy z Klanu Orląt zaprojektowali jako pierwsi ten straszny rekwizyt używany obecnie również przez Konfederację



Odrodzenie u więźniów. Nie jest to jedyny wynalazek, z którego Klan jest bardzo dumny. Orleńskie mają też na wyposażeniu broń energetyczną i skafandry wspomagane wzbożone o innowacyjne funkcje. Jakim cudem tego typu organizacja ma dostęp do zaawansowanej technologii, umożliwiającej produkcję na niemałą skalę czegoś takiego? Jak wspomniano, Klan działał jeszcze przed wojną. Na przykład miał wtyki w Białym Domu i bazie wojskowej Roswell. Nie jest więc niczym zaskakującym, że obecnie posiada wiedzę o położeniu niektórych porządków wyposażonych magazynów, których lokalizacje zniknęły z pola widzenia aparatu państwowego w wyniku działania Programu CRASH. Biorąc to wszystko pod uwagę oczywistym jest, że na członków tego ugrupowania trzeba naprawdę uważać. Mają dobrej klasy wyposażenie, porządne zaplecze i dysponują znaczącą siłą roboczą w postaci wielu „zaobraczkowanych” niewolników. Orleńskie wiodą prym przede wszystkim na ziemiach opanowanych przez Wielką Zimę – szczególnie na północno-wschodnich terenach Ameryki. Można ich jednak spotkać również w innych regionach. Jeśli już napotka się kogoś z symbolem orlika na mundurze, należy się spodziewać, że w okolicy organizacja ma spore wpływy. Najpewniej na danym terenie jest na tyle potężna, że nie obawia się afiszować ze swoimi poglądami oraz działać otwarcie pomimo tego, że Agencja Dozoru jest temu przeciwna. Są pogłoski, że Klan Orleńskich dopuszcza się nawet niszczenia Zautomatyzowanych Posterunków. Oficjalnie między nimi a ugrupowaniami takimi jak Unia Handlowa, Kartel i Konfederacja Odrodzenie panuje zawieszenie broni. Pozostałe frakcje Klan traktuje w najlepszym razie z zimną obojętnością.

Apocrypha to jedna z bardziej charakterystycznych społeczności. Taką nazwę nosi potężna sekta misjonarzy-metalurgów, którzy prowadzą krucjatę przeciw heretykom, skalnym komunistom oraz Obcym. Trzeba przyznać, że choć organizacja nie jest zbyt duża, należy się z nią liczyć, bo niejedno już zdziałała, dowodząc w ten sposób własnego zna-

czenia. Swoją siłę zawdzięcza między innymi temu, że jej członkowie mają bardzo zaawansowane kombinezony wspomagane wyposażone w dwie dodatkowe protezy rąk. Znamienne, że członkowie Apocrypha broń traktują jak święte relikwie. Swoje uzbrojenie oznaczają w specyficzny sposób albo konstruując je nadają mu odpowiedni wygląd. Symbolika krzyża i anielskich skrzydeł stosowana jest nader często. Nie ma pewności, skąd ci nawiedzeni metalurzy mają tak dobrej klasy sprzęt, ale podejrzewa się, że pochodzi on z przygotowanych jeszcze przed wojną bunkrów z wyposażeniem. Tych samych, których poszukuje Agencja Dozoru. Wiadomo też, że sekta ma przynajmniej kilka dużych placówek w dobrze zakamuflowanych Azylach. Wszystko to sprawia, że te ugrupowanie jest znane w całych Stanach, choć oczywiście nie każdy widział jego przedstawicieli.



Spółeczności – podsumowanie

Alternatywa dla Ameryki (str. 27)

Duchowy spadkobierca Obrony Cywilnej,
organizacja humanitarna.

Antykryzysowa Agencja Dozoru (str. 32)

Instytucja przywracająca porządek
i przeciwdziałająca inwazji.

Apocrypha (str. 51)

Sekta misjonarzy-metalurgów prowadząca
krucjatę przeciwko złu, Obcym i sowietom.

Dezerterzy z Armii Czerwonej (str. 22)

Zwykli Rosjanie,
którzy zaprzestali walki przeciwko USA.

Kanibale i nekrożercy (str. 48)

Zwyrodnialcy żywiący się ludzkim mięsem.

Kartel i szajki płaźdrownicze (str. 30)

Bandziory robiące szemrane interesy
i handlujące kradzionym towarem.

Klan Orląt (str. 50)

Złowroga, rasistowska organizacja
praktykująca niewolnictwo.

Kolektyw Chemików (str. 31)

Wytwórcy różnej jakości biostymulantów
oraz producenci i dostawcy paliwa.

Konfederacja Odrodzenie (str. 20)

Organizacja wojskowa roszcząca sobie prawo
do rządzenia Stanami.

Kontenerowcy (str. 45)

Mieszkańcy przyczep, kontenerów,
złomowisk, parkingów...

Korsarze (str. 49)

Wszechobecni pospolici rabusie i złoczyńcy.

Łowcy Fenomenów (str. 47)

Poszukiwacze wytworów Anomalii.

Obcy (str. 23, 24)

Wroga cywilizacja kolonizująca Ziemię.

Protect America (str. 36)

Organizacja, która wybudowała Azyle.
Bytuje głównie w kosmosie.

Rezydenci ziemskich Azylów (str. 38)

Ci, którzy przeżyli dzięki pobytowi
w bunkrach przeciwoatomowych.

Ruch Oporu (str. 34)

Samozwańczy obrońcy ojczyzny.

Skalani komunści (str. 23)

Radzieccy mutanci zniekształceni przez
ciemną materię, dążący do unicestwienia
Stanów i zwycięstwa w Wojnie Totalnej.

Skowyt Kojota (str. 47)

Duże plemię rdzennych Amerykanów.

Syndykat Czaszek (str. 48)

Groteskowy gang czcicieli apokalipsy
i wyznawców prawa pięści.

Tratwiarze (str. 46)

Mieszkańcy osad
na zbiornikach wodnych czy bagnach.

Unia Handlowa (str. 29)

Spółeczna organizacja stawiająca
gospodarkę na nogi.

Wichrowcy (str. 46)

Wietrzni nomadowie
podróżujący po całych Stanach
na machinach napędzanych siłą wiatru.



MIEJSCÓWKI



Las Vegas i Kartel [Amerykańska Rubież]

Było, jest i będzie miastem grzechu. Skoro nawet Wojna Totalna tego nie zmieniła, nic już tego stanu rzeczy nie odmieni. Zwłaszcza, że Las Vegas stanowi główną siedzibę Kartelu, który rządzi tym miejscem twardą ręką. To właśnie tutaj największe szajki plądrownicze trzymają swój towar i prowadzą handel na wielką skalę. I nikt – ani Konfederacja Odrodzenie ani Agencja Dozoru – nie mogą z tym nic zrobić!

Odkąd władzę przejęli baronowie, miasto stało się istną fortecą. A słynny bulwar wręcz twierdzą w twierdzy! Chroni go wysoki mur z drutem kolczastym na szczycie. Strażnicy dzień i noc patrolują okolicę ze szkolonymi do tego celu psami i obserwują ogrodzenie z wież wartowniczych. Nocą robią to albinosi lub bojówkarze w goglach noktowizyjnych, żeby nie trzeba było oświetlać nieciekawych zakamarków, które mogłyby zniechęcać turystów i graczy.

Do serca miasta mają dostęp wybrańcy – posiadacze wystarczającej liczby kartek żywnościowych lub lokalnej waluty czyli po prostu sztonów z logo Las Vegas. Mowa o odpowiedniku kilkuset sztuk amunicji.

W ścisłym centrum znajduje się kilka lepiej wyglądających hoteli oraz parę bardzo przyzwoitych barów. Najlepsze apartamenty zamieszkują oczywiście przywódcy Kartelu. Na pokoje w dobrym standardzie mogą też liczyć nieco niżej postawieni w hierarchii członkowie organizacji. Część lokalów jest na wynajem dla przybyszów, którzy przyjeżdżają do miasta, żeby uprawiać tu hazard, zaznać godziwej rozrywki w dobrych warunkach.

Miasto słynie z przybytków rozkoszy i kasyn – przy bulwarze tego typu miejsca są najwyższej jakości. Grać i imprezować można również poza centrum. Ten obszar też jest oczywiście kontrolowany przez Kartel, ale nie jest aż tak pilnie strzeżony. I panują tu zdecydowanie podłejsze warunki. Przed wybuchem wojny w tych okolicach bywało całkiem sporo mających niezły budżet klientów. Obecnie wiele barów i salonów świeci pustkami. Nastąpiły ciężkie czasy – ludzie nie oddają w kantorach cennych fantów tak chętnie jak dawniej. Nigdy jednak nie brakuje zainteresowanych gorzałą i widokiem pięknych kobiet. Bary ze striptizem cieszą się więc przyzwoitą popularnością.

Zewnętrzne ogrodzenie nie jest tak potężne, jak mur wokół bulwaru, ale zapewnia ochronę przed niepożądanymi gośćmi. Dobrze wyposażeni bojówkarze Kartelu patrolują ten rewir w skafandrach wspomaganych. Najczęściej muszą przepędzać zmutowane kreatury, które zabłąkały się w te strony z Ziemi Spopielonych. Czasami mierzą się z samoświadomą roślinnością z położonego daleko na Zachodzie obszaru Bionicznej Jaźni. Główną misją strażników Vegas jest jednak pokaz siły. Zarówno korsarze jak i funkcjonariusze Agencji oraz Konfederacja Odrodzenie muszą wiedzieć, że z Kartelem po prostu nie ma żartów!

Miasto jest wyjęte spod prawa, stanowi coś w rodzaju państwa w państwie. Jurysdykcja Agencji tu nie sięga, podobnie jak wpływy innych znaczących w regionie organizacji. Unia Handlowa w tych stronach wcale nie bywa, ale nie jest tajemnicą, że docierają do miasta transporty z towarem zakupionym lub w inny sposób zdobytym gdzie indziej. Te ładunki to głównie jedzenie, ponieważ lokalne plantacje Kłębiana Olbrzymiego nie zbyt dobrze funkcjonują. Mieszkańcy Vegas nie są zdolnymi farmerami. Nic dziwnego, mają przecież ważniejsze sprawy na głowie. Ktoś musi dbać o renomę miasta grzechu. To byłoby nie do pomyślenia, gdyby straciło swoją reputację. Ameryka bez Las Vegas to już nie byłoby to samo! To jedno z tych miejsc, które trzeba zobaczyć!



Phoenix i toksyki w akcji [Ziemie Spopielone]

Przed wojną było to jedno z największych miast w tych stronach. Chociaż nie stanowiło szczególnie ważnego celu, soweci dali mu popalić. W tej chwili to cień dawnej metropolii. 80% stanowią ruiny. Reszta teoretycznie nadaje się do zamieszkania. Szkopuł w tym, że miasto znajduje się na obszarze Ziemi Spopielonych. Na egzystencję tutaj mogą sobie pozwolić właściwie jedynie toksyki. Nikt inny nie zdierży tak ciężkich warunków. Przeciężny śmiertelnik nie wytrzymałby tutaj nawet tygodnia. Takie okoliczności przyrody dla niektórych toksyków stanowią wręcz wymarzony krajobraz. Jak powszechnie wiadomo, wielu tych dziwolągów lubi trzymać się z dala od normalnych społeczności. Życie w izolacji – oto slogan, który można by napisać na pocztówce z dzisiejszego Phoenix.

W całym Phoenix panują skrajne warunki [PT=4; Moc 3k8], które miejscami są jeszcze gorsze niż na co dzień, a poza tym okresowo generalnie przybierają na sile na kilka dób.

Dawniej to miejsce mogło się pochwalić znaczącymi ośrodkami przemysłowymi. Obecnie jest ich bardzo niewiele, a jeszcze mniej funkcjonuje. Tym, który jako tako działa, jest natomiast obiekt należący dawniej do Protect America. Fabryka Automatów Wielozadaniowych została częściowo przywrócona do życia i wytwarza te niezwykle maszyny obdarzone sztuczną inteligencją. Toksyki wyręczają się nimi podczas cięższych prac jak odgruzowywanie terenu czy zwalczanie szkodzących się w okolicy obrzydliwych poczwarów.

Chociaż dostanie się w te strony stanowi wyzwanie, ekspedycje zdarzają się dość syste-

matycznie. Z różnych regionów przybywają tu kupcy chcący zaopatrzyć się w oryginalne części zamienne do Automatów Wielozadaniowych. Można tu też kupić egzemplarze gotowe do zaprogramowania (jest to towar topowy), którymi da się również sterować zdalnie. Tak czy owak toksyki mają czym handlować, więc żyje im się dosyć dobrze.

Ktoś mógłby zapytać jakim cudem w tych fatalnych warunkach toksykom udało się uruchomić coś takiego jak fabryka. Sam obiekt w dużej części po prostu ocalał, a jeśli chodzi o zasilanie, to stanowi je dość często występujący Fenomen Gorejącego Obłoku. Charakterystyczne kryształy stanowią bardzo dobre źródło energii. Oczywiście zawsze zasoby energetyczne są na wyczerpaniu, ale ich ilość w zupełności wystarcza stosunkowo niewielkiej społeczności i jej celom. W końcu produkcja Automatów nie odbywa się tu na skalę przemysłową. Co to, to nie.

Ciekawostką może wydać się to, że toksyki z Phoenix nie muszą się martwić o jedzenie. W okolicy rośnie sporo Kłębiana Olbrzymiego, którego nie trzeba nawet doglądać. Anomalia wypuszcza dorodne owoce i wystarczy je zebrać. Sporym kłopotem jest to, że toksyki nie są jedynymi, którzy mają na nie apetyt. Ziemie Spopielone są bardzo nieprzystępne, ale bynajmniej nie znaczy to, iż nie ma stworzeń, które do takich warunków przywykły. Wszędzie pełno jest zmutowanych zwierząt, które zaadaptowały się do tych warunków. Łatwy dostęp do pożywienia przyciąga je jak nic innego. Istoty te bywają groźne, gdy próbuje się im odebrać pokarm. Wśród żyjących tu gatunków są wyjątkowo umięśnione pумы, wyrosnięte ponad miarę skorpiony, tarantule z najgorszych koszmarów oraz niezwykle przebiegłe i nie mniej wredne kototy.

Drużyny poszukujące Kłębiana i Fenomenów Gorejącego Obłoku oraz przetrząsające okoliczne ruiny składają się zazwyczaj z co najmniej kilku dobrze uzbrojonych uczestników. Wędrówka po Ziemach Spopielonych i gruzach Phoenix to nie wycieczka krajoznawcza, lecz ciężka przeprawa!



Los Angeles i Anioły Stróże [Amerykańska Rubież]

Miasto Aniołów jest nim dosłownie i w przenośni. Nazwa nie kłamie. Większość mieszkańców już dawno kopnęła w kalendarz i jest w krainie cieni. Wielu ocalałych dogorywa, więc jest jedną nogą na tamtym świecie. Lokalne oddziały Ruchu Oporu przyjęły przydomek od nazwy metropolii i wołają na siebie – Anioły Stróże. Strzegą tego, co dla Ameryki szczególnie ważne. Tego, co komuniści bardzo chcieli zniszczyć, ale nie do końca im się to udało. Mowa oczywiście o Hollywood, jednej z dzielnic miasta słynącej rzecz jasna z tego, że niegdyś była głównym ośrodkiem amerykańskiej kinematografii. Właściwie nadal stanowi ważny punkt na mapie USA. Nie wszystko zostało zrównane z ziemią wraz z początkiem Wojny Totalnej. To, co ocalało, jest obecnie wykorzystywane między innymi do tworzenia filmów propagandowych wzywających do walki z okupantem.

Nie licząc pomniejszych grup, komuniści mają swoje placówki całkiem daleko. Nie znaczy to bynajmniej, że Los Angeles jest aktualnie bezpieczne. Wprost przeciwnie! Na północ od miasta rozwija się Bioniczna Jaźń, natomiast od południowego wschodu zagrażają mu rozszerzające się Ziemie Spopielone. Stróże mają więc ręce pełne roboty. Muszą odpierać ataki samoświadomych roślin oraz zmutowanych paskud, które urosły do niebotycznych rozmiarów żywiąc się owocami Kłębian Olbrzymiego. Na tym nie koniec nieszczyć. Los Angeles od dawien dawna słynęło z dużego skażenia otoczenia. Po wybuchu bomb i w następstwie działania Anomalii sytuacja ta drastycznie się pogorszyła. Z oceanu wylażą na ląd przedziwne monstra. Po dawnym porcie grasują Lewitujące meduzy i inne bestie. Mimo wszystko Anioły nie pod-

dają się. Mają w pamięci, że Los Angeles było niegdyś jednym z najlepiej prosperujących miast nie tylko w USA, ale i w skali globalnej. Dla Stróżów jest czymś więcej niż tylko siatką ulic i stertą gruzu. To symbol, który łączy w sobie wszystko to, co Amerykanie kochają. Kult gwiazd, ogromne pieniądze, wspaniałe produkcje filmowe, wielkie kreacje... Jak mogliby z tego zrezygnować?!

Nie bez znaczenia jest także fakt, że Los Angeles było jednym z najbardziej zaludnionych miast w Stanach. Wciąż żyje tu wielu ludzi, którzy stanowią istotną siłę. Ludzi, którzy nie wyobrażają sobie życia bez możliwości spaceru Aleją Gwiazd czy seansów w kinach samochodowych. Los Angeles po upadku Ameryki nadal tętni życiem. W tle słychać serie z karabinów i eksplozje granatów, ale ocalali wciąż z wypiekami na twarzy oglądają swoje ulubione postaci filmowe na wielkich ekranach. To miasto żyje legendą, a jego mieszkańcy gotowi są za nią zginąć. To się nazywa lojalność! Duża część zabudowań została zrujnowana przez bombardowania, ale duch walki egzystującej tu ludności bynajmniej nie został nadwątlony!

Być może miasto przetrwałoby ciężki czas mimo wszystko, ale trzeba przyznać, że istotną rolę w walce o jego ocalenie odegrała Konfederacja, która swoją siedzibę ma stosunkowo niedaleko, bo w San Francisco. Siły zbrojne konfederatów mocno współpracowały z Aniołami przede wszystkim podczas ciężkich batalii z Bioniczną Jaźnią, na której oddziaływania narażone są oba miasta. Konfederacja Odrodzenie oczywiście nie robiła tego w dobrej wierze. Przede wszystkim chodziło o uzyskanie wpływów w Hollywood, żeby tworzyć lepsze niż dotychczas materiały propagandowe. Szalenie istotne było też to, aby dorwać się do uzbrojenia, znajdującego się w zlokalizowanych przez organizację schronach, o których Anioły nie miały bladego pojęcia, choć były pod ich nosem. Tak czy inaczej Los Angeles nadal się trzyma. Natomiast Bioniczna Jaźń z niewiadomych przyczyn w ostatnich miesiącach porasta tereny wiodące raczej do San Francisco niż do siedziby Stróżów. Czyżby zemsta chwastów?



San Francisco i baza Konfederacji **[Amerykańska Rubież]**

Nie każdy to pamięta, ale San Francisco przechodziło niegdyś straszliwy kataklizm. W 1906 roku miasto zostało w większości zniszczone podczas trzęsienia ziemi i pożarów, które były jego następstwem. Powstało z popiołów stosunkowo szybko. Niestety, historia lubi się powtarzać. Sowietci postanowili zakpić z mieszkańców San Francisco i bombardując miasto wykorzystali znaczne ilości ładunków zapalających! Po tym wszystkim z metropolii niewiele zostało, ale obecnie przypomina jeden wielki plac budowy. Siły Konfederacji zajęły to, co się ostało oraz wzięły sobie za cel wskrzeszenie tego miejsca i uczynienie z niego wzoru do naśladowania. Odbudowa San Francisco ma więc dla nich charakter symboliczny. Materiały propagandowe mówią „San Francisco – pierwszy etap odbudowy Ameryki”. Organizacja chce w ten sposób zmanifestować swoją siłę przebicia i zaradność, a zarazem pokazać ich zdaniem jedyny słuszny kierunek. Wszystko to pięknie brzmi i naprawdę nieźle prezentuje się na filmach propagandowych oraz plakatach, ale prawda nie wygląda tak dobrze. Miasto w istocie odbudowywane jest przez niewolników. Każdego dnia któryś z nich nie wytrzymuje ciężaru pracy i prowokuje detonację obroży wybuchowej, którą wszyscy przymusowi pracownicy mają obowiązek nosić na szyjach. Desperackie akty sprzeciwu nic nie zmieniają. Konfederacja dalej robi swoje. Warto też zauważyć, że miasto nie jest odbudowywane z myślą o zasiedleniu przez cywilów, typowych ocalałych. Stawiane budynki służą członkom Konfederacji, podobnie jak cała reszta infrastruktury. W rzeczywistości nie jest to szlachetna inicjatywa, lecz przywłaszczanie sobie tego wszystkiego, czego organizacja akurat potrzebuje.

Fakt, że padło na San Francisco także nie jest przypadkowy. Nieopodal miasta, w wodach Oceanu Spokojnego istnieją jedne z największych wybudowanych podwodnych Azylów. Słyną one między innymi z olbrzymich banków basion, rezerw paliwowych i wyjątkowo zaawansowanego zaplecza. Niegdyś te obiekty były cywilne – obecnie należą do Konfederacji Odrodzenie i tak naprawdę nie wiadomo, jak do tego doszło. Znana jest niewiarygodna oficjalna wersja. Nikt w nią nie wierzy, bo któż dobrowolnie oddałby we władanie swój schron? I to jeszcze komuś takiemu jak Konfederacji? San Francisco – jak przystało na zamknięte, wojskowe miasto – jest bardzo dobrze strzeżone. Nie bez powodu mówi się o nim, że jest bazą za pasem min. Rzeczywiście, od wschodu chronione jest największym polem minowym o jakim słyszał świat. Czegoś takiego próżno szukać w podręcznikach historii. Na teren miasta nikt nie dostanie się bez specjalnej przepustki. Dostępu strzegą wysokie mury pilnowane przez zdecydowanie nie znających się na żartach, bezwzględnych służbistów gotowych strzelać do absolutnie każdego, kto zbliży się za bardzo bez pozwolenia. Nawet jeśli byłoby to dziecko biegnące po piłkę. Największy ruch jest zwykle przy punktach kontrolnych, gdzie znajdują się także sklepy, kantory, biura dla interesantów i cała reszta infrastruktury niezbędnej do utrzymywania kontaktu ze światem zewnętrznym. Ponieważ Konfederacja posiada radiostacje, na odpowiedniej częstotliwości można wysłuchać ich nadawanego bez przerwy komunikatu o powołaniu Rządu Tymczasowego oraz możliwości przyłączenia się do organizacji. Chętnych nie brakuje. Rzecz w tym, że aby stać się pełnoprawnym członkiem ugrupowania, najpierw należy wiernie służyć w OW czyli Oddziałach Wyzwoleńczych. To jednostki wykonujące brudną robotę, samobójcze misje oraz przeprowadzające niemoralne, a nawet bestialskie akcje. W ten sposób sprawdzana jest lojalność adeptów. Tylko nieliczni przechodzą tego typu test i są wcielani do regularnych oddziałów Konfederacji oraz otrzymują przywilej mieszkania w koszarach różnego typu baz wojskowych, a docelowo może nawet w samym San Francisco.



San Jose i Technopolis [Amerykańska Rubież]

Na południe od San Francisco znajduje się stosunkowo niewielka rolnicza miejscina pod kuratelą Unii Handlowej. Do tego miasta przynależy jedna z większych Agro Stref w okolicy, gdzie obok nieco zmodyfikowanej genetycznie roślinności uprawia się też Kłębiania Olbrzymiego importowanego z terenów nieopodal Los Angeles. Miasto całkiem dobrze funkcjonuje dzięki zaopatrywaniu w żywność pobliskich miast i osad. Ruch w interesie jest naprawdę spory. Targ żywności czynny jest każdego dnia. San Jose słynie również z obecności dużego, rozpieczętowanego Azylu w jednym z pobliskich parków przyrody na zachód od osady. Mieszkańcy tego obiektu także kupują jedzenie w mieście za kartki żywnościowe uzyskane w zamian za różnego rodzaju usługi wymagające specjalistycznej wiedzy i zaawansowanego sprzętu. Pochodzący ze schronu eksperymentalny moduł budowlany był wykorzystywany do rekonstrukcji zniszczonych fragmentów miasta oraz tworzenia infrastruktury związanej między innymi z Agro Strefą. Rozpieczętowany schron doczekał się nazwy „Technopolis” gdyż mieszkańcy Azylu kładą ogromny nacisk na rozwój technologiczny. Prowadzą rozliczne badania we współpracy z Alternatywą dla Ameryki, wykorzystując do tego niedawno powstałe obiekty przemysłowe. Określenie jest trafne także z tego powodu, że w tym bunkrze kluczową rolę odgrywa sztuczna inteligencja – Opiekun Azylu. Mianowicie system ten posiada praktycznie uprawnienia honorowego Członka Rady, co jest ewenementem. Skoro Opiekun jest po prostu terminalem, nic dziwnego, że placówka kładzie tak wielki nacisk na rozwój technologiczny. Stale ma ogromne zapotrzebowanie na innowacyjne rozwiązania, chętnie skupuje zdobyczną aparaturę Obcych

i jest bardzo łakoma na przedwojenny sprzęt z bunkrów zagubionych w wyniku działania Programu CRASH.

W Technopolis i bliskich okolicach można spotkać wyjątkowo zaawansowane Automaty Wielozadaniowe, które pełnią wiele ważnych funkcji nie tylko w schronie, ale i poza nim w niewielkiej, ale prężnie działającej osadzie na powierzchni, w sąsiedztwie San Jose. Niektóre modele wyręczają funkcjonariuszy Agencji i patrolują teren jako lokalna milicja. Inne prowadzą badania i prace lub wznoszą nowe placówki przemysłowe. Krótko mówiąc maszyny mają tu wiele do powiedzenia nie tylko pod ziemią, ale i na powierzchni.

Fakt, że San Jose oraz Technopolis tak intensywnie się rozwijają nie podoba się oczywiście Konfederacji Odrodzenie, która najchętniej sama przejęłaby cały ten interes i przywłaszczyła sobie Azyl oraz jego naziemne przybudówki. Póki co miasto i bunkier dobrze się chronią, więc Konfederacja nie zdołała nic wskórać, ale pewnym jest, że nie zamierza rezygnować. Niejednokrotnie łapano szpiegów, którzy starali się wykraść rozwinięte technologie, prototypy i plany. Zdarzały się też spektakularne działania dywersyjne, a nawet sabotaże mające na celu spowolnienie rozbudowy placówek zlokalizowanych w okolicach San Jose. Konfederacja Odrodzenie odcina się od tych incydentów, ale nie trzeba być geniuszem, żeby domyślić się, że to właśnie ona za tym wszystkim stoi.

Istnieją przesłanki do tego, żeby podejrzewać, że Konfederacja poważnie myśli o zbrojnym przejęciu San Jose. Nie jest tajemnicą, że rości sobie prawo do tych terenów ze względu na dość bliskie położenie od San Francisco. Póki co wiązałoby się to ze zbyt dużym ryzykiem i potencjalnymi stratami oraz groźbą utraty reputacji. W końcu zgodnie z materiałami propagandowymi Konfederacja to wyzwoliciele, ratunek dla uciśnionych i zbawienie dla Ameryki. Siłowe przejęcie San Jose i Technopolis z pewnością zostałoby zauważone i mogłoby pokrzyżować misterne plany sukcesywnego przejmowania władzy w kraju pod pozorem jego odbudowy.



Sacramento czyli osada na wodzie [Amerykańska Rubież]

Przydomek tego miasta (River City) obecnie jeszcze lepiej niż kiedykolwiek oddaje jego specyfikę. Podczas gdy większość zabudowań na lądzie ulegała konsekwentnie zniszczeniu wskutek pożarów zapoczątkowanych wojennym bombardowaniem, ludzie uciekali na łajby, jachty, statki i ogółem wszystko, co zdołało się utrzymać na wodzie. Mijały dni, tygodnie, a ogień nie gasł. Gdy wreszcie na brzegu zapanowała ponura cisza i ciemność, nie było już do czego wracać. Zresztą ocalali mieszkańcy Sacramento zaczęli się przyzwyczajać do życia na łodziach i kilku większych okrętach. Nie mogli po prostu odpłynąć, bo drastycznie obniżył się poziom wody i większe jednostki osiadły na dnie. Zdziśnięta społeczność nie chciała się rozdzielać, więc ostatecznie, z wyjątkiem pomniejszych grup, niemal wszyscy pozostali na miejscu. Żywność poławiali zza burt, a wodę odkażali na bieżąco za pomocą sprzętu, który znaleźli na jednym z wojennych okrętów.

Obecnie „wodniacy” to wyobcowana społeczność. Trzymają się na dystans od spraw Kalifornii, choć kiedyś Sacramento stanowiło formalnie stolicę tego stanu. Cierpią na lekką manię prześladowczą, więc gości przyjmują niechętnie, wyłącznie na wydzielone jednostki handlowo-usługowe, na których porządku pilnują wzmocnione siły milicyjne. Są ostrożni, nieufni, zapobiegliwi, ale nie można ich za to winić. Mają sporo kłopotów – stale są atakowani przez osobliwe bestie żyjące w rzece i wśród skażonych ruin. Na ich pozycję z wody lub od lądu nacierają też korsarze, pożądamy dostępu do przedwojennych technologii, potężnej broni dalekiego zasięgu i ropy ze średniej wielkości tankowca, który zabłąkał się w te okolice tuż przed spadnię-

ciem pierwszych bomb. Żeby tego było mało, Konfederacja Odrodzenie coraz bardziej natrętnie usiłuje włączyć Sacramento do swoich struktur pod pretekstem posiadania praw do sprzętu Armii Stanów Zjednoczonych, w szczególności okrętów ze sprawnymi wyrzutniami rakiet. Obywatele River City nie ustępują i ostrzegają, że do obrony swojej suwerenności skłonni są użyć wszystkich dostępnych środków. Nie uznają Rządu Tymczasowego i dbają wyłącznie o własne, lokalne interesy. Konfederacja nałożyła wobec tego embargo na wszystkie towary i całkowicie odcięła Sacramento od dostaw Unii Handlowej. Nawodne miasto współpracuje więc tylko z szajkami płodowniczymi, robiąc to z konieczności, a nie z wyboru. Na razie się trzyma, ale jak długo to potrwa? Trudno przewidzieć. Sytuacja jest ciężka.

Nie jest wykluczone, że wkrótce nawodna osada będzie miała jeszcze jeden poważny problem. Otóż rozwijająca się na południu Bioniczna Jaźń staje się coraz bardziej zagrażająca. Coraz częściej w okolicy spotyka się już nie tylko pojedyncze samoświadome rośliny, ale wręcz całe grupy tych osobliwych mutantów. Wszystko wskazuje na to, że niebawem nieopodal odkryte zostaną kolejne BioZwoje, które stopniowo, ale nieubłaganie starają się przejmować teren. Jeśli Sacramento w porę nie zareaguje, może być za późno, by odeprzeć ten trudny do powstrzymania atak. W tej chwili River City jest niestety w potrzasku. Właściwie nie jest w stanie namierzyć gdzie zlokalizowane są BioZwoje, a poza tym jeśli wykorzysta rakiety do ich zniszczenia stanie się praktycznie bezbronna i jednocześnie całkowicie zdana na łaskę Konfederacji. Sytuacja jest więc patowa i naprawdę ciężko z niej wybrnąć. Mieszkańcy wodnego miasta w pocie czoła poszukują rozwiązania, które jednocześnie uratowałoby ich przed Konfederacją, Bioniczną Jaźnią oraz pozwoliłoby zachować amunicję wyrzutni rakietowych. W ostateczności miasto będzie musiało ustąpić, zapłacić cennym sprzętem Konfederacji za ochronę w nadziei na to, że zrobi ona porządek z samoświadomymi roślinami i będzie bronić przed zagrożeniem, jakie stwarzają korsarze.



DiskCity – miasto w statku Obcych [Amerykańska Rubież]

Dawniej było tu Elko – niewielka, pozbawiona większego znaczenia osada w Nevadzie. Teraz część tego miejsca przykrywa jeden z gigantycznych spodków Obcych. W pewnym momencie pojawił się ni stąd, ni zowąd i zaczął wypływać kapsuły wyładunkowe z organizmami eksperymentalnymi. Zrządzeniem losu w okolicy był akurat transport przewożący działa przeciwlotnicze. Rozgarnięty zespół członków Ruchu Oporu błyskawicznie przygotował sprzęt do akcji i rozpoczął ostrzał. Drużyna zapisła się na kartach historii – spodek udało się strącić, ale niestety partyzanci zginęli rozszarpani na strzępy przez kilkanaście Hybryd.

Kiedy spodek uderzył w ziemię, spowodowało to lekkie trzęsienie ziemi, a w konsekwencji spore zniszczenia. To wszystko drobiazg w porównaniu do tego, co by się wydarzyło, gdyby Obcy sfinalizowali desant. Wówczas niechybnie doszłoby do masakry, bo na pokładzie było całkiem sporo broni biologicznej. Korzystając z faktu, że Obcy byli w ciężkim szoku po katastrofie, Ruch Oporu przystąpił do abordażu rozbitej maszyny. Po kilku dniach intensywnych walk statek został przejęty przez żądnych zemsty ocalałych!

Ponieważ miasteczko ucierpiało wskutek tych wszystkich wydarzeń, a warunki panujące w okolicy nie były przychylne, Ruch Oporu postanowił zasiedlić spodek. Tak oto powstało DiskCity – miasto na pokładzie statku Obcych. Pod wieloma względami maszyna przypominała schron, który dobrze zabezpieczał przed skrajnymi warunkami atmosferycznymi oraz innymi zagrożeniami z pustkowi. Niemala ilość zaawansowanego sprzętu oraz broni energetycznej okazała się

bardzo pomocna w zwalczaniu dalszych niebezpieczeństw czyhających na ludzi w tych okolicach. Zdobytna aparatura wykorzystywana jest po dziś dzień. Nad bazą sprawuje pieczę Ruch Oporu, ale to Alternatywa dla Ameryki ma tu najwięcej do powiedzenia, bo tylko specjaliści z tej organizacji umieją wykorzystać tutejszy sprzęt. DiskCity może się szczycić tym, że na metr kwadratowy przypada tu naprawdę spora liczba naukowców i techników. Fachowcy ci nie tylko nieustannie prowadzą rozmaite badania i eksperymenty, ale też szkolą innych. Można powiedzieć, że znajduje się tutaj coś w rodzaju uniwersytetu. Alternatywa dla Ameryki kształci swoich ludzi, którzy następnie trafiają do innych zakamarków Nevady i nie tylko – często znacznie dalej. Na przykład aż do Technopolis przy San Jose.

Miasto chronione jest przez ponadprzeciętnie wyposażone oddziały Ruchu Oporu, który w tych stronach miesza się całkiem dobrze. Grupa z powodzeniem odpiera wszelkie ataki mając wsparcie ze strony naukowców oraz dostęp do broni energetycznej, a nawet do kilku wciąż jeszcze sprawnych działek w samym spodku. DiskCity trzyma się więc dobrze pomimo pojawiających się w okolicy mutantów, samoświadomych roślin i – wyraźnie rzadziej, ale jednak – jednostek Obcych. Podobno Alternatywa dla Ameryki ma wielkie plany związane z DiskCity. Chociaż Ruch Oporu mocno uszkodził spodek, a uderzenie o ziemię solidnie nadwerżyło jego konstrukcję, naukowcy są zdania, że da się przywrócić tę maszynę do stanu używalności. Nad tym przedsięwzięciem pracuje sztab specjalistów – w tym całkiem spora grupa renegatów Obcych. Wszystko po to, żeby móc użyć wehikuł do walki z wrogiem. „Kto mieczem wojuje, ten od miecza ginie” – mawiają tęgie umysły, nadzorujące ten doprawdy zuchwały projekt. Nawet jeśli plan miałby się udać, minie jeszcze sporo czasu zanim do tego dojdzie. Wiele jest do naprawienia i mnóstwo jeszcze części zamiennych potrzeba. Mieszkańcy DiskCity są skłonni dobrze zapłacić za aparaturę wymontowaną z rozbitych spodków Obcych, której mogliby użyć do napraw.



Denver [Kolonie Obcych]

Pocztówka z dzisiejszego Denver prezentowałaby typowy widok zdewastowanego miasta – znikoma ilość życia, niebotyczna skala ruiny. Nie byłaby to jednak cała prawda o tym miejscu, bo choć na powierzchni faktycznie panuje atmosfera upadku, życie toczy się pod ziemią – w tunelach metra, które są zawzięcie broniące przez ocalałych mieszkańców pod nadzorem Ruchu Oporu. Sytuacja jest dramatyczna. Obcy panoszą się po całej okolicy, bo opanowali Kolorado i mają w tym regionie swoją kolonię. Tym, co stanowi największe zagrożenie nie są istoty z odległych zakamarków kosmosu, lecz wyprodukowana specjalnie na potrzeby walki z ziemianami broń biologiczna w formie krwiożerczych Cyber-Zombie i Hybryd. Te straszliwe poczwary sięją spustoszenie na powierzchni i coraz częściej w podziemiach. Hybryd jest bez liku, ponieważ Denver swego czasu słynęło z bardzo dużego ogrodu zoologicznego. Zwierzęta z tego obiektu zostały wykorzystane do produkcji broni biologicznej.

Obcy stopniowo przejmowali kolejne stany poczynając od Arkansas aż po Kolorado, które zajęli stosunkowo niedawno. Mieszkańcy Denver to niedobitki, które jakimś cudem przetrwały największą nawałnicę, a zarazem najtwardsi z twardzieli. Reszta po prostu już dawno poległa. Nie znaczy to niestety, że miasto można jeszcze odzyskać. Jego los jest przesądzony. Zresztą, prawdę mówiąc, nie bardzo jest tu o co walczyć. Większość strategicznych obiektów została zniszczona lub jest opanowana przez wroga, który wolałby je zrujnować niż zwrócić prawowitym właścicielom. Reszta nie jest szczególnie godna ochrony lub walki. Ocalali właściwie stawiają opór wyłącznie z powodu braku innego wyjścia. Przegapili moment,

gdy można było się ewakuować. Skoro nie zrobili tego w porę, teraz ucieczka z miasta stanowi diabelnie duże wyzwanie. Nie tylko broń biologiczna Obcych jest problemem. Cały teren jest paskudnie skażony i właściwie bardziej przypomina poligon doświadczalny niż dawne siedlisko ludzi. To właśnie dlatego przytłaczająca większość egzystujących tu jeszcze śmiertelników to toksyki. Ze względu na charakter swoich mutacji są w stanie jako tako bytować w tak ciężkich warunkach podczas gdy stan innych sukcesywnie pogarsza się. Populacja dawnych mieszkańców Denver i ich potomków stale maleje. Ci, którzy mają dość odwagi i siły, starają się uciekać na północ, ale Wyoming, choć nie jest jeszcze pod panowaniem Obcych ani sowietów, też ma poważne kłopoty z powodu stopniowo obejmującej tamtejszy teren Bionicznej Jaźni.

Denver niegdyś słynęło z przemysłu metalurgicznego, lotniczego oraz samochodowego. Wprawdzie legło w gruzach, ale wciąż jeszcze widać ślady dawnej świetności. Na ulicach stoi więcej wraków niż w innych metropoliach, a w magazynach można znaleźć mnóstwo części zamiennych. Całe to oprządkowanie tylko czeka, aż ktoś je przygarnie i zrobi z niego dobry użytek. Denver przypomina jedną wielką przechowalnię surowców, ale strzegą jej bestie wyprodukowane przez Obcych i oni sami we własnej osobie.

W całym Kolorado, podobnie jak na innych opanowanych przez wroga terenach, zdecydowanie częściej niż w innych zakątkach Ameryki można zobaczyć spodki przecinające niebo z niezwykłą prędkością. Denver to jedno z tych miejsc, gdzie stacjonuje Gniazdo czyli gigantyczny spodek stanowiący bazę, miejsce do życia, a zarazem wytwórnię ohydnych stworzeń żadnych ludzkiej krwi. Ufoki chętnie wykorzystują szczątki ocalałych do produkcji kolejnych generacji Cyber-Zombie, które służą za mięso armatnie.

Na chwilę obecną nie wiadomo, jaki będzie następny krok Obcych, ale wiele wskazuje na to, że szykują atak na przylegający do Kolorado od północy region stanu Wyoming.



Ośrodek Izolacji Odpadów Promieniotwórczych [różne terytoria]

Na terenie USA znajduje się kilka odizolowanych obiektów, w których przechowywane są odpady promieniotwórcze: od narzędzi oraz kombinezonów ochronnych, starych akumulatorów z satelitów po zużyte paliwo jądrowe i wycofane z różnych względów uzbrojenie głowic atomowych. Wszystko świeci wskutek skażenia plutonem i innymi pierwiastkami cięższymi od uranu.

Chociaż te placówki były solidnie zabezpieczone i umiejscowione na kompletnym odludziu, pewne jest, że do kilku dostały się niepowołane siły. Z danych wywiadowczych wynika, że przynajmniej parę tego typu placówek przejęły i używają do własnych celów siły skalanych komunistów. Jak wiadomo, ci odmienicy są wprost uzależnieni od skażenia, więc takie miejsca to dla nich istny raj na ziemi. Skażenie terenu jest tam praktycznie permanentne – nie jak po wybuchu bomby, którego efekt z czasem stopniowo ustępuje.

Z powodu skupienia w jednym miejscu najgorszych świństw, jakie człowiek może sobie wyobrazić, cała okolica jest dosłownie przesiąknięta tym paskudztwem. To istne wylęgarnie odrażających mutantów. Pobliski teren przypomina krajobraz obcej planety – flora i fauna zmieniły się diametralnie. Najgorsze jest to, że czasem człowiek jest niestety zmuszony podróżować po obrzeżach tych przeklętych dziur w ziemi albo, co gorsza, zapuszczać się w głąb, by tępić w zarodku grupy wyjątkowo agresywnych, natrętnych straszdeł i skalanych komunistów zanim te bydlęta zanadto urosną w siłę. Za wysadzenie w powietrze tych miejsc czekają nagrody!



Tucson [Ziemie Spopielone]

Chociaż miasto znajduje się na Ziemiach Spopielonych, kwitnie w nim życie. Jednak na pierwszy rzut oka nic na to nie wskazuje i nie ma tu czegokolwiek spektakularnego – dominuje niska zabudowa ustawiona wzdłuż przecinających się prostopadle ulic. Ponure, ubogie, poszarzałe budynki nie robią dobrego wrażenia. Dopiero po bliższym przyjrzeniu się można dostrzec poukrywane działa przeciwlotnicze i stanowiska ciężkich karabinów maszynowych. Czego chronią te wszystkie pozycje strzeleckie? Otóż na obrzeżach miasta znajduje się ogromne cmentarzysko samolotów. Obecnie są tam nie tylko wraki maszyn latających, ale też całe mnóstwo przyczep kempingowych, ciężarówek i furgonetek, ponieważ miejsce to wzięli we władanie kontenerowcy. Większość mieszkańców to zdeklarowani członkowie Ruchu Oporu. Nawet dzieci noszą tutaj broń i są gotowe do walki z najeźdźcą. Sprzeciw nie miałby sensu i skazany byłby na porażkę gdyby nie fakt, że toksykom udaje się utrzymywać w dobrym stanie całkiem sporo bojowych Samolotów Pionowego Startu. Maszyn tych używają do odpięcia ataków Obcych i obrony przed innymi zagrożeniami. Nierzadko sprzedają wybudowane lub wyremontowane wehikuly innym organizacjom, między innymi Konfederacji. Najchętniej za ciężką amunicję do różnych maszyn oraz za konserwy żywnościowe dla urozmaicenia diety.

Ponieważ warunki są tu tak ciężkie jak w Phoenix, miasto zamieszkują niemal wyłącznie toksyki. Przeciętny śmiertelnik nie dałby rady tutaj żyć na dłuższą metę. A szkoda, bo Kłębian Olbrzymi występuje w tych stronach obficie, więc głodem nikt nie przymiera. Gorzej z wodą, ale studnie głębinowe póki co dają radę, choć wkrótce przęda się rurociąg.



Dolina Śmierci **[Amerykańska Rubież]**

Cały ten teren, czyli około 14 tysięcy kilometrów kwadratowych obejmuje piaszczysto-kamienna pustynia, która jest najniżej położonym miejscem na całej zachodniej półkuli. Ziemia jest spękana, a piasek rozgrzewa się do ponad 90 stopni Celsjusza! Skrajnie wysoka temperatura powietrza przekracza czasem 60 stopni. Warunki przypominają miejscami te panujące w najgorszych zakamarkach Ziemi Spopielonych. Mnóstwo jest miejsc, w których nie da się znaleźć cienia, nie ujrzy się kropli wody, choć sporadycznie, naprawdę niezwykle rzadko zdarzają się gdzieś tam niewielkie opady toksycznego deszczu. Mimo to po Dolinie szwendają się dzikie zwierzęta: pumy, kojoty czy duże i silne owce gruborogie. Trudno zrozumieć, czemu te stworzenia nie porzucą tego miejsca. Najwyraźniej przywiązanie jest silniejsze. Zwykłemu śmiertelnikowi to nie grozi. Po kwadransie marszu odechciewa się dalszej wędrówki. Człowiek może usmażyć się we własnym pocie, a potem zostać suchą karmą dla tutejszej fauny. Czasami ludzie podróżują tym skrajnie nieprzystępnym obszarem, gdy nie mają innego wyjścia – starają się zgubić pościg lub desperacko próbują skrócić drogę. Nie brakuje i takich, którzy poszukują zlokalizowanych tutaj Azylów. Ktoś wymyślił, że to świetne miejsce na schrony. Oddalone od większych miast, niedostępne i niby dlatego bezpieczne. Niestety twórca tego pomysłu nie przewidział, że systemy podtrzymujące życie nie zdzierżą tak potwornych suchot i upałów. Na puste, rozpieczętowane Azyle można natknąć się w najmniej oczekiwanym momencie. Włazy są przysypane piachem. Jeśli szuka się do nich dostępu, należy rozglądać się za ludzkimi kośćmi. Im więcej szczątków w okolicy, tym bardziej prawdopodobne, że blisko jest wejście.



Portland [Bioniczna Jaźń]

Gdyby nie samoświadome rośliny, które na chwilę obecną przejęły kilka dzielnic, Portland funkcjonowałoby w miarę przyzwoicie. Wojna Totalna nie odcisnęła na nim swego piętna, ponieważ udało się zapobiec bombardowaniom. W małym mieście The Dalles, które znajduje się na wschód od Portland, stacjonują wprawdzie komuniści, ale to dezertery wraz z potomkami. Między nimi a metropolią panuje zawieszenie broni. Czasem nawet wspólnie przeciwdziałają rozrastaniu się Bionicznej Jaźni. Teoretycznie nie wszystko jeszcze stracone, ale gdy patrzy się na całe ulice i osiedla porośnięte samoświadomą roślinnością, można mieć poważne wątpliwości. Naprawdę niefajny widok.

Można powiedzieć, że miasto przeżywa swoisty drenaż. Konfederacja Odrodzenie ma tu swoją bazę wojskową i w pewnym stopniu wspiera Ruch Oporu w walce z chwastami. Tak naprawdę organizacja zainteresowana jest tym wszystkim, co można stąd zabrać. Korzystając z faktu, że w mieście znajduje się czynny port dostępny dla statków morskich, pod osłoną nocy wywozi wartościowy sprzęt użyteczny do odbudowy San Francisco i do innych celów. Opróżnili też lokalne lotnisko ze wszystkich sprawnych maszyn. Gdyby lokalna społeczność była silniejsza, frakcja nie mogłaby wykorzystywać do swoich planów obecnych tu obiektów przemysłowych i opróżniać magazynów. Portland nie bardzo jest skłonne uznać zwierzchnictwo Rządu Tymczasowego, ale w tej chwili nie ma wyboru i cieszy się takim wsparciem, jakie otrzymuje. Konfederacja dawkuje je tak, by zachowywać przewagę i czyni wszystko, co w jej mocy, żeby nie narazić się na zbyt poważne straty. Krotko mówiąc stosuje swoją ulubioną strategię: stwarza pozory niesienia pomocy aby odwrócić uwagę od grabieży.



Carson City [Amerykańska Rubież]

Wojna Totalna nie była zbyt łaskawa dla tego miejsca, ale część infrastruktury ocalała. Obecnie jest wykorzystywana tak, jak to tylko możliwe. Tuż przed inwazją sowietów w Carson City otworzono nowoczesny szpital, który trzyma się i działa do dziś pod wodzą Alternatywy dla Ameryki. Głównie dzięki tej placówce miasto wciąż zasługuje na miano stolicy Nevady. Panuje tu spory ruch, ludzie z całego regionu ściągają tu po pomoc medyczną i dobrej jakości biostymulanty. W niezłej kondycji ostało się też ogromne więzienie. W tej chwili nie trzyma się tam osadzonych. Struktury, które miały uniemożliwić ucieczkę z obiektu, obecnie świetnie sprawdzają się jako struktury defensywne. Wysokie mury i płoty, drut kolczasty, wieże strażnicze i cała reszta jest wykorzystywana do obrony tego miejsca przed poczwarami z pustkowia i innymi zagrożeniami. Węzienie zostało zaadaptowane do celów mieszkaniowych. Kiedyś życie w celi było ostatnią rzeczą, której ktokolwiek pragnął, a dzisiaj ludzie cieszą się z takiej możliwości, bo to bezpieczne i w miarę komfortowe rozwiązanie. Prawie cały obiekt zasiedlony jest przez lokalną społeczność, ale w jednym z budynków świadczono są odpłatnie usługi noclegowe. PRISON HOTEL to symbolem tego miejsca.

Chociaż Carson City radzi sobie lepiej niż wiele innych amerykańskich miast, to jednak ma też swoje problemy. Przede wszystkim jest to Bioniczna Jaźń, która stopniowo od południowego zachodu opanowuje coraz większe tereny. Poza tym z pobliskiego jeziora Tahoe, które ma stosunkowo niski poziom skażenia, wylażą ohydne monstra. Nie wiadomo jak to się dzieje, że przy tak niewielkim zanieczyszczeniu zwierzęta tak bardzo mutują. Władze niestrudzenie próbują rozwikłać tę zagadkę...



Idaho Falls i INL [Amerykańska Rubież]

W obszarze dawnego Idaho National Laboratory obecnie znajduje się znacząca placówka Alternatywy dla Ameryki. Obiekt ten wyróżnia się tym, że z uwagi na groźne dla życia promieniowanie pracują tu głównie zmutowani członkowie organizacji – niemal wyłącznie toksyki. Laboratorium to zostało stworzone przed wojną w celu projektowania, budowy i testowanie reaktorów atomowych do zastosowań cywilnych i militarnych. Kompleks ma powierzchnię ponad 2 tysięcy kilometrów kwadratowych i może się poszczycić bodaj największą na świecie koncentracją tego typu obiektów! Część z nich nie działa jak należy, więc skażenie jest tu niestety dość duże i permanentne. Mimo to prace nad nowoczesną aparaturą oraz rozmaite badania trwają bez końca. Większość rodzimej broni energetycznej, którą można napotkać w Centralnych i Zachodnich Stanach, pochodzi właśnie z INL. Nie inaczej jest z różnymi podzespołami do skafandrów wspomaganych oraz wszczepami konwersyjnymi. Dostępne są tu od ręki nawet rzadkie Fenomeny. Transporty Unii Handlowej bywają w okolicy dość często, więc sprzęt dystrybuowany jest na masową skalę. Tymczasem kilkadziesiąt kilometrów od Laboratorium znajduje się miasto-widmo Idaho Falls. Nie ostał się tam kamień na kamieniu. Widok jest naprawdę przynębiający. Zgliszcza rozciągają się na ogromnych przestrzeniach. Wadliwe informacje wywiadowcze sprawiły, że sowietzi zaatakowali miasto, a nie w istocie główny cel – INL. Nieliczni ocalali mieszkańcy tego miejsca emigrowali do Laboratorium, gdzie wraz z potomkami egzystują do dzisiaj. Nie jest trudno ich znaleźć. Po wspięciu się na jedną ze stert gruzu w mieście można z daleka dostrzec lunę światła. Laboratorium ze względu na duże zasoby energii jest dobrze oświetlone niczym swoista latarnia dla toksyków.



Green River [Amerykańska Rubież]

Green River i pobliskie osady stanowią coś w rodzaju punktu oporu przed inwazją Obcych. Przypominają raczej mocno rozbudowane zajezdnie kolejowe aniżeli normalne miasta. Połączone ze sobą torami wzajemnie się wspierają głównie przy pomocy patrolujących okolice pociągów pancernych wyposażonych w ciężką broń. Każda z takich maszyn porusza się dzięki osłoniętej solidnym żelastwem lokomotywie zdolnej do ciągnięcia równie dobrze chronionych wagonów uzbrojonych w potężny sprzęt. Przez każde z miasteczek przebiega całe mnóstwo torów wykorzystywanych również przez mniejsze pojazdy szynowe, które są niewiele gorzej uzbrojone od pociągów pancernych.

W okolicy panuje atmosfera jak na froncie. Broń biologiczna Obcych naciera na pozycję Ruch Oporu średnio raz w tygodniu, więc sytuacja jest bardzo niewesoła. Na szczęście wszystkie miasta otrzymują wsparcie ze strony innych osad z Utah i nie tylko. Okazjonalnie dostaje też pomoc od Agencji Dozoru, która w miarę możliwości dostarcza tu broń i amunicję. Tymczasem Konfederacja Odrodzenie trzyma się z dala od tego terytorium, które najwyraźniej zdaniem jej przywódców nie ma nic szczególnego do zaoferowania. Nie jest to do końca prawdą. W pobliżu bardzo dobrze funkcjonują kopalnie węgla oraz Radowego Kruszcza. Dzięki wydobyciu tego ostatniego na polu walki pojawia się coraz więcej machin bojowych. Są to głównie gąsienicowe pojazdy spektakularnych rozmiarów wyposażone w wielkokalibrową i ciężką broń w sam raz do walki z Obcymi. Nie trzeba chyba mówić, jak bardzo ci dranie chcieliby zniszczyć kopalnie i ograniczyć wydobycie surowców niezbędnych do funkcjonowania pociągów i machin.



Detroit [Wielka Zima]

Te miasto jest białe pod wieloma względami. Przede wszystkim panuje tu Wielka Zima. Ulice pokryte są grubą warstwą śniegu. Po drugie, Detroit jest we władaniu Klanu Orląt, kultywującego ideę czystości rasowej. Tylko białoskóre osoby pozbawione widocznych mutacji mają tu jakiekolwiek prawa. Reszta musi się podporządkować. Nieposłuszeństwo jest surowo karane. Pod tym względem Detroit stanowi wręcz ewenement. Chociaż Klan można spotkać w wielu różnych zakątkach Ameryki, tutaj jego dominacja jest niekwestionowana. Posiadają najlepsze wyposażenie oraz sprzęt pozwalający przetrwać trudne warunki Wielkiej Zimy. Pozostali są więc na przegranej pozycji. Albo podporządkowują się, pozwalają założyć sobie wybuchową obrożę i stają w ten sposób niewolnikami pracującymi na rzecz białej rasy, albo czeka ich śmierć – z rąk członków Klanu lub z powodu potwornego zimna. Klan Orląt zdobył władzę dzięki posiadaniu sprzętu jeszcze sprzed wojny i ze względu na przejęcie w porę kilku strategicznych obiektów w mieście.

Fracja w tych stronach słynie z opancerzonych skuterów śnieżnych oraz zaprzęgów z udziałem zmutowanych psów bojowych. Te naprawdę potężne zwierzęta są w stanie nie tylko pociągnąć ciężar ważący wiele kilogramów, ale i unieść specjalny psi pancerz. Ogary są hodowane na miejscu i Klan wykorzystuje je nie tylko do zaprzęgów, ale także jako psy gończe, strażnicze oraz do walki. Nawet jeśli ktoś zdoła rozprawić się z załogą zaprzęgu, ma jeszcze do czynienia z tymi śmiertelnie groźnymi czworonogami. Nikt o zdrowych zmysłach nie zadziera z Orlętami w Detroit, chyba że ma naprawdę znaczącą przewagę albo może szybko stąd czmychnąć.



Birmingham [Wielka Zima]

Największe siedlisko ludzi w stanie Alabama aktualnie jest też ważnym punktem oporu przeciwko inwazji Obcych. W pierwszej chwili nie dla każdego jest to zrozumiałe, bo przecież nie został jeszcze zdobyty sąsiadujący stan Missisipi, który jest bliżej terenów okupowanych. Niestety jest to jedynie kwestia czasu. Missisipi zostało spisane na straty. Obecnie tamtejsze tereny obfitują w liczne pułapki na Obcych i przypominają raczej jeden wielki poligon doświadczalny, na którym dosłownie wszelkimi możliwymi sposobami zwalczą się najeźdźców. To właściwie gra na zwłokę, żeby tamtejsi mieszkańcy mogli się w porę ewakuować. A muszą to zrobić nie tylko przez obcą cywilizację, ale również Bioniczną Jaźń, pochłaniającą stan od południa! Birmingham jest punktem, do którego zmierzają wszyscy ocalali z pobliskich i nieco bardziej oddalonych terenów. Oczywiście najchętniej wyruszyliby gdzie indziej, ale z uwagi na rozkład różnorodnych niebezpieczeństw nie mają wyboru.

W mieście występuje wielu skórzaków, którzy dobrze radzą sobie w warunkach Wielkiej Zimy. Przyzwyczajeni znoszą niskie temperatury, więc są w stanie zarządzać miastem jak należy. Zresztą nie tylko nim, lecz również dwoma pobliskimi, rozpieczętowanymi Azylami, które wydatnie wspierają lokalny Ruch Oporu i uciekinierów z Missisipi. Czynią to poprzez wykorzystanie eksperymentalnych modułów budowlanych, którymi tworzą podziemne schrony. Bunkry ogrzewane są dzięki dużym zasobom węgla brunatnego, który jest wydobywany w okolicy.

Birmingham i pobliskie osady zbroją się na potęgę, budują liczne fortyfikacje i przygotowują na nieuchronny atak najeźdźców.



Waszyngton [Wielka Zima]

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. Zwłaszcza, że obecnie w regionie panuje Wielka Zima pokrywająca wszystko grubą warstwą śniegu. Wiedza na temat położenia tych struktur nie byłaby całkiem bezużyteczna. Część z nich miała również poziomy podziemne, które w pewnej części ocalały. 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! Odnalezienie niektórych tego typu przedmiotów mogłoby bardzo zmotywować pewne odłamy Ruchu Oporu. Pozyskanie ich przez Konfederację Odrodzenie prawdopodobnie ułatwiłoby jej zdobycie większego szacunku dla Rządu Tymczasowego. Nie wszystkie odkrycia w podziemiach miasta okazują się drogocennymi znaleziskami. Czyha tam na człowieka wiele przykrych niespodzianek i zagrożeń. Lokalny Ruch Oporu nie dysponuje zbyt dużą siłą ognia, ale w bardzo licznych miejscach przygotował sporo pułapek. Poza tym wszędzie pełno jest osobliwych zjawisk takich jak Elektropączkownia, Owale, Skrzep czy Szczelina. Te ostatnie są stale tropione przez ocalałych, którzy następnie w miarę możliwości starają

się je kamuflować oraz chronić. Stwarzają duże niebezpieczeństwo, ponieważ szwendający się po okolicy skalani komuniści mogliby się przez niektóre ze Szczelin przedostać do kryjówek Ruchu Oporu oraz rewirów zamieszkałych przez ocalałych.



Wbrew pozorom w Waszyngtonie wciąż żyją ludzie. Chowają się w rozległych tunelach metra, mających w sumie jakieś 150 kilometrów długości! To jest naprawdę gigantyczna sieć połączeń, tuneli, korytarzy i podziemnej infrastruktury powstałej jeszcze przed wybuchem Wojny Totalnej. Generalnie egzystują tam w ukryciu i niechętnie nawiązują kontakt z kimkolwiek z zewnątrz, ale niektóre stacje są bardziej tolerancyjne pod względem przyjmowania przybyszy. Zakonspirowanym pod powierzchnią Amerykanom nie zależy na odbijaniu ruin, ale co śmielsi bohaterowie lubią czasem zapolować na kilka zmutowanych sowietów lub zrobić wypad na jeden z radzieckich posterunków.

W Waszyngtonie zdecydowanie najczęściej dzieje się pod powierzchnią. Żyją tam przecież potomkowie wielkich umysłów, polityków i lobbystów. Nic więc dziwnego, że mieszkańcy poszczególnych stacji nie potrafią dojść do porozumienia. Nieustannie spierają się o wpływy i zasoby oraz wymigują się od solidarnego wywiązywania z obowiązków. Zdarza się nawet, że walczą między sobą o poszczególne tunele, wyjścia na powierzchnię, sprzęt, prawo do plądrowania określonego rewiru i tak dalej. Zdarzają się otwarte konfrontacje, ale zdecydowanie częściej mają miejsce rozmaite intrygi, polityczne gierki i przepychanki, wzajemne niesnaski, trudne negocjacje, propaganda, sabotaż... To wszystko i wiele więcej można ujrzyć na własne oczy w tunelach waszyngtońskiego metra.

Statystycznie najczęściej spotyka się tu skórzaków. Rzadkość stanowią azylanci, ponieważ sowietci wzięli sobie za punkt honoru, żeby rujnować należące do dawnych władz schrony w okolicy. Podobno nie wszystkie takie placówki zostały namierzone i zlikwidowane, ale nie wiadomo ile w tym prawdy.

Miasta-widma [różne lokalizacje]

Miasta-widma to rozsiane po całych Stanach miejscowości, w których wprawdzie nie było nic szczególnego, ale i tak je zbombardowano. Więcej niż ładunków burzących użyto jednak brudnych bomb, które skutkowały bardzo silnym promieniotwórczym skażeniem środowiska. W rezultacie miasta te trzymają się stosunkowo dobrze na tle innych metropolii, ale są opustoszałe, bo niezwykle ciężko tam żyć – nawet toksykom! Momentami skażenie osiąga bardzo wysoki poziom, który jest na tyle dokuczliwy, że mało kto decyduje się choćby organizować ekspedycje poszukiwawcze w te strony.

Widok miast-widm jest tyleż ponury, co spektakularny. Krajobraz miejscami przypomina jedno wielkie cmentarzysko. Pomimo upływu lat wszędzie można natknąć się na ludzkie kości – popękane czaszki, ziejące pustką klatki piersiowe, porozrzucane piszczele. Ulice wyglądają przerażająco, ponieważ są kompletnie opustoszałe, jakby wszyscy wyparowali i tylko widok stert kości przypomina, co tu się stało. Nie licząc zmutowanych bestii nie widuje się tu żadnych stworzeń ani nie natrafia na jakiegokolwiek rośliny. Cała reszta wygląda dość podobnie jak przed wojną. Porozbijane na skrzyżowaniach auta, porzucone wózki dziecięce, a w oknach poruszające się zasłony jakby zaraz ktoś miał wyrzucić.

Miasta-widma słyną ze sporej ilości niesplądrowanych dotychczas miejsc. Chociaż w centralnych dzielnicach skażenie jest diabelnie wysokie, na obrzeżach warunki bywają bardziej znośne. Tam częściej można się natknąć na tropicieli cennych fantów. I równie często na zwierzęta oraz rośliny odmienione przez promieniowanie i Anomalie. Nie jest to zbyt ciekawy widok, ale to dzisiaj standard!

Miejscówki – podsumowanie

CARSON CITY (str. 64)

[Amerykańska Rubież]

miasto posiadające duży szpital
we władaniu Alternatywy dla Ameryki
oraz więzienie zaadaptowane
do celów mieszkaniowych

BIRMINGHAM (str. 66)

[Wielka Zima]

miasto we władaniu skórzaków, którzy
aparaturą z Azylów budują bunkry dla
ludności ewakuującej się z Missisipi

DENVER (str. 61)

[Kolonie Obcych]

nieliczni ocalali egzystujący w metrze

DETROIT (str. 65)

[Wielka Zima]

siedziba rasistowskiej organizacji
o nazwie Klan Orląt

DISK CITY (str. 60)

[Amerykańska Rubież]

ludzkie siedlisko w strąconym,
ogromnym spodku Obcych

DOLINA ŚMIERCI (str. 63)

[Amerykańska Rubież]

opustoszały obszar, na którym
znajdują się wymarłe Azyle

GREEN RIVER (str. 65)

[Amerykańska Rubież]

punkt oporu przed inwazją Obcych

IDAHO FALLS (str. 64)

IDAHO NATIONAL LABORATORY

[Amerykańska Rubież]

kompleks ocalałych elektrowni jądrowych
obsługiwany przez toksyków należących
do Alternatywy dla Ameryki

LAS VEGAS (str. 54)

[Amerykańska Rubież]

miasto grzechu i główna siedziba Kartelu

LOS ANGELES (str. 56)

[Amerykańska Rubież]

symbol oporu dzielnych Aniołów Stróżów

MIASTA-WIDMA (str. 67)

[różne lokalizacje]

mocno skażone, opustoszałe metropolie

OŚRODEK IZOLACJI ODPADÓW

PROMIENIOTWÓRCZYCH (str. 62)

[różne lokalizacje]

obszary skupiające różne rodzaje
skalanych komunistów i mutantów

PHOENIX (str. 55)

[Ziemie Spopielone]

skażone miasto we władaniu toksyków

PORTLAND (str. 63)

[Bioniczna Jaźń]

miasto nękanie przez samoświadome
rośliny i wyzyskiwane przez Konfederację

SACRAMENTO (str. 59)

[Amerykańska Rubież]

wciąż jeszcze suwerenna osada na wodzie
znana jako River City

SAN FRANCISCO (str. 57)

[Amerykańska Rubież]

stolica Rządu Tymczasowego
we władaniu Konfederacji Odrodzenie

SAN JOSE oraz TECHNOLIS (str. 58)

[Amerykańska Rubież]

suwerenna rolnicza osada oraz
Azyl pod wodzą Alternatywy dla Ameryki

TUCSON (str. 62)

[Ziemie Spopielone]

miasto toksyków posiadające
dość dobrze wyposażone lotnisko

WASZYNGTON (str. 66)

[Wielka Zima]

zrównane z ziemią miasto, którego
mieszkańcy egzystują w tunelach metra

**TWORZENIE
POSTACI**

TWORZENIE POSTACI

Melduje się Automat Wielozadaniowy numer 9843. Przydzielono mnie tutaj, ponieważ posiadam zainstalowany analizator psychologiczny wraz z modułem zaawansowanej oceny charakterystyk motorycznych.

Polecono mi, by przed aktywacją procedur startowych zawiadomić, że po wypełnieniu swojego zadania mam zostać niezwłocznie odesłany do Sektora 11 w celu dalszego prowadzenia terapii lęku przed otwartymi przestrzeniami wśród mieszkańców tej strefy. Uruchamiam program...



Kluczowe cechy

Fundamentalne kwestie określające istotę ludzką to: płeć, wiek oraz to, jakiego jest rodzaju. Dane wywiadowcze sugerują, że w gwarze ocalałych osobnik płci żeńskiej określany jest mianem Żyleta, a męskiej – Drab. Z reguły obiekt mojej analizy ma między 20 a 35 lat.

W bazie danych posiadam profile ludzi takich jak: albinos, azylant, cargo, maruder, skórzak, toksyk. Szczegółowe fakty na temat każdej z tych ludzkich Form dostępne są w załączniku, który zawiera też fotografie i wypowiedzi przykładowych przedstawicieli. Zalecam przejście do załącznika w celu zapoznania się z tymi informacjami (str. [84-95](#)).

Charakterystyki postaci

Dawniej uznawano, że ludzka natura jest nieodgadniona. Dziś bardziej aktualnym jest pytanie, czy cokolwiek jeszcze o człowieczeństwie nie wiemy. Człowiek zwykle myśli o sobie, że jest bytem skomplikowanym. Tak naprawdę każdą istotę ludzką da się opisać przy pomocy szeregu prostych charakterystyk, które można podzielić na zaledwie dwie kategorie.

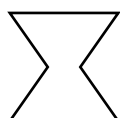
Pierwsza grupa cech to tak zwane **Postawy**. Definiują one ogólne nastawienie osobnika do otaczającego go świata i siebie samego. Określają preferowany styl funkcjonowania i motywację do radzenia sobie z różnymi wyzwaniami.

Drugi rodzaj właściwości to **Zdolności**, które ściśle korespondują z Postawami. Poziom Zdolności określa biegłość w wykonywaniu konkretnych operacji takich jak używanie broni dystansowej, prowadzenie pojazdu, targowanie się lub obsługa terminali.

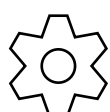
Każda Postawa i Zdolność może mieć poziom **k8, k10 lub k12** – im wyższy poziom, z tym większą łatwością osiąga się upragnione cele w określonej dziedzinie.

Postawy

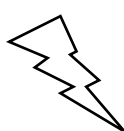
Ku czci czterech wielkich okresów, charakteryzujących rozwój i schyłek ludzkiej cywilizacji, Postawy nazwano: Czas Pokoju, Duch Postępu, Zew Wojny, Faza Przetrwania. Statystyczna istota ludzka posiada Postawy na poziomie k8 i k10, jednak moja analiza sugeruje, że w twoim przypadku jest inaczej. Najwięcej zależy od tego, jaką człowiek ma Formę. W drugiej kolejności istotnym jest to, jakie dwa dowolne awansy się przeprowadzi (można podwyższyć dwie Postawy o stopień z k8 do k10 albo z k10 do k12, ewentualnie jedną o dwa stopnie czyli z k8 do k12). Wyjątkiem są maruderzy, którzy mają prawo do aż czterech awansów. Dokonując wyboru warto wziąć pod uwagę poniższe informacje o każdej z Postaw.



Czas Pokoju na wysokim poziomie cechuje ludzi pokojowo nastawionych do świata i unikających bezpośredniej konfrontacji. Osoby takie mają dar przekonywania, spryt i umiejętności niezbędne do sprawnego wywierania wpływu na innych. Charakteryzuje ich dyplomatyczne podejście oraz przebiegłość. Znają się na identyfikacji przedmiotów i miejsc, potrafią omijać niebezpieczne tereny i raczej nie gubią się bez mapy. A tak poza tym umieją uprzejmie prosić i grzecznie odmawiać.



Duch Postępu na wysokim poziomie jest charakterystyczny dla postępowców, którzy chętnie korzystają ze zdobyczy techniki. Ich żywioł to prowadzenie pojazdów, obsługa terminali, sterowanie skomplikowaną aparaturą, naprawianie urządzeń i maszyn, konserwacja uzbrojenia. Wiedzą czym jest i jak korzysta się ze sprzętu takiego jak protezy, implanty, skafandry wspomagane. Obudzeni w środku nocy są w stanie odpowiedzieć na pytanie, w którą stronę należy obracać żarówkę, żeby ją wykręcić. Mogą to też zademonstrować.



Zew Wojny na wysokim poziomie jest typowy dla bezwzględnych osobników, preferujących rozwiązania siłowe. Ludzie tak nastawieni do życia nigdy nie dają za wygraną i nie mają oporów przed użyciem radykalnych środków. Są gotowi stawić czoło niebezpieczeństwu w otwartej walce. Broń w ich rękach jest wyjątkowo niebezpieczna. Gołymi rękami też potrafią wiele wskórać podczas starcia! Ich poczynania wymuszają przeprowadzanie zabiegów medycznych częściej niż następstwa nieszczęśliwych wypadków.



Faza Przetrwania na wysokim poziomie dotyczy ludzi, którzy aby osiągnąć swoje cele, bez mrugnięcia okiem wyruszyliby w podróż przez skażony teren, uporaliby się z radioaktywną burzą piaskową lub opadami toksycznego deszczu. Takie osoby znają się na leczeniu, biostymulantach, pozyskiwaniu wody oraz pożywienia nawet na bardzo nieprzystępnych terenach, które dla innych są śmiertelnie groźne. Żyją dzięki silnej woli przetrwania, a nie cudownemu zrządzeniu losu.

Skrócony protokół tworzenia postaci

[1] Skseruj znajdującą się na końcu podręcznika Kartę Postaci lub wydrukuj pobraną zawczasu z Internetu kopię, by zapisywać na niej charakterystyki tworzonego bohatera i posiadany przez niego sprzęt. Nadaj imię lub ksywkę swojej postaci, wybierz płeć (Żyleta/Drab), określ wiek (dowolny z przedziału 20-35 lat).

[2] Wybierz Formę postaci. Do wyboru jest: albinos, azylant, cargo, maruder, skórzak, toksyk.

[3] Podkreśl początkowe wartości Postaw, wynikające z wybranej Formy postaci. Na przykład bazowa Faza Przetrwania cargo ma poziom k8 i zapisuje się to w następujący sposób na Karcie: k8 K10 K12.

[4] Awansuj dowolną Postawę o dwa stopnie (z k8 do k12) lub dwie różne Postawy o jeden stopień (z k8 do k10 lub z k10 do k12). Jeżeli grasz maruderem, przysługują ci cztery awansy, bo wszystkie jego Postawy na początku mają zaledwie poziom k8. Zostaw podkreślony tylko ostateczny poziom każdej z Postaw (w razie potrzeby wytrzyj gumką niepotrzebne podkreślenia). Jeśli na przykład Zew Wojny ma mieć poziom k12, należy to zapisać tak: k8 k10 k12.

[5] Przyznaj dziesięciu Zdolnościom poziom k8 oraz sześciu Zdolnościom poziom k10. Najlepiej zacząć od przyznawania poziomów k10, bo jest ich mniej – pozostałe Zdolności na tym etapie będą miały poziom k8. Podkreśl wybrany poziom Zdolności na Karcie Postaci. Jeśli na przykład postać ma Walkę wręcz na poziomie k10, zapisz to w taki sposób: k8 k10 k12.

[6] Wybierz Profesję swojej postaci (do wyboru jest: Agent, bękart wojny, fanatyk, lawirant, metalurg, naukowiec, pilot, reporter, strzykawa, Szeryf, technik, tropiciel). Następnie awansuj o stopień wskazane w opisie Profesji trzy Zdolności (odpowiednio z k8 do k10 albo z k10 do k12). Zostaw podkreślone tylko ostateczne poziomy Zdolności (wymaż gumką niepotrzebne podkreślenia). Podkreśl również całą nazwę Zdolności zawodowej bohatera – dla przykładu w przypadku bękartu wojny będzie to Walka wręcz.

[7] Oblicz zgodnie z wytycznymi i zapisz Parametry dodatkowe (Inicjatywa, Kondycha, Żywoćność, Odporność, Próg Konwersji, Karma). Odpowiednio zmodyfikuj uzyskane wartości Parametrów dodatkowych poprzez uwzględnienie premii i kar wynikających z Formy (na przykład cargo odejmuje 1 od Inicjatywy). Zanotuj nazwę nieuleczalnej Choroby, jeśli dana Forma taką posiada (azylanci cierpią na Agorafobię, toksyki na Chroniczny ból, a albinosi na Pokrzywkę świetlną).

[8] Wybierz dwa dowolne Dary Apokalipsy. Jeśli grasz maruderem, wybierz jeszcze kolejne dwa Dary Apokalipsy (w sumie cztery).

[9] Zanotuj przykładowy ekwipunek początkowy danej Profesji; możesz też dowolne przedmioty zamienić na inne, ale z tej samej półki cenowej. Zapisując sprzęt na Karcie Postaci zawsze notuj również jego wartość w nawiasie kwadratowym. Na przykład zapis *Kask motocyklisty* [1] oznacza, że jest to przedmiot pospolity. Jeśli masz kilka egzemplarzy tego samego sprzętu, liczbę sztuk zapisuj po znaku mnożenia „x”. Dla przykładu zapis *Kask motocyklisty* [1] x2 oznacza, że postać ma na wyposażeniu dwa takie pospolite przedmioty. Zauważ, że na Karcie Postaci znajduje się ściągawka, która wyjaśnia, co oznacza wartość w nawiasie kwadratowym. Nie trzeba uczyć się tego na pamięć. Zwróć też uwagę, że na ekwipunek przeznaczonych jest kilka różnych rubryk. Na pierwszej stronie Karty zapisuje się broń dystansową, broń białą oraz – w rubryce oznaczonej ikoną granatu – materiały wybuchowe. Na drugiej stronie zapisuje się między innymi biostymulanty, Fenomeny i posiadany sprzęt (w tym pancerz). Nazwę pancerza odnotowuje się w rubryce Ekwipunek, a wartości zwiększające Odporność w poszczególnych lokacjach trafienia notuje się przy szkicu sylwetki bohatera obok odpowiednich symboli tarczy na pierwszej stronie Karty.

[10] Zakończ kreację postaci poprzez sporządzenie krótkiego opisu jej wyglądu oraz podanie wylosowanego lub wybranego razem z resztą uczestników motywu fabularnego integrującego drużynę.

