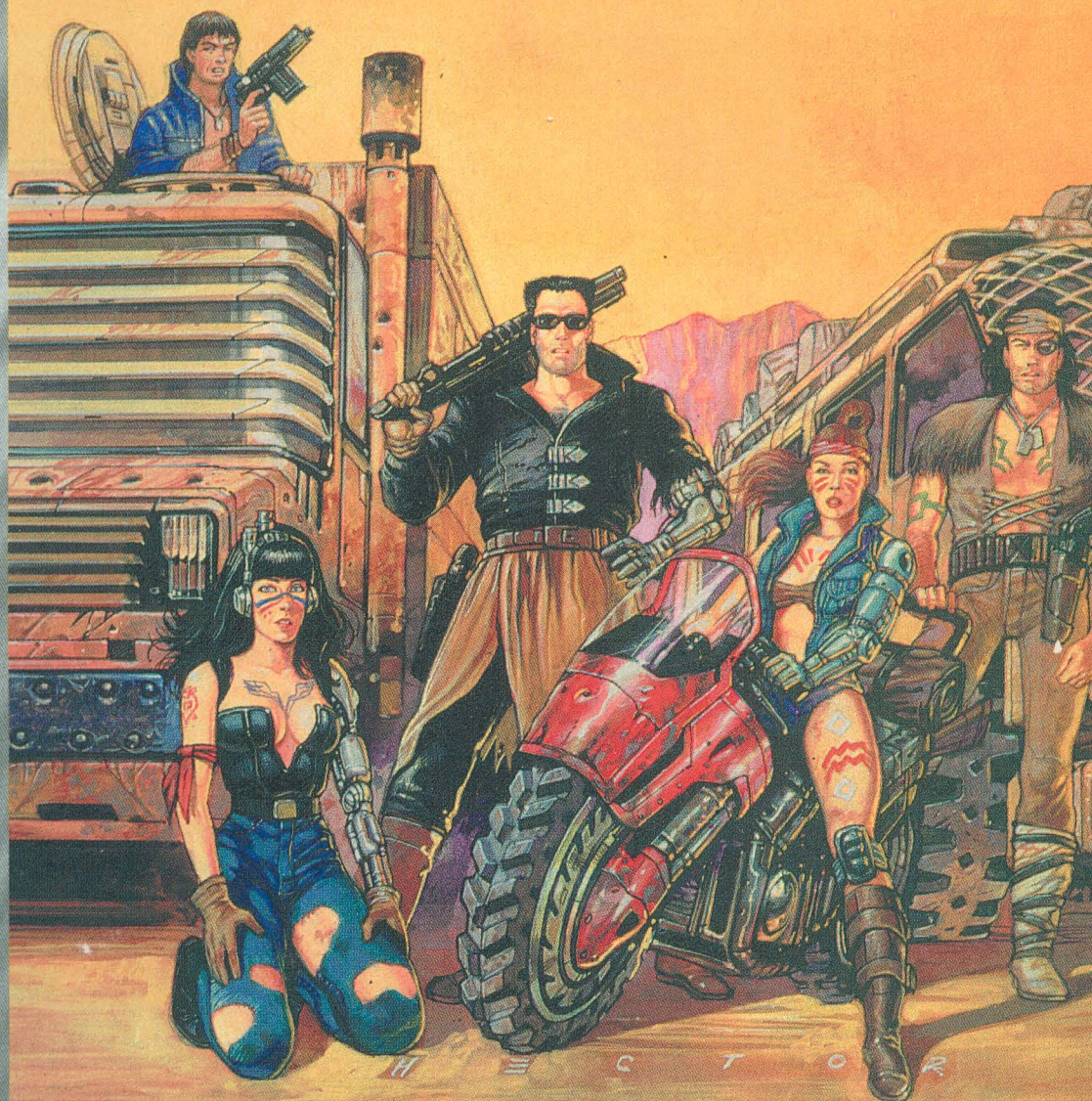


NEO KLANY



Nomadzi Ameryki Północnej

CYBERPUNK

New RPG Order

Prezentuje

Cyberpunk 2020 - Neo Klany



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Korekta.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 97
Rozdzielczość.....: 2334x3299
Wydawnictwo.....: Copernicus
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 1997
Data release'u.....: 2010.04.05

Opis:

W Ameryce 2020, ekspansja miast, które wydają się ciągnąć w nieskończoność, powstrzymywana jest przez rozległe, otwarte, opustoszałe po Krachu tereny. Rejony niegdyś dławione miastami i ludnością, teraz są domem tylko dla kojotów, dzikich królików, samotnych wstęg autostrad... oraz NeoKlanów.

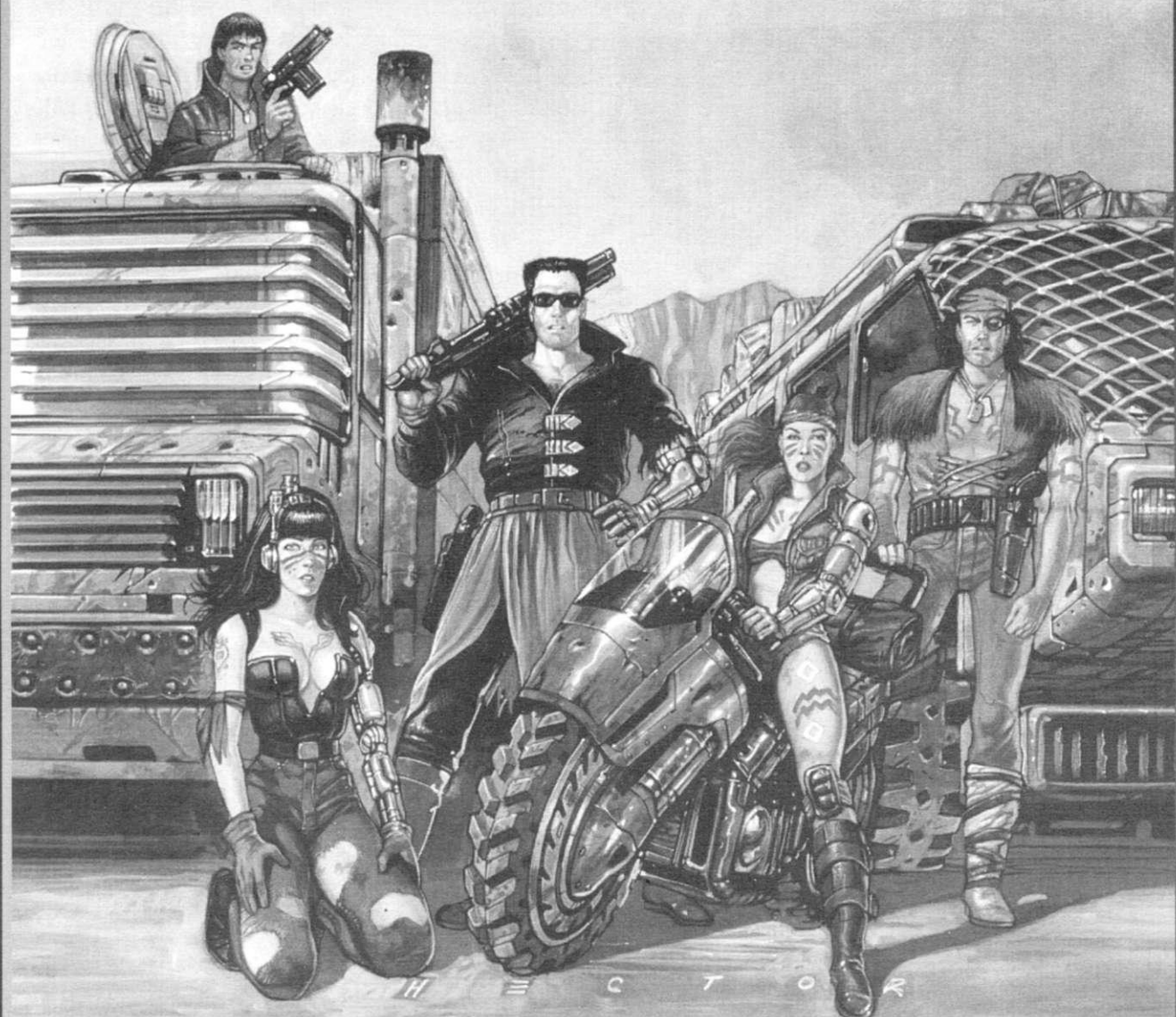
NeoKlany - Nomadzi, którzy porzucili życie pod fluoroscencyjnymi światłami i jedzenie prepaku. W zamian mają światło gwiazd, wolność, oraz życie zmotoryzowanych obieżyświatów. Żyją na własny sposób.

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskim wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas :
newrpgorder@gmail.com.

NEO KLANY



Nomadzi Ameryki Północnej

CYBERPUNK

Tytuł oryginału: Neo Tribes
 Copyright © 1995 R. Talsorian Games
 Copyright © 1997 polska edycja Copernicus Corporation

Autorzy:

Ross Winn
 Erie Oppen
 Dan Longoria

Komentarze:

Angelina Acevedo
 Tristan Heydt
 Gilbert Milner
 Marian Rosensriehl
 Janice Sellars
 Mark Schumann
 Chris Williams
 Benjamin Wright

Ilustracje na okładce:

Hector Gomez
 Cary Polkovitz

Ilustracje w tekście:

Cary Polkovitz
 Eric Hotz
 David Ackerman
 Malcolm Hee
 Mark Schumann

ISBN 83-86758-09-0

Copernicus Corporation

UPT Warszawa 42

P.O.BOX 39

00-961 Warszawa

www.copernicus.vr.pl

Książka poświęcona jest pamięci
 Johna J. Gallaghery (1935-1994)

Witajcie w Neo-Klanach

Gdzieś, głęboko w naszych sercach, wszyscy jesteście Nomadami. Niektórzy z nas są mniej ruchliwi niż inni, lecz nikt nie może zaprzeczyć że w jakimś momencie chcieliśmy żyć w ruchu. Ludzie przemieszczali się bowiem już na długo przed początkami formowania się kultur i uprawą żyznej gleby. Neo-Klany wynikły z mych własnych podróży przez Amerykę, które odbywałem z rodziną, a później w dwójkę z żoną.

Przemierzyłem większość mojego kraju. Oglądałem każdy rodzaj zachodu słońca, jaki można zobaczyć. Widziałem słoneczny blask formujący horyzont Manhattanu w betonowe kaniony ciemności. Podziwiałem jesienne słońce znikające za widnokręgiem Kansas, przemieniające pola pszenicy w złoto-pomarańczowy ogień. Nad Pacyfikiem patrzyłem na zachodzące słońce znikające w zimnych wodach wzburzonego oceanu za wybrzeżem Kalifornii.

Nomadowie są tak niepowtarzalni jak Ameryka. W każdej części równie okropni i jednocześnie tak samo wspaniali. W tej książce staram się pokazać drzemiące w nich dobro, gdyż - jak uważam - powinniśmy starać się dostrzegać dobro w każdym z nas.

Tym, którzy pragną odbyć podróż w świat Nomadów, daję małą radę: nigdy, przenigdy, nie odwracajcie się od swej rodziny.

Oby droga przed Wami spieszyła Wam na powitanie...

Ross Winn
 Kalifornia, Styczeń 1995



**R. TALSORIAN
GAMES, INC.**



spis treści

Rozdział 1

NOMADZI W AMERYCE PŁN. 4

Kultura ruchliwości	5
Podział i Jedność	7
Kultury Nomadów	8
Struktura rodziny Nomadów	14
Mapa terenów Nomadów	16-17

Rozdział 2

SIEDEM NACJI 18

Nacja Węzów	19
Jodes	21
Nacja Blood	23
Meta	26
Nacja Aldecaldo	28
Nacja Thelas	31
Nacja Krewniaków	33
Nacja ósma - Raffen Shiv	35

Rozdział 3

TWORZENIE POSTACI NOMADA 36

Specjalne Zasady dla Postaci Nomada	37
Inne Role w Grupie Nomadów	43
Ścieżka Życia Nomada	48

Rozdział 4

EKWIPUNEK NOMADA 52

Ekwipunek Podstawowy	53
Pojazdy	57
Uzbrojenie	63

Rozdział 5

PROWADZENIE POSTACI NOMADA 68

Nomadzi w kampanii dla Krawędziarzy	69
Dopasowanie Krawędziarzy do Kampanii Nomadów	69
Ogólne uwagi dla grających nomadami	70
Użycie Nacji Nomadów	72
Elementy i zakończenia	73

Rozdział 6

PRZYKŁADOWE GRUPY NOMADÓW 75

Gargulce	76
Rodzina Blaine	77
Siła Natury	78
Technomanci	80

Rozdział 7

PRZYGODA W CHICAGO 82

Nadciągająca Burza	83
W Mieście Burz	89
Chicago: Opis Miasta	92
Pościg	95



NOMADZI W AMERYCE PŁN.



Obecnie około siedem milionów nomadów wędruje po Stanach Ameryki Północnej. W pewnym momencie, podczas wielkiego Krachu, który wstrząsnął posadami Ameryki 20-tego wieku, było ich co najmniej dwadzieścia milionów. Jednak, pomimo takiego spadku liczebności i niezliczonych przeciwności losu, nomadzi roku 2020 rozwinęli bogatą i barwną kulturę, która przezwyciężyła przeszkody, stając się znaczącą siłą Ery Cyberpunka. To ludzie, którzy odbudowali zrujnowane miasta Ameryki, od Los Angeles do Waszyngtonu. To ludzie, którzy niemal własnoręcznie zbudowali Maglev - System Transkontynentalny, łączący wybrzeża podzielonego kraju. Wędrownie „Neo-Klany” nomadów powstały podczas sytuacji kryzysowej - Krachu - lecz przetrwały dzięki własnym umiejętnościom i determinacji. Swoją rozkwit zawdzięczają podejmowaniu wyzwań i nieposkromionemu Amerykańskiemu Duchowi. Są oni, jak powiadają niektórzy, przyszłością...

Popularne media zawsze ukazywały nomadów jako stereotypowych morderców, złodziei, łupieżców lub jeszcze gorzej. Rzeczywisty obraz nomadów jest jednak znacznie lepszy. Zaledwie drobna mniejszość nomadów to groźne hordy „zmechanizowanych Mongołów”, jak lubią ich przedstawiać media. Tych niewielu socjopatów okrytych jest pogardą reszty nomadów, oraz mieszkańców wokółmiejskich prowincji. Żadne sensacje media uwielbiają eksploatować temat „nadużyć” dokonywanych przez wędrownie grupy, znacznie ubarwiając swoje relacje. Niestety, daje to zwykłemu człowiekowi na ulicy bardzo nikle pojęcie o życiu ciężko pracującego, dbającego o rodzinę członka grupy, stanowiącego opokę społeczeństwa nomadów.

Kultura Ruchliwości

Kiedy przeciętny cyberpunk myśli o nomadach, zazwyczaj wyobraża sobie wielkie konwoje pojazdów wzniesione kurz na drogach post-apokaliptycznej Ameryki. W dużym stopniu jest to wyobrażenie właściwe. Kulturę nomadów definiuje ich pozbawiona korzeni natura, oraz ich zależność od pojazdów. Skala i zasięg oddziaływania kultury współczesnych nomadów, czyni ją czymś szczególnym w historii ludzkości.

Podczas gdy zawsze istniały kultury nomadyczne, nie wszystkie z nich mogły być określane jako ruchliwe. Dla naszych potrzeb przez kulturę ruchliwą rozumiemy kulturę zmotoryzowaną, dosłownie cywilizację w samochodach. Jakkolwiek wiele wczesnych kultur nomadów posiadało zdolność poruszania się konno, pieszo lub po wodzie, nie były one w stanie przebyć więcej niż dziesięć lub dwadzieścia mil dziennie. Wraz z narodzinami współczesnych nomadów nadeszła zdolność pokonywania w ciągu dnia setek mil przez wielkie grupy, i znacznie więcej w grupach mniejszych. Zmotoryzowani nomadzi mogą znaleźć się wszędzie tam, gdzie czekają na nich pieniądze, żywność i praca. Docierają tam szybko i w dużej liczbie. Są przyzwyczajeni i nawykli do życia w drodze.

W czasach, gdy większość Amerykanów tłoczy się w ufortyfikowanych rumowiskach swych miast, mobilność nomadów budzi nieufność w oczach zwykłego człowieka oraz niepokoi represyjne rządy kurczowo trzymające się władzy. Kultura ruchu jest zjawiskiem nowym, a w roku 2020 nowe jest często niebezpieczne.

Nomadzi i Statyczni

Słownik Webstera z 2019 roku definiuje obiekty statyczne jako te, które się nie poruszają. Zatem nie jest zaskoczeniem, że nomadzi w swym slangu określają nieruchomych sąsiadów jako statycznych. Statyczni oraz nomadzi posiadają wiele błędnych stereotypowych wyobrażeń o sobie. Zwykły Amerykanin nie dostrzega faktu, że społeczności nomadów zorganizowane są jak każda korporacja. I są nawet bardziej pokojowo nastawione niż większość społeczeństwa. Pod wieloma względami nomadzi żyją podobnie jak ich osiadli rodacy. Po prostu robią to bez posiadania stałego adresu pocztowego.

Tak samo jak ich statyczni sąsiedzi, nomadzi reprezentują wiele różnych stylów życia. Istnieją grupy najemnych nomadów, podporządkowanych na codzień wojskowemu porządkowi i dyscyplinie. Jest także trochę bardzo przypadkowych grup, postrzeganych przez resztę jako anarchiści. Niektórzy nomadzi cieszą się pełnym zaufaniem i podziwem, podczas gdy inni, tacy jak klan Raffen Shiv, na własną rękę polują na wszystko co wejdzie im w mroczną drogę - są oni powszechnie pogardzani przez pozostałych wędrowców.

Udział nomadów w życiu społeczeństwa

Niewielu statycznych ma także świadomość, że nomadzi nie są przywiązani wyłącznie do autostrad. Sporo nomadów stanowi również część codziennego statycznego życia. Kiedy nomadzi rozbijają obóz w pobliżu, dostarczają statycznym cennego źródła swoich umiejętności i dają impuls rozwoju ekonomicznego, o czym rzadko, jeśli w ogóle, wspominają kontrolowane przez korporacje media w swych rozgorączkowanych serwisach informacyjnych.

Od czasu wielkich projektów przebudowy z przełomu tysiąclecia, prace konstrukcyjne pozostawały istotną częścią ekonomii nomadów. Gwarantowały im miejsce w społeczeństwie na najbliższą przyszłość. Ciągłe wiele jest do zrobienia, jeśli myśli się o odzyskaniu całości Ameryki Północnej. Nomadzi ukończyli arkologie na Północnym Wschodzie. Nomadzi pomagali restaurować Mexico City. Nomadzi odbudowują kraj, kawałek po kawałku, wykonując ciężkie zadania, jedno po drugim.

Niektóre rodziny nomadów nie mogą znaleźć pracy budowlanej, lub nie chcą być na rządowej lub korporacyjnej liście płac. Jaki by nie był powód, nadal muszą szukać sposobów na utrzymanie samych siebie, a w upadłym społeczeństwie, odbudowa jest najprostszym sposobem. Obszary wielu amerykańskich metropolii niszcze-



Historia NeoNomadów

- 1989** Koniec Zimnej Wojny.
- 1990** Wybuch Pierwszego Konfliktu Środkowo Amerykańskiego.
 - ▶ Jonathan Meta bierze udział w operacji „Ślepa Wiara”, próbując przejąć kontrolę nad Strefą Kanału Panamskiego.
- 1992** "Klan" Aldecaldy powstaje jako społeczna grupa obrony we wschodnim LA.
 - ▶ Wraz z obumarciem terenów uprawnych i Wielką Suszą, farmerzy i inne lokalne społeczności zostają zmuszone migrować do wielkich miast. Media i niektóre władze miejskie określają klan Jode jako pasożyty,
 - ▶ Wojna Narkotykowa DEA (Organizacja d/s Walki z Narkotyzmem) rozpoczęła od zrzucenia bio-zarazy na uprawy koki, szybko staje się całkowitym chaosem. Pierwszy Konflikt Środkowo Amerykański rozszerza się na Amerykę Południową.
- 1993** Pojawiają się pierwsze spójne rodziny nomadów. Zostaje to zauważone przez korporacje i media.
 - ▶ Jodes opuszczają Oklahomę. W próbie ucieczki przed „burzami piaskowymi” kierują się na północ i na zachód.
 - ▶ Aldecaldy z powodu wzrastającego nacisku policji i gangów zmuszeni są do wyprowadzenia się ze wschodniego Los Angeles.
 - ▶ Gangi w Miami wszczynają otwartą wojnę z policją i między sobą. Po sześciomiesięcznym oblężeniu, władze poddają się. Wsparcie, potrzebne w innym miejscu nigdy nie nadchodzi. Wojna gangów słabnie. Zaczyna powstawać kilka struktur władzy.
 - ▶ Terrorysty detonują ładunek nuklearny w Nowym Jorku. Piętnaście tysięcy zabitych na miejscu. Znacznie więcej umiera na skutek skażenia.
- 1994** Wypadek atomowy w Pitsburgu. Rząd Federalny nadaje zrujnowanemu miastu priorytet pomocy, lecz żadne zasoby nie zostają skierowane na to miejsce. Po głośnej publicznej debacie zdecydowano, że do odbudowy zostaną zatrudnione grupy nomadów. Klan Aldecaldy zostaje wynajęty do kierowania pracami. Klan mimo, że musi przebyć prawie dwa tysiące mil do Pitsburga przyjmuje kontrakt.
 - ▶ Rynek giełdowy upada. Rozpoczyna się Krach.
- 1995** Bloods nieoficjalnie kontrolują (lub posiadają) całe Miami. Pozostałe struktury gangsterskie na drodze stosunkowo pokojowych układów i porozumień zostają włączone do Bloods.
 - ▶ Początek Programu Nagłej Relokacji Dóbr. Program nadzorowany jest przez nowo powstałe Biuro Nagłej Relokacji.
- 1996** W Ameryce zostaje ogłoszony Stan Wyjątkowy.
 - ▶ Tak zwane Rozruchy Nomadów. W rzeczywistości, niewielu z bojówkarzy jest faktycznie nomadami. Określenie „Nomad” jest stale, błędnie wykorzystywane przez popularne media.

ją porzucone po tym, jak zamieszki i kataklizmy pozbawiły ich gospodarczego znaczenia. Grupy nomadów wprowadzają się do tych widmowych miast w całym kraju i wydobywają spod gruzowisk (aby sprzedawać na wolnym rynku) kable, części elektroniki, cenne metale i inne wartościowe materiały. Niektóre grupy „wydobywcze” pracują nawet wspólnie z nomadami na budowach, oczyszczając teren przed rozpoczęciem prac konstrukcyjnych.

Nomadzi, zmotoryzowani i dobrze uzbrojeni, są poszukiwani do transportu ładunków. Konwoje nomadów są bezpieczne i doświadczone, przywykłe do niespodzianek jakie może zgotować długa droga. Dobra konsumpcyjne nie są jedynym towarem, jaki trzeba przewozić. Informacje tak rozmaite jak raporty o płonach zbóż czy zestawienia danych wywiadu muszą niekiedy zostać potwierdzone wersjami dokumentów „na papierze”. Pozostałe, elektroniczne sposoby przenoszenia informacji narażone są na działania hackerów, zatem nomadzi oferują możliwość fizycznego transportu tych danych. Wreszcie, jako naturalne uzupełnienie usług transportowych i kurierskich, kwitnie przemysł. Rośnie zapotrzebowanie na towary „zwolnione” z opłat celnych, niedostępne lub po prostu nielegalne. W rzeczywistości, szara strefa gospodarcza rozciągająca się przez całą Amerykę nie może istnieć bez siatki rozprowadzającej nomadów oraz innowacji ich utalentowanych techników.

W tych trudnych czasach, także najemnicy są poszukiwanym zasobem. Ponieważ nomadzi posiadają ciężką broń do obrony przeciwko bandytom, ciągle istnieje zapotrzebowanie na nomadów - wojowników, ich uzbrojenie i doświadczenie. Niektóre klany specjalizują się ściśle w usługach wojskowych lub ochronie. I radzą sobie doskonale na rynku.

Również „chleb i igrzyska” dostarczane są przez nomadów, utrzymując dużą część tej społeczności. Wielu nomadów zajmuje się gospodarką rolną. Żniwa, siew, orka; każda praca na farmie, której nie mogą wykonać roboty rolnicze, wykonywana jest przez grupy farmerskich nomadów przemierzających Stany Zjednoczone w wolnym rytmie zmian pór roku. Wreszcie organizowanie widowisk zapewnia utrzymanie niektórym nomadom: jarmarki, cyrki i inne rozrywki są zapewniane przez te grupy.

Nomadzi nie są jedynie dodatkiem do amerykańskiego społeczeństwa, stanowią oni własną społeczność, żyjącą w symbiozie ze statyczną kulturą.

Znaj swój Kodeks

Wszyscy nomadzi, bez względu na ich rodzaj czy styl, posiadają kodeks honoru i obyczajów.

To proste zasady dla prostej kultury: pracuj ciężko, bądź uczciwy, ochraniaj rodzinę. Słowa według których się żyje i dla których się umiera. Styl życia nomadów to więcej niż pojazd, namiot i poza. Życiem nomada kierują wytyczne znacznie silniejsze niż regulaminy korporacji i oczywiście o wiele bardziej moralne.

Wypełniając te proste reguły, rodziny nomadów ostatecznie łączyły się w coraz większe grupy. Wszystkie sku-



- ▶ **Chroń i szanuj swój Klan, a przede wszystkim, swoją Rodzinę.**
- ▶ **Nigdy nie zaprzeczaj swoim słowom.**
- ▶ **Dziel się ze swoimi współbraćmi z Klanu.**
- ▶ **Szanuj własność prywatną i własność Klanu.**
- ▶ **Bierz tylko godziwą zapłatę za swój dzień pracy.**

pione wokół tej wspólnej etyki. Dzisiaj, większość nomadów stowarzyszona jest w jednej z Siedmiu Nacji. Każda z nich jest silną grupą nomadów, z której gospodarką i siłą polityczną trzeba się liczyć. Jakkolwiek Nacje działają niezależnie, jednak wszystkie są zjednoczone we wspólnym szacunku dla siebie nawzajem, dla swoich kultur i korzeni społecznych.

Podział i Jedność

Uczeni historycy zgadzają się, że podczas dekad przed Krachem. Amerykę drążyły rasizm i „zaborczość kulturowa”. Każdy usiłował być zauważany jako pod jakimś względem specjalny. Każda grupa musiała być „równa” a najchętniej lepsza niż ich sąsiedzi i walczyła w obronie swych „specjalnych” praw. Jeśli ktoś posiadał coś, co ktoś inny chciał mieć, to ten pierwszy postrzegany był jako rasista, seksista, elitarysta lub jeszcze gorzej. Ta niebezpieczna poza „ja przede wszystkim”, ostatecznie naruszyła i rozerwała strukturę amerykańskiej kultury, i doprowadziła ją do autodestrukcji w ognistej kuli zwalczających się ideologii, z których żadna nie dostrzegała słuszności pozostałych. Podziały nieuchronnie doprowadziły do anarchii.

Z drugiej strony, kluczem do przetrwania kultury nomadów była zawsze jedność. Nomadzi rozumieli, że przede wszystkim są właśnie nomadami. Żadna jedność kulturowa na całym świecie nie uchroniłaby ich, jeśli by sobie nie pomagali. Wspólne problemy zapewniają załagodzenie nielicznych tarć i różnic kulturowych. Kiedyś członkowie klanów Jodes i Aldecaldó niemal doprowadzili do wojny o kontrakty na odbudowę Los Angeles. Dziś wiąże ich etykieta i obowiązki wspomagania poszkodowanych kolegów. Kiedyś Meta i klan Blood walczyli o ograniczone zasoby medyczne, dziś dzielą swoje zasoby takie jak Biblioteka i MetaKey (patrz str. 28). Wspólne ideały i przeciwności losu uczyniły z nomadów unikalną kulturę, wystarczająco jednolitą aby utrzymać się w sile mimo różnic i odrębności.

- ▶ Miliony bezdomnych zabite lub umieszczone w więzieniach.
- ▶ Pojawiają się pierwsze prawdziwe boostergangi.
- 1997** Konflikt nuklearny na środkowym Wschodzie. Społeczeństwa nomadów i farmerów aby stać się mniej zależne od ropy naftowej rozpraszają się. Większość pojazdów zostaje przerobiona na używanie paliw i materiałów syntetycznych.
- 1998** Los Angeles zdewastowane trzęsieniem ziemi, które pozostawiło prawie nietkniętą Północną Kalifornię. Około siedemdziesiąt tysięcy osób ginie natychmiast, sto do dwustu tysięcy umiera w następnych dniach. Ponad trzy miliony głoduje i pozostaje bez dachu nad głową. Całkowite straty szacuje się na dwieście pięćdziesiąt miliardów eurodolarów! Ośiem parków rozrywki zostaje zniszczonych podczas rozruchów ludności po trzęsieniu ziemi.
- ▶ Rozpoczęcie konstrukcji TransKontynentalnego Systemu kolejki Maglev. W ostatniej chwili przeniesiono zachodnią Stację Początkową z L.A. do Night City.
- ▶ Program Nagłej Relokacji Dóbr kończy się całkowitym niepowodzeniem.
- 1999** Rząd Federalny ogłasza przetarg na kontrakt oczyszczenia z ruin i odbudowy Los Angeles. Rodzi się zacięta nienawiść między klanem Jodes - który otrzymał kontrakt, a lokalną Rodziną Aldecaldó. Zanimowano serię potyczek między dwoma klanami. Sity federalne nie podejmują żadnych akcji. Jodes rozpoczynają rekonstrukcję Los Angeles.
- ▶ Bloods - dawniej gang z Miami, obecnie klan nomadów, przejmują „Największe Widowisko Na Ziemi”.
- 2000** Bloods opuszczają Florydę i ruszają w swoją pierwszą „Trasę Krajową”.
- ▶ Klan Aldecaldó rozpoczyna rekonstrukcję Mexico City.
- ▶ Ogniste sztormy przewalają się przez północno-zachodnie tereny, niszcząc ostatnie naturalne lasy w Ameryce.
- 2001** Oczyszczanie gruzowiska Los Angeles zakończone. Trzy klany nomadów (są reprezentantami Jodes), otrzymują zlecenia prac budowlanych, jednak znaczna część „organizacji” Jodes pozostaje bez pracy.
- 2002** Krach żywieniowy, większość Stanów nietknięte. Wielkie obszary północno-zachodnie zamienione w pola uprawne. Jodes na pewien czas powracają do pracy na roli.
- 2003** Początek Drugiej Wojny Południowo Amerykańskiej.
- 2004** Pierwsza Wojna Korporacyjna.
- 2005** Kontrakt na odbudowę Los Angeles zakończony. Większość społeczności nomadów opuszcza południową Kalifornię.
- ▶ Koniec Pierwszej Wojny Korporacyjnej.



- 2008** Zrzucenie skat na Colorado Springs,
 ▶ Budowa TransKontynentalnego Systemu Maglev zakończona.
- ▶ Dragi Akt Uwłaszczeniowy; próba zaludnienia opuszczonego Południowego Zachodu. Niektóre rodziny nomadów postrzegają to jako kolejną rządową próbę ataku na ich styl życia.
- 2010** Druga Wojna Południowo Amerykańska dobiega końca. Rząd Stanów Zjednoczonych, niemal całkowicie zbankrutowany, wyjmuje miliony nomadów i weteranów wojennych spod prawa.
- ▶ Rozpoczyna się „Długi Marsz”.
- ▶ Nowy Akt Uwłaszczeniowy zostaje zamknięty i uznany za fiasko. Większość obszarów oferowanych dla osadników wymaga
- znacznie większej rozbudowy Infrastruktury, niż może to zostać zapewnione.
- 2011** Duża grupa weteranów wojennych, pod dowództwem John’a Meta, porywa kilka statków i porzuca platformę wydobywczą na Zatoce Meksykańskiej. Piraci nadają flotyli nazwę: MetaKey.
- 2012** Biozaraza w Chicago całkowicie wyniszcza miasto. Pod koniec tego roku, Rząd Federalny rozpoczyna budowę Kompleksu Portowego Chicago. Po raz pierwszy budowa jest w pełni zaprojektowana i wykonywana przez nomadów.
- ▶ „Długi Marsz” dobiega końca. Około 10% z zarejestrowanych pół miliona ludzi, którzy podjęli marsz, przetrwało. Dokładne liczby niemożliwe do określenia.
- 2013** Johnny Silverhand, Rogue, Santiago i Thompson ukrywają się z pomocą Społeczności Nomadów, zwłaszcza Klanu Aldecaldos.
- ▶ Koniec odbudowy Mexico City.
- 2013 do 2015** określane przez społeczeństwo nomadów latami „Udręki”. Połączenie prężnej gospodarki nomadów z napływem nowych wędrowców z „Długiego Marszu”, prowadzi do wzrostu zainteresowania (oraz presji) rządu.
- 2015** Powstaje MetaCorp.
- ▶ Założenie Siedmiu Nacji.
- ▶ MetaCorp sprzedaje JumpSuit korporacji Militech.
- 2018** MetaKey przemieszcza się w okolice Tampa. Rozpoczyna się renowacja miasta.
- 2019** Storm Technology rozpoczyna działalność w Chicago.
- 2020** Storm Technology podpisuje kontrakt z Nacjami Aldecaldos i Jode na renowację i przebudowę Chicago.
- ▶ Pracownicy z Nacji Wężów i Krewniaków zakontraktowani do budowy bostońskiego rozwinięcia linii kolejki Maglev.

Kultury Nomadów

Wśród Siedmiu Nacji występuje kilka odmiennych kultur. Ważne by poznać je każdy kto zamierza spotkać się z nimi twarzą w twarz. Jakie są mocne strony, słabości, wierzenia i obyczaje tych grup? Poniższy rozdział stanowi tylko przegląd, lecz ta ilość informacji to znacznie więcej niż to, co przeciętny statyczny z megamiasta kiedykolwiek pozna.

Agrogrupy

Nawet przed Krachem, od dawna istniała w Ameryce niewidoczna ruchliwa kultura: migrujący pracownicy gospodarki rolnej. Pracownicy ci wykonywali ciężką pracę na roli od lat: mniejszości, niepiśmienni i nielegalni obcy, którym płacono niewolnicze wynagrodzenia, niedokarmieni i mieszkający w przyczepach samochodowych. Głęboko religijni (zazwyczaj wyznania rzymsko-katolickiego), hiszpańskojęzyczni przybysze cierpieli z powodu prześladowań rasistów. Rzadko podnosili rękę na swych ciemieńców. Zamiast tego budowali swoją siłę przez rozwijanie więzi rodzinnych i układow. W podobny sposób, po tym jak rząd wydał ustawy ograniczające lub znoszące prawa podejrzanym o obce pochodzenie, imigranci nie skarżyli się, tylko po prostu wypracowali nowe sposoby walki z systemem. Im mocniej rząd starał się ich zniszczyć, tym więcej pracowali aby przetrwać.

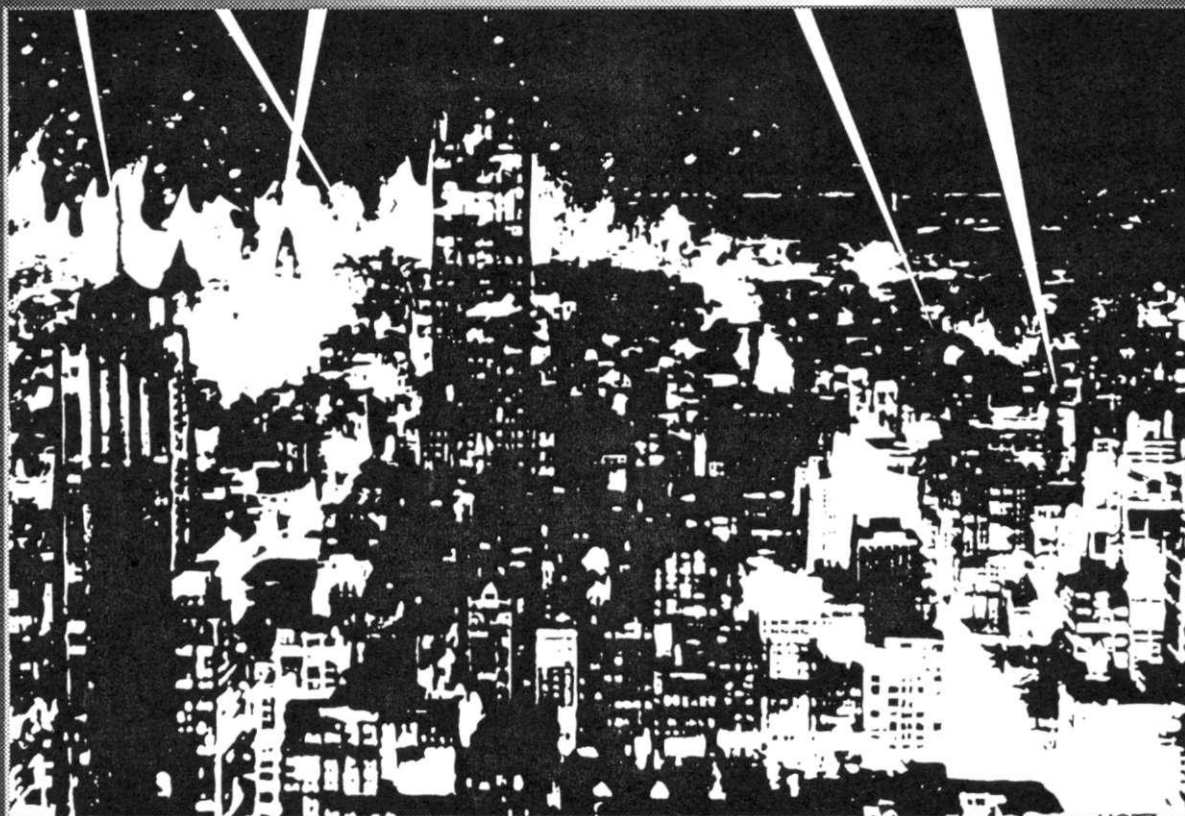


Prawdopodobnie dwadzieścia pięć do trzydziestu procent społeczeństwa nomadów wywodzi się bezpośrednio z tych grup, które znane są jako nomadzi agrarni - agrogrupy. Kiedy nadeszły burze piaskowe i spustoszyły ziemię, uderzyło to także w agrogrupy, które utraciły źródło utrzymania. Ponieważ ci ludzie byli już mobilni i pozbawieni praw obywatelskich, po prostu zmienili swój sposób na życie.

Dla wielu agrogrupy są archetypem nomadów, mkających na skraju horyzontu w hałaśliwych karawanach, zarabiających wykonywaniem prac dla agrokorporacji i gaszących swój żal w obozowiskach. Wydają się najbliżsi stereotypowi „zwykłego nomada”, portretowanego przez masowy przemysł rozrywkowy. Dzieje się tak, częściowo dlatego, że jak na razie stanowią najbardziej powszechny typ nomadów, a po części także dzięki pojawieniu się jednej lub dwóch agrogrup w tak kasowych obrazach jak „Wściekłość Nomadów”, „Wielki, Zły Nomad”, oraz „Dziicy Jeźdźcy”. Występujący w tych filmach statysci - nomadzi oczywiście złapali parę eurodorców ekstra. Media przedstawiają tych ludzi jako leniwych i głupich, a w najlepszym razie jako poczciwych lecz zepsutych pijaństwem i przestępczością. Nie jest to jednak cała prawda.

W odróżnieniu od większości innych typów nomadów, agrogrupy nie używają szczególnych ubrań lub pojazdów, woląc korzystać z tego co jest dostępne i tanie. Ich mieszkania to zwykłe domy na kółkach, lub wojskowe namioty ukradzione z obozów koncentracyjnych, do których upch-





nięci zostali w dawnych, ciężkich czasach. Tradycyjnie, agrogropy nie posiadają ścisłego kierownictwa. Zamiast pojedynczego lidera, najczęściej dowodzą Rady złożone z dorosłych członków grupy, lub czasami grupa najbardziej cenionych starszych klanu. Decyzje podejmowane są przez głos większości, zazwyczaj po długiej dyskusji. W razie konieczności, każdy dobrze zna swoje obowiązki. Taka metoda podejmowania decyzji przy problemach jakie niesie każdy dzień, sprawdza się równie dobrze jak w innych zorganizowanych strukturach nomadów.

Wielu z pierwszych imigrantów było niepiśmiennych, zatem obecnie edukacja stała się najważniejszą sprawą dla wspólnot agrogrup. Przypadkowi gońcie są często zaskoczeni ilością zasobów przeznaczonych na skomplikowany sprzęt komputerowy, rozbudowanych bibliotek chipów książkowych i maszyn uczących. Wszystko naturalnie dwujęzyczne.

Inną, wyróżniającą cechą agrogrup jest zwyczaj wspólnego spożywania posiłków. U większości grup nomadów gotowanie i jedzenie odbywa się w każdej rodzinie osobno, natomiast agrogropy jedzą przynajmniej jeden posiłek dziennie całą grupą. Uważają taki system za efektywny, bardziej zabawny i z pewnością doskonale pomagający utrzymać solidarność grupy.

Rdzenni Amerykanie

Powszechnie określani przez innych Amerykanów jako „Indianie”, tubylczy mieszkańcy Ameryki Północnej przeżyli długą, mroczną historię cierpień i prześladowań. Od czasu, kiedy w 1795 roku został podpisany (i zerwany) pierwszy traktat, rdzenni Amerykanie byli zdradzani, zwodzeni i poniewierani przez Rząd Federalny i jego tak zwane Biuro d/s Indian. To podłe traktowanie nauczyło ich nie polegać na pomocy z zewnątrz. Gdy nadszedł Krach, ustawili się nie gorzej niż ktokolwiek inny, a nawet lepiej niż ci, którzy polegali na wsparciu rządu. Wzbudzali nawet zazdrość wśród niektórych.

W licznych rezerwach północno-zachodnich i środkowo-północnych Stanów, istniały już farmy, przemysł lekki, a nawet rozrywka; wszystko czego ludzie potrzebują aby przeżyć. To nie było dobre życie, ale jednak życie. Kiedy nadeszło załamanie, przetrwali je zupełnie nieźle. Na Południowym Zachodzie i w Teksasie sprawy nie miały się tak dobrze. Gdy nadeszły burze piaskowe, właściwie wszystko co posiadały lokalne plemiona zostało zdmuchnięte z powierzchni ziemi. Plemiona, których zarobek i utrzymanie zależało od organizowania gier hazardowych i dostarczania rozrywki, również zostały boleśnie



dotknięte, jako że głodujący ludzie nie stawiają na szali losu resztek, jakie im zostały.

Największe zmiany wydarzyły się wśród starych plemion wojowników Wielkich Równin. Tamtejsze plemiona już kiedyś były nomadyczne. Kiedy ich rezerwy nie mogły dłużej ich utrzymać, Indianie powrócili do najstarszego trybu życia. Niektórzy byli nomadami wcześniej, niektórzy nie, lecz wszyscy posiadali wiedzę i umiejętności, które pozwoliły im na życie w drodze. Oni pierwsi podjęli ruchliwy styl życia i przetrarli szlaki dla wielu następnych.

Jako że spędzali coraz więcej i więcej czasu w drodze, wielu Rdzennych Amerykanów powróciło do obyczajów swoich przodków, odkrywając powtórnie, że są doskonale przystosowani do tego sposobu życia. Zwykle meble zostały wkrótce porzucone na rzecz miękkich tapczanów a zamiast na krzesłach siadano po prostu na ziemi. Zaadoptowali nieznacznie zmodernizowane wersje strojów swoich przodków. Ciężkie buty jakie noszą na drodze, aby zachować nogi w jednym kawałku są zmieniane na mokasyne kiedy tylko rozbijają obóz. Chyba tylko jeden obyczaj Indian nie został odnowiony: ozdobne pióropusze. Przeszkadzały w drodze i postrzegane były jako marnotrawienie zasobów w czasach gdy nie można było sobie pozwolić na żadne marnotrawstwo.

Faktycznie, wiele innych nie-indiańskich grup zostało zainspirowanych stylem Rdzennych Amerykanów i zaadaptowało niektóre ich zwyczaje. Symbole i ornamenty Indian są popularną ozdobą wielu ubrań nomadów, a bywa że także pojawiają się na lakierze pojazdów, obiciu siedzeń lub choćby końcówkach antenek radiowych.

Niektóre plemiona organizują nawet Indiańskie Festiwale jako źródło dodatkowego zarobku. Małe arkologie, agrokolonie lub korporacyjne kompleksy mieszkalne często dobrze płacą „indiańskim” plemionom aby przez pewien czas mieszkały z nimi, prezentując tradycyjne tańce, potrawy i zwyczaje. Wiele korporacji rozrywkowych także chętnie płaci za ekspertyzę autentycznych Indian podczas filmowania scen osadzonych w przeszłości - wielu Indian nomadów znajduje pracę statystów we włosko-amerykańskich filmach kontynuujących tradycję spaghetti-westernów.

Większość plemion kierowanych jest według tradycji Indian. Wybiera się wodza (mężczyznę lub kobietę), lecz członkowie plemiona nie są całkowicie poddani woli przywódcy. Zazwyczaj zawiązuje się Rada Starszych (Powiązania lub Status Rodzinny co najmniej +5), lub Rada Starszyny (dorośli w wieku ponad czterdziestu lat z Reputacją 7 lub więcej). Większość codziennych działań nie jest regulowana w żaden szczególny sposób; każdy zdaje sobie sprawę, że jeśli nie pracujesz - nie jesz. Jeśli ukradniesz, zostaniesz obity i porzucony po przywiązaniu do drzewa (lub innego nadającego się wolno stojącego przedmiotu). Indiańscy nomadzi nie tracą czasu na zadawanie się z ludźmi, którzy nie potrafią zachować dyscypliny i dotrzymać uzgodnień.

Ludzie z wątpliwościami są zazwyczaj na tyle uprzejmi, że potrafią załatwić swoje sprawy szybko, choćby przy pomocy walki na pięści. Jeśli strony nie mogą dojść

do porozumienia (nawet przez bijatykę), idą do Starszyny, która przesłuchuje na osobności każdą stronę i wówczas wydaje decyzję. Obie strony powinny uszanować tę decyzję. Jeśli jednak jedna ze stron tamie postanowienie, sprawa trafia na Radę. Zebranie Rady do rozstrzygnięcia błahych niesnasek nie jest widziane miło przez Starszyny i winni zostają potępieni przez plemię. Warto tutaj zauważyć, że nie ma różnicy między pogwałceniem litery czy ducha ugody. Tylko psy bawią się w prowadzenie nieczystych gier. Próba wykręcania się od zobowiązań za zwyczaj kończy się wygnaniem, a w najlepszym razie niełaską plemienia przez kilka miesięcy. Jeśli Rada podejmuje decyzję dotyczącą nieporozumienia i ktoś łamie postanowienia Rady, zostanie wypędzony z plemienia z dzienną racją żywności i tym co może sam unieść - nie może zabrać żadnych pojazdów. W przypadkach szczególnie poważnych przestępstw zwłaszcza gwałtu i molestowania nieletnich lub morderstwa - przestępcę czeka egzekucja. To twarde prawo, ale się sprawdza - recydywiści się nie zdarzają.

Cyganie



Cyganie (lub Romowie, jak nazywają siebie), są prawdopodobnie najstarszą ze wszystkich stałe wędrowną kulturą. W Ameryce pojawili się ponad dwieście lat temu. Stojąc naprzeciw wielu głęboko osadzonych uprzedzeń kulturowych, Romowie są zazwyczaj skryci, poruszają się niezauważani przez statyczną kulturę, utrzymując swój nomadyczny styl życia w ciężarówkach, samochodach i mieszkalnych przyczepach. Podczas gdy niektórzy pracowali uczciwie jako fixerzy lub pośrednicy, większość zyskała zasłużoną reputację oszustów i złodziei, żyjących jakby chcieli wykorzystać do cna łatwowierność i lekkomyślność populacji „gajo” (nie-Cyganów).

Podczas, i po przewrocie Gangu Czterech, w niepewnych, chaotycznych warunkach panujących w Ameryce Północnej sytuacja Romów wydawała się być idealna dla ich sposobu życia. Dzięki informacji łatwiej i znacznie szybciej dostępnej niż wcześniej, mogli dokładnie zbadać swoje cele, zanim ruszyli do akcji, by ulżyć pechowemu gajo odbierając nieco ciężącego mu bogactwa. Przeciwnicy Cyganów - siły rządowe i policyjne - w tych czasach nie są tacy groźni. Zbyt bezsilni, lub zajęci pilnowaniem swoich korporacyjnych pracodawców, zamiast ochroną prywatnych obywateli przed zakusami drobnych włudzaczy.

Jednocześnie jednak Romowie zauważyli, że ich ofiary nie dają się już tak łatwo naciągać. Rozpowszechnienie technologii komunikacyjnych oznaczało również, że dokładne opisy metod działania Cyganów stały się łatwo dostępne dla każdego, kto zapłacił drobną sumę za dane. Kiedy ogólne opisy ich modus operandi zostały wzbogacone filmami, nagraniami głosowymi i zdjęciami z rekonstrukcji poprzednich oszustw, Romowie poculi jak ziemia usuwa im się spod nóg - uczucie znane oszu-



stom, których niedoszła ofiara drwi i opisuje ich następne posunięcie (a także następne po nim). Kolejnym niebezpieczeństwem, z którym muszą zmierzyć się Romowie - wierzyli, że uciekli od tego problemu z Europy - jest bezpośrednia agresja przeciw nim, agresja ich ofiar. Wykiwanie ulicznego punka może być łatwe, lecz kiedy zorientuje się on, że zrobiono z niego frajera, nader często powróci i przedyskutuje sprawę z dystansu swej spluwy, z paroma kolesiami z gangu, którzy zdemolują cygańską oficynę (miejsce prowadzenia interesów). Uszkodzeń mogą doznać także cygańskie ubranie, pojazd, gardło...

Jak zawsze jednak, Romowie potrafili się przystosować. Część kobiet odłożyła swoje kryształowe kule przepowiadania przeszłości i ruszyło ku wyzwaniom Sieci. Część mężczyzn porzuciła wyłudzenie pieniędzy za „przypilnowanie” zaparkowanego samochodu, i zaczęli skupować zepsute części zamiennicze, które sprzedają jako nowe po szybkiej naprawie. Inni jeszcze przestali sprzedawać po domach tandetę, w zamian zajmując się korzystnym paserstwem i handlem informacją. Cygańskie dzieci nadal sprzedają drobiazgi na ulicach i żebrzą, upiększając sobie żywot drobnymi kradzieżami, często uzupełniając swoje zdolności stopniowo zdobywanym cybersprzętem.

Socjalna struktura Cyganów oparta jest na kompanii. Kompanie składają się zazwyczaj z kilku rodzin, mniej lub bardziej spokrewnionych, którymi kieruje patriarcha lub matriarcha największej rodziny. Między sobą Cyganie mówią pochodzącym z Indii językiem Rom, częściowo z powodu tradycji, częściowo ponieważ językowe chipy z Rom są najmniej dostępne we współczesnej Ameryce. Niegdyś różne grupy używały odmiennych slangów, dziś ich język dosyć się ujednolicił z potrzeby podyktowanej powszechną komunikacją.

Romowie ubierają się jak wszyscy inni na codzień, zakładając tradycyjne stroje tylko na specjalne okazje. Jakkolwiek można rozpoznać Romów po innych cechach jakie odziedziczyli po przodkach. Etniczni Cyganie mają zazwyczaj ciemną karnację i ciemne włosy, a wielu (choć każdego dnia coraz mniej) nadal mówi językiem Rom i zachowuje tradycje swej kultury.

Cyganie posiadają wiele tabu, dzięki którym utrzymują odrębność swej kultury. Każdego obcego nazywają „gajo”, określenie to najpierw oznaczało nieznanego, później frajera, wreszcie oznacza każdego złego człowieka. Cyganie zazwyczaj nie zadają się z gajo spoza „interesu” (termin ten jest często synonimem nielegalnych przedsięwzięć). Jako że Cyganie wierzą w anioły śmierci (które zaglądają do okien aby ocenić ofiarę przed atakiem), trzymają swe okna szczelnie zasłonięte. Niektórzy Cyganie stale uważają kobiety, które niedawno rodziły, za nieczyste. Większość z tego samego powodu nienawidzi kotów. Cyganie zazwyczaj nie używają stołów do innych celów niż posiłki, wierząc że postawienie na nich przedmiotów nie związanych z jedzeniem uczyni stoły nieczystymi. Innym tabu jest praktyka posiadania oddzielnych naczyń i sztućców przez każdego Cygana i tylko właściciel może ich używać. Po wybuchach rozległych epidemii

we wczesnych dniach Krachu, stało się to niepisany prawem wszystkich nomadów. W ogóle, Cyganie są kamieniem węgielnym kultury nomadów, a wiele ich zwyczajów zostało zaadoptowane i pomogło w przetrwaniu kultury jako całości

Kuglarze

Mimo, iż postrzegani jako podobni jeśli nie identyczni jak Cyganie, „kuglarze” albo cyrkowcy, są naprawdę całkiem inni. Kuglarze, jak wskazuje ich nazwa, wywodzą swoją kulturę od ludzi, którzy zarabiali na starych jarmarkach i wielkich cyrkach, jakie stanowiły niegdyś część amerykańskiego życia. Podróżujący po kraju i odwracający się od „normalnego” życia, kuglarze otaczani byli nieufnością osiadłych ludzi. W odpowiedzi, kuglarze wytworzyli solidarność grupową i podnieśli oszukaństwo do rangi sztuki,



Rozwój łatwo dostępnej elektronicznej rozrywki pod koniec dwudziestego wieku, przyniósł zagładę mniejszym, staromodnym jarmarkom. Opierały się one na wielkim zapotrzebowaniu prowincjonalnych Amerykanów z północy na rozrywkę i zabawę. Kiedy nowe elektroniczne urządzenia stały się dostępne dla każdego, jarmarki przegrały z konkurencją. Ostatecznie, jeśli możesz poczuć co znaczy łot najnowszy myśliwiec w swoim własnym pokoju, diabelski młyn nie robi na tobie wrażenia. Najpierw upadły najmniejsze objazdowe przedstawienia. Do 1990 roku stare jarmarki przestały istnieć - za wyjątkiem kilku specjalnych atrakcji turystycznych jak Stały Festyn w Stanie Iowa, lub jarmarki organizowane w zapomnianych miasteczkach, gdzie zarobek stał się ledwo opłacalny.

Wielkie cyrki trzymały się jednak, a wiele z nich było własnością rodzinną. Przygarniały niektórych ze swoich mniej szczęśliwych ziomków i ruszały w drogę. Jednak interes trochę się zmienił. Cyrki stały się wielkimi, rozbudowywanymi rodzinami, w których zatrudnieni traktowani byli jako członkowie rodzin swoich pracodawców. Zaadoptowani artyści i pracownicy utrzymywali przewodnią rodzinę, w zamian otrzymując schronienie pod rodzinnym skrzydłem. System działał sprawnie. Centralna rodzina cieszyła się władczą pozycją w swoim klanie, silniejszą nawet niż te utrzymywane w hierarchiach korporacji. Podczas gdy słowo członka rodziny mogło nie stanowić prawa, najczęściej wynikiem nieposłuszeństwa bywa opuszczenie klanu kuglarzy.

Cyrki stale się rozrzucały. Tradycyjnie, cyrki podróżowały z egzotycznymi zwierzętami i śmiałymi akrobatami. Ta tradycja utrzymała się, zwłaszcza gdy prawna kontrola wymogów bezpieczeństwa straciła na znaczeniu. Cyrki zwykły pokazywać czasem głupie lub bezmyślne i nudne przedstawienia. To się zmieniło, na ich miejsce weszły bardziej ekscytujące atrakcje: cybernetyczne dziwolągi, sex shows dla dorosłych, wszystkie rodzaje chemicznie wspomaganego rozrywki, a nawet walki gladiatorów - dokładnie to, czego wymagała publiczność.



Kiedy nadszedł Krach, cyrki stały się znowu potrzebne. Ponieważ wielu ludzi straciło zasilanie lub połączenia komunikacyjne zapewniane przez technologię, lub sprzedali swe elektroniczne wyposażenie za żywność, cyrki stały się mile widzianym przerywnikiem powszechnego oczekiwania na śmierć. Cyrki ponownie stały się amerykańską rozrywką mas.

Oczywiście, żeby zadowolić publiczność, kuglarze noszą stroje dopracowane, oszalałymi i sexy. Te ubrania przeznaczone są na pokaz i choć są funkcjonalne, jednak rzadko kiedy wygodne. Ponieważ kuglarze muszą nosić te kostiumy tak często, kiedy są w drodze wolą zakładać bardziej wygodne ubrania takie jak luźne swetry, szorty, t-shirty i sandały. Żadna grupa nomadów nie wygląda tak niedbale jak klan kuglarzy w drodze.

Podczas gdy większość kuglarzy zarabia naciąganiem - ... znaczący, zabawianiem statycznych wzdłuż całego kraju, niektórzy stali się istnymi grubymi rybami społeczności nomadów, organizując zakłady i prowadząc gry, gdy tylko zbierze się dowolna większa grupa nomadów. Ponieważ podobne zjazdy zdarzają się daleko od czujnych sit prawa i porządku, kuglarze często masowo zamieniają swe karawany w ruchome kasyna, w których tysiące euro przechodzi z ręki do ręki jednego dnia. Mimo że los nieznacznie sprzyja właścicielom ruchomych domów gry, każdy doskonale wie, że ktokolwiek - kuglarz czy nomad - przyłapany na oszukaństwie popełnił śmiertelny błąd.

Bikerzy (Motocykliści)

Wiele najbardziej negatywnych stereotypów nomada ma źródła w kulturze „gangów motocyklowych” dwudziestego wieku, uosabianych przez słynne Hell's Angels (Piekielne Anioły) i mniej znanych (lecz równie groźnych) Banitów. Przez około trzydzieści lat przed początkiem Krachu, gangi te stanowiły margines amerykańskiego społeczeństwa. Byli to zazwyczaj urzędnicy po pracy, lub bezrobotni sfrustrowani podziałami klasowymi i majątkowymi w Ameryce. W akcie otwartego buntu, bikerzy umocnili swoją pozycję społecznych outsiderów, zawsze jednak zachowując lojalność w stosunku do swoich wybranych rodzin. Taką pozycję utrzymują aż do dzisiaj.



Przed Krachem istniało kilka dużych organizacji motocyklowych w Ameryce Północnej: Poganie ze wschodu; Bandyci, którzy działali w okolicach stanów południowo-zachodnich i Teksasu; oraz Banici, zazwyczaj spotykani na południowym wschodzie. Liczne były także mniejsze bandy takie jak Żelazny Krzyż, Cygańskie Błazny czy Nosiciele Zarazy, rozsiane po całym kraju. Jak dotąd, największą grupą byli Hell's Angels, inspiracja dla książek, filmów i istotne wsparcie pewnej amerykańskiej fabryki motocykli z Milwaukee w Stanie Wisconsin.

Na początku, większość z tych bikerów była całkiem statyczna. Ruszali w drogę od czasu do czasu, zwłaszcza

podczas corocznych zjazdów w stylu „Tygodnia Bikerów” w Daytona lub Sturges. Często bywali zamieszani w nielegalne operacje, jak przemyt i rozpowszechnianie narkotyków. Niektórzy należeli do grup pełnych nienawiści jak Klan czy Aryjczycy. Większość jednak, to dobrzy ludzie czujący się nie na swoim miejscu w tak zwanym normalnym społeczeństwie. Z czasem gdy wielu pierwszym bikerem przybywało lat i zmieniali tryb życia na bardziej osiadły, subkultura bikerów zaczęła rosnąć i prosperować. Jej członkowie zajęli się prowadzeniem interesów (legalnych lub nie) i integrowali się w swoich wspólnotach. Ciągłe jednak zachowywali żywą magię życia bikerów; jazda na motocyklu była uważana za coś rebelianckiego i trochę dzikiego, bez względu na to kim był jeździec.

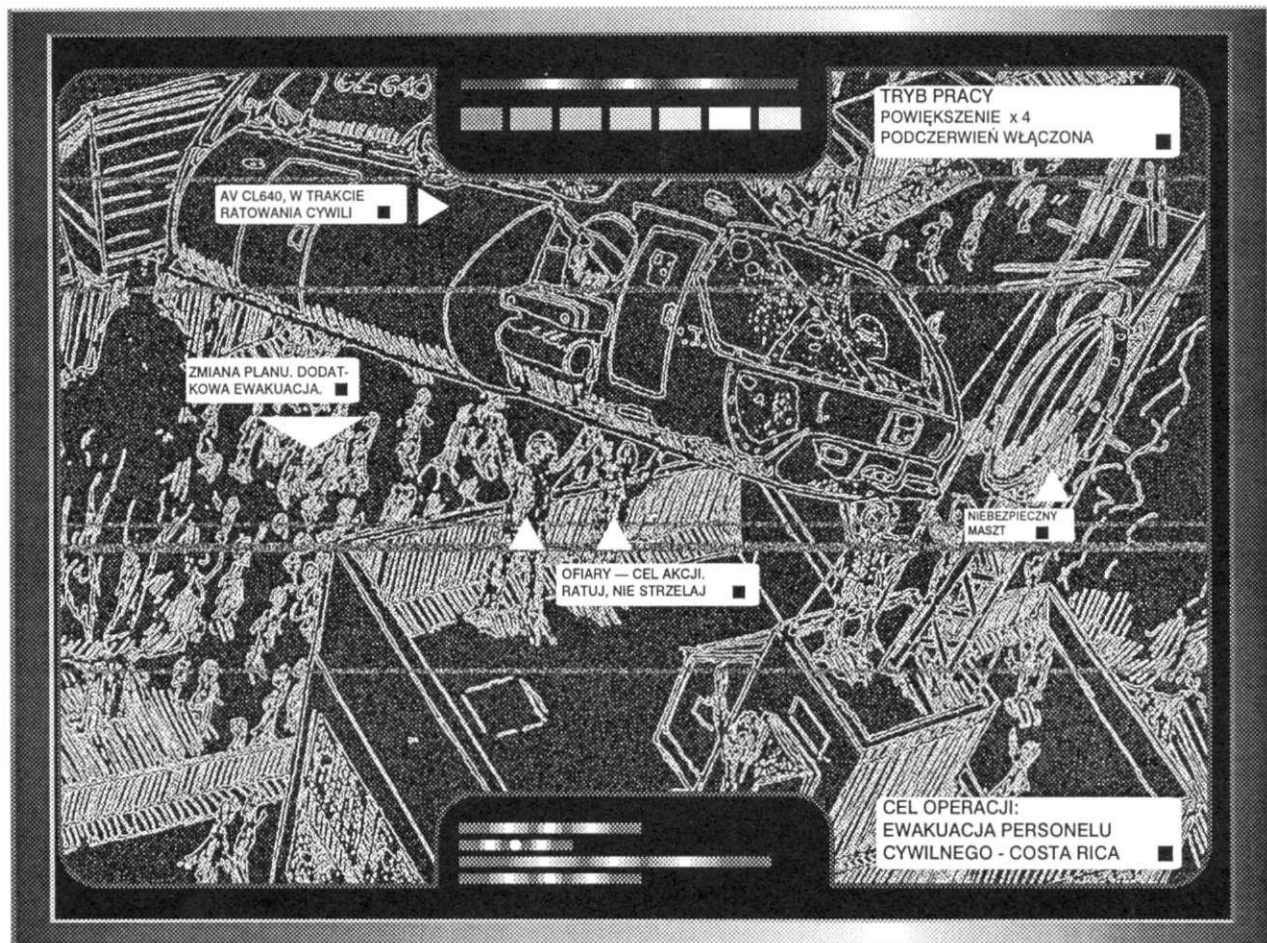
W miarę jak społeczeństwo wokół nich zmieniało się, a łatwo przekupni rządowi policjanci zostali wyparci przez stale rosnące szeregi bezwzględnych korporacyjnych glin, gangi bikerów zmuszone zostały do ciągłego życia w drodze. Ponieważ nie byli obarczeni wielkim prywatnym dorobkiem, łatwiej im było ruszyć w drogę niż wielu innym ludziom. Bikerzy mieli także mniej emocjonalne podejście do starego społeczeństwa, już wcześniej uznawali się za wygnańców i wywrotowców.

