



NEUROSHIMA

HI-TECH



Relikty utraconego świata



HI-TECH



NEUROSHIMA

POSTAPOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA

HI-TECH

Koordynatorzy projektu:

Dawid „Nathan Grawesh” Kozłowski

Michał „de99ial” Romaniuk

Autorzy:

(kolejność przypadkowa)

Jakub „Crow” Juchniewicz; Dawid „Nathan Grawesh” Kozłowski;
Adam „Kurier” Duray; Mateusz „BlackAlpha” Tomkiewicz; Jakub „Kolek”
Kolecki; Rogal, Jackal; FanTomas; Michał „de99ial” Romaniuk;

Korekta:

FanTomas

Jakub „Kolek” Kolecki

Michał „de99ial” Romaniuk

Ilustracja na okładce:

Małgorzata „Śliwka” Śliwka

Projekt okładki:

Marcin „Ajfel” Zawisław

Ilustracje:

Małgorzata „Śliwka” Śliwka

Dawid „Nathan Grawesh” Kozłowski

Jackal

Obróbka ilustracji:

Marcin „ajfel” Zawisław

Redakcja i Skład:

Marcin „ajfel” Zawisław

Michał „de99ial” Romaniuk



Podziękowania:

Wydawnictwu Portal za Neuroshimę i wszelkie pozwolenia.

Markowi „Mar_cusowi” Szumnemu za pomoc merytoryczną oraz za NSCenter.

Otharowi za broń eksperymentalną (XM41A, M56A2, M42).

Ziobrowi za korektę i ramki.

Ekipie Wrót Wyobraźni za wszystko.

Wam Fanom za cierpliwość.

Kontakt:

Nathan Grawesh – nathangrawesh@op.pl GG: 3241365

de99ial: de99ial@o2.pl GG: 2695825

Wszystkie zdjęcia są własnością firm lub ich autorów i wykorzystane zostały wyłącznie w celach informacyjnych.

Dodatek bezpłatny. Całość chroniona prawami autorskimi. Pozwolenie na rozpowszechnianie i udostępnianie **całości** we wszelaki możliwy sposób.

Wykorzystywanie całości lub fragmentów w celach zarobkowych zabronione.





Spis Treści:

Wstęp	5
Rozdział I: Zabaweczki pośród gruzów	6
Rozdział II: Cyborgizacje	8
Rozdział III: Gadżety	40
Rozdział IV: Arsenał	57
Rozdział V: Land Warrior	89
Rozdział VI: Urazy i leczenie	93
Rozdział VII: Sprzęt ciężki	116
Rozdział VIII: Sandy Hills	146
Podsumowanie	159

Znasz Spike'a? W porządku człowiek. Łowca. Solidny i pewny. Nigdy nikogo nie zawiódł. Ale ma chłopak wzięcie mimo swoich honorariów. A należą one do jednych z najwyższych w Stanach. Tylko wiesz on na byle co zleceń nie przyjmuje – jego cel to zaawansowane technologicznie zabawki. O tak – od gadżetów zaczynając, przez broń na cyborgizacjach kończąc. Chłopak przyjmuje zlecenia na wszystko. I wywiązuje się z nich jak mało kto. Kiedyś go zapytałem „Czemu sam tego nie używasz?” Wiesz co mi odpowiedział? „A czemu sobie nie namalujesz tarczy na czole?”. Heh... Ma chłop trochę racji. Amatorów takiego sprzętu nie brakuje i cholera wie co komu i kiedy odwali. Wiesz, w dzisiejszych czasach potrafią zabić dla dobrego kapelusza lub zapalniczki, więc niby czemu za zabawkę mają nie zabijać? Ja wole się trzymać od tego gówna z daleka. A jak już widzę kogoś z taką zabawką to stawiam mu browar – posiadacz na pewno leszczem nie jest a silnych warto mieć po swojej stronie, nie? Można pozować? Ano można, tylko musisz być gotowy na to, że kiedyś znajdzie się taki co Twoja pozę wypróbuje – a wtedy wygląd przestaje się liczyć. Trzeba być ostrożnym, mówię Ci.



Wstęp

I w końcu się udało!

Po długich miesiącach wyczerpującej pracy, po kilku poślizgach w terminach, po przetasowaniach personalnych oraz odsianiu sporej części materiału, która nijak nie pasowała do całości, w końcu Hi – Tech ujrzał światło dzienne. Długie godziny, które wszyscy poświęciliśmy temu projektowi były męczące, drażniące a czasami wręcz wk... No wiadomo. Ale też przyświecała nam jedna myśl – robimy to dla ludzi. Robimy to, żeby pokazać, że „darmowe” wcale nie oznacza „gorsze”. I wierzę w to szczerze – udało się!

O czym jest Hi – Tech? Tytuł mówi za siebie. Dlaczego? Bo wierzę – nie tylko ja – że uniwersum NS jest bardzo szerokie i jest w nim miejsce na zaawansowaną technologię. Tym bardziej, że w naszych czasach rozwija się ona w zastraszającym tempie!

Apelujemy także o rozwagę w wykorzystywaniu zaprezentowanego tu sprzętu. To w większości potężne i unikatowe zabawki, nie dla leszczy. Jeżeli się o tym zapomni MG może bardzo szybko stanąć w obliczu nieopanowanego power gamingu – a tego chyba nikt nie chce. No, chyba, że gracie w Chromie. Teraz już nie przedłużam i zapraszam do lektury.





ROZDZIAŁ I

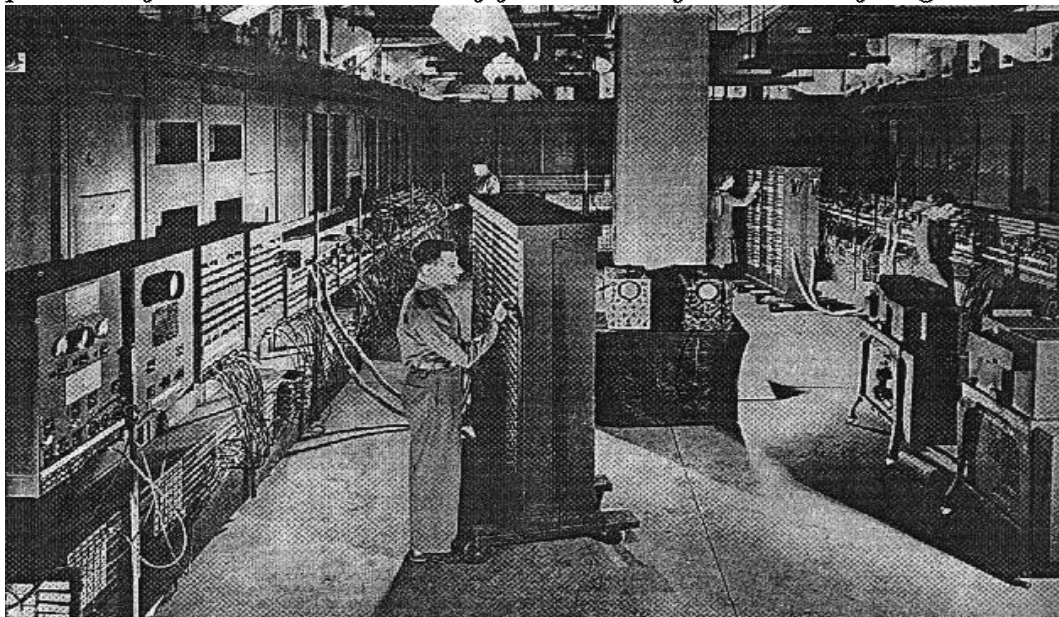
Zabaweczki pośród gruzów

Lubisz zabaweczki, nie? Widać to w Twoich oczach. Ten charakterystyczny błysk, który się pojawił kiedy pokazałem Ci część moich skarbów. On mówi wszystko – kochasz nowoczesną technologię.

Każdy wie o tym, że HI – TECH istnieje. To przecież oczywiste. Nawet Moloch jest produktem eksperymentów z tej dziedziny. Ludzie przed atakiem Stalowego Kutasa uwielbiali pławić się w zabaweczkach HI – TECH. Nawet nie zdawali sobie sprawy z tego ile cudeniek elektronicznych ich otaczało. Dla nich to była normalka. Od domowych kin, projektorów holograficznych, przez wyposażenie kuchni i reszty domu, aż po samochody. Plus setki drobiazgów w kieszeniach – organizery, telefony, palmtopy, aparaty fotograficzne, pióra i długopisy. A najlepiej wszystko w jednym. Plus tysiąc innych bajerów, bez których można żyć, ale jak się już człowiek przyzwyczai, to ciężko to odrzucić.

Echhhhhh... Przed Molochem to było życie. Wiem co mówię, pamiętam jeszcze tamte czasy. Ludzie pławili się w zaawansowanych technologicznie cudach i nawet nie zdawali sobie z tego sprawy jak bardzo im to ułatwiało życie. Wielu także nie miało nawet pojęcia, że wszystko co mieli w domach, w pracy i w szkołach to odpady. Tak właśnie, dobrze słyszałeś – odpady. Ale odpad odpadowi nierówny. Wystarczy porównać śmieci z pierwszej lepszej knajpy przy autostradzie oraz z Restauracji Mooreya z NY. Widzisz, resztki z Restauracji Mooreya w niejednej knajpie przydrożnej mogłyby robić za wykwintne danie. Różnica klas, rozumiesz? I tak samo było w przypadku technologii.

Wszystkie nowinki technologiczne, z których ówczesni ludzie korzystali każdego dnia, nieważne w domu, w pracy, na wczasach – to nic innego jak śmietnik. Tak właśnie – śmietnik. Takie miejsce pełne odpadów, wiesz, zupełnie niepotrzebnych rzeczy. Nadal nie pojmujesz? No tak, racja. Dziś wszystko jest przydatne. Widzisz, to kolejna cecha ludzi starych czasów – wiele rzeczy marnotrawili i wyrzucali je w takie miejsca, które teraz są dla nas skupiskami dóbr materialnych. Kurwa, młody nie przesadza. Przecież nawet w Twojej mieścinie było takie miejsce gdzie





wyrzucano odpady. Zgniłe jedzenie, trupy, połamane narzędzia i całą nieprzydatną – nawet w dzisiejszych czasach – kupę innego bzdiewia. Zgrywałeś się? A chcesz, żeby Ci krew leciała z pyska? To pozgrywaj się jeszcze trochę.

Wracając do meritum sprawy... Co to jest „meritum”? No, sedno... To co najważniejsze, rozumiesz? Jak już mówiłem, wracając do meritum sprawy, wszystkie zabawki przed atakiem Molocha, z których korzystali ówcześni ludzie, to odpadki, śmiecie. A dokładniej odpadki z wojskowych technologii.

Bo to wyglądało tak – zanim narodził się Moloch były sobie Państwa. Nie, nie takie państwa jak Smithowie, ale takie Państwa jak USA czy Kanada. I każde z tych Państw miało własne wojsko. A te wojska, żeby były lepsze niż inne wojska, dostawały morze gotówki. No i za tą gotówkę prowadzono różne badania i eksperymenty. Praktycznie w każdej dziedzinie. Nasz stalowy przyjaciel z północy to najprawdopodobniej efekt jakichś eksperymentów. Było ich wiele, były różnorakie. A jak tylko opracowano coś nowego, stare rzucono dla mas żeby się cieszyły. W taki sposób narodziły się komputery, internet, telefony komórkowe, telewizja satelitarna... Nie wiesz co to? A wiesz co to Orbital? Na pewno słuchasz transmisji radiowych stamtąd nadawanych. To teraz wyobraź sobie, że takich Orbitali były setki – HA! nadal tam są i krążą, ale teraz są nieprzydatne. Wtedy te wszystkie Orbitale nadawały lub przekazywały różnego rodzaju informacje, między innymi telewizję. Tysiące kanałów normalnie! O różnej tematyce, także z gołymi babkami. Na okrągło! Obecnie wielu mafiosów z Vegas nieźle gamble by wyłożyli, żeby mieć chociaż jeden taki kanał.

No więc, wszystko co było w powszechnym użytku, wcześniej było tajemnicą wojskową. OK, teraz dam Ci kilka chwil na zastanowienie się.

Już? Dobra. Słyszałeś o poziomie technologicznym, jaki miała ludzkość przed atakiem Molocha? To teraz sobie wyobraź co mieli ówcześni wojskowi w swych laboratoriach i magazynach. No? No?

Ale Ci się oczka powiększyły! Hehehehe... W końcu dotarło to do Twojej łepetynki? To teraz lepiej usiądź, bo zaraz powiem Ci coś, co zwali Cię na głębę. Znam kilka osób, które mają kilka działających zabawek, także z tych wojskowych magazynów. I wiesz co? Dam Ci na nich namiary. A co, przejdź się, pogadaj i pooglądaj co pozostało po naszej wspaniałej cywilizacji. I sam odpowiedz sobie na pytanie – jak myślisz, dlaczego Moloch zaatakował znienacka?

Dobra, spadaj już. Ja mam kilka ważnych spraw do załatwienia.

Uważaj na siebie na Pustkowiach.





ROZDZIAŁ II

Cyborgizacje

A Ty coś za jeden? Do mnie nie trafia się przypadkiem. Do mnie trafiają tylko tacy, co wiedzą, czego chcą. A mogą chcieć coś kupić, coś sprzedać albo i jedno i drugie. Niewielu stać na towar, którym handluję, ale nadal się tacy trafiają. Inni, żeby spłacić moje usługi, służą sobą. Za kogo Ty mnie masz? Za zboczeńca? Zresztą, nie powiem, jak się jakaś foremna trafi, to z chęcią, ale lata już nie te... Wracając do sedna – widzisz tych tu mięśniaków? Tak, tych dwóch, z wielkimi soplami. Oni zatrudnili się u mnie w zamian za moje usługi. Chłopcom został jeszcze rok do odpracowania, ale już się nie mogą doczekać. Dostaną co chcą po tym jak zapracują. A co myślisz? Na leszcza Ci wyglądam? Jakby wcześniej dostali to czego chcą, mogliby nie zechcieć wywiązać się z umowy. A tak – muszą dbać o moje zdrowie... Znowu odbiegam w dygresję... Ponownie wracając do sedna – tych dwóch mięśniaków czeka na moje polecenia.

Ponawiam więc moje pytanie – coś Ty za jeden?

Aaaaaa... To trzeba było tak od razu mówić. Ten stary głupiec jeszcze żyje? A gdzie go teraz można spotkać? W Nowym Jorku?? Jakie diabły go tam pognały?? Po co się tam...

Echem. Przepraszam za to zachowanie. Postaram się nad sobą zapanować. Wiek już nie ten.

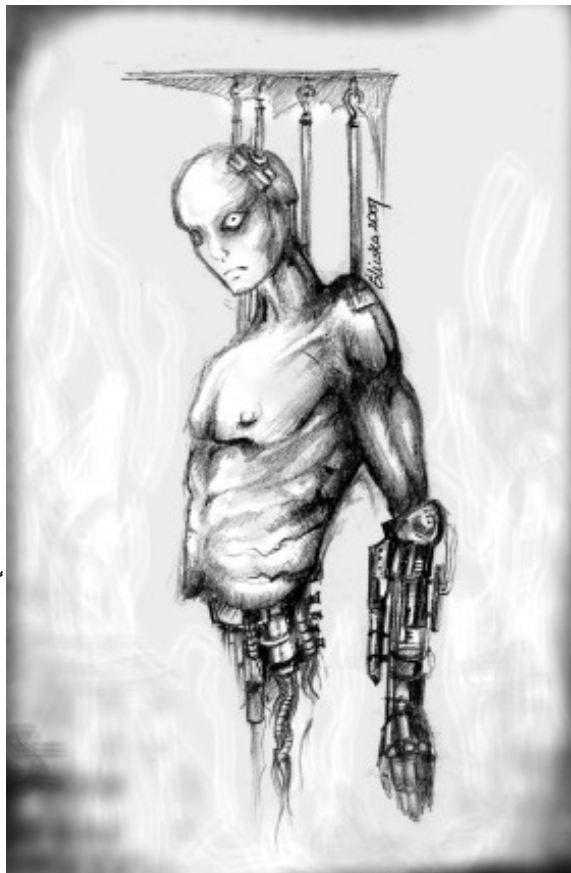
Ponieważ on Cię przysłał podejrzewam, że nie przybyłeś tu w poszukiwaniu konkretnego sprzętu. Musisz należeć do tego wąskiego grona ludzi poszukujących wiedzy. I dobrze – coraz mniej takich. Udostępnię Ci troszkę mojej wiedzy w zamian za kilka rzeczy.

Pierwsza – zapewnisz mi reklamę. Tak właśnie, reklamę. Bo podejrzewam, że nie zamierzasz się osiedlić w najbliższym czasie. Więc jak już ruszysz w swą dalszą podróż, wspomnij o mnie tu i ówdzie. I konkretnym osobom, a nie jakimś obdartusom.

Druga – będziesz mi pomagał. Sprzątał, przestawiał i przenosił różne rzeczy. Takie tam. W tej chwili mam tylko tych dwóch – wyjątkowo niskie zainteresowanie – a ktoś musi pilnować wejścia. Nie, dwóch to nie jest za mało. Czy Ty widzisz, gdzie się znajdujesz?

Przepraszam, nie przedstawiłem się.

Nazywam się Doktor Frank Stein. Nie, to nie jest moje prawdziwe nazwisko, ale lubię jego brzmienie. Ma w sobie coś. Oczywiście, że coś znaczy, ale obecnie niewielu to pamięta, ale nie o tym teraz rozmawiamy.





Jak się nazywam – już wiesz. A to jest moja klinika. Jak się nazywa? A jak się ma nazywać? Klinika Doktora Franka Steina. Coś Ty, nie słyszał o mnie?

Właśnie dlatego potrzebna mi reklama.

Tutaj, na terenach Uranopolis, mnie znają, ale Ci, których interesowały moje usługi, już się – że tak powiem – skończyli. A ja potrzebuję nowej krwi.

To jest moja klinika, jak już mówiłem. Jej lokalizacja nie jest przypadkowa. Istnieje szereg powodów dlaczego akurat tu. Podam Ci dwa – blisko Uranopolis oraz ten stary, przedwojenny schron. Tak, zorganizowałem klinikę w schronie.

To, czym się zajmuję, wymaga dobrego sprzętu, dobrych warunków i odpowiednich ludzi. Za ludzi robię ja. Resztę zapewnia mi schron.

Czym się zajmuję? Jeszcze żeś się nie domyślił? To Ci powiem – ja tutaj zajmuję się wszczepianiem i wyszczepianiem cyborgizacji. Czasami, jak mam materiały, to konstruuje nowe egzemplarze, ale najczęściej klienci przynoszą własny towar. Ten produkowany przeze mnie jest drogi, ale to uczciwe ceny! O co chodzi z wyszczepianiem? Nie każdy na Pustkowiach potrafi wyciągnąć wszczep z ciała. Tak, da się to zrobić, potrzeba tylko sprzętu i odpowiedniego człowieka. Więc tacy co nie mają tego pod ręką, wloką truchło do mnie, a ja na miejscu robię co trzeba. Bardzo często wszczepowi nie wychodzi na dobre tkwienie w rozkładającym się ciele, ale nadaje się – po wyciągnięciu – do ponownego użycia. Przynajmniej czasami.

Historia

Na samym początku opowiem Ci historię cyborgizacji. Wiem, że to wiedza niekoniecznie potrzebna do samego użytkowania wszczepów, ale skoro przyszedłeś tu po wiedzę, to dostaniesz jej tyle, ile uznam za stosowne. A o tym lubię opowiadać.

Wszystko zaczęło się od protetyki. Tak.

Każdy człowiek, który zostaje kaleką, albo rodzi się kaleką, pragnie tylko jednego – możliwości normalnego funkcjonowania. Co to znaczy? Najczęściej funkcjonowania niezależnego od pomocy innych. I właśnie dla tych ludzi opracowywano coraz nowsze modele protez.