Zestawienie charakterystyk różnych Form postaci

ALBINOS

Parametry dodatkowe:

Inicjatywa +3
 Odporność bez zmian
 Kondycha -1
 Żywotność +1

Początkowe wartości Postaw:

Czas Pokoju k8
 Duch Postępu k8
 Zew Wojny k10
 Faza Przetrwania k10
 (przysługują dwa awansy Postaw)

CARGO

Parametry dodatkowe:

Inicjatywa -1
 Odporność bez zmian, ale sprawdź opis
 Kondycha +2
 Żywotność +2

Początkowe wartości Postaw:

Czas Pokoju k8
 Duch Postępu k8
 Zew Wojny k12
 Faza Przetrwania k8
 (przysługują dwa awansy Postaw)

SKÓRZAK

Parametry dodatkowe:

Inicjatywa bez zmian
 Odporność bez zmian, ale sprawdź opis
 Kondycha bez zmian
 Żywotność +3

Początkowe wartości Postaw:

Czas Pokoju k10
 Duch Postępu k10
 Zew Wojny k8
 Faza Przetrwania k8
 (przysługują dwa awansy Postaw)

AZYLANT

Parametry dodatkowe:

Inicjatywa bez zmian
 Odporność bez zmian
 Kondycha +2
 Żywotność +1

Początkowe wartości Postaw:

Czas Pokoju k10
 Duch Postępu k8
 Zew Wojny k8
 Faza Przetrwania k10
 (przysługują dwa awansy Postaw)

MARUDER

Parametry dodatkowe:

Inicjatywa +1
 Odporność bez zmian
 Kondycha +1
 Żywotność +1

Początkowe wartości Postaw:

Czas Pokoju k8
 Duch Postępu k8
 Zew Wojny k8
 Faza Przetrwania k8
 (przysługują cztery awansy Postaw)

TOKSYK

Parametry dodatkowe:

Inicjatywa bez zmian
 Odporność bez zmian
 Kondycha +3
 Żywotność bez zmian

Początkowe wartości Postaw:

Czas Pokoju k8
 Duch Postępu k8
 Zew Wojny k8
 Faza Przetrwania k12
 (przysługują dwa awansy Postaw)

Skrótowe opisy Form postaci

ALBINOS

Zmutowany rdzenny mieszkaniec Ameryki. Ma białą skórę, widzi w ciemnościach, biegle posługuje się bronią białą oraz dobrze walczy wręcz. Choruje na Pokrzywkę świetlną.

CARGO

Potężnie zmutowany osobnik mogący wyprowadzać dodatkowy atak dzięki nadliczbowym kończynom. Jego ciało miejscami pokryte jest twardą, bardzo odporną skórą, która w pewnej mierze zastępuje pancerz.

SKÓRZAK

Mutant o niezwykle przerośniętej tkance skórnej, która zapewnia mu niezłą ochronę i posiada szczególnie właściwości. Wyjątkowo odporny na mrozy i upały.

AZYLANT

Nie dotknięty mutacjami ocalały, który dorastał w Azylu czyli specjalnym schronie zbudowanym tuż przed wojną. Jest fizycznie zdrowy i ma odporne tkanki. Cierpi jednak na Agorafobię.

MARUDER

Pospolity ocalały, który zdołał przetrwać pomimo egzystencji na powierzchni. Nie cierpi na żadne poważne schorzenia ani mutacje. Łatwo przyswaja sobie Dary Apokalipsy i sprawnie tworzy sprzęt.

TOKSYK

Mutant o fizjonomii mumii człowieka poddanego ogromnej dawce promieniowania. Bardzo odporny na skrajne warunki i broń energetyczną. Cierpi na Chroniczny ból.

Skrótowe opisy Profesji

Agent – funkcjonariusz Antykryzysowej Agencji Dozoru tropiący szpiegów i udaremniający wrogie akcje.

Bękart wojny – wojownik pustkowi, który przetrwał dzięki stosowaniu brutalnej siły.

Fanatyk – radykał religijny nawracający innych i zwalczający wszelkie przejawy zła.

Lawirant – szczerwany lis, manipulant stale poszukujący okazji do tego, żeby kogoś wyrolować.

Metalurg – fachowiec z obsesją na punkcie skafandrów wspomaganych i cybernetyki. Posiadacz ciężkiego pancerza.

Naukowiec – człowiek intelektu i chodząca biblioteka. Ogarnia zagadnienia, które dla innych są wręcz czarną magią.

Pilot – mistrz kierownicy, jednoosobowa stacja kontroli pojazdów i mechanik.

Reporter – samozwańczy dziennikarz śledczy, dostarczyciel ciekawostek z pola walki i odległych terytoriów.

Strzykawa – koneser biostymulantów, który z półproduktami chemicznymi robi cuda.

Szeryf – funkcjonariusz Antykryzysowej Agencji Dozoru walczący z anarchią i przestępczością.

Technik – złota rączka, mistrz prowizorki, który z częściami uniwersalnymi radzi sobie jak nikt inny.

Tropiciel – łowca i poszukiwacz, który nigdy nie pyta o drogę a i tak trafia do celu na czas.

Zdolności

Jak sama nazwa wskazuje, ta kategoria charakterystyk opisuje poziom zaawansowania różnego rodzaju umiejętności. Jest ich w sumie 16 i są podzielone na cztery grupy korespondujące z konkretnymi Postawami. Na przykład Strzelectwo ma związek z Zewem Wojny, a Leczenie z Fazą Przetrwania. To nie bez znaczenia, ponieważ weryfikując czy wykorzystanie danej umiejętności zakończyło się pomyślnie, wykorzystuje się kość Zdolności oraz korespondującą z nią Postawę. Wyspecjalizowane jednostki mają wysoki poziom ograniczonej puli tych charakterystyk i powiązanych Postaw, a elastyczne osoby posiadają bardziej zróżnicowany profil tych cech. Typowy obiekt moich badań ma na wstępie 10 Zdolności na poziomie k8 oraz 6 Zdolności na poziomie k10. Niektóre z nich awansują na wyższy poziom (z k8 do k10 lub z k10 do k12) po określeniu Profesji postaci. Dobór poziomu dla poszczególnych Zdolności powinno ułatwić poniższe zestawienie. Dla wygody w nawiasach kwadratowych podano nazwę Postawy powiązanej z daną Zdolnością.

Perswazja [Czas Pokoju] – logiczne argumentowanie podczas przekonywania, negocjowania różnorodnych umów; targowanie się; skuteczne snucie intryg; spiskowanie i plotkowanie; zdobywanie informacji w trakcie pokojowej, rzeczowej rozmowy; dyskusja bez grania na emocjach i z naciskiem na racjonalne motywy i przesłanki. Słaba Perswazja oznacza brak siły przekonywania i dalece ograniczoną umiejętność zdroworozsądkowej argumentacji.

Empatia [Czas Pokoju] – wczuwanie się w czyjeś położenie; komunikacja bazująca na emocjach – na przykład uwodzenie lub zastraszanie kogoś; wyczuwanie kłamstwa i kłamanie w żywe oczy nie dając po sobie tego poznać; blefowanie; rozszyfrowywanie mowy ciała; współczucie, dodawanie otuchy, pociecha. Osoba nieempatyczna jest „ślepa emocjonalnie”, nie potrafi ocenić ani dostrzec nastroju innych ludzi, słabo komunikuje własne emocje i ogólnie topornie obchodzi się z uczuciami.

Cwaniactwo [Czas Pokoju] – podrabianie dokumentów lub właściwa weryfikacja ich autentyczności; ukrywanie przy sobie drobnych przedmiotów i przemycanie zakazanego towaru przez punkty graniczne lub przeszukiwanie innych pod tym kątem; zmiana wizerunku lub identyfikacja podejrzanych osobników; kradzież kieszonkowa albo dostrzeganie, że ktoś skrycie szabruje czyjeś sakwy; ogrywanie rywali podczas gier hazardowych, ale i wykrywanie ewentualnych oszustw na przykład podczas pokera. Niski poziom Cwaniactwa może oznaczać brak znajomości trików, na które czarne charaktery nabierają naiwnych.

Rozeznanie [Czas Pokoju] – wykonywanie i wykorzystywanie map; odnajdywanie drogi przy pomocy kompasu lub gwiazd; zdolność określania jakie było pierwotne przeznaczenie eksplorowanych obiektów; identyfikacja i wycena rzadko spotykanych przedmiotów; ogólna wiedza o współczesnym świecie i podstawowe informacje o przeszłości USA. Osoba słabo rozeznaną nie bardzo orientuje się w terenie, kiepsko rozpoznaje lokacje oraz rzadkie przedmioty, ma braki w wiedzy o następstwach Wojny Totalnej i działaniach Anomalii.

Technika [Duch Postępu] – naprawianie, przerabianie i majsterkowanie; przywracanie do użyteczności zaciętej broni; prowizoryczne uruchamianie maszyn; odpalanie pojazdu bez wykorzystania kluczyków; otwieranie zamka wytrychem; wytwarzanie przedmiotów z części uniwersalnych i reperowanie samochodów częściami mechanicznymi. Brak uzdolnień technicznych utrudnia radzenie sobie ze sprzętem wymagającym konserwacji i napraw oraz ogranicza możliwości w zakresie tworzenia przyzwoitych zamienników różnych akcesoriów.

Terminale [Duch Postępu] – wszechstronna wiedza na temat obsługi aparatury terminalowej poczynwszy od komputera nadgarstkowego, a na centralnym terminalu Azylu kończąc. Brak oboznania w tej dziedzinie zmniejsza prawdopodobieństwo obejścia lub złamania zabezpieczeń systemowych. Zwiększa natomiast ryzyko uruchomienia się alarmu i przejścia w tryb ofensywny podłączonych do terminala urządzeń bojowych.

Pilotaż [Duch Postępu] – sterowanie machinami, pojazdami, ale i umiejętności paralotniarskie oraz inne talenty niezbędne do skutecznego wykorzystania takich środków transportu; zdalne sterowanie dronami i podobnym sprzętem. Niski poziom Zdolności oznacza brak dostatecznej praktyki w zakresie pilotowania, obsługiwania maszyn, prowadzenia auta.

Cybernetyka [Duch Postępu] – wykorzystywanie specjalnych funkcji skafandrów wspomaganych, protez, implantów, wszczepów i tego typu sprzętu. Niedostateczny poziom biegłości w tym zakresie utrudnia lub wręcz uniemożliwia efektywne używanie aparatury wykorzystującej aktywność bioelektryczną mózgu oraz elektrodowy system sterowania.

Sprawność [Zew Wojny] – pokonywanie przeszkód terenowych – na przykład przeskakowanie przez płot i wspiny się; ujarzmianie zmutowanej bestii i jeździectwo; przeskakowanie nad przepaścią; ratowanie się po wpadnięciu do rwącej rzeki; lądowanie po skoku ze spadochronem; wyłamywanie drzwi i przesuwanie ciężkich obiektów. Niezbyt sprawna osoba ma słabą zwinność, mierną spostrzegawczość, a także kiepski refleks w sytuacjach, gdy działa się pod presją czasu, bo kluczowa jest jak najszybsza reakcja.

Walka wręcz [Zew Wojny] – walka w zwarciu bronią białą i improwizowaną, a także gołymi rękami lub w kastetach, rękawicach bojowych czy naręcznych ostrzach. Marny wojownik nie tylko rzadko trafia przeciwnika, ale co gorsza sam odsłania się i naraża na poważne obrażenia.

Strzelectwo [Zew Wojny] – walka dystansowa z wykorzystaniem między innymi pistoletów, karabinów, ale i prymitywnego uzbrojenia jak kusza, łuk, proca, włócznia, nóż do rzucania, tomahawk. Kiepski strzelec miewa bardzo małe szanse na trafienie rywala – zwłaszcza w ferworze walki oraz na dużym dystansie.

Broń ciężka [Zew Wojny] – wykorzystanie ciężkiego uzbrojenia takiego jak miotacze ognia, wyrzutnie rakiet, granatniki, ciężkie karabiny maszynowe; używanie materiałów wybuchowych (w tym także rzucanie granatami). Brak umiejętności obsługi broni ciężkiej w najlepszym razie oznacza marnowanie cennej i rzadkiej amunicji, a w najgorszym skutkuje tragicznymi następstwami, których można się łatwo domyślić.

Survival [Faza Przetrwania] – przewidywanie jakie zagrożenia naturalne i inne mogą występować na różnych terenach; umiejętność przetrwania w ekstremalnych warunkach; zdobywanie i uzdatnianie wody oraz pozyskiwanie pożywienia; tropienie, łowiectwo; przygotowywanie wnyków i tego typu pułapek oraz omijanie takich przykrych niespodzianek szerokim łukiem; przemierzanie bez szwanku nieprzystępnego terenu w groźnych warunkach. Brak wiedzy w zakresie sztuki przetrwania zwiększa ryzyko utraty dobrej formy, zdrowia, a nawet życia z powodu poważnych następstw krańcowo trudnych okoliczności przyrody.

Leczenie [Faza Przetrwania] – udzielanie pierwszej pomocy; opatrywanie ran; przeprowadzanie zabiegów; właściwe wstrzykiwanie biostymulantów. Nieumiejętność stabilizacji stanu własnego lub towarzyszy może prowadzić do tragedii albo wiązać się z przykrymi konsekwencjami takimi jak dające się we znaki urazy i dokuczliwe schorzenia.

Biochemia [Faza Przetrwania] – produkcja biostymulantów z półproduktów chemicznych; identyfikacja środków i substancji tego typu; wykorzystywanie informacji o lekach. Brak dostatecznej wiedzy w tym zakresie może ograniczyć dostęp do preparatów medycznych i w efekcie zmniejszyć szanse na przeżycie.

Konspiracja [Faza Przetrwania] – zacieranie śladów, gubienie pościgu albo skuteczne tropienie kogoś, kto próbuje to zrobić; ukrywanie się i szykowanie zasadzki albo dostrzeganie w porę ukrytego niebezpieczeństwa; chowanie się przed wzrokiem wroga albo wypatrywanie zakamuflowanych przeciwników; zwiad bez zwracania na siebie uwagi; skradanie się albo zauważenie, że ktoś próbuje zbliżyć się do obozowiska niepostrzeżenie; przetrząsanie wszystkich kątów pomieszczenia w poszukiwaniu cennych fantów; wiedza z zakresu komunikacji świetlnej, dymnej i radiowej.

Parametry dodatkowe

Każdego śmiertelnika charakteryzuje kilka właściwości, które nie zostały jeszcze wymienione. Inicjatywa określa tempo reakcji i przesądza o kolejności działania podczas różnorodnych starć. Kondycha to wydolność organizmu, która stanowi górną granicę Wyczerpania nim postać opadnie z sił. Żywotność to liczba możliwych do zniesienia Ran zanim człowiek stanie jedną nogą na tamtym świecie, a Odporność to inaczej wytrzymałość na obrażenia. Próg Konwersji określa maksymalną liczbę wszczepów cybernetycznych. Karma jest natomiast czymś w rodzaju farta czy wręcz przeznaczenia – ułatwia przetrwanie i sprzyja sukcesom.

Analiza psychologiczna wraz z oceną cech motorycznych pozwala na oszacowanie poziomu każdego z parametrów dodatkowych w następujący sposób...

Inicjatywa = w przypadku ludzi jest to najwyższa wartość kostki Sprawności + wynik rzutu k3. Na przykład jeśli postać ma Sprawność na poziomie k10, natomiast wynik rzutu to 2, jej Inicjatywa wynosi 12 ($10+2$).

Kondycha = połowa najwyższej wartości kostki Surwiwal + 2. Na przykład Żyleta, posiadająca Surwiwal na poziomie k10, ma Kondychę równą 7 ($10/2+2$).

Żywotność człowieka = połowa najwyższej wartości kostki Fazy Przetrwania + 4. Na przykład jeśli postać ma Fazę Przetrwania na poziomie k10, to jej Żywotność wynosi 9 ($10/2+4$).

Średnia wyjściowa **Odporność** istoty ludzkiej = 3. Ostateczna Odporność różni się dla każdej lokacji trafienia ze względu na walory odzieży ochronnej lub z uwagi na zgrubiałą tkankę skórą bądź inny rodzaj naturalnej osłony.

Próg Konwersji = Kondycha – 2. Jeśli zatem postać ma Kondychę równą 7, jej Próg Konwersji wynosi 5 ($7-2$).

Karma każdej nowej postaci wynosi zawsze 2.

Wartość parametrów dodatkowych jest zróżnicowana w zależności od Formy postaci. Należy to uwzględnić dodając lub odejmując odpowiednie wartości podane w opisach poszczególnych Form. Poza tym poziom tych cech może ulegać pewnym zmianom w perspektywie czasu z powodu różnego rodzaju doświadczeń życiowych i rozwoju postaci.

Dary Apokalipsy

W wyniku fatalnych następstw katastrofy atomowej ludzie zmuszeni byli opanować bardzo osobliwe umiejętności, od których zależało ich życie. Analiza mowy potocznej wskazuje, że talenty te śmiertelnicy określają mianem Darów Apokalipsy. Standardowy obiekt mojej analizy posiada przynajmniej 2 takie niezwykle uzdolnienia. Maruderzy od początku mają ich 4. W celu bardziej precyzyjnego omówienia tematu wczytam „Przewodnik po Darach Apokalipsy” nieznanego autora, uznawany za najlepsze źródło informacji o tych specjalnych kompetencjach... Należy jednak w tym miejscu podkreślić, że w żadnym Teście nie rzuca się więcej niż jedną ekstra kostkę. Jeśli więc na przykład kowboj z Darami „Jednoręki bandyta” i „Strzelec wyborowy” używa rewolweru z lunetą celowniczą mierząc w konkretną lokację – otrzymuje tylko jedną ekstra kość k10, a nie dwie. Mając to na względzie warto wybierać takie Dary, które raczej się nie pokrywają. Dary są oznaczone symbolami Postaw, z którymi korespondują (klepsydra – Czas Pokoju, koło zębate – Duch Postępu, piorun – Zew Wojny, torus – Faza Przetwarzania). Symbolem gwiazdy są oznaczone Dary niezwiązane z konkretną Postawą.



Administrator maszyn – aparatura bezsznurowa nie ma przed tobą tajemnic i operujesz nią równie sprawnie jak koniuszkami własnych palców. Ilekroć obsługując zdalnie sterowaną maszynę jak robot lub dron przeprowadzasz bezpośredni atak, zyskujesz ekstra kostkę k10 w Testach bazujących na Walce wręcz.



Biznes jest biznes – to niesamowite jak potrafisz wciskać ludziom kit żeby zawyżyć wartość towaru lub wytargować lepszą cenę. Kontrahenci jedzą ci z ręki! Jesteś handlarzem z powołania! Otrzymujesz ekstra kostkę k10 w Testach bazujących na Perswazji podczas negocjowania umów handlowych i podobnych.



Ciężkozbrojny – giwery dużych gabarytów nie należą do poręcznych. Nie są też łatwe w transporcie, a znalezienie do nich amunicji stanowi wyzwanie. Mimo to mają swoich fanów. Ty jesteś jednym z nich. Ilekroć walisz z takiego sprzętu, otrzymujesz ekstra kostkę k10 w Testach bazujących na Broni ciężkiej.



Człowiek taran – nie wiem czy to jakiś rodzaj zaburzenia czy po prostu niektórzy tak mają, ale na widok zamkniętych drzwi świerzbi cię żeby je otworzyć kopniakiem. Przełamując opór materii czujesz, że żyjesz, więc w trakcie włamań możesz liczyć na ekstra kostkę k10 w Testach bazujących na Sprawności.



Człowiek zawlecзка – przyszedłeś na świat w trakcie jakiegoś bombardowania albo twój ojciec był saperem. Masz dryg do materiałów wybuchowych. Umiesz rozbroić skomplikowaną bombę i przygotować skuteczny ładunek. Podczas tego typu działań otrzymujesz ekstra kostkę k10 w Testach bazujących na Broni ciężkiej.



Domorośli farmaceuta – nie wiem gdzie nauczyłeś się tych sztuczek, ale z półproduktami chemicznymi robisz prawdziwe cuda! Potrzebujesz 7, a nie 10 półproduktów do produkcji jednego biostymulanta i wytwarzając takie preparaty otrzymujesz ekstra kostkę k10 w Testach bazujących na Biochemii.



Haker – chyba w przeszłości bardzo ci się nudziło, a rozwiązywanie krzyżówek było dla ciebie marną rozrywką. Przerzuciłeś się na łamanie i obchodzenie zabezpieczeń komputerowych. Efekt jest taki, że ilekroć to robisz otrzymujesz ekstra kostkę k10 w Testach bazujących na Terminalach.



Hazardzista – kiedyś chodziłbyś pewnie na spotkania Anonimowych Hazardzistów albo na psychoanalizę żeby wyrwać się ze szponów nałogu. Dzisiaj wysoki poziom wtajemniczenia i znajomość różnorakich sztuczek sprawiają, że podczas gry dostajesz ekstra kostkę k10 w Testach bazujących na Cwaniactwie.



Instynkt tropiciela – jeśli zapragniesz odrobiny samotności, to najprawdopodobniej nikt ci nie przeszkodzi, bo skutecznie zacierasz za sobą ślady. Równie efektywnie namierzasz innych, gdy jednak nabierasz ochoty na pogawędkę. W takich sytuacjach otrzymujesz ekstra kostkę k10 w Testach bazujących na Konspiracji.



Jednoręki bandyta – w poprzednim wcieleniu chyba byłeś kowbojem, bo naprawdę nieźle posługujesz się giwerą! Otrzymujesz ekstra kostkę k10 w Testach bazujących na Strzelectwie ilekroć używasz jednoręcznej broni jak rewolwer czy pistolet i strzelasz ogniem pojedynczym.



Kocia zwinność – jesteś gibki, dziarski i zręczny jak mało kto. Nawet jeśli na pierwszy rzut oka nikt by cię o to nie podejrzewał, całkiem szybko biegasz i wykonujesz skoki na zdumiewającą odległość! W trakcie takich akcji otrzymujesz ekstra kostkę k10 w Testach bazujących na Sprawności.



Kompromis mechanika – tak często musiałeś sobie radzić bez profesjonalnego zestawu narzędzi, że twoje paluchy całkiem do tego przywykły. Wystarczą ci prowizoryczne narzędzia do przeprowadzania większości różnorakich napraw, prac technicznych, majsterkowania i tym podobnych czynności.



Łącznik ze światem – niektórzy mówią, że ty sam jesteś jak antena, ale tak naprawdę masz dobrze opanowane różne sposoby komunikowania się na odległość przy pomocy radia czy sygnałów świetlnych. Dzięki temu w trakcie takich działań otrzymujesz ekstra kostkę k10 w Testach bazujących na Konspiracji.



Łebski typ – możliwe że dorastałeś u boku dobrego nauczyciela, masz za sobą sensowny proces kształcenia albo sporo już mogłeś zobaczyć. Masz zdanie nawet na temat książki, której nie czytałeś. Identyfikując przedmioty i rozpoznając miejsca należy ci się ekstra kostkę k10 w Testach bazujących na Rozeznaniu.



Łut szczęścia – jesteś w czepku urodzony. Inni muszą dzielnie znosić kaprysy losu, a tobie on niewiarygodnie sprzyja! Wolno ci raz na dobę powtórzyć rzut kostkami w ramach Testu bazującego na dowolnej Zdolności, a poza tym zazwyczaj unikasz fatalnych następstw Krytycznej Porażki.



Makabryczny bokser – twoi rywale często zbierają zęby z podłogi, bo rękawice bojowe to twój fetysz. Lubisz też kastety i inne tego typu naręczne uzbrojenie doskonale sprawdzające się podczas bójek. Używając takiego sprzętu w trakcie bijatyki możesz liczyć na ekstra kostkę k10 w Testach bazujących na Walce wręcz.



Mały apetyt – jesteś w stanie wytrwać 3 dni bez jedzenia i płynów. W tym czasie możesz zwyczajnie funkcjonować, a nawet normalnie goją się twoje obrażenia. Dopiero po czwartym dniu otrzymujesz Wyczerpanie za głodówkę oraz wycieńczenie i przestajesz normalnie się regenerować.



Mistrz gradobicia – wszystko wskazuje na to, że wprost uwielbiasz robić konkretny bajzel i jesteś w tym niezmiernie dobry. Chyba masz obsesję na punkcie szatkowania swoich rywali. Podczas naparzania serią z broni (nie będącej bronią ciężką) otrzymujesz ekstra kostkę k10 w Testach bazujących na Strzelectwie.



Mistrz maskarady – fajnie móc być sobą, ale czasami warto przynajmniej przez chwilę побыć kimś innym. Charakteryzacja w twoim wydaniu to arcydzieło! Umiejętności aktorskich też ci nie brakuje. Gdy podajesz się za kogoś, kim nie jesteś, otrzymujesz ekstra kostkę k10 w Testach bazujących na Cwaniactwie.



Na bezdechu – to niesamowite... Naprawdę nie wiem, jak ty to robisz. Potrafisz wstrzymać oddech na kwadrans! To jeszcze nie rekord świata, ale wystarczy do przetrwania w ciężkich chwilach pod wodą lub przebywania w trujących oparach. Co więcej, w trakcie możesz normalnie funkcjonować!



Na cztery łapy – prawdziwy z siebie kaskader! Potrafisz zeskakiwać z około 7 metrów bez żadnego ryzyka połamania sobie gnatów. Ten patent działa nawet wtedy, gdy zostaniesz z podobnej wysokości zepchnięty lub zrzucony. Mógłbyś mieć ksywkę „kot dachowiec”!



Nie do zdercia – jesteś w stanie naprawdę dużo znieść zanim opadniesz z sił. Twoja wydolność jest większa niż na pierwszy rzut oka można by przypuszczać. Ilekroć w następstwie pobytu w skrajnych warunkach otrzymujesz punkty Wyczerpania – dostajesz o jeden mniej.



Nieuchwytny – wiesz się jak wąż, wyginasz się i szarpiesz w sposób, który bardzo utrudnia zastosowanie na tobie chwytu. Nie wiem czy to zasługa treningu zapaśniczego czy gibkości, ale gdy ktoś próbuje wykonać na tobie manewr bojowy, bazujący na pochwyce lub pchnięciu, zyskujesz bonus +4 (a nie +3) do rzutu obronnego.



Niezły refleks – w tempie reakcji przeszedłeś samego siebie! Najwyraźniej niejednokrotnie twoje przetrwanie było uzależnione to szybkości działania. Przez te wszystkie lata wytrenowałeś nawyki, które pozwalają ci działać prędzej niż w przeszłości. Dodaj 2 do swojej Inicjatywy.



Nożownik – nawet doskonale wykwalifikowany kucharz pracujący w najlepszej restauracji Las Vegas nie włada kosą tak dobrze jak ty. Równie sprawnie używasz noża na desce do krojenia i na polu walki. Walcząc nożem otrzymujesz ekstra kostkę k10 w Testach bazujących na Walce wręcz.



Obyty z metalem – w skafandrze wspomaganym czujesz się jak w domu. Nie przytłaczają cię wszystkie te sygnały świetlne i dźwiękowe. Bezproblemowo ogarniasz obsługę. Korzystając ze specjalnych funkcji skafandrów wspomaganych możesz liczyć na ekstra kostkę k10 w Testach bazujących na Cybernetyce.



Odtajnione sekrety – może kumplowałeś się kiedyś z jakimś Obcym, a może torturowałeś pochwyconego nieszczęśnika... Tak czy inaczej jakimś cudem udało ci się nabyć rzadką umiejętność przywracania do użyteczności zaciętej broni „obcego pochodzenia” i umiesz wytwarzać dziwne biostymulanty ufoków.



Operator protez – wielu ludziom źle kojarzą się osobliwe gadżety przyczepiane do ciała elektrodami lub w inny sposób. Ty nie masz takich uprzedzeń! Korzystając ze specjalnych funkcji protez i implantów otrzymujesz premię +2 do najwyższego wyniku w Testach bazujących na Cybernetyce.



Opiekuńczy szczep – nosisz w sobie bakterie, którym najwyraźniej zależy na tym, żebyś trzymał się na nogach... Czynią cię bardziej wytrzymałym, bo widocznie nieżył z ciebie żywiciel! Walcząc o przetrwanie w ekstremalnych warunkach otrzymujesz ekstra kostkę k10 w Testach bazujących na Surwiwalu.



Płytki sen – ciężko stwierdzić czy zawdzięczasz to posiadaniu szóstego zmysłu czy czułego słuchu, ale w razie niebezpieczeństwa wybudzasz się w porę. Nikt nie podejrnie ci gardła we śnie ani nie opróżni kieszeni podczas drzemki. Po przebudzeniu wiesz nawet o czym rozmawiali nocą inni towarzysze w pobliżu.



Pogromca szos – nikt ci nie dał prawa jazdy, a mimo to autem brykasz brawurowo. Na motocyklu też sobie świetnie radzisz. Zastanawiam się, czy w twoich żyłach krąży krew, czy benzyna! Prowadząc motor lub samochód otrzymujesz ekstra kostkę k10 w Testach bazujących na Pilotażu.



Ręce które leczą – zszywasz rany z zamkniętymi oczami i skutecznie stawiasz ludzi z powrotem na nogi! Ilekroć przeprowadzasz dowolny zabieg medyczny lub wstrzykujesz biostymulanty otrzymujesz kostkę k10 w Testach bazujących na Leczeniu! Niektórzy wołają na ciebie – cudotwórca!



Sokole oko – walka z wykorzystaniem prymitywnego oręża to twój żywioł! Jeśli atakujesz cel strzelając z łuku, kuszy, procy lub używając broni dystansowej jak nóż do rzucania, włócznia, tomahawk lub coś w tym rodzaju, otrzymujesz ekstra kostkę k10 w Testach bazujących na Strzelectwie.



Strzelec wyborowy – trudno w to uwierzyć, ale niczym żołnierz po fachowym szkoleniu posługujesz się uzbrojeniem wyposażonym w optyczne przyrządy celownicze. Jeśli mierzysz w konkretną lokację lub niewralgiczny punkt bronią, która posiada celownik optyczny, otrzymujesz ekstra kostkę k10 w Testach Strzelectwa.



Szyk przemytnika – ukrywanie przy sobie kontrabandy to dla ciebie chleb powszedni. Równie łatwo przemycasz przez różne punkty graniczne zabronione substancje, małą broń i inne tego typu towary. Kiedy to robisz, otrzymujesz kostkę k10 w Testach bazujących na Cwaniactwie.



Totalna dezynsekcja – nienawidzisz robactwa i to widać! Kiedy wdajesz się w walkę ze zmutowanymi robalami coś w ciebie wstępuje. Jeżeli podczas walki wręcz w wyniku udanego ataku spowodujesz u tego typu stworzenia przynajmniej jedną Ranę, otrzymuje o jedną więcej!



Urodzony mówca – potrafisz być sugestywny jak mało kto. Sztukę przekonywania opanowałeś do perfekcji. Otrzymujesz ekstra kostkę k10 w Testach bazujących na Perswazji podczas dyskusji, sporów, agitacji i w podobnych okolicznościach. Chyba nikt cię nie przegada!



Urodzony w siodle – jesteś jedną z tych osób, które wygrywają rodeo. Diabelnie ciężko wyrzucić cię z siodła nie tylko dziękmu ogierowi, ale i zmutowanej kreaturze jak gigantyczna jaszczurka albo inna bestia. Dobrze ogarniasz jeździectwo, więc w trakcie masz ekstra kostkę k10 w Testach bazujących na Sprawności.



Urok osobisty – potrafisz zrobić wrażenie na płci przeciwnej! Czyżby wpadł ci w ręce jakiś przedwojenny poradnik dla uwodzicieli? Jesteś w stanie okręcić kogoś wokół małego palca bez mrugnięcia okiem. Wywierając wpływ podczas flirtu otrzymujesz ekstra kostkę k10 w Testach bazujących na Empatii.



Wola życia – jesteś nadzwyczajnie zdeterminowany, by przeżyć. Wytrzymasz więcej niż podobni tobie zanim padniesz pokonany. Możliwe, że nastąpi to dopiero wtedy, gdy będziesz podziurawiony seriami z karabinów albo pocięty na plastry piłą mechaniczną! Dodaj 2 do Żywotności (maksymalna Żywotność człowieka to 14).



Wykrywacz min – pozwól, że zgadnę... Główną ochroną miejsca, gdzie dorastałeś, było pole minowe, które należało pokonywać każdego dnia? A może jakiś inny rodzaj pułapek? No cóż, przynajmniej unikanie takich przykrości masz obcykane i otrzymujesz w trakcie ekstra kostkę k10 w Testach bazujących na Surwiwalu.



Zaskakująco dyskretny – o ile nie taszczysz ze sobą ciężkiego i hałaśliwego sprzętu, nie masz na sobie średniowiecznej zbroi lub czegoś w tym rodzaju, zakradasz się bezszelestnie. Skradając się i ukrywając przed wzrokiem nieprzyjaciela otrzymujesz ekstra kostkę k10 w Testach bazujących na Konspiracji.



Zew mściciela – chyba komunistyczna hołota mocno zaszła ci za skórę skoro żywisz do sowietów taką urazę. Na ich widok kipisz ze złości, a w twoich żrenicach stają płomienie. Jeśli podczas walki wręcz w następstwie udanego ataku spowodujesz u komucha przynajmniej jedną Ranę, otrzymuje o jedną więcej!



Złota rączka – trzeba przyznać, że masz smykałkę do otwierania zamków, prowizorycznych napraw i ogółem majsterkowania. Wiesz o co chodzi z symbolem plusa narysowanym na baterii. Jeśli przy czymś majstrujesz lub tworzysz sprzęt możesz liczyć na ekstra kostkę k10 w Testach bazujących na Technice.



Złowrogie spojrzenie – gdy spojrzysz w ten swój przerażający sposób, można poczuć ciarki chodzące po plecach. Patrząc na kogoś tak groźnie możesz go nieźle wystraszyć. Dzięki temu podczas zastraszania otrzymujesz ekstra kostkę k10 w Testach bazujących na Empatii.



Zmutowane blizny – ohydnie wyglądają, ale dzięki temu, że porządnie stwardniały, są jak naturalny pancerz, który zabezpiecza jedną lokację na twoim ciele (zwiększając tam Odporność o 1; nie może to być już zmutowana lokacja u cargo i skórzaków). Co więcej, blizny nie są na szczęście na tyle uciążliwe, by nie można było na nie założyć normalnej odzieży ochronnej. Wyjątkowo ten Dar można „kupić” dwa razy.



Zmysł orientacji – mówi się, że kto pyta ten nie błądzi, ale ty raczej nie pytasz o drogę, a i tak trafiasz do celu. Zwykle się nie gubisz, bo masz dobrą intuicję i doświadczenie w nawigacji. Wyznaczając trasę dalszej podróży i obierając kurs otrzymujesz ekstra kostkę k10 w Testach bazujących na Rozeznananiu.



Żelazne pięści – masz łapska jak młoty. Gołymi rękoma potrafisz wyrządzić komuś poważną krzywdę. Czyżby nie było w pobliżu profesjonalnego worka treningowego i musiałeś trenować waląc w ścianę? Kiedy bijesz kogoś pięchami zadają one obrażenia jak broń o Sile 3k8 (a nie standardowo 2k8).



Żółwia skorupa – przypominasz trochę gada, który chowa się do swojego pancerza w razie niebezpieczeństwa. Gdy jakimś cudem ktoś zdoła cię zaatakować po tym, jak zastosowałeś Asekurację, w takich okolicznościach twoja podstawowa Odporność wzrasta o 1 i z dystansu trudniej cię trafić (Poziom Trudności podwyższa się o 1).

Formy postaci

Stwierdzenie, że ludzie różnią się między sobą nie oddaje wiernie tego, jak bardzo niepodobni bywają przedstawiciele tego rodzaju. Każdego charakteryzuje unikatowa lista cech, które z jednej strony są swoistym balastem i ograniczeniem, a z drugiej dają pewne korzyści. Wszystko zależy od sytuacji. Warto dobrze znać swoje predyspozycje, żeby móc je w porę wykorzystać. Różne Formy rodzaju ludzkiego opisano na stronach 84-95.

Profesje

Każdy Bohater Gracza posiada jakąś Profesję. Wszyscy bez wyjątku na czymś się znają. Z reguły nie jest to fucha opanowana w ramach procesu szkolnej edukacji. Profesję należy raczej rozumieć jako pewien rodzaj specjalizacji w jakiejś dziedzinie, efekt samouctwa, w miarę systematycznego samodzielnego treningu. Lista zawodów dla Bohaterów Graczy jest ograniczona i opisana na stronach 96-107. Tymczasem na pustkowiach jest całe mnóstwo ludzi specjalizujących się w podobnych lub zupełnie innych dziedzinach, jakkolwiek tylko nieliczni opanowują fach na zawodowym poziomie.

Profesja opisana jest szeregiem charakterystyk. Oto one...

Zdolności, które awansują to te spośród umiejętności, których poziom zostaje podniesiony o jeden – na przykład z k8 do k10 lub z k10 do k12. Każda Profesja pozwala na ulepszenie w ten sposób trzech Zdolności. Chociażby w przypadku bękartu wojny jedną z takich zdolności jest Strzelectwo. Jeśli wcześniej Gracz przyznał jej poziom k8 to po wybraniu tej Profesji wzrośnie on do k10. A jeżeli wcześniej przyznał jej poziom k10 – wzrośnie do k12.

W trakcie wszelkiego rodzaju Testów bazujących na **Zdolności zawodowej** można zignorować wynik pierwszego rzutu kostką tej umiejętności i rzucić nią jeszcze raz – tak jakby pierwszego rzutu wcale nie było! Rezultat drugiego rzutu jest ostateczny. Każda Profesja ma jedną Zdolność zawodową oraz dwa szczegółowo opisane **Profity**.

Przykładowy ekwipunek pozwala stworzyć postać szybciej, ponieważ gracz nie musi samemu wertować podręcznika w poszukiwaniu użytecznych przedmiotów, lecz może skorzystać z gotowej listy. Wolno też wymienić niektóre elementy na inne, ale pozostające w takiej samej klasie cenowej. Dla przykładu przedmiot deficytowy można wymienić na inny deficytowy, a pospolity na innego rodzaju pospolity. Aby wszystkie tworzone postaci na starcie były wyposażone w sprzęt o takiej samej wartości, nie wolno wymienić ekwipunku z określonej półki cenowej na tańszy ani tym bardziej na droższy. Wszyscy gracze solidarnie zaczynają z taką samą pulą przedmiotów z poszczególnych kategorii cenowych. Początkującym graczom można natomiast dodatkowo pozwolić wybrać dwa pospolite lub jeden niepowszedni pancerz.

FORMA ALBINOS

Na pewno zauważyłeś mnie z daleka. Nie jest to zasługa twojej niezwyklej spostrzegawczości. Taki był przebiegły plan, bo lubię zwracać na siebie uwagę. Moja pozbawiona pigmentu, mlecznobiała skóra, białe włosy i czerwone oczy odkąd pamiętam powodowały, że ludzie gapili się na mnie. Nigdy nie stanowiło to problemu – od zawsze wiedziałem, że jest mi to pisane. Każdej nocy duchy przodków szepczą mi do ucha żebym wybijał się ponad przeciętność, wychodził przed szereg, odgrywał doniosłą rolę!

Przyjrzyj się. Tak, jak wielu z mojego rodu, przykładam dużą wagę do wyglądu. Gwóźdź programu stanowią liczne skaryfikacje czyli wzory na ciele uzyskane poprzez nacinanie lub wypalanie skóry. Każdy znak symbolizuje coś konkretnego – ważną stoczoną walkę, wielkie zwycięstwo, dużą stratę. Ponieważ moje ciało jest jak płótno, idealnie nadaje się do tatuowania. Dzisiaj o tak rozległych tatuażach mówi się, że są ekstremalne. Pokrywają twarz włącznie z powiekami, całe kończyny i inne duże obszary. Wśród tych wszystkich znaków na ciele znajdują się między innymi symbole upamiętniające śmierć bliskich mi ludzi. Mam na sobie historię dotychczasowego życia. A jeśli chodzi o trudne do pominięcia rozliczne kolczyki – akurat one są głównie dla ozdoby. Jestem jak barwny ptak, który obnosi się ze swoim pięknym upierzeniem. Niestety nie mogę się szczycić wyglądem za dnia. Bardzo źle znoszę promienie słoneczne, które osłabiają mnie, a nawet mogą zranić. Najlepiej czuję się po zmroku. Wtedy pokazuję to, jaki naprawdę jestem. Za dnia chowam się w płaszczu z kapturem, twarz zasłaniam własnoręcznie wykonaną maską. Czasami zamiast niej używam cienkiego materiału. Bogato zdobionego, rzecz jasna.

Moje oczy nie tylko są nietypowego koloru, ale mają też nadzwyczajne cechy. Widzę w ciemności bez korzystania z noktowizora! Nie muszę też używać do tego celu jakichkolwiek biostymulantów. Na dodatek moje gałki oczne łatwo dostosowują się do panujących warunków

oświetleniowych. Nie oślepi mnie nawet nagły błysk latarki taktycznej. Za dnia też widzę całkiem normalnie, chociaż preferuję noszenie przyciemniających gogli. Nie lubię kiedy słońce razi mnie w oczy. Może i jest to drobna wada zmutowanych oczu, ale szczerze mówiąc gdyby ktoś zapytał mnie czy wolałbym normalny wzrok typowy dla przeciętnego śmiertelnika, czy taki jak mam teraz, wybrałbym opcję numer dwa. Krótko mówiąc niczego bym nie zmieniał. Jestem tym, kim jestem. Niech tak pozostanie.

Nie wiem co dotychczas słyszałeś na temat pochodzenia ludzi takich jak ja, ale prawda jest taka, że jesteśmy rdzennymi mieszkańcami tych ziem. Moi przodkowie żyli tu od dawien dawna – zanim jeszcze powstały Stany Zjednoczone. Doskonale rozumiem jak się czujesz teraz, gdy wrogie nacje starają się zawładnąć tym terenem. Moi krewni przekazują z pokolenia na pokolenie opowieści o tym, jak to jest, gdy ktoś siłą pozbawia ojczystej ziemi. Niezależnie od tego, jak będzie przebiegać ta batalia, ja zamierzam zawsze traktować te przeklęte pustkowie jak swój dom. Nie przepędzą mnie stąd komuniści, Obcy ani żadna inna banda.

Pewnie wiadomo ci o tym, jak nieustępliwą nacją są albinosi. Zawzięcie bronimy swoich racji. Zwłaszcza przy pomocy uzbrojenia, które nazywacie bronią białą. Odebranie życia wrogowi w bezpośredniej walce wzmacnia wojownika. Pozwala skraść skrawek duszy rywala, która umyka mu wraz z ostatnim tchnieniem. Nie znaczy to, że nie wiem jak posługiwać się pistoletami, karabinami i całą resztą tego typu uzbrojenia. Nie każdy jest godzien śmierci wprost z rąk albinosa – niektórzy muszą się zadowolić kulą w łeb. Nieciekawe dusze mnie nie interesują!

Parametry dodatkowe:
Inicjatywa +3
Odporność bez zmian
Kondycja -1
Żywotność +1

Początkowe wartości Postaw:
Czas Pokoju k8
Duch Postępu k8
Zew Wojny k10
Faza Przetrwania k10

Albinosi doskonale widzą w ciemnościach. Równie dobrze widzą za dnia, ale preferują gogle przeciwsłoneczne lub osłanianie oczu cienkim materiałem, bo światło razi ich bardziej niż innych. Bez osłony oczu w pełnym słońcu albinosi nie mogą dokonywać mierzonych ataków, ponieważ każdy z nich cierpi na nieuleczalną odmianę schorzenia – Pokrzywka świetlna.

Albinosi preferują walkę wręcz – rękawicami bojowymi i bronią białą, która w ich rękach jest wyjątkowo groźna. Trafiając ofiarę takim orężem albinosi obliczają obrażenia w taki sposób jakby Odporność celu była niższa o 1.

FORMA AZYLANT

Nie jestem stąd. Wychowywałem się w Azylu, czyli podziemnym schronie przeciwoatomowym, zaprojektowanym z myślą o przewlekłym pobycie w razie przedłużającego się konfliktu zbrojnego. Przed wojną wybudowała go firma Protect America. Takich bunkrów specjalnego rodzaju miało być znacznie więcej, by zapewnić schronienie Amerykanom w trakcie ataku bronią atomową na Stany Zjednoczone. Ostatecznie liczba schronów okazała się dalece niewystarczająca. Można powiedzieć, że moi przodkowie mieli fart – zrządzeniem losu zakwalifikowali się do grona szczęśliwców, którym przyznano miejsce w Azylu.

Dorastałem w dużym podziemnym kompleksie i muszę przyznać, że wyjście na powierzchnię było dla mnie szokującym przeżyciem. Nigdy wcześniej nie widziałem tak rozległych terenów. Od tamtego momentu minęło już trochę czasu, ale i tak zdecydowanie pewniej i generalnie lepiej czuję się w przestrzeniach zamkniętych. Poza tym chyba nigdy tak do końca nie przywyknę do widoku mocno zmutowanych ludzi, który napawa mnie niepokojem, a czasem nawet przyprawia o dreszcze. Wiele z nich też nie patrzy na mnie przychylnym okiem, ponieważ zazdroszczą mi dobrego stanu zdrowia. „Czysta krew” – wołają z przekąsem i zawiścią.

Moje ciało jest wolne od następstw promieniowania. Mam w porządku cerę, zdrowe oczy, zęby, włosy. Mało tego! Mój organizm nie tyle funkcjonuje jak należy, co jest wręcz odporniejszy niż organizmy większości ludzi z powierzchni. Zawdzięczam to między innymi licznym szczepionkom i intensywnym treningom, ale przede wszystkim temu, w jaki sposób zostałem poczęty i jak przyszedłem na świat. W Azylach – które jak zapewne się domyślasz mają ograniczoną pojemność – obowiązuje restrykcyjna polityka populacyjna. Byłe kto nie przychodzi na świat

w byle jakim momencie. Wszystko jest starannie zaplanowane. Do zapłodnienia dochodzi in vitro, a poza tym w cały proces uwikłana jest inżynieria genetyczna. Nie wnikając w szczegóły, rzecz w tym, że przyszedłem na świat jako jednostka predestynowana do określonych działań. Nadaję się do nich w sposób szczególny.

Jak już chyba zauważyłeś, na tle populacji całkiem przyzwoicie posługuję się naszym ojczystym językiem. W Azylach edukacja jest bardzo ważna. Do szkoły chodzi się regularnie. W związku z tym posiadam duży zakres wiedzy, choć rzecz jasna nie mogę się pod tym względem równać z dydaktycznym Automatem Wielozadaniowym. Nigdy o takim rodzaju robota nie słyszałeś? To właśnie takie egzemplarze maszyn obdarzonych sztuczną inteligencją pełnią funkcje nauczycieli w schronach. Przekazują kolejnym pokoleniom azylantów na bieżąco aktualizowaną wiedzę. Prowadzą też zajęcia praktyczne: warsztaty, kursy i szkolenia. „Z teorią w praktykę!” – takie mają motto. Całe szeregi obywateli edukują wręcz taśmowo. Wszyscy członkowie społeczności są mocno zmotywowani do kształcenia się, ponieważ pojętność jest niebywale ważna. Pozycja w hierarchii w znacznej mierze zależy od poziomu inteligencji. „Myślenie ma kolosalną przyszłość” – brzmi hasło wiszące w sali rozpraw.

Całkiem możliwe, że wiesz już wszystko, czego w tym momencie potrzebujesz. Ironia polega na tym, że przyszedłem na świat w Azylu, a zejdę z tego świata zapewne na powierzchni. Możesz na mnie liczyć, jeśli trzeba pogłótkować, ratować ludzi podczas epidemii lub znosić trudy dalekich podróży. O ile tylko od czasu do czasu będę mógł zregenerować się w ustronnym miejscu, bo do otwartych przestrzeni raczej nie przywyknę.

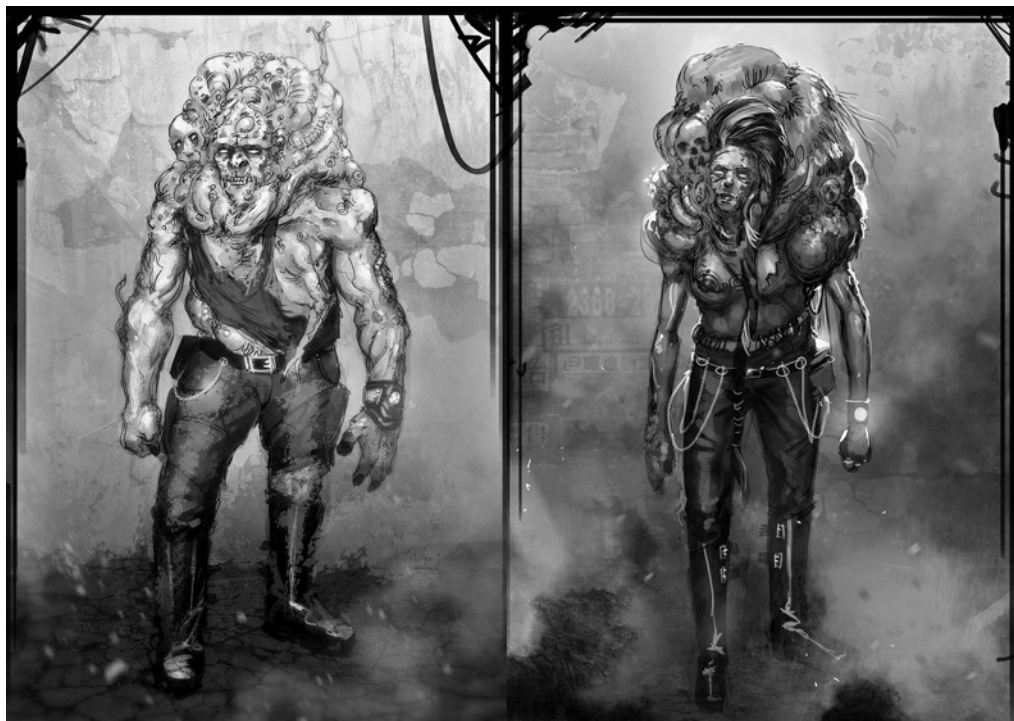
Parametry dodatkowe:
Inicjatywa bez zmian
Odporność bez zmian
Kondycja +2
Żywotność +1

Początkowe wartości Postaw:
Czas Pokoju k10
Duch Postępu k8
Zew Wojny k8
Faza Przetrwania k10

Dzięki świetnym genom i dobrej formie azylant 3 razy na dobę w trakcie Pełnej mobilizacji za dodanie sobie jednego punktu Wyczerpania może ulepszyć aż dwie kostki zamiast jednej.

Na tle populacji ocalałych azylant ma stosunkowo zdrowe ciało i niezłą wytrzymałość. Dzięki temu w 50% przypadków udaje mu się uniknąć otrzymania Kontuzji w wyniku poważnych obrażeń. Ponadto, w razie nieleczenia Kontuzji ryzyko nabycia nowej Choroby dla azylanta jest zawsze o połowę mniejsze.

Każdy azylant cierpi na nieuleczalną odmianę schorzenia – Agorafobia.

FORMA CARGO

Nie patrz na mnie jak na chodzącą górę mięsa i nie waż się nazywać mnie supermutantem. Jeśli już musisz używać jakiegoś określenia, to mogę przystać na – cargo. Faktycznie, dzwigam spory ładunek. Jestem człowiekiem z krwi i kości, a nie jakąś kreaturą z innego wymiaru, ale tak naprawdę składałem się z więcej niż jednego ludzkiego organizmu. Stąd nadliczbowe palce, nie w pełni wykształcone dodatkowe ręce i inne, że tak powiem, nadprogramowe części ciała. Najczęściej ludzie gapią się na nieduże głowy, wyglądające jak indiańskie Tsantsa. Niekiedy musiałem zaszyć usta, bo ciągle bulgotały. Innym wylupałem oczy, bo bez przerwy wodziły wzrokiem za ludźmi i wpędzały mnie przez to w różne tarapaty.

Nie jestem jedyny w swoim rodzaju. Cargo może i nie są powszechnie spotykani, ale nie należą też do rzadkości. Czego spodziewać się po takich jak ja? Cóż, podsumujmy... Trzy twarze, pięcioro oczu, rozdwojone dłonie, ośmiopalczaste stopy, kilkurzędowe szczęki, rozwidłone lub zwielokrotnione ręce, podwojona klatka piersiowa lub kark – oto przykłady fizjologicznych dewiacji, jakie można spotkać u cargo.

Jeśli koniecznie chcesz wiedzieć mam pewne korzyści z tych dodatkowych części ciała. Nie tak wyraźnie jak podstawową parą oczu, ale jednak dzięki dodatkowym gałkom ocznym widzę więcej. Te małe rączki wystające z korpusu nie są w pełni sprawne, ale dla przykładu mogę nimi przytrzymać dodatkowy magazynek podczas strzelaniny. Cały ten worek mięśni i ścięgien, który dzwigam, działa trochę jak naturalny pancerz – nie krwawi tak obficie i nie boli tak bardzo, kiedy w niego dostanę. Lepiej ze mną nie zadzierać, bo gdy się wkurzę, jestem jak cały gang wnerwionych drabów, a nie pospolity spieniony koleś.

Fakt, nie wyglądam zbyt pięknie, ale to przecież nie pokaz mody, a ja nie paradowuję po wybiegu. Trzeba znać swoje mocne strony i umieć je wykorzystać. I muszę ci powiedzieć, że nie tylko na

polu walki robię użytek ze swojej fizjonomii. Na przykład pewnego razu zdarzyło się, że ktoś próbował mi opchnąć felerny towar. Zrobiłem groźną minę, więc wyglądałem jeszcze bardziej groteskowo niż zwykle, a potem uprzedziłem delikwenta, że jak ze sprzętem coś będzie nie tak, to któreś nocy zapukam do jego drzwi. Facet przez chwilę na mnie popatrzył, a potem odparł, że to jednak nie jest towar dla kogoś takiego jak ja i poszuka czegoś bardziej odpowiedniego... Zapamiętaj sobie – ani ja, ani żaden inny cargo nie jest bezmyślnym, zdegenerowanym osiłkiem. Jeśli już zdołaliśmy przeżyć pomimo tak potwornego wyglądu i związanych z tym kłopotów, to znaczy, że w gębie też bywamy mocni. Chociaż pozostaje niekwestionowanym faktem, że to przede wszystkim nasze pięści są niezawodne.

Niestety przez cały ten bajzel, który dźwigam, miewam trudności z koncentracją i muszę to przyznać. Za dużo bodźców do mnie dociera, żeby moje szare komórki dały radę to wszystko ogarnąć. Bywają chwile, kiedy sam nie wiem co chciałem zrobić... Słowa też mi się czasami płaczą, ale zwykle szybko dochodzę do siebie. Odrębną kwestią jest brak możliwości założenia normalnych ubrań i używania gotowych pancerzy. Jestem skazany na prowizorkę. Niektóre partie mojego ciała są tak zmutowane, że nie ma szans, żeby pasowała tam jakaś forma odzieży ochronnej czy coś w tym rodzaju. Czasami ledwie mieszczę się w drzwiach, a co dopiero w jakimś wdzianku dla zwykłego śmiertelnika. Kiedyś ktoś próbował coś dla mnie uszyć na miarę, ale moje ciało okazjonalnie żyje własnym życiem, więc nie było takiej opcji, żeby to mogło się udać w praktyce. Jeśli więc jesteś wędrownym handlarzem i liczyłeś na to, że opchniesz mi jakąś garderobę, to od razu mówię, że raczej nie ma na to szans. Jeśli masz jakieś oryginalne kastety z kolcami, to co innego...

Parametry dodatkowe:
Inicjatywa -1
Odporność bez zmian
Kondycja +2
Żywotność +2

Początkowe wartości Postaw:
Czas Pokoju k8
Duch Postępu k8
Zew Wojny k12
Faza Przetrwania k8

W turze walki cargo może wykonać w sumie 3 małe akcje. Ponieważ wolno wymieniać 3 małe akcje na dużą, cargo od początku jest w stanie na przykład dwukrotnie zaatakować.

Ciało cargo chronione jest przez ciężko zmutowaną tkankę przypominającą naturalny pancerz jakiegoś gruboskórnego zwierzęcia. Taka ochrona gwarantuje 3 punkty pancerza, które można swobodnie rozdysponować na dowolne lokacje. Na przykład chronione mogą być trzy lokacje jednym punktem lub pojedyncza lokacja trzema punktami. Jeśli tkanka jest ostro przzerośnięta w jednej lokacji (pancerz został tam zwiększony o 3), cargo nie jest w stanie skutecznie używać odzieży osłaniającej ten obszar ciała.

Wszyscy cargo to odrażające osobniki. Z tego powodu mogą liczyć na bonus +2 do najwyższego wyniku podczas zastraszania.



Życie pisze szalone scenariusze. Nie masz pojęcia, ile razy patrzyłem śmierci w oczy. Wielokrotnie godziłem się z tym, że nie dożyję następnego dnia. Tak to jest, gdy wychowujesz się w zgliszczach, pośród radioaktywnych burz, ze zgrają mutantów za płotem i mając sporą paczkę wszelkiej maści oszołomów za pobratymców. No niestety, nie za bardzo można sobie poprzebierać wśród znajomych, jeśli od liczebności grupy zależy przetrwanie na pustkowiach. Może to i lepiej. Kiedy trafię wreszcie do piekła, a pewnie stanie się to całkiem niedługo, przynajmniej będę zahartowany w kontakcie z diabłami.

Los mnie nie rozpieszczał. Sam się dziwię, że tyle przetrwałem. Nie można powiedzieć, że bez szwanku. Odcisnęło się to wszystko na moim zdrowiu. Umówmy się, nie sprzyja dobrej formie dieta składająca się ze smażonych karaluchów i, od święta, pieczonych gryzoni. Poza tym nie spożywa się posiłków zbyt komfortowo w pośpiechu i jedną ręką, no ale przecież trzeba mieć giwerę ciągle w pogotowiu, samemu też trzymając się na baczność. Przekonałem się o tym nie raz! Życie przetoczyło się po mnie jak walec najeżony kolcami, które ociekały żrącą substancją. Nie dziw się więc, że wyglądam jak ruina człowieka. Niech cię jednak nie zwiodą pozory. Mam za sobą niejedną przeprawę i wiem jak sobie radzić. Byłe przeszkoda mnie nie powstrzyma. Pierwszy z brzęgu bandyta sobie ze mną nie poradzi. Paru komunistów też mam na sumieniu. Nawet Obcy nie mieliby ze mną lekko!

Nie wiem jak ty, ale ja lubię być przygotowany na każdą okoliczność. Trzeba być elastycznym, umieć się przystosować. Zbyt wiele może się wydarzyć, żeby warto było wszystko stawiać na jedną kartę. Wolę posiadać więcej praktycznych umiejętności niż poświęcać czas na trening czegoś, w czym biegłość może okazać się zupełnie nieprzydatna. Zresztą, co ja ci będę tłumaczył. Pożyjesz trochę, to sam się przekonasz, że mądrze jest posiadać różne talenty. Codzienność na tym zrujnowanym świecie obfituje w zaskakujące wyzwania.

Trudno byłoby mi przetrwać, gdybym nie uczył się na błędach. Za pierwszym razem można mieć fart, ale powtarzające się pomyłki potrafią zakończyć się tragicznym finałem. Czasami trzeba ostro kombinować, żeby wykręcić się z kłopotliwej sytuacji. Kiedy los gra z człowiekiem znakowanymi kartami, opłaca się mieć asa w rękawie, coś na specjalną okazję. Przez wszystkie te lata nauczyłem się paru takich sztuczek. Może to dlatego, że przyswajam je sobie całkiem gładko. Właściwie nie ma innego wyboru. Trzeba się ratować z opresji wszelkimi dostępnymi sposobami, nie ma co przebiegać w środkach.

Mawiają, że potrzeba matką wynalazków. Podpisałbym się pod tym twierdzeniem obiema rękami. Amunicja jest cenna, a porządna, nieskorodowana dotąd broń nie należy do łatwo dostępnych, natomiast dobrej klasy pancerz też dość trudno zdobyć. Nie pozostaje nic innego, jak tylko postarać się wytworzyć przyzwoity ekwipunek samemu. Jasne, samoróbka nigdy nie będzie tak groźna jak potężny rymsztunek Obcych miotający wiązkami energii, które mogą przebić grubą blachę, ale lepiej mieć czym strzelać niż liczyć na łaskę przeciwnika. Jeśli nie ma się dostępu do arsenału Armii Stanów Zjednoczonych, to koniecznym jest samodzielne wytwarzanie tego, czym można się bronić. Mi i ludziom mojego pokroju takich zdolności stanowczo nie brakuje!

Parametry dodatkowe:
Inicjatywa +1
Odporność bez zmian
Kondycha +1
Żywotność +1

Początkowe wartości Postaw:
Czas Pokoju k8
Duch Postępu k8
Zew Wojny k8
Faza Przetrwania k8

Maruderzy to ludzie, którzy musieli wykazać się dużą elastycznością. Na wstępie wszystkie Postawy marudera są na poziomie k8, ale na etapie kreacji postaci może on przeprowadzić nie dwa, a cztery awansy. Daje to dużą swobodę w kreacji bohatera.

Maruder wybiera o 2 Dary Apokalipsy więcej, niż standardowo (w sumie 4). Poza tym jako typowy samouk ma łatwość w nabywaniu nowych umiejętności. Dary Apokalipsy kosztują go 20% mniej Punktów Doświadczenia!

Produkując nowy sprzęt maruder spożytkowuje na ten cel o 20% mniej części uniwersalnych.

FORMA SKÓRZAK

Przerośnięta tkanka skórna to znak rozpoznawczy ludzi takich jak ja. Jest zwiotczała i nienaturalnie rozciągnięta. Miejscami wygląda jakby była przeznaczona na parokrotnie większe ciało niż moje, chociaż wzrost i masę mam zupełnie typową dla człowieka. U podobnych do mnie najobfitsze fragmenty zwykle występują w okolicach głowy i ramion, ale zdarza się też, że skóra zwisa z brzucha, kolan lub ud. Niektórym moim pobratymcom uniemożliwia to normalne funkcjonowanie, więc muszą jeździć na terenowych wózkach inwalidzkich. Większość nie ma aż tak dużych problemów. Trzeba też zaznaczyć, że od czasu do czasu spotkasz ponadprzeciętnie zwinnego skórzaka, który pod względem tempa reakcji nie odstaje specjalnie od średniej krajowej, a może nawet wybija się ponad normę.

Przerośnięte mięcho bywa uciążliwe, ale nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło. Musisz wiedzieć, że nie są mi straszne upały ani mrozy. Ekstremalne temperatury to dla mnie nie problem, ponieważ przy tak dużej powierzchni skóry jestem w stanie odpowiednio się wentylować. W razie czego moje bebechy nieźle są też zabezpieczone przed chłodem. Nie bez powodu mówię, że skóra to warstwa ochronna. Dodatkowym atutem jest to, że miejscami zgrubiała wierzchnia tkanka mojego ciała przypomina wręcz kolczugę! Nie jest łatwo mnie ubić. Ciężko mnie poważnie zranić zwłaszcza bronią białą, bo po prostu fałdy zmutowanej skóry nie krwawią obficie i mogą wiele znieść. Na tym nie koniec. Można powiedzieć, że mam dodatkowy zmysł – dar nadczucia skórnoego. Potrafię na zawołanie uwrażliwić się tak bardzo, że działam niczym eksplozometr. Tak, nie przestyszałeś się. Mogę być niczym przyrząd do mierzenia stanu powietrza pod kątem obecności różnych gazów i par cieczy. Używając tej niepowtarzalnej formy oddychania skórnoego mogę wyczuć konkretne substancje unoszące się w otoczeniu. Na przykład odparowany pot bandyty, który stara się przede mną ukryć w jakimś słabo wentylowanym miejscu.

Sądząc po tym, jak wciąż się na mnie gapisz, wnioskuję, że mój wygląd robi na tobie duże wrażenie. To nic nowego, więc wcale się nie dziwię. Wśród ludzi mojego rodzaju rzucający się w oczy wizerunek to standard. Wszyscy naciągamy skórę w interesujący sposób, nadając ciału wyjątkowe kształty. Nierzadko używamy jaskrawych kolczyków lub zszywamy cielsko tak, żeby wyglądało masywniej. Nie każdy ma dość zasobów, by sobie na to pozwolić, ale część z nas umieszcza w ciele implanty. Na przykład mój kumpel ma coś jakby diaboliczne rogi na czole, a przyjaciółka pokaźnych rozmiarów kolce na plecach. Niektórzy dodatkowo opiłowują sobie zęby. Wtedy ich wizerunek jest jeszcze bardziej groteskowy.

Nie myśl sobie, że skórzak to typ pozera. Nic z tych rzeczy. Robię użytek z tego co mam. Skoro promieniowanie obdarzyło mnie przerośniętą tkanką, wykorzystuję ją jak najlepiej. Nie zamierzam ukrywać tego, kim jestem. Zwłaszcza, że mózg posiadam pofałdowany nie mniej niż skórę. Większość skórzaków to inteligentne typy. Raczej możesz na nas polegać w dziedzinach takich jak obsługa nowoczesnej aparatury, używanie laboratoriów, produkcja biostymulantów, tropienie Anomalii albo obsługa terminali. Bywamy też naprawdę dobrymi łowcami, którzy są w stanie w porę wyczuć nadchodzące niebezpieczeństwo. Całkiem sporo skórzaków spotkasz również w szeregach Agencji Dozoru. Korsarzy jesteśmy w stanie wyczuć z daleka. Dosłownie i w przenośni. Jeśli więc szukasz kogoś tak elastycznego jak ja, dobrze trafiłeś.

Parametry dodatkowe:
Inicjatywa bez zmian
Odporność bez zmian
Kondycha bez zmian
Żywotność +3

Początkowe wartości Postaw:
Czas Pokoju k10
Duch Postępu k10
Zew Wojny k8
Faza Przetrwania k8

Z powodu przerośniętej tkanki skórzak ma dwie lokacje trafienia chronione przez zgrubiałą wierzchnią warstwę ciała (w tych miejscach Odporność wzrasta o 1).

Skórzak jest mniej podatny na działanie lekkiej broni białej takiej jak nóż, pręt zbrojeniowy, oraz naturalnej jak krótkie pazury albo niezbyt duże kolce. Jeśli zostanie trafiony przy pomocy takiego uzbrojenia, na etapie określania ewentualnych Ran należy uznać, że jego Odporność jest wyższa o 1!

Ekstremalne warunki pogodowe takie jak mróz czy gorąc są dla skórzaka zdecydowanie łatwiejsze do zdzierzenia niż dla zwykłego śmiertelnika. Dodaje 4 do najwyższego wyniku podczas Testów Świeżości przeprowadzanych z powodu dokuczliwego chłodu lub wycieńczającego upału.

Skórzak może wykorzystywać swoją niezwykłą zdolność – zmysł nadczucia skór nego. Dzięki temu wolno mu niekiedy dodać 1 do najwyższego wyniku podczas Testów bazujących na Konspiracji i Biochemii. Posiadanie tego zmysłu powinno mieć też przełożenie na fabułę, gdy to logiczne. Na przykład skórzak może w porę przewidzieć nadciągające opady toksycznego deszczu lub „wywęszyć” zbliżającą się jadowitą kreaturę albo kryjącego się nieopodal cuchnącego gorzałą bandziora.

FORMA TOKSYK

Wiem jak wyglądam. Nie musisz mi o tym przypominać. Doskonale zdaję sobie sprawę, że na pierwszy rzut oka prezentuję się trochę jak zasuszona mumia człowieka poddanego śmiertelnej dawce promieniowania! Do tego całkowity brak owłosienia, a moja szorstka, chropowata skóra miejscami pęka lub czernieje. Dobrze chociaż, że przez zdecydowaną większość czasu wszystkie te obrzydliwości nie wydzielają przykrego zapachu. Nic na to nie poradzę, że wywodzę się z mocno napromieniowanych terenów, gdzie skażenie odcisnęło potworne piętno na mutujących ludziach. Pogodziłem się już ze swoim wizerunkiem, ale czasami skóra jak papier ścierny przysparza mi praktycznych problemów. Łachy drą się na mnie praktycznie każdego dnia!

Mi osobiście to jakoś szczególnie nie przeszkadza i nie obchodzi mnie, ale wielu typów takich jak ja woli nie afiszować się ze swoim wyglądem. Wkurzają ich nachalne spojrzenia, przytyki i dyskryminacja. Ubierają się więc w taki sposób, żeby ukryć swoje ciało. Noszą długie płaszcze z kapturami, zakładają maski, bandany i tak dalej. Wielu toksyków trzyma się w ogóle z dala od społeczności innych niż własna. Mieszkają w odizolowanych częściach miast i rozpieczętowanych Azylów albo tworzą osady w nieprzystępnych okolicach, żeby zwykli śmiertelnicy za często się tam nie pojawiali.

Wyznam ci, że w środku też nie jest ze mną najlepiej. Ciągłe bolą mnie te moje nieproporcjonalne gnaty z oporem spełniające przypisane im funkcje. Kończyny mam miejscami nienaturalnie długie, a stawy wyraźnie przemieszczone. Mięśnie i bebechy też dają mi popalić. Codziennie doświadczam chyba wszystkich możliwych rodzajów bólu. Naprzemiennie nęka mnie rozdzierający, piekący, uciskający... Nachodzący falami lub jakby pulsował. Trudno przewidzieć, gdzie będzie doskwierał kolejnego dnia. Czasami uparczywie dokucza w jednym

miejscu, a niekiedy migruje co kilka godzin. Nie mogę powiedzieć, że do tego przywykłem, ale staram się normalnie żyć. Zazwyczaj udaje mi się to, choć zdarzają się dni, gdy z trudem przychodzi mi każdy ruch. Ten okropny stan bywa diabelnie trudny do zniesienia. Czasami mnie to wykańcza.

Mimo wszystko ktoś kiedyś powiedział, że mi zazdrości. Chyba go całkiem pogięło, biorąc pod uwagę to wszystko, o czym przed chwilą mówiłem. Z drugiej strony faktem jest, że przyszedłem na świat i wychowywałem się w katastrofalnych warunkach, w których przeżycie stanowiło duże wyzwanie. Udało mi się przetrwać i przy okazji mocno się zahartowałem. Pospolity toksyczny deszcz albo typowa napromieniowana burza piaskowa z reguły nie robią na mnie wrażenia. Czasami reumatyzm daje mi się wtedy we znaki bardziej niż zwykle i tyle.

Bycie mutantem z dzieciństwem spędzonym w regionie narażonym na ogromne dawki promieniowania ma też swoje dobre strony! Jakimś cudownym zrządzeniem losu zdołałem niesamowicie uodpornić się na broń energetyczną! Lasery Obcych nie są dla mnie tak straszne, jak to ludzie opisują. Wszystko ma swoje granice, ale ja mogę sporo znieść! Płomienie z sowieckich miotaczy zwęglają mi odzież, ale mnie tak łatwo nie trawią! Nie wiem co jest z moim ciałem, ale tę osobliwą odporność bardzo sobie cenię! Nie przypadkiem wielu toksyków posiada właśnie broń energetyczną – zdobyli ją bez dużych trudności pokonując łebków nie spodziewających się po nich dużego oporu. Lubię widzieć to zdziwienie na twarzach swoich ofiar, kiedy spostrzegają, że laserową pukawką niewiele mogą zdziałać!

Parametry dodatkowe:
Inicjatywa bez zmian
Odporność bez zmian
Kondycja +3
Żywotność bez zmian

Początkowe wartości Postaw:
Czas Pokoju k8
Duch Postępu k8
Zew Wojny k8
Faza Przetrwania k12

Toksyk dodaje 3 do najwyższego wyniku w Testach bazujących na *Surviwalu* związanych z przebywaniem w skażonych, napromieniowanych, toksycznych, zatrutych i tym podobnych ekstremalnych warunkach.

Toksyk jest mniej podatny na działanie broni energetycznej (jak lasery i miotacze ognia). Jeśli zostanie trafiony przy pomocy takiego uzbrojenia, na etapie określania ewentualnych Ran należy uznać, że jego Odporność jest wyższa o 2!

Każdy toksyk cierpi na nieuleczalną odmianę schorzenia – Chroniczny ból.

PROFESJA AGENT

Ustalmy coś. Nie będę udzielał żadnych odpowiedzi. Wszystko co tu robię jest tajne. Poza tym to ja tu jestem od zadawania pytań! Czy wiesz z kim masz do czynienia? Czy zdajesz sobie sprawę z tego, ile zawdzięczasz powołanej wraz z wybuchem wojny Antykryzysowej Agencji Dozoru? Masz jakiegokolwiek pojęcie o tym, na czym polega kontrwywiad, ile pracy kosztuje tropienie sowieckich szpiegów i marionetek Obcych, a także terrorystów i członków rozmaitych organizacji żerujących na upadku Ameryki? Jeden fałszywy ruch, jedno złe posunięcie i można zostać zdemaskowanym, zaprzepaszczając dni, tygodnie, a nawet miesiące ciężkiej pracy.

Nie oglądając się za siebie, Agencja wyrusza jako forpocztą ładu i porządku, by zdobyć niezbędne dane na temat tego, jak rozpracować i zażegnać trwający kryzys. Trwa chaos informacyjny, który musi zostać opanowany. Aktywacja systemu CRASH rozłożyła na łopatki centralny system terminalowy, by wrażliwe dane nie wpadły w ręce wroga, ale teraz trzeba je odzyskać. Należy zlokalizować ukryte arsenały broni i magazyny ze sprzętem pomocnym w odbudowie Stanów. Los tych wszystkich przedsięwzięć spoczywa w moich rękach!

[1] Jeśli dobrze się zmobilizujesz, możesz stać się bardziej skuteczny podczas śledztwa (dopisz sobie w takich okolicznościach 1 Wyczerpania, a otrzymasz bonus +1 do najwyższego wyniku podczas dowolnego Testu bazującego na Cwaniactwie).

[2] Znasz różne techniki przesłuchań i negocjacji. Jeżeli z jakimś partnerem dobrze odegrasz dobrego i złego glinę, otrzymasz premię +2 do Testu bazującego na Empatii podczas przesłuchiwania świadka bądź podejrzanego. Stosując inne policyjne techniki przesłuchań otrzymujesz bonus +1 do najwyższego wyniku w Testach bazujących na Empatii lub Perswazji.



Preferencje:



Zdolności, które awansują:

Perswazja, Empatia, Konspiracja.

Zdolność zawodowa:

Konspiracja.

Przykładowy ekwipunek

Pospolity: Hydrodrażetki, prowiant na tydzień, krzesiwo.
Niepowszedni: Travel Kit, MEDEX, radiostacja, kajdanki, kamizelka kuloodporna (tułów: +2).
Deficytowy: Colt M1911, Odznaka Agent (przedmiot spoza listy ekwipunku).
Z wyższej półki: mikrofon kierunkowy.

10 + 3k8 sztuk amunicji.

PROFESJA BĘKART WOJNY

Jestem dzieckiem apokalipsy – wychowała mnie wojna. Siostrą dla mnie jest piła mechaniczna, a bratem – koktajl Mołotowa. Jeśli nie podoba ci się moja rodzina to mamy poważny problem... Zanim zaczniesz do mnie startować, wiedz, że wielokrotnie spoglądałem śmierci w oczy i nigdy nie zrobiło to na mnie wrażenia.

Zahartowałem się w boju i niejedno miałem okazję zobaczyć. Najwyraźniej przyszedłem na świat po to, żeby go zawojować. Rozbijanie łbów i łamanie żeber to mój fach. Doskonale znam się na tym rzemiośle. Nie ma nic piękniejszego niż krwawa łaźnia, którą funduję przerażonym wrogom. Robię swoje skrupulatnie. Dla własnej satysfakcji, na rzecz słusznej sprawy albo za godziwe wynagrodzenie!

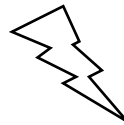
Chociaż świat legł w gruzach – ja nie pękam! Zawsze biorę sprawy w swoje ręce i zmuszam los do posłuszeństwa. Nie ma takiej rzeczy, której nie dałoby się załatwić siłą! Na każdego jest sposób. Na wszystko jest metoda. Nie lubię strzępić języka. Nóż na gardle albo giwera wymierzona centralnie w czoło to najlepszy rodzaj argumentów. Często nie trzeba nawet marnować amunicji ani brudzić kosa, żeby sprawa została pozytywnie rozpatrzona i definitywnie rozstrzygnięta. Strach to mój sprzymierzeniec.

[1] Jesteś wprawiony w boju, więc ilekroć atakuje cię kilku przeciwników, nie otrzymują oni premii wynikającej z przewagi liczebnej.

[2] Raz na scenę walki możesz zadeklarować, że wpadasz w szal bojowy. W takiej sytuacji otrzymujesz dodatkową dużą akcję w danej turze starcia!



Preferencje:



Zdolności, które awansują:

Strzelectwo, Walka wręcz, Sprawność.

Zdolność zawodowa:

Walka wręcz.

Przykładowy ekwipunek

Pospolity: Pasta Nawadniająca, prowiant na tydzień, zapalniczka sztormowa.

Niepowszedni: Travel Kit, MEDEX, spodnie bojowe (nogi: +2), nóż bojowy (Siła 2k8+k10).

Deficytowy: rękawice chwytne, S&W 0,44 Magnum.

Z wyższej półki: dźwignia operatorska.

10 + 3k8 sztuk amunicji.

PROFESJA FANATYK

Ludzki umysł nie jest jasno świecącym punktem na tle pięknej krainy. Zdecydowanie nie. Bez wątpienia to raczej ponura, plugawa zgnilizna. Ludzki umysł należy traktować jak bestię – zakładać mu kaganiec i prowadzić na smyczy. W przeciwnym wypadku zło zyskuje przewagę.

Te kreatury z kosmosu i piekielnie skalani ciemną materią komunści są karą za nasze grzechy. Na szczęście nie wszystko stracone. Nadal istnieją ogniska oporu i wciąż możemy odpokutować. Nie będzie to łatwe, ale nie mamy wyboru. Musimy pozostać mocni w wierze i czynnie przeciwstawiać się temu, co występne. Los tego świata nie jest jeszcze przesądzony – spoczywa w naszych rękach.

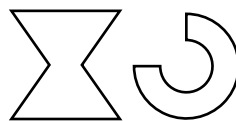
Moje życie to misja. Zostałem powołany do walki z niegodziwością oraz do sprowadzania grzeszników na drogę wiary. Nie spocznę dopóki po ziemiach USA panoszy się łajdactwo. Własnymi rękami dławię całe te draństwo przy każdej nadarzającej się sposobności. Ponadto wątpięcym przynoszę gniew, by mogli wrócić do walki. Pograżonym w rozpaczę dodaję otuchy. Złęknionym pomagam odnaleźć w sercach odwagę. Konających uczę sztuki przetrwania. A upadłym wyznaczam miejsce w piekle, do którego niezwłocznie powinni się udać!