Nomadów motocyklowych można rozpoznać na kilka sposobów. Najłatwiej rzucić okiem na ich motory; jeśli motocykle w nieznannej grupie nomadów noszą ślady wielu przeróbek i udoskonaleń, z pewnością to są bikerzy. Jeśli nie można znaleźć nawet jednego dwuśladu, to są bikerzy. A ponieważ większość bikerów nomadów nosi kolory gangu na swoich uliczno-punkowych kurtkach, identyfikacja grupy do której należą nie jest tak trudna jak w przypadku innych rodzajów nomadów.

Struktura organizacyjna grupy nomadów na motocyklach jest całkiem spójna, co jest odbiciem ich poglądu, że zewnętrzny świat tylko czyha, żeby ich dorwać. Prezydent klanu to jego najtwardszy biker, zazwyczaj jest on także najsprytniejszy. Uzyskuje on (większość prezydentów to mężczyźni) urząd wygrywając walki na gołe pięści z innymi pretendentami. Dokładnie po nim w hierarchii następują najwięksi twardziele, stanowiący specjalne sity przymusu. Każdy członek niższej rangi, szczególnie „zółtodzioby”, który sprzeciwi się rozkazom prezydenta lub jego bezpośrednich następców, może się szybko spodziewać wygnania, zabierając na odchodnym zestaw niewielkich siniaków. Motocykla zabrać nie może.

Jak wspomnieliśmy, zła reputacja nomadów pochodzi głównie z nadużyć bikerów. Pojedynczy biker jest dość niegroźny, lecz w grupie swych kompanów staje się nieprzewidywalny. Nawet pozostali nomadzi obawiają się bikerów, nie wiedząc kiedy któremuś strzeli do łba by „pokazać klasę” wjeżdżając motorem w namiot, obłapiając dziewczynę, która wydała mu się dostępna (lub choćby atrakcyjna), albo waląc kogoś w szczękę. Ponieważ jedną z żelaznych zasad klubów nomadycznych bikerów jest to, że kiedy jeden z jego członków wda się w bójkę, wszyscy pozostali muszą się przyłączyć - zdarza się, że przypadkowa przepychanka z nieznajomym, przeradza się





w zamieszki na dużą skalę. Kiedy bikerzy przebywają na tym samym terenie, pozostali nomadzi wolą trzymać swą broń w pogotowiu a wszelkich sojuszników, jakich mogą potrzebować mieć w pobliżu.

Szczęśliwie, (dla wszystkich innych), bikerzy spędzają co najmniej tyle czasu na zaczepki z obcymi, co na walki między sobą. Klany bikerów, zazwyczaj pomagają w potrzebie nomadom nie-bikerom. Jednak, gdy dwa klany bikerów toczą ze sobą wojnę, wszelkie porozumienia pokojowe wylatują przez okno.

Chociaż nikt nie pamięta jak to się zaczęło, i nikt nie może przypisać sobie zwycięstwa, najbardziej brutalna wojna była toczona między Piekelnymi Aniołami a Banitami. Nienawiść ta mająca początek sięgający dwudziestego wieku, niemal nie zniszczyła kultury nomadów jako całości. Anioły i Banici, gdziekolwiek spotykali się poza gruntem neutralnym, otwierali na swój widok ogień. Po pewnym czasie stało się zbyt niebezpieczne dla mieszkańców, by zezwolić na szwędanie się po miasteczku jakimkolwiek bikerom, co dla statycznych oznaczało nomadów dowolnego rodzaju. Niespodziewanie, wszyscy nomadzi stali się niechętnymi gośćmi w każdej miejscowości, którą odwiedzali. Ostatecznie, ściągnawszy na siebie gniew każdej pozostałej grupy nomadów, Anioły i Banici zostali

niemal całkowicie wytłuczeni.

W skrócie, przestępczy bikerzy są tak nieobliczalni i niebezpieczni jak gangi uliczne lub cyberpsychole. Często nie potrafią przetrwać, gdyż marnują siły walcząc między sobą zamiast pracować wspólnie dla przeżycia. Nawet wczesne grupy nomadów nie ufały bikerom, a wewnętrzne walki jakie toczyły między sobą klany nigdy nie były tak okrutne. Tym niemniej, bikerzy stali się istotną częścią społeczności nomadów, ponieważ zarówno małe kluby jak i członkowie większych organizacji potrafili odsunąć na bok drobne niesnaski. Lecz nawet jeśli dzisiejsi nomadzi nie czują wstydu z powodu owego mrocznego aspektu swej przeszłości, z drugiej strony specjalnie jej także nie celebrują.

Inne grupy

Są też liczne inne grupy włączone w kulturę północnoamerykańskich nomadów. Grupy tak różne jak hiszpańskojęzyczni imigranci opisani wcześniej, lub mieszkańcy Quebecu i francuskiej strefy językowej, których znuziło życie w Kanadzie. Inne zauważalne grupy etniczne, silnie reprezentowane w plemionach nomadów to karaibscy Wyspiarze (wraz z mieszkańcami Haiti i Jamajki),



Afro-Amerykanie (łącznie z najnowszymi czarnoskórymi migrantami z Afryki), zamerykanizowani Chińczycy, czy przybysze z wysp Pacyfiku. Jest wiele typów ludzi zespolonych w kulturę nomadów, lecz tylko powyższe zachowują kulturową tożsamość. Wiele nomadów należących do tych małych grup wybrało byt wędrowców, również po to by uciec od swej poprzedniej kultury. Wybór należy do rodziny. Ostatecznie, społeczeństwo nie może zmusić nikogo by był częścią danej kultury jedynie ze względu na dziedzictwo przodków.

Struktura rodziny Nomadów

Nie ważne jakiego pochodzenia, nomadzi Ameryki zostali sklasyfikowani w kilka odrębnych struktur opartych na wielkości grupy: rodzinę, klan, plemię oraz nację. Każda z grup reprezentuje odmienne cele nadrzędne, lecz te różnice są mało wyczuwalne przez statycznych, jeśli w ogóle zdają sobie z ich sprawę. Większość poniższych definicji jest ogólna i może się zmieniać co do liczebności aż do 40% podanego rozmiaru grupy (w górę lub w dół). Pomimo, iż media oraz rządy używają wiele z tych terminów jako synonimów, nie jest to właściwe.

Rodzina: 10-100 osób

Rodzina jest podstawą całego społeczeństwa nomadów. Wspólnota nomadów opiera się na strukturach rodzinnych. Wśród ofiar Krachu, tylko ci o wyraźnej tożsamości kulturowej i/lub silnych związkach z rodziną, posiadali wszelkie zdolności niezbędne by przetrwać ciężkie czasy jakie miały nadejść. Samotnicy i aspołeczne jednostki stali się częścią struktury gangów miejskich, albo zmarli w samotności, nie oplakiwani przez nikogo.

Klan: 300-1200 osób

Klan był pierwszą jednostką rodzinną w neo-plemionach. Stanowi poszerzoną rodzinę, budowaną przez małżeństwa i wspólnoty, lub - w środowiskach miejskich - przez stosunki „sąsiedzkie”. Rozwinięta rodzina Juana Aldecaldos stanowiła jądro Nacji Aldecaldos. Duże rodziny w małych miasteczkach są podstawą pozostałych klanów i nacji jak Jode, pochodzących z opustoszałych farm z okresu burz piaskowych.

Plemię: 10.000 - 30.000 osób

Plemiona są najbardziej powszechną strukturą kultury nomadów. To plemiona, niektóre pracujące razem, stały się podstawą ekonomii nomadów. Prawie dwadzieścia różnych plemion pracowało podczas Odbudowy Mexico City, jednak pozostawały one pod nadzorem Aldecaldos. Jako plemiona były niezależne od Aldecaldos; jako robotnicy - już nie. Podczas przemieszczania się przez mniej gościnne tereny, plemiona mogły rozdzielić się na poszczególne klany.

Nacja: 100.000 - 1.000.000 osób

Nacja jest największą i najnowszą strukturą rodzinną nomadów. Nacja to grupa związanych plemion, które łączą razem wspólny los lub cel. Są to zwykle grupy spokrewnionych plemion. Koncepcja nacji nomadów powstała prawdopodobnie gdy kilka różnych plemion budowlańców połączyło się z paroma rodzajami nomadów „czyścicieli” oraz nomadów transportowców, aby sformować koalicję to wykonania dużego kontraktu dla korporacji. Cała nacja zbiera się w jednym miejscu zaledwie kilka razy do roku. Organizacja tak wielkich zjazdów jest co najmniej problematyczna.

Fragmenty z: „W Twoich Oczach - Wywiad Jamma Sammwicha z Jakobem Mojave”

JS: Dziękuję, że zechciałeś nam dziś poświęcić nieco czasu, Jamm. Może zaczniesz opowiadając nam trochę o sobie?

Mojave: Jestem Jakob Mojave. Mam trzydzieści dwa lata. Moją partnerką jest od sześciu lat Sarah, mamy dwuletniego syna Ricka. Jeździmy z Upiornymi Tancerzami, zazwyczaj zimą, w południowym Utah. To chyba tyle...

JS: Kim są Upiorni Tancerze?

Mojave: Jesteśmy paczką, która wykonuje głównie prace konstrukcyjne i nieco oczyszczania gruzowisk. Jesteśmy także związani z Nacją Wężów.

JS: Nacja Wężów? Czy nie byli oni zamieszani w jakiś dym koto Seattle? Coś typu atak bombowy albo co?

Mojave: Nie, niezupełnie, znaczy... (długa przerwa). Musisz zrozumieć, że Nacja Wężów nie jest w stylu Aldecaldos lub Krewniaków. Węże są wielkim narodem ponieważ wszystkie niezrzeszone plemiona chciały pozostać niezrzeszone. To Nacja Wężów wysyłała swoich reprezentantów do innych grup nomadów zamiast ciągnąć kogokolwiek do nas na siłę.

JS: Dlaczego nazywają się Nacją Wężów?

Mojave: Czy kiedykolwiek zagłębiałeś się w amerykańską historię?

JS: Niezbyt dokładnie, mam tylko niepełne wykształcenie.

Mojave: No cóż, więc była taka flaga, której używali w Ameryce i była na niej podobizna węży. Na fladze był też napis. „Nie Depcz Mnie”. To było to, co nasi ojcowie założyciele starali się powiedzieć Anglii - my jesteśmy wężem, jeśli nadeprniecie na węży, wąż was ukąsi. To właśnie Plemię Wężów chce powiedzieć Korporacyjnej Ameryce. My jesteśmy Wężami, jeśli spróbujecie na nas wejść...

JS: Chcecie, żeby Korporacyjna Ameryka zostawiła was w spokoju?

Mojave: Oczywiście nie. Jak moglibyśmy żyć bez gości z korporacji? My chcemy tylko być traktowani z szacunkiem. Nie zakładałbym każdego dnia garnituru i wracał po pracy do domu na przedmieściach. Ale korporacje mogą być też niezłymi pracodawcami, o ile najpierw załatwisz to na papierze.

JS: Więc im nie ufasz?

Mojave: Raczej nie.

JS: Jaka jest historia nazwy „Upiorni Tancerze”?

Mojave: I tak byś jej nie zrozumiał.

JS: Zaryzykuję.



Mojave: Może masz jakieś inne pytania?

JS: Czyli nie chcesz mi powiedzieć?

Mojave: Nie.

JS: To opowiedz o swojej partnerce, Sarah.

Mojave: Kiedy byłem chłopakiem, nie radziłem sobie z dziewczynami. Wydawały mi się takie obce. Mój brat Bobby był królem, mógł gadać do dziewczyn i nawet się nie denerwował. Kiedy podrostem, również zacząłem sobie nieźle poczynać. Umawiałem się z wieloma dziewczynami - a nawet myślałem o małżeństwie z jedną panienką z Nacji Krewniaków. Kiedy spotkałem Sarah, poczułem się jakbym znowu miał dziesięć lat. Tak mnie wzięto, że nie mogłem spać ani jeść. Nigdy nie spotkałem kobiety takiej jak ona. Była jednocześnie twarda i delikatna. Którejś nocy stałem na warcie. Przeglądałem horyzont lornetką, a ona tam była. Stała tam i mówiła do mnie całe sześć godzin. Kiedy moja zmiana się pojawiła, poprosiła żebym odprowadził ją do domu. W namiocie jej brata pocałowała mnie w policzek. Wtedy zrozumiałem, że jest tą jedyną. Łaziłem wokół niej przez miesiące, wreszcie dostaliśmy robotę w Vegas przy budowie tego kasyna. Powiedziała, żebym się do niej wprowadził. Reszta jest historią.

JS: Powiedziałeś że ona jest twoją partnerką, czy zamierzacie się pobrać?

Mojave: Małżeństwo to przestarzały zwyczaj. Ludzie, którzy się żenią chcą naprawdę dobrze. Mam nawet kilku żonatych przyjaciół; ale małżeństwo sprowadza całe te sprawy z miłości, honoru, odpowiedzialności i takie tam. Partnerstwo opiera się na równości. Nawet nazwanie tego małżeństwem jest wkurzające.

JS: Sorry. Więc, czy praktykujesz jakąś religię?

Mojave: Tak.

JS: Czy to znaczy, że nie chcesz o tym porozmawiać?

Mojave: Powiem to tak. Zazwyczaj nie rozmawiamy osobiście o religii. Rozumiesz, jestem dość uduchowioną osobą. Nie porusza mnie wspólnota z Bogiem, ani nic podobnego, ale czuję się osobą religijną. Mnóstwo ludzi zginęło, ponieważ część ludzi myślała, że jeśli nie jesteś taki jak oni, powinienes być zabity. Nawet tutaj, w Ameryce. My, a przynajmniej większość moich braci i sióstr których znam, czujemy że jeśli potrzebujesz religii w twym życiu, idź i znajdź ją. Bywa, że religia znajdzie ciebie. Ale nie biegaj wokół krzycząc o tym - niektórzy ludzie mogą się czuć obrażeni.

JS: Sporo nomadów jest Chrześcijanami, a wielu Muzułmanami; czy to powoduje jakieś problemy?

Mojave: Nie, ponieważ zachowujemy to dla siebie. Szanujemy wolność każdego do wyboru wyznania. Ja również respektuję prawo każdego do dokonywania złych wyborów, (śmiech)

JS: Czy kobiety w Islamie nie są uważane za własność mężczyzny?

Mojave: Może byś poczytał jakieś książki, albo co? Nikt o zdrowym umyśle nie widzi nikogo jak swojej własności. Kobiety są kobietami. To takie proste. Chciałbym zobaczyć jakbyś powiedział to do Sarah - ona jest Muzułmanką. (śmiech ponownie)

JS: Ale ty nie jesteś Muzułmaninem?

Mojave: Nie. Do czego zmierzasz?

JS: Czy nie macie tabu dotyczących jedzenia?

Mojave: Pewnie, ale większość z nas w Plemionach ma podobne obyczaje. Zresztą rzadko jemy mięso, większość naszych protein pochodzi z puszek, i trudno jest prowadzić dzienniczek postów kiedy jest się w drodze. Więc nie mamy z tym problemu. Następnny temat?

JS: Co robisz w Upiornych Tancerzach?

Mojave: Jestem lekarzem.

JS: To musi być całkiem ekscytujące.

Mojave: Niezupełnie. Znaczący, kiedyś było. Kiedy przyszedł Krach miałem około ośmiu lat. Mój tata był doktorem, więc żyto nam się nieźle. W Portland nastąpił wybuch AIDS-3 więc wyjechaliśmy.

Podczepiliśmy się do gangu bikerów kierujących się do Kolorado. Skończyliśmy w jednej z pierwszych rodzin Nacji Krewniaków. Tata talał ich, a ja pomagałem, więc mogłem się nauczyć. Poza tym sporo czytałem. Teraz już nie ma tego entuzjazmu, większość ludzi po prostu pyta o moją opinię. Kiedy nie ma żadnych ciał do poskładania, również zajmuję się gotowaniem.

JS: Więc ludzie pytają cię o opinię. Czemu?

Mojave: Znam się na wielu różnych rzeczach. Niektórzy ludzie nazywają to mądrością. Najczęściej staram się po prostu spoglądać na sprawy z obu stron. Mój tatek jest jednak w tym lepszy.

JS: Czy twój ojciec jeszcze żyje? Ile ma lat?

Mojave: Sześćdziesiąt dwa.

JS: Jak to jest znać swojego ojca? Ja nigdy nie znałem...

Mojave: Mój tatek ciągle mnie zadziwia. Widział tak wiele. Był doktorem, więc odebrał staranną edukację, ale zawsze wydawało się, że zna odpowiedź na wszelkie pytania i rozwiązania każdego problemu. Podróżowaliśmy przez Montanę, kiedy ten wielki... (krzywi się) nieee, wytłumaczenie tej historii statycznemu zabraloby godziny. Powiem tylko, że chciałbym żeby było więcej ludzi jak on.

JS: Twoja matka?

Mojave: Umarła zanim porzuciliśmy Portland.

JS: Czy fakt, że sam jesteś ojcem pozwala ci go lepiej zrozumieć?

Mojave: No cóż, rozumiem dlaczego zrobił pewne rzeczy, które mnie wówczas zdumiały. Rik, mój syn, również wiele mnie uczy. Dzieci są bardzo ważne. To coś, czego większość statycznych wydaje się nie rozumieć. Dzieci są przyszłością. Bez nich wszystko by się po prostu skończyło. Były takie dzieciaki, które zabraliśmy w Boise. Miały po trzynaście lat i nie potrafiły czytać nic poza ikonkami. Jak ktoś mógł dopuścić, żeby dorastały w ten sposób? Ich matka cały czas ćpała. Wsadziliśmy je do szkoły, pewnego dnia kiedy zostały złapane przy kradzieży jedzenia. Powinienes je wtedy zobaczyć. Myślały, że zamierzamy je pozabijać. Paru wojowników trochę im przetrzepało tyłki. Złapałem każdego za obie ręce i położyłem na klawiaturze terminala. Po szesnastu godzinach pozwoliłem im się wylogować. Chciały się uczyć, więc uczyliśmy je. Ich matka nie przejmowała się, co się z nimi dzieje, więc zabraliśmy dzieciaki z nami. Jeden z nich uczy się u mnie na pomocnika.

JS: Edukacja jest ważna, przyznaję, ale czemu jest ważna dla ciebie?

Mojave: Ponieważ bycie ignorantem czyni cię dla Nich łatwym celem do manipulacji. Oni chcą, żebyśmy byli ignorantami, ponieważ jeśli nie uczymy się, nie zadajemy pytań. Oni nie lubią w ogóle być pytani.

JS: Kim są Oni?

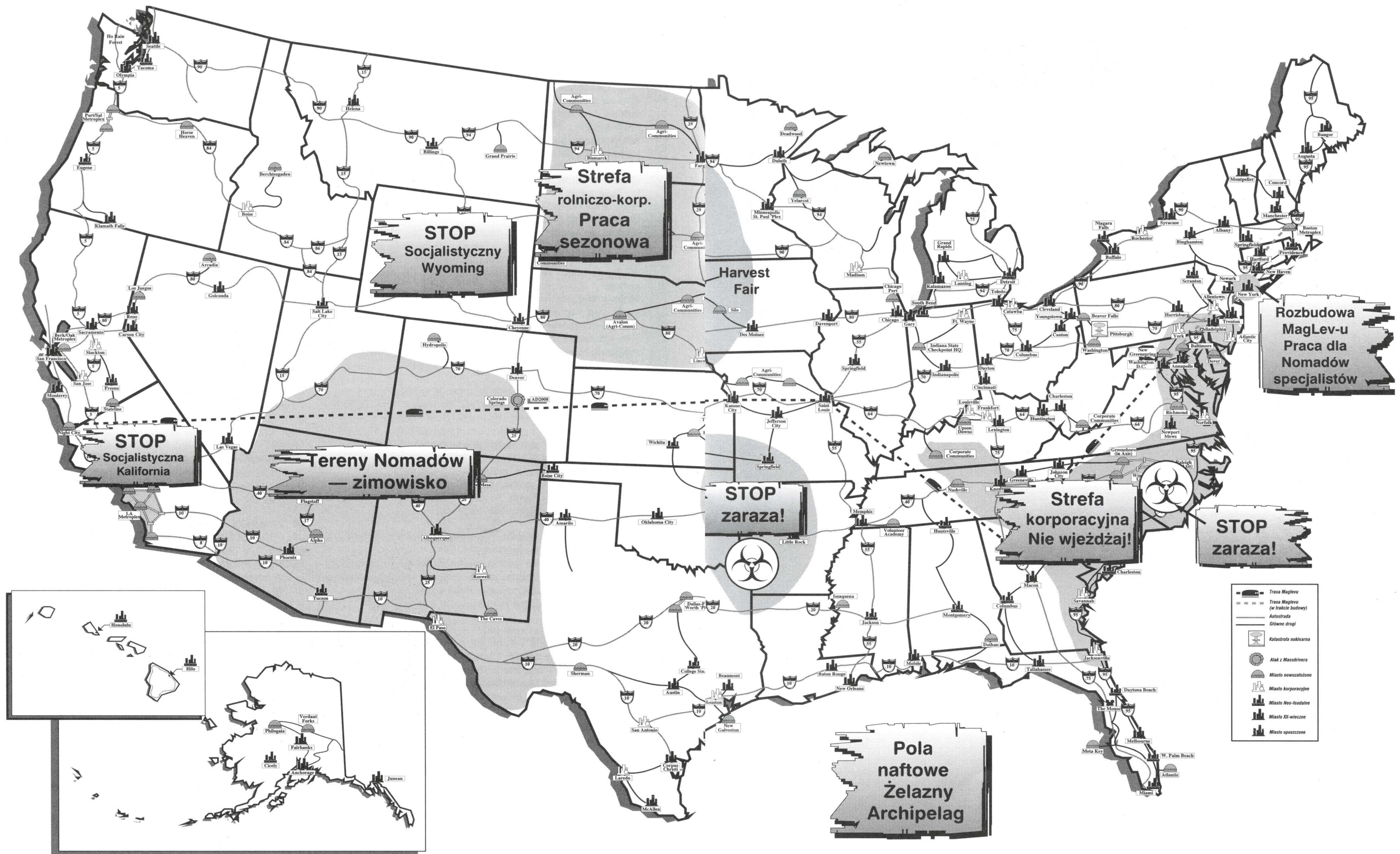
Mojave: Rząd, korpy, faszyści, socjaliści - wrogowie. Każdy, kto stara się powiedzieć, że nie wiesz co jest dla ciebie najlepsze.

JS: Więc co możemy zrobić, żeby się przed Nimi zabezpieczyć?

Mojave: Uzbrój się. Czytaj książki, posiadaj broń, oglądaj różne serwisy informacyjne. Co najważniejsze, nigdy nie wierz w nic co słyszysz w newsach, dopóki nie zobaczysz tego na własne oczy. Jeśli wierzysz w newsy, to według ciebie każdy nomad to dziki zabójca. Nie ktoś z kim chciałbyś przeprowadzić wywiad, prawda?

JS: Zgadza się.





SIEDEM NACJI



W Ameryce jest ponad siedem milionów nomadów. Ponad potowa z nich związała się z jedną z siedmiu Nacji Nomadów Ameryki Północnej. Te grupy składają się z klanów, plemion i rodzin, które dzielą wspólne interesy, nieprzyjaciół, lub cele. Największa nacja zwie się Nacją Wężów, najmniejsza jest korporacją w posiadaniu nomadów: MetaCorp. Między tymi dwoma ekstremami znajdują się: Nacja Blood, Krewniacy, Jodes, Nacja Thelas i Aldecaldó.

Siedem Nacji powstało dzięki seriom nieoficjalnych paktów i zebrań w całej Ameryce, a te spotkania i zjazdy trwają do dzisiaj. Największe spotkania między Nacjami organizuje się pod koniec żniw. Żniwa są sprawą istotną dla nomadów, gdyż wielu z nich to potomkowie rolniczych migrantów. Żniwa reprezentują czas dostatku; dostatku jedzenia, dostatku pracy, a w związku z tym dostatku świętowania. W przeszłości, do czterdziestu procent populacji nomadów w Ameryce Północnej zbierało się razem w różnych miejscach, żeby omówić sprawy i świętować aż do późnej jesieni.

Nacja Wężów

O ficjalnie największa grupa nomadów, Nacja Wężów nie jest prawdziwym narodem w oczach wielu Amerykanów, zarówno nomadów jak i statycznych. Nomadzi są ogólnie bardzo otwartymi i niezależnymi ludźmi, a Nacja Wężów jest luźnym związkiem tych, którzy pomimo że chcieli zachować swoją autonomię, pragnęli zabierać głos w polityce nomadów. Nieoficjalnie, można uznać że przemawiają w imieniu całej niezależnej populacji nomadów i jest powszechnie wiadome, że reprezentują wiernie poglądy niezrzeszonych nomadów Ameryki Północnej.

Nacja Wężów została stworzona w odpowiedzi na uformowanie się pozostałych sześciu nacji. W miarę jak większe grupy zaczęły wpływać i oddziaływać na obie wspólnoty, nomadów i statycznych, mniejsze grupy zdały sobie sprawę, że aby wyrazić swe (często rozmaite) poglądy, także muszą się umocnić. Wężę są najbardziej otwarcie zorganizowani wśród Siedmiu Nacji; ich filozofia jest jasno wyrażona przez ich flagę odwołującą się do czasów Rewolucji. Na czerwonym polu widnieje podobizna pokawałkowanego węża. Oddzielne fragmenty wydają się bezpieczne, lecz zebrane w całość, mogą uderzyć w swych wrogów. Motto Nacji Wężów jest proste, „Nie Depcz Mnie”.

Szeregi Nacji Wężów są najbardziej zróżnicowane ze wszystkich nacji, nie posiadają podstawowej specjalności, na której opierają swoją ekonomię. W odróżnieniu od Bloods z ich cyrkami oraz Meta z konstrukcjami morskimi, Nacja Wężów jest zbitką rodzin zaangażowanych w rozmaitych obszarach gospodarki nomadów. W ostatnich dwóch latach, Wężę włożyły wiele wysiłku w celu zdobycia większych i bardziej dochodowych prac kon-

strukcyjnych czy odzyskowych. Zespoły Nacji Wężów pracowały przy budowach Systemu Maglev, Balsam City oraz projektów Konsorcjów Rolniczych w Kansas, zatem budowali dla siebie także podstawę doświadczenia. Wśród Wężów stało się zasadą, że muszą rozwijać swoją przydatność na rynku pracy, aby nie dać się prześcignąć innym, doświadczonym ekipom innych nacji. Wężę nie byłyby zadowolone, gdy w przeszłości przegrywali współzawodnictwo.

Obecnym liderem nacji jest Freddie Douglas. Freddie pochodzi z mormońskiej rodziny z pustyni Utah. Nie jest zachwycony gonitwą za potęgą, jaka charakteryzuje pozostałe grupy, pragnąłby żyć w świecie, gdzie nie musiałby się przejmować innymi nacjami, a zamiast tego prowadziłby życie niezależnego nomada. Jako lider, pan Douglas jest stosunkowo niedoświadczony - był nomadem tylko przez dziesięć lat - ale został wybrany na to stanowisko z powodu jego pewności i chęci do pracy z wygnańcami. Jego dowództwo jest dobre, wielu ceni sobie jego opinię i szanuje jego osiągnięcia, nawet jeżeli nie lubią go osobiście.

Freddie Douglas

Plemię Wężów

INT:8 REF: 7 TECH: 8 OP: 10

SZ:7 SZYB: 6 ATR: 7 BC: 6 EMP: 6

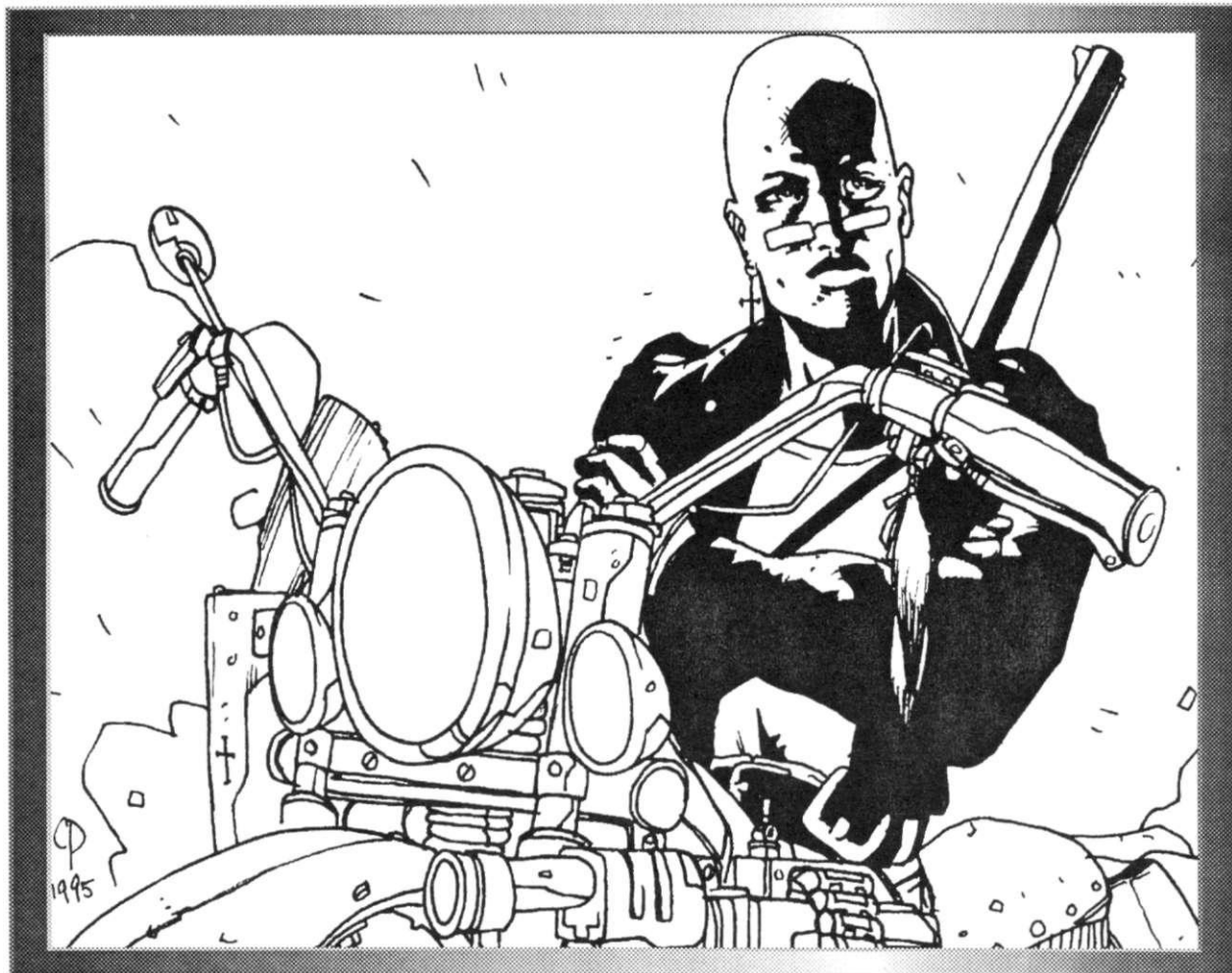
Status Rodzinny +10 Reputacja 9

Freddie Douglas przyszedł do Plemienia Wężów z Utah. Freddie, Angloafrykański mulat nie był popularny w początkach swej kariery. Zanim przyjął nazwisko Freddie Douglas, był znany jako M-Dog. Jako M-Dog, kontrolował sporą część handlu narkotykami na północnym zachodzie wybrzeża pacyficznego. Kiedy bomba z wirusem została zrzucona na Amerykę Południową, M-Dog stracił źródło dochodów, podobnie jak jego narkotykowi konkurenci.

Wojna między sieciami dystrybucji o opanowanie pozostałości rynku narkotykowego w Ameryce Północnej była prowadzona z połowicznym zaangażowaniem. Dilerzy zdawali sobie sprawę, że prawdziwa wojna już została przegrana i walczyli tylko o resztki. M-Dog widział jak jego organizacja rozpada się wokół niego, więc zabrał najbliższych przyjaciół i porzucił handel.

W ciągu najbliższych kilku lat, Psy - jak nazwano ich grupę, robili co mogli aby przeżyć. Mieli wcześniejszy start niż reszta Ameryki, ponieważ dla nich Krach nadszedł parę lat wcześniej i już walczyli o przetrwanie gdy reszta kraju się staczała. Tak jak inne powstające grupy nomadów, Psy wyrobiły sobie pewną opinię publiczną, zbierały dobrych ludzi, organi-





zowały i przejmowały. Psy stały się poważną siłą na wybrzeżu północno-zachodnim, ale nie bez wysiłku.

Aryjscy separatysty tacy jak Porządek, od dawna uważali północny zachód także za swój dom. Nie lubili ludzi, którzy mianowali się Psami, których uważali za rebelianckich czarnych przestępców, a zwłaszcza nie lubili Freddie'go (jak już się wtedy nazywał). Podczas ostatniego starcia między obiema stronami, grupy Aryjskie najechały na obóz Psów. Tej nocy ponad setka ludzi zginęła po obu stronach. Kiedy duży pocisk trafił w jego samochód, Freddie stracił żonę i małego synka, razem ze swoim lewym okiem i władzą w lewym ramieniu.

Po latach żałoby, wziął się jakoś w garść. Umiejętności organizacyjne, które nabył jako diler narkotyków, przydały mu się bardzo w organizowaniu własnego klanu. Kiedy powstały Nacje, Freddie był na miejscu. Obserwował uważnie, tak jak to robiło wielu nomadów, którzy się przyłączyli, i utrzymywał stałe kon-

takty z liderami kilku innych sporych plemion o podobnych poglądach. Był zdecydowany pozostać niezależnym, lecz tak się nie stało. Kiedy sprawy zaczęły się psuć, Freddie i inni poczuli się zaniepokojeni rozmiarem i potęgą nowych Nacji Nomadów. Czuli, że muszą stać się równie silni aby współzawodniczyć, a musieli współzawodniczyć żeby przeżyć. Zdecydowali się sformować koalicję, która będzie chronić ich interesów: Nację Wężów. Freddie został wybrany przez Innych liderów jako ich reprezentant.

Freddie Douglas jest zdolnym człowiekiem, obdarzonym zarówno charyzmą, która powodowała że jego wola jest wypełniana, jak i inteligencją, dzięki której wie, że siła nie zawsze jest najlepszym rozwiązaniem. Widział rozgrywki o władzę, jakie toczyły pozostałe grupy, lecz nie podobało to mu się. W rzeczywistości, często pragnął powrócić do stanowiska prostego starszego klanu.



Jodes

Oryginalna rodzina Jode pochodzi z Oklahomy, Teksasu i Kansas. Nie dotknął ich kryzys gospodarczy, lecz ekologiczny: kiedy pola uprawne obumarły, ludzie którzy na nich pracowali zaczęli także umierać. W 1998 roku, wielkie burze piaskowe na długo uniemożliwiły uprawę, a ci farmerzy którym starczyło sił, ruszyli w kierunku zachodu, do Kalifornii, tylko dlatego że to wydawało się łatwiejsze niż droga na wschód, przez gęściej zaludnione tereny Upadłej Ameryki. Te masy rolników (jeszcze w żaden sposób nie zorganizowane) weszły do Kalifornii i tam znalazły miejsce gdzie mogli odpocząć, prowadząc przez kilka miesięcy osiadły tryb życia.

Życie było ciężkie podczas tego okresu dla ludzi, którzy później stali się Jodes. Niczego bardziej nie pragnęli niż odpocząć przez chwilę, zdobyć nieco jedzenia i spędzić nadchodzącą jesień w stonkowanym spokoju. Żywności do zdobycia było wystarczająco (jeżeli się wiedziało gdzie jej szukać), a rodziny musiały przygotowywać się do przekroczenia Gór Skalistych. Lokalni mieszkańcy jednak, nie byli zachwyceni napływem głodnych przybyszów. Pewnego wieczoru, kilkaset tubylców ruszyło z najazdem, aby przetrzebić tych nowych uchodźców.

Farmerzy i mieszcuchy, którzy byli wędrowcami, nie różnili się od farmerów i mieszcuchów, którzy nadchodzili by ich zabić. Byli normalnymi ludźmi, trzymali się swoich spraw i nie szukali kłopotów, lecz byli także przygotowani jeżeli te kłopoty miałyby nadejść. Większość rodzin posiadała podstawowe uzbrojenie obronne lub myśliwskie, a ponieważ każdy rozumiał że inni ludzie w Ameryce znajdowali się w podobnie złym położeniu, większość rodzin i grup wystawiała warty. Kiedy napastnicy uderzyli nocą, nie osiągnęli szybkiego zwycięstwa, na które liczyli; źle zaplanowany najazd szybko się załamał, a wieczór przerodził się w serię chaotycznych strzelanin wśród krajobrazu Kolorado. Tym niemniej, zaskoczenie i koncentracja ognia działały na korzyść najeźdźców, którzy wycofali się bez wielu ofiar.

Ten atak bez ostrzeżenia rozwścieczył wędrowców, zwłaszcza że ponad setka ich ludzi zginęła tej nocy. Następnego dnia Malachi, zaproponował by każda rodzina wystawiła swego reprezentanta do rady. Radnymi nie mieli być najsilniejsi, gdyż ci przeznaczeni byli do warty, aby ustrzec się ponownego ataku; w radzie znaleźli się członkowie rodzin obdarzeni największym powszechnym zaufaniem.

Tego ranka, stu dwudziestu uchodźców zasiadło w radzie. Malachi, jako organizator przedsięwzięcia, przewodniczył spotkaniu. Mówił jak zmęczeni są wszyscy. Ciągle czekała ich daleka droga do Kalifornii, lecz co się z nimi stanie, gdy już tam dotrą? Słyszał o wielu ludziach, którzy stracili domy i dorobek życia, a kiedy to się stało stworzyli koalicję, aby wspólnie wykonywać prace dla rządu - odzysk, projekty irygacyjne, prace jakie wielu z nich znało z domu. Mówił by się bronili, strzegli swych dzieci i szykowali się do nadchodzącej ciężkiej zimy. Malachi prosił reprezentantów by podzielili się swymi myślami na temat poruszonych spraw. Nikt z nich, mężczyzn i kobiet nie należał do ludzi strzępiących języki. Po około czterech godzinach, stało się jasne, że osiągnęli całkowitą zgodę. Wszyscy chcieli bezpieczeństwa swoich rodzin, zemsty na najeźdźcach i prawa do opuszczenia przyszłej koalicji, jeśli tylko uznają, że jest to najlepsze wyjście. Malachi odpowiedział, że wszystkie ich lęki i żądania są słuszne, oraz że powinni wypełnić swe cele razem, jak

Dzicz

Jednym z najbardziej powszechnych „rytuałów” we wspólnocie nomadów, jest tak zwana (przez nieprzychylnie nomadom media) dzicz. Owa dzicz następuje, gdy grupa nomadów, zazwyczaj samych młodych, wnika do statycznego społeczeństwa, by „zobaczyć, o co w tym wszystkim chodzi”. To całkiem nowy zwyczaj we wspólnocie nomadów, lecz cieszy się rosnącym powodzeniem wśród młodzieży. Na przekór nazwie i obrazowi rysowanemu przez media, większość dziczy przebiega spokojnie i nudno. Tym niemniej, niektóre bywają nieco bardziej ożywione. Ten drugi typ daje pożywkę mediom i inspirowe pokazy „oparte na prawdziwym życiu”.

Najczęstszą dziczą jest tak zwana impreza. Impreza zawiązuje się podczas wydarzenia lub zebrania, często koncertu rockowego, w którym biorą udział zarówno nomadzi jak i statyczni. Grupa młodych nomadów wyjeżdża z obozu na kilka dni przed imprezą. Ciekawi, odwiedzają bary i szwędają się po okolicy, starając się zrozumieć co czyni dane miejsce „czadowym”, oraz czemu ktoś zdrowy na umyśle chciałby pozostawiać tak długo w jednym miejscu. Czasami statyczny zyskuje sympatię kilku nomadów, czasami na odwrót i wówczas nomadzi zazwyczaj zostają na pewien czas. Kłopoty pojawiają się regularnie na skutek kłótni kochanków, ataku ulicznych punków lub interwencji policji. To moment, w którym sprawy robią się śliskie. Nomadzi zwykle trzymają się razem, przywykli do społeczeństwa, które patrzy spoode łba na buntowników. Dla lokalnych mieszkańców, nomadzi są wyrzutkami, zaś ich cała egzystencja postrzegana jest jako rebeliancka. Z tymi uprzedzeniami po obu stronach, nic dziwnego, że kłopoty są tak częste. Po utarczkach z dowolną z wymienionych grup, nomadzi zwykle decydują się jechać dalej; to ich sposób życia. Czasami takiej ucieczce towarzyszą bracia i siostry klanowi, przybywający na swych wielkich białych koniach (oczywiście w przenośni). Wiele nomadów przyłączyło się do klanów z powodu tych dzikich przygód - i wielu także z tego powodu klany opuściło.



Malachi Jode

Klan Jode

INT: 10 REF 7 TECH: 7 OP: 9 SZ: 8

SZYB: 7 ATR: 5 BC: 6 EMP: 9

Status Rodzinny +10 Reputacja: 10

Malachi Jode nazywany jest pierwszym nomadem. Jego wizja i wpływ zjednoczyły najwcześniejszych członków tego, co przerodziło się w Klan Jode. W jego Nacji cieszy się niemal religijną czcią, lecz w nielicznych wystąpieniach publicznych dla ludzi z zewnątrz, Malachi stara się umniejszać swoje osiągnięcia i reputację tak, jak to tylko możliwe. Uważa się to za legendę, jednak z czasem, gdy jego włosy z rudych stały się siwe, jego zimna krew i opanowanie jeszcze się wzmocniły.

Od wczesnych lat był człowiekiem czynu. Podobno, gdy miał dwa-ścieścia-kilka lat, kiedy piaszkowa burza uderzyła na Oklahomę, pracował jako farmer, kaznodzieja, skazaniec, a także żołnierz. Jego zdaniem, własna przeszłość nie ma znaczenia. Podobnie jak dla niego nie liczy się czym zajmowali się Jodes zanim przybyli do plemienia, ważne jest tylko to, jak żyją teraz, w grupie.

Malachi zawsze miał wizję nomadów. Pierwotnie chciał tylko by utrzymywali uczciwe i sprawiedliwe stosunki między sobą. Potem nowa wizja wymagała także godziwości wśród wspólnie pracujących grup; wizja stawała się coraz bardziej realna, aż do czasu gdy Jodes stali się pierwszą Nacją, której największe plemiona podpisały porozumienie. Jodes byli aktywni we wszystkich przedsięwzięciach nomadów, zarówno dzięki wyborowi, jak i z przypadku. Nie przejmują się zbytnio, co będą robić następnego dnia, dopóki daje to im szansę przetrwania, prosperowania dzięki pracy i wychowywania swoich dzieci.

Z czasem, gdy Jodes stawali się więksi, Malachi musiał odeprzeć wiele zarzutów dotyczących jego postanowień i ideałów. Oskarżano go o zezwalanie dzieciom statycznych na uczęszczanie do szkół prowadzonych przez Jodes, miano za złe wynajmowanie gangów do ochrony przed wandalami niszczącymi budowy nomadów, wypominano przyjmowanie uchodźców z Długiego Marszu. Jednak w każdym przypadku, czas przyznawał słuszność jego decyzjom, które z kolei z jego osobistych przekonań stały się podstawą dla Jodes jako całości. Tym niemniej, Malachi nie spoczął na laurach, podobnie jak Juan Aldecald, chciał oszczędzić swojej nacji upolitycznienia w przyszłości. Jednak zdawał sobie sprawę, że staje się coraz starszy i jeśli nie znajdzie wkrótce następcy, nie będzie odwrotu.

Malachi Jode jest wysokim, szczupłym mężczyzną, o włosach koloru popiołu i piasku. Jego skóra pociemniała na słońcu a jego rysy twarzy są na tyle nieokreślone, że etniczne pochodzenia Malachi'ego jest przedmiotem ciągłych dywagacji. Mówi cichym, pewnym i mocnym głosem; głosem przywódcy. Malachi, podobnie jak inni Jodes, ubiera się w denimy i luźne, ręcznie szyte koszule. Jego ubranie ozdobione jest wzorami przypominającymi symbole Navajo. Malachi zazwyczaj także nosi kuloodporną kamizelkę z demobilu, wzmocnioną i ulepszoną, z licznymi kieszeniami zawierającymi drobne przydatne przedmioty. Malachi zwykle podróżuje z mniejszą liczbą towarzyszących osób, niż pozostali przywódcy nomadów i używa transportu powietrznego tylko w najważniejszych przypadkach.



partnerzy. Wielkie idee powinny zawsze być uwiecznione na papierze, powiedział; Traktat Mayflower, Deklaracja Niepodległości i Konstytucja, wszystkie zostały zapisane, aby każdy mógł je zobaczyć. Nikt nie jest pewien, kto napisał słowa Paktu; ich pochodzenie szybko stało się ludową legendą. Ogólna myśl jest autorstwa Malachi'ego Jode, lecz on temu zaprzecza. Postanowienia jakie podpisał następnego dnia są proste, tak jak proste są podstawy i inspiracja obecnego Kodeksu Nomadów (patrz str. 7):

Przede wszystkim chroń swoją rodzinę, potem chroń Klan.

Nie okradaj Klanu.

Nie ukrywaj niczego, co może być potrzebne Klanowi.

Ponadto zadecydowano, że silna grupa pojedzie do miasta aby odplacić lokalnym za ich nikczemny atak, pomimo niechęci Malachi'ego do zemsty. Nie planowali rzezi, jaka ich samych spotkała. Chcieli zamiast tego wykraść z miasta dorobek mieszkańców, pozbawiając ich zapasów na zimę. Tak się jednak nie stało.

Miasteczko było rolniczą wspólnotą około dwóch tysięcy mieszkańców. Podczas nocy, nomadzi wkradli się i splądrowali wszystkie farmy, magazyny i domy ile tylko zdążyli. Kilku z nomadów straciło kontrolę i dopuścili się morderstw w imię pomsty, kilku zaś porwało młodych mężczyzn lub kobiety, zależnie od preferencji. Oczywiście, zaalarmowani obywatele otworzyli ogień do nomadów. Po kilku godzinach, wydarzenia przerodziły się w całkowity chaos. Do ranka, nomadzi wybili jedną trzecią populacji miasteczka, porywając wielu pozostałych i kradnąc wszystko co przedstawiało jakąś wartość.



Malachi był wściekły, podobnie jak wielu innych nomadów. Zrozumieli, że jeśli jeszcze istnieje jakieś prawo, to wkrótce całe jego sity będą ich ścigać, być może łącznie z pozostałościami Gwardii Narodowej.

Tydzień później Trzęsienie Ziemi '98 pozbawiło Los Angeles statusu krainy mlekiem i miodem płynącej. Początkowo, wywołało to wśród nomadów rozpacz, jednak po jakimś czasie co światlejsi zdali sobie sprawę, że może to oznaczać pracę dla nomadów, rozbili zatem obóz w oddaleniu i wystali emisariuszy do rozmów z lokalnymi władzami. Jak się później okazało, Jodes pokonali dwie bardziej doświadczone grupy w walce o kontrakt na odbudowę miasta, w tym czasie najbardziej dochodową propozycję, jaką mogli otrzymać nomadzi. Aby zachować dobre stosunki, Jodes wzięli lwia część pracy, lecz pozwolili bardziej doświadczonemu Aldecaldo nadzorować pracę i rekrutować dodatkowych pracowników w razie potrzeby.

Jodes pracowali ciężko i zarabiali w L.A. Kiedy kontrakt wygasł, przeprowadzili się na północny zachód, przemieniając wypalone lasy w uprawne pola. Niektórzy zostali w Kalifornii pracując na nowych budowach, niektórzy przyłączyli się do swych znajomych nomadów pracujących przy konstrukcji Transkontynentalnego Systemu Maglev. W każdym przedsięwzięciu, Jodes odnosili sukces i radzili sobie coraz lepiej.

Pomimo tego, reszta nomadów unikała klanu. Jego koźnienie znacznie się różniło od pochodzenia wczesnych nomadów, a ich tolerancja dla obcych przysparzała podejrzeń. Wiele pozostałych klanów uważała, że Jodes staną się kolejnym gangiem i uczynią ich życie jeszcze trudniejszym. Wszystkie te obawy okazały się bezpodstawne, lecz Jodes zabrało lata, aby tego dowieść reszcie nomadów.

Nazwa „Jode” nie została przyjęta przez sam klan; jest to odniesienie do rodziny Okich z dzieła Steinbecka „Grona Gniewu”. Po raz pierwszy użyte w reportażu CNN w 1998, określenie dotyczyło ofiar dotkniętych burzami piaszkowymi tego roku, lecz dzięki popularności klanu, odbudowującego L.A., nazwa stała się synonimem właśnie tej grupy nomadów. Po pewnym czasie, niektórzy członkowie klanu zaczęli używać tej nazwy podpisując oficjalne dokumenty. Pierwszym był Malachi, który podpisał się nazwiskiem „Jode” na kontrakcie z Miastem Los Angeles. Stale toczą się dyskusje, czy było to przemyślane posunięcie, czy też przypadkowy kaprys.

W odróżnieniu od innych grup, Jodes pracowali aktywnie by odrzucić kulturę statycznych i czują się niepewnie w sytuacjach, które traktują jako „statyczne”. Obozowiska Jode nigdy nie znajdują się w obrębie miasta. Wiele wcześniejszych przesądów osiągnęło znaczenie religijne dla klanu: zmyły miasta, duchy otwartej drogi, upiory, lęk przed osaczeniem i wiele innych wierzeń kształtuje ich obecny światopogląd.

Nacja Blood

Jednym z ubocznych efektów Krachu, była zamiana całego miasta Miami w strefę wojny. Miami stanowiło centrum przemytu narkotyków Ameryki Północnej od prawie dwudziestu lat, a w latach poprzedzających Krach, było również celem masowych migracji, zarówno legalnych jak i nielegalnych, z Kuby i Haiti. Napływ nielegalnych uchodźców wzrósł alarmująco gdy w Południowej i Środkowej Ameryce zaczęto się robić „gorąco”, a Miami stała się ich przystanią. Bardzo wielu z tych imigrantów było powiązanych z różnymi organizacjami przestępczymi w ich ojczystych krajach, jeszcze zanim przybyli do Ameryki. Bez tych powiązań, większość nie byłaby zdolna opuścić strefy walki.

Naturalnie, organizacje te były wspierane przez liczne kartele narkotykowe. Po tym, jak bio-zaraza w 1992 zniszczyła uprawy roślin, z których wyrabia się narkotyki, władza kartelów obróciła się w nicość. Jedne po drugich, niszczyły obszary produkujące narkotyki w Ameryce Południowej. Pozbawieni uprawnej rośliny, dostarczającej taniego składnika narkotyków i szans na rychłe ustąpienie suszy, ci kryminaliści zaczęli usuwać konkurencję w desperackiej próbie kontroli przemysłu narkotyków syntetycznych. Początkowo, przemoc narastała w całym kraju, gdy kartele walczyły ze sobą na śmierć i życie. Lecz kiedy strzelaniny stopniowo ustawały w innych miastach, w Miami robiło się jeszcze niebezpieczniej, aż ostatecznie całe miasto stanęło w płomieniach walki. Niezdolny powstrzymać rozruchy, rząd otoczył kordonem cały obszar i pozwolił walczącym powybić się nawzajem. To nie była kwestia odmowy ratowania życia niewinnych; większość uczciwych (i bogatych) ludzi uciekło z Miami na początku kłopotów. Miasto było już zniszczone, a gangi zaprzysięgli do końca walczyć o swoje racje.

Z początkiem 1996 roku, wojna była skończona; Miami wyglądało gorzej niż Bejrut, gruzowisko na wpół obróconych w ruiny budynków i pokiereszowane pociskami wraki samochodów. Ponad tym wspałym królestwem stali Bloodsi - w sam czas na najgorsze chwile Krachu.

Pierwotnie Bloodsi była kryminalną organizacją z oddziałami w całych Stanach Zjednoczonych, jednak prawdopodobnie pochodzą z rumowisk południowo-centralnego Los Angeles. Bloodsi, którzy opuścili ruiny Miami, byli jednak innego pochodzenia. Haitańscy i karaibscy imigranci, przynieśli ze sobą kultury Santerii i Voudon. Bloodsi są mieszkanką mieszkańców Karaibów, czarnych Amerykanów, oraz kultur Kuby i Ameryki Południowej - byli oni ogorzali w walce i mieli wiarę.

Obecnie, Bloodsi są już tak odlegli od swych gangsterskich korzeni, że nie przypominają nawet Bloodsów sprzed Krachu. Gdy Krach uderzył Florydę, było to tylko kolejny kataklizm z całej serii; Stan wstrząsany był w poprzedniej dekadzie zamieszkami ludności, huraganami, oraz katastrofami przemysłowymi. Krach różnił się tym, że nie nadchodziła pomoc, sprawy nigdy nie szły ku lepszemu.



Santería i Voodoo

Santeria i Voodoo (jak błędnie nazywa się w Ameryce voodoo), są politeistycznymi wyznaciami, które zostały zintegrowane z Chrześcijaństwem, które zostało przyniesione do Nowego Świata.

Chrześcijaństwo praktykowane w większości Ameryki Południowej nigdy nie było monoteistyczną religią. Podczas gdy misjonariusze głosili Ewangelię, wyznawcy tubylczych religii politeistycznych postrzegali świętych i mniejszych proroków jako wcielenia ich własnych półbóstw.

Figurki bóstw matczynych stały się figurami Najświętszej Pani, a po cóż było modlić się do Boga, który wziął na siebie wszystkie grzechy, gdy można było poprosić przychylnego Świętego (który dokładnie wie przez co ostatnio przechodziłeś), o małą interwencję? Zamiast pozwolić się nawrócić, ci karaibscy ludzie uznali Chrześcijaństwo za jeszcze jeden aspekt własnej religii. Bloodsi z Miami są silnie przywiązani do tych wierzeń.

Gdy Santeria i Voodoo zakorzeniły się w strukturach gangu Bloodsów, w miarę rozwoju konfliktu w Miami, gangi przestawiły się na matriarchat, przywództwo kobiet. Najpierw Houngan (i inne kapłanki) stały się doradcami różnych wódzów gangów. Podczas, gdy przemoc zbierała swe żniwo, kobiety-doradcy przejęły kontrolę nad gangami. Kiedy pokój nastał nareszcie w Miami, liderki Bloodsów (jak Nelly Sin, czy Mary Panacea), odtworzyły bandy z niemal niczego, oddzielając zatwardziały, gwałtownych członków klanu i umieszczając ich w rozproszonych grupach. Przywódczynie były świadome, że pojedynczy wojownik jest w stanie uczynić znacznie mniej zniszczenia niż grupa i ostatecznie użyły tego argumentu, usuwając niechętne zmianom, agresywne jednostki.

mu, umierało więcej ludzi, aż wreszcie nie zostało prawie nic za wyjątkiem Myszy, Everglades i Cyrku.

Mysz była pierwszą Korporacją Walta Disneya. Korporacja Disney'a spędziła lata i miliony inwestując w gospodarkę Florydy. Wybudowała drogi i infrastrukturę, większość ekonomii obszaru Orlando polegała na niej, a nawet posiadała własne miasto, Buena Vista. Kiedy Krach osiągnął Słoneczny Stan, Korporacja przygotowała się na najgorsze. Disney był wielką i potężną korporacją, sprawującą kontrolę ponad innymi wielkimi i potężnymi korporacjami, zatem posiadała przygotowane plany na niemal każdą ewentualność. Gdy sytuacja się pogarszała, Mysz okopała się i czekała. Dopiero ogłoszenie Stanu Wyjątkowego w 1996 roku, spowodowało czasowe zamknięcie parku, które trwało pięć lat. Podczas tego czasu, rezerwy Myszy wyczerpały się. Korporacja Disney'a zbankrutowała w 1998. Gdzieś w 1999, Bloodsi ruszyli z ruin Miami, aby ożywić Świat Walta Disneya i tam spotkali swe przeznaczenie.

Cyrk Braci Barnuma i Bailey'a od dawna znany był jako „Największe Widowisko na Ziemi”. Niedługo posiadał kwatery główną na południe od Zatoki Tempa, później cyrk został odsprzedany Disneyowi tuż przed załamaniem w 1994. Kiedy Krach uczynił objazdy zbyt kosztownymi (oraz zbyt niebezpiecznymi). Cyrk przeniósł się do bezpiecznych, stałych pomieszczeń w Buena Vista. Po zamknięciu parku, pozwolono rodzinom pracowników i akcjonariuszy wprowadzić się na tereny miasta, aby zapewnić ich lojalność i bezpieczeństwo. Kiedy w 1999 nadeszli Bloodsi, rodziny które tam mieszkaly uzyskały pozwolenie na pozostanie, a wręcz na to nalegano. Kombinacja pracowników Disneya, Cyrku i Bloodsów, stworzyła największą podróżującą grupę rozrywkową tysiąclecia. W roku 2000, Bloodsi poprowadzili swoją pierwszą Trasę Krajową. W tym samym czasie, ponad dziesięć tysięcy ludzi przemieszczało się w jednej z czterech karawan, jakkolwiek obecnie liczebność zmalała do około pięciu tysięcy osób na jedno przedstawienie. Mniejsze grupy rozrywkowe, również prowadziły własną działalność. Bloodsi dostarczali rozrywki nie tylko statycznym, ale również pozostałym grupom nomadów; dwa z ich najdłuższych i najbardziej dochodowych wczesnych pokazów, przeznaczone były dla ekip odbudowujących Los Angeles i Mexico City. Są oni także jedną z niewielu grup nomadów, którym udzielono pozwolenia na występy w Kanadzie, z jej bogatą korporacyjną klientelą.

Na początku polegali na zdewastowanych liniach kolejowych w kraju, tak bardzo jak to tylko było możliwe. Cyrk podróżował tak przez od wielu lat, lecz wkrótce stało się oczywiste, że koleje już nie wystarczają. Wreszcie użyli materiałów z Disney World, aby zbudować wielkie ciężarówki i powietrzne transportowce, dzięki którym będą mogli poruszać się po Amerykach.

W 2008 roku, kiedy prawo cywilne w Ameryce zostało przywrócone, Bloodsi zostali zmuszeni opuścić Kompleks Disney'a. Grupa Lazarus została wynajęta przez





Malcolm Kent-Smith

Nacja Blood

INT: 10 REF: 7 TECH: 7 OP: 10 SZ: 10

SZYB: 8 ATR: 6 BC: 6 EMP: 10

Status Rodzinny +9 Reputacja: 10

Jako pierwszy w ogóle, męski naczelnik Nacji Blood, Malcolm Kent-Smith czuje na sobie uważne spojrzenia wielu obserwujących oczu. Podobnie jak jego poprzedniczka, Tina Blood-Johnson, wyznaje Santerię, co często nie zadawała pozostałym. W 2016 roku, został wybrany do starszyny w niespotykanie młodym wieku trzydziestu dwóch lat, Po wszechnie sądzono, że starsi Nacji Blood pragnęli lidera, łączącego młodość i mądrość, aby wspomóc prywatyzację i przemianę w noma-dyczny system korporacyjny podobny do MetaCorp.

Można powiedzieć, że Bloodsi zawsze najpierw zwracali uwagę na biznes, dopiero potem na klan. Kiedy przejęli Miami, zrobili to dla interesu. Miami było wówczas centrum biznesu narkotykowego Ameryki. Wiele salonów i apartamentów na najwyższych piętrach wieżowców, do których przeniesli się starsi na emeryturę, zostało zbudowane za pieniądze narkotykowe tuż przed Krachem. Niestety, kiedy narkotyki przeminęły, to samo stało się i Miami.

Bloodsi i Kuglarze zostali połączeni przez los i konieczność. Ich cele były takie same: przeżyć i robić pieniądze. Trzymali się razem i to działało. Malcolm miał zaledwie dwanaście lat, kiedy Bloodsi przejęli kompleks Disneya, jednak był już znacznie starszy i bardziej doświadczony, kiedy stamtąd wyjeżdżali. Malcolm był modelowym Bloodsem, jeśli tak można powiedzieć. Wychował się na ulicy, jego matką była skończoną narkomanką, jego ojcem mógł być któryś z niezliczonych gangsterów. Bloodsi zabrali go do siebie, ponieważ był sprytny, kradł je-

dzenie i sprzedawał je za jeszcze więcej jedzenia i korzyści, w wieku dziesięciu lat. Reszta jest historią.

Malcolm słuchał, uczył się i doskonalił. Prowadził swoją własną bandę, kiedy miał siedemnaście lat. Kontrolował większość handlu syntetycznymi narkotykami w organizacji Blood, niemal od początku działalności. W wieku dwudziestu dwóch lat był jednym z dziesięciu ludzi, pod których kontrolą znajdowała się większość organizacji Bloodsów. Jednak stanowił tam mniejszość: był mężczyzną. Mężczyźni nie zajmowali przywódczych pozycji w Bloodsach. od czasu załamania się handlu narkotykami we wczesnych latach dziewięćdziesiątych dwudziestego wieku i od tego czasu kobiety nie przejawiały wiele cierpliwości dla „facetów z ptasimi mózdkami”. Jak była przekonana Tina Blood-Johnson, mężczyznom nie należy ufać.