Pewnie nie wiesz, ale istnieje bardzo wiele odmian protez. Nie tylko sztuczne nogi i ręce, ale także okulary. Tak, okulary to też proteza. Aparaty słuchowe także. Wszystko co przywraca jakimkolwiek zmysłowi ludzkiemu, albo co przywraca pełną motorykę ciała, jest protezą. Już w XX wieku opracowano protezy sterowane impulsami nerwowymi. Te pierwsze modele były drogie, niewygodne i nie wymagały chirurgicznego zabiegu. Mówię teraz o protezach kończyn dla jasności. Zakładano taką protezę i... I tu pojawił się pierwszy problem – ludzie nie potrafili ich obsługiwać. W tym przypadku ważne było aby nie myśleć, że chcę ruszyć ręką, tylko nią ruszyć. Ale wielu okaleczonych nie było w stanie pokonać tej bariery – bo jak tu ruszać ręką, której nie mam? Korzystali więc z prymitywniejszych rozwiązań, a naukowcy kombinowali.

W dziedzinie protetyki oczu przez wiele lat nie było wielkich przełomów. Okulary były podstawowym narzędziem naprawy wad organizmu. Potem szkła kontaktowe, ale to tylko efekt miniaturyzacji. Pod koniec XX i na początku XXI wieku miały miejsca dwa bardzo ważne eksperymenty. Pierwszy, pod koniec XX wieku, polegał na tym, że udało się skonstruować sztuczne oko. Przeprowadzono eksperyment na



człowieku, który utracił wzrok w wyniku wypadku. Dlaczego to jest ważne? Taki człowiek nadal ma sprawne nerwy – on ma tylko uszkodzony przyrząd optyczny, którym jest oko. Eksperyment zakończono sukcesem – przywrócono mu wzrok. Co prawda tylko w odcieniach szarości, ale zawsze. Drugi eksperyment, ten z początku XXI wieku, był bardziej przełomowy. W tym przypadku, przy pomocy sztucznych narzędzi optycznych, udało się przywrócić wzrok osobie niewidomej od urodzenia. Ale jej oczy były sprawne!



Nie widzisz w tym nic przełomowego? To wyjaśnię Ci tajemnice widzenia.

Oko to taka mała kulka, wypełniona galareta. Wiesz jak wygląda? Na środku jest źrenica – to ta mała czarna plamka. Źrenica otoczona jest tęczówką – to ten kolorowy obwarzanek wokół źrenicy. Źrenica decyduje o tym ile światła wpada do oka. Dlatego w ciemnościach jest większa, a przy ostrym świetle maleje. Dlatego też, po długim przebywaniu w ciemnościach światło „razi”. Zaraz za tym jest rogówka, która skupia światło na siatkówce w głębi oka. A siatkówka pokrywa całe wnętrze oka. I to ona odbiera kolory i kształty. A te dane, które odbiera, nerwem wzrokowym wędrują do mózgowia, które przekształca je w obraz. I o to całe „przekształca” wszystko się rozbiło. Ludzie, pomimo wielkich przełomów w naukach ścisłych, nadal nie wiedzieli jak to działa! Mózg nadal był, i jest, tajemnicą. Przynajmniej dla nas. Co z tego, że dokładnie wiemy jak zbudowane jest oko? Co z tego, że mogliśmy stworzyć identyczne? I tak po podłączeniu okazywało się, że coś jest nie tak. Ja wiem, że dla niewidomego to i tak wiele, ale dla naukowca to za mało! W przypadku protetyki wzroku wszystko rozbiło się o komunikację narządu z mózgiem. Ale mamy cyberoczkę, prawda? Więc o co tu do diabła chodzi?

Do oczu wrócimy jeszcze. Teraz zapamiętaj jedno – sztucznych oczu się nie produkuje i nie podłącza się do mózgu. To dla ludzi tajemnica. Prawdopodobnie teraz, po ataku Molocha, nie do rozwikłania.

Zajmijmy się słuchem.

Ludzie głuchną już od tysiącleci. Powody głuchnięcia są różne.



Większość polegała na niedrożności przewodu słuchowego, który wystarczyło udrożnić. Stąd owe trąbki, a potem aparaty słuchowe. Jeżeli głuchota wynikała z np. uszkodzenia ucha wewnętrznego albo jakiejś wady genetycznej – nie dało się tego naprawić. Znowu problem z komunikacją z mózgiem. I wszystkie protezy sprowadzały się do jednej grupy – korygowały kanał słuchowy, zastępowały błonę bębenkową. Czasem wszystko razem. Ale ślimaka i kanałów półkolistych już nie udało się skopiować w taki sposób, aby poprawnie działały. Czyli podobnie jak z oczami, prawda?

Wracamy do kończyn, a o uszach jeszcze Ci opowiem.

Pamiętasz te protezy, z którymi ludzie mieli kłopoty? Naukowcy wpadli na pomysł, że gdyby połączenie nerwowe było bezpośrednie, problem z nieistniejącą ręką przestałby istnieć. Pytanie brzmiało: jak to zrobić?

Wiesz co to jest zjawisko odrzutów? Występuje w przypadku przeszczepów organów. Nie można komukolwiek wszczepić wątroby czy nerki od kogokolwiek. Musi być spełniony szereg warunków – zgodność serologiczna, genetyczna i takie tam. A i tak za każdym razem istnieje ryzyko wystąpienia odrzutu.

Wytlumaczę Ci, tak z grubsza, dlaczego tak się dzieje.

Pierwsza sprawa to nerwy. Nerwy to przekaźniki elektryczno – chemiczne. Ale je da się połączyć bez dużych problemów. Gorzej z całą resztą – układem krwionośnym, mięśniowym, kostnym i resztą. Widzisz, w przypadku transplantacji, trzeba zadbać, jak już mówiłem, o zgodność. Każda nasza komórka ma w sobie taki mały zamek. Jak w drzwiach. I żeby do takiej komórki coś podłączyć tak, żeby działało, to coś musi mieć odpowiednie klucze, pasujące do owych zamków. Ten problem jest właściwie marginalny jeżeli chodzi o organy wewnętrzne – tam wystarczy brak konfliktów serologicznych żeby szansa na przyjęcie była duża, ale i tak potencjalnych dawców szukało się pośród najbliższych. Wiesz dlaczego? Bo taki organ od bliskiego prawdopodobnie wyposażony będzie w wystarczającą ilość kluczy aby się dobrze przyjąć.

Problem z ciałem obcym był taki, że nieważne jak bardzo się kombinowało, zawsze następowało odrzucenie. I nie chodziło tu o jakość tworzyw, z których zostało wykonane. Ale teraz ważna sprawa, żebyś nie



mylił kwestii – należy odróżnić dwie kwestie. Protezy i sztuczdyła. Sztuczdyła to moja własna nazwa i dotyczy takich rzeczy jak rozruszniki serca, platynowe pręty wzmacniające kości i inne elementy sztuczne mogące znaleźć się w ciele. W ich przypadku nie było problemu z odrzutami. Tam wystarczyła jakość i odpowiedni dobór materiałów. Trzeba



było zadbać o to, aby organizm nie traktował tego jako wroga, ale jako coś neutralnego. Zauważ, że żadna z tych części nie musiała funkcjonować i nie funkcjonowała jako integralna część organizmu. Pręty trzymały kości razem, rozrusznik walił prądem mięsień sercowy i takie tam. Ale proteza musiała ten warunek spełnić.

Kombinowano więc jak rozwiązać problem przyswajalności sztucznych elementów. Pierwsze pomysły poszły w kierunku hormonów. To było w okolicach 2010 roku. Próbowano wpłynąć na zjawisko odrzucenia za pomocą hormonów. Sztucznie wytworzonych oczywiście. Eksperymentowano na ochotnikach. Podłączano im protezy i faszerowano hormonami. Efekty były całkiem zadowalające, ale metoda miała zbyt wiele wad. Po pierwsze – każdy organizm na hormony reaguje inaczej. Jedni popadali w depresję, inni mieli huśtawki nastrojów. Zresztą, masz kobietę? Wiesz co się z nią dzieje podczas menstruacji? To wyobraź sobie podobny efekt jako permanentny i ze zdwojona siłą, to będziesz miał jako takie pojęcie jak to wyglądało. Zarzucono więc pomysły z hormonami, bo przynosiły zbyt wiele szkód niż korzyści. Uznano to za ślepy zaułek protetyki i zaczęto wszystko od nowa.

I doczekano się bardzo ciekawego rozwiązania, tak w okolicach 2014 roku. Ktoś wpadł na pomysł stworzenia „wytrycha”. I wiesz co? Udało im się! Nazwali go HT 43. I był to wirus.

Co wiesz o wirusach mój drogi? Pytam, bo widzę przerażenie w Twoich oczach. Nośniki chorób? Broń biologiczna? Mhm... Czyli nic nie wiesz o wirusach.

Wirus, chłopcze, to nic innego jak nośnik informacji. To otoczona białkiem powielająca się materia nieożywiona zawierająca genetyczną informację. Definicja biologii molekularnej więc nie ma o co się spierać. I taki wirus może mieć dowolną informację. Nie zawsze szkodliwą. Nie rozumiem dlaczego w potocznym rozumieniu wirus kojarzy się z czymś negatywnym. Pewnie dlatego, że ludzie słyszą o nim tylko w związku z jakimiś chorobami i bronią biologiczną.

Wracam do sedna. Wirus HT 43 został zaprojektowany tak, aby modyfikować „zamki” w komórkach organizmu, do którego zostanie wprowadzony. Tak się składa, że tym wirusem nie da się zarazić. Konstrukcyjnie jest zamknięty na rozprzestrzenianie się tylko we wnętrzu organizmu. Po wydostaniu się na zewnątrz – ginie. I nieważne ile będzie mutował, ta cecha pozostanie mu zawsze.

Jak działa? Jego celem jest asymilacja i koegzystencja z nosicielem. Nie dąży do zniszczenia organizmu, nie stara się go wchłonąć, ani nie próbuje mocno zmieniać. Bo zmienia. A dokładniej, modyfikuje owe zamki w taki sposób, aby nie odrzucały sztucznych elementów. Nie pomaga przy normalnych transplantacjach, ale działa na zmodyfikowane genetycznie organy wewnętrzne. Co to oznacza? Jak będziesz podłączał jakiś cyberwszczep – HT 43 pomoże. Jak zechcesz wszczepić sobie wątrobę jakiegoś mutantu, HT 43 pomoże, ale jak będziesz chciał wszczepić sobie nerkę kumpla – jesteś zdany na kaprysy własnego organizmu, bo HT 43 w tym nie bierze udziału. Jak już mówiłem, to wytrych nastawiony na konkretny zestaw kluczy.

Od tego momentu wrota protetyki stanęły otwarte przed naukowcami.

W tym momencie wkracza wojsko, a z nim ja.

Kiedy wyniki badań zostały opublikowane, wojskowi poprosili o wszystkie możliwe dane. Odebrali naukowcom ich pracę, a właściwie wzięli do niej pełny dostęp. Czyli mocno zaoszczędzili na czasie i pieniądzach. Zebrali zespół naukowców, powiedzieli im czego chcą i dali wolną rękę. Ja



należałem do takiego zespołu. Miałem wtedy 29 lat. Przeszedłem selekcję z bardzo wysokim wynikiem. To był rok 2016. Chyba, bo już dobrze nie pamiętam.

Słuchaj, główna zasada protetyki brzmi: „uzupełnienie ludzkich możliwości”. Czyli naprawa wad. A nam powiedzieli, że naszym celem jest: „przekroczenie ludzkich możliwości”. Udało się to co najwyżej w stopniu „ulepszenie ludzkich możliwości”, bo o przekraczaniu można mówić dopiero w przypadku pełnych przekształceń cybernetycznych. Niestety, do tego etapu nie udało nam się dotrzeć. Ale i tak zrobiliśmy wiele. Pracowaliśmy na pełnych obrotach, a wyniki z roku na rok były coraz bardziej obiecujące. Mieliliśmy gotowe projekty wielu cybernetycznych zabawek. Budowaliśmy ich sporo, eksperymentowaliśmy i... I nasza praca została brutalnie przerwana.

Moloch.

Kilka lat później, tak ze dwa lub trzy, i nasze projekty weszłyby na użytek armii w stopniu masowym. Jeszcze z pięć i mielibyśmy projekty pierwszych pełnych przekształceń cybernetycznych. A tak, dzięki Molochowi, mamy cyberwszczepy na końcowym poziomie eksperymentalnym, a o pełnych przekształceniach możemy jedynie pomarzyć. Myślę, że Moloch nadal rozwija nasze pomysły, ale staram się nie myśleć o tym. Po co sobie dokładać zmartwień?

Tak więc... Udało mi się przeżyć. Trochę się błąkałem, a potem przypomniałem sobie ten tutaj schron. I tak trafiłem tutaj, z moją wiedzą i umiejętnościami.

Teraz powiem Ci dokładnie co możemy, a o czym możemy pomarzyć na gruncie ulepszeń cybernetycznych. I do razu wyjaśnię sprawę – cywilne protezy nie przetrwały. Wszystko, o czym tutaj rozmawiamy, jest efektem wojskowych eksperymentów.

Po pierwsze wzrok i słuch. Oba te zmysły możemy jedynie ulepszać. Nie da się ich przywrócić, jeżeli masz uszkodzone najważniejsze narządy, ale jeżeli masz sprawne, to są odpowiednie projekty, które zdecydowanie poprawią możliwości obu zmysłów. Ale musisz pamiętać – sprawne oczy i nieuszkodzone narządy słuchu to podstawa. Bez nich zapomnij o ulepszeniach. Więc proszę mi nie przyprowadzać tu ludzi z wydhubanymi oczami, ok? Cudotwórcą nie jestem. No dobra, jestem, ale w ograniczonym stopniu.

Kończyny. W tej gałęzi poczyniliśmy największe postępy. Dobry chirurg cybernetyk, mając odpowiednie narzędzia i miejsce, może całkowicie przywrócić pełną sprawność nawet kadłubkowi. Tak, celowo użyłem tych sformułowań co Ty myślałeś? Cybernetyczne kończyny nadal traktujemy jak protezy – niewielu jest takich, co to życzą sobie jeden z tych wszczepów mając własne sprawne. Plus, do każdej sztucznej, można jeszcze wmontować kilka gadżetów – pamiętaj, że wojsko dokładało do tego swoje 3 grosze.

Jest jeszcze jedna grupa wszczepów. To etap całkowicie eksperymentalny, który, gdybyśmy mieli te kilka lat więcej, mógł nas doprowadzić do pełnych przekształceń. To grupka tzw. Neurowszczepów. O ile trafienie na jakąś kończynkę to istny cud, o tyle trafienie na jakiś neurowszczep to istne dziesięć cudów co najmniej.

Na tym teraz stoimy. Nie mam pojęcia co kombinuje Posterunek, a na pewno kombinuje, ale jestem pewien, że z resztą świata się tym nie podzieli. Jest jeszcze kilku domorośliwych konstruktorów, którzy przetrwali zawieruchę z 2020, ale to zjawisko tak marginalne, że można o tym wspomnieć. Po co? Ano po to, żebyś, jak spotkasz jakiś wszczep, o którym Ci tu dzisiaj nie opowiem, nie był zaskoczony. Sam od czasu do czasu myślę



nad nowymi rozwiązaniami.

Pytasz co z wirusem HT 43? Ja mam go spory zapas. Myślę, że nawet przy wielkich obrotach wystarczy mi go na jeszcze co najmniej 3 lata. Posterunek pewnie go wytwarza, albo mocno się stara. Są też magazyny, nadal zapieczętowane, mające na stanie fiolki, ale dla przeciętnego mieszkańca obecnego świata jest całkowicie nieprzydatny.

A o to pytasz! Cóż, jeżeli chcesz mieć jakąkolwiek cyborgizację, musisz pozwolić na wprowadzenie go do Twojego ciała. Jeden zastrzyk i do końca życia możesz się wszczepiać ile tylko dusza zapragnie i gambli wystarczy. Jeżeli masz jakieś obiekcje – nie musisz mieć cyborgizacji. To Twój wybór. Ale bez wirusa się nie da.

Stan techniczny

Skąd wiadomo, że cyborgizacja nadaje się do użytku? Musi spełniać normy. Nie, nie prawne – techniczne. A według norm technicznych istnieje pięć grup, do których można zaklasyfikować każdą cyborgizację. Każdą nadającą się do użycia.

1. Doskonały: RWB -3, Cena x4

Cuda. Nówki prosto z linii produkcyjnej. Obecnie znaleźć coś takiego to cud. Prawdziwy w mordę strzelił cud. Nikt już – może poza Molochem – nie produkuje cyborgizacji odpowiadających tym wymogom. Nie da się – za słaby sprzęt, za słabe surowce. Jeżeli jednak będziesz miał farta to trafisz na schron, w którym może znaleźć się wszczep o takim stanie technicznym. Wtedy mówimy „cud”. I tyle.

2. Dobry: RWB -1, Cena x2

Cieężko to trafić, ale się da. Sprzęcik w tym stanie produkują Spece z Posterunku, ale na ich gościnność bym nie liczył. Oni mają swoich Speców od wszystkiego. I nie lubią się niczym dzielić, tym bardziej, że robią tego 3 może 4 sztuki rocznie. Poza tym ja mogę zrobić coś takiego – o ile dostanę odpowiedniej jakości surowce i odpowiednio dużo czasu. Wtedy dam radę, ale zagwarantować nie mogę. Gdzie jeszcze? Schrony, najlepiej takie jak ten, czyli medyczne. To sprzęt leżakujący kilkadziesiąt lat – nic dziwnego, że jakość spada.



3. Standard: RWB bez zmian, Cena bez zmian

Standard, co? Ale nie dziś. To wszczepy przyzwoitej jakości, sprawne. Takie jakie powinny być. I już. A co mam jeszcze powiedzieć? Standard to standard – bezpieczny na tyle na ile cyborgizacja może być bezpieczna. Ja to produkuję – tak, o ile mam dobre materiały. I troszkę czasu. Niżej nie schodzę – jeżeli brak mi czasu albo materiałów, nie robię. Tyle.

4. Kiepski: RWB +2, Cena, Dostępność x2

To najbardziej powszechna klasa. A czego się spodziewałeś? Gwoli



przypomnienia – żyjemy w świecie zniszczonym wojną totalną! Jakiegokolwiek cyborgizacja to niesamowity luksus, więc nawet jeżeli trafisz coś w kiepskim stanie – ciesz się. Bo tak czy inaczej zyskasz.

5. Złom: RWB +6, Cena , Dostępność x3

To ostatnie stadium używalnych cyborgizacji. Bywają jeszcze gorsze, ale tamtych już nie da się podczepić do ciała. Z tą klasą ryzykują tylko desperaci i prawdziwi maniacy. Reszcie odradzam. I zawsze, zanim zacznę wszczepiać coś takiego, wymagam od klienta absolutnego potwierdzenia chęci oraz świadomości ryzyka. Człowieku – to złom! A czego się spodziewałeś?

Opis

I przechodzimy do konkretów. Teraz odsłaniam Ci rąbka mych tajemnic – nie zapomnij o dobrej reklamie!

Każdy wszczep, niezależnie z jakiej grupy pochodzi, opisany jest następującymi terminami.

OPIS: Wszystko co powinieneś o danej zabawce wiedzieć. Jak wygląda, jak i z czego jest zbudowana, jak działa, itd.

DZIAŁANIE: Tu masz wyjaśnione jak to się przekłada na mechanikę gry.

OPERACJA: To jeden z najważniejszych elementów więc skup się. W tym miejscu podane są szczegółowe informacje na temat operacji, którą należy wykonać aby wszczepić daną cyborgizację. Będą tu takie informacje jak utrudnienie testu *Chirurgii*, jakie powoduje obrażenia oraz jej koszt. A czego się spodziewałeś? Farmaceutyki też kosztują. I to dużo.

Jeszcze sprawa obrażeń: muszą być wyleczone w normalny sposób. Jeżeli jest napisane, że dana operacja wywołuje np. 1 Ciężką i 1 Lekką, to znaczy, że w pierwszym etapie wywołuje ciężką, którą trzeba wyleczyć, a w drugim lekką. Drugi etap następuje po wyleczeniu obrażeń z pierwszego. Nie możesz zdechnąć od tych ran – jesteś pod opieką lekarza, nie? Mogą trafić się więcej etapowe operacje.

Proste? Jasne? Czasochłonne?? Jak diabli.