[1] Raz w tygodniu jesteś w stanie poprzez modlitwę doznać olśnienia, które poprawi twoje morale (modlitwa niweluje złamane morale po jednym, dowolnie wybranym przegranym Teście Społecznym).

[2] Pocieszając, podnosząc na duchu, dodając wiary i nadziei możesz dodać sobie 1 do najwyższego wyniku w Testach bazujących na Empatii.



Preferencje:



Zdolności, które awansują:

Empatia, Cwaniactwo, Surwiwal.

Zdolność zawodowa:

Empatia.

Przykładowy ekwipunek

Pospolity: Pasta Nawadniająca, prowiant na tydzień, krzesiwo.
Niepowszedni: Travel Kit, MEDEX, apteczka, nóż bojowy (Siła 2k8+k10), buty militarne (nogi: +2).
Deficytowy: odstraszacz zwierząt, strzelba Double-Shock.
Z wyższej półki: podwieszany celownik laserowy.

10 + 3k8 sztuk amunicji.

PROFESJA LAWIRANT

Rozejrzyj się. Świat jest pełen frajerów. Wszyscy tylko czekają, żeby ich wyrolować. Żyją złudzeniami, liczą na łut szczęścia lub cudowne zrządzenie losu. I wtedy przybywam ja. Daję im to, czego chcą – szansę na spełnienie marzeń. A oni stawiają wszystko, co mają, żeby wygrać główną nagrodę w tym ustawionym konkursie. Nikogo nie zmuszam. Sami idą na rzeź! Ja tylko sprzedaję bilety! Ludzie są tacy naiwni... I kochają moje farmazony.

Niektórych ludzi unikamy, a na innych staramy się natknąć. Wszyscy tak robimy, ale ja wiem najlepiej, na kogo warto wpadać, a kogo omijać szerokim łukiem. Jestem tu po to żeby robić interesy. Aby ubić targu i dobrze na tym wyjść, muszę orientować się, kto zapłaci najlepiej lub wykona swoją robotę najtaniej. Nie ma nic gorszego niż kiepski biznes. Zawsze wychodzę na swoje, bo inne opcje nie wchodzą w grę!

Na pustkowiach panuje rozpacz. Całe stada desperatów starają się przetrwać dzień po dniu, ale nie idzie im to zbyt dobrze. Ledwo wiąży koniec z końcem. Nic w tym dziwnego. Nękają ich sowioci, Obcy i hordy mutantów. Nie ma lekko, a właściwie jest diabelnie ciężko. Każdy orze jak może.

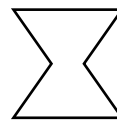
Jak już mówiłem jestem tu po to żeby robić interesy...

[1] *Trudno jest oszukać kłamcę, więc ilekroć próbujesz rozpoznać, czy ktoś wciska ci kit, uzyskujesz bonus +2 do Testu bazującego na Perswazji lub Empatii.*

[2] *Morale wydaje się czymś relatywnym dla kogoś, kto wydaje się pozbawiony kręgosłupa moralnego i hierarchii wartości. Raz w tygodniu jesteś w stanie sam sobie wyperswadować obawy, skrupuły bądź poczucie winy i w ten sposób zniwelować złamane morale w wyniku jednego, dowolnie wybranego przegranego Testu Społecznego.*



Preferencje:



Zdolności, które awansują:

Perswazja, Empatia, Cwaniactwo.

Zdolność zawodowa:

Empatia.

Przykładowy ekwipunek

Pospolity: Pasta Nawadniająca, prowiant na tydzień, wytrych.
Niepowszedni: Travel Kit, MEDEX, zestaw do kamuflażu, flakon perfum, pistolet Walther P38.
Deficytowy: tłumik pistoletowy, podsłuch.
Z wyższej półki: syntezytor mowy.

10 + 3k8 sztuk amunicji.

PROFESJA METALURG

Matka natura poskąpiła nam specjalnych zdolności. Mamy ciała, które całkiem nieźle się regenerują i są w stanie sporo wytrzymać, ale w porównaniu do niektórych zwierząt jesteśmy po prostu słabi i to pod wieloma względami. Czy wiesz, że pchła potrafi skoczyć na dystans 200-krotnie większy od długości jej ciała? Czy zdajesz sobie sprawę z tego, że skorupa pancernika jest w stanie odbić pocisk z broni palnej? Dałbyś wiarę temu, że istnieją krewetki mogące machnąć odnóżem z prędkością 50 mil na godzinę? Wyobrażasz sobie, że nawet żuk gnojowy potrafi pociągnąć przedmiot ważący 1000 razy więcej niż on sam?! A jak jest z nami? O takich niesamowitych darach większość ludzi może tylko pomarzyć. Powiedziałem większości, ponieważ istnieją szczęściarze, którzy są w stanie dokonywać niebywałych czynów. Jestem jednym z nich.

Cybernetyka, stary. Zapamiętaj to słowo. To dzięki niej zwykły śmiertelnik może pochwalić się nieprzeciętnymi możliwościami. Protezy, wszczepy i skafandry wspomagane – oto sposób na prześcignięcie nawet najbardziej osobliwych przedstawicieli świata zwierząt. Tego typu sprzęt pozwala przekraczać wrodzone możliwości.

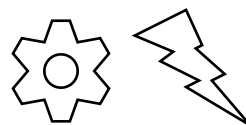
Nie bez powodu mnie i innych zajmujących się tym rzemiosłem nazywają metalurgami. Spawanie oraz montaż cybernetycznej aparatury to moja specjalność.

[1] *Bezproblemowo rozpoznajesz specjalne funkcje skafandrów wspomaganych, więc wiesz, czego możesz się spodziewać. Wyjątkiem jest funkcja o nazwie skrytka, która zwykle jest szczególnie dobrze zakamuflowana.*

[2] *Wytwarzając z powodzeniem specjalne funkcje pancerzy wspomaganych udaje ci się zaoszczędzić k8 części uniwersalnych.*



Preferencje:



Zdolności, które awansują:

Technika, Cybernetyka, Broń ciężka.

Zdolność zawodowa:

Cybernetyka.

Przykładowy ekwipunek

Pospolity: Pasta Nawadniająca, prowiant na tydzień, krzesiwo.

Niepowszedni: Travel Kit, MEDEX, stalowa lina, latarka, rewolwer S&W Double-Action.

Deficytowe: narzędzia, latarka czołowa.

Z wyższej półki: skafander wspomagany bez dodatkowych modułów (wszystkie lokacje: +2; UWAGA: aby używać trzeba mieć Cybernetykę na poziomie k12).

10 + 3k8 sztuk amunicji.

PROFESJA NAUKOWIEC

Do niedawna sądziliśmy, że jesteśmy najbardziej rozgarnięci we wszechświecie. Tymczasem wraz z pojawieniem się Obcych upadł mit niezwyklej inteligencji rodzaju ludzkiego. Mimo wszystko to mózg jest dla nas najlepszym orężem. Z całą pewnością to w owocach jego pracy powinniśmy pokładać nadzieję. O ile oczywiście będziemy robić z niego dobry użytek. Nawet znamienita broń w rękach nieprawionego wojownika okaże się zawodna. Sama pojętność to za mało – potrzeba jeszcze pieczołowicie gromadzonej wiedzy. W końcu jednak nauka nas wyzwoli!

Świat skrywa wiele tajemnic. Kiedy je analizuję – moje myśli pędzą jak rumaki. W galopującym tempie zgłębiam to, co niezbadane lub zagubiło się w odmętach historii w następstwie wojennego chaosu. Ludzkość nie powinna popełniać dwa razy tych samych błędów, a tylko pamiętać o tym, co się stało, pozwoli temu zapobiec w przyszłości.

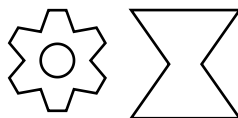
Perspektywa teoretyczna jest fascynująca, ale praktyczne umiejętności są jeszcze ważniejsze. Inni często nie orientują się z czym mają do czynienia. Nie ogarniają do czego służą znalezione w gruzowiskach przedwojenne przedmioty, czego spodziewać się po Anomaliach, jak używać Fenomenów i skomplikowanego sprzętu. Stawia ich to na przegranej pozycji, na której ja staram się nigdy nie znaleźć. Zwykle mi to wychodzi!

[1] *Masz wyjątkowy dar do obsługi komputerów. Gdy oblejesz Test Terminali podczas obchodzenia lub łamania zabezpieczeń istnieje 30% szans, że w ostatniej chwili uda ci się zapobiec alarmowi i będziesz mógł w kolejnej turze spróbować ponownie. Taka sposobność nadarza się tylko raz dla każdego terminalu.*

[2] *Wprawdzie biostymulanty nie są twoją specjalnością, ale dzięki wiedzy naukowej wytwarzając je z powodzeniem udaje ci się zwykle zaoszczędzić k4 półprodukty chemiczne!*



Preferencje:



Zdolności, które awansują:

Rozeznanie, Terminale, Biochemia.

Zdolność zawodowa:

Terminale.

Przykładowy ekwipunek

Pospolity: Pasta Nawadniająca, prowiant na tydzień, zapalki sztormowe.
Niepowszedni: Travel Kit, MEDEX, apteczka, kompas, nóż bojowy (Siła 2k8+k10).
Deficytowy: gogle termowizyjne, Zdalny Przechwytywacz.
Z wyższej półki: terminal naręczny.

10 + 3k8 sztuk amunicji.

PROFESJA

PILOT

Kocham ryk silnika, uwielbiam zapach spalin, wypasione fury to mój fetysz, a dzień bez driftu uznaję za dzień stracony. Na punkcie motoryzacji mam totalnego fioła. Nic mi nie umknie, zauważę każdy szczegół, wykorzystam wszystkie atuty własnego auta i słabe punkty gablot rywali.

Jestem nie tylko kierowcą, ale też jednoosobową stacją kontroli pojazdów i chodzącym warsztatem samochodowym. Jeżeli nawet jakaś bryka chwilowo odmówi mi posłuszeństwa, znajdę usterkę choćby w środku nocy, po omacku, pod ostrzałem albo pod presją czasu w trakcie ucieczki przed bandą kanibali. A potem naprawię ją w mgnieniu oka.

Samochody cenię nade wszystko, ale inne pojazdy też pilotuję bardzo chętnie. Właściwie równie dobrze czuję się za kierownicą i przy drążku sterowym. Nic na to nie poradzę, że pilotaż mam we krwi. Robię z tego dobry użytek. Mogę prowadzić ciężarówkę Unii Handlowej. Jestem w stanie żyrokopterem migiem przemknąć nad terenem wroga. A jeżeli zajdzie taka potrzeba, poprowadzę też tankietkę kolumnę Ruchu Oporu na radziecką hołotę!

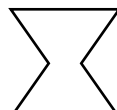
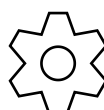
Chwilowo nie mam własnej fury, ale to tylko kwestia czasu, aż znajdę przyzwoity środek transportu. Póki co jeżdżę tym, co mi dadzą, albo tym, co sobie pożyczę!

[1] Jesteś trochę jak kaskader. Ilekroć dochodzi do jakiejś kraksy lub przykrego zdarzenia na drodze, w wyniku którego prowadzony przez ciebie pojazd ulega uszkodzeniu, istnieje 50% szans, że maszyna otrzyma o 1 Szkodę mniej.

[2] Jeśli wyciśniesz z siebie siódme poty, wyciśniesz też ponad 100% możliwości ze swojej bryki (dopisz sobie w takich okolicznościach 1 Wyczerpania, a otrzymasz bonus +1 do najwyższego wyniku podczas dowolnego Testu bazującego na Pilotażu).



Preferencje:



Zdolności, które awansują:

Rozeznanie, Technika, Pilotaż.

Zdolność zawodowa:

Pilotaż.

Przykładowy ekwipunek

Pospolity: Pasta Nawadniająca, prowniant na tydzień, zapalki sztormowe.

Niepowszedni: Travel Kit, MEDEX, wzmocniony kask motocyklowy (głowa: +2), pistolet Walther P38, nóż bojowy (Siła 2k8+k10).

Deficytowy: narzędzia, miernik promieniowania.

Z wyższej półki: lornetka noktowizyjna.

10 + 3k8 sztuk amunicji.

PROFESJA REPORTER

Ludzie chcą wiedzieć, jak się sprawy mają. Bez tego żyłoby w ciągłym lęku. Dzięki mnie mogą spać spokojnie, bo wiedzą, że wróg jest jeszcze daleko, Ruch Oporu daje radę, a Obcy nie rozpanoszyli się po Ameryce na dobre. Dostarczam informacji z frontu, a nawet zza linii wroga.

Jest coś jeszcze bez czego ludziska nie mogą się obejść. Rozrywka. Potrzebują jej jak tlenu zarówno mieszkańcy Azylów jak i kontenerowcy żyjący gdzieś na powierzchni w rudach skleconych z dawnych przyczep kempingowych. Sytuacja w Stanach jest tak fatalna, że bez chwili wytchnienia i luzu ludzi po prostu poskręcałoby z nerwów albo już dawno poderznęliby sobie żyły z rozpacz.

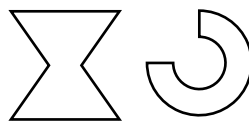
Moje nagrania ukazują nie tylko triumf Amerykanów nad sowiecką ferajną i zgrają Obcych, ale przy okazji gwarantują dobry ubaw. Nie ma nic lepszego na poprawę humoru niż jedna wielka radosna rozmowa z skalanych komunistów albo fajerwerki podczas wysadzania w powietrze jakiejś dziwacznej budowli wrogiej cywilizacji. Korespondenci rejestrują materiały, za które można dostać coś do jedzenia i nocleg w godziwych warunkach, a czasem nawet trochę kartek towarowych Unii Handlowej. Jak dla mnie to całkiem niezły interes!

[1] *Widziałeś już naprawdę sporo. Jeśli dobrze się skupisz, jesteś w stanie wydedukować lub przypomnieć sobie istotne szczegóły z zakresu wiedzy ogólnej (dopisz sobie w takich okolicznościach 1 Wyczerpania, a otrzymasz bonus +1 do najwyższego wyniku podczas dowolnego Testu bazującego na Rozeznaniu).*

[2] *Komunikacja radiowa, świetlna, dymna oraz inne formy przekazu informacji to coś, na czym znasz się naprawdę nieźle. Otrzymujesz premię +2 do najwyższego wyniku podczas związanych z taką komunikacją Testów bazujących na Konspiracji. Działa to też, gdy próbujesz tego typu przekaz rozszyfrować.*



Preferencje:



Zdolności, które awansują:

Cwaniactwo, Empatia, Surwiwal.

Zdolność zawodowa:

Cwaniactwo.

Przykładowy ekwipunek

Pospolity: Hydrodrażetki, prowiant na tydzień, zapalki sztormowe.

Niepowszedni: Travel Kit, MEDEX, lina wspinaczkowa, apteczka, kamizelka militarna (tułów: +2).

Deficytowy: kombinezon ochronny, kamera terminalowa (przedmiot spoza listy ekwipunku).

Z wyższej półki: mikrofon kierunkowy.

10 + 3k8 sztuk amunicji.

PROFESJA STRZYKAWA

Zdarzają się takie chwile, kiedy zastanawiam się co trzyma mnie na tym świecie. I wtedy przypominam sobie, że mam jeszcze kilka dawek AMNESTYKA, po którym człowiek zapomina o wszelkich złych emocjach. Negatywne uczucia ulatniają się praktycznie natychmiast i wtedy czuję się tak, jakby Wojny Totalnej wcale nie było. Zamiast tego mogę się totalnie wyluzować! W tych chwilach dociera do mnie też, że nie powinienem strzelić sobie w łeb, ponieważ mam poważne zobowiązania. Wiele osób polega na takich jak ja. Na moje preparaty nikt nigdy nie narzeka. Nie chodzi o to, że używam jakichś tajemniczych, a w każdym razie nieznanych powszechnie receptur. Sekret tkwi w tym, że zawsze wszystkie środki testuję na sobie!

Bądźmy ze sobą szczerzy. Z organizmami większości ocalałych nie jest zbyt dobrze, a właściwie jest całkiem fatalnie. Ciężko byłoby przetrwać bez odpowiednich leków, stymulantów i preparatów kojących całe to gigantyczne, pochłaniające bez reszty cierpienie i poczucie beznadziejności. Moje produkty przynoszą ludziom ulgę. Ja korzystam z nich naprawdę często. Nigdy nie rozstaję się z Wtryskarą, która w mgnieniu oka wprowadza mi do krwiobiegu wszystko, czego w danej chwili zapragnę.

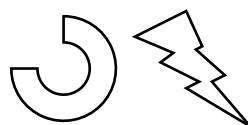
Umiem wytwarzać biostymulanty, ale znam się też na materiałach wybuchowych i uzbrojeniu takim jak na przykład ciężki miotacz ognia. Chemia to mój żywioł.

[1] Medyczne biostymulanty często działają na ciebie lepiej niż na innych. W 50% przypadków preparaty takie jak MEDEX czy REGENERATOR usuwają o 1 Ranę więcej.

[2] Podróbki strzykawkowych biostymulantów wpływają na ciebie identycznie jak oryginalne produkty (nie powodują skutków ubocznych).



Preferencje:



Zdolności, które awansują:

Broń ciężka, Leczenie, Biochemia.

Zdolność zawodowa:

Biochemia.

Przykładowy ekwipunek

Pospolity: Pasta Nawadniająca, prowiant na tydzień, zapalki sztormowe.

Niepowszedni: Travel Kit, apteczka, maska przeciwgazowa, MEDEX, pistolet Walther P38.

Deficytowy: Wtryskara, laboratorium polowe.

Z wyższej półki: zestaw sapera.

3k8 sztuk amunicji.

PROFESJA SZERYF

Dawniej Szeryfowie sprawowali władzę wyłącznie na terenie hrabstwa. Dzisiaj nie ma tego typu ograniczeń – moja jurysdykcja sięga tam, gdzie akurat jestem! Na pustkowiach nie ma zwyczajnej policji, prokuratorów, prawników oraz sędziów. To ja przeprowadzam aresztowania, osądzam, wydaje prawomocny wyrok i egzekwuję go! Działam na podstawie rozporządzeń Antykryzysowej Agencji Dozoru. Na odznakę trzeba sobie zasłużyć. Podobnie jak Agenci, tak i Szeryfowie są wybierani przez Dyрекcję i wcielani do służb mundurowych po pozytywnej weryfikacji. Od tego momentu jako Szeryf kieruję się Trzema Postanowieniami. Mam chronić państwo przed najeźdźcą, anarchią i deprawacją. Wolno mi z użyciem wszelkich dostępnych środków temperować zachowania osób, które narażają wbrew czyjejś woli na utratę zdrowia, życia albo mienia, ewentualnie rażąco naruszają zasady sprawiedliwości społecznej, uporczywie utrudniają lub uniemożliwiają mi realizację Trzech Postanowień.

Czasami współpracuję z lokalną milicją, a z rzadka z innymi przedstawicielami Agencji, jeśli ich napotkam na swojej drodze lub otrzymam takie rozkazy ze Zautomatyzowanego Posterunku.

[1] Jeśli dobrze się wysilisz, staniesz się bardziej efektywny w trakcie działań operacyjno-sledczych (dopisz sobie w takich okolicznościach 1 Wyczerpania, a otrzymasz bonus +1 do najwyższego wyniku podczas dowolnego Testu bazującego na Konspiracji lub Cwaniactwie).

[2] Jesteś „Panem Władzą” i ludzie czują przed tobą respekt! Jeśli istnieją uzasadnione podejrzenia popełnienia przestępstwa lub są przesłanki, by przypuszczać, że czynione są przygotowania do jego popełnienia, otrzymujesz premię +2 w Testach bazujących na Empatii, gdy grozisz konsekwencjami za współudział, utrudnianie śledztwa lub samo przestępstwo.



Preferencje:



Zdolności, które awansują:

Cwaniactwo, Walka wręcz, Konspiracja.

Zdolność zawodowa:

Cwaniactwo.

Przykładowy ekwipunek

Pospolity: Hydrodrażetki na tydzień, prowiant na tydzień, krzesiwo.

Niepowszedni: Travel Kit, MEDEX, radiostacja, kajdanki, nóż bojowy (Siła 2k8+k10).

Deficytowy: Odznaka Szeryfa, pistolet maszynowy PAX.

Z wyższej półki: wykrywacz ruchu z wyświetlaczem.

10 + 3k8 sztuk amunicji.

PROFESJA TECHNIK

Zażartowałbym pytając ilu Agentów Dozoru potrzeba do wymiany żarówki, ale co ty możesz wiedzieć o żarówkach. Pewnie nie zajarzyłyś, o co chodzi w dowcipie. To nie twoja wina. Nie każdy musi przecież wiedzieć czym jest i do czego służy aparat zmienno-emisyjny albo deflektor wspornikowy. Wystarczy, że ja ogarniam ten temat. Bez wiedzy i wybitnych umiejętności takich jak moje, świat już dawno by się zawalił. Siadłyby systemy podtrzymujące życie Azylów, żadne auto nie ruszyłoby po dziesięcioleciach stania pod grubą warstwą brudu, a małe i duże ludzkie wspólnoty byłyby pozbawione sprawnych generatorów prądu... Mógłbym tak jeszcze długo wymieniać, ale lepiej uwierz mi na słowo. Bez kolesiów takich jak ja byłoby naprawdę nieciekawie. W niektórych zakamarkach Stanów ludzie są tak ciemni, że traktują mechaników, techników i inżynierów niemal jak cudotwórców. Zdarzyło się, że drżeli przede mną jakbym uprawiał czarną magię. To niesamowite jak bardzo prymitywna stała się część USA. Dla mnie to nie stanowi większego problemu. Wręcz przeciwnie – całkiem nieźle zarabiam na ludzkiej niewiedzy!

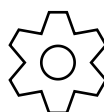
Nie jestem facetem od wyświadczenia przysług. Muszę przecież z czegoś żyć. Wszystko kosztuje. Takie czasy. Skoro już mowa o płaceniu, najbardziej interesują mnie instrukcje obsługi, dobrze zachowana prasa branżowa i narzędzia, z którymi i tak nie wiedziałbyś co zrobić. Nie pogardzę też aparaturą terminalową. Jeżeli natkniesz się na takie rzeczy na pustkowiach to wal do mnie jak w dym. W przeciwnym wypadku nie zwracaj gitary!

[1] *Ileokroć stworzysz ekwipunek używając części uniwersalnych i uda ci się osiągnąć upragniony rezultat, zdołasz także zaoszczędzić k8 części!*

[2] *Dokonując z powodzeniem rozbiórki pojazdu uzyskujesz 2k8 x 8 (zamiast 2k6 x 5) części mechanicznych.*



Preferencje:



Zdolności, które awansują:

Pilotaż, Technika, Terminale.

Zdolność zawodowa:

Technika.

Przykładowy ekwipunek

Pospolity: Pasta Nawadniająca, prowiant na tydzień, krzesiwo.

Niepowszedni: Travel Kit, MEDEX, latarka, pułapka potrzaskowa, nóż bojowy (Siła 2k8+k10).

Deficytowy: multitool, laboratorium polowe.

Z wyższej półki: terminal naręczny

10 + 3k8 sztuk amunicji.

PROFESJA TROPICIEL

Mój fach to tropienie rzadkich gratów, pamiątek przeszłości oraz wartościowego sprzętu. Przeszukuję ruiny lub zapuszczam się w podłe, rzadko uczęszczane rewiry. Jeśli trzeba, to nawet przekopuję złomowiska. Poszukiwania są dla mnie jak łowy, a ekstra znaleziska niczym trofea.

Kocham ten dreszcz emocji podczas otwierania starych, zakurzonych skrzyń i eksplorowania magazynów, które nie zostały dotychczas przez nikogo splądrowane. Nie ma nic lepszego niż znalezienie czegoś naprawdę super w najmniej oczekiwanym momencie. To jak wygrana na loterii! Daje kopa!

Zdarza się, że jestem też na tropie ludzi: zbiegłych przestępców, złodziei, oszustów lub po prostu ofiar losu, które zgubiły się na pustkowiach. Czasami przeprowadzam grupy ocalałych przez niebezpieczne tereny lub uczę lokalnych osadników, w jaki sposób znajdować niezbędne im do przetrwania surowce.

Krótko mówiąc moje usługi są do kupienia. Jeśli ktoś wystarczająco dobrze zapłaci, mogę z uśmiechem na twarzy ruszać w teren niezwłocznie. Jestem typem włóczykija. Nigdzie nie zapuszczam korzeni i lubię być w drodze. Tak mam i to się prędko raczej nie zmieni.

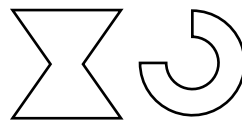
Żeby odnosić sukcesy w tej branży należy mieć zmysł orientacji, obeznanie w terenie i dobrą gadkę podczas negocjacji.

[1] Jeśli mocno się postarasz, skuteczniej wykrywasz pułapki, zacierasz ślady lub tropisz uciekinierów (dopisz sobie 1 Wyczerpania, a otrzymasz bonus +1 do najwyższego wyniku podczas dowolnego Testu bazującego na Konspiracji).

[2] Jesteś w stanie z łatwością wrócić do miejsca, w którym już byłeś, o ile będziesz przebiegać dokładnie tę samą trasę.



Preferencje:



Zdolności, które awansują:

Rozeznanie, Surwiwal, Konspiracja.

Zdolność zawodowa:

Rozeznanie.

Przykładowy ekwipunek

Pospolity: Pasta Nawadniająca, prowiant na tydzień, zapalki sztormowe.

Niepowszedni: Travel Kit, MEDEX, maska przeciwgazowa, latarka, rewolwer S&W Double-Action.

Deficytowy: lornetka, miernik promieniowania.

Z wyższej półki: wykrywacz ruchu z wyświetlaczem.

10 + 3k8 sztuk amunicji.

Integrator drużyny

Postaci, w które wcielają się gracze, mogą pod wieloma względami bardzo różnić się od siebie. Skoro jednak stanowią drużynę, to najwyraźniej coś ważnego je też łączy. Aby dowiedzieć się co scala ekipę należy wykorzystać Integrator drużyny. Robi się to zaraz po stworzeniu nowych postaci lub jeszcze przed tym. Wybiera się jeden z motywów przewodnich albo losuje się go rzucając kostką. Zawarte w Integratorze informacje mają charakter orientacyjny. Szczegóły gracze mogą dopowiedzieć sami. W uzasadnionych wypadkach może o tym wszystkim zdecydować Weteran, jeśli na przykład pieczołowicie zaplanował kampanię odpowiadającą konkretnym realiom, które powinny znaleźć odzwierciedlenie w tym, co łączy członków drużyny. Wszyscy uczestnicy razem mogą też opracować własny powód scalający ekipę, chociaż zalecane jest jednak skorzystanie z poniższej listy. Uwzględnia ona realia świata gry, a jej pozycje niewątpliwie nadają sens egzystencji postaci i wyznaczają konkretny kierunek ich poczyną.

Czynienie postępów w realizacji celów drużynowych sprzyja rozwojowi postaci, więc warto wybrać motyw przewodni, który faktycz-

nie wyda się graczom atrakcyjny. Należy powtórzyć rzut lub wybrać inny cel jeśli ten wylosowany całkowicie nie pasuje do tego, jaki styl gry preferują uczestnicy sesji. Nic na siłę, bo gra ma być rozrywką, a nie udręką.

W razie potrzeby należy w miarę możliwości dostosować profil postaci do wylosowanego celu. Nawet Agent może w głębi duszy woleć przeżywać amerykański sen zamiast ratować Amerykę i nawet bękart wojny może uwikłać się w polityczną intrygę. Warto zwrócić uwagę, że Integrator drużyny pozwala nadać charakterystyczny sznyt całej ekipie, ale i każdej postaci z osobna. Dzięki temu przedstawiciele poszczególnych Profesji mogą się od siebie bardzo różnić. Na przykład naukowiec realizujący cel „Zgłębić to, co nieodgadnione” będzie osobą zainteresowaną Anomaliami, a innym razem tworzony z motywem przewodnim „Wielka polityka” mógłby okazać się megalomanem.

Cele najprawdopodobniej będą w jakiejś mierze realizowane podczas rozgrywki. Weteran powinien stopniowo podwyższać poprzeczkę lub stawiać graczy przed nowymi trudnościami – również wtedy, gdy już im się w dużym stopniu uda coś istotnego osiągnąć. Finał niektórych przedsięwzięć może być



zwieńczeniem serii przygód i zakończyć grę określonymi postaciami. Na przykład Bohaterowie Graczy kierujący się motywem „Od przybytku głowa nie boli” mogą w końcu założyć prosperujący biznes i definitywnie obronić go przed ewentualnymi atakami konkurencji. Inne cele mogą przenieść rozgrywkę na zupełnie nowy poziom. „Kosmiczna ewakuacja” w pewnym momencie może doprowadzić do wylotu postaci na pozaziemską kolonię. Z drugiej strony niektóre cele nie są osiągalne. Dla przykładu gracze nie zbawią Ameryki, nie pokonają definitywnie Obcych i nie przepędzą Sowietów. Mogą jednak przejść do historii jako ci, którzy podczas prób realizacji tych planów wykazali się chwalebными wynikami! Jeśli polegną – być może kolejne postaci graczy będą czasami słyszeć opowieści o ich poczynaniach od napotykanym Bohaterów Niezależnych. Niewykluczone, że postaci pozostawią po sobie jakiś ślad, na przykład lokal, osadę, przywrócony do użyteczności Azyl. Należy jednak uważać na to, by nie przesadzić i nie zrujnować realiów świata.

Procedura losowania czynnika skalającego drużynę jest następująca: rzuca się kostką k12, aby określić konkretny motyw fabularny.

[1] Na ratunek Ameryce!

Jeszcze nie wszystko stracone. Los Stanów Zjednoczonych jest w rękach ocalałych obywateli. Wszelkimi dostępnymi sposobami staracie się stawiać ten kraj na nogi. Czasami wspieracie Ruch Oporu. Kolejnym razem pomagacie Alternatywie dla Ameryki lub innym dążącym do zażegnania kryzysu organizacjom. Wszystko po to, by ratować USA przed ostatecznym upadkiem. Pragniecie przejść do historii, stać się symbolem bohaterskiej, patriotycznej walki.

[2] Żądza zemsty na komunistach!

Krew was zalewa na samą myśl o tym, że w niektórych zakamarkach Stanów trwa zawieszenie broni między Sowietami a siłami amerykańskimi. Wojska radzieckie wyrządziły wam osobiście, społecznościom, z któ-

rych pochodzicie i w ogóle całej Ameryce ogromną krzywdę. To niewybaczalne i wymaga rewanżu. Nie spoczniecie, dopóki nie dokona się zemsta. Jesteście tu po to, żeby pokonać komunistycznego okupanta i dać Sowietom dotkliwą nauczkę! Z narażaniem życia dążycie do realizacji tego celu.

[3] Nienawiść do Obcych!

W głowach wam się nie mieści, że niektóre organizacje mają w swoich szeregach odszczępieńców Obcych. Ciśnie się wam na usta, że to zdrada! Nie ma nic gorszego niż kosmiczna inwazja, która spowodowała regres ludzkiej cywilizacji i jest odpowiedzialna za śmierć milionów ludzi. Za cały ten fatalny bajzel dookoła obwiniecie przede wszystkim ufoków. Z całego serca pragniecie pomścić tych, którzy zginęli oraz odpłacić Obcym za to, że pozbawili was szansy życia we wspaniałej Ameryce z epoki Ducha Postępu. Macie też osobiste, nie dające spokoju powody, żeby czuć nienawiść i pałać żądzą zemsty.

[4] Podsycanie chaosu!

Z każdym dniem coraz bardziej utwierdzacie się w przekonaniu, że los świata jest przesądzony. Niczego nie da się odbudować. Odrodzenie USA to mrzonka, której nie warto poświęcać uwagi. Tylko głupcy tracą na to czas. Z cynizmem patrzycie na organizacje i społeczności starające się odbudować Amerykę. Zdajecie sobie sprawę, że to utopijny cel, który zmarnuje egzystencję wielu pokoleń. Nie zamierzacie trwonić na to życia. Liczy się tylko to, co tu i teraz. Znaczenie ma jedynie adrenalina, ostra jazda bez trzymanki, a świat trawiony przez Wojnę Totalną to dla was szalowy park rozrywki. Jawnie lub w sposób tajny podsycacie ten chaos dla własnej sadystycznej przyjemności. Niektórzy z was są tacy odkąd pamiętają. Inni stali się takimi w następstwie rozczarowania ludźmi, utraty wiary lub zawodu życiem jako takim.

[5] Amerykański sen!

Bynajmniej nie jesteście awanturnikami, poszukiwaczami przygód, którzy planują włóczyć się do upadłego po zrujnowanym

świecie. Zależy wam na tym, żeby się dobrze ustawić. Wykorzystujecie wszystkie swoje talenty i możliwości oraz korzystacie z każdej nadarzającej się okazji do tego, żeby osiągnąć uprzywilejowaną pozycję i bez przeszkód cieszyć się egzystencją w jak najlepszych warunkach. Przetrwanie to dla was za mało – chcecie prosperować i czerpać z życia garściami. Szukacie dla siebie miejsca w luksusowym Azylu, gwarantującego wygodę stanowiska w radzie dobrze rokującej osady lub innego sposobu na to, żeby niczego wam nigdy nie zabrakło!

[6] Zgłębianie tego, co nieodgadnione!

Z uporem maniaka, obsesyjnie dążycie do poznania natury osobliwych zjawisk, które pojawiły się na Ziemi. Jesteście święcie przekonani, że dzięki wiedzy na temat Anomalii i o możliwościach ich zastosowania ludzka cywilizacja zdoła odzyskać utraconą pozycję. Uczestniczcie w wyścigu po tę wiedzę chcąc wyprzedzić okupantów, a przede wszystkim Obcych, dla których przedziwne aberracje też stanowią zagadkę. Jeśli nawet nie udaje się wam dokonywać przełomowych odkryć, to przynajmniej staracie się żeby jak najwięcej użytecznych Anomalii oraz Fenomenów trafiło w ręce Amerykanów.

[7] Droga do odkupienia!

Każdy z osobna lub wszyscy razem wzięci macie wiele na sumieniu. Na przykład opuściliście swoje społeczności w potrzebie, sromotnie zaniedbaliście obowiązki, zawiedliście podczas realizacji niebywale ważnych zadań lub dokonywaliście haniebných czynów. Przyszedł czas, by zadośćuczynić za wszystkie błędy przeszłości. W pewnym sensie stanowicie grupę pokutników, która gotowa jest poświęcić się w imię wyższych wartości. Właśnie dlatego podejmujecie się samobójczych misji oraz przyjmujecie zlecenia, których nikt inny nie chce się podjąć. Życie to wasza droga do odkupienia.

[8] Kosmiczna ewakuacja!

Wojna Totalna ciągnie się bez końca, Obcy mają znaczącą przewagę, sowioci nie dają za wygraną, a Anomalie mogą wszystko jeszcze

bardziej skomplikować. Najlepszym rozwiązaniem byłaby więc wielka ucieczka z tego przeklętego kraju, który legł w gruzach. Jesteście grupą osób, w których ręce wpadły przedwojenne czasopisma zawierające informacje o Chińskim Programie Kosmicznym z odpowiednikami Azylów „zawieszonymi wśród gwiazd”. Znacze też broszury amerykańskiej Obrony Cywilnej na temat planów firmy Protect America dotyczących budowania supernowoczesnych konstrukcji do bytowania w kosmosie. Marzycie o dołączeniu do ocalałych, którzy żyją z dala od spaczony przez kryzys Ziemi. Jesteście na tropie wszelkich informacji, które mogą was przybliżyć do realizacji tego celu.

[9] Wielka polityka!

Coś was ciągnie do świata polityki. Jesteście spragnieni wpływów i władzy albo czujecie potrzebę żeby intrygi trwające między znaczącymi organizacjami nie rozwijały się bez waszego udziału. W Ameryce wciąż najwięcej do powiedzenia mają duże, silne ugrupowania a nie jednostki lub pozbawione mocnych argumentów gromady i plemiona. W grupie siła, więc angażujecie się w działania pojedynczej lub nawet paru zrzeszonych organizacji, stając się w ten sposób przeciwnikami innych. Zawsze trzeba się opowiedzieć po którejś stronie, bo tylko wtedy można liczyć na awans lub w razie potrzeby wsparcie potężnego sprzymierzeńca.

[10] Od przybytku głowa nie boli!

Co najmniej jeden z was ma smykałkę do robienia interesów. Świat, w którym tak trudno o artykuły pierwszej potrzeby i wszelkie inne towary, to raj dla ludzi przedsiębiorczych. Marzy się wam własny, intratny biznes i dążycie do tego celu za wszelką cenę. Nie jest to łatwe, bo konkurencja nie śpi. Unia Handlowa, Kartel i inne frakcje kupieckie nie są skore do podzielenia się rynkiem zbytu. Źródła zasobów i różnorakie kluczowe lokacje w przeważającej większości są pozajmowane, a ich właściciele nie zamierzają ustąpić. Nikt o zdrowych zmysłach nie pozbywałby się dojnej krowy – zwłaszcza w dobie kryzysu. Mimo to nieustrudzenie szukacie okazji

lub niszy, dzięki której moglibyście się wybić i zrobić na apokalipsie dobry interes.

[11] Obrona uciśnionych!

Ludzie desperacko potrzebują pomocy. Zwłaszcza na terenach opanowanych przez Wielką Zimę i obszarach graniczących z sowiecką okupacją oraz z koloniami Obcych. Czyniecie co się da żeby ich wesprzeć. Każdy z was ma własne powody, żeby to robić. Angażujecie się w akcje Ruchu Oporu i misje humanitarne Alternatywy dla Ameryki. Organizujecie ewakuacje z zagrożonych terenów, eskortujecie konwoje z żywnością, niesiecie ratunek tym wszystkim, którzy liczą na wspaniałych bohaterów takich jak wy.

[12] Wyrwać chwasty!

Obcy i sowieci nie są jedynymi okupantami. Nie należy zapominać o Bionicznej Jaźni, która powoli, ale nieubłaganie obrasta różne tereny USA. Stoicie na stanowisku, że trzeba zbadać ten samoświadomy las, wykorzystać z niego to, co potrzebne, a resztę puścić z dymem! Ten straszny bór pozbawił każdego z was czegoś cennego. Zarósł rodzime strony, unicestwił osady lub bunkry, przyczynił się do śmierci waszych bliskich lub przyjaciół albo spowodował inne tragiczne konsekwencje. Tak czy inaczej zamierzacie mu odpłacić z nawiązką i spożytkować na własne cele dary, które z niego wykradniecie.

Rozwój postaci

Wraz z upływem czasu, w perspektywie kolejnych następujących po sobie przygód, Bohater Gracza stopniowo się zmienia. Modyfikacje nie ograniczają się do nabycia kolejnych Chorób, cybernetycznych wszczepów czy doraźnych zmian w zakresie aktualnej liczby Ran bądź punktów Wyczerpania. Postać ewoluuje również w taki sposób, że przybiera jej Darów Apokalipsy, wzrastają wartości jej Zdolności i Postaw. Odbывается się to dzięki Punktom Doświadczenia (PD), które gracz może wydawać na rozwój Draba lub Żylety. W jaki sposób zdobywa te Punkty? To całkiem proste. Otrzymuje je po każdej sesji. Bardziej szczegółowo objaśnia to następujące zestawienie.

Przyznawanie

Punktów Doświadczenia (PD)

Za ukończenie przeciętnej przygody postać otrzymuje 75 PD.

Za przeciętne realizowanie w trakcie przygody motywu fabularnego postać otrzymuje 75 PD.

Za pozytywnie wyróżniające się odgrywanie postaci przez gracza jego Drab lub Żyleta otrzymuje 50 PD.

Jak odbywa się rozwój postaci w praktyce? Po sesji lub przed rozpoczęciem nowej gracz wydaje zgromadzone Punkty Doświadczenia na określony efekt. W detalach objaśnia to poniższa ramka.

Cennik rozwoju postaci

Zwiększenie poziomu Zdolności z k8 do k10 kosztuje 100 PD.

Zwiększenie poziomu Zdolności z k10 do k12 kosztuje 200 PD.

Zwiększenie poziomu Postawy z k8 do k10 kosztuje 500 PD.

Zwiększenie poziomu Postawy z k10 do k12 kosztuje 900 PD.

Zdobycie nowego Daru Apokalipsy kosztuje 150 PD.

Usunięcie uleczalnej Choroby kosztuje 50 PD.

Dodatkowy punkt Żywotności kosztuje 400 PD (nigdy nie można zwiększyć Żywotności powyżej wartości 14).

O ile postać nie ma więcej niż 3 Karmy, za 50 PD może kupić 0,5 punktu.

Rozwój Zdolności i Postaw odpowiednio wpływa na wartość Parametrów dodatkowych.

Karma

Podobnie jak ma to miejsce w przypadku Punktów Doświadczenia, po każdej sesji Weteran przyznaje także pewną pulę Karma. Jest ona czymś w rodzaju szczęścia lub przeznaczenia – w trakcie rozgrywki wykorzystywanie Karma pozwala przetrwać postaci wyjątkowo trudne chwile oraz poradzić sobie z różnymi wyzwaniami. Odbywa się to na następujących zasadach.

Spożytkowanie 0,5 Karma pozwala anulować wynik właśnie wykonanego rzutu kostkami w trakcie dowolnego Testu i powtórzyć go z premią +2 do najwyższego wyniku.

Spożytkowanie 1 Karma pozwala zapobiec otrzymaniu obrażeń w wyniku trafienia. Jeśli na przykład postać ma otrzymać kilka Ran, co mogłoby spowodować jej agonię, gracz może oznajmić, że wydaje punkt Karma, aby temu zapobiec. Uznaje się wtedy, że bohater cudem uniknął tego zranienia, które zapowiadało się na bardzo poważne. Postać nie otrzymuje żadnych obrażeń i akcja toczy się dalej jakby cios lub pocisk jednak nie trafił.

Skąd bierze się Karma? Weteran przyznaje od 0,5 punktu do 2 punktów po każdej kompletnej sesji gry. Im więcej Bohaterowie Graczy osiągną oraz przeprowadzą korespondujących z motywem fabularnym działań, tym więcej powinni otrzymać Karma. Weteran, jeśli uzna to za stosowne, może przyznać cały punkt, pół punktu lub inną dziesiętną część punktu, na przykład 0,8 Karma. Gracz odnotowuje to na drugiej stronie Karty Postaci w odpowiedniej rubryce.

Warto zauważyć, że Karma nie jest reputacją. Sława lub niesława to zupełnie odrębna kwestia. Weteran powinien uwzględniać, czy postaci dokonały jakichś czynów, które mogą być znane w danym środowisku, i odpowiednio pod tym kątem kształtować fabułę oraz określać zachowania Bohaterów Niezależnych. Nie powinno pomijać się tego aspektu.

Biorąc pod uwagę, że realia świata w trakcie Wojny Totalnej są niezwykle brutalne, a niebezpieczeństwa czyhają na każdym kroku, Karma ma niebagatelne znaczenie. To właśnie dzięki niej nieliczni śmiałkowie stają się legendą.



Kreacja przykładowej postaci

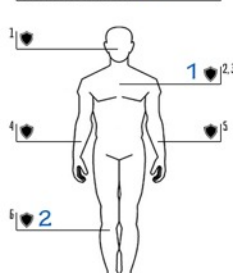
Na samym początku należy zastanowić się nad ogólną koncepcją, ponieważ pod tym kątem warto wybierać określoną Formę, Profesję i inne właściwości tworzonej postaci. Załóżmy, że gracz chce stworzyć kogoś w rodzaju postapokaliptycznego gladiatora, czyli ocalałego, który aby przetrwać na powierzchni musiał opanować parę sztuczek i nauczyć się porządnie walczyć wręcz.

Gracz bierze do ręki ołówek i przystępuje do wypełniania zawczasu przygotowanej Karty Postaci. Nadaje bohaterowi imię (Jack), wybiera dla niego płeć męską (Drab), podaje wiek z przedziału 20-35 (27).

Ponieważ postać ma być ocalałym, który zna trudy życia na powierzchni i ma kilka szczególnych talentów, gracz decyduje się wybrać marudera jako Formę. W przypadku marudera wszystkie Postawy mają początkowo wartość k8, ale za to można dokonać aż czterech awansów. Gracz zwiększa więc Duch Postępu z k8 do k10, aby postać miała jako takie pojęcie o sprawach technicznych, cybernetyce czy prowadzeniu pojazdów. Następnie zwiększa z k8 do k10, a potem jeszcze z k10 do k12 poziom Zewu Wojny, ponieważ bohater ma być skuteczny podczas walki wręcz i nie tylko.

Ostatni awans gracz przeznaczają na Fazę Przetrwania, zwiększając poziom tej Postawy z k8 do k10 żeby odzwierciedlić determinację bohatera w walce o przeżycie. Ostateczną wartość Postaw gracz podkreśla ołówkiem.

Na kolejnym etapie tworzący postać rozdysonowuje na Zdolności dziesięć poziomów k8 oraz sześć poziomów k10. Zaznacza to na Karcie w taki sposób, że podkreśla odpow...

AFTERBORN MADNESS					
IMIE/KSYMA: Jack Evans		PŁEĆ: Drab	WIEK: 27	FORMA: maruder	PROFESJA: bękart wojny
HB k10 k12 PERSWAZJA HB k10 k12 EMPATIA HB k10 k12 CWANIACTWO HB k10 k12 ROZEEWNIENIE HB k10 k12 TECHNIKA HB k10 k12 TERMINALE HB k10 k12 PILOTAŻ HB k10 k12 CYBERNETYKA HB k10 k12 SPRAWNOŚĆ HB k10 k12 WALKA WRĘCZ HB k10 k12 STRZELECTWO HB k10 k12 BROŃ CIĘŻKA HB k10 k12 SURWIVAL HB k10 k12 LECZENIE HB k10 k12 BIOCHEMIA HB k10 k12 KONSPIRACJA	CZAS POKOJU HB k10 k12 DUCH POSTĘPU HB k10 k12 ZEW WOJNY HB k10 k12 FAZA PRZETRWANIA HB k10 k12	INICJATYWA: 12+2+1= 15 ODPORNOŚĆ: 3  ŻYWOTNOŚĆ: 9+1= 10 RANY: KONTUZJA: KONDYCHA: 5+2+1= 8 WYCZERPANIE:			
DARY APOKALIPSY: Makabryczny bokser, Złowrogie spojrzenie, Zmutowane bliźny, Strzelec wyborowy, CHOROBY:					
NAZWA BRONI: S&W 0,44 Magnum (3) SILA= 2k10+k12 CELNOŚĆ= -1 ZASIĘG= krótki SZYBKOŚĆ STRZELNOŚĆ= 1 KOROZJA= N MAGAZYNEK= 6  14					
NAZWA BRONI: SILA= CELNOŚĆ= ZASIĘG= SZYBKOŚĆ STRZELNOŚĆ= KOROZJA= MAGAZYNEK= 					
NAZWA BRONI: SILA= CELNOŚĆ= ZASIĘG= SZYBKOŚĆ STRZELNOŚĆ= KOROZJA= MAGAZYNEK= 					
BROŃ BIAŁA: nóż bojowy [2] (Sila 2k8+k10) 					

wiedni poziom przy każdej z nazw Zdolności. Ponieważ gracz chce, by jego bohater był groźnym wojownikiem, przyznaje kość k10 Walce wręcz, Strzelectwu, Broni ciężkiej. Daje też poziom k10 Sprawności, by Drab był w stanie dobrze sobie radzić także w wielu innych niż bojowe sytuacjach wymagających dobrej tężyzny. Ponieważ bohater dorastał w zgłiszczach starego świata, musiał umieć kombinować – gracz przyznaje poziom k10 Cwaniactwu. Skoro Drab przeżył 27 lat, to najwyraźniej zna się trochę na sztuce przetrwania, więc gracz przyznaje ostatnią kostkę k10 Zdolności Surwiwal. Poziom k8 otrzymują wszystkie pozostałe Zdolności. Od razu widać, że Drab jest typem profesjonalisty – specjalizuje się w paru kluczowych dziedzinach, a w innych jest raczej mierny. Może to narazić Bohatera Gracza na poważne problemy w sytuacji, gdy wyzwania podczas rozgrywki będą polegać na czymś innym niż walki w zwarcu lub strzelaniny. Z drugiej strony w trakcie takich okolicznościach postać będzie wyjątkowo skuteczna.

Następny krok polega na wyborze Profesji. Bez mrugnięcia okiem gracz wybiera bękart wojny, który bodaj najlepiej wpisuje się w ideę wojowniczego twardziela z pustkowi. Tworzący postać sprawdza jakie są typowe dla tej Profesji trzy Zdolności. Każda z nich jest awansowana o poziom. W tym konkretnym wypadku z k10 do k12 wzrastają Sprawność, Walka wręcz oraz Strzelectwo. Gracz upewnia się, że podkreślone ołówkiem zostają tylko ostateczne poziomy wszystkich Zdolności. Podkreśla też podaną w opisie Profesji nazwę Zdolności zawodowej – w przypadku bękart wojny jest to, a jakże, Walka wręcz.

Zgodnie z wytycznymi na temat parametrów dodatkowych gracz oblicza wstępny poziom tych charakterystyk i zapisuje te wartości drobnym drukiem w odpowiednich rubrykach na Karcie Postaci. Te rubryki to: Inicjatywa, Kondycha, Żywotność, Odporność, Próg Konwersji, Karma.

Następnie uwzględnia modyfikatory, wynikające z Formy postaci i każdą z tych wartości

gracz zapisuje małym drukiem obok zanotowanych przed chwilą. W przypadku marudera Inicjatywa wzrasta o 1, Kondycha też o 1, Żywotność również o 1, a Odporność pozostaje bez zmian. Na koniec wszystkie zapisane wartości w obrębie poszczególnych statystyk sumuje się. Warto z tym poczekać na koniec, bo czasem Dary Apokalipsy też zwiększają pewne parametry, na przykład Inicjatywę.

Ponieważ Drab jest maruderem, gracz wybiera 4 Dary Apokalipsy. Postać ma być bardzo niebezpiecznym wojownikiem o groźnym spojrzeniu, więc pierwszy Dar to „Makabryczny bokser”, a drugi to „Złowrogie spojrzenie”. Jack Evans ma też być bardziej odporny niż przeciętny maruder, więc trzeci Dar Apokalipsy to „Zmutowane blizny” (które zwiększają ochronę jednej lokacji trafienia o 1, co gracz odnotowuje obok obrazka przedstawiającego sylwetkę bohatera). Ostatni, czwarty Dar to „Strzelec wyborowy” żeby Drab mógł czasami wykazać się podczas walki dystansowej z użyciem broni wyposażonej w celownicze przyrządy optyczne.

Gracz chce jak najszybciej rozpocząć rozgrywkę, więc decyduje się poprzestać na przykładowym ekwipunku zaproponowanym w opisie Profesji bękart wojny. Odnotowuje przedmioty w sekcjach poświęconych broni strzeleckiej, broni białej, ekwipunkowi i biostymulantom. Po zanotowaniu ekwipunku gracz upewnia się, że zapisał parametry odzieży ochronnej [spodnie bojowe (nogi +2)] obok szkicu sylwetki bohatera.

Gracz upewnia się, że zsumował wartości parametrów dodatkowych; na przykład Inicjatywa ostatecznie wynosi 15 (12+2+1).

Na samym końcu gracz w paru słowach określa opis postaci oraz podaje nazwę motywu integrującego drużynę (wybranego razem z pozostałymi graczami lub wylosowanego przez któregoś z nich).

Po tych wszystkich operacjach Karta Postaci jest już gotowa i można zaczynać grę!

**ZASADY
PODSTAWOWE**

ZASADY PODSTAWOWE

Warto mieć dobre rozeznanie w fundamentalnych regułach gry żeby zabawa przebiegała płynnie. Ten rozdział opisuje kluczowe mechanizmy rozgrywki, które powinni znać oraz rozumieć wszyscy uczestnicy.

Zwykłe Testy

- ◀ O tym, czy udaje się uporać z danym wyzwaniem, w które nie są czynnie zaangażowani jacykolwiek rywalizujący bezpośrednio przeciwnicy (a niekiedy także wtedy), przesądza rezultat Zwykłego Testu. Podczas takiego Testu rzuca się przynajmniej dwiema kostkami – rodzaj pierwszej zależy od poziomu Zdolności, a drugiej od poziomu Postawy. Czasami rzuca się dodatkową kość – wynika to z Daru Apokalipsy lub szczególnych właściwości jakiejś istoty. Aby Zwykły Test zakończył się pomyślnie, na chociaż jednej kostce musi wypaść wynik wyższy od Poziomu Trudności. Wynik równy lub niższy oznacza niepowodzenie.

Przykład: Postać przeskakuje nad przepaścią. Poziom Trudności wynosi 6. Gracz sprawdza, jaki stopień ma Sprawność jego bohatera (k10) oraz korespondująca z tą umiejętnością Postawa – Zew Wojny (k8). Ponieważ Drab nie ma żadnych specjalnych talentów ułatwiających realizację takiego zadania, gracz rzuca kostką dziesięciościenną (k10) oraz ośmiościenną (k8). Na jednej wypada 5, a na drugiej 7. Przynajmniej jeden z tych wyników jest wyższy od Poziomu Trudności, a więc akcja zakończyła się powodzeniem. Drab bezproblemowo przeskoczył na drugą stronę!

- ◀ Czasami w treści podręcznika jest używane sformułowanie takie jak „dodaj 2 do najwyższego wyniku w Teście...”, które oznacza, że rzuca się odpowiednimi kostkami i wyłania spośród nich najwyższy rezultat, po czym dodaje do niego określoną wartość, w tym wypadku 2. Jeśli więc na przykład gracz rzuciłby w jakimś Teście dwiema kostkami i wy-

padłoby na nich 3 oraz 5, ostateczny rezultat tego rzutu wyniósłby 7 (5+2). Dopiero tę finalną wartość należałoby porównać z Poziomem Trudności.

Wynik Zwykłego Testu przesądza o powodzeniu konkretnej czynności. Nie rozstrzyga natomiast czy zamiary postaci zostały w całości zrealizowane. Jeśli na przykład Drab włamuje się do sejfu żeby znaleźć tam pewne dokumenty, a gracz zdaje Test, uznaje się, że sejf został otwarty i tyle. Wcale nie znaczy to od razu, że były w nim poszukiwane papiery. Ta ostatnia kwestia jest elementem fabuły. Jeśli Weteran przygotowując scenariusz wymyślił, że dokumenty są gdzie indziej, wszelkie pozostałe weryfikowane kryjówki okazują się ich pozbawione.

Zdanie Testu jest równoznaczne z tym, że dana czynność została przeprowadzona optymalnie – bez żadnych zastrzeżeń. Jeśli gracz chciałby, aby jego postać wykonała pewną operację brawurowo, w jakiś szczególnie widowiskowy sposób, należy to uwzględnić w Poziomie Trudności odpowiednio go podwyższając.

Niekiedy może się zdarzyć, że gracz chciałby wykonywać jakąś czynność do skutku. Na przykład raz za razem starać się otworzyć zamek (ponawiając Testy). Nie ma takiej możliwości. Rezultat pierwszego i jedyne go zarazem Testu jest definitywny i odzwierciedla całokształt starań postaci. Test zwieńczony niepowodzeniem oznacza brak pożądanego rezultatu (nie otwarcie konkretnego zamka), a nie tylko porażkę w pojedynczej próbie. Innymi słowy nie przeprowadza się sekwencji Testów. Zajmowałoby to za dużo czasu i byłoby nużące dla innych graczy, a poza tym osoby chcące obejść zasady mogłyby nadużywać tej formuły.

Testy przeprowadzane są wtedy, gdy ma to rzeczywiście sens, a także dotyczy losu Bohaterów Graczy, ich zdrowia i życia. Weteran natomiast sam osądza i opisuje, co zachodzi w interakcjach między Bohaterami Niezależnymi i jak kończą się podejmowane przez nich akcje. Wtedy nie używa kości – niekiedy

byłoby to zbyt czasochłonne i nadmiernie zajmujące. Weteran i bez tego ma ręce pełne roboty! Nie jest to sztywna reguła. W szczególnych okolicznościach, w ramach rzadkiego wyjątku Weteranowi wolno posłużyć się kostkami, gdy sprawa dotyczy istotnego dla fabuły Bohatera Niezależnego lub kogoś, z kim bardzo żyły się lub zaprzyjaźniły postaci graczy (i oni sami pewnie również). Może to mieć też sens w innych okolicznościach. Zwykle Testy są fundamentalnym elementem zasad gry. O ile szczególne zasady nie mówią inaczej, należy w razie potrzeby korzystać właśnie z tej najprostszej dostępnej procedury – ustalić jak najrozsądniejszy Poziom Trudności i rzucić kostkami Zdolności i powiązanej Postawy, które najbardziej korespondują z danym wyzwaniem. Chodzi o to, by upraszczać, a nie komplikować.

Poziom Trudności

Poziom Trudności (PT) to – jak sama nazwa wskazuje – skala tego, jak duże wyzwanie stanowi podejmowana przez postać czynność. Na przykład jak trudnym jest przeskoczenie pewnego dystansu, otwarcie wytrychem danego zamka lub znalezienie zakamuflowanej drogi przejścia.

Im wyższy jest Poziom Trudności tym mniejsze prawdopodobieństwo, że akcja zakończy się powodzeniem. W skrajnych przypadkach Poziom Trudności może uniemożliwić pomyślne zwieńczenie akcji danej postaci, która nie posiada dostatecznej biegłości w określonej dziedzinie.

POZIOMY TRUDNOŚCI

Poziom Trudności 2 – wyzwanie banalne,
Poziom Trudności 3 – bardzo łatwe,
Poziom Trudności 4 – łatwe,
Poziom Trudności 5 – przeciętne,
Poziom Trudności 6 – ponadprzeciętne,
Poziom Trudności 7 – trudne,
Poziom Trudności 8 – bardzo trudne,
Poziom Trudności 9 – zdumiewające,
Poziom Trudności 10 – nieprawdopodobne,
Poziom Trudności 11 – legendarne.

To Weteran określa Poziom Trudności poszczególnych wyzwań, kierując się zdrowym rozsądkiem oraz zaplanowanym scenariuszem. Zwykle Testy przeprowadza się gdy ma to istotne znaczenie. Nie ma głębszego sensu przeprowadzanie tego typu Testów, gdy nie jest to niezbędne, byłoby wręcz zwykłym zwracaniem głowy. W takich wypadkach lepiej uznać, że udaje się uzyskać pożądany rezultat po pewnym czasie oraz po włożeniu odpowiedniej dozy wysiłku, o ile na zdrowy rozum byłoby to wykonalne dla danej postaci w określonych warunkach.

Poziom Trudności musi uwzględniać zarówno ilość i skalę przeciwności jak również wszystko to, co sprzyja pomyślnemu wykonaniu danej akcji. Będzie niższy, jeśli na przykład postać stara się znaleźć drogę posiadając fragment mapy, skrada się pod osłoną nocy lub we mgle, albo przemyka za plecami strażnika, który jest kokietowany przez jakąś powabną Żyletę. Oznacza to, że opłaca się mądrze planować oraz z sensem opisywać postępowanie postaci.

Jak bardzo Weteran powinien być hojny podczas obniżania Poziomu Trudności w odpowiedzi na to, w jaki sposób gracze organizują i relacjonują działania Drabów i Żylet? Na pewno nie powinien być zbyt surowy. Obniżenie Trudności choćby o 1 nie zmienia diametralnie sytuacji, a jest motywujące, docenia wysiłek uczestników i o to chodzi.

Warto nagradzać graczy za zaangażowanie w snuce barwnej opowieści i starania na rzecz tego, by ich bohaterowie postępowali nie mniej roztropnie niż prawdziwi ludzie w pewnych okolicznościach.

Krytyczna Porażka

W realiach gry sytuacja szczególnie niefortunna ma miejsce, gdy podczas Testu na przynajmniej dwóch kostkach wypadnie wynik 1 – wtedy ma miejsce Krytyczna Porażka. Weteran określa jakie wyjątkowo przykre konsekwencje następują w wyniku tak nieudanego Testu albo uwzględnia spe-

cialne zasady (na przykład Krytyczna Porażka podczas używania broni powoduje jej zacięcie się lub zniszczenie).

Przykład: Postać próbuje otworzyć zamek.

Następuje Zwykły Test i rzucone zostają dwie kości. Na jednej wypada 1 i na drugiej niestety też. Krytyczna Porażka! Postać łamie wytrych w dziurce od klucza. Nie tylko cenne narzędzie uległo zniszczeniu, ale głośny trzask zwrócił czyjąś uwagę. Co za pech!

Testy Przeciwestawne

Testy Przeciwestawne wykonuje się tylko wtedy, gdy dochodzi do konfrontacji przynajmniej dwóch postaci, które walczą lub pod jakimś względem rywalizują ze sobą. W takim wypadku następuje Test, w którym Poziomem Trudności jest najwyższy wynik uzyskany przez przeciwnika. Do wykonania Testu brana jest pod uwagę możliwie najbardziej odpowiednia Zdolność (taka sama dla każdego uczestnika).

Przykład: Trwa bójka. W swojej turze walki jedna z postaci atakuje nożem rywala. Pierwszy uczestnik starcia rzuca kostkami i uzyskuje wyniki 5 i 7, a drugi w swoim rzucie 6 i 9. Przeciwestawny Test wygrywa drugi z walczących (jego najlepszy wynik [9] jest wyższy od najlepszego wyniku ofensora [7]).

Przykład: Drab i Żyleta siłują się na ręce. Oboje w tym celu wykorzystują poziom Zdolności Sprawność oraz poziom Postawy Zew Wojny. Drab rzuca swoimi kostkami i osiąga rezultaty 3 i 5, natomiast Żyleta uzyskuje wynik 2 i 6. Co za wstyd! Drab został pokonany przez dziewczynę!

Testy Przeciwestawne wykorzystywane są tylko wtedy, gdy rzeczywiście rywale współuczestniczą w jakimś wyzwaniu, dla przykładu jeden goni drugiego lub ścigają się do mety, biją się, biorą udział w zawodach przeciągania liny. Czasami mogą też zastąpić zwykłe Testy, by przyspieszyć przebieg akcji. Jeśli na przykład trwa konkurs strzelecki, można sprawnie rozstrzygnąć, kto wygrał, bo dzięki

Testowi Przeciwestawnemu nie jest konieczne drobiazgowo rozliczanie każdego strzału określonego uczestnika. Wystarczy, że wykona się Test Przeciwestawny bazujący na Strzelectwie i w mgnieniu oka stanie się jasnym, kto wygrywa konkurs. Da się to wywnioskować z powyższych zdań, ale dla pewności warto podkreślić, że Testy Przeciwestawne mogą być prowadzone między dwoma rywalami lub większą liczbą uczestników.

Społeczne Testy Przeciwestawne

Zwykłe, codzienne rozmowy i ze wszech miar pokojowe dyskusje przebiegają gładko bez używania kostek. Jeśli natomiast następuje istotny konflikt interesów lub zmiana czyjegoś stanowiska stanowi wyzwanie i na dodatek może mieć wymowny wpływ na fabułę, wtedy w grę wchodzi kości i Społeczne Testy Przeciwestawne. To specyficzna kategoria Testów, które następują między dwoma uczestnikami w sytuacjach takich jak usilne przekonywanie do swoich racji przy znaczącym oporze drugiej strony. W zależności od sytuacji, Społeczne Testy Przeciwestawne bazują na Zdolności Perswazja lub Empatia.

W wielu przypadkach rozstrzygnięcie przyniesie dość oczywiste i raczej namacalne rezultaty – zastraszony wyzna w końcu skrywane informacje, kokietowany strażnik na służbie ulegnie urokowi Żylety i opuści stanowisko wartownicze, a kupiec zgodzi się zapłacić więcej za graty lub zażąda niższej ceny za oferowany sprzęt. O tym jak duże przegrany Bohater Niezależny poczyni ustępstwa lub jak bardzo ulegnie woli zwyciężającego decyduje kierując się zdrowym rozsądkiem i okolicznościami Weteran, natomiast o postępowaniu własnej postaci zawsze rozstrzyga gracz wedle własnego widzimisię. Nie oznacza to bynajmniej, że Bohaterowie Graczy nie ponoszą żadnych konsekwencji po przegraniu Testu Społecznego...

Niezależnie od tego, czy wygrywa Bohater Gracza czy Bohater Niezależny, trzeba pamiętać o jednej ważnej kwestii: przegrany w Teście Społecznym ma złamane morale. Jeśliby zdecydował się działać wbrew woli lub na

niekorzystać tego, kto go w takim konflikcie pokonał, ostatecznie może to zrobić, ale – niezależnie od poziomu posiadanych Postaw i Zdolności – w Testach wolno mu używać co najwyżej kości ośmiościennych (k8). Określenie „*wbrew woli lub na niekorzyść*” należy rozumieć jako działania wszelkiego rodzaju (nie tylko bojowe, ale i dowolne inne), które mogą godzić w zwycięzcę oraz jego najbliższych sprzymierzeńców, ewentualnie stoją w sprzeczności z jego wolą. Złamane morale dotyczy zarówno poczynań przeciwko rywalowi jak i działań skrajnie odmiennych od jego stanowiska.

Przykład: Grupa postaci napotyka wędrownego handlarza, który podróżuje z eskortą. Jeden z Drabów postanawia zastraszyć kupca, żeby ten oddał najlepsze fanty za bezcen. Niestety wynik Społecznego Testu Przeciwnego wskazuje, że handlarz nie dał się przestraszyć. To morale Draba zostało złamane. Jeśli doszło do walki, mógłby on używać co najwyżej kości k8 nie tylko bezpośrednio atakując samego kupca, ale i jego ochroniarzy! Na tym nie koniec. Jeśli Drab chciałby śledzić karawanę lub przygotować na nią pułapkę również dysponowałby co najwyżej kostkami k8. Złamane morale to coś jak przekleństwo!

Złamane morale należy interpretować zależnie od kontekstu jako uczucie zrezygnowania, lęk, wyrzuty sumienia, skrupuły, rozkojarzenie, niedowierzanie w powodzenie własnych poczynań, spadek motywacji, nagły wzrost respektu przed rywalem, przeświadczenie o negatywnych konsekwencjach swoich działań i planów. Stan ten utrzymuje się do czasu, aż ulegnie diametralnej zmianie kontekst fabularny lub znacząco zmieniają się wzajemne relacje postaci. Dla przykładu zastraszony osobnik może odzyskać morale, gdy oddali się od swojego oprawcy na znaczącą, bezpieczną odległość; triumfujący z rzeczywiście dobrych powodów może darować pokonanemu dyshonor i w ten sposób przywrócić jego morale do normy; przegrany może z powrotem poczuć się pewnie, gdy zyska wyraźną przewagę; pokonany w dyskusji poszukiwacz może odzyskać pełną deter-

minację, gdy zdobędzie niezbite dowody, że wbrew opinii rywala miał rację na temat lokalizacji tropionego uciekiniera. Godnym podkreślenia jest, że ograniczenie rodzaju używanych kości z powodu złamanego morale dotyczy tylko Testów. Podczas ewentualnego zadawania obrażeń po trafieniu, a także w innych sytuacjach rzuca się już standardowymi kostkami.

Przykład: Przed bar wyszło dwóch złowrogich rewolwerowców. Rozpoczynają wzajemne zastraszanie. Jeden z nich uzyskuje gorszy wynik w Społecznym Teście Przeciwnym, a więc co do zasady wolno mu sięgnąć po broń i rozpocząć pojedynek, ale bez względu na poziom Postawy i Zdolności, w Teście kierujący nim gracz rzucałby co najwyżej kostkami ośmiościennymi. Powód? Postać ma złamane morale!

Przykład: Kilku żołnierzy zamierza zdezerterować. Dowódca ich skutecznie dyscyplinuje. W rezultacie jeśli zdecydują się działać wbrew woli kapitana lub na jego niekorzyść, z uwagi na złamane morale będą mogli wykonywać Testy wyłącznie z wykorzystaniem kości ośmiościennych. Nie dotyczy to tylko działań bezpośrednio wymierzonych w dowodzącego, ale także innych czynności – na przykład ukrywania się wbrew rozkazom w okopach czy uciekania przed psami gończymi.

Przykład: Dwóch hazardzistów rozgrywa partyjkę w karty. Nagle jeden z nich wstaje, oskarża rywala o oszustwo i żąda zwrotu postawionych fantów. Drugi ze spokojem informuje, że nie zamierza tego zrobić. Rozpoczyna się spór. Okazuje się, że Społeczny Test Przeciwny wygrywa ten spokojniejszy gość. Jeśli pierwszy hazardzista rozpoczął bójkę albo pochwycił cenne przedmioty leżące na stole i zaczął uciekać, mógłby w związanych z tym Testach liczyć wyłącznie na kostki k8 z powodu złamanego morale.

Wynik Społecznego Testu należy w miarę możliwości uwzględnić w narracji. Chociażby można na jego podstawie wnioskować o cechach Bohatera Niezależnego i zależnie od kontekstu przedstawić go jako niezłomnego,

ślepo lojalnego, nieustraszonego lub upartego w niewiarygodnym stopniu.

- Nie podczas każdej konfliktowej interakcji między dwoma postaciami nieodzowny jest Społeczny Test Przeciwny. Często w zupełności wystarczy, a nawet bardziej na miejscu będzie Zwykły Test. Przykładem może być sytuacja, gdy postaci próbują wyciągnąć od pojmanego i przetrzymywanego w piwnicy bandyty informacje na temat tego, gdzie znajduje się kryjówka gangu, a w trakcie nie tylko mu grożą, ale i torturują go. W tych okolicznościach lepiej żeby Weteran wyznaczył Poziom Trudności i zalecił Zwykły Test bazujący na Empatii. Należy wybierać takie rozwiązanie przede wszystkim wtedy, gdy sensowne opisanie przyczyny spadku morale stanowiłoby nie lada wyzwanie, a egzekwowanie tego podczas dalszego przebiegu akcji byłoby po prostu dalece nierealistyczne. Nawijając do tego przykładu, trudno sobie wyobrazić w tej konkretnej sytuacji, dlaczego Bohaterowie Graczy mieliby nagle złąknąć się będącej na ich łasce ofiary tortur.

- Jeśli w interakcji bierze udział więcej niż dwóch rozmówców, Społeczny Test Przeciwny zdają tylko wybrani przedstawiciele, którzy dysponują najlepszymi kośćmi (w razie remisu przedstawiciel jest dowolnie wybierany). Jeśli w oczywisty, nie budzący żadnych zastrzeżeń sposób dyskusja dotyczy nie tylko zabierających głos, ale również ich popleczników, złamane morale dotyczy całej grupy. Nie ma więc możliwości, by kolejno jeden po drugim Bohaterowie Graczy próbowali zastraszyć napotkanego kupca aż do skutku. Jedna nieudana próba przesądza o wyniku interakcji z efektem dla wszystkich czyli dla przemawiającego jak i popleczników.

Czynny udział w dyskusji jest opcją, a nie obowiązkiem. Jeśli ktoś nie chce wdawać się w rozmowę, na przykład w obawie o utratę morale – wcale nie musi tego robić. Wystarczy, iż Weteran w imieniu Bohatera Niezależnego lub gracza w imieniu własnej postaci zasygnalizuje, że nie zamierza wdawać się w gadaninę. Jest to możliwe tylko wtedy, gdy

nikt z grupy nie zabiera głosu w imieniu całej ekipy lub z oczywistym rezultatem dla niej.

Przykład: Pewien gang staje naprzeciw Bohaterów Graczy. Jego lider występuje przed szereg i próbuje zdobyć zainteresowanie postaci wygłaszając groźny monolog. Któryś z Bohaterów Graczy może mu odpowiedzieć lub wykonać jakiś gest świadczący o podjęciu rękawicy. W takim wypadku nastąpiłby Społeczny Test Przeciwny, a jego wynik przesądziłby o złamaniu morale jednej z grup. Bohaterowie Graczy mogą też po prostu od razu sięgnąć po giwery i zacząć strzelaninę, jeśli nie chcą ryzykować utraty morale ani nie liczą na zyskanie przewagi poprzez zastraszenie przeciwników.

Istnieje cienka i płynna granica między wymianą zdań, a konfliktem. Rozmowa, nawet burzliwa, może być tylko wymianą opinii. Paplać potrafi każdy, ale słowa mogą nabrać prawdziwej siły oraz zasadniczego znaczenia dopiero w następstwie wygranego Testu Społecznego. Do przeprowadzenia takiego Testu może wcale nie dojść, jeśli dyskutujący nie ma poparcia sprzymierzeńców, występuje niejako w pojedynkę. Sam nie zastraszy bandy gangsterów – może próbować to zrobić tylko wtedy, gdy ma popleczników.

Grupowe działania siłowe

Jeśli kilka postaci chce na przykład przewrócić ciężki obiekt lub dokonać innego siłowego wyczynu i jest to fizycznie możliwe, a poza tym nie brakuje miejsca, by każdy zajął pozycję, w takim wypadku Test zdaje tylko ten, kto dysponuje najlepszymi kostkami (w razie remisu – dowolnie wybrany). Poziom Trudności ulega natomiast pomniejszeniu o 1 za każdego dodatkowego uczestnika akcji (jakkolwiek maksymalnie o 3). W sytuacji, gdy Poziom Trudności spadnie do zera, akcję automatycznie uznaje się za udaną.

Przykład: Trzech Drabów próbuje przewrócić auto na bok, by się za nim ukryć. Poziom Trudności Testu maleje o 2 z powodu dwóch dodatkowych uczestników.

Flesze i Migawki

Podczas sesji zdarzają się sytuacje, które zasadniczo nie wymagają pełnego rozgrywania. Niekiedy jest to wręcz niewskazane, bo mogłoby zająć zbyt wiele czasu. Przykładem mogą być chociażby sporty drużynowe, wyprawy poszukiwawcze, całonocna warta na posterunku, ale też bitwy bądź odległe podróże. W takich przypadkach można nie skupiać się na wszystkich szczegółach, a wystarczy wziąć pod uwagę tylko ściśle określoną, nieparzystą liczbę krótkich wycinków czasu. Najczęściej warto stosować trzy takie scenki.

Flesze rzucają światło na to, jak się sprawy mają. Zależnie od tego, co się podczas nich wydarzy, ostateczny rezultat będzie pomyślny lub niekorzystny. Jeśli na przykład trwa mecz rugby, można nie rozgrywać podczas sesji każdego etapu i absolutnie wszystkich poczynąń uczestników. Zamiast tego wystarczy wyłuskać następujące po sobie chronologicznie scenki (Flesze) miarodajne na tyle, by móc przesądzić o rozstrzygnięciu całej rywalizacji. W takim wypadku Weteran opisuje sytuację i stawia jednego lub wszystkich Bohaterów Graczy przed konkretnym wyzwaniem, które można sprawnie rozstrzygnąć. Po określeniu rezultatu przeskakuje do następnego ujęcia – kolejnego Flesza. Podczas meczu każdy pomyślnie dla Bohaterów Graczy zakończony Flesz stanowi coś w rodzaju przewagi.

Zakładając, że w sumie scenki mają być trzy, jeśli za drugim razem powtórzy się wynik z pierwszej, ostateczny rezultat jest przesądzony, choć można go jeszcze dookreślić i uszczegółowić poprzez trzeci z rzędu Flesz. Jeżeli natomiast w pierwszym przypadku werdykt był korzystny dla Bohaterów Niezależnych, a w drugim dla postaci graczy, Weteran obligatoryjnie przeprowadza finałny Flesz z meczu, żeby definitywnie zweryfikować jego wynik.

Migawki tylko ukazują krótkie fragmenty akcji nie przesądzając o wyniku. Innymi słowy przebieg migawek ma czysto symbo-

liczne znaczenie w kontekście akcji, do której się odnoszą. Gdy dla przykładu Bohaterowie Graczy znajdują się na pokładzie statku płynącego rzeką w stronę wyznaczonego celu, a podróż ma trwać kilkanaście dni, Weteran zamiast odgrywać przebieg wydarzeń przez cały ten okres, może wybrać tylko kilka charakterystycznych scenek (Migawek) dobrze oddających specyfikę tej eskapady, zakładając, że statek raczej dopłynie do celu.

Podczas wyboru sytuacji nadających się na Migawki, prowadzący powinien zadbać o to, by można je było łatwo uznać za reprezentatywne dla całego zdarzenia. Migawka może być spektakularna, ale nie musi – ważne by dobrze ukazywała istotę wyzwania w sensie fabularnym. Migawki mogą też w ostatecznym rozrachunku przesądzić o bardzo poważnych konsekwencjach, w tym również dla zdrowia i życia postaci, na przykład wówczas, gdy dotyczą bitew, masowych akcji lub czegoś równie doniosłego.

Przykład: Bohaterowie Graczy wybierają się w odległą podróż z nadzieją na dotarcie do lokalizacji tajnego magazynu pewnej szajki plądrowniczej. Posiadają tylko bardzo słabo czytelną mapę. Odgrywanie podróży mogłoby stanowić obszerny fragment sesji lub nawet zająć ją w całości, ale Weteran ma inne plany na te spotkanie. Postanawia więc użyć trzech Fleszy, które mają przesądzić o rezultacie całej akcji. Podczas pierwszego Flesza drużyna zatrzymuje się na bezdrożu i musi rozstrzygnąć, w którą stronę podążyć. Wytypowany tropiciel bezproblemowo zdaje Zwykły Test bazujący na Rozeznaniu. Podczas drugiego Flesza, którego rezultat może być rozstrzygający, drużyna trafia na skraj kamienistej pustyni. Ponownie wybrany tropiciel przeprowadza Zwykły Test bazujący na Rozeznaniu, ale tym razem ponosi porażkę, więc drużyna gubi się na pewien czas i trochę błędzi! Wreszcie następuje trzeci, ostatni Flesz. Jeśli zakończy się korzystnie dla graczy – trafią do celu. W przeciwnym wypadku wylądują na totalnym wygwizdowie w dodatku nie wyrabiając się z rozłożeniem obozu przed zmierzchem. Następuje Zwykły Test bazujący na Rozeznaniu i okazuje się, że właśnie taki los spotyka drużynę,

ponieważ rzut kośćmi zakończył się niepowodzeniem. Wszystko na nic, drużyna nie zdołała rozszyfrować mapy, zmarnowała prowiant i wodę, a na domiar złego jest gdzieś na pustkowiach, nie wiedząc co ją może spotkać nocą w tej okolicy.