Malcolm nie był głupcem, rozsądnie uznał, że nie należy bezpośrednio porywać się na władzę kobiet. Był człowiekiem ambitnym, więc zamiast ataku, postanowił pokonać rządzące grą według ich zasad. Malcolm prowadził jeden z najbardziej dochodowych karnawałów, jakie Bloodsi kiedykolwiek widzieli. Zawsze był tam z pieniędzmi, odpowiedziami, powiązaniami. Pracował dniami i nocami i nigdy nie zasypiał. Chciał być najlepszym i był nim. Kiedy nadszedł czas odejścia Tiny Blood-Johnson na odpoczynek, po prostu nikt inny nie nadawał się na jej miejsce. Malcolm intensywnie zdobywał zwolenników, wreszcie zyskał poparcie, które pozwoliło mu zdobyć władzę. Musiał złożyć kilka trudnych obietnic, aby zwyciężyć i będzie musiał ich dopełnić aby się utrzymać u steru.

Malcolm nosi dredy podobnie jak jego Rastafariańscy bracia. Ma długie włosy, ale utrzymuje je w porządku. Nosi luźne spodnie i rozpięte koszule bez rękawów, prezentując swoje blizny rytualne. Kiedy udaje mu się znaleźć nieco czasu, dużo czyta, zwłaszcza klasyków takich jak Tacyt i Sun Tzu. Przez cały czas nosi przy sobie Księgę Zmian.



Korporację Disney'a, by odzyskać Kompleks. Gdy na zachodnich obrzeżach terenu zaczęły zbierać się oddziały, liderzy Bloodsów spotkali się w pośpiechu by przedyskutować swoje działania. Kluczowym punktem zebrania była krótka przemowa Malcolma Kent-Smith'a. Nie krył też, mówiąc „Wiele będzie śmierci i cierpienia, jeśli tu pozostaniemy. Bez wątplenia prześladowania nie ominą także naszych podróżujących przyjaciół, którzy są dla nas jedyną nadzieją na przetrwanie. Uważam, że musimy ruszyć w drogę, lecz jeśli zdecydujecie, żebyśmy pozostali i bronili się, pragnę osobiście poprowadzić pierwsze kontruderzenie. Moja lojalność zawsze będzie stać po stronie mojej wielkiej rodziny Bloods, jednak nie zależy mi na życiu, jeśli bym musiał zobaczyć naszą zagładę”. Te słowa rozpoczęły czysto nomadyczną egzystencję Bloodsów; po prostu zabrali wszystko co uznawali za cenne i wyjechali. (Pracodawcy Lazarusa oskarżali najemników o unikanie walki i dopuszczenie do ucieczki Bloodsów z dobrami. Mówca Lazarusa utrzymywał, że przewlekła wojna w rozbudowanych systemach podziemnych Disney World, EPCOT, Studio Disney/MGM i różnych resortów, spowodowałaby znacznie więcej zniszczeń niż straty związane z wyjazdem Bloodsów).

Bloodsi nie czuli specjalnego żalu (za wyjątkiem kilku byłych pracowników Disney'a), ponieważ region Dixie, nie stawał się wcale lepszym miejscem do życia. Usługi i infrastruktura upadały bez wsparcia Korporacji Disney'a, zresztą zdawali sobie sprawę, że nawet gdyby chcieli, nie mogli by powstrzymać doskonale uzbrojonych sił militarnych.

Założycielski klan Bloodsów powrócił zatem do Miami, gdzie rozpoczął budowę kompleksu Atlantis we współpracy z Klanem Aldecald. Wysłali także duże grupy za granicę. Obecnie kontrolują największy ruchomy zespół rozrywkowy i nigdy nie spoglądają wstecz. Pomimo, że są drugą najmłodszą grupą wśród nomadów - nie stając się w pełni ruchliwymi aż do 2008 roku - są niewątpliwie lepiej wyposażeni niż większość pozostałych nacji. W końcu, przez prawie dekadę posiadali dostęp do solidnej bazy operacyjnej i technicznej. Niestety nic z tego istotnie nie uprości nadchodzącego dziesięciolecia. Jako pierwszy męski przywódca pokolenia Bloodsów, Malcolm Kent-Smith ma przed sobą wiele pracy. Narasta nacisk ze strony zarówno rządu jak i ekonomii - nacisk, którego rezultatem może być zniszczenie Bloodsów, Malcolma, oraz całej wspólnoty nomadów. Nawet szamani klanu powiadają, że droga przed nimi jest mglista i obfitująca w katastrofy.

Meta (MetaCorp)

Meta są najmłodszą i najdziwniejszą z Siedmiu Nacji: najmłodszą, ponieważ powstała podczas Długiego Marszu, dopiero dziewięć lat temu; zaś najdziwniejszą dlatego, że stanowią Korporację. Pierwotnie, członkami Rodziny Meta byli głównie ludzie byłego zaplecza wojskowego w Ameryce Południowej. Jonathan Meta był Oficerem Armii z latami służby i walizką odznaczeń. Wojna nie była niczym więcej, niż wielką przegraną, jednak Rząd odmówił jej przerwania. Większość walczących w Ameryce Płd. nie mogła pamiętać Wietnamu - ale Jonathan Meta pamiętał.

Jonathan Meta urodził się w Lincoln w Nebrasce, 1960 roku. Jego dzieciństwo upływało stosunkowo szczęśliwie, aż do roku 1969, kiedy cały ten ruch anty-wojenny przybył do jego rodzinnego miasteczka. W 1970, jego wuj (także o imieniu Jonathan), zginął w Wietnamie. Pogrzeb był przepelniony żalem, podczas gdy na zewnątrz demonstranci wymachiwali flagami, nazywając jego wuja Jona mordercą dzieci, lub jeszcze gorzej. Jon nie potrafił zrozumieć, jak protestujący mogli nienawidzić wuja i jego rodziny, nawet ich nie znając. Przede wszystkim, nie mógł zrozumieć, dlaczego ludzie są tak okrutni, przecież jego wuj otrzymał Order Honoru Kongresu. Był honorowym i lojalnym człowiekiem i uratował tuziny ludzi, jednak demonstrujący rzucali w trumnę pomidorami i kamieniami.

Tego dnia, Jon postanowił również zostać żołnierzem. Fakt, że był siostrzeńcem odznaczonego Orderem Honoru, otwierał wiele drzwi i w wieku piętnastu lat rozpoczął kształcenie w West Point. Stygmat Wietnamu nie zniknął i nie był to dobry czas na pozostawanie w Armii, jednak Jonathan Meta wytrzymał. Skończył naukę jako prymus.

Kariera Jona komplikuje się około 1984 roku, to co wiadomo, jest po części prawdą, po części domysłami. Wojskowe dokumenty Jonathan Meta, podobnie jak wiele innych rzeczy, zostały całkowicie zniszczone podczas Krachu. Po służbie jako dowódca plutonu w dywizji pancernej i zdobyciu dyplomu Inżyniera Elektryka w teksańskim A&M, zniknął we wnętrzu sił obrony kraju (później znanych jako Dowództwo Centralne), jego tamtejsze działania są całkowicie nieznane. Widziano go w różnych zaskakujących miejscach, a nawet sfilmowano podczas publicznego wystąpienia Prezydenta, dla którego nosił „pitkę nożną”. (Ta kluczowa pozycja oznaczała przenoszenie kodu dostępu i nadajnika odpalającego amerykańskie pociski jądrowe.) Na początku Pierwszego Konfliktu Środkowo-Amerykańskiego, ponownie zniknął, tym razem zapewne w dżungli Ameryki Południowej, wraz z nowo uformowaną Jedenastą Jednostką Specjalną. Według plotek był członkiem Rangersów, Delta Force, Projektu PITTMAN, Narkotykowego Kartelu Medellin, Korporacji Disney'a i Dallas Cowboys - większość z czego jest zapewne nieprawdą.





W 2008 roku, kiedy cywile „przeprojektowali” Rząd Federalny, Jonathan Meta nie był obecny. Nie był świadomy tych wydarzeń dopóki Druga Wojna Południowo-Amerykańska nie skończyła się w 2011. Wiele było do zrobienia - sprzęt i ekwipunek należało przenieść, rozdysonować, rozdać - i znaleźli się do tego ludzie. Wokół było wielu Amerykanów i wielu pragnęło powrócić do domu wraz z oddziałami. Jonathan Meta, ten którego dane ciągle posiadała armia, umarł w Wietnamie, więc podobnie jak prawie dwu milionom innym, Jonowi po prostu odmówiono transportu do Stanów Zjednoczonych. W normalnych warunkach, w końcu by wszystko wytłumaczył, był przecież generałem. Niestety był dowódcą jednostki, która oficjalnie nie istniała, w Grupie Sit Specjalnych, która oficjalnie nie istniała, podczas wojny, której oficjalnie nie było.

Któregoś dnia, pod koniec 2011, wściekły Meta porzucił Dowództwo Amerykańskie w San Jose na Costa Rica i z pomocą kilkuset ludzi porwał trzy samoloty C-5B Galaxy, do Portu Panama. Tam spotkali się z kolejnymi kilkoma tysiącami ludzi, wygnanymi z kraju i z pomocą sprytu i dobrego planowania, opanowali wszystko co potrafiło pływać, włącznie z pozostałościami konwoju lotniskowca i trzema pełnomorskimi platformami wydobywczymi na Wybrzeżu Panamskim. Później tego roku, ogłosili niepodległość jako suwerenny naród i zagrozili użyciem broni atomowej, jeśli odmówi im się uznania ich niezależności. Te posunięcia nie były jednak tak spontaniczne jak może się wydawać. Całe kierownictwo MetaCorp stanowili gniewni

Jonathan Meta

Prezes Rady & Prezydent MetaCorp

INT: 10 REF: 6 TECH: 9 OP: 9

SZ: 6 SZYB: 5 ATR: 7 BC: 8 EMP: 7

Status Rodzinny +9 Reputacja: 9

Jon Meta stanowił przez długi czas zagadkę dla wspólnoty nomadów. W każdej chwili potwierdzał swoje braterstwo z nomadami, nawet kiedy zupełnie nie było mu to na rękę. Wspólnota nomadów początkowo była nieufna, potem zdezorientowana. Dlaczego człowiek wystawiałby się na niebezpieczeństwo dla ludzi, których nie znał? Nikt z nich nie wiedział, że Jon uważał się za nomadę od chwili uprowadzenia pierwszego C-58. W tym momencie, Jon przestał być tylko Amerykaninem.

Meta wychowywany był na dobrego chłopca. Jego rodzina i jej ciężkie przejścia nauczyły go honoru, przyzwoitości i odpowiedzialności a jego kariera wojskowego oficera jeszcze to umocniła. Nauczono go, że pojedynczy żołnierz stanowi nieznaczną siłę w porównaniu do potęgi Jednostki w której walczył. Jednak, na przekór honorowi i odpowiedzialności, rozkazano Jonowi Meta wykonać kilka zadań, które przeraziły go, a w miarę jak sprawy się pogarszały, jego obawy znalazły potwierdzenie.

Z czasem, gdy prawda o Konfliktcie Amerykańskim stawała się coraz bardziej jawna, żołnierze, którzy tam walczyli zostali postawieni przed wyborem; zaakceptować lub zbuntować się. Żołnierze, którzy wyjechali z Jonem Meta, rozumieli, że wszyscy zostali zdradzeni przez ludzi, którzy nimi kierowali i to wywoływało ich gniew. Stworzenie korporacji było sposobem na odmówienie oddawania czegokolwiek Gangowi Czterech, Innym korporacjom, lub ich własnym koszmarem sennym. Kradli i zrywali umowy aby to zrobić, lecz osiągnęli to.

Mając sześćdziesiąt lat, Jon Meta nie zdaje się słabnąć. Dołączył MetaKey, na przekór wszelkiej krytyce i niedowierzaniu. To jedna z dwóch największych prywatnych konstrukcji podjętych kiedykolwiek. Zbudowanie MetaKey to tylko pierwszy krok większego planu: Jon Meta jest ogarnięty obsesją zbudowania domu dla swojej nomadycznej korporacji. Nie tylko wyspy jak MetaKey, ale miejsca dokąd można będzie uciec, jeśli na powierzchni Ziemi stanie się jeszcze gorzej. Miejsca gdzieś głęboko pod morzem.

Podwodne miasto byłoby bezpieczne od prawie wszystkich naturalnych kataklizmów, podobnie jak katastrof powodowanych przez człowieka. Stanowiłoby także symbol dla świata, widoczny dowód, że jeśli pragniesz czegoś wystarczająco silnie, możesz to osiągnąć, nawet jeśli będziesz musiał zbudować to samemu. Wielkie podwodne farmy, dostarczałyby pożywienia, a nowe technologie umożliwiałyby rozwój miasta.

Jon Meta jest postawnym mężczyzną, z oczami niczym klejnoty w surowej twarzy. Jego ubranie jest oficjalne jak na nomadę, jednak bardzo przypadkowe jak na człowieka korporacji. Proste garnitury i paramilitarne ubrania robocze nadają mu mocny wygląd. Jest błądliwy i łysiejący, i nieco tylko tęższy niż w czasach swej młodości. Słowo „przegrana” nie należy do jego słownictwa.



ludzie, którzy walczyli w wojnie, tylko po to, by odrzuciło ich własne społeczeństwo. Los ich kolegów oficerów, którzy kierowali Ameryką podczas Stanu Wyjątkowego, również był dla nich odpychający. Odmówili stania się częścią społeczeństwa, w którym nie mieli być akceptowani na równych prawach - z dala od ich skorumpowanych braci i siostr. Jednak deklaracja niepodległości nie była pierwszym planem do realizacji. Wszystko czego naprawdę pragnęli, to powrót do domu (co ostatecznie umożliwiły im statki), oraz by zostawić ich w spokoju, lecz wówczas wojsko chciało śmierci ich wszystkich, zatem nie było drogi powrotu. Zamiast tego, za miliardy w sprzeczce, jaki zabrali ze sobą założyli MetaCorp, firmę zajmującą się konstrukcjami morskimi oraz ochroną osób i mienia.

Pod koniec 2013 roku, MetaCorp zajmowała się budową Fazy II Atlantis i Nowego Galveston. Przy budowie MetaKey wykorzystali osiągnięcia z innych projektów, włączając ich rozrastające się filie ochroniarskie. Key został ukończony na początku 2020 roku i jego publiczne otwarcie stało się wielkim sukcesem. MetaKey jest ruchomym miastem-wyspą, w pełni posiadanym przez MetaCorp i nie jest objęty prawem krajowym. Wszystko, poza morderstwem i niewolnictwem jest legalne, niemal każda wielka korporacja posiada tu swoje biura, a ochrona jest wystarczająco wzmocniona. To Hong Kong, Rio i Zurych w jednym, osadzone na Zatoce Meksykańskiej.

Jedną z rzeczy, które sprawiły, że zbudowanie MetaKey stało się możliwe, było opracowanie przez Meta projektu JackSuit. Bez względu, czy oryginalne projekty prowadzone były dzięki funduszom armii Stanów Zjednoczonych, czy też nie, MetaCorp zbudował pierwszy działający egzopancerz na świecie. Następnie, w 2017 sprzedał patent (z dziewięćdziesięciu dziewięć latnim okresem zatrzymania sobie praw do używania w korporacji) Militechowi. Jednym z powodów, dla którego policja sprawia tak mało kłopotu na MetaKey, jest to, że policjanci mają zezwolenie tylko na minimalne cyberacie bojowe. Całą rękę prawa na MetaKey stanowią lekko uzbrojeni oficerowie (którzy muszą przejść rygorystyczne testy psychologiczne), lub Taktyczne Jednostki Panczerzy Wspomagających, pracujących w trójkach.

Wszystko to doprowadziłoby wielu do uznania Meta za całkowicie odrębną nację, gdyby nie „Kłopoty”. Między 2012 a 2015 wśród wspólnoty nomadów dało się odczuć istotne napięcia: wzrost konkurencji i postępujący brak dostępnej pracy, nadejście cywilnego rządu, który chciał ściągać podatki od nomadów, oraz integracja przetrwałych z Długiego Marszu. Meta od początku wspierała, tych którzy przeżyli Długi Marsz. Zrzucali z powietrza zapasy i wodę, kiedykolwiek mogli - przecież sami również byli w podobnych tarapatach - oraz stanowili powietrzną ochronę przed bandyckimi atakami, o których Rząd mówił, że „nigdy nie miały miejsca”. Meta udostępniała część kontraktów na pracę dla innych klanów, włączając wynajmowanie zewnętrznej pomocy przy budowie MetaKey. Po siedmiu latach niepodległości, Meta zasiłała ekonomię nomadów ponad trzema miliardami dolarów, a to wymusiło na innych akceptację nowej nacji.

Nacja Aldecaldo

Rodzina Aldecaldo była pierwszą powstałą rodziną nomadyczną, choć w tym czasie nie byli nomadami, tylko mieszkańcami miasta. Przed Krachem, Los Angeles było bezsprzecznie jednym z najwspanialszych miast na świecie. Było także, pod wieloma względami jednym z najpodlejszych. W latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych, dzielnice Los Angeles przerodziły się w strefę wojny, podobnie jak to się stało z wieloma centrami miejskimi w Ameryce. Szalały tam handel narkotykami, prostytutka, działalność gangów, kradzieże, podpalenia i wszelkie rodzaje przemocy. Jednej rzeczy, jakiej brakowało, to nadzieja.

Los Angeles to nie tylko miejsce, gdzie kręci się filmy, to także miejsce, o którym kręci się filmy. Filmy opowiadają o gliniarzach i gangach, bogatych i sławnych i o mieście, które robi filmy. Jeszcze nie nakręcili filmu o Juanie Aldecaldo, a biorąc pod uwagę wszystko co się zdarzyło, nigdy nie nakręcą. Historia Juana rozpoczyna się wcześniej, przed trzęsieniem które zabrało tak wiele L. A. do morza...

Juan zaczął życie jako imigrant. Miał stabilne życie domowe i otrzymał dobre wykształcenie w systemie szkolnym Kalifornii. Poszedł do College'u, jako pierwszy w swojej rodzinie i zdobył dyplom inżyniera. Od tego momentu, zatrudnił się w przemyśle zbrojeniowym i starał się utrzymywać swoją rodzinę najlepiej jak potrafił. Ta historia nie powstałaby nigdy gdyby sprawy nie uległy zmianie.

Przemysł zbrojeniowy borykał się z wieloma problemami w ostatnich dwóch dekadach przed Krachem. Brak wojen i szczupły budżet, zmusił większość przemysłu do redukcji, pozabawiając Juana pracy. Znaczna część dużej rodziny Aldecaldo opierała się na Juanie, a on robił co mógł, żeby im pomóc; brał pracę w sklepie spożywczym, żeby opłacić komorników, sprzedał dom, by kupić wystarczająco dużo jedzenia. Pomimo jego wysiłków, rodzina stale przeprowadzała się do coraz tańszych okolic, ostatecznie znajdując się w najgorszych miejskich slumsach. Starał się o aby jego syn i córka pozostali w szkole i uniknęli ponurej przyszłości. Córka Maria, zginęła w wypadku samochodowym w dzień przed siedemnastymi urodzinami. Jego syn Ramon, zdruzgotany śmiercią siostry, w końcu porzucił szkołę. Zaczął się umawiać z dziewczyną z Filipin, która należała do gangu Czerwonych Psów i wreszcie sam się do niego przyłączył. Ramon został zastrzelony podczas tak zwanego włamania z zabójstwem w dzień jego dziewiętnastych urodzin. Jego ojciec był tylko kilka bloków dalej, kiedy to się stało. Policja i oczywiście wszędzie obecne media byty na miejscu. Nikt nie wie, co reporter powiedział do Juana Aldecaldo, ale jego odpowiedź została powtórzona na ekranach telewizyjnych w całej Ameryce.

„To nie jest miejsce dla was! Chcę zobaczyć taśmy z kamer nadzoru! Czy macie czelność nawet na to patrzeć? Kim wy ludzie jesteście, szakalami i sępami, które żyją na biednych ofiarach tego kraju? Mój syn był dobrym chłopakiem, z dobrej rodziny, nawet w ciężkich czasach. Jeśli bylibyśmy w stanie wystać go do szkoły, stałby się



wielkim człowiekiem, nie tak jak wy i wasze kamery, tak... dobrym człowiekiem. Wszystko czego chciał, to spokoju dla jego matki. Żeby jego rodzina miała przytulny dom. Który z was ma takie zaszczytne cele? Jesteście równie źli jak policja. Przyjeżdżają tu i wypełniają swoje raporty. Mówią, że zrobią „wszystko co w ich mocy”, żeby znaleźć morderców mojego syna i kłamią!

„Policja myśli, że to jednego Czerwonego Psa mniej, z którym mają do czynienia, kolejna liczba w ich raportach. Nie przejmują się nami; wy ludzie nie przejmujecie się nami; jesteście bezduszni! Jak ten Król w Waszyngtonie. Nie przejmuję się. Jego żona i dzieci są bezpieczne od całego świata. Powiedzcie ode mnie temu sukinsynowi, że powinien tu przyjść i pomóc mi pogrzebać mojego syna! Żeby zobaczył jak się rozpada ta rodzina, zobaczył co się dzieje, jeśli jesteś dobrym człowiekiem, starasz się zarobić na życie, walcząc jak zwierzę! Czy kiedykolwiek ta polityczna dziwka przejmowała się kimkolwiek poza sobą samym?! Sprzedałby swoją własną matkę za cztery kolejne lata urzędu!

„Powiedzcie temu pendejo sukinsynowi, że kiedy następnym razem ktoś przyjdzie do mojego domu, lepiej żeby potrafił odpowiedzieć za te nieszczęście! To kawał śmiecia dla pracujących ludzi, zdrajca! Kto poprowadzi ludzi Ameryki? Nie on, będzie liżał buty swoich szefów i dostanie swoje trzydzieści srebrników. A teraz wynoście się stąd, zostawcie mnie samego! ”

Związała mowa Juana wywołała reakcję, jakiej nie przewidywał. Na pogrzebie jego syna zjawili się ponad siedem tysięcy ludzi. Jego parafialny ksiądz, człowiek imieniem Jonah Dominguez, wygłosił przejmującą mowę, która doprowadziła tłum do teź; wszyscy coś stracili w walce gangów i z powodu ich przemocy. Juan Aldecaldó siedział tylko i patrzył jak opuszczali do ziemi jego syna.

Po pogrzebie, Juan stracił wszelką chęć do życia. Rak zabrał jego żonę kilka lat wcześniej. Jedyną rzeczą jaką go podtrzymywała, była duma z dzieci; teraz odeszły. Ojciec Dominguez odwiedzał go regularnie, aż ostatecznie Juan przyłączył się do jego małej misji pracując, aby pomóc sierotom i innym zagubionym rodzicom. Pewnego dnia obaj zostali ranni, podczas najazdu lokalnego gangu na misję. Byli rozgniewani i zdecydowani coś z tym zrobić. Ojciec Dominguez, człowiek który ostatecznie będzie znany jako Padre, był zmęczony borykaniem się z wrogiem, który nie pokazuje swojej twarzy. Juan Aldecaldó był zmęczony widokiem innych ludzi zmuszonych do dźwigania takich strat jakże sam poniósł.

Zaczęli od bloku, w którym znajdowała się misja. Uzbili ich, zebrali kilku zaufanych i trzymali warty na dachach. Ustawicznie wzywali policję i lokalni gliniarze zaczęli pakować dodatkowe worki na ciała do swoich samochodów patrolowych. Jeden blok został odbity, potem dwa, potem cztery. Gangi, nie ignorując zagrożenia, rozpoczęły wyważony atak na obrońców, lecz to spowodowało, że coraz więcej i więcej ludzi przychodziło by pomóc; oni także chcieli uwolnić swe domy od szkodników toczących miasto. Wkrótce kontrolowali całą część Wschodniego Los Angeles. Władze miasta nie były specjalnie szczęśliwe wi-

dząc zbrojących się mieszkańców, zwłaszcza że dowodziło to nieefektywności sił prawa. Utrudnienia władz i ataki gangów wzrastały, dopóki nie stało się oczywiste, że nic nie polepsza się w L. A. i polepszać się nigdy nie będzie. Zatem niezadowoleni wyjechali nocą, w sile prawie pięciu tysięcy: ci którzy mieszkali w blokach, które Juan i Padre nazywali swoimi, oraz ci, którzy mieli po prostu dosyć miasta. Wielu cieszyło się z ich odjazdu, lecz nikt nie był tak szczęśliwy jak ci, którzy odjechali. Zdecydowali się wyjechać latem, tak aby znaleźć pracę na polach. Potem brali każdą robotę, jaką mogli wykonać.

Następnego roku reaktor Pitt-Arco stopił się. Grupa Aldecaldó została wynajęta przez Rząd Federalny do rozpoczęcia odzysku „pewnych zasobów” i klan miał zajęcie. Kilka lat później stracili kontrakt Los Angeles na rzecz Jode, rana której zagojenie zabrało lata, jednak ekonomia klanu miała się nieźle. Juan i Padre dobrze prowadzili Klan we wczesnych latach; wybrano ich przywódcami niemal natychmiast jako jedyną możliwość. Charyzma Juana, kierowała uwagę mediów na całą grupę; to powstrzymywało akcję policji i innych. Do czasu, gdy wszystko się zawaliło, Aldecaldó byli dobrze uzbrojeni i gotowi sami dawać sobie radę.

W 2002 roku, Padre zmarł na zawał serca podczas snu. Juan borykał się dalej, prowadząc swoją rodzinę najlepiej jak mógł, a Aldecaldó prosperowali pod jego przewodnictwem. Kiedy zaczął się starzeć, postanowił mianować następcę, jednak przez długi czas nikogo nie mógł znaleźć. Starsi żądali wyborów, ale Juan nie chciał żadnej polityki; zdawał sobie sprawę, że wszelka forma wewnętrznej konkurencji ostatecznie zrujnowałaby rodzinę. Tuż zanim kontrakt na przebudowę Mexico City został podpisany, Juan Aldecaldó przeżył atak serca i mimo, że osobiście go to osłabiło, popchnął do przodu swoją rodzinę.

Lata w Mexico City były dobre dla Klanu. Zdrowie Juana uległo poprawie, a rodzina miała czas na zespolenie i uzupełnienie wyposażenia. Mimo przerażającego widoku na początku, Mexico City okazało się również bardzo dochodowe. Kiedy wędrowcy przechodzili przez Meksyk, otrzymali pomoc od Aldecaldó i okazję do przyłączenia się do innych rodzin nomadów jeśli tylko chcieli. Rząd nie był zadowolony z poczynąń Aldecaldó i starał się zapobiec powrotowi klanu z zagranicy. Jednak nomadów było zbyt wielu, a straż granicznej zbyt mało.

Kiedy Klan Aldecaldó powrócił do Stanów Zjednoczonych w 2015 roku, przyszło z nimi także wielu nowych. Przynieśli ciało Juana Aldecaldó, aby pochować je koło jego żony i dzieci w Los Angeles. Przyprowadzili nową grupę nomadów, świeżo z Długiego Marszu, i zgorzkniałych z powodu jak zostali potraktowani. Przybył z nimi także ulubiony Rocker Ameryki, Johnny Silverhand, który ukrywał się wśród nich przez prawie całe dwa lata. Najważniejszą zmianą był jednak ich lider: mężczyzna zwany Santiago. Urodzony w Los Angeles, wychowany przez Klan i okrzesany przeżyciami Długiego Marszu, charyzmatyczny Santiago został uznany przywódcą na łożu śmierci Juana. Przez wiele lat był po prostu Santiago - ale teraz jest Santiago Aldecaldó.





Santiago Aldecaldó

Nacja Aldecaldó

INT: 7 REF: 8 TECH: 8 OP: 10

SZ: 6 SZYB: 6 ATR: 6 BC: 8 EMP: 8

Status Rodzinny +10 Reputacja: 10

Santiago Aldecaldó rozpoczął życie bez ceremonii, w Szpitalu Wojskowym pod Berlinem w Niemczech. Jego rodzina często podróżowała podczas jego życia i Santiago nigdy nie przestał się przemieszczać. Pod względem kulturowym, jego matka była mieszanego pochodzenia indiańskiego i hiszpańskiego. Jego ojciec należał do drugiego pokolenia imigrantów z Filipin. Jego pierwsza rodzina była duża i podzielona, z wieloma kuzynami i innymi krewnymi. Ojciec przez krótki czas służył w Departamencie Stanu za granicą (gdzie urodził się Santiago), lecz kariera konsula nie była w tych dniach pewną posadą. Jego rodzina powróciła do Stanów w czasie Pogromu Prawników i zmuszona została do zejścia do podziemi wczesnej wspólnoty nomadów.

Kłopoty Santiago rosły wraz z nim. Do czasu, gdy miał szesnaście lat, jego rodzina zmieniła się tak bardzo, że nie można było jej rozpoznać, jakkolwiek, wychowywany w stanie ciągłych przemian, Santiago nie był poruszony tymi zmianami. Był niski jak na swój wiek prawie osiemnastu lat i to nie oszczędziło mu wielu przykrości i docinków. Zdecydował się opuścić swój w połowie uformowany klan tuż przed dziewiętnastymi urodzinami i podjął się pracy, która cieszyła się najniższym szacunkiem w kulturze nomadów. Pracował jako żołnierz, bodyguard, oraz pomocnik techniczny dla kilku różnych kapel. To właśnie na trasie spotkał solo zwaną Rogue i rockera imieniem Johnny Silverhand.

Prawdziwy test na męczyznę, przeszedł Santiago przez swój związek z Johnny Silverhandem i innymi Krawędziarzami. Po rozruchach wokół Arasaki w 2012, ci przyjaciele zeszli do podziemi wraz z nomadami. To wtedy pozostali nomadzi mieli okazję zobaczyć wizję Santiago, a on mógł pokazać im o co powinni walczyć. Nomadom z klanu Aldecaldó spodobało się, co zobaczyli w Santiago i rzeczy zaczęły się zmieniać.

W miarę, jak stawał się coraz bardziej znany i zauważalny w swojej wspólnotce, Santiago nagle znalazł się na pozycji lidera. Spotkał Juana Aldecaldó, na krótko przed śmiercią wielkiego człowieka. Dostał misję do zrealizowania: miał pomóc Aldecaldó, tak by oni mogli pomagać innym. Nie była to odpowiedzialność jaką przyjął z lekkim sercem

i łatwo, lecz wziął ją na siebie.

Jako osoba, Santiago jest zamknięty i cichy. Często pokrywa się ze stereotypem nieco szorstkiego nomada. Do pewnego stopnia, rozwija ten wizerunek, częściowo by ogłupić statycznych, a po części by łatwiej zdobywać szybkie kobiety i szybsze motocykle. Jeśli wrogowie go nie doceniają, to ich błąd. Santiago jest utalentowanym negocjatorem i człowiekiem nie bojącym się ciężkiej pracy. Widzi wielkie konflikty w Ameryce i uznaje za swój obowiązek stworzenie Nacji niewrażliwej na ich efekty,

Santiago przyjął nazwisko Aldecaldó by wyrazić szacunek dla wielkiego przywódcy, a na wielkim spotkaniu w Omaha, poprosił innych aby zrobili to samo. Wielka liczba ludzi odpowiedziała na to wezwanie. Aldecaldó są najpotężniejszą Nacją, drugą co do całkowitej wielkości po zebranej Nacji Węzłów.



Nacja Thelas

Morscy nomadzi lub wodni nomadzi, to nazwy jakich rząd zdaje się nie uznawać. Ponieważ ci ludzie uznawani są za wyjętych spod prawa, rząd wrzuca ich wszystkich do jednego worka z etykietką: piraci. Nazywani tym terminem, do pewnego stopnia nawet się nim chlubią.

Piraci rozwinęli swoją kulturę od rybaków i mieszkańców Karaibów oraz południowych wybrzeży morskich. Nękani przez wodne gangi (lub, co gorsze, przez sity rządowe), kiedy władze centralne nie mogły lub nie chciały ich ochraniać, wielu zabrało swoje rodziny do łodzi i wybrało życie na wodzie. To wydawało się mieć sens: łodzie były trudne do zlokalizowania przez agentów rządowych, podobnie jak członków gangów, a znalezienie pracy było łatwiejsze, ponieważ mogłeś przemieścić cały dom tam gdzie była praca. Inne wpływy kulturowe, to tak zwani „ludzie w łódkach”, różnego wyznania i światopoglądu, imigranci, którym odmówiono prawa pobytu i nie mieli wyjścia innego jak pozostanie na morzu; podobnie jak byli przemycnicy narkotyków, którzy posiadali wiele łodzi wysokiej klasy i nic, do czego mogliby je wykorzystać.

Etykieta piratów została nadana od początku, ponieważ kilku kapitanów nomadów odmówiło rejestracji swoich statków i łodzi w żadnym porcie lub kraju. W świetle prawa międzynarodowego, to czyni takie jednostki pirackimi, które dowolna marynarka może ścigać, abordażować i konfiskować. Kiedyś, władze morskie były wystarczająco silne, by powstrzymać takie nierejestrowane statki, obecnie są stosunkowo bezsilne. Ameryka miała jedną z największych flot, a nawet przez pewien czas Straż Wybrzeża, lecz nigdy nie posiadała wystarczającej liczby ludzi i zasobów by patrolować wszystkie drogi wodne w Ameryce. Nawet kontrola regionu Delt Mississippi jest praktycznie niemożliwa.

Zatem, gdy tylko powstał nomadyczny piractwo, pomysł szybko się rozprzestrzenił. Coraz więcej i więcej niezadowolonych ludzi, wzdłuż dróg wodnych, ruszało do najbliższych łodzi, mając nadzieję na przyłączenie się do innych wodnych włóczęgów. Wkrótce, ich liczba sięgała tysięcy; byli obecni wzdłuż Mississippi, Missouri, Rzeki Świętego Wawrzyńca i Kolumbii, podobnie jak na Wielkich Jeziorach i wszystkich wybrzeżach kontynentu północno-amerykańskiego. Od czasu Krachu, wielu z tych piratów opanowało nawet pewną ilość pływających pełnomorskich platform wydobywczych i stworzyło ruchome miasta morskie, poruszające się z miejsca na miejsce, aby budować nadmorskie konstrukcje, takie jak Nowy Galveston, czy Tampa na Zatoce Meksykańskiej. Dzisiaj nikt nie wie, ilu jest takich nomadów. Ich styl życia jest najbardziej ruchliwy wśród wszystkich nomadów - być może nomadzi powietrzni są bardziej mobilni, ale liczą zaledwie kilkaset ludzi.

Typowy nomad morski jest członkiem załogi małego, zwrotnego stateczku, wyposażonego zarówno w silnik

i żagiel. Załoga statku nomadów jest bardzo zwarta, koedukacyjna i egalitarna. Ma kapitana, lecz jego komendy są bezdyskusyjne tylko podczas nagłego zagrożenia. W pozostałym czasie, kwatermistrz jest prawdziwym bossem na statku. Większość pozostałych oficerów jest albo specjalistami (to znaczy nawigator, technik medyczny, mechanicy), albo stanowią „rezerwę” w przypadku, gdy osoba, którą mają zastępować umrze, lub opuści statek. To, w połączeniu z faktem, że wielu z tych piratów tworzy rodziny, powoduje, że struktura władzy jest dezorientująca dla ludzi z zewnątrz.

Morscy nomadzi wykonują zróżnicowane prace, zarówno jako najemnicy jak dla osobistych potrzeb. Te czynności pokrywają wszystko od prowadzenia morskich upraw i innego wykorzystywania zasobów morza, do przemytu, holowania legalnych ładunków, transportu uchodźców i nadawanie audycji radiowych i telewizyjnych.

Oczywiście to ostatnie nie było tym, do czego dążyli piraci, lecz stało się ich najbardziej dochodowym biznesem. Niektóre koncerty mediów wynajmują morskie stacje nadawcze jako legalne, szaro-rynkowe lub nawet do emisji nielegalnych. Kontynuując tę szlachetną tradycję, miejsca takie jak Del Rio w Teksasie (które w zasadzie należy do północnego Meksyku), nadawały od lat wiadomości i programy rozrywkowe, wolne od kontroli rządów i korporacji. Większość z tych emisji pochodzi z wód międzynarodowych, lecz transmisje pirackie mogą być nadawane z prawie dowolnego miejsca wspólnoty nomadów. To efektywny sposób przełamania lokalnych i rządowych monopolu na transmisję informacji. Jakiegokolwiek akcje odwetowe danego rządu, w pewnym momencie wiążą się z zatargiem z innymi rządami lub silnymi korporacjami. Tak działa kontrola informacji. Sami nomadzi lubią tę pracę; wymaga minimalnego zatrudnienia i może być łączona z innymi działaniami, a co najlepsze, przemawia do ich natury nie znoszącej władzy.

Niektórzy morscy nomadzi praktykują tradycyjne piractwo. Namierzają bezbronne frachtowce, dowiadują się jaki ładunek przewożą dzięki łącznikom na lądzie i wykonują zmasowany atak w miejscu, gdzie statek będący celem musi zwolnić. Za pomocą dobrze wycelowanych rakiet przeciwlotniczych i przeciwczołgowych, pozbawiają statek łączności i wdrapują się na pokład zanim załoga zaatakowanej jednostki może ich powstrzymać. Gdy statek zostanie śplądrowany (przynajmniej z konkretnego ładunku, jakiego chcieli nomadzi), jest puszczany wolno. O ile nie natrafią na niezwykle zacięty opór, nomadzi nie zabijają załóg atakowanych statków, woląc ich uwolnić, aby nieśli wiadomość, że brak oporu się opłaca. Same załogi frachtowców rozumieją to doskonale i zazwyczaj nie są chętne oddać swe życie za ładunek, który nawet do nich nie należy. Następnie nomadzi sprzedają łupy na brzegu, często za pośrednictwem biur tej samej korporacji, która naprawdziwie ich na trop statku należącego do rywali.

Większość jednak z tych „piratów”, to urodzeni rybacy, którzy uznali że nie mają innego wyjścia, jak kraść wszystko co mogą sprzedać, by związać koniec z końcem. Większość (poza wodnym Raffem Shiv), trzyma się





John „Silver” Wilson

Nacja Thelas (Piraci)

INT: 9 REF: 7 TECH: 10 OP: 10

SZ: 8 SZYB: 7 ATR: 4 BC: 6 EMP: 10

Status Rodzinny +9 Reputacja: 9

Nie da się uniknąć, żeby przywódca piratów imieniem John, nie zyskał na morzu jakiegoś przydomka. Gdyby nie drobna postura, zostałaby bez wątpienia nazwany „Długim Johnem”. Członkowie Nacji Thelas są Lema tak niezależni jak ci z Nacji Węzów, zatem Silver taktycznie kontroluje tylko swój własny klan, który jest niewątpliwie największym wśród wodnych piratów. Klan „Srebrnego”, Morskie Węże, liczy niemal dziesięć tysięcy ludzi, którymi dowodzi niczym cierpliwy ojciec.

Silver był człowiekiem morza zanim nadszedł Krach. Pracował jako mechanik na platformie naftowej na Karaibach i Zatoce Meksykańskiej przez sześć lat, potem został ranny po upadku. Niezdolny do pracy mecha-nika, chciał pozostać na wodzie, wziął pracę w załodze statku wypoczynkowego przy Galveston. Kiedy sprawy przybrały zły obrót, on i jego bosman przeszli na rybołówstwo i okazjnie zajmowali się przemysłem, wszystko by jakoś przetrwać. Przemierzali linie wybrzeża wzdłuż całej Zatok. Kiedy bosman umarł, John został sam z łódką i niczym więcej.

Sprawy miały się naprawdę źle, kiedy Silver przyłączył się do kilku innych rodzin około Nowego Orleanu, Rodziny stanowiły głównie dzieci-

ki i młodzi dorośli, którzy posiadali łodzie i chcieli uciec z dziury, w jaką zamienił się Nowy Orlean. Uczył ich życia na morzu, a oni wiodli skromny żywot. Kiedy coraz więcej i więcej ludzi schodziło do wody i łowiło na Zatoce, Silver i kompania ruszyli na Karaiby. Jednak nawet tam, zwłaszcza w pobliżu Wysp Amerykańskich, tysiące przenosiło się na morze. Tylko na pełnym morzu łatwo było o pożywienie i tylko na pełnym morzu gangi nie mogły bez trudu go ukrąść. Lecz przeżycie na otwartym morzu wymagało ściśle zorganizowanej grupy.

Silver i jego nowa rodzina doskonalili się i zdobywali dla siebie nowych przyjaciół. Wkrótce inni kapitanowie zasięgali jego opinii i oferowali swoje usługi. Rodzina rozrastała się stale, a w miarę jak rosła trudniej było utrzymać wszystkich nad powierzchnią wody (dość dosłownie). Prace budowlane w Nowym Galveston dały piratom szansę na lepsze życie, przynajmniej przez jakiś czas, więc Silver zainwestował dochody w rozbudowę swojej floty. Starał się rozdawać rzeczy po równo i w większości, to mu się udawało.

Obecnie Thelas pracują wzdłuż wybrzeży całej Ameryki; klan John'a Silvera na Zatoce, zaprzyjaźnione grupy na wybrzeżach Kalifornii i jeszcze inne na wschodnich wodach morskich. Te bandy pirackie nie stanowią zwartej nacji, jak ich odpowiednicy wśród szczurów lądowych, ich sojusze to zwykłe umowy zawierane przez uściśnięcie dłoni. Znaczna większość rodzin Thelas ciągle pozostaje niezależna. Pracują w większych grupach kiedy to jest to dla nich bardziej korzystne, lecz z pewnością nie będą narażać swego życia dla niepewnych sojuszników.



John Silver zazwyczaj nosi kapelusz z szerokim rondem, ale każde inne nakrycie głowy też mu nie przeszkadza. Nosi także kamizelkę i nie ślizgające się sandały kiedy znajduje się na pokładzie i nie roztaje się z przeciwsłonecznymi okularami. Jego twarz pokrywają blizny po przeszczepach skóry i operacjach, ratujących go w walce z rakiem skóry, który powoli rozprzestrzenił się po jego ciele. Dzięki nowym lekom i bardziej radykalnym przeszczepom skóry, mógłby żyć jeszcze następną dekadę, lecz nie dysponuje niezbędną ilością gotówki. Zamiast tego, pozwala udoskonalonym antybiotykom i nanochirurgom oczyszczać swój organizm z komórek rakowatych i prowadzić całą walkę.

z daleka od handlu niewolnikami i kidnappingu. Na przekór temu, co pokazują media, akcje piratów normalnie nie oznaczają walk na pokładach i nigdy nie zdąża się w nich przeskakowanie między pokładami na tajemniczo zawieszonych linach. Piractwo to okradanie małych transportowców lub fragmentów dużych konwojów towarowych, źle chronionych nocą. Włącza się w to również przemysł, blokady transportów i inne formy unikania prawa.

Nacja Krewniaków

Nacja Krewniaków to kolejny późny dodatek do społeczności nomadów. Powstająca czarna kultura oparta na strukturach gangsterskich sprzed Krachu, przebyta daleką drogę od swych korzeni w Chicago. W połowie lat 90-tych, Krewniacy (jak ich od początku nazywano) byli jednym z najpotężniejszych gangów na świecie. Znacznie wyprzedzali Bloodsów i Cripsów w dominacji nad środkową Ameryką. Niektórzy twierdzą, że ich struktura była tak zwarta, ponieważ została stworzona jako wyzwanie dla innych agresywnych gangów lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych. Niektórzy mówią, że są oni tylko następnym gangiem. Nikt nie wie na pewno, ale oni ciągle są tu razem.

Nacja Krewniaków pochodzi z okolic Chicago, dzięki czemu ceni silne związki rodzinne i jedność od samego początku. Wielu ludzi, którzy się z nimi związali, zostali wyrwani z bardziej tradycyjnych struktur rodzinnych. Kiedy odnosimy się do Krewniaków jako do kształtującej się „czarnej” kultury, myślimy o tym w sensie raczej socjologicznym. Krewniacy zaadoptowali miejski dialekt języka angielskiego, który był używany w tym czasie przez czarną wspólnotę. Przejęli wszystkie składniki miejskiej kultury, włączając muzykę, modę, poglądy na używanie narkotyków i nawyki, wychowanie dzieci oraz wspólnotę.

W tym czasie było żenujące widzieć ludzi, różnego pochodzenia etnicznego, odrzucających swoje właściwe kultury na korzyść nowego stylu życia. Dla Krewniaków, wydawało się to dobrym wyborem. Musieli w którymś momencie życia podjąć świadome decyzje, aby porzucić kulturę, które jak czuli, ich odrzucały i spróbować czegoś innego.

Na początku Krachu, Nacja Krewniaków kontrolowała ponad pięćdziesiąt tysięcy aktywnych członków. Co naj-

mniej drugie pięćdziesiąt tysięcy stanowili sympatycy i chwilowi towarzysze. Kiedy nadeszły najgorsze chwile Krachu, Krewniacy mądrze trzymali się razem. Okopali się i walczyli tylko w bitwach niezbędnych dla ich przeżycia. Mimo, że elementy Krewniaków zamieszane były w szeroką działalność przestępczą, kiedy sprawy się pogarszały, postawili sobie za najważniejszy cel przetrwanie Stanu Wyjątkowego - i pomoc innym w przetrwaniu go. Wielka sieć dystrybucji czarnorynkowej kierowana była z ich siedziby głównej w Chicago. Krewniacy ewakuowali swoich członków z rejonów dotkniętych burzami piaskowymi, jak Oklahoma City i zabrali także innych, których mogli przetransportować.

W zamian, prosili tylko o wsparcie i pomoc - rozumie-li, że ludzie nie mogą dać im nic innego niż tylko obietnice. Dzięki tej sieci wzajemnej pomocy, udało im się przeżyć najgorsze uderzenie: Biozarazę w Chicago 2012 roku. Ta tragedia zdziesiątkowała Nację Krewniaków. Większość najważniejszego kierownictwa pozostała w Chicago, a kiedy rozpoczął się kryzys, Armia nie pozwoliła nikomu uciec. Z popiołów tej katastrofy wyszedł Cool i odrodzenie Nacji Krewniaków jako grupy nomadów.

Cool był liderem na obszarze Kansas City. W przeszłości kierował kilkoma całkiem sporymi operacjami przemytniczymi, a w transporcie znalazł sposób na przeżycie. Jego zdaniem, pozostawanie w jednym miejscu to narażenie Nacji Krewniaków na kolejny cios złego losu i kolejny kataklizm. Ponaglaając pozostałych liderów do ruchu, wysłał emisariuszy do innych grup w poszukiwaniu pracy i znajdował ją w miejscach takich jak Balsam, Night City i Stateline w Kalifornii. Kontynuując odbudowę po zniszczeniu Chicago, Cool widzi siłę w społeczności nomadów jako całości i przyjął wielu uchodźców z Długiego Marszu, zwłaszcza tych pochodzących ze Środkowego Zachodu. To wzmocniło jego reputację między wieloma nomadami i spowodowało, że wielu zgodziło się pracować dla niego w podzięce.

Krewniacy przede wszystkim zajmują się usługami transportowymi. Wśród Krewniaków nie brakuje ludzi związanych z wodą, którzy wcześniej utrzymywali się dzięki pracy na Wielkich Jeziorach. Stali się wielką nacją dzięki podtrzymywaniu koncepcji rodziny i odpowiedzialności. W rezultacie, nielegalne interesy, jakie prowadzili Krewniacy, są obecnie zarzucone. Ciągłe jednak niektóre władze stanowe zwalczają ich działalność w szarej strefie rynku, tak jak na przykład handel materiałami medycznymi.

Od początku Krewniacy mocno wspierali wszelkie plany odbudowy Chicago. Wierzyli, że region Chicago stanowiłby doskonałą bazę dla ogólnokrajowej sieci transportowej. Wielu z nich czuje się także zmęczona ciągłym ruchem i pragnie gdzieś się osiedlić; kolejny dobry powód by wspierać projekt Chicago. Nie tylko mogliby tam legalnie rozpocząć biznes, ale również odnaleźć prawdziwe domy dla swoich rodzin. To sprawia, że Nacja Krewniaków jest jedyną nacją nomadów, która wolałaby ponownie stać się statyczna.





Mr. Cool

Nacja Krewniaków

INT: 8 REF: 8 TECH: 7 OP: 9

SZ:8 SZYB: 5 ATR: 5 BC: 8 EMP: 5

Status Rodzinny: 10 Reputacja: 10

Krewniacy byli ostatnią powstałą nacją. Z dwóch powodów: Krewniacy borykali się z wewnętrznymi walkami o władzę, oraz prowadzili wojnę, której nie mogli wygrać.

Nacja Krewniaków powstała w gettach i przedmieściach Chicago. Krewniacy przetrwali jako gang, ponieważ przede wszystkim byli rodziną; kiedy stali się mobilni, szukali przewodnictwa w rodzinie i prowadzili rodzinę z biegiem czasu. Z tych powodów, po prostu nie mogli opuścić Chicago. Miasto Wiatrów było ich ojczyzną i wielu Krewniaków zdecydowało się zostać.

Kiedy zaraza wymiotła Chicago, zabrała również prawie dwadzieścia procent Nacji Krewniaków. Wśród tych dwudziestu procent znaleźli się najwyżsi przywódcy i prawie dwie trzecie całej starszyny. Krewniacy zaczęli się rozdrabniać, kiedy rywalizujące frakcje walczyły o władzę i gdy inni nomadzi przeprowadzili się na ten teren aby zbudować nowe miasto, Port Chicago,

Walka trwała prawie cztery lata, aż wśród bójk pojawił się Cool. Był młodym cwaniaczkiem, którego rodzina została w Chicago i zginęła wraz z miastem. Był wojownikiem we frakcji Milwaukee należącej do Krewniaków. Krewniacy z Milwaukee po-

zostawali pod silnym wpływem kultury Indian i we wszystkim okazywali pewność siebie. Rośli w siłę, kiedy zaraza zabrała wszystko. Gdy różne traktacje rzuciły się by przejąć władzę, Cool robił wszystko by powstrzymać ich zapędy. Podczas tych działań stworzył sobie wielu wrogów. Cool jasno widział swoje cele; uważał, że ci z Krewniaków, którzy pozostali powinni zebrać swoje zapasy i zdecydować wspólnie co dalej robić. Chciał także, żeby rodziny naciskały rząd, aby zezwolił im na powrót do Chicago i oczyszczenie miasta. Cool zawsze wierzył i zawsze będzie, że to właśnie rząd wywołał zarazę.

jeden po drugim, utwierdzał porozumienia wśród dowódców Krewniaków, głównie nasylając skłóconych liderów na siebie nawzajem i przekonując ich w tajemnicy o swej chęci pomocy. Zabijał jednego po drugim, lub niewolił zbuntowane jednostki. Do czasu, gdy uformowały się pozostałe Nacje, Cool niemal osią-

gnął swoje zamierzenia, lecz wtedy pojawiły się kłopoty.

Cool był blisko śmierci podczas zamachu na Festiwalu Dożynkowym w Omaha, przeprowadzonym przez rywalizującego lidera Krewniaków. Strzelono do niego osiem razy z pistoletu małego kalibru, z bliskiej odległości. Podczas pogoni jaka nastąpiła, zabójca został zabity przez ścigających żołnierzy. Będąc nieugiętym w pragnieniu dowodzenia swymi ludźmi, Cool zdecydował się na cybernetyczne zastąpienie większości swego poranionego ciała. Jest teraz niemal prawdziwym cyborgiem i to go w żadnym stopniu nie spowalnia. Użył zamachu jako argumentu za zjednoczeniem, i ogłosił swoich wrogów zdrajcami, za to co zrobili i uzurpowanie sobie praw, dzięki którym pragnęli użyć Krewniaków do swoich celów.

Cool osiągnął w końcu sukces. Krewniacy są jedną z najmniejszych Nacji, ale są Nacją. Rekonstrukcja Chicago odświeżyła wiele z jego wierzeń i ma nadzieję zobaczyć niektórych swoich braci i siostr, mieszkających tam, któregoś dnia.

Cool lubi ubrania retro z Ameryki, jaką zna z filmów. Nosi luźne spodnie khaki, zakrywające jego cybernetyczne nogi, lekkie koszule i skórzaną kamizelkę. Nosi także kapelusz w stylu fedora i zbyt duże ciemne okulary zakrywające jego przekonstrowaną twarz. Cool pragnie któregoś dnia zamienić swoje cyborgizację częściami organicznymi, ale nigdy nie może na to znaleźć czasu.



Nacja ósma - Raffen Shiv

Raffen są najbardziej nienawidzonymi nomadami. Nawet wśród normalnie tolerancyjnego społeczeństwa nomadów, są oni uważani za pod-ludzi. Raffen Shiv (nazwa jest zbitkiem kilku kolokwialnych obraźliwych określeń) są hienami i socjopatami, którzy polują na niewinnych i słabych w plemionach nomadów - generalnie znajduje się ich w miejscach poza zasięgiem prawa - oraz żerują na reszcie amerykańskiej wspólnoty. Są wyrzutkami, renegatami i zdrajcami. Okradają, zabijają lub niewolą każdego, kogo uda im się schwytać.

W każdym społeczeństwie nie da się uniknąć wyrzutków, a Raffen są nimi i nawet gorzej. Prawdopodobnie największą grupą należącą do Raffen są Upiory. Ta grupa podróżuje głównie nocą i czyha na śpiących i bezbronnych. Trudno uwierzyć, że w tych czasach pozostali jeszcze jacyś bezbronni, ale Upiory i inni Raffen nie słabną. Wiele z mniejszych grup Raffen porzuciło autostrady, zamiast nich przenosząc się do miast, które terroryzują przez kilka tygodni, po czym jadą dalej.

Raffen są nierozróżnialni na pierwszy rzut oka od innych boosterów. Lubią chromowaną broń i są zwykle dobrze uzbrojeni i opancerzeni. Ich pojazdy wyglądają bardziej bojowo niż innych nomadów. Niektórzy są całkowitymi cyberpsycholami; Zabójca Psów, lider Upiorów, nosi podobno ubranie wykonane z ludzkiej skóry.

Kultura Raffen jest odpychająca. Silniejsi członkowie znęcają się fizycznie nad słabszymi, z dowolnego powodu lub dla sportu. Słabsi członkowie lub przyłączający się do klanu określani są jako „dziwki” i czasem traktowani jak bydło. Raffen przerażają wszystkich poza najtwardszymi cyberpunkami. Nomadzi wysyłają komandosów i zbrojne rajdy by ich eliminować przy każdym spotkaniu. W tym samym czasie, Raffen są czasem wspierani przez korporacje. Wykonają każdą pracę, nieważne jak brudną czy haniebną, w dodatku zazwyczaj za mniejsze pieniądze niż inne grupy najemników. Oczywiście, organizowanie spotkań w celu negocjacji zapłaty jest często trudne...

Nomadzi kontra Kultury Gangów

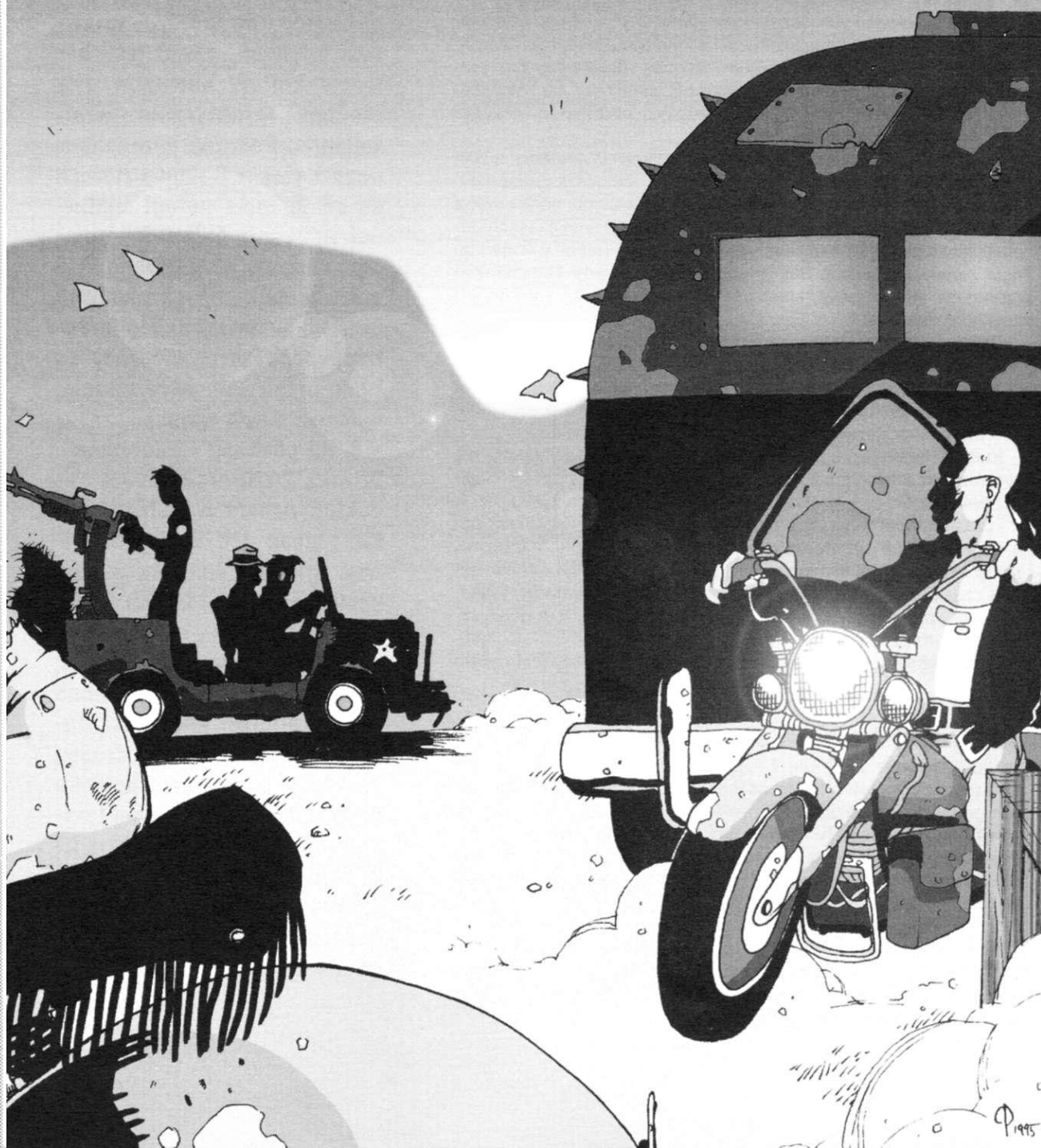
Kultura gangów w 2020 roku i kultura nomadów mają wiele wspólnego (choćby wspólne korzenie z czasów Krachu). Zdarza się, że dwie grupy posuwają się do przemocy, podczas sporów terytorialnych lub gospodarczych. Często mają w tym udział czynniki ekonomiczne. Pracodawcy grup nomadów nie są zbyt subtelni. Jeśli gang zakłóca pracę grupy nomadów, wówczas pracodawca zazwyczaj nie waha się przed całkowitym wyeliminowaniem gangu. Nie czując nienawiści do gangów (zwłaszcza, że wiele Plemion wywodzi się ze struktur gangsterskich sprzed Krachu), nomadzi unikają rozwścieczania gangów. Podczas pracy, plemiona nomadów nawet zatrudniają niektóre gangi do prac pomocniczych (czasem jawnie odpłacając się im dobrami i usługami).

Notatka językowa

Czytając książkę i przygodę możecie zauważyć, że nomadzi posługują się bardzo sprawnym językiem, nawet jeśli korzenie kultury nomadów byłyby biedne i praktycznie niepiśmienne. Podczas paranoidalnego dążenia Gangu Czterech do osiągnięcia potęgi militarnej, edukacja całkowicie upadła. Podczas najgorszego kryzysu, wielu biednych i słabych umarło, ponieważ byli ignorantami, podczas ci wiedzący co i jak, przetrwali. W rezultacie, nomadzi żywią głęboki szacunek do edukacji i nauczycieli. W roku 2020 prawie 98% populacji nomadów potrafi czytać i pisać - to więcej niż wynosi średnia amerykańskiego społeczeństwa w latach 1990-tych. Wszyscy są uczeni pisać i czytać po angielsku i poznają inne języki również obecne w ich kulturze. Większość dorosłych mówi płynnie drugim językiem, a niektórzy potrafili używać trzech lub więcej języków. Siłą nawyku, nomadzi prawie nie używają slangu i kolokwialnego angielskiego. Rozumieją go ale zgodzili się go nie używać.



TWORZENIE POSTACI NOMADA



Nomadzi różnią się od innych postaci w świecie Cyberpunka. Są ludźmi łatwo przystosowującymi się do nowych warunków; ci którzy do nich nie należą, opuszczają plemię (z własnej woli lub nie) i osiedlają się wśród innej części społeczeństwa. Nieodporni ludzie, którzy nie potrafią o siebie zadbać, zazwyczaj padają ofiarą niebezpieczeństw otwartej drogi. Wielu było ludzi, którzy mogli stać się nomadami, ale zamiast tego osiedlili się; niektórzy z nich zmęczeni życiem nomadów, inni po prostu się do niego nie nadawali.

Istnieje wiele typów nomadów; stróże, piraci, wojownicy, kierowcy i szamani. Można powiedzieć, że różnych nomadów jest tak wiele, jak wiele jest różnych ludzi. Niemniej, dla celów tej książki, skupiamy się na trzech rodzajach charakterów nomadów: Urodzeni do stylu nomada (tak zwani „prawdziwi nomadzi”, to tacy, którzy przybyli do nomadów jako dorośli, oraz ci, którzy wychowali się pośród nomadów i opuścili plemiona, aby realizować inne cele. Każdą z tych sytuacji należy rozważać osobno, każda posiada swoje korzyści i wady.

Najrzadziej występują prawdziwi nomadzi. To ludzie, którzy spędzili w plemionach całe swoje życie. Nie zdarza się to tak często, jak mogłoby się wydawać; nowoczesni nomadzi istnieją zaledwie od około trzydziestu lat, a niektóre plemiona nie liczą sobie więcej niż dziesięć lub piętnaście lat. W konsekwencji, prawdziwi nomadzi są młodsi od wielu krawędziarzy. Stanowią mniejszość nawet we wspólnocie nomadów, ponieważ większość nomadów przybyła do plemion na skutek pewnych wydarzeń w ich życiu, w czasach szczególnie ciężkich. To ludzie, którzy posiadali umiejętności, rodziny, kariery, a kiedyś także domy. Pozostali zostali wynajęci przez nomadów ze względu na zdolności i wiedzę, które posiadali, a potem zdecydowali się pozostać. Jedną z cech, dzięki którym kultura nomadów utrzymuje się tętniąca życiem i barwna, jest ich akceptacja przybyszów z zewnątrz. Bez świeżej krwi, wiele plemion przestałoby istnieć.

Twórcy postaci prawdziwych nomadów korzystają ze ścieżki wydarzeń oraz tła życiorysu z tej książki. Postaci nomadów, które opuściły plemię w wieku młodzieńczym, używają tabeli rodziny z tej książki, ale normalnego schematu wydarzeń w życiorysie z Cyberpunka 2020. Postaci, które przyłączyły się do nomadów później w swoim życiu, korzystają z normalnego generatora życiorysu i wydarzeń, zamieniając pozycję „Miejscowa grupa nomadów polubiła cię. (...)” na „Przyłączyłeś się do grupy nomadów”. Możesz sprawdzić do jakiego rodzaju rodziny przystałeś, używając tabeli „Pochodzenie rodziny” na stronie 48, lub konsultując się ze swoim Mistrzem Gry. Kompletnie schematy Ścieżki Życiorysu Nomada znajdują się na stronach 48-51.