Musisz wiedzieć jeszcze kilka rzeczy. Koszt operacji nie obejmuje kosztów leczenia. I już na pewno nie obejmuje ceny samej cyborgizacji, rozumiesz? Chyba, że umówisz się inaczej z usługodawcą – ja na ten przykład zgadzam się bardzo rzadko. Dlaczego? Nie każdy je to co ja i nie każdy może jeść to co ja. No i nie każdego stać na to co jem ja, ale to już raczej sprawa drugoplanowa. W każdym razie – najlepiej jak sam zadbasz o to zanim pójdziesz po wszczep.

Co się stanie jeżeli test *Chirurgii* nie wyjdzie? Pacjent dostaje swoje obrażenia, wszczep traci klasę sprawności i wszystko od początku. A jak się umówiłeś przed operacją to już Twoja sprawa.

RYZYKO WYSTĄPIENIA BŁĘDU: Jak myślisz, o co może tutaj chodzić? Nie zgadłeś – to nie szansa skopania ciasta pieczonego przez mamuszkę.

Wiesz w jakim świecie żyjemy, nie? No właśnie – niezbyt ciekawym. A ten parametr świetnie to obrazuje. RWB to szansa na to, że podczas krojenia coś pójdzie nie tak. Tak właściwie to nie zależy to od operującego – to efekt świata, w którym żyjemy. Im bardziej skomplikowana operacja tym większa szansa na to, że efekt wystąpi. A najgorsze jest to, że do samego końca nie będziesz pewien czy coś poszło nie tak, czy nie.



Wartość od 1 do 20. Zależy od jakości wszczepu, sali operacyjnej i narzędzi. Nie może spaść poniżej 1 i nie może wzrosnąć powyżej 20. Podczas operowania, po teście *Chirurgii*, MG wykonuje tajny rzut k20 – jeżeli wynik jest niższy lub równy RWB – masz pecha. I tyle.

BŁĄD: Jak rzut pójdzie nie tak to właśnie stąd MG będzie wiedział co dokładnie Ci dolega. Nie rozumiesz? Tutaj opisane są konsekwencje nieudanego rzutu na RWB.

DOSTĘPNOŚĆ: W %. A co myślałeś?

CENA: Oczywiście w gamblach, jakżeby inaczej.

Cyberkończyny

Wzmocnienie struktury kostno – mięśniowej

OPIS: Jeżeli chcesz w przyszłości bawić się w sztuczne kończyny musisz dokonać wzmocnienia struktury kostno – mięśniowej. Dlaczego? Znasz prawa fizyki? Nie... Mogłem się tego spodziewać. Ja znam więc Ci wytłumaczę.

Wyobraź sobie, że masz już taką fajną rączkę. Sztuczną. Taką rączką jesteś w stanie podnieść np. motocykl i rzucić nim w jego właściciela, prawda? Otóż, nie. A właściwie zależy. Bo widzisz, co z tego, że rączka jest w stanie podnieść takie ciężary skoro oparta będzie na Twoim ciałku. A Twoje ciało takich obciążeń nie jest w stanie wytrzymać. Wiesz co by się stało, gdybyś próbował podnieść motocykl bez wzmocnienia struktury? Sztuczna rączka zgięłaby się w łokciu i oderwała od Ciebie, razem z barkiem i resztą. Zdajesz sobie sprawę jak takie coś odbiłoby się na Twoim zdrowiu?

Ten problem załatwia wzmocnienie struktury kostno – mięśniowej. Drugi problem, który załatwia, jest waga sztucznych kończyn. One ważą. Dużo więcej niż Twoje naturalne części ciała. Ile może ważyć ręka? Z dziesięć, może piętnaście kilo. Ale Ty tej wagi nie czujesz. Wiesz dlaczego? Ponieważ to część Twojego ciała, której jesteś świadom. Ale gdybyś utracił w niej czucie, poczułbyś jej ciężar. Zapytaj ludzi ze sparaliżowanymi nogami. A sztuczna łapka waży dziesięć razy więcej. Nawet kiedy jesteś jej świadom cholerstwo jest wystarczająco ciężkie, aby bardzo źle wpływać na twój układ motoryczny. Nie wiesz co to? Układ motoryczny to układ kostno – mięśniowy.



Dobra, wiedzę, że nie bardzo dociera do Ciebie co próbuję Ci tu wytłumaczyć.

Wiesz co utrzymuje ludzi w pozycji pionowej? Mięśnie przyłączone



do kości. Sam układ kostny to tylko worek luźnych części. Sam układ mięśniowy to tylko worek bezwładnego mięcha. Mięsień, żeby działać dobrze, czyli, żeby był w stanie zginać kończyny, podnosić przedmioty i całą resztę, musi być do czegoś przyczepiony. W naszym ciele przyczepiony jest do kości. Tak zbudowany jest cały układ kostno – mięśniowy. Cały ten układ musi dźwigać nasze cielsko. Bez którejkolwiek części tego układu nie byłibyśmy w stanie funkcjonować.

Co ma do tego cyborgizacja?

Po wszczepieniu, dla przykładu, sztucznej ręki, staje się ona częścią naszego ciała. I to ciało musi być trzymane przez nasz układ motoryczny, który nie jest przystosowany do większych niż naturalne ciężarów. Jak już mówiłem, ręka może ważyć dziesięć, może piętnaście kilo. Sztuczna waży dziesięć razy więcej.

Rozumiesz już dlaczego potrzebne jest wzmocnienie struktury kostno – mięśniowej?

Popatrz, tak wygląda sam wszczep. Wygląda to trochę jak kombinezon dla anorektyka. Takiego w bardzo ostrym stadium choroby. Całość wykonana jest z najwyższej jakości włókien organicznych, uzupełnionych metalem szlachetnym. Konkretnie – platyną. Tam, gdzie potrzebne jest usztywnienie, jest platyna. Nie, to nie może być zwykła stal. Masz jakiegokolwiek pojęcie o chemii? Tak myślałem... Wystarczy jak Ci powiem, że nie chcesz aby jakikolwiek z elementów wsadzanych do Twojego ciała zaczął reagować z krwią i korodować. Dlatego wykorzystuje się platynę. To patent znany jeszcze z XX wieku.

Do rzeczy – te płaskie elementy są przytwierdzane do kości. Każdy element przeznaczony jest do innej kości. Każdy sztuczny staw przygotowany jest z myślą o jakimś konkretnym stawie w Twoim ciele. Dodatkowo, w wymagające dodatkowego wzmocnienia miejsca, dokładane są sztuczne mięśnie – tak, to te „ochłapy”, które trzymane są w hermetycznych pojemnikach.

DZIAŁANIE: Jak to się przekłada na mechanikę? Po pierwsze od tej pory możesz korzystać z cyberkończyn. Po drugie Twoja Budowa rośnie o 5 punktów. Po trzecie ilość obciążenia, które możesz nosić, oblicza się mnożąc Budowę przez 2, czyli jesteś w stanie nosić dwa razy więcej niż zwykły człowiek.

Jest też druga strona medalu – Twoje całe ciało pokrywają blizny. Nie, nie masz ich na twarzy, bo wzmocnienie nie dotyczy głowy – sięga do nasady czaszki, ale dłonie i stopy jak najbardziej. I całą resztę ciała też. Potwornie wielkie blizny. A jak zapewne wiesz, blizny to oznaka, że coś stało się Twemu ciału i nie do końca się wyleczyło. Co to oznacza? Ano to, że jesteś wrażliwszy na ból. Każdy test Odporności na ból jest dla Ciebie trudniejszy o jeden poziom (jak Suwak), a żeby rozwinać tę umiejętność za PD musisz zapłacić dwa razy więcej niż normalnie.

Za wszystko się płaci, chłopcze. Nie ma nic za darmo. Z drugiej strony nie potrzebujesz już barometru.

OPERACJA: Z utrudnieniem 40%. Pięć etapów. Rana krytyczna za każdym razem. Nie jest łatwo wsadzić to wszystko do środka ciała. Każdą kończynę, każdy staw trzeba otworzyć, wsadzić do środka co trzeba, przymocować i zamknąć. Ramiona i nogi są jeszcze takie w miarę, ale kręgosłup, klatka piersiowa czy miednica to już wyższa szkoła jazdy – potrzeba dużych ilości farmaceutyków, aby to zrobić. Dlatego operacja jest taka kosztowna – tysiąc gambli. I nie licz na obniżenie kosztów.

RYZIKO WYSTĄPIENIA BŁĘDU: 6

BŁĄD: Pewnie ciekaw jesteś co się dzieje, kiedy coś pójdzie nie tak,



prawda? Tu się za mocno przykręci, tam da za dużo luzu – wiele rzeczy może pójść nie tak.

Jak to działa? Jeżeli wypadnie Ci 20 na którejkolwiek kości podczas testów opartych na Budowie lub Zręczności, jeden z Twoich stawów ulega zablokowaniu. Szczegóły zależą od MG, ale dostaniesz utrudnienie od 20% do 80% (wysokość kary zależy od zablokowanego stawu i sytuacji, w której się znajdujesz).

Jak to cofnąć? Odpoczywaj, ogrzewaj zablokowany staw, nie obciążaj go, unikaj dźwigania ciężarów. To może przejść. Pewności nie ma.

DOSTĘPNOŚĆ: 1%

CENA: 800 gambli

Cyberramię

OPIS: Standardowe sztuczne ramię – od barku aż po czubki palców. Kawał sprzętu. Po zainstalowaniu sięga Ci do połowy pleców, a z przodu zajmuje kawał klaty. Prawie do mostku. Takie wymogi – nie ma uniwersalnego gniazda, do którego można podłączyć kończynę. To trzeba bardzo głęboko osadzić w ciele bo inaczej nie będzie działać jak trzeba.

Jak jest zbudowane? Masz szkielet wykonany z włókien węglowych najwyższej jakości. Na nim nabudowany jest układ syntetycznych mięśni, sztuczny układ krwionośny, syntetyczny układ nerwowy, sztuczne ścięgna i cała reszta. Każda cyberkończyna zasilana jest Twoją krwią – to ona płynie w sztucznym układzie krwionośnym, to ona „zasila” układ hydrauliczny, to ona dostarcza składników odżywczych do sztucznych komórek. Tak, każda sztuczna kończyna ma coś takiego, co nazwano „sztucznymi komórkami”. To układy, które spełniają taką samą funkcję jak komórki – zamieniają składniki odżywcze na energię. W tym przypadku energię potrzebną do funkcjonowania sztucznej kończyny.

Co to wszystko oznacza dla laika? Jak dostaniesz w taką łapę to czujesz ból, krwawisz, tracisz w niej czucie – czyli to wszystko, co spotyka Cię przy normalnym postrzale.

Słucham? Nie, nie byłoby lepiej nie mieć układu nerwowego. Zaufaj mi – bez czucia w rękę nie potrafiłbyś nim władać. Mógłbyś gdzieś się pokaleczyć i wykrwawić na śmierć nawet tego nie czując. Nadal nie jesteś przekonany... To zrób eksperyment – posiedź na swojej ręce tak ze dwie godziny. Co się stanie? Stracisz w niej czucie. I spróbuj zrobić cokolwiek taką łapą, to zrozumiesz dlaczego nerwy są niezbędne.





Co jeszcze? Nie da się tego ukryć. Po prostu – zbyt wielkie gabaryty. I nie ma czegoś takiego jak „syntetyczna skóra”. Prowadzono kiedyś badania nad różnego rodzaju osłonami maskującymi dla cyberkończyn, ale zarzucono projekt. Dlaczego? Bo wychodziło, że najlepiej jest je pomalować w panterkę.

DZIAŁANIE: Co Ci daje takie sztuczne ramię? Po pierwsze – masz je. To oczywiście zaleta dla tych, którzy własne zostawili gdzieś indziej. Po drugie – ciężary dla Ciebie to pestka. Twój Udźwig tą rączką jest trzy razy większy niż normalnie. Tak, Twój wzmocniony układ kostno – mięśniowy wytrzyma takie przeciążenia, ale nie szalej, ok? I nie dotyczy to ilości kilogramów, którą możesz nosić – tylko Udźwig. Czyli co? Rany... Udźwig to ilość kilogramów, które możesz podnieść i przejść z nimi kilkanaście kroków góra. Teraz rozumiesz? W walce wręcz obrażenia zadawane tą ręką rosną o poziom – tak, dotyczy to także broni, którą możesz trzymać. Jesteś w stanie zmiażdżyć większość przedmiotów. Tak właściwie to jest niewiele rzeczy, które będą w stanie oprzeć się Twojemu uściskowi. Aha, i masz jeszcze 5 punktów na **Dodatki**. Pokaże Ci je trochę później.

OPERACJA: Z utrudnieniem 60%. Dwuetapowa, ciężka rana za każdym razem. To dosyć skomplikowana rzecz – trzeba to cholerstwo dobrze podłączyć, głęboko w Twoim ciele osadzić i zadbać o najdrobniejsze szczegóły. To bardzo precyzyjna robota, wymagająca specjalistycznego sprzętu medycznego. I kosztuje 600 gambli.

RYZYKO WYSTĄPIENIA BŁĘDU: 8

BŁĄD: W tym przypadku efekt błędu jest bardzo ciekawy. Jak już mówiłem, operacja wymaga bardzo precyzyjnej roboty. Zwłaszcza przy łączeniu nerwów. I jeżeli pójdzie coś nie tak – to do końca nie panujesz nad ramieniem. Bez przerwy, cały czas i nieustannie drży, ma przykurcze. Wygląda to trochę tak, jakby tylko ręka miała Drgawki. I zmartwię Cię jeszcze – tego nie da się wyleczyć. Z tym trzeba żyć.

A co to w praktyce dla Ciebie oznacza? Po pierwsze, zapomnij o precyzyjnych czynnościach. Bomby już nie rozbrosisz. Po drugie masz utrudnienie do wszystkich czynności wykonywanych z użyciem tej ręki. Ile? 50%. Sporo? To jeszcze Cię dobiję – jeżeli wyrzucisz 20 na którejkolwiek kości podczas testów manewru, w którym używasz tej ręki, miażdżysz to, co akurat w niej trzymałeś. Całkowicie.

Spodziewałeś się czegoś takiego? Nie? Człowieku, Ty do końca nie panujesz nad tą kończyną. I bój się, bo może zdarzyć się tak, że Cię zechce udusić podczas snu. Nie no, żartowałem. Tak, naprawdę. Żartowałem.

DOSTĘPNOŚĆ: 1%

CENA: 550 gambli

Cybernetyczne przedramię

OPIS: Na początek zapewne zapytasz – po co to komu? Powiedzmy, że masz kumpla. I ten kumpel jest gladiatorem. I w czasie jednej ze swoich walk stracił łapę. Tuż nad łokciem. Co mu zostało? Kikut. I właśnie dla takich jak on, z kikutami, opracowano ten wszczep.

Jest mniej inwazyjny, nie ingeruje aż tak głęboko w ciało, ale i tak trzeba go solidnie osadzić. Po zainstalowaniu sięga aż za bark. Wygląda jak pełne cyberramię, ale tylko dla laików. Ci co widzieli oba wszczepy nie pomylą ich ze sobą.





Zbudowany jest na takiej samej zasadzie jak cyberramię. Tylko mniej w tym surowców i brak sztucznego barku. Jak chcesz przypomnieć sobie resztę to wróć do opisu cyberramienia – ja nie zamierzam się powtarzać.

DZIAŁANIE: Udzwig dla tej ręki jest dwa razy większy niż normalnie. Dlaczego tylko dwa razy? Proste – nadal masz własny bark, a nie jakiś tam stalowo – polimerowo – węglowy układ. Żartowałem z tą stałą, ale najważniejsze to to, że masz własny bark. Słuchaj, nawet z wzmocnieniem więcej nie wydusisz. Gdybyś nie miał tego wzmocnienia to byś się przewrócił pod wpływem wagi tego wszczepu.

Tak, też możesz zgniatać. Z taką samą efektywnością jak w przypadku pełnego cybernetycznego ramienia, ale masz już tylko 3 punkty na **Dodatki**.

OPERACJA: Z utrudnieniem 50%. Jeden etap z ciężką raną. I kosztuje tylko 500 gambli. Jest zdecydowanie mniej skomplikowana niż w przypadku cyberreki. Tam pierwszy etap to osadzenie układu w ciele, a drugi to podłączenie go do ciała. Tutaj mamy tylko podłączenie do ciała. Nie trzeba babrać się ze sztucznym barkiem i resztą tałatajstwa.

RYZIKO WYSTĄPIENIA BŁĘDU: ?

BŁĄD: Jak w przypadku cyberreki, ale utrudnienie wynosi tylko 30%.

DOSTĘPNOŚĆ: 1%

CENA: 400 gambli

Cyberdłoń

OPIS: Przypomnij sobie tego kumpla, który jest gladiatorem. I załóżmy, że stracił dłoń. Właśnie dla takich przypadków opracowano ten wszczep.

Po zainstalowaniu sięga prawie do łokcia. Niektóre jego elementy nawet za, ale to wewnętrzne sprawy. Tak trzeba, uwierz mi. Aha, to jedyna cyberkończyna, która nie wymaga instalowania. Wzmocnienia struktury kostno – mięśniowej. Dlaczego? Bo tak. Sama dłoń jest wystarczająco mocno osadzona na szkielecie ludzkim, który zniesie takie obciążenie. Nie no, możesz sobie to wzmocnienie zafundować, pewnie. Możesz sobie zafundować i nigdy nie posiadać żadnej sztucznej kończyny. Ale do dłoni nie jest konieczne.

Zasada wykonania jest taka sama jak w przypadku poprzednich cyberkończyn. Różnice w ilościach materiałów, ale to akurat nie dziwi, prawda?

DZIAŁANIE: Masz dłoń. I jeden punkt na **Dodatki**. Mało? Wybacz ale tym sobie nie popodnosisz ciężkich przedmiotów, a zmiażdżyć możesz co najwyżej zardzewiałą stal. I wszystko, co jest od niej słabsze. Ciesz się, że dupę możesz normalnie podetrzeć, a nie narzekasz.

OPERACJA: Z utrudnieniem 40%. Wybacz, ale to nadal łączenie nerwów. Jednoetapowa, pozostawia 2 lekkie rany. Koszt dosyć wysoki – pięćset gambli. Lekarstwa, farmaceutyki i robocizna kosztują.





Przyzwyczajaj się.

RYZYSKO WYSTĄPIENIA BŁĘDU: 5

BŁĄD: Zgadłeś, jak w przypadku cybernogi, ale utrudnienia masz tylko 10%. A zasada 20 dotyczy tylko tych przedmiotów, które wykonane są ze słabych tworzyw. Pistoletu nie zgnieciesz, ale radio czy telefon jak najbardziej.

DOSTĘPNOŚĆ: 2%

CENA: 350 gambli

Cybernoga

OPIS: Tak, ten kawał żelastwa to cybernoga. Po zainstalowaniu w ciele swoimi podzespołami obejmuje staw biodrowy i sięga znacznie powyżej pasa. Z przodu i z tyłu. Tak, od tej chwili laski będą mogły podniecać się tylko jednym Twoim poślądkiem. O ile w ogóle będą się podniecać na Twój widok.

Zasada konstrukcji jest podobna jak w przypadku sztucznego ramienia. Czyli jest główny szkielet, na którym nabudowana jest reszta. Niestety, ze względów czysto technicznych jest mocno rozbudowana. Nasze nogi potrafią wytrzymać naprawdę duże przeciążenia. I żeby podobny efekt uzyskać przy pomocy sztucznych tworzyw, trzeba było mocno się nad tym napracować. I udało się, ale noga ma takie rozmiary jakie ma. Nic na to poradzić się nie da.

DZIAŁANIE: Masz nogę. Sprawną. Plus 6 punktów na **Dodatki**. Nic więcej. Tak szczerze powiedziawszy to sam fakt, że odzyskujesz nogę jest bardzo znaczący i nie ma co narzekać.

OPERACJA: W tym przypadku jest bardzo poważna. Tu chodzi nie tylko o połączenie nerwów, ale także solidne osadzenie w ciele i bardzo trudne osadzenie kości udowej w miednicy, którą także trzeba odpowiednio przygotować. Trzy etapy, rana krytyczna za każdym razem, a test z utrudnieniem 65%. Koszt to jakieś 650 gambli.