Zaawansowani Weterani mogą swobodnie przeplatać Flesze i Migawki. Może to być bardzo emocjonujące dla graczy zwłaszcza wówczas, gdy nie będą znali jednoznacznej odpowiedzi na pytanie, która scenka jest Fleszem, a która zaledwie Migawką. Doświadczeni Weterani mogą aranżować więcej niż trzy Migawki i Flesze, ale zwłaszcza w przypadku tych ostatnich ostateczna liczba powinna być nieparzysta, żeby jednoznaczne ustalenie końcowego wyniku było możliwe.



Zasady walki

Nie ma lekko – czasami trzeba stanąć do walki i to nawet pomimo pokojowego usposobienia. Poniżej zostaną skrupulatnie omówione najważniejsze reguły związane z rozgrywaniem starć, zadawaniem obrażeń i leczeniem odniesionych ran. Nie byłoby źle, gdyby każdy wiedział jak to działa. Dla własnego dobra!

Rywale – Twardziele i Leszcze

Ze względu na poziom stwarzanego zagrożenia, przeciwnicy Żylet i Drabów dzielą się na dwie kategorie. Poważni wrogowie to Twardziele, którzy stanowią większe wyzwanie nie tylko z powodu poziomu charakterystyk, dysponowania Darami Apokalipsy lub ich odpowiednikami, ale też z uwagi na posiadany sprzęt. Słabsi rywale to z kolei Leszcze. Do tej kategorii zaliczają się pospolici bandyci, zwyczajne dzikie zwierzęta, trzeciorzędne zmutowane bestie z bestiariusza czyli wszelkiej maści mięso armatnie. Leszcze są mniej roztroprnymi przeciwnikami, którzy wolno uczą się na błędach, o ile w ogóle. Na przykład Leszcz może więcej niż raz próbować zastosować wymagający chwytu manewr bojowy na postaci, która ma Dar Apokalipsy „Nieuchwytny”, więc w odpieraniu takich ataków jest wyjątkowo biegła. Zadawanie śmiertelnych obrażeń Leszczom może być opisywane przez graczy, natomiast ciężkie zranienia Twardziele powinien opisywać jedynie Weteran, by ich śmierć nie była błahym elementem fabuły. Ponadto podział na Twardziele i Leszczy ma znaczenie w przypadku niektórych zasad, więc warto o nim pamiętać. To nie jest jedynie fabularny ani czysto kosmetyczny zabieg.

Tury, małe i duże akcje

Kiedy rozpoczyna się walka, następuje podział na tury. W trakcie tury standardowo każda postać oraz istota bądź Bohater Niezależny może wykonać przynajmniej dwie małe akcje i jedną dużą. Niektóre stworzenia oraz postaci mają inną pulę poszczególnych akcji.

Mała akcja to na przykład wyciągnięcie czegoś z kieszeni, zmiana magazynka oraz przeładowanie broni takiej jak łuk, użycie na sobie lub sprzymierzeńcu biostymulanta, pokonanie pieszo niewielkiego dystansu około kilku metrów albo dwukrotnie większego dystansu przy pomocy specjalistycznej aparatury jak na przykład dysze skoczne w skafandrze wspomagającym.

Duża akcja to użycie broni w celu zaatakowania przeciwnika (atak dystansowy lub bronią białą), trwająca krótką chwilę aktywność przy terminalu lub innym urządzeniu, przeładowanie rewolweru, rozbrajanie ładunku wybuchowego lub zakładanie go, otwieranie zamka, opatrywanie rannego towarzysza.

Dozwolone jest zamienienie trzech małych akcji na jedną dużą (tyle małych akcji mają na przykład cargo i posiadacze specjalnych protez cybernetycznych).

Nie da się „rozmienić” dużej akcji na 3 małe, ale można dużą zużyć analogicznie jak małą.

Ostatnią w turze danej postaci zawsze musi być duża akcja. Jeśli jakaś istota ma więcej niż jedną dużą akcję, może je wykorzystać, ale tylko jedna po drugiej i na końcu swojej tury. Niewykorzystane akcje przepadają.

Liczba poszczególnych akcji z różnych względów może ulec pewnym zmianom, co regulowane jest przez dodatkowe zasady.

Inicjatywa

Kolejność działań w trakcie tury zależy od tempa reakcji poszczególnych postaci. Pierwszy w danej turze walki działa ten, kto ma najwyższą Inicjatywę.

- ⇒ W razie gdyby Bohater Gracza remisował pod tym względem z Bohaterem Niezależnym, należy uwzględnić to, do jakiej kategorii zalicza się przeciwnik: Leszcz działa po gracz, a Twardziel przed nim. Ta prosta reguła sprawia, że można szybko ustalić kolejność akcji.

Zasadzka

W przypadku przygotowania zasadzki kolejność działań wynika bezpośrednio z sytuacji albo określona jest przez specjalną procedurę. Jeśli ktoś z daleka mierzy w niczego niespodziewającego się przeciwnika, walka zacznie się dopiero z chwilą, gdy snajper naciśnie spust i nastąpi wystrzał. W takim wypadku to atakujący ma pierwszeństwo w rozpoczynającej starcie turze oraz każdej kolejnej turze danej walki. Natomiast jeśli nie jest zupełnie oczywistym to, na ile udało się kogoś zaskoczyć, wszyscy należący do działającej zniemacka grupy otrzymują premię do Inicjatywy równą $k3+1$ (każdy taką samą).

 *Przykład: Draby wyskakują zza rogu na grupę nadchodzących bandytów. Otrzymują premię $k3+1$ do Inicjatywy, ponieważ działają zaskoczenia.*

Pełna mobilizacja

Szansa na pomyślne zwieńczenie niezwykle trudnych akcji lub pokonanie szczególnie groźnego rywala wzrasta wtedy, gdy postać ogromnym wysiłkiem mobilizuje wszystkie swoje siły. Otrzymuje 1 Wyczerpania za każdą kość zmienianą z poziomu $k8$ lub $k10$ na $k12$. Tego typu „przeciążenie” może nastąpić w niemal dowolnym Teście pod warunkiem, że czynność postaci zostanie barwnie oraz z sensem opisana.

 *Przykład: Gracz deklaruje „Wyteżam wzrok, krople potu spływają mi po skroniach, czas dla mnie zwalnia i przestaje mieć znaczenie wszystko, co dzieje się dookoła. Tak skupiony mierzę i oddaję strzał! Zamieniam dwie kości na $k12$ ”. Po tych słowach Gracz dopisuje sobie 2 Wyczerpania i sięga po kostki.*

 *Przykład: Podczas zażartych negocjacji Gracz deklaruje „Daję z siebie 150%, starannie dobieram słowa, moduluję głos, perfekcyjnie reżyseruję każdy gest. Wspinam się na wyżyny błyskotliwego poczucia humoru i emanuję niezwykłą pewnością siebie. Zamieniam trzy kości na $k12$ ”. Potem Gracz dopisuje 3 Wyczerpania i rzuca $3k12$ w Teście Perswazji.*

W następstwie wykorzystania Pełnej mobilizacji liczba punktów Wyczerpania nigdy nie może przekroczyć limitu wyznaczanego przez poziom Kondychy. Aż tak nie da się forsować! Jeśli więc czyjaś Kondycha wynosi 7, Pełną mobilizacją można dorobić się co najwyżej 7 Wyczerpania. Należy też pamiętać, że nie stosuje się Pełnej mobilizacji w Testach przeprowadzanych z powodu ekstremalnych warunków, bo w tych okolicznościach postać i tak już się nadweręża.

Strzelanina

- ▷ Zaatakowanie z dystansu spożytkowuje dużą akcję. Aby rozstrzygnąć, czy cel został trafiony, atakujący wykonuje Zwykły Test bazujący na Strzelectwie. Ustalając adekwatny Poziom Trudności należy wziąć pod uwagę wskazówki zawarte w ramce na sąsiedniej stronie.

Weteran może określić nieco inny Poziom Trudności, jeśli z dobrych powodów uzna to za zasadne. Na przykład wróg kryjący się za solidną tarczą jednostek specjalnych może być trudny do trafienia od frontu, ale łatwiejszy do osiągnięcia, gdy ktoś strzela w niego z boku. Warto uwzględnić tego typu drobiazgi, które urealniają strzelaniny.



Jeżeli strzelec uwikłany jest w walkę w zwarciu to bronią dystansową może atakować jedynie tego, z kim w ten sposób walczy. Gdy postać szamocząca się lub bijąca zamierza użyć broni strzeleckiej by trafić swojego rywala, może to zrobić jedynie na (opisanych dalej) zasadach manewru bojowego. To ryzykowne posunięcie, bo sama może oberwać (nawet z broni palnej, jeśli wróg też ma w rękach giwerę).

Nie można strzelać do celu, który w swojej turze wykorzystał (opisaną dalej) zasadę Asekuracji i w efekcie jest poza polem rażenia, chyba że najpierw wykurzy się go z kryjówki albo zdemaskuje jego pozycję. Dopóki to nie nastąpi, strzał w niego uznaje się za niemożliwy do wykonania.

Czasami trafienie rywala z broni dystansowej może stanowić spore wyzwanie i to nawet w sytuacji, gdy dysponuje się niezłym ekwipunkiem bojowym. Nasuwa się wobec tego zasadnicze pytanie, jak zwiększyć szansę na celny strzał? Kluczem jest takie rozegranie sceny walki, by uniknąć wysokiego Poziomu Trudności. Czasami będzie to możliwe niemal wyłącznie dzięki współpracy postaci, z których kilka zajmie przeciwnika po to, by inna mogła oddać strzał w dogodnym momencie z dobrej pozycji. Niekiedy możliwe będzie wykorzystanie otoczenia, by przeciwnicy otrzymali obrażenia szacowane – chociażby

Poziom Trudności równy jest 2, gdy spełnione jest choć jedno z następujących kryteriów: cel leży nieprzytomny, a atakujący stoi nad nim / do ofiary udało się zakraść i niemal przyłożyć jej lufę do ciała / ofiara jest w bardzo bliskim zasięgu, nie walczy, a spudłowanie byłoby wyjątkowym pechem / przeciwnik jest nieopodal i szarżuje wprost na strzelca, nie zważając przy tym na ryzyko trafienia, a nawet całkowicie godząc się na nie / cel jest pochwycony i nie szarpie się;

Poziom Trudności równy jest 4, gdy spełnione jest choć jedno z następujących kryteriów: cel podejmuje starania, żeby nie dać się trafić, ale jest na niedużym dystansie i nie posiada osłony / ofiara jest w ruchu, ale nie zdaje sobie sprawy z tego, że ktoś w nią mierzy / cel jest widoczny pomimo tego, że kuca lub leży / cel używa osłony, ale jej rozmiar jest dalece niewystarczający, by zagwarantować godziwą ochronę / ofiara kryje się za częściową lub możliwą do przebicia osłoną jak na przykład zniszczony płot;

Poziom Trudności równy jest 6, jeżeli spełnione jest choć jedno z następujących kryteriów: cel jest nie bliżej niż w połowie dystansu danej broni / cel znajduje się za przyzwoitą osłoną jak drewniane ogrodzenie w dobrym stanie, sterta gruzu, mały samochód / potencjalna ofiara dość dobrze ukrywa się w warunkach naturalnych takich jak wysoka trawa, krzaki, pofałdowany teren;

Poziom Trudności równy jest 7, gdy spełnione jest choć jedno z następujących kryteriów: cel znajduje się na granicy dystansu danej broni, ale jeszcze jest osiągalny / cel ma godziwą osłonę jak duże auto, porządny mur, winkiel, worki z piasku, okop / cel chowa się za „żywą tarczą” / ofiara szybko porusza się biegiem i robi uniki lub przemyka między osłonami;

Poziom Trudności równy jest 8, gdy spełnione jest choć jedno z następujących kryteriów: cel momentami znika z pola widzenia na przykład w tumanach kurzu, dymie albo we mgle, ulewnym deszczu / widoczność celu jest dalece ograniczona (na przykład strzelec nie ma gogli noktowizyjnych, a oddaje strzał w bardzo słabych warunkach oświetleniowych) / ofiara znajduje się za rzetelną osłoną jak wojskowa barykada, czołg, ciężarówka lub jest w bunkrze / strzelec ujeżdża galopującego wierzchowca lub pędzi na motocyklu, a cel nie jest blisko;

Poziom Trudności równy jest 9, gdy spełnione jest choć jedno z następujących kryteriów: strzela się na ślepo w nadziei na to, że wróg nie zdążył zmienić znacząco pozycji / strzela się serią chcąc zranić cel rykoszetem / strzela się wykonując gwałtowne ruchy lub raptownie zmieniając swoje położenie (na przykład spadając z dachu, wypadając bądź wyskakując z helikoptera).

Poziom Trudności przy ponadprzeciętnych [PT=6] lub stanowiących większe wyzwanie Testach wzrasta jeszcze dodatkowo o 1, gdy cel posiada znakomity kamuflaż znacząco ułatwiający krycie się w danym otoczeniu, lub gdy używa świetnej klasy ekwipunku maskującego.

Ponadto Poziom Trudności rośnie o 1, jeżeli strzelec znajduje się pod ciężkim ostrzałem (w minionej lub bieżącej turze był ostrzelany przez dwie lub więcej postaci bądź długą serią).

Nie licząc banalnych [PT=2] Testów, Poziom Trudności wzrasta dodatkowo o 2, gdy strzelec mierzy w określoną lokację – na przykład nieosłoniętą odzież ochronną lub słabo opancerzone miejsce. Wzrasta o 3, gdy strzelec celuje w newralgiczny punkt. Należy pamiętać, że **strzały mierzone można oddawać tylko ogniem pojedynczym**.

ostrzelany nadwerżony sufit może im się zwalić na głowę. Gracze mogą podjąć pewien wysiłek, żeby sprowokować Bohaterów Niezależnych do zmiany swojego położenia na gorsze. Jeden z graczy może ostrzelać długą serią z karabinu korytarz, w którym chowają się przeciwnicy, by gradem rykoszetujących pocisków spróbować ich zranić, ale i zmusić do zmiany szyku. Jeżeli cel chowa się w pobliżu szklanej ściany, którą będzie stosunkowo łatwo trafić, można ją ostrzelać żeby spadające szkło zraniło go (zadając mu obrażenia szacowane). Będąc nabuzowanym mocno zwiększającym tempo reakcji biostymulantem można brawurowo wtargnąć przez frontowe drzwi do kryjówki bandytów i otworzyć ogień z broni maszynowej lub wskoczyć przez dziurę w suficie na linie jak komandos, by wykorzystać efekt zaskoczenia i zaatakować wrogów zanim dobrze poukrywają się za osłonami. Inny przykład to zastosowanie taktyki polegającej na tym, że cel znajdzie się w krzyżowym ogniu i wobec tego łatwiej będzie go dopaść, bo nie będzie mógł zastosować Asekuracji. Podsumowując, metodą na uzyskanie przewagi jest przemyślana strategia, świetnie zorganizowana zasadzka. Tymczasem nierozsądne poczynania mogą skazać na sromotną porażkę.

Plan taktyczny lub opis orientacyjny

W zależności od tego, jaki styl rozgrywki preferują wszyscy jej uczestnicy, a zwłaszcza Weteran, strzelanina może rozgrywać się na planie taktycznym lub w oparciu o opis orientacyjny.

Plan taktyczny zakłada wykorzystanie sporządzonej zawczasu lub narysowanej na prędce w trakcie sesji prostej mapy, ukazującej pozycje różnych kluczowych elementów lokacji oraz położenie uczestników starcia. Plan taktyczny będą zapewne stosować osoby lubiące bardziej szczegółowy przebieg akcji lub chcące podkreślić rangę danej sceny walki. Nawet w tym wypadku nie należy jednak przesadzać z nadmiarem detali, by akcja nie zwolniła z nadmiarem, a przeprowadzanie Testów nie okazało się nazbyt skompliko-

wane i nie przesłoniło samej narracji. Weteran może określić odległości między obiektami w przybliżeniu nie używając miar takich jak metry czy kroki, ale małe akcje. Dla przypomnienia: jedna mała akcja pozwala na pokonanie pieszo niewielkiego dystansu około kilku metrów lub dwukrotnie większej odległości w przypadku użycia specjalnych gadżetów takich jak plecak odrzutowy czy dysze skoczne w skafandrze wspomagającym.

Opis orientacyjny nie przedstawia precyzyjnie położenia elementów otoczenia i pozycji poszczególnych postaci. Weteran ogólnie opisuje lokację, zwracając uwagę na kilka najważniejszych obiektów oraz potencjalne osłony, których można by użyć, aby się za nimi ukryć przed ostrzałem. Gracze mogą mieć swój udział w opisie miejsca akcji poprzez zadawanie pytań. Na przykład uczestnik może zapytać Weterana, czy jest możliwość ukrycia się w wysokiej trawie, jeśli prowadzący o tym nic nie wspominał. Jeżeli odpowiedź okaże się twierdząca, bo odpowiada to temu, jakie Weteran miał wyobrażenie o danej lokacji, postać może właśnie tak częściowo schować się przed wzrokiem wroga lub zanurkować w chaszczach całkiem, gdy zastosuje Asekurację. Gracz pyta też Weterana, czy zdąży dobiec w ciągu swojej tury do określonego punktu, jeśli nie jest do końca pewny, bo nie wynika to wprost z relacji o danym miejscu. Opis orientacyjny jest w zupełności wystarczający do większości starć. Motywuje też graczy do większego zaangażowania w narrację na temat obszaru, na którym przebiega straszliwa batalia!

 *Przykład: Weteran decyduje się wykorzystać opis orientacyjny, by przedstawić miejsce losowego spotkania. Mówi o zupełnie typowej ulicy wielkiego miasta, stertach gruzu i szkła, skorodowanych pojazdach, popękanej jezdni i chodnikach obrosniętych chwastami. Opisuje, że kilkanaście metrów przed postaciami pojawiła się sfera wygłodniałych, zmutowanych psów. Mówi, że w sumie jest pięć czworonogów. I na tym może się zakończyć wstępny opis Weterana. Gracze mogą dopytywać, na ile groźnie wyglądają zwierzęta, czy na*

ulicy stoi jakaś furgonetka lub ciężarówka, na którą można by się wspiąć i tak dalej. Nie tylko Weteran, ale i gracze puszczają wodze fantazji. Oczywiście prowadzący czuwa nad tym, żeby nie doszło do przesady i nadużyć. Przede wszystkim jest jakby oczami Bohaterów Graczy i relacjonuje to, jak wygląda określony pejzaż – co w nim jest, a czego nie ma.

Asekuracja

Bywa, że trzeba przeczekać nawałnicę w bezpiecznym miejscu. Po to, żeby się opatrzyć, wymusić na wrogu zmianę pozycji, przestać być pod ciężkim ostrzałem lub by za wszelką cenę uniknąć dalszych obrażeń. W takim wypadku można zadeklarować, że korzysta się z Asekuracji. Warunkiem jest możliwość ukrycia się, zniknięcia z pola widzenia w danym otoczeniu, bo nie da się uniknąć ostrzału na przykład będąc na płycie lotniska.

- Kosztem dużej akcji postać chowa się w sposób uniemożliwiający innym atakowanie jej (chyba że ktoś podbiegnie bliżej lub – znając wcześniejszą pozycję wroga – podrzuci w określone miejsce granat). Asekurację wolno zastosować o ile w turze nie wykonywało się żadnego ataku. Postać, która użyła Asekuracji, ma prawo poza wszelką kolejnością przy najbliższej sposobności ostrzelać przeciwnika, który znienacka pojawi się w jej polu rażenia (na przykład wbiegnie za węgiel budynku lub wskoczy do okopów). Warunkiem jest przewidzenie w trakcie opisywania Asekuracji, gdzie przeciwnik może się pojawić, oraz trzymanie broni w pogotowiu. Można to zrobić tylko wobec jednego celu; każdy kolejny wróg wybiegający nawet przed łufę asekurującego się bohatera nie jest już narażony na strzał poza kolejnością.

 *Przykład: Ciężko ranna Żyleta postanawia ukryć się przed ostrzałem. Całkowicie ukrywa się w okopie, by żaden pocisk nie mógł jej osiągnąć. Stosuje Asekurację, a więc spożytkowana na ten cel zostaje duża akcja. Ponieważ duża akcja zawsze musi być ostatnią użytą akcją w turze, działania Żylety na tym się kończą. Znajdując się głęboko w okopie sama traci przeciwników z pola widzenia, ale przynaj-*

mniej jest bardzo duża szansa, że uniknie kolejnej kulki. Gdyby wróg podbiegł do okopu w miejsce, w którym Żyleta się go spodziewa, mogłaby poza wszelką kolejnością oddać w niego asekurancki strzał korzystając z „zamrożonego ataku”. Gdyby wróg pojawił się gdzie indziej albo kobieta nie miałaby w dłoniach broni, nie wolno byłoby jej przeprowadzić tego działania.

Efekt asekuracji utrzymuje się aż do najbliższej fazy ruchu asekurującej się postaci w kolejnej turze walki. Asekuracja może być ponowiona, by zwiększyć szansę nagłego strzału w kogoś, kto pojawi się w polu rażenia. Lecz częściej bywają tak głupi, że lekceważą ryzyko oraz wbiegają wprost przed celownik. Twardziele są zdecydowanie bardziej ostrożni i szczerwani! Jeśli już mają wbiec na określony obszar – przodem puszcza mięso armatnie!

Strzelanie z dwóch broni naraz

Standardowe procedury zostały opisane wcześniej. Sytuacja wygląda nieco inaczej, gdy któraś z postaci wystrzeliwuje z dwóch broni dystansowych w tej samej chwili – na przykład z dwóch rewolwerów. Szansa na trafienie podczas takiej operacji jest tylko wówczas, gdy strzela się ogniem pojedynczym, nie celując w konkretną lokację ani w newralgiczny punkt. Tego typu atak zużywa jedną dużą akcję. Poziom Trudności wzrasta o 3, natomiast obrażenia dla jednej lokacji trafienia oblicza się dwukrotnie – po razie dla każdej z użytych broni.

Walka wręcz

Pola walki zdominowane są przez broń palną, ale wcale nierzadko zdarzają się też potyczki w zwarciu. Ludzie wtedy posługują się iście makabryczną bronią białą jak kij bejsbolowy najeżony gwoździami, piła mechaniczna czy rękawice bojowe. Poza tym szarpia, gryzą, kopią, duszą, rzucają rywalami o ściany i w ogóle są bezlitośni.

Bezpośrednie starcia bywają czasami bardziej krwawe niż wymiana ognia!

▷ Bijatyka i walka z użyciem broni białej odbywa się na zasadach Testu Przeciwnastawnego, który bazuje na Zdolności o nazwie Walka wręcz. Atakujący deklaruje, kogo chce trafić i jak przeprowadza ofensywę, a potem następuje wspomniany Test. Obrażenia zadaje ten, kto wygra. Jeżeli będzie to ofensor – trafia swój cel. A jeśli to atakowany zwycięży, może zadeklarować, jak unika trafienia i skutecznie kontratakuje bijąc, kopiąc, gryząc lub uderzając dzierzoną, bo wyjętą z wczasu bronią. Innymi słowy, jeśli atakuje się kogoś wręcz, można nie tylko nie dopaść wroga, ale samemu od niego oberwać. Remis to sytuacja patowa, która nikogo nie stawia w lepszym ani w gorszym położeniu. Nikt też nie otrzymuje w takim wypadku obrażeń. Na przykład zostaje uniknięty i tyle.

 *Przykład: Wyjątkowo ostra Żyleta atakuje nożem sprężynowym nachalnego typu, który arogancko przystawiał się do niej. Graczka prowadząca Żyletę mówi, że wyciąga kosę i tnie go na oślep, gdzie popadnie, byle tylko wyrządzić jak największą krzywdę. Nieuzbrojony rywal zamierza wykonać unik i w miarę możliwości kontratakować pięściami. Następuje Przeciwnastawny Test bazujący na Walce wręcz. Żyleta uzyskuje w rzucie dwiema kostkami wyniki 7 i 8, a przeciwnik w swoim rzucie rezultaty 5 i 9. Najwyższy wynik mężczyzny jest lepszy od*

najwyższego wyniku bohaterki. Oznacza to, że Żyleta nie trafiła rywala, który skutecznie zrobił unik i uderzył ją pięścią. Następuje wylosowanie lokacji trafienia oraz określanie obrażeń, jakie otrzyma kobieta. Chyba mimo wszystko mogła być trochę bardziej asertywna...

Osoba dokonująca ataku powinna skupić się na opisie tego, jak go wyprowadza, a nie na relacji w najdrobniejszych szczegółach jak zamierza urządzić przeciwnika. Ostatecznie to rzut kośćmi rozstrzyga, jak znaczące obrażenia otrzyma ten, kto zostanie trafiony. Nie ma więc sensu relacjonowanie, że na przykład tnie się nożem czyjeś gardło. Lepiej natomiast powiedzieć, że wykonuje się cięcie lub pchnięcie nożem bojowym.

Atak mierzony lub gdzie popadnie

Jeżeli atak wręcz jest mierzony w konkretną lokację ciała, broniący się dostaje premię +2 do swojego najwyższego wyniku.

Jeśli atak nie był mierzony, żadnej premii nie ma, a w razie osiągnięcia celu losuje się lokację trafienia. Jak już wcześniej wspomniano, lokację losuje się też wtedy, gdy podczas standardowego ataku (nie manewru bojowego) to obrońca wygrał w Przeciwnastawnym Teście Walki wręcz.



 Przykład: Postać atakuje nożem rywala starając się go trafić w prawą rękę. Walka wręcz Bohatera Gracza ma poziom k10, a Zew Wojny k12. Gracz rzuca więc kostką dziesięciocienną oraz dwunastościenną. Uzyskuje rezultaty 5 oraz 9. Przeciwnik ma Zdolność i Postawę na takim samym poziomie, więc rzuca identycznymi kostkami, uzyskując 3 i 8. Ponieważ atak był mierzony, rywal postaci dodaje 2 do swojego najwyższego wyniku. Przeciwnik ma więc ostatecznie rezultat 10 (8+2) i wygrywa, gdyż postać osiągnęła wynik niższy, a mianowicie 9. Oznacza to, że bohater nie tylko nie trafia, ale wręcz sam obrywa w losowo określoną lokację. Biedaczysko!

Celowanie w newralgiczny punkt

Niektóre rodzaje stworzeń mają czuły punkt bardziej podatny na zranienie lub wręcz stanowiący jedyny obszar, który może zostać uszkodzony przy pomocy typowej broni. Na przykład BioZwój ma mnóstwo macek, więc trafiać w nie zbytnio tej istocie nie szkodzi. Szczególnie groźne są dla niego natomiast ciosy i celne strzały trafiające w szarą masę, która wystaje spod lian, grubych liści i kory.

Niekiedy wprost zostanie podane w opisie danego przeciwnika, co następuje w wyniku trafienia jego newralgicznego punktu. Pewne rośliny, a także maszyny obdarzone sztuczną inteligencją, mogą nie tylko być tak poważnie ranione bądź uszkodzane, ale też reagować w specyficzny sposób. Mogą na przykład wypuszczać trujące gazy czy chwilowo wpadać w amok i atakować sprzymierzeńców zamiast Bohaterów Graczy.

- Mierzenie w newralgiczny punkt z broni dystansowej jest jeszcze trudniejsze niż celowanie w wybraną lokację. Poziom Trudności wzrasta nie o 2, lecz o 3. Natomiast w trakcie walki wręcz atakowanie newralgicznego punktu powoduje, że broniący się otrzymuje premię +3 do swojego najwyższego wyniku. Mimo to możliwość wykonania takiego ataku jest nie do przecenienia – może naprawdę opłacić się podczas walk z wyjątkowo wrednymi przeciwnikami!

Atakowanie dwiema kosami naraz

Niektóre rodzaje broni białej nadają się do walki z użyciem dwóch egzemplarzy. Przykładami mogą być rękawice bojowe, kastety, dwa jednoręczne miecze lub para noży bojowych. W takiej sytuacji atak przebiega zupełnie standardowo z tą tylko różnicą, że ofensor nie może mierzyć w konkretną lokację ani newralgiczny punkt, a obrońca dodaje 3 do swojego najwyższego wyniku. Jeśli dojdzie do trafienia, obrażenia oblicza się dwukrotnie, po razie za każdą broń.

Warto zauważyć, że co do zasady postać może trzymać dwie bronie, ale dokonywać ataku tylko jedną z nich – w takim wypadku standardowo wolno jej celować w określone miejsce lub newralgiczny punkt.

Jeśli postać dzierży dwie bronie i wygra w sytuacji, gdy była atakowana, zadaje obrażenia dowolnie wybranym uzbrojeniem trafiając w losową lokację.

W razie Krytycznej Porażki podczas ataku dwiema broniąmi zniszczeniu ulega tylko jedno skorodowane narzędzie bojowe, a nie od razu oba. Psujący się ryszunek dowolnie wybiera gracz w imieniu własnej postaci i Weteran w imieniu Bohatera Niezależnego.

Manewry bojowe

Walcząc z kimś w zwarcu, zamiast chcieć wyprowadzić standardowy atak można wykonać manewr bojowy – na przykład spróbować wyrzucić rywala przez okno, zepchnąć go z dachu lub ze schodów, pochwycić i przerzucić przez ramię, pozbawić broni albo będącego w zasięgu wzroku ekwipunku. Manewr bojowy pochłania dużą akcję, ale na tym kończą się podobieństwa do zwykłego ataku.

Broniący się przed wykonującym manewr uzyskuje premię +3 do swojego najwyższego wyniku podczas defensywnego rzutu kostkami, a poza tym w razie zwycięstwa może wybrać lokację trafienia zamiast standardowo ją losować. Oznacza to, że przeprowa-

dzanie manewru bojowego jest ryzykownym przedsięwzięciem.

 *Przykład: Drab próbuje zepchnąć rywala z pędzącego autobusu. Jest to manewr bojowy. W swoim rzucie kostkami uzyskuje wyniki 3 i 9. Przeciwnik osiąga rezultaty 4 oraz 7. Do swojego najwyższego wyniku broniący się dodaje premię +3, a więc ostatecznie dysponuje rezultatem 10 (7+3). Nie tylko nie dał się zepchnąć, ale trafia Draba w samodzielnie wybraną lokację!*

Jeżeli manewr bojowy uda się, to znaczy ofensor wygra w Przeciwnym Teście bazującym na Walce wręcz, manewr kończy się powodzeniem na tyle, na ile było to do zrealizowania w ciągu jednej dużej akcji. Czynność musi całkowicie „zmieścić się” w tym krótkim czasie.

Określony manewr wolno wykonywać tylko wtedy, gdy jest to fizycznie możliwe i ma rację bytu. Musi być dostosowany do przebiegu akcji i okoliczności fabularnych. Nie da się wyrzucić przeciwnika przez okno, jeśli jest zakratowane lub stanowi raczej lufcik tuż pod sufitem w magazynie! Jeśli zmagania trwają w bardzo wąskim korytarzu, a swoboda ruchów jest dalece ograniczona, niektóre działania nie będą możliwe. Nie jest też dozwolone pochwycenie wielokrotnie większego celu lub człowieka w skafandrze wspomagającym, jeśli samemu takiego się na sobie nie ma. Należy kierować się rozsądkiem.

➤ Manewr bojowy sam w sobie nie zadaje obrażeń – ewentualne zranienia mogą jedynie wynikać z jego następstw. Czasami realizacja manewru bojowego skutkuje obrażeniami szacowanymi, a nawet Nagłą śmiercią. Rywal może na przykład zostać zrzucony z pędzącego pociągu lub wpaść do kadzi ze żrącą substancją! Ofiara może też zostać rzucona w szklany regał pełen chemicznych odczynników lub połamać ciężarem swojego ciała stół w barze. Tak czy inaczej istnieje ryzyko, że ofiara otrzyma jakieś obrażenia szacowane.

Manewr bojowy nie pozwala na bardziej czasochłonne pochwycenie ani na całkowite

obezwładnienie rywala. Jedynie do tury złapanej ofiary może być ona traktowana jak żywa tarcza, ale nie można jej od tak poróżnić gardła ani podduszać (to byłby zwykły atak, a nie manewr bojowy).

Kompromitowanie rywala

Zarówno ofensor jak i broniący się (Bohater Gracza i Niezależny) po wygraniu dowolnego Przeciwnego Testu bazującego na Walce wręcz może odstąpić od zadawania obrażeń. W takim wypadku następuje jedynie unik, wypowiedzenie paru krótkich słów albo kompromitujący przeciwnika gest taki jak uderzenie płazem miecza, spoliczkowanie lub ostentacyjne pokazanie swojej wyższości w jeszcze inny sposób. Dotyczy to tylko ludzkich przeciwników i Obcych. Nie dotyczy zwierząt. Tego typu działania nadwątlają pewność siebie rywala. Jeśli będzie on atakował postać, która w taki sposób go potraktowała, musi liczyć się z karą do rzutu kostkami (wyłącznie podczas używania Zdolności Walka wręcz). Odejmuje 1 od najwyższego wyniku za każdy taki kompromitujący gest, który wykonał wobec niego dany przeciwnik. Jeśli sam odstąpi od zadawania obrażeń, najpierw zmniejsza poziom kary, a dopiero potem nadwątlą pewność swojego wroga.

 *Przykład: Drab bije się na pięści z barowym zawadiaką. Wygrywa Przeciwny Test bazujący na Walce wręcz, ale odstępuje od zadania obrażeń. Zamiast tego zdejmuje i zakłada na własną głowę kapelusz przeciwnika z pełnym politowaniem uśmiechem. Barowy osiłek nie rezygnuje i przeprowadza atak (odejmując 1 od najwyższego rzutu). Przegrywa, a Drab znowu odstępuje od zadawania obrażeń – tym razem ostentacyjnie opuszcza gardę i kpi z wroga. Kara dla zawadiaki wynosi na ten moment 2. Drab przeprowadza atak, ale tym razem to on przegrywa. Przeciwnik postanawia odstąpić od zadawania obrażeń, więc jego kara maleje z 2 do 1.*

Maksymalna kara wynosi 3. Po osiągnięciu tego poziomu niektórzy Leszcze dadzą się obezwładnić, poddadzą się lub uciekną. Twardziele też mogą odpuścić, ale nie ma co

liczyć na to, że wybaczą taką zniewagę. Kara utrzymuje się dopóki nie ulegnie zmianie kontekst fabularny – minie sporo czasu lub walczący znajdą się w zupełnie innych okolicznościach (na przykład zgnębiony w taki sposób bandyta wróci z członkami gangu).

- ⇒ Opisane tu zasady odstępowania od zadawania obrażeń mogą być też użyte w sposób opcjonalny, w innym kontekście. Najlepszym przykładem będzie walka bokserska, podczas której z założenia nie chodzi o to, żeby zabić rywala, tylko wygrać pojedynek. W takim wypadku starcie toczy się przez kilka tur, a przegrywa ten, kto po tym czasie będzie miał karę do rzutu. Jeśli ktoś osiągnie limit 3, zostaje znokautowany! W tym wypadku frazę „odstępowanie od zadawania obrażeń” należy rozumieć jako walkę *fair play*, w rękawicach bokserskich, bez powodowania *Ran*, a nie jako wykonywanie kompromitujących gestów. W takim przypadku kara znika wraz z końcem walki.

Przewaga liczebna

Jeśli któraś ze stron ma przewagę liczebną, jej członkom łatwiej przeprowadzać skuteczne ataki wręcz oraz manewry bojowe. Podwójna przewaga daje premię +1 do najlepszego wyniku, a potrójna i większa premię +2.

Przykład: Dwa zmutowane, gigantyczne szczury atakują Draba, który wszedł do zamieszkałej przez nie jaskini. Podczas rzutu kostkami w imieniu każdego z nich Weteran będzie do najwyższego wyniku dodawał 1 z powodu przewagi liczebnej. W kolejnej turze pojawi się jeszcze jeden szczur i wtedy z powodu większej przewagi liczebnej Weteran będzie dodawał 2. Drab postanawia cofnąć się do ciasnego korytarza, w którym zdoła atakować go co najwyżej jeden taki ohydny stwór.

Używanie tarcz

- ⇒ Czasami ludzie osłaniają się czymś, żeby uniknąć trafienia oraz poważnych obrażeń. W trakcie walki wręcz tarcza taka jak samodzielnie wykonany puklerz albo osłona ze

znaku drogowego sprawia, że trudniej jest trafić jej posiadacza lub przeprowadzić na nim manewr bojowy, wymagający złapania za fraki lub chwycenia za rękę. Posiadacz tarczy może zadeklarować, że używa jej w celu wykonania parowania i wtedy otrzymuje premię +1 (mała tarcza) lub +2 (duża) do rzutu obronnego, ale w razie odparcia ataku nie trafia rywala, jak ma to miejsce standardowo. Natomiast podczas wspomnianych manewrów bojowych broniący się tarczą zyskuje premię +1 niezależnie od rozmiaru tarczy (i też nie trafia w razie wygranej). Trzeba się liczyć z tym, że dźwiganie dużej tarczy może wymagać odpowiedniej siły fizycznej (potrzebna jest Sprawność na poziomie k12). Natomiast podczas walki strzeleckiej czasami posiadanie tarczy może zwiększyć Poziom Trudności trafienia danej osoby o stopień lub nawet dwa. Wszystko zależy od pozycji, kąta oddawania strzału oraz gabarytów tarczy. Na przykład może być trudniej trafić osobę z dużą tarczą atakując ją frontalnie.

Lokacja trafienia

Kiedy ktoś oberwie w taki czy inny sposób w wyniku ciosu lub strzału, który nie był mierzony ani wycelowany w newralgiczny punkt, należy wylosować lokację na ciele ofiary. W tym celu rzuca się k6.

- 1 – głowa**
2, 3 – tułów
4 – prawa górna / przednia kończyna
5 – lewa górna / przednia kończyna
6 – nogi (kończyny dolne / tylne)

Rzut należy powtórzyć jeśli kontekst fabularny wskazuje, że absolutnie nie było możliwe trafienie w określone miejsce. Lokacja jest istotna, ponieważ osłaniający ją pancerz może zwiększać Odporność postaci w danym miejscu, a to ważne podczas obliczania ostatecznych obrażeń.

Niektóre stworzenia mogą wyglądać zupełnie niepodobnie do człowieka i w związku z tym lokacje trafienia należy w miarę możliwości interpretować w zgodzie z logiką. Górne koń-

czynny mogą okazać się przednimi, a dolne – tylnymi, jeśli ustala się gdzie został trafiony na przykład zmutowany pies.

Zadawanie obrażeń

Prędzej czy później nadchodzi taki moment, gdy ktoś zostaje trafiony. Nie oznacza to od razu, że otrzyma poważne obrażenia. Może uderzenie albo postrzał nie okaże się wystarczająco solidny, by przebić pancerz lub dość groźny, by można było mówić o zranieniu z prawdziwego zdarzenia. Aby to zweryfikować rzuca się takimi kostkami, jakimi opisana jest Siła użytej broni. Najogólniej rzecz ujmując określa ona poziom stwarzanego przez rynnstunek zagrożenia dla zdrowia i życia ofiary. Jeśli dla przykładu Siła danego sprzętu wynosi 3k10, atakujący, który trafił

w cel, rzuca trzema kostkami dziesięciościnnymi. Ofiara otrzymuje przynajmniej 1 Ranę za każdy wynik wyższy od Odporności zsumowanej z wartością pancerza i dodatkowej ochrony danej lokacji.

Przykład: Drab postrzelił dzikie zwierzę. Siła użytej broni to 3k10, a Odporność trafionej istoty to 4. Dodatkowa ochrona w wylosowanej lokacji to 1, bo istota ma tam grube futro, a więc aby spowodować Ranę wynik na kostce musi przewyższać wartość 5 (4+1). Gracz rzuca trzy kości dziesięciościenne, bo tyle wynosi Siła broni, i uzyskuje wyniki: 6, 7 oraz 8. Każdy z tych trzech wyników jest wyższy niż Odporność stworzenia w danej lokacji trafienia, więc otrzymuje ono 3 Rany (po jednej za każdy wynik powyżej wartości 5).

Ekstra Rany i Krwawa łaźnia

Czasami pojedyncze trafienie nawet pospolitą bronią może mieć bardzo poważne konsekwencje. Tym bardziej groźne są cięższe rodzaje uzbrojenia. Ofiara otrzymuje nie zaledwie 1 Ranę, lecz 2 Rany, jeżeli podczas obliczania obrażeń na pojedynczej kostce wypadnie wynik z przedziału 9-17. Jeśli natomiast wypadnie wynik z przedziału 18-20, trafiony otrzymuje aż 3 Rany!

Niekiedy w wyniku zastosowania tej reguły ofiara otrzyma więcej Ran niż wynosi liczba kostek użytych podczas rzutu na obrażenia. O takiej sytuacji można mówić, że to straszliwa Krwawa łaźnia!

Przykład: Nastąpiło trafienie. Atakujący rzuca 3k10, ponieważ tyle wynosi Siła użytej broni. Odporność ofiary, wliczwszy już pancerz w danej lokacji, wynosi 5. Na kostkach wypada: 9, 8 i 10. Trafiony otrzymuje 2 Rany za wynik 9, 1 Ranę za wynik 8 i jeszcze 2 Rany za wynik 10. W sumie ofiara otrzymuje zatem aż 5 Ran. Krwawa łaźnia! Gdyby przy kolejnym trafieniu wypadło 8, 7, 6, ofiara otrzymałaby 3 Rany, ponieważ żaden z wyników nie mieściłby się w przedziale 9-17 ani wyższym.

Jeśli pomimo trafienia nie pojawiają się Rany to znaczy, że doszło do co najwyżej powierzchownego obrażenia.



chownych obrażeń, które nic nie znaczą, są draśnięciem, pozostawiają zaledwie siniak, ewentualnie pancerz uchronił trafionego przed urazem albo pocisk przeszedł o włos od korpusu ofiary – przebił fragment odzieży, ale nie ciało. Możliwe też, że trafiony jest twardy jak piłka bejsbolowa i cios nie zrobił na nim wrażenia!

Kontuzja

➤ Gdy ofiara ataku lub wypadku otrzymuje jednorazowo 5 lub więcej Ran uznaje się ją za kontuzjowaną. Można to rozumieć jak nabawienie się urazu, bardziej dotkliwe uszkodzenie ciała albo pewien rodzaj psychicznej traumy na skutek wyjątkowo bolesnego lub groźnego zranienia. W miarę możliwości należy uwzględnić to, jak powstała Kontuzja, i brać ją pod uwagę podczas narracji.

➤ Kontuzjowana postać nie może stosować Pełnej mobilizacji, skutecznie celować w newralgiczne punkty lub wybrane lokacje. Ponadto reaguje w nieco spowolniony sposób: na etapie ustalania kolejności działań uznaje się, że jej Inicjatywa jest mniejsza o 3. Jest tak dopóki Kontuzje nie zostaną usunięte. Kontuzje zwiększają też ryzyko Chorób (str. 157).

Zadawanie obrażeń bez profesjonalnego uzbrojenia

Nie zawsze ma się pod ręką piłę mechaniczną lub topór strażacki. Czasami walczy się bez uzbrojenia: wykorzystuje ciężar ciała, łokcie, kolana, pięści i tak dalej. Wszystko to działa jak broń biała o Sile 2k8.

➤ Niektóre stworzenia posiadają broń naturalną – pazury, kły, kolczaste ogony i tym podobne. O ile nie jest powiedziane inaczej w opisie danej istoty, takie uzbrojenie zadaje obrażenia jak sprzęt o Sile 2k8+k10.

➤ Siłę k8+k10 posiada natomiast wszelka „broń improwizowana” jak deska, pręt, rura, kamień, krzesło, „tulipan” zrobiony z butelki po piwie. Każdą z tych rzeczy można kogoś zranić. Zwłaszcza, gdy nastąpi Krwawa łaźnia! Nie ma zmiłuj!

Obrażenia szacowane

W trakcie walk i ogółem w różnych niebezpiecznych sytuacjach dochodzić będzie do niefortunnych wypadków i zagrażających zdrowiu oraz życiu okoliczności. Ktoś stoczy się z dachu, wyleci przez okno, a na kogoś innego spadnie gałąź lub przewróci się mur po wybuchu granatu. Jeszcze ktoś inny wpadnie do toksycznej brei, zostanie zrzucony ze schodów lub przerzucony przez ramię i połamie własnymi plecami stół w jakiejś knajpie. Czasami zabraknie konkretnej informacji o Sile broni (ewentualnie tego, co jak ona zadziała) i trzeba będzie oszacować, jakie mogą być obrażenia. Warto kierować się następującymi wskazówkami...

Raczej niegroźne zdarzenia
są jak broń o Sile k8 lub k10.

Groźące urazem, poturbowaniem
i ogólnie intensywniejszym bólem
– 2k8, 3k8 lub k8+k10.

Mogące poskutkować
poważnym zranieniem – 3k10.

Niebezpieczne, zagrażające życiu
– 3k12 lub 4k10,
bardzo groźne – 4k12, zabójcze – 4k20.

Nawet z pozoru niegroźne wypadki mogą bardzo źle się skończyć. Podczas zadawania obrażeń szacowanych obowiązuje opisywana wcześniej zasada ekstra obrażeń, które mogą niekiedy doprowadzić do Krwawej łaźni.

Obrażenia szacowane otrzymuje się w losową lokację, chyba że logika wskazuje inaczej. Na przykład postać nierozważnie wkładająca rękę do podejrzanej wyglądającej cieklej substancji, która okaże się żrącą, otrzyma Rany właśnie w rękę, a nie w inną lokację.

Obrażenia od eksplozji

Niektórzy mają okazję doświadczyć naprawdę mocnych wrażeń na polu walki. Znajdują się w polu rażenia eksplodującego granatu lub innego ładunku tego typu. Bez względu

na to, czy jest to broń o określonej Sile czy wybuch powoduje obrażenia szacowane, pomija się losowanie lokacji trafienia. Obrażenia zadawane są najsłabiej osłoniętej partii ciała. Jeśli więc ofiara ma najmniejszą ochronę na nogach – właśnie tę lokację dosięga eksplozja. Przy paru tak samo chronionych lokacjach, obrywa ta o najniższym numerze.

Przykład: Obok Żylety wybucha eksplozja pułapka. Odporność postaci wynosi 3.

Najsłabiej chronione są ręce i głowa (pancerz 1 dla obu lokacji). Zgodnie z tabelą lokacji trafienia to głowa ma niższy numer (1), więc właśnie ona zostaje trafiona, a nie ręka. Podczas rzutu na obrażenia wyniki powyżej 4 (3+1) spowodują Rany. Modna fryzura Żylety też na pewno na tym ucierpi! Jakże nam przykro...

Rzucanie materiałami wybuchowymi

Niektóre rodzaje ładunków wybuchowych idealnie nadają się do rzucania. Najlepszym przykładem jest granat. Chociaż zasadniczo chodzi o rzucenie nim w określone miejsce, co sugerowałoby używanie w tej sytuacji Zdolności Strzelectwo, aby określić, czy rzut był właściwy, przeprowadza się Test Broni ciężkiej. To właśnie ta Zdolność odzwierciedla bowiem biegłość w obsłudze tego typu uzbrojenia.

- Granat razi wszystkie cele w promieniu 10 metrów. Jeśli Weteran tak zdecyduje, dalej oddalone cele mogą otrzymać obrażenia szacowane. Może tak być na przykład w sytuacji, gdy eksplozja nastąpiła w wąskim korytarzu lub na płaskim, rozległym terenie, więc inni także mogli w jej następstwie ucierpieć.

Nagła śmierć

Czasami następuje Nagła śmierć, a dzieje się tak gdy można bez używania kostek stwierdzić, że ktoś wpada w agonię lub od razu odchodzi z tego świata – postać znajduje się w eksplodującej właśnie elektrowni lub przebywa w opadającej na dno łodzi podwodnej rozginiatanej przez ciśnienie, ewentualnie ktoś wbija jej nóż w serce, gdy jest nieprzy-

tomna albo całkowicie bezbronna. Śmierć lub przynajmniej agonia danego osobnika często jest przesądzona i w takiej sytuacji nie wykonuje się żadnych rzutów na obrażenia.

Limit Ran, agonia, śmierć

Rana to poważna sprawa. Gdy ofiara otrzyma więcej Ran, niż wynosi jej Żywotność, wpada w agonię: upada ledwie przytomna na ziemię czując obezwładniający ból i nie mogąc nic robić. Umrze jeśli rychło nie otrzyma pomocy medycznej. Analogicznie jest w przypadku Twardzieli, natomiast Leszcze przekręcają się niemal natychmiast.

Postać postawi na nogi zniwelowanie Ran przynajmniej do liczby, która nie przekracza poziomu jej Żywotności.

Przykład: Postać otrzymuje 3 Rany. W sumie ma ich o jedną więcej niż wynosi jej Żywotność. Wpada w agonię – ląduje na ziemi w kałuży własnej krwi. Na szczęście w pobliżu jest sprzymierzeniec, który podbiega i pomyślnie aplikuje jej MEDEX. Zostają zniwelowane 4 Rany. Postać wraca do gry, ponieważ teraz liczba Ran, jakie w sumie posiada, nie przekracza poziomu jej Żywotności.

Jeśli postać w ciągu 24 godzin kolejny raz wpadnie w agonię, podobnie jak poprzednio można ją uratować przed śmiercią, ale tym razem nie jest przytomna. Śpiączka potrwa przynajmniej k3 kwadranse.

Rany zwykle wymagają choćby prowizorycznego opatrzenia. Bez tego mogą krwawić lub jątrzyć się i w rezultacie spowodować Kontuzję. A nie jest to nic przyjemnego!

Weteran powinien przypominać o opatrunkach początkującym graczom, a bardziej doświadczonych traktować w tym zakresie raczej surowo i – jeśli zapomną o opatrzeniu zranień – oznajmiać, że stan postaci pogorszył się i jest uznawana za kontuzjowaną. Ot tak, bez żadnych rzutów kostkami. Bywa, że brak pomyślniku ma poważne konsekwencje i nie ma od tego odwołania!

Leczenie i regeneracja

Prędzej czy później każdy musi uporać się ze swoimi obrażeniami. Jest kilka sposobów niwelowania Ran. Jedne są mniej, a inne bardziej skuteczne. Warto znać wszystkie metody, żeby w razie potrzeby ratować się każdą z dostępnych!

Najszybszym sposobem leczenia zranień jest wykorzystanie biostymulantów. Zastosowanie tych medycznych środków specjalnego użycia goi ekspresowo nawet poważne uszkodzenia ciała. Najpopularniejszy jest preparat o nazwie MEDEX, który leczy Rany w mig po zaaplikowaniu. Aby sobie lub komuś prawidłowo zaaplikować biostymulant należy zdać łatwy [PT=4] Test bazujący na Leczeniu. Zajmuje to tyle, co mała akcja.



Aby prawidłowo opatrzyć i zapobiec w ten sposób jątrzeniu się ran lub krwawieniu, należy zdać bardzo łatwy [PT=3] Test bazujący na Leczeniu, jeżeli posiada się apteczkę lub bandaż. Test jest łatwy [PT=4], gdy stosuje się improwizację – na przykład opatruje ranę urwanym fragmentem koszuli. Niepowodzenie w Teście oznacza, że opatrywanie wykonało się niezdarnie, co wywołało niepotrzebny ból (opatrywany otrzymuje 1 Wyczerpania). Nieopatrzone obrażenia niestety mogą z czasem spowodować Kontuzję.

Usuwanie Kontuzji możliwe jest poprzez zabieg medyczny, który organizm przeciętnego śmiertelnika jest w stanie znieść raz na dobę. Zabieg trwa przynajmniej kilkanaście minut oraz wymaga zdania Testu Leczenia stanowiącego przeciętne wyzwanie [PT=5], jeśli używa się sterylnych narzędzi medycznych, a ponadprzeciętne [PT=6], jeśli robi się to chałupniczo, bez specjalnych narzędzi. Końcowym etapem zabiegu jest opatrzenie ran, więc wystarczy zdać opisywany tu Test, by pozbyć się jednej Kontuzji i jednocześnie zabezpieczyć chorego przed krwawieniem i infekcjami. Nieudany zabieg nie usuwa Kontuzji oraz zwiększa danego dnia ryzyko Choroby o 10% (patrz str. 157). Zabieg można przeprowadzać na sobie jeśli to wykonalne (na przykład trudno byłoby samemu opatrzyć własne poważne urazy pleców).

Organizm regeneruje się samoczynnie w perspektywie czasu. O ile tylko postać została jako tako opatrzona, nie jest wycieńczona ani głodna oraz miała szansę w miarę spokojnie przespać noc, do świtu traci tyle Ran, ile wynosi jej Odporność. Jeżeli którykolwiek z powyższych warunków nie jest spełniony, postać przez noc traci 1 Ranę. Inne istoty leczą się w tempie 2 Rany na dobę.

Używanie biostymulantów

Nie licząc kropli i preparatów pitnych, przyjmowanie biostymulantów wymaga chwili koncentracji. Trzeba precyzyjnie wstrzelić się w żyłę. Inaczej środek nie zadziała w pożądanym sposób. Jak już wspomniano, aby sobie

- lub komuś prawidłowo zaaplikować biostymulant należy zdać łatwy [PT=4] Test bazujący na Leczeniu. Zajmuje to tyle, co mała akcja. Nieudana aplikacja wstrzykiwanego preparatu powoduje 1 Wyczerpania.

Na rynku dostępne są zamienniki popularnych stymulantów wymagających wstrzyknięcia; środki te dobrze wstrzyknięte powodują 1 Wyczerpania, zaś nieprawidłowo wstrzyknięte wywołują aż 2 Wyczerpania.

Wyczerpanie

Z różnych względów postać może opaść z sił. Niektóre powody takiego stanu rzeczy to promieniowanie, nadzwyczajny wysiłek albo przebywanie w skrajnie trudnych warunkach. W rezultacie postać otrzymuje punkty Wyczerpania.

- Gdy liczba punktów Wyczerpania osiągnie limit (określany przez wartość Kondychy), uznaje się, że człowiek jest u kresu sił. W takim stanie nie może dokonywać Pełnej mobilizacji, a w Testach związanych z aktywnością fizyczną wolno mu używać jedynie kostek k8.

Przykład: Drab ma Kondychę na poziomie 6. Właśnie otrzymał kolejne punkty Wyczerpania i w sumie ma ich już 6. Oznacza to, że postać jest u kresu sił. Nie może dokonywać Pełnej mobilizacji ani korzystać w Testach wymagających aktywności fizycznej z kostek lepszych niż k8. Słabo z tym Drabem!

Nie dodaje się punktów Wyczerpania powyżej limitu. Każdy punkt przekraczający limit staje się Raną (w sposób szczególny postaci szkodzą skrajne warunki, nabawia się urazów lub mają miejsce inne bolesne następstwa funkcjonowania bez niezbędnej energii).

Wypoczynek

- O ile postać nie była głodna, wycieńczona i mogła w miarę spokojnie przespać noc, po takim wypoczynku wszystkie jej punkty Wyczerpania zostają zniwelowane. To naprawdę takie proste, co nie znaczy, że zawsze łatwe.

W razie potrzeby, na przykład gdy czas nagli, człowiek może uporać się ze zmęczeniem używając ekspresowo stawiających na nogi pitnych biostymulantów.

Głód i wycieńczenie

Samochód trzeba poddawać konserwacji i tankować. Organizm też wymaga opieki. Bez wody i jedzenia długo nie pociągnie. Będąc głodnym lub wycieńczonym nie tylko nie można liczyć na zniwelowanie Wyczerpania oraz normalną regenerację, ale na domiar złego człowiek czuje się jeszcze bardziej zmęczony. Po dobie bez picia i pożywienia otrzymuje 2 Wyczerpania (punkt za głodówkę i punkt za wycieńczenie). W pewnym momencie można skonać ze zmęczenia!





**ZASADY
ZA AWANSOWANE**

ZASADY ZAAWANSOWANE

Nadszedł czas żeby przyjrzeć się bardziej złożonym zasadom, które są związane ze specyficznymi sytuacjami mogącymi wystąpić na niektórych sesjach.

Obsługa terminali

Terminal, komputer, aparatura terminalowa – to określenia bliskoznaczne. Urządzenia te charakteryzuje duża moc obliczeniowa i wysoki poziom zaawansowania technologicznego. Istnieją modele naręczne (wyglądające jak duża bransoleta), przenośne (w formie walizkowej) oraz stacjonarne (podobne do skrzyni z wbudowanym monitorem).

Na stacjonarne terminale można natrafić w najmniej oczekiwanych momentach. Możliwe, że zapędzeni w ślepą uliczkę Bohaterowie Graczy niespodziewanie natkną się gdzieś w terenie na komputer, który po uporaniu się z jego zabezpieczeniami pozwoli otworzyć tajne przejście do jakiegoś podziemnego kompleksu. Życie jest pełne niespodzianek. Zasadniczą zaletą niewielkiego sprzętu jest natomiast możliwość jego bezproblemowego transportu. Takie urządzenia po podłączeniu do chronionych hasłem terminali sprawdzają się podczas obchodzenia oraz łamania zabezpieczeń.

⇒ **Obejście zabezpieczeń** jest zwykle trudniejsze, ale alarm uruchamiany jest tylko w razie niepowodzenia. Haker musi podłączyć własny terminal do drugiego urządzenia, zdać Test bazujący na Zdolności Terminala [PT nie niższy niż 7]. Jeśli mu się uda – zdobywa dostęp do baz danych oraz wszystkich funkcji dostępnych z poziomu danego komputera. Mały terminal odpowiedzialny za sterowanie drzwiami pozwoli tylko na ich otwarcie lub zamknięcie. Duża, stacjonarna aparatura terminalowa w centrum dowodzenia umożliwi kontrolę wielu różnych systemów oraz urządzeń.

Złamanie zabezpieczeń jest działaniem ordynarnym, a przez to prostszym [PT nie wyższy niż 9]. Jeśli Test zostanie zdany, efekt jest taki sam jak przy obejściu zabezpieczeń, to znaczy można zarządzać systemem, do którego terminal jest podłączony, ale oprócz tego uruchomiony zostaje alarm. Dzieje się tak oczywiście tym bardziej w razie niepowodzenia.

W różnych obiektach alarm wywołuje różne konsekwencje. W bazach wojskowych w celu zaatakowania intruzów z ukrytych slotów wyłonią się Militarne Automaty Wielozadaniowe, a z podłogi lub sufitu z paru miejsc wysuną działka. W kompleksach innego rodzaju przyjazne dotąd roboty diametralnie zmieniają swoją postawę, a poza tym mogą pozamykać się drzwi wyjściowe i uruchomić syreny. Niektóre obiekty mogą mieć zainstalowany tak zwany cichy alarm. Nie będzie głośnych syren ani lamp, ale odpowiednie służby bądź systemy zaczną działać.

Zgodnie z głównymi zasadami rozgrywki, każdy przeprowadzony Zwykły Test określa rezultat całokształtu starań postaci. Nie ma więc możliwości ponownego zdawania Testu Terminali po tym, jak włączy się alarm. Skoro doszło do jego aktywacji – od razu uznaje się, że haker nie podołał temu, by nie było alarmu. Analogicznie jest w przypadku obchodzenia lub łamania zabezpieczeń. Test Terminali zakończony niepowodzeniem oznacza niemożność uporania się z tymi wyzwaniem.

Haker posiadający dostęp do systemu może kontrolować tylko jedną jego funkcjonalność jednocześnie. Jeśli trwa walka, należy uznać, że drobne czynności jak otwieranie lub zamykanie drzwi, wysuwanie działek czy przejmowanie kontroli nad jakimś Automatem Wielozadaniowym pochłaniają jedną małą akcję. Wpisywanie zawiłych poleceń oraz inne zaawansowane operacje pochłaniają niestety całą dużą akcję.

Jeśli terminal pozwala na kontrolowanie określonej maszyny bojowej, gracz może

mówić, co robi dane urządzenie. W tym czasie dosłownie przejmując władzę nad jednym elementem systemu i wykonuje rzuty za niego. Jeśli więc na przykład Bohater Gracza steruje robotem i w swojej turze deklaruje, iż jego postać wydaje polecenie przeprowadzenia ataku, podczas Testu gracz rzuca kostkami przedstawionymi w charakterystykach maszyny. O kolejności działań decyduje natomiast Inicjatywa hakera, a nie blaszaka bądź systemu, bo to Bohater Gracza wydaje komendy w trybie manualnego sterowania.

Ze zrozumiałych względów hakerzy mogą być celem skomasowanego ataku. W końcu sztuczna inteligencja doskonale zdaje sobie sprawę, że dopóki komputerowiec nie zginie lub przejęty komputer nie zostanie zniszczony, maszyny będą walczyć same ze sobą.

Wbudowane procedury zabezpieczające uniemożliwiają robotom popełnianie samobójstwa – blaszak w porę zatrzyma się w razie oczywistego zagrożenia, które czyha na niego na przykład za krawędzią dachu lub platformy, i nie rzuci się w przepaść. Nie strzeli sobie też w głowę. Po otrzymaniu takiej komendy robot „zrywa się ze smyczy” i stara się dopaść hakera.

Automaty Wielozadaniowe i inne maszyny samobieżne mogą być zdalnie sterowane jedynie na pewnym dystansie od nadajnika. Jeśli wbrew wbudowanym procedurom robot oddali się za bardzo od źródła sygnału, w takim wypadku również „zrywa się ze smyczy” i przełącza w tryb ofensywny. Stara się dopaść intruza, który – dosłownie i w przenośni – próbował wywieść go w pole.

Używanie terminali na odległość

Urządzenie o nazwie Zdalny Przechwytywacz, które można podłączyć między innymi do terminala naręcznego, pozwala na nawiązywanie łączności z innymi komputerami na odległość. Maksymalny dystans to 10 metrów na otwartej przestrzeni oraz 5 metrów, gdy na przykład próbuje się hakować system z głębi korytarza, samemu znajdując się na drugim końcu, w dodatku za rogiem.

Korzystając ze Zdalnego Przechwytywacza można próbować obejść lub złamać zabezpieczenia standardowego terminalu oraz innych systemów – bezpośrednio konkretnego działka ochroniarskiego, Automatu Wielozadaniowego, robota, drona Obcych lub Agencji Dozoru, a nawet Hybrydy i Cyber-Zombie. W przypadku maszyn innych niż zwykły terminal obejście zabezpieczeń oznacza, że przechwycony obiekt będzie pod władzą hakera przez 5 tur, natomiast w przypadku ordynarnego złamania blokad – tylko przez 3 tury. Ponadto jeśli w pobliżu są inne jednostki danego typu, w przypadku nieudanej próby obejścia zabezpieczeń oraz niezależnie od efektu ich łamania – obiekty te zostaną zaalarmowane. Po określonej liczbie tur przejęte samobieżne systemy wyslobadają się i stają niemal odporne na kolejne ataki (Poziom Trudności łamania zabezpieczeń wzrasta do 11, a ich obchodzenie nie jest w ogóle możliwe).

Programowanie systemu Azylu

Obejście lub złamanie zabezpieczeń terminalu nie oznacza od razu, że można całkowicie, trwale przeprogramować oraz zmienić sposób funkcjonowania połączonych z nim urządzeń i systemów. Do tak głęboko wnikaających w strukturę danych operacji dostęp mają wyłącznie Administratorzy. Rzecz natomiast w tym, że prawie wszyscy już nie żyją.

Tworzyć oprogramowanie, lecz nie zostawić sobie tylnej furtki, żeby w razie potrzeby móc dokonywać w nim zmian? Według Protect America byłoby to nie do pomyślenia nawet pomimo aktywacji Programu CRASH! Ci wszyscy, którzy chcieliby przeprogramować Automat Wielozadaniowy lub dowolnego Opiekuna Azylu nie są zatem skazani na porażkę. Jest to wykonalne po wykorzystaniu Klucza Administratora, ale szkopał w tym, że niezwykle trudno jest zdobyć takie specjalne hasło.

Uważa się, że Klucz da się pozyskać na trzy sposoby. Wszystkie Klucze znane są Zarządowi korporacji Protect America. Problem polega na tym, że firma urządza aktualnie

w kosmosie. Legendy głoszą, że część haseł wyciekło i można je znaleźć w starych, przedwojennych terminalach, które są rozsiane po całych Stanach. Wiadomo też, że Klucz Administratora może być przekazany osobom trzecim przez samego Opiekuna Azylu, jeśli ten z jakichś dobrych powodów uzna to za stosowne. To muszą być naprawdę szczególne okoliczności.

Klucz Administratora to składające się z kilkudziesięciu symboli hasło możliwe do wprowadzenia jedynie w głównym terminalu, który znajduje się w Sterowni Azylu. Po użyciu pozwala tak przeprogramować system, jak tego dusza zapagnie.

Lektura książek i czasopism branżowych

Prawdą jest, że świat stanął na głowie, ale pewne rzeczy się nie zmieniają. Minęły wprawdzie dziesięciolecia od sądnego dnia, gdy wybuchła Wojna Totalna, lecz wciąż jeszcze można gdzieś natknąć się na ocalałe w przyzwoitym stanie wartościowe książki i czasopisma, które stanowią źródło cennych informacji. Młode pokolenia ludzi wychowanych na powierzchni nie radzą sobie dobrze z czytaniem, ale potrafią to robić w stopniu wystarczającym do tego, żeby przynajmniej zapoznać się z treścią podręcznika lub magazynu. Odrębną kwestią jest to, czy zdołają pojąć to, co przeczytają.

- O ile uda się znaleźć rzadki egzemplarz sensownego źródła informacji oraz w trakcie jego lektury zdać ponadprzeciętny [PT=6] Test bazujący na Rozeznaniu, postać otrzymuje 2k8 Punktów Doświadczenia za pismo i 3k8 Punktów Doświadczenia za książkę. Procedura ta przeprowadzana jest tylko raz w kontekście lektury danego egzemplarza.

Pouczone książki i czasopisma ze względu na trudność przyswojenia zwartej w nich wiedzy traktowane są zaledwie jak towar niepowieszni, ale należy też pamiętać, że wiele osób nie byłoby zainteresowanych ich zakupem nawet taniej. Takie rzeczy nie schodzą

jak ciepłe bułeczki – trzeba znaleźć kogoś, kto czegoś takiego poszukuje.

Walka pojazdów

Samochody generalnie nie są w najlepszej formie, ale nie brakuje zapaleńców, którzy przywracają bryki do stanu używalności. Nie tylko po to, żeby wozić się z miejsca w miejsce. Pojazdy bywają używane w boju. Różne gangi walczą o dominację na autostradach po to, by móc napadać na najlepiej zaopatrzone konwoje Unii Handlowej, Kolektwu Chemików, Alternatywy dla Ameryki, a nawet Konfederacji Odrodzenie i sprzedawać potem tak pozyskany ładunek Kartelowi, rozprowadzać go po pustkowiach na własną rękę albo samemu używać do swoich celów. Tak czy owak nieodzowne są porządnie opancerzone oraz odpowiednio zrywne maszyny, które nie tylko stanowią godziwy środek transportu, ale broń w dosłownym tego słowa znaczeniu. Nie mniej ważni są mistrzowie kierownicy, potrafiący wycisnąć ze swoich pojazdów maksimum możliwości i zawojować nimi autostrady. Nawet najlepiej wyposażona i przygotowana bryka nie zastąpi talentu w rękach kogoś, kto mógłby ją poprowadzić. Tylko doskonałe połączenie drygu kierowcy i możliwości gabloty pozwala zdobyć panowanie na drodze.

Każda bryka może być użyta do różnych celów. Pojazd pozwala błyskawicznie opuścić miejsce akcji, gdy sytuacja wymyka się spod kontroli. Jeśli trwa pościg i biorą w nim udział auta o podobnej maksymalnej prędkości – będzie on trwał dopóki któryś uczestnik nie zostanie w taki czy inny sposób wyeliminowany albo sam się nie wycofa. Pojazd umożliwia też stawianie czoła różnym zagrożeniom i może być wtedy użyty jak uzbrojenie. Całkiem zresztą groźne.

Atak pojazdem na pieszego

W trakcie ataku pojazdem na człowieka następuje Zwykły Test bazujący na Sprawności (zdaje go jedynie atakowany, by sprawdzić, czy zdołał w porę uskoczyć lub zręcznie prze-

turlać się po dachu auta bądź na czas położyć płasko pod pojazdem, jeśli miał on dostatecznie wysokie zawieszenie). Standardowo Poziom Trudności ustala Weteran, mając na względzie, że bez wątpienia łatwiej będzie uskoczyć przed ledwie rozpędzającym się autobusem aniżeli przed nadjeżdżającym z impetem autem sportowym, które pojawiło się znienacka.

Obrażenia po uderzeniu pojazdem

Podczas zadawania obrażeń wskutek uderzenia pojazdem w żywy organizm obowiązują zasady obrażeń szacowanych i ewentualnie niekiedy reguła Nagłej śmierci.

Atak pojazdem na inny pojazd

Atak pojazdem na inne auto przebiega na analogicznych zasadach jak walka w zwarciu z tą różnicą, że wykonuje się Przeciwny Test Pilotażu, a nie Walki wręcz. Ten kto wygra w tym Teście „zadaje obrażenia” swoją maszyną wrogemu pojazdowi.

Szkody czyli „obrażenia” pojazdów

Na wstępie warto zaznaczyć, że Szkody w wyniku uderzenia jednej maszyny w inną mogą być wywołane tylko przez odpowiedniego typu pojazdy o porównywalnej wielkości i większe. Nie da się motocyklem poważnie uszkodzić ciężarówki, furgonetką zepchnąć z drogi czołgu i, z oczywistych powodów, nie ścierają się samoloty czy helikoptery.

Po uderzeniu jednej maszyny w inną nie losuje się lokacji trafienia, lecz wnioskuje się o tym z przebiegu akcji. Zaraz po ustaleniu kto wygrywa Przeciwny Test Pilotażu przystępuje się do obliczania Szkód. Szkody otrzymuje tylko ten wehikuł, którego kierowca przegrał Test. Uznaje się, że zwycięskie auto w wyniku takiego zdarzenia nie ucierpiało poważnie, choć może mieć nieco wgniecioną karoserię czy zdarty lakier.

Sprawdzanie, jakie Szkody wywołało trafienie, przebiega analogicznie jak w przypadku

weryfikowania zwykłych obrażeń u śmiertelników. Rzuca się tyloma kostkami, ile wynosi Siła broni – w tym wypadku pojazdu. Trafiona maszyna otrzymuje 1 Szkodę za każdy wynik wyższy od jej Odporności. Nie obowiązuje natomiast reguła Krwawej łaźni, ponieważ w przypadku aut uszkodzenia powodują dewastację maszyny a nie jakieś ekstra urazy.

Przykład: Kierowca jednego auta atakuje samochód jadący obok. Stara się w niego solidnie uderzyć w taki sposób, by samemu na tym poważnie nie ucierpieć. Kierowcy obu aut zdają Przeciwny Test Pilotażu. Atakujący uzyskuje wyższy rezultat, więc jego atak uznaje się za udany. Ponieważ jego auto to lekko opancerzony sedan, Siła tego typu pojazdu wynosi 3k8. Odporność drugiego samochodu to 6, bo też jest to lekko opancerzone auto osobowe. Atakujący rzuca 3k8. Wypada 5, 7 i 8. Dwa z tych wyników są wyższe niż Odporność trafionej maszyny, więc otrzymuje ona 2 Szkoły!

Przedstawione tu zasady starć pojazdów znajdują zastosowanie w przypadku walk różnych maszyn – nie tylko aut, ale też na przykład azylanckich okrętów podwodnych oraz różnego rodzaju machin bojowych.

Żywotność, Odporność i Siła pojazdów

Pojazdy mają z reguły tyle samo Żywotności, co Odporności. Przestają nadawać się do użytku jeszcze przed całkowitym zniszczeniem, a konkretnie wtedy, gdy suma Szkód równa jest Żywotności (na przykład motocykl przestanie być sprawny, gdy otrzyma 4 Szkoły, a samochód pancerny, gdy otrzyma w sumie 7 Szkód). W sytuacji, gdy suma Szkód przekracza Żywotność maszyny – nadaje się ona już tylko na złom. Warto brać to pod uwagę i w trakcie ewentualnych starć nie narażać pojazdu na zbyt poważne uszkodzenia.

Nieopancerzone i bardzo słabo opancerzone pojazdy jak motocykl, skuter, quad, żyrokopter mają Odporność/Żywotność na poziomie 4, a Siłę 2k8. Cena: około 400 amo.

Lekko opancerzone pojazdy takie jak ostonięte blachami auto, prowizorycznie opancerzona furgonetka, motorówka lub mała łódź podwodna mają Odporność/Żywotność na poziomie 6, a Siłę 3k8. Cena: około 600 amo.

Średnio opancerzone pojazdy takie jak samochód pancerny, transporter opancerzony czy bardzo często spotykana tankietka mają Odporność/Żywotność na poziomie 7, a Siłę 3k10. Cena: około 1400 amo.

Cieężko opancerzone pojazdy takie jak bojowy wóz piechoty, czołg, niszczyciel czołgów mają Odporność/Żywotność na poziomie 8, a Siłę 4k12. Cena: około 2400 amo.

- Podana tu Siła pojazdów dotyczy wyłącznie ataków na inne maszyny. Jak już wcześniej wspomniano, w przypadku uderzeń w żywe organizmy lub wypadków stosuje się zasady obrażeń szacowanych oraz Nagłej śmierci.
- Większość średnio i ciężko opancerzonych pojazdów to maszyny podatne wyłącznie na broń ciężką, poważne kraksy, katastrofy, bezpośrednie ataki ze strony podobnych oraz większych maszyn. Stanowczo nie da się ich uszkodzić strzelając z rewolweru, łuku lub procy albo taranując je pospolitym gruchotem! W przypadku ataku bronią o niewystarczającej sile rażenia na dobrze ostonięty pojazd nie zdaje się żadnych Testów – Weteran od razu informuje, że nie udało się nic wskórać.

Dodatkowe Atuty

Na pokładzie pojazdu może być zamontowane różnego rodzaju uzbrojenie, służące do bezpośrednich starć z innymi maszynami lub rażenia wrogich celów z dystansu. Możliwe jest również dodanie różnego typu specjalnych funkcji, które ułatwiają pokonywanie trudnych tras. Da się też lepiej opancerzyć każdy pojazd, by trudniej go było uszkodzić. Każda maszyna może być wyposażona w maksymalnie 3 dodatkowe Atuty. Żaden z nich nie może się dublować. 1 Atut wart jest tyle, co przedmiot deficytowy (większość warsztatów wlicza w tę cenę robociznę).

Akcelerator – kierowca dodaje 2 do najwyższego wyniku w Testach Pilotażu podczas przyspieszeń, pościgów, ostrych zrywów. Przykłady: *nitro, sprężarka, szeroki wydech*.

Dodatkowy pancerz – zwiększa Odporność o 1. Przykłady: *blachy przyspawane do karoserii, płyty z metalu przyłączone do drzwi od wewnątrz, kuloodporne szyby*.

Sprzęt bojowy – Siła pojazdu wzrasta o jedną kość (na przykład z 3k8 do 4k8 albo z 3k10 do 4k10). Przykłady: *spychacz z przodu i kolce po bokach, wyrzutnia kolczatek, spiczaste płyty metalowe na zderzaku*.

Stanowisko dla broni (kupowanej osobno) – z pojazdu można bez trudu dokonywać ataków dystansowych. Przykłady: *stanowisko z karabinem lub bronią laserową*.

Stanowisko dla ciężkiej broni (kupowanej osobno) – z pojazdu można bezproblemowo dokonywać ataków dystansowych. Przykłady: *stanowisko z miotaczem ognia lub ciężkim karabinem maszynowym*.

Zawieszenie manewrowe – kierowca dodaje 2 do najwyższego wyniku w Testach Pilotażu podczas wykonywania dynamicznych zwrotów pojazdem. Przykłady: *ulepszenie geometrii zawieszenia, poprawione resory*.

Naprawa pojazdów

Pojazdy mogą być naprawiane, choć nie jest to banalne i potrzeba do tego odpowiednich podzespołów. Te podzespoły nazywane są potocznie częściami mechanicznymi (które ulegają destrukcji w przypadku nieudanej próby wykorzystania). Można je pozyskiwać z działających bądź do niedawna sprawnych maszyn. Czasami znajduje się je też w różnych magazynach i w dawnych warsztatach.

Przywrócenie 1 Żywotności nieopancerzonemu, słabo lub lekko opancerzonemu pojazdowi wymaga zdania ponadprzeciętnego [PT=6] Testu Techniki i zużycia na ten cel 10 części mechanicznych.

Przywrócenie 1 Żywotności średnio lub ciężko opancerzonemu pojazdowi wymaga zdania trudnego [PT=7] Testu Techniki i zużycia na ten cel 20 części mechanicznych.

- Komplet 10-ciu części mechanicznych jest wart tyle, co towar niepowszedni. Większość warsztatów wlicza w tę cenę także montaż tych podzespołów.