Specjalne zasady dla postaci nomada

W Cyberpunku 2020, podstawowa zdolność nomada, pokrywa typ nomadów, których większość spotykana jest przez ludzi z zewnątrz społeczeństwa nomadów. Statyczni nie zdają sobie sprawy, że wewnątrz tej zróżnicowanej kultury istnieją inne role, stanowiące ważną część społeczności. Te role w najlepszym wypadku są mało rozumiane przez obcych.

Status Rodzinny: zdolność specjalna nomada

Status rodzinny jest ogólną Zdolnością Specjalną nomada. Jest wyznacznikiem wielu spraw w życiu nomada, nie tylko liczbą współplemieńców, którzy nadejdą z pomocą w razie potrzeby. „Kawaleria nomadów” wydaje się nadejść i odjeżdżać podczas wielu kampanii, natomiast od postaci nawet nie wymaga się najmniejszej zapłaty i wykazania odpowiedzialności w stosunku do jego rodzinnej grupy. W CP2020, podobnie jak w prawdziwym życiu, nic nie jest za darmo. Pewnie, tym razem paczka może wyciągnąć twój przypieczony tytek z opresji, ale może także zażądać w zamian przysługi. Rodzinę usatysfakcjonuje wiele form rewanżu, od zwykłej zapłaty za paliwo i amunicję (z niewielką zniżką dla mniej szczęśliwych), do niebezpiecznych wypraw przez równiny jako zwiad dla grupy podążającej z powrotem na Wschód.

Oczywiście, zdarzają się chwile, kiedy grupa nie może przyjść ci z pomocą. Zatem, skoro nie ma pewności ratunku, a nawet za taki trzeba zapłacić, po co stać się nomadem? To proste. Rodzina to nie tylko grupa wspomagająca. To kultura.

Krewni i Znajomi: nowa zdolność specjalna nomada

Stanowi ich „grono znajomych, zaprzyjaźnionych sąsiadów i tak dalej”, oraz „grupa ludzi żyjących na tym samym obszarze i tworzących kulturę ze wspólnym językiem, zwyczajami, ekonomią itd. ”. No i tutaj ich mamy. Nomadzi.

Jak wspomniano, większość statycznych rozumie i ma do czynienia tylko ze zwykłymi nomadami; robotnikami społeczeństwa, posiadającymi zdolność specjalną Status Rodzinny. Należą do nich również technicy, fixerzy i inne specjalności z rodziny lub grupy, wykonujący cenne usługi i są wartościowymi członkami społeczności nomadów. Różne role specjalistów w grupie nomadów posiadają Zdolności Specjalne zgodnie ze swoimi powołaniami, ale mają także słabszą wersję Statusu Rodzinnego. Nazywana jest „Krewnymi i Znajomymi”.

Krewni i Znajomi mają się do Statusu Rodzinnego w podobny sposób jak Znajomość Półświatka do Powią-



zań. Sposoby prowadzenia interesów na ulicy, znacznie się różnią od tych w grupie, klanie lub nacji. Krewni i Znajomi oraz Status Rodzinny dają kulturze nomadów podobne korzyści, jakie Powiązania i Znajomość Półświatka zapewniają w środowisku miejskim. Wykonywanie zadania, opierając się na Krewnych i Znajomych jest zazwyczaj o poziom trudniejszy niż dzięki Statusowi Rodzinnemu: działanie przeciętnie trudne staje się trudne, natomiast działanie trudne staje się co najmniej bardzo trudne. Krewni i Znajomi jest zdolnością dodawaną do Opanowania z modyfikatorem Poziomu Doświadczenia 2, lecz początek wygląda nieco inaczej.

Jeśli gracze rozpoczynają kampanię o nomadach i wszyscy tworzą nowe postaci, po prostu każdy nabywa Krewnych i Znajomych jako zdolność dodatkową. Nie dotyczy to runnerów (przemytników i kierowców), szamanów, zwiadowców i wojowników, z których wszyscy posiadają zdolność Krewni i Znajomi jako część swojej

- ▶ Za każdą zdolność TECH na poziomie trzy lub wyżej, +1.
- ▶ Za każdą zdolność TECH na poziomie siedem lub wyżej, +2.
- ▶ Za każdą zdolność medyczną lub Sztukę Przetrwania na poziomie trzy lub wyżej, +1.
- ▶ Za Reputację na poziomie pięć lub wyżej, +1.
- ▶ Za Reputację na poziomie dziewięć lub wyżej, +2.
- ▶ Za każdego przyjaciela nomada lub powiązanie (ze Ścieżki Życiorysu lub Wydarzeń), +1.
- ▶ Za nomada sponsora (tej właśnie drużyny), +1.
- ▶ Za heroiczny i bezinteresowny czyn, który ratuje członka grupy, +2.

Zdolności Specjalnej. Jeśli gracze są w trakcie kampanii i odgrywają jakieś istotne wydarzenie, które wprowadza ich w kulturę nomadów, powinni użyć następującego przewodnika, aby zdobyć zdolność Krewni i Znajomi.

Dodaj te punkty i podziel przez dwa. To będzie potencjalny poziom zdolności Krewni i Znajomi; tak, potencjalny, ponieważ jeszcze nie skończyliśmy. Nie zaczyna się z tym możliwym poziomem zdolności, na początku wszyscy mają +1. Zdolności techniczne, reputacja i udział sponsora muszą być zademonstrowane zanim osiągnie się pełną akceptację grupy. Kiedy zostanie zdobyta, zdolność Krewni i Znajomi wzrasta o jeden punkt na miesiąc, dopóki nie osiągnie obliczonego możliwego poziomu zdolności. Potem, postać dostaje Punkty Doświadczenia według normalnego systemu PD w Cyberpunku 2020.

Podczas kampanii nomadów, Status Rodzinny (podobnie jak inne Zdolności Specjalne nomadów), oraz Krewni i Znajomi również określa obowiązki postaci wobec klanu. Za każdy poziom Statusu Rodzinnego (Wojennej Ścieżki, Zwiadu, Rady, MechaZen), rzuć k10 każdego miesiąca. Za każdy rzut poniżej poziomu Zdolności Specjalnej postaci (siedem lub mniej za Status Rodzinny na poziomie siedem, itd.), jakiś czas musi być poświęcony dla interesów grupy. Dokładnie, za każdy punkt różnicy

między wynikiem rzutu, a Statusem Rodzinnym postaci, jeden dzień musi być spędzony na sprawy takie jak uczestnictwo w zebraniu klanu, pomoc innym członkom grupy, lub wypełnianie polecenia przeznaczonego dla tej postaci. W przypadku fixerów nomadów, jest to dodatkowy czas spędzony na podtrzymywanie sieci kontaktów (patrz Wildside, Podręcznik Fixera, po więcej szczegółów dotyczących sieci powiązań). Jeśli postać posiada zamiast Statusu Rodzinnego, zdolność Krewni i Znajomi, wymagany czas jest zmniejszony o połowę. Dla wszystkich postaci, ta służba jest dodatkiem do zobowiązań, jakie niesie codzienne życie wśród nomadów; rozbijanie i zwijanie obozu, czas podróży, naprawy, jedzenie, patrolowanie terenu i tak dalej.

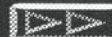
Rodzina, oraz w mniejszym stopniu Krewni i Znajomi, również reprezentują rodzaj zdolności Zasoby, kiedy postać prowadzi interesy klanu na zewnątrz. Technicy korzystają z nich aby zdobyć niezbędne do ich pracy wyposażenie. Fixerzy w ten sposób zdobywają siłę ludzką potrzebną do zawierania umów. Runnerzy dzięki nim dokonują modyfikacji i ulepszeń w swoich pojazdach. Te zasoby są niezwykle cenne dla grupy i jeśli postać je utraci, będzie zmuszona (za wyjątkiem niezwyklej okoliczności), do ich odzyskania lub zastąpienia. Jeśli nie potrafią ich zastąpić, mogą zostać surowo ukarani (choć zazwyczaj nie fizycznie), a czasem nawet wygnani dopóki nie odnowią tych zasobów.

Wojownik

W każdej społeczności są ludzie przeznaczeni do walki; w społeczności statycznych są nimi solo, a w społeczności nomadów są to wojownicy. Wojownicy podobni są do postaci solo, ale istnieją wiele różnic. Podczas gdy solo są intensywnie trenowani i modyfikowani aby stać się zabójcami, wojownicy nomadów polegają bardziej na naturalnych uzdolnieniach i twardym charakterze.

Wojownicy istnieją ponieważ nomadzi borykali się z ciągłymi problemami od samego początku swojego istnienia. Nomadzi potrzebują tych ludzi, żeby przetrwać, lecz wojownicy nie powinni i nie wystawiają się niepotrzebnie na niebezpieczeństwo. Wojownicy nomadów prezentują dwa style walki; bardzo bliskie starcie, zazwyczaj podczas nocy i bez strzelaniny (aby uniknąć zranienia braci i sióstr), oraz walka na duży dystans od swojego obozu (nie chcą bitwy w pobliżu swoich ludzi w obozie). Te style walki wykształciły bardzo odmienny styl wojownika, od reprezentowanego przez współczesnego miejskiego solo.

Przemoc jest dla nomadów odpychająca, nawet dla tych którzy są najemnikami. Ta niechęć nie wyklucza samoobrony i ochrony własności; te należą do podstawowych założeń nomadów, dotyczących przetrwania. To przemoc sama w sobie jest wstrętą. Nomadzi uważają, że życie jest cenne. Starsze pokolenia widziały zbyt wiele śmierci z powodu pieniędzy i dążenia do władzy i zrobili





dużo, aby przekazać to młodym. Przemoc jest ostatnią rzeczą, do której dopuściłaby się większość nomadów.

Wojownicy są niezbędni dla przetrwania nomadów, lecz nie zawsze są doceniani. W pojęciu nomadów, zostają nimi mniej doświadczeni ludzie, których jedynym sposobem rozstrzygania problemów jest sita. Daremność zmagani zbrojnych, mogłaby przyczynić się do zniszczenia nomadów, zatem starają się skanalizować tę energię.

Wojownicy nomadów zachęcani są do rozwiązywania zatargów (zawsze występujących wśród młodych), na drodze współzawodnictwa podczas gry wojennej. Jest to tradycja zapożyczona od Indian. Grupa wojowników atakuje obóz swoich wrogów, bijąc ich miękkimi patkami lub strzelając pociskami z farbą. Niektórzy antagoniści prowadzą te gry, z pięściami jako jedyną bronią. Celem tego wszystkiego jest rozwiązanie problemu unikając wielkiego rozlewu krwi i zaostrzenia się tarć wewnątrz społeczności nomadów.

Gry wojenne są próbą prestiżu dla młodszych wojowników. Udana trafienie starszego, doświadczonego wojownika przynosi zaszczyt, jakkolwiek spotka się wkrótce z rewanżem. Gry wojenne są czasem skierowane także przeciwko statycznym, którzy w jakiś obrazili nomadów; to pięściarskie potyczki doprowadziły media do określenia tych akcji jako „dżicz”. Dżicz zazwyczaj dochodzi do skutku po kilku drinkach i rzeczywistej (lub wyimaginowanej) obrazie nomada lub jego grupy. Młodzi wojownicy jadą wówczas do miasta i wznecają tam istne piekło. Więk-

szość małych miasteczek, miało doświadczenia z dżiczami, podobnie jak niektóre większe miejscowości. To nie powstrzymuje niektórych przed zdarzającym się wyrządzeniem dużych szkód, wyciągnięciem prawdziwej broni i użyciem jej. Te nieporozumienia doprowadziły do wielu zatargów i kilku pełnoskalowych bitew. Wojownicy schwytani podczas tego rodzaju dżiczy, są zawsze surowo karani przez starszyznę, więc zazwyczaj starają się przeprowadzać podobne działania w tajemnicy.

Powstanie Wodza Wojowników w niektórych plemionach było nieuniknione. W kulturach podczas całej historii, ci którzy zostawali najlepszymi przywódcami w czasach pokoju, rzadko byli najlepszymi generałami. Wodzowie Wojowników są to wojownicy, którzy zostali wybrani przez plemienną starszyznę aby dowodzili grupą podczas kryzysu. W wielu przypadkach, wybór na pozycję Wodza oznacza, że po upływie kadencji, będą oni musieli opuścić plemię. To nie jest nieodwracalne wygnanie, raczej umowa, która pozwala nomadom grupy zachować pewność, że po ustąpieniu kryzysowej sytuacji nie dojdzie do walki o utrzymanie władzy. Byli Wódz zwykle przez jakiś czas mieszka z innym plemieniem, zazwyczaj tej samej nacji, dopóki starsi uznają, że nawyki wydawania rozkazów i potencjalne inne spory personalne (jakie powstają na skutek dowodzenia w czasach wojny), przedawniły się i znikły.

Wojownicy Totemowi, są kolejnym całkiem nowym archetypem w Siedmiu Nacjach. Kiedy Nowe Pogaństwo



i inne animistyczne sekty obrośły wokół nomadycznej tradycji szamańskiej, zderzyły się z technologią egzotycznych przeszczepów. Niektórzy wojownicy wierzą, że przybranie fizycznych cech ich zwierzęcia totemowego, doda im przewagi ducha nad przeciwnikami. Prawdą jest, nawet w 2020 roku, że trudno zachować zimną krew, kiedy jest się atakowanym przez wysokiego na dwa metry niedźwiedzia z toporem w łapie. Wojownicy totemowi dowodzeni są zwykle przez szamana o odpowiednich zdolnościach i mogą stanowić przerażające wsparcie dla plemienia. Nawet niektórzy nomadzi nie czują się pewnie w pobliżu wojowników totemowych, zwłaszcza bardziej miejskiego rodzaju Wojowników Totemowych z ich szczurami, insektami i psami. Z tego powodu Wojownicy Totemowi trzymają się nieco na uboczu innych nomadów. Ten podział pogłębiany jest przez fakt, że Wojownicy Totemowi należą do rzadkości; naprawdę niewielu nomadów może pozwolić sobie na przejście tak radykalnych operacji chirurgicznych i przyjęcie wirusów transformujących.

Zdolność specjalna: Ścieżka Wojenna

Zdolność Specjalna Ścieżka Wojenna oparta jest na nomadycznej filozofii walki. Większość zdolności bojowych skierowana jest na walkę daleko-dystansową lub walkę w zwarcu. Rzadkością jest widok nomada z bronią pół-automatyczną ostrzeliwującego się w obozie - świadkowie takiego zachowania, nomadzi prawdopodobnie zabiliby winnego, niż pozwolili na tak nieodpowiedzialne zagrożenie dzieci. Jeśli w obozie potrzebna jest lekka broń, wybiera się pistolety i karabinki. Pistolety są łatwiejsze do kontroli i nie pozwalają na „rozpylanie” w otoczenie, natomiast karabinki są bardziej precyzyjne, jednostrzałową bronią.

Ścieżkę Wojenną dodaje się do Inicjatywy i Spostrzegawczości, lecz jest tylko połowicznie efektywna podczas walki przeciw przeciwnikom nie będącym nomadami. Ścieżka Wojenna jest także dodawana do Walki Wręcz w wysokości równej połowie poziomu Zdolności Specjalnej (zaokrąglane w dół) i nie jest zmniejszana o połowę podczas walki z przeciwnikami nie będącymi nomadami. Korzyści ze zdolności Ścieżka Wojenna nie mają zastosowania w sytuacjach nie związanych z bezpośrednią walką. Ścieżka Wojenna daje też wszelkie bonusy bardziej ogólnej zdolności nomadów zwanej „Krewni i Znajomi”.

Wzór: Wojownik

Zdolność Specjalna: Ścieżka Wojenna	Sztuka Przetrwania
Spostrzegawczość	Karabin
Znajomość Srom lub Podstawowe Naprawy	Bijatyka lub Sztuka Walki
Broń Ręczna lub Broń Ciężka	Unikanie Ciosów
Wytrzymałość lub Pierwsza Pomoc	Skradanie się/Sledzenie
Walka Wręcz lub Szermierka	

Przemieszczający się konwój jest niesamowitym widokiem, lecz nie poruszałby się bez swoich zwiadowców. Zwani także powszechnie skautami, zwiadowcy stanowią oczy i uszy grupy nomadów. Zwiadowcy zwykle podróżu-

ją w parach, wyprzedzając kolumnę, podobnie jak patrolując jej flanki, aby upewnić się, że droga wolna jest od niebezpieczeństw i przeszkód. Czasami, zwłaszcza w wielkich plemionach, zwiadowcy jadą w większych grupach, lecz nawet przed największymi kolumnami nie spotyka się na raz więcej niż sześciu zwiadowców.

Wystani w parach, zwiadowcy wybierają motocykle, ponieważ są szybkie, zwrotne i pozwalają pojedynczemu zwiadowcy na ucieczkę jeśli coś przydarzy się drugiemu. Jeżeli grupa zwiadowców jest większa, lub kiedy grupa składa się z partnerów życiowych (i pozostawienie ich nie wchodzi w grę) bywa, że zwiadowcy używają trójkołowców buggy lub zmodyfikowanych FAVów (Fast Attack Vehicle/piaskowy buggy). Zwiadowcy wydają się być najbardziej romantycznym rodzajem nomadów, bardzo podobni do kowbojów sprzed lat. Zwiadowcy uważani są za zwariowanych i nieco asocjalnych - co według standardów nomadów, oznacza że są normalni - ale nie są tak zwariowani jak tropiciele.

Tropiciele to uzupełnienie roli zwiadowców. Nigdy nie było ich wielu, a w miarę upływu czasu, wśród nomadów można było spotkać coraz mniej tropicieli. Tropiciele są najbardziej zwariowanymi i samotnymi z nomadów. Tropiciele wślizgują się na wrogie obszary, przez które chce przejechać grupa i wyszukują zagrożenia oraz planują jak ich najlepiej uniknąć. Krótco po nich nadchodzi właściwa grupa, czasami wysyłająca tropicieli do akcji dywersyjnych u wroga.

Tropiciele i zwiadowcy posiadają Zdolność Specjalną Zwiad. Obok korzyści jakie niesie ogólna zdolność Krewni i Znajomi, Zwiad reprezentuje umiejętność dostrzegania niebezpieczeństwa i unikania go kiedy zostanie zauważone. Zwiad dodaje swój poziom do Spostrzegawczości oraz Ukrywania/Wymykania się w sytuacjach kiedy zwiadowca (lub tropiciel) zakrada się i bada otoczenie. Stanie w barze się nie liczy. Wiązanie przeciwnika ogniem również się nie liczy, ale unikanie tego ognia owszem. Mówiąc prosto, jest to generalnie zdolność defensywna.

Wzór: Zwiadowca

Zdolność Specjalna: Zwiad
Spostrzegawczość
Sztuka Przetrwania
Wytrzymałość
Podstawowe Naprawy

Prowadzenie Motocykla lub Prowadzenie Samochodu
Ukrywanie/Wymykanie się
Pistolet Maszynowy lub Karabin
Wysportowanie
Bijatyka lub Sztuka Walki

Wzór: Tropiciel

Zdolność Specjalna: Zwiad
Spostrzegawczość
Sztuka Przetrwania
Wytrzymałość
Podstawowe Naprawy

Śledzenie/Badanie Śladów
Ukrywanie/Wymykanie się
Pistolet Maszynowy lub Karabin
Wysportowanie
Bijatyka lub Sztuka Walki





Szaman

Ta rola pojawia się także w *Pacific Rim Sourcebook* oraz *Rough Guide To The UK*.

Notatka Autora: Ta rola nie ma na celu wprowadzenia magii do świata gry. Szaman jest witalną częścią większości ludzkich społeczeństw plemiennych. Wiele „niemożliwych” rzeczy dokonuje się codziennie w Ameryce, a większość nie wymaga magii, jedynie dyscypliny i treningu. Nie jest to także wsparcie żadnej konkretnej religii, filozofii lub sekty; jednakże może pozostawać pod wpływem osobistego światopoglądu, wierzeń i wizji autora.

Szamani stanowili zawsze siłę w ludzkich społecznościach. Czy posiadali jakąś prawdziwą moc od bóstw należących do danej kultury, czy też pewna specyficzna siła osobowości, pozwoliła im stać się liderami, oderwani od reszty ludzkości, zawsze gdzieś tam byli. Niektórzy mówili, że w miarę jak ludzkość stawiała się bardziej przemądrzała, moc szamanów zaczęła słabnąć.

Inni twierdzą, że szamani po prostu przybrali inne imiona; poeta, nauczyciel, artysta, ewangelista, ksiądz, pieśniarz, rodzic. Zniknęli czy stali się incognito w późniejszej części tysiąclecia, szamani powrócili w mrocznej przyszłości. We wszystkich kulturach świata, ludzie stają się bardziej uduchowieni, bardziej żądni niematerialnych odpowiedzi na swoje pytania. Szamani radzą, leczą i prowadzą swoich ludzi przez życie duchowe, podobnie jak przez życie świeckie.

Szamani są przede wszystkim starszymi ludźmi; najmłodsi jakich się spotyka, mają trzydzieści lat, nie ma górnego limitu wieku innego, niż ten którego wyznacznikiem jest śmierć. Ten urząd obejmowany jest przez starszych ze względu na wiedzę, którą uzyskali w ciągu lat, oraz doświadczenie, co znowu stało się godne szacunku. Już nie są postrzegani jako przestarzałe obiekty drwin, jakimi kiedyś byli. Ameryka przed Krachem była krajem ogarniętym obsesją mody na Nowe. W latach przed przełomem stuleci, młodsze pokolenia stale ignorowały lekcje, jakie niosła historia, twierdząc że to nie należy do ich śmiałego nowego świata. Młodzież podkreślała intelektualną i moralną przewagę nad starszymi, a rady mędrców lekceważyła. Ich złe osądy pozwoliły na powtórzenie kilku podobnych błędów, które doprowadziły do Wietnamu (wojna w Ameryce Południowej) oraz Wielkiego Kryzysu (sam



Krach), podobnie jak do destrukcji Amerykańskiej Kultury. Starsi ludzie, są czy nie są szamanami, są niezwykle cenieni za to że przeżyli przewrót, który zapoczątkował Rewolucję Cyberpunkową. Oni stworzyli Siedem Nacji kultury nomadów. Wybudowali System TransKontynentalny Maglev. Podjęli Długi Marsz z powrotem do Ameryki. Przetrwali Krach i późniejsze trudności, więc muszą być podziwiani. Krótko: bez starszego pokolenia nie byłoby pokolenia młodszego.

W początkach ruchu nomadów, starsi Amerykanie zostali uderzeni najmocniej. W wielu przypadkach, pracowali w zawodach i działach gospodarki, które zniknęły. Ginęli tysiącami podczas Krachu, ponieważ wielu młodych obarczyło ich odpowiedzialnością za swoje problemy. Bezmyślne reakcje wobec starszych, takie jak Czystka Prawników w 1996, były daremną próbą stworzenia nowego ładu przez zniszczenie starego porządku rzeczy. Niektórzy spostrzegali, że starsi Amerykanie stanowią zasoby mądrości i doświadczenia; wśród nich byli nomadzi; znajdowali się na dobrej drodze do społecznej odnowy nawet przed odwołaniem stanu wyjątkowego w 2012.

Ludzie, którzy stali się szamanami w początkach amerykańskiej kultury nomadów, pochodzili głównie z dwóch środowisk sprzed Krachu: lekarzy i przywódców duchowych. Lekarze są jednymi z najbardziej wykształconych ludzi w naszym społeczeństwie. Ich zrozumienie ciała z jego miriadami funkcji i zależności prowadzi do umiejętności trzeźwej analizy i dedukcji. Przywódcy duchowi, zwłaszcza ludzie związani z powszechnymi kościołami i grupami religijnymi w Ameryce, czują wielką miłość do społeczeństwa, a ich filozofia opiera się na solidnych podstawach. Wielu, tak zwanych przywódców ludowych nie jest już dogmatyczna w swoich wierzeniach, lecz wszystkie tradycje szamańskie mocno opierają się na Chrześcijaństwie. Obie te grupy odczuwały - przynajmniej ich najbardziej reprezentatywni członkowie - osobiste powołanie do pomocy ludziom, mądrość wystarczającą aby dawać dobre rady i wyrozumiałość wystarczającą, aby nie narzucać innym swoich wizji.

Szamani amerykańskich nomadów, ciągle posiadają pochodzenie lekarskie lub duchowne, a ich umiejętności to odzwierciedlają. Ostatecznie, starsi szamani rozwinęli znakomite zdolności we wszystkich tych dziedzinach, podobnie jak starsi netrunnerzy nauczyli się wiele o profesji techników, lub starsi solo, jak być fixerem. Na początek jednak, szaman musi posiadać ogólne wykształcenie podstawowe.

Zdolność specjalna: Rada

Rada to zdolność do argumentowania, przemowy i wpływu, podobna do zdolności rockmana. Rada może być także rozumiana jako skrzyżowanie Wiarygodności i Zdolności Przywódczych, szczególnie, że Rada szamana jest tylko tak dobra jak jej lub jego reputacja. Szaman, który zawiedzie w dążeniach Plemienia lub Nacji, której służy, traci zdolności przywódcze. Poza kulturą nomadów, szamani używają swej zdolności w połowie jej wyso-

kości, co jest odbiciem ogólnej nieufności kultury miejskiej do nomadów. Rada zawiera wszystkie korzyści, bardziej ogólnej zdolności nomadów, Krewni i Znajomi.

Wzór 1: Doktor

Zdolność Specjalna: Rada
Spostrzegawczość
Diagnoza Lekarska
Farmaceutyka
Perswazja lub Przemawianie

Karabin lub inna broń
Wykształcenie i Wiedza Ogólna
Chirurgia Polowa
Postrzeganie Emocji
Sztuka Przetrwania

Wzór 2: Przywódca Duchowy

Zdolność Specjalna: Rada
Spostrzegawczość
Komponowanie
Postrzeganie Emocji
Sztuka Przetrwania

Ekspert: Teologia lub Historia
Taniec lub Przemawianie
Trans lub Aktorstwo
Karabin lub inna broń

Runner

Ta rola pojawia się także w książkach *Hardwired* i *When Gravity Fails*, oraz w podręczniku *Pacific Rim*.

Duża część ekonomii nomadów opiera się na transporcie towarów. Dla nomadów nie jest ważne czy towary, lub metoda dystrybucji jest legalna. Pozostaje faktem, że towary są przemieszczane przez nomadów, oraz bez nich, zatem większość nomadów porzuciła moralne dyskusje na korzyść dochodów; niewiele jest grup, które odmawiają przewozu nielegalnych ładunków. Nomadzi przemycają prawie wszystko. Stronią od niewolnictwa, przemytu dzieci i twardszych narkotyków, ale pozostałe ładunki są właściwie w porządku. Zatem, kim jest nomad runner? Mówiąc prosto, runnerzy są mięsem w maszynach.

Czasami nazywani dżokejami, są nimi ludzie których głównym zajęciem jest szmuglowanie i transport do i z wspólnoty nomadów. Większość runnerów, zwłaszcza bardzo dobrych runnerów, posiada także znaczne zdolności w utrzymywaniu i konserwacji swoich pojazdów. Runnerzy są osobliwością poza kulturą nomadów, a nawet w plemionach niewielu osiągnęło pozycję przywódcy.

Zdolność specjalna: MechaZen

Zdolność Specjalna runnera nazywana jest MechaZen. MechaZen reprezentuje niemal mistyczną umiejętność wybranych ludzi do stopienia się ze swoim pojazdem i wykonywania zadziwiających czynów. MechaZen dodaje się do dowolnej zdolności dotyczących pojazdów, oraz do rzutów na inicjatywę podczas pilotowania lub prowa-



dzenia. MechaZen zawiera wszelkie korzyści ogólnej zdolności specjalnej nomadów Krewni i Znajomi, o ile runner należy do grupy nomadów.

Wzór: Runner

Zdolność Specjalna:	MechaZen	Podstawowe Naprawy
Spostrzegawczość/Uwaga		Bijatyka
Pilotaż/Prowadzenie	(zazwyczaj dwóch lub więcej typów pojazdów)	Znajomość Półświatka
Naprawa (niektórych lub wszystkich używanych typów pojazdów)		Ukrywanie/Wymykanie się
		Wysportowanie

Inne role w grupie nomadów

Plemię nomadów tworzy wielu różnych ludzi. Są wśród nich technicy, technicy medyczni, netrannerzy, fixerzy, solo, a nawet administratorzy, politycy, tancerki i prostytutki. Wszyscy ci różni ludzie mogą zostać pogrupowani w dwa podstawowe typy działalności. Albo mają do czynienia z nomadami, albo z grupami poza wspólnotą nomadów. Bardzo niewielu działa w obu grupach, a większość z nich stanowią technicy. Każda z ról omówionych poniżej posiada swoje własne funkcje i obowiązki, podobnie jak ograniczenia i tabu.

Netrunnerzy

Nomadzi netrannerzy najbardziej przypominają statycznych odpowiedników. Sieć jest taka sama, gdziekolwiek się podłączysz, a wyzwania i nagrody nie różnią się jeśli jesteś w drodze. Mimo, iż wielu młodych nomadów netrannerów wychowało się i kształciło w grupie, wielu starszych spędziło dużo czasu z dala od gromady, więc są czasem w stanie zrozumieć punkt widzenia nie-nomadów łatwiej niż inni.

Wielu nomadów netrannerów jest mniej zdolna na początku swoich karier niż statyczni odpowiednicy. W końcu, stale muszą poświęcać się plemieniu, obok poznawania zawiloci Sieci. Tym niemniej, wielu ma kilka zdolności technicznych, w rezultacie są świetnym źródłem dochodów dla mniej licznych plemion.

Netrunnerzy z zewnątrz plemion są chętnie przyjmowani (jak na statycznych), ze względu na ich większe umiejętności. Oferuje im się mnóstwo czasu i informuje o obowiązkach wobec nomadów, jednak w rezultacie wielu woli opuścić gromadę zamiast spędzać tak wiele czasu „w mięsie”. Liczne rodziny polegają głównie na netrannerach i technikach, których wsparcie zapewnia im rozsądny poziom życia. Większość spraw spornych nomadów załatwia się w przestrzeni rzeczywistej, więc nie ma podczas tych dyskusji tak wiele biegania po sieci jak może się zdarzyć jeśli korporacja stanie przed podobnie istotnymi problemami.

Netrunnerzy nomadów spędzają mnóstwo czasu w Sieci, pracując na swoje utrzymanie. Ponieważ są zwykle mniej efektywni w walce lub zdolnościach kierowania

pojazdami, zarabiają na siebie badając w Sieci zagrożenia dla grupy, likwidując niebezpieczeństwo lub alarmując grupę jeśli eliminacja jest zbyt ryzykowna. Ostrzeżenie jest często wszystkim czego potrzebuje grupa aby zakończyć sprawę, jako że unikanie zagrożeń stanowi podstawową strategię nomadów. Ponieważ wielu statycznych uważa nomadów za barbarzyńców (lub przynajmniej za-cofanych), często zakładają, że nomadzi nie posiadają zabezpieczeń w Sieci. Zwykle taką pomyłkę popełnia się tylko raz, lecz ludzie nigdy się nie nauczą.

W całej Ameryce Północnej jest wiele bezprzewodowych systemów komunikacji, zatem netranner może się podłączyć prawie wszędzie. Część świata jednak, stanowi ciągle martwą przestrzeń, gdzie połączenie się do sieci jest trudne jeśli w ogóle możliwe. Dalekozakresowa komunikacja radiowa na krótkich falach nie jest wystarczająco szybka do poważnego sieciowania, więc netranner nomad, aby wejść w Sieć, może potrzebować możliwości bezpośredniej komunikacji z przelatującym satelitą. Przykłady martwych przestrzeni zawierają większość systemu Wielkiego Kanionu, wiejskiego południowego zachodu, oraz wyspy Chicago i Manhattan. Większość porzucenych miast jest również martwymi przestrzeniami. Prosta reguła kciuka mówi: Nie ma Zasilania = Nie ma Sieci.

Nomadzi netrannerzy nie podróżują sami, jako że kierowanie pojazdem staje się co najmniej niebezpieczne, kiedy jest się podłączonym do alternatywnej rzeczywistości. Podróżują oni także z mniejszym bagażem niż większość pozostałych nomadów; przenośny dek i nieco chipów z programami nie zabiera zbyt wiele miejsca.

Technicy

Technicy są niezbędni w gromadzie nomadów. Bez ludzi obsługujących maszyny, styl życia nomadów we współczesnym świecie byłby niemożliwy. Trzeba zadbać o oczyszczanie wody, wyrabianie narzędzi, konserwację pojazdów i środków obrony. Wszystko to czyni życie nomadów możliwym, a pozostałe fajne zabawki sprawiają, że jest ono zabawniejsze.

Każdy szanujący się technik, może zarabiać na życie podróżując z grupą nomadów i reperując oraz przerabiając dla nich ekwipunek. Kiedy technik udowodni, że jest kompetentny, grupa chętnie dostarcza każdy sprzęt jakiego może potrzebować. Starsi technicy i ich rodziny mogą nawet prowadzić ruchomy sklepik na materacu lub małej ciężarówce, a technik może zwykle liczyć na dodatkowe ręce do nawet najgorszej roboty, każdego nomada, który usłyszy jego wezwanie. Technicy zapewniają także cenne dochody gdyż mogą zarobić nieco gotówki poza grupą, jeśli sytuacja tego wymaga.

W zamian, od każdego technika oczekuje się, że zrobi on lub ona wszystko, by utrzymać ekwipunek grupy w doskonałej formie (a co najmniej najlepszej, na jaką może sobie pozwolić grupa). To może oznaczać wszystko, od podjęcia uszkodzonego motocykla - załadowanie go na naczepę ciężarówki i wykonanie napraw, podczas gdy grupa jest przez cały czas w ruchu - do przestrojenia



Odzysk

Jednym z aspektów zdolności specjalnej technika Prowizorka, która nie została zawarta w głównym opisie zdolności, jest odzysk. Odzysk pozwala technikowi zauważyć użyteczne części, w tym co wielu uznałoby za bezużyteczne śmiecie, oraz złożyć działający mechanizm, z tego czego inni pozbyliby się od razu. To dość podobne, jednak nie tak ogólne jak Prowizorka. O ile uda się rzut na zdolność odzysku i zainstalowania części, będzie ona działała normalnie do czasu normalnego zużycia i zmęczenia materiału. Zasilacz z kuchenki mikrofalowej będzie funkcjonował jako zasilacz komputera. Może być nieco bardziej zawodny niż standardowy zasilacz, może być starszy i bardziej zużyty, ale będzie działał. Niektórzy MG mogą zechcieć dodać poziomy konserwacji do pewnego wyposażenia i używać reguł dotyczących konserwacji sprzętu z Chromebook'a 3. Po więcej informacji patrz Zdolność Specjalna Wyludzenie w „Dzikiej Strefie”

wadliwego satelity telekomunikacyjnego i dostrojenia go do własnej jednostki kontrolnej (nie wszystkie grupy są zacofane technicznie). Dobry technik uczył się, lub uczy się szybko wszystkiego co trzeba wiedzieć o wyposażeniu grupy w ogóle, a szczególnie o pojazdach. Po pewnym czasie, niektórzy technicy stają się tak zżyci ze sprzętem grupy, że kiedy coś się psuje, technik już ma niezłe pojęcie co jest nie tak i gdzie należy zacząć to naprawiać. Ta umiejętność jest wysoko oceniana przez nomadów, a gromada z takimi technikami jest rzeczywiście uznawana za bardzo szczęśliwą.

Kolejnym obowiązkiem technika nomada jest prowadzenie szkolenia praktykantów. Życie nomadów jest niebezpieczne i nomadzi zdają sobie sprawę, że śmierć może zabrać każdego z nich bez ostrzeżenia. W związku z tym, od techników wymaga się wyszukiwania młodocianych, przedstawiających uzdolnienia mechaniczne i zabierania ich na naukę. Pomimo, że wszystkie dzieci nomadów uczą się trochę o swoich maszynach, grupa nigdy nie ma za dużo wyszkolonych techników. Związki między technikiem a jego praktykantem nomadem są zwykle bardzo silne. Technik zasadniczo jest bardzo zadowolony i dumny z osiągnięć i chęci nauki swojego podopiecznego, natomiast sami praktykanci są szczęśliwi mogąc zdobywać umiejętności, które uczynią z nich cenionych członków gromady (lub pomogą im na zewnątrz grupy, jeśli do tego dojdzie). Wielu praktykantów przywiązuje się tak bardzo do swojego mentora, że decydują się zostać z nim lub nią na stałe.

Technicy medyczni

Technicy medyczni nomadów, są również wysoko cenieni. Nie ma nic gorszego niż gromada dotknięta chorobami i nikogo, aby kto mógłby ich leczyć. Wojownicze plemiona (zwłaszcza przerażające drużyny Raffen Shiv), znane są nawet z tego, że „komenderują” dużymi grupami personelu medycznego. Technicy medyczni są rzadkością w społeczeństwie nomadów, co stanowi jeden z powodów, dla którego większość szamanów jest

również niezłe przygotowanymi lekarzami.

Siedem Nacji posiada medyków o zadziwiającym, choć mało znanym doświadczeniu. Nomadzi muszą pracować czasem w całkiem spustoszonych, skażonych i radioaktywnych miejscach. Gdyby nie mieli doskonałego personelu medycznego i ekwipunku, rak i inne choroby zniszczyłyby nomadów lata temu. Lekarstwa nomadów, w formie wysoko wyspecjalizowanych wspomagaczy immunologicznych, uczyniły możliwym odkażenie i oczyszczenie oraz odbudowę przez nomadów Chicago i Nowego Jorku. W wielu przypadkach, wirusy transformujące oraz przeszczepy niezbędne do egzotycznych modyfikacji, jakie przechodzą wojownicy totemowi, zostały pierwotnie opracowane przez techników medycznych nomadów!

Jedyną prawdziwą wadą życia nomadycznego dla krawędziarza technika medycznego, jest fakt że wielu nomadów jest dość konserwatywna jeśli chodzi o cyberację. Dla technika medycznego, wyzwanie jakie niesie coś nowego i odmiennego stanowi połowę życia, a łatanie pospolitych ran, nauczanie w szkółce zasad higieny oraz od czasu do czasu nastawianie złamań, może być nudne.

Poza tym, technikowi medycznemu nomadów nie brakuje niczego, co może zapewnić mu gromada. W odróżnieniu od wielu członków grupy (za wyjątkiem podeszłych wiekiem, bardzo młodych, kobiet noszących dzieci), od technika medycznego wymaga się udziału w walce tylko w sytuacjach ekstremalnych. Kiedy grupa jest atakowana, technicy medyczni i praktykanci przygotowują się do opatrywania ran, jeśli możliwe w środku obrony grupy. Jeśli ta obrona się załamie, każdy nomad, który zauważy atak na techników medycznych, uczyni wszystko co niezbędne aby ocalić ich życie.

Fixerzy

Fixerzy nomadów są chyba najbardziej socjalnymi z ludzi Ameryki 2020 - przy nich mafiosi wydają się pustelnikami. Są także znakomitymi społecznymi kameleonami; czują się wygod-



nie w garniturze, w skórzanych spodniach, lub koszulce pancernej ulicznego punka. Fixer nomadów musi umieć się przystosowywać i być w stanie nawiązać kontakt z wieloma różnymi rodzajami ludzi (włączając takich, którzy nie lubią ich za sam fakt, że są nomadami). Muszą posiadać silną umiejętność wyczuwania pragnień klientów i zdolność do zmieniania tych pragnień w rzeczywistość.

Fixerzy są, podobnie jak w statycznym świecie, pośrednikami dzięki którym sprawy się toczą, zarówno między oddzielnymi gromadami (lub klanami, plemionami, nacjami), oraz między grupą a światem statycznym. Większość miejskich krawędziarzy spotyka tych fixerów tylko wtedy, gdy chcą wynająć nomadów, lub może zostać najeżonymi przez nich. Człowiek z zewnątrz, pragnący zatrudnić nomadów, musi skontaktować się z jednym z fixerów grupy. Oni wiedzą, kto jest dostępny i jakie zdolności posiada grupa. Fixer dokonuje umowy satysfakcjonującej obie strony, oraz pobiera opłatę za swoją przysługę, jakkolwiek zwyczaj nakazuje, że lwia część owego napiwku przeznaczona jest dla tych w grupie fixera, którzy nie mogą pracować. Jeśli grupa nomadów zawiedzie, fixer patrzy co się stało, oraz zapewnia spłatę niewypelnionej części kontraktu lub dba by ta część umowy została wypelniona. Fixerzy nomadów nienawidzą nawalać; to psuje zarówno reputację ich, jak i grupy. Dokładnie jak ich miejsocy odpowiednicy, fixerzy nomadów muszą utrzymywać swoją organizację. W odróżnieniu od miejskich fixerów, co najmniej połowa dowolnej organizacji fixera nomada składa się z nomadów z innych grup, plemion lub nacji.

Osoba pragnąca wyrazić niezadowolenie liderom gromady, wobec pewnego członka grupy (lub całej grupy), również musi najpierw mieć do czynienia z nomadem fixerem. Za opłatą fixer organizuje spotkanie, a potem pomaga grupie przedstawić ich sprawy w możliwie najlepszym świetle. Wiele sytuacji na ostrzu noża, zostało rozwiązanych dzięki wysiłkom fixera by sprawy załagodzić. Bez fixerów, obcy musieliby mieć wiele szczęścia by zdobyć posłuchanie i mieliby wiele trudności w przedstawieniu swych spraw przywódcom gromady. Ta funkcja sprawia, że fixerzy są wartościowi dla grupy, gdyż nawet najtwardsza grupa nie chce niepotrzebnych wrogów; są także wartościowi dla społeczeństwa, które musi mieć do czynienia z nomadami. Z drugiej strony, fixerzy czasami robią sobie wrogów wewnątrz swojej gromady; nikt nie chce być zmuszany za zapłacenia za rzeczy, które zrobili podczas dziczy.

Fixer ma także powiązania i wyczucie ulicy, dzięki którym wie jakie gangi są obecne w danym mieście, oraz gdzie są ich tereny. Bez tej wiedzy, grupa nomadów mogłaby nieświadomie rozbić obóz na terenie gangu, bez jego zgody, lub co gorsze na terenie, o który spierają się dwa gangi. Mimo że fixer rzadko zdobywa dowództwo klanu nomadów lub plemienia, ich rada i powiązania są niezbędne dla przetrwania gromady i żadna grupa ich nie zignoruje. Gromada może przez pewien czas dawać sobie radę bez fixera, ale ich życie będzie trudniejsze, niż te które prowadzą grupy z fixerami.

Reporterzy

Są dwa rodzaje reporterów nomadów: ci, którzy reprezentują nomadów i ich interesy, oraz wysłani z zewnątrz. Bardzo niewielu pracuje dla obu stron, jak fixerzy nomadów, ale to tylko potwierdza regułę. Reporterzy nomadów, są gatunkiem ciekawskim; nawet jak na profesję gdzie niebezpieczeństwo i egzotyczne otoczenie są powszechne, wyróżniają się swoją ekscentrycznością, twarzą i wariactwem.

Jeśli reporterzy zostali wyznaczeni przez duży korporacyjny koncern, aby relacjonować dobrze znane działania grupy, lub wręcz jechać z nią (za zgodą, lub bez zgody grupy), mogą pojawić się tarcia. Nomadzi mają dwa zdania o reporterach: z jednej strony, jeśli przeciwnik czyha na ciebie, reporter nadający ze środka obozu swoją pozycję, nie jest rzeczą miłą; lecz z drugiej strony jeśli Oni poniewierają tobą wokół, zaprzyjaźnione media mogą być użyteczną bronią. W rezultacie, nomadzi są nieufni i ostrożni wobec mediów, traktując ich jakby posiadali jakieś dziwne tajemnicze moce. Na początku trudno jest reporterowi zdobyć zaufanie grupy, jednak czasami związki się zacieśniają i reporter może zostać przyjęty do grupy (jak Bes Isis do Nacji Aldecaldo).

Normalną drogą zostania „zewnętrznym” reporterem nomadów, jest skierowanie do wykonania reportażu Ogrupie. Koncern reportera skontaktuje się bezpośrednio z grupą, lub z jej fixerem i zdobędzie dostęp do obozu i pozwolenie na jazdę z grupą, poruszającą się przez kraj. Kiedy to zostanie osiągnięte, reszta należy do reportera. Jeśli reporter jest przyjazny (nie protekcyjny lub niechętny), traktuje nomadów jako normalne ludzkie istoty, respektuje ich obyczaje, wszystko zwykle jest w porządku. Reporter, który zdobędzie prawdziwe zaufanie nomadów jest szczęśliwą osobą. Nomadzi pokażą jemu lub jej prawie wszystko, oferując ochronę w niebezpiecznych sytuacjach, oraz zrobią wszystko co mogą aby żyli wśród nich wygodnie i szczęśliwie. Reporter, traktujący nomadów z brakiem szacunku, ignorujący ich obyczaje (nawet po ostrzeżeniu), oraz zachowujący się protekcyjnie, może skończyć dostarczony do rodzimej media korporacji połamany, związany i zakneblowany. Fixerzy kontaktują się z korporacją, tłumacząc dokładnie co doprowadziło do takiego zachowania, a po wyjściu ze szpitala, nieszczęsny dziennikarz może poszukać sobie pracy tylko jako prowadzący popołudniowy program z kreskówkami.

Przykładem związku między mediami i nomadami są niesławne Rozruchy Nomadów w Nowym Orleanie w 2017 roku. Gdy uroczystości Mardi Gras, przyciągnęły wielu nomadów, wielu lokalnych ulicznych punktów uwierzyło, że obozy będą łatwym łupem. Kiedy nomadzi bronili się, (lokalne) władze stanęły po stronie (lokalnych) ulicznych punktów i przygotowywały zmasowany atak na obozy. Jednak reporterzy podróżujący z gromadami nadawali na żywo i relacje wypadły inaczej niż zaplanowała to policja.

Kiedy się zbliżyli, policjanci znaleźli się, ku swemu przerażeniu, na międzynarodowych falach, bombardowa-



ni pytaniami, czemu atakują ludzi, których jedynym przestępstwem była samoobrona przed ulicznymi gangami. Kiedy pojawiło się to na ekranach okolic Nowego Orleanu, mający dość gangów mieszkańcy zaczęli demonstrować wokół posterunków policji, a wielu z nich poszło do obozów, aby zapewnić obronę przed siłami policyjnymi. W rezultacie transmisji reporterów, szef policji i wielu jego asystentów zostało wystanych do więzienia - pobudzone media, były w stanie odgrzebać dowody i dokumenty filmowe, wskazujące na to, że policja była od lat opłacana przez uliczne gangi. Zhańbiona policja wycofała się z obozowisk nomadów.

Z powodu podobnych wydarzeń, żadna grupa nie będzie otwarcie agresywna w stosunku do reporterów, jednak w niektórych gromadach nawet najbardziej akceptowani reporterzy są traktowani raczej jako plotkarze na wielkim zebraniu rodzinnym: uwielbiani i szanowani za jej lub jego rzetelne umiejętności, ale nigdy nie staną się świadkami kogokolwiek, robiącego lub mówiącego coś, z czym nie chciałby się podzielić z całym światem.

Ludzie Korporacji

Ludzie korporacji wśród nomadów wydają się być dla wielu absurdem, ale staje się to coraz bardziej realne. Są dwa rodzaje korpów nomadów: „łącznik nomad”, którego wiele korporacji wysyła, aby utrzymać kontakt ze swoimi pracującymi nomadami, oraz kierownicy nowszych korporacji należących do nomadów.

Wiele korporacji uważa, że warto zatrudniać łącznika nomada. Jako specjaliści wśród nomadów, są nieocenieni, kiedy korporacja musi coś załatwić z nomadami. Wiele z nich ma faktyczne pochodzenie od nomadów; i traktują swoją wiedzę o własnych ludziach jako cenne zasoby (zapewniające kontrakt lub wypłaty), z których korzysta korporacja. Życie łącznika nomada wielu wydaje się schizofreniczne; budzą się w swoich wspaniałych apartamentach, otoczeni luksusami, „bez których nie mogą się obyć”, a tej nocy idą spać w nędznym namiocie w pleminiu, gdzie wszystko czego nie możesz załadować na bagażnik motocykla, jest zbędnym bagażem. Korp nomad musi potrafić zadawać się zarówno z korporacją, jak i grupami nomadów, według ich własnych zasad i zwyczajów. Niektórzy po latach zdają sobie sprawę, że stali się nomadami osobnego rodzaju, prowadzącymi podwójne życie na walizce i z portfelem pełnym banknotów.

Trzymają odpowiednie ubranie gotowe na każde wezwanie - pokazywanie się w skórze motocyklisty na spotkaniu rady nadzorczej jest zazwyczaj unikane (choć czasami może być znakomitą posunięciem taktycznym), natomiast typowy garnitur korporacyjny nie wytrzyma długo w surowych warunkach obozu nomadów. Życie nomada łącznika jest trudne, przypomina ciągłe spacerowanie po linie. Jeśli jedna ze stron straci do niego zaufanie, oznacza to koniec jego użyteczności. Jest zawsze oddany realizacji umowy, lecz nigdy nie wolno mu wystawiać na niebezpieczeństwo ani jego grupy nomadów ani korporacyjnych partnerów. Niektórzy oddelegowani do takiej pracy,

ostatecznie „asymilują się” i przystają do grupy. Niektórzy korzystają ze stanowiska nomada łącznika aby wyrwać się z życia nomadów. Ostatnio, kilku użyto także swojej wiedzy aby stworzyć własne korporacje.

Korporacje należące do nomadów są czymś nowym i stosunkowo rzadkim w roku 2020. Najstarsza jest Meta-Corp, założona przez Nację Meta. Nomadzi stworzyli również własne koncerny budowlane i konstrukcyjne, a kilka stało się nawet małymi kompaniami najemników. Te korporacje są bardzo podobne do swoich statycznych odpowiedników, we wszystkim za wyjątkiem światopoglądu. Podczas, gdy podstawowym celem korporacji jest robienie pieniędzy, wielu korporacyjnych nomadów traktuje profity jako narzędzie, używane do wsparcia ich rodziny i osiągnięcia innych zamierzeń, jakie sobie stawiają - wynika z tego, że korporacje nomadów to statyczne korporacje obdarzone osobowością. Zaletą korporacji nomadów jest lojalność ich pracowników. Termin dożywotniego zatrudnienia, nigdy nie był tak prawdziwy jak w tym przypadku, i niewiele zdarza się wśród nich aktów zdrady korporacji.

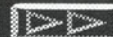
Gliniarze

Siedem Nacji, jako cywilizacja na kołach, wymaga pracy policjantów. Powstrzymywanie przypadkowych bijatyk, zapobieganie utracie kontroli nad wewnętrznymi sporami, ściganie złodziei oraz utrzymywanie służby wartowniczej - do tego wszystkiego potrzeba ludzi, których statycznie nazywają gliniarzami.

Wśród nomadów znani jako stróże, ta policja zostaje wybrana przez starszyznę grupy. Składają gromadzie specjalną przysięgę i dostają sporo władzy, aby utrzymywać porządek wewnątrz gromady. Większość pracy stróża jest dość prosta. Nomadzi sami z siebie lubią dyscyplinę, a recydywiści zazwyczaj porzucani są na drodze, gdzie dopada ich Raffen Shiv, aby zabić lub zwerbować. Czasami, kiedy przestępstwo było zbyt brutalne, żeby wygnanie było karą wystarczającą, stróże nieubłaganie ścigają przestępcę i poddają beztrosnej egzekucji.

Władza stróża polega w ostatecznym rachunku na zgodzie jego lub jej kolegów z grupy, że praca ta jest wykonywana dobrze. Nadużywający władzy, szybko zostają pozbawieni urzędu; wśród grupy nomadów nie ma wielu sekretów i ponieważ każdy może odwołać się do pomocy starszyzny, nie są częste incydenty szantażu i znęcania się.

Stróże i miejskie gliny żywią do siebie naturalną nieufność, lecz często muszą razem pracować. Prowadzenie dochodzenia w sprawie przestępstw federalnych popełnionych w obozowiskach jest prawie niemożliwe bez aktywnej współpracy nomadów i ich stróżów. Nomadzi także mają wiele problemów wśród populacji statycznych, bez pomocy miejskiej policji. Niektóre duże wydziały policji prowadzą „oddział do spraw nomadów”. Stanowią go oficerowie dość podobni do korporacyjnych nomadów opisanych wyżej, stają się oni specjalistami od nomadów. Żyją wśród nomadów tak blisko jak to tylko możliwe, uczą się ich zwyczajów i wiedzy oraz robią wszystko żeby zdobyć zaufanie. Zdobywają poparcie nomadów, łagodząc ich zetknięcia ze



statyczną policją i robią co tylko można, aby pomóc nomadom, którzy popadli w konflikt z prawem. Podobnie jak łącznik z korporacją, oficer z oddziału do spraw nomadów spaceruje po linie i musi zadowolić żądania obu grup chro- nicznie wobec siebie nieufnych. Z drugiej strony, Siedem Nacji utrzymuje łączników, którzy mogą podróżować w ce- lu pomocy w obronie ich grup.

W niektórych ekstremalnych przypadkach, zwłaszcza podczas dużych zamieszek lub rozruchów ludności, za- ufani nomadzi mogą nawet zostać wynajęci przez policję statycznych. Pod dowództwem policji, nomadzi szli do akcji przeciw zamieszkom w kilku miastach i pomogli osłabić uderzenie najazdów uzbrojonych oddziałów wzdluż granicy amerykańsko-meksykańskiej.

Rockmani

Rockmani mogą wydawać się bardzo podobni do sza- manów w klanach nomadów, ale faktycznie bardzo się róż- nią. Rockmani przemawiają do całego świata, gdy szama- ni otaczają się mniejszą publicznością. Nie oznacza to, że niektórzy rockmani nie byli prawdziwymi nomadami - ow- szem, byli - ale rockmani są generalnie bardziej zaintere- sowani sprawami o znaczeniu narodowym lub globalnym, podczas gdy szamanów interesuje tylko grupa.

Wielu rockmanów uważa podróżowanie z grupą no- madów za tani, prosty sposób przemieszczania się mię- dzy koncertami. Jeśli zaczniesz im się lepiej powodzić, w większości przypadków znajdą lepsze sposoby podró- żowania, ale niektórzy z nich pozostają z zaprzyjaźnionymi nomadami. W niektórych przypadkach popularni rock- mani zatrudniają grupy nomadów jako obsługę technicz- ną trasy koncertowej, oraz jako ochroniarzy kontrolują- cych tłum. Ta umowa satysfakcjonuje obie strony: noma- dzi żyją swoim życiem, podróżując i dobrze zarabiając, a rockman zapewnia sobie usługi i oddanie, jakich żadne pieniądze by nie załatwiły. Najbardziej znanym przykła- dem podobnego układu jest Justifiable Homicide i wielka rodzina należąca do Aldecaldo, znana jako El Dorado Cruisers. Od czasów Długiego Marszu, obie grupy były nierozłączne, a w rezultacie Barry Miyung (frontman JH), stał się także szanowanym szamanem.

Prawie nigdy nie spotyka się wśród nomadów rock- manów grających na instrumentach trudnych w transpor- cie. Każdy instrument, lekki i poręczny nadaje się dla rockmana, pragnącego wędrować z nomadami. Korzy- stając z usług klanowych techników można pracować na- wet z najbardziej skomplikowanymi i delikatnymi instru- mentami elektronicznymi, ale milej widziani są ludzie, któ- rych instrumenty wymagają prostej konserwacji.

Szacunek nomadów wobec ich przyjaciół rockmanów wynika z podziwu dla ich zdolności wyzwalania ekscyta- cji tłumy, choć czasem osłabia go ich naiwność. Noma- dzi prowadzą życie na uboczu głównego nurtu i czasem trudno im dziko podniecać się sprawami, które ich nie do- tyczą. Wysiłki rockmanów, aby poruszyć kolegów noma-

dów przykładami nadużyć rządów i korporacji, zazwyczaj nie są zbyt udane, o ile nadużycia nie dotyczą samych nomadów lub nieuchronnie do nich prowadzą.

Rynek nomadów nie jest wystarczający aby zapewnić utrzymanie rockmanom oddanym tylko jemu. Kilku rock- manów jest już w zasadzie nomadami, śpiewają o rze- czach, które wpływają na ich życie z perspektywy, jakiej najwięksi nawet sympatycy z zewnątrz nie mogliby osią- gnąć. Tacy rockmani są w stanie pchnąć nomadów do działania, jeśli tylko zechcą. Wszyscy nomadzi zgadzają się co do tego, że muzyka zmienia zły dzień w udany, a udany w jeszcze lepszy. Większość nomadów pospieszy w potrzebie na pomoc rockmanowi, o ile nie jest oczywiste, że rockman sam bezmyślnie spowodował kłopoty. Zaata- kowanie rockmana akceptowanego przez grupę nomadów jest szybkim sposobem na spotkanie nowych przyjaciół na ostrym dyżurze - jeśli ma się szczęście.

Solo

Solo w społeczności nomadów są dość rzadko spotykani poza grupami najemników, ale byli solo zdarzają się czę- ściej (patrz Stworzenie nietypowych postaci w Słuchajcie Głaby!!! : Nieokrojony Podręcznik Mistrza Gry Do Cyber- punka 2020). Nacje Nomadów zawsze były miejscem, do którego mogłeś uciec jeśli cokolwiek cię ścigało. Wielu solo czuje zmęczenie ciągłymi akcjami, stałą paranoją i narażaniem życia. Gromady oferują bezpieczniejszą, spokojniejszą i bardziej społeczną egzystencję. Inni solo i policjanci zdają sobie sprawę, że grupy nomadów czę- sto służą za schronienie uchodźców, zatem biotransfor- macja i nowa tożsamość są czasem niezbędne solo, aby mógł się wtopić w nowe otoczenie. Tacy solo, szukający schronienia, są zazwyczaj zmęczeni walką, więc nomadzi zachęcają ich do pracy nie wymagającej agresji. Liczba dawnych działaczy czasów Gangu Czterech, którzy są te- raz nomadami, zadziwiłaby każdego, kto mógłby poznać te dane. Tacy solo są świadomi gościnności nomadów, wielu zaczęło całkowicie nowe życie z rodzinami i innymi obowiązkami; próba odnalezienia tych ludzi i śledzenie ich w społeczeństwie nomadów jest co najmniej trudne, a w najgorszym razie śmiertelnie niebezpieczne.

Aktywnymi solo są członkowie wspólnoty nomadów, którzy pracują jako najemnicy. Ich życie nieco się różni od tego jakie prowadzą najemnicy solo na zewnątrz. W od- różnieniu od pełnoetatowych solo pozbawionych radości życia, solo nomadów mają rodziny, obowiązki i silną mo- tywację przeżycia. To coś innego niż wojskowi czy zawo- dowi najemnicy korporacyjni, ponieważ dla nich jednost- ka korporacji stanowi rodzinę, a nie na odwrót. Rodziny solo nomadów są tak ściśle zdyscyplinowane jak w do- wolnej jednostce wojskowej, ale każdej osobie poświęca się więcej uwagi. Mundury mogą być przypadkowe, a ekwipunek rzadko bywa w doskonałej formie, ale ci no- madzi walczą nie tylko dla swoich pracodawców, ale rów- nież aby chronić swoje rodziny.



Ścieżka Życia Nomada

1 - Tło Rodzinne

Pochodzenie rodziny jest definiowane przez dwa oddzielne parametry: jak radzi sobie rodzina, oraz jaki typ pracy rodzina wykonuje. Aby wygenerować status socjalno-ekonomiczny rodziny postaci nomada, po prostu rzuć dwoma dziesięciościennymi kośćmi, dodaj oba wyniki i podziel przez dwa. Ta średnia odpowiada statusowi (odpowiednikowi Zdolności Specjalnej nomada Status Rodzinny) twoich rodziców. Ten status niekoniecznie znaczy wiele poza wspólnotą nomadów, ale może być istotny dla życiorysu postaci.

Dla nomadów jest ważne jaki typ pracy wykonywała postać w młodości (co wpływa na dodatkowe zdolności, wybrane przez gracza). Rodziny mogą należeć do dowolnej z siedmiu wielkich nacji, lub być grupą niezależną, nie związaną z żadną z nich, zależnie od decyzji gracza lub MG. Jeśli postać wychowywała się z dala od nomadów, użyj Pozycji Społecznej Rodziny z CP2020.

Pochodzenie rodziny (wybierz lub wylosuj):

- 1 Rodzina Konstruktorów
- 2 Rodzina Czyścicieli
- 3 Rodzina Transportowców
- 4 Rodzina Zwiadowców
- 5 Rodzina Wojowników
- 6 Rodzina Lekarzy/Szamanów
- 7 Rodzina Techników
- 8 Rodzina Rozbawiaczy/Kuglarzy
- 9 Rodzina Rolników
- 10 Rodzina Raffen Shiv

Patrz Rodzice

Rodzice

- 1 Dziecko samotnej matki, ojciec nieznany
- 2 Dziecko wdowy/wdowca lub rozwodniczki/ka
- 3 Dziecko obojga rodziców
- 4 Dziecko ze zbiorowego małżeństwa
- 5 Sierota, uchodźca lub uciekinier
- 6 Dzikie dziecko

Dzikie dzieci są rzadkością, jednak występują w Cyberpunku. Te dzieci zostały zgubione lub porzucone w młodym wieku i żyły jak zwierzęta. To zdarza się zwykle zanim dziecko osiągnie podstawowe zdolności socjalne (w wieku około pięciu lat). W niektórych przypadkach dzieci były starsze, ale wcześniejszy rozwój został zablokowany przez jakieś urazy i przeżycia. Nomadzi zawsze przyjmują dzikie dzieci; nawet jeśli nie są przygotowane do życia społecznego, mogą być tego nauczone i wychowane dobrze, a nawet znakomicie.

Patrz Obecny status rodziców

Obecny status rodziny (wybierz lub wylosuj)

- 1 Rodzice żyją (patrz Status Rodziny)
- 2 Rodzice żyją (patrz Status Rodziny)
- 3 Coś się stało jednemu z twoich rodziców (patrz Coś się stało twoim rodzicom)
- 4 Coś się stało jednemu z twoich rodziców (patrz Coś się stało twoim rodzicom)
- 5 Coś się stało obu twoim rodzicom (patrz Coś się stało twoim rodzicom)
- 6 Coś się stało obu twoim rodzicom (patrz Coś się stało twoim rodzicom)

Status Rodziny (wybierz lub wylosuj)

- 1-8 Pozycja rodziny w klanie jest dobra, nawet jeśli twoi rodzice zaginęli lub/i nie żyją. (patrz Środowisko dzieciństwa.)
- 9-10 Pozycja rodziny w gromadzie nie jest dobra, (patrz Rodzinna tragedia.)