RYZYSKO WYSTĄPIENIA BŁĘDU: 9

BŁĄD: Łatwo się domyślić, że wiele jest szczegółów, które mogą pracować nie tak. Ale efekt końcowy jest zupełnie inny niż w przypadku ramion. Nie, tutaj drgawki nie występują. Sztuczne nogi mają po prostu zwyczaj „milknięcia”. Co to oznacza? Jeżeli wyrzucisz 20 podczas testów związanym z szybkim działaniem nóg, cybernoga wyłącza się. Tak. Całkowicie milknie. I nie dość, że nie masz sprawnej nogi, to jeszcze do Twojego ciała masz doczepione jakieś 200 kilo żelastwa.

Co wtedy? Nic. Czekasz. Jak chemia w Twoim organizmie wróci do normy to nóżka znowu będzie sprawna.

DOSTĘPNOŚĆ: 1%

CENA: 700 gambli

Cybernetyczna goleń

OPIS: Opcja stworzona dla ludzi, którzy utracili nogę mniej więcej w połowie uda. Po zainstalowaniu sięga ponad pachwinę. Taka konstrukcja. Jak widzisz troszkę mniej masywna niż pełna noga. Głównym powodem jest brak sztucznego stawu biodrowego i elementów wzmacniających miednicę.

Jak jest zbudowana? Człowieku, do tej pory opowiedziałem Ci o



czterech innych sztucznych kończynach, a Tobie wydaje się, że piąta będzie zbudowana inaczej? Taka sama zasada – sztuczny szkielet na którym nabudowano resztę. Nic dodać nic ująć.

DZIAŁANIE: Masz przywróconą motorykę. Plus 4 punkty na **Dodatki**. Na więcej nie licz. To nadal proteza, pamiętasz?

OPERACJA: Jak zwykle skomplikowana. Z utrudnieniem 50%. Dwa etapy i ciężka rana za każdym razem. Koszt to tylko 550 gambli. Jeżeli komuś nie pasuje to niech zabiera drewnianego kulasa i stąd spieprza.

RYZYKO WSTĄPIENIA BŁĘDU: 8

BŁĄD: Jak przy pełnej nodze, ale na głowie masz trochę mniejszy ciężar. Ile? Około 150 kilo. Mniej owszem, ale i tak mocno daje się odczuć.

DOSTĘPNOŚĆ: 1%

CENA: 650 gambli.

Cyberstopa

OPIS: Dla zręcznych. Czemu zręcznych? Bo mógł stracić całą nogę a nie tylko stopę. Po zainstalowaniu sięga ponad kolano, ale samego stawu nie zmienia. Aha, w tym przypadku Wzmocnienie struktury kostno – mięśniowej jest niezbędne. Co z tego, że przy dłoni nie było. Do tego jest i się z tym pogodzić. Nie ma innej możliwości.

Konstrukcja taka sama jak poprzednio.

DZIAŁANIE: To co zwykle, ale na **Dodatki** masz tylko 2 punkty.

OPERACJA: Z utrudnieniem 40%, dwa etapy, lekka rana za każdym razem. Koszt to tylko 450 gambli.

RYZYKO WYSTĄPIENIA BŁĘDU: 7

BŁĄD: Zgadłeś, wszystko jak poprzednio. Ale to jest stosunkowo lekkie i jako tako dasz radę się poruszać. Oczywiście z utrudnieniem. Jakim? Wysokim, bo 70%. I możesz zapomnieć o bieganiu, skakaniu i innych wygibasach tego rodzaju. A utrudnienie nie wynika z tego, że diabelstwo jest ciężkie, ale z tego, że musisz bardzo uważać.

DOSTĘPNOŚĆ: 1%

CENA: 500 gambli

Znasz Spike'a? Tak tego Łowce od Hi Techu. No to słyszałem, że go gdzieś nakryli. Znaczący wytropili skąd on te wszystkie zabawki ściągał. Nie uwierzysz – to był pieprzony agent Molocha. Pieprzony, zadrutowany cyborg, a tak zakamuflowany, że się chama tyle lat nie dało wytropić! Podobno kutas miał własne gniazdo, do którego maszynki dostarczały mu trefny towar. Bo jego towar był trefny, wiesz? Pełen czujników w najlepszym przypadku, a w najgorszym jakaś paskudna puszka pandory. Teraz chłopaki krążą po Stanach i zbierają to co Spike ludziom opchnął. Taaa... Więc puść ten cynk dalej, żeby wszyscy jego klienci pozbywali się zabawek od niego. To tykające bomby zegarowe, z nie wiadomo czym. Podobno jakiś wszczep od niego przechwycił swego nosiciela i nieźle nabroił chłopcom z Posterunku. Ano... Paskudztwa trzymają się ludzi.

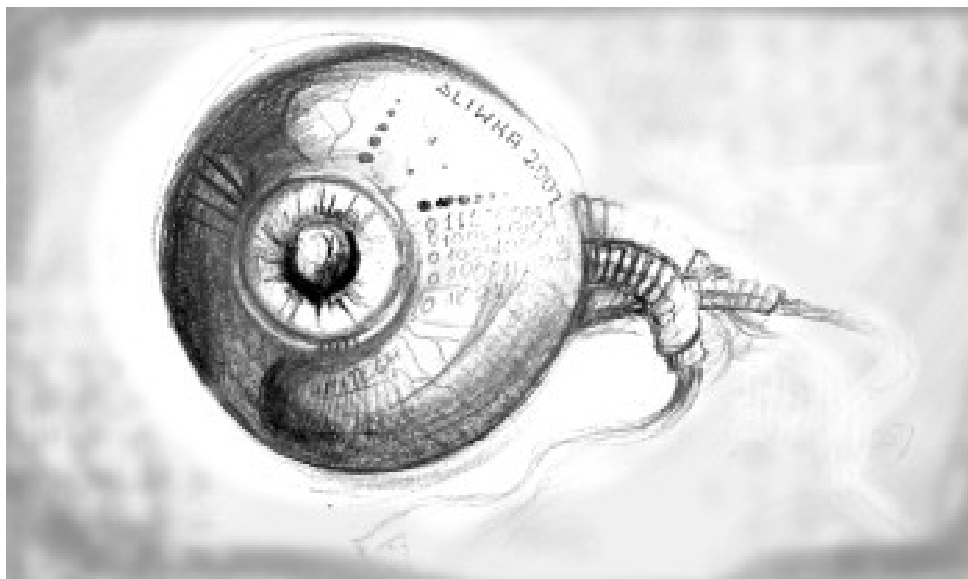


Optyka

Jak już wcześniej Ci mówiłem, nie mam sztucznych oczu do wykorzystania. Aby to wszystko, co tu Ci pokażę, działało, musisz mieć sprawne własne, organiczne oczka. Jeżeli jakieś straciłeś, to ja na nic nie poradzę. Takie życie.

Jeżeli chcesz szczegółów to cofnij się do historii cyborgizacji. Nie mam ochoty powtarzać tego wszystkiego.

Po co to wszystko? Dobre pytanie, wszak operacje instalacyjne do najprzyjemniejszych nie należą. Powód jest jeden – wygoda. Pamiętaj, że pracowaliśmy dla wojska, a żołnierze na polu walki mają bardzo często ręce zajęte sprzętem. Niby w głowach to wszystko da się zainstalować, ale



to dodatkowy sprzęt do obsługi. Jak masz takie gogle, karabin w łapie to raczej swobodnie nie możesz wybierać opcji percepcji w ferworze walki albo w momencie zaskoczenia. I tu masz wyższość wszczepu nad goglami – operujesz tym za pomocą myśli, a właściwie za pomocą impulsów nerwowych. Więc jak coś Cię zaskoczy to spokojnie walisz do tego czegoś z pukawki i dopasowujesz najlepszą opcję percepcji.

Cyberoko

OPIS: Popatrz na ten zestaw tutaj. To – jako całość – określa się mianem cyberoka. Jak widzisz pełno tu elementów drobniotkich i delikatnych oraz obudowa na nie. Tak się składa, że większość tego wszczepu zostaje na zewnątrz. Chcesz po kolei? OK.

Pierwsze co się robi to usuwa się powiekę. Potem ten element, tak ten z „igłą”, instaluje się na gałce ocznej. Zgadza się – igiełka wchodzi w oko. Ten zabieg sprawia, że gałka zostaje bezpowrotnie uszkodzona. Nie bój się – o tym będziesz mógł przekonać się dopiero po tym, jak ktoś wydlubie z Ciebie ten wszczep. Bo do póki go masz będzie działać i to całkiem nieźle. Potem, jak już się to zainstaluje na oku, podłącza się cały układ do nerwu wzrokowego. A reszta to czysta kosmetyka – założenie obudowy i przyśrubowanie jej do czaszki. Na stałe.

Teraz opowiem Ci nieco na temat tego urządzenia. Jak zapewne się domyślasz oferuje to wiele przydatnych opcji, ale podczas testów pojawił się pewien kłopot – brak synchronizacji. Na czym to polegało? Na tym, że



dwa różne organy dostarczały do mózgu różnych informacji. Sprzecznych. Opracowano więc pewien sposób, aby to ominąć. Cyberoko, do momentu kiedy działa razem z drugim oczkiem, niema żadnych opcji. Działa jak zwykły okular. No dobra – masz opcję zaciemnienia, ale to w chwili zamknięcia oczu. Reszta jest bez zmian – ot zwykłe widzenie, bez ulepszeń. Wszystko włącza się w momencie zamknięcia normalnego oka. Wtedy masz cały wachlarz możliwości, od tłumienia ostrych błysków, przez różnego rodzaju pasma obserwacji (lowlight, negatyw, rozkład temperatur i wiele innych), aż do zbliżania i poszerzania kąta widzenia. Co prawda do poszerzonego kąta widzenia trzeba się przyzwyczajać, ale czasem się przydaje. I jest jeszcze jedna sprawa – odległości. Wiesz dlaczego ludzie mają dwoje oczu? Tak zrobiła ewolucja – żebyśmy mogli dobrze funkcjonować w trójwymiarowej rzeczywistości. Krótko mówiąc – gdyby nie dwoje oczu nie potrafilibyśmy oceniać odległości. A bez tego nasz mózg wariuje. Nie wierzysz? To zasłoń sobie jedno oko i spróbuj zrobić sobie herbaty. Ale na to też znalazł się sposób – w zewnętrznej obudowie zainstalowano dalmierz. Właśnie po to, ale to i tak jest wyłącznie półśrodek. Co z tego, że Ty wiesz jaka jest odległość między Tobą a tym kubkiem – Twój mózg nie ma danych empirycznych (czyli wprost z organu) więc i tak będzie szwankował. Jeżeli się skoncentrujesz to dasz radę, ale bez koncentracji będziesz popełniał błędy.

Cały układ zasilany jest energią z Twojego ciała – płynie przez niego krew i dostarcza potrzebnych substancji do sztucznych komórek – a one robią swoje. No i z powodu zmian w ciele odradza się cyborgizowanie obu oczu.

DZIAŁANIE: Po zamknięciu zwykłego oka w przeciągu jednego segmentu aktywują się opcje cyberoka. Od tej chwili masz dostęp do następujących opcji:

- tłumik ostrych błysków – niweluje o połowę kary wynikające z nagłego oślepienia;
- powiększenie – ze względu na gabaryty nie udało się uzyskać większego przybliżenia niż x30; opcja przydatna przy strzałach snajperskich – kary za zasięg zmniejsza o 30%;
- kąt widzenia poszerzony o 10 do 30 stopni (skokami co 10 stopni) – bonus do Czujności od 1 punktu (przy 10 stopniach) do 3 punktów (przy 30 stopniach), ale utrudnienie w strzelaniu od 1 punktu (przy 10 stopniach) do 3 punktów (przy 30 stopniach) ze względu na deformację wynikającą ze zmiany kąta postrzegania. Te wartości nie wpływają na działanie Suwaka;
- dalmierz – pokazuje przybliżoną odległość do obiektu, na który się patrzy. Im większa odległość tym większy błąd;
- różne pasma widzenia – każde ma swoje wady i zalety; można włączyć tylko jedno pasmo jednocześnie; opcja pozwala na zmniejszenie o 50% utrudnień wynikających z ograniczenia widoczności, np. dym, pył, gaz, ciemność, itp. (np. dym utrudnia testy wypatrywania o 70% - osoba z cyberokiem będzie miała tylko 20% kary, ale jeżeli dym daje tylko 30% utrudnienia, to osoba z cyberokiem nie będzie miała kary oraz nie będzie miała ułatwienia); przełączanie między pasmami zajmuje 1 segment;

Poszczególne pasma widzenia:

- rozkład temperatur (podczerwień) – ukazuje wszystkie elementy otoczenia w barwach, od niebieskiego (zimne elementy) aż do żółtego (niesamowicie gorące). Wbrew powszechnej opinii rozkład temperatur nie pozwala na widzenie przez jakiekolwiek inne przedmioty. Wystarczy cienka warstwa jakiegokolwiek materiału aby zafałszować odczyt. Dlatego w rozkładzie temperatur nie zobaczysz człowieka stojącego w oknie albo za



ścianą. Ale na podczerwień gazy i dymy nie mają wpływu. Odróżnić można podczerwień bierną oraz czynną. Bierna – detektor rejestruje promieniowanie podczerwone wysyłane przez przedmioty i jeśli nie są one oświetlone przez inne źródła podczerwieni, to ich promieniowanie zależy od ich temperatury. Czynna – polega na emisji podczerwieni i skierowaniu jej na obserwowany obiekt oraz obserwacji zwróconego sygnału. W goglach masz wbudowaną małą latarkę emitującą światło podczerwone na ok. 50 metrów, ale dbaj o żarówkę. Może być wykorzystywane w przypadku braku jakichkolwiek innych źródeł światła (np. pod ziemią).

- lowlight (noktowizja) – działanie noktowizora opiera się na zjawisku wzmacniania światła szczątkowego (może to być światło gwiazd lub księżyca). Światło po przejściu przez taki wzmacniacz, wzmacnione jest kilka tysięcy razy. Obiekty bardziej odbijające światło są bardziej widoczne, a obiekty mniej odbijające są analogicznie mniej widoczne. Opcja wrażliwa na ostre światło oraz bezpośrednie oświetlenie (czasowe oślepienie, a w wyjątkowych sytuacjach – flasz bang – nawet całkowita utrata wzroku).

- negatyw – odwrócenie spektrum jasności.

- rentgen – pozwala widzieć przez obiekty o grubości nie większej niż pół metra, znajdujące się nie dalej jak pięćdziesiąt metrów od patrzącego. Im daję tym bardziej niewyraźny obraz. Nie przenika ołowiu.

OPERACJA: Jednoetapowa z utrudnieniem 75%, powoduje dwie ciężkie rany. Koszt – bagatela – 1500 gambli.

RYZIKO WYSTĄPIENIA BŁĘDU: 12

BŁĄD: Pewnie ciekawi Cię jak to wygląda w przypadku cyberoczka. Jeżeli błąd wystąpi, to Twój mózg może mieć kłopot z komunikacją ze wszczepem. A jeżeli już się to pojawi, to tracisz kontrolę nad okiem – obraz to oddala to się przybliża, pasma widzenia zmieniają się losowo, dalmierz wariuje, a tłumik ostrych błysków Cię oślepia. I to wszystko ma miejsce niezależnie od tego, czy Twoje normalne oczko jest zamknięte czy otwarte. Czym to skutkuje? Masz utrudnienie 100% do każdego testu, w którym wzrok odgrywa jakąkolwiek rolę – czyli praktycznie zawsze. Kiedy Cię to spotyka? Jak wyrzucisz dwie 20 na kościach podczas jakiegokolwiek testu, przy którym wzrok odgrywa jakąkolwiek rolę. Czyli ryzyko jest duże. Kiedy to mija? Nie mija – potrzebna jest ingerencja fachowca, wyposażonego w odpowiedni sprzęt. I musi on zdać Bardzo trudny test elektroniki.

DOSTĘPNOŚĆ: 1%

CENA: 2000 gambli

Zaawansowany System Optyczny

OPIS: Advanced Optical System, czyli AOS, czyli Zaawansowany System Optyczny to końcowy efekt ulepszania wzroku. W cyberoptyce nie ma większego cuda technologicznego. Standardowe oczko to, w porównaniu do tego, zwykła zabawka a nie wszczep.

Cała konstrukcja składa się z dwóch części – twarzowej i piersiowej. W skład części twarzowej wchodzi te gogle – jak widać sporych rozmiarów – oraz okablowanie. Z zewnątrz gogle wyglądają jak pancerna płyta chroniąca oczy – i w pewnym sensie tym właśnie jest, bo od wewnątrz to skomplikowana konstrukcja, zawierająca sztuczne oczodoły, syntetyczne mięśnie gałek ocznych, syntetyczny system nerwowy i całą masę innych elementów. Część piersiowa składa się z tego płaskiego pudła i okablowania. Jak widzisz to „pudło” nie ma jednej ścianki – tą częścią montowane jest w Twoją klatkę piersiową, tuż przy mostku, z lewej lub



prawej strony. Tak, te wszystkie sterujące przewody i inne części idą w głąb Twojego ciała. Obudowa komputera – bo to jest komputer – jest bardzo wytrzymała i ma za zadanie chronić go przed uszkodzeniami. Sam komputer natomiast jest potężną maszyną obliczeniową, zasilaną – i to jest najciekawsze – energią pochodzącą z Twojego ciała. Te przewody, wczeplane w Twoje ciało, podłączane są bezpośrednio do komórek, a czym są komórki już Ci wcześniej tłumaczyłem.

Zapędziłem się trochę. O instalacji miałem opowiedzieć Ci nieco później bo to nie lada sztuka jest. Ale skoro już zacząłem to opowiem – od początku.

Pierwsza rzecz to wizjer. Na samym początku usuwa się powieki. Potem delikatnie wyciąga gałki oczne w taki sposób, aby nie uszkodzić nerwów. Gałki umieszcza się w tych uchwytach sztucznych oczodołów, a do nerwów wzrokowych podłącza się syntetyczne nerwy. W czaszkę idą przewody, łączy nerwowe, syntetyczne mięśnie i jeszcze cała sterta innego elektronicznego sprzętu. Wszystko jest niesamowicie czasochłonne i wymaga wyjątkowej precyzji. Kiedy skończę zabawę z oczkami i nerwami wzrokowymi wszystko muszę ustabilizować – w tym celu wkrety, nity i inne gwoździe. Oczywiście wszystko przymocowane zostaje do czaszki. Potem kolejne mocowanie, rusztowania i na sam koniec pokrywa zewnętrzna – też przytwierdzone na stałe. Do czaszki, a jakżeby inaczej?

To połowa sukcesu. Za drugi element zabieramy się nieco inaczej. Pierwsze co robisz to wybierasz miejsce gdzie Ci wszczepić komputer. Na pewno na klatce, z prawej lub lewej strony, przy mostku. Każdy wybór ma swoje konsekwencje – jak założysz na sercu to masz dodatkową osłonę, ale też komputer jest bardziej narażony. Są tacy co zawsze celują w serce. Co prawda pokrywa wytrzyma dużo, ale wieczna nie jest. Po wybraniu strony zaczyna się właściwa operacja. Na samym początku z miejsca instalacji zostanie zdjęta skóra, a potem usunięta część mięśnia piersiowego. W przypadku kobiety sprawa nieco bardziej się komplikuje – trzeba usunąć część gruczołu piersiowego. Ale wszystko się da zrobić. Po tym etapie należy wpuścić syntetyczne przewody w głąb ciała – trwa to długo i jest bardzo skomplikowane, bo końcówki lądują w pojedynczych komórkach, krwioobieg i w płucach. Delikatna sprawa – bardzo łatwo spowodować większe obrażenia niż w rzeczywistości potrzeba. Potem trzeba dokopać się aż do żeber, aby przytwierdzić pokrywę i komputer. Na końcu wczeplamy pozostałe elementy w ciało, wypuszczamy przewody i przykrywamy pokrywą. Teraz pozostaje tylko połączyć obie części przewodami. Przewody są odpowiednio przygotowane aby nie wywoływać ropień ani opuchnięć. Ich powłoka jest neutralna dla organizmu, ale i tak nie mogą siedzieć głęboko. Dlatego przewody muszą biec pod skórą, a nie przez mięśnie, żyły i stawy. Będzie je widać – są całkiem grube. Po klatce piersiowej do szyi, na szyi są rozdzielane na trzy pęki – dwa idą bokami po policzkach do skroni, a trzeci zachodzi aż na tyły, po potylicy, czaszce, czole aż do wizjera. Kilkadzieśnat żył kabli. Niestety, nie da się obejść bez tego. Poza tym musisz uważać żeby nikt Ci tych przewodów nie uszkodził – ciężko zdobyć nowe, a starych czasem nie da się naprawić.