W przypadku rzadkich wehikułów, spodków Obcych i innych niezwykłych albo nadzwyczajnie skomplikowanych maszyn naprawa bez specjalistycznego sprzętu oraz wyrafinowanych umiejętności lub przynajmniej precyzyjnej instrukcji obsługi może wcale nie być możliwa. Nie da się też naprawiać pojazdów, które zostały doszczętnie zniszczone (otrzymały więcej Szkód niż wynosi ich Żywotność).

Rozbieranie na części

- O ile są to sprawne lub do niedawna pozostające na chodzie pojazdy, można je rozebrać na części. W tym celu zdaje się łatwy [PT=4] Test Techniki. W przypadku powodzenia udaje się odzyskać 2k6 x 5 części mechanicznych. Do rozbiórki na części nie nadają się stare, przedwojenne, skorodowane i zrujnowane przez czas oraz wojnę gruchoty, zdezelowane wraki. Takie rzęchy to po prostu złom!

Atakowanie pojazdów i pasażerów

- W dobie nieustających walk na autostradach i bezdrożach w autach zaczęto stosować specjalne opony wojskowe lub bezdętkowe, których trafienie nie uniemożliwia dalszej szybkiej jazdy. Uszkodzenie tradycyjnej opony czyni pojazd w relatywnie krótkim czasie wyraźnie wolniejszym, co ułatwia zostawienie go daleko w tyle, lub mniej zwrotnym, co z kolei może przełożyć się na trudność Testów Pilotażu (podnosząc Poziom Trudności o 1 stopień).
- Możliwe jest atakowanie z dystansu celów znajdujących się w pojazdach – Poziom Trudności wynosi co najmniej tyle, ile Odporność danego pojazdu, o ile cel w ogóle znajduje się

w zasięgu wzroku. Na przykład załoga ukrywająca się skutecznie we wnętrzu czołgu nie jest narażona na ataki.

Broń pokładowa oraz zwykła dystansowa broń ręczna mogą być używane do atakowania pojazdów. Poziom Trudności trafienia ustala się kierując wskazówkami analogicznymi jak przy strzelaniu w inne cele. Weteran powinien dodatkowo wziąć pod uwagę gabaryty maszyny, sposób i tempo przemieszczania się pojazdu oraz potencjalne walory obronne terenu. Jak wspomniano, większość średnio i ciężko opancerzonych pojazdów to maszyny podatne wyłącznie na odpowiednią broń ciężką i poważniejsze źródła uszkodzeń.

Rajd samochodowy

Nie ma to jak ostra jazda! W niektórych regionach gangi samochodowe organizują rajdy, które rozstrzygają kto dominuje na danym terenie. Walka w ich trakcie jest zażarta. Zazwyczaj uczestnicy ograniczeni są jedynie zakazem używania broni dystansowej, bo w końcu chodzi o to, by rajd trwał zamiast przedwcześnie się zakończyć!

W trakcie rajdu Weteran dzieli trasę na przynajmniej kilka odcinków. Na części z nich kierowcy wykonują Test bazujący na Pilotażu, by sprawdzić, czy uniknęli kolizji, chwilowego wypadnięcia z trasy, poślizgu i innych kłopotów. Za każdy taki problem pojazd otrzymuje 1 Stratę. Rajd wygrywa ten, kto szczęśliwie dojedzie do celu i ma na koncie najmniej Strat. Na odcinkach wolnych od przeszkód i jakichkolwiek wyzwań kierowcy mogą przy użyciu swoich pojazdów atakować inne bryki.

Trasa może być przygotowana przez Weterana lub na bieżąco generowana losowo przy pomocy jednej z tabel. Należy rzucić kostką k12, aby określić jaki jest odcinek trasy, na którym znajdują się rajdowcy. Każda przeszkoda opisana jest Poziomem Trudności Testu Pilotażu, który trzeba zdać, by uniknąć problemu, oraz Siłą, która określa „obrażenia” pojazdu w razie niepowodzenia.

 *Przykład: Na trasie przejazdu znajdują się płonące beczki. Poziom Trudności ich wyminięcia to 5. Ponieważ Pilotaż postaci wynosi k10, a Duch Postępu k8, gracz rzuca takimi właśnie kostkami i uzyskuje wynik 3 oraz 4. Żaden z tych rezultatów nie jest wyższy od Poziomu Trudności, więc auto uderza w beczkę i w efekcie otrzymuje 2k8 „obrażeń”, bo tyle wynosi Siła tej przeszkody. Wypada 1 i 8. Jeden z tych wyników jest wyższy niż Odporność pojazdu, więc gablota otrzymuje 1 Szkodę. Nie jest źle, mogło być gorzej!*

⇒ Dla bardzo zwrotnych pojazdów takich jak motocykle czy quady Poziom Trudności czasem jest niższy o 1. Trudność maleje też o 2, gdy maszyna wyraźnie zwalnia (w wyniku czego pojazd otrzymuje 1 Stratę, ale przynajmniej prowadzącemu łatwiej jest uniknąć kraksy). Jeśli mimo zwolnienia pojazd i tak uderza w przeszkodę, standardowo otrzymuje Stratę za ten fakt. Warto by w tym wypadku Weteran rzucał kości za Bohaterów Niezależnych. Na odcinku, na którym pojazdy mogą się atakować, kolejność działań wyznacza liczba Strat – pierwsi działają kierowcy mający ich najmniej. W razie remisu – Bohaterowie Graczy działają przed Leszczami i po Twardzielach. O kolejności pozostałych uczestników rajdu decyduje dowolnie Weteran.

 *Przykład: Drab prowadzi mocno uszkodzone auto. Widząc, że przeszkoda jest niełatwa do pokonania, a uszkodzenia mogą być poważne, kierowca postanawia zwolnić. Płonące beczki, których ominięcie zwykle stanowi przeciętne wyzwanie [PT=5], przy wolniejszej jeździe jest bardzo łatwe [PT=3]. Niestety zwalniając auto otrzymuje 1 Stratę. Jeśli w dodatku nie pokona przeszkody, otrzyma kolejną!*

k12	Rajd „tor przeszkód“	Rajd terenowy	Rajd miejski
1, 2, 3	Droga wolna! Można atakować inne pojazdy.	Droga wolna! Można atakować inne pojazdy.	Droga wolna! Można atakować inne pojazdy.
4	Na trasie znajdują się płonące beczki! [PT=5; Siła 2k8]	Wrak jakiegoś pojazdu tarasuje część drogi! [PT=5; Siła 2k10]	Kilka wraków na drodze! [PT=6; Siła 3k8]
5	Na jezdni ustawiono najeżone metalowymi kolcami bryły z betonu! [PT=6; Siła 2k10]	Na części jezdni leży złamana przez wichurę gałąź! [PT=6; Siła 2k8]	Na części jezdni jest gruz budynku, który się zawalił. [PT=6; Siła 2k10]
6	Zapowiada się diabelnie ostry zakręt! PT=7; Siła k10]	Fragment drogi jest wyjątkowo skorodowany! [PT=6; Siła 2k8]	Na drodze jest jakaś oślizgła substancja! [PT=5; Siła k8]
7	Wszystkich czeka ostry zakręt, a wypadnięcie z trasy grozi niezłą stłuczką! [PT=7; Siła 2k10]	Małe stado zmutowanych zwierząt przechodzi przez drogę! [PT=8; Siła 3k8]	Ostry zakręt, a po obu stronach drogi ściany budynków! [PT=7; Siła 2k10]
8	Na jezdni znajduje się duża przeszkoda w postaci wraku auta! [PT=7; Siła 2k10]	Diabelnie ostry zakręt, a poza trasą mnóstwo kamieni! [PT=7; Siła 2k10]	Część drogi jest zniszczona przez jakiś wybuch. [PT=5; Siła 2k8]
9	Na drodze jest cholernie duża kałuża! [PT=8; Siła k8]	Wąskie gardło! Bezkolizyjny przejazd przez to zwężenie graniczy z cudem! [PT=8; Siła 3k10]	Droga prowadzi przez mocno uszkodzony most! [PT=6; Siła 3k12]
10	Ktoś postanowił urozmaicić trasę stawiając na jezdni drewniane barierki! [PT=7; Siła 2k8]	Ostry zakręt, ale przynajmniej brak większych zagrożeń poza trasą. [PT=7; Siła k8]	W poprzek drogi wyłożyła się latarnia i oparła o ścianę pobliskiego budynku. [PT=8; Siła 3k8]
11	Wąskie gardło! Nieostrożny przejazd może być tragiczny w skutkach! [PT=8; Siła 3k10]	Częściowo zawalony most! Trzeba się nastawić na niezły skok! [PT=7; Siła 3k12]	Ostry zakręt, ale przynajmniej nie ma dużych zagrożeń poza trasą! [PT=7; Siła k8]
12	Na ulicy jest rozlany smar. Trudno będzie nie wpaść w poślizg! [PT=8; Siła k8]	Na trasie znajduje się ogromna błotnista kałuża! [PT=6; Siła k8]	Na trasie znajdują się płonące beczki! [PT=5; Siła 2k8]

Na analogicznych zasadach odbywają się inne wyścigi z udziałem różnego rodzaju środków transportu, ale Weteran sam musi ustalić, jakie przeszkody i utrudnienia znajdują się na poszczególnych odcinkach. Nawet jeśli trasa będzie trudna, warto by mimo wszystko istniało realne prawdopodobieństwo dotarcia na metę. Zbyt wiele odcinków obfitujących w potworne zagrożenia może skutkować wyeliminowaniem z rajdu wszystkich uczestników, a przecież nie o to chodzi.

Cybernetyczne wszczepy

Trwa Faza Przetrwania, ale nie znaczy to, że w sercach ocalałych nie ma Ducha Postępu! Wykorzystując innowacyjne technologie powstałe dzięki wiedzy od odszczepieńców Obcych i na podstawie analizy Cyber-Zombie oraz Hybryd, ludziom udało się opracować metody i sprzęt do umieszczania w ciele specjalnej aparatury. Określa się ją mianem implantów, cybernetycznych wszczepów lub wszczepów konwersyjnych. Ostatnie określenie wzięło się stąd, że w potocznym rozumieniu każdy taki gadżet w pewnej mierze „konwertuje” człowieka na maszynę.

Fioła na tym punkcie mają przede wszystkim bardzo osobliwi maniacy idei transhumanizmu, zakładający, że przemiana w całkowicie świadomego robota to następny etap ewolucji człowieka. Do tego jeszcze daleko...

Cybernetyczne elementy przytwierdza się do ludzkiego ciała lub umieszcza w jego wnętrzu, co pozwala ulepszać potencjał możliwości, a także wzbogacać poszczególne organy o nowe superfunkcje. Aparatura niezbędna do takich zabiegów jest w posiadaniu stacjonujących na Ziemi i bytujących w kosmosie jednostek Protect America, niektórych komitetów badawczych grupy Alternatywa dla Ameryki oraz kilku innych, znacznie mniej rozwiniętych pod względem technologicznym organizacji, które zdobyły ją w podejrzany sposób. Aparatura montażowa jest pożądanym towarem, za którym intensywnie rozglądają się komórki różnych frakcji, między innymi Konfederacji Odrodzenie.

Ceny wszczepów i inne informacje

Implant to towar z wyższej półki; w tej cenie jest też wszczepienie go. Jeśli ktoś ma własny implant to samo wszczepianie jest usługą deficytową. Każdy tego typu sprzęt wymagający energii jest w stanie funkcjonować kilkadziesiąt lat. Dopiero po tym czasie trzeba będzie go doładować. Ponieważ na pustkowiach trup ściele się gęsto, implanty często przechodzą z rąk do rąk, a raczej z jednego organizmu do innego. Wydobycie wszczepu z ciała ofiary wymaga zdania bardzo trudnego [PT=8] Testu bazującego na Leczeniu (jest to usługa deficytowa). Niepowodzenie w teście oznacza uszkodzenie delikatnych elementów wszczepu, który tym samym przestaje nadawać się do użytku! Na etapie kreacji Bohatera Gracza żadna postać nie posiada implantów. Może je zdobyć dopiero



w perspektywie czasu. Instalacja wszczepu zajmuje zwykle jedną noc, po czym pacjent jest w stanie wyjść z kliniki i cieszyć się implantem.

Każdy egzemplarz cybernetycznego wszczepu ma prawo różnić się wyglądem od innych wersji, spełniających takie same funkcje. Wygląd zewnętrznych implantów swojej postaci opisuje ogólnie lub bardziej szczegółowo gracz, trzymając się konwencji gry i nie przesadzając. Opis każdorazowo weryfikuje Weteran. Jeśli chodzi o wszczepy u Bohaterów Niezależnych, to Weteran sam określa ich wygląd.

Próg Konwersji, limit wszczepów

- Statystyczny śmiertelnik jest w stanie używać pewnej ograniczonej puli implantów danego rodzaju i w ogóle wszystkich razem wziętych. Górną granicę wyznacza tak zwany Próg Konwersji. Wynosi on tyle, co Kondycha danej postaci minus 2. Jeśli więc bohater posiada na przykład Kondychę na poziomie 7, to jego Próg Konwersji wynosi 5 (7-2). Wartość tę zapisuje się na odwrocie Karty Postaci w odpowiedniej rubryce.
- Każdy implant ma określoną Konwersję – należy odnotowywać wszystkie dodane wszczepy wraz z informacją o poziomie Konwersji. W sumie nie może być jej więcej niż wynosi Próg Konwersji, bo spowodowałoby to poważne kłopoty. W przypadku przekroczenia dozwolonego pułapu postać na 13% za każdy przekroczony punkt wpada w szal (na pustkowiach grasują takie oszołomy) lub inny podobnie beznadziejny stan; Weteran wtedy przejmuje nad nią kontrolę aż zmniejszy się liczbę wszczepów. Informacja o tym, ile implantów określonego typu w ogóle da się zainstalować u jednej osoby, podana jest w opisie każdego z nich.

CYBERNETYCZNE WSZCZEPY

Bezpiecznik uchwytu (Konwersja 0,5; maks. 1 sztuka) – umieszczany w dłoniach wszczep zapewniający stabilny uchwyt. Sprawia między innymi, że posiadaczowi nie da się wyrwać lub wytrącić broni stosując tego typu manewr bojowy. O ile wszczep nie jest widoczny gołym okiem, starając się to zrobić osoba pojmując, że rywal posiada ten implant, dopiero wtedy, gdy pomimo zakończonego sukcesem manewru nie zdoła wytrącić lub odebrać broni. Ten wszczep jest tańszy o stopień od innych.

Cybernetyczna kończyna (Konwersja 2; maks. 4 sztuki) – mechaniczna ręka lub noga godnie zastępująca zwykłą kończynę, a nawet lepsza od niej pod pewnymi względami. Nie da się wytrącić broni komuś, kto trzyma ją w cybernetycznej ręce ani na takiej kończynie przeprowadzić manewr bojowy. Cybernetyczna ręka zadaje standardowo obrażenia 3k8 zamiast 2k8, natomiast aż 2k8+k10 jeśli posiadacz ma też Dar Apokalipsy „Żelazne pięści”. Noga ma Siłę 3k8. Trafienie w taką kończynę powoduje bolesne zranienie i standardowe Rany. Każda cybernetyczna ręka oraz para cybernetycznych nóg mają po 3 sloty na takie same funkcje jak opcje dostępne dla skafandrów wspomaganych.

Cyberskrzela (Konwersja 2; maks. 1 sztuka) – sprzęt umożliwiający pobieranie do organizmu tlenu, który jest rozpuszczony w wodzie. Posiadacz może oddychać pod wodą na przykład podczas nurkowania.

Echosonda (Konwersja 1; maks. 1 sztuka) – implant modyfikujący aparat słuchowy w taki sposób, że osoba przebywająca pod powierzchnią wody orientuje się, co się tam dzieje, jakby normalnie słyszała każdy ruch i złączenie wody. Krótka mówiąc użytkownik posiada tak jakby „podwodny słuch”.

Filtr płucny (Konwersja 1; maks. 1 sztuka) – implant pod względem działania przypominający trochę maska przeciwgazową. W pewnej mierze chroni przed szkodliwymi substancjami jak smog, trujący gaz czy duszące opary. W trakcie zdawania testów Surwiwału podczas przebywania w tego typu skrajnych warunkach postać otrzymuje premię +3 do najwyższego wyniku.

Implant biokompatybilny (Konwersja 0,5) – nie jest to właściwie rodzaj dodatku lub ulepszenia, a raczej organiczny zamiennik. Jeśli ktoś utraci kończynę, może wyposażyć się w taki implant, który będzie ją godnie zastępował i wyglądał praktycznie tak samo jak normalna ręka z krwi i kości. Implanty biokompatybilne bywają poszukiwane przez ciężko chorych ludzi, którzy potrzebują wymiany starych organów na nowe. Implanty takie nadają się do użytku wyłącznie w charakterze zamienników, które mają dobrze zastępować pewne części ciała. Eksperymenty polegające na przykład na dodawaniu dodatkowej, nadliczbowej pary rąk kończyły się groteskowymi katastrofami.

Implant bojowy (Konwersja 2; maks. 2 sztuki) – pewien rodzaj broni białej wysuwany z okolic nadgarstka lub z dłoni. Najczęściej są to teleskopowe ostrza lub długie pazury. Taka broń jest oczywiście nieskorodowana. Jej Siła to 3k10.

Implant ozdobny (Konwersja 0,5; maks. 2 lub 6 sztuki) – umieszczany pod skórą implant pozbawiony konkretnego zastosowania. Sprawia, że ciało przybiera odmienny kształt. Skórzaki ze względu na ilość tkanki skórnej mogą umieścić w swoich organizmach 6 takich wszczepów. Jest wart tyle co towar niepowszedni.

Neurokontroler (Konwersja 1,5; maks. 1 sztuka) – montowany w głowie wszczep poprawiający funkcjonowanie mózgu pod kątem tempa reakcji. Zwiększa Inicjatywę posiadacza o 2.

Pancerz podskórny (Konwersja 1; maks. 1 lub 2 sztuki) – integrujący się z tkanką żywego organizmu pancerz umieszczany pod skórą. Ze względu na ograniczoną rozciągliwość ludzkiej wierzchniej tkanki można w ten sposób wzmocnić tylko jedną lokację u przeciętnego śmiertelnika i dwie lokacje u skórzaka. Odporność organizmu w danej lokacji wzrasta o 1. Można montować tylko w lokacjach, które nie są już chronione przez zmutowaną tkankę jak u skórzaków, cargo czy osób z bliznami.

Powłoka trzewna (Konwersja 2; maks. 1 sztuka) – wszczep w postaci cienkiej, ale stosunkowo mocnej błony, która pokrywa kluczowe organy wewnętrzne. Struktura włókna i właściwości tego materiału korzystnie wpływają na Żywotność organizmu, która w wyniku tego wzrasta o 2 (ale nie bardziej niż do wartości 14).

Proteza operatywna (Konwersja 1,5; maks. 2 sztuki) – scalona z ciałem proteza przypominająca rękę robota. Zwykle umieszczana jest na ramieniu lub w połowie wysokości żeber, z boku tułowia. Posiadacz może wykonywać o jedną małą akcję więcej (dozwolone jest „zamienienie” trzech małych akcji na jedną dużą).

Regulator termiczny (Konwersja 1; maks. 1 sztuka) – urządzenie równoważące temperaturę organizmu. Dodaje się 2 do najwyższego wyniku podczas testów Surwiwału, gdy posiadacz przebywa w warunkach silnego mrozu lub gorąca.

Szkielet stabilizacyjny (Konwersja 2,5; maks. 1 sztuka) – rodzaj układu wzmacniającego kościec. Sprawia, że posiadacz jest w stanie posługiwać się dużych rozmiarów bronią ciężką nawet bez założonego skafandra wspomaganego. Posiadacz tego wszczepu może też dokonywać Pełnej mobilizacji, gdy ma Kontuzję. Jest także w stanie stosować manewry bojowe na osobnikach odzianych w zbroje hutnicze, co dla przeciętnego śmiertelnika jest nieosiągalne!

Zawór (Konwersja 0, Próg Konwersji +3; maks. 1 sztuka) – implant zdecydowanie rzadszy od innych. Nie tylko nie obciąża organizmu, ale wręcz pozwala użytkownikowi na instalację większej liczby wszczepów! Towar topowy!

Zewnętrzny implant bojowy (Konwersja 1; maks. 3 sztuki) – wszczep w postaci wystającej poza tkanę skórną broni. Mogą to być na przykład rogi, kolce na łokciach lub twarde wypustki na kolanach. Tego typu implanty to wierny odpowiednik nieskorodowanej broni białej o Sile 2k8+k10.

Ekstremalne warunki

Zdarzają się kwaśne deszcze, napromienowane burze piaskowe, wichury z lotnymi toksynami oraz inne tego typu przykre niespodzianki. Czasami trzeba przedostać się przez skażony teren lub obok Anomalii. Bywa, że w celu skrócenia podróży ludzie decydują się przemierzać bardzo uciążliwy obszar lub maszerować szybciej, niż zwykle. W zależności od poziomu zagrożenia lub skali obciążeń, jakie stwarza zjawisko lub nieprzystępny rewir, konieczny jest prostszy lub stanowiący większe wyzwanie Test bazujący na *Surwiwalu*. W następstwie nieudanego Testu postać czuje się gorzej.

- Ekstremalne warunki cechuje określona Moc, która działa analogicznie jak Siła uzbrojenia, z tą różnicą, że powoduje Wyczerpanie, a nie Rany. Obrażenia zadawane przez ekstremalne warunki określa się z pominięciem zasady ekstra obrażeń (Krwawej łaźni). Podczas obliczeń bierze się pod uwagę wrodzoną Odporność postaci, a nie jakąkolwiek lokację.

 *Przykład: Postać o Odporności 3 przeźdiera się przez ekstremalny obszar. Nie zdaje Testu bazującego na *Surwiwalu*. Następuje rzut 3k10, bo tyle wynosi Moc danego zagrożenia. Wypada 5, 6 i 9, a więc postać otrzymuje 3 Wyczerpania, ponieważ każdy z trzech*

*wyników jest wyższy od jej Odporności. Wprawdzie na jednej z kostek wypadł wynik 9, ale to nie zwiększa „obrażeń”, bo podczas Testów *Surwiwalu* nie obowiązuje Krwawa łaźnia.*

Test przeprowadza się, gdy postać ma szansę przeżyć ekstremalne warunki czyli gdy nie ma zastosowania zasada Nagłej śmierci. Ponadto, niekiedy Test zdawany jest automatycznie o ile ma się odpowiedni ekwipunek.

 *Przykład: Drab wkroczył do pomieszczenia, w którym unosi się toksyczny gaz. Ponieważ postać ma sprawną maskę przeciwgazową, nic jej nie grozi. Automatycznie uznaje się, że Test *Surwiwalu* zostaje zdany i wobec tego nie trzeba rzucać kostkami. Jeśli dana postać nie posiadałaby maski, należałoby przeprowadzić Test *Surwiwalu* o ile miałyby szansę wydostać się z określonego miejsca. Jeżeli zostałyby w nim zamknięta i nie miała żadnej szansy uciec, zadziałałaby reguła Nagłej śmierci, więc postać od razu wpadłaby w agonię.*

 *Przykład: Drab wędrując przez teren Wielkiej Zimy ma do czynienia z burzą śnieżną. Musi raz zdać Test *Surwiwalu*. W przypadku niepowodzenia poczuje się gorzej. Rzuca kostkami i okazuje się, że nie zdał Testu. Gracz rzuca 5k6. Wypada: 1, 2, 5, 6, 5. Trzy z tych wyników są wyższe od Odporności postaci, więc otrzymuje ona 3 Wyczerpania.*

Warto wiedzieć, czego się spodziewać. Oto przykładowe skrajne warunki pogodowe...



Trujący smog [PT=6; Moc 6k8; trwa parę godzin lub utrzymuje się stale] – nazwa „smog” powstała ze zbitki dwóch słów: smoke (dym) i fog (mgła). Wchodzące w skład smogu szkodliwe związki chemiczne, pyły oraz znaczna wilgotność są w połączeniu ze sobą wyjątkowym zagrożeniem dla zdrowia.



Toksyczny wicher [PT=7; Moc 5k6; trwa do paru godzin] – gdzieś w okolicy przemieszcza się osobliwe tornado, które niesie ze sobą żrące substancje. Stopniowo nasilająca się wichura przynosi coraz więcej nieodparowanych toksyn pozostawiających paskudne bąble po zetknięciu się z ciałem.



Burza piaskowa [PT=6; Moc 5k6; trwa do paru godzin] – o ile dawniej burze piaskowe w Stanach nie były częstym zjawiskiem, o tyle obecnie zdecydowanie nie należą do rzadkości. Pustynne burze w trakcie których olbrzymie chmury pyłów unoszą się w powietrze mogą stanowić poważne zagrożenie dla żywych organizmów.



Piekący żar [PT=6 lub 8; Moc 3k6; trwa do paru godzin] – znaczący wzrost temperatury powietrza. Zdarza się przede wszystkim za dnia. W wielu rejonach na Ziemiach Spopielonych bywa bardzo przykrym problemem niemal codziennie i jest tam trudniejszy do zniesienia.



Toksyczny deszcz [PT=4; Moc 5k8; trwa do paru godzin] – mówi się, że deszcz zmywa z powietrza wszelkie zanieczyszczenia. Właśnie to czyni go toksycznym, ponieważ dzisiaj nad ziemią unosi się całe mnóstwo rozmaitych świństw.



Czerwony deszcz [PT=4; Moc 6k8; trwa do paru godzin] – z jakiegoś osobliwego powodu z nieba spada deszcz o ceglanej barwie. W swoim składzie zawiera między innymi groźne dla zdrowia substancje powodujące przykre reakcje.



Skażony pył / opad [PT=7 / 9; Moc 3k8-8k8; trwa godziny / lata] – wiatr przynosi pył znad napromieniowanych obszarów. Poziom skażenie z reguły nie zagraża życiu, ale jest wystarczająco wysoki, żeby solidnie pogorszyć stan zdrowia. Podobny problem stanowi radioaktywny opad.





Trujące opary [PT=5; Moc 5k8; trwa kilka kwadransów] – razem z wiatrem nad dany obszar nadciągają unoszące się nisko nad ziemią zielone chmury zagrażających zdrowiu oparów.



Trujące gazy [PT=4 lub 7; Moc 5k8; trwa kilka kwadransów] – ulatniające się ze szczelin spękanej gleby groźne dla zdrowia substancje. Produkt nieustannie gorejących pod powierzchnią Anomalii lub palących się pokładów węgla. Poziom Trudności wynosi 7 podczas pobytu na Ziemiach Spopielonych.



Burza śnieżna [PT=6 lub 9; Moc 5k6; trwa do paru godzin] – gwałtowny i obfity opad śniegu występujący głównie na obszarze, gdzie trwa Wielka Zima, choć nie wyłącznie tam. Poziom Trudności wynosi 9 jeżeli postać nie posiada odpowiedniej odzieży ocieplającej.



Lodowaty wichur [PT=6 lub 9; Moc 4k6; trwa do kilku godzin] – występujący niemal wyłącznie na obszarze Wielkiej Zimy i przyległych terenach, porywisty wiatr niosący powietrze o bardzo niskiej temperaturze. Poziom Trudności wynosi 9 jeżeli postać nie posiada odpowiedniej odzieży ocieplającej.



Gwałtowny spadek temperatury [PT=6 lub 8; Moc 5k8; trwa do paru godzin] – nagle i drastyczne obniżenie się temperatury powietrza. Na terenach ogarniętych przez Wielką Zimę zdarza się praktycznie co noc (efekt jest nad ranem). Poziom Trudności wynosi 8 jeżeli postać nie posiada odpowiedniej odzieży ocieplającej.



Grad z deszczem [PT=4 lub 7; Moc 4k6; trwa do godziny] – opad w postaci bryłek lodu wymieszany z bardzo zimnym deszczem. Występuje głównie na obszarach graniczących z terenami, gdzie panuje Wielka Zima. Poziom Trudności wynosi 7 jeżeli postać nie posiada odpowiedniej odzieży ocieplającej.



Zabójczy grad [PT=5; Moc 6k6; trwa kwadrans] – mogące poważnie poobijać, spadające z nieba bryły lodu wielkości kurzych jaj. Często zdarza się na pograniczu z ziemiami, na których panuje Wielka Zima. Rzadziej w innych miejscach.

Anomalie

Anomalie to bardzo szczególne zjawiska. Pojawiły się na Ziemi w wyniku nadużywania teleportacji przy pomocy tunelów hiperprzestrzennych w trakcie wojny jądrowej, której towarzyszyło ogromne skażenie środowiska. Osobliwości te przede wszystkim stanowią duże niebezpieczeństwo z powodu swojej groźnej, szkodliwej aury. Jest zróżnicowana w zależności od rodzaju zjawiska. Może wymagać Testu jak podczas przebywania w skrajnych warunkach, zadawać obrażenia szacowane lub uszkadzać pewne przedmioty.

W większości przypadków nie podano jakie dokładnie Anomalia stwarza zagrożenie, ponieważ naprawdę wszystko zależy od jej rozmiaru, intensywności oraz zagęszczenia na danym terenie. Można założyć, że przykładowa Anomalia jest w stanie spowodować obrażenia szacowane o Sile 3k8 oraz wywołać ponadprzeciętnie trudne [PT=6] warunki skutkujące wyraźnym pogorszeniem kondycji organizmu (Moc 3k8).

W okolicach niektórych Anomalii krąży wyjątkowo dużo różnych zmutowanych stworzeń i skalanych ciemną materią komunistów. Pewnymi rodzajami Anomalii bywają żywo zainteresowani Obcy. Mimo to zdarzają się śmiałkowie, którzy wiele ryzykując zapuszczają się w pobliże tych dziwnych obiektów. Dzieje się tak dlatego, że niektóre Anomalie wytwarzają istic surrealistyczne przedmioty nazywane Fenomenami. Miewają one różny stan skupienia – najczęściej półciekły i stały. Ich rozmiar jest zazwyczaj niewielki – mieszczą się w kieszeni, probówce lub słoiku. Czasami przypominają kryształ, innym razem cudaczne ptasie jajo lub pozbawionego muszli, sporego ślimaka. Ich wymyślny wygląd to nic w porównaniu do niesamowitych

właściwości, którym zawdzięczają dość wygórowaną cenę.

Fenomeny w zależności od rodzaju i zapotrzebowania na danym terenie mogą mieć nieco inną wartość rynkową, ale generalnie egzemplarz kosztuje zwykle tyle, co przedmiot niepowszedni, a czasami więcej. Podczas wyprawy po Fenomeny na ogół udaje się pozyskać nie więcej niż 2k3 sztuki, ponieważ obiekty te pojawiają się i znikają ze stosunkowo dużą częstotliwością lub z różnych względów niszczone bądź przestają nadawać się do użytku. Poza tym niektóre rejony, gdzie występują, bywają po prostu płdrowane. Istnieją też stworzenia, które żywią się Fenomenami, co również zmniejsza liczbę dostępnych sztuk.

Poniższa lista Anomalii nie wyczerpuje tematu – to tylko najczęściej spotykane zjawiska, a zarazem jedne z najbardziej charakterystycznych.



RDZAWA MGŁA to Anomalia stosunkowo łatwa do rozpoznania, ponieważ przypomina gęstą mgłę,

tyle że unoszą się w niej lśniące metalicznym blaskiem, podłużne i cienkie jak małe igły drobiny jakiejś osobliwej, rudoczerwonej substancji. W kontakcie z metalem materia ta potrafi wyrządzić poważne szkody. Karoseria błyskawicznie rdzewieje, metalowe pancerze korodują – tak sam jako wykonana z metalu broń. Rdzawa Mgła niszczy skorodowane metalowe przedmioty, a czyni skorodowanymi te, których stan był w miarę dobry. Szczególnie zagęszcza się w pobliżu kokonów, z których się wydobywa. To właśnie na ich skorupach można znaleźć FENOMENY.

Fenomen rdzawej mgły to przypominająca gęsty smar lub pozbawionego skorupy, oślizgłego ślimaka substancja, którą można posmarować inny niż metalowy pancerz. Porcja wystarcza na jedną lokację. Odzież ochronna dzięki temu na dobę zwiększa swoją Odporność o 1. Niestety dodatkowe warstwy z kolejnych porcji Fenomenu nie zwiększają bardziej tej premii.



ELEKTROPAJĘCZYNA jest Anomalią, która przypomina sieć pająka, tyle że zamiast z nici, zbudowana jest z wyładowań, które stale pulsują, drżą i zmieniają swój kształt, choć „trzymają się” tych samych punktów w otoczeniu. Oznacza to, że przez Elektropajęczynę można spróbować przejść, choć zwykle nie jest to łatwe, a kopnięcie prądem bywa bardzo bolesne i może dotkliwie zranić. Tak samo, jak w przypadku innych Anomalii, dokładna geneza tej osobliwości nie jest znana, ale wiadomo, że występuje najczęściej w zamkniętych przestrzeniach. Jak na złość szczególnie często spotyka się ją w różnego rodzaju tunelach, korytarzach, w kanałach lub innych wąskich przejściach tego typu oraz w budynkach. W dużych skupiskach Elektropajęczyn można natknąć się na ich FENOMENY – trudno dostępne, bo szczelnie osłaniane wyładowaniami elektrycznymi kryształami. Trzaśnięcie jednym takim Fenomenem o choćby totalnie rozładowany akumulator jest w stanie w niepojęty sposób naładować go do pełna! Rozbicie kryształu o magazynkę broni energetycznej napełni go ogniwoami do maksimum! Fenomenem Elektropajęczyny można doładować nawet Fenomen Gorejącego Obłoku! Jakimś cudem kryształ ten nie powoduje żadnych obrażeń żywym organizmom – człowiek co najwyżej poczuje się jakby go lekko prąd kopnął, więc nic mu nie grozi. Trzeba przyznać, że to bardzo dziwne obiekty.



EPIDEMIK to wyglądająca jak kolonia nadrzecznych grzybów Anomalia, która rozpyla zarazki. Każda osoba w otoczeniu codziennie ma 22% szans na zachorowanie na dziwną chorobę o objawach, które u różnych ludzi bywają rozmaite. Czasem objawem będzie gorączka, innym razem swędząca wysypka lub jeszcze coś innego. Choroba może utrzymywać się nawet przez kilka tygodni. Sprawia, że człowiek funkcjonuje jak osoba z Kontuzją. Może ją wyleczyć biostymulant IMMUNACTIV, ale nie ma gwarancji, że nie będzie nawrotu, jeśli pacjent pozostanie w pobliżu Anomalii. Aby zapobiec ponownemu zachorowaniu, należy oddalić

się na bezpieczną odległość albo zniszczyć osobiwość, która jest łatwopalna, szybko ginie w ogniu. Epidemik może „wyrósnać” niemal wszędzie – pod ziemią, na pokładzie statku kosmicznego albo we wnętrzu Azylu. Jego kolonie zajmują zwykle przestrzeń paru metrów kwadratowych. Charakterystyczne są czerwone talerze wystające z powierzchni, do której są przytwierdzone. Oderwane od niej w ciągu paru dni tracą swoje właściwości i psują się jak zwykle grzyby. Oczywiście Epidemik nie jest jadalny, więc o zupie grzybowej trzeba zapomnieć! Jego spożycie zwiększa ryzyko zachorowania danego dnia z 22% do 90%. Stwierdzono, że Epidemik nie wytwarza żadnych FENOMENÓW. Może to i lepiej!



SOPIENIEC to wyrastające z sufitu błękitne kryształy podobne do średnich rozmiarów stalaktytów, potrafiące pojawić się znienacka w zupełnie nieoczekiwanym miejscu i w kilka kwadransów radykalnie obniżyć panującą tam temperaturę do około -30 stopni Celsjusza w promieniu kilkudziesięciu metrów. Gdy w pobliżu przez dłuższy czas przebywa człowiek, może go spotkać mało przyjemny los zmiany w kostkę lodu, bo tak niska temperatura to nie żarty! Niektóre drobnych rozmiarów Sopleńce emanują miejscami jasnym światłem. Można je odłamać i te fragmenty zabrać ze sobą. W ciągu kilkudziesięciu minut przestają świecić i tak intensywnie mrozić. Pozostają jedynie zimne w dotyku. Właściwie wtedy FENOMENY Sopleńca wyglądają niewinnie jak trochę większych gabarytów kostki lodu. Z każdego egzemplarza da się jednak pozyskać około 30 litrów wody! Wystarczy go wrzucić do bardzo mocno nagrzanego garnka, a naczynie wkrótce napelni się krystalicznie czystą, doskonale nadającą się do picia wodą. Kiedy naczynie jest pełne można wyłowić to, co jeszcze zostało po kostce, żeby użyć jej innym razem.



SZCZELINA przypomina tunel hiperprzestrzenny. Wygląda jak skoncentrowana na kilku metrach sześciennych, gęsta chmura pary, w której majaczy obraz scenerii, do której ten „portal”

prowadzi. Szczelina działa niczym brama – dopóki istnieje, da się nią przemieszczać w obie strony. Można orientacyjnie oszacować, jak długo będzie się utrzymywać. Jeśli obraz jest bardzo nieczytelny – Anomalia zniknie zapewne w ciągu paru godzin. Ciężko będzie wtedy wrócić z lokacji, do której prowadziła. Anomalia łączy miejsca, które zwykle nie są od siebie oddalone bardziej niż na kilka kilometrów. Z tego co wiadomo, Szczelina nie wytwarza FENOMENÓW.



SKRZEP wygląda jak góra gnijącego mięsa i podobnie cuchnie. Smród jest trudny do zniesienia, przyprawia o mdłości, dosłownie wywraca wnętrzności do góry nogami, co jest niezwykle wyczerpującym przeżyciem. Poza tym Anomalia wydziela hektolitry ohydnej, czarnej, śluzowatej cieczy, która zalewa oraz oblepia wszystko dookoła niczym kleista ropa. Najczęściej występuje w ruinach miast, więc po brzegi wypełnia piwnice zniszczonych budynków i wylewa się na korytarze, podwórka, drogi. Śluz jest toksyczny, więc pakując się w to bagno lepiej mieć kombinezon ochronny. Na powierzchni Skrzepu, w czymś bardzo przypominającym ropne bąble, gromadzi się ciekły FENOMEN. Strzykawy donoszą, że pojedyncza dawka jest jak 10 półproduktów chemicznych. Podczas zaledwie jednej wyprawy poszukiwawczej można się nieźle obłowić, bo FENOMENY Skrzepu występują pięciokrotnie częściej niż innych zjawisk.



PLUGAWA GRZYBNIA to porastający niemal każdą powierzchnię szczep ohydnie wyglądających, czarnych grzybów, przypominających w pewnej mierze purchawki. Anomalia rozrasta się do niebywałych rozmiarów – pokrywa całe budynki, ulice, a nawet tunele metra. Pod wpływem mocniejszego nacisku bulwa dojrzałego egzemplarza pęka i wypuszcza mnóstwo toksycznych zarodników, co stwarza duże zagrożenie dla ludzkiego zdrowia. W skupiskach Plugawej Grzybni niektóre egzemplarze przeradzają się w FENOMENY, które wyróżniają się zieloną barwą. Można je wyrwać z podłoża i użyć jak toksycznych grana-

tów. Wystarczy tylko rzucić nimi w ścianę lub na twarde podłoże, a wówczas wydostaje się z nich chmura toksyn!



GALARETA jest jak ektoplazma – przypomina kisiel, którym ociekają różne obiekty w otoczeniu. Występuje głównie w zamkniętych przestrzeniach. Ociekają nią ściany. Kapie z sufitu. Wycieka jakby ze szczelin, ale tak naprawdę nie wiadomo skąd się bierze, bo nie ma tam żadnych otworów, którymi mogłaby się przedostać z jakiegoś konkretnego źródła. Po pewnym czasie wysycha, a potem zaczyna kruszyć się

- ▷ aż w końcu rozwieje ją wiatr. Nie jest szczególnie niebezpieczna, ale niebywale cuchnie. Gustują w niej niektóre zmutowane zwierzęta. FENOMENEM Galarety są bąble, które czasami gdzieś tam tworzą się z częściowo uschniętej wierzchniej warstwy nagromadzonej w jakimś miejscu substancji. Ich zawartość w perspektywie czasu stopniowo kondensuje się i ulega chemicznym zmianom.
- ▷ W rezultacie z bąbla można uzyskać odpowiednik 30-tu produktów chemicznych. Całkiem sporo, czyż nie?



GOREJĄCY OBŁOK na pierwszy rzut oka wygląda bardzo niepozornie – jak falujące, rozgrzane powietrze nad autostradą. Rzecz w tym, że ten widok zwiastuje coś znacznie gorszego niż wysoka temperatura powietrza. Najczęściej natrafia się na niego na otwartych przestrzeniach, pod gołym niebem. Na ogół spotyka się go na Ziemiach Spopielonych. W miejscu występowania egzemplarza Anomalii, w promieniu kilku metrów ziemia jest zwęglona. Można stać obok i nie spowoduje to żadnych problemów. Jeśli jednak wejdzie się lub choćby włoży rękę w obszar rozgrzanego powietrza natychmiast Anomalia bucha płomieniami i pali żywym ogniem tego, kto ośmielił się wkroczyć na dany fragment terenu. Czasami w pobliżu Gorejącego Obłoku, na obrzeżach

- ▷ spalonej ziemi pojawiają się FENOMENY w formie przypominających rozmiarami oraz kształtem kostkę Rubika kryształów o charakterystycznej czerwonej barwie. Te kryształy to niesamowite źródło energii. Istnieje

zaawansowana aparatura, która pozwala je wykorzystywać jako paliwo do specjalistycznych napędów. Fenomeny Gorejącego Obłoku są na przykład używane jako źródło zasilania skafandrów wspomaganych!



PRÓŻNIAN to Anomalia zmniejszająca grawitację w promieniu kilkudziesięciu metrów. Przedmioty i ludzie zaczynają się unosić nad ziemią. Trzeba jakby pływać w powietrzu, odpychając się od wszystkiego, co tylko się do tego nadaje. Zjawisko utrzymuje się przez dni lub tygodnie i w tym czasie sprawia, że na danym obszarze funkcjonuje się jak w warunkach nieważkości w przestrzeni kosmicznej. FENOMENEM Próżniana są osadzające się gdzieś tam na ścianach kryształy. Niektóre z nich przybierają rozmiary piłki bejsbolowej i mają we wnętrzu stale pulsujące wyładowania. Są jak granaty, ale zamiast wywoływać eksplozję, na krótki czas – kilka, kilkanaście minut – zmniejszają grawitację dokładnie tak samo jak Anomalia, tyle że na mniejszym obszarze, nieprzekraczającym 10 metrów. W miejscu gdzie następuje wybuch wszystko zastyga w bezruchu, zawisa w przestrzeni dopóki coś znowu nie wprawi tego w ruch. Może to uratować życie komuś spadającemu w przepaść lub umożliwić na przykład dostanie się na sporą wysokość bez uciążliwej wspinaczki. Takich atrakcji nie posiadały nawet największe wesołe miasteczka sprzed wojny!



PEŁZAJĄCY SPACZEŃ z wyglądu przypomina pęk splątanych węży strażackich. Dzięki wypustkom, które pełnią funkcję ramion, Anomalia może przemieszczać się po płaskich, poziomych powierzchniach kilkanaście metrów na dobę. Jej obecność skutkuje wysokim skażeniem otoczenia – jest silnie promieniotwórcza. W związku z tym na obszarze wędrowek tej osobliwości występuje wiele zmutowanych roślin i zwierząt. Niektóre z nich noszą piętno Spaczenia – FENOMEN w formie długich, ohydnych kolców wystających z cielska i działających jak pancerz. W formie sproszkowanej porcja ma analogiczne działanie jak pojedyncza dawka biostymulanta o nazwie

AMNESTYK. Tym, którym doskwierają ponure wspomnienia, może być on bardzo pomocny! Może uwolnić od tych wszystkich negatywnych uczuć i obrazów. Pozostali zdobywcy mogą go zwyczajnie sprzedać.



TORNADO

HIPERPRZESTRZENNE jest nie-
zwyczajnie rzadkim zjawiskiem o diabel-

- nie spektakularnym działaniem. Otóż zasysa obiekty z jednego miejsca i wyrzuca, a raczej teleportuje je tam, gdzie akurat inny egzemplarz tej Anomalii w danej chwili występuje. W następstwie działania tej osobliwości przenoszone mogą być przedmioty i urządzenia znaczących rozmiarów. To właśnie ze względu na Tornado Hiperprzestrzenne można natknąć się nawet na pustyni na tankowiec albo znaleźć ogromne kontenery z doków w oddaleniu od portu. Krążą legendy, że ta Anomalia przyczyniła się do powstania miasta na pokładzie lotniskowca, który został przez nią przeniesiony głęboko w stronę lądu, w pobliże ludzkich siedlisk, daleko od wybrzeża. Mówi się, że Tornado jest też odpowiedzialne za istnienie znacznie oddalonych od głównej gęstwiny obszarów Bionicznej Jaźni, rozsianych tu i ówdzie po Stanach.
- Wiadomo również, że Hiperprzestrzenne Tornado może występować w formie wirów wodnych, wyjątkowo chłonnych bagien oraz ruchomych piasków! Dotychczas nie odkryto żadnych FENOMENÓW tego zjawiska, ale nie ma pewności, że nie istnieją.



OWAL wygląda jak stosunkowo rzadkie zjawisko pogodowe o nazwie „piorun kulisty”. Ta Anomalia to

- lewitujący tuż nad podłożem, emanujący jasnym światłym okrągły obiekt, z którego wydobywają się wyładowania elektryczne. Zdecydowana większość Owali ma około metr średnicy i nie stwarza wielkiego zagrożenia dopóki w pobliżu nic się wyraźnie nie przemieszcza. Jeśli w promieniu kilku lub kilkunastu metrów wystąpi jakiś konkretny ruch, Owal uderza w to miejsce czymś w rodzaju błyskawicy. Takie trafienie może poważnie zranić! Owal jest w stanie wisieć w miejscu całymi tygodniami. Niektóre

egzemplarze przemieszczają się kilkanaście metrów na dobę w bliżej nieokreślonym kierunku. Obiekty te pojawiają się i znikają równie niespodziewanie. W pobliżu niektórych pojawiają się FENOMENY w formie błękitnych kryształów o kształcie błyskawicy. Przy pomocy specjalistycznej aparatury możliwe jest uzyskanie z jednego egzemplarza nawet kilkudziesięciu (4k10) ogniw energetycznych do broni tego typu!



KŁĘBIAN OLBRZYMI to coś nietypowego nawet jak na Anomalie!

Wygląda jak karłowate, ale niezwykle rozłożyste drzewo z gałęziami zwisającymi do samej ziemi. Łodygi wypuszczają dziwną substancję, która jest szkodliwa dla człowieka, ale najwyraźniej bardzo smaczna dla wszelkiej maści zmutowanych insektów i odmienionego ptactwa. Stworzenia te mają chrapkę nie tylko na ten sok, ale też na FENOMENY tej Anomalii – owoce drzewa. Są nimi osiągające kilkadziesiąt centymetrów średnicy, jadalne bulwy o bladoszarej barwie, wyrastające z końcówek gałęzi i leżące na ziemi. Właśnie tym bulwom Kłębian zawdzięcza swoją nazwę. Anomalia początkowo występowała głównie na Ziemiach Spopieli-
nych, bo preferuje suche, gorące tereny, ale stosunkowo szybko zaczęto ją wykorzystywać w centrum i na zachodzie USA, gdzie też się przyjmuje, a jej uprawy są zadowalające. Niektóre Agro Strefy właściwie w głównej mierze skupiają się na uprawie Kłębian, bo jest niewymagający, a pożywny. Odbywa się to w olbrzymich klatkach, które są strzeżone dzień i noc, żeby żadne większe zwierzęta i inne szkodniki nie mogły się do nich dostać. Większość Anomalii to dla człowieka problem, ale ta jedna, podobna do rośliny, wydatnie sprzyja przetrwaniu rodzaju ludzkiego. Z tego, co wiadomo, Kłębian Olbrzymi jest również na dużą skalę uprawiany przez Obcych, którzy cenią go z tych samych powodów, co ludzie, oraz za walory smakowe.



SKAŁA TERMICZNA – jak sama nazwa wskazuje – jest Anomalią, która przypomina dużych rozmiarów kamień rozgrzany do wysokiej tempera-

tury. Bardzo rzadko widuje się takie bloki skalne na powierzchni, ale dość często można się na nie natknąć w kopalniach i podziemnych jaskiniach. Zwykle występują w dużych skupiskach. Znacząco rozgrzewają otoczenie. Mówi się, że to właśnie dzięki nim w obszarze Zachodnich Stanów nie ma Wielkiej Zimy.

- ⇒ Temperatura w ich najbliższym otoczeniu jest bardzo wysoka – nie ma mowy o podejściu bez odpowiedniej odzieży ochronnej. Prawdę mówiąc nie ma też za bardzo powodu żeby to robić. Odłamane kawałki skały tracą swoje niezwykle właściwości oraz działają podobnie jak węgiel drzewny. Praktyczne, choć mało spektakularne zastosowanie mają natomiast FENOMENY tej Anomalii, występujące zwykle w bezpiecznej odległości od niej samej. Są to dość charakterystyczne, podłużne kamienie stale jarzące się czerwonym blaskiem. Pojedynczy egzemplarz daje mniej więcej tyle światła, co świeca. Zachowuje temperaturę około 25 stopni dopóki mocno się nim nie potrząśnie na przykład silnie uderzając o inny kamień. Wtedy robi się naprawdę gorący i nie da się go trzymać bez rękawic. Przez jakieś sześć godzin emanuje ciepłem niczym ognisko, przy którym można się schronić i ogrzać w niepogodę lub chłodną noc. Potem na kilka godzin gaśnie i robi się chłodny, ale w końcu wraca do pierwotnego stanu. Można go w ten sposób używać przez kilkadziesiąt cykli, po których definitywnie przestaje działać w przedstawiony sposób. Fenomeny te występują wyłącznie z dala od światła słonecznego – pod powierzchnią, w jamach, jaskiniach, kopalnianych tunelach, ale i wnętrzach ciężarówek, które akurat ugrzęzły gdzieś w pobliżu Skały Termicznej. Z raczej oczywistych względów są poszukiwane przez ludzi żyjących w mroźnych okolicach lub wybierających się z jakichś dobrych powodów na tereny Wielkiej Zimy.



- ⇒ **LODOWY MASZT** przypomina stalagmit znajdujący się jednak nie w jaskini, a na powierzchni. Wystający nad ziemię zwykle od kilkunastu do kilkudziesięciu metrów słup z błękitnego, twardego niczym diament kryształu powoduje

zimową atmosferę. We Wschodnich Stanach, Kanadzie i innych regionach świata te dziwne obiekty podsycają następstwa zimy nuklearnej. W efekcie są stałym elementem krajobrazu obszarów, na których panuje Wielka Zima. Zazwyczaj występują w skupiskach pokrywających rozległe tereny. Bryła Anomalii sięga bardzo głęboko. Próby wysadzenia, ścięcia lub uszkodzenia Masztu w inny sposób zwykle kończą się niepowodzeniem, ponieważ to niezwykle trudne wyzwanie ze względu na jego niebywałą twardość. Dostarczenie w okolicy tej Anomalii porządnego sprzętu, który być może mógłby podołać temu zadaniu, stanowi aktualnie ogromny problem. W pobliżu Masztów trwają silne burze śnieżne. Ilość białego puchu też utrudnia takie przedsięwzięcie. Rzekomo, gdzieś, kiedyś udało się zburzyć słup przy pomocy dużej ilości dynamitu. Po uszkodzeniu rdzenia Masztu kryształ przestaje działać i stopniowo kruszy się, aż rozwieje go wiatr. Aktualnie nic nie wiadomo o FENOMENACH tej Anomalii. Wbrew pozorom nie ma więc co liczyć na nowy, niezużywający się wkład do klimatyzatorów...



RADOWY KRUSZEC to mocno napromieniowany kamień, który budzi ogromne zainteresowanie zarówno ludzi jak i Obcych. Przy pomocy specjalistycznego sprzętu można go poddawać obróbce. Po odpowiednim przetworzeniu jest niezwykle wydajnym źródłem energii. Gdyby przemysł Amerykański funkcjonował tak, jak przed wojną, Radowy Kruszec byłby z pewnością wydobywany na skalę przemysłową. Obecnie kopalń i przetwórni jest stosunkowo niewiele, ale odgrywają zasadniczą funkcję. To właśnie obiekty przemysłowe zasilane energią pozyskaną z Kruszcza działają najbardziej stabilnie i najsprawniej. Chrapkę na Radowy Kruszec mają też Azyle Orbitalne, które desperacko poszukują nowych źródeł energii. Z danych wywiadowczych wynika, że Obcy eksploatują zasoby tego materiału bardzo obficie i wykorzystują go na wielką skalę. Dotychczas nie rozpoznano FENOMENÓW tej Anomalii, ale uznaje się, że ona sama jest wprost fenomenalna!



FURIA to Anomalia poruszająca się po orbicie wokół Ziemi. Przypomina ciało niebieskie, asteroidę, która na

- pierwszy rzut oka niczym szczególnym nie wyróżnia się. Ma niewielkie rozmiary, nie rzucający się w oczy wygląd i ginie w gąszczu innych tego typu obiektów i śmieci w kosmosie. Stanowi to poważny problem, ponieważ pozaziemskie Azyle muszą niszczyć te dziwne asteroidy, by uniknąć epidemii Gorączki
- Orbitalnej. Furia wytwarza osobliwą aurę, która wpływa na ludzkie umysły w taki sposób, że człowiek może znienacka, bez żadnego powodu wpaść w trwający nawet kilka godzin szał. Ludzie w tym stanie zupełnie się nie kontrolują, są niebezpieczni dla siebie i otoczenia. Co gorsza, aktualnie nie ma środka, który stanowiłby szczepionkę, jakąkolwiek ochronę lub lekarstwo na tę chorobę. Nawet IMMUNACTIV jej nie leczy, choć stwierdzono, że nieco skraca czas utrzymywania się szału. Z szacunków wynika, że każdego dnia istnieje od 1 do 10% ryzyka, że lokator pozaziemskiego schronu wpadnie w ten straszliwy amok. Prawdopodobieństwo jest tym większe, im więcej Furii jest w okolicy statku. Do tej pory nie odkryto żadnych FENOMENÓW wytwarzanych przez Furie. Wydaje się więc ona wyłącznie utrapieniem ludzkości. I to nie tylko mieszkańców Azylów Orbitalnych. Zdarzało się, że Furie spadały na Ziemię i tutaj siały chaos dopóki ktoś ich nie wysadził w powietrze.



MIGOCZĄCY BRZASK złośliwie nazywany jest światelkiem w tunelu.

- Anomalia ta dryfuje w kosmosie przez większość czasu świecąc jasnym światłem, dzięki czemu z reguły widoczna jest z daleka i można ją w porę zniszczyć lub przynajmniej zmienić trajektorię jej lotu. Kłopot w tym, że ten stosunkowo niewielki, bo mający rozmiar zaledwie samochodu osobowego obiekt, z różną częstotliwością gaśnie i wówczas jest bardzo trudny do zobaczenia gołym okiem. Ponadto jest z materiału, który z trudem wykrywają nawet najczulsze radary. Zarówno amerykańscy azylanci jak i bytujący w pozaziemskich koloniach obywatele Chińskiej Republiki Ludowej prowadzą prace nad

wykorzystaniem tego materiału do maskowania swoich statków oraz bojowych skafandrów wspomaganych. Pozyskiwanie tego surowca bywa niebezpieczne – zamiast go załadować na pokład niektóre maszyny zderzały się z nim! Stwierdzono, że Brzask nie wytwarza żadnych Fenomenów i na stałe przestaje świecić, gdy solidnie naruszy się jego bryła. Podobnie jak Furia, Migoczący Brzask też czasem trafia na Ziemię...



KRWISTY OBLEP jest jak mocno rozproszona, dryfująca w próżni zawartość pojemnika krwi od rzeźnika.

Jak wiadro czerwonej farby chluśnięte w pustkę i obserwowane w zwolnionym tempie. Ta krwista, podobna do cieczy substancja porusza się w przestrzeni kosmicznej przepalając niemal wszystko, na co się natknie. Jedynym sposobem uniknięcia tego problemu jest wyminięcie go. Rzecz w tym, że Oblep potrafi rozciągać się na dużych obszarach. Przemieszcza się bardzo powoli, ale nieubłagane. Wyminięcie go teoretycznie nie stanowi żadnego kłopotu, ale rzecz w tym, że dla Azylów Orbitalnych każdy manewr oznacza zużycie bezcennych porcji będącego na wyczerpaniu paliwa lub energii z Baterii Kosmicznych. Aktualnie nie wszystkie pozaziemskie schrony mają dość zasobów do tego typu ruchów i są niemal całkowicie skazane na ewentualną pomoc ze strony innych. Pomoc, która nie zawsze nadciąga w porę.

FENOMENEM wytwarzanym przez Krwisty Oblep prawdopodobnie są wędrujące razem z nim kryształki ciasno otoczone przez jego „macki”. Nikomu nie udało się ich dotychczas pozyskać, więc nie wiadomo do czego mogą być użyte. Podejrzewa się, że mogą stanowić bardzo twardy materiał, którego dałoby się użyć na przykład do opancerzenia kadłubów Orbitalnych Azylów oraz innych maszyn.

I to tyle jeśli chodzi o różnorakie Anomalie nierzadko spotykane na Ziemi oraz na jej orbicie. Inne zjawiska napotyka się rzadziej, ale być może częstotliwość ich występowania nasili się. Bywało tak z innymi zjawiskami, więc nie jest wykluczone.

Produkcja biostymulantów i przetwarzanie Fenomenów

Na pustkowiach można natknąć się na półprodukty chemiczne, z których da się przygotować biostymulanty. Aby przyrządzić jedną tego typu substancję, należy wykorzystać 10 półproduktów chemicznych i zdać Test bazujący na Biochemii. Poziom Trudności zależy od rodzaju biostymulanta (więcej informacji na ten temat można znaleźć na stronach 176-177). Przygotowywanie takich preparatów jest możliwe, jeśli wykonuje się to z wykorzystaniem polowego lub stacjonarnego laboratorium. Pierwsze można tanio i bez trudu kupić, a te drugie bywają dostępne za drobną opłatą lub nawet bezpłatnie w różnych ludzkich siedliskach.

Niektóre produkty uboczne Anomalii zwane Fenomenami mogą zostać wykorzystane do produkcji różnego rodzaju sprzętu. Na przykład kryształ wytworzone przez Anomalię Owale mogą posłużyć do produkcji ogni energetycznych. Aby wykorzystać w taki sposób Fenomen należy zdać bazujący na Biochemii trudny Test [PT=7]. Podobnie jak w przypadku wytwarzania biostymulantów, tak i podczas zużywania Fenomenów konieczne jest skorzystanie z laboratorium.

Na wyposażeniu laboratorium są drobne akcesoria niezbędne do tworzenia strzykawkowych i pitnych biostymulantów oraz różnych drobnych przedmiotów z Fenomenów (na przykład amunicji).

Choroby

Ludzkość od zawsze nękały choroby. Nie inaczej jest teraz. Część ludzi choruje od urodzenia, stan innych pogarsza się dopiero po jakimś czasie. Jedni rozchorowują się psychicznie z powodu między innymi wysokiego czy wręcz traumatycznego poziomu stresu i ciężkich warunków życia, inni cierpią na schorzenia bardziej fizjologiczne, bo zarażają się czymś albo po prostu starzeją. Nie bez znaczenia są też liczne, gromadzone w perspektywie czasu urazy, które zwiększają podatność na rozmaite dolegliwości.

Każda Kontuzja zwiększa ryzyko zachorowania o 5%, co sprawdza się pod koniec dnia. Nie licząc schorzeń nieuleczalnych, charakterystycznych dla niektórych Form postaci, Choroby można zaleczyć. Wystarczy wydać na ten cel odpowiednią ilość Punktów Doświadczenia lub wykorzystać preparat o nazwie IMMUNACTIV do kuracji schorzeń fizjologicznych. Nie wyklucza to niestety nawrotu dolegliwości w przyszłości.

W razie potrzeby Chorobę określa się w taki sposób, że gracz wykonuje dwa razy rzut kością k12, a następnie wybiera jedną z wylosowanych w ten sposób dolegliwości.

- 1 – Agorafobia
- 2 – Bezsenność
- 3 – Chroniczny ból
- 4 – Drętwica stawowa
- 5 – Helmintofobia
- 6 – Klaustrofobia
- 7 – Nadwrażliwość pourazowa
- 8 – Oskrzelica
- 9 – Pokrzywka świetlna
- 10 – Spowolnienie psychoruchowe
- 11 – Ubytek odporności
- 12 – Zubożona wytrzymałość

Lista Chorób jest długa – poniżej przedstawiono tylko niektóre z nich.



Agorafobia – odczuwanie niepokoju podczas przebywania na otwartych przestrzeniach. Lęk nie jest paraliżujący, ale gdy postać przebywa w takim środowisku nie może niestety dokonywać Pełnej mobilizacji. Jest zbyt spięta.



Bezsenność – ta z pozoru błaha dolegliwość ma poważne konsekwencje. Człowiek, który nie może się porządnie wyspać, gorzej się kuruje. Przez noc niweluje się tylko połowa Wyczerpania i jedna Rana mniej niż ma to miejsce standardowo w przypadku danej osoby podczas porządnego, regenerującego snu.



Choroba woskowych warg – nieuleczalna choroba, na którą zapada się wyłącznie w następstwie systema-

tycznego kanibalizmu. Usta chorego stają się nieelastyczne i szpetne. Stopniowo coraz bardziej przypominają wosk. Z czasem zmienia się też żołądek, który przystosowuje się do trawienia ludzkiego mięsa. Chory zaczyna odczuwać narastający głód tego typu „pożywienia”. W pewnym momencie, po kilku lub kilkunastu latach cierpienia, dotknięci chorobą pożerają części własnego ciała i często przez to giną. Na Chorobę woskowych warg zapadają ludzie określani mianem kanibali i nekrożerców.



Chroniczny ból – zmaganie się z nawracającym cierpieniem fizycznym, które drastycznie nasila się podczas większego wysiłku. Dokonując Pełnej mobilizacji postać może ulepszyć co najwyżej 1 kostkę. Na więcej nie jest w stanie sobie pozwolić z powodu ostrego bólu.



Drewnica stawowa – schorzenie, które sprawia, że sprawne poruszanie kończynami wywołuje przykry ból. Jest on na tyle dokuczliwy, że nie ma mowy, aby chory mógł na kimkolwiek wykonać manewr bojowy bardziej złożony niż pchnięcie ciężarem własnego ciała. Żadnego wykłacania rąk, chwytów i innych tego typu sztuczek karate, bo odrętwiałe stawy na to nie pozwalają!



Helmintofobia – przeżywanie niepokoju w obecności robactwa. Obawa jest wyraźna i silna, ale nie pozbawia całkowicie możliwości działania. Chory nie może jednak dokonywać Pełnej mobilizacji ani mierzyć w newralgiczne punkty i lokacje trafienia podczas walk z olbrzymimi insektami wszelkiej maści. Wzdryga się też na widok robaków o zwyczajnych rozmiarach.



Klaustrofobia – odczuwanie niezrozumiałego lęku podczas przebywania w zamkniętych przestrzeniach. Chory czuje się wtedy nieswojo i doświadcza niepokoju. Obawy nie ograniczają normalnego funkcjonowania, ale gdy postać przebywa w takim środowisku nie może dokonywać Pełnej mobilizacji. Jest zbyt spięta żeby móc się na to zebrać.



Nadwrażliwość pourazowa – w wyniku poniesionych obrażeń człowiek zaczyna nadmiernie reagować na kolejne poważne zranienia. Stres jest tak poważny, a odporność na tyle nadwątlona, że chory otrzymuje Kontuzję ilekroć jednorazowo zostanie przynajmniej 4 Rany, a nie 5.



Oskrzelica – choroba zapalna układu oddechowego. Skutkuje silną nadwrażliwością na pył, toksyny, bakterie i inne substancje, które mogą dostać się do ciała podczas oddychania. Jeśli postać otrzyma Wyczerpanie w następstwie przebywania w obfitujących w takie przykrości skrajnych warunkach, dostaje o 2 punkty Wyczerpania więcej!



Pokrzywka świetlna – po trwającej godzinę lub dłużej ekspozycji ciała na silne światło słoneczne na skórze pojawiają się czerwone plamy, a czasami nawet bąble. Przez noc te paskudztwa znikają, ale dopóki to nie nastąpi chory jest obojętny, rozbity i osłabiony, przez co nie może dokonywać Pełnej mobilizacji. W pełnym słońcu bez specjalnych gogli chory nie jest też w stanie mierzyć w lokacje trafienia i newralgiczne punkty, bo światło razi go w oczy.



Spowolnienie psychoruchowe – chory zaczyna funkcjonować wyraźnie wolniej niż dotychczas. Jego ruchy stają się ociężałe i niepewne. Dolegliwość sprawia, że Inicjatywa chorego maleje o 2.



Ubytek odporności – przewlekła choroba zakaźna, która wyraźnie pogarsza wytrzymałość na potencjalnie zagrażające zdrowiu czynniki zewnętrzne. Ogólna Odporność postaci zmniejsza się o 1.



Zubożona wytrzymałość – chory wyjątkowo negatywnie reaguje na stany dużego zmęczenia. Niestety, nie otrzymuje 1 dodatkową Ranę ilekroć w jakikolwiek sposób Wyczerpanie przekracza próg jego Kondychy.

Skafandry wspomagane

Skafander wspomagany to specjalny rodzaj odzieży ochronnej nazywany przez niektórych pancerzem wspomagany, zbroją hutniczą czy egzoszkieletem. Przypomina futurystyczną wersję rycerskiej zbroi, która dzięki wbudowanemu systemowi elektrycznych siłowników „niesie się sama” nie męcząc właściciela. Urządzenie działa w pożądaną przez posiadacza sposób dzięki aparaturze zbliżeniowo badającej aktywność bioelektryczną mózgu. Aparatura ta umiejscowiona jest w tylnej części wysokiego kołnierza, więc w skafandrze wspomagany można poruszać się także bez założonego hełmu.

Wykorzystywanie funkcji skafandra

Należy sobie uczciwie powiedzieć, że chociaż teoretycznie wszystko powinno działać niemal automatycznie, w rzeczywistości potrzeba wprawy, żeby podołać kontrolowaniu poszczególnych funkcji. Wykorzystywanie części z nich wymaga Testów bazujących na Cybernetyce (dotyczy to zarówno przyrządów takich jak Harpun jak i różnego rodzaju ulokowanej na wysięgnikach broni białej używanej podczas walki w zwarciu).

Aby korzystać ze skafandra, trzeba mieć Cybernetykę na poziomie k12.

Skafander wspomagany – zalety i wady

Zbroja hutnicza ma istotne zalety. Na kimś przebywającym w pancerzu wspomagany manewr bojowy standardowo może wykonać jedynie taka osoba, która też jest w zbroi. Nie da się wytrącić lub odebrać broni żołnierzowi w tego typu pancerzu. Standardowa wersja pancerza zwiększa Odporność we wszystkich osłanianych lokacjach trafienia o 2. Wojownik w skafandrze może udźwignąć i z powodzeniem wykorzystywać w walce strzeleckiej broń ciężką taką jak na przykład minigun. Kontuzjowana postać przebywająca w zbroi jest w stanie poruszać się w normalnym tempie (jej Inicjatywa nie jest zredukowana).

Egzoszkielet ma też swoje wady. Ze zrozumiałych względów pod skafandrem wspomagany nie da się nosić innego pancerza i nie mogą go używać nieproporcjonalnie rozrośnięci mutanci. W zbroi nie da się prowadzić pojazdu, a w wielu przypadkach nawet do niego wsiąść; wyjątkiem są specjalnie do tego celu przygotowane maszyny dużych rozmiarów. Minusem zbroi hutniczych jest również cena – to towar z wyższej półki.

Skafander wspomagany to potężny pancerz, ale da się go przebić. Co więcej, jeżeli postać zostanie kontuzjowana pomimo tego, że znajdowała się w skafandrze wspomagany, na domiar złego zniszczeniu ulega dodatkowa funkcja w lokacji, która została trafiona. Nie dotyczy to jedynie ekstra opancerzenia, które po prostu może przetrwać takie sytuacje.

Zasilanie pancerza

Skafander wspomagany zużywa sporo energii do działania, więc regularnie należy wymieniać w nim źródło zasilania – jest nim Fenomen Anomalii Gorejący Obłok (towar niepowszedni).

Jeden Fenomen wystarcza na kilka tygodni jeśli skafander używany jest w standardowy sposób. Źródło ulega rozładowaniu błyskawicznie wskutek przeciążenia, gdy funkcje pancerza są nadużywane.

 *Przykład: Niesforny gracz próbuje popsuć sesję nadużywając Aparatu skoczego w swoim pancerzu. Deklaruje, że kica jak zając. Po paru razach Weteran śmiertelnie poważnym tonem głosu oświadcza, że w wyniku przeciążenia systemu nastąpiło rozładowanie źródła zasilania. Potem delikatnie przypomina koledze sekcję o prawach i obowiązkach gracza.*

Rodzaje pancerzy i ich funkcji

Istnieją mniej opancerzone, ale za to bardziej użyteczne egzemplarze oraz takie zbroje, które przede wszystkim gwarantują dobrą ochronę przed atakami, a tylko marginalnie wspierają użytkownika. Wszystko zależy od tego, jak pancerz skonfigurowano.

- Zbroja hutnicza posiada 15 slotów – po 3 dla każdej lokacji trafienia (głowa, tułów, lewa ręka, prawa ręka, nogi). W każdej lokacji może być umieszczona jedna lub kilka ekstra funkcji spośród wymienionych poniżej. Warunkiem jest nie przekroczenie liczby zajętych slotów. Obok nazwy każdej funkcji podano ile slotów ona „pochłania”.

W zbroi mogą być zamontowane funkcje w paru egzemplarzach, ale jeśli chodzi o opcje zwiększające Inicjatywę czy dające inne bonusy, obowiązuje zasada, że premie nie sumują się. Montaż i demontaż poszczególnych podzespołów nie jest zadaniem skomplikowanym, bo odbywa się na zasadzie *plug & play* (podłącz i używaj); konstrukcja lub znalezienie sprzętu w sklepach to już inna historia.

-

Oto lista dodatkowych funkcji do skafandra wspomagane...



Akcelerator [towar z wyższej półki; pochłania 3 sloty] – pozwala na dokonywanie Pełnej mobilizacji na bardziej dogodnych warunkach niż ma to miejsce podczas przebywania poza skafandrem wspomagany. Za 1 Wyczerpania można ulepszyć do poziomu k12 aż dwie kości w Testach związanych z Zewem Wojny. Poza tym użytkownik może dokonywać Pełnej mobilizacji pomimo Kontuzji i Chorób.



Aparat skoczny [towar deficytowy; pochłania 3 sloty] – funkcja do umieszczenia wyłącznie w obszarze nóg, która umożliwia wykonywanie z miejsca 10-metrowych skoków o trajektorii łuku. W szczytowym momencie skoczek znajduje się na wysokości 3 metrów. Aparat pozwala też skakać wzwyż na 5 metrów.



Broń zdalna [towar deficytowy; pochłania 3 sloty] – umiejscowiona na wysięgniku broń biała jak wirujące ostrze, piła mechaniczna czy rozkładany topór (Siła k8+2k10). Fakt jej posiadania oznacza, że można dzierżyć dwuręczną broń dystansową i jednocześnie być gotowym do walki w zwarciu!





Dodatkowy pancerz [towar pospolity; pochłania 3 sloty] – określona lokacja osłonięta zostaje dodatkową warstwą ochronną, co zwiększa tam opancerzenie gwarantowane przez skafander z poziomu 2 do 3.



Dysze osłonowe [towar nieposzedni; pochłania 3 sloty] – otwory które generują niezłą osłonę dymną w pewnym stopniu czasami utrudniającą trafienie z dystansu posiadacza zbroi.



Filtr powietrza [towar nieposzedni; pochłania 1 slot] – oczyszcza powietrze z wszelkich zagrażających ludzkiemu zdrowiu substancji działając jak maska przeciwgazowa. Może być umocowany tylko w hełmie.



Harpun [towar nieposzedni; pochłania 3 sloty] – hak z wytrzymałą skrajnie obciążenia 20-metrową liną na automatycznym kołowrocie. Wystrzelony pocisk bezproblemowo wpina się solidnie w ścianę czy szczelinę, albo obwija się wokół jakiegoś wystającego elementu, natomiast sprawny silnik błyskawicznie napina linę. W razie potrzeby mechanizm może podciągnąć lub opuścić użytkownika wraz z dodatkowym pasażerem lub ładunkiem o porównywalnej wadze.



Noktowizor [towar nieposzedni; pochłania 1 slot] – zaawansowany system noktowizyjny umożliwiający widzenie nawet w całkowitej ciemności. Montaż da się przeprowadzić tylko w przedniej części hełmu, na poziomie oczu.



Procesor wspinaczkowy [towar deficytowy; pochłania 3 sloty] – system wydatnie ułatwiający wspinaczkę dzięki zewnętrznym wypustkom oraz teleskopowym wysięgnikom, a także pewnej liczbie wbudowanych algorytmów częściowo automatyzujących najbardziej niezbędne czynności. Procesor wspinaczkowy sprawia, że użytkownik skafandra dodaje 3 do najwyższego wyniku w Testach Sprawno-

ści związanych z pokonywaniem stromych lub niemal pionowych przeszkód. Jego kluczowe elementy mogą być zamontowane jedynie w obszarze nóg.



Skrytka [towar pospolity; pochłania 2 sloty] – ulokowany w dowolnej lokacji schowek, w którym można zmieścić przedmiot nie większy niż średniej wielkości pistolet.



Tempomat [towar deficytowy; pochłania 3 sloty] – częściowo automatyzuje aktywność motoryczną na podstawie analizy nawyków ruchowych użytkownika. Podnosi Inicjatywę noszącego zbroję o 2.



Terminal pokładowy [towar z wyższej półki; pochłania 1 slot] – zminiaturyzowana aparatura w postaci wbudowanego w strukturę skafandra terminala mającego analogiczne cechy jak terminal naręczny (opis na str. 172). Komputer ten może być używany do obchodzenia lub łamania zabezpieczeń podobnych urządzeń, bo posiada odpowiednie oprogramowanie i wszystkie niezbędne łącza. Terminal pokładowy montowany jest w lewym lub prawym rękawie skafandra.



Termowizor [towar nieposzedni; pochłania 1 slot] – urządzenie pozwalające obserwować otoczenie uwzględniając temperaturowe promieniowanie podczerwieni. Montaż da się przeprowadzić tylko w hełmie.



Wykrywacz ruchu [towar deficytowy; pochłania 2 sloty] – montowane zwykle w obszarze ręki urządzenie, które pozwala zdobyć informacje, czy w promieniu około 30 metrów coś lub ktoś wyraźnie porusza się, zmienia swoje położenie. Bywa przydatne zwłaszcza wtedy, gdy zawiodą Testy Konspiracji związane z rozglądaniem się bądź nasłuchiowaniem. System „wyczuwa” także ruch przez ścianę pokazując małe migające kropczki lub pikając tym częściej im bliżej go wykrywa.

Identyfikacja przedmiotów i miejsc

Niektóre znajdowane na pustkowiach oraz w dawnych ludzkich siedliskach przedmioty mogą młodym pokoleniom ocalałych (w tym mającym nie więcej niż 35 lat Bohaterom Graczy) wydawać się zupełnie obce. Tylko rozpoznane przedmioty można prawidłowo wykorzystywać. Identyfikacja to więcej niż ogólna wiedza, z czym ma się do czynienia – to również pojęcie o tym, jak tego czegoś użyć w akcji.

- Ekwipunek identyfikuje się zdając Test bazujący na Rozeznaniu. Im rzadszy przedmiot tym wyższy Poziom Trudności.

Nieznane postaciom mogą się też wydawać różne miejsca, maszyny, dawne obiekty przemysłowe i tym podobne. Czasami Bohaterowie Graczy mogą domyślać się, jakie było pierwotne przeznaczenie danej struktury lub lokacji, ale nie wiedzieć dokładnie, jak wprawić określony mechanizm w ruch, uaktywnić jakąś maszynę albo wykorzystać budynek.

- Właśnie w takich okolicznościach warto przeprowadzić Test bazujący na Rozeznaniu. Im bardziej skomplikowany mechanizm lub osobliwe miejsce, tym wyższy będzie Poziom Trudności.

Niekiedy rozpoznanie byłoby dla danej postaci bezproblemowe, gdyby można było się czemuś bliżej przyjrzeć lub wsłuchać w tego brzmienie, poddać wnikliwej analizie. W takim wypadku nie przeprowadza się Testu Rozeznania lecz najbardziej odpowiedniej Zdolności. Na przykład strzelec chcący rozpoznać, z jakiej broni został przed chwilą zaatakowany, zdawałby Test bazujący na Strzelectwie, a detektyw próbujący zorientować się, jakim narzędziem popełniono zbrodnię, zdawałby Test bazujący na Walce wręcz.

W przypadku pomyślnego zdania Testu na Weteranie spoczywa obowiązek ogólnego omówienia czym jest i jakie ma zastosowania albo jakiego konkretnie rodzaju jest zidentyfikowany obiekt. Weteran opisuje to skróto, to znaczy bez wnikania w niepotrzebne szczegóły.

Wytwarzanie sprzętu

W ruinach starego świata tropienie wartościowych przedmiotów przypomina szukanie igły w stogu siana. Na szczęście niektóre rzeczy, lub przynajmniej ich w miarę przyzwoite zamienniki, można stworzyć samemu z różnych gotowych elementów. Te podzespoły to tak zwane części uniwersalne. Kłopot z nimi polega na tym, że nie są niestety powszechnie dostępne w dostatecznych ilościach, więc ich też trzeba się czasem trochę naszukać. Mimo wszystko stanowi to bez porównania mniejsze wyzwanie aniżeli znalezienie konkretnego przedmiotu. Drugi problem polega na tym, że części uniwersalne mają słabą jakość. Łatwo się na nich zawieść lub je nieodwracalnie uszkodzić. Właśnie dlatego konstruowanie z nich przedmiotów może się nie udać. Gdy tak się stanie – przepadają wszystkie użyte do danego przedsięwzięcia elementy. Bez względu na to, produkcja własnego sprzętu ma swoich fanów, ponieważ daje nadzieję na pozyskanie wymarzonych rekwizytów tanim kosztem.