Coś się stało twoim rodzicom (wybierz lub wylosuj)

- 1 Twój rodzic(e) zginął na wojnie
- 2 Twój rodzic(e) zginął w wypadku
- 3 Twój rodzic(e) został zamordowany
- 4 Twój rodzic(e) został umieszczony w więzieniu
- 5 Twój rodzic(e) zmarł na atak serca lub z innej nagłej przyczyny
- 6 Twój rodzic(e) został przykuty do wózka na skutek choroby lub wypadku
- 7 Twój rodzic(e) zaginął lub odszedł
- 8 Twój rodzic(e) zginął podczas popełniania przestępstwa
- 9 Twój rodzic(e) opuścił grupę
- 10 Twój rodzic(e) zostawił cię

Patrz Status Rodziny

Rodzinna tragedia (wybierz lub wylosuj)

- 1 Rodzina została wykluczona z grupy za złamanie Kodeksu.
- 2 Rodzina jest ostatnimi z przeżytych w grupie.
- 3 Rodzina nie była w stanie podróżować z grupą.
- 4 Rodzina została oddzielona od grupy.
- 5 Rodzina została oskarżona o niepowodzenia grupy.
- 6 Rodzina została zamieszana w spory wewnątrz grupy.



1 - Tło Rodzinne (kontynuacja)

Środowisko dzieciństwa (wybierz lub wylosuj)

- 1 Spędziłeś szczęśliwie, na zwykły sposób nomadów.
- 2 Spędziłeś nieszczęśliwie, z powodu przypadków poza twoją kontrolą.
- 3 Spędziłeś z dala od twojej rodziny (użyj Środowiska dzieciństwa z głównego podręcznika, jeśli wybierzesz tę opcję).
- 4 Spędziłeś z dala od głównej części grupy.
- 5 Spędziłeś w instytucjach dla nieletnich (patrz Wydarzenia z CP2020).
- 6 Spędziłeś na Ulicy (patrz Wydarzenia z CP2020)

Patrz Rodzeństwo

Rodzeństwo (wybierz lub wylosuj)

Możesz mieć do 7 braci/siostr. Nie muszą być konieczne prawdziwymi krewnymi, to po prostu dzieci, z którymi wyrosłeś, oraz z którymi łączy cię silne więzy jakiegoś rodzaju. Jeśli jesteś dzikim dzieckiem lub sierotą, to taktycznie nie masz znanych krewnych. Rzuć 1k10. 1-7 to ilość twojego rodzeństwa. 8-10 oznacza, że jesteś jedynym dzieckiem.

Dla każdego brata lub siostry:

- 1) Rzuć 1k10. Parzysty wynik - brat, nieparzysty - siostra.
- 2) Wylosuj wiek w stosunku do siebie. Parzysty wynik - starszy(a), nieparzysty - młodszy(a).
- 3) Dla każdego brata/siostry określ stosunek względem ciebie:

- | | |
|------|---------------------------------|
| 1-2 | nienawidzi cię |
| 3-4 | nie lubi cię |
| 5-6 | odnosi się do ciebie neutralnie |
| 7-8 | lubi cię |
| 9-10 | bardzo bliskie więzy |

Patrz Motywacje

2 - Motywacje

Cechy osobowości: (wybierz lub wylosuj)

- 1 Otwarty, przystępny
- 2 Neutralny
- 3 Trzymający się na boku
- 4 Obojętny dla obcych
- 5 Ciekawski
- 6 Perfekcjonista, drobiazgowy
- 7 Altruista, bezinteresowny
- 8 Zamknięty
- 9 Nerwowy

Wszyscy nomadzi stawiają na pierwszym miejscu przetrwanie grupy, co jest dla nich co najmniej równie istotne jak ratowanie własnego życia. Praca zespołowa jest absolutnie niezbędna w społeczeństwie nomadów. Ludzie, którzy nie współpracują z innymi, buntują się wobec ogółu, lub stawiają siebie ponad innymi, zazwyczaj opuszczają wspólnotę (o ile nie zostaną z niej wyrzuceni siłą).

Osoba, którą najbardziej cenisz: (wybierz lub wylosuj)

- 1 Rodzic
- 2 Brat lub siostra
- 3 Przyjaciół
- 4 Kochanek lub byty kochanek
- 5 Grupa (w ogólności)
- 6 Ty sam lub nikt
- 7 Zwierzę domowe
- 8 Bohater osobisty (mogłeś go spotkać lub nie)
- 9 Przywódca religijny
- 10 Nauczyciel lub mentor

Co cenisz najbardziej? (wybierz lub wylosuj)

- 1 Grupa
- 2 Pieniądze
- 3 Honor osobisty
- 4 Uczciwość
- 5 Wiedza
- 6 Zemsta
- 7 Dobra zabawa
- 8 Potęga lub wpływ
- 9 Umiejętność
- 10 Przyjaźń

Co czujesz do większości ludzi? (wybierz lub wylosuj)

- | | |
|---|--------------------------------|
| 1 Obojętność | 5 Są pożytecznymi narzędziami |
| 2 Nic specjalnego lub niechęć | 6 Ludzie ogólnie są w porządku |
| 3 Nic specjalnego lub sympatię | |
| 4 Dopóki nie poznasz osobiście, unikasz oceny | |

Patrz Ścieżka Życiorysu



3 - Ścieżka Życiorysu

Możesz użyć systemu z podręcznika głównego lub przedstawionego tutaj, aby określić wydarzenia z życia postaci do momentu rozpoczęcia gry.

Wydarzenia

1-3	Duże kłopoty, duże wygrane (patrz tabela poniżej)
4-6	Przyjaciele i wrogowie (patrz tabela z 2020)
7-8	Coś romantycznego (patrz tabela z 2020)
9-10	W tym roku nic się nie wydarzyło

3(a) - Duże kłopoty, duże wygrane

Życie nomada jest faktycznie bardzo ryzykowne. Nawet z grupą bliskich braci i siostr za twoimi plecami, zdarzają się chwile, gdy nic nie idzie jak powinno. Lecz, za każdym razem kiedy wszystko się wali, nadchodzi moment kiedy wszystko wskazuje na swoje miejsca i działa jak dobrze wyregulowany silnik. Rzuć 1k10, Parzysty wynik - wiele zyskałeś. Nieparzysty - porażka.

Co za pech! Rzuć 1k10:

- 1 Wygnany z Grupy: Zrobiłeś coś okropnego i zostałeś wygnany na okres 1k10 miesięcy. Możesz nie wracać (od tego miejsca użyj zwykłej ścieżki Wydarzeń CP2020, jeśli chcesz). Nawet jeśli wrócisz, odejmij jeden od swojej Reputacji.
- 2 Więzienie: Zostałeś umieszczony w areszcie lub więzieniu, lub przetrzymywany przez gang, korporację, lub osobistego wroga. Być może byłeś nawet trzymany jako zakładnik rywalizującej grupy nomadów. Rzuć 1k10 aby określić w miesiącach czas swojego uwięzienia.
- 3 Choroba lub uzależnienie. Wpadłeś w nałóg lub zachorowałeś. Tracisz jeden punkt losowo wybranej cechy.
- 4 Zdrada. Ktoś zadał ci cios w plecy. Rzuć 1k10. 1-3, to ktoś z twojej grupy; 4-10, to ktoś obcy. Rzuć ponownie 1k10. 1-3, padłeś ofiarą szantażu; 4-6 twój sekret został ujawniony grupie, lub światu zewnętrznemu; 7-10, zostałeś zdradzony przez bliskiego przyjaciela lub kochanka.
- 5 Wypadek!: Stałeś się ofiarą pewnego wypadku. Rzuć 1k10. 1-3, Zostałeś okaleczony i musisz odjąć jeden punkt od ATR (do wiadomości MG i gracza); 4-6, leżałeś w szpitalu, albo w statycznym szpitalu albo w grupie, przez 1k10 miesięcy; 7-9, z twej pamięci wypadło 1k10 miesięcy; 10, często przeżywasz nocne koszmary (szansa 1-5 na k10 każdej nocy), które przypominają ci ten wypadek - czasami budzisz swoim krzykiem cały obóz.
- 6 Kochanek, przyjaciel lub krewny został zabity: Straciłeś kogoś, kto dla ciebie naprawdę dużo znaczył. 1-3, umarł śmiercią naturalną; 4-8 został zamordowany przez niezidentyfikowanego zabójcę, lub poległ w bitwie; 9-10, został zamordowany i wiesz kto to zrobił!
- 7 Katastrofa finansowa: Rzuć 1k10: 1-7, grupa jest z tobą, więc straciłeś tylko gotówkę w kieszeni; 8-10, cała grupa wpadła w te same kłopoty i przez pewien czas musisz naprawdę zaciskać pasa.
- 8 Jesteś ścigany: Szukają cię wrogowie (za coś co zrobiłeś, lub zrobił ktoś inny). Rzuć 1k10: 1-3, ściga cię rywalizująca grupa nomadów (lub inna duża grupa); 4-6, to sity korporacji, policyjne lub nawet sekta religijna (średnia grupa); 7-10; tylko parę miejscowych glin lub gangsterów chce cię dorwać (mała grupa);
- 9 Tragedia Grupy: Rzuć 1k10. 1-3, twoja grupa została zniszczona podczas starć z wrogami, kiedy byłeś daleko; 4-6, została oskarżona przez „Prawo” o popełnienie przestępstwa (faktyczne lub nie); 7-10, tragedia spowodowana przez korporację. Rzuć kostką za każdy rok po tym wydarzeniu; wynik parzysty w dowolnym roku - znalazłeś nową grupę.
- 10 Psychiczne załamanie: Rzuć 1k10. 1-4, zaburzenia nerwowe z fizycznych powodów - schizofrenia, halucynacje w wysokiej gorączce, lub coś w tym rodzaju. W innym wypadku, przez pewien czas nie mogłeś się pozbierać i potrzebowaleś pomocy żeby zebrać swoje zmysły do kupy.

Patrz I co zamierzasz z tym zrobić?



3(a) Duże kłopoty, duże wygrane (kontynuacja)

I co zamierzasz z tym zrobić?

Wybierz lub wylosuj za każde nieszczęście:

- 1-2: Oczyszczyć swe imię z zarzutów.
- 2-3: Żyć z tym i próbować zapomnieć.
- 4-5: Znaleźć odpowiedzialnych za to i zabić ich.
- 6-7: Wziąć, co się powinno należeć tobie.
- 8-10: Dać sobie z tym spokój - życie jest zbyt krótkie, żeby je marnować na żale.

Wróć do Wydarzenia i rzuć za następny rok

Miałeś szczęście (rzuć 1k10):

- 1 Potężny nomad z innej grupy winien ci jest przysługę! To liczy się jako Status Rodzinny w wysokości 6 w jego grupie, ale tylko raz.
- 2 Zdobyłeś nieco ekwipunku, czymś kosztem lub dzięki agresywnemu handlowi. Rzuć 1k10 x 400 na wartość w eurodolarach (i nie zapomnij zapłacić ekstra za czarny rynek lub towary nielegalne).
- 3 Zyskałeś szansę nauczenia się czegoś użytecznego. Dodaj 2 do dowolnej umiejętności opartej na INT lub TECH.
- 4 Zarobiłeś nieźle na robocie lub prowadzonym przez ciebie interesie. Rzuć 1k10 x 50 x Zdolność Specjalna na wartość w eurodolarach.
- 5 Potężny człowiek korporacji winien ci jest przysługę. To liczy się jako jednorazowy rzut na Zasoby, należące do korporacji tego człowieka.
- 6 Zrobiłeś coś naprawdę dobrego dla grupy. Dodaj 1 do Rep lub Krewnych i Znajomych (do wiadomości MG).
- 7 Masz przyjaciela w policji. Możesz poprosić o wewnętrzne informacje o wartości Charyzmy gliniarza, kiedy masz z nim do czynienia.
- 8 Potężny rockman okazuje ci łaskawość. Możesz poprosić jego lub ją o jedną przysługę w miesiącu.
- 9 Zrobiłeś coś heroicznego i teraz wszyscy o tym wiedzą. Dodaj 1 do twojej Rep lub Statusu Rodzinnego.
- 10 Znalazłeś nauczyciela walki. Dodaj +2 do dowolnej umiejętności posługiwania się bronią lub dowolnej sztuki walki wręcz.

Patrz Wydarzenia i rzuć za następny rok

4 - Styl Osobisty

<u>Rzut</u>	<u>Ubranie</u>	<u>Ubiór i styl osobisty</u> <u>Uczesanie</u>	<u>Symbole</u>
1	ubranie plemienne	dredy	blizny, wypalone piętna
2	paramilitarne	łysy	tataże
3	skóry	naturalne, długie	biżuteria
4	niebieskie jeansy	krótkie, schludne	kolczyki, kółka w uszach, nosie, itd.
5	popularne, modne	farbowane	czapki/kapelusze
6	plaszcz	warkoczyki, loki	rękawice/ciężkie buty
7	strój etniczny	dzikie i bujne	makijaż
8	krótka spódnica	krótkie na jeża	przebarwienia na skórze
9	normalne	długie do ramion	lustrzanki/gogle
10	mieszane (rzuć 2 razy)	czub	mieszane (rzuć 2 razy)

Pochodzenie etniczne/kulturowe

Rzut

- | | | | |
|---|-------------------|----|--|
| 1 | hiszpańskie | 5 | amerykańskie (dowolna grupa etniczna) |
| 2 | cygańskie | 6 | rdzenno-amerykańskie (indiańskie) |
| 3 | czarnaafrykańskie | 7 | wyspiarsko-pacyficzne |
| 4 | europejskie | 8 | azjatyckie |
| | | 9 | inne |
| | | 10 | poliglota (wybierz lub wylosuj dowolne dwa lub więcej) |



EKWIPUNEK NOMADA



Notatka ogólna:

Ceny podane w tym rozdziale dotyczą nowego ekwipunku. Większość ekwipunku nomadów pochodziło, przynajmniej na początku, z drugiej lub trzeciej ręki. Dziś nomadzi mogą kupić i czasem kupują nowe wyposażenie. Dla zachowania zgodności z resztą podręcznika CP2020 należy uznać, że koszt dóbr używanych modyfikowany jest o trzydzieści do osiemdziesięciu procent, w górę lub dół, zależnie od dostępności i jakości używanego ekwipunku. MG może korzystać z zasad konserwacji umieszczonych w ChromeBook 3 oraz kosztów modyfikacji sprzętu z dodatku Słuchajcie, Głęboko!!! w połączeniu z zasadami przedstawionymi poniżej.

Ekwipunek Podstawowy Narzędzia

A-Rama 100e\$

Wózek na kółkach z wciągarką do transportu i montowania silników w samochodach i ciężarówkach. Zazwyczaj jest kilka A-Ram w każdej gromadzie.

Kompresor powietrza 200-1000e\$

Kompresory powietrza są niezbędne jeśli używa się narzędzi pneumatycznych. Używane w podnośnikach, sprayach z farbą i obrabiarkach do metalu. Najmniejsze kompresory powietrza mają rozmiary dwudziesto-litrowych butli na wodę, największe - dużego motocykla. Większe wersje są zazwyczaj montowane w statycznych warsztatach i garażach. Niektóre mniejsze wersje są nawet wbudowane w pojazdy.

Podstawowy zestaw techniczny 500e\$

Reprezentuje podstawowy zestaw mechanicznych narzędzi posiadany przez większość nomadów. Składa się z zestawu kluczy maszynowych, śrubokrętów, młotka, piły, obcęgi, przecinaczy drutu, lutownicy i prostych narzędzi diagnostycznych. Z tym wszystkim nomad może wykonać większość prostych napraw bez ujemnych modyfikatorów. Do prostych napraw należy wymiana pasa napędowego w pojeździe, wymiana pompy paliwowej (w większości pojazdów), nowe okablowanie pokoju czy budowa prostej konstrukcji mechanicznej.

Pasy elastyczne 10e\$+

Pasy elastyczne używane są prawie do wszystkiego, od spuszczenia ładunku do wiązania zakładników. Mają długość kilkunastu centymetrów do kilku metrów i zwykle na obu końcach zakończone są hakami.

Saperka 50e\$

Saperka lub łopata jest częścią wyposażenia, którą armie świata nosiły od początków cywilizacji. Współczesna wersja to kombinacja łopatki, topora i piły. Wykonana jest ze stopów metali i da się złożyć do pakunku wielkości dużej

książki. Używając tego narzędzia, nomad może wykopać latrynę, ściąć drzewo lub wyciąć drogę przez niektóre przeszkody. Saperka stanowi również całkiem niebezpieczną broń, jeśli nic innego nie jest dostępne.

Bia - 1 D P 2k6 (+BC) - - 1m NZ 50e\$

Ręczna prądnica 50e\$

Te małe generatory na korbę, używane są jako awaryjne źródło mocy do ładowania akumulatorów, pracy lamp i ogrzewania namiotów.

Mały generator 250e\$

Generatory dostarczają prądu do wszystkich urządzeń w obozie nomadów. Te prądnice wielkości walizki zapewniają moc wystarczającą do pracy sześciu lub siedmiu urządzeń. Większość generatorów (z wyjątkiem ręcznej prądnicy) spala CHOOH., którego cztery litry wystarczą na około cztery godziny pracy. Każda rodzina nomadów posiada co najmniej jeden mały generator wbudowany lub schowany w głównym pojeździe.

Duży generator 1200e\$

Większość dużych generatorów, których używają nomadzi (ukradzionych lub zbudowanych na podstawie skradzionych planów), była pierwotnie wykonana dla Sił Zbrojnych do zasilania radarów i sprzętu komunikacyjnego. Te generatory też spalają CHOOH., a cztery litry wystarczą na 30 minut pracy przy pełnym obciążeniu. Wielki generator może dostarczać prąd dla kilku bloków lub domów. Niektóre naprawdę duże ruchome generatory zużywają wodór i mogą zasilac małe miasteczka; są warte ponad 10.000e\$.

Zestaw do czyszczenia broni 50e\$

Jedną z najbardziej zaniedbywanych czynności w świecie Cyberpunka jest czyszczenie własnej broni. Wszystkie rodzaje broni, zwłaszcza broń krótka, muszą być czyszczone i konserwowane za każdym razem, kiedy są używane! Zestaw do czyszczenia broni składa się z rozpuszczalników, oliwy (lub syntetycznego lubrykantu), pręta czyszczącego (czasami składanego z kilku odcinków), zbioru szczoteczek i ściereczek do czyszczenia. Proch strzelniczy zostawia resztki powodujące korozję, która niszczy metal broni. Usuwanie tych pozostałości chroni broń przez długi czas, natomiast zaniedbanie tej pracy skraca życie broni. Każdy dzień użycia broni samopowtarzalnej/automatycznej bez czyszczenia, zmniejsza jej niezawodność o jeden poziom. Czyszczenie zabiera piętnaście minut (pistolet), do ponad godziny (karabin automatyczny). Wielu nomadów urządza nawet zawody, aby sprawdzić kto potrafi najszybciej rozłożyć, oczyścić i złożyć swoją broń, czasami w ciemnościach. Zdolność Znajomość Broni, redukuje niezbędny czas (1/2 normalnego czasu dla testu Trudności).

Podnośniki 100e\$ (najezdne) do 500e\$ (nożycowe)

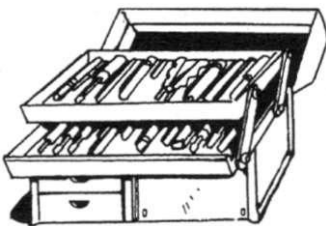
Podnośniki używane są do unoszenia pojazdów, tak że mogą być naprawiane i przerabiane od spodu. W wielu większych pojazdach nomadzi instalują typy podnośni-



ków wbudowanych, mniejsze i bardziej popularne samochody i ciężarówki nie mogą zostać wyposażone w tę opcję. Podnośniki są ciężkie i nieporęczne, każdy waży przynajmniej pięćdziesiąt kilogramów. Najbardziej powszechnym typem podnośnika jest podnośnik nożycowy. Ramy skręcane są (ręcznie lub przez maszynę) śrubami, tworząc konstrukcję, która pracuje jak nożyce i unosi pojazd. Do prac, które nie wymagają zdjęcia kół, mogą być używane podnośniki najezdne. Są to metalowe lub wykonane z twardych syntetyków rampy, które po prostu umieszcza się przed kotami i pojazd na nie najeżdża.

Zestaw profesjonalnych narzędzi mechanicznych **25.000e\$+**

Jest to zestaw narzędzi, które wzbudziłyby zazdrość każdego technika: kompletne wyposażenie diagnostyczne, dobrany komplet pneumatycznych, elektrycznych i ręcznych narzędzi oraz wszelkie rodzaje innych gadżetów pozwalających na prawie wszystkie naprawy lub prace konstrukcyjne. Zmiana okablowania systemu elektrycznego, przebudowa spalonego silnika, lub konstrukcja całego pojazdu ze złomowanych części - wszystko jest możliwe z właściwymi narzędziami.



Ręczna pompa

10e\$

Bywa, że trzeba coś napompować. Te pompy nie różnią się od pompek rowerowych, ale dostarczają większe ciśnienie powietrza.

Jedzenie

Prepak

1e\$ za opakowanie

Jak większość ludzi w świecie Cyberpunka, nomadzi jedzą mnóstwo prepaku. Prepak to podstawowe pożywienie, szczególnie dla ludzi, którzy muszą przetrwać kilka dni najeździe, które ze sobą zabrali. Zwiadowcy i Tropiele zazwyczaj spożywają przyzwoite śniadanie z czegośkolwiek, co jest dostępne rankiem, a potem żują prepaki podczas przerw w ciągu dnia.

PeGieDeS

10e\$ każda

PGDSy (albo Pożywienie Gotowe Do Spożycia) jest najbardziej powszechnym w obozach nomadów towarem pochodzącym z zapasów wojskowych. Produkowane były w milionach i nawet kiedy magazyny zostały spustoszone podczas stanu wyjątkowego, producenci kontynuowali wyrób. W 2020 istnieją setki kompanii produkujących konserwowaną żywność przy użyciu technologii PGDS. Zwykły PeGieDeS to plastikowa torebka zawierająca kilka dań, zwykle zamrożonych lub chemicznie konserwowanych. W pakunku znajdują się także papierowe talerzyki, zmielona kawa, zapalki itd. Jeden PeGieDeD powinien wystarczyć nomadowi na większość dnia, lub nawet dłu-

żej, jeżeli wymaga tego sytuacja. PeGieDeSy są na tyle cenne i pewne, że używane są jako powszechny środek płatniczy w handlu wymiennym.

Zbiornik JotKaPO

2000e\$+pożywka

JKPO (lub Jedno-Komórkowe Proteiny Organiczne) są drugą z najbardziej powszechnych żywności, konsumowanych przez nomadów. JotKaPO stosowane są w niemal każdej przetworzonej żywności. Podobne są do zmiennej genetycznie formy grzybków. Mogą być również wzbogacone enzymami, które dostarczają rozmaitych smaków i kolorów. Rodziny i gromady zazwyczaj niosą ze sobą kilka zbiorników, których używają do wzrostu własnych JotKaPO, uzupełniających ich dietę. Standardowy zbiornik ma objętość około metra sześciennego. Z pożywką, może wytworzyć w ciągu każdego tygodnia pożywienie wystarczające do wyżywienia dziesięcioosobowej rodziny przez dwa dni. Najpowszechniejsze zbiorniki stosowane są do produkcji wysoko-proteinowych klusek lub platów kanapkowych, ale są także używane do zup i jako przekąski w paczkach przypominających tabliczki słodczy. Kultury upraw do zbiorników kosztują na wolnym rynku od dziesięciu do dwudziestu eurodolarów.

Wyposażenie typu Survival

Kuchenka plecakowa

20e\$

Bardzo mała, pojedyncza kuchenka, pierwotnie zaprojektowana do użytku przez turystów z plecakami. Cały komplet (bez zbiornika paliwa) waży zaledwie sto gramów. Paliwo dostarczane jest z małego zbiornika i wystarcza na przeciętnie jedną godzinę ciągłego używania. Kuchenka używana jest głównie do podgrzewania wody i do rozmrażania porcji PeGieDeSów.

Menażka (10 litrowa)

50e\$

Jest to duża składana menażka. Każda rodzina posiada kilka i zwykle używa ich do przechowywania zapasów. Mniej zasobni nomadzi po prostu używają starych plastikowych opakowań na mleko lub starych pojemnych puszek po sokach i owocach.

Menażka (osobista)

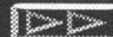
10e\$

Większość nomadów posiada menażki osobiste. Mają zwykle pojemność jednego lub dwóch litrów i może je stanowić wszystko od starej butelki po napój gazowany do klasycznej aluminiowej menażki. Nomadzi noszą także tabletki do chemicznego oczyszczania wody kiedy filtrowanie nie wydaje się wystarczająco bezpieczne.

Kocioł do destylacji (rodzinny)

400e\$

Nomadzi destylują swoją wodę aby uniknąć zarazy. Ustawienie rodzinnego zestawu do destylacji zabiera około godziny. Większość używa bardzo prostego procesu destylacji przez parę; woda jest gotowana a para kondensuje się



potem z powrotem w ciecz. Ten typ procesu może nawet destylować słoną wodę, ściek toksyczny lub urynę. Rodziny destylator jest w stanie przerobić od dwustu do czterystu litrów dziennie, ale musi mieć paliwo do podgrzewania bojlera i ktoś musi czuwać przy zbiorniku. Niektórzy nomadzi montują destylatory do swoich pojazdów, dzięki czemu do odparowania wody używane jest ciepło silnika i można przeprowadzać destylację podczas długich przejazdów.

Kocioł do destylacji (osobisty) 100e\$

To specjalnie wykonana jednostka do użycia przez indywidualnych nomadów. Może przerobić tylko kilka litrów dziennie, ale pozwala Zwiadowcy przetrwać przez jakiś czas w toksycznym środowisku.

Maska filtrująca 10e\$

To dość rozpowszechniona część wyposażenia w środowiskach miejskich. Filtruje oddychane powietrze, oczyszczając je z większych zanieczyszczeń i substancji rakotwórczych. Agrogrupy noszą te maski w polu z powodu rozpylonych w powietrzu pestycydów. Wielu nomadów goszczących w miastach ma problemy z oddychaniem bez masek. Maski są dobre przez kilka dni, ale później filtry muszą być zmienione (3e\$).

Rozpalacz 1e\$

Przypomina zwykle zapalniczki produkowane na całym świecie. Wystarcza na około tysiąc sekund i może być używany także do odczytywania mapy lub oświetlenia drogi przez kilka sekund.

Rozpalacz na każdą pogodę 5e\$

Jest to blok magnezu z przyłączonym do niego krzemieniem. Aby go użyć, ścierasz magnez, formując wiórki w stos na tym, co chcesz zapalić. Teraz uderzasz krzemień o stalowy obiekt (na przykład nóż, którym kroisz magnez), a iskry zapalają magnez. Wiórki spalają się przez kilka sekund w bardzo gorącej temperaturze, ale normalnie to wystarczy, żeby rozpaść ogień z wilgotnego drewna.

Pierwsza Pomoc/Zestaw po ukąszeniu przez węża 20e\$

Pierwsza Pomoc jest ważna w polu. Ukąszenia węży, skaleczenia, zadrapania i inne drobne rany są powszechne. Ten zestaw zawiera to, co potrzebne większości nomadów w polu. Jest tam duży opatrunek lub dwa, wybór jednorazowych bandażów, serum przeciw jadowi węży, maty skalpel, nić chirurgiczna, antyseptyki i tak dalej.



Plecak ze stelażem 200e\$

To bardzo dobrze wykonany fabryczny plecak ze stelażem. Prawie każdy nomad nosi jeden, nawet jeśli mają pojazdy. Nikt nie wie, kiedy pojazd może się popsuć, bez możliwości naprawy, kilka mil marszu do miasta. Plecak jest zwykle częściowo załadowany, a w przypadku bike-

rów, całkowicie załadowany przez cały czas. Tańsze wersje mogą składać się z prostych drewnianych ram z przywiązaną do nich torbą.

Maska gazowa 200e\$

Standardowa wersja Armii US, filtruje większość nieczystości i wiele unoszących się w powietrzu trujących gazów. Są jednak bardzo duszne i niewygodne. Filtry muszą być wymieniane w regularnych odstępach czasu, aby uniknąć zapchania i kosztują 10e\$. W toksycznym otoczeniu, dwa filtry mogą być wymieniane jeden po drugim, aby zminimalizować szansę zatrucia. Te maski wyposażone są w aparat do picia i soczewki antymgielne. Bez problemów można w kilka minut zainstalować łączę komunikacyjne. Jeśli używana w połączeniu z wojskowym strojem MOPP możliwa jest pełna ochrona przed wszystkimi gazami, poza wyjątkowo drogimi gazami nerwowymi.

Podgrzewacz 15e\$

Standardowa cewka grzewcza do podgrzewania dzbanka wody. Zasilany jest przez baterie lub z kabla; baterie mają ładunek wystarczający na tuzin użyć.

Zestaw osobisty różna

Są to osobiste akcesoria, których potrzebuje każdy, a nomadzi nie są wyjątkiem: komplet do golenia, grzebienie, szczotki, mydło, szczoteczki do zębów i narzędzia do pielęgnacji paznokci. Z powodu dużego zagrożenia zarazą, każdy przykłada fundamentalną wagę do zestawu osobistego i higieny. Nomadzi nie zawsze mogą mieć wodę aby utrzymać czyste otoczenie, ale starają się je takim utrzymywać. Nomadzi mają także osobne zestawy utensyliów i większość rodzin trzyma naczynia tylko dla swoich członków.

Blok słoneczny - SPF60 10e\$

Spędzanie tego całego czasu w słońcu pod powłoką ochronną, która czasem przypomina ser szwajcarski, może stanowić poważne ryzyko dla zdrowia. Bloki słoneczne są niezbędne na otwartych drogach, ponieważ rak skóry jest jednym z głównych powodów śmierci w populacji nomadów. Leczenie raka skóry jest bardzo kosztowne i nie zawsze całkowicie efektywne. Czasami można rozpoznać ludzi cierpiących na raka skóry po bandażach owiniętych wokół policzków. Blok słoneczny jest stosowany regularnie i nawet podczas intensywnego upału, tak dużo skóry jak to tylko możliwe zakryte jest ubraniem.

Scyzoryk narzędziowy „Armii Szwajcarskiej” 50e\$

Przenośne narzędzie, które nosi niemal każdy nomad. Posiadanie właściwego narzędzia może stanowić różnicę między życiem a śmiercią, lecz czasem posiadanie jakiegokolwiek narzędzia może poprawić sytuację. Zazwyczaj ten typ noża zawiera kilka tnących ostrzy (do drutu, drewna, plastiku i mięsa), śrubokręty, przebijaki, nożyczki, korkociągi, szczypce, wykałaczki i obcęgi.



Kuchenka namiotowa
75e\$

Te małe kuchenki używane są do gotowania i do ocieplania powierzchni mieszkalnych nomadów. Są zazwyczaj ceramiczne (co pozwala im lepiej rozprzodaczać ciepło) i oferują dwa palniki na blacie kuchenki oraz maty piekarnik. Te kuchenki palą drewno lub paliwo (płynne lub stałe), oraz dają się łatwo przestawić z jednego typu paliwa na drugie.

Łańcuchy na opony
60e\$

Łańcuchy na opony montowane są w pojazdach, aby umożliwić podróż (ze znacznie zredukowanymi prędkościami) po drogach pokrytych lodem lub śniegiem, normalnie nieprzejezdnych. Łańcuchy wykonywane są zwykle z metalu, ale niektóre również z nylonu, włókna węglowego lub mieszaniny obu. Ciężkie opony terenowe mogą mniej wymagać łańcuchów.

Zestaw do oczyszczania wody (osobisty)
50e\$

W stale zmieniającym się środowisku, oczyszczanie wody jest ważne, zwłaszcza kiedy woda pochodzi z tak wielu różnych źródeł. Woda jest nośnikiem bardzo wielu zarazków, nieczystości i toksyn: jej oczyszczanie jest sprawą życia lub śmierci. Większość nomadów posiada osobiste oczyszczacze wody, które odfiltrują większość mikroskopijnych organizmów i niebezpiecznych składników. Zestaw przypomina gigantyczną strzykawkę. Woda przepychana jest pod ciśnieniem przez filtr do zbiornika (zazwyczaj kubka lub menażki). W ekstremalnie zanieczyszczonym otoczeniu, wodę następnie się gotuje lub poddaje działaniu chemikaliów. Ten typ filtrów pozwala zwykle przerobić od czterystu do ośmiuset litrów wody, zanim trzeba go będzie wymienić. Załączony jest cały zestaw do testów chemicznych, ale nie pozwala na pełną analizę.

Zestaw do oczyszczania wody (rodzinny)

Większa wersja powyższego, zazwyczaj przewożony w pojeździe rodzinnym. Te urządzenia opierają się na kombinacji filtrów osmotycznych oraz gotowania. Większe zestawy zawierają także wyposażenie do pełnej analizy wody.

Ubranie i opancerzenie

Buty
100e\$

We wspólnocie nomadów, para butów jest równie cenna jak broń. Skórzane buty stanowią poszukiwany symbol statusu, ale są coraz rzadsze. Dobre buty wykonane są z syntetyków, a niektóre posiadają nawet pancerz.

Prochowiec
200e\$

Klasyczny długi płaszcz ranczera.

Rękawice
50e\$

Rękawice chronią dłonie przed otarciami i drzazgami. Zazwyczaj wykonane z syntetycznej skóry, zapewniają ochronę równą WB4.

Pancerz Moto-crossowy 750e\$

To specjalnie uszyty, dwuczęściowy zestaw ciężkiej zbroi Metalgear™, przeznaczony do zawodów motocyklowych. Jest również szeroko używany przez nomadów zwiadowców na terenach uznanych za niebezpieczne. Ten zestaw nie zawiera kasku.

Kask Motocyklowy
100e\$

Standardowy kask motocyklowy używany wszędzie na świecie. Większość kasków posiada opuszczaną osłonę na twarz, poza tym są sztywne. Ochrona WB8 jest standardem.

SmartKask
800e\$

To król kasków i reprezentuje jedną z mocno zmodyfikowanych wersji, które stają się popularne. Ochrona wynosi WB18, a osłona twarzy również jest pancerna. Smartgogle są zintegrowane z tym systemem razem z Low Light, Podczewienią i Celownikiem. Zainstalowany jest także osobisty komunikator (patrz opis). Słuch nie jest wspomagany, ale nieco sprytniej dźwięk pozwala na normalną słyszalność bez ograniczeń.

Kurtka motocyklowa
200e\$

Stara skórzana kurtka motocyklowa ustąpiła miejsca syntetycznym kopiom. Dostępna jest różnorodność krojów, łącznie ze stylami harleyowca, pilota bombowca i rajdowca. Syntetyczna skóra zapewnia ochronę WB4 przeciw kamyczkom na drodze i drobinom w powietrzu. Dodatkowy pancerz (do WB12), może być zakupiony do ochrony torsu za ekstra 100e\$, ale kurtka staje się niewygodna (nomadzi zwykle tak robią).

Spodnie motocyklowe
150e\$

Wykonane z tego samego mocnego materiału co kurtka powyżej. Najbardziej popularne kroje to styl „jeansowy” i rajdowy. Pancerz zazwyczaj nie jest dodawany, ze względu na elastyczność potrzebną podczas jazdy na motorze.

Meble i schronienie

Śpiwór (-10°C)
60e\$

Standardowy śpiwór z wymienną otuliną, zapewnia wygodny sen w nawet w temperaturze -10°C.

Podłóżki
10-50e\$

Większość podłóżek używanych przez nomadów jest lekka i łatwo przenośna. W ich zakres wchodzi zarówno całkiem zwykłe poduszki, jak i duże futony.

Hamak
20e\$

Hamak może zostać rozwieszony wszędzie, nawet wewnątrz pojazdu. Łatwo je zwijać i przechowywać, oraz nie wymagają skomplikowanej konserwacji.



Stółek turystyczny
150e\$

Składane krzeselka z oparciem na plecy, używane do siedzenia na ziemi. Mogą zostać zwinięte do małej tulei.

Mata (do małych namiotów)
100e\$

Nomadzi traktują wyrób mat jako zarówno sztukę, jak i konieczność. Maty powstrzymują zimno od gruntu spod, a nie od wewnątrz, namiotu. Ilość elementów ozdobnych jest różna.

Namiot (10-cio osobowy)
500e\$

Standardowy namiot rodzinny, może być rozstawiony lub złożony w około dwadzieścia minut. Te namioty stawiane są zazwyczaj jako rodzinnego pojazdu, tak że mieszkańcy mogą uciec w razie konieczności. Znaczna część tych namiotów pochodzi z dawnych zapasów lub własności wojska, chociaż niektóre są całkowicie wykonane przez nomadów.

Namiot (dwa osobowy, lub „dwójka”)
150e\$

Mniejszy namiot noszony przez grupy zwiadowcze lub młode pary. Zazwyczaj są fabrycznie wyrabiane i mogą być rozstawione lub złożone w około dziesięć minut.

Namiot (6-cio osobowy)
250e\$

Średnich rozmiarów namiot dla małych rodzin, lub pojedynczych ludzi o wyższym statusie. Rozstawienie lub złożenie zabiera przeciętnie 15 minut.

Namiot (Big Top)
12.000e\$

Naprawdę duże namioty używane są przez rodziny cyrkowe (zwłaszcza Nacji Blood), aby uchronić od zrujnowania interesu przez pogodę. Te namioty są wielkie, wymagają do przewozu ciężarówką i załogi dziesięciu ludzi, którzy rozstawiają lub składają namiot w ciągu czterech do sześciu godzin.

Tipi
200e\$

Opracowane przez Indian setki lat temu, tipi są łatwe do rozstawienia, łatwe do złożenia i łatwe do wyrobu. Standardowe tipi dają ochronę sześciu do ośmiu ludzi; jakkolwiek można wykonać większe wersje, są one zwykle zbyt nieporęczne. Tyczki tipi wspierają strukturę, a pokrycie tipi chroni cię przed wilgocią. W szczycie tipi jest otwór wentylacyjny przez który może uciec dym.

Sprzęt komunikacyjny

Komunikator osobisty
100e\$

Jest to małe radio o mocy pięciu watów, które pozwala na stosunkowo wyraźną komunikację do 6 km, zależnie od terenu. Jednostka ma rozmiary talii kart i waży poniżej kilograma. Może być zarówno używana z ręki, jak wbudowana w kombinację słuchawki/mikrofon do operacji wymagających wolnych rąk. Większość nomadów nosi osobiste komunikatory, kiedy tylko znajdują się poza zasięgiem głosu od głównego obozu (o ile mogą sobie pozwo-

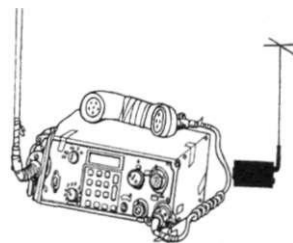
lić na taki wydatek). Zwiadowcy zazwyczaj mają dołączony do ich pojazdu wzmacniacz, który zwiększa zasięg osobistego komunikatora do 20 lub 30 kilometrów (300e\$). Jednostka zasilana jest z baterii, pozwalającej na cztery godziny ciągłego używania.

Komunikator rodzinny
500e\$

Analogiczny do (lub kopia) używanego przez wojsko sprzętu o średnim zasięgu. Te urządzenia wielkości plecaka mają moc pięćdziesięciu watów i pozwalają na transmisję wszelkiego rodzaju danych w zasięgu 30 do 50 km. Jednostka zasilana jest z baterii, pozwalającej na około cztery godziny ciągłego używania. We wspólnocie nomadów, większość połączeń ponad 50 kilometrów dokonuje się poprzez satelitę lub kurierów.

Radio krótko-falowe
500e\$ używane

Jest to stare jednozakresowe radio na fale krótkie, posiadające daleki zasięg i bardzo podatne na zakłócenia. Gromady nomadów używają ich do komunikacji z innymi grupami, więc nie są tak istotne jak sprzęt do łączności wewnętrznej. Ta jednostka waży około dziesięciu kilogramów i wymaga odpowiedniego zasilania. Nikt już ich więcej nie produkuje i nawet nomadzi przestawiają się na lepszy sprzęt.


Łącze satelitarne
100e\$

To cztero-kilogramowy komunikator satelitarny, nie większy niż zwykła książka. Antenę stanowi para czterdziestocentymetrowych rur połączonych w „X” i wyposażonych w rączkę. Do tego odbiornika może być dołączony każdy typ radia i można dzięki niemu dokonać prawie każdego rodzaju przekazu, jednak netrunnerzy mogą doświadczać potencjalnie fatalnych spowolnień.

Pojazdy

Pojazdy nomadów nie są zwykłymi pojazdami. Nie są jedynie środkami transportu, stanowią także dom i wielu przypadkach cały dobytek. Kiedy twoje życie zależy od twojego pojazdu, pojazd staje się ogromną częścią twojego życia. Pojazdy nomadów są powszechnie częściowo transportowe, częściowo bojowe i częściowo mieszkalne. Żadne dwa pojazdy nomadów nie są nigdy dokładnie takie same. Większość jest zmodyfikowana, może za wyjątkiem kilku czysto wojskowych pojazdów, używanych przez grupy najemników. Są modyfikowane aby odpowiadać różnym potrzebom, podobnie jak osobistym gustom. Większość techników nomadów nie jest w stanie utrzymać we wszystkim standardu i dowolne dwa egzemplarze pojazdu posiadają co najmniej jedną poważną modyfikację i kilka opcji, ale między różnymi typami pojazdów nomadów jest także wiele podobieństw.



Modyfikację, którą mają przechodzą wszystkie pojazdy nomadów jest przystosowanie do jazdy terenowej. Nie jest to bardzo zaskakujące, skoro nomadzi często podróżują po znacznie zniszczonych i niebezpiecznych drogach. Pojazdy nomadów wyróżnia także brak dekoracji na zewnątrz. Nomadzi generalnie wolą proste, przytłumione barwy, które nie przyciągają uwagi z daleka. Wnętrza swoich pojazdów dekorują krzykliwie, często zdobiąc tapicerkę i chromując do granic dobrego smaku i dalej. Zawieszenia są znacznie wzmocnione i zainstalowanych jest wiele portów broni. Pancerz, zazwyczaj skromny, jest powszechnie stosowany, zwłaszcza pancerze oparte na kevlarze i nylonie, ponieważ są lekkie i nie ograniczają zbytnio manewrowości. Walczący lub militarni nomadzi montują na swych większych pojazdach wieżyczki z działkami, niespotykane na nieuzbrojonych transporterach dla ludzi. Większość nomadów używa broni tylko w obronie, jakkolwiek nie pozwolą wrogowi zbliżyć się na tyle, by stanowią bezpośrednie zagrożenie.

Kiedy wjeżdżają na terytorium neutralne lub cywilne, całe uzbrojenie zamontowane na pojazdach jest chowane, aby uniknąć problemów prawnych. Jeśli grupa posiada pojazdy wojskowe, lub uzbrojenie nie daje się ukryć, zazwyczaj rozbijają obóz poza granicami miasta.

Niektóre pojazdy używane przez nomadów zbudowane zostały w konkretnym celu, z części lub oparte na odzyskanych podzespołach. Spowodowała to konieczność wykorzystywania pojazdów do specyficznych celów, a ponieważ miasta nie potrzebują takich wehikulów, żadna fabryka ich nie produkuje. Pojazdy nomadów są przede wszystkim zasilane CHOOH, lub prymitywniejszymi alkoholowymi paliwami domowej roboty. Wiele używa wojskowych specjalnych generatorów i jest przystosowana do różnych typów paliwa, zdolna do jazdy na wszystkim co się daje spalić. Prawdopodobnie jest tyle typów pojazdów używanych przez nomadów, co należących do nich egzemplarzy pojazdów. Pojedynczy rzut okiem na pojazd nomada nie jest rozstrzygający, ale poniższe przykłady pokazują zarówno ich unikalność i koloryt na autostradach.

Wszystkie cechy pojazdów podane w formie zgodnej z Maximum Metal

① Bug (Robal)

Prędkość maks.: 130 km/h **Przys. /Ham.:** 30/50 km/h
Załuga: 1 **Zasięg:** 640 km
Pasażerowie: 2 **Ładowność:** 200 kg
Manewrowość: +0 **WS:** 32
WB: 16 **Typ:** samochód
Masa: 12 ton **Cena:** 10.000e\$

Wyposażenie Specjalne: Reflektory przednie z filtrami podczerwonymi, prosty autoalarm, radio dalekiego zasięgu z komputerem szyfrującym.

Uzbrojenie: Standardowo nie ma

Uwagi: Jeśli kupiony jako nowy, ten pojazd kosztuje około 10.000e\$. Większość wersji nomadów pochodzi z piątej lub szóstej ręki i były wiele razy przebudowywane, zatem cena jest niższa, około 4.000e\$.

Nieprzypadkowo, „Bug” przypomina „samochód dla ludzi”, który tak zdominował amerykański rynek motoryzacyjny lat 1960-tych. Nawet kiedy przerwano produkcję Bug’a (w Stanach Zjednoczonych) w 1974, była ona kontynuowana w Ameryce Środkowej i Południowej aż do Krachu. W różnych krajach świata jeżdżą dosłownie miliony tych samochodów.

Większość Robali zostało całkowicie rozłożonych i przebudowanych. Te pojazdy są ekstremalnie efektywne na pustyni, jako że są chłodzone powietrzem. Jeśli teren uznany jest za wrogi, montuje się zwykle lekki karabin maszynowy. Są to najbardziej popularne pojazdy zwiadowcze, ponieważ są bardzo małe, szybkie, zwrotne i efektywne. Zwiadowcy i tropiciele zazwyczaj nie noszą mało ekwipunku, woląc żyć „z ziemi” tak długo jak to możliwe. Robal, ze swoją minimalną ładownością, spełnia te oczekiwania całkiem dobrze.

Scorpion FAV (Fast Attack Vehicle - Pojazd Szybkiego Ataku)

Prędkość maks.: 160 km/h **Przys. /Ham.:** 25/65 km/h
Załuga: 3 **Zasięg:** 640 km
Pasażerowie: 0 **Ładowność:** 400 kg
Manewrowość: +1 **WS:** 30
WB: 0 **Typ:** samochód
Masa: 800 kg **Cena:** 12.000e\$

Wyposażenie Specjalne: Przystosowany do jazdy terenowej
Uzbrojenie: Zwykle na przodzie montowany jest karabin maszynowy, drugi, wraz z granatnikiem z tyłu.

Uwagi: Podobnie jak Hummer, ten pojazd produkowany był do wolnej sprzedaży. Był również intensywnie kopiowany. Nie są rzadkie wersje zbudowane od zera przez użytkowników. Wielką zaletą jest zasilanie wymagające niskich kosztów konserwacji i chłodzone powietrzem.

Kolejny popularny samochód zwiadowczy. Scorpion został zaprojektowany dla programu lekkich pojazdów Dowództwa Centralnego Stanów Zjednoczonych. Jest to nieco lżejsza, trójosobowa wersja oryginału i jest czasem również nazywana Wojownikiem. Pierwotnie, pojazd zaprojektowano z naciskiem na szybkość, stąd brak pancerza. Mimo, że prędkość i zwrotność pojazdu czynią go trudnym celem, większość załóg nosi pancerze osobiste. Pojazd sprawdza się szczególnie dobrze na terenach pustynnych i otwartych równinach. Na tych terenach, może bez problemów rozwinąć pełną prędkość. Podczas operacji, kierowca nie ma innych obowiązków. Strzelec siedzi obok kierowcy i obsługuje przedni karabin maszynowy oraz granatnik. Ładunek i pozostały ekwipunek (łącznie z zapasowymi oponami) umieszczany jest na dachu oraz wokół nadwozia, dając złudzenie pancernej ochrony.

② Motocykl LongRider Generic 500cc

Prędkość maks.: 190 km/h **Przys. /Ham.:** 30/50 km/h
Załuga: 1 **Zasięg:** 640 km
Pasażerowie: 1 **Ładowność:** 54 kg
Manewrowość: 0 **WS:** 25



WB: 0
Masa: 100 kg
Wyposażenie Specjalne: Radio dalekiego zasięgu z komputerem szyfrującym, prosty autoalarm, reflektory halogenowe z filtrami podczerwonymi, przystosowany do jazdy terenowej.

Uzbrojenie: Nie ma

Uwagi: Nie ma

Typ: motocykl
Cena: 3500e\$

Wytrzymały motocykl terenowy. Żaden projekt nie zdobywa przewagi. Ci, których na to stać zazwyczaj wybierają cięższe motory (Harley Davidson produkuje kilka w zakresie 1000 do 2500cc) jeśli to tylko możliwe, ale te są ściśle przeznaczone do jazdy terenowej; nie wspominając, że stanowią drogi symbol statusu. Motocykle mot-crossowe, z drugiej strony, nie są praktyczne na długich drogach, po których poruszają się stale nomadzi. Wytrzymały motocykl o pojemności silnika 500cc łączy szybkość, efektywność i możliwość przebudowy. Bywa, że mają zamontowane karabiny szturmowe na wystających platformach. Zewnętrzne platformy wymagają systemu obrazowania HUD oraz inteligentnego sprzęgu z bronią, które to potrzeby zwykle realizują smartgogle.

Kawasaki Blitzkrieg

Prędkość maks.: 160 km/h
Przys. /Ham.: 30/50 km/h
Załoga: 1
Zasięg: 800 km
Pasażerowie: 1
Ładowność: 60 kg
Manewrowość: +1
WS: 35
WB: 5
Typ: motocykl
Masa: 160 kg
Cena: 15.000e\$
Wyposażenie Specjalne: Przystosowany do jazdy terenowej, zakłócanie podczerwienne

Uzbrojenie: Nie ma

Ten potężny, zwrotny motocykl do jazdy w pozycji półleżącej jest ulubieńcem nomadów. Z powodu mocnego i taniego w eksploatacji silnika, wybierają go nomadzi, którzy muszą spędzać wiele czasu z dala od swej głównej grupy; kiedy twoi bracia i siostry są dwa dni ciężkiej drogi daleko, nie jest dobrze mieć osobisty pojazd z napadami złego humoru. Stopy ceramiczne i tworzywa sztuczne są głównymi materiałami do konstrukcji tego motoru. Unikalna ceramiczna powłoka chłodząca daje ten sam efekt co zakłócanie czujników podczerwieni.

Półleżący Motocykl „Sidewinder”

Prędkość maks.: 190 km/h
Przys. /Ham.: 30/50 km/h
Załoga: 1
Zasięg: 640 km
Pasażerowie: 0
Ładowność: 0
Manewrowość: +3
WS: 40
WB: 10
Typ: motocykl
Masa: 180 kg
Cena: 32.000e\$ z uzbrojeniem
Wyposażenie Specjalne: Zakłócanie podczerwienne, system kontroli uszkodzeń, cyberpojazd, radio dalekiego zasięgu z komputerem szyfrującym, system nawigacyjny, autopilot, reflektory halogenowe z filtrami podczerwonymi, zespół czujników ze wspomaganie obrazu, low-light, optyka z zoomem, termowizor.

Jak zbudować motocykl nomada

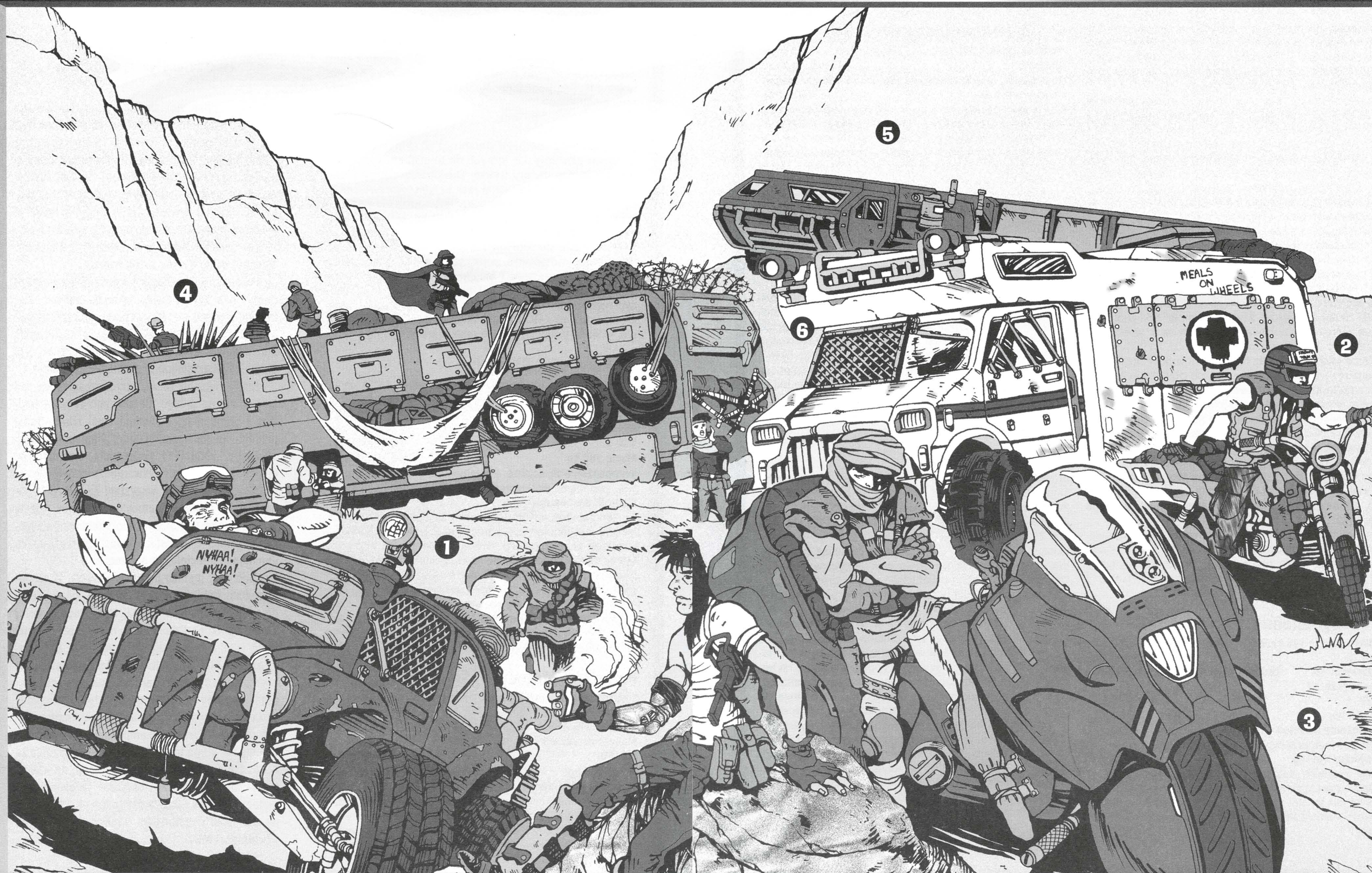
A zatem przyłączyłeś się do grupy nomadów, lub może wyrosłeś w jednej z nich i jesteś gotowy na swój pierwszy motocykl, lecz ceny których żądają nawet za Thundergoda albo Blitzkriega z dziesiątej ręki, wywołują zawrót głowy? No cóż, bracie, zamiast kupować motocykl możesz go sobie zbudować. Nie ma powodu, dla którego nie mógłbyś nie kupić jednego lub dwóch zezłomowanych motocykli i przebudować je w maszynę, z której posiadania byłby dumny każdy nomad.

Po pierwsze, rozłóż je na podstawowe części: ramy, silnik, koła, widelce, zbiorniki paliwa i elektronikę. Upewnij się, że wybrana rama jest pasuje do posiadanego silnika albo będziesz musiał kupić lub zbudować całkiem nowy (to ostatnie nie jest drogie, wymaga jednak znacznie więcej pracy).

Kiedy masz już ramę, oczyść ją piaskiem pod ciśnieniem do gołego metalu, potem połóż podkład i pomaluj ją. Zainstaluj swój silnik. Dodaj przedni widelec i amortyzatory. Następnie dołącz siedzenie, zbiornik i podzespoły elektroniczne (światła, nawigację, wyświetlacz) oraz może interfejs kontroli i to już wszystko! Za mniej niż połowa ceny nowego motocykla zdobyłeś jedyny w swoim rodzaju motocykl, który możesz przystosować dokładnie do swoich fizycznych możliwości, upodobań i specjalnych potrzeb.

Zaletą tej metody jest to, że osoba, która buduje swój własny motocykl zyskuje nieco więcej poważania nomadów, niż ta, która kupuje motor prosto z półki (+1 do rzutu na reakcję przy pierwszym spotkaniu z nowymi nomadami). U nomadów osoba, która buduje swój własny pojazd uważana jest za znacznie bardziej poważnie podchodzącą do jazdy na motorze i stylu życia nomadów. Nawet jeśli wykonałeś tylko czynności najłatwiejsze, a przez bardziej skomplikowanych pracach pomogła ci grupa techników, zyskujesz uznanie za chęć zrobienia tego (+1 do Reputacji, do wiadomości MG). Ci, którzy zbudowali swoje własne motocykle mogą także dodać jeden punkt do swojej zdolności Podstawowe Naprawy (również do wiadomości MG).





Uzbrojenie: Minigun 7.62 zamontowany na przodzie z dwoma magazynkami na bocznych platformach. Komputer Celowniczy +2 połączony do smartgogli lub optyki. Uwagi: Szkoda, że nikt już nie produkuje na sprzedaż motocykli takich jak ten. 24.000e\$ bez uzbrojenia.

Zawsze znajdują się tacy, których cieszy zabijanie, a w 2020 wielu z nich to zwiadowcy. Jest to wielki, wykonywany na zamówienie półleżący motocykl bojowy. Nie spotykany montaż broni jest unikalny lub prawie taki; w większości motocykli z zamontowaną bronią, używa się zewnętrznych platform blisko tylnej osi kół. Bez ciężkich zbiorników na ładunek zamontowanych z tyłu, ten motor byłby niebezpieczny w prowadzeniu. Z pewnością niewiele będzie takich bestii w dowolnym pleminiu.

Większość nomadów jeżdżących na takim typie motocykla spędziło lata na wymianie handlowej, wymuszaniu i przerabianiu konstrukcji, na skutek czego w końcu ich motocykl kosztuje czasem dwukrotnie więcej niż podano wyżej. Próba kradzieży takiego motocykla (jeśli przebywa się w pleminiu, lub choćby wspólnocie nomadów), kończy się zazwyczaj bardzo szybką śmiercią. Nikt w pleminiu nie toleruje złodziejstwa, a te motory są równie niepożądane co wzór na siatkówce oka.

Wyświetlacz HUD oraz funkcje celownicze obsługiwane są przez kontrolery cybernetyczne połączone z systemem smartgogli. To daje pełny odczyt wizualny z wywołującego wrażenie zestawu czujników i umożliwia nałożenie tych danych na normalne pole widzenia prowadzącego. Broń posiada ograniczony system, pozwalający na celowanie do pięciu stopni od punktu centralnego. Próba strzelania z miniguna w cele położone dalej niż pięć stopni od centrum kończą się poważnymi problemami z kontrolą pojazdu (bardzo trudny test na prowadzenie motocykla, lub motocykl się przewraca przy prędkości ponad 120 km/h).

Autopilot motocykla nie jest tak niezależny od prowadzącego, jak te montowane w samochodach lub samolotach. Motocykl może poruszać się po dobrze utrzymanych autostradach i posiada wszystkie funkcje lokalizacji i mapowania standardowego autopilota.

4 „Duży Autobus”

Prędkość maks.: 115 km/h **Przys. /Ham.:** 16/50 km/h
Załoga: 1 **Zasięg:** 640 km
Pasażerowie: 40 **Ładowność:** 5 ton 10 miejsc wolnych
Manewrowość: -2 **WS:** 300
WB: 10 **Typ:** autobus
Masa: 15 ton **Cena:** 140.000e\$

Wypożyczenie Specjalne: Reflektory halogenowe, przenośne gaśnice x4, przystosowany do jazdy terenowej.

Uzbrojenie: Nie ma

Jest to zwykły autobus pasażerski z mocno zmodyfikowanym zawieszeniem. Niektóre plemiona posiadają co najmniej sto takich pojazdów i używają ich głównie do przewozu dzieci i starszych osób w bezpiecznym środku konwoju.

5 40-tonowa Ciężarówka 8x8

Prędkość maks.: 100 km/h **Przys. /Ham.:** 16/50 km/h
Załoga: 2 **Zasięg:** 640 km
Pasażerowie: różnie **Ładowność:** 40 ton 76 wolnych miejsc
Manewrowość: 0 **WS:** 300
WB: 20 tylko kabina **Typ:** ciężka ciężarówka
Masa: 15 ton bez ładunku **Cena:** 185.000e\$

Wypożyczenie Specjalne: Zakłócanie podczerwienne, system kontroli wypadków x2, pełna klimatyzacja, gaśnice automatyczne, miotacz dymu x4, wojskowe radio z komputerem szyfrującym, autopilot. Czujniki: podczerwień, LL, termiczny, wykrywacz promieniowania laserowego, optyka z zoomem, szperacz x4.

Uzbrojenie: Nie ma zainstalowanego, ale częstą opcją jest obracający się o 360° pierścień, na którym można zamontować wszystko do 25mm działka obrotowego.

Uwagi: Te cechy odpowiadają nieprzerobionej wersji ciężarówki.

Jest to pożyczony lub skradziony M984A1 (OshKosh HEMTT Heavy Truck). Ponad piętnaście tysięcy tych ciężarówek zostało wyprodukowanych dla US Army przed Krachem. W służbie nadal znajdują się wersje Zbrojnego Wypadu Ratunkowego, Wsparcia MRI, Ciężarówki-cysterny paliwowej i Holownika, oraz kilka innych. Nacje posiadają ponad dwa tysiące pięćset egzemplarzy tego pojazdu. Kilka Nacji Nomadów zwróciło się do producentów o wznowienie produkcji, ale jest ona mało prawdopodobna bez zamówienia Armii.

6 Wóz Medyczny

Prędkość maks.: 160 km/h **Przys. /Ham.:** 16/50 km/h
Załoga: 2+2 **Zasięg:** 1120 km
Pasażerowie: 6 pacjentów **Ładowność:** 3 tony
Manewrowość: -2 **WS:** 60
WB: 20 **Typ:**
Masa: 3 tony **Cena:** 50.000e\$ minimum

Wypożyczenie Specjalne: Ekwipunek Medyczny (różny)

Uzbrojenie: Nie ma, ale jest sześć portów broni.

Uwagi: Każdy z tych pojazdów wykonywany jest niezależnie, zazwyczaj przerabiany z dowolnego dostępnego dużego pojazdu. Niektóre mogą zawierać bardzo zaawansowany sprzęt, zwłaszcza jeśli rodzina jest zasobna.

Jest to zmodyfikowana wersja RV, podobnie jak Winnebago Wanderlust. Są to w pełni wyposażone kliniki na kołach, posiadane przez całość klanu. Jest tu pancerz, podobnie jak kilka portów broni, ale medwagony parkuje się w centrum obozu i podróżują w środku grupy na drodze.