Rekonwalescencja jest długa, a i tak po jej zakończeniu to i owo może Cię boleć. Oprócz tego musisz się częściej odżywiać. AOS to wymagający wszczep, potrzebuje sporo energii, a tę czerpie z Twojego ciała. Więc jeżeli nie będziesz się dobrze i często odżywiać to szybko stracisz na wadze, a wszczep zacznie szwankować. Może niezupełnie szwankować, ale komputer będzie wyłączał poszczególne opcje zaczynając od najbardziej energochłonnych. Mimo wszystko przeszkadza.

Przerażony? To może zmienisz zdanie jak dowiesz się co to cacko potrafi? Słuchaj uważnie.

DZIAŁANIE: Po pierwsze: masz nieustanny dostęp do wszystkich



opcji Cyberoka:

- tłumik ostrych błysków – niweluje do 1/3 kary wynikające z nagłego oślepienia;
- powiększenie – maksymalnie x100 plus wsparcie cyfrowe; diabelnie pomaga przy strzałach snajperskich – trudność o poziom w dół;
- kąt widzenia poszerzony o 10 do 70 stopni (skokami co 10 stopni) – bonus do Czułości od 1 punktu (przy 10 stopniach) do 7 punktów (przy 70 stopniach), ale utrudnienie w strzelaniu od 1 punktu (przy 10 stopniach) do 7 punktów (przy 70 stopniach) ze względu na deformację wynikającą ze zmiany konta postrzegania. Te wartości nie wpływają na działanie Suwaka;
- dalmierz – pokazuje przybliżoną odległość do obiektu, na który się patrzy. Im większa odległość tym większy błąd, ale opcja jest dużo dokładniejsza niż w przypadku Cyberoka;
- różne pasma widzenia – każde ma swoje wady i zalety; można włączyć tylko jedno pasmo jednocześnie; opcja pozwala na zmniejszenie o 100% utrudnień wynikających z ograniczenia widoczności; przełączanie między pasmami zajmuje 1 segment;

Poszczególne pasma widzenia:

- rozkład temperatur (podczerwień) – ukazuje wszystkie elementy otoczenia w barwach, od niebieskiego (zimne elementy) aż do żółtego (niesamowicie gorące). Wbrew powszechnej opinii rozkład temperatur nie pozwala na widzenie przez jakiekolwiek inne przedmioty. Wystarczy cienka warstwa jakiegokolwiek materiału aby zafalszować odczyt. Dlatego w rozkładzie temperatur nie zobaczysz człowieka stojącego w oknie albo za ścianą. Ale na podczerwień gazy i dymy nie mają wpływu. Odróżnić można podczerwień bierną oraz czynną. Bierna – detektor rejestruje promieniowanie podczerwone wysyłane przez przedmioty i jeśli nie są one oświetlone przez inne źródła podczerwieni, to ich promieniowanie zależy od ich temperatury. Czynna – polega na emisji podczerwieni i skierowaniu jej na obserwowany obiekt oraz obserwacji zwróconego sygnału. W goglach masz wbudowaną małą latarkę emitującą światło podczerwone na ok. 50 metrów, ale dbaj o żarówkę. Może być wykorzystywane w przypadku braku jakichkolwiek innych źródeł światła (np. pod ziemią).

- lowlight (noktowizja) – działanie noktowizora opiera się na zjawisku wzmacniania światła szczątkowego (może to być światło gwiazd lub księżyca). Światło po przejściu przez taki wzmacniacz, wzmocnione jest kilka tysięcy razy. Obiekty bardziej odbijające światło są bardziej widoczne, a obiekty mniej odbijające są analogicznie mniej widoczne. Opcja wrażliwa na ostre światło oraz bezpośrednie oświetlenie (czasowe oślepienie, a w wyjątkowych sytuacjach – flasz bang – nawet całkowita utrata wzroku).

- negatyw – odwrócenie spektrum jasności.

- rentgen – pozwala widzieć przez obiekty o grubości nie większej niż pół metra, znajdujące się nie dalej jak pięćdziesiąt metrów od patrzącego. Im daje tym bardziej niewyraźny obraz. Nie przenika ołowiu.

Po drugie: AOS znacznie poprawia Twoją Percepcję. O ile? O pięć punktów. Dodatkowo masz +4 do Wypatrywania – Twoją umiejętność, podczas testów, traktuje się jakby była wyższa o 4 punkty. I tak, za te 4 punkty masz bonus w Suwaku.

Po trzecie i najważniejsze: receptory AOSu nieustannie zbierają informacje na temat otoczenia, w którym przebywasz. Wszystko – od lokalizacji budynków, ich planów, poprzez średnie zaludnienie, spotkane osoby, aż po ukształtowanie terenu i jego charakterystyczne punkty. Te



wszystkie dane gromadzone są na dyskach komputera. Jaką mają pojemność? Nie mam pojęcia, ale pozwalają na przechowywanie dosyć szczegółowych danych o co najmniej kilku miejscach jednocześnie. Najnowsze dane zastępują najstarsze, więc przeładowanie Ci nie grozi, ale o wszystkim nie zawsze będziesz wiedział. Warunek jest jeden – musisz być w danym miejscu aby system mógł zebrać informacje. Jeżeli chcesz mieć pełen plan budynku – musisz wcześniej się po nim przejść, inaczej w ważnym dla Ciebie momencie wyświetli się napis BRAK DANYCH. Po co te informacje, zapytasz. Tak się składa, że AOS w dowolnym momencie może rozpocząć trójwymiarową symulację otoczenia, z analizą w czasie rzeczywistym, prawdopodobnymi kryjówkami na danym terenie, wektorami ruchu przeciwników i innych obiektów, oraz resztą tego rodzaju drobiazgów. O przydatności takiej funkcji nie muszę wspominać, prawda? Ale jest jeden minus – w czasie symulacji jesteś niejako ślepy. Tak, receptory zamykają się na informacje z zewnątrz, czyli odcinają widoczność, i nastawiają się na wewnętrzną projekcję. Trwa to chwilę, ale nie przesadzałbym z tym – im dłużej trwa symulacja tym jest mniej prawdopodobna. Powiedzmy, że okres 5 sekund jest optymalny. Powyżej tego z każdą sekundą spada prawdopodobieństwo przewidywania. Taki mały osobisty wehikuł czasu.

Wiesz już dlaczego to żre tak dużo energii? To teraz słuchaj co dzieje się jeżeli słabo się odżywasz. Pierwsze co odczujesz to spadek masy. Szybki. Można powiedzieć, że chudniesz z dnia na dzień. Jak już osiągniesz 80% swojej normalnej wagi wszczep zaczyna wyłączać opcje. Zaczyna od możliwości symulacji, a kończy na pasmach widzenia. Summa summarum przy 70% swojej własnej wagi tylko widzisz – brak bajerów. Wszczep wyłączany jest całkowicie przy 60% Twojej normalnej wagi i nie uruchomi się aż do powrotu do stanu pełnego zdrowia. I przez ten czas jesteś ślepy. Całkowicie. Nawet kret widzi więcej niż Ty.

OPERACJA: Z utrudnieniem 100%, 3 etapy. Dwa pierwsze wywołują ranę krytyczną, a ostatni ciężką. Koszt to zaledwie 2500 gambli.

RYZYKO WYSTĄPIENIA BŁĘDU: 14

BŁĄD: W tym przypadku jest wiele niedogodności jeżeli się coś posypie. A sypie się podobnie jak w Cyberoku. Tylko utrudnienie masz większe, bo aż 120%. Ale to nie jest wszystko. Jeżeli trafi Ci się jeszcze raz podobna sytuacja – wszczep pada. Jest wyłączony. Ty w takiej sytuacji jesteś ślepy i do póki ktoś – najlepiej prawdziwy fachowiec – tego nie naprawi tak zostanie. A fachowiec musi mieć olbrzymie umiejętności i doskonały sprzęt, bo będzie musiał zdać Cholernie trudny test Elektroniki.

DOSTĘPNOŚĆ: poniżej 1%

CENA: 5000 gambli

Neurowszczepy

To grupa eksperymentalnych koprocessorów bojowych, zaprojektowanych przez inżynierów militarnych z myślą o podniesieniu możliwości bojowych człowieka bez modyfikacji struktury cielesnej.

Słuchaj, człowiek wbrew pozorom wcale nie jest taki słaby. Potrafi bardzo dużo zrobić, ale ogranicza go wiele różnych czynników. Wystarczy mały starach i już bardzo mocno spadają możliwości działania. Wystarczy fobia i człowiek bardzo wielu rzeczy nie robi, rzeczy, które mógłby wykonać bez mrugnięcia okiem. Psychika, emocje, ból – to wszystko bardzo mocno ogranicza ludzkie działanie.



Więc kilku jajogłowych wpadło na pomysł – zdejmijmy te ograniczenia i zobaczymy na co naprawdę stać człowieka. Taki pomysł wpadł do głowy ludziom już bardzo dawno temu – stąd eksperymenty z narkotykami. Za moich czasów pojawiło się kilku zapaleńców chcących rozwinąć ten pomysł w nieco inny sposób.

I w taki oto sposób rozpoczęto prace nad neurowszczepami.

W 2017 roku badania nad układem nerwowym człowieka były bardzo zaawansowane. Wiadomo było, że poprzez samą stymulację tego układu i jego kontrolę można wywoływać pewne określone reakcje, emocje i zachowania. Rozszerzono więc zakres badań i okazało się, że także poprzez wpływ na centralny ośrodek nerwowy i układ nerwowy można „zdjąć” naturalne ograniczenia organizmu.

Efekt tych eksperymentów jest jeden – Bojowy Koprocesor. Ale mamy kilka efektów ubocznych jak Smartzłące.

Bojowy Koprocesor

OPIS: Bojowy Koprocesor to efekt pracy naukowców z Eksperymentalnego Korpusu Badawczego, należącego do ściśle tajnej jednostki naukowej podległej Armii Stanów Zjednoczonych. Spośród nas, naukowców pracujących nad „zwykłymi” cyborgizacjami, wybrano najzdolniejszych i najlepszych, a potem wcielono do tajnej komórki badawczej. Miałem to szczęście i znalazłem się w tym gronie. Teraz mogę o tym opowiadać bez lęku – przecież Rząd USA przestał istnieć, razem z nim armia i reszta tego całego politycznego bajzlu. Nie muszę się bać tego, że pojawi się u mnie grupa rządowych zabójców. A nawet jeżeli skąd się wezmą to mam odpowiednie środki do tego, aby sobie z nimi poradzić.

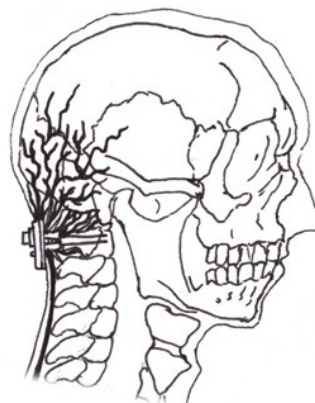
Wiesz dlaczego Ci o tym mówię? Żebyś wiedział jak wielką tajemnicę teraz zdradzę. Bo wielu z jej powodu straciło życie.

Bojowy Koprocesor – szczytowe osiągnięcie w dziedzinie cyborgizacji. Początkowo projekt miał za zadanie stworzenie układu pomagającego w sterowaniu Pełnym Przekształceniem Cybernetycznym. Ale zauważono, że po niewielkich modyfikacjach można go przystosować do użytku dla zwykłego człowieka.

Popatrz – to prawdopodobnie jedyny egzemplarz tego cacka. Szanse, że znajdziesz drugi, nawet w jakimś nienaruszonym magazynie wojskowym, są mniejsze niż trafienie komara w jajca z odległości 100 metrów. Tak, wiem, że niektórzy się chwają i mówią, że potrafią, ale wierzysz im? Może gdzieś jest jeszcze kilka egzemplarzy, ale najprawdopodobniej są już w „użyciu”.

Ktoś z Posterunku opracował swoją, powojenną, wersję tego Koprocesora, ale jest on dużo słabszy niż pierwowzór. Ale nadal jest potężny i znalezienie go to już mniejszy kłopot.

Widzisz jak wygląda? To część centralna, a odchodzące od niej „włosy” to sztuczne nitki nerwowe. Część centralna to mała puszka, która montowana jest u podstawy czaszki, mniej więcej na potylicy. To najbardziej skomplikowana część operacji, bo tę puszkę trzeba podłączyć do centralnego układu nerwowego. Zgadłeś – do mózgu.





Pierwsze co się robi to wycina dziurę w czaszce. Potem bardzo ostrożnie trzeba wyciąć podobne otwory w oponach mózgowych. Opony mózgowe to takie błony ochronne, które mają za zadanie tłumienie wszelkiego rodzaju wstrząsów. Należy w tym oponach zrobić otwory, bardzo ostrożnie aby nie uszkodzić ich na większej niż trzeba powierzchni. Potem, kiedy już się dostaniemy bezpośrednio do mózgu, ten główny „układ”, wyglądający jak szpikulec z wypustkami, wprowadzany jest w pień mózgu. To precyzyjna i delikatna robota. Kiedy już owa sonda zostanie wprowadzona do pnia, resztę tych grubszych przewodów podłącza się do Mózdzku – części mózgowia odpowiedzialnej za koordynację ruchów ciała, postawę i równowagę. Kilka także do rdzenia kręgowego. Po zainstalowaniu części centralnej uruchamia się proces asymilacji – czyli od teraz, przez kilka godzin, wszczep sam będzie wpuszczał „włosy” tam gdzie trzeba. Lekarz musi nadzorować proces przy pomocy zaawansowanego monitoringu. W ciągu tych kilku godzin „włosy” podłączają się m.in. do Podwzgórza (reguluje wiele automatycznych procesów ciała, w tym czynności układu hormonalnego), Przysadki – to najważniejszy element, kontrolujący gruczoły produkujące hormony, Śródmózgowia, Rdzenia przedłużonego i za jego pośrednictwem do Rdzenia kręgowego.

Kiedy proces asymilacji zostanie zakończony lekarz musi na stałe przytwierdzić część centralną do czaszki tak, aby zasłaniała całkowicie i szczelnie otwór w niej zrobiony. Właściwie tylko kosmetyka.

Po wybudzeniu pacjent potrzebuje kilku dni na dojście do siebie. Początkowo, przez ten okres, nie będzie miał wpływu na żadną swoją czynność fizjologiczną (sra i leje pod siebie), nie będzie miał kontroli nad emocjami i nastrojami (gorzej jak kobieta w czasie menstruacji) i nie będzie potrafił zapanować nad odruchami. Po tygodniu jest już lepiej, a po dwóch Koprocesor dochodzi do stanu równowagi i nadaje się do użytku.

Powiedzieć co to robi? To prawdziwy cud! Po uaktywnieniu zamienia człowieka w Boga. Na krótko, ale zawsze. Koprocesor zdejmuje ograniczenia – człowiek nie ma bariery bólu, a skoro nie ma bariery bólu jest w stanie zrobić dużo więcej. W żyły pompowana jest hiperadrenalina i jeszcze z setka innych hormonów, wyciskanych wręcz z Przysadki i innych gruczołów, a w mięśnie lecą hektolitry glukozy zgromadzonej w ciele w miejscach, w których teoretycznie nie powinno jej zabraknąć. Dzięki temu człowiek jest dużo szybszy, niemal rozmywa się w powietrzu, jego reakcje są niesamowicie przyspieszone, a zmysły wyostrome.

Po wyjściu z trybu bojowego trzeba bardzo dobrze i obficie zjeść – należy uzupełnić glukozę i inne substancje odżywcze w organizmie, aby umożliwić mu regenerację. I odpoczywać. Kilka godzin, bo inaczej wykitujesz.

Odradzam ponowne uruchamianie Koprocesora bez niezbędnego odpoczynku i bez posiłku. Jak to zrobisz, to poszalejesz tylko przez połowę czasu, a potem zdychasz z wycieńczenia. Tak po prostu.

DZIAŁANIE: Koprocesor przedwojenny: Aktywuje się na żądanie właściciela w przeciągu jednego segmentu. Ponowna aktywacja może nastąpić dopiero po bardzo dobrym posiłku – zapomnij o konserwach i żelaznych racjach (aktywowany bez spełnienia tego warunku całkowicie wyczerpuje organizm – zgon po wyjściu z trybu bojowego). Przez 60 tur trwania trybu bojowego posiadacz Koprocesora ma 2 dodatkowe segmenty w turze (w walce wręcz rzuca 2 kośćmi więcej). Test Inicjatywy jest automatycznie zdany z najlepszym z możliwych wyników (posiadacz jest zawsze pierwszy, chyba, że przeciwnik także dysponuje Koprocesorem – w takim wypadku obaj wykonują testy aby ustalić kolejność pomiędzy sobą). Budowa na czas aktywacji jest dwa razy większa (z wszelkimi tego konsekwencjami) – nie znaczy to, że posiadacz nagle rośnie i robi się wielki. Układy w Koprocesorze zdejmują „blokady” z możliwości organizmu.



Trzykrotnie wzrasta dystans możliwy do pokonania w przeciągu segmentu. Wyostrzone zmysły dają 40% ułatwienia do wszelkich testów opartych na Percepcji (bonus nie działa przy strzałach snajperskich).

Po wyłączeniu trybu bojowego posiadacz Koprocatora ma 120% utrudnienia do wszystkich możliwych działań przez 20 minut i potrzebuje solidnego posiłku (im gorszej jakości strawa tym większa jej ilość jest wymagana) i godzinnego odpoczynku (w tym czasie traktowany jest jakby miał 2 ciężkie rany, które znikają po trzech godzinach odpoczynku).

Koprocator powojenny: Ogólnie mówiąc jest dwa razy słabszy – aktywuje się w przeciągu tury, daje 1 dodatkowy segment (a w walce wręcz 1 kostkę), czas trwania trybu bojowego wynosi 30 tur, test Inicjatywy wykonywany jest normalnie z ułatwieniem dwóch poziomów (jak Suwak), Budowa jest o połowę większa, dwukrotnie wzrasta dystans możliwy do przebycia w przeciągu segmentu, a ułatwienie do testów Percepcji wynosi jedynie 20%. Po wyjściu z trybu bojowego utrudnienia są dwa razy większe i utrzymują się przez dwukrotnie dłuższy czas. Ilość obrażeń i potrzebnego jedzenia nie ulega zmianie.

OPERACJA: Z utrudnieniem 70%, jeden etap i pozostawia 1 ranę krytyczną. Koszt to drobnostka – „tylko” 5000 gambli.

RYZYKO WYSTĄPIENIA BŁĘDU: 11

BŁĄD: Widzę błysk ciekawości w Twoich oczach. Już kalkulujesz czy Ci się opłaca, prawda? Jak zapewne się domyślasz, układ nerwowy to cholernie delikatna sprawa. I dużo złego można w nim narobić. Oj dużo.

Jeżeli w czasie trybu bojowego na dwóch kościach wypadną Ci trzy 20 – masz przejebane. Nie da się tego inaczej opisać. W takiej sytuacji wszczep szaleje, nie potrafi zadbać o prawidłową gospodarkę hormonalną ciała, nie potrafi zadbać o prawidłowe funkcjonowanie układu nerwowego i nie potrafi zapanować nad resztą chemii. Co to oznacza dla Ciebie? Od tej chwili masz Drgawy na poziomie terminalnym, ale jeszcze nie umierasz. Inaczej – nie umrzesz do póki jest ktoś, kto się Tobą będzie opiekował – karmił, mył, poił, podcierał i cała reszta. Jeżeli będą takie osoby i zajmą się Tobą to masz szansę się wygrzebać. Objawy ustąpią dopiero po wyregulowaniu wszczepu, a to może zrobić tylko ktoś taki jak ja. Więc dbaj o kumpli, bo w razie wpadki jesteś całkowicie od nich zależny. Jeżeli nie znajdzie się ktoś, kto będzie się Tobą opiekował w przeciągu pół dnia zdychasz we własnych odchodach, łzach i krwi. Kiepska śmierć jak dla bohatera, nie?