Można samodzielnie przygotować niektóre przedmioty pospolite i niepospolite. Jeśli uda się znaleźć instrukcję, da się też stworzyć niektóre przedmioty bardziej zaawansowane.

Możliwe do uzyskania są obiekty, które na zdrowy rozum da się skompletować lub stworzyć w chałupniczych warunkach bez dalece zaawansowanej technologii w wysoce uprzemysłowionym procesie. Właściwie nie będą to dosłownie te konkretne rzeczy, na które wskazywałyby ich nazwy, ale znośne zamienniki, prowizorki lub coś tylko w dostatecznym stopniu spełniającego analogiczne funkcje. Lista dostępnych w grze przedmiotów nie jest zamknięta, można próbować stworzyć coś spoza niej, ale przynajmniej na początku warto poprzestawać na obiektach wymienionych w sekcji poświęconej ekwipunkowi.

Podczas kreacji przedmiotu należy wziąć pod uwagę następujące wskazówki...

Aby wytworzyć / skompletować / zbudować pospolity przedmiot należy użyć 20 części uniwersalnych i zdać łatwy [PT=4] Test bazujący na Technice.

- ⤵ Aby wytworzyć / skompletować / zbudować niepowszedni przedmiot należy użyć 40 części uniwersalnych i zdać przeciętny [PT=5] Test bazujący na Technice.
- ⤵ Godnym odnotowania jest fakt, że broń otrzymywana z części uniwersalnych zawsze ma niestety status skorodowanej. Teoretycznie można więc dzięki wytwarzaniu sprzętu dorwać się do fajnych bojowych zabawek, ale ich jakość pozostawia wiele do życzenia (bo to skorodowane wersje). Niektóre przedmioty są z kolei na tyle łatwo dostępne lub tak proste w budowie, że szkoda na nie marnować części uniwersalne. Tak po prostu jest i mało kto tego typu rzeczy konstruuje lub składa. A jeśli chodzi o czas zużywany na produkcję sprzętu to zwykle proces ten pochłania od paru minut do kilku godzin, a niekiedy trwa trochę dłużej. Wszystko zależy od specyfiki przedmiotu.



Handel i targowanie się

W realiach Wojny Totalnej obowiązującą walutą jest amunicja (w skrócie amo). Na drugim miejscu są kartki Unii Handlowej, które – co zabawne – przyjmowane są nawet w placówkach Kartelu. Można je dostać w różnych kantorach. Super popularny jest zwykły handel wymienny. Z różnych powodów trudno o jednoznaczną i precyzyjną cenę towaru, więc ludzie raczej nie rozliczają się co do joty.

Sprzęt i usługi dzieli się na 6 kategorii. Towar albo zakres usługi może być:

[0] popularny

(wartość do 8 amo, dostępność w około 90% placówek),

[1] pospolity

(wartość do 25 amo, dostępność 85%),

[2] niepowszedni

(wartość do 50 amo, dostępność 65%),

[3] deficytowy

(wartość do 100 amo, dostępność 50%),

[4] z wyższej półki

(wartość do 200 amo, dostępność 40%),

[5] topowy

(wartość przekracza 200 amo, dostępność 25%).

Niektórzy ludzie ostro targują się podczas handlu. Bohaterowie Niezależni będą skłonni poczynić racjonalne ustępstwa lub uwzględnić w rozsądnej mierze roszczenia gracza, jeśli wygra on z nimi w Przeciwnym Teście bazującym na Perswazji. ⤵

W razie wygranej handlarza może on upierać się, by Bohater Gracza dorzucił coś jeszcze – pospolity lub nawet jakiś niepowszedni przedmiot. Zwykle da się dogadać bez targowania się na całego w ten konfrontacyjny sposób. Jeśli jest taka możliwość, ludzie najchętniej wymieniają sprzęt danej kategorii na równie dobry. Niestety, nie zawsze tak się da. ⤵

W trakcie wymiany handlowej siłą rzeczy nie-
rzadko dochodzi do sytuacji, gdy w zamian za
kilka mniej wartościowych przedmiotów
otrzymuje się jeden cenniejszy. W razie wą-
pliwości związanych z wyceną towarów han-
dlarze zamiast pozbywać się naprawdę do-
brego sprzętu wolą opchnąć kilka bardziej
powszechnych – na przykład Hydrodrażetki,
Pastę Nawadniającą lub zapalki sztormowe.

Hazard

Niektórzy ludzie lubią ryzyko. Odwiedzają
salony gry i kasyna albo po prostu grają w ko-
ści na ulicy lub w pokera popijając piwo
w przypadkowym barze. Aby rozstrzygnąć,
czy Bohater Gracza zdołał zwyciężyć, prze-
prowadza się Zwykły Test bazujący na Cwa-
niactwie. Poziom Trudności określa Weteran
uwzględniając biegłość rywala, ich liczbę oraz
losowość rozgrywki. Trudność może wzro-
snąć o 1 lub 2 w perspektywie czasu, gdy
rywale poznają styl gry Draba lub Żylety.

- Jeżeli postać używa znaczonej talii kart lub
ważonych kości do gry (tego typu przedmioty
uchodzą za deficytowe) otrzymuje z tego
tytułu premię do najwyższego wyniku w za-
leżności od decyzji gracza w przedzielu od +1
nawet do +3. Kłopot w tym, że za każdy
punkt takiej premii ryzyko wykrycia oszu-
stwa wzrasta o 13%. Wykrycie kantowania
może oznaczać bardzo różne tarapaty w za-
leżności od sytuacji i miejsca tego zdarzenia.

 *Przykład: Żyleta próbuje okantować kilku
koleśnię podczas gry w pokera. W trakcie
rozgrywki zamierza podmienić talię kart,
żeby ułatwić sobie zwycięstwo. Decyduje się
kantować tylko trochę (wybiera premię +1), aby
ograniczyć szansę wykrycia oszustwa. W pierw-
szej fazie rozgrywki Poziom Trudności wynosi 7.
Żyleta zdaje Zwykły Test bazujący na Cwaniac-
twie. Uzyskuje wyniki 5 i 7. Do najwyższego
wyniku dodaje premię +1, więc ostatecznie uzy-
skuje wyższy rezultat od Poziomu Trudności
i tym samym wygrywa rozdanie. Zanim jednak
zgarnie pulę Weteran rzuca 2 x k10, by określić,
czy oszustwo nie zostało wykryte. Uzyskuje
wynik 1 oraz 5, a więc 15%. Ponieważ jest on*

*wyższy od 13% – kant uszedł uwadze pokerzy-
stów. Podczas kolejnego rozdania Żyleta dekla-
ruje chęć kantowania jeszcze bardziej zuchwale,
żeby zdobyć premię +3. Wtedy ryzyko wykrycia
wyniesie aż 39%. To naprawdę spore prawdopo-
dobieństwo, ale stawka zdaniem Żylety jest tego
warta. Ponownie zdaje Zwykły Test bazujący na
Cwaniactwie. Tym razem uzyskuje wyniki 3
oraz 6. Dzięki premii jej ostateczny rezultat to 9,
a więc wygląda na to, że znowu wygrywa, bo jest
on wyższy od Poziomu Trudności, który nadal
wynosił 7. Także tym razem Weteran rzuca
2k10, aby sprawdzić czy kant nie został
wykryty. Uzyskuje rezultat 45%, więc również
w tym wypadku Żylecie udało się oszukać
rywali! Dziewczyna ma fart... Albo inne atuty,
rozpraszające pozostałych graczy...*



EKWIPUNEK

EKWIPUNEK

Jak już wspomniano w sekcji poświęconej handlowi, sprzęt oraz zakres usług dzieli się na kilka kategorii. W opisie poszczególnych akcesoriów podano nazwę półki cenowej, na której znajduje się dany rodzaj ekwipunku.

Przykładowy sprzęt

Alarmowy czujnik ruchu [niepowszedni] – 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.

Aparat fotograficzny [deficytowy] – polaroid (aparat od razu wypływający papierową odbitkę) ze zintegrowaną lampą błyskową i wbudowanym zmiennooogniskowym obiektywem 24–300 mm. Papier fotograficzny (20 sztuk) to towar niepowszedni.

Apteczka [niepowszedni] – zestaw pierwszej pomocy zawierający bandaże oraz plastry wystarczające na 5 opatrunków.

Baton odżywczy [pospolity] – sporych gabarytów pożywny baton pozwalający zaspokajać głód przez dobę.

Bezpiecznik broni [deficytowy] – skomplikowane, miniaturowe urządzenie, które montuje się na skorodowanej broni. W razie Krytycznej Porażki to Bezpiecznik ulega zniszczeniu, a nie broń, do której był podłączony. Bardzo przydatny gadżet!

Bidon filtrujący [deficytowy] – przyrząd do uzdatniania niezbyt mocno skażonej wody. Przez noc przygotowuje około 2 litry płynu.

BioSkaner [deficytowy] – urządzenie skanujące skład chemiczny pod kątem występowania

Przykłady sprzętu popularnego:

aerazol na katar, akcesoria do wina, akcesoria do wizażu, akcesoria kuchenne, amunicja do wiatrówki, bandera z czaszką, dobra książka, coś do jedzenia, fajny plakat, gazetka dla dorosłych, gumy do żucia, gustowny kapelusz, harmonijka, igła i nici, klucz do kół, kłódka z kluczykiem, komplet śrub, mapa USA, maska na Halloween, notatnik w ładnej oprawie, okulary przeciwsłoneczne, opakowanie z plastrami, otwieracz do konserw, paczka papierosów, paletki do pingponga, pasek ze stylową klamrą, pasta do butów, pasta do zębów, pigułki na ból głowy, pigułki na zaparcia, probówki, przedwojenne banknoty (rulon), pudełko gwoździ, puder, pułapka na myszy, szachy, szkło powiększające, szminka, nietypowe sznurówki, śrubokręt i wymienne końcówki, tabakiera, talia kart, taśma izolacyjna, tubka kleju, tytoń do żucia, zegarek, zestaw wiertel, żyłka i haczyk.

nia niebezpiecznych substancji. Świetnie sprawdza się podczas weryfikowania, czy znaleziona żywność nadaje się do zjedzenia, sprawdzania zdatności wody i określania, jakie mogą być przykre konsekwencje ewentualnego zatrucia.

Części uniwersalne [pospolity] – komplet 10-ciu części zamiennych, które mogą być wykorzystane podczas konstruowania oraz kompletowania różnorodnego sprzętu.

Dyktafon terminalowy [deficytowy] – proste urządzenie do rejestrowania dźwięku.

Dźwig operatorski [z wyższej półki] – mocowana na ramieniu i połączona z nagłównym aparatem sterującym mechaniczna koń-

czyną, która jest kontrolowana za pośrednictwem woli z niemal taką samą swobodą jak zwykle kończyny górne! Urządzenie ma wszechstronne zastosowanie. Zwiększa pulę posiadanych małych akcji o 1.

Flakon perfum [niepowszedni] – jednorażowa, niewielka mieszanka zapachowa idealna dla podrywaczy. Daje bonus +2 do najwyższego wyniku podczas Testów Empatii związanych z uwodzeniem i flirtem.

Flara świetlna [pospolity] – przyrząd pirotechniczny służący do sygnalizacji.

Futerał na kartki żywnościowe [niepowszedni] – elegancki, metalowy pojemnik do przechowywania kartek żywnościowych. Podnosi status posiadacz i chroni kartki.

Gogle noktowizyjne [deficytowy] – gogle umożliwiające obserwowanie otoczenia przy znikomym świetle. Otoczenie widać w charakterystycznym zielonym odcieniu – prawie tak samo wyraźnie jak za dnia.

Gogle termowizyjne [deficytowy] – optoelektroniczne urządzenie umożliwiające obserwowanie temperaturowego promieniowania podczerwieni. Noszący gogle termowizyjne widzi rozkład ciepła w obserwowanym

otoczeniu. Takie gogle bywają szczególnie przydatny na terenie Quasi-Smogu, gdzie jego gęstość bardzo ogranicza widoczność.

Gramofon [deficytowy] – urządzenie do odtwarzania dźwięku z winyli. Podobno niektóre płyty puszczane wspak emitują dziwne komunikaty. Jeden ze sławnych, przedwojennych wokalistów o pseudonimie artystycznym The Pro, ponoć na kilku swoich dyskach zawarł informacje na temat położenia prywatnego Azylu, do którego rzekomo udał się z chwilą wybuchu wojny. Chełpił się przepychem i luksusem, jaki miał tam na niego czekać. „Lepiej niż w domu” – śpiewał. Stworzył w ten sposób legendę. Poszukiwacze stale rozglądają się za jego płytami licząc na odkrycie lokalizacji Azylu. Płyty The Pro są jak towar niepowszedni.

Hydrodrażetki [pospolity] – rozpuszczalne w wodzie drażetki, które uzdatniają ją na tyle, by po wypiciu nie zrujnowała człowiekowi żołądka. Pastylka wystarcza na około 2 litry cieczy, a w opakowaniu jest 14 sztuk.

Kajdanki [niepowszedni] – metalowe kajdanki z parą kluczyków.

Kanister pięciolitrowy [niepowszedni] – przenośny zbiornik na paliwo.



Bidon filtrujący



BioSkaner

Kanister kombinowany [niepowszedni] – dwuczęściowy kanister z dwoma scalonymi zbiornikami. Część 5 l na paliwo, część 2 l na olej. 1 l benzyny lub oleju wart jest 3 amo.

Kombinezon ochronny [deficytowy] – odzież ochronna wraz z maską przeciwgazową. Dopóki nie jest uszkodzony, skutecznie zabezpiecza przed przeciętnym skażeniem i umiarkowanym promieniowaniem. Wadliwy i naprawiany przy pomocy specjalnych plastrów (w komplecie) daje premię +2 do najwyższego wyniku podczas Testów bazujących na Śurwiwalu w niektórych skrajnych warunkach. Lepsze to niż nic!

Kompas [niepowszedni] – przyrząd nawigacyjny służący do wyznaczania kierunku.

Komplet wspinaczkowy [deficytowy] – ułatwiający wspinaczkę, specjalny zestaw akcesoriów, nakładek, gadżetów i dodatków do odzieży. Użytkownik zyskuje premię +2 do Testów Sprawności podczas wspinania się.

Kontroler biostruktury [topowy] – rzadkie urządzenie detektywistyczne pozwalające dokonać porównania dwóch rodzajów tkanki organicznej. Próbką może być na przykład krew, mała garść włosów, paznokiec. Zestawienie wykazuje, czy dwie próbki pochodzą z tego samego organizmu.

Krótkofalówka [deficytowy] – nadawczo-odbiorcze urządzenie do porozumiewania się na odległość za pomocą głosu, na określonej częstotliwości. Zwykle występuje sparowane z drugim, identycznym egzemplarzem. Zasięg na terenie zabudowanym to około 100 metrów, natomiast na otwartej przestrzeni – około 300 metrów. Urządzenie można też wykorzystać do prowadzenia nasłuchu.

Krzesiwo [pospolity] – surwiwalowy przyrząd do rozpalania ognia.

Laboratorium polowe [deficytowy] – komplet niezbędnych akcesoriów do przeprowadzania podstawowych operacji chemicznych na przykład przy okazji wytwarzania biostymulantów czy obróbki Fenomenów.

Laboratorium stacjonarne [z wyższej półki] – bardzo dobry zestaw rekwizytów niezbędnych podczas przeprowadzania różnych operacji chemicznych. Transport oraz rozkładanie zestawu stanowi kłopot, ale laboratorium w takiej wersji gwarantuje premię +2 do najwyższego wyniku podczas Testów Biochemii choćby przy wytwarzaniu stymulantów.

Latarka [niepowszedni] – zwykła latarka. Nic dodać, nic ująć.

Latarka czołowa [deficytowy] – latarka z paskiem umożliwiającym umocowanie na głowie. Dzięki temu ręce są wolne.

Latarka dynamo [pospolity] – latarka z mechanizmem zasilającym w postaci małej korby, którą należy kręcić, żeby urządzenie emitowało światło.

Latarka specjalna [deficytowy] – silna latarka, mająca bardzo dobry zasięg. Stojąc na jednym krańcu sporego jeziora można oświetlać i obserwować drugi brzeg!



Latarka taktyczna [deficytowy] – przystosowana do montażu na broni kompaktowych rozmiarów latarka o niewielkiej wadze.

Legendarny komiks [niepowszedni] – ulubiona lektura pasjonatów tego typu rozrywki.

Lina wspinaczkowa [niepowszedni] – cienka, ale wytrzymała lina do wspinaczki.

Lina wspinaczkowa z hakiem [deficytowy] – lina wspinaczkowa wyposażona w użyteczny hak. Bywa bardzo pomocna podczas pokonywania różnych przeszkód.

Lokalizator [deficytowy] – odbiornik i mały nadajnik, który można komuś podrzucić na tylne siedzenie lub schować w plecaku. Ofiara już się nie zgubi! Urządzenie będzie kierować w stronę nadajnika oddalonego nawet o kilkanaście kilometrów w linii prostej.

Lornetka [deficytowy] – przyrząd umożliwiający obserwowanie odległych obiektów. Niezastąpiony rekwizyt zwiadowców.

Lornetka noktowizyjna [z wyższej półki] – bardzo dobrej jakości lornetka wojskowa z wbudowaną funkcją noktowizora. Może być używana tak nocą, jak i za dnia. W obu sytuacjach sprawdza się znakomicie.

Luneta celownicza [z wyższej półki] – przyrząd celowniczy, który poprawia parametry broni (Celność +1; maksymalnie w sumie +2).

Łańcuch z kajdanami na ręce i nogi [niepowszedni] – klasyczny więzienny łańcuch spinający jednocześnie ręce i nogi. Zależnie od sposobu użycia, może dawać większą lub mniejszą swobodę ruchów kończyn, pozwalając w miarę normalnie iść lub zmuszać do bardzo wolnego dreptania krok po kroku, ewentualnie złączyć ciasno ręce i nogi, by całkowicie uniemożliwić przemieszczanie się.

Manierka [pospolity] – wygodny w transporcie zbiornik o pojemności około 2 litrów.

Maska przeciwgazowa [niepowszedni] – maska chroniąca przed gazami, pyłem, bakteriami... Dobra także na bal maskowy!

Maska z rurką [pospolity] – podstawowy sprzęt do snorkelingu.

Miernik promieniowania [deficytowy] – urządzenie określające stopień napromieniowania otoczenia. Użytkownik może na bieżąco otrzymywać informacje o tym, jakich Testów Śurwiwalu będzie wymagało określone miejsce oraz jaka jest w nim Moc skażenia promieniotwórczego (zasady str. 148).



Maska przeciwgazowa



Mikrofon kierunkowy

Mikrofon kierunkowy [z wyższej półki] – mikrofon o zasięgu 30 metrów, umożliwiając podслуuchiwanie osób, do których z pewnych powodów nie można się zbliżyć. W zestawie duże, izolujące słuchawki.

Multitool [deficytowy] – wielofunkcyjne narzędzie z wygodną rękojeścią.

Namiot [niepowszedni] – dwuosobowy namiot z solidnego materiału.

Narzędzia [deficytowy] – komplet uniwersalnych kluczy i śrubokrętów, które mogą się przydać podczas naprawy lub konstrukcji sprzętu. Idealny prezent dla złotej rączki!

Narzędzia medyczne [deficytowy] – 5 kompletów akcesoriów do zabiegów medycznych.

Odstraszacz zwierząt [deficytowy] – niewielkich rozmiarów, poręczne urządzenie z lampką stroboskopową i głośnikiem. Kiedy naciska się guzik, światło błyska, a z głośnika wydobywają się dźwięki niesłyszalne dla człowieka, ale bolesne dla zwierząt. Gadżet działa raz na scenę walki powodując, że niewielkie zwierzęta takie jak szczury czy psy przez turę są oszołomione, więc ich Zew Wojny wynosi co najwyżej k8+k8. Użycie tego rekwizytu zużywa małą akcję.



Paralizator

Odzież zimowa [niepowszedni] – porządna odzież chroniąca przed wyziębieniem organizmu podczas ekspedycji na tereny opalone przez Wielką Zimę.

Palnik acetylenowy w futerale [deficytowy] – urządzenie do cięcia i spawania metalu.

Paralizator [niepowszedni] – pałka policyjna z funkcją paralizatora. Wykorzystując ją podczas manewrów bojowych atakującą dodaje 1 do najwyższego wyniku. Może być też używana jako broń improwizowana, gdy nic innego akurat nie ma pod ręką.

Pasta Nawadniająca [pospolity] – żel wyciska się z tubki jak pastę do zębów, a potem przeżuwa aż do wchłonięcia, co nawadnia organizm na kilka godzin. Tubka wystarcza na około 14 dni uzupełniania płynów.

Piła sznurowa [niepowszedni] – na pierwszy rzut oka wygląda jak łańcuch o długości 70 cm. W istocie jest bardzo ostry, a na obu końcach ma uchwyty na dłonie. Obejmuje się nim na przykład drzewo i piłuje ciągnąc raz lewą raz prawą ręką. Mało waży i zajmuje niewiele miejsca.

Pistolet sygnalizacyjny [niepowszedni] – pistolet służący do wystrzeliwania sygnałowych flar świetlnych.

Plecak odrzutowy [topowy] – pozwalający latać plecak z dyszami odrzutowymi. W charakterze paliwa używa tego samego zasilania, co skafandry wspomagane, czyli Fenomenu Anomalii Gorejący Obłok (towar niepowszedni). Jeden egzemplarz wystarcza na maksymalnie 30 minut wolnego lotu na wysokości nieprzekraczającej kilkanaście metrów.

Płaszcz antytoksyczny [deficytowy] – płaszcz przeciwdeszczowy chroniący też przed kwaśnym deszczem. Postać osłanianą tą odzieżą otrzymuje premię +3 do najwyższego

wyniku w Testach Przeżycia podczas na przykład opadów toksycznego deszczu.

Podśluch [deficytowy] – zestaw małego, łatwego do ukrycia nadajnika wraz z odbiornikiem wyposażonym w słuchawki.

Podwieszany celownik laserowy [z wyższej półki] – przyrząd celowniczy, który poprawia parametry broni (Celność +1; maksymalnie w sumie +2).

Pojemnik na sztopy z Las Vegas [z wyższej półki] – kolekcjonerski futerał dla specjalnych gości Las Vegas. Z czymś takim wchodzi się na Bulwar nawet bez odpowiedniej zdolności kredytowej (nikt jej po prostu nie sprawdza, bo wystarczy widok pojemnika).

Pojemnik wodoszczelny [niepowszedni] – odporne na wilgoć pudełko rozmiaru kartonu papierosów.

Ponczo rozkładane [deficytowy] – wieczny strój przypominający trochę krótki płaszcz. Można go rozłożyć do rozmiarów małego namiotu dla jednej osoby siedzącej w kucki. Napotykać skrajne warunki można liczyć na bonus +3 do Testów Przeżycia związanych z kwaśnym deszczem oraz z podobnymi potencjalnie groźnymi opadami.



Stacja pogodowa

Półprodukty chemiczne [pospolity] – zestaw 10-ciu półproduktów chemicznych używanych na przykład do wytwarzania biostymulantów. Podróbką są nieco tańsze.

Przedwojenna broszura Obrony Cywilnej [niepowszedni] – instrukcja, która informuje jak wybudować pod domem bunkier chroniący przed opadem radioaktywnym.

Pałupka potrzaskowa [niepowszedni] – bardzo sprytnie skonstruowana pałupka na gryzienie ze sztucznym, ale nad wyraz skutecznym wabikiem. W ciągu nocy na 75% wpadnie w nią niewielkie zwierzę.

Radio [niepowszedni] – kompaktowe radio. W niektórych bardziej ucywilizowanych regionach można przy jego pomocy posłuchać muzyki lub audycji reporterskich.

Radiostacja [niepowszedni] – urządzenie wielkości kartonu papierosów, umożliwiające odbiór oraz nadawanie sygnałów radiowych na określonych częstotliwościach.

Rękawice chwytne [deficytowy] – wojskowe rękawice zapewniające pewny chwyt broni. Jeżeli ma się je na dłoniach, nie trzeba się obawiać, że coś wypuści się z rąk lub na przykład utraci broń wskutek czyjegoś manewru bojowego polegającego na rozbrajaniu.

Robot obserwacyjny [deficytowy] – zestrojony z dowolnym terminalem mały, cichy, zdalnie sterowany pojazd gąsienicowy z kamerą transmitującą obraz na odległość 10 metrów (na ekran monitora).

Saperka [pospolity] – mała łopata z krótką rączką. W sam raz do kopania pod kimś dołków lub wykopywania dla siebie grobu.

Scyzoryk [pospolity] – rozkładany nóż kieszonkowy. Podczas walki działa zaledwie jak broń improwizowana.

Skafander do nurkowania [deficytowy] – przystosowany do pływania głęboko pod wodą kostium wraz z butlą tlenową.

Skrećarka papierosów [niepowszedni] – łatwy w obsłudze i prosty konstrukcyjnie przyrząd do względnie szybkiego zwijania skrętów z tytoniem. Paczka tytoniu warta jest tyle, co towar pospolity.

Stacja pogodowa [deficytowy] – przenośne urządzenie wielkości dużego kompasu, które ułatwia przewidywanie zawirowań pogodowych. Zapewnia premię +2 w Testach Przeżywania związanych z próbami przewidzenia groźnych warunków atmosferycznych.

Stalowa lina [niepowszedni] – doskonałej jakości, porządna lina sześćo-drutowa. Średnica 12,5 mm, długość 30 m, stalowy rdzeń. Bardzo dobrze znosi obciążenie. Odporna na przetarcia. Naprawdę solidny sprzęt.

Syntezytor mowy [z wyższej półki] – urządzenie Obcych zaprojektowane do porozumiewania się z ludźmi. Syntezytory mowy dostępne na terenie USA przekładają na język angielski, rosyjski oraz na mowę Obcych.

Śpiwór [pospolity] – komfortowy śpiwór chroniący przed zimnem i wiatrem.

Świetlik [pospolity] – kilkunastocentymetrowa, cienka tuba, która po zgięciu zaczyna świecić i przez 12 godzin może oświetlać otoczenie w promieniu paru metrów.

Terminal naręczny [z wyższej półki] – komputer pod względem gabarytów przypominający dużą bransoletę. Po rozłożeniu ruchomej części obudowy uzyskuje się widok na monitor oraz dostęp do klawiatury, wszystkich ważnych złącz. Terminal naręczny pozbawiony jest slotu na miniwinyle. Ma jeden slot na dodatkową kość pamięci.

Terminal przenośny [deficytowy] – komputer wielkości kartonu papierosów. Posiada wbudowany monitor i uproszczoną klawiaturę, wszystkie niezbędne złącza oraz slot na miniwinyle terminalowe. Nie ma w nim natomiast miejsca na dodatkowe kości pamięci.

Terminal stacjonarny I generacji [niepowszedni] – urządzenie o ograniczonej funkcjonalności montowane w niewymagających obiektach do obsługi prostych, niezbyt rozbudowanych systemów. Posiada klawiaturę, monitor, złącza i napęd na miniwinyle. Nie ma slotu na dodatkowe kości pamięci.

Terminal stacjonarny II generacji [topowy] – sprzęt gabarytów małego telewizora z kła-



Terminal walizkowy



Termowizor

wiaturą podłączoną za pomocą zewnętrznego kabla. Posiada wszystkie niezbędne złącza, wbudowany napęd na miniwinyle terminalowe oraz dwa sloty na dodatkowe kości pamięci. Ze względu na gabaryty i masę sprzęt ten praktycznie nie nadaje się do użytkowania podczas działań terenowych, ale stanowi standardowe wyposażenie biur oraz Azylów, gdzie występuje dość często.

Terminal walizkowy [topowy] – ciężki, ale całkiem sprawny terminal wielkości walizki. By uruchomić urządzenie, wystarczy odchylić ekran. Sprzęt posiada wbudowaną klawiaturę, mały joystick, podstawowe łącza, napęd na miniwinyle terminalowe, sloty na dwie dodatkowe kości pamięci.

Terminalowa kość pamięci [z wyższej półki] – dodatkowa porcja pamięci operacyjnej, dzięki czemu podczas korzystania z danego terminala użytkownik otrzymuje premię +1 do najwyższego wyniku w trakcie Testów obchodzenia i łamania zabezpieczeń.

Tłumik pistoletowy [deficytowy] – tłumik o wytrzymałości 10 strzałów.

Travel Kit [niepowszedni] – zestaw marnej, ale dostatecznej jakości rekwizytów takich jak karimata, spiwór, bidon lub manierka,

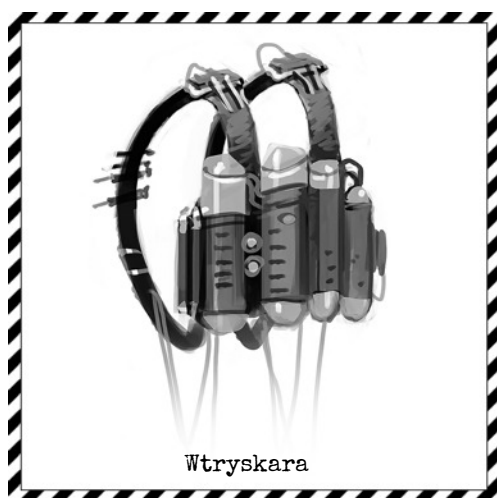
szczoteczka do zębów, metalowe sztucze i naczynia oraz inne drobiazgi.

Trójnóg uniwersalny [niepowszedni] – uniwersalny trójnóg karabinowy, dzięki któremu zamontowana na nim i postawiona stabilnie na statycznym podłożu broń ciężka może być z powodzeniem wykorzystywana.

Tubka z silną trucizną [niepowszedni lub pospolity] – jednorazowa tubka z groźną substancją. Po trafieniu strzałą, bełtem lub bronią białą i pod warunkiem, że zada się przynajmniej jedną Ranę, ofiara dostaje jeszcze jedną z powodu działania trucizny. Indianie oferują ten towar taniej – jako pospolity.

Wtryskara [deficytowy] – aparatura zawierająca 10 slotów na dowolne biostymulanty, które mogą być błyskawicznie wstrzykiwane w turze użytkownika bez marnowania jakiegokolwiek akcji. Proces odbywa się niemal automatycznie, ale i tak wymagana jest odrobina koncentracji w trakcie wstrzykiwania, by stymulant został dobrze zaaplikowany.

Wykrywacz Anomalii [deficytowy] – czujnik pozwalający wykrywać Anomalie w promieniu jednego kilometra. Sygnałem świetlnym, dźwiękowym lub oboma naraz informuje, czy obiekt jest blisko, czy daleko. Na niewielkiej



Wtryskara



Wykrywacz anomalii

tarczy pokazuje kierunek, w którym należy podążać, żeby dotrzeć do osobliwości.

Wykrywacz metalu [deficytowy] – przyrząd umożliwiający wykrywanie metalowych obiektów. W zależności od modelu może być używany jako wykrywacz płytko zakopanych min albo wyposażenie ochroniarzy i Agentów sprawdzających chociażby czy ktoś nie ma w mózgu sterującego chipa Obcych.

Wykrywacz ruchu [deficytowy] – urządzenie, które pozwala zdobyć informacje, czy w promieniu około 30 metrów coś lub ktoś wyraźnie porusza się, zmienia swoje położenie. Bywa przydatne zwłaszcza wtedy, gdy zawiodą Testy Konspiracji związane z rozglądaniem się bądź nasłuchiowaniem. System „wyczuwa” ruch nawet przez ścianę, pikając tym częściej, im bliżej i więcej go wykrywa.

Wykrywacz ruchu z wyświetlaczem [z wyższej półki] – urządzenie do bardziej precyzyjnych pomiarów. Nie tylko wykrywa ruch, ale pokazuje też w pewnym przybliżeniu rozmiar namierzanego obiektu.

Wytrych [pospolity] – przyrząd niezbędny do otwierania zamkniętych pomieszczeń oraz pojemników. W sam raz dla złodzieja!

Wytrych zawodowy [deficytowy] – przyrząd idealny do otwierania nawet zatrzaśniętych drzwi. Daje premię +2 do najwyższego wyniku podczas Testów związanych z włamaniami. Ceniony przez fachowców.

Zapalniczka wiatroodporna [niepowszedni] – użyteczna zapalniczka, która z powodzeniem może być wykorzystywana nawet przy silnym wietrze i niewielkim deszczu.

Zapałki sztormowe [pospolite] – pudełko zapałek sztormowych, które nie zgasną również przy mocnym wietrze. Są bardzo przydatne podczas wichury oraz wstępnego poduszania serca ogniska.

Zdalny Przechwytywacz [deficytowy] – przyrząd, który można podłączyć między innymi do naręcznego terminala, żeby nawiązywać połączenia z innymi komputerami na odległość (zasięg około 10 metrów na otwartej przestrzeni, a 5 w pomieszczeniach).

Zegarek na rękę [pospolity] – sprawny, niebrzydki zegarek wymagający nakręcania.

Zestaw do kamuflażu [pospolity] – jednorazowy komplet różnorodnych mazideł umożliwiających skuteczne maskowanie.



Wykrywacz ruchu



Wykrywacz ruchu z wyświetlaczem

Zestaw naprawczy [niepowszedni] – jednorazowy zestaw dobrze sprofilowanych części zamiennych. Użyteczny podczas napraw. Daje premię +2 do Testu Techniki w trakcie naprawiania zaciętej broni.

Zestaw sapera [z wyższej półki] – komplet przyrządów do rozbrajania min i innych tego typu ładunków. Gwarantuje premię +2 w Testach Broni ciężkiej w trakcie majstrowania przy materiałach wybuchowych oraz chroni przed Krytyczną Porażką w takich okolicznościach. Trudno sobie wyobrazić coś bardziej użytecznego dla kogoś, kto bawi się w sapera.

Pancerz

Pancerz to odzież ochronna zabezpieczająca przed obrażeniami. Opancerzenie sprawia, że Odporność postaci w poszczególnych lokacjach trafiaenia wzrasta o określoną wartość. Na przykład kamizelka kuloodporna zwiększa Odporność w obszarze tułowia o 2. Poniżej opisano przykłady pancerzy, które mogą być łączone w granicach rozsądku (nie da się założyć hełmu na kask motocyklowy, ale można na rękach mieć rękawice bojowe oraz taktyczne ochraniacze). Maksymalna wartość premii do Odporności z racji wykorzystania odzieży ochronnej dla pojedynczej lokacji wynosi 3 – to wartość progowa, której nie da się przekroczyć nawet jeśli założy się pancerze dające w sumie większą ochronę. Warto zauważyć, że istnieje zależność między wartością pancerza a jego ceną. Pancerz +1 chroniący jeden typ lokacji (np. kask budowlany) kosztuje tyle, co przedmiot pospolity [1], pancerz +2 wart jest tyle, co towar niepowszedni [2], a zbroja +3 kosztuje tyle, co obiekt deficytowy [3]. Łatwo zapamiętać! Zaawansowani gracze mogą uznać, że pancerz maleje o 1 w danej lokacji, gdy postać jest tam kontuzjowana.

	Towar pospolity [1] (pancerz +1):	Towar niepowszedni [2] (pancerz +2):	Towar deficytowy [3] (pancerz +3):
Głowa	kask motocyklowy, kask budowlany, gogle ochronne, maska gladiatora, maska bojowa lub rytualna, maska taktyczna	hełm wojskowy, hełm jednostek specjalnych, policyjny kask ochronny, wzmocniony kask motocyklowy lub budowlany	hełm sapera, hełm Obcych, ciężko opancerzony hełm
Ręce	skórzane rękawice, taktyczne ochraniacze, skórzane naramienniki	rękawice bojowe, militarne ochraniacze, naramienniki gladiatora	rękawice sapera, rękawice Obcych, potężne naramienniki
Tułów	kamizelka skórzana, ćwiekowany bezrękawnik, prowizoryczny napierśnik, ochraniacz tułowia, kamizelka taktyczna	kamizelka kuloodporna, militarny ochraniacz tułowia, kamizelka militarna, napierśnik	kamizelka sapera, ciężka kamizelka kuloodporna, kamizelka Obcych, ciężki napierśnik
Nogi	motocyklowe buty, trekingowe buty, taktyczne ochraniacze, wzmocnione spodnie	buty militarne, spodnie bojowe, ochraniacze wojskowe	ciężkie spodnie wojskowe, pancerne ochraniacze, pancerne wysokie buty, spodnie bojowe Obcych
	Towar wart tyle co... 2 pospolite przedmioty (pancerz dwóch typów lokacji +1):	Towar wart tyle co... 2 niepowszednie przedmioty (pancerz dwóch typów lokacji +2):	Towar wart tyle co... 2 deficytowe przedmioty (pancerz dwóch typów lokacji +3):
Ręce i tułów	kurtka skórzana, kurtka taktyczna	płaszcz kuloodporny, kurtka ćwiekowana, kurtka wojskowa	kurtka pancerna, kurtka Obcych

Biostymulanty

Biostymulanty to leki oraz inne substancje wpływające na cechy i nastrój zażywających je osób. Najczęściej dostępne są w łatwych w użyciu, jednorazowych strzykawkach z gotowym wkładem. Zdarzają się też preparaty w formie napoju, kropli do oczu oraz pastylek do połykania.

Niepowszednie i jeszcze cenniejsze biostymulanty często są podrabiane. Podróbki są o stopień tańsze od oryginałów, ale produkty takie nawet prawidłowo podane powodują 1 Wyczerpania, a nieprawidłowo wywołują aż 2 punkty Wyczerpania. Na przykład podrobiony AMNESTYK nie będzie wart tyle, co towar deficytowy, lecz leżący półkę niżej produkt niepowszedni, jakkolwiek po użyciu zawsze spowoduje skutek uboczny, co najmniej 1 Wyczerpania. Zapisując podróbkę na Karcie Postaci należy wyraźnie zaznaczyć, że nie jest to wersja oryginalna.

Oto lista dobrze znanych biostymulantów...



AMNESTYK [towar deficytowy; Poziom Trudności wytworzenia: 8] – biostymulant, który pozwala pogodzić się z przeszłością. Osoba, która go użyje, doświadcza wizji.

W jej trakcie może uporać się z jednym źródłem przykrych emocji oraz wspomnień. W praktyce pozwala to odzyskać morale utracone w wyniku przegranej w określonym konflikcie społecznym. Na etykiecie wyraźnie napisano: „AMNESTYK – częściowa amnezja na życzenie”, ale tak naprawdę pamięć pozostaje w normie. Jedynie dotychczasowe podejście do minionych przeżyć ulega diametralnej zmianie. Produkt sprzedawany ze strzykawką.



EUFORIA [towar pospolity; Poziom Trudności wytworzenia: 5] – biostymulant, który wprowadza w euforyczny nastrój. Człowiekowi wszystko wydaje się wspaniałe i piękne. Ten trwający nawet parę godzin stan jest bardzo uzależniający i wiele osób nie wyobraża sobie dnia bez zażycia przynajmniej jednej dawki tego przyjmowanego doustnie w postaci tabletki specyfiku. Po paru godzinach usuwa 2 punkty Wyczerpania.



BUZZER [towar pospolity; Poziom Trudności wytworzenia: 6] – nowoczesna odmiana napoju energetycznego, który przyspiesza tempo reakcji. Przez godzinę od spożycia tego dostępnego wyłącznie w wersji pitnej biostymulanta, konsument ma Inicjatywę wyższą o 2 (w razie spożycia większej ilości premie nie sumują się). Na puszcze jest slogan: „Łyk BUZZERa i wolne tempo ci nie doskwiera”.





DOPAMINAX [towar pospolity; Poziom Trudności wytworzenia: 7] – uniwersalny, pitny biostymulant niwelujący zarówno pospolite zmęczenie jak i spadek formy wynikający z przebywania w ciężkich warunkach. Błyskawicznie usuwa 4 punkty Wyczerpania dowolnego pochodzenia. Reklama na opakowaniu mówi „DOPAMINAX gwarantuje rzeźność jak po dwutygodniowym urlopie”.



IMMUNACTIV [towar niepowszedni; Poziom Trudności 8] – strzykawkowy biostymulant leczniczy. Jego zaaplikowanie daje 60% szans na wyleczenie nabytej choroby fizjologicznej. Nie da się przy jego pomocy usunąć schorzeń wrodzonych ani psychicznych. Etykieta głosi „Pozbądź się chorób zanim one pozbędą się ciebie”. W niektórych regionach preparat uchodzi za deficytowy, bo trudniej go tam dostać, gdyż więcej osób choruje.



MEDEX [towar niepowszedni; Poziom Trudności wytworzenia: 7] – supernowoczesny biostymulant medyczny, który ekspresowo goi 4 Rany. Na opakowaniu jest napis „Dopóki jest MEDEX – jest dobrze”. Sprzedawany ze strzykawką.



MEDEX PLUS [towar deficytowy; Poziom Trudności wytworzenia: 9] – wzmocniona wersja popularnego preparatu do leczenia różnorodnych obrażeń. Natychmiastowo goi 6 Ran. Slogan głosi „MEDEX PLUS naprawi cię bardziej”.



NIGHT SUNSHINE [towar niepowszedni; Poziom Trudności wytworzenia: 7] – biostymulant w formie kropli do oczu. Dzięki niemu przez kilka godzin widzi się w ciemnościach tak dobrze, jak widzą w takich warunkach albinosi. Wzrok nie jest przewrażliwiony, więc równie sprawnie radzi sobie też w oświetlonych pomieszczeniach i pod gołym niebem za dnia.



THERMOACTIV [towar niepowszedni; Poziom Trudności wytworzenia: 6] – biostymulant strzykawkowy, który optymalizuje regulację temperatury ciała. Osoba, która go użyje, przez okrągłą dobę lepiej znosi skrajne upały oraz mrozy, a konkretnie otrzymuje +2 do najwyższego wyniku w dotyczących takich warunków Testach Surwiwału.

A to lista biostymulantów Obcych...



STRONGER [towar niepowszedni; Poziom Trudności wytworzenia: 7] – biostymulant Obcych, który zwiększa siłę na tyle, że można używać nieporęcznej i mającej dużą masę broni ciężkiej. Ponadto jeśli podczas walki wręcz zada się jakąkolwiek Ranę, ofiara otrzymuje o jedną więcej. Preparat działa przez około godzinę. Znajduje się w wygodnej w użyciu strzykawce.



REGENERATOR [towar deficytowy; Poziom Trudności wytworzenia: 9] – biostymulant Obcych, który nie tylko natychmiastowo leczy 6 Ran, ale i usuwa jedną Kontuzję! Preparat jest sprzedawany od razu w strzykawce.



MEGAOPTIC [towar deficytowy; Poziom Trudności wytworzenia: 9] – biostymulant Obcych, który sprawia, że przez kilkanaście minut dysponuje się diametralnie poprawioną celnością (Poziom Trudności wszystkich Testów Strzelectwa jest niższy o 1 stopień). Środek dostarczany jest razem ze strzykawką.

Biostymulanty Obcych mogą wytwarzać tylko oni
oraz posiadacze Daru Apokalipsy „Odtajnione sekrety“

Uzbrojenie

Wojna nigdy się nie zmienia – zawsze istnieje jakieś zagrożenie, na które lepiej być przygotowanym. Właśnie dlatego warto mieć rozpoznanie w dostępnych rodzajach broni dystansowej, amunicji oraz rynsztunku do walki w zwarciu. I wiedzieć jak dobrze takiego sprzętu używać!

Charakterystyki broni

Każdą broń opisuje kilka właściwości. Specyfikacja ta jest obszerniejsza w przypadku broni strzeleckiej niż broni białej. Zdobywając określony rodzaj rynsztunku odnotowuje się to we właściwej rubryce na łamach Karty Postaci. Ułatwia to szybką orientację w cechach określonego sprzętu. Uzbrojenie ma – nie licząc nazwy i ceny – następujące cechy...

Siła [S] – to skala potencjalnych szkód, jakie może wyrządzić trafienie przy pomocy danej broni. Parametr opisany jest liczbą kostek tego samego lub różnego rodzaju, którymi rzuca się podczas określania obrażeń po tym, jak cel zostanie trafiony. Nie rzuca się tymi kośćmi, gdy nie jest to konieczne – na przykład podczas rozbicia szyby czy przestrzelenia zamka w drzwiach. W takich sytuacjach Weteran sam określa następstwa trafienia.

Celność [C] – ta charakterystyka dotyczy wyłącznie broni dystansowej. Wartość tego parametru waha się w granicach od -2 do +2. Podczas ataku na odległość dodaje się tę liczbę do najwyższego uzyskanego na kostkach wyniku, co może czasami przesądzić o trafieniu celu lub wprost przeciwnie. Niektóre rodzaje broni w ogóle nie będą posiadały tego parametru, ale nawet jeśli, to należy pamiętać, że Celność nigdy nie jest brana pod uwagę podczas walki w zwarciu. Jeżeli przykładowo atakuje się nożem do rzucania podczas bezpośredniej konfrontacji – ignoruje się Celność. Brałoby się ją pod uwagę wyłącznie w trakcie rzutu takim nożem.

Zasięg [Z] – jak sama nazwa wskazuje, parametr ten określa, jak odległe cele można atakować daną bronią dystansową. Zasięg krótki

oznacza możliwość ostrzału obiektów nie oddalonych od strzelca bardziej niż na kilkadziesiąt metrów. Zasięg długi pozwala atakować obiekty oddalone nawet o sto metrów. Zasięg specjalny jest szczegółowo omówiony w opisie danego uzbrojenia – zwykle pozwala na ostrzeliwanie jeszcze odleglejszych celów, ale czasami jedynie bardzo bliskich.

Szybkostrzelność [Sz] – parametr opisujący, ile dana broń może wystrzelić pocisków w ramach pojedynczego ataku. Przyjmuje wartość 1, 3 lub 6. Strzelając serią można razić dwa pobliskie cele.

Atak dwóch celów trzema kulami nie zmienia Siły, a sześcioma kulami zwiększa Siłę o k10. Atak na jeden cel serią trzech pocisków zwiększa Siłę o k12, a atak na jeden cel serią sześciu kul zwiększa Siłę o k20.

Korożja [K] – ten parametr ma dwie wartości. T jak TAK oraz N jak NIE. Broń, która jest skorodowana nieodwracalnie psuje się gdy podczas ataku z jej użyciem nastąpi Krytyczna Porażka. Broń, która nie jest skorodowana, w takim wypadku tylko zaczyna się, a przywrócenie jej do stanu używalności zajmuje dużą akcję i wymaga zdania Testu Techniki [PT=7]. Przytłaczająca większość ludzi na pustkowiach dysponuje skorodowaną bronią. Generalnie jest ona najczęściej spotykana. Dotyczy to także wielu egzemplarzy broni Obcych, której jakość aktualnie też pozostawia wiele do życzenia. Nieskorodowana broń Obcych również zaczyna się podczas Krytycznej Porażki, ale jej naprawa wymaga specjalistycznych umiejętności, które mają wszyscy Obcy i posiadacze Daru Apokalipsy o nazwie „Odtajnione sekrety”.

Magazynek [Mag] – to po prostu liczba sztuk amunicji, które znajdują się w pojedynczym zasobniku. W przypadku broni konwencjonalnej będą to zwyczajne pociski, a broni energetycznej – wiązki energii.

Dodatkowo każda spluwa omówiona jest też pod kątem tego, **jaką ma długość, ile waży, jakiej amunicji używa**. Początkujący gracze

i osoby dla których ten aspekt nie jest szczególnie ważny, mogą pominąć szczegółowe cechy, a zwłaszcza kaliber broni. Gabaryty uzbrojenia podane są po to, by łatwiej było sobie wyobrazić, jakich jest rozmiarów i jak jest ciężka. Nawet ignorując te informacje należy mieć na względzie, że pewnych bardzo ciężkich rodzajów uzbrojenia nie da się używać o ile nie są zamontowane na specjalnym statywie, pojeździe lub postaci nie znajduje się w skafandrze wspomagany.

Typy amunicji

Rodzaj broni ma znaczenie, ale nie mniej ważnym jest to, jakimi konkretnie pociskami ona miota. Istnieją zasadnicze różnice między różnymi typami amunicji. Amunicja energetyczna jest niestety dwa razy droższa.

- Specjalne gatunki amunicji warte są tyle, co cztery sztuki standardowych pocisków. Dostępne są w 5-25% punktów handlowych.

Oto dobrze znane rodzaje amunicji...

☛ Amunicja standardowa – najnormalniejsze pociski typowe dla danego uzbrojenia. W żaden sposób nie wpływają na skalę zadawanych obrażeń i nie wywołują żadnych szczególnych efektów. Dostępność: 100%.

☛ Amunicja wskaźnikowa – zadaje zwykłe obrażenia, ale po trafieniu w cel dodatkowo rozbłyśka jasnym światłem. Dzięki temu pozycja przeciwnika zostaje wyraźnie zasygnalizowana innym strzelcom, którzy mają przez to ułatwione zadanie. Poziom Trudności trafienia celu do momentu aż nie nastąpi jego kolej w danej turze jest dla innych strzelających niższy o 1. Dostępność: 25%.

☛ Amunicja przebijająca – została zaprojektowana z myślą o rażeniu celów takich jak dobrze opancerzeni żołnierze, wyjątkowo twardzi mutanci i wrogowie w skafandrach wspomaganych. Nieźle sobie radzi z przechodzeniem przez różne warstwy ochronne. Podczas zadawania obrażeń uznaje się, że wartość pancerza w trafionej lokacji jest mniejsza o 1. Dostępność: 20%.

☛ Amunicja przeciwpancerna – na etapie zadawania obrażeń uznaje się, że wartość pancerza w trafionej lokacji ciała jest niższa o 2. Ponadto umożliwia ostrzeliwanie średnio opancerzonych pojazdów z szansą na ich uszkodzenie. Tego typu amunicja może być wystrzeliwana przez karabiny i cięższą broń. Nie może być używana w pistoletach. Dostępność: 10%.

☛ Amunicja wybuchowa – po trafieniu w cel zadaje mu dodatkowe obrażenia z racji mikro wybuchu (Siła broni wzrasta o k12). Kłopot z tą amunicją jest taki, że nawet nieskorodowana broń zostaje zniszczona, gdy nastąpi Krytyczna Porażka! Taka amunicja może być wystrzeliwana wyłącznie ogniem pojedynczym. Podczas ostrzału serią wybuchu i niszczy broń! Dostępność: 5%.



Cennik odnosi się do broni nieskorodowanej. Broń skorodowana jest tańsza o jeden stopień.

Na etapie kreacji postaci nie można wymieniać sprzętu na broń skorodowaną.



Walther P38 [niepowszedni]

S 2k8+k10 | C -1 | Z krótki | Sz 1 | Mag 8

213 mm, 0,96 kg, kaliber 9 mm

Z powodu rozmiaru nie jest to giwera dla skrytobójcy, ale jako przyboczna broń krótka sprawdza się nieźle.



TT-33 [niepowszedni]

S k8+2k10 | C -2 | Z krótki | Sz 1 | Mag 8

193 mm, 0,83 kg, kaliber 7,62 mm

Standardowy radziecki pistolet. Nic szczególnego poza tym, że całkiem mocno wierzga.

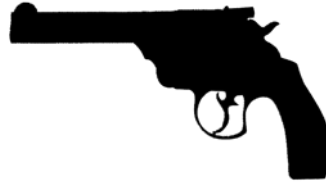


Colt M1911 [deficytowy]

S 3k10 | C 0 | Z krótki | Sz 1 | Mag 7

216 mm, 1,13 kg, 0,45 cala

Jedna z najlepszych konstrukcji pistoletowych USA. Ma przyzwoitą siłę rażenia i jest całkiem solidna.



S&W Double-Action [niepowszedni]

S 4k8 | C 0 | Z krótki | Sz 1 | Mag 6

190 mm, 0,51 kg, 0,38 cala

Klasyka w gustownym wydaniu. Z powodu słabej siły rażenia broń właściwie tylko dla koneserów westernów!



S&W 0,44 Magnum [deficytowy]

S 2k10+k12 | C -1 | Z krótki | Sz 1 | Mag 6

353 mm, 1,45 kg, 0,44 cala

Spektakularny rewolwer o naprawdę sporej sile rażenia oraz pokaźnych rozmiarach.

To nie jest giwera, którą się ukrywa.

Sam jej widok budzi respekt.

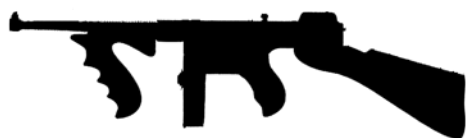


Colt Python [z wyższej półki]

S 3k12 | C 0 | Z krótki | Sz 1 | Mag 6

343 mm, 1,2 kg, 0,357 cala

Okazały rewolwer z dorównującą rozmiarowi siłą ognia. Niektórzy uważają, że to jedna z najlepiej wykonanych broni tego typu. W dodatku świetnie wygląda!


Thompson [deficytowy]

S 3k8 | C -2 | Z długi | Sz 6 | Mag 50

857 mm, 4,88 kg, kaliber 0,45 cala

Pistolet maszynowy, który zdobył złą sławę jeszcze przed wojną, gdy w czasach prohibicji wykorzystywali go gangsterzy.


PPS-43 [deficytowy]

S 2k8+k10 | C -1 | Z długi | Sz 3 | Mag 35

254 mm, 3,36 kg, kaliber 7,62 mm

Produkowany na masową skalę radziecki pistolet maszynowy o bardzo prostej budowie (PT=4 podczas naprawy zaciętej broni).


M3A1 [deficytowy]

S 2k8+k10 | C 0 | Z krótki | Sz 3 | Mag 30

577 mm, 3,7 kg, kaliber 0,45 cala

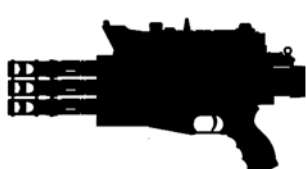
Pistolet maszynowy, który był budowany masowo i okazał się zaskakująco przyzwoitą konstrukcją (nie licząc słabego zasięgu).


PAX [deficytowy]

S 4k8 | C -1 | Z krótki | Sz 3 | Mag 15

275 mm, 0,95 kg, kaliber 9 mm

Niezły pistolet maszynowy produkowany przed wojną z myślą o funkcjonariuszach Antykrzysowej Agencji Dozoru.


Triple Bolt [z wyższej półki]

S 3k10 | C 0 | Z krótki | Sz 3 | Mag 12

210 mm, 1,5 kg, kaliber 9 mm

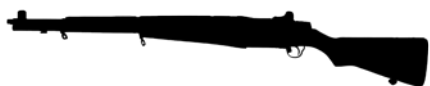
Ten osobliwy pistolet maszynowy strzela jedynie krótkimi seriami tzn. wystrzeliwuje z trzech luf jednocześnie! Nie zadziała przy braku trzech pocisków.


TroubleKiller [z wyższej półki]

S k8+2k10 | C +1 | Z długi | Sz 3 | Mag 24

390 mm, 3 kg, kaliber 7,62 mm

Dobry zasięg, niezła celność i pojemny magazynek to atuty tego pistoletu maszynowego do rozwiązywania kłopotów. Można nim zaradzić wielu problemom.


M1 Garand [z wyższej półki]

S k10+2k12 | C +2 | Z długi | Sz 1 | Mag 8

1100 mm, 5,3 kg, kaliber 7,62 mm

Karabin w sam raz dla strzelca wyborowego.

 Dzięki dobrym parametrom
może razić bardzo odległe cele.

Mosin [z wyższej półki]

S 3k10 | C +1 | Z specjalny | Sz 1 | Mag 5

1232 mm, 4 kg, kaliber 7,62 mm

 Radziecki karabin wyborowy o bardzo dużym
zasięgu (grubo przekraczającym 200 metrów).

Godna uznania jest też jego dobra celność.


Remington 870 [deficytowy]

S 3k8+k10 | C +1 | Z krótki | Sz 1 | Mag 4

1293 mm, 3,6 kg, kaliber 12 gauge

Strzelba powtarzalna z miejscem na 4 pociski.

 Może razić także dwa cele znajdujące się
w bliskiej odległości względem siebie.

Podczas polowania na kaczki też się przyda!


Double-Shock [deficytowy]

S 3k10* | C +1 | Z krótki | Sz 1+1 | Mag 2

1280 mm, 3,8 kg, kaliber 12 gauge

 Popularna dubeltówka czyli strzelba
z dwiema równoległymi lufami. Atak może
objąć dwa bliskie względem siebie cele.

*Podane obrażenia dotyczą wystrzału z obu luf.


AK-47 [z wyższej półki]

S 3k10 | C -1 | Z długi | Sz 6 | Mag 30

870 mm, 4,3 kg, kaliber 7,62 mm

 Czy tego ruskiego drania trzeba komuś
przedstawić? Jest nie do zdarcia, więc
skorodowane egzemplarze są rzadkością.

M14 [deficytowy]

S 2k8+k12 | C -2 | Z długi | Sz 6 | Mag 20

1129 mm, 5,1 kg, kaliber 7,62 mm

 Pospolity amerykański karabin o słabej
celności i niezbyt udanej konstrukcji.
Trudno z niego być szczególnie dumnym.


Butcher [z wyższej półki]

S 3k10 | C +1 | Z długi | Sz 3 | Mag 24

940 mm, 7 kg, kaliber 7,62 mm

„Rzeźnik“ nie przebiera w środkach.
Szatkuje przeciwników krótkimi seriami
lub piłą mechaniczną (Siła 4k10).


Mower [topowy]

S 2k10+k12 | C 0 | Z długi | Sz 6* | Mag 60

1435 mm, 15 kg, 7,62 mm

Broń ciężka, ręczny minigun
idealny do koszenia przeciwników
mających przewagę liczebną.

* Strzela tylko seriami.


Blaster [z wyższej półki]

S k10+2k12 | C +2 | Z krótki | Sz 1 | Mag 12

195 mm, 0,4 kg, broń energetyczna

Pistolet laserowy stanowiący podstawowe
wypożyczenie Obcych. Prawie identyczna
konstrukcja jest używana przez różne
jednostki specjalne ludzi.


Multiblaster [topowy]

S k10+2k12 | C 0 | Z krótki | Sz 3 | Mag 24

400 mm, 1 kg, broń energetyczna

Laserowy odpowiednik pistoletu
maszynowego. Dość pojemny magazynek
umożliwia sporą dotę dobrej zabawy!
Może kogoś ładnie wysmażyć.


Dragon [topowy]

S 3k12 | C +2 | Z długi | Sz 1 | Mag 10

900 mm, 2,5 kg, broń energetyczna

Wysokiej klasy laserowy odpowiednik
karabinu wyborowego.
Zabójczo celny i morderczo skuteczny.


Supernova [topowy]

S 3k12 | C +1 | Z długi | Sz 6* | Mag 108

1500 mm, 13 kg, broń energetyczna

Broń ciężka, ręczny minigun miotający
wiązkami energii. Stworzony do walki
z całymi hordami przeciwników.

* Strzela tylko seriami.



Nirvana [z wyższej półki]

S 2k12+2k20 | C +1 | Z długi | Sz 1 | Mag 1

1100 mm, 4 kg, wyrzutnia raket, broń ciężka
(1 raketa to towar niepowszedni)

Ręczna wyrzutnia raket. Wybuch razi wszystkie cele w promieniu 10 metrów, trafiając w najsłabiej osłoniętą lokację.



Justice [topowy]

S k12+3k20 | C +2 | Z długi | Sz 1 | Mag 1

1000 mm, 4 kg, wyrzutnia raket, broń ciężka
(1 raketa to towar niepowszedni)

Ręczna wyrzutnia raket. Wybuch razi wszystkie cele w promieniu 10 metrów, trafiając w najsłabiej osłoniętą lokację.

Inne rodzaje uzbrojenia oraz broń biała

Łuk / kusza [niepowszedni]

S 2k8+k10 | C 0 | Z krótki | Sz 1 | Mag 1

Nóż do rzucania / shuriken / tomahawk / oszczep [niepowszedni]

S 2k8+k10 | C +1 | Z krótki

Granat odłamkowy / toksyczny

(Siła k10+2k12) [niepowszedni]

Granat plazmowy

(Siła 2k12+k20) [deficytowy]

Granat zapalający / koktajl Mołotowa

(Siła 2k8+2k10) [niepowszedni]

Granat EMP

(4k12 przeciwko robotom) [deficytowy]

Granat atomowy

(Siła 4k20) [z wyższej półki]

Mina przeciwpiechotna

(Siła 4k12) [deficytowy]

Wybuch razi wszystkie cele w promieniu 5 metrów trafiając w nogi.

Bejsbolowy kij z gwoździemi / maczuga / korbacz (Siła 2k10)

[niepowszedni]

Nóż bojowy

(Siła 2k8+k10) [niepowszedni]

Nóż bojowy Obcych

(Siła 2k8+k12) [deficytowy]

Miecz / maczeta / tasak

(Siła k8+2k10) [deficytowy]

Miecz z kości grzbietowej Tarczownika

(Siła 3k10) [deficytowy]

Odrzutowe rękawice bojowe

(Siła 2k12) [deficytowy]

Piła mechaniczna / odrzutowy młot bojowy (Siła k10+2k12) [z wyższej półki]

Rękawice bojowe / kastety

(Siła 2k8+k10) [niepowszedni]

Rękawica bojowa ze szponów Szarpacza

(Siła 3k10) [deficytowy]

Topór strażacki

(Siła 2k8+k12) [niepowszedni]

Trójząb z kości skalanego komunisty

(Siła 2k12) [deficytowy]

Miotacz ognia PYRO [z wyższej półki]

S 2k8+2k10 | C +2 | Z krótki | Sz 1 | Mag 20

1700 mm, 5 kg, mieszanka miotacza

Broń ciężka, która rani w najmniej osłonięte lokacje maksymalnie 3 cele w polu rażenia.

Magazynek to produkt niepowszedni.



BESTIARIUSZ

BESTIARIUSZ

Zniszczona przez bomby Ameryka jest diabelnie niebezpiecznym terytorium. Panoszą się po niej całe mnóstwo rozmaitych kreatur: skalani ciemną materią komuniści, broń biologiczna Obcych, zmutowane zwierzęta, samoświadome rośliny i inne potworne monstra. Zagrożenie stwarzają też istoty ludzkie: korsarze czy kanibale.

Charakterystyki przeciwników i Bohaterów Niezależnych

W przeciwieństwie do Bohaterów Graczy, charakterystyki istot oraz Bohaterów Niezależnych opisywane są skrótowo. Weteran może we własnym zakresie bardziej dokładnie opisać dowolną postać, ale nie jest to niezbędne. Taki trud warto podejmować tylko w odniesieniu do Twardzieli oraz kluczowych Bohaterów Niezależnych. W pozostałych przypadkach w zupełności wystarczająca jest wersja skrócona statystyk, która opisuje potencjał w zakresie czterech Postaw, parametry dodatkowe, trofeum, ewentualne wyposażenie i Cechy szczególne. Wygląda to na przykład następująco:

Maruder (Leszcz)

Czas Pokoju: k8+k10

Duch Postępu: k8+k10

Zew Wojny: k10+k10

Faza Przetrwania: k8+k10

Cechy szczególne: –

Trofeum: ubogi łup

Inicjatywa: 10

Żywotność: 9

Odporność: 3

Pełna mobilizacja: 1

Pancerz:

kask motocyklisty (głowa: +1)

kurtka taktyczna (tułów, ręce: +1)

Broń: pistolet Colt M1911

Powyższe statystyki dotyczą marudera, który w rozumieniu zasad gry jest Leszczem (przeciwnikiem najniższej kategorii). W trakcie używania Zdolności powiązanych z Postawą

Duch Postępu rzuca kostkami k8 i k10, a związanych z Zewem Wojny kostkami k10 i k10. Bez różnicy jest o jaką Zdolność chodzi.

W przypadku zwierząt i osobliwych bestii niektóre Postawy mogą zostać pominięte. Dla przykładu zmutowane psy lub samoświadome rośliny nie będą posiadać Czasu Pokoju, bo po prostu takie istoty nie negocjują i nie komunikują się z ludźmi. W takim wypadku zamiast rodzaju kostek obok danej Postawy jest znak „–”.

W charakterystykach nie jest podawana Kondycja ani tym bardziej aktualny poziom Wycierpania. Jeżeli stworzenie albo postać jest Leszczem, może zwykle przynajmniej raz na dobę dokonać Pełnej mobilizacji ulepszając wszystkie kostki używane w danym Teście do poziomu k12. Jeśli jest Twardzielem, może zazwyczaj więcej niż raz w ciągu doby dokonać takiej Pełnej mobilizacji. Szczegółowe informacje o liczbie Pełnych mobilizacji możliwych do wykonania w ciągu 24 godzin zawarte są w charakterystykach.

Twardziele rodzaju ludzkiego mogą posiadać Dary Apokalipsy. Różnego typu monstra (w tym skalani ciemną materią komuniści) praktycznie zawsze mają Cechy szczególne.

Podane parametry mają charakter orientacyjny. Weteran może zwiększyć lub zmniejszyć pewne wartości, jeśli uzna to za stosowne. Na przykład wyjątkowo przerośnięty egzemplarz jakiejś wstrętnej, zmutowanej gadziny może mieć większą Żywotność, a szczególnie poszkodowany przez los skalany komunista niższą wartość tej cechy.

Trofea

Spotkania z potwornymi mieszkańcami Stanów zdruzgotanych przez Wojnę Totalną są groźne, ale wiążą się też z szansą na pozyskanie potencjalnie użytecznych trofeów. Można powiedzieć, że to swego rodzaju bonus dla zwycięzcy – jeśli komuś uda się przeżyć konfrontację z daną kanalią, może się trochę obłowić. Nie zawsze są to bardzo warto-

ściowe znaleziska. Czasami po prostu coś do jedzenia lub kilka półproduktów chemicznych. Trofea dzieli się na kilka kategorii.

Smaczne kęsy

porcja zapewnia pożywienie na dobę

Pokrzepiające kęsy

porcja niweluje 1 Wyczerpania

Leczące kęsy

porcja niweluje 1 Ranę

Chemiczna posoka

*porcja to odpowiednik
1-ego półproduktu chemicznego*

Ubogi łup

k3 przedmioty popularne

Nagroda

*przedmiot wart tyle,
co towar niepowszedni*

Wielka nagroda

*przedmiot wart tyle,
co towar deficytowy*

Zależnie od kontekstu, nazwę trofeum należy traktować w zróżnicowany, adekwatny sposób. Na przykład smaczne kęsy w przypadku dzikiego zwierzęcia będą po prostu oznaczać możliwość przyrządzenia posiłku z tego stworzenia. Bynajmniej nie są to natomiast kawałki jedzenia, które miało ono przy sobie. To tak nie działa, że zwierzęta noszą kanapki!

Poza wymienionymi kategoriami wśród zdobytcy znajduje się też ekwipunek, jeśli pokonany był człowiekiem albo istotą z której da się wytworzyć lub pozyskać określony sprzęt.

Cechy szczególne

Warto wiedzieć z czym ma się do czynienia, gdy napotka się jakąś paskudną pokrakę. Taka wiedza jest bezcenna, bo może uratować życie. Oto lista cech różnorodnych przeciwników. Przystudiuj ją uważnie.

Akcje duże (dwie, trzy, a czasem i cztery) – jak sama nazwa wskazuje, stworzenie jest w stanie w swojej turze wykonać dwa lub więcej ataków dowolnie zmieniając swoje

cele, o ile są w zasięgu. Nie zmienia się podstawowa reguła, że duże akcje mogą być wykonywane jako ostatnie w turze.

Akcje małe (trzy lub nawet cztery) – bestia jest naprawdę zwinna, więc potrafi szybko przemierzyć całkiem spory dystans. Zarówno podczas szarży na swoją ofiarę jak i w trakcie ewentualnej ucieczki.

Echolokacja – istota określa położenie różnych obiektów w otoczeniu z użyciem echa akustycznego. Robią tak na przykład nietoperze i działa to całkiem sprytnie.

Groźna – monstrum posiada naturalny oręż taki jak potężny ogon, najeżona ostrymi zębami paszcza, długie pazury, kolczasty grzbiet, rogi lub coś w tym rodzaju. Tego typu „sprzęt” jest jak broń biała o Sile 2k8+k10.

Groźna bardzo – fizjonomia istoty, jej naturalne cechy lub charakterystyka posiadanych przez nią organów albo podzespółów sprawia, że stwarza zagrożenie porównywalne do broni białej o Sile k8+2k10.

Jadowita – kreatura ma jad lub wyjątkową broń naturalną. Gdy zadaje choć 1 Ranę, ofiara dodatkowo otrzymuje jeszcze jedną.

Latająca – gadzina potrafi latać, więc jest wielce prawdopodobne, że nie da się jej dosięgnąć o ile nie podfrunie, żeby zaatakować na przykład szponami lub dziobem.

Lewitująca – istota unosi się do parudziesięciu centymetrów nad ziemią. Można z nią toczyć walkę w zwarcu, ale ze zrozumiałych względów nie ma szansy na przykład na obalenie jej. Opiera się też innym manewrom.

Mordercza – bestia posiada wyjątkowo niebezpieczną broń naturalną jak szczególnie potężne kopyta, diabelnie ostre żądło lub kolce czy wielkie rogi. Ten oręż jest jak broń biała o Sile k10+2k12!

Newralgiczny punkt – istota posiada niebywale wrażliwy na obrażenia punkt na ciele.

Tego miejsca nie dotyczą żadne formy niewrażliwości. Jeśli zostanie w ten rewir trafiona i otrzyma jakiegokolwiek Rany, dostaje o jedną więcej. Czasami jakiegokolwiek uszkodzenie go (zadanie Ran) powoduje pewien skutek uboczny przedstawiony w opisie.

Nieuchwytna – na potworze praktycznie nie da się zastosować chwytu, chyba że walcząc z nim postać nosi na sobie skafander wspomagany. Na przykład bestie obdarzone tą cechą niesamowicie wiją się, są oślizgłe, najedzone kolcami albo ociekają żrącą toksyną.

Nieuchwytna na maksa – na bestii, która ma tę cechę, nie da się zastosować chwytu nawet będąc w skafandrze wspomagany. W tym wypadku problem zazwyczaj polega na tym, że istota ma bardzo duże gabaryty lub posiada niezwykle formę.

Nieustraszona – bestia nawet otrzymawszy bardzo ciężkie obrażenia na pewno nie ucieknie z pola walki. Biję się do upadłego.

Nieziemiona – istota z tą cechą jest w stanie łązić po płaszczyznach pionowych jak ściany, oraz przemieszczać się do góry nogami – na przykład po suficie.

Niewrażliwa na – istota jest całkowicie odporna na pewien rodzaj uzbrojenia, na przykład na broń konwencjonalną (białą i strzelecką) lub na broń laserową.

Noktowizja – stworzenie znakomicie widzi w ciemnościach.

Odporna na Kontuzje – istota nawet otrzymawszy sporo Ran nie jest uznawana za kontuzjowaną. Jest tak wytrzymała, że może działać bezproblemowo po otrzymaniu naprawdę ciężkich obrażeń.

Pod napięciem – istota niczym osobliwy gatunek węgorza jest w stanie wygenerować impuls elektryczny o wysokim napięciu, którym potrafi nieźle „kopnąć”, zadając przy tym obrażenia 3k6 (chyba że w opisie stworzenia podano inaczej). W razie spowodowa-

nia przynajmniej jednej Rany, ofiara otrzymuje także punkt Wyczerpania. Niektórzy przeciwnicy uderzają naładowanym ogonem, inni używają wysięgników lub macek.

Skoczna – stworzenie potrafi wykonywać kilkunastometrowe skoki przed siebie i skakać kilka metrów wwyż.

Skoordynowana – bestia jest w stanie porozumiewać się z podobnymi sobie i przeprowadzać nieźle zorganizowane ataki całą grupą. Komunikacja może odbywać się w sposób niesłyszalny dla człowieka lub poprzez tak jakby chrząkanie czy wydawanie charakterystycznych dla danego zwierzęcia dźwięków.

Strzelająca – istota jest zdolna atakować na dystans. Niektóre bestie wystrzeliwiają kolce lub pluą toksycznym jadem. Jeśli nie podano inaczej w opisie danej kreatury, Siła tego rodzaju broni to 2k8+k10, a jej zasięg jest krótki, Celność równa się 0, zaś Szybkostrzelność wynosi 1.

Termowizja – istota widzi rozkład temperatur w otoczeniu, co umożliwia monitorowanie środowiska nocą, w dymie lub we mgle.

Wrażliwa na – bestia jest szczególnie podatna na określony rodzaj obrażeń i otrzymawszy tego typu Rany dostaje dodatkowo o jedną więcej. Przykładowe opcje: wrażliwa na laser, wrażliwa na ogień.

Zła aura – istota rozciąga pewien rodzaj aury, która całkowicie uniemożliwia w jej bliskim otoczeniu wykonywanie Pełnej mobilizacji. Dzieje się tak z powodu na przykład przerażenia, jakie wzbudza monstrum, skazenia powietrza lub emisji promieniowania.

XL – stworzenie ma rozmiar i masę naprawdę przerośniętego byka.

XXL – pod względem masy i gabarytów istota jest jak czołg lub duża furgonetka!

A teraz pora poznać różne paskudy...



LEWITUJĄCA MEDUZA

Prawdę mówiąc trudno jednoznacznie stwierdzić, czy rzeczywiście jest to meduza, czy mutant łączący w sobie kilka różnych kreatur z głębin. Stworzenie to ma galaretowate cielsko gabarytów średniej wielkości telewizora oraz długie na dwa metry, rażące prądem macki. Tym, co wyróżnia to monstrum, jest fakt, że unosi się ono około metra nad ziemią. Zapewnia to mu znaczną mobilność na terenach, które dla przeciętnego człowieka mogą nie być łatwym polem walki. Oślizgły tułów i naładowane elektrycznością macki sprawiają, że na tej bestii trudno zastosować jakikolwiek chwyt. Wielowarstwowy, elastyczny korpus jest z kolei stosunkowo odporny na różnorakie ataki, co utrudnia ubicie tej paskudy.

Czas Pokoju —	Duch Postępu —	Zew Wojny k8+k8 <i>albo</i> k8+k10	Faza Przetrwania k10+k10
Leszcz: 2 duże akcje, pod napięciem, odporna na Kontuzje, nieuchwytna, lewitująca. Twardziel: 3 duże akcje, pod napięciem, odporna na Kontuzje, nieuchwytna na maksa, lewitująca.			
Inicjatywa 9	Żywotność Leszcz: 5 Twardziel: 8	Odporność Leszcz: 2 Twardziel: 3	Pełna mobilizacja Leszcz: 1 Twardziel: 2
Pancerz: niewrażliwa tkanka (tułów: +2), liczne macki (ręce, nogi: +3)			
Trofeum: chemiczna posoka x 2k6			
Ekwipunek: —			



AMBYSTOMA OLBRZYMIA

Dziwaczne stworzenie, które nie jest niestety zaledwie małą, niegroźną jaszczurką, lecz całkiem pokaźnych rozmiarów czworonożną gadziną. W dodatku diabelnie żarłoczną. Stanowi poważne zagrożenie, bo gabarytami przypomina dużego krokodyla. Jest w stanie walczyć zarówno paszczą naszpikowaną setkami ostrych zębów jak i bardzo silnym, zakończonym kolcami ogonem. Co gorsza ta szuja jest niezwykle szybka – wyprowadza ataki z naprawdę dużą częstotliwością. Porusza się z wigorem, więc potrafi w mgnieniu oka wyłonić się z zarośli lub wody i błyskawicznie znaleźć się tuż obok swojej ofiary. Całe szczęście Ambystomy są dość płochliwe – momentalnie wycofują się z walki, gdy nie przebiega po ich myśli.

Czas Pokoju —	Duch Postępu —	Zew Wojny k10+k10	Faza Przetrwania k10+k12
Leszcz: 3 małe akcje, groźna. Twardziel: 3 małe akcje, bardzo groźna, odporna na Kontuzje, nieuchwytna.			
Inicjatywa 13	Żywotność Leszcz: 6 Twardziel: 9	Odporność Leszcz: 3 Twardziel: 4	Pełna mobilizacja Leszcz: 1 Twardziel: 2
Pancerz: gruba skóra (tułów: +2); niektóre osobniki mają piętno Spaczenia (patrz str. 153), które w jednej lokacji zwiększa pancerz o 2			
Trofeum: pokrzepiające kęsy x k3			
Ekwipunek: —			



LEWIATAN

Zmutowana, drapieżna bestia z głębin. Paskudna krzyżówka ośmiornicy i rekina zdolna do funkcjonowania w wodzie i na lądzie. Znajdując się na powierzchni porusza się przy pomocy długich, najeżonych kolcami macek. Na szczęście przemieszcza się mozolnie i niezdarnie, więc ucieczka przed nią zazwyczaj nie stanowi większego problemu. Gorzej gdy odetnie drogę wyjścia – wtedy konfrontacja z tym krwiożerczym mutantem staje się koniecznością. Choć Lewiatan jest koślawym, niezdarnym stworem, to podczas bezpośredniego starcia potrafi dać ostro popalić, atakując paszczą i mackami. Gdy jest wygłodniały naciera z wyjątkową zapalczewością i staje się wtedy wprost nieustraszony! Najgorsze są przerośnięte osobniki!