Pokładowa maszynaria medyczna jest tak zwarta jak to tylko możliwe, w części została pierwotnie zaprojektowana do ciasnych statków kosmicznych lub okrętów podwodnych. Automatyka jest też użyta by zmniejszyć wysiłek techników medycznych, a łącze satelitarne do medycznej bazy danych jest standardowym wyposażeniem. Właściwie wyposażony wóz medyczny może zapewnić pomoc medyczną w dowolnej nagłej sytuacji od wyciągnięcia odłamka do poważnej operacji.



Wóz techniczny

Prędkość maks.: 160 km/h

Zasięg: 480 km

Ładowność: 6 ton

WS: 60

Typ: ciężarówka

Cena: 30.000e\$+

Załoga: 2

Pasażerowie: 2+6 techników

Manewrowość: -2

WB: 20

Masa: 5 ton

Wypożyczenie Specjalne: Zwykle zawiera wciągarkę, pozostałe wyposażenie różne.

Uzbrojenie: Nie ma, ale częstą modyfikacją są wbudowane gniazda i porty broni.

Uwagi: Każdy z tych pojazdów jest indywidualną konstrukcją, zbudowaną od samej ramy przez posiadającą go grupę. Właściwa cena zależy silnie od konkretnego wyposażenia na pokładzie, oraz czy jest kupowany nowy, używany lub wymuszony za niższą cenę.

Ten pojazd, zbudowany ze zwykłej ciężarówki jest absolutną koniecznością dla poruszających się nomadów, lub kiedy grupa zmienia lokalizację. Ma silnie wzmocnione amortyzatory, urządzenia holownicze i nakrytą skrzynię, w której nomad może naprawić motocykl, wyposażoną jak pełny warsztat lub magazyn maszynowy, na jaki tyłko może pozwolić sobie grupa.

Podstawowym przeznaczeniem jest ruchomy warsztat, holowanie mniejszych pojazdów i ogólnie nagłe reperacje pojazdów. Kiedy gromada pędzi drogą, nomad na maszynie z problemami technicznymi zjeżdża na bok drogi a wóz techniczny podążający za główną częścią grupy wykonuje niezbędne prace. Samochód lub ciężarówka brana jest na hol, natomiast motocykl jest w całości wciągany na pokład i reperowany, podczas gdy wóz kontynuuje jazdę. Ponieważ prawie każdy nomad zna swoją maszynę na pamięć, wiele napraw może być wykonanych w krótkim czasie dzięki urządzeniom, częściom zamiennym i narzędziom dostępnym w wozie technicznym. Kiedy motocykl jest naprawiony, właściciel daje znak kierowcy wozu technicznego, który zjeżdża na pobocze aby nomad mógł wyładować motor i uruchomić go. Śmiały nomadzi (lub podróżujący przez bardzo niebezpieczne obszary), mogą próbować wystartować „w biegu”, ale jest to rzadka praktyka.

Pojazdy powietrzne

Nomadzi niezbyt często korzystają z transportu powietrznego. Pojazdy latające są drogie do nabycia i nawet jeszcze droższe w utrzymaniu, mimo to dowództwo każdej Nacji posiada kilka lekkich odrzutowców, których używa do przelotów na negocjacje do potencjalnych miejsc zatrudnienia. Mniejsze grupy nomadów utrzymują tylko samoloty i kilka lżejszych pojazdów latających, jeśli w ogóle takie mają. Zauważalną różnicę stanowi Komandor Cody i Podniebni Piraci, grupa związana z Plemieniem Węzów (patrz Home of the Brave).

RPVy (Remotely-piloted vehicles)

Zdalnie Pilotowane Pojazdy latające są używane przede wszystkim do rekonesansu i przeglądu placów budowy oraz do wsparcia zwiadowców. Istnieją różne typy od małych modeli latających z wbudowanymi mini kamerami to specjalistycznych pojazdów wojskowych zbudowanych z wykorzystaniem najbardziej zaawansowanych technologii. Jednym z najbardziej powszechnych jest Bulldog RPV. Zbudowany pierwotnie przez wojsko izraelskie, ten prototyp został przyjęty w wielu plemionach nomadów. Patrz również RPVy w ChromeBook 2 oraz Protect and Serve.

Prędkość maks. : 40 km/h

Załoga: 0

Pasażerowie: 0

Manewrowość: 0

WB: 0

Masa: 20 kg

Wypożyczenie Specjalne: Mini kamera, łącze video, kontrolowany przez radio.

Uwagi: Jednostka kontroli radiowej waży dwa kilogramy i składa się z radia i łącza video.

Przys. /Ham. : 8/8 km/h

Zasięg: 160 km

Ładowność: 0

WS: 5

Typ: RPV

Cena: 1000e\$

Ultra lekkie

Ultra lekkie pojazdy latające były popularnym hobby miłośników lotnictwa w czasach przed Krachem. Mimo, że blisko związane z lotniami, pilotaż tych pojazdów wymaga znacznych umiejętności i wiele wiary w swoje umiejętności. Większość grup nomadów używa wersji z pojedynczym miejscem siedzącym, chociaż produkowane są również tandemy.

Prędkość maks.: 80 km/h

Załoga: 1

Pasażerowie: 0

Manewrowość: -2

WB: 0

Masa: 50 kg

Wypożyczenie Specjalne: Spadochron

Uzbrojenie: Nie ma

Uwagi: Spadochron wyrzucany jest przez pneumatyczne wyrzutnie rakietowe i jest efektywny na wysokościach nie niższych niż sto metrów.

Przys. /Ham.: 8/8 km/h

Zasięg: 320 km

Ładowność: 10 kg

WS: 10

Typ: ultra lekkie

Cena: 2500e\$

Uzbrojenie

Uzbrojenie nomadów dzieli się na dwie kategorie: obrona osobista, broń którą powszechnie nomadzi noszą stale przy sobie; oraz środki obrony plemienia, broń o dalekim zasięgu, która zatrzymuje wrogów grupy z dala. Zazwyczaj te uzbrojenie różni się od klasycznego uzbrojenia roku 2020 z kilku bardzo ważnych powodów.

Po pierwsze i najważniejsze, nomadzi chcą przez większość czasu nosić pojedynczą sprawną broń. Nie może być zbyt nieporęczna i musi być efektywna na większe odległości (100 metrów i więcej), na jakich zwykle ma miejsce walka nomadów. Musi być łatwa w obsłudze i nie nazbyt skomplikowana lub nieporęczna - to pomaga



przyspieszyć naprawy i ułatwia konserwację. Z tych powodów nomadzi zazwyczaj noszą broń na amunicję łuskową, głównie karabiny. Karabiny oferują dobrą przenośność, siłę, zasięg i celność. Karabiny zwykle wymagają mniejszego zasilania niż karabiny szturmowe lub bojowe, oraz są lekkie i łatwe w użyciu. Wreszcie, podobnie jak czynili pionierzy starego zachodu, wygodnie jest dostosować pistolet i karabin do amunicji tego samego kalibru. Naboje są zasobem, o który trzeba dbać, zatem posiadanie broni o wspólnym kalibrze ułatwia zaopatrzenie.

Nomadzi wolą także mieć do czynienia z wieloma zagrożeniami na odległość. Wielu zwiadowców i wojowników nosi broń dalekiego zasięgu. Według definicji nomadów, jest to broń do związania przeciwnika ogniem z odległości co najmniej 750 metrów (najlepiej kilometra lub więcej). Połączenie prostej, gotowej do użycia broni osobistej i snajperskiej, silnej broni dalekiego zasięgu doskonale wypełnia te wymagania.

Nomadzi ze względu na zaopatrzenie, korzystają głównie z amunicji łuskowej. Amunicja bezłuskowa może być lżejsza, a nawet tańsza na krótką skalę, ale wyposażenie i materiały niezbędne do produkcji amunicji bezłuskowej są droższe niż urządzenia do wyrobu zwykłej amunicji. Te proste maszyny mogą być wykonane z dostępnej stali, dobrej jakości proch strzelniczy ma stosunkowo prosty skład chemiczny a wiele rodzajów metalu na łuski jest tanie i dostępne. Czego więcej mógłby chcieć nomad? Naukowcy nomadów opracowali nawet polikarbonitowe kartridże, które mogą być przeładowywane dziesięć do piętnastu razy. Z pewną ilością materiałów, niewielką ilością narzędzi i odrobiną wiedzy, nomad jest w stanie nawet załadować te kartridże na polu walki!

To nie oznacza, że nomadzi nie mają do swej dyspozycji innej broni - zwykle mają. Jednakże, biorą i wybierają dokładnie to co muszą nosić na codzień. Jeśli zamierzają najeżdżać magazyn z zapasami wojskowymi, zabierają najlepszy sprzęt jako technologia ma do zaoferowania (o ile stać ich na niego).

Najbardziej popularnym kalibrem broni osobistej, jest wśród nomadów magnum .357mm. Broń posiada dobrą stabilność balistyczną, niezłą penetrację i jest bardzo dostępny. Nawet dziecko może go efektywnie używać w biegu (zamiast tworzyć wolno poruszający się i przeciążony cel). Ktoś powiedział, że ta broń nie ma wystarczającej siły do „prawdziwego zabijania”, ale nomadzi noszą broń przede wszystkim do obrony. Może nie powalić dopakowanego psychologa, ale zajmie go przez jakiś czas, kiedy wojownicy zdobędą ciężką artylerię. Dobrze przysłużył się podczas walk przeciw gangom dzieciaków sprawiających kłopoty, dzięki zwierzynie i innych przeciwnikom.

Broń nomadów bardzo przypomina uzbrojenie Amerykańskiego Zachodu. Nie jest to żadna świadoma decyzja dotycząca stylu - nomadzi po prostu chcieli broń nieskomplikowaną, łatwą do naprawy i niezawodną. Większość broni krótkiej to rewolwery lub, jeśli samopowtarzalne, bardzo proste konstrukcje. Rzadsza broń, z trudnymi do zdobycia częściami nie jest szeroko używana z oczywistych powodów. Przeciwności życia nomadów są

ciężkie również dla broni (a także dla całego ekwipunku), a z powodu małej ilości miejsca na bagaż, zwarte konstrukcje są wielkim plusem.

Mimo, że karabiny są popularną bronią wśród plemion nomadów, nie są bynajmniej ich jedyną bronią. Nomadzi używają niemal każdej dostępnej broni, oraz budują od zera te niedostępne. Niektóre bardziej nietypowe rodzaje broni, które mogłyby pochodzić z dziwacznych dwudziestowiecznych filmów o post-apokalipsie, są przeznaczone do zadań specjalnych. Ręczna kusza, strzelba pneumatyczna oraz smartbicz to główne ich przykłady. Wiele z tych broni występuje tylko we wspólnotach nomadów, zatem ich ceny mogą się wydawać dość wysokie. Ogólnie, można założyć, że nomadzi dostaną taką broń 20-30% taniej, jeśli kupują ją od innego nomada i jeśli z sukcesem rzucą na test Statusu Rodzinnego.

Użyty jest standardowy kod broni z CP2020: nazwa, rodzaj, celność, możliwość ukrycia, dostępność, obrażenia/amunicja, pojemność magazynka, szybkostrzelność, zawodność, zasięg, koszt. Te opisy dotyczą niezmodyfikowanej, nowej broni, chyba że zaznaczono inaczej. Podobnie jak reszta ekwipunku nomada, broń jest zazwyczaj modyfikowana pod względem stylu, użycia lub osobistego gustu. Po kompletne zasady przerabiania broni patrz Solo of Fortune 2.

Pistolety

Rewolwer.357mag

P 0 P P 2k6+3 (.357mag) 6 2 NZ 50m 250e\$

Kartridż pocisków.357 jest doskonale dobrany do wykorzystania w pistoletach i karabinach. „Magazynki” do tej broni to zwykle dwa „półksiężycowe” zbiorniki na trzy serie, które łatwo załadować i wyjąć. Przeładowanie zabiera jedną rundę jeśli używa się półksiężyców, trzy rundy bez nich.

Autoloader.357mag

P 0 P P 2k6+3 (.357mag) 8 2 NZ 50m 300e\$

Oparty na Colt M 1911, ten pistolet jest mocny i przyjazny dla użytkownika. Używa standardowego magazynka, przeładowanie zabiera jedną rundę.

Rewolwer.44mag

P P P 4k6 (.44mag) 6 1 NZ 50m 375e\$

Zwykle noszony przez nomadów pistolet .44mm z odciążanym kurkiem, oparta na klasycznym rewolwerze Colt z dużym szkieletem.

Pistolety maszynowe



„Sten”

PM -2 D Ł 2k6+3 (.357mag) 30 1/3/30 ST 200e\$+

To określenie powszechnie używane przez nomadów dla domowej roboty pistoletu półautomatycznego, dla uho-



norowania oryginalnego karabinu Sten. Podane cechy odnoszą się do typowego egzemplarza, ale zdarzają się różne do bardzo niezawodnych do takich, które prawie z pewnością wybuchną w rękach strzelca. Dostępne są w wielu różnych konfiguracjach i mogą być ładowane amunicją od .22 LR do 12mm. Znanie także w kulturze punków ulicznych pod nazwą zip-guny.

Rodzina broni Calico 9mm

Te warianty broni Calico 9mm oparte są na pochodzących sprzed Krachu pistoletach Calico. 22mm i 9mm. Zastosowanie spiralnego magazynka, było podczas swego debiutu rewolucyjne i unikalne, zawiera on mnóstwo amunicji w małym zbiorniku. Współczesne bronie jak MiniGat, Miniauto 9 i wiele innych kopiuje te podstawowe rozwiązania. Pistolety te miały pojemność magazynka pięćdziesiąt lub sto pocisków, amunicji łuskowej. Calico zostały spopularyzowane przez uczestników szkół przetrwania, oraz strzelców sportowych w późnych latach 1980-tych. Mimo, że z początku dość często się zacinały albo nie działały, udoskonalone wersje są mocne i można na nich polegać. Pistolety były w różnych momentach przystosowywane do większości kalibrów pocisków pistoletowych oraz/i amunicji amunicji łuskowej (łącznie z nieudaną wersją 40mm granatnika do użytku przez ACPA). Broń ta jest produkowana w większości krajów świata, na licencji lub nielegalnie.

To uzbrojenie jest dostępne jako pistolety szturmowe, pistolety maszynowe (zdolne do prowadzenia całkowicie automatycznego ognia), lub w wariantach karabinów (z magazynkiem taśmowym i dwójnogiem). Wiele części da się łatwo wymienić, co jest ważne dla nomadów.

Pistolet szturmowy Calico 9mm

P -1 D P 2k6+1 (9mm) 50/100 2 NZ 50m 450e\$
-1 do ataku, jeśli używany magazynek na sto serii, z powodu złego wyważenia i niezbyt dobrego przystosowania.

Pistolet maszynowy Calico

PM 0 D P 2k6 + 1 (9mm) 50/100 1/3/20 ST 50m 750e\$
Półautomatyczny wariant pistoletu Calico, skonfigurowany prawie jak pistolet, ale wyposażony w elastyczny pas na ramię oraz przystosowany do przyjmowania spiralnego magazynka na 100 serii. Wariant półautomatyczny jest podatny na zacinać się jeśli prowadzi się ogień przez długi czas.

Karabin Calico 9mm

Kar +1 D/N Ł 2k6 + 1 (9mm) 50/100 2 NZ 50m 650e\$
Wariant karabinu Calico. Dostępny z odłączanym dwójnogiem (+1 do ataku, jeśli przykręcony i celowanie co najmniej jedną rundę)

Wszystkie trzy warianty przyjmują zarówno pięćdziesiąt, jak stu strzałowe magazynki. Wersja na pięćdziesiąt serii jest najczęściej używana w pistolecie szturmowym. Stu strzałowe magazynki stosowane są powszechnie w wariantach półmaszynowym i karabinu, ale są ciężkie i bardzo rzadko używane w pistolecie.

Karabiny

Karabin ryglowy .357mag

Kar +2 D P 2k6 + 3 (.357mag) 9 2 NZ 100m 300e\$

Oparty na 140-sto letnim projekcie Winchestera, ta broń jest niezwykle celna i doskonale wyważona, po części dzięki udoskonalonej mechanice i technologii materiałów. Magazynek stanowi stała tuleja pod lufą. Naboje muszą być ładowane po jednym, przeładowanie zabiera trzy rundy.

Karabin ryglowy .44mag

Kar +1 D P 4k6+2 (.44mag) 8 2 NZ 200m 650e\$

Noszą go nomadzi lubiący nieco mocniejszego kopa. Preferowany przez zwiadowców. Jest całkowicie podobny, poza kalibrem, do wersji .357mag.

Karabin automatyczny .357

Kar 0/+1 D P 2k6+3 (.357mag) 30 2/3 NZ 100m 400e\$

Oparty na pomysły Uzi oraz AK-47 (których projekty oparte zostały na niemieckim Schmeisserze), używany przez nomadów którzy lubią akcję i intensywnie używają swojej broni. Karabin może być ustawiony na pojedyncze strzały, lub serie po trzy pociski. Strzały pojedyncze (szybkostrzelność 2), celność wynosi +1. Ta broń nie była początkowo zdolna do w pełni automatycznego ognia. Magazynek jest standardowy, przeładowanie trwa jedną rundę.

Karabin iglicowy 7.62mm

Kar +2 N P 6k6+1 (7.62) 6 1 NZ 400m 500e\$

Czwarta lub piąta generacja kopii oryginalnego projektu. Ten model oparł się czasowi od 20-tego wieku, nie zmieniając się znacznie w stosunku do poprzedników. Przykładami są karabin snajperski M70, używany przez US Army oraz Marine Corps przed Krachem.

Śrutówki

Meta „Warhammer” 12GA. Assault Shotgun

Śr -1 N K patrz niżej (12ga mag) 16 1/3 NZ 75m 700e\$

Pancor była małą kompanią która zbudowała jeden doskonały produkt: Pancor Jackhammer. Jackhammer był ze wszech miar rewolucyjną bronią. Technologia materiałów nieosiągalna aż do późnych lat 1980-tych pozwoliła na produkcję lekkich kartridży ponownego strzału. Obracający się mechanizm oraz magazynek bębnowy zapewniały nieporównywalną niezawodność. Ulepszone wyloty i stabilizacja lufy oraz kompensacja uczyniła broń śmiertelnie celną. Oryginalny Jackhammer był prawdopodobnie najlepszą bronią zaprojektowaną w Ameryce od czasów MAC-10. Niestety, wojsko nie okazało zainteresowania. Skorumpowane służby zaopatrzeniowe zignorowały wielką liczbę dobrych broni oraz systemów tuż przed nadejściem Krachu.

Kiedy nadszedł Krach, Pancor należał do przedsiębiorstw przez niego zniszczonych. Broń zniknęła, za wyjątkiem kilkuset egzemplarzy posiadanych przez posterunki policji jednostki do zadań specjalnych oraz szkoły



przeżycia. Kiedy w 2012 powstała Korporacja Meta, jeden z techników należących do personelu Pancor, który został wysłany przez Dowództwo Centralne na wojnę w Ameryce Płd., odnowił patent na Jackhammera. Patent został przyjęty i przekazany MetaCorp. Warhammer, rozwinięta wersja Jackhammera, został wypuszczony w 2016. Warhammer posiada pojemniejszy magazynek, bardziej efektywne cerametaliczne pokrycie lufy i opcjonalny system celowniczy Smartlink™. Te udoskonalenia poparte są szeroką dostępnością wielu rodzajów amunicji, co daje broni znaczącą przewagę taktyczną.

System amunicji „Warshot™”

Opracowany jako rozwinięcie systemu Jackshot™, pierwotnie zaprojektowany dla Jackhammera Pancoru. Warshot™ używa udoskonalonych łusek nylonowo polimerowych, które są lżejsze niż konwencjonalne łuski z plastiku lub brązu. Warshot pozwala na nieco większą zawartość prochu strzelniczego w łusce niż w typach standardowych. Warshot umożliwia również przeładowanie, nawet w warunkach polowych, z minimalnym wyposażeniem.

00 Buckshot:

Obrażenia 4k6+2. Cena 1e\$ za ładunek fabryczny. Przeładowanie kosztuje 0.5e\$ za materiały i wymaga średniej zdolności posługiwanie się bronią, lub udanego testu zdolności podstawowe naprawy na poziomie trudnym.

Boomer:

Pociski wybuchowe: obrażenia 3d6, promień 1 metr, 2e\$ za strzał, 1.5e\$ za przeładowanie (patrz wyżej).

Penetrator:

Pociski AP: 3k6 Pociski Wybuchowe (patrz CB 2, paragraf XX). 3e\$ za strzał, 2e\$ za przeładowanie (patrz wyżej).

„Whippet” 12GA. Scattergun

Śr -3 P K 4k6 („00Buckshot”) 2[GB1]* NZ 15m 200e\$
 Używany przez tych z okropnym celem, bądź tych, dla których nie jest ważne w co trafili. Weź zwykłą dubeltówkę ładowaną przez zamek (z lufami obok siebie, lub jedną nad drugą) i obetnij lufy na długości około dwunastu cali. W rezultacie otrzymasz zabójczą broń bez rewelacyjnego zasięgu i z rozrzutem wielkości drzwi do garażu. Nie jest trudno znaleźć to cudo wśród nomadów, natomiast znalezienie nowego egzemplarza jest prawie niemożliwe (o ile sam nie posiadasz warsztatu itd.). Kolba również jest zazwyczaj ścięta, a rękojeść owinięta taśmą lub inną substancją dla pewniejszego uchwytu. Niektórzy nawet dokręcają uchwyty od pistoletów.

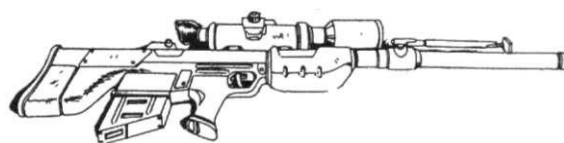
** Z technicznego punktu widzenia, można wystrzelić z obu luf na raz. Jednakże, jeśli postać spróbuje tak zrobić, powinna również odjąć jeden punkt ze skuteczności walki za każdy punkt Budowy Ciała poniżej 6. Żeby z tego strzelać trzeba mieć siłę niedźwiedzia, zatem większość strzela z luf jedna po drugiej, a nie z obu jednocześnie.*

Broń Ciężka

„Długi” karabin 15mm

Bc +1 N K 6k10 (15mm CKM) 9 1 ST 900m 3000e\$

Mimo, że nigdy w pełni nie przyjęto CKaMu 15mm (w miejsce starego karabinu kaliber.50/12.7mm), wyprodukowano i opracowano wiele modeli odpowiadających kalibrowi 15mm. Krach sprowadził większość z tych przedsiębiorstw na ziemię, pozostawiając tę broń i nikogo kto by jej używał. Kilka lat później, Aldecaldos natknęli się podczas oczyszczania Pittsburga na starą fabrykę zbrojeniową. W tym miejscu testowano i opracowywano ponad trzysta egzemplarzy CKaMu 15mm. Na miejscu były wszelkie potrzebne narzędzia i wyposażenie. Nie brakowało niezbędnych narzędzi i urządzeń do rozpoczęcia produkcji, więc Aldecaldos po prostu ją zaczęli.



Obecnie większość nomadów używa ciężkich karabinów 15mm przeciw pojazdom oraz snajperom. Używają także czasem 20mm Arasaka, lub 12.7mm/.50cal, ale żadne z nich nie posiada zasięgu i powstrzymującej siły 15mm. Media nazywają je karabinami nomadów, lub nawet długimi karabinami Kentucky. Ta broń jest ciężka i wielka ale jeśli usytuowana na wzgórzu pozwala na walkę na długi dystans - coś co lubią nomadzi. Żeby strzelać z tej broni w pozycji stojącej musisz posiadać Budowę Ciała 9 lub więcej.

Najbardziej popularna wersja zawiera zamontowany celownik z 10-cio krotnym przybliżeniem i wzmocnieniem światła, hamulec wylotowy, pokrycie nie dające odbłasków, wspomagany spust, oraz może być rozłożona na trzy podstawowe segmenty (kolbę, szkielet i lufę). Wszystkie te opcje wliczone w podaną wyżej cenę.

Broń egzotyczna

Kusza ręczna

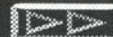
Egz 0 N R 1k6 + 1 AP (bełt) 1 1 ST 20m 100e\$

Broń używana czasem przez nomadów do przebijania opon i rozpraszania kierowców, zwykle podczas pogoni na motocyklach. To broń PP (przeciw personelowi ludzkiemu, nie przeciw-pancerna), ale obrażenia nie są zmniejszane o połowę. Nieefektywna poza 20m. Zwykle spotykana w formie pistoletowej ale główny szkielet może być przyczepiony do przedramienia i strzala wypuszczana przez pociągnięcie sznurka przywiązanego do palca.

Pneumatyczna strzelba strzałkowa

Egz -1 N R 3k6 AP (bełt) 4 1 ST 25m 350e\$

Broń na sprężone powietrze oparta na pochodzących sprzed Krachu strzelbach na farbę. Ma cztery obracające



się lufy i wyrzuca belty znacznie większe niż te z kuszy. Również używana przeciw kierowcom i do przebijania opon. Broń PR ale obrażenia nie są zmniejszane o potowę. Obrażenia spadają do 2k6 poza 25 metrami. Broń staje się nieefektywna poza 50m. Powietrze dostarczane jest



z cylindra, który również stanowi kolbę. Ciśnienia wystarczą na wystrzelenie ośmiu beltów. Nowe cylindry kosztują 30e\$, ale koszty naładowania powietrzem są znikome, jeśli użytkownik ma dostęp do sprężarki.

„Środki obrony osobistej”

Kar/Pm +1 D K 5k6 (5.56n) 50 2/3 NZ 150m 500e\$

Oparte na projektach FN i innych (P90, Steyr TMR Bushman IDW). Broń osobista została zaprojektowana dla załóg pojazdów oraz personelu zaplecza, którzy nie potrzebują ciężkiej broni szturmowej. Jest tam kilka ciekawych projektów, łącznie z magazynkiem usytuowanym 90% od osi, wzdłuż górnej krawędzi broni. Większość konstrukcji wykonana jest z materiałów opartych na nylexie, tylko zamki i lufa są ze stopów metali lub ceramety. Broń osobista strzela pociskami 10mm, 12mm, lub w starszych wersjach, .357mag. Ta broń może być określana zarówno jako lekki karabin maszynowy jak karabin szturmowy, więc opisano ją tutaj dla uniknięcia nieporozumienia.

Smartbicz

Bia 0 P P 1k6 + 2 (+BC) - - ST 1m 600e\$

Smartbicz został po raz pierwszy pokazany w walce podczas demonstracji przeprowadzonej przez członków Plemion Blood w 2015. Jest to bicz, w którym zastosowano technologię myomerów i interfejsu neuralnego, dzięki czemu osiągnięto bardzo niebezpieczną broń pochodzącą od zwykłego bicia na zwierzęta. Segmenty bicia mogą być elastycznie lub stawać się sztywne (a kiedy końcówka stanie się sztywna lecąc z prędkością stu km/h, naprawdę boli kiedy uderzy ciebie).

Bumerang

Egz -1 D K 2k6 (+BC) 1 1 NZ 30m 20e\$

To nie jest wersja bumerangu „patrz, on wraca”. To cięższy morderczy projekt, który nie zawraca. Jedno z ramion zostało skrócone i zaostrome, by przecinać cel jak skalpel.

Proca

Egz 0 P 1/2k6 (+ BC) 1 1 NZ 20m 10e\$

Jedna z najstarszych broni w arsenale ludzkości. Ta broń jest ciągle popularna wśród dzieci, oraz ludzi, którzy chcą zachować ciszę. Amunicję stanowi zazwyczaj maty kami. Bardzo łatwo się przeładowuje.

Miecz roboczy/Maczeta

Bia 0 D P 1k6 + 3 AP (+BC) - - NZ 0.5m 60e\$

Używane przez prawie wszystkie plemiona nomadów jako narzędzia rolnicze, domowe i broń. Miecz może występować w różnych odmianach od „długiego noża” do „maczety”. Wiele plemion przyjęło wybrane style noży, jak maczeta Aldecaldo, jako symbol swej wspólnoty plemiennej.

Bagnet/Nóż Survival

Bia 0 P P 1k6 AP (+BC)

- - NZ 0.5m 50e\$



Analogicznie do KCB-70, M9 Bayonet lub innych noży survival, ta broń ma wiele dodatków włączając ostrzałkę kamienną (w pochwie), śrubokręt, przecinacz drutu, kompas (na nakrętkę rękojeści), otwieracz do butelek i ostrze piły. Rękojeść można odkręcić, otwierając pojemnik wodoodporny do 12 m. Wewnątrz znajdują się 3m żyłki wędkarskiej z 2 haczykami, 10 wodoodpornych zapalek zapalających się o każdą powierzchnię oraz mały zbiornik na smar do ostrza. Broń może być także dołączona do dowolnego karabinu lub pistoletu maszynowego ze standardowym uchwytem na bagnet.

Opcje uzbrojenia

Łapacz łusek

Łapacz łusek wprowadzono przed Krachem aby uniknąć pozostawiania wszędzie łusek po pociskach. Uwalniają także obszar od latającego brązu, co jest przydatne w zamkniętych pomieszczeniach. Obecnie, gdy większość broni jest bezłuskowa, są mniej powszechne. Pomysł jest prosty: łapacz przyłączony jest do broni, a zbiornik trzyma łuski. Łapacz to rama, która otacza punkt wyrzutu. Można ją zdejmować zależnie od życzenia użytkownika. Jako zbiorniki na brąz używane są zarówno twarde puszki jak miękkie torby. Miękkie typy ważą mniej i są łatwe w obsłudze i do wykonania. Twarde typy ważą więcej i zwykle są mniej pojemne, ale lepiej znoszą uderzenia i wolniej niszczą się. Oba typy, twarde i miękkie dostępne są za około jedną dziesiątą ceny broni. Miękkie typy mogą wyłapać łuski z całego typowego magazynka, twarde połowę tego. Opróżnianie zabiera jedną rundę więcej niż czas przeładowywania.

Uchwyty na bagnet

Tulejki i uchwyty na bagnet dają możliwość przyłączenia bagnetu do lufy broni. Wiele typów ekwipunku dołączanego do uchwyty na bagnet obejmuje lekkie granatniki karabinowe, sprzęt treningowy (jak należący do US Army sprzed Krachu system MILES), latarki a czasem nawet zwykłe nieciekawe bagnety. Uchwyty na bagnet są dość kiepskie na wszystkim mniejszym od karabinu. Uchwyty i tuleje na bagnety kosztują jedną dziesiątą ceny broni, na której są zainstalowane. Wiele karabinów szturmowych ma je już przyłączone (patrz opisy poszczególnych broni).



PROWADZENIE POSTACI NOMADA



Nomadzi w kampanii dla krawędziarzy

Prowadzenie kampanii dla nomadów znacznie się różni od prowadzenia zwykłej kampanii miejskiej. Różne są potrzeby, różne cele i różne wyzwania. Prowadzenie postaci nomada w miejskim otoczeniu również może być trudne. Nomadzi są, w pewnym stopniu, definiowani przez ich rodziny, klany, plemiona i nacje; zatem wyrwanie nomadów z normalnego środowiska i zmuszanie ich do gry miejskiej sprzyja nadużyciom statusu rodzinnego nomadów. Z drugiej strony, niektórzy MG uznają, że unikalne wartości zdolności specjalnej Status Rodzinny mogą zachwiać równowagę gry, więc ograniczają nomadów do roli drugorzędnego solo lub (co gorsze) szofera. W skrócie, nomadzi powinni być prowadzeni w kampaniach dla nomadów.

Nomadzi sprawdzają się najlepiej jako główne postaci drużyny, nie jako zwykli członkowie. Nomad w środowisku miejskim sprzyja zaniedbywaniu stylu nomada na koszt lepszej zabawy drużyny. Trudno jest wywierać nacisk na drużynę, jeśli może wezwać rodziny swoich nomadycznych członków, żeby wyciągnęły ich z kłopotów, natomiast rodzinne zobowiązania nomada wobec rodziny mogą wprowadzić niechciane wątki do przygody drużyny i zrujnować przebieg gry. Posiadanie w drużynie zarówno nomada i fixera może wywołać sytuację, że wypełnienie tych obowiązków stanie się jedynym celem drużyny, co może być prawdą w rzeczywistym świecie, ale raczej nie sprzyja grze. Dla porównania, uczynienie nomada postacią centralną w kampanii umożliwia wprowadzenie zobowiązań członka grupy jako ekscytujących elementów gry, podobnych do „zadań specjalnych” agentów korporacyjnych, które często spotykamy w kampaniach Cyberpunka. Na następnych stronach, opisujemy różne wyzwania jakie stoją przed kampaniami dla nomadów.

Dopasowanie krawędziarzy do kampanii nomadów

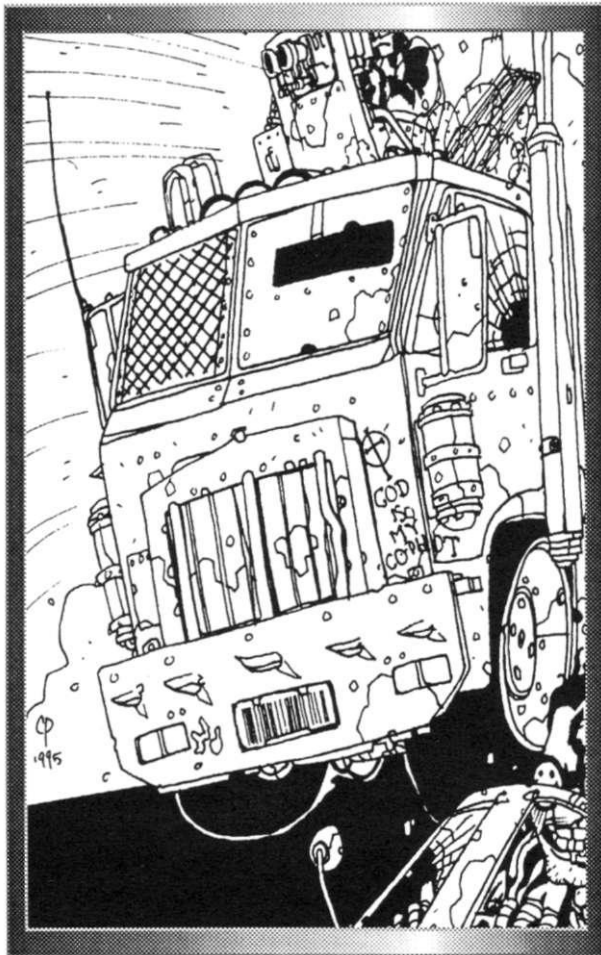
Mistrzowie Gry prowadzący kampanię dla nomadów zawsze spotkają się z postaciami, które chcą być wszelkimi rodzajami Krawędziarzy. Od wszechobecnych solosów do zwykłego ulicznego punka, zawsze znajdzie się miejsce dla każdej postaci z jasnymi motywacjami i właściwym tłem.

Krawędziarze w kampanii nomadów powszechnie posiadają silne powiązania ze wspólnotą nomadów. Mogli wyrosnąć wśród nomadów, lub mieli bliskich nomadycznych przyjaciół. Zwykle lepiej jest używać tych związków w powiązaniu z postacią gracza niż z postaciami niezależnymi, ponieważ istnienie takich związków może stanowić część motywacji drużyny, pomagającej zespolic tożsamość teamu. Motywacje drużyny poddawane są próbie podczas wrogiej gry zakładanej przez scenariusz (szczególnie, kiedy występuje wrogie nastawienie między dwoma graczami). Jest to zawsze bardzo negatywny aspekt gry. Te niepożądane wewnętrzne tar-

Jeśli Mistrz Gry nigdy wcześniej nie prowadził kampanii w świecie Cyberpunka 2020, polecamy "Słuchajcie Głaby! !! Nieokrojony podręcznik Mistrza Gry do Cyberpunka 2020". Książka zawiera szczegółowe analizy stylu, tła, technologii i historii (a także nieco nowych, świetnych zasad), łącznie ze szczegółowym spojrzeniem na problemy związane z prowadzeniem różnych rodzajów kampanii. Słuchajcie i wypróbujcie to.

Niektórzy Mistrzowie Gry mogą zdecydować się na odrzucenie pewnych ról z kampanii nomadów, podczas gdy inni mogą zabronić używania innych postaci niż nomadzi. Są to całkowicie dopuszczalne alternatywy, ale podobne decyzje powinny zostać wyjaśnione graczom, zanim rozpoczną tworzenie swoich postaci.





cia mogą się pojawić, kiedy znaczną część drużyny tworzą słabo motywowani i niezaangażowani członkowie, bez bezpośrednich związków z celami kampanii (które, dla naszych rozważań stanowi rodzina nomadów lub grupa). Wspólni wrogowie i wspólne dążenia są najłatwiejszymi motywacjami dla drużyny, a następne po nich to zdobycie zatrudnienia i przetrwanie.

Prawie każda rola przedstawiona w dowolnym dodatku do Cyberpunka 2020 może być włączona do kampanii. W części Postaci tej książki omawiamy wiele z różnych ról, oraz ich związki ze społecznością nomadów. Oczywiście, w różnych rodzinach występują różne proporcje występowania ról nie-nomadów. W Nacji Blood jest znacznie więcej rockmanów i prostytutek, ponieważ jest ona skoncentrowana na dostarczaniu rozrywki. W MetaCorp jest więcej solosów niż w większości innych Nacji, ze względu na ich założenia co do bezpieczeństwa. MG mogą nawet stworzyć nowe nacje, grupy i rodziny ze specyficznymi specjalnościami i zdolnościami, które wiążą się z innymi pożądanymi rolami.

Ogólne uwagi dla grających nomadami.

Pierwszą sprawą, jaką należy pamiętać o nomadach, to fakt że są oni mobilni. Nomadzi tradycyjnie wybiorą raczej wyjazd niż przeciwstawienie się przeszkodom nie do omińnięcia lub niepokonanym wrogom. Ucieczka może być doskonałym posunięciem taktycznym i jest to coś, z czego wielu graczy Cyberpunka powinno czynić dobry użytek. Bywają momenty, gdy przeciętny punk wyciąga gnatą i rozpoczyna strzelaninę, podczas gdy szybkie wycofanie się byłoby znacznie rozsądniejszym wyborem. W powiedzeniu „uciec aby dożyć następnego dnia walki” leży niezaprzeczalna prawda, a nomadzi czynią z niej pełny użytek, maksymalnie wykorzystując swoje pojazdy.

Pojazdy nomadów

W miejskiej grze w Cyberpunka 2020, pojazdy są na równi przekleństwem jak dobrodziejstwem - postaci muszą martwić się o miejsce do zaparkowania, kradzieże i wandalizm czyhających na ich pojazdy. Nomadzi na autostradach nie mają tych problemów ponieważ na pustkowiach nie ma zbyt wiele ludzi. Postaci Cyberpunka przedstawione w głównej grze nie wymagają niczego do utrzymania, konserwacji i ochrony swoich pojazdów. Jednak w kampanii dla nomadów, muszą te pojazdy posiadać.

Postaci nomadów polegają na swoich pojazdach, a w wielu przypadkach są przez nie definiowane. Jeśli MG zdecyduje się przypisać pojazdy graczom, biorąc pod uwagę założenia charakterów postaci, to jest to wspaniałe rozwiązanie. Każdy pojazd powinien mieć poziom niezbędnych konserwacji, lub cały zestaw takich poziomów, zależnie od tego, jak bardzo pojazd jest skomplikowany. Mistrzowie Gry mogą również pozwolić graczom na silniejsze związki z maszynami, dopuszczając ich do procesu projektowania pojazdu, przeznaczając dla nich pewną pulę pieniędzy na konstrukcję. W przypadku kampanii z użyciem pancerek lub przemysłowych kampanii z pojazdami latającymi, pula tych pieniędzy może być nawet znaczna. MG ma prawo wprowadzić ograniczenia na wyposażenie i uzbrojenie, opierając się na założeniach konstrukcji pojazdu. Trzydziestoletni samolot nie będzie wyposażony z zestaw najdoskonalszych cybernetycznych paneli kontroli. Podczas trwania kampanii, gracze mogą przeznaczyć czas, zasoby i energię na modyfikacje, przebudowy lub udoskonalenia pojazdów. Wszystko to powoduje jeszcze silniejsze przywiązanie postaci do swoich pojazdów.

Niektórzy gracze mogą uważać, że powinno się dla nich przeznaczyć nakład gotówki na zaprojektowanie dowolnej zabójczej maszyny, jaką sobie zażyczą. To ni-



gdy nie jest właściwe. Zwykle podarowanie drużynie paru milionów dolarów prowadzi do przeświadczenia, że mają kontrolę nad gotówką, a nie jest to prawda w przypadku społeczeństwa nomadów. Ekonomia nomadów oparta jest na systemie barteru; jeśli grupa wykonuje pracę dla korporacji, otrzymuje wynagrodzenie, jasne, ale tylko dziesięć do dwudziestu procent z tego to gotówka. Resztę odbierają w żywności, zapasach, ekwipunku, nowej technice, usługach i dostępie do korporacyjnych zasobów. Używając tego systemu, nomadzi zbudowali ruchliwą infrastrukturę bez potrzeby statycznej kontroli i zasobów. Nomadzi uważają taką wolność i siłę za znacznie ważniejsze niż bezpieczne życie piesków salonowych jakiegoś pomniejszego szefa korporacji, jakimi stało się wielu ze społeczeństwa ulicznych punków. Ekwipunek, który posiadają nomadzi jest po prostu zbyt wartościowy, by go wycenić w dolarach, euro lub tym podobnych.

Ekonomia nomadów

W środowisku nomadów, gotówka nie jest ogólnie postrzegana z taką afekcją, jak to ma miejsce w środowisku statycznych. Zasoby są zauważalnie bardziej istotne - nie tylko konsumpcyjne zasoby jak żywność, woda, paliwo i amunicja; także trwałe zasoby jak części zamienne, maszyny, broń i transport. Ekonomia nomadów oparta jest na handlu wymiennym, a jego przedmiotem może być wszystko, włączając przysługi. Przysługi są dość nieokreślonym towarem w Cyberpunku 2020. Przysługa może być tak poważna jak dług krwi, lub tak rozległa jak dług wobec całego plemienia. Przysługi mogą być łatwo wycenione przez MG na trzy sposoby. Pierwszy to przeliczenie na dolary. Tak, dla nomadów jest czymś rażącym przeliczać przysługi na euro, ale MG bardzo to pomoże w prowadzeniu księgowości. Drugim sposo-

bem wyceny przysług to wymiar życia; jeśli poświęcenie innej osoby ocaliło twoje życie, to jesteś zadłużony wobec tej osoby dopóki jej życie będzie jakoś spłacone. Wreszcie, przysługi można oceniać w pracy, jeśli w jakiś sposób możesz zapewnić pracę rodzinie, plemieniu lub klanowi. Dostarczanie im pracy i okazji zarobienia na życie może czasem spłacić nawet dług krwi.

Ludzie, którzy mogą zatrudnić nomadów, lub dostarczyć im okazji do zatrudnienia, są postrzegani z wielkim szacunkiem. Postaci, które stale zatrudniają lub reprezentują powszechnie interesy nomadów, otrzymują dodatkową zdolność Krewni i Znajomi. Dotyczy to szczególnie nie będących nomadami fixerów. Jeśli MG uzna te metody za niezbyt poręczne, może zastosować dowolny system rozliczania przysług, jaki uzna za właściwy.

W niektórych kręgach nomadów, zwłaszcza w większych zgrupowaniach klanów i nacji, gotówka widziana jest z pewną odrazą. W społeczności nomadów za uzdolnionego i godnego szacunku uznawany jest brat lub siostra, który potrafi osiągnąć zamierzenia po prostu wykorzystując kilka zdobytych przysług. Z drugiej strony, nomadzi uważają gotówkę za niehonorową, a na wielkie transakcje gotówkowe patrzy się z niechęcią. Pośród nomadów, ludzie którzy przekładają gotówkę nad przysługi uważani są za niehonorowych i nie wartych zaufania. Nomadzi rozumieją, że pewne typy transakcji muszą być przeprowadzone z użyciem gotówki, zwłaszcza te ze wspólnotą statycznych, kiedy grupa jest w ruchu i nie będzie w pobliżu aby skorzystać z przysług. Niektóre inne umowy spłacane są częściowo w gotówce, szczególnie te związane z przemysłem i pracą dla korporacji. W takich okolicznościach gotówka jest niezbędna, zatem ma mato nega-

Przekręty

Przekręt(y) : technika prowadzenia fabuły, pozwalająca na poruszenie graczy. To rodzaj decyzji „tak źle i tak niedobrze”, jakie ludzie muszą podejmować każdego dnia w świecie Cyberpunka.

Nie jest po jednak sposób na podkreślenie graczy w bardziej popularnym sensie; to zwrot fabuły lub wybór klimatyczny, który tworzy dobrą grę fabularną. Zawsze jest jakaś droga wyjścia, nawet jeśli nie jest taka, jaką życzyliby sobie gracze.

tywnych odniesień, ponieważ nie da się tego uniknąć.

Zasoby

Zasoby, finansowe i inne, skupiają główną uwagę nomadów. To jak żyją i jak zdobywają swoje zasoby może znacznie wpłynąć na ich reputację - nawet największy i najbardziej cenieni liderzy nomadów muszą brać to pod uwagę.

Przywódcy nomadów, szczególnie Nacji, muszą posiadać „twarz do pracy” i „twarz do domu”. Twarz do domu to coś, co widzi reszta rodziny; w domu, muszą żyć prosto i nie epatować bogactwem i potęgą jakie daje im stanowisko przywódcze. Z drugiej strony, wymagają asystentów i drogiego wyposażenia dla swojej twarzy do pracy, łącznie z samolotami i modnymi ubraniami dla najwyższych przywódców. Przywiązywanie wagi do wizerunku człowieka obdarzonego władzą, stawia przywódców





nomadów na równi z przywódcami statycznymi, lecz zawsze będą pamiętać że to tylko maska. Użycie tych korzyści dla osobistych celów zamiast dla dobra klanu, spowodowałoby utratę ich władzy. Jako przykład właściwego przywódcy nomadów, Malachi Jode jest słynny z utrzymywania swej władzy niemal niewidocznie. Posunął się nawet tak daleko, że przez kilka ostatnich lat odmawiał wszelkich wywiadów aby powstrzymać rozwój swej osobistej sławy. Mieszka i pracuje w prostym pojeździe (z raczej imponującym zestawem do komunikacji satelitarnej) i ma tylko kilku asystentów. Je razem z innymi Jodes, a nawet bierze warty, jeśli czas mu pozwala.

Jednym z powodów, dla których nomadzi są tacy „biedni” w stosunku do innych krawędziarzy, są ich poglądy na majątność - popisywanie się osobistą zamożnością nigdy nie stanowiło celu nomadów. Większość nomadów oddaje połowę swych dochodów do kasy wspólnoty, ponieważ utrzymanie wielkiej, zdrowej rodziny do ochrony twoich pleców, jest znacznie ważniejsze niż kilka dodatkowych dolców. Nomadzi odnoszą się do zasobów z szacunkiem, ponieważ każdy z nich kiedyś w swoim życiu był zmuszony się bez nich obejść. Niektórzy nadal czasami się bez nich obchodzą; wyposażenie jednego technika we właściwe narzędzia zabiera tygodnie pracy całej grupy. Czasami członkowie klanu obywają się bez jedzenia i lekarstw aby osiągnąć zamierzenia klanu, dlatego członek klanu, który kradnie, lub

gromadzi zasoby dla osobistych korzyści jest natychmiast wyrzucany z grupy, albo zabijany.

Wszystko to dostarcza mnóstwa pomysłów na kampanie i proste, jednorazowe przygody: kradzież lub przywłaszczenie zasobów dla ratowania życia, szukanie, oraz ukaranie złodziei i morderców. Czasami, jednak pojawiają się nawet bardziej napięte sytuacje. Stałą obawą nomadów jest to, że będą zmuszeni dokonać najtrudniejszego wyboru. Krawędziarz czy nomad, może posiadać zdolność dostarczenia grupie nomadów tego, na co pracowali, jednak wie że danie im tego może spowodować znaczne szkody, lub nawet doprowadzić do zagłady rodziny! Wiele rodzin nomadów toczyło walki z potężnymi nieprzyjaciółmi oraz przeciwnościami i niesprawiedliwościami, tylko by zostać zniszczone przez mniejsze siły nadchodzące z nieprzewidzianych kierunków lub nawet od środka. Często, jedyną jasną drogą rozwiązania takich dylematów jest poświęcenie się i opuszczenie grupy. Czasami grupa może zrozumieć swój błąd i zadbować o powrót straconych członków społeczności, nawet obsypując ich deszczem podarunków jak rozpuszczone dzieci. W innych przypadkach, postaci są zwymyślane i zniechęcane za ich zdradę. Jak by nie było, jest to „przekręt”, który doprowadzi twoich graczy na nowe wyżyny odgrywania bohaterów tragicznych.

Użycie nacji nomadów

Mistrzowie Gry mogą chcieć użyć różnych nacji aby nadać styl lub tożsamość grupie nomadów graczy, zwłaszcza podczas gry z nowymi i niedoświadczonymi graczami. MG, którzy uważają, że ich gracze są zbyt samodzielni i zbyt mało pozostający pod kontrolą, aby stanowić część grupy, mogą zostać uznani za Raffen Shiv, zmuszając ich do odnalezienia drogi powrotnej lub zdobycia poparcia w swojej grupie. Pierwsza opcja jest niebezpieczna, druga wymaga wiele osobistego poświęcenia i okazania skruchy.

Nacje mogą być także użyte jako mechanizmy społecznej kontroli i wsparcia aby ograniczyć poczynania drużyny, zwłaszcza w przypadkach ultra przemocy. Jak wspomniano wcześniej, postaci mogą zawsze być wyrzucone z grupy, ale taka kara jest zwykle zarezerwowana dla recydywistów. Najazd strażników grupy na obóz postaci i odebranie całego wyposażenia dla klanu jest dobrym znakiem, że drużyna nie jest na dobrej drodze. Istnieją także inne powody, dla których postaci mogą zostać ukarane przez przywódców klanu. Separowanie się od grupy, życie ponad stan, rozrzutność, ograniczanie należnej klanowi części dóbr i usług, niepowodzenie wykonania wyznaczonych zadań - wszystko są to dobre



powody dla kary. MG mogą również obniżyć reputację, nawet do wartości ujemnych w niektórych przypadkach szczególnych zachowań.

Wreszcie, Nacje Nomadów mogą zostać użyte jako środki nacisku lub „przekręty”, aby doprowadzić graczy do pewnych trudnych sytuacji. Siedem Nacji nie zawsze zgadza się ze wszystkim, nawet stylami życia. Wymiany gości (to znaczy zakładników), między nacjami, klanami i grupami, jest sposobem na zmniejszenie napięć i przypieczętowanie paktów między rywalami. W końcu, żaden przywódca nie chce pokonać swego wroga za cenę śmierci członka klanu - przynajmniej żaden przywódca nie należący do Raffen Shiv. Umieszczenie graczy w szarej strefie między rywalizującymi lub współzawodniczącymi grupami nomadów, może być początkiem wspaniałej gry i ekscytujących przygód. Niektórzy szczególnie złośliwi Mistrzowie Gry umieszczają graczy w sytuacjach, gdzie lojalności postaci się krzyżują. Czasami drużyna znajduje się między dwoma wojującymi (agresywnymi lub innymi) frakcjami lub grupami i musi stanąć po stronie jednej lub drugiej. To oznacza zdradę którejś grupy i wywołanie jej wrogości. To jeden z najbardziej powszechnych zwrotów akcji w fikcji cyberpunka i może stanowić źródło tragicznej historii wysokiego lotu.

Wiele zasobów, które dzielą Nacje Nomadów, strzeżonych jest przez ludzi przydzielonych przez różne Nacje i takie sytuacje mogą stanowić podstawę wspaniałych intryg politycznych i dramatyzmu. Najbardziej znanym z takich zasobów jest Biblioteka. Strzeżona przez wielu najlepszych wojowników i strażników z Siedmiu Nacji, Biblioteka jest powodem do dumy całej wspólnoty nomadów. Porusza się wzdłuż i wszerz Ameryki, w poszukiwaniu zko-

Elementy i zakończenia

Dobrzy faceci & źli faceci

W większości świata Cyberpunka, nic nie jest dobre lub złe, lub jest to na tyle nieoczywiste, że aż niezauważalne. Jednakże wśród nomadów istnieją jasne określenia na to, co jest w porządku. Ochrona rodziny jest dobrą rzeczą; utrzymywanie swoich przyjaciół przy życiu jest dobre.

Raffen Shiv stanowi doskonały przykład na to, co jest złe. Są oni także w wielu przypadkach wrogami. To inny rodzaj wrogów niż rząd, czy korporacje, ponieważ nomadzi wiedzą, że wszyscy Raffen Shiv są wrogami. Korporacje mogą czasami być nieprzyjaciółmi, ale na wiele sposobów są dobre. Korporacje dostarczają zatrudnienia i zapasów.

Raffen Shiv tylko kradną, zabijają i robią wszystko inne, aby przetrwać i czerpią z tego przyjemność.

Zatem, kampania nomadów może koncentrować się na „Dobrych Facetach i Złych Facetach”, z silnym określeniem dobra i zła. To może być zbyt uproszczone stanowisko dla wielu MG, lub może być zbyt nudne, aby stać się podstawą kampanii. Tym niemniej, jest to jeden z niewielu łatwych do konstrukcji elementów intrygi w świecie Cyberpunka.

Cele kampanii & storytelling

Wszystko ta są dobre pomysły, ale nie są to jedyne pomysły. Niektórzy MG mogli opracować własne rozbudowane zgrupowania i społeczności nomadów i po publikacji tej książki są one równie ważne jak były dotychczas. Najważniejsze, aby pamiętać, że nie mamy kontroli nad twoim światem Cyberpunka. Jeśli twoja gra posiada inne elementy, o których nie wiemy, wtedy to, jak Neo-Klany wpływają na twoje kampanie pozostaje decyzją Mistrza Gry.

Zera we wspólnocie nomadów

Zera, ludzie którzy żyją całkowicie poza systemem rządowym, lub zostali z niego wyrzuceni, stanowią znaczącą mniejszość we wspólnocie nomadów. To ludzie, którzy w pewnym sensie, zaginęli podczas Krachu, wojny południowo-amerykańskiej lub Długiego Marszu. Są najbardziej liberalni we wspólnocie nomadów; nie proszą o nic i niczego nie oczekują w zamian.

Zera są rosnącym problemem w oczach rządu i korporacji. Nie można ich opodatkować i śledzić położenie przez 95% czasu, jako że ich dane zostały usunięte z baz danych i nie mogą być nigdy odzyskane. Walczą o swoją anonimowość, a niektórzy mają potężnych wrogów.

Wielu zerów nie chce powrócić do systemu. Słyszeli narastające pogłoski o tym, że Rząd Federalny ma zamiar wprowadzić standardowy system identyfikacji SIN w Ameryce i postrzegają tę potencjalną akcję jako bezpośrednio zagrożenie dla ich sposobu życia. Niektórzy posunęli się nawet do stania się terrorystami i ideologami walczącymi przeciw tej możliwości.

Nomadzi, HiWay i Służba Szeryfów Stanowych US

„Niepewny pokój” to jedyny opis stosunków między nomadami i siłami prawa. Obie strony rozumieją, że drudzy starają się po prostu wykonywać swoją robotę, ale żadnej to się nie podoba. Oddziały HiWay, które zaprowadzają prawo na pustkowiach między miastami w różnych stanach (patrz Protect & Serve), są generalnie najbardziej tolerancyjne. W Appalachach, prawa są w wielu przypadkach zbyt



słabe, lecz nie ma tam zbyt wiele nomadów aby stanowić zagrożenie dla większych skupisk. Małe grupy nomadów (poniżej 5000) prawie nigdy nie podróżują przez Appalache bez pewnego kontraktu, który zapewni im bezpieczne przejście. Ciągłe istnieją wyraźne wrogości wywołane incydentami podczas konstrukcji Balsam, sprzed dekady. Jednak, większość oddziałów HiWay nie będzie się starało okazywać swej surowej władzy wobec nomadów, nie mając wystarczająco silnego wsparcia.

Ci w Służbie Szeryfów Stanowych pamiętają co robili w swych początkach: ścigali federalnych przestępców przekraczających granice stanowe. Stało się do szczególnie ważne w Wolnych Stanach (gdzie szeryfowie federalni działali zwykle w ukryciu). Przestępcy ścigani przez szeryfów federalnych to złe nowiny i nikt nie chce by pozostali na ulicach. Polityka karna wymaga jednak, aby poszczególne stany aresztowały ich, a dopiero potem następowały procesy o ekstradycję. Federalni nie są tym zachwyceni i po prostu ignorują niektóre prawa suwerenności stanów. Z władzą Rządu Federalnego ponownie na czele, te nadużycia będą prawdopodobnie nadal mieć miejsce.

Podczas pościgu za kryminalistami (takimi jak nomadzi krawędziarze), którzy uciekli do wspólnoty nomadów, szeryfowie używają tej samej taktyki co w Wolnych Stanach: podstęp i szpiegostwo. Od czasu, do czasu korzystają z cywilnych łowców nagród. Niestety, wielu ludzi ściganych przez szeryfów federalnych to nomadzi, bohaterowie i przywódcy. Takie przypadki to złe wieści dla szeryfów, ich powodzenia w schwytaniu takich gości jest znikome. W bardzo niewielu przypadkach, nomadzi pracowali z szeryfami federalnymi, aby aresztować przestępców chowających się wśród Raffen Shiv. To daje

nomadom dobre uzasadnienie dla pozbycia się kilku szumowin, pomagając poprawić nieco stosunki z prawem i polepsza obraz w mediach. Uchodząca ścigana przez ekipę szeryfów stanowych i strażników nomadów może uważać się za skończonego.

Nomadzi i cyberacje

Generalnie nomadzi nie używają dużo cyberacji. Po pierwsze wielu nie może sobie pozwolić na taki wydatek. Po drugie, po obserwacji problemów w kilku miastach z jednostkami C-Psycho i Max-Tac, które nie były w stanie kontrolować sytuacji cybernetycznych, nomadzi byli zadowoleni, że nie obrali tej drogi. Nie ma ścisłego społecznego tabu przeciw cyberacjom; mato jest dobre, zbyt wiele jest złe.

Łączą dla techników i netrunnerów są, oczywiście, niezbędne. Niektóre grupy, zwłaszcza najemnicy, używają łączy do prowadzenia pojazdów. Cybernetyka głowy jest dość powszechna wśród nomadów, ponieważ wymaga najmniej konserwacji i oferuje najwięcej korzyści. Kończyny są stosunkowo nieczęste, ponieważ wymagają większej pracy do utrzymania. We wspólnocie nomadów nie ma więcej cyborgów po pełnej konwersji niż tuzin; takie konwersje są po prostu zbyt drogie. Antykonceptyjne implanty są dość powszechne, zwłaszcza wśród młodszych ludzi. Nanoroboty są coraz częściej używane przez nomadów; nawet jeśli są drogie, ich zalety, szczególnie dla starszych ludzi, starających się przedłużyć życie, znacznie przewyższają koszt. Wszczępione uzbrojenie i ozdoby są generalnie dosyć rzadko spotykane, jednak mogą być popularne w niektórych mniejszych grupach.

Wojownicy Totemowi są oczywiście wyjątkiem od tego trendu minimalnych konwersji cyborgizacyjnych. Zmieniają swoje ciała w dążeniu do włączenia części ducha wybranego zwierzęcia do swej duszy. Wielu używa tylko drobnych modyfikacji, lecz niektórzy (po latach pracy) przechodzą poważną rekonstrukcję. Ci wojownicy używają transformacji jako sposobu zwiększenia koncentracji. Dla celów gry, MG może pozwolić Wojownikom Totemowym na zakup egzotycznych cyberacji z Intersywną Terapią jako bonus. To odzwierciedla rytualne i duchowe wsparcie przychylnej społeczności i pozwala na minimalne straty człowieczeństwa (patrz ChromeBook 2 po dalsze szczegóły).

Filmografia & bibliografia

„Native American Myths and Legends” Erdoes & Oritz
 „On Wheels” John Jakes
 „On The Road” Jack Kerouac
 „Hells' Angels” Hunter S. Thompson
 Seria książek „Traveller” D. B. Drum
 Seria książek „Amtrak Wars”
 „Wyspy w Sieci” Bruce Sterling
 „Grona Gniewu” (film i opowiadanie)
 „Snow Crash” Neal Stephenson
 Księga Wyjścia, Stary Testament
 Latcho Drom
 Mad Max
 Wojownik Szos
 Mad Max: Beyond Thunderdome
 Only Earth and Sky Last Forever
 Thunderheart
 Tańczący z Wilkami
 Easy Rider
 Nomads
 Ucieczka z Nowego Jorku
 The Wild One
 Near Dark
 Circuitry Man
 Johnny Bago
 The Big Bus
 A Wind Called Amnesia
 No Escape
 Damnation Alley



PRZYKŁADOWĄ GRUPY NOMADÓW



Gargoyles

Gargulce

Gargulce to grupa konstruktorów, licząca prawie trzystu członków. Jako robotnicy budowlani stanowią mniejszość w Nacji Blood, koncentrującej się przede wszystkim na dostarczaniu rozrywki. Gargulce zawsze posiadały stosunkowo ciężki sprzęt jak na grupę nomadów - niektórzy członkowie byli kiedyś pracownikami Disney'a i kiedy ruszyli w drogę prawie piętnaście lat temu, zabrali ze sobą dźwigi i buldożery. Wizerunek rodziny znacznie się zmienił od czasów, kiedy oni i inne grupy z Nacji Blood mieszkaly w Kompleksie Disney'a. Przyjęto wielu nowych ludzi, aby zapelnili miejsce po ubywa-
jących starych.

Liderem Gargulców jest Sadie Jacobs. Jest kontynuatorką długiej linii religijnych kobiet z korzeniami na wyspie Santo Domingo, ale nigdy nie uważała, że religia w której ją wychowano jest naprawdę tak użyteczną sprawą. W swoim życiu nie jest tak religijna, pomijając fakt że jako córka charyzmatycznej kapłanki, jest stale pod jej wpływem. W latach przed Krachem, starania ucieczki od nędzy dodały jej motywacji do podjęcia studiów. Ukończyła wydział inżynierii lądowej na University of Florida, po czym przeniosła się z powrotem do pracy na obszarze Miami. Krach i różne niepowodzenia osobiste, zepchnęły ją ponownie do ubóstwa i mozołu jakich doznawała wcześniej, z jednym wyjątkiem: wiedziała, że jest w stanie się podnieść, ponieważ już raz to zrobiła. Znajomość inżynierii lądowej uczyniła z niej cenny nabytek dla Gargulców, a wiedza pozwoliła jej na nauczanie teorii, na tle praktycznej pracy.