DOSTĘPNOŚĆ: Oba modele znacznie poniżej 1% (właściwie to tylko i wyłącznie decyzja MG, nie kości)

CENA: przedwojenny 30 000 gambli; powojenny 20 000 gambli

Smartzłazce

OPIS: Teraz zaprezentuję Ci coś bardziej uniwersalnego. Potocznie nazwano to Warkoczem – to z powodu charakterystycznego wyglądu. Ale zanim Ci cokolwiek wytłumaczę pobawię się dygresjami i retrospekcją.

Ludzie, zwłaszcza pod koniec XX wieku, marzyli o bezpośredniej komunikacji z maszynami. Bezpośredniej czyli nie za pomocą klawiatur i myszek a za pomocą kabla. A dokładniej – za pomocą umysłu. Eksperymentowali z tym, kombinowali na różne sposoby i coś im tam nawet wychodziło. Już na początku wieku XXI były komputery sterowane falami mózgowymi, był prototyp myśliwca bojowego oparty o taką komunikację oraz kilka innych rzeczy.

Później plany poszły dużo dalej – i pojawiły się pierwsze urządzenia



przystosowane do smartzłącza. Nie no, oczywiście, że najpierw opracowano samo złącze, to rozumie się samo przez się. Jako ciekawostkę podam Ci, że smartzłącze powstało jako efekt uboczny. Dokładniej – jako efekt uboczny prac nad Koproprocesorem Bojowym. Nie będę zanudzał szczegółami, ale warto wiedzieć, że to złącze było niejako jedną z możliwości. Potem główne badania poszły w innym kierunku, ale dotychczasowych efektów nie zmarnowano – powstało smartzłącze.

Starczy teorii i szczegółów. Jak pisałem wcześniej człowiek od bardzo dawna marzył o bezpośredniej komunikacji z urządzeniami. I w końcu pojawiło się coś, co pozwoliło te marzenia zrealizować. Dosyć szynko okazało się, że łatwo nie będzie. Żeby móc wykorzystać dobrodziejstwa złącza trzeba mieć przygotowany do tego sprzęt. Może to być cokolwiek – samolot, broń, komputer, samochód. Cokolwiek, ale musi być przystosowane do komunikacji ze złączem. Czym taki sprzęt różni się od normalnego? Z wyglądu praktycznie niczym, oprócz tego, że ma gdzieś gniazdo. Od środka to praktycznie inne urządzenie. Znaczący podstawy są takie same ale dodatkowo pełno innych układów, które umożliwiają wykorzystanie możliwości sprzężenia. Ciężko w dzisiejszym świecie znaleźć taki sprzęt, bo niewiele sztuk wyprodukowano. Najwięcej jest broni – od pistoletów po ciężkie karabiny. Na drugim miejscu komputery, potem pojazdy lądowe na końcu latające i pływające. Różne typy i modele – podobno nawet czołgi były produkowane, ale ja tym plotkom nie dowierzam.

Jak masz Smartzłącze oraz sprzęt do niego przystosowany to możesz w pełni korzystać z dobrodziejstw sprzęgu. W innym wypadku – zapomnij. Sprzęt przystosowany do połączenia można użytkować normalnie, bo konstrukcja podstawowa jest bez zmian, ale zwykłego nie dostosujesz do złącza – zbyt skomplikowany proces. Nie da się i już. Moloch pewnie korzysta z dobrodziejstw i efektów doświadczeń przedwojennych, ale wątpię aby zechciał podzielić się czymkolwiek z nami. Może oprócz ołowiu.

Nieważne. Teraz przejdę do opisu jak to wygląda oraz co trzeba zrobić aby wsadzić to w ciało.

Wszczepek składa się z dwóch elementów. Jednostki centralnej oraz przewodu. Jednostka centralna to ta nieduża puszka z tymi wszystkimi przewodami i nitkami. To sztuczne nerwy w większości. Przewód to specjalny kabel komunikacyjny. Są różnej długości, ale wszystkie wykonane w ten sam sposób – rdzeń to światłowody, otoczone kilkoma warstwami ekranującymi i ochronnymi, z tworzyw natury organicznej. Tak – to bardzo ważny szczegół. Niby są to zwykłe światłowody, ale w badaniach wyszło, że bez tych odpowiednich warstw są jakieś problemy z komunikacją umysł – maszyna. To także część, którą można wymienić bez konsekwencji działania całego wszczepu. Wiesz, na samym początku była wersja ze zintegrowanym kablem. To rozwiązanie okazało się słabe – nie wiem czy się orientujesz, ale w przypadku jakichkolwiek urządzeń 90% usterek powstaje właśnie w przewodach. Kiedy kabel był zintegrowany trzeba było mocno się grzebać, więc opracowano główną jednostkę cyborgizacji z gniazdem do którego, w razie potrzeby, był podłączany kabel.

Tak to wygląda z zewnątrz.

Na samym początku trzeba usunąć czaszkę tuż za uchem z lewej lub prawej strony. Potem delikatnie wprowadza się sztuczne nerwy wszczepu do wnętrza – tak do mózgu. Nie na chybił trafił – większość podłącza się do mózdzku, części mózgowia odpowiedzialnej za koordynację ruchową. Kilka nitek idzie do mózgu oraz kilka do pnia mózgu. W ten sposób zapewniamy odpowiedni przepływ informacji. Wszystkie sztuczne nerwy wychodzą z jednostki centralnej wszczepu – to bardzo skomplikowany układ tłumaczący. Jego zadanie jest proste – wytłumaczyć mózgowi



informacje płynące z przewodu komunikacyjnego oraz tłumaczyć polecenia mózgowie urządzeniu podpiętemu do złącza. Taka jednostka kierująca – bez tego elementu ludzki mózg nie byłby w stanie zrozumieć napływających informacji oraz komunikować się z urządzeniem. Jednostka centralna przytwierdzana jest w taki sposób, aby zakryć ubytek w oponach mózgowych. Osadzona na nich oraz przytwierdzona do czaszki zastępuje wycięty jej fragment. Od tej chwili będziesz miał na głowie małe urządzenie o średnicy ok 5 centymetrów. Gniazdo powinno być zamknięte jeżeli nie jest używane – jest specjalna do tego zatyczka.

Potem trzeba tylko czekać. Sztuczne nerwy dokładnie zasymilują się z mózgowiem, a organizm przyzwyczai się do nowego obiektu. W tym czasie trzeba odpoczywać, bo będą problemy z orientacją w przestrzeni, zawroty głowy, nudności oraz kłopoty z pamięcią. Po kilku tygodniach efekty uboczne ustąpią a wszczep będzie gotowy do użytku.

Co to dokładnie daje? Kiedy podłączysz sprzęt – nieważne jaki – zaczynasz go „czuć” tak jakby był częścią Twojego ciała. To daje lepszą kontrolę nad nim, lepiej panujesz na pojeździe, celniej strzelasz czy dużo szybciej operujesz komputerem.

Współcześnie Posterunkowcy pracują nad odzyskaniem tej technologii. Póki co udało się im odtworzyć proces produkcyjny przewodów komunikacyjnych. Wiesz, to kable najczęściej ulegają uszkodzeniom, więc coś trzeba było zrobić. Oni to produkują, więc jak wamnie Ci przewód to jedyne miejsce gdzie możesz zdobyć nowy. Wszczepów jeszcze się nie wytwarza, ale z tego co wiem na Posterunku mają ich całkiem niezłe zasoby – podobno szykują nowy oddział, w którym wszyscy będą wyposażeni w smartzłącza i sprzęt do tego przystosowany. Tak słyszałem.

DZIAŁANIE: Wszczep aktywuje się automatycznie po podłączeniu sprzętu. Przez trzy tury trwa synchronizacja z urządzeniem. Po tym czasie aż do chwili odłączenia przewodu komunikacyjnego we wszystkich testach związanych z tym urządzeniem masz w Suwaku dwa poziomy łatwiej.

OPERACJA: Jednoetapowa z utrudnieniem 80%, powodująca dwie rany ciężkie. Długi czas rekonwalescencji z efektami ubocznymi.

RYZYKO WYSTĄPIENIA BŁĘDU: 8

BŁĄD: W tym przypadku można popsuć tylko jedno – zła asymilacja sztucznych nerwów z mózgowiem. Jeżeli wyrzucisz na dwóch kościach 20 podczas testów z tym urządzeniem masz zapaść synaptyczną. Padasz bez czucia na głębie, patrzysz się tępo w przestrzeń, a z gęby cieknie Ci ślina. Ile to potrwa? Cholera wie – czasem kilka chwil a czasem kilka dni. Słyszałem o przypadku przebywania w zapaści ponad dwa tygodnie, ale delikwent zmarł z odwodnienia – kumple nie poili go w ogóle. Debile swoją drogą. Nie ma na to recepty, nie ma sposobu – jak wpadniesz to nie wiadomo ile to potrwa.

DOSTĘPNOŚĆ: Znacznie poniżej 1% (decyzja MG, nie kości)

CENA: 20 000 gambli za wszczep i 100 gambli za metr przewodu; sprzęt przystosowany do sprzężenia jest dwa razy droższy.

Dodatki do cyberkończyn

W końcu tu dotarłeś. Pewnie już zapomniłeś o tych punktach Dodatków do kończyn, prawda? No przyznaj – zapomniłeś.

Nic nie szkodzi. Ważne jest jedno – różne warianty cyberkończyn



mają różną ich ilość na Dodatki. A tutaj te wszystkie dodatki są opisane, następującymi parametrami:

OPIS: Pełni tę samą funkcję co w przypadku wszystkich cyborgizacji, czyli dokładny opis. Jak to wygląda, jak działa, z czego zbudowane – te informacje znajdziesz tutaj.

DZIAŁANIE: Czyli jak to wygląda z punktu widzenia mechaniki gry.

INSTALACJA: W tym miejscu będą podane testy o jakiej trudności i jakich umiejętności należy zdać, aby zainstalować Dodatek w cyberkończynie.

WIELKOŚĆ: Pamiętaj, w przypadku każdej cyberkończyny mówiłem, że masz klika punktów na Dodatki. Więc nie możesz zainstalować Dodatków o większej Wielkości niż ów limit punktów. Rozumiesz?

DOSTĘPNOŚĆ: To chyba oczywiste.

CENA: Naturalnie, w gambiach.

Pazury

OPIS: Małe ostrza z wysokiej jakości włókna węglowego, instalowane w czubkach palców. Takie paznokcie, ale dużo twardsze, ostre jak brzytwy i bardzo dyskretne. Mogą posłużyć za broń, można nimi przeciąć więzy lub podrapać komuś lakier na samochodzie.

DZIAŁANIE: Wysłunięcie pazurów trwa jeden segment. Nie uważa się ich za broń – czyli w czasie walki stosuje się zasady walki na pięści lub sztuk walki. Obrażenia? Jak pięści z tą różnicą, że zadajesz prawdziwe a nie siniaki.

INSTALACJA: Wymagane są dwa testy. Pierwszy Mechaniki z utrudnieniem 40% i drugi Elektroniki z utrudnieniem 60%.

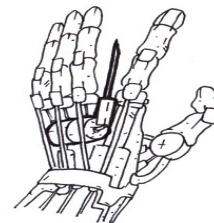
WIELKOŚĆ: 1

DOSTĘPNOŚĆ: 40%

CENA: 190 gambli

Strzykawka

OPIS: Małe cacko instalowane w dłoni. W śródręczu umieszcza się mały zbiorniczek, który łączony jest igłą wysuwającą z wierzchu dłoni się po odpowiednim ułożeniu palców. Nie to nie jest broń – igła może do delikatnych nie należy, ale łatwo ją złamać lub wygiąć. Potem po odpowiednim ruchu palcami następuje wstrzyknięcie zawartości zbiorniczka. A co można w nim przechowywać? Niemal dowolną substancję – medykamenty, lekarstwa, narkotyki, trucizny. Nie, kwasu nie da się w nim przechować – zbiorniczek mimo, że jest wytrzymały, nie jest odporny na działanie substancji żrących. No i igła jest za cienka żeby można było je wstrzykiwać. Czemu za cienka? Kwasy są nieco gęstsze niż normalne płyny, dlatego.



DZIAŁANIE: Wysłunięcie igły trwa 1 segment, wstrzyknięcie zawartości zbiorniczka kolejne 2. Ciecz wypuszczana jest pod małym ciśnieniem – można nią „strzelić” na ok. 1,5 metra. Zbiorniczek mieści 100 mililitrów. Jak przekłada się to na dawki? Zależy od substancji.

INSTALACJA: Dwa testy – mechanika z utrudnieniem 40% oraz



elektronika z utrudnieniem 20%.

WIELKOŚĆ: 1

DOSTĘPNOŚĆ: 25%

CENA: 150 gambli

Magnetyczny uchwyt

OPIS: Mały ale bardzo silny elektromagnes montowany w śródręczu. Uaktywniany poprzez specyficzny ruch palcami. Tak długo jak jest włączony nie wypuścisz metalowego przedmiotu trzymanego w ręku. Albo inaczej – nie wypuścisz go przypadkiem, bo wyrwać nadal można – potrzeba na to trochę siły, ale dla dorosłego człowieka to raczej nie problem. O ile będzie miał sprzyjające warunki.

DZIAŁANIE: Aktywujesz w przeciągu segmentu. Do póki działa nie możesz przypadkiem zgubić metalowego przedmiotu, trzymanego w ręku. Żeby go wyrwać potrzeba akcji za 2 segmenty i Trudnego testu Budowy – pod warunkiem, że masz rozkurczone palce. Można także używać magnesu do przyciągania niedużych metalowych obiektów z odległości ok 0,5 metra.

INSTALACJA: Dwa testy – Mechaniki z utrudnieniem 30% oraz Elektroniki bez utrudnienia.

WIELKOŚĆ: 1

DOSTĘPNOŚĆ: 40%

CENA: 110 gambli

Rozpruwacze

OPIS: Na całej długości przedramienia instalowana jest nieduża nabudowa, kryjąca w sobie dwa długie ostrza. Ostrza wykonane z węglowego włókna, aczkolwiek widziałem współczesne modyfikacje z ostrzami ze zwykłej stali. Po mocnym odgięciu nadgarstka wyskakują na zewnątrz. Aby je ukryć należy zwolnić blokadę i wsunąć do środka.



DZIAŁANIE: W walce traktowane jak nóż. Wysuwają się w ciągu 1 segmentu. Wszczep z włókna ma lepsze parametry i dlatego, przy określaniu poziomu obrażeń należy stosować modyfikator +5 do Budowy.

INSTALACJA: Test Mechaniki z utrudnieniem 40% oraz Elektroniki z utrudnieniem 20%.

WIELKOŚĆ: 3

DOSTĘPNOŚĆ: 35%

CENA: 150 gambli (stal); 350 gambli (włókno)

Ostrze

OPIS: Piętnaście centymetrów hartowanej stali naostrzonej jak brzytwa w Twojej stopie. Mocne uderzenie piętą przy pełnym podparciu stopy i masz je na wierzchu. Nie martw się – nie będzie się wysuwać podczas chodzenia. Podczas biegania też nie. Może podczas zeskoków z



dużych wysokości, ale w takim wypadku wysunięte ostrze to ostatnia rzecz o którą powinieneś się martwić.

DZIAŁANIE: Wysuwa się w przeciągu 1 segmentu. Traktowane jak nóż ale zadaje o 1 stopień poważniejsze rany. Brak modyfikatorów Zręczności w ataku/obronie.

INSTALACJA: Test Mechaniki z utrudnieniem 50% i Elektroniki z 30%.

WIELKOŚĆ: 1

DOSTĘPNOŚĆ: 15%

CENA: 120 gambli

Wzmocnienie

OPIS: Pancerne odpowiednio wyprofilowane płytki, montowane na sztuczne kończyny. Po co? A po co nosi się pancerz? To nie zadawaj głupich pytań, ok? Nie ograniczają manewrowości.

DZIAŁANIE: Kończyna zostaje wyposażona w pancerz – *lekki* lub *średni*.

INSTALACJA: Mechanika 20% utrudnienia.

WIELKOŚĆ: Pancerz *lekki*: 1 dla dłoni/stopy, 2 dla przedramienia/goleni, 3 dla pełnych kończyn. Pancerz *średni*: 3 dla przedramienia/goleni, 4 dla pełnych kończyn.

DOSTĘPNOŚĆ: 75%

CENA: Pancerz *lekki*: 50 gambli za punkt WIELKOŚCI. Pancerz *średni*: 70 gambli za punkt WIELKOŚCI.

Analizator chemiczny

OPIS: Pierwszy krok to instalacja czujnika w śródreczu. Drugi – samego analizatora w przedramieniu. Także w przedramieniu masz ukryty pod pokrywą ekran analizatora. Działa jak analogiczne wyposażenie osobne. Bardzo praktyczna rzecz, przydatna niemal na każdym kroku.

DZIAŁANIE: Przykładasz dłoń do przedmiotu badań (cieczy, ciała stałego, żywności, itd.) i po ok. minucie na ekranie wyświetla Ci się wynik analizy.

INSTALACJA: Mechanika z utrudnieniem 30% i Elektronika z utrudnieniem 70%.

WIELKOŚĆ: 2

DOSTĘPNOŚĆ: 1%

CENA: 550 gambli

Ośłona przed EMP

OPIS: Tylko mi nie mów, że nie wiedziałeś. Naprawdę? Przecież cyborgizacja to taka sama elektronika jak wszystko inne i tak samo wrażliwa na wyładowania elektromagnetyczne. Dzięki tym ekranom Twoje sztuczne kończyny będą odporne na EMP, wyładowania elektrostatyczne oraz inne promieniowanie zabójcze dla elektroniki.

DZIAŁANIE: Nie trzeba nic tłumaczyć.



INSTALACJA: Mechanika z utrudnieniem 35%

WIELKOŚĆ: 1 dla dłoni/stopy, 2 dla przedramienia/goleni, 3 dla pełnych kończyn

DOSTĘPNOŚĆ: 10%

CENA: 80 gambli za punkt WIELKOŚCI

Wewnętrzny pistolet

OPIS: Jak znajdziesz dobrego fachowca – np. mnie – to można w sztuczną rękę wbudować nieduży pistolet. Nie licz na armatę pokroju Pustynnego Orła. Ta broń to uniwersalny model o parametrach zbliżonych do zwyczajnych „dziewiątek”. Podstawową zaletą jest praktycznie zerowa szansa na wykrycie – lufa ukryta jest w przegubie, u podstawy nadgarstka, a magazynek ukryty w przedramieniu. W celu zaoszczędzenia miejsca zastosowano podobne rozwiązanie jak w P90. Wszystkie operacje – strzelanie, przeładowanie – wykonuje się za pomocą odpowiednich ruchów nadgarstka. Ale magazynek musisz uzupełniać własnoręcznie.

DZIAŁANIE: Wasz w łapce pistolet, zadający *lekke* obrażenia, posiadający 1 punkt przebicia pancerza z magazynkiem na 10 pestek kaliber 9 mm. Oprócz tego Dobra amunicja i Niecelny. Uzupełnienie magazynka trwa ok. 5 minut – musisz zdjąć osłonę z przedramienia, otworzyć draństwo, uzupełnić pestkami i zamknąć.

INSTALACJA: Mechanika 55%, Elektronika 30% i Rusznikarstwo 30%.

WIELKOŚĆ: 3

DOSTĘPNOŚĆ: 15%

CENA: 350 gambli

Przystosowanie

OPIS: To jest opcja do poprzedniego Dodatku. Kosztem miejsca można zmienić nieco parametry wbudowanej spluwy – zwiększyć kaliber, albo szybkostrzelność, powiększyć pojemność magazynka albo poprawić celność. Do wyboru do koloru – w granicach rozsądku.