Czas Pokoju —	Duch Postępu —	Zew Wojny k8+k12	Faza Przetrwania k8+k10
Leszcz: groźny, nieuchwytny, nieustraszony (patrz opis). Twardziel: bardzo groźny, nieuchwytny na maksa, nieustraszony (patrz opis), XL.			
Inicjatywa 9	Żywotność Leszcz: 7 Twardziel: 11	Odporność Leszcz: 3 Twardziel: 4	Pełna mobilizacja Leszcz: 1 Twardziel: 2
Pancerz: gruba skóra (tułów: +2), liczne macki (ręce, nogi: +3)			
Trofeum: smaczne kęsy x k3			
Ekwipunek: —			



ZMUTOWANY CZWORONÓG

Dawniej mawiano, że pies to najlepszy przyjaciel człowieka. Dzisiaj te słowa nie przeszłyby nikomu przez gardło. Po pustkowiach szwenda się całe mnóstwo zmutowanych, wygłodniałych czworonogów, które całymi stadami atakują zwierzęta hodowlane, a nawet karawany handlowe i ekspedycje poszukiwawcze, o mniejszych grupach podróżników nie wspominając. Odmienione przez skażenie i Anomalie psy, wilki, kojoty i inne tego typu zwierzęta stanowią poważny problem. Potrafią solidnie dać w kość, gdy kogoś dopadną i otoczą. Co gorsza niektórzy ludzie chwytają zmutowane psy i szkolą je do walki. Bojowe ogary są jeszcze groźniejsze od dzikich pobratymców, bo wychowywały się wśród ludzi, więc nie boją się ich.

Czas Pokoju —	Duch Postępu —	Zew Wojny k8+k10 <i>albo</i> k10+k10	Faza Przetrwania k10+k10
Leszcz: groźny, nieuchwytny. Twardziel: groźny, nieuchwytny.			
Inicjatywa 12	Żywołność Leszcz: 4 Twardziel: 6	Odporność Leszcz: 2 Twardziel: 3	Pełna mobilizacja Leszcz: 0 Twardziel: 1
Pancerz: zmutowana skóra (tułów: +1); niektóre osobniki mają piętno Spaczenia (patrz str. 153), które w jednej lokacji zwiększa pancerz o 2			
Trofeum: smaczne kęsy x k3			
Ekwipunek: —			



ZMUTOWANY GRYZOŃ

Szczury, krety, świstaki, bobry i cała masa tego typu stworzeń zmieniała się nie do poznania z powodu skutków skażenia. Te małe zmutowane kreatury są obecnie znacznie bardziej dokuczliwe i stanowią większe zagrożenie z kilku zasadniczych powodów. Po pierwsze, zwykle są kilkukrotnie większe od pozbawionych mutacji pobratymców. Po drugie, ich szpony i kły ociekają truciznami. A po trzecie, z reguły napotyka się całe grupy tych paskudnych stworzeń. Pokonanie jednego zmutowanego szczura o rozmiarach niedużego kundla może nie stanowi wielkiego problemu, ale sytuacja diametralnie zmienia się, gdy do akcji wkracza całe stado! Wtedy może być naprawdę niewesoło!

Czas Pokoju —	Duch Postępu —	Zew Wojny k8+k10	Faza Przetwarzania k10+k10
Leszcz: jadowity. Szpony i kły typowego zmutowanego gryzonia są jak broń biała o Sile 2k8. Twardziel: jadowity. Szpony i kły przerośniętego gryzonia są jak broń biała o Sile 3k8.			
Inicjatywa 12	Żywotność Leszcz: 3 Twardziel: 5	Odporność Leszcz: 1 Twardziel: 2	Pełna mobilizacja Leszcz: 0 Twardziel: 1
Pancerz: zmutowane cielsko (tułów: +1); niektóre osobniki mają piętno Spaczenia (patrz str. 153), które w jednej lokacji zwiększa pancerz o 2			
Trofeum: —			
Ekwipunek: —			

ZMUTOWANY INSEKT

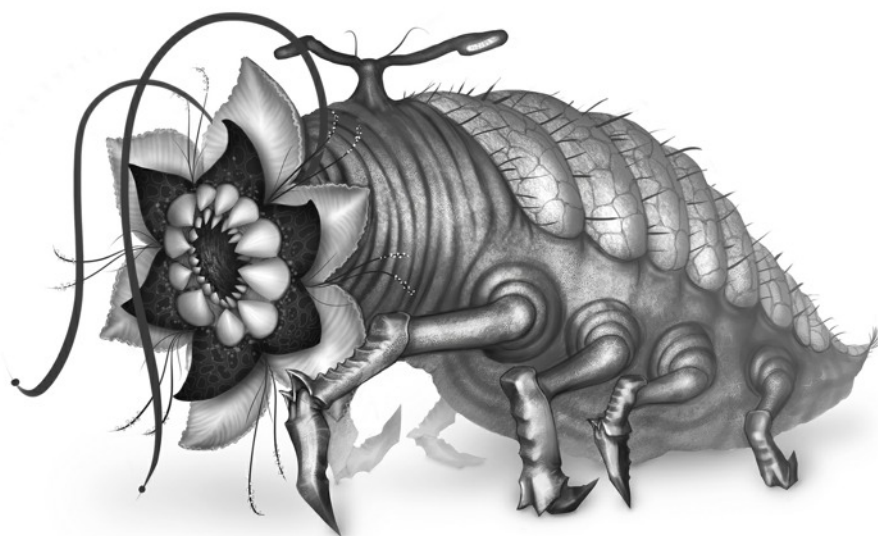
Niektóre stworzenia zawsze budziły w ludziach niepokój. Szerszenie albo obrzydliwe, roznoszące choroby muchy to tylko dwa przykłady, ale budzącego odrazę robactwa bez wątpienia można by wymienić zdecydowanie więcej. Po wybuchu bomb insekty są jeszcze większym utrapieniem ludzkości.

Długość niektórych robali obecnie przekracza metr! W dodatku insekty są niesamowicie skoczne, latają po ścianach albo mogą latać. Nie zawsze, ale całkiem często występują w grupach liczących przynajmniej kilka egzemplarzy.

Ich broń naturalna jak żądła czy żuwaczki mogą spowodować poważne obrażenia a nawet zabić. Co gorsza jad wielu gatunków też stanowi dla człowieka zagrożenie. Na gigantyczne insekty lepiej bardzo uważać. Zwłaszcza, że można się na nie natknąć niemal wszędzie. No, może rzadziej występują na terenach Wielkiej Zimy. W pozostałych rejonach napotyka się je w wielu miejscach.



Czas Pokoju —	Duch Postępu —	Zew Wojny k8+k10 <i>albo</i> k8+k8+k10	Faza Przetrwania k10+k10
Leszcz: 3 małe akcje, groźny, jadowity, nieuziemiony, latający albo skoczny, nieuchwytny, newralgiczny punkt. Twardziel: 3 małe akcje, bardzo groźny, jadowity, nieuziemiony, latający albo skoczny, nieuchwytny na maksa, newralgiczny punkt. Niektóre osobniki w obu kategoriach mają cechę: strzelający (wysstrzelują toksynę).			
Inicjatywa 14	Żywotność Leszcz: 4 Twardziel: 6	Odporność Leszcz: 2 Twardziel: 3	Pełna mobilizacja Leszcz: 0 Twardziel: 1
Pancerz: zmutowana skóra (tułów: +1), newralgiczny punkt (skrzydła) nie jest opancerzony; niektóre osobniki mają piętno Spaczenia (patrz str. 153), które w jednej lokacji zwiększa pancerz o 2			
Trofeum: chemiczna posoka x k6			
Ekwipunek: —			



DZBANECZNIK DRAPIEŻNY

Samoświadome rośliny to nic innego jak przerażające połączenie flory i fauny, które nastąpiło w następstwie skażenia oraz działania Anomalii. Przykładem może być Dżbanecznik drapieżny, który częściowo przypomina jakiegoś obrzydliwego robala, a w pewnej mierze jest podobny do mięsożernej rośliny. Ten dziwny stwór nie ma bynajmniej rozmiarów kwiatka doniczkowego albo pospolitego kleszcza. Pod względem gabarytów dorównuje dużemu psu, co czyni go naprawdę groźnym podczas bezpośrednich konfrontacji. Nie jest wprawdzie wprawnym wojownikiem, ale gdy już kogoś dopadnie, wydzielina oraz toksyny sączące się z wypustków mogą bardzo poważnie zranić. Utrapieniem jest też to, że Dżbanecznik rozpyla substancje, które wprawdzie nie zabijają, ale zwykłego śmiertelnika mogą nieco oszołomić lub osłabić.

Czas Pokoju —	Duch Postępu —	Zew Wojny k8+k10	Faza Przetrwania k10+k10
Leszcz: bardzo groźny, jadowity, echolokacja, wrażliwy na ogień i laser, zła aura. Twardziel: bardzo groźny, jadowity, echolokacja, wrażliwy na ogień i laser, zła aura.			
Inicjatywa 10	Żywotność Leszcz: 7 Twardziel: 10	Odporność Leszcz: 3 Twardziel: 4	Pełna mobilizacja Leszcz: 0 Twardziel: 1
Pancerz: twarda skorupa wokół korpusu (tułów: +2), liczne odnóża (nogi: +3)			
Trofeum: chemiczna posoka x 3k8			
Ekwipunek: —			

PLUGAWY NARCYZ

Niektóre samoświadome rośliny mają więcej, a inne mniej wspólnego z fauną. Przedstawicielem tego rodzaju, który zdecydowanie bardziej kojarzy się ze światem zwierząt, jest Plugawy Narcyz. Swoją nazwę zawdzięcza ponętnemu wyglądowi oraz wyjątkowo paskudnemu usposobieniu. Roślina jest mięsożerna, więc kusi kojącym nektarem, ale gdy ktokolwiek zbliży się na wystarczającą odległość, atakuje kwasami trawiennymi! Wyprowadza szybkie ciosy ociekającymi tym tałatajstwem łodygami lub strzela nim z otworu ukrytego w głębi kwiatu.

Plugawy Narcyz nie jest tak przywiązany do jednego miejsca jak wiele przeciętnych roślin. Może sprawnie przemieszać się dzięki temu, że nie zapuszcza korzeni, lecz tylko tymczasowo, zwykle na noc, wczepia je w wierzchnią warstwę podłoża.



Czas Pokoju —	Duch Postępu —	Zew Wojny k8+k10 (atak łodygą) k8+k8 (splunięcie)	Faza Przetrwania k10+k10
Leszcz: groźny, strzelający, termowizja, wrażliwy na ogień i laser. Twardziel: groźny, strzelający, termowizja, wrażliwy na ogień i laser.			
Inicjatywa 14	Żywotność Leszcz: 4 Twardziel: 7	Odporność Leszcz: 2 Twardziel: 4	Pełna mobilizacja Leszcz: 0 Twardziel: 1
Pancerz: zmutowana twarda łodyga (tułów: +2), liczne „ramiona” (ręce: +2)			
Trofeum: chemiczna posoka x k8, pokrzepiające kęsy x k8, leczące kęsy x k2			
Ekwipunek: —			

BIOZWÓJ

Bioniczna Jazń nie byłaby tak potężna, gdyby nie swoiste „centra dowodzenia” czyli BioZwoje, które stanowią coś w rodzaju komórek mózgowych silnie skondensowanych w gąszczu rozmaitych roślin.

Każdy tego typu byt jest zdolny do samoobrony. W walce używa licznych macek wyposażonych w rozmaite rodzaje oręża. Czasami jest to po prostu żrąca toksyna, innym razem ostre wypustki lub coś jeszcze gorszego. BioZwój nie jest też bezbronny w trakcie walki dystansowej. Potrafi wystrzeliwać osobliwe substancje, które mogą przedziurawić nawet przyzwoity pancerz.

Czułym punktem BioZwoju są wchłonięte i używane w procesach myślenia zwierzęce mózgi. Trafienie ich jest dla Zwoju szczególnie bolesne i pozbawia go 1 dużej akcji (jakkolwiek zawsze pozostaje mu przynajmniej jedna taka akcja – wykorzystuje ją do atakowania intruzów).



Czas Pokoju —	Duch Postępu —	Zew Wojny k10+k12	Faza Przetrwania k10+k12
Leszcz: 3 duże akcje, bardzo groźny, strzelający (Siła k8+2k10, C 0, Z krótki), wrażliwy na ogień i laser, nieuchwytny na maksa. Twardziel: 3 duże akcje, morderczy, strzelający (Siła 3k10, C 0, Z krótki), wrażliwy na ogień i laser, nieuchwytny na maksa.			
Inicjatywa 13	Żywotność Leszcz: 10 Twardziel: 14	Odporność Leszcz: 4 Twardziel: 4	Pełna mobilizacja Leszcz: 3 Twardziel: 4
Pancerz: zmutowana roślinna struktura (ręce, nogi: +5; tułów, głowa: +3), błona osłaniająca mózgowie (newralgiczny punkt: +1)			
Trofeum: wielka nagroda x k3, leczące kęsy x 2k6, pokrzepiające kęsy x 2k6			
Ekwipunek: —			



ROPUCH

Podjrzane mokradła lepiej omijać szerokim łukiem, ponieważ można się tam natknąć na wyjątkowo paskudne stworzenie jakim jest Ropuch. Ta ociekająca toksynami, mięsożerna szelma powstała prawdopodobnie z połączenia genów żaby i jakiegoś okropnego drapieżnika. W rezultacie ma rozmiar pospolitego kundla, łapy wyposażone w ostre pazury oraz paszczę uzbrojoną w dwa rzędy zabójczych kłów. Zobaczywszy Ropucha najlepiej od razu sięgnąć po broń. Jeśli zbliżył się na odległość umożliwiającą kontakt wzrokowy to najwyraźniej szykuje się do ataku. Dobra wiadomość jest taka, że ta paskuda jest wyjątkowo podatna na działanie broni energetycznej. Rażona laserem lub ogniem skręca się z bólu i piszczy przeraźliwie, ponieważ znosi wtedy katusze. Inne rodzaje broni nie działają na nią tak szczególnie. Szkoda!

Czas Pokoju —	Duch Postępu —	Zew Wojny k8+k8+k8	Faza Przetrwania k10+k10
Leszcz: groźny, jadowity, nieuchwtny, wrażliwy na ogień i laser. Twardziel: groźny, strzelający, jadowity, nieuchwytny, wrażliwy na ogień i laser.			
Inicjatywa 11	Żywotność Leszcz: 6 Twardziel: 8	Odporność Leszcz: 2 Twardziel: 3	Pełna mobilizacja Leszcz: 0 Twardziel: 1
Pancerz: twarda, gruba skóra (tułów, nogi: +2)			
Trofeum: chemiczna posoka x 2k6			
Ekwipunek: —			



SZARAŃCZA ŻARŁOCZNA

Wszechobecne pchły, kleszcze i inne pasożyty to nic w porównaniu do tej parszywej gadziny. Szarańcza żarłoczna to wszystkożerny szkodnik, który zagraża Agro Strefom, farmom i w ogólności wszystkim tego typu ludzkim przedsięwzięciom. Całe szczęście nie występuje w tak licznych chmarach jak zwyczajne osobniki, bo wtedy ludzie nie mieliby z nim żadnych szans. Grupy Szarańczy żarłocznej mają z reguły nie więcej niż kilka osobników. Nawet tak niewielkie gromady stanowią zwykle niemały kłopot z powodu ich wielkiego apetytu. Co gorsza stworzenia te skłonne są też napadać na ludzi, gdy nie mogą znaleźć nic innego, co by je dostatecznie nasyciło. Gdy już kogoś wezmą na celownik, nieszczęśnik nie ma wielkich szans na uniknięcie konfrontacji, bo te skubańce są niesamowicie skoczne, więc dogonią każdego.

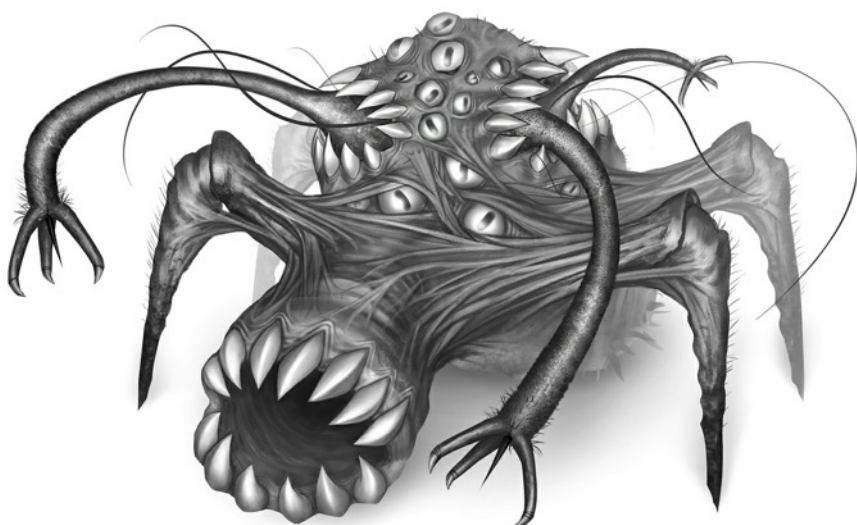
Czas Pokoju —	Duch Postępu —	Zew Wojny k8+k10 <i>albo</i> k8+k8+k10	Faza Przetrwania k10+k10
Leszcz: groźna, skoczna. Twardziel: bardzo groźna, skoczna.			
Inicjatywa 13	Żywotność Leszcz: 7 Twardziel: 10	Odporność Leszcz: 3 Twardziel: 4	Pełna mobilizacja Leszcz: 1 Twardziel: 2
Pancerz: zmutowana tkanka (tułów, ręce, nogi: +1), naturalny pancerz (głowa: +2); niektóre osobniki mają piętno Spaczenia (patrz str. 153), które w jednej lokacji zwiększa pancerz o 2			
Trofeum: smaczne kęsy x k3			
Ekwipunek: —			



CHIMERA

Naiwnym jest ten, kto myśli, że jest bezpieczny koczując nocą bez rozpalonego ogniska. Chimery, czyli pokraczne mieszaniny ptaków z innymi zwierzętami, doskonale radzą sobie w całkowitych ciemnościach i nie tylko. Dzięki termowizji potrafią namierzyć ofiarę nawet we mgle i w smogu. Żeby tego było mało, zwykle atakują znieczeka. Jedynym pocieszeniem jest fakt, że te latające paskudy poruszają się dość niezgrabnie i głośno trzepoczą skrzydłami. Dzięki temu niektórym ludziom udaje się w porę uniknąć ich ciosów, które wymierzają ostrym i diabelnie twardym dziobem oraz nie mniej niebezpiecznymi szponami. Chimery podczas walki pozostają w powietrzu, co wydatnie utrudnia przeprowadzanie na nich manewrów bojowych. Dobrze, że trafienie w skrzydła ogranicza ich zdolności bojowe (Zew Wojny spada do k8+k8).

Czas Pokoju —	Duch Postępu —	Zew Wojny k8+k8+k8	Faza Przetrwania k10+k10
Leszcz: groźna, latająca, nieuchwytna, skoordynowana, termowizja. Twardziel: bardzo groźna, latająca, nieuchwytna, skoordynowana, termowizja.			
Inicjatywa 13	Żywotność Leszcz: 6 Twardziel: 8	Odporność Leszcz: 3 Twardziel: 4	Pełna mobilizacja Leszcz: 1 Twardziel: 2
Pancerz: osobliwa tkanka (tułów: +1), niesamowicie twarda czaszka (głowa: +3), newralgiczny punkt (skrzydła) nie jest opancerzony; niektóre osobniki mają piętno Spaczenia (patrz str. 153), które w jednej lokacji zwiększa pancerz o 2			
Trofeum: smaczne kęsy x k3			
Ekwipunek: —			



MASZKARA

Jak sama nazwa wskazuje, Maszkara to wstrętne monstrum. Spotyka się je w okolicach rozbitych desantowców Obcych. Te stworzenia powstały w wyniku połączenia co najmniej kilku zmutowanych istot po zetknięciu się z nieobrobioną substancją używaną przez obcą cywilizację do produkcji żywych organizmów. Efekt jest taki, że powstała ohydna bestia krocząca na kilku nogach, uzbrojona w ogromną paszczę i macki. W dodatku nie da się jej podejść od tyłu i zaskoczyć, ponieważ posiada dziesiątki gałek ocznych ulokowanych z każdej strony tułowia. Najgorsze jest to, że Maszkara to bardzo żywotna pokraka, która potrafi naprawdę sporo znieść zanim padnie. Ze względu na swój odrażający wizerunek, gabaryty dużej wanny oraz zdolność wyprowadzania kilku niemal jednoczesnych ataków, ta kreatura budzi postrach wśród ludzi.

Czas Pokoju —	Duch Postępu —	Zew Wojny k8+k8+k8	Faza Przetrwania k10+k12
Leszcz: bardzo groźna, 2 duże akcje, nieuchwytna na maksa, zła aura, XL. Twardziel: bardzo groźna, 3 duże akcje, nieuchwytna na maksa, zła aura, XL.			
Inicjatywa 11	Żywotność Leszcz: 14 Twardziel: 18	Odporność Leszcz: 3 Twardziel: 4	Pełna mobilizacja Leszcz: 0 Twardziel: 2
Pancerz: naturalny pancerze (nogi: +2), zmutowana tkanka (tułów: +1)			
Trofeum: chemiczna posoka x 3k6			
Ekwipunek: —			



SZARPACZ

Szarpacz wygląda jak potwornie zmutowany niedźwiedź pozbawiony futra. Zamiast niego posiada gdzieś tam osobliwą, twardą narośl, przypominającą korę drzewa. Po zwykłej wierzchniej tkance pozostały w zasadzie jedynie strzępy. Znakiem szczególnym Szarpacza jest to, że przynajmniej jeden ze szponów tego stworzenia jest nieproporcjonalnie dużych rozmiarów. Jedna z górnych kończyn przypomina raczej ramię koparki niż choćby dużą łapę. Z głowy i okolic wyrastają przedziwne macki o nie do końca zrozumiałej funkcji. Podejrzewa się, że to właśnie dzięki nim bestia jest w stanie wymierzać tak mocne razy i poruszać się na dwóch nogach, zachowując równowagę. Szarpacze spotyka się w dzikich ostępach, górach, a także na terenie Wielkiej Zimy. Osobniki z tego ostatniego rejonu mają trochę więcej futra.

Czas Pokoju —	Duch Postępu —	Zew Wojny k10+k12	Faza Przetrwania k10+k12
Leszcz: bardzo groźny, odporny na Kontuzje, nieuchwytny. Twardziel: bardzo groźny, odporny na Kontuzje, nieuchwytny na maksa.			
Inicjatywa 12	Żywotność Leszcz: 12 Twardziel: 14	Odporność Leszcz: 4 Twardziel: 5	Pełna mobilizacja Leszcz: 2 Twardziel: 3
Pancerz: narośl przypominająca korę drzewa (nogi: +3), diabelnie twardy szpon (jedna z rąk: +2), zmutowana tkanka (tułów: +1); niektóre osobniki mają piętno Spaczenia (patrz str. 153), które w jednej lokacji zwiększa pancerz o 2			
Trofeum: pokrzepiające kęsy x 2k6, 23% szans na uzyskanie rękawicy bojowej ze szponów Szarpacza (Siła 3k10) [deficytowy]			
Ekwipunek: —			



TARCZOWNIK

Tarczownik to spektakularny przykład skutków działania poatomowego skażenia i aury Anomalii. Niektóre stworzenia powstałe w następstwie współwystępowania tych dwóch czynników zdają się pochodzić z innej planety. Trudno się domyślać, jakich zwierząt geny składają się na biostrukturę tej poczwary. Jej szczególną cechą jest niezwykle solidne opancerzenie, a zwłaszcza coś w rodzaju okazałych rozmiarów poroża osłaniającego grzbiet. Inne obszary ciała też są dobrze chronione zgrubiałą naroślą. Czułym punktem tego wielgaśnego stworzenia jest przedziwny otwór gębowy umiejscowiony na długiej szyi. Trafienie w ten obszar sprawia, że istota staje się lekko oszołomiona przez co liczba jej dużych akcji spada do 1. Mimo to pozostaje szalenie niebezpieczna, ponieważ może uśmiercić zaledwie jednym ciosem.

Czas Pokoju —	Duch Postępu —	Zew Wojny k10+k12	Faza Przetrwania k12+k12
Leszcz: 2 duże akcje, morderczy, newralgiczny punkt, nieuchwytny na maksa, XXL. Twardziel: 2 duże akcje, morderczy, newralgiczny punkt, nieuchwytny na maksa, XXL.			
Inicjatywa 11	Żywotność Leszcz: 16 Twardziel: 20	Odporność Leszcz: 4 Twardziel: 5	Pełna mobilizacja Leszcz: 1 Twardziel: 1
Pancerz: pancerze tarczownika (wszystkie lokacje: +4), gruba skóra na szyi i otworze gębowym (newralgiczny punkt: +2)			
Trofeum: smaczne kęsy x 3k6, 26% szans na uzyskanie miecza z kości grzbietowej Tarczownika (Siła 3k10) [deficytowy]			
Ekwipunek: —			



ZATRUWACZ

Strefa Quasi-Smogu nie powstała samoistnie. To właśnie Zatrzuwacze odpowiadają za istnienie tego skażonego terytorium, na którym istnieją gniazda rozpylające lotne toksyny. Te kreatury nie są zwykłymi mutantami. To eksperymentalna broń biologiczna Obcych, która po katastrofie jednego z gigantycznych spodków wyrwała się spod kontroli i aktualnie sama zachłannie kolonizuje coraz rozleglejsze tereny Kanady oraz USA. Te wstrętne stworzenia składają się w 90% z macek, spośród których część zakończona jest ociekającymi jadem szpikulcami. Wypluwane z pyska opary nie stanowią takiego zagrożenia jak smog wydobywający się z gniazd, ale są na tyle groźne, by krztusić i osłabiać, i tak gęste, że utrudniają mierzenie w konkretne partie ciała (nie da się celować w jakąś lokację ciała Zatrzuwacza nie mając termowizora).

Czas Pokoju —	Duch Postępu —	Zew Wojny pierwszy atak k8+k8+k8 drugi atak k8+k10	Faza Przetrwania k12+k12
Leszcz: 2 duże akcje, groźny, jadowity, nieuziemiony, odporny na Kontuzje, termowizja, zła aura. Twardziel: 2 duże akcje, bardzo groźny, nieuziemiony, odporny na Kontuzje, termowizja, zła aura.			
Inicjatywa 13	Żywotność Leszcz: 9 Twardziel: 11	Odporność Leszcz: 3 Twardziel: 4	Pełna mobilizacja Leszcz: 1 Twardziel: 2
Pancerz: twarda tkanka (tułów, ręce: +2; nogi: +4; głowa +1)			
Trofeum: chemiczna posoka x 3k8			
Ekwipunek: —			



KOLONIA ZWŁOK

Do czego by doszło gdyby na ludzką osadę spadł statek desantowy Obcych przynoszący między innymi substancję stosowaną do produkcji organizmów eksperymentalnych? Odpowiedzią na to pytanie jest Kolonia zwłok. Przeróżająca masa scalonych ze sobą w rozmaity sposób zmutowanych ciał przypomina coś w rodzaju wielkiej ludzkiej stonogi. Ta potworna kreatura osiąga długość kilku metrów i wije się niczym wąż. Swoistym przodownikiem tego całego stada jest najbardziej zwyrodniały osobnik z ogromnym otworem gębowym. Jakkolwiek myli się ten, kto sądzi, że ta paszcza służy do spożywania posiłków. Przede wszystkim Kolonia dąży do powiększania oraz ulepszania swojej straszliwej formy. Poluje na ludzi, aby zastąpić nimi gnijące członki i organy lub wzbogacić cielsko o kolejną parę nóg... Makabra!

Czas Pokoju —	Duch Postępu —	Zew Wojny k8+k8+k10	Faza Przetwarzania k12+k12
Leszcz: 3 duże akcje, groźny, odporny na Kontuzje, XXL, zła aura. Twardziel: 3 duże akcje, bardzo groźny, odporny na Kontuzje, XXL, zła aura.			
Inicjatywa 12	Żywotność Leszcz: 17 Twardziel: 21	Odporność Leszcz: 3 Twardziel: 4	Pełna mobilizacja Leszcz: 0 Twardziel: 2
Pancerz: zmutowana, wielowarstwowa tkanka skórna (tułów: +2), liczne zastępcze kończyny (nogi, ręce: +1)			
Trofeum: wielka nagroda x k2			
Ekwipunek: —			

PLUGASTWO

Straszliwe mutacje równie często dotykały ludzi i zwierząt. Nic więc dziwnego, że opad radioaktywny wraz z aurą Anomalii doprowadził też do powstania przedziwnego połączenia istoty ludzkiej ze zwierzyną. Plugastwo, bo o nim tu mowa, wygląda w pewnej mierze jak wyjątkowo paskudny cargo, z tą różnicą, że zamiast zbitki więcej niż jednego ludzkiego organizmu jest miks człowieka z czymś, co przypomina wilkołaka. Jedno i drugie ciało ma kończyny górne, ale całość porusza się pokracznie na dwóch ludzkich nogach. Widok Plugastwa jest tyleż straszny, co odrażający. Wgryza się w pamięć i powraca w najgorszych koszmarach. Nawet AMNESTYK nie jest w stanie temu zaradzić. Nic nie zatrze tego wrażenia!

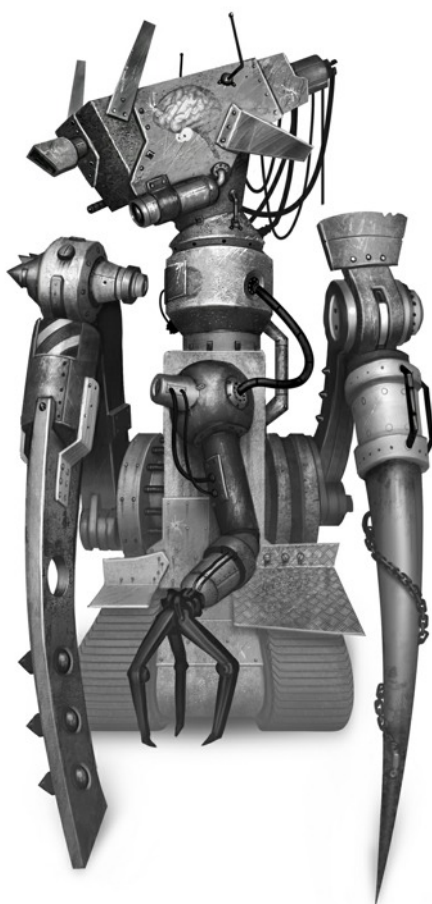
Ludzka połowa zdaje się pragnąć unicestwienia. Na twarzy człowieka widać grymas bólu i rozpacz. Ofiara tej fatalnej mutacji najwyraźniej pragnie własnej śmierci, ponieważ nie jest w stanie zdzierżyć towarzystwa potwora u boku. Z pianą na ustach oraz ze wściekłością w oczach zmuszona jest wypełniać wolę poczwary, która jest wiecznie żądna krwi i wciąż stara się nasycić swój głód. Plugastwo przemierza pustkowia w towarzystwie chmar much, roztaczając odór wywołujący mdłości. Stale szuka ofiar...



Czas Pokoju —	Duch Postępu —	Zew Wojny k8+k8+k8	Faza Przetrwania k10+k12
Leszcz: 2 duże akcje, groźny, termowizja, nieustraszony, zła aura. Twardziel: 2 duże akcje, bardzo groźny, termowizja, nieustraszony, zła aura.			
Inicjatywa 11	Żywotność Leszcz: 8 Twardziel: 11	Odporność Leszcz: 2 Twardziel: 3	Pełna mobilizacja Leszcz: 0 Twardziel: 1
Pancerz: osobliwe wypustki i zmutowana tkanka (nogi, ręce: +3), zmutowane trzewia (tułów: +2); niektóre osobniki mają piętno Spaczenia (patrz str. 153), które w jednej lokacji zwiększa pancerz o 2			
Trofeum: chemiczna posoka x k6			
Ekwipunek: —			

AUTOMAT WIELOZADANIOWY

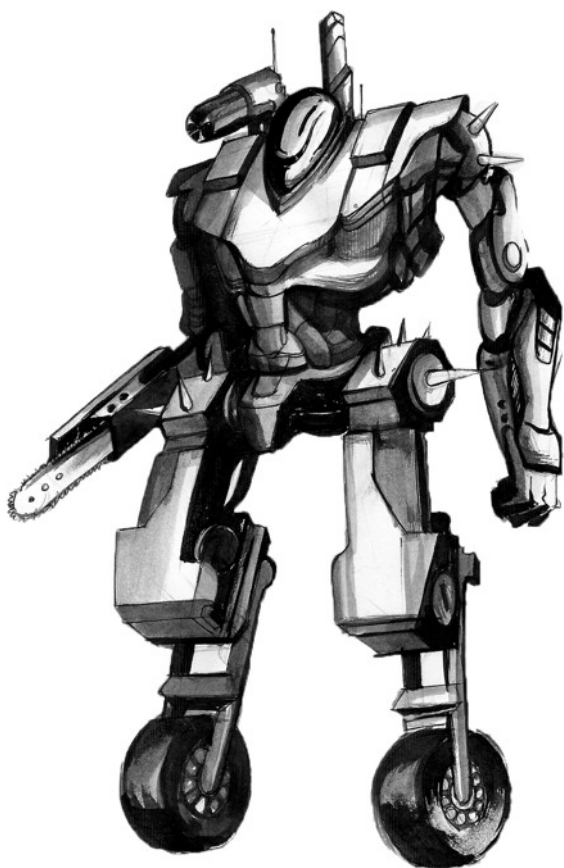
Automaty to standardowe wyposażenie Azylów. Doglądają systemów, troszczą się o właściwą konserwację urządzeń, przeprowadzają prace remontowe i naprawcze. Wyposażone w specjalne, wymienne chwytaki i wysięgniki odgrywają dużą rolę w funkcjonowaniu schronu. Chociaż podstawowe jednostki nie były projektowane z myślą o działaniach bojowych, to i tak są w stanie całkiem sprawnie bronić się i w razie potrzeby interweniować w obronie rezydentów. Reagują zarówno w przypadku zagrożenia w odpowiedzi na działania intruzów z zewnątrz jak i w obliczu niebezpieczeństwa stwarzanego przez mieszkańców bunkra. Maszyna w miarę możliwości dąży do wyeliminowania problemu bez rozlewu krwi, a gdy nie jest to możliwe, stara się uderzać w kończyny, by zranić, ale nie zabić człowieka. Algorytmy działań o charakterze ściśle bojowym, gdy robot dąży do uśmiercenia przeciwnika, uruchamiane są tylko w ostateczności. Maszyna, jak to robot, ma swój newralgiczny punkt. Trafienie w okolice procesora powoduje zwarcie w wyniku którego Automat w swojej najbliższej turze traci pełną sprawność bojową (Zew Wojny spada do k8+k8).



Czas Pokoju k8+k12	Duch Postępu k12+k12	Zew Wojny k8+k10	Faza Przetrwania k12+k12
Leszcz: groźny, odporny na Kontuzje, termowizja, noktowizja, newralgiczny punkt. Twardziel: bardzo groźny, odporny na Kontuzje, termowizja, noktowizja, newralgiczny punkt.			
Inicjatywa 10	Żywotność Leszcz: 8 Twardziel: 11	Odporność Leszcz: 3 Twardziel: 3	Pełna mobilizacja Leszcz: 0 Twardziel: 1
Pancerz: mechaniczna struktura (nogi, ręce, tułów: +3; głowa: +2), solidne robotyczne podzespoły (newralgiczny punkt: +1)			
Trofeum: 2k8 części uniwersalnych			
Ekwipunek: —			

MILITARNY AUTOMAT WIELOZADANIOWY

Niektóre egzemplarze Automatów Zadaniowych zostały zaprojektowane pod kątem pełnienia funkcji ściśle militarnych. Miały chronić ważnych Azylów w przypadku ataku intruzów z zewnątrz, jak również strzec Zautomatyzowanych Posterunków. Tego typu maszyny są niezwykle biegłe w walce bezpośredniej oraz dystansowej. Mają zintegrowaną broń, której używają z morderczą precyzją. Potrafią także z powodzeniem wykorzystywać uzbrojenie pochodzące z azylanckiej zbrojowni. Militarne Automaty słyną z bardzo dobrego opancerzenia oraz potężnej siły ognia. Tym niemniej mają pewien słaby punkt. Trafienie w okolice miejsca, w którym znajduje się procesor, powoduje lekkie zwarcie (Zew Wojny spada do k10+k10 w najbliższej turze bota). Należy też zauważyć, że roboty te są dobrze szyfrowane (PT=10 podczas obchodzenia zabezpieczeń oraz PT=9 w trakcie ich łamania).



Czas Pokoju k10+k10	Duch Postępu k12+k12	Zew Wojny k12+k12	Faza Przetrwania k10+k12
Leszcz: 2 duże akcje, bardzo groźny, strzelający (Siła k10+2k12, C +1, Z długi), nieuchwytny na maksa, odporny na Kontuzje, noktowizja, termowizja, newralgiczny punkt. Twardziel: 2 duże akcje, morderczy, strzelający (Siła 3k12, C +2, Z długi), nieuchwytny na maksa, odporny na Kontuzje, noktowizja, termowizja, newralgiczny punkt.			
Inicjatywa 12	Żywotność Leszcz: 12 Twardziel: 14	Odporność Leszcz: 3 Twardziel: 3	Pełna mobilizacja Leszcz: 0 Twardziel: 1
Pancerz: wzmocniona mechaniczna struktura (tułów: +4; nogi, ręce, głowa: +3), solidne robotyczne podzespoły (newralgiczny punkt: +2)			
Trofeum: 2k8 części uniwersalnych, 3k6 pospolitej amunicji, 16% szans na sprawną piłę mechaniczną (Siła k10+2k12) [z wyższej półki]			
Ekwipunek: —			

ASTROBOT

Ze względu na ograniczoną przestrzeń na pokładach Azylów Orbitalnych standardowe Automaty Wielozadaniowe zastępowano Astrobotami – maszynami o humanoidalnych kształtach. Konstrukty tego rodzaju uchodzą za najbardziej zaawansowane modele spośród obdarzonych sztuczną inteligencją urządzeń marki Protect America. Wzorce ich rozumowania nie są wyłącznie reaktywne – boty potrafią same prowokować pewne sytuacje. Z tego względu przejęcie nad nimi kontroli poprzez obejście lub złamanie zabezpieczeń stanowi duże wyzwanie (PT=10 podczas obchodzenia zabezpieczeń oraz PT=9 w trakcie ich łamania). Astroboty słyną też ze zwinności, którą biją na głowę nie tylko inne tego typu maszyny, ale nawet wielu śmiertelników. Zaawansowane mechaniczne stawy sprawiają, że kończyny są bardziej operatywne niż u człowieka.

Niektóre egzemplarze mają na wyposażeniu plecaki odrzutowe dzięki którym mogą swobodnie przemieszczać się w warunkach przestrzeni kosmicznej. Astroboty spotyka się często w Azylach Orbitalnych, ale można się na nie natknąć także na Ziemi. Bywają wysyłane na różnego rodzaju misje, ekspedycje poszukiwawcze lub w celu pozyskania sprzętu z rozbitych desantowców Obcych. Czasami starają się namierzyć i pozyskać Anomalie, które spadły na powierzchnię, lub zdobyć wytwarzane przez nie Fenomeny.



Czas Pokoju k10+k10	Duch Postępu k10+k12+k12	Zew Wojny k10+k12	Faza Przetrwania k12+k12
Leszcz: groźny, nieuchwytny, odporny na Kontuzje. Twardziel: bardzo groźny, nieuchwytny na maksa, odporny na Kontuzje.			
Inicjatywa 12	Żywotność Leszcz: 11 Twardziel: 14	Odporność Leszcz: 3 Twardziel: 4	Pełna mobilizacja Leszcz: 1 Twardziel: 2
Pancerz: profilowane osłony (tułów, nogi, ręce: +3; głowa: +2)			
Trofeum: 2k8 części uniwersalnych, 2k6 ogniwi energetycznych			
Ekwipunek: skorodowany [deficytowy] Blaster: S k10+2k12 C +2 Z krótki Sz 1 Mag 12, niektóre roboty mają Plecak odrzutowy [topowy] wraz z zasileniem w postaci Fenomenu Gorejącego Obłoku [niepowszedni]			

Skalany komunista: PARSZYWIEC

Kiedy mowa o skalanych ciemną materią żołnierzach Armii Czerwonej ludzie wyobrażają sobie jakieś potwornie niebezpieczne maskary. Tymczasem większość radzieckich żołnierzy, którzy zostali zdegenerowani przez osobiwą materię w tunelach hiperprzestrzennych, to pospolite mięso armatnie... Typowi, szeregowi żołnierze, których spotkał fatalny los w wyniku kontaktu z dziwną substancją nie z tego wymiaru.

Parszywcy wyglądają groteskowo, a nie strasznie – mają zwyrodniałe i okaleczone ciała, poruszają się niezdarnie i z trudem orientują na polu walki. Przypominają trochę okaleczonych niedobitków, którzy będąc w szoku, zdeorientowani blakają się bez wyraźnego celu.

Ich orężem są szczęki, zniekształcone kończyny, wystające gnaty oraz przerośnięte pazury. W przeciwieństwie do tych, którzy zyskali na sile dzięki mutacjom, Parszywcy po dziesięcioleciach marnej egzystencji na pustkowiach są ledwie żywi.



Czas Pokoju —	Duch Postępu —	Zew Wojny k8+k8	Faza Przetrwania k8+k8
Leszcz: groźny, odporny na Kontuzje. Twardziel: bardzo groźny, odporny na Kontuzje.			
Inicjatywa 9	Żywotność Leszcz: 5 Twardziel: 7	Odporność Leszcz: 2 Twardziel: 3	Parszywiec może raz wykonać Pełną mobilizację, ale w trakcie jego ciała częściowo rozpada się. Komunista otrzymuje wtedy 3 Rany.
Pancerz: zmutowana tkanka (ręce: +1)			
Trofeum: —			
Ekwipunek: —			

Skalany komunista:

ŻARŁOK

Wśród skalanych sowietów rozpruwacze słyną z brutalności. Uwielbiają rozrywać swoje ofiary na strzępy. Nie przestają nacierać na cel, wymierzać mu kolejne razy nawet wtedy, gdy na pewno nie ma już ku temu żadnego powodu, bo nastąpił zgon.

Te makabryczne komuchy pożerają nie-szczęśników, którzy wpadną im w ręce, a raczej ohydne łapska. Jeśli nie są w stanie dopaść człowieka – atakują zwierzęta. Kilka osobników może przetrzebić całe stado bydła. Nastreczają przez to wielu kłopotów hodowcom zwierząt zaopatrującym w mięso własne osady oraz okoliczne miasteczka.

Głód tych komunistycznych kanalii jest nienasycony. Nieustannie szukają okazji, żeby zanurzyć w czymś przerośnięte kły. Kiedy przystępują do konsumpcji wyglądają przerażająco – jakby brali udział w makabrycznym konkursie, w którym liczy się to, kto najszybciej pochłonie zawartość talerza... Tylko, że nie mają talerzy, a zamiast sztuców używają skalanych siekaczy i pokiereszowanych gnatów!



Czas Pokoju —	Duch Postępu —	Zew Wojny k8+k10+k10	Faza Przetrawiania k8+k10
Leszcz: groźny, odporny na Kontuzje. Twardziel: bardzo groźny, odporny na Kontuzje.			
Inicjatywa 13	Żywotność Leszcz: 7 Twardziel: 9	Odporność Leszcz: 3 Twardziel: 4	Pełna mobilizacja Leszcz: 0 Twardziel: 1
Pancerz: zmutowane trzewia (tułów: +1), ciężko zmutowane kończyny górne (ręce: +2)			
Trofeum: nagroda, 14% szans na uzyskanie trójzęba z kości skalanego komunisty (Siła 2k12) [deficytowy]			
Ekwipunek: —			

Skalany komunista: SANITARIUSZ

Dostęp do półproduktów chemicznych i biostymulantów zwykle wychodzi ludziom na zdrowie. Nie można tego powiedzieć o skalanych sowietach, którzy po prostu nie znają umiaru. Te zdegenerowane osiłki są tak naszprycowane chemikaliami, że aż pękają od tego w szwach.

Z ich ciał dosłownie wystają strzykawki, których najwyraźniej nawet nie chce im się wyciągać. Na skórze każdego z nich widać ohydne, ropiejące wrzody pełne toksyn. Mięśnie, które częściowo są zmutowane, a w jakiejś mierze nabrzmiały od sterydów, dawno temu porozdzierały mundury niewystarczających rozmiarów.

Najgorsze piętno skalanie odcisnęło jednak na trzewiach tych kreatur. Wyziewają oraz wypuszczają wrzodami i pęcherzami trujące substancje. Wyjątkowo obrzydliwi osobnicy są w stanie napiąć swoje ohydne ciało tak bardzo, że część bąblów na skórze nie wytrzymuje ciśnienia i pęka. Wówczas plugawa, żrąca ciecz wystrzeliwuje i obryzguje wszystkich wokół!



Czas Pokoju —	Duch Postępu —	Zew Wojny k10+k10+k10	Faza Przetrwania k12+k12
Leszcz: bardzo groźny, nieuchwytny, zła aura. Twardziel: bardzo groźny, nieuchwytny na maksa, zła aura. Eksplzja wrzodów działa jak wybuch granatu toksycznego (Siła k10+2k12).			
Inicjatywa 11	Żywotność Leszcz: 9 Twardziel: 11	Odporność Leszcz: 3 Twardziel: 4	Pełna mobilizacja Leszcz: 1 Twardziel: 2
Pancerz: zmutowane mięśnie (tułów, ręce, nogi: +2), ciężko zmutowana czaszka (głowa: +1)			
Trofeum: ubogi łup			
Ekwipunek: 40% szans na MEDEX, 40% szans na AMNESTYK, 60% szans na DOPAMINAX			

Skalani komunisty:

SZPIEG

Niektórzy skalani komuniści posiadli niezwykły dar ukrywania swoich dewiacji. W pierwszej chwili nie widać po nich, że są zmutowani. Prezentują się zupełnie normalnie. Kiedy jednak coś w nich wstępuje, oczy im czerwienieją pozwalając widzieć nawet w całkowitej ciemności, a część ich ciała zmienia się nie do poznania. Kości, ścięgna, mięśnie, skóra na rękach przekształcają się tak, że czynią z nich coś w rodzaju młotów bojowych! Tkanki na grzbiecie, tułowi i nogach naprężają się, twardnieją, a mięśnie stają się silniejsze.

Szpiedzy dzięki takiej formie skalania, jaka ich dotknęła, są nieustraszeni i świetnie radzą sobie z bólem. Nie dość, że trudno ich rozpoznać, to na dodatek są trudnymi przeciwnikami, gdy już uda się ich jakimś cudem zdemaskować. Nawiasem mówiąc, dzieje się tak najczęściej dopiero wtedy, gdy sami na to pozwolą. Agenci Dozoru z trudem namierzają tych drani, którzy na przestrzeni lat nauczyli się biegle mówić po angielsku bez charakterystycznego rosyjskiego akcentu.



Czas Pokoju k10+k12	Duch Postępu k10+k10	Zew Wojny k10+k10	Faza Przetwarzania k10+k12
Leszcz: groźny, odporny na Kontuzje, nieustraszony, noktowizja. Twardziel: bardzo groźny, odporny na Kontuzje, nieustraszony, noktowizja.			
Inicjatywa 12	Żywotność Leszcz: 8 Twardziel: 11	Odporność Leszcz: 3 Twardziel: 4	Pełna mobilizacja Leszcz: 1 Twardziel: 3
Pancerz: skalane tkanki (tułów, ręce: +3; nogi: +2)			
Trofeum: ubogi łup			
Ekwipunek: skorodowany [pospolity] TT-33: S k8+2k10 C -2 Z krótki Sz 1 Mag 8			



Komunista DEZERTER

Na szczęście nie wszyscy egzystujący na ziemiach Ameryki sowietów to mutanci. Wielu dawnych żołnierzy Armii Czerwonej odłączyła się od wojska widząc do czego doprowadzili ich przywódcy. Tacy Rosjanie oraz ich potomkowie raczej nie są agresywni i w zdecydowanej większości przestrzegają zasad zawieszenia broni. Czasami jednak muszą interweniować lub bronić się przed żądnymi zemsty ocalałymi Amerykanami. Wtedy sięgają po karabin i walczą o przetrwanie. Mają podstawowe przeszkolenie wojskowe i są w miarę zdyscyplinowani. Jeśli więc dochodzi do walki z ich udziałem, nie jest to chaotyczna strzelanina, ale rozsądnie i taktycznie rozgrywana potyczka.

Czas Pokoju k8+k10	Duch Postępu k8+k8	Zew Wojny k8+k10	Faza Przetrwania k10+k10
Leszcz: skoordynowany. Twardziel: skoordynowany.			
Inicjatywa 11	Żywotność Leszcz: 8 Twardziel: 11	Odporność Leszcz: 3 Twardziel: 3	Pełna mobilizacja Leszcz: 0 Twardziel: 1
Pancerz: kurtka taktyczna (tułów, ręce: +1), hełm wojskowy (głowa: +2), niektórzy posiadają kamizelkę kuloodporną (tułów: +2)			
Trofeum: ubogi łup, 2k6 pospolitej amunicji			
Ekwipunek: skorodowany [pospolity] nóż bojowy (Siła 2k8+k10), <i>a także</i> skorodowany [pospolity] TT-33: S k8+2k10 C -2 Z krótki Sz 1 Mag 8 <i>albo</i> skorodowany [deficytowy] Mosin: S 3k10 C +1 Z długi Sz 1 Mag 5.			



Skalany komunista: ROBACZYWY

Niektórzy komuniści nie mieli tyle farta, żeby skalanie ciemną materią spowodowało u nich „zaledwie” wstrętne mutacje ludzkiego genu. Niektórzy w trakcie transportu tunelami hiperprzestrzennymi niejako scalili się z organizmami drobnych zwierząt – larw, robaków, much, pajaków i tym podobnych stworzeń. W rezultacie ci nieszczęśnicy posiadają odmienione kończyny wyglądające jak pożyczone od insekta, dziwne otwory gębowe, oczy much i inne fragmenty tkanek oraz organy owadów. Dzięki pajęczym nogom lub odnóżom robali mogą chodzić po ścianach i suficie. Do walki używają broni takiej jak kły, żądła, kleszcze, żuwaczki lub szpony. Działają w dobrze zorganizowany sposób niczym rój insektów.

Czas Pokoju	Duch Postępu	Zew Wojny	Faza Przetrwania
—	—	k8+k8+k8	k8+k12
Leszcz: groźny, skoordynowany, nieuziemiony. Twardziel: bardzo groźny, skoordynowany, nieuziemiony.			
Inicjatywa 12	Żywotność Leszcz: 8 Twardziel: 10	Odporność Leszcz: 3 Twardziel: 4	Pełna mobilizacja Leszcz: 0 Twardziel: 1
Pancerz: kończyny pokryte insektowym, zmutowanym pancerzem (ręce, nogi: +2)			
Trofeum: ubogi łup			
Ekwipunek: —			



Skalany komunista: SPOPIELONY

Skalanie ciemną materią dla przytłaczającej większości sowietów okazało się prawdziwym przekleństwem. Nie inaczej jest w przypadku Spopielenych, którzy wyglądają jak uformowane z zaschniętej lawy humanoidalne rzeźby. W ich wnętrzu najwyraźniej stale coś goreje, ponieważ ze szczelin w spękanej jak sucha ziemia skórze nieustannie ulatnia się dym i wysypuje popiół. Oczy tych nieszczęśników jarzą się niczym dwa rozgrzane węgle. Ten upiorny wygląda to zapowiedź tego, do czego Spopieleni są zdolni. Te pokraczne łotry całkowicie niewrażliwe na ogień sami potrafią nim zionąć. Natomiast w chwili śmierci nie padają po prostu na ziemię, ale wybuchają jak granaty zapalające, chyba że giną od strzału w głowę. Wtedy się rozsypują!

Czas Pokoju —	Duch Postępu —	Zew Wojny k8+k8+k10	Faza Przetwarzania k10+k12
Leszcz: groźny, strzelający (zionięcie, Siła 2k8+k12, C -1, Z krótki), odporny na Kontuzje, niewrażliwy na ogień. Twardziel: groźny, strzelający (zionięcie, Siła 2k8+k12, C -1, Z krótki), nieuchwytny, odporny na Kontuzje, niewrażliwy na ogień. Zionięcie może objąć dwa znajdujące się blisko siebie cele i trafia w losową lokację.			
Inicjatywa 10	Żywotność Leszcz: 5 Twardziel: 7	Odporność Leszcz: 2 Twardziel: 3	Pełna mobilizacja Leszcz: 0 Twardziel: 1
Pancerz: twarda, skorupiasta skóra (całe ciało: +2)			
Trofeum: 30% szans na jeden przedmiot popularny			
Ekwipunek: —			



Skalany komunista: BEZKSZTAŁTNY

Cuchnące, przyciągające chmary much sterty mięsa początkowo zdają się być pozbawione życia. Przypominają niegroźny stos ludzkich szczątków. Nic bardziej mylnego! Ten przebrzydły rodzaj skalanych komunistów to jeden organizm. Strzaskane kości są niczym prymitywne włócznie. Rozciągające się ścięgna, postrzępione kawałki skóry i zmutowane fragmenty mięśni formują przedziwne kształty po to, by z jak największym impetem zaatakować wroga. Jeśli trzeba, mogą przecisnąć się przez wąską szczelinę, wsunąć przez niewielki otwór lub przepełznąć pod niedomkniętą grodzią Azylu. Bezkształtny komunista może dostać się tam, gdzie inni nie mają dostępu, aby zaatakować znienacka niczego nie podejrzewające ofiary!

Czas Pokoju —	Duch Postępu —	Zew Wojny k8+k8+k10	Faza Przetrwania k12+k12
Leszcz: 2 duże akcje, bardzo groźny, nieuchwytny. Twardziel: 3 duże akcje, bardzo groźny, nieuchwytny na maksa, zła aura.			
Inicjatywa 13	Żywotność Leszcz: 12 Twardziel: 15	Odporność Leszcz: 2 Twardziel: 3	Pełna mobilizacja Leszcz: 0 Twardziel: 1
Pancerz: zmutowane szczątki (ręce, nogi: +4; tułów: +3), migrujące mózgowie (głowa: +2)			
Trofeum: nagroda, 13% szans na uzyskanie trójzęba z kości skalanego komunisty (Siła 2k12) [deficytowy]			
Ekwipunek: —			



Skalany komunista: BARYŁA

Zawodnik wagi ciężkiej, mutant kategorii XL, połączenie tego, co najpotworniejsze – oto adekwatny opis Baryły czyli skalanego komunisty, który jest tak tłusty, że aż pęka w szwach. I nie jest to metafora. Pobratymcy dosłownie muszą go zszywać. Ten wielgaśny bydlak posiada nietuzinkową zdolność absorbowania różnego rodzaju części mechanicznych dosłownie tak, jakby to były cybernetyczne wszczepy. Niektóre osobniki mają stalowe płyty zamiast dłoni albo inne dziwaczne uzbrojenie tego typu. W odpowiednim rozmiarze, oczywiście! Co więcej Baryła pomimo wielkiego cielska jest naprawdę zwinna i zręczna za sprawą częściowo sprawnych, wchłoniętych elementów takich jak dodający jej wigoru silnik spalinowy! Podzespoły tego rodzaju sprawiają, że monstrem jest tyleż opasłe, co żwawe! Nie ma z nim żartów!

Czas Pokoju —	Duch Postępu —	Zew Wojny k8+k10	Faza Przetrwania k10+k12
Leszcz: bardzo groźny, odporny na Kontuzje, XL. Twardziel: bardzo groźny, odporny na Kontuzje, XL.			
Inicjatywa 12	Żywotność Leszcz: 13 Twardziel: 16	Odporność Leszcz: 4 Twardziel: 5	Pełna mobilizacja Leszcz: 3 Twardziel: 4
Pancerz: metalowe podzespoły w ciele (tułów, ręce, nogi: +2), skalana czaszka (głowa: +1)			
Trofeum: nagroda x k3, 3k8 części uniwersalnych, 22% szans na uzyskanie trójzęba z kości skalanego komunisty (Siła 2k12) [deficytowy]			
Ekwipunek: —			



Skalany komunista: MÓZGOWIEC

Mózgowcy to skalani komuniści, których szara masa nadmiernie się rozrosła praktycznie rozsadzając czaszki. Przewroczysta błona chroni ten szalenie istotny organ, stanowiący centralną część układu nerwowego. Tak przerośnięte zwoje tkanki mózgowej pozwalają analizować sytuację i planować strategie z niebywałą roztropnością, przewidując przy tym wiele możliwych posunięć przeciwnika. Właśnie dlatego Mózgowcy są kimś w rodzaju dowódców czy raczej wodzów wśród skalanej ferajny. Podczas gdy ich mózgi mocno się rozwinęły, pozostałe tkanki paskudnie ucierpiały wskutek kontaktu z ciemną materią. Ci nieszczęśnicy są w stanie poruszać się wyłącznie na wózkach inwalidzkich i lewitujących nad ziemią platformach.

Czas Pokoju k10+k10+k12	Duch Postępu k8+k12	Zew Wojny k8+k8	Faza Przetwarzania k8+k8
Leszcz: skoordynowany. Twardziel: skoordynowany, lewitujący. Obecność Mózgowca na polu walki czyni innych komunistów dużo bardziej przebiegłymi. Tajemnicą pozostaje to, w jaki sposób Mózgowiec kontaktuje się z pobratymcami, ale wiadomo, że go słuchają.			
Inicjatywa 8	Żywotność Leszcz: 5 Twardziel: 6	Odporność Leszcz: 2 Twardziel: 2	Pełna mobilizacja Leszcz: 0 Twardziel: 0
Pancerz: kamizelka kuloodporna (tułów: +1)			
Trofeum: wielka nagroda, 2k6 części uniwersalnych			
Ekwipunek: skorodowany [pospolity] TT-33: S k8+2k10 C -2 Z krótki Sz 1 Mag 8, radiostacja [niepowszedni], apteczka [niepowszedni], niektórzy mają Plecak odrzutowy [topowy] wraz z zasileniem w postaci Fenomenu Gorejącego Obłoku [niepowszedni]			



Obcy SZEREGOWIEC

Pospolity Obcy to humanoidalny organizm zaprojektowany w oparciu o wyniki analizy na temat egzystujących na Ziemi istot żywych. Ponieważ pod wieloma względami do niedawna to człowiek dominował na tej planecie, Obcy mają budowę ciała całkiem podobną do ludzkiej: dwie ręce, dwie nogi, tułów zawierający istotne organy i głowę na karku z mózgiem, który zarządza całą resztą. To, co ich odróżnia, to pięcioro oczu, bardziej wytrzymałe tkanki (zwłaszcza skóra o charakterystycznej szarej barwie), większa odporność na ból. Każdy osobnik posiada wysoki iloraz inteligencji, więc naprawdę nieźle przewiduje posunięcia przeciwnika i koordynuje działania ze swoimi sprzymierzeńcami.

Czas Pokoju k10+k12	Duch Postępu k10+k10+k12	Zew Wojny k10+k12	Faza Przetrwania k12+k12
Leszcz: odporny na Kontuzje. Twardziel: odporny na Kontuzje, nieuchwytny.			
Inicjatywa 13	Żywotność Leszcz: 11 Twardziel: 13	Odporność Leszcz: 3 Twardziel: 4	Pełna mobilizacja Leszcz: 1 Twardziel: 2
Pancerz: kurtka Obcego (tułów, ręce: +3), spodnie bojowe Obcego (nogia: +3), hełm Obcego (głowa: +3)			
Trofeum: nagroda, 2k6 sztuk amunicji energetycznej			
Ekwipunek: gogle termowizyjne [deficytowy], skorodowany [niepowszedni] nóż bojowy Obcych (Siła 2k8+k12), <i>a także</i> skorodowany [deficytowy] Blaster: S k10+2k12 C +2 Z krótki Sz 1 Mag 12 <i>albo</i> skorodowany [z wyższej półki] Multiblaster: S k10+2k12 C 0 Z krótki Sz 3 Mag 24			

Obcy MISTRZ HYBRYD

Wśród przedstawicieli obcej cywilizacji nie brakuje jednostek wysoce wyspecjalizowanych. Przykładem są Mistrzowie Hybryd – ich twórcy i treserzy jednocześnie. To oni eksperymentują z nowymi gatunkami, projektują kolejne serie i generacje tych stworzeń.

Stanowią duże zagrożenie z uwagi na to, że w ich obecność z reguły kręci się przynajmniej kilka oddanych Hybryd, a poza tym różnią się fizjologicznie od pobratymców. Mianowicie posiadają pewien rodzaj wszczepionej broni biologicznej. Zwykle są to macki zakończone ostrymi wypustkami lub paszczami podobnymi do węzowych. Tego typu uzbrojenie jest diabelnie niebezpieczne – częściowo wyręcza Obcego podczas ataków (zapewniając mu drugą dużą akcję), a poza tym może spowodować straszliwe obrażenia!



Czas Pokoju k10+k12	Duch Postępu k10+k12+k12	Zew Wojny k10+k10+k12	Faza Przetrwania k12+k12
Leszcz: 2 duże akcje, bardzo groźny, odporny na Kontuzję, nieuchwytny. Twardziel: 2 duże akcje, morderczy, odporny na Kontuzję, nieuchwytny na maksa.			
Inicjatywa 14	Żywotność Leszcz: 11 Twardziel: 14	Odporność Leszcz: 4 Twardziel: 5	Pełna mobilizacja Leszcz: 1 Twardziel: 3
Pancerz: kurtka Obcego (tułów, ręce: +3), spodnie bojowe Obcego (nogi: +3), hełm Obcego (głowa: +3)			
Trofeum: wielka nagroda, 2k10 części uniwersalnych			
Ekwipunek: gogle termowizyjne [deficytowy], strzykawkowy biostymulant Obcych REGENERATOR [deficytowy]			



HYBRYDA I GENERACJI

Podstawowy rodzaj broni biologicznej. Obcych to organizm łączący w sobie tkanki różnych niebezpiecznych zwierząt z podrzędną technologią cybernetyczną. Poszczególne serie tych szkaradnych istot są zróżnicowane, ale wszystkie mają wspólny mianownik – aparatura podtrzymująca cały ten konglomerat różnych organów i podzespołów mechanicznych jest zaprojektowana w taki sposób, by Hybryda za wszelką cenę dążyła do unicestwienia ludzi. Ponieważ system jest zawodny, nierzadko napotyka się pojedyncze osobniki lub zaledwie niewielkie grupki błądzące po pustkowiach. Duże grupy lepiej omijać z daleka. Trafienie w newralgiczny punkt (nieosłonięty element systemu) na turę redukuje Postawy do k8+k8.

Czas Pokoju —	Duch Postępu —	Zew Wojny k10+k10	Faza Przetwarzania k10+k12
Leszcz: groźna, nieuchwytna, nieustraszona, newralgiczny punkt, noktowizja. Twardziel: bardzo groźna, nieuchwytna na maksa, nieustraszona, newralgiczny punkt, noktowizja. Niektóre osobniki miotają żrącą toksyną (posiadają cechę szczególną – strzelający).			
Inicjatywa 12	Żywotność Leszcz: 7 Twardziel: 9	Odporność Leszcz: 3 Twardziel: 4	Pełna mobilizacja Leszcz: 1 Twardziel: 3
Pancerz: blaszane wszczepy defensywne (tułów: +3; ręce: +2), solidne cybernetyczne podzespoły (newralgiczny punkt: +1)			
Trofeum: nagroda, 3k8 części uniwersalnych			
Ekwipunek: —			



CYBER-ZOMBIE

Czy może być coś gorszego od krwiożerczej mieszaniny różnych zwierząt i podzespołów mechanicznych? Tak! Potworna mieszanina ludzkich tkanek i topornych wszczepów czyli dziwadło znane jako Cyber-Zombie. Obcy postanowili kreować takie istoty, żeby budziły postrach wśród przedstawicieli naszego rodzaju. Poza tym zdecydowali się wykorzystywać ludzkie szczątki, bo było ich po prostu pod ręką całe mnóstwo – stanowczo więcej niż zwierzęcych. Duże znaczenie miał też fakt, że Cyber-Zombie są inteligentniejsze niż nawet najbardziej zaawansowane Hybrydy. Sprawdzają się więc wyraźnie lepiej w walce z ludźmi w skomplikowanym otoczeniu. Zwłaszcza, że dobrze znają mentalność swoich ofiar.

Czas Pokoju —	Duch Postępu —	Zew Wojny k8+k8+k10	Faza Przetwarzania k10+k10
Leszcz: groźny, strzelający (Siła k8+2k10, C 0, Z krótki), odporny na Kontuzje, nieustraszony, termowizja. Twardziel: bardzo groźny, strzelający (Siła k8+2k10, C 0, Z krótki), odporny na Kontuzje, nieustraszony, termowizja, zła aura.			
Inicjatywa 10	Żywotność Leszcz: 8 Twardziel: 10	Odporność Leszcz: 3 Twardziel: 4	Pełna mobilizacja Leszcz: 0 Twardziel: 1
Pancerz: pancerz hybrydowy (tułów: +3; ręce, nogi: +2; głowa +1)			
Trofeum: ubogi łup, 3k8 części uniwersalnych, 2k6 sztuk pospolitej amunicji			
Ekwipunek: —			



HYBRYDA II GENERACJI

Stworzenie wyglądające jak nie z tego świata. Mieszanka tego, co w zwierzętach najstraszniejsze. Świadczenie bezwzględności oraz dowód na posiadanie chorej wyobraźni Obcych, którzy stworzyli tę makabryczną broń biologiczną do zwalczania rasy ludzkiej. Istota kroczy na wielgaśnych pajęczych nogach, ciągnie za sobą osobliwy, pokryty różnymi formami naturalnego, zwierzęcego pancerza korpus i atakuje dwiema głowami zaprojektowanymi do zabijania. Wziąwszy pod uwagę okazałe rozmiary pokroju dużego byka, Hybryda drugiej generacji to jedna z najbardziej makabrycznych i najgroźniejszych rodzajów broni biologicznej wyprodukowanych przez obcą cywilizację. Na domiar złego nie ma czułych punktów!

Czas Pokoju —	Duch Postępu —	Zew Wojny k10+k10+k12	Faza Przetwarzania k8+k12+k12
Leszcz: 2 duże akcje, bardzo groźna, nieuchwytna na maksa, nieustraszona, noktowizja, zła aura, XL. Twardziel: 2 duże akcje, mordercza, nieuchwytna na maksa, nieustraszona, noktowizja, zła aura, XL.			
Inicjatywa 11	Żywotność Leszcz: 15 Twardziel: 19	Odporność Leszcz: 6 Twardziel: 7	Pełna mobilizacja Leszcz: 2 Twardziel: 3
Pancerz: zbroja mieszańca (tułów: +2; nogi: +1)			
Trofeum: chemiczna posoka x 2k6, leczące kęsy x k6, wielka nagroda			
Ekwipunek: —			



HYBRYDA III GENERACJI

Kolejna straszliwa mieszanka zwierzęcych genów, które w dodatku zostały dobitnie zmodyfikowane. Tego typu broń biologiczna używana jest przez Obcych w skrajnych przypadkach: do obrony Gniazd czy kluczowych obiektów, przełamывania niebywale silnego oporu i podczas priorytetowych misji. Kreatura wygląda jak połączenie gigantycznego skorpiona z całym stadem węży lub krokodyli. Ze względu na posiadanie wielu głów bestia jest w stanie w pojedynkę pokonać oddział bojowników. Zanim cała ta „maszyna” zacznie działać mija na szczęście dłuższa chwila. Drugą słabością poczwary jest to, że trafienie w newralgiczny punkt (okolicę głównej pary oczu) redukuje pulę dużych akcji o 1 (ale zawsze zostaje jej chociaż jedna).

Czas Pokoju —	Duch Postępu —	Zew Wojny k10+k12+k12	Faza Przetwarzania k10+k12+k12
Leszcz: 3 duże akcje, mordercza, nieuchwytna na maksa, nieustraszona, noktowizja, zła aura, XXL. Twardziel: 4 duże akcje, mordercza, nieuchwytna na maksa, nieustraszona, noktowizja, zła aura, XXL.			
Inicjatywa 10	Żywotność Leszcz: 20 Twardziel: 25	Odporność Leszcz: 6 Twardziel: 7	Pełna mobilizacja Leszcz: 2 Twardziel: 4
Pancerz: zbroja hybrydowa (tułów: +3; głowa: +1; ręce, nogi: +2), hybrydowa tkanka (newralgiczny punkt: +1)			
Trofeum: chemiczna posoka x 3k10, leczące kęsy x 2k6, wielka nagroda x k3			
Ekwipunek: —			

William Vanhooose (maruder, przywódca gangu kanibali)

*Nie ma nic lepszego niż świeże mięsko do rzucenia na ruszt.
Ludzkie, oczywiście! Zwłaszcza pochodzące od zestresowanej ofiary!*

Czas Pokoju k10+k12 | Duch Postępu k8+k12
Zew Wojny k10+k12 | Faza Przetwarzania k10+k10
Żywotność 13 | Odporność 3, tułów 4 | Inicjatywa 13 | Pełna mobilizacja 2

Skórzana kamizelka (tułów: +1), buty militarne (nogi: +2),
wzmocnione spodnie (nogi: +1), gogle ochronne (głowa: +1).

Piła mechaniczna (Siła k10+2k12) [z wyższej półki]
Magnum [deficytowy] S 2k10+k12 | C -1 | Z krótki | Sz 1 | Mag 6

Duża ilustracja na str. [48](#)**Scott Benton (maruder, przywódca gangu korsarzy)**

*Jeśli oddasz mi swoje fanty, zabiję cię szybko i bezboleśnie.
A jeżeli będziesz stawiał opór będę cię wykańczał długo i okrutnie.*

Czas Pokoju k10+k10 | Duch Postępu k8+k10
Zew Wojny k12+k12 | Faza Przetwarzania k10+k12
Żywotność 14 | Odporność 3, tułów 4 | Inicjatywa 14 | Pełna mobilizacja 2

Ciężka kamizelka kuloodporna (tułów: +3), ciężkie spodnie wojskowe (nogi: +3),
skórzane rękawice (ręce: +1), naramienniki gladiatora (ręce: +2).

Topór strażacki (Siła 2k8+k12) [niepowszedni]
Double-Shock [deficytowy] S 3k10 | C +1 | Z krótki | Sz 1+1 | Mag 2

Duża ilustracja na str. [49](#)**Richard Perlman (maruder, misjonarz sekty Apocrypha)**

*Nawrócę cię albo wysłę w czeluści piekła.
Tak czy owak wskażę ci drogę. Możesz być tego pewny!*

Czas Pokoju k10+k12 | Duch Postępu k10+k12
Zew Wojny k10+k12 | Faza Przetwarzania k10+k10
Żywotność 13 | Odporność 3, tułów 4 | Inicjatywa 13 | Pełna mobilizacja 2

Skafander wspomagany (ręce, tułów, nogi: +3; głowa: +2).
W hełmie termowizja. Posiada dwie protezy operatywne (ma 4 małe akcje).

Miecz z kości grzbietowej Tarczownika (Siła 3k10) [deficytowy]
Triple Bolt [z wyższej półki] S 3k10 | C 0 | Z krótki | Sz 3 | Mag 12

Duża ilustracja na str. [51](#)**Sandra Jones (maruder, szef gangu samochodowego Steel Beasts)**

*Będę z tobą szczerą. Wbrew pozorom nie zabijam dla przyjemności.
Zależy mi tylko na częściach, a twoja bryka wpadła mi w oko.*

Czas Pokoju k10+k10 | Duch Postępu k12+k12
Zew Wojny k10+k12 | Faza Przetwarzania k10+k10
Żywotność 11 | Odporność 3 | Inicjatywa 14 | Pełna mobilizacja 2

Kurtka ćwiekowana (ręce, tułów: +2), gogle ochronne (głowa: +1),
wzmocniony kask motocyklowy (głowa: +2), ochraniacze wojskowe (nogi: +2).

Gazrurka (broń improwizowana; Siła k8+k10)
M3A1 [deficytowy] S 2k8+k10 | C 0 | Z krótki | Sz 3 | Mag 30

Duża ilustracja na str. [70](#)

Alden Wilcox (maruder, przywódca szajki płodowniczej)*Czy byłbyś tak miły i odłożył te cenne fanty z powrotem na półkę?**Zdarza mi się poszlachtować człowieka, który kładzie łapska na moją własność...*

Czas Pokoju k10+k10 | Duch Postępu k8+k10

Zew Wojny k10+k12 | Faza Przetwarzania k12+k12

Żywotność 12 | Odporność 3, tułów i ręce 4 | Inicjatywa 12 | Pełna mobilizacja 2

Maska bojowa (głowa: +1), ciężka kamizelka kuloodporna (tułów: +3),
motocyklowe buty (nogi: +1), spodnie bojowe (nogi: +2).

Rękawice bojowe (Siła 2k8+k10) [niepowszedni]

Remington 870 [deficytowy] S 3k8+k10 | C +1 | Z krótki | Sz 1 | Mag 4

Duża ilustracja na str. [122](#)**Robert McCoy (maruder, dowódca komórki Ruchu Oporu)***Wszystko jeszcze może się zdarzyć dopóki walka trwa!**Nie spocznę do czasu aż komunistyczna hołota i Obcy stąd nie znikną.*

Czas Pokoju k10+k10 | Duch Postępu k8+k10

Zew Wojny k12+k12 | Faza Przetwarzania k10+k12

Żywotność 14 | Odporność 3, tułów i ręce 4 | Inicjatywa 14 | Pełna mobilizacja 2

Maska bojowa (głowa: +1), kamizelka kuloodporna (tułów: +2),
naramienniki gladiatora (ręce: +2), pancerne wysokie buty (nogi: +3).

Nóż bojowy (Siła 2k8+k10) [niepowszedni]

Colt Python [z wyższej półki] S 3k12 | C 0 | Z krótki | Sz 1 | Mag 6

Duża ilustracja na str. [124](#)**Bill Wells (toksyk, przywódca grupy z Syndykatu Czaszek)***Naprawdę kompletnie nie rozumiem ludzi, którzy narzekają na apokalipsę.**Przecież to taka świetna zabawa. Zwłaszcza ucinanie tępych łbów!*

Czas Pokoju k10+k10 | Duch Postępu k10+k10

Zew Wojny k12+k12 | Faza Przetwarzania k10+k10

Żywotność 13 | Odporność 3, tułów 4 | Inicjatywa 12 | Pełna mobilizacja 1

Gogle ochronne (głowa: +1), wzmocniony kask (głowa: +2),
ciężki ochraniacz tułowia (tułów: +2), pancerne ochraniacze (nogi: +3),
potężne naramienniki (ręce: +3).

Miecz z kości grzbietowej Tarczownika (Siła 3k10) [deficytowy]

Duża ilustracja na str. [132](#)**George Stratton (dowódca oddziału Klanu Orląt)***Cały ten bajzel zawdzięczamy odmieńcom. Na szczęście jest okazja,**żeby wreszcie raz na zawsze zrobić z nimi porządek. To moja misja.*

Czas Pokoju k10+k10 | Duch Postępu k12+k12

Zew Wojny k12+k12 | Faza Przetwarzania k10+k10

Żywotność 14 | Odporność 3, tułów i ręce 4 | Inicjatywa 14 | Pełna mobilizacja 2

Ciężko opancerzony hełm (głowa: +3), kurtka pancerne (tułów, ręce: +3),
ciężkie spodnie wojskowe (nogi: +3).

Nóż bojowy Obcych (Siła 2k8+k12) [deficytowy]

Multiblasters [topowy] S k10+2k12 | C 0 | Z krótki | Sz 3 | Mag 24

Duża ilustracja na str. [179](#)

Kitchi (maruder, wojownik Skowytu Kojota)

Blada twarz nie może polować na kojoty. Mięso tego zwierzęcia mogą spożywać wyłącznie ludzie z mojego plemienia!

Czas Pokoju k10+k10 | Duch Postępu k8+k8
Zew Wojny k10+k12 | Faza Przetrwania k12+k12
Żywotność 11 | Odporność 3, ręce 4 |
Inicjatywa 13 | Pełna mobilizacja 2

Napierśnik ze skór i kości (tułów: +2), maska rytualna (głowa: +1),
ochraniacze z czaszek (nogi, ręce: +1).

Rękawice bojowe (Siła 2k8+k10) [niepowszedni]
Łuk [niepowszedni] S 2k8+k10 | C 0 | Z krótki | Sz 1 | Mag 1
Tomahawk / oszczep [niepowszedni] S 2k8+k10 | C +1 | Z krótki

**Matthew Rogers (maruder, przywódca ekspedycji)**

Kto nie ryzykuje ten nie zyskuje! Jeśli chcesz cennych fantów to musisz wybrać się w naprawdę trudno dostępne rewiry.

Czas Pokoju k10+k12 | Duch Postępu k10+k10
Zew Wojny k10+k10 | Faza Przetrwania k12+k12
Żywotność 10 | Odporność 3, tułów 4 |
Inicjatywa 12 | Pełna mobilizacja 1

Potężne naramienniki (ręce: +3), trekkingowe buty (nogi: +1).

Nóż bojowy (Siła 2k8+k10) [niepowszedni]
Colt M1911 [deficytowy] S 3k10 | C 0 | Z krótki | Sz 1 | Mag 7

**Gordon Brown (toksyk, żołnierz Konfederacji Odrodzenie)**

Obywatelu! Rząd Tymczasowy potrzebuje twojego wsparcia. Przekaż nam swój najlepszy sprzęt. Użyjemy go do walki z najeźdźcą!

Czas Pokoju k8+k10 | Duch Postępu k8+k10
Zew Wojny k10+k12 | Faza Przetrwania k10+k12
Żywotność 12 | Odporność 3, tułów i ręce 4 |
Inicjatywa 13 | Pełna mobilizacja 0

Maska bojowa (głowa: +1), potężne naramienniki (ręce: +3),
ciężka kamizelka kuloodporna (tułów: +3), trekkingowe buty (nogi: +1).