Sadie jest teraz starszą kobietą. W wieku sześćdziesięciu lat, należy do drobnej mniejszości. Młodszy nomadzi w grupie pilnie uczyli się handlu, aby utrzymać się podczas wielu następnych lat Sadie może wkrótce zechcieć spocząć; mówi o chęci osiedlenia się w jakimś miejscu. Pracowała ciężko przez całe życie, teraz chce odpoczynku w ostatnich swoich latach.

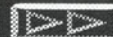
Generalnie, Gargulce nie odpoczywają zbyt wiele. Doświadczenie nie tylko zapewniało im wiele małych prac, również pracowali jako nadzorcy innych rodzin nomadów na wielkich placach budów. Mają nadzieję wkrótce znowu rozpocząć pracę (razem z około sześcioma tysiącami innych nomadów), rozszerzając System TransKontynentalny y Maglev o połączenie z miastem Nowy Jork, miejsce następnej wielkiej pracy rekonstrukcyjnej (prace wstępne w NJ powinny rozpocząć się w 2023). Delegacja grupy prowadzi obecnie rozmowy z kilkoma innymi Nacjami, umawiając się o podział pracy i usługi transportowe dla projektu Maglev. W tym samym czasie inne Gargulce negocjują z rządem amerykańskim w sprawie samego kontraktu. Czy projekt w ogóle zostanie uruchomiony nie jest jeszcze rzeczą pewną. Nowy Jork będzie odbudowany, ale kto dostanie ten niepewny kontrakt jest kolejnym pytaniem.

Ogólnie Gargulce są dobrze sytuowanymi nomadami ze zdolnościami i umiejętnościami przekraczającymi normę. Zapracowują się też na śmierć, tak że nawet wśród nomadów uważani są za "pracoholików". Żyją od terminu budowy do następnego i wybierają zamówienia oferujące lukratywny dodatek za przedterminowe ukończenie roboty. W konsekwencji rodzina polega znacznie na technologii; prawie połowa Gargulców to technicy lub inżynierowie. Fakt, że są zamożni pozwala grupie utrzymać wiele dzieci i niezbędne im wyposażenie edukacyjne do nauki wartościowych umiejętności. Dowolna rodzina z dziećmi wiezie kilka książek, a większość posiada w pełni wyposażony edukacyjny system Rzeczywistości Wirtualnej jak SegAra-ri RUSH (patrz Chrome Book 2). Wśród Gargulców jest nieco więcej cyberacji. Głównie z powodu stałego niebezpieczeństwa wypadków przy pracy na budowie; kiedy pracujesz ze sprzętem i materiałami ważącymi tony, łatwo możesz stracić kończynę. Posiadanie wszczepów neuralnych pozwala uniknąć takich wypadków, a utracone kończyny można zastąpić chromowanymi odpowiednikami.

Pojazdy: Rodziny i pary zwykle mają osobisty pojazd, przerobioną małą ciężarówkę lub dom na kołach. Niektórzy trzymają także małe motocykle na niewielkie przejazdy. Dodatkowo posiadają kilka pochodzących z wojska ciężarówek HEMTT do transportu i wsparcia sprzętu konstrukcyjnego. Ich zwiadowcy wybierają cięższe samochody i większe motory, jako że są one symbolami statusu w społeczności nomadów. Grupa posiada 15 dwudziesto-kołowych ciężarówek z płaskimi platformami (do przewo-
zu buldożerów, betoniarek, dwóch dziewięćdziesięciometrowych dźwigów, dużego systemu oczyszczania wody ze sprzętem do wiercenia studni, przenośnego warsztatu ślusarskiego, dwudziestu ruchomych, w pełni wyposażonych magazynów narzędziowych, koparki i spychacza, oraz trzech kompletnych warsztatów samochodowych), dziesięć czterdziesto-tonowych ciężarówek 8x8 (przenoszących dziesięć dużych prądnic, kompletny system do kładzenia kabli, oraz kilkadziesiąt mniejszych części sprzętu konstrukcyjnego), sześć autobusów (zarówno do transportu dzieci na autostradzie, jak do dowożenia robotników z obozu na plac budowy), 35 przerobionych małych ciężarówek, sześć wzmocnionych samochodów dla zwiadowców, oraz dwadzieścia ciężkich motocykli.

Wszystkie pojazdy wyposażone są co najmniej w jeden piętnasto-milimetrowy Karabin Bojowy w otwartym mocowaniu, niektóre posiadają jakiś rodzaj karabinu maszynowego, razem lub zamiast 15mm. Wszystkie czterokołowe maszyny zwiadowców mają przynajmniej jeden ciężki karabin maszynowy na obrotowym mocowaniu, razem z Lekкими Pociskami Naprowadzanymi ATGM lub innym uzbrojeniem przeciw czołgom na wysuniętej do przodu, dołączonej wyrzutni. Motory zwiadowców zazwyczaj mają ATGM lub pociski typu LAW lub podobną broń możliwą do przenoszenia przez człowieka.

Podstawowa Broń Osobista: Większość członków grupy nosi przez cały czas pistolety 10mm lub karabiny (pistolety mają nawet podczas pracy na budowie). Większość dorosłych posiada karabin bojowy przystosowany





do amunicji 5.56mm NATO. Sprzęt pochodzi z zapasów amerykańskich wojskowych M16A2 lub HBAR, lub jest wykonany przez nomadów. Wojownicy i zwiadowcy mają czasem granatniki PI-M205 (lub podobne), zamontowane pod lufą. Jako Bloodsi, wszyscy dorośli Gargulce noszą na plemiennych uroczystościach symboliczne maczety do trzciny cukrowej. Strażnicy jako znak swego stanowiska noszą nieco inne wersje maczet. Niektórzy mogą posiadać inne rodzaje uzbrojenia, ale wszystkie przystosowane są do łuskowej amunicji 10mm, lub 5.56 NATO.

Rodzina Blaine

Rodzina Blaine składa się z rolników, którzy potrafią wykonać wszystko od prostych prac rolnych do uzdatniania gleby. Używając jako kryterium ich liczebności, powinni być raczej nazywani klanem, ale Tommy Blaine, przywódca, upiera się by nazywani byli rodziną.

Blaine są częścią Nacji Aldecald. Czasami, z powodu zdarzających się nieporozumień Tommy groził odejściem, ale nigdy tego nie zrobił - żyje bardzo energicznie i ta energia czasem nie daje się okiełznać. Tommy znał osobiście Juana Aldecald na wiele lat zanim założyciel Nacji zmarł i nie jest pewien mądrości i zdolności przy-

wódczych młodego Santiago. Jednak przyznaje, że ten „młodziak” (jak odnosi się do Santiago) jak dotąd wykonał na swoim stanowisku niezłą robotę.

Tommy Blaine jest nomadem w najpełniejszym na świecie sensie tego słowa. Nie ma statycznej rodziny ani statycznych przyjaciół. Plemiona to miejsce pracy jego całego życia. Jego partnerką jest od dwudziestu lat kobieta o imieniu Marthe. Twierdzi, że nie ma nazwiska i dla większości rodziny znana jest jako Mamuśka. Tommy Blaine ma jednego syna imieniem Daniel, który jest wojownikiem strzegącym Biblioteki; córka Marie zginęła w wypadku na drodze kilka lat temu i w ciszy ciągle ją oplakuje.

Nomadzi agrarni zmuszeni są do niemal ciągłego ruchu, zarówno przez naturę ich pracy, jak przez agrokorporacje, które uważają, że utrzymywanie nomadów w ruchu uczyni ich zależnymi od wsparcia korporacji i ich paliwa oraz części zamiennych. Oczywiście, jak wiele planów, ten także całkowicie nie wypalił: w rzeczywistości uczynił nomadów mniej zależnymi od korporacji i bardziej polegającymi na sobie. Nomadzi bez gwarantowanej wypłaty, świadomi natychmiastowego zaprzestania wsparcia korporacji wraz z wygaśnięciem kontraktu, stali się bardzo nieufnymi pracownikami. Opierają swoje wierzenia na świadomości rzeczy, szacunku do siebie samych i wierze. Praktykowaną przez nich religią jest głównie Ju-



daizm - ta religia przetrwała tylko w małych społecznościach, takich jak nomadzi. Blaine są głęboko religijni i jednocześnie bardzo wstrzemięźliwi w objawianiu swoich przekonań. Wiedzą, że młodzi będą robić rzeczy, które nie spodobać się niektórym z ich starszych krewnych, ale nie można tego w żaden sposób powstrzymać bez odepchnięcia młodych od rodziny.

Jako grupa rolnicza, Blaine mają niewiele sprzętu. Posiadają jednak sporo pojazdów i z łatwością mogą przetransportować dwukrotnie więcej ludzi. Ich maszyny są zwykle lekkie co oznacza, że nie mają zdolności bojowych lub faktycznych pancerzy. Ich głównymi pojazdami są półciężarówki wyposażone w różne urządzenia. Należą do nich koparki, dwa dobrze wyposażone warsztaty i zbiornik JotKaPo. Jedna cysterna wiezie CHOOH dla pojazdów rodziny. Jedna platforma na ciężarówce przewozi należące do rodziny namioty i przyrządy codziennego użytku, mniejsze narzędzia rolnicze i zapasy. Trzy platformy przeznaczone są do przewozu pasażerów; mają zadaszenie i zestaw kuchenny, dzięki czemu przewożeni mogą jeść w drodze. Jedna z półciężarówek wyposażona jest w zestaw kontroli zdalnej pojazdu RPV, który czasami wspiera zwiadowców.

Rodzina Blaine ma pięć drużyn zwiadowczych. Zwykle trzy drużyny jadą przed grupą, dwie z tyłu, każda na obu flankach. Straż przednia składa się z trzech par motocykli, wszystkie wyposażone w radia o zasięgu 25 km z komputerem szyfrującym oraz pistoletami automatycznymi lub bojowymi karabinami dalekiego zasięgu (kaliber 6.5mm lub lepiej). Boczne drużyny używają Robali.

W Rodzinie Blaine nie ma wojowników. Młodociani, którzy aspirują do takiej kariery (jak syn Tommy'ego) dostają szansę przyłączenia się do innej grupy Aldecald, z błogosławieństwem Blaine'a. W rodzinie nie ma runnów, przynajmniej takich którzy objawiają ten talent. Tym niemniej, czasem w nocy robi się zamieszanie, kiedy w obozie pojawia się pancerny lub maty szybki wóz opancerzony i zaraz znika. Jakoś nikt nic o tym nie może powiedzieć.

Dzieje się tak, ponieważ Tommy i reszta rodziny są ogniem wielkiej sieci przemysłowej. Razem z dziesięcioma lub piętnastoma innymi rodzinami, sieć Blaine'ów może dotrzeć wszędzie w Ameryce i robi to po cichu. Blaine wykonują swoją nielegalną działalność niemal niepostrzeżenie; muszą tak robić. Jeśli lokalne władze, a szczególnie HiWay, która jest cięta na międzystanowych przemysłników, dowiedzą się o udziale Blaine w tych operacjach, nomadzi zostaną aresztowani, a ich własność skonfiskowana. Mniejsze grupy nomadów nie mogą tak jak duże ignorować prawa w statycznych okolicach; sześć lub siedem dobrze uzbrojonych wozów policyjnych może z łatwością pozbawić rodzinę Blaine możliwości życia. Jeśli straciliby możliwość poruszania się, Blaine staną się nędzarzami, zatem wolą trzymać karty przy orderach.

Sprzęt wart uwagi: 10 ciągników, 4 platformy na ciężarówkach, 1 cysterna, 5 transporterów. „Robale” zwiadowcze z pistoletami maszynowymi w otwartych montowniach (na dachu). 6 terenowych motocykli „LongRider”

z karabinami lub pistoletami maszynowymi na zewnętrznych podwieszeniach. Dwa zmotoryzowane, ruchome warsztaty, łącznie z A-Ramami i wciągarkami.

Podstawowa Broń Osobista: Karabiny i strzelby 9mm lub .357mag, część broni osobistej również przystosowana do amunicji .357mag, długie karabiny 15mm, nieco przenośnego uzbrojenia przeciw czołgom (głównie rakiety LAW), oraz lekkie karabiny maszynowe 7.62mm. Grupa ma także pojedynczy moździerz 81mm, bardzo dobrze schowany w jednej z półciężarówek.

Sila Natury

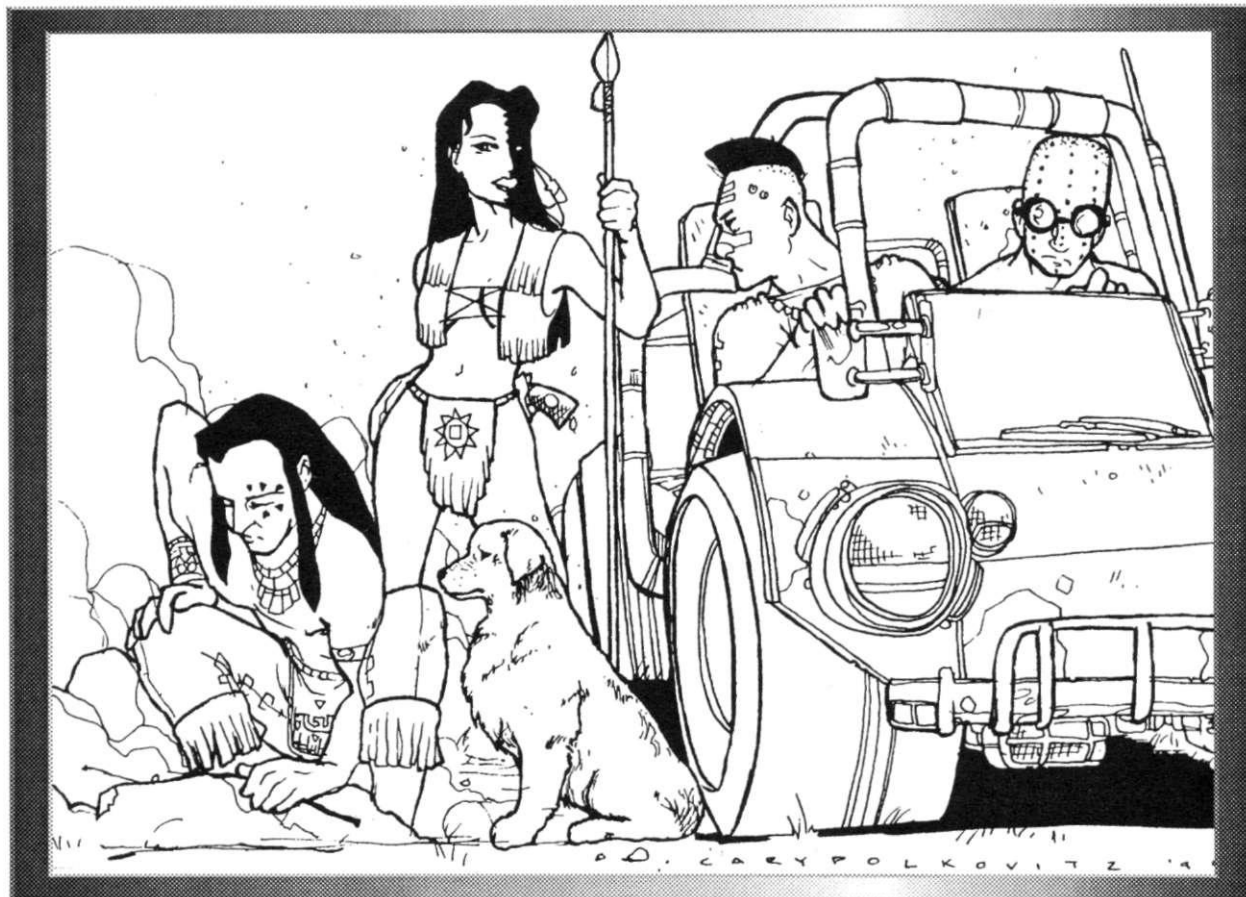
Sila Natury (SN), to grupa wojowników totemowych należących do Nacji Krewniaków. Większość członków SN jest indiańskiego pochodzenia, ale duża mniejszość nie. Grupę stanowią głównie młodzi dorośli; zaledwie dwie osoby przekroczyły wiek dwudziestu pięciu lat. Wojownicy SN wierzą w zdolność człowieka do manipulowania siłami natury, dzięki którym wytworzyli kontakt ze swoimi duchowymi przewodnikami (którzy przyjmują zwykle formy zwierząt i pojawiają się w snach i wierzeniach). Pojawiają się w marzeniach sennych i wierzeniach, pomimo że stawia to członków SN w pozycji fanatyków, nawet wśród Rdzennych Amerykanów. Ortodoksyjni wyznawcy religii indiańskich uważają, że jest coś nienaturalnego w całym tym pomysle, natomiast większość statycznych uważa ich po prostu za dziwaków. Jedni i drudzy są w błędzie.

W każdym społeczeństwie są tacy, którzy szukają grup najbardziej odmiennych, radykalnych i niekonformistycznych, ponieważ czują się zagubieni w zwykłej społeczności. Członkostwo w grupie jak ta wymaga pełnego poświęcenia, ciężkiej pracy i umiejętności ignorowania nacisków społeczeństwa. To doskonale opisuje członków SN.

SN używana jest jako rodzaj sił specjalnych Nacji Krewniaków. Są nimi głównie wojownicy, dobrzy w tym co robią, ale zaliczają się do nich także technicy i technicy medyczni, podobnie jak szaman i fixer. Każdy członek grupy posiada totemicznego ducha, do którego jest przywiązany. W SN można znaleźć psy, wilki, kojoty, niedźwiedzie, szopy i wiele innych rodzajów zwierząt. Wszystkie te totemy są czczone - jest to dość swobodne użycie określenia na oddawanie czci - w różnym znaczeniu dla każdego wiernego. Członkowie dzielą także wspólnotę duchową, opartą na duchach ziemi, wiatru, słońca i księżyca. Ich przywódcą jest szaman Remus, który przybrał formę wilka. Negocjacje, zarówno z ludźmi z zewnątrz, jak z innymi nomadami, prowadzone są przez należącego do rodziny fixera Freda, który ma formę kota. Remus i Fred są najstarszymi członkami grupy, z latami doświadczenia zanim uformowali SN. (Uwaga: obrazek na następnej stronie pokazuje bardziej „normalnych” w grupie; prawdziwych Wojowników Totemowych oglądaj na stronie 68)

W Sile Natury jest trzydziestu członków i są oni jedną z kilku grup totemicznych w Nacji Krewniaków. Te grupy są rzadkością, ponieważ są drogie. Dochody nomada są





ograniczone, bardzo niewielu może łączyć pieniądze wystarczające do stania się wojownikami totemowymi i przeżycia, nawet jeśli tego pragną. Tak jak to robi wiele Nacji w stosunku do swoich wojowników totemowych, przywództwo Nacji Krewniaków wspiera SN i domaga się wielu usług w zamian za pomoc. SN, aby się utrzymać bierze także prace z zewnątrz; korporacje, grupy rockowe, a nawet Służba Szeryfów Stanów Zjednoczonych zatrudnia ich od czasu do czasu.

Głównymi środkami transportu SN są motocykle. Dają im maksymalną zdolność poruszania się po różnych typach terenu i pozwalają na pełne wykorzystanie taktyki „rozproszyć się i przegrupować”, stosowanej często podczas prowadzonych przez nich walk. Siła Natury jest większą niż przeciętną grupą wojowników totemowych, więc mogą sobie pozwolić na pojazdy dodatkowe: duży pick-up i ciężarówkę, która przewozi ich paliwo i wspólne zapasy. Pojedynczy wojownicy mogą nosić pakunki z zapasami wystarczającymi do przeżycia siedmiu dni, za wyjątkiem wody. Większość motorów SN jest terenowa, przebudowana lub zbudowana przez każdego jeźdźcę. Wielu wojowników ma dziwnie ukształtowane kończyny, odrosty i inne fizyczne zmiany ciała, które utrudniają im jazdę na zwykłych motocyklach.

Pojazdy: Członkowie SN używają konwencjonalnych (nie pół-leżących) motorów. Są nimi głównie ciężkie 16-

24SDP z pewnymi modyfikacjami bojowymi, włączając dwa motocykle z generatorami dymu. Na tych motorach nie ma karabinów i pistoletów maszynowych montowanych na platformach; SN uważa ich użycie za zbyt ograniczone. Grupa posiada także dużą ciężarówkę mogącą holować niemal wszystko, włącznie z ciężkimi pojazdami i półciężarówkami. Pick-up wyposażony jest w nieco przestarzały system komunikacyjny, a także matę prądnicę. Ciężarówka techniczna to znacznie zmodyfikowany dziesięć-kołowiec, podobny do nowszych wojskowych ciężarówek 2½ tonowych. Ma zamontowaną małą prądnicę i nieco bardziej zaawansowany sprzęt do komunikacji, a także matę jednostkę do destylacji i filtrowania wody. Oba pojazdy wyposażone są w ciężkie wciągarki (dwie na ciężarówce i trzy na pick-upie), zamontowane na przodzie i z tyłu. Oba mają także zamontowane minigun 7.62mm na montowaniach obrotowych na kabinie z pancerną tarczą z przodu (Pancerz 20), chroniącą przed wiatrem i odłamkami. Te uzbrojenie używane jest oszczędnie, jako że większe pojazdy wchodzą do walki tylko w ostateczności.

Podstawowa Broń Osobista: Siła Natury polega na szybkości i zręczności w walce pojazdu z pojazdem. Uważają celność za coś mniej ważnego. Wszyscy członkowie SN posiadają karabiny szturmowe Meta WarHammer z celownikami laserowymi. Wybrali WarHammera,





ponieważ daje nieco większego kopa niż standardowe karabiny bojowe, a amunicję można przeładować na polu walki, Celne strzelanie jest także niezwykle trudne, gdy zarówno strzelec jak i cel się poruszają, zatem użycie ciężkiego karabinu jest rozsądne. SN nie lubią walki na odległość; w odróżnieniu od większości nomadów, którzy woleliby jak najmniej widzieć swoich przeciwników, wojownicy SN lubią starcie bezpośrednie, a w takich sytuacjach karabiny są bardziej przydatne. Są oni także zabójczy w walce wręcz i noszą różną broń białą, razem z nożami bojowymi lub typu survival. Wielu wojowników SN zamiast przejmować się trzymaną w dłoniach bronią, wszczepia sobie pazury lub rozpruwacze. Trzech wojowników SN jest snajperami i nosi broń snajperską podobną do Galila lub Hk PSG-1. Są one przystosowane do łuskowej amunicji 7.62mm NATO.

Technomanci

Znani także jako Technomagowie, Technogeniści i Technoksiężnicy - Technomanci są jedną z najbardziej tajemniczych grup nomadów w całym kraju. Nie przyjmują nowych członków spoza populacji nomadów - żadnych statycznych - i mają jeden ob-

szar, w którym są ekspertami: są technicznymi najemnikami i dosłownie czarodziejami technologii. Krążą różne pogłoski o ich pochodzeniu; niektórzy utrzymują, że są oni renegatami z pochodzącego sprzed Krachu „Sklepu” (wysoko technicyzowanej, super tajnej organizacji badawczej w stylu Jamesa Bonda; istnienie której jest co najwyżej przypuszczalne), inni mówią, że są to wyrzutki z przykrytego kopułą miasta Alpha (patrz Home of the Brave). Większość teorii została ujawniona, ale żadna nie może zostać ostatecznie udowodniona ani odrzucona.

Ci technicznie zorientowani nomadzi nie są bezpośrednio przynależni do którejś z Siedmiu Nacji, chociaż utrzymują bardzo luźne kontakty z Jodes. Grupa okazuje wielką niechęć do zabierania głosu podczas dysput, ponieważ jest to złe dla interesu.

Jako najemni naukowcy, podróżują przez Amerykę Północną szukając ekstremalnie skomplikowanych problemów do rozwiązania. Byli znakomitą pomocą dla korporacji, które zdecydowały się zapłacić za ich usługi (skorzystali z niej MetaCorp, Malour, IEC, Microtech i Raven) i pomagali także nomadom. Większość ich bogactwa związana jest z kontrolą patentów technologicznych. Sprzedają licencje na te patenty niektórym wytwórcom (jak Meta Armon, które kupiło unikalny system baterii do systemu optycznego karabinu szturmowego), lub czasem sprzedają pełne prawa, kiedy czują, że nie mogą



ufać długoterminowym umowom z korporacjami. Technomanci są w stanie naprawić lub zbudować każdą maszynę, jaką tylko można sobie wyobrazić.

W ostatnich kilku latach pracowali z Cyfrowymi Bibliotekarzami (bardziej znanymi pod określeniem po prostu „Biblioteka”, patrz Home of the Brave) używając połączonych starań aby zdobyć wiedzę uważaną za zaginioną w pewnych regionach świata. Obecnie pracują razem w Chicago, gdzieś w pobliżu Uniwersytetu, aby rozwiązać problemy związane z oczyszczeniem całego zatrutego miasta. Asystują także w zbieraniu materiałów dotyczących Wieżowca Sears, w dążeniu do zbadania go zamiast wyburzenia. Jak dotąd wieża stoi niczym czarne widmo nad miastem. Nomadzi nie są pewni co żyje w wieżowcu i czy jest on nadal stabilny konstrukcyjnie. Oddział zwiadowczy wystany do budynku przez StormTech nigdy z niego nie wyszedł. Są zadowoleni z pracy w Chicago i wykonali nawet kilka późniejszych ekspertyz dla StormTechu. W nocy, kilka tygodni temu, dwie ciężarówki opuściły miasto, ale nikt nie wie dlaczego. Niektórzy twierdzą, że dostali drugi kontrakt w innym miejscu, gdyż ciężarówki nie były widziane nigdzie w okolicy Chicago.

Technomanci podróżują w siedmiu przebudowanych dużych półciężarówkach własnego projektu. Używają zamkniętego systemu turbin parowych do zasilania, które jest prawie o trzysta procent bardziej efektywne niż przeciętny silnik na CHOOH_2 . Wewnątrz tych pojazdów znajdują się nie mniej niż cztery w pełni wyposażone warsztaty, budzące wrażenie laboratorium biotechniczne, nowoczesny szpital na dziesięć łóżek, sztuczna inteligencja (znana po prostu jako Starszyzna) i kwatery mieszkalne dla trzydziestu członków grupy. W posiadaniu rodzin znajduje się także kilka przerobionych samochodów transportowych. W grupie równie zasobnej można by się spodziewać więcej dzieci, ale jest to kolejna odmienność Technomantów, której inni nomadzi zwykle nie zauważają.

Mimo, że większość ich ekwipunku jest niezwykle awansowana, większość pochodzi z odzysku, jest przebudowana i zmodyfikowana. Ich pojazdy, budzące wrażenie podobnie jak ich zawartość, wydają się niezrozumiałe i tajemnicze - kłębowniska elektroniki, rury, kable i inne urządzenia przymocowane w niewłaściwych miejscach (jak to się wydaje technikowi z zewnątrz). Wszystkie pojazdy Technomantów mają wyposażenie filtrujące. Członkowie Technomantów ze swoimi kapeluszami o szerokich rondach, ciemnymi goglami, maskami filtrującymi i ciężkimi ubraniami wydają się ponurzy i podejrzani, gdy nadchodzą z pustkowi na piechotę (jest to ich zwyczaj kiedy docierają do miasta lub małych skupisk).

Technomanci nie utrzymują żadnych zwiadowców. Tradycyjnie najmują do tej pracy innych nomadów, ale ostatnio dostają eskorty wojowników i zwiadowców zapewniane przez wszystkie Siedem Nacji, bardzo podobnie jak to jest w przypadku Biblioteki. Technomanci posiadają jedną AV-6, której czasami używają do podróży w dziwnych zleceniach, ale przez większość czasu spoczywa przymocowana do dachu jednej z ciężarówek.

AVka uzbrojona jest w zestaw ezoterycznych pocisków i dużą broń laserową razem z wyglądającym pospolicie karabinem łańcuchowym na przedzie.

Jest tylko około sześćdziesięciu właściwych członków Technomantów, chociaż ich eskorta to kolejnych dwudziestu lub może trzydziestu. Pojedynczy Technomanci często noszą narzędzia i maszyny, które są zbyt wyspecjalizowane dla zwykłych nomadów. Przeciętny Technomanta - jeśli można w stosunku do nich zastosować słowo „przeciętny” - posiada co najmniej dwie zdolności techniczne (w wysokości +5 lub wyższej). Wielu ukończyło kilka wyższych kursów, lub udałoby się to im, gdyby kiedykolwiek znaleźli się na odpowiednim uniwersytecie.

Pojazdy: Siedem super półciężarówek z napędem turbinowym, osiem przerobionych samochodów towarowych, jedna AV-6 Aerodyne. Wszystkie pojazdy są ciężko uzbrojone i opancerzone, z co najmniej jednym poziomym lub standardowym ATGM (lub innym systemem przeciw czołgom) na pojazd. Wszystkie pojazdy mają także pancerz kompozytowy o wartości przynajmniej 30 na wszystkich lokacjach. Samochody towarowe wyposażone są zwykle w umieszczony na dachu karabin maszynowy w osłoniętym montowaniu obrotowym i kilka otworów strzeleckich w pancerzu. Inne pojazdy także mają kilka otworów strzeleckich po bokach i wyposażone są w Vulcan Phalanx 20mm z opcjonalną kontrolą cybernetyczną i systemem szerokiego widzenia. Wraz z cybernetyką, ta broń może efektywnie śledzić i niszczyć cele naziemne i siłę żywą.

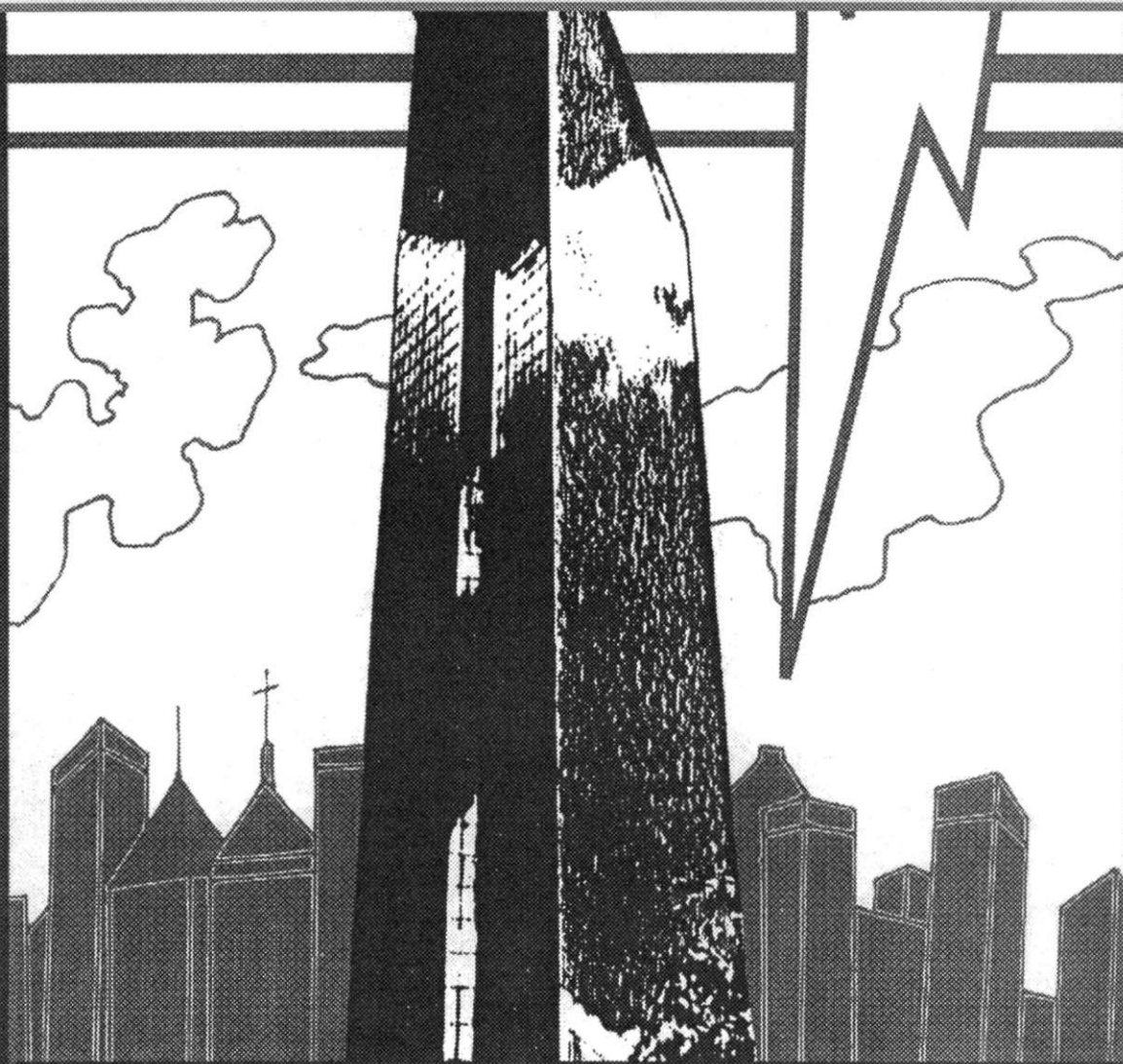
Podstawowa Broń Osobista: Technomanci, jako biegli w produkcji, używają broni z amunicją bezłuskową. Najbardziej powszechnymi kalibrami są 10mm dla pistoletów i małych karabinów maszynowych, oraz 6.5mm Militech dla karabinów bojowych. Popularna broń w tych kalibrach może być znaleziona wśród eskorty, ale sami Technomanci zwykle noszą broń osobistą (patrz rozdział o wyposażeniu) przystosowaną do bezłuskowej amunicji 10mm (2k6+4). Wszystkie pozostałe cechy broni pozostają bez zmian. Technomanci zazwyczaj nie podróżują w grupach większych niż cztery osoby, nie licząc eskorty i ochroniarzy.

Cechy super półciężarówek powinny być obliczane jak następuje: Weź cechy ciężarówki znalezione w MaxMetal i podwój wszystkie cechy za wyjątkiem Prędkości Maksymalnej (tą zwiększ tylko o dwadzieścia pięć procent), Przys./Ham (zostaje takie same), Zasięgu (potrój na wartość) i Manewrowości (zawsze -2). Załoga powinna wynosić 3 osoby (kierowca, mechanik, operator broni).

Każdy Phalanx ma dwa magazynki zamontowane pod pancerzem kabiny. Wieżyczki chronione są Pancerzem do wartości 30 razem z resztą pojazdu. Trzeba zauważyć, że te maszyny stanowią całość, nie można odłączyć ich od kabiny jak w normalnych ciężarówkach. Pojazdy są przystosowane do jazdy terenowej i wszystkie wyposażone w doskonałe (choć różnicowane) czujniki i systemy auto-pilot zależnie tylko od osobistego gustu kierowcy i załogi.



PRZYGODA W CHICAGO



**STORM TECHNOLOGIES
ODBUDOWUJE CHICAGO**



Przygoda w Chicago

Na zewnątrz dnieje. Jedyny powód dla którego powinieneś być szczęśliwy, gdyż większość ścigających cię ludzi śpi w świetle dnia.

- Santiago Aldecaldo do Johnny'ego Silverhanda, 2014

Ta przygoda jest zaprojektowana tak aby dostarczyć graczom punktu wyjściowego dla nowej kampanii, lub przerwynika między kampaniami, albo samodzielnej przygody. Użyto tutaj kilka elementów projektowania przygody z Słuchajcie, Głaby!!! Nieokrojony Podręcznik Mistrza Gry do Cyberpunka 2020, aby pomóc Tobie, Mistrzowi Gry (są nimi między innymi Przemoc, Styl=Treść i Tło). Ta przygoda może się odbywać po dowolnej kampanii i skupia się przede wszystkim na wprowadzeniu graczy w styl życia nomadów. Przygoda w Chicago dzieli się na trzy odrębne części: gracze rozpoczynają Nadciągającą Burzą, kontynuują przez Miasto Burz i kończą Pościgiem. Jest tu także epilog i postłowie. Przygoda może być rozwinięta w kampanię, ale dla zachowania dramatyzmu i łatwości wykorzystania, pokazaliśmy konkretnie opisane zakończenie. Ta przygoda zakłada, że zarówno Mistrz Gry jak gracze przeczytali materiał zawarty w tej książce. Oczywiście, przed grą gracze nie powinni czytać samej przygody. Jest tu zawarta większość głównych wydarzeń, ale zakłada się, że Ty jako MG, masz przygotowane pewne dodatkowe elementy, które możesz zechcieć dołączyć do intrygi. To szczególnie dobry pomysł, jeśli używasz tej przygody jako łącznika lub przerwynika między przygodami. Dodatkowe intrygi, które wprowadzisz nie muszą zostać rozwiązane podczas tej przygody i mogą zapewnić ciągłość między starą i nową kampanią.

Uwaga o stylu

Przedstawiony tu styl kampanii, oddala się od znajomego miejskiego otoczenia do zupełnie odmiennego klimatu. Możesz powrócić do starych spaghetti-westernów i post-apokaliptycznych filmów, jak Wojownik Szos, aby nabrać silnego wyczucia zakurzonej, porzuconej Ameryki, którą nomadzi nazywają swoim domem. Gracze najpierw zapoznają się z tym klimatem, a potem powracają do miasta. Chicago jest mrocznym, zatrutym i zrujnowanym miastem, ale jednak miastem. Czuje się tam klimat „Miasta Duchów”. Możesz zastosować pewne elementy wzbogacające styl: muzykę w tle, zmieniające się oświetlenie; wszystko, co niezbędne dla stworzenia odpowiedniego klimatu.

Gracze pokonując trzy etapy przygody, przybliżają się do kilku celów. Po pierwsze, uczą się być nomadami, gracze są w sposób oczywisty prowadzeni przez Jakoba i Carrie. Gdy drużyna walczy z Raffenami poza miastem, jest postrzegana przez nomadów jako im równi. Podczas etapu przygody w Chicago, prowadzą przygodę i w pe-

wien sposób zastanawiają większe elementy intrygi. Ważne jest, byś jako MG podkreślił, że żadne z wydarzeń nie byłoby możliwe bez interwencji drużyny.

Nadciągająca burza Przyparci do muru

Celem tego segmentu jest doprowadzenie drużyny do punktu, w którym muszą na pewien czas zniknąć. Zazwyczaj oznacza to sytuacje podobne do przedstawionej tutaj, ale jeśli uważasz, że inna sytuacja jest bardziej na miejscu, użyj jej.

Bohaterowie są zmęczeni. Życie zaczyna być zbyt pod górkę. Większość czasu przesiadują w mieszkaniu, jedząc prepak i popijając napoje gazowane. Oglądają telewizję i grają w karty. Zdobyli sobie solidną reputację; mają najlepsze narzędzia, broń i cyberacje, jakie można kupić za pieniądze. Ale cóż, jeśli wyjdą na zewnątrz, zbyt wielu ludzi zacznie do nich strzelać. Bywało już tak wcześniej. Może przez kilka dni, może przez tydzień lub dwa podczas naprawdę dużej roboty. Tym razem to trwa prawie dwa miesiące i sprawy mają się kiepsko. Może dzisiaj dostali nawet nakaz eksmisji od właściciela mieszkania - zdaje się, ktoś mu powiedział, że jeśli drużyna będzie się tam dalej ukrywać, może stracić cały budynek. Zatem drużyna dyskutuje dokąd powinni pójść, albo co powinni zrobić... i nikt nie ma pomysłów.

Rozlega się dzwonek telefonu.

Wszyscy skaczą do aparatu.

Ktoś podnosi słuchawkę i gdzieś otwierają się drzwi.

Droga wyjścia

„Gato, to ty? (przerwa) Tu Mechanik. Jesteś zajęty? (przerwa) Słuchaj, nie widziałem was ostatnio w okolicy. Macie jakąś robotę? (przerwa) Hej człowieku, potrzebuję kilku ludzi do pracy. Sprawa średniej wielkości, ale jest niezły bonus za podróż. Jeśli cię to interesuje, potrzebuję kogoś, najlepiej ciebie i twoich Choombasów. Przyjdźcie zaraz do mojego sklepu, (odpowiedź) Nie, mówię właśnie TERAŻ. Trzydzieści minut góra, łapiesz? (przerwa) Do zobaczyska.”

Mechanik jest przeciętnym fixerem. Nie należy do Yakuzy ani innych dużych organizacji. To po prostu facet, który „nagrywa” pewne sprawy. Niektórzy członkowie drużyny mogli spotkać go kilka razy, jeden lub dwaj mogli nawet wykonywać dla niego jakąś przypadkową robotę. Mówiąc krótko - Mechanik jest fixerem, który znalazł dla siebie niszę pośrodku całego biznesu. Jeśli któryś z graczy jest fixerem, albo porozumie się z kilkoma za przyjaźnionymi fixerami, dowie się, że Mechanik cieszy się doskonałą reputacją.

Mechanik jest starszym facetem, około pięćdziesiątki. Ma długie szare włosy związane w ogonek i nosi to co jest ostatnio w modzie. Przez cały czas ma nałożone ciemne okulary i nie używa widocznych cyberacji. W 2020, jest



Mechanik jest elementem intrygi. Jeśli kampania ma innego bohatera wspomagającego, fixera o ustalonej reputacji, użyj jego zamiast przedstawionego. Ważną sprawą jest by gracze (w mniej niż korzystnej sytuacji przetargowej) spotkali fixera, który zaoferuje im pracę.

prawdopodobnie człowiekiem o największej nadwadze, wśród znanych graczom ludzi. Utrzymuje małe biuro w pobliżu „złego końca miasta”; gracze mogą tam dojść pieszo w ciągu piętnastu minut, lub dojechać samochodem w dziesięć.

Kiedy bohaterowie dotrą do biura, zauważą zaparkowaną na zewnątrz dużą przerabianą furgonetkę. W boku widać kilka dziur po pociskach, a silnik jest jeszcze ciepły. Szybka inspekcja pokazuje ślad krwi prowadzący od drzwiczek po stronie kierowcy, aż do biura Mechanika. Kiedy drużyna podchodzi, drzwi otwierają się, odsłaniając dziewczynę. Wygląda na około piętnaście lat, nosi ubranie, które może być określone tylko jako „nomadyczne” i trzyma dwulufowego „whippeta”. W pośpiechu macha ręką, żeby weszli do środka. Gdy wchodzi do pokoju, gracze widzą, że jest całkiem ładna i całkiem przestraszona.

Biuro

Dziewczyna zamyka za wami drzwi i nerwowo patrzy na okno. „Dzięki za tak szybkie przybycie,” mówi Mechanik. „Usiądźcie sobie, nie stojcie tak.” Niedbałym gestem wskazuje na liczne kanapy i krzesła zajmujące środek pokoju. Na jednym z krzeseł siedzi właściciel krwi rozlanej na zewnątrz. „Pozwólcie, że przedstawię pana Jakoba Mojave.”

Jakob Mojave jest wysokim, szczupłym mężczyzną w zakrwawionym ubraniu. Siedzi z wielkim paskudnym rewolwerem .357 wycelowanym w kierunku technika medycznego, który oczyszcza i łąta trzy nieprzyjemne rany postrzałowe na brzuchu i prawej nodze siedzącego. Jego ubranie zostało pocięte, a on siedzi sobie paląc papierosa, podczas gdy doktor pracuje. Wydaje się spokojny i jedynymi oznakami cierpienia są od czasu do czasu skurcze twarzy oraz pot, który pokrywa jego czoło. Mimochodem kiwa głową drużynie i wraca do obserwacji technika medycznego.

Oto interes: Bohaterowie są poproszeni podczas pośpiesznego dialogu z Mechanikiem, Jakobem i dziewczyną, (która w pewnym momencie konwersacji zostanie przedstawiona jako Carrie Laisson) o eskortowanie ich do Chicago, które (o ile wykonają test na Wiedzę Ogólną 15+) drużyna zna jako miejsce wielkiego projektu odbudowy i konstrukcji, prowadzonego przez nomadów. Każda postać zostanie wyekwipowana w amunicję i potrzebne sprzęty do życia - żadnej gotówki, tylko zapasy - i każda otrzyma zapłatę w wysokości 4.000 euro w gotówce. Wypłata może zostać zrealizowana po wykonaniu zlecenia, lub pieniądze mogą być zabezpieczone przez pisem-

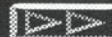
ne zobowiązanie przechowania przez Mechanika i wypłacone po wszystkim. Wliczając czas dotarcia i powrotu z Chicago (opłacony przez Jakoba lub jego przedstawiciela), cała robota powinna zająć 30 dni.

Celem przeznaczenia jest Chicago, jednak ponieważ drużyna twoich graczy może zaczynać wszędzie w Stanach, odległość, czas przejazdu i zapłata za misję może być zmodyfikowana. Zapłata nie powinna przekroczyć 1000e\$ za tydzień. Aby obliczyć czas podróży, zakładamy tempo 200 mil dziennie. Zapytany, dlaczego przejazd trwa tak długo, Mojave odpowiada, że mogą nie mieć możliwości podróży autostradami i mogą być zmuszeni do poruszania się bezdrożami aby uniknąć policji i Raffena Shiv. Zapytani o Raffena, nomadzi odpowiadają że jest to plaga ludzkości i bohaterowie powinni traktować ich jako „boostergangi nomadów”. Polują na słabych i nieprzygotowanych, ale nie powinni stanowić problemu dla tej grupy jeśli są choć w połowie tak nieźli jak mówi ich reputacja. Żaden z wrogów Jakoba nic nie wie o tej wyprawie. Jeśli postacie zapytają dlaczego chce jechać do miasta, opowie następującą historię:

„Nomadzi należący do Nacji Wężów to bardzo zróżnicowana grupa. W odróżnieniu od pozostałych sześciu nacji, my jesteśmy niezależni. Zebraliśmy się razem, żeby się bronić przed obcymi i aby uchronić się przed dostaniem się pod kontrolę jednej z tamtych nacji. Trudno to wyjaśnić. Podczas zagrożenia, jeśli jesteśmy do tego zmuszeni, pomagamy sobie nawzajem.”

„Kilka tygodni temu, grupa z naszej Nacji wzięła pracę dla zarządu miasta. To była mała grupa, około trzystu ludzi, ale mieli wielu młodych. Wiecie jakie są teraz te dzieciaki, wszystko czego chcą, to znaleźć partnera i wyprowadzić małe piekło na ziemi. Zrobili tak któreś nocy i nastąpiło kilka aresztowań. Niestety, ktoś stracił życie. Jestem Szamanem - tak nazywają mnie w mojej grupie - i czasami proszą mnie o rozstrzygnięcie zatargów między ludźmi. Jedna z moich znajomych, fixerka o imieniu Billi, poszła załagodzić sprawę z lokalnymi władzami. Reszta przybyła tylko by użyć moralnego wsparcia. Kuzyn Carrie wysłał ją, żeby mogła zobaczyć miasto. Zobaczyła znacznie więcej niż to.”

„W ostatnią noc zostaliśmy napadnięci przez kilka lokalnych boosterów. Zdaje się, że zrobiliśmy coś, co ich rozgniewało. Nie zatrzymywaliśmy się, by zobaczyć kim byli; tylko uciekaliśmy i ledwo uszliśmy z życiem. Carrie jest taka wrażliwa, jestem zaskoczony, że nadal się trzyma. Krążyliśmy wokół przez całą noc, zanim znaleźliśmy Mechanika, właśnie tutaj. Ludzie, zdajemy sobie sprawę, że nie możemy zapłacić wam tak dużo jak to mogą niektórzy Inni, ale będziemy wam dłużni, jeśli zabierzecie nas z powrotem. Musimy dostać się do Chicago; większość naszej rodziny tam się przeniosła, no i oczywiście jest jeszcze totem.”



Jakob sięga do krzesła obok i ściąga koc z czegoś, co wcześniej bohaterowie wzięli za śmiecie. Jest to wielki, ciemny duchów zwierzęcych ozdobiony wszelkimi rodzajami dekoracji, włącznie z chipami komputerowymi, cennymi metalami, kamieniami półszlachetnymi, oraz dziwnymi kawałkami tu i ówdzie. Carrie błaga o współpracę bohaterów. Jest atrakcyjną, młodą dziewczyną, osamotnioną i przestraszoną i zrobiłaby niemal wszystko, żeby dostać się z powrotem do klanu. Wyjaśnia religijne znaczenie totemu; to rodzaj amuletu przynoszącego szczęście, który zaginął podczas bójki. Dla plemienia jest sprawą ważną, żeby powrócił. Pyta ponownie, czy zdecydują się pomóc?

Oczywiście, jeśli gracze odmówią, to będzie to bardzo krótka przygoda. Jeśli postacie odmówią, bez względu na powód, pozwól im po prostu powrócić do domu, gdzie okaże się, że ich mieszkanie zostało doszczętnie zniszczone przez bombę i wszystko co zostawili jest stracone. Kiedy to się stanie, pozwól im powściekać się przez chwilę, a potem ktoś ponownie zatelefonuje na ich telefon komórkowy. Zaoferuj im pracę raz jeszcze i podkreśl, że robota wymaga opuszczenia miasta na kilka tygodni. Jeśli postacie przyjmą pracę, muszą wyjechać natychmiast. Nie ma czasu na zdobycie zapasów, czy cokolwiek innego, tylko wyjazd. Jakob zajmie się wszystkim. Jeśli podczas bombardowania zaginął cyberdek Netrunnera, lub jedyna broń postaci, Jakob dostarczy te rzeczy na zamiar. Może nie dokładnie to samo, ale zbliżone. Jeśli zostanie zapytany, skąd posiada tyle wolnego ekwipunku, po-

ny. Szamani postrzegani są inaczej przez nomadów w drużynie. Młodszy nomadzi uważają ich za mądrych i tajemniczych, nawet starsi odnoszą się do nich z odpowiednim szacunkiem. Patrz strona 41 po pełniejszy opis roli szamana. Jeśli w drużynie są jacyś nomadzi i jeśli wyrzucą Trudny test na Status Rodzinny, słyszeli o Jakobie. Jest szanowanym szamanem w Nacji Węzłów i jego reputacja jest czysta.

Cybernetyka:

Wzmocnione mięśnie/kości, Nanochirurgia, Wzmocnione antyciała, Wiązadła toksyn, Nanotechnologia przeciwchorobowa.

Wposażenie:

Przerabiana furgonetka, osobisty komputer w stylu E-book (z opcjonalnym telefonem komórkowym i kieszonkowym radiem, mocno zdobiony w coś, co można nazwać jedynie symbolami religijnymi), torba medyczna, rewolwer .357, wachowaty karabin (przystosowany do amunicji rewolweru), Długi Karabin (w furgonetce), tony ekwipunku po zmarłych towarzyszach, zestaw nomada (w furgonetce).

„Mechanik”

INT: 8 REF: 6 TECH: 8 OP: 8
SZ: 5 SZYB: 5 ATR: 6 BC: 6 EMP: 8
Zdolność Specjalna: Powiązania +6
Reputacja: 5

Uwagi:

Mechanik jest bardzo szanowanym fixerem w mieście, który zajmuje się tylko „legalną” robotą. Postacie, które rzucą test na średnią Znajomość Półświatka, słyszały o jego związkach z różnymi grupami nomadów w przeszłości.

Wposażenie:

Biuro z pełnym osprzętem komunikacyjnym i ekspresem do kawy.

Jakob Mojave

INT: 7 REF: 5 TECH: 7 OP: 9
SZ: 7 SZYB: 9 ATR: 6 BC: 7 EMP: 8
Zdolność Specjalna: Rada +7
Reputacja: 4 (8 wśród Nomadów)

Uwagi:

Jakob Mojave jest zamkniętym ale przyjaznym mężczyzną. Mówi bohaterom dokładnie to co uważa, że powinni wiedzieć; ani więcej, ani mniej. Nie wyjawia żadnych informacji, które mogłyby skompromitować inne porozumienia i umowy jakie zawarł. Na początku wydaje się postaciom nie-nomadów enigmatycz-

Carrie Laisson

INT: 6 REF: 8 TECH: 7 OP: 9
SZ: 6 SZYB: 8 ATR: 8 BC: 6 EMP: 10
Zdolność Specjalna: Status Rodzinny +5
Reputacja: 2

Uwagi:

Carrie jest atrakcyjną i przestraszoną dziewczyną, która mimo wszystko daje sobie radę podczas krytycznej sytuacji: Ma zaledwie szesnaście lat i zupełnie nie zna się na półświatku ulicy. Ceni i szanuje każdą postać, mężczyznę czy kobietę, która traktuje ją jako osobę kompetentną i zachowuje się dojrzałe. Jeśli uważasz, że twoja grupa jest wystarczająco dojrzała, możesz wprowadzić wątek romantyczny między dziewczyną, a kimś z zespołu. Nie jest łatwa ani rozwiązła, ale jest w wieku kiedy wszyscy całkiem łatwo przywiązują się do ludzi. Możesz zmienić ją w postać męską, jeśli jako obiekt romantycznego zainteresowania wybrana jest postać kobieca, to nie jest ważne. Jeśli nie zakładasz wątku romantycznego, dziewczyna jest przyjazna i pomocna wszystkim, zwłaszcza jeśli może się czegoś nauczyć.

Cybernetyka:

Nie ma

Wposażenie:

Strzelba Whippet, Broń Osobista*, smartgogle (wzmocnienie obrazu, lowlite, zoom), lekka kurtka pancerna, zestaw nomada (w furgonetce).

*Patrz rozdział Wposażenie po cechy Broni Osobistej.

prostu powie, że pochował tutaj ostatniej nocy kilku przyjaciół i jest pewien, że nie mieliby nic przeciw zabraniu ich sprzętu. Grupa wyrusza gdy słońce zaczyna zniżać się ku zachodowi.



Rozwinięcie spotkania i temu podobne zakończy prawdopodobnie pierwszą sesję gry. Nie ma czasu na zrobienie czegokolwiek innego przed wyruszeniem. Jeśli ty (Mistrz Gry) nigdy nie używałeś „stylu reporterskiego” w środku akcji - graj stylem, który pozbawia krawędziarza nawyku wycieczek na zakupy przed rozpoczęciem głównej akcji, mądrze jest przedyskutować to z graczami w tym momencie. Niektórzy gracze mogą myśleć, że starasz się ich popędzać i odmawiasz wyposażenia się w niektóre krytyczne części ekwipunku. Tak się w tym przypadku nie dzieje. Zamiast tego, powinienes wytłumaczyć, że starasz się wprowadzić do przygody klimat nągłych wydarzeń i wspierać dobre odtwarzanie gry. W końcu, jeśli drużyna musi iść do sklepu zanim wykona robotę, to czy są prawdziwymi cyberpunkami???

Pojazd

Pojazdy posiadane przez członków zespołu muszą pozostać na miejscu. Mściwi Bohaterowie Niezależni mogą wysadzić je w powietrze podczas wspomnianego ataku bombowego. Mechanik mógł schować je podczas trwania misji, lub (jeśli miałeś czas na przygotowania) mogły być skradzione w jednym z epizodów poprzedzających tę przygodę. Postacie oparte na wykorzystaniu pojazdów są rzadkie, za wyjątkiem transportowców, zatem pozbawienie ich osobistego transportu nie powinno stanowić problemu. Zdecydowanie nie jest wskazane przenoszenie wielkich skrzyń ciężkiego uzbrojenia z pojazdu drużyny (lub mieszkania) do furgonetki Jakoba; ta przygoda nastawiona jest na minimalną przemoc, zatem powinno się unikać przesadnej masakry.

W Drodze

Ta część wprowadza drużynę do świata nomadów. Mało jest tu konfliktu i może być nudne dla graczy jeśli ta część przygody zostanie przeprowadzona szybko i oziębło. Dla dodania kolorytu, pozwól postaciom rozwinąć nowe zdolności (możliwie Sztukę Przetwarzania i Prowadzenie) i umocnić więzki z Carrie i Jakobem, przez osobistą interakcję i role-playing.

Postaci muszą zaaklimatyzować się do sposobu podróżowania nomadów. Nomadzi nie pędzą w dół autostrady lekkomyślnie i nieuważnie. Kiedy grozi im niebezpieczeństwo, zazwyczaj korzystają z mniej używanych (i gorzej utrzymanych) dróg. Nie pchają się do przodu bez odpoczynku. Robią dziennie około dwieście mil na autostradach i znacznie mniej podróżując przez teren. Wszyscy muszą się dostosować do rytuałów posiłków, konserwacji broni i higieny (mycia się i golenia). Wielu dzieli obowiązki. Najważniejszym z nich jest prowadzenie pojazdów, a jeśli któryś z członków zespołu nie zna się na tym, Jakob i/lub Carrie nauczą ich. Odtwórz frustrację; zabawne faux pas są świetnym materiałem do potraktowania krawędziarzy dbających o utrzymanie swego stylu. No i oczywiście, jeśli któryś z członków drużyny stanie się zbyt pyskaty i krytykujący, weź się za niego w następnej kolejności. Możesz wykorzystać całą sesję do przystoso-

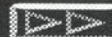
wania postaci do rytuałów obozowiska. Po pierwsze, postacie zapewne będą wzdrygać się przed spaniem pod gołym niebem; pola kukurydzy i szeroki horyzont na zewnątrz miasta są obce większości miejskich postaci. Podobnie jak polne myszy i insekty wspinające się na twoją twarz w środku nocy. Nocne powietrze jest bardzo ciche... przynajmniej dopóki nad głową nie przeleci krzącąca sowa. Jeśli bohaterowie nalegają na spanie w furgonetce przez noc lub dwie, podkreśl jak bardzo jest to niewygodne. Po upływie dwóch dni, jeśli postacie nadal nie będą spały na dworze, Jakob i Carrie zaczną narzekać, że nie dają czasu na przewietrzenie furgonetki.

Kolejną ważną robotą, którą dzielą się w obozie, jest warta. Jakob i Carrie oczekują od postaci udziału w tej służbie. Jako dodatek, uczą postaci kilku gier, budowania ogniska kiedy jest za zimno i pokazują statycznym zawłóci życia w obozie nomadów, zwłaszcza tabu dotyczące żywności i jedzenia. Od postaci oczekuje się używanie własnych zestawów utensyliów. Wreszcie, ten czas obozowania jest wspaniałą okazją dla Carrie i jej nowego romantycznego znaleziska (wie o tym, czy nie), na spędzenie nieco cichego czasu pod gwiazdami - ale nigdy podczas warty któregoś z obojga.

W odległości kilku godzin jazdy od miasta, otoczenie jest puste. Po prostu nie ma prawie nic pomiędzy amerykańskimi rozpadającymi się miastami, zwłaszcza na zachodzie i południowym zachodzie. Jedynym elementem krajobrazu, który przełamuje monotonię jest od czasu do czasu postój dla ciężarówek. Zawsze ciężko ufortyfikowane i dobrze zaopatrzone w zapasy wszelkiego rodzaju (ale żadnych czarnorynkowych lub nowej techniki), zespół może tam dostać tłusty miejski posiłek na dzień lub dwa i zażyć prawdziwy prysznic za dychę.

Jakob wydaje się być coraz bardziej spokojny, w miarę oddalania się drużyny od miasta i zbliżania do celu. Jest bardzo prawdopodobne, że po sesji Cyberpunka tak spokojnej jak ta gracie zacząć się denerwować. Powinienes włączyć wizytę w jednym z tych ogrodzonych przeciw cyklonem postojów dla ciężarówek przy autostradzie, dla napełnienia zbiorników paliwa. Kilka nieznanym, ale bez strzelaniny, również przełame monotonię i wprawi graczy w nieco mniej niecierpliwą nastrój. Dobrym przykładem takich spotkań jest pomoc przypadkowemu podróżnemu z popsutym pojazdem, lub zabranie autostopowicza. Jakob stara się podczas podróży unikać wszelkich większych miast, czasami wybiera niewielkie objazdy bez widocznego powodu.

W środku pod każdym innym względem typowego dnia, Jakob zjeżdża z drogi i rozkłada mały odbiornik satelitarny. Potem prosi o trochę samotności w furgonetce i dzwoni do domu. Po chwili wychodzi z furgonetki, wyglądając na bardzo zmęczonego. Prosi kogoś innego o zjechanie na chwilę z drogi i daje drużynie wskazówki na dalszą drogę. Carrie nawiguje lub prowadzi jeśli jest taka potrzeba, podczas gdy Jakob zapada w niespokojny sen z tyłu furgonetki. Dzień lub dwa później spotykają Gargulce w mieście gdzieś na trasie (wybierz dowolne odpowiednie miasto). Gargulce zajmują się głównie wiel-



kimi pracami konstrukcyjnymi i pracą na wysokich rusztowaniach dla korporacji (patrz strona 76 po pełny opis grupy). Aktualnie budują wielki drapacz chmur. Pracuje z nimi siedem lub osiem innych grup, ale te tylko wykonują zlecenia Gargulców.

Gargulce

Ta część pokazuje trochę sprawiedliwości nomadów. Powinna zwrócić uwagę zespołu zarówno na niejasny pogląd nomadów na zachowanie antysocjalne, jak na ich głęboki szacunek do życia w ogóle. Pokazuje także, że Jakob jest bardziej znany i szanowany niż postacie zdawały sobie sprawę.

Drużyna przybywa w połowie dnia, kiedy wszyscy poza starymi, chorymi i dziećmi są w pracy. Niektórzy ludzie podchodzą by z nimi porozmawiać, ale niewielu może bardzo pomóc bohaterom. Jeśli jest gorąco i sucho, Jakob jest zgrzyliwy i pełen ognia. Carrie jest widocznie tym podenerwowana, ale kiedy postacie zapytają dlaczego jest tak rozdrażniona, przyznaje że twarda postawa Jakoba pomagała jej trzymać się przez ostatnie kilka dni, a teraz kiedy on jest zły, ona traci opanowanie. Carrie oczekuje wsparcia i ramienia, na którym mogłaby się wypłakać - nie zapominaj, że straciła członków rodziny i przyjaciół tylko kilka dni temu. Jest także bardzo opuszczona, wytaczając Jakoba i jej romantycznego wybrańca, ale nie zna ich wystarczająco dobrze, żeby pozwolić sobie na żale. Miejmy nadzieję, że doprowadzi to do wsparcia Carrie przez jej wybrańca. Jeśli trzeba Bohater Niezależny może to zasugerować postaci.

Po kilku godzinach, większość Gargulców wraca. Są szczęśliwi i uprzejmi, ale nalegają żeby tej nocy nie było picia przy ognisku. Ich projekt ma opóźnienie, zatem Gargulce pracują po siedem dni podczas następnych trzech tygodni, żeby nadrobić zaległości. Kiedy wszyscy usiądą do obiadu, dwóch ludzi zbliży się do drużyny. Ubrani są jak inżynierowie i wyglądają na nieco starszych niż większość nomadów w obozie. Proszą o rozmowę na osobności z Jakobem, w ich biurze. Kilka godzin później, po obiedzie, Jakob i totem ponownie znikają na dłuższą chwilę. W tym czasie Carrie opowiada zespołowi o swojej rodzinie. Kiedy konwersacja zamiera, powraca Jakob. Odstawia totem na swoje miejsce w furgonetce i prosi o uwagę drużyny.

„Zostałem poproszony do udziału w sądzie nad człowiekiem,” mówi. „Nie był uczciwym człowiekiem, ani jak się wydaje skromnym, ale był nomadem tak jak my. Razem z dwójką innych starszych, wysłuchałem człowieka, oraz opowieści jego oskarżycieli i musieliśmy podjąć życiową decyzję. Pójdźcie na koniec obozu ze mną, moi przyjaciele. Zobaczcie jak dbamy o nasze sprawy.”