DZIAŁANIE: Masz dwie dodatkowe opcje do wybory z poniższych:

- powiększony magazynek: do 20 pocisków (uzupełnienie magazynka ok 10 minut);
- powiększona szybkostrzelność: Szybkostrzelność: 3 seria Krótka;
- mocny kaliber: .45 (Obrażenia: *Ciężkie*, Punkty Przebicia: 0)
- poprawienie celności: celownik laserowy, niweluje zasadę Niecelny;

INSTALACJA: Mechanika 60% oraz Elektronika 35%

WIELKOŚĆ: 2

DOSTĘPNOŚĆ: 5%

CENA: 400 gambli

Świetlik

OPIS: Mała przydatna zabawka. Konstrukcja złożona z małego szklanego klosza oraz korpusu. Klosz zawiera w sobie zestaw silnych diod,



a jego powierzchnia jest tak ukształtowana, żeby wzmacniać ich iluminację. Wykonane ze szkła pancernego. Klosz montowany jest we wnętrzu dłoni i zajmuje niemal całe śródreżce. Nie odróżnia się niczym od reszty wszczepu aż do chwili aktywacji. Korpus to układ zasilający – regulujący, umieszczany w przedramieniu. Panel sterujący ukryty jest pod klapką, oczywiście na przedramieniu. Zawiera własną baterię, ładowaną z energii zasilającej cyberkończynę.

Teraz zapewne zapytasz po co Ci to? Po pierwsze – latarka. Masz zawsze pod ręką, nie ma problemu z bateriami, z przepalonymi żarówkami (diody są bardzo żywotne i mają niesamowicie niską awaryjność) oraz z potłuczonymi szybkami. Po drugie – można użyć jako flash bang. Właściwie bez ogłuszenia, samo oślepienie, ale w razie czego i tak bardzo przydatna sprawa.

DZIAŁANIE: W trybie latarki emitowane światło jest widoczne z odległości ok 1 kilometra, bardzo dobrze oświetla przestrzeń na odległości ok 25 metrów. W tym trybie pracy pełna bateria wystarcza na 5 godzin. Można przełączyć w tryb oszczędny – światło słabe, widoczne z odległości ok 200 metrów, oświetlające przestrzeń na odległość ok 5 metrów, czas działania na pełnej baterii ok 20 godzin. Ostatni tryb – 1 dioda – może być stosowane jako latarka podręczna. Światło widoczne z odległości ok 50 metrów, oświetla przestrzeń w odległości pół metra i może pracować na pełnej baterii ok 5 dni. Flash bang – bardzo ostre światło (rzędu 50 milionów kandel), widoczne z odległości 10 kilometrów. Oślepia tylko cele mające źródło rozbłysku w polu widzenia. Osoby będące w bezpośredniej odległości otrzymują karę 120% do wszystkich działań (kara maleje o 5% za każdą Turę). Osoby oddalone o 5 metrów otrzymują karę 110% (kara maleje o 5% za każdą Turę) i tak dalej – czyli za każde pełne 5 metrów od źródła rozbłysku kara maleje o 10%. W pełni naładowana bateria wystarcza na 2 rozbłyski, z odstępem czasowym co najmniej 10 Tur. W razie braku wystarczającego poziomu energii rozbłysk nie nastąpi. Efekty oślepienia się nie sumują (tzn. utrudnienia wynikające z oślepienia nie dodają się do siebie, ale wyższy modyfikator zastępuje niższy). Bateria ładuje się automatycznie, w czasie nieużytkowania wszczepu, a do pełna ładuje się w ciągu 24 godzin. Przełączanie między trybami zajmuje 1 segment.

INSTALACJA: Mechanika 45% i Elektronika 60%

WIELKOŚĆ: 3

DOSTĘPNOŚĆ: 5%

CENA: 600 gambli

Kabura

OPIS: Ciekawe cacko, ale tylko dla ludzi z pełną cybernogą. Montowana w udzie, składa się z dwóch pokryw zewnętrznych, stelażu na broń oraz mechanizmu zwalnającego. Po uruchomieniu pokryw odskakują i wysuwa się stelaż z bronią. Prosto w rękę – o ile trzymasz ją przy nodze. Zalety kabury są oczywiste – po pierwsze dyskrecja. Po drugie – szybkie wydobycie. Po trzecie – broń zawsze pod ręką. Po czwarte – takiej broni nikt inny Ci stamtąd nie wyciągnie. No chyba, że rozpruje Ci całą nogę, ale wtedy nie będziesz martwił się swoją zabawką. Lub zna Twój tajemny mechanizm zwalnający. Wada jest tylko jedna – przestrzeń. Największe kopyto jakie możesz tam schować to Pustynny Orzeł. Cokolwiek o większych gabarytach odpada. Jak kabura się zamyka? Automatycznie po umieszczeniu broni w stelażu. Lub po wciśnięciu chwytaka rękojęści.

DZIAŁANIE: Dobycie broni zajmuje 1 segment. Schowanie trzy.



Niemożliwe do wypatrzenia, nawet przez osoby znające się na rzeczy.

INSTALACJA: Mechanika z utrudnieniem 25% oraz Elektronika z utrudnieniem 55%

WIELKOŚĆ: 4 (niezależnie od wielkości może być instalowany jedynie w pełnej cybernodze)

DOSTĘPNOŚĆ: 10%

CENA: 650 gambli

Schowek

OPIS: Bardzo prosta rzecz – tu i ówdzie wywala się trochę zbędnego złomu i robi się przestrzeń bagażowa. Cudeńko dla przemytników. Bardzo dyskretny schowek na co tylko chcesz – do póki nie pokażesz nikto nie będzie wiedział, że masz coś takiego. Możesz bawić się w magika.

DZIAŁANIE: Montowane w dowolnej kończynie. Za każdy punkt Wielkości Schowek ma pół litra ładowności. O zabezpieczenie zawartości musisz zadbać sam. Niemożliwy do wykrycia.

INSTALACJA: Mechanika 35%

WIELKOŚĆ: od 2 wzwyż

DOSTĘPNOŚĆ: 15%

CENA: 65 gambli za punkt Wielkości

Frederick postawił koło starego mikroskopu papierową tackę, na której ułożył preparaty. Stary stolik był nierówny. Za dwie godziny miało wzejść słońce- jeszcze przez około półtorej godziny na pustyni będzie cicho i spokojnie. Przetarł oczy i ostrożnie spojrzał w prowizoryczny peryskop wystający z sufitu. Pomiędzy ruinami miasta nie znalazł nawet śladu życia. To go nie obchodziło. Okolica była wymarła i do świtu można było skupić się na robocie. Odstawił peryskop i powrócił do preparatów i mikroskopu. Przetarł oczy i ostrożnie spojrzał w okular mikroskopu. Oglądał kolejne próbki wody. Szukał śladów życia...



ROZDZIAŁ III

Gadżety

„Max wiedział, że popełnił błąd. Nie trzeba było kraść tego paliwa, no ale co się stało, to się nie odstanie, w tej chwili liczyło się tylko to, że na ogonie miał ze 20 różnego rodzaju pojazdów, a jakiś typ właśnie próbował mu wskoczyć na maskę...”

- Dobra, wyłącz już tego Mad Maxa. Tą trójwymiarową czwórkę dostaniesz za 20 gambli, więc szybka decyzja, bierzesz, czy nie? - Starszy, brodaty mężczyzna o długich, prostych włosach i posturze patyczaka wstał znad stołu zasypanego różnego rodzaju elektroniką. W powietrzu unosił się zapach kalafonii, rozgrzanej cyny i świeżo zaparzonej kawy.

- Gotowe, Dishmakera możesz już zabrać do szefa. A właśnie, słuchaj, czy on zawsze jest taki niecierpliwy? Robiłem mu go przez trzy dni, a w tym czasie odwiedziło mnie chyba z dziesięciu gówniarzy, pytając czy już zrobione. Szefu chce to, szefu chce tamto, jak ty znosisz tego Shulza? A właśnie, przywiozłem ostatnio kilka nowych rzeczy, niestety nie wszystkie zdążyłem jeszcze przerobić, żeby nie kontaktowało się z Molochem. Internet to twój wróg, pamiętaj!

Mówiąc to, człowiek w prawie białym kitlu wskazał na swoją zagrzybioną piwnicę, zastawioną pozostałościami przedwojennej cywilizacji, która jeszcze nie tak dawno egzystowała w najlepsze. Regały uginały się od lodówek, tosterów, automatycznych odkurzaczy i wielu innych rzeczy, które obecnie, bez przeróbek właściwie nie były już nikomu potrzebne, a czasem wręcz ścigały kłopoty. Ale Elektryczny Joey był mistrzem przeróbek. Wiedział, że każdy sprzęt może być potrzebny, choćby wyglądał na kompletnie bezużyteczny. Ten pięćdziesięciolatek wsławił się tym, że wykorzystał kiedyś automatyczny odkurzacz do tego, aby wkraść się do jednej z baz Molocha. A co robił teraz? Teraz, schodząc po schodach, podrapał się po swojej tłustej czuprynie.

- Słuchaj, jeśli chodzi o tego Dishmakera, to udało mi się go przeprogramować tak, że teraz można już pod niego podłączyć komputer. Możesz robić z butelek co tylko zapragniesz. Pokażę ci, co mam jeszcze w moim małym składziku, a musisz wiedzieć, że pracują dla mnie najlepsi łowcy, tacy jak Jack Hurricane, czy Alfredo Lupez. Poza tym to jest działający sprzęt, w odróżnieniu od 90% tego, co znajdziesz na ulicy. A więc patrz i podziwiaj, załóżę się, że coś cię zainteresuje. O, popatrz chociażby na to...

Autobusowy kontroler materiałów zabronionych

Pokażę ci coś, co kiedyś było standardowym wyposażeniem prawie każdego autobusu miejskiego. Zwykła bramka, taka jak w tych wszystkich supermarketach przy wyjściu z kas, ta jednak nie wykrywa skradzionych rzeczy. Prześwietla cię i jeśli rozpozna broń, sprawdza jej chip. Jeśli właściciel zgadza się z osobą noszącą broń, nic się nie dzieje. Jeśli nie – wysyła cichy sygnał do kierowcy. Podobnie, jeśli wykryje cząsteczki materiału wybuchowego, narkotyków lub czegoś, co na prześwietleniu wygląda jak materiały wybuchowe. Jak dla mnie bomba.

Cena: 200 Gambli (z działającą bazą danych)



Dostępność: 10%

Występowanie: Autobusy, tramwaje, metro.

Automatyczny odkurzacz

Chcesz mieć zadbane dom? To kup ode mnie ten odkurzacz. Po co ci on? Haha! Ale pytanie! Słuchaj, tobie do niczego się nie przyda, ale mi kiedyś pomógł zinfiltrować bazę molocha! Jak? Bo widzisz, ten odkurzacz ma funkcję samosprzątania. Stawiasz go w mieszkaniu, którego nie zna, a on wykonuje objazd. Sprzątając, zapamiętuje rozkład pomieszczeń, żeby następnym razem być bardziej efektywnym. Po sprzątnięciu wraca do bazy dokupującej, żeby się naładować. Jeśli nie zdąży posprzątać wszystkiego za jednym razem, wraca do bazy, ładuje się i zaczyna znowu od miejsca, w którym skończył. A teraz wyobraź sobie, że montujesz mu identyfikator z jakiegoś robota molocha, dysk twardy i kamerę, a za zadanie wyznaczasz mu odkurzyć tę bazę. Nie ma sygnału z zewnątrz, więc moloch nie może cię namierzyć, a ty, kawałek po kawałku zdobywasz informacje...

Cena: 20 gambli

Dostępność: 35%

Występowanie: wiele mieszkań, sklepy AGD, hipermarkety

Buty ucieczki

Skreśliłeś kiedyś kostkę uciekając przed przerośniętym aligatorem? Nigdy więcej! Te buty są zrobione z materiału, który usztywnia się pod wpływem nadmiernego zginania i skręcania. Nie pozwoli twojej nodze wykręcić się za bardzo, gdy niezbyt fortunnie wylądujesz na kamieniu. Podobno kiedyś wszyscy ochroniarze lordów zła nosili kołnierze z tego materiału. Nie wiem po co, hehe.

Cena: 40 gambli

Dostępność: 30%

Występowanie: Sklepy turystyczne

Detektor metalu

Praktyczne urządzenie stanowiące rozwinięcie zwykłego Detektora ruchu. Tamta zabawka nastawiona jest na wszystko, ta tylko na obiekty wykonane z metalu. Albo z jakimś metalowym elementem. Wygląda toto jak walizka, a po rozłożeniu jak mini stanowisko radarowe. Tak, z obracaną anteną. Działa na baterie albo na prąd bezpośrednio z gniazdka lub generatora. Bateria to trwały akumulator, ładowany z sieci – oczywiście przy wyłączonym urządzeniu.

Jak to działa? W promieniu 100 metrów wykrywa każdy ruchowy obiekt metalowy o gabarytach nie mniejszych niż mysz. Czyli rozstawiasz, uruchamiasz i wiesz, że żadne paskudztwo do Ciebie nie podchodzi. Deficytowy i kosztowny towar.

Reguła: Na zasilaniu sieciowym pracować może bez przerwy. Akumulator ładuje się przez 6 godzin i wystarcza na 48 godzin nieustannej pracy. Wykrywa każdy metalowy obiekt o gabarytach myszy, poruszający się w promieniu 100 metrów od urządzenia.

Dostępność: 5%



Cena: 200 gambli

Występowanie: Czysty fart

Detektor ruchu

Solidnej wielkości waliza, ważąca ok 20 kilogramów. Po rozłożeniu i podłączeniu to stacja wykrywania ruchu. Taki mini – radar nastawiony na mniejsze obiekty oraz mniejszy obszar. Przydatne urządzenie jak diabli. Minus ma jeden – wykrywa każdy ruchomy obiekt wielkości myszy w promieniu działania, więc jeżeli jesteś w okolicy bogatej w faunę to odczyty będą obfite – rozumiesz co mam na myśli? Wtedy tylko uważna obserwacja ekranu może pomóc zidentyfikować podchodzące do obozowiska obiekty.

Może pracować na zasilaniu sieciowym lub akumulatorach. W momencie detekcji każdemu obiektowi automatycznie nadaje dźwięk o innym tonie, a na ekranie wyświetla jego położenie względem siebie oraz szacunkową prędkość poruszania się.

Reguła: Na zasilaniu sieciowym pracować może bez przerwy. Akumulator ładuje się przez 6 godzin i wystarcza na 48 godzin nieustannej pracy. Wykrywa każdy metalowy obiekt o gabarytach myszy, poruszający się w promieniu 300 metrów od urządzenia.

Dostępność: 10%

Cena: 170 gambli

Występowanie: Czysty fart

Dishmaker

Wygląda jak piekarnik, ale to coś innego. Jest to urządzenie do robienia zastawy stołowej. Do czego ci to? Już mówię. To coś ma dwie funkcje. Po pierwsze bardzo szybko robi okrągłe rzeczy, takie jak miski czy kubki, działa wtedy jak garncarz kształtując zmięczony plastik. Po drugie może robić nieco bardziej skomplikowane elementy, na przykład widelce, dzięki wbudowanemu modułowi natryskiwarki warstwowej. To jednak trwa nieco dłużej. Z plastiku jest więc w stanie zrobić praktycznie wszystko, a możesz do niego włożyć nawet puste butelki. Niestety w swojej podstawowej pamięci ma zaprogramowaną jedynie zastawę stołową. Wystarczy ją jednak przeprogramować i możesz stworzyć rzecz o dowolnym kształcie. Nie, nowych progów i spoilerów do twojego Chevy nie stworzy. Bo musisz wiedzieć, że rozmiar się jednak liczy. Jest też jeszcze jeden minus – żre prąd jak cholera.

Cena: 50 Gambli zwykła, 150 z dobudowanym łączem komputerowym i oprogramowaniem.

Dostępność: 15%

Występowanie: Sklepy RTV

Drukarka Trójwymiarowa

Czas na coś, co można podłączyć do dowolnego komputera. To drukarka. Jednak to, co w niej niezwykle to, to, że drukuje w trójwymiarze. Jak to działa? Widzisz, w cardrigellach jest specjalna substancja, która po zastygnięciu przypomina plastik. Każdy cardrige jest w innym kolorze. Łącznie w drukarce jest ich sześć: czarny, biały,



czerwony, żółty, zielony i niebieski. Drukarka po prostu natryskuje kolejne warstwy, tworząc dokładną kopię obiektu, łącznie z kolorem. Jakbyś przekroił taki, powiedzmy, statek, to jeśli na modelu byłaby ładownia, to tutaj też. Urządzenie jest bardzo dokładne, ale niestety źle jest ze spoiwem, już prawie nigdzie nie można go dostać.

Cena: 100 gambli drukarka, 20 cardrige

Dostępność: 5% cardrige, 10% drukarka

Występowanie: Sklepy komputerowe

Dysk holograficzny

Popatrz na tego pomarańczowego CDka, czy jest coś, co odróżnia go od zwykłej płytki? Tak, ten nadruk: 3,5TB. Ile to jest jeden TB? Niewiele, około tysiąc GB. Imponujące, prawda? Widzisz, cały pic polega na tym, że na tej płycie obraz nie jest nagrywany jak na CD, dwuwymiarowo, ale trójwymiarowo. Zależnie od pochylenia lasera możesz odczytywać różne dane. Przydatne, jak chcesz nagrać całe swoje życie.

Cena: 50 Gambli za czystą sztukę, 100 za czytnik/nagrywarkę

Dostępność: 20%

Występowanie: Sklepy Komputerowe

E-papier

Pokażę ci coś, co na pewno skojarzy ci się ze średniowieczem. Nie, nie mam na myśli Żelaznej Dziewicy, chodzi mi o tą tubę z przyciskami. Pociągnij za ten koniec, a się rozwinie. Czeka, włożę baterie. O, już. To co widzisz na tej białej folii to lista książek, które możesz wyświetlić. Tak, jest tego trochę, łącznie jakieś 2000 sztuk. A wszystko rozwijane niczym na średniowiecznym zwoju. Kartki i listę książek przeczucasz przyciskami, więc obsługa jest dziecinnie prosta. Kiedyś były internetowe biblioteki, ale teraz nie ma Internetu, więc wiele nowszych książek przepadło, bo mało kto drukował je na papierze. Tego typu urządzeń było za to mnóstwo. No i nie potrzebowałeś lampki nocnej. Lub latarki i kocyka, hehe.

Cena: 50 Gambli

Dostępność: 30%

Występowanie: sklepy z elektroniką i komputerowe

Egzoszkielec cywilny HAL 1000

Może to nie Mech, ale lepszy wróbel w garści niż gołąb na dachu. To coś, gdy już w to wejdiesz potrafi podnosić nawet 3 razy tyle, co ty sam. Nie trzeba go nigdzie podłączać, robić sobie jakichś dziur w ciele itd. Jedna bateria starcza na pół dnia pracy, ale działa na akumulatorki. Był używany przede wszystkim przez osoby z niedowładem kończyn, lekkim paraliżem czy zanikiem mięśni. Po 2014 szybko upowszechnił się w służbach ratowniczych, szczególnie na zachodnim wybrzeżu. Obecnie również ratuje życie. Pomagając utrzymać M60 w łapach.

Zasady: Pozwala podnosić 3 razy więcej niż twój normalny udźwig. Komplet baterii (200W) starcza na 24 godziny pracy

Cena: 250 Gambli



Dostępność: 5%

Występowanie: remizy strażackie, sklepy ze sprzętem do rehabilitacji

Elektryczna lodówka turystyczna

Zbyt dużo to tutaj nie trzeba wyjaśniać. Po tym, jak wprowadzono na rynek te wszystkie przenośne generatory, opłacało się robić lodówki turystyczne na prąd. Stosunkowo to niewielkie, ale możesz schłodzić piwo i nie potrzebne są żadne wkłady, jak to było w lodówkach z początku wieku. Na dodatek możesz ją podłączyć do gniazda zapalniczki w samochodzie, a na wieku ma baterie słoneczne.