Nóż bojowy (Siła 2k8+k10) [niepowszedni]
Skorodowany [deficytowy] Miotacz ognia PYRO
S 2k8+2k10 | C +2 | Z krótki | Sz 1 | Mag 20
Skorodowany [deficytowy] Blaster
S k10+2k12 | C +2 | Z krótki | Sz 1 | Mag 12



Randall Hayes
(maruder, Alternatywa dla Ameryki,
technik oraz specjalista od implantów)

Straciłem nogi i rękę podczas ataku Obcych na moją osadę. Zginąłbym gdyby nie Alternatywa dla Ameryki. Spłacam im dług wdzięczności wspierając tę organizację swoimi umiejętnościami inżynierskimi i medycznymi. Implanty to moja specjalność.

Czas Pokoju k10+k12 | Duch Postępu k12+k12
 Zew Wojny k8+k8 | Faza Przetrwania k10+k12
 Żywotność 10 | Odporność 3, tułów 4 |
 Inicjatywa 11 | Pełna mobilizacja 1

Skórzana kurtka (tułów, ręce: +1).

Nóż bojowy (Siła 2k8+k10) [niepowszedni]

Blaster [z wyższej półki]

S k10+2k12 | C +2 | Z krótki | Sz 1 | Mag 12

cybernetyczna prawa ręka

cybernetyczny system gasienicowy zamiast nóg



Talutah
(albinos, rdzenny Amerykanin, najemnik)

*Talutah widzieć w ciemnościach i widzieć we mgle.
 Jeśli ty szukać tropiciela, Talutah pomoże.
 Jeśli ty szukać dzielny wojownik, Talutah pomoże.
 Jeśli ty szukać kłopot, Talutah też ci pomoże!!!*

Czas Pokoju k8+k10 | Duch Postępu k8+k10
 Zew Wojny k10+k12 | Faza Przetrwania k12+k12
 Żywotność 13 | Odporność 3, tułów 4 |
 Inicjatywa 13 | Pełna mobilizacja 2

Zmutowane blizny (tułów, nogi: +1).

Nóż bojowy (Siła 2k8+k10) [niepowszedni]

Tomahawk [niepowszedni]

S 2k8+k10 | C +1 | Z krótki

cybernetyczne oko z termowizją

cybernetyczny ręka

cybernetyczny implant filtr płucny



Typowi przeciwnicy (przedstawiciele rasy ludzkiej)

SŁABI	PRZECIĘTNI	SILNI
Charakterystyki: k8+k8 lub k8+k10	Charakterystyki: k10+k10	Charakterystyki: k10+k12 lub k12+k12
Inicjatywa: 9-10	Inicjatywa: 10-12	Inicjatywa: 12-15
Żywotność: 8 lub 9	Żywotność: 10 lub 11	Żywotność: 12, 13 lub 14
Odporność: 3 u cargo trzy lokacje: 4 u skórzaków dwie lokacje: 4	Odporność: 3 i jedna lokacja: 4 u cargo trzy lokacje: 4 u skórzaków dwie lokacje: 4	Odporność: 3 i dwie lokacje: 4 u cargo trzy lokacje: 4 u skórzaków dwie lokacje: 4
Przykładowe opancerzenie: Gogle ochronne (głowa: +1) Kurtka skórzana (tułów, ręce: +1) trekingowe buty (nogi: +1)	Przykładowe opancerzenie: Hełm wojskowy (głowa: +2) kurtka wojskowa (tułów, ręce: +2) Spodnie bojowe (nogi: +2)	Przykładowe opancerzenie: Ciężko opancerzony hełm (głowa: +3) Rękawice bojowe (ręce: +2) Taktyczne ochraniacze (ręce: +1) Ciężka kamizelka kuloodporna (tułów: +3) Buty militarne (nogi: +2) Taktyczne ochraniacze (nogi: +1)
Przykładowe uzbrojenie: Skordowany nóż bojowy (Siła 2k8+k10) [pospolity] <i>albo</i> skorodowany bejsbolowy kij z gwoździemi (Siła 2k10) [pospolity] <i>a także</i> Skorodowany TT-33 [pospolity] S k8+2k10 C -2 Z krótki Sz 1 Mag 8 <i>albo</i> Skorodowany Walther P38 [pospolity] S 2k8+k10 C -1 Z krótki Sz 1 Mag 8	Przykładowe uzbrojenie: Skordowany nóż bojowy (Siła 2k8+k10) [pospolity] <i>albo</i> Skorodowany miecz / maczeta / tasak (Siła k8+2k10) [niepowszedni] <i>a także</i> Skorodowany M3A1 [niepowszedni] S 2k8+k10 C 0 Z krótki Sz 3 Mag 30 <i>albo</i> Skorodowany Remington 870 [niepowszedni] S 3k8+k10 C +1 Z krótki Sz 1 Mag 4	Przykładowe uzbrojenie: Skordowany nóż bojowy (Siła 2k8+k10) [pospolity] <i>oraz</i> Skorodowana piła mechaniczna / odrzutowy młot bojowy (Siła k10+2k12) [deficytowy] <i>a także</i> AK-47 [z wyższej półki] S 3k10 C -1 Z długi Sz 6 Mag 30 <i>albo</i> Skorodowany blaster [deficytowy] S k10+2k12 C +2 Z krótki Sz 1 Mag 12



GENERATOR

GENERATORY

Każdy Weteran ma ręce pełne roboty. To na nim spoczywa obowiązek opracowania kluczowych elementów scenariusza. Na szczęście nie musi planować absolutnie wszystkiego – przynajmniej część fabuły może być wygenerowana losowo lub wybrana spośród gotowych koncepcji. Temu właśnie służą listy przykładowych okoliczności – między innymi spotkań i miejsc. Działa to tak, że **Weteran uwzględnia bieżący przebieg wydarzeń i używa odpowiedniego generatora, by zainspirować się albo sprawdzić, co się wydarza lub na co się zanosi**. Prawdę mówiąc, Weteran może używać generatorów absolutnie dowolnie. Grunt, by wynikała z tego dobra sesja!

Poniżej znajduje się generator losowych zdarzeń podczas eksploracji ponurego miasta mocno zdewastowanego na początku Wojny Totalnej. Niektóre wylosowane motywy mogą być uszczegółowione poprzez dodatkowy rzut kostką. Sygnalizuje to odpowiedni rodzaj kostki (zwykle k6) podany w tekście w nawiasie kwadratowym.

Należy rzucić k100, a gdy wypadnie wynik powyżej 50-ciu, trzeba odjąć 50.

[01] Kilkuosobowa ekspedycja Kolektywu Chemików wypompowuje benzynę do swojej zaopatrzonej w mały zbiornik ciężarówki i jednocześnie przeszukuje zdewastowaną stację benzynową. Nie zamierzają się dzielić!

[02] Kilka zmutowanych kundli lub innych niedużych stworzeń pożera czyjeś szczątki. Sądząc po ubraniu, a zwłaszcza dobrych butach trekkingowych, denat prawdopodobnie był tropicielem. Można przy nim znaleźć 2k6 popularnych przedmiotów.

[03] Paroosobowa grupka członków Kolektywu Chemików przeszukuje dawną aptekę. Napotyka opór w postaci zmutowanych insektów, które zaległy się tam. W zamian za pomoc Kolektywu oferuje udział w łupach.

[04] Podejrzana cywilna furgonetka rozklekotała się na środku skrzyżowania. Tylne drzwi są otwarte na oścież, a spod odchylonej maski wydobywa się dym. Na pace można znaleźć legowisko, jakby ktoś mieszkał w tym aucie. Po bliższych oględzinach okazuje się, że **[k6]** dym wydobywa się z **[1, 2, 3]** flary położonej na ulicy pod silnikiem i jest to zaskadzka; **[4, 5, 6]** z uszkodzonego silnika, a obok auta można znaleźć ślady prowadzące do pobliskiego magazynu, gdzie właściciele udali się na poszukiwanie części zamiennych (ich nastawienie sprawdź na str. [242](#)).

[05] Na chodniku widać ślady krwi, które dokądś prowadzą. Może to ranny funkcjonariusz Agencji Dozoru potrzebuje wsparcia?

[06] Mała grupa tropicieli zawzięcie przeszukuje rumowisko. Czyżby trafili na jakiś trop?

[07] Cała ulica pokryta jest czarną, kleistą, podobną do ropy substancją. Najwyraźniej w jednym z pobliskich budynków znajduje się Anomalia Skrzep (patrz str. [152](#)). Prawdopodobnie uda się przy nim znaleźć kilka Fenomenów (każdy jest odpowiednikiem 10-ciu produktów chemicznych).

[08] Ślepy zaułek zakończony Anomalią o nazwie Szczelina (str. [152](#)), która bardzo mgliście pokazuje drugą stronę, więc pewnie wkrótce się zamknie. Mający obraz z pewnych względów wydaje się interesujący.

[09] Gdzieś w oddali najwyraźniej coś płonie, bo z daleka widać słup dymu. Czyżby doszło tam do wybuchu, katastrofy lotniczej, a może to tylko przypadkowy pożar?

[10] Na chodniku leżą zwłoki człowieka, który wygląda jakby spadł z dużej wysokości po strzale w głowę. Obok ciała jest sporo kawałków rozbitego szkła. Widać też, że mężczyzna chorował na jakąś poważną dolegliwość. Po wejściu do budynku i znalezieniu pokoju, z którego wyleciał przez okno, okazuje się, że popełniono w nim zbiorowe samobójstwo. Wszyscy zgromadzeni strzelili sobie w głowy. Jeden najwyraźniej zatoczył się i wypadł

przez okno. Przy zwłokach można znaleźć kilka opróżnionych strzykawk biostymulanta IMMUNACTIV oraz jeden egzemplarz dotąd nieużyty. „Jeśli to nam nie pomoże, nic już nas nie uratuje” – głosi fragment krótkiego dziennika jednej z ofiar.

[11] Przechodząc obok rumowiska da się dostrzec fragment szyldu potencjalnie interesującego obiektu **[k6]**. Może to być na przykład: **[1]** apteka, **[2]** warsztat samochodowy, **[3]** sklep wielobranżowy, **[5]** sklep militarny lub strzelnica, **[6]** kiosk ruchu lub sklep muzyczny. Możliwe, że obiekt nie został jeszcze do końca splądrowany.

[12] Któryś raz z rzędu postaci napotykają narysowaną na ścianie czerwonym sprejem strzałkę, wskazującą pewien kierunek. Czy odważą się sprawdzić, dokąd prowadzą te znaki? **[k6]** Czy będzie to **[1, 2]** pułapka bądź zasadzka, **[3, 4]** niewielki bar „W zgłiszczach”, ewentualnie **[5, 6]** skup towarów należący do Kartelu?

[13] Postaci wchodzą wprost na pole walki. Na ziemi jest sporo łusek, gdzieśgdyś widać jeszcze nie rozszarpane przez zwierzęta zwłoki oraz kilka podziurawionych pociskami, zdezelowanych aut. W jednym z samochodów jest zapakowany, nietknięty towar (kilkadziesiąt części mechanicznych, kilkanaście sztuk cennego Fenomeny lub inne wartościowe przedmioty). Cokolwiek się tu stało, niemal wszyscy zginęli. Jeśli ktokolwiek ocalał, to pojedyncza osoba, której ślady krwi wiodą do jednego z okolicznych budynków. Ma przy sobie walizkę pełną kartek towarowych (jak się później okaże – podrobionych).

[14] Słysząc ryk motocykli. Najwyraźniej w pobliżu **[k6]** koczują **[1, 2, 3]** korsarze, a konkretnie groźny gang motocyklistów, **[4, 5, 6]** kanibale, którzy ogniem z rur wydechowych podgrzewają blachę, na której grillują części ciał jakichś nieszczęśników.

[15] Słysząc dudniącą muzykę, pojedyncze wystrzały w nierównych odstępach oraz

okrzyki radości. Niewielka grupa Syndykatu Czaszek świętuje bez okazji albo z jakiegoś konkretnego powodu.

[16] Któryś z Bohaterów Graczy ma przeświadczenie, że ktoś ich obserwuje lub śledzi, ale nikogo nie da się przyłapać na gorącym uczynku pomimo nawet wytężonych starań.

[17] Nagle pada strzał, który niemal trafia jedną z postaci. W pobliżu na dobrych pozycjach strzeleckich ukrywa się dwóch lub trzech snajperów. To zasadzka! Bohaterowie Graczy są w krzyżowym ogniu. Wyjście z tego bez szwanku jest trudne, a rozwalenie strzelców stanowi nie lada wyzwanie.

[18] Ktoś woła z oddali „Hej, wy, pomóżcie mi”. **[k6]** Czy to **[1, 2, 3]** zasadzka czy **[4, 5, 6]** tylko pewien tropiciel został poważnie ranny (kontuzjowany) przez jakąś zmutowaną kreaturę? Może zna położenie niesplądrowanego obiektu, a skoro został sam, zaprosi postaci do współpracy, jeśli mu pomogą?

[19] Bohater potyka się o coś. To stacjonarny terminal, który włączył się po tym, gdy został przypadkiem kopnięty. Trudno było go zauważyć, bo znajdował się pod stertą śmieci. Wygląda na prosty komputer sterujący jakimś drzwiami. Dokąd mogą prowadzić? **[k6]** Być może **[1, 2]** do czyjejś przechowalni zbieranych w okolicy fantów; **[3, 4]** do magazynu Kartelu strzeżonego przez kilka robotów; **[5, 6]** do miejskiego schronu, w którym można znaleźć tylko parę wysuszonych szkieletołów i natknąć się na małe stado szczurów.

[20] Z naprzeciwka nadjeżdża transporter opancerzony z napisem „Konfederacja Odrodzenie”. Maszyna zatrzymuje się przy bohaterach, a jeśli czmychnęli, ktoś wzywa ich do opuszczenia kryjówki pod groźbą użycia siły. Z wozu wyjdzie dwóch odzianych w skafandry wspomagane i solidnie uzbrojonych konfederatów, którzy dokonają kontroli osobistej. Jeśli bohaterowie mają przy sobie Fenomeny lub jakiś szczególnie rzadki sprzęt, mundurowi najpierw zaczną pytać skąd on

pochodzi, potem będą sugerować kradzież, a następnie oświadczać, że konfiskują go. Zrobią to, o ile oczywiście gracze na to pozwolą...

[21] Bohaterowie natkną się na świeże zwłoki tropiciela. Wygląda na to, że męczyzna został zamordowany – ma poderżnięte gardło. Niczego jednak nie ukradziono – przy ciele leży plecak (są w nim 2k6 przedmioty popularne). Gdy tylko postaci podejść bliżej, zjawi się kilku towarzyszy tropiciela, którzy zaczną oskarżać bohaterów o zabójstwo w celach rabunkowych. W trakcie burzliwej dyskusji jeden z łowców przypadkiem wejdzie na pułapkę, która wystrzeli w jego stronę metalowy, płaski dysk. Wtedy stanie się jasne, że to nie bohaterowie poderżnęli tropicielowi gardło, lecz właśnie tego typu pocisk trafił go w szyję. W ostatniej chwili świadomość przebiegu wydarzeń zapobiegnie straszliwej jatce. Opuszczenie najeżonego pułapkami terenu może okazać się problematyczne dla każdej z grup. Łowcy chętnie będą puszczać Bohaterów Graczy przodem...

[22] Postaci dostrzegą patrolowy spodek Obcych wbity poziomo w dość wysoki budynek. Najwyraźniej ktoś go strącił. Być może jest coś interesującego na pokładzie? Czy nikt nie urzęduje na niższych piętrach wieżowca, a dostanie się na wyższe poziomy nie okaże się zbyt dużym wyzwaniem z powodu zagruzowanych klatek schodowych i zablokowanych miejscami szybów wind? A może w spodku swoje gniazdo mają obecnie Chimery?

[23] Nadjeżdża ciężarówka propagandowa Konfederacji Odrodzenie. Z głośników wydobywa się przemowa: „Obywatelu! Przekaż wartościowy sprzęt bojowy tym, którzy naprawdę biegle potrafią się nim posługiwać. Wspierając Rząd Tymczasowy wspierasz odbudowę Ameryki. Jeśli nie masz nic szczególnie wartościowego, w ostateczności przyjmujemy również amunicję. Obywatelu...”

[24] Wraz z eskortą kilku ochroniarzy z przeciwka nadchodzi tajemniczo wyglądający przybysz **[k6]**. **[1, 2]** to obwoźny handlarz; **[3, 4]** to felczer i sprzedawca implantów

w jednej osobie – ma na stanie k2+2 wszcypy; **[5]** to korsarze podszywający się pod obwoźnych handlarzy, których niedawno zamordowali; **[6]** to kanibale udający sprzedawców; wspomniani złoczyńcy zaatakują drużynę tylko jeśli wyczują przewagę.

[25] Nieopodal padają strzały. Jeśli gracze zbadają, co się dzieje, okaże się, że obwoźny lekarz wraz z eskortą został napadnięty przez bandę korsarzy. W zamian za pomoc zaoferuje medykamenty o stopień taniej i w ramach wdzięczności proponuje nieodpłatne przeprowadzenie zabiegu lekarskiego.

[26] Niedaleko padają strzały. Okazuje się, że to obwoźny handlarz broni się przed korsarzami. W zamian za pomoc zaoferuje każdemu nieodpłatnie towar niepowszedni.

[27] Postaci znajdują zwłoki ze śladami licznych użądleń. W pobliżu mają swoje gniazdo zmutowane insekty. Tego typu stworzenia to swoiste źródło półproduktów chemicznych. Z ich gniazda też da się wydobyć co najmniej 5k8 porcji tego typu substancji.

[28] Postaci spostrzegają jakiegoś człowieka czmychającego do kanalizacji miejskiej. Później mogą spotkać kogoś okradzionego przez złodziejaską, którego rysopis będzie pasował do faceta z kanałów. Napotkana osoba może poprosić o odzyskanie przedmiotu mającego wartość sentymentalną lub cennego ładunku w zamian za jakąś przysługę (na przykład lekarz może proponować zabieg medyczny). Sytuacja mogłaby mieć związek ze scenką numer 29.

[29] Z kanałów dobiega wołanie o pomoc. Zmutowane gryzonie otoczyły jakiegoś nieszczęśnika, a skończyła mu się amunicja. W zamian za ratunek oferuje przekazanie mapy **[k6]** do rzekomo niesplądrowanego dotychczas **[1, 2]** supermarketu, **[3, 4]** sklepu militarnego albo do **[5, 6]** apteki. Sytuacja może mieć związek ze scenką 28, a konkretnie może być jej całkiem interesującą fabularnie kontynuacją.

[30] Nad głowami postaci przeleci SPS (Samolot Pionowego Startu; Odporność/Żywotność 8) ciężko opancerzony i uzbrojony w laserowy minigun (Supernova) oraz wyrzutnię rakiet (Nirvana). Na maszynie było widać napis „Konfederacja Odrodzenie”. Wkrótce potem słychać odgłosy bardzo ciężkiej strzelaniny, a po paru minutach potężny huk, po którym następuje niepokojąca cisza. Czyżby maszyna została zniszczona? Kto zdołałby tego dokonać? Po zbadaniu sprawy okaże się, że jeden z silników maszyny został uszkodzony. Konfederaci są, z wyjątkiem jednego, poważnie ranni po katastrofie. Pojazd zdoła ruszyć po tym, gdy naprawi się trafiony silnik. Z danych wywiadowczych żołnierzy wynika, że niedaleko znajduje się magazyn z częściami mechanicznymi. Trzeba się tam dostać, zdobyć je i przetransportować. Sporo roboty, ale Konfederacja będzie wdzięczna! Tymczasem stanowczo sprzeciwia się takiemu rozwojowi wydarzeń sprawcy całego zamieszania **[k6]**, czyli **[1, 2]** skalani komuniści lub **[3, 4]** Kartel albo **[5, 6]** ponadprzeciętnie uzbrojeni korsarze.

[31] Ze wschodu nadlatuje kilka Chimer (str. 200). Stworzenia łatwo się spłoszą, niekoniecznie będą ostro walczyć, w każdym razie jedno z nich uderzy w chyboczący się na skraju jakiegoś budynku billboard. Konstrukcja runie, odsłaniając szyld wskazujący drogę do kliniki. Obiekt nie będzie mocno splądrowany – da się tam znaleźć trochę biostymulantów, ale postaci spotkają również kilku Parszywców (str. 210) oraz jednego ohydneho Sanitariusza (str. 212).

[32] Postaci napotykają dziwnie zmutowanego, jednookiego kundla. Nie jest groźny. Ktoś przywiązał mu do ogona sznurek z puszkami. Zwierzę ma też liczne rany – znęcano się nad nim. Jeśli gracze mu pomogą, nie spotka ich nic złego. Jeśli zabiją psa lub będą na jego cierpienie obojętni – napotkają sforę agresywnych zmutowanych czworonogów!

[33] Postaci natrafiają na zwłoki jakiegoś anonimowego poszukiwacza. Niewiele można przy nim znaleźć, ale jedną z rzeczy jest

ukryta w bucie mapa, prowadząca do miejsca, które określił słowem „skarb”. Gdziekolwiek to będzie, istnieje 15% szans, że znajdą tam odpowiedni przedmiot z wyższej półki.

[34] Postaci nagle spostrzegają dwa humanoidalne roboty przelatujące z jednego budynku na drugi za pomocą plecaków odrzutowych. Jeśli pójdą w tamtą stronę, natkną się na kilka manifestacji Gorejącego Obłoku (str. 153). Wygląda na to że Astroboty (str. 209) poszukują wartościowych Fenomenów tej Anomalii. Nie zamierzają się dzielić!

[35] Postaci przypadkiem wchodzi w ślepą uliczkę, która jednak kończy się Anomalią Szczelina (str. 152). Trudno przewidzieć, dokąd ona prowadzi, ale obraz jest ledwie widoczny, więc pewnie tunel wkrótce się zamknie... **[k6]** Przejście prowadzi **[1, 2]** w sam środek strzelaniny między korsarzami a Konfederacją Odrodzenie, **[3, 4]** na parking korsarzy, gdzie stoi kilka ciężarówek załadowanych częściami mechanicznymi, **[5, 6]** w okolicie małego obozu ekspedycji łowców.

[36] Nadjeżdża konwój Alternatywy dla Ameryki. Nie zamierzają się tłumaczyć, co tu robią, ale jeśli postaci potrzebują na przykład pomocy lekarskiej, organizacja może udzielić nieodpłatnie takiego wsparcia (o ile postaci nie dorobiły się złej sławy). Alternatywa może również sprzedawać medykamenty.

[37] Na murze lub ścianie budynku jest namalowany jaskrawo zielonym sprayem symbol skażenia promieniotwórczego. Wszyscy doskonale wiedzą, że tak ocalali oznaczają obszary, na których panuje skażenie promieniotwórcze. Jeśli postaci mają miernik promieniowania to **[k6]** mogą sprawdzić, czy dany teren **[1, 2, 3, 4]** faktycznie jest niebezpieczny i należy go ominąć szerokim łukiem czy **[5, 6]** to tylko zmyłka, która ma sprawić, że nieproszeni goście będą trzymali się z dala od kryjówek małej społeczności albo od obszaru sukcesywnie plądrowanego przez niewielką grupę poszukiwaczy. Jeśli teren jest skażony, można tam spotkać jakąś bestię.

[38] Kilku kanibali prowadzi zakutych w łańcuchy nieszczęśników. Głośno wymieniają uwagi na temat tego, jak smakowicie wyglądają ich różne części ciała. „Łydki tej małej na pewno będą wyśmienicie smakować!”

[39] Któraś z postaci nieomal wchodzi na minę. To jedno z zabezpieczeń chroniących kryjówkę korsarzy, która znajduje się nieopodal. W obozie jest też kilku jeńców, którzy **[k6]** są sprzedawani **[1, 2]** kanibalom, **[3, 4]** Klanowi Orląt w charakterze niewolników, ewentualnie **[5, 6]** wymieniani w zamian za okup, bo zostali uprowadzeni z niewielkiej społeczności kontenerowców.

[40] Bohaterowie przemierzając miasto natykają się na całkiem przyzwoicie utrzymaną i w stosunkowo niewielkim stopniu zagrзованą ulicę, która najwyraźniej całkiem często bywa używana. Kilka chwil później słysząć warkot nadjeżdżających aut. To trasa rajdu! Idąc za śladami pojazdów można dotrzeć do sporej osady kontenerowców, w której o władzy decyduje zwycięstwo wyścigach. Jeśli wśród postaci jest pilot, być może ktoś go zatrudni; pozostali bohaterowie też będą mieli co robić – mogą na przykład wykradać części mechaniczne lub sabotować przygotowania wybranych ekip rajdowych.

[41] Postaci napotykać kilkoro uciekinierów, którzy starają się zbiec przed **[k6]** bandą **[1, 2]** kanibali, **[3, 4]** łowców niewolników, **[5, 6]** Konfederacją Odrodzenie, która skazała ich na śmierć za to, że bronili swojego dobytku i nie chcieli go oddać Rządowi Tymczasowemu.

[42] Obwoźny handlarz i jego ochroniarze ucierpieli podczas ataku korsarzy. Będzie wdzięczny za eskortę na granice miasta, które okazało się niebezpieczniejsze, niż przypuszczał.

[43] Konfederacja Odrodzenie postawiła pod murem kilkoro poszukiwaczy. Dowodzący ze społeczeństwa głośno przemawia „Ostatni raz was pytam, gdzie ukryliście swój sprzęt. W splą-

dowanym budynku na pewno było więcej sprzętu niż tylko ten worek gratów. Daję wam naprawdę ostatnią szansę. Jeśli nie odpowiecie, każę strzelać!” Poszukiwacze powiedzą, że nic więcej nie znaleźli. Jeśli bohaterowie w porę nie interweniują, konfederaci rozstrzelają ludzi, wezmą graty i ruszą dalej.

[44] Diler lokalnego gangu korsarzy spróbuje opchnąć postaciom trochę towaru. Oferuje wyłącznie podróbki strzykawkowych biostymulantów. Jeśli postaci będą miały zamiar go zabić, ujawni, że chroni go snajper. Okaże się to prawdą, a poza tym w razie zamordowania dileru drużyna będzie ścigana przez mściwych bandytów z gangu.

[45] Postaci przechodzą obok ściany, na której Ruch Oporu wywiesił plakaty propagandowe wzywające do walki z okupantem. Na jednym z nich jest napis „Zlikwiduj posterunek w miejscu X, a skontaktujemy się z tobą”. Pod spodem jest mapa z oznaczoną lokalizacją tego miejsca. Lokalny Ruch Oporu może mieć więcej misji do wykonania dla śmiałków, którzy wykonają te zadanie.

[46] W oddali słysząć wystrzały z broni krótkiej. Jak się okazuje, to pewien tropiciel utknął w budynku otoczonym przez kilka zmutowanych bestii albo paru kanibali, którzy zamierzają go dopaść i skonsumować!

[47] Kilka Cyber-Zombie, Hybryd lub Plugastw przeszukuje teren w nadziei na znalezienie czegoś do rozerwania na strzępy!

[48] Postaci trafiają w okolice zejścia do metra. Korytarz przegrodzony jest przez Elektropajęczynę (str. [151](#)). W tunelach jest ich więcej. Żyją tam też zmutowane gryzonie i inne poczwary. Nikt nie zapuszczałby się w te strony, gdyby nie mapa na ścianie, sugerująca, że na jednej ze stacji znajduje się centrum handlowe oraz posterunek policji, czyli potencjalne źródła cennych fantów!

[49-50] Kilku misjonarzy Apocrypha żąda spowiedzi albo paru członków Klanu Orląt stara się „sprzedać” swoją wizję świata.

Cechy charakterystyczne płądrowanego budynku (rzut k100; jeśli wynik jest wyższy niż 50, należy odjąć 50)

- [01] kałuże po toksycznym deszczu lub toksyczna breja z jakichś beczek
- [02] utrudniony dostęp (np. zagruzowany korytarz wejściowy lub sterty rupieci)
- [03] ułatwiony dostęp (np. dziura w ścianie lub niski parter albo szklana witryna)
- [04] wbity w zewnętrzną ścianę samochód
- [05] częściowo zawalony budynek
- [06] w budynek uderzyła błyskawica
- [07] na klatce schodowej lewituje utrudniająca przejście Anomalia Owal (str. [154](#))
- [08] ktoś wyskoczył z okna popełniając samobójstwo lub został przez okno wyrzucony
- [09] okna na parterze są zakratowane
- [10] ślady rozległego pożaru
- [11] pod ścianą budynku kilka osób zostało rozstrzelanych
- [12] ślady po wybuchu bomby
- [13] pułapki chroniące zakamuflowanej skrytki
- [14] zapadające się podłogi
- [15] woń rozkładających się szczątków jakiegoś obrzydliwego zwierzęcia
- [16] woń ludzkich rozkładających się zwłok
- [17] ktoś zatrzasnął się w jednym z pomieszczeń i pożarły go szczury
- [18] ktoś koczował w jednym z pomieszczeń
- [19] narysowane sprayem strzałki na klatce schodowej prowadzące do pomieszczenia, w którym na przykład ktoś popełnił samobójstwo lub zastawił pułapkę
- [20] wszystkie ściennie zegary są ustawione na taką samą godzinę
- [21] na każdym piętrze klatki schodowej jakieś słowo układające się w zdanie (np. „nie wychodź na dach” lub „nie wchodź do piwnicy”)
- [22] jakiś narkoman przedawkował podrobiony biostymulant Euforia (str. [176](#))
- [23] w paru korytarzach znajduje się Anomalia Elektropajęczyna (str. [151](#))
- [24] w piwnicy można znaleźć paskudną Anomalię Skrzep (str. [152](#))
- [25] cała rudera lub sufit w paru miejscach może w każdej chwili runąć
- [26] w budynku zaległy się zmutowane szczury
- [27] w budynku zaległy się zmutowane insekty
- [28] pod bardzo grubą warstwą brudu znajduje się szkielet, w którego klatkę piersiową jakaś postać przypadkowo wdepnie
- [29] przygnieciony gruzami Astrobot (str. [209](#)) poprosi o pomoc / części uniwersalne
- [30] w budynek uderzył SPS (Samolot Pionowego Startu) Konfederacji Odrodzenie
- [31] w jednym z pomieszczeń jest Anomalia Gorejący Obłok (str. [153](#)); wokół niej ktoś narysował pentagram i postawił świece
- [32] w jednym z pomieszczeń ktoś urządził prowizoryczne laboratorium i produkował podrobki biostymulantów
- [33] w jednym z pomieszczeń ktoś uwięził Parszywca (str. [210](#))
- [34] w jednym z pomieszczeń jest zakamuflowany tajemniczy terminal, który otwiera tajne przejście (np. do skrytki lub wyjścia ewakuacyjnego)
- [35] w jednym z pomieszczeń jest mnóstwo kobiecych butów i trup człowieka, który podciął sobie żyły (w liście pożegnalmym napisał, że z butów ukochanej wyparował już jej zapach i nie wyobraża sobie życia bez jej stóp)
- [36] na jednym z pięter ściana jest wyburzona i z korytarza lub pomieszczenia roztacza się niezły widok na okolicę
- [37] na jednym z pięter można natknąć się na manifestację Anomalii Galareta (str. [153](#))
- [38] w jednym z pomieszczeń kanibale urządzili sobie ucztę – wszędzie walają się ludzkie kości
- [39] na dachu założyły gniazdo k2+1 Chimery
- [40] w jednym z korytarzy trwała strzelanina, bo widać dziury po kulach oraz mnóstwo łusek, ale chyba nikt nie zginął
- [41] w jednym z korytarzy jest pułapka uruchamiająca głośny alarm
- [42] przy wejściu widnieje napis „zginiesz jeśli tu wejdiesz” lub „to miejsce jest przeklęte”
- [43] w jednym z pomieszczeń manifestuje się Anomalia Próżnian (str. [153](#))
- [44] winda najwyraźniej spadła i zginęli w niej ludzie albo stanęła i umarli w niej z głodu
- [45] w rurach coś hałasuje; brzmie to jakby jakieś stworzenie nimi wędrowało
- [46] podłoga niemiłosiernie trzeszczy lub wszędzie pełno szkła, więc nie da się tu skradać
- [47] coś żyje na jednym z pięter, ale trudno się tam dostać
- [48] w jednym z pomieszczeń można znaleźć kilka luster i wózek inwalidzki z kajdankami – najwyraźniej ktoś lubił tu na siebie patrzeć podczas torturowania jakichś nieszczęśników
- [49] w jednym z pomieszczeń jest zatrzaśnięty lub uwięziony przymierający głodem poszukiwacz
- [50] w jednym z pomieszczeń jest ukryty sejf (a w nim 2k6 rulonów pieniędzy i być może jakaś broń)

Niewielkie lokacje miejskie (rzut k20)	
[1] Posterunek policji	40% szans na egzemplarz broni nieposzedniej; 80% szans na 3k20 sztuk standardowej amunicji.
[2] Biblioteka	45% szans na sensowną książkę (zasady na str. 140); 35% szans na sensowne czasopismo (zasady na str. 140).
[3, 4] Sklep wielobranżowy (nieduży)	80% szans na 2k6 przedmiotów popularnych; 25% szans na k3 przedmioty pospolite.
[5] Sklep wielobranżowy (niemały)	90% szans na 2k8 przedmiotów popularnych; 50% szans na k3 przedmioty pospolite; 30% szans na przedmiot nieposzedni; 20% szans na przedmiot deficytowy.
[6] Bank / urząd	80% szans na 2k6 przedmiotów popularnych (banknoty).
[7] Stacja benzynowa (splądrowana)	50% szans na k8 przedmiotów popularnych; 30% szans na 3k10 litrów benzyny (litr jest wart 3 amo).
[8] Stacja benzynowa (lekko splądrowana)	80% szans na k8 przedmiotów popularnych; 70% szans na 4k10 litrów benzyny (litr jest wart 3 amo).
[9] Kiosk	25% szans na k3 Batony odżywcze (towar pospolity); 20% szans na k3 przedmioty popularne; 25% szans na sensowne czasopismo (zasady na str. 140).
[10, 11] Bar / podrzędna knajpa	40% szans na k3 opakowania prowiantu na tydzień.
[12] Restauracja	60% szans na k6 opakowania prowiantu na tydzień; 40% szans na k3 Pasty Nawadniające (towar pospolity).
[13] Warsztat	50% szans na 3k6 x 5 części mechanicznych.
[14, 15] Zakład naprawczy	60% szans na 3k6 x 10 części uniwersalnych.
[16] Sklep muzyczny	30% szans na k8 przedmiotów popularnych; 15% na płytę The Pro (patrz opis gramofonu na str. 167).
[17] Strzelnica	20% szans na egzemplarz broni nieposzedniej; 10% szans na egzemplarz broni deficytowej; 90% szans na 2k20 sztuk standardowej amunicji.
[18] Przychodnia / klinika / apteka	85% szans na 5k10 półproduktów chemicznych; 30% szans na k3 biostymulantów MEDEX (towar nieposzedni).
[19] Hostel	90% szans na k8 przedmiotów popularnych, 20% szans na sensowne czasopismo (zasady na str. 140).
[20] Szkoła	40% szans na 3k10 półproduktów chemicznych; 35% szans na sensowną książkę (zasady na str. 140); 30% szans na sensowne czasopismo (zasady na str. 140).

Miejskie kreatury	Kreatury z pustkowi
<i>Rzut k6 jeśli mają być nietrudne. Rzut k8 jeśli mogą być średnie. Rzut k10 jeśli mogą być trudne. Rzut k12 jeśli mogą być bardzo trudne. Dane mają charakter orientacyjny.</i>	
[1] Lewitująca meduza (str. 189). (gdy miasto jest portowe lub miało ZOO) Zwykle spotyka się k3 egzemplarze.	[1] Zmutowany gryzoń (str. 193) Zwykle spotyka się k3+3 egzemplarze.
[2] Lewiatan (str. 191) (gdy miasto jest portowe lub miało ZOO) Zwykle spotyka się k3 egzemplarze.	[2] Zmutowany czworonóg (str. 192) Zwykle spotyka się k3+2 egzemplarze.
[3] Ambystoma olbrzymia (str. 190) (gdy miasto jest portowe lub miało ZOO) Zwykle spotyka się k3+2 egzemplarze.	[3] Zmutowany insekt (str. 194) Zwykle spotyka się k2+2 egzemplarze.
[4] Zmutowany czworonóg (str. 192) Zwykle spotyka się k3+2 egzemplarze.	[4] Szarańcza żarłoczna (str. 199) Zwykle spotyka się k2+1 egzemplarze.
[5] Zmutowany gryzoń (str. 193) Zwykle spotyka się k3+3 egzemplarze.	[5] Ropuch (str. 198) Zwykle spotyka się k3+2 egzemplarze.
[6] Parszywiec (str. 210) Zwykle spotyka się k3+1 egzemplarze.	[6] Plugawy Narcyz (str. 196) Zwykle spotyka się k2+3 egzemplarze.
[7] Chimera (str. 200) Zwykle spotyka się k3+1 egzemplarze.	[7] Plugastwo (str. 206) Zwykle spotyka się k2+1 egzemplarze.
[8] Sanitariusz (str. 212) Zwykle spotyka się k2 egzemplarze.	[8] Żarłok (str. 211) Zwykle spotyka się k2+1 egzemplarze.
[9] Bezkształtny (str. 217) Zwykle spotyka się k2 egzemplarze.	[9] Szarpacz (str. 202) Zwykle spotyka się k2 egzemplarze.
[10] Hybryda (str. 222) Zwykle spotyka się k2+1 egzemplarze.	[10] Spopielony (str. 216) Zwykle spotyka się k3+2 egzemplarze.
[11] Cyber-Zombie (str. 223) Zwykle spotyka się k3+1 egzemplarze.	[11] Baryła (str. 218) Zwykle spotyka się k2 egzemplarze.
[12] Mistrz Hybryd (str. 221) Zwykle spotyka się k2 egzemplarze.	[12] Obcy szeregowiec (str. 220) Zwykle spotyka się k2+1 egzemplarze.

Generator imion oraz nazwisk

Imiona męskie	Imiona żeńskie	Nazwiska
<i>Rzut 2k20</i>	<i>Rzut 2k20</i>	<i>Rzut 2k20</i>
2. Andrew	2. Amber	2. Bennett
3. Anthony	3. Angelina	3. Black
4. Bernard	4. Anne	4. Blair
5. Carl	5. Barbara	5. Bragg
6. Coy	6. Belinda	6. Brown
7. Curtis	7. Betty	7. Conti
8. Douglas	8. Cheryl	8. Cranford
9. Edgar	9. Cynthia	9. Davis
10. Ethan	10. Doris	10. Dixon
11. Eugene	11. Edna	11. Dowdy
12. Gary	12. Evelyn	12. Foster
13. George	13. Jamie	13. Fox
14. Gilbert	14. Janis	14. Gagnon
15. Jack	15. Jeanette	15. Harris
16. James	16. Jennifer	16. Harvey
17. Joseph	17. Jessica	17. Higuera
18. Lowell	18. Judy	18. Jackson
19. Martin	19. Karen	19. Lockett
20. Mike	20. Kimberly	20. Maddox
21. Mitchell	21. Laura	21. Mercado
22. Neal	22. Lillian	22. Minton
23. Norman	23. Lindsay	23. Mosley
24. Perry	24. Mary	24. Nava
25. Peter	25. Melissa	25. Nesler
26. Ralph	26. Michelle	26. O'Reilly
27. Raymond	27. Norma	27. Ortega
28. Regan	28. Olivia	28. Palmer
29. Richard	29. Pamela	29. Patterson
30. Robert	30. Patricia	30. Red
31. Ronald	31. Peggy	31. Rivera
32. Roy	32. Rachel	32. Rowe
33. Russell	33. Rebecca	33. Sander
34. Shawn	34. Rosa	34. Sharp
35. Sidney	35. Sabrina	35. Siegel
36. Steven	36. Samantha	36. Smith
37. Thomas	37. Shirley	37. Spaulding
38. Tim	38. Susan	38. Sullivan
39. Vernon	39. Tiffany	39. Thompson
40. Zack	40. Tracy	40. Willis

Generator osady z pustkowi

Populacja (mała osada – rzut 2k6; niemąla osada – rzut 4k6)

Wynik należy przemnożyć przez 10 – tylu mieszkańców ma dana osada.

Bezpieczeństwo (mała osada – rzut k6; niemąla osada – rzut k8+1)

[1, 2] straż sąsiedzka (słabi przeciwnicy) [3, 4] lokalna milicja (słabi i przeciętni przeciwnicy) [5] charyzmatyczny lider i jego poplecznicy (przeciętni przeciwnicy) [6] opłacani najemnicy (przeciętni i silni przeciwnicy) [7] bojówka Ruchu Oporu (przeciętni i silni przeciwnicy) [8] baza tranzytowa Konfederacji Odrodzenie (raczej silni przeciwnicy) [9] posterunek Szeryfa, który werbuje zastępców (raczej silni przeciwnicy)

Ochrona (mała osada – rzut k6; niemąla osada – rzut k8+1)

[1] miasto jest otwarte [2] palisada [3] ogrodzenie z siatki [4] ogrodzenie z siatki i drut kolczasty [5] ogrodzenie z blachy i drewna [6] ogrodzenie z blachy i drewna oraz drut kolczasty [7] betonowy mur [8] betonowy mur i drut kolczasty [9] betonowy mur, drut kolczasty, pole minowe

Ochrona dodatkowa (mała osada – rzut k6; niemąla osada – rzut k8)

[1, 2, 3] brak wieży wartowniczych [4, 5] k2 wieże wartownicze [6, 7] k2+1 wieże wartownicze [8] k2+2 wieże wartownicze

Jedzenie (mała osada – 2 rzuty k10; niemąla osada – 3 rzuty k10)

[1] ferma kur [2] ferma królików [3] ferma krów [4] ferma świń [5] łowiectwo i/lub rybactwo [6] uprawa fasoli [7] uprawa kukurydzy [8] uprawa ziemniaków [9] uprawa marchwi [10] uprawa Kłębiana Olbrzymiego

Woda (mała osada – rzut k6; niemąla osada – 2 rzuty k6)

[1, 2] studnia głębinowa [3, 4] uzdatnianie deszczówki [5, 6] woda doprowadzana z pobliskiego zbiornika lub rzeki nawierzchniowej albo podziemnej

Atrakcje w okolicy

(mała osada – 1 lub 2 rzuty k8; niemąla osada – 2 lub 3 rzuty k12)

[1] przykuwająca uwagę knajpa [2] gabinet makabrycznych osobliwości [3] mini ogród zoologiczny ze zmutowanymi zwierzętami [4] kino samochodowe [5] targ lub sklep wielobranżowy [6] ring i walki bokserskie [7] przybytek rozkoszy [8] arena i walki gladiatorskie [9] szyb naftowy i mała rafineria, czynna stacja benzynowa [10] rajdy samochodowe [11] salon gry lub kasyno [12] klinika lub szpital

Przykładowe problemy wspólnoty

(mała osada – 1 lub 2 rzuty k20; niemąla osada – 2 lub 3 rzuty k20)

[1] w pobliskich kamieniołomach zaległ się Szarpacz [2] gdzieś w pobliżu wylegają się zmutowane szczury [3] trzodę przetrzebiamą 2-3 Żarłoki [4] w okolicy ludzie widują Plugastwo [5] korsarze uprowadzają mieszkańców i żądają okupu [6] w mieście grasuje kanibal [7] ludzie zaczynają chorować – to wina Epidemika [8] dawno do osady nie dotarł żaden konwój Unii Handlowej [9] w okolicy grasuje sfera zmutowanych psów [10] nieopodal gniazdo założyły zmutowane insekty [11] ludzie boją się, że samoświadome rośliny zatrują uprawy [12] w osadzie grasuje złodziej [13] w arsenale lub sklepie zaczyna brakować amunicji [14] Szarańcza żarłoczna niszczy plony [15] Chimery niszczą plony / przetrzebiamą trzodę [16] w pobliżu osady widziano Hybrydę [17] na północy / południu widziano Parszywców [18] gang kanibali porwuje ludzi [19] kończą się części zamienne prądnicy / studni głębinowej / wiatraka [20] zwiadowca / łowca nie wraca od kilku dni

Generator nastawienia przypadkowo napotykanym Bohaterów Niezależnych (rzut k10)

- [01] Agresywne, wrogie
- [02] Drażliwe (łatwo o konflikt)
- [03] Zaczepne, ale pozerskie
- [04] Szorstkie, zimne
- [05] Neutralne
- [06] Pokojowe, dyplomatyczne
- [07] Przyjazne
- [08] Nieodgadnione, podejrzane
- [09] Szalone, dziwne, ekscentryczne
- [10] Pełne urazy, żalu, pretensji

Nie licząc generatora imion i nazwisk oraz innego rodzaju pomocnych tabeli, **do dyspozycji Weterana jest jeszcze generator zdarzeń losowych na pustkowiach**. Aby wylosować sytuację z poniższej listy, należy rzucić k100 (w przypadku wyniku powyżej 50-ciu, trzeba odjąć 50). W ten sposób łatwo określić, co się dzieje w trakcie podróży.

[01] Drużyna napotyka grupę nomadów – na przykład Wichrowców. Aby sprawdzić, jakie jest ich nastawienie, należy użyć generatora nastawienia Bohaterów Niezależnych.

[02] Przez radio na publicznie dostępnej częstotliwości lub poprzez wystrzelenie racy ktoś sygnalizuje, że potrzebuje wsparcia. Skoro wykorzystuje takie środki, najwyraźniej jest zdesperowany **[k6]**. Wygląda na to, że **[1, 2, 3]** obwoźny kupiec potrzebuje pomocy, bo został otoczony przez zgraję korsarzy, a jego eskorta z trudem odpiera ataki, **[4,**

5, 6] funkcjonariusz Agencji Dozoru został ciężko ranny przez skalanych komunistów; po uratowaniu ostatkiem sił prosi o dostarczenie miniwiny z zaszyfrowanymi danymi do Zautomatyzowanego Posterunku.

[03] Dzień zapowiada się interesująco, bo wygląda na to, że drużynę namierzyły Szarańcze żarłoczne. Dwie lub nawet więcej!

[04] Postaci napotykają na swojej drodze kilka zmutowanych czworonogów. Dwugłowe psy są naprawdę wygłodniałe!

[05] Konwój Unii Handlowej został zaatakowany przez korsarzy. Zdesperowani kupcy wzywają przez radio pomoc. Z daleka widać, że nie radzą sobie zbyt dobrze!

[06] Niewielka osada ocalałych jest atakowana przez Hybrydy. Kontenerowcy naprawdę potrzebują wsparcia!

[07] Bohaterów budzi nad ranem potworny hałas. Wkrótce potem są świadkami ciężkiej batalii między SPS (Samolot Pionowego Startu) Konfederacji Odrodzenie a spodkiem Obcych. W końcu jedna i druga maszyna zostają poważnie uszkodzone i rozbijają się, ale to ufoki ucierpieli bardziej. Machina obcej cywilizacji zalicza twarde lądowanie stosunkowo niedaleko obozu drużyny. Być może na pokładzie statku są cenne przedmioty. Postaci na pewno dotrą na miejsce przed konfederatami, ale Obcy to twardzi zawodnicy, więc nawet ranni będą stanowić duże wyzwanie.

[08] Konwój Kolektynu przewozi paliwo. Mogą trochę go sprzedać, jeśli drużyna jest w potrzebie. Mają też do zaoferowania biostymulanty. Niewykluczone, że w trakcie transakcji konwój zostanie zaatakowany na przykład przez wyjątkowo rozjuszone Chimery, które nadlecą niespodziewanie.

[09] Drużyna przypadkiem natrafia na tajemniczo wyglądający bunkier. Drzwi są naprawdę porządnie zamknięte i trzeba będzie je wysadzić lub mieć niebywały talent, żeby uporać się z ich skomplikowanym zamkiem

albo nadzwyczajnie zabezpieczonym terminalem sterującym wejściem. Na tym nie koniec przeszkód. Korytarz za drzwiami jest naszprycowany pułapkami. Ostatecznie okazało się, że bunkier ma też drugie wyjście, które było solidnie zakamuflowane i znajdowało się na końcu korytarza ewakuacyjnego. Schron należy natomiast do łowców Fenomenów. W środku można znaleźć parę egzemplarzy tych niezwykłych obiektów. W trakcie gdy drużyna będzie plądrować budynek, kilku jego właścicieli wróci z ekspedycji...

[10] Bohaterowie natrafiają na porzucony na środku drogi samochód **[k6]**. **[1, 2, 3]** silnik pojazdu jest całkowicie zdezelowany, więc nie ma mowy, żeby bryka ruszyła – auto zostało porzucone już dawno temu i co najwyżej można je rozmontować na części mechaniczne, jeśli drużyna miałaby je jak transportować; **[4, 5, 6]** to zasadzka; z silnika wymontowano kilka ważnych części, więc nie da się odjechać; otwarcie bagażnika spowoduje uruchomienie pułapki w postaci granatu toksycznego; ukryci kanibale lub korsarze tylko na to czekają, by zniemacka zaatakować!

[11] Postaci natrafiają na szczątki zrabowanej karawany kupieckiej. Dokładne oględziny pozwolą każdej postaci, która zda Test Konspiracji [PT=5], znaleźć k6+1 popularnych przedmiotów. Nic wielkiego, ale dobre i to!

[12] Drużyna przechodzi w pobliżu doszczętnie splądrowanej stacji benzynowej. Na ścianach wiszą plakaty Ruchu Oporu, który wzywa do walki z siłami wroga. „Lokalna społeczność cię potrzebuje. Skalani komuniści załęgali się w pobliskiej fabryce. Przyda się każda pomoc” – głosi jeden z tekstów.

[13] Co najmniej jeden z członków drużyny orientuje się, że ktoś ich śledzi **[k6]**. **[1, 2]** to ktoś liczący na pomoc, **[3, 4]** to korsarze, którzy najwyraźniej przymierzają się do ataku, **[5, 6]** to skalani komuniści, którzy ciągną się za drużyną, żeby się z nią rozprawić w dogodnym momencie. A może to najemnicy opłaceni przez wrogów Bohaterów Graczy, lub gang, któremu postaci kiedyś spadły.

[14] Postaci widzą z daleka lunę światła. To niewielka osada ocalałych ogrodzona prowizorycznym płotem ze wszystkiego, co akurat wpadło w ręce. Charakterystycznym miejscem jest dobrze utrzymany bar o nazwie „Zawiedzione nadzieje”. Kiedyś nazywał się „Wielkie nadzieje”, ale szyld został zmieniony jakiś czas po wybuchu Wojny Totalnej. W osadzie mieszkają **[k6]**: **[1, 2, 3]** zwyczajni ocalali, **[4, 5, 6]** kanibale.

[15] Drużyna przechodzi przez małą wioskę, która wygląda jakby spadły na nią bomby zapalające. Większość zabudowań spłonęła. W ocalałych budynkach uda się znaleźć co najwyżej przedmioty popularne. Niestety, można tu się też natknąć na skalanych komunistów, a konkretnie – Spopielonych!

[16] Z daleka widać niewielką wioskę. To dosłownie kilka domów. Po oględzinach jednej lub dwóch pierwszych chat można domniemywać, że stosunkowo niedawno zostały one w pośpiechu opuszczone. Wkrótce potem postaci znajdą szczątki zwierząt hodowlanych, a może nawet także jakiegoś człowieka. W okolicy grasują skalani komuniści – Żarłoki. W pobliżu może się też szwendać paru Parszywców.

[17] Drużyna napotyka oddział zwiadowczy Rosjan. To dezertjerzy, którzy nie zamierzają walczyć, chyba że zostaną sprowokowani. Patrolują okolice, ponieważ niedaleko mają swój obóz. Między nimi a ocalałymi Amerykanami żyjącymi w pobliżu panuje zawieszenie broni. Atak na Rosjan może spowodować bardzo poważne konsekwencje nie tylko dla drużyny, ale również lokalnej społeczności!

[18] Postaci trafiają do małej, opustoszałej wioski. Na pierwszy rzut oka nic nie wskazuje na to, by wydarzyło się tu coś złego. Dopiero nocą okaże się, że część tutejszej flory to samoświadome rośliny takie jak Dzbanechnik drapieźny czy Plugawy Narcyz (str. [195](#), [196](#)).

[19] Drużyna przypadkiem trafia w okolice obozu korsarzy, którzy zajęli stację benzynową i przylegający do niej motel, a także bar.

Niewykluczone, że rządzi nimi Scott Benton (patrz str. 226). Jeśli postaci podejść zbyt blisko i zostaną zauważone, bandyci zaatakują pełną parą.

[20] W pewnym momencie, niespodziewanie na Bohaterów Graczy z zarośli wypada półnaga kobieta, która jest w ciężkim szoku i w końcu powtarza aż do utraty przytomności, że trzeba uciekać. To uciekinierka z ulokowanego nieopodal obozu kanibali. Niewykluczone, że rządzi nim William Vanhooze (patrz str. 226). Niedługo potem z tych samych zarośli wybiegnie paru zwyrodniałców, więc lepiej żeby drużyna nie zostawała na miejscu. Kobieta po przebudzeniu będzie błagać o ratunek jej matki, która została w obozie razem z innymi pojmanymi przez kanibali.

[21] Drużyna trafia do osady, w której wiele osób choruje. Objawy bywają bardzo różne, a jedyny wspólny mianownik, to całkowicie niezrozumiałe przyczyny tego stanu rzeczy. Rozwikłanie tej zagadki może nie być wcale takie proste. W pobliżu jest filtrownia wody, z którą może być coś nie tak, bo załęgło się tam trochę zmutowanych poczwaz (na przykład Ropuchów). Osadnicy podejrzewają też, że być może to egzystujący stosunkowo niedaleko rosyjscy dezertjerzy zatrują wodę, żeby przejąć uprawy Kłębian Olbrzymiego, ale jak się okazuje, Rosjanie także chorują. Sowici też podejrzewają Amerykanów o sabotaż. Sytuacja jest napięta. Tym, co tak naprawdę powoduje wszystkie problemy, jest osobliwość o nazwie Epidemik. Do jej odnalezienia potrzebny będzie Wykrywacz Anomalii, który może być trudny do zdobycia. Wykorzystując go można znaleźć częściowo zawalone zejście do nieczynnej od dawna kopalni, gdzie znajduje się Epidemik (str. 151). Zniszczenie tej Anomalii załatwi sprawę!

[22] Istnieje prawdopodobieństwo, że postaci nie zauważą pułapki i wpadną do głębokiego dołu, co spowoduje obrażenia szacowane o Sile 2k8. Ciężko będzie się stąd wydostać, ale nie jest to też zupełnie niemożliwe. Pułapkę przygotowali kanibale, którzy kolejnego dnia, z rana pojawiają się, żeby sprawdzić, czy

coś upolowali. Jeśli drużyna uniknie wpadnięcia w pułapkę, natknie się na podobną nieco dalej – w środku będą zwłoki kogoś, kto niefortunnie upadł skracając sobie kark. Będzie można przy nim znaleźć k6 popularnych przedmiotów po zdaniu Testu Konspiracji.

[23] Drużyna wkracza na niebezpieczny, niepewny teren. Istnieje ryzyko, że dojdzie do jakiegoś wypadku **[k6]**. Problemem jest: **[1]** osuwisko (obrażenia szacowane 2k8); **[2]** pokryta mchem kałuża z toksycznej substancji, która wyciekła z beczek (obrażenia szacowane 3k8 w nogi); **[3]** nierówne, kamieniste podłoże na którym łatwo się potknąć (obrażenia szacowane k8 w nogi); **[4]** bardzo stromy teren, na którym łatwo się poślizgnąć i zaliczyć bolesny upadek (obrażenia szacowane k8 w nogi); **[5]** zamglony lub osnuty smogiem zdradziecko pofałdowany teren, na którym łatwo o uraz lub zwichnięcie kostki (obrażenia szacowane 2k8 w nogi); **[6]** wyboisty, trudny teren do przebycia (obrażenia szacowane k8 w nogi).

[24] Z daleka słysząc wystrzały z broni ciężkiej. Niedługo potem nad głowami postaci przelatuje dymiący spodek patrolowy Obcych pozbawiony sprawnego kamuflażu. Maszyna z hukiem rozbija się kilka kilometrów dalej we względnie niedostępnej lub niebezpiecznej lokalizacji **[k6]**. **[1, 2, 3]** w zależności od regionu, są to tereny pustynne z ruchomymi piaskami, rozległe bagno albo wyjątkowo zdradliwy obszar pokryty grubą warstwą śniegu; **[4, 5, 6]** spodek rozbił się gdzieś bardzo wysoko i potrzeba wiele wysiłku, by wspiąć się w takie okolice. W jednym i w drugim wypadku można liczyć na spotkanie jakichś zmutowanych kreatur. Niewykluczone, że **[k6]** Obcy **[1, 2]** nie przeżyli katastrofy; **[3, 4]** ewakuowali się przed katastrofą i będą próbowali dotrzeć do spodka po sprzęt; **[5, 6]** przeżyli katastrofę i czekają przy spodku na ewakuację. Na pokładzie było k2+1 Obcych szeregowców. W razie potrzeby niniejszą sytuację można wpleść w scenariusz dotyczący zdobywania rzadkich części, jakże cenionych choćby przez obywateli DiskCity.

[25] Drużyna napotyka k2+1 misjonarzy Apocrypha, którzy postarają się ich nawrócić lub zaatakują, jeśli postaci mają złą sławę, są mocno aroganckie bądź wykazują się dużą niechęcią do ideologii organizacji.

[26] Drużyna spotyka niewielką grupę k3+2 poszukiwaczy, którzy wędrują w bliżej nieokreślonym kierunku.

[27] Z naprzeciwka nadchodzi obwoźny handlarz wraz z porządną eskortą. Specjalizuje się w [k6]: [1, 2] broni, [3, 4] biostymulantach, [5, 6] pancerzach. Ma też trochę przedmiotów popularnych oraz pospolitych.

[28] Z naprzeciwka nadchodzi wędrowny felczer wraz z przyzwoitą eskortą. Oferuje biostymulanty oraz zabiegi medyczne (typowy zabieg to usługa niepowszednia).

[29] Zza pagórka dobiega hałas i pada kilka strzałów. To zabłąkana Hybryda dopadła jakichś nieszczęśników.

[30] Drużyna napotyka k3+1 najemników. Ich nastawienie należy sprawdzić w tabeli na str. 242. Podróżnicy są [k6] z kategorii: [1, 2, 3] słabych; [4, 5] przeciętnych; [6] generalnie przeciętnych z wyjątkiem jednego, który jest silny (patrz str. 230).

[31] Nadlatuje SPS (Samolot Pionowego Startu) Konfederacji Odrodzenie. Przez chwilę wisi w miejscu, bo załoga uważnie przygląda się postaciom (jeśli Bohaterowie Graczy się ukryli, nawołuje do tego, by się pokazali). W razie ataku SPS będzie się bronił (broń pokładowa to Nirvana oraz Supernova). Po obejrzeniu postaci SPS po prostu odleci, ponieważ okaże się, że konfederaci szukają kogoś innego (chyba że ekipa ma złą sławę).

[32] Drużyna natrafia na kilka zdezelowanych aut porozbijanych wzdłuż drogi [k6].auta należały do [1, 2] Unii Handlowej; [3, 4] Konfederacji Odrodzenie; [5, 6] cywilów. Prawdopodobnie to efekt ataku jakiejś bandy korsarzy lub innych zwyrodniałców.

[33] Z daleka widać słup dymu. Ktoś pali ognisko. To obóz ucalałych, którzy wędrują na Zachód z nadzieją na lepsze życie.

[34] Z daleka słychać wystrzały. Po wspięciu się na nieduże wzniesienie postaci widzą niewielką osadę [k6], która [1, 2] jest pacyfikowana przez Oddziały Wsparcia konfederatów po tym, jak mieszkańcy nie chcieli oddać cennego sprzętu; [3, 4] jest atakowana przez korsarzy; [5] broni się przed skalanymi komunistami lub przed [6] Hybrydami.

[35] Kawał drogi przed drużyną widać jakiegoś człowieka, który wygląda na łowcę. Nagle pojawia się spodek Obcych, wyskakuje z niego paru szeregowców, porywają nieszczęśnika i odlatują. Później drużyna go spotka.

[36] Na polanie widać dwie pasące się krowy, które z daleka wyglądają całkiem niepozornie. Gdy postaci podejść bliżej, okazuje się, że to zakamuflowane Hybrydy.

[37] Postaci widzą jak w oddali kształtów nabiera osobliwe tornado. Wkrótce potem wyrzuca ono jakieś kontenery lub wraki samochodów bądź łodzi. To Tornado Hiperprzestrzenne (str. 154).

[38] Drużyna natrafia na Szczelinę (str. 152), która wkrótce się zamknie. Z pewnych względów obraz wydaje się interesujący...

[39] W oddali słychać wystrzały. Konfederacja Odrodzenie walczy z Kartelem o rozbitą desantowiec Obcych.

[40] Drużyna natrafia na niespłodzoną jeszcze doszczętnie stację benzynową.

[41-43] Drużyna dociera do małej osady (użyj generatora na str. 241).

[44-46] Drużyna trafia do niemałej osady (użyj generatora na str. 241).

[47-50] Drużyna napotyka kreatury z pustkowi (użyj generatora na str. 239).

KONIEC

INDEKS

- Agent - str. [96](#)
- Agonia - str. [134](#)
- Albinos - str. [84](#)
- Alternatywa dla Ameryki - str. [27](#)
- Ambystoma - str. [190](#)
- Amunicja - str. [179](#)
- Anomalie - str. [150](#)
- Antykryzysowa Agencja... - str. [32](#)
- Apocrypha - str. [51](#)
- Asekuracja - str. [127](#)
- Astrobot - str. [209](#)
- Atak mierzony - str. [128](#)
- Automat Wielozad. - str. [207](#)
- Azyl - str. [39](#)
- Azylant - str. [86](#)
- Azylów rezydenci - str. [38](#)
- Bękart wojny - str. [97](#)
- Biostymulanty - str. [176](#)
- BioZwój - str. [197](#)
- Birmingham - str. [66](#)
- Bohaterowie Niezależni - str. [226](#)
- Broń - str. [180](#)
- Broń biała - str. [184](#)
- Cargo - str. [88](#)
- Carson City - str. [64](#)
- Cechy kreatur - str. [187](#)
- Chimera - str. [200](#)
- Choroby - str. [157](#)
- Cybernetyka - str. [145](#)
- Cyber-Zombie - str. [223](#)
- Czasopism lektura - str. [140](#)
- Dary Apokalipsy - str. [78](#)
- Denver - str. [61](#)
- Detroit - str. [65](#)
- Disk City - str. [60](#)
- Dolina Śmierci - str. [63](#)
- Dzbanecznik drapieżny - str. [195](#)
- Ekstremalne warunki - str. [148](#)
- Ekwipunek - str. [166](#)
- Elektropajęczyna - str. [151](#)
- Epidemik - str. [151](#)
- Fanatyk - str. [98](#)
- Flesze - str. [121](#)
- Furia - str. [156](#)
- Galareta - str. [153](#)
- Generator imion - str. [240](#)
- Generator lokacji miejsk. - str. [238](#)
- Generator miejski - str. [232](#)
- Generator nastawienia - str. [242](#)
- Generator osady - str. [241](#)
- Generator pustkowi - str. [242](#)
- Głód - str. [136](#)
- Gorejący Obłok - str. [153](#)
- Green River - str. [65](#)
- Grupowe działania sił. - str. [120](#)
- Handel - str. [163](#)
- Hazard - str. [164](#)
- Hybryda I - str. [222](#)
- Hybryda II - str. [224](#)
- Hybryda III - str. [225](#)
- Idaho Falls - str. [64](#)
- Identyfikacja - str. [162](#)
- Implanty - str. [145](#)
- Inicjatywa - str. [123](#)
- Integrator drużyny - str. [108](#)
- Kanibale - str. [48](#)
- Karma - str. [112](#)
- Kartel - str. [30](#)
- Klan Orląt - str. [50](#)
- Kłębian Olbrzymi - str. [154](#)
- Kolektyw Chemików - str. [31](#)
- Kolonia zwłok - str. [205](#)
- Komunista Baryła - str. [218](#)
- Komunista Bezkształtny - str. [217](#)
- Komunista Dezerter - str. [214](#)
- Komunista Mózgowiec - str. [219](#)
- Komunista Parszywiec - str. [210](#)
- Komunista Robaczywy - str. [215](#)
- Komunista Sanitariusz - str. [212](#)
- Komunista Spopielony - str. [216](#)
- Komunista Szpieg - str. [213](#)
- Komunista Żarłok - str. [211](#)
- Konfederacja Odrodzenie - str. [20](#)
- Kontenerowcy - str. [45](#)
- Kontuzja - str. [133](#)
- Korsarze - str. [49](#)
- Krwawa łaźnia - str. [132](#)
- Krwisty Oblep - str. [156](#)
- Książek lektura - str. [140](#)
- Las Vegas - str. [54](#)
- Lawirant - str. [99](#)
- Leczenie - str. [135](#)
- Lewiatan - str. [191](#)
- Lewitująca meduza - str. [189](#)
- Lodowaty Maszt - str. [155](#)
- Lokacja trafienia - str. [131](#)
- Lokacje (podsumowanie) - str. [68](#)
- Los Angeles - str. [56](#)
- Łowcy fenomenów - str. [47](#)
- Manewr bojowy - str. [129](#)
- Mapa - str. [17](#)
- Maruder - str. [90](#)
- Maszkara - str. [201](#)
- Metalurg - str. [100](#)

- Miasta-widma - str. [67](#)
- Migawki - str. [121](#)
- Migoczący Brzask - str. [156](#)
- Militarny Automat - str. [208](#)
- Nagła śmierć - str. [134](#)
- Naukowiec - str. [101](#)
- Nekrożerzy - str. [48](#)
- Newralgiczny punkt - str. [129](#)
- Obcy (fabularnie) - str. [24](#)
- Obcy Mistrz Hybryd - str. [221](#)
- Obcy szeregowiec - str. [220](#)
- Obrażeń zadawanie - str. [132](#)
- Obrażenia od eksplozji - str. [133](#)
- Odstąpienie od obrażeń - str. [130](#)
- Ośrodek Izolacji Odpadów - str. [62](#)
- Owal - str. [154](#)
- Pancerz wspomagany - str. [159](#)
- Pancerze - str. [175](#)
- Parametry dodatkowe - str. [77](#)
- Pełna mobilizacja - str. [123](#)
- Pełzający Spaczeń - str. [153](#)
- Phoenix - str. [55](#)
- Pilot - str. [102](#)
- Plugastwo - str. [206](#)
- Plugawa Grzybnia - str. [152](#)
- Plugawy Narcyz - str. [196](#)
- Pojazdów walka - str. [140](#)
- Portland - str. [63](#)
- Postawy - str. [71](#)
- Poziom Trudności - str. [117](#)
- Próg Konwersji - str. [146](#)
- Program CRASH - str. [20](#)
- Protect America - str. [36](#)
- Próżnian - str. [153](#)
- Przeciwnicy typowi - str. [230](#)
- Przeciwników generator - str. [239](#)
- Przewaga liczebna - str. [131](#)
- Radowy Kruszec - str. [155](#)
- Rajd samochodowy - str. [143](#)
- Ran limit - str. [134](#)
- Rdzawa Mgła - str. [151](#)
- Regeneracja - str. [135](#)
- Reporter - str. [103](#)
- Ropuch - str. [198](#)
- Rozwój postaci - str. [111](#)
- Ruch Oporu - str. [34](#)
- Rząd Tymczasowy - str. [20](#)
- Sacramento - str. [59](#)
- San Francisco - str. [57](#)
- San Jose - str. [58](#)
- Skafander wspomagany - str. [159](#)
- Skała Termiczna - str. [154](#)
- Skórzak - str. [92](#)
- Skowyt Kojota - str. [47](#)
- Skrzep - str. [152](#)
- Śmierć - str. [134](#)
- Sopleniec - str. [152](#)
- Społeczności (zestawienie) - str. [52](#)
- Strzelanina - str. [124](#)
- Strzykawa - str. [104](#)
- Syndykat Czaszek - str. [48](#)
- Szajki płandrownicze - str. [30](#)
- Szarańcza żarłoczna - str. [199](#)
- Szarpacz - str. [202](#)
- Szczelina - str. [152](#)
- Szeryf - str. [105](#)
- Tarcz używanie - str. [131](#)
- Tarczownik - str. [203](#)
- Targowanie się - str. [163](#)
- Technik - str. [106](#)
- Technopolis - str. [58](#)
- Terminali obsługa - str. [138](#)
- Testy Przeciwnie - str. [118](#)
- Testy Społeczne - str. [118](#)
- Testy Zwykłe - str. [116](#)
- Tornado Hiper - str. [154](#)
- Toxic - str. [94](#)
- Tratwiarze - str. [46](#)
- Trofea - str. [187](#)
- Tropiciel - str. [107](#)
- Tucson - str. [62](#)
- Tworzenie postaci - str. [70](#)
- ...protokół - str. [72](#)
- ...przykład - str. [113](#)
- Unia Handlowa - str. [29](#)
- Uzbrojenie - str. [178](#)
- Walka pojazdów - str. [140](#)
- Walka wręcz - str. [127](#)
- Waszyngton - str. [66](#)
- Wichrowcy - str. [46](#)
- Wycieńczenie - str. [136](#)
- Wyczerpanie - str. [136](#)
- Wytwarzanie sprzętu - str. [162](#)
- Zasady walki - str. [122](#)
- Zasadzka - str. [123](#)
- Zatruwacz - str. [204](#)
- Zdolności - str. [75](#)
- Zmutowany czworonóg - str. [192](#)
- Zmutowany gryzoń - str. [193](#)
- Zmutowany insekt - str. [194](#)

DLA PRZYPOMNIENIA

Pięści, nogi: Siła 2k8; broń improwizowana: Siła k8+k10; broń naturalna Siła 2k8+k10.

Poziomy Trudności

Poziom Trudności 2 – wyzwanie banalne,
Poziom Trudności 3 – bardzo łatwe,
Poziom Trudności 4 – łatwe,
Poziom Trudności 5 – przeciętne,
Poziom Trudności 6 – ponadprzeciętne,
Poziom Trudności 7 – trudne,
Poziom Trudności 8 – bardzo trudne,
Poziom Trudności 9 – zdumiewające,
Poziom Trudności 10 – nieprawdopodobne,
Poziom Trudności 11 – legendarne.

Lokacje trafienia

1 – głowa
2, 3 – tułów
4 – prawa górna kończyna
5 – lewa górna kończyna
6 – nogi / kończyny dolne

Ekstra Rany i Krwawa łaźnia

Ofiara otrzymuje nie 1 Ranę, lecz aż 2 Rany, jeżeli podczas obliczania obrażeń na pojedynczej kostce wypadnie wynik z przedziału 9-17. Jeśli natomiast wypadnie wynik z przedziału 18-20, wówczas trafiony dostaje aż 3 Rany!

Obrażenia szacowane

Raczej niegroźne zdarzenia są jak broń o Sile k8 lub k10.

Groźące urazem, poturbowaniem i ogólnie intensywniejszym bólem – 2k8, 3k8 lub k8+k10.

Mogące poskutkować poważnym zranieniem – 3k10.

Niebezpieczne, zagrażające życiu – 3k12 lub 4k10,
bardzo groźne – 4k12,
zabójcze – 4k20.

Sprzęt i usługi dzieli się na 6 kategorii. Towar albo zakres usług może być:

[0] popularny

(wartość do 8 amo,
dostępność w około 90% placówek),

[1] pospolity

(wartość do 25 amo, dostępność 85%),

[2] niepowszedni

(wartość do 50 amo, dostępność 65%),

[3] deficytowy

(wartość do 100 amo, dostępność 50%),

[4] z wyższej półki

(wartość do 200 amo, dostępność 40%),

[5] topowy

(wartość przekracza 200 amo,
dostępność 25%).

Strzelanie serią

Atak dwóch celów trzema kulami nie zmienia Siły, a sześcioma kulami zwiększa Siłę o k10. Atak na jeden cel serią trzech pocisków zwiększa Siłę o k12, a atak na jeden cel serią sześciu kul zwiększa Siłę o k20.

Przykładowa Anomalia może spowodować obrażenia szacowane o Sile 3k8 albo wygenerować ponadprzeciętnie trudne [PT=6] warunki skutkujące wyraźnym pogorszeniem kondycji (Moc 3k8).

IMIĘ/KSYMA:

PŁEĆ:

WIEK:

FORMA:

PROFESJA:

K8 K10 K12 **PERSWAZJA**K8 K10 K12 **EMPATIA**K8 K10 K12 **CIWANIACTWO**K8 K10 K12 **ROZESZNANIE**K8 K10 K12 **TECHNIKA**K8 K10 K12 **TERMINALE**K8 K10 K12 **PILOTĄŻ**K8 K10 K12 **CYBERNETYKA**K8 K10 K12 **SPRAWNOŚĆ**K8 K10 K12 **WALKA WRĘCZ**K8 K10 K12 **STRZELECTWO**K8 K10 K12 **BRONĆ CIĘŻKA**K8 K10 K12 **SURWIVAL**K8 K10 K12 **LECZENIE**K8 K10 K12 **BIOCHEMIA**K8 K10 K12 **KONSPIRACJA****CZAS POKOJU**

K8 K10 K12

DUCH POSTĘPU

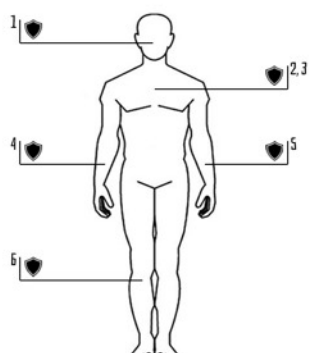
K8 K10 K12

ZEW WOJNY

K8 K10 K12

FAZA PRZETRWANIA

K8 K10 K12

INICJATYWA:**ODPORNOŚĆ:****ŻYWIOTNOŚĆ:**

RANY:

KONTUZJA:

KONDYCHA:

WYCZERPANIE:

DARY APOKALIPSY:

CHOROBY:

NAZWA BRONI:



SIŁA=

CELNOŚĆ=

ZASIĘG=

SZYBKOSTRZELNOŚĆ=

KOROZJA=

MAGAZYNEK=

NAZWA BRONI:



SIŁA=

CELNOŚĆ=

ZASIĘG=

SZYBKOSTRZELNOŚĆ=

KOROZJA=

MAGAZYNEK=

NAZWA BRONI:



SIŁA=

CELNOŚĆ=

ZASIĘG=

SZYBKOSTRZELNOŚĆ=

KOROZJA=

MAGAZYNEK=

BRONŃ BIAŁA:



OPIS POSTACI:		
EKWIPUNEK:		SPRZĘT... [0] POPULARNY (WARTOŚĆ DO 8 AMO, DOSTĘPNOŚĆ 90%) [1] POSPOLITY (WARTOŚĆ DO 25 AMO, DOSTĘPNOŚĆ 85%), [2] NIEPOWISZEDNI (WARTOŚĆ DO 50 AMO, DOSTĘPNOŚĆ 65%), [3] DEFICYTOWY (WARTOŚĆ DO 100 AMO, DOSTĘPNOŚĆ 50%), [4] Z WYŻSZEJ POŁEKI (WARTOŚĆ DO 200 AMO, DOSTĘPNOŚĆ 40%), [5] TOPONY (WARTOŚĆ PRZEKRACZA 200 AMO, DOSTĘPNOŚĆ 25%).
		BIOSTYMULANTY:
		FENOMENY:
PÓŁPRODUKTY CHEMICZNE	CZĘŚCI UNIWERSALNE	
FUNKCJE PANCERZA WSPOMAGANEGO:		
WSZCZEPY / PROTEZY:		PRÓC KONWERSJI (KONDYCHA - 2)
MOTYW FABULARNY: PUNKTY DOŚWIADCZENIA:		KARMA



AFTERBOMB MADNESS

DRUGA EDYCJA



Istny koszmar zamiast amerykańskiego snu – oto co spotkało Stany Zjednoczone w wyniku konfliktu zapoczątkowanego przez Związek Radziecki i obcą cywilizację. Tym samym znalazły potwierdzenie najgorsze lęki, które nękały Amerykanów w połowie XX wieku. Inwazja pozaziemskiej rasy stała się faktem – podobnie jak potworne następstwa wojny nuklearnej.

Ziemia przypomina poligon jądrowy, na którym grasują mutanci i manifestują się osobliwe zjawiska. Batalia trwa od dziesięcioleci. Odmieniona podczas teleportacji Armia Czerwona nie daje za wygraną, a Obcy starają się wypenić rodzaj ludzki. Tymczasem amerykańskie społeczności desperacko walczą o przetrwanie. Wydaje się, że wynik tych zmagañ nie jest jeszcze przesądzony...

„Afterbomb Madness – druga edycja” to nowa wersja postapokaliptycznej gry fabularnej, w której uczestnicy wcielają się w postaci ocalałych obywateli Ameryki zrujnowanej przez konflikt nuklearny i Anomalie. Mogą odegrać istotną rolę w Wojnie Totalnej albo osiągać egoistyczne cele.

Tak czy inaczej drzemie w nich ponadprzeciętny potencjał, który domaga się realizacji, choć samo przetrwanie w skrajnych warunkach też stanowi wyzwanie. Niniejszy podręcznik zawiera zasady pozwalające rozgrywać różnorodne scenariusze. Ponadto jest bogato ilustrowanym, obszernym źródłem informacji o realiach świata, a także społecznościach i groźnych stworzeniach, które go zamieszkują.

ISBN 9788393057122



9 788393 057122 >

Oficjalna strona internetowa
oraz społeczność graczy:

www.afterbomb.pl