Jakob wymaszerowuje z namiotu nie patrząc, czy ktoś za nim ruszy. Carrie ucisza ich i mówi, że powinni pójść i zobaczyć. Kiedy drużyna dociera do brzegu obozu, widzi

całą populację, prawie trzy tysiące, stojącą w nieregularnym półkolu, twarzami w kierunku ciemności za obozem. W centrum grupy znajduje się samotny namiot, wokół którego leży cała jego zawartość; ubrania, broń, koce, narzędzia, paczki i biżuteria. Obok namiotu stoi jego właściciel, wyraźnie zdenerwowany, razem z trzema pilnującymi go strażnikami. Jest bardziej niż średnio zbudowany, ma blado-blond włosy i ciemną skórę. Nosi ręcznie wykonaną koszulę i parę spodni z denimu. Kiedy drużyna znajduje swoje miejsce w tłumie, Jakob, starsza kobieta i bardzo wysoki mężczyzna wychodzą przed grupę i odwracają się do zgromadzonych, stając plecami do ciemności nocy.

Najpierw przemawia kobieta. „Nazywam się Dorothy Parker. Nie mam uprzedzeń przeciw temu człowiekowi. Nie jest moim znajomym. Nie mieliśmy sporów w przeszłości. Nigdy nie byliśmy partnerami. Zasiadam w sądzie nad tym człowiekiem i stwierdzam, że gromadził dobra, nadużył swojej pozycji i skrzywdził dziecko. Ten człowiek jest zły, ten człowiek jest Raffen Shiv.”

Teraz mówi wysoki mężczyzna. „Nazywam się Nelson McCall. Nie mam uprzedzeń przeciw temu człowiekowi. Nie jest moim znajomym. Nie mieliśmy sporów w przeszłości. Nigdy nie byliśmy partnerami. Zasiadam w sądzie nad tym człowiekiem i stwierdzam, że gromadził dobra, nadużył swojej pozycji i skrzywdził dziecko. Jest on pobawiony skrupułów, ten człowiek jest Raffen Shiv.”

Na końcu głos zabiera Jakob. „Nazywam się Jakob Mojave.” Wśród tłumu pojawia się szmer zaskoczenia, ale szybko zamiera. „Nie mam uprzedzeń przeciw temu człowiekowi. Nie jest moim znajomym. Nie mieliśmy sporów w przeszłości. Nigdy nie byliśmy partnerami. Zasiadam w sądzie nad tym człowiekiem i stwierdzam, że gromadził dobra, nadużył swojej pozycji i skrzywdził dziecko. Ten człowiek nie jest już jednym z nas, ten człowiek jest Raffen Shiv.”

Po krótkiej przerwie, Jakob kontynuuje. „Takie są nasze prawa. Wszyscy znacie Kodeks, według którego zasad prowadzimy nasze życie w harmonii. Wszystkie są ważne, ale ważniejsza od innych jest ochrona naszych dzieci. Ten człowiek, który nie jest już jednym z nas, którego imię nie będzie już pamiętane, zabił dziecko! Odejdzie stąd nie zabierając nic ze sobą, zostawi nas tak jak przyszedł na ten świat - nagi i bez narzędzi.”

„Wielu chce zabić tego człowieka i ja to rozumiem. Ale my tak nie czynimy. Widzieliśmy zbyt wiele śmierci, zbyt wiele bólu, zbyt wiele zabijania i zbyt wiele strat. Teraz odejdzie on od nas, ponieważ tak czynimy. Musimy pamiętać, aby utrzymać nasze prawa. Człowieku Bez Imienia, wypędzam cię!”

Wtedy pozostała dwójka sędziów powtarza „Człowieku Bez Imienia, wypędzamy cię.” Całe zgromadzenie nomadów porusza ziemię swoim krzykiem. „Człowieku



Bez Imienia, wypędzamy cię!" Trzej strażnicy obdzierają mężczyznę z ubrania.

Kiedy strażnicy odsuwają się, niektórzy ze zgromadzonych zaczynają rzucać kamieniami. Carrie szepcze, że to rodzina ofiary. Kiedy mężczyzna rzuca się do ucieczki z obozu, coraz więcej starszych nomadów rzuca za nim kamieniami. Wkrótce znika w ciemnościach i z pola widzenia. Stare kobiety wybierają narzędzia z zestawu wyganianego człowieka, zabierając wszystko co metalowe i paląc resztę. W ciszy, wszyscy nomadzi powracają do swoich domów. Jeśli drużyna będzie się starała zadawać pytania, zostanie uciszona. Carrie szepcze, że nikt nie może się odzywać aż do wschodu słońca; dzięki temu mogą usłyszeć jeśli Raffen Shiv będzie się starał zakraść z powrotem do obozu.

Ostatni odcinek

Na drodze ponownie rośnie napięcie - było zbyt cicho przez zbyt długi czas. Pod koniec tej części postaci są zmuszeni do pewnych działań, niektóre z nich nie będą przyjemne.

Następnego ranka, drużyna budzi się i widzi Carrie, oraz Jakoba czyszczących swoją broń. Sugerują żeby wszyscy się przygotowali. Wszelkie pytania dotyczące wydarzeń poprzedniego dnia spotykają się z cichą rezerwą. Mówią tylko, że dziecko zostało zabite w pijanym widzie i że tej człowiek pozbawiony imienia nie powinien być ponownie wspominany. Śniadanie przebiega w ciszy i kilku starszych pojawia się po jego skończeniu. Podają dłonie i ściskają Jakoba, życzą drużynie bezpiecznej podróży i dają bohaterom ostrzeżenie:

„Raffen Shiv stanowią niebezpieczeństwo przez resztę waszej podróży. Wyniuchali pieniądze w Chicago, a wy jesteście teraz zaledwie jakieś dwanaście godzin od miasta. Uderzą nocą i nie okażą wam litości. Bądźcie szybcy z waszą bronią. To są zwierzęta. Doprowadźcie naszego brata i siostrę bezpiecznie do ich przeznaczenia, a my będziemy wam dłużni. Prosimy przyjmijcie te podarunki od nas, użyjcie ich do swojej ochrony.”

Drużyna dostaje automatyczne karabiny .357, doskonałego wyrobu, po jednym dla każdej postaci. Są zupełnie nowe. Jeśli któraś z postaci ma łączą, karabin zostanie wyposażony w opcje broni smartowanej. Broń jest także wyposażona w przedłużone lufy i kompensatory. Każda broń ma ze sobą 5 magazynków i 300 serii amunicji luzem. Każda broń jest warta blisko tysiąc euro. Drużyna powinna być wdzięczna i uniżona aby zadowolić nomadów.

**Przerobiony karabin automatyczny .357 mag
Kar +2 D P 2k6+3 (.357 mag) 30 3 (pojedynczy strzał lub seria ma szybkostrzelność 3) 125 m**

Zanim słońce znajdzie się wysoko na niebie, Jakob daje znak do drogi. Drużyna bez wielkich fanfar wyjeżdża na ostatni odcinek swojej podróży. Większość czasu nic się nie dzieje. Jakob upewnia się, że wszyscy wyglądają przez okna i czuwają. Do szóstej zespół powinien być już napięty do granic wytrzymałości od oczekiwania i wypatrywania. Jakob zatrzymuje się na postoju ciężarówek aby napełnić bak. Zauważa, że stacja jest zbyt cicha i daje komuś z drużyny pieniądze, by zapłacił za paliwo. Prosi także by ten wywiedziało się dlaczego jest tak spokojnie. W środku, sprzedawca jest wyraźnie podenerwowany, nieco zbyt gwałtownie podnosi głowę na wchodzącą postać. Zapytany bezpośrednio, odpowie że ostatnio były problemy, „wielu z tych kolesiów nomadów sprawiających kłopoty”, lub coś podobnego. Zapytany, czy nadal są w pobliżu, sprzedawca mówi, że ma nadzieję że nie i wraca do tego co robił kiedy weszła postać.

Jakob pyta czego dowiedział się wysłaniec, po powrocie do furgonetki. Słuchając odpowiedzi przerywa i mówi, „to mogło być nic takiego, ale wątpię. Wygląda to na kłopoty; lepiej się zabierajmy.” Ruszają i około czterdziestu mil za postojem drużyna napotyka wrak samochodu, z którego wydobywa się jeszcze dym. Karoserię szpecą prześtrzelmy, a obok leżą dwa martwe, nagie ciała. Jakob przyspiesza, twierdząc że to może być wabik, żeby się zatrzymali. Ponieważ słońce zaczyna zachodzić, Carrie nakłada swoje smartgogle. Jakob również wydobywa parę ze swojego zestawu i włącza wszystkie światła furgonetki. Wkrótce zespół mknie autostradą pośród całkowitych ciemności. To nie jest ciemność miasta, która rzuca cienie tylko od sztucznych światel, to jest totalna ciemność pod księżycem w nowiu. Postacie bez optyki nie są w stanie wyczuć nic poza nerwowością pozostałych.

Atak następuje, z rąk grupy Raffen Shiv, ale od ciebie jako Mistra Gry zależy jak długie będzie oczekiwanie, powinno być możliwie wyczerpujące. Postacie mogą nawet zacząć widzieć rzeczy w ciemnościach - lub tak im się wydaje. Atmosfera powinna być tak gęsta, jakby można ją było ciąć nożem. Wreszcie Jakob zobaczy Raffen Shiv, nadciągających z tyłu i zbliżających się szybko. Ostatnią rzeczą, jaką powie Jakob przed strzelaniną jest, „Nie traćcie czasu na strzelanie w motory, po prostu strzelajcie w ciała.” Carrie włącza radio i wzywa pomocy w chwili gdy pierwszy Raffen Shiv pojawia się z boku.

Raffen Shiv są na motocyklach z kuszami, karabinami i innym małym uzbrojeniem. Dwóch lub trzech jest w FA-Vie z jakąś cięższą bronią, dwóch w przerobionym samochodzie naprawczym z 7,62 mm pistoletem maszynowym w otwartym mocowaniu na kabinie. Wszyscy noszą typowe post-apokaliptyczne kurtki pancerne z SP 14 na torsie i ramionach, natomiast motocykliści mają zwykłe kaski z SP 18 tylko na głowie. Nikt nie ma ciężkiej broni i tylko kilku strzela z broni w pełni automatycznej. Raffeni są zdesperowani; muszą porwać tę furgonetkę bez wielkich strat.

Jeden z pojawiających się Raffenów, okazuje się być znieślawionym i bezimiennym mężczyzną wypędzonym z Gargulców. Wyjeżdża w którymś momencie i rzuca kok-



Colin

INT: 8 REF: 7 TECH: 6 OP: 8
SZ: 5 SZYB: 7 ATR: 6 BC: 8 EMP: 4-6
Zdolność Specjalna: Zwiad +4 Reputacja: 2

Uwagi:

Colin wpadł na tą grupę Raffen. Domyślił się, że Jakob będzie przejeżdżał tą drogą i chce go zabić. Chce także totemu, ponieważ wierzy, że ten sprowadzi nieszczęście na jego wrogów.

Wypożyczenie:

Motocykl (niezbyt dobry), Pneumatyczny Karabin Strzałkowy z dwoma ładunkami, Rewolwer .357 z trzema zapasowymi półksiężycowymi magazynkami, jeden koktajl Mołotowa i prymitywny pancerz (SP 14 na torsie i ramionach) bez kasku.

Zbir Raffen

INT: 6 REF: 8 TECH: 7 OP: 8 SZ: 6
SZYB: 7 ATR: 6 BC: 5-8 EMP: 4-6
Zdolność Specjalna: Walka wręcz +4
Reputacja: 2

Uwagi:

Możesz dać Raffenom cyborgizację, broń, ekwipunek tub wyższe zdolności aby wyrównać bardziej zadrutowaną lub sprawną grupę. Raffen Shiv są raczej biedni i mają mały dostęp do cybernetyki i innych fajnych rzeczy.

tajl Mołotowa w furgonetkę. Pudłuje, ale drużyna powinna mieć szansę zidentyfikowania go i potwierdzenia przez Jakoba, jeśli nie będą pewni. Jakob nazywa go Colinem i opisuje jako zwiadowcę i nędznego sukinsyna. Może być postrzelony, ale nie pozwól Colinowi naprawdę zginąć w tym punkcie.

Podczas bitwy, Jakob decyduje się na kontynuację jazdy przez noc. Jest to przykład typowej dla nomadów taktyki bitewnej „uciec i przeżyć, aby walczyć następnego dnia”.

Bitwa jest bardziej rozciągnięta niż zwykle. Początkowo Raffen nie strzelają w opony i usiłują nie uszkodzić pojazdu, starają się wystrzelać załogę. Bardzo chcą dostać ten pojazd. Spraw, by Carrie dostała postrzał gdzieś na początku bitwy. Jej ukochany powinien okazać jak bardzo mu na niej zależy i starać się powstrzymać krwawienie. Nim więcej Raffenów udaje się zabić drużynę, tym więcej wydaje się ich wyskakiwać z mroków mocy.

W pewnym momencie, zanim postacie osiągną kres, szczęście obraca się na korzyść Raffen - oddają kilka szczęśliwych strzałów i trafiają obie tylne opony. W tej chwili nie chcą już tylko pojazdu; chcą także zabić zespół. Jakob stara się zapanować nad pojazdem, ale wreszcie traci kontrolę i furgonetka przewraca się kilka razy. Raffen zbliżają się, gdy postacie powracają do siebie. Ponieważ postacie są wewnątrz furgonetki przewróconej na bok, nie mogą zbyt wiele zobaczyć, jeśli w ogóle cokolwiek. Kilku przeciwników może już być w pół drogi do samego pojazdu. Krótko, uczucie jakie powinieneś wytworzyć

w tym miejscu to desperacja. Wnętrze furgonetki jest zadymione kiedy przytomne postacie pomagają swoim rannym przyjaciółom i strzelają do Raffen. Kilka minut po tym, drużyna słyszy na zewnątrz wiele wystrzałów. Żaden z nich nie uderza w furgonetkę, więc bohaterowie mogą zaryzykować i zobaczyć co się dzieje.

Kiedy to robią, zobaczą grupę egzotyków (znanych każdemu nomadowi jako Wojownicy Totemowi) na motorach, przetrzepujących skórę pozostałym Raffen Shiv. Wydają się wręcz bawić z Raffen. Wojowników Totemowych jest około dwudziestu, wszyscy są ubrani, lub mają ciała przebudowane by przypominać zwierzęta. Kiedy strzelani na zamiera, kilku wojowników rusza by zebrać ciała zabitych Raffen. Jeden z wojowników krzyczy w kierunku furgonetki: „Hej tam, potrzebujecie pomocy, żeby wyjść?” Jeśli drużyna już zaczęła wychodzić, otrzymuje pomoc od kilku mocno zbudowanych wojowników. Wszyscy bohaterowie powinni być ranni, krwawiący i potłuczeni. Jakob jest nieprzytomny za kołem, z obficie krwawiącą szramą na czole. Carrie jest nieprzytomna i znowu krwawi, a furgonetka jest oczywiście całkowicie zrujnowana.

Kiedy zespół opuści wrak, liderka egzotyków przedstawia się. Jest znana po prostu jako Szczurzyca, a jej bracia i siostry znani są pod wspólną nazwą Siła Natury. Są wojownikami totemowymi z Nacji Krewniaków, a rejon Chicago jest ich domem.

Wkrótce dwaj technicy medyczni Sity Natury stabilizują rannych i uznają, że wszyscy są w stanie jechać. Podczepiają furgonetkę do ciężkiego samochodu, ładują drużynę do furgonetki i zabierają ich do szpitala w Aurorze. Jeśli któryś z bohaterów spyta, dlaczego holują furgonetkę, dostaną odpowiedź, że nie należy marnować żadnych zasobów. Egzotycy nie zabierają broni należącej do graczy ani nie zostawiają straży, chociaż jeden z medyków może zająć się furgonetką żeby zaopiekować się Jakobem. Gracze są jak najbardziej „na łasce innych”, holowani w zniszczonej furgonetce. Dla niektórych postaci to może być pierwszy raz w ich życiu, kiedy muszą zaufać w pełni zupełnie nieznajomym. Jeśli ktoś rozpocznie walkę z tymi dobrymi Samarytanami, może zrobić kolejną ranę od pocisku.

W Mieście Burz

Aurora: punkt wejścia

Ten segment wyjawia drużynie co się dzieje. Dotarli żywi aż tutaj, więc zaskarбили sobie szacunek i zaufanie nomadów, oraz otrzymują korzyści z ich pracy. Po około trzech godzinach holowania we wraku furgonetki, ranni bohaterowie będą bardziej niż szczęśliwi, mogąc się znaleźć w jakimkolwiek innym miejscu. Uczuć tą jazdę ciężkim przeżyciem. Gdy dotrą do Aurory, cały zespół powinien być ranny, nieprzytomny, wyczerpany albo wszystko to razem. Na szczęście, Szpital Templeton jest ich przeznaczeniem. Kiedy przybywają, widzą przez okna furgonetki więcej nomadów, więcej niż większość z nich kiedy-





kolwiek widziała. Prawie czterdzieści tysięcy nomadów przechodzi przez tą stację i inne, podobne do tej, tak że mogą bezpiecznie wejść do ruin Chicago.

Aurora, w Stanie Illinois jest przedmieściem ruin Chicago. Podobnie jak inne przedmieścia w okolicy, została opuszczona po wypadku z biozarazą w 2012. Jeden z garnizonów wojska, który patroluje okolicę ma tutaj swoją kwaterę, a kilku lokalnych mieszkańców zostało, by prowadzić handel. Od czasu podpisania kontraktu na Projekt Chicago w 2019, Armia się wyniosła. Aurora została przekazana nomadom wraz z obowiązkiem utrzymania bezpieczeństwa w okolicy. Do pracy strażników zostali zaangażowani wojownicy i najemnicy Nacji Blood i Węzów, podobnie jak MetaCorp. Aurora stała się odrodzoną społecznością. Pojawiają się małe place handlowe, a wielu nomadów rozpoczęło naprawę kilku domów, przygotowując je do zbliżającej się zimy.

Szpital Templeton jest głównym centrum aktywności Aurory. Był utrzymywany przez Armię, a teraz nomadzi używają go jako podstawowy ośrodek medyczny. Zanim ktokolwiek będzie mógł bezpiecznie wejść do Strefy Zarazy, musi przejść skomplikowane zabiegi z wykorzystaniem wirusów zwalczających chorobę. Każdy nomad musi zostać dokładnie przeskanowany, a jego DNA przeanalizowane. Po tym, specjalna nanotechnologia dopasowuje ją indywidualnie do każdego pacjenta.

Ta nanotechnologia stanowi pełne spektrum dopalaczy immunologicznych i ma wiele zalet: łączy efekty Wzmocnionych Antyciał, Nanotechnologii przeciwczerwotwórczej i Wiązań Toksyn. Dodaje także +4 do Budowy Ciała dla wszystkich testów związanych z chorobami i infekcjami. Ta technologia jest specjalnie przystosowywana do indywidualnego użytkownika i usuwa wszystkie wolne

nanoroboty (Nanochirurgów, Wzmocnione Antyciała i wszystko co nie jest przystosowane tylko do tego jednego człowieka) z jego układu krwionośnego. Wzmocnione mięśnie i kości, Sploty Skórne i większość wirusów transformujących z Deep Space nie jest naruszona. Te nowe nanoroboty zostały specjalnie opracowane przez inżynierów nomadów. Ich czas życia wynosi 12-18 miesięcy, ale może być podtrzymany dzięki kuracji wzmacniaczami. Strata Człowieczeństwa na skutek opisanej nanotechnologii wynosi 1/2k6+2.

Jakob, Carrie i cały zespół są załadowani na nosze i przeniesieni do pokoiw terapeutycznych. Mają okazję usłyszeć, że ludzie z otwartymi ranami są najbardziej narażeni na przetrwałe czynniki chorobowe. Zaraz po tym następuje już tylko ciemność, kiedy strach, wyczerpanie, rany i środki znieczulające biorą górę nad ciałem. Byłoby dobrze, żeby cała drużyna pozostała nieprzytomna przez jakiś czas na początku ich pobytu w szpitalu. Zanim się obudzą w sposób naturalny, są szczepieni, wzmacniani i skanowani, wszystko żeby leczyli się szybciej. Podczas snu dostają także wirusa maskującego DNA, ale o tym się nie dowiedzą. Kiedy się obudzą, są już na dobrej drodze do pełnego powrotu do sit. Niektórzy mogą wrócić dopiero po operacjach, ale wszyscy znajdą się ostatecznie w tym samym miejscu: w strzeżonej izolatce, zamkniętej i oznaczonej (jeśli ktoś z drużyny przeczyta wspak): BioZaraza, Żadnych Wizyt Bez Zezwoleń Poziomu Pierwszego.

Kiedy postaci się budzą, z każdą kontaktuje się pielęgniarka przez umieszczony z boku łóżka interkom. Pielęgniarka mówi tylko, że zostali leczeni szczepionką wirusową, która wymaga dokładnego monitorowania przez następne kilka godzin. Zapytana jak długo pozostawali nieprzytomni, pielęgniarka odpowie, że dwa dni. Poza tym powie jeszcze „Odpocznijcie nieco, pooglądajcie telewizję, zjedzcie coś - tylko, proszę, nie starajcie się wyjść, to by was zabiło.” Jakob i Carrie są w tej samej izolatce, śpiąc spokojnie. Po trzech godzinach od przebudzenia pierwszej postaci, Jakob prosi, żeby się wszyscy zebrali wokół, ponieważ ma im coś do powiedzenia:

„Wezwaliśmy was ludzie nie przez przypadek. Mechanik był naszym przyjacielem od pewnego czasu. Potrzebowaliśmy was, a wy potrzebowaliście nas. Wiedzieliśmy, dzięki Mechanikowi, że byliście skończeni. Wielu krawędziarzy, takich jak wy znalazło się na końcu drogi, ale odnaleźli się dla Siedmiu Nacji. Mamy plan, jak ocalić kilku z was, oraz jak ocalić samych siebie. Rząd Federalny planuje wprowadzić ponownie system identyfikacji SIN. Wśród nas jest wielu, których nazywamy zero sami. Rząd ma zamiar odebrać nam nasze prawa, własność i honor. Chcą doprowadzić do zniknięcia nomadów, ponieważ stajemy się czymś więcej niż tanią siłą roboczą. Stajemy się zbyt potężni i majętni. Ci z numerami SIN nagradzani są prawami, a wielu z nas chce SINy, żeby zdobyć prawo głosu. Niektórzy, tacy jak wy, potrzebują nowych tożsamości. Mamy możliwości dać wielu, to czego potrzebują i schować tych, którym dać tego nie możemy.”



Odmienność Tożsamość

Nomadzi opracowali łagodnego wirusa, który maskuje kod genetyczny przez wzmacnianie pewnych reakcji chemicznych. Wypuścili tego wirusa do wszystkich ludzi w Chicago. Tego rodzaju modyfikacja wirusowa nie byłaby łatwa do ukrycia, gdyby do tego czasu Storm Technology nie ogłosiłby wykrycie łon przeróżnych innych wirusów, kryjących się w ruinach Chicago. Niektórzy bardziej sceptyczni mogą wyczuć jakieś machinacje, ale nie rozumieją tego przez tate. Jest bardzo prawdopodobne, że nomadzi wypuścili swój własny rodzaj wirusa, żeby utrzymać innych z dala od Chicago; nie byłoby to dla nich trudne zadanie i z łatwością mogą zaszczepić swoich przeciwników wirusom.

„Rząd posiada pewne pliki danych tak wielkie, liczące setki JP, że mogą być otwierane i przetwarzane jedynie w wielkich komputerach. Tylko rząd i kilka korporacji posiada wystarczająco potężne komputery. Niemniej, mamy jeden z tych wielkich mainframe'ów tutaj, w Chicago. Udało nam się stworzyć możliwość wprowadzenia danych do Systemu Federalnego. Udało nam się stworzyć nowe tożsamości dla kilkudziesięciu tysięcy naszych ludzi. Za udzielenie nam pomocy, możemy dać wam wszystkim całkowicie czyste, nowe tożsamości.”

„Istnieje jeszcze problem skanowania i identyfikacji DNA. Z pomocą paru naszych sprzymierzeńców, stworzyliśmy wirusa transformującego, który maskuje pewne sekcje waszego DNA. Te zmiany są bardzo, bardzo subtelne. Nie możemy zakłócić waszych komórek, muszą pozostać zdolne do replikacji. Wirus wzmacnia pewne reakcje w chemikaliach używanych do testowania waszego DNA. To trochę jak megafon w małym pokoju, zamiast pojedynczego szeptu. Oto co czyni tworzy waszą nową tożsamość.”

„Potrzebowaliśmy was, ponieważ nie byliście jedynymi z nas. Nie mieliście zobowiązań, które rozdarły by was między stronami porozumieć. Po prostu tam byliście. Użyliśmy was i przepraszamy za to. Oferujemy wam życie wśród nas i nową tożsamość. Potrzebujemy waszych usług jeszcze przez trochę czasu, do ochrony totemu. Widzicie, ostatni moduł danych jest wewnątrz totemu. Musimy zabrać go do Budynku Johna Hancocka w jednym kawalku. To bardziej ważne niż moje życie, lub jakiekolwiek życie. Ja jestem, jak mówią, zbyt gorący. Wyjmiemy moduł z totemu. Ja pojedę jedną drogą z totemem, wy ruszycie do Budynku Hancocka z modułem. Musicie schować się w mieście przez dwanaście godzin. Jest bardzo ważne, żebyście byli w Pętli. Jest tam nieco ludzi i nikt was nie zna. Są tam także inni zamiejscowi, wielu z nich jest chorych; nawet nomadzi tam się nie zapuszczają. Możecie udawać chorych i ukryć się

tam. Ja pójdę gdzie indziej i miejmy nadzieję odciągnę naszych wrogów. O umówionym czasie, idźcie do Budynku Hancocka i spotkajcie przywódców nomadów. Będziemy tam jeśli będziemy mogli. W pierwszym hallu jest wartownik o imieniu Teddy. Poznacie go, ponieważ jest Wojownikiem Totemowym Ducha Niedźwiedzia. Ona was rozpozna od tamtej nocy i zabierze was tam gdzie powinniście iść.”

„Możemy wam tylko podziękować za wasze usługi. Któregoś dnia podziękuję wam całe Siedem Nacji.”

Jakob oferuje uczciwą wymianę; za tą część nie ma dalszego wynagrodzenia, ponieważ za proszone usługi zapłata w formie nowych tożsamości jest większa niż można żądać. Po konferencji, Jakob mówi im jeszcze, że wirus który im zaszczepiono jest dopalaczem immunologicznym. Nawet w najgorszych strefach Chicago nie muszą się obawiać zarazy. Przez kilkanaście lat nie będzie można także zmapować ich DNA, to czas wystarczający do odbudowania Chicago i, miejmy nadzieję, Nowego Jorku.

Drużyna jest karmiona i pielęgnowana przez lekarzy i pielęgniarki ubranych w szczelne ubrania, aby nie dopuścić do przeniesienia na drużynę żadnych zarazków. Ich ekwipunek i ubranie wraca do nich, po oczyszczeniu i sterylizacji. Wczesnym rankiem Jakob budzi się i wyjmując moduł z totemu. Daje go do rąk jednego z bohaterów i zamienia osłonę, która wygląda jak zwykły artefakt religijny. Po lunchu, drużyna wyrusza do miasta.

Tło:

Storm Technologies zostało stworzone przez Dr Richarda Storma w późnych latach 90 - tych, jako niewielka kompania, która cicho obserwowała, czekała i uczyła się. W maju 2005 roku, kiedy reszta świata biznesu chciwie przypatrywała się zawierusze wojennej Orbital Air/EBM, Storm wykonał swój ruch, używając zebranego kapitału, aby wykupić tuziny mniejszych kompanii. W lutym 2006 EBM i OA powróciły do domu, żeby zorientować się, że w bloku pojawił się nowy dzieciak i nie byli w pozycji, by zrobić w tym względzie nic poza okazaniem pewnego niepokoju. Od tego czasu, Storm pojawił się na wielu frontach szerokiego wachlarza wysokiej technologii. Produkowali mainframe'y, mikrokomputery, cybernetykę, pojazdy i uzbrojenie, oraz próbowali sił na innych polach, jak genetyka i loty powietrzno-kosmiczne. Chociaż nie mogą zawsze zaoferować produktów tak wysokiej jakości jak konkurenci, ale Storm wprowadził tyle innowacji, że oponenci stali się nerwowi.

StormTech był wspomagany i opłacany przez kilka z Siedmiu Nacji, aby maskował pewne przejścia rozwojowe w społeczeństwie nomadów. Należą do nich rozwój biotechnologii i nanotechniki, badania wirusów transformujących (patrz Deep Space), zakup pewnych ilości sprzętu militarnego i inne. StormTech robił to początkowo ze względu na dług krwi, jaki posiadał Richard Storm wo-



Storm Technologies Inc.

**Sprzęt komputerowy i Cybernetyczny,
Uzbrojenie i Pojazdy**



- ▶ **Siedziba Główna:** Chicago
- ▶ **Biura Regionalne:** Nowy Jork, Dallas, San Francisco, Boston, Nowy Orlean, Denver, Toronto, Genewa, Kryształowy Pałac
- ▶ **Papiery wartościowe:** 2.274.584 akcji
Na rynku: 252.174 akcji
- ▶ **Nazwisko i siedziba głównego udziałowca:** Dr Richard Storm, Kryształowy Pałac/Chicago, posiada 32,8% akcji.
- ▶ **Wojsko:** 3.000 gotowych do walki
- ▶ **Agenci:** 500, głównie zamieszanych w sabotaż i szpiegostwo konkurencyjnych prac badawczych i rozwojowych.
- ▶ **Sprzęt i Zasoby:** 31 aeorydyn AV-4, 21 samolotów Osprey II, 22 korporacyjne odrzutowce, 8 ciężkich odrzutowców transportowych C-25, 1 C-OTV, 1 D-OTV. Dodatkowo, każde biuro posiada 2 helikoptery i klinikę chirurgiczną. Storm opracowuje własny projekt odrzutowca kosmicznego i już zbudowała jeden funkcjonalny kosmolot (Tempest - Burza), oraz jeden w trakcie konstrukcji. Storm Technologies ma dostęp do wielkich magazynów zaawansowanej broni i wyposażenia. Utrzymuje także na orbicie równikowej 8 stacji roboczych przeznaczonych na placówki badawcze i produkcyjne.

bec Malachi'ego Jode. Jednak, stosunki rozwinęły się od zwykłego zobowiązania do partnerstwa w biznesie, które zapewniło nomadom pewne zabezpieczenie i pomogło StormTechowi współzawodniczyć z większymi korporacjami. Odbudowa Chicago jest dla StormTech wielkim i lukratywnym projektem.

Kiedy toksyczność opadła do dopuszczalnego poziomu, a spora część populacji nomadów pozostawała bez pracy, StormTech był w stanie wcześniej wynegocjować z czterema Nacjami lukratywny układ, o obudowie Chicago. Koneksi StormTech z wieloma korporacjami, pozwoliły również na zdobycie dodatkowego kapitału dla projektu.

Storm Technology jest kompanią z Chicago. Wielu ludzi, którzy przyszli do pracy dla StormTech w Porcie Chicago, należało do tych, którzy przetrwali zagładę miasta. StormTech, do 2017 wysyłał do Chicago grupy ludzi, aby odzyskali pewne krytyczne zasoby. Byli pierwszymi klientami Projektu Jacksuit MetaCorpu; lekkie egzopancerze z hermetycznymi środowiskami i zestawami narzędzi pozwoliły robotnikom na bezpieczną i wygodną pracę wewnątrz zarażonej strefy.

Chicago: Opis Miasta

Chicago mocno ucierpiało podczas Krachu, szczególnie na początku. Miasto Wiatrów było istotnym punktem handlu artykułami pierwszej potrzeby, produkcji żywności, przemysłu i centrum amerykańskiego systemu kolejowego. Zniszczenia, które dotknęły Chicago podczas Krachu były wielkie, ale nie dawały się porównać, z tymi które dokonała biozaraza. Czym była zaraza 2012 roku? To dobre pytanie i ciągle pozostające bez odpowiedzi. Rząd Federalny odpowiada każdemu, wystarczająco głupiemu, żeby zapytać, że uważa, iż była to śmiertelna odmiana wirusa grypy. To czym to było tak naprawdę (a ta informacja nie jest dostępna nikomu poza kotami rządowymi), to po prostu broń biologiczna. Wojsko amerykańskie wydało miliony na badanie broni biologicznych i opracowało pewną ilość interesujących wirusowych broni biologicznych, skierowanych przeciw materiałowi żywemu, ludziom i (jak to zademonstrowano w Południowej Ameryce) przeciw roślinom. Większość z tych badań prowadzona była w uniwersytetach w całej Ameryce, z najbardziej śmiertelnościami badaniami odbywającymi się w miejscach takich jak Heartland. Heartland był super-tajnym kompleksem w Chicago, zbudowanym podczas drugiej Wojny Światowej, oryginalnie przeznaczonym dla Projektu Manhattan. Kiedy wstępne badania zaczęły przebiegać znacznie szybciej niż planowano, kompleks przestał być używany aż do wczesnych lat 1960 - tych.

Tuż przed wybuchem wojny w Wietnamie, Heartland został przerobiony na placówkę badawczą broni biologicznych i chemicznych. Większość funduszy pochodziła od Narodowej Rady Bezpieczeństwa i DIA, czego nigdy nie zrewidowano. Dosłownie miliardy zostały wlane w tą dziurę w ziemi i większość amerykańskiego arsenału biologicznego znalazło tu swoje pochodzenie. Umieszczeni pod Uniwersytetem Chicago, ludzie przychodzili i odchodzili w ciągu trzydziestu lat. Pomimo sukcesów broni biologicznych w Południowej Ameryce, Heartland został zamknięty. Urządzenia były po prostu zbyt przestarzałe i podniszczone, by przetrzymały kolejną serię przebudowy. Zamknięcie placówki nie było kompletne i wiele zostało na miejscu. Pozostały rzeczy, których nie można było przenieść bez rozkopywania starych i zasłużonych części Uniwersytetu. Część personelu znalazła stałe zatrudnienie jako pracownicy UC. To posunięcie zaoszczędziło miliony w odkazaniu niektórych mniej niebezpiecznych strefach, głównie magazynach nie-lotnej i nietrwalej broni biochemicznej. Próbkę niektórych z najbardziej zabójczych chorób na planecie po prostu tam sobie tkwiły. Kiedy nadeszły najgorsze czasy Krachu, nikt nie był w stanie zmienić sytuacji. Bardziej wrażliwą częścią instalacji był pokój Class 100, całkowicie zapieczętowany, ale nie było środków na strzeżenie go. W końcu, Narodowa Agencja Bezpieczeństwa wypełniła korytarze cementem, rozklejając wokół ostrzeżenia przed zagrożeniem biologicznym, oraz ruszyła do walki przeciw rządowi i wojsku razem z resztą Gangu Czterech.



Oczywiście, podczas Krachu sprawy nie miały się dobrze dla Narodowej Rady Bezpieczeństwa. Większość ich danych i teczek personelu została zniszczona. Nikt nie wiedział, że Heartland pozostawał tam od prawie osiemdziesięciu lat. Gdzieś, późno w roku 2011, prace rekonstrukcyjne kampusu uniwersyteckiego zniszczyły niektóre stare budynki. Kompleks odkryto, gdy jeden z budynków został wysadzony dynamitem, a ponad pięćdziesiąt różnych wirusowych broni biologicznych dostało się do powietrza. Sity policyjne Środkowego Zachodu zadziałały szybko i cały obszar został otoczony kordonem, ale było zbyt późno. W ciągu sześciu miesięcy, całe miasto było zniszczone. Ostateczne oszacowania żniwa śmierci zbliżają się do dwustu tysięcy i chociaż pewne rejony zewnętrzne nadal nadawały się do zamieszkania, ludzie uciekli do bezpieczniejszych części Ameryki. Port Chicago został zbudowany, kiedy wojsko stwierdziło, że większość niebezpieczeństwa minęło i zorientowało się, że bez Chicago nie może funkcjonować żegluga po Wielkich Jeziorach. Sity robocze nomadów zaprojektowały i zbudowały Port Chicago, ale zawsze miały oko na przejęcie któregoś dnia całego miasta. To marzenie stało się wreszcie rzeczywistością.

Rzut okiem na Chicago z zewnątrz w świetle dnia jest jednym z najbardziej przygnębiających widoków na świecie. Horyzont jest czarny od skorup wypalonych i pustych budynków. W czasie dnia widać wyraźnie smugi porostów i rdzy. W nocy, w mieście daje się zauważyć nieco sztucznego oświetlenia. Przez fasadę Budynku Johna Hancocka biegnie niebieski neon z logo StormTech, a na wyższych piętrach pali się światło. W poprzek sporej części Pętli jest nieco ulicznego oświetlenia, podobnie jak światła podziemnego (widocznego tylko z powietrza), dobywającego się z wejść do Szmaragdowego Miasta.

Chicago nie zawsze jest tak złe jak to się wydaje z zewnątrz, przynajmniej nie w częściach Chicago, które są ponownie zamieszkane. Niektórzy nomadzi zamieszkują rejony Nowego i Starego Miasta, chociaż większość nomadów nadal ma obawy przed wchodzeniem do miasta, bez względu na to jakie nanotechnologie posiadają. Pętla pozostaje pod ochroną Storm Technology i jest to miejsce, gdzie koncentrują się główne wysiłki rekonstrukcyjne. W tych częściach miast są sity policyjne: strażnicy nomadów w strefach kontrolowanych przez nomadów i oddziały Storm Technology w Pętli. Są także handlarze, gangi (tylko kilka) i nieco „tubylców” - tego określenia używa się w stosunku do tych nielicznych ludzi, którzy zostali w Chicago podczas zarazy i przetrwali.

Pomimo tego wszystkiego, dziewięćdziesiąt procent miasta jest po prostu puste. Ani nomadzi, ani personel StormTech nie zapuszcza się z dala od swoich bezpiecznych stref w grupach mniejszych niż sześć osób z wyposażeniem bojowym, nawet podczas dnia. Dzieje się tak z powodu tubylców (lub, jak ich zwą „mutantów”). Tubylcy nie są ani normalni, ani zdrowi psychicznie i na ciele. Niektórzy z nich żywią się zwierzętami, niektórzy pożerają siebie nawzajem. Są powodem niezliczonych pożarów i zniszczeń w tych rejonach i jest dość oczywiste, że nic ich to nie ob-

chodzi. Chociaż niektórzy mogą budzić nadzieje na rehabilitację, wielu lepiej jest po prostu zastrzelić. Zdeformowani i obłąkani, mają niewielkie szanse na powrót do normalnego życia, nawet według standardów 2020 roku.

Pętla

Technicznie mówiąc, Pętla jest częścią dalszego Chicago, którą otaczają podniesione tory kolejki, biegnące ponad ulicami, formując koto wokół sporej części przedmieścia. Lokalni uważają Pętlę za całość dalszych dzielnic; wszystko od Magnificent Mile do muzeów i na zachód od Lasalle. Spora część podniesionego systemu kolejki została naprawiona, ale pociągi jeszcze nie jeżdżą. Startując z roku Dearborn i Randolph widać Centrum Dearborn, najstarszy budynek sądowy w mieście i biura sędziowskie. Po drugiej stronie ulicy, na zachód mieszczą się nawet starsze budynki sądu, zbudowane w stylu gotyckim i są według legendy domem dla kilku prawdziwych gargulców. Idąc dalej na wschód przekraczamy State Street. Około bloku dalej na południe znajduje się Marshall Field and Company, jeden z największych w kraju domów towarowych. Prawie wszystko zostało wykradzione setki razy, teraz to tylko skorupa. Pół bloku dalej jest Teatr Chicago. Zbudowany w stylu operowym, był najbardziej luksusowym kino-teatrem w mieście. Jego trzy balkony wyglądają na główną podłogę dając wiele możliwości, dla tych, którzy lubują się w zrzucaaniu przeciwników na leżące poniżej krzesła, a jego gotycka architektura razem z gargulcami nie odstaje od pozostałych budynków wzdłuż ulicy.

Kontynuując na wschód, przekraczamy North Wabash Avenue. Najbardziej zauważalną cechą Wabash jest fakt, że podniesiona kolejka biegnie równolegle do ulicy, utrzymując ją w ciągłym cieniu (jest to wschodni koniec Pętli). Kilka bloków na południe trafiamy na coś, co było kiedyś największą na świecie księgarnią. Krock and Bretano's jest jednopiętrowym budynkiem z piwnicą. Wiele książek jest nadal w środku, chociaż znacznie podniszczonych przez lata. Cyfrowa Biblioteka wysłała delegację grupy nomadów, która kataloguje wiedzę i ratuje niektóre książki, strzegąc je dwadzieścia cztery godziny na dobę. Idąc dalej na wschód, za kolejnym blokiem, docieramy do Michigan Avenue. Tutaj odnajdujemy charakterystyczne budynki Chicago: Tribune Tower, Budynek Playboy'a, Old Water Tower i Centrum Johna Hancocka. Wieża Johna Hancocka jest centrum wysiłków odbudowy prowadzonych przez StormTech. StormTech potrzebował wielkiej, bezpiecznej budowli, żeby użyć jej jako bazy dla swoich operacji. Rozpoczynając na szczycie centrum, wysyłali ekipy do środka, które uszczelniały piętra i odkazywały je. Piętro po piętrze, odzyskali cały budynek, potem podziemia wokół niego. Wkrótce posiadali wystarczającą ilość próbek wirusa, żeby rozpocząć prace nad wytworzeniem szczepionki nanotechnicznej, pozwalającej na pracę bez nieporęcznych ciężkich kombinezonów. Teraz budynek stanowi lokalną siedzibę główną Storm Technology i jest po raz wtóry centrum Chicago.



Odwracając się na północ od Centrum, widzimy East Wacker, wyglądającą na północne odgałęzienie rzeki Chicago (wielu nazywa całą rzekę po prostu Kanałem). W dół Kanału spływają wszelkie rodzaje materiałów. Na przeciw ulicy, ponad wodą, widać południowy koniec Magnificent Mile, ściśle nazywany North Michigan Avenue. Liczne drogie sklepy i restauracje tworzyły kiedyś ulicę. Teraz rozwija się tutaj wiele nowszych interesów Chicago. Oczywiście nowe biznesy oznaczają trzech facetów z wózkami i jakimiś śmieciami, lub kobietę sprzedającą małe pieski (wcale nie jako zwierzątka domowe), zatem interesy się zmieniły.

Południowa Michigan Avenue mieści Instytut Sztuk Pięknych Chicago w Grant Parku oraz 40-to piętrowy Bu- dynek Prudential Insurance. Podczas gdy Północne Mi- chigan jest utworzone przez budynki po obu stronach uli- cy, wschodnia strona Południowego Michigan otwiera się na Lakeshore Boulevard i jezioro. Na południowy wschód od tego miejsca, około dwóch mil dalej znajduje się Mu- zeum Historii Naturalnej Fielda, a po drugiej stronie ulicy jest Akwarium Shedd'a i Planetarium Adlera. Wszystkie trzy budynki stoją na przylądku otoczonym przez wody Jeziora Michigan. Południowa ściana Muzeum skierowa- na jest na Soldier Field, kiedyś siedzibę Chicago Bears. Dwie mile dalej na południe znajduje się Muzeum Nauki i Przemysłu. Do dziś jest domem dla U-505, niemieckiego okrętu podwodnego z Drugiej Wojny Światowej.

Całe Chicago zostało oczyszczone z większości moż- liwych do odzyskania materiałów - nawet eksponaty w Muzeum. W każdym budynku jest więcej niż kilka mar- twych ciał. Kiedy zaraza nabierała siły, wielu po prostu po- rzuciło martwych na ulicy i tam pozostali. Niektóre zwłoki zostały rozszarpane przez zwierzęta, niektóre zasiały w swoich ulubionych fotelach i tam się rozkładały. Od po- nad pięć lat nie czuć już odoru rozkładu, jednak w bu- dynekach dominuje zapach pleśni i grzybów. Bez maski i gogli, smród wyciska z oczu łzy i powoduje silne reakcje u osób nawet mało podatnych na uczulenia i alergie.

Szmaragdowe Miasto

Pod przedmieściami znajdują się liczne podziemne ulice, które przecinają niemal cały rejon Pętli. Szmaragdowe Miasto uzyskało swoją nazwę od zielonych świateł fluore- scencyjnych, które rozświetlają ulicę dwadzieścia cztery godziny na dobę. W pewnym punkcie, połączenie ulic bie- gnie równoległe do East Wacker, dając gościowi okazję przyjrzenia się bliźniaczym Marina Tower Apartaments, których okna wyglądają na rzekę Chicago. Dawniej uczęszczana arteria komunikacyjna, teraz zaludniana jest przez mieszkańców, których tubylcy nazywają Morlokami. Morlokowie nie są prawdziwym gangiem, raczej grupą lu- dzi, którzy żyją na swój własny sposób. Wielu Morloków podejrzewa się o kanibalizm. Kilku Raffen Shiv, którym udało się dotrzeć tak daleko, nadal tam się ukrywa. Zno- wu jest prąd, dzięki wysiłkom odbudowy i jednemu przed- siębiorczemu Raffenowi, który podłączył przejściówkę do

zasilania świateł części Szmaragdowego Miasta i zyskał wystarczającą moc na oświetlenie tego terenu.

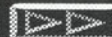
Pojedyncze przejście podziemne dla pieszych biegnie równoległe do rzeki Chicago, ale oddzielone jest od resz- ty Szmaragdowego Miasta przez mur z cegły z dwoma dużymi dziurami. Dawniej wypełnione małymi restaura- cjami, teraz jest to labirynt małych szczyrzych nor, barów i pokojów, w których ukrywają się tylko najbardziej zde- sperowani. Dodano fluorescencyjne zielone światła, dzie- ki którym deptak zyskał nazwę Szmaragdowe Miasto II. Ruch pieszy nie jest nigdy intensywny ze względu na trudny do opisanego brud, głównie gołębie guano. Pod- czas letnich miesięcy, smród jest szczególnie silny i wy- kazuje tendencje do pozostawiania na ubraniach. Gołę- bie, podobnie jak szczury i karaluchy, wydają się nigdy nie poddawać.

Nowe Miasto

Usytuowane na North Rush Street. Kiedyś było strefą dro- gich rezydencji, które potem wyburzono. Powszechne są jednopiętrowe domy, z trawnikami przemienionymi w małe ogródki warzywne. Wieczorami po pracy, wielu nomadów przygotowuje domy na zimę. Większość z budynków jest solidna, ale doznała wielu uszkodzeń w ciągu ostatnich ośmiu lat. Nowe Miasto jest domem dla wielu rodzin. Wię- kszosc z nich to nomadzi, ale część to pracownicy Storm- Tech, lub niezależni robotnicy na kontrakcie. Jeśli pojawia- się jakiegokolwiek problemy, natychmiast zjawiają się strażni- cy lub siły StormTech i wówczas niech niebiosa mają w opiece sprawiających kłopoty. Ta strefa jest dobrze pa- trolowana po zmroku, a także w mniejszym stopniu pod- czas dnia. Jest mało prawdopodobne, żeby drużyna zna- lazła się w Nowym Mieście podczas przygody, ale mogą tu zajrzeć jeśli zdecydują się zostać po wszystkim.

Stare Miasto

Stare Miasto leży na końcu North Wells Street. Szerokie na dwa bloki, podobnie jak Nowe Miasto, wygląda tak jak sugeruje nazwa. To także dzielnica sąsiadujących rezy- dencji, większość budynków to dwupiętrowe kamienice z piaskowca. Wśród kamienic mają miejsce wszelkie naj- dziwniejsze interesy, jakie kiedykolwiek widziała ulica: oto gdzie zbierają się nomadzi, którzy zarabiają na życie roz- bawiając innych nomadów. Tu także odbywa się więk- szość pijaństwa, dziczy i walk w Chicago. W niektórych barach, znajdziesz niezwykle atrakcyjne kobiety (które okażą się być mężczyznami), transwestytów i innych. Za- mieszkujący tą część miasta, są najdziwniejszymi wariantami nomadów. Zbierają się razem w celu wspólnego rozrabi- nia i zabawy. Muzyka taneczna jest albo elektroniczna, al- bo korzystająca ze starych instrumentów, natomiast bary są tym, co określa się mianem „Smart Barów.” Zamiast al- koholu, serwują przyprawione drinki z wysoką zawarto- ścią fosfo-choliny, producenta neuro-adrenaliny. Cholina jest aktywnym składnikiem i dosłownie stymuluje mózg do wytwarzania chemikaliów, które wzmacniają krótko- i długo- okresową pamięć.



Dokładnie na przeciw Muzeum Ripley Wierzcie w To Lub Nie, znajduje się wielki budynek z otwartym frontem, zwany po prostu Arkadą. Za wyjątkiem części z pokojami wypoczynkowymi, jest to jedno wielkie atrium. Ściany północna i południowa obłożone są przez szeregi najnowszych interfejsowych gier video, gdy tylną ścianę okupują stare maszyny z odbijaną kulką. Na środku pokoju stoją długie lamy, na których handlarze sprzedają niedroge chipy i chemiczne substytuty papierosów. Znajdują się tu niektóre z najstarszych gier video i wiele z nich nadal działa.

Podczas godzin dziennych, nie można zobaczyć żywej duszy. Ale od chwili, gdy słońce zniknie z widoku, aż do pierwszych promieni świtu, wylazi tu każdy męt w mieście. Gangi nie są tu po to by sprawiać problemy, ale żeby pokazać się ludziom. Ruch uliczny na Wells Street nie dopuszcza pojazdów, ponieważ w tym rejonie pracują prostytutki. Arkada to miejsce, gdzie najłatwiej znaleźć nastolatków; większość z nich szuka tu gier, bardzo niewielu z nich także seksu, narkotyków, bijatyk lub przemocy, które uczynią ich bardziej godnymi szacunku we własnych oczach.

Pościg

Jest to klasyczna przygoda śpiesz się i wyczekuj. Zespół musi wejść do Chicago - to jest łatwe, ponieważ autobusy stale transportują ludzi do pracy w mieście - potem muszą przeczekać osiemnaście godzin aż do umówionej godziny. Podczas tego czasu, postacie mogą poruszać się po Chicago i nieco pozwiedzać miasto, ale powinny unikać wypuszczania się zbyt daleko do martwych stref. Ten czas może także wypełnić przesiadywanie w barach, szwędanie się i oglądanie ludzi, a nawet sen. Jeśli przyjrzą się lokalnym, zauważą że wielu ulicznych punków i innych nie-nomadów jest chorych. Niektórzy są tylko nieco bladzi, ale u innych widać owrzodzenia i inne fizyczne oznaki chorobowe.

Około dwóch godzin przed spotkaniem, najlepiej kiedy siedzą beczynn timerzając czas, postaci zostają otoczone przez gang. Ktoś pojawia się znikąd i potoczy granat w kierunku postaci trzymającej moduł. To z pewnością poruszy postać (nawet Solo, gdyż napastnik jest wystarczająco sprawny). Kiedy postać zareaguje, nieważne czy odrzuci granat czy po prostu wykona unik i rzuci się do ukrycia, inny napastnik złapie moduł i ucieknie. Obaj są wystarczająco szybcy, żeby nie dać się postrzelić, ale doprowadzą do pościgu przez bohaterów. Złodzieje są Raffen Shiv, jak można się było domyśleć. Po pogoni przez kilka bloków, drużyna zauważa innego Raffena, tego który zaatakował ich na drodze przed Aurora. Jest nim wypędzony mężczyzna, Colin z obozu nomadów. Przeprowadź pogon przez dowolne rejony miasta, ale koniec powinien nastąpić w Szmaragdowym Mieście. Postaci i Raffen zwalniają coraz bardziej, na skutek wyczerpania, ale ponieważ wszyscy dosłownie biegną po swoje życie, pogon trwa. Na miejscu są tutaj rzuty na wytrzymałość, a postaci mo-

gą nawet zdjąć kilku Raffen, ale nie zbliżyć się zbyt blisko zanim nie minie około dwadzieścia minut.

Bieg przez Szmaragdowe Miasto jest niesamowity. Ciężkie kroki odbijają się echem od cementu i kafli ścian. Zapachy i dźwięki atakują grupę z każdej strony. Od czasu do czasu przypadkowy Morlok lub inny dziwny mieszkaniec ulicy wyskakuje ze złomowiska, sam przerażony i równie przerażający drużynę. Wkrótce drużynie zaczyna kończyć się oddech - i czas. Właśnie gdy mają zamiar dać sobie spokój, lub stają się zbyt wyczerpani, skracając w ślepej uliczce. Przed nimi stoją bez dechu, z plecami przyciśniętymi do ściany Raffeni. Wszyscy Raffeni okazują różne objawy silnej choroby, większość ma oczy rozszerzone od gorączki. Pot niemal spływa z ich skóry, a ubrania są przemoczone. Colin odzywa się pierwszy, dysząc, „Czego chcecie?”, zsuwając się po ścianie do pozycji siedzącej nadal wyciąga przed siebie broń. Drużyna powinna grozić, przemówić do rozsądku i przekupić Raffenów, żeby oddali im moduł. Potwarze i groźby będą padały z obu stron i ponieważ Raffen mają przewagę bliskiej osłony (pudła, skrzynie i śmieci po obu stronach zamkniętego korytarza), drużynie nie uda się ich przekonać. Wreszcie, ktoś zacznie strzelaninę. Wszyscy Raffen rzucają się do ukrycia i w panice strzelają do przeciwników, a kiedy skończy się amunicja, przeładowują i zaczynają od nowa. Dzięki dobrej taktyce i chłodniejszemu głowom, zespół powinien zwyciężyć, ale czas ucieka. Na szczęście moduł nie został uszkodzony podczas bitwy (nikt tego nie wie, ale osłona ma SP 40).

Teraz drużyna musi opuścić Szmaragdowe Miasto. Powinno nastąpić sporo role-playingu podczas poruszania się po podziemiach, marszu, skradania; noszenia się nawzajem. Powinni wyjść na powierzchnię cztery lub trzy bloki od Centrum Johna Hancocka i muszą dotrzeć do punktu wartowniczego, zmęczeni, ranni i krwawiący. Postacie powinny wspomnieć o spotkaniu z Niedźwiedziem aby przejść przez warty. Zostaną tam doprowadzeni tak czy inaczej, ale pójdzie szybciej jeśli wspomną o tym. Po wspięciu się na zewnętrzne schody centrum zobaczą oczekującego Niedźwiedzia, całkowicie skonfundowanego. Pomaga postaciom dotrzeć do windy, wsuwa kartę klucza i wciska przycisk na najwyższe piętro. Stoi biernie na zewnątrz kiedy drzwi windy się zamykają. To jest winda ekspresowa, więc podróż jest bardzo krótka. Kiedy drzwi otwierają się na najwyższym piętrze, inny mężczyzna pomaga drużynie dotrzeć do pokoju konferencyjnego. W środku jest szesnastu ludzi, wszyscy bardzo szczęśliwi na widok modułu.

Epilog & posłowie

Przybywa Jakob, ciężko ranny i bez Carrie, która została zabrana do Szpitala, po tym jak zostali zaskoczeni przez nieznaną napastników. Przedstawia postaci przywódcom Siedmiu Nacji i prezydentowi Storm Technology, Dr Richardowi Storm; potem prosi o moduł, który przynieśli. Obecnych jest także siedmiu netrunnerów, którzy nie zo-



stają przedstawieni. Są sprzężeni z systemem i spenetrowali samo serce komputerów rządowych - czekają tylko na dane, które trzymają postacie.

Netrunner w drużynie (jeśli jest taki), zostaje poproszony o podłączenie się i asystę. Siedmiu netrunnerów siedzi we wnętrzu ogromnego komputera rządowego. Programy ochronne atakują ich z każdej strony, a netrunner drużyny poproszony jest do stworzenia przerwy, dzięki której będzie można wprowadzić dane. Na szczęście w systemie jest teraz tylko jeden człowiek. Niestety, jest także sprytna SI o INT 12+.

Dane zostają wprowadzone do wielkich komputerów podłączonych do tego pokoju. Każdy z liderów Siedmiu Nacji łąduje dane ze swoich własnych modułów. Siedem netrunnerów rozpoczyna pracę w jądrze amerykańskiego rządu. Cały pokój czeka w całkowitym bezruchu przez dwadzieścia minut. Nikt nie robi nic poza patrzeniem na holo na środku stołu, gdzie wyświetlany jest przebieg akcji. Można trzech lub czterech netrunnerów zostają wysmażone podczas akcji. Ostatecznie, wszystkie dane są wprowadzone i netrunnerzy odłączają się.

Kiedy kończą pracę, cały pokój wybucha w spontanicznym aplauzie i pozdrowieniach. Wszyscy obecni gorąco dziękują drużynie, podziękowania zostają złożone także netrunnerowi (który mógł się czuć bezużyteczny przez większość tej przygody), szczególnie przez Jakoba Mojave. Carrie, zwłaszcza jeśli jest romantycznie związana z kimś z drużyny, zostaje wniesiona na noszach i dołącza się do świętowania. Gdy wszyscy już sobie podziękują, Josef Meta prosi o spokój w pokoju.

„Zaryzykowaliście swoje wasze życie aby ocalić tych, których nie znacie. To co zrobiliście nie mogło być zrobione dla pieniędzy czy sławy, ponieważ wy i wasze czyny ukryte są przed światem. Co teraz uczynicie? Proszę, nie odpowiadajcie pośpiesznie. Mam kilka opcji, które chcę wam zasugerować.”

„Możecie pracować dla podziemnej społeczności nomadów. Wielu jest takich jak wy, dobrych ludzi, którzy jednak pogubili się. Potrzebują przewodnika, a wy możecie robić to dla nas. Macie powiązania i znacie ludzi, którzy mogą nam pomóc.”

„Storm Technology również potrzebuje takich ludzi, jak wy. Niektórzy słusznie podejrzewają, że pracujemy nad jego projektami. StormTechowi ciężko jest zatrzymać dobrych agentów. To będzie niebezpieczne, ale jesteście do tego przyzwyczajeni, jestem tego pewien.”

„Możecie także pójść ze mną. Buduję nowy świat pod wodami Zatoki Meksykańskiej. Możecie zniknąć na pewien czas z powierzchni Ziemi. Jeśli poczujecie się zmęczeni morzem, mogę także zatrudnić tak dobrych ludzi na innych placówkach.”

„Oczywiście, możecie zawsze przyłączyć się do jednej z Nacji. Zawsze potrzebujemy ludzi takich jak wy. To było, jak myślę, dobre życie dla nas wszystkich tutaj. Możecie nawet nas opuścić, ale nigdy nie straciecie naszej wdzięczności.”

„Pomyślcie przez jakiś czas, przedyskutujcie to między sobą. Dziś wieczorem świętujemy nasze małe zwycięstwo.”

Cała ta kampania może zostać oparta na znaczącym odтворzeniu wydarzeń niezbędnych do zmiany ról, (jak to po raz pierwszy zaprezentowano w Nieokrojonym Podręczniku Mistrza Gry do Cyberpunka 2020) i postaci mogą stać się nomadami. Czy ta opcja zostanie wykorzystana, czy nie, oto kilkanaście możliwości dla naszych graczy po zakończeniu tej kampanii:

Jeśli postacie zdecydują się na pracę dla Storm Tech, mogą:

- ▶ Działać jako korporacyjni łącznicy między StormTech, a nomadami związanymi z Projektem Chicago.
- ▶ Działać jako rekrutujący inne rodziny nomadów zainteresowane znalezieniem zatrudnienia.
- ▶ Prowadzić operacje przeciw innym korporacjom, które pracują przeciwko celom StormTech.
- ▶ Wybierać lub werbować i transportować innych krawędziarzy, którzy chcą pracować dla StormTech.

Jeśli postacie wybiorą przyłączenie się do Nomadów, mogą:

- ▶ Działać jako pośrednicy między różnymi rodzinami pracującymi dla tych samych celów.
- ▶ Asystować rodzinom, które starają się znaleźć miejsce do życia wśród Ruin Chicago.
- ▶ Wspierać sieć transportowców, którzy kupują zasoby dla nanotechnologii przeciw chorobie nomadów i pomagają w przemyśle zasobów z różnych punktów świata.
- ▶ Przyłączyć się do MetaCorp i pomóc w budowie nowego świata „z dala od oczu Ziemi”, pod wodami Zatoki Meksykańskiej.

Jeśli postacie zdecydują się iść własną drogą, mogą:

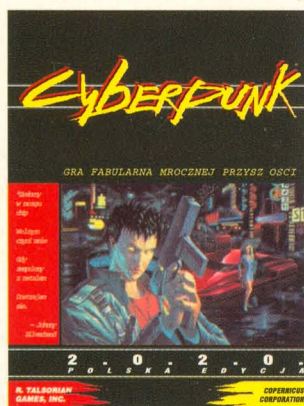
- ▶ Użyć swoich nowych powiązań aby pomóc innym krawędziarzom zejść do podziemia.
- ▶ Wziąć sobie płatne wakacje w Europie (patrz Eurotour).
- ▶ Odwiedzić Night City.
- ▶ Rozpocząć nową epicką przygodę przez cały kraj (patrz Land of the Free).
- ▶ Skorzystać z bioprzebudowy i pod przykryciem nowych twarzy i maskowania DNA, postarać się ulepszyć nieco ten świat.



Niespokojne dusze Wielkich Równin



**SUPLEMENT
DO SYSTEMU**



**R. TALSORIAN
GAMES, INC.**

W Ameryce 2020, ekspansja miast, które wydają się ciągnąć w nieskończoność, powstrzymywana jest przez rozległe, otwarte, opustoszałe po Krachu tereny. Rejony niegdyś dławione miastami i ludnością, teraz są domem tylko dla kojotów, dzikich królików, samotnych wstęg autostrad... oraz NeoKlanów.

NeoKlany – Nomadzi, którzy porzucili życie pod fluorescencyjnymi światłami i jedzenie prepaku. W zamian mają światło gwiazd, wolność, oraz życie zmotoryzowanych obieżyświatów. Żyją na własny sposób.

NeoKlany to pełny obraz społeczności nomadów na pustkowiach post-apokaliptycznej Ameryki. Szczegółowo przedstawionych jest siedem głównych Nacji; włącznie z biografią, wyposażeniem, nowymi rolami, pojazdami i tłem. Dodatkowo mapa Ameryki Nomadów, oraz przygoda, która rozgrywa się podczas realizacji projektu odbudowy przez Nomadów Chicago.

ISBN 83-86758-09-0

© Copyright 1993 R. Talsorian Games All Rights Reserved.
© Cyberpunk is R. Talsorian's trademark name for its game of the dark future.
© Neo Tribes is a trademark of R. Talsorian Games Inc. All Rights Reserved.
© Copyright 1997 for Polish edition Copernicus Corporation.