Cena: 55 Gambli

Dostępność: 30%

Występowanie: Sklepy turystyczne, hipermarkety

Generator ciepły

Witaj w dziale generatorów prądu. Pokażę ci tu kilka urządzeń, które są nieocenione, gdy masz cokolwiek, co działa na energię elektryczną. Popatrz chociażby na to. Wbrew pozorom to nie jakiś dziwny młotek, tylko rodzaj generatora. Wygląda kosmicznie, a działa na całkiem prostej zasadzie. Ten dłuższy koniec wkładasz w ognisko i czekasz. Po jakiś 10 minutach zaczyna generować prąd. Nie jakiś kosmiczny – ledwo by wystarczył na zasilenie nowoczesnego TV, ale żeby naładować akumulator albo ładowarkę innego ustrojstwa wystarczy. A jak to działa? Ostatnio jakiś dociekliwy jesteś. Widzisz, w tej rurce jest ciecz, a w grubszej części zestaw płytek bimetalowych oraz układów elektrotermicznych. Ciecz absorbuje ciepło ognia a reszta układów przetwarza je na prąd. Proste, a jak działa! Tylko tego nie rozwalaj, żeby się napić, bo to jakieś świństwo, a nie woda.

Cena: 85 Gambli

Dostępność: 10%

Występowanie: Sklepy turystyczne

Generator Kinetyczny

Najczęściej ma postać stelaża do plecaka, chociaż nie zawsze. Ten rodzaj generatora produkuje prąd, kiedy chodzisz. Przerabia wahadłowy ruch twoich bioder i ramion na prąd. Daje to przy szybkim marszu około 50W, a za to możesz słuchać sobie muzyki i czytać książki na e-papierze za darmo. Czy to nie okazja?

Cena: 45 gambli

Dostępność: 10%

Występowanie: Sklepy turystyczne

Generator solarny

Wygląda jak karimata z kabelkiem, ale tak naprawdę to bateria słoneczna. Możesz to sobie powiesić na plecaku, przykleić na maskę, czy co tam sobie wymyślisz, a w zamian dostajesz to, czego bezskutecznie poszukuje niejeden właściciel golarki elektrycznej - prąd. W bardzo



słoneczny dzień na pustyni jest w stanie wyrobić około 150W. Wtyczka jest zwykła, chociaż można podłączyć krokodylki na akumulator lub taką samochodową. Możesz to na dodatek dowolnie przycinać i wyginać, jednym słowem origami, tylko lepiej później zaizoluj boki. Wiesz, że przed wojną niektórzy wykładali tym dachy?

Cena: 75 Gambli

Moc: max 150W w bezchmurny, słoneczny dzień

Wielkość: 1.5m x 0.5m, grubość po zwinięciu- 7cm

Dostępność: 10%

Występowanie: Sklepy turystyczne lub budowlane

Gorący kubek z podgrzewaniem

Co się będę rozpisywał, to takie danie w pięć minut, tyle, że nie musisz dolewać wody, wystarczy pociągnąć za sznurek

Cena: +5 Gambli do ceny żarcia

Dostępność: 30%,

Występowanie: Hipermarkety i spożywczaki

Gumowe ucho

Niewielki elektroniczny szpiegowski gadżet, który wkładasz do ucha. Wzmacnia dźwięki, dzięki czemu możesz podsłuchać co dzieje się za ścianą, usłyszeć szeptanie w sąsiednim pokoju czy też nie zostać zaskoczonym przez kogoś skradającego się do waszego obozu. Urządzenie posiada pięć stopni głośności. Uważaj tylko żeby ktoś nagle nie krzyknął ci do ucha kiedy masz ustawione na piątkę...

Reguła: Dodaje, w zależności od ustawienia, od 1 do 5 punktów do umiejętności nasłuchiwanie (nie wpływa na suwak), bezużyteczne w głośnych i zatłoczonych miejscach

Dostępność: 5%

Cena: 20 gambli



Inteligentna maska przeciwgazowa

Pozornie wygląda jak nieco udziwniona maska p-gaz. Udziwniona bo ma zestaw filtrów na takim jakby bębnie, jak w rewolwerach. Oprócz tego napakowana jest elektronika. Sama wyczuwa, jakie substancje są w powietrzu, a że ma rewolwerowo zmieniane filtry, sprawia, że jesteś chroniony praktycznie przed każdą substancją. Alarmuje cię także, kiedy musisz ją nałożyć. Fajny gadżet, ale jeśli przebywałbyś z Jackie'm szybko wyczerpałyby się jej baterie. Wiesz kto to Jack?

Cena: 100 Gambli

Dostępność: 10%

Występowanie: Składy wojskowe

Kamera bezprzewodowa

To już nie jest zabawka. Silna (i jednocześnie mała) kamera filmuje w rozdzielczości 1024x768, zapisując obraz we własnej pamięci





(wystarcza na 6 godzin) lub przesyła drogą radiową do odpowiednio skonfigurowanego odbiornika (np. laptopa z modemem) na odległość 50 metrów. W zależności od ustawienia, filmuje cały czas lub aktywuje się czujnikiem ruchu i wyłącza kiedy ruch ustaje. Bateria – akumulator wystarcza na 12 godzin nieprzerwanej pracy lub tydzień stanu czuwania. Urządzenie konfiguruje się przez komputer.

Dostępność: 5%

Cena: 50 gambli

Kamera bezprzewodowa z odbiornikiem/wyświetlaczem

Chcesz znać prawdę? Ta kamerka została zbudowana po to aby umożliwić rodzicom podglądanie co robi ich bobasek w sąsiednim pokoju, więc nie oczekuj żadnych zabójczych parametrów. Niewielka kamerka 640x480, przekazuje dźwięk, może się obracać, sygnał odbieralny jest z 50 metrów przez kontroler z niewielkim ekranikiem LCD. Urządzenie może kontrolować do trzech kamerek naraz. Mówiłem, że to żaden szpiegowski gadżet, no ale na bezrybiu...



Dostępność: 20%

Cena: 10 gambli za kamerę, 10 za kontroler

Kieszonkowy wykrywacz kłamstw

Niewielkie urządzenie elektroniczne, które na podstawie analizy wahań głosu rozmówcy określa czy dana osoba mówi prawdę czy też coś kręci, pokazuje „stopień prawdomówności” na wyświetlaczu w ośmiostopniowej skali (od zwykłej buźki do gęby z długim nosem i rogami). Nie jest to żaden profesjonalny wykrywacz kłamstw, ot, po prostu gadżet, więc nie traktuj go jak wyrocznie.



Reguła: +1 do wykrywania emocji

Dostępność: 15%

Cena: 15 gambli

Krecik

O, a tutaj mam kolejny fajny gadżet. Wygląda jak zdalnie sterowany samochodzik i jest to bliskie prawdzie. Z tą tylko różnicą, że ten używany był do zupełnie innych celów. Bo czymś takim kiedyś ścigali się kanalarze. Z przodu to ma takie wejście jak w wiertarkach, mocowało się tu różne końcówki. Na dodatek taki pojazd ma wbudowaną kamerę z wyjściem AVD w kontrolerze, w pełni konfigurowalne zawieszenie i małe haki do wczepiania się w ściany kanałów. To nie wszystko. Widzisz ten mały otworek z przodu? Stąd można wytrysnąć substancję do przeczyszczania rur lub dowolną inną, byleby była płynna. A na dodatek żadnych kabli. Wiesz, gdyby to było większe, nazwałbym to Batmobilem,



ale i tak pewnie nie zrozumiesz, o co mi chodzi.

Cena: 80 Gambli, baterie nie wliczone

Dostępność: 5%

Występowanie: sklepy specjalistyczne dla hydraulików

Kubek z pamięcią kształtu

Podgrzej to. Tak, teraz to kubek, chociaż przed chwilą przypominało zwinięty w rolkę kawałek plastiku. Widzisz, bo to nie jest zwykły kubek. Jakbyś z tego materiału miał łyżeczkę, to mógłbyś z nią wyprawiać rzeczy, o których nawet Neo nie śnił, a ona powracałaby do pierwotnego kształtu. Jedynym minusem jest to, że pod wpływem ciepła materiał robi się mniej plastyczny, przyjmuje wtedy kształt nadany mu wcześniej. Masz, dam ci jeden gratis. Schowaj do kieszeni.

Cena: 5 gambli

Dostępność: 35%

Występowanie: Wszędzie

Kuchenska z zasilaniem termicznym

Dziwne, co? Nie uwierzysz, gdy powiem ci, co to jest. Tak, to kuchenska. Nie wiesz, na co to chodzi? To proste. Widzisz, kiedyś wymyślili podgrzewacze do rąk, a z czasem udoskonalili tę technologię. Wrzucasz coś takiego w ognisko na około 20 minut, albo stawiasz na gazie, jak garnek. Ale kto teraz ma gaz, co? No więc po dwudziestu minutach, jak się to schłodzi wystarczy włożyć taką małą blaszkę na spódzie i pieruństwo zaczyna grzać. Na jedną godzinę osiąga około 300 stopni. Musisz tylko pamiętać, żeby nie ścisnąć tego w plecaku, bo usmaży ci się nie tylko fasolka...

Cena: 25 gambli

Dostępność: 15%

Występowanie: Sklepy turystyczne

Lakier polimerowy

Pokażę ci „pana utwardzacza”. Nie, nie chodzi mi o Viagrę, ale o tą puszkę. Jeśli miałbym najprościej wyjaśnić, co to jest, powiedziałbym, że to swego rodzaju lakier w sprayu o niezwykłych właściwościach. Jeśli poczekasz 10 minut, aż wyschnie stworzy dosyć elastyczną skorupę odporną na zarysowania, rozciąganie i kwasy. Jak? Podczas schnięcia kolejne cząsteczki łączą się ze sobą bardzo silnymi wiązaniami, tworząc powłokę krystaliczną zabezpieczającą przed wszelkiego rodzaju zużyciem i zmatowieniem pokrywanych części. Tak piszą na opakowaniu...

Cena: 35 Gambli

Dostępność: 10%

Występowanie: Sklepy z farbami, żelazne, budowlane.

Latarka combo

Niewielka, poręczna latareczka w barwach maskujących (do wyboru: „jungle green” oraz „desert sand”). Świeci całkiem mocno (światło widoczne z odległości półtora kilometra), ale najważniejszy jest fakt, że w latareczce wmontowane jest również radio (możesz sobie słuchać audycji z Orbitala lub używać





jako krótkofalówki bez opcji nadawania) oraz megafon. Używa 4 baterii typu AA.

Dostępność: 15%

Cena: 60 gambli (bez bateri)

Latarka halogenowa

Może mówi ci coś siła 20 000 000 candeli? Pewnie nie. Nieważne. W każdym razie, jest to najsilniejsza na świecie przenośna latarka. To „przenośna” to trochę umowne, bo potwór waży 5 kilo. Ale za to światło widoczne jest z odległości ponad 10 kilometrów. Nie wiem do czego mogłaby ci być potrzebna tak silna i nieporęczna latarka, może jeżeli macie wóz to możecie zrobić szperacz do kaemu?

Reguła: Czas działania to pół godziny lub 85 minut w trybie ekonomicznym.

Dostępność: 5%

Cena: 80 gambli



Lornetka combo

Lornetka o 20x powiększeniu z płynnym zoomem, możliwością pstrykania zdjęć, nagrywania krótkich filmów i przeglądaniu ich na niewielkim ekraniku LCD. Właściwie nie poraża parametrami. Na karcie mieści się 500 wysokiej jakości zdjęć lub 30 minut filmu. W czasie obserwacji ma cały czas w pamięci 30 sekund obserwacji, więc nie potrzebujesz błyskawicznego refleksu przy robieniu zdjęć. Ale nie oczekuj od tego sprzętu zbyt wiele, nie zastąpi ci porządnego aparatu z teleobiektywem.

Dostępność: 10%

Cena: 40 gambli



Lornetka z nagrywaniem

Z pozoru zwykłe urządzenie do podglądania, ale jak przyjrzyj się bliżej, zauważysz, że ma na swojej obudowie dwa magiczne przyciski: Rec i Next. Cóż więc to takiego? Raj zboczeńca! Lornetka z funkcją nagrywania filmików. Teraz będziesz mógł nie tylko podglądać, ale także filmować bezbronną przyrodę! Cudo ma 5 giga pojemności i mechanizm przeciwwstrząsowy, więc obraz będzie nieporuszony, niczym Statua Wolności. Ma wtyczkę AVD więc się nie przejmuj, że jej do czegoś nie podłączysz.

Cena: 50 gambli

Dostępność: 5%

Występowanie: Sklepy TV, optyczne

Lornetka wojskowa x140

Lornetka ze sporym, 140-to krotnym powiększeniem i płynnym zoomem. Dla przykładu, większość amatorskich lornetek ma powiększenie rzędu 85 a celowniki w snajperkach od 10 do 20. Sprzęt w sam raz do podglądania sąsiadek.

Jeżeli używasz dużego powiększenia to przydatny może okazać się statyw, inaczej drgania uniemożliwią ci dokładne przyjrzenie się czemukolwiek.

Dostępność: 5%

Cena: 70 gambli (5 za statyw)

Mikrofon kierunkowy

Zakładasz na uszy słuchawki, kierujesz mikrofon w stronę źródła dźwięku i już możesz odróżnić co to za ptaszki śpiewają w lesie lub o czym gadają jakieś podejrzane typy dwie przecznice dalej.

Reguła: Zasięg mikrofonu to około stu metrów. Na wyposażeniu monokl o dziesięciokrotnym powiększeniu.

Dostępność: 20%

Cena: 20 gambli



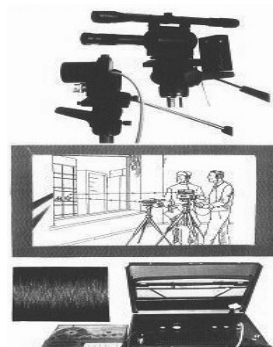
Mikrofon laserowy

Praktyczna zabawka jeżeli chcesz podsłuchać kogoś w pomieszczeniu. Mały emiter skupionego światła, do tego przetwornik dźwięku i słuchawki. Kierujesz światelko na szybkę pomieszczenia i słyszysz o czy zebrani rozmawiają. Tylko bądź ostrożny – światelko jest dobrze widoczne więc kieruj je w taki sposób, aby podsłuchiwać go nie dostrzegli. No możesz także kierować na drzwi czy ściany, ale im grubszy obiekt tym niższa skuteczność.

Reguła: Skuteczny zasięg ok 500 metrów. Im większy dystans tym większe zniekształcenia dźwięku. Monokl powiększający x10 gratis.

Dostępność: 15%

Cena: 35 gambli



Mobil

Popatrz na ten stosik. Kiedyś tego diabelstwa było pełno, podobno na jednego mieszkańca ziemi przypadały trzy. Dzisiaj zresztą też, ale znaleźć komórkę to jedno, a znaleźć działającą komórkę to drugie. Chociaż to wciąż najczęstszy sprzęt elektroniczny, na jaki możesz trafić, to nie



jest tak użyteczny jak wcześniej. Linie przesyłowe diabli wzięli, a działające są w użytku papcia Molocha, ale w końcu komórki nie są do dzwonienia, prawda? Jak to do czego? Jeszcze się pytasz? Oto kilka z możliwości, jakimi dysponuje to dzieło elektronicznej sztuki. Po pierwsze, pomieści nawet 20 GB danych, dwa, łączy w sobie wszystko, co możesz sobie wymarzyć na temat multimediów: gry, filmy, muzyka, na tym można odtwarzać wszystko! Może eseju na tym nie napiszesz, a ekranik jest tak mały, że oglądanie filmów jest co najmniej niewygodne, ale od czego wyjście AVD? Możesz do niego podłączyć zarówno słuchawki, okulary TV, klawiaturę i wiele innych bajerów. Czy wspominałem już o kamerce cyfrowej i systemie operacyjnym Winmobile 9.1, dzięki któremu pójdziesz prawie każdy program, GPSie i funkcji Walkie-talkie na odległość do 5km? Można też wymienić wideokonferencje, alarm zdrowotny, powiadamiający pobliską stację pogotowia o tym, że twój zegarek wykrył sytuację niebezpieczną dla życia. Chociaż nie, te ostatnie funkcje nie działają, a właściwie działają mówiąc: Patrz Molochu, tu jestem! Chyba, że porozumiesz się z blaszakiem w sprawie abonamentu, hehe. Właściwie to taką komórkę można uznać za mały komputer. Ma tyle opcji, ile zainstalujesz, i jeszcze więcej, o których nie wiesz.

Cena: Więcej niż 10 gambli za nie przeprogramowaną nie bierz i jej nie włączaj. Za przeprogramowany, by nie łączył się z siecią można dać nawet 100 gambli

Dostępność: 70% zepsuty, 30% działający, 10% przeprogramowany

Specyfikacje: Możliwości równe mniej więcej połowie możliwości komputera standardowego z roku 2020.

Występowanie: Wszędzie

Odstraszacz psów DogOff

Niewielkie urządzenie elektroniczne, które po naciśnięciu przycisku wysyła silne ultradźwięki, bardzo nieprzyjemne dla psów i innych zwierząt za to zupełnie niesłyszalne dla ludzi. Wierz mi, czasem łatwiej przechytrzyć wartownika niż głupiego, szczekającego kundla.

Reguła: zmniejsza agresję psów o 8 (w zależności od decyzji MG urządzenie może działać również na inne stworzenia); działa do 15 metrów.

Dostępność: 20%

Cena: 10 gambli



Okulary z funkcją „True Vision”

Masz, załóż to. Co to jest? Przecież widzisz, że okulary. No pewnie, że dziwne, poczekaj chwilę... Cholera, styki znowu nie łączą. Nie przejmuj się, że okulary zabrudzone i porysowane, to nie gogle. O, już! Wymiaata, co? Film w pełnym trójwymiarze. Sorry, ale dźwięk padł. Ledwo widać? Pokręć tym pizdryliciem po lewej stronie, służy do regulowania przezroczystości i działa bez prądu. Lepiej, co? Na jakiej zasadzie to działa? Chodzi o to, że na dole okularów są małe projektory, które rzutują obraz na wewnętrzną stronę szkła. Możesz to podłączyć praktycznie do





wszystkiego, co ma wyjście AVD i zasilanie (bo bez niego nie zadziała), czyli do komórek, kamer, komputerów, a nawet niektórych celowników noktowizyjnych i innych tego typu gadżetów. Niektóre wersje mają dwie kamery w oprawkach. Takie coś, po podłączeniu do mobila można było stosować jako swego rodzaju pamiętnik. Mimo iż obraz jest gorszej jakości niż z kamery, to przynajmniej dźwięk jest stereofoniczny. Szkoda tylko, że filmy trójwymiarowe na potęgę zaczęto nagrywać dopiero w 2014, ale nie martw się, w 2017 zaczęto przerabiać także stare filmy. I pomyśleć, że kiedyś je tylko koloryzowali...

Cena: Istnieją trzy wersje:

- Nakładka na zwykłe okulary, 40 gambli
- Wersja standard, 50 gambli
- Wersja de-luxe z minikamerkami, 70 gambli

Dostępność: 30%

Występowanie: sklepy z elektroniką

Okulary strzeleckie low-light

Wytrzymałe okulary z żółtymi szklami. Chronią twoje oczy przed wszelakimi odpryskami oraz dodatkowo wyostrzają widzenie przy niskim oświetleniu. Obowiązkowe wyposażenie każdego komandosa i kierowcy!

Reguła: kara za słabe oświetlenie lub złą widoczność zmniejszana jest o 5%

Dostępność: 30%

Cena: 5 gambli

Paliwo na ognisko

A teraz czas na coś, co może się przydać, jak nie chce ci się zbierać drzewa lub gdy jesteś na totalnym pustkowiu, gdzie podcierać się można tylko piaskiem. Paliwo do ogniska. Wygląda jak szara plastelina, ale 1 cm sześcienny starcza na pół godziny, no chyba, że nie chodzi o zagotowanie wody, wtedy rozciągnij, tą kostkę, będzie płonęła na całej powierzchni. Żeby podpalić wystarczą zapalniczki. A jak się czujesz samotny, zawsze możesz sobie zrobić pana kartofla.

Cena: 5 gambli za centymetr sześcienny

Dostępność: 35%

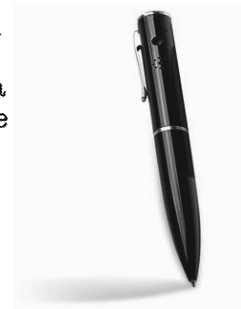
Występowanie: sklepy turystyczne

Pióro z kamerą i dyktafonem

Kolejny szpiegowski gadżet Jamesa Bonda. Stylowe, czarne pióro z zamontowaną niewielką kamerką i dyktafonem. Jakość zdjęć nie jest najlepsza, ledwie 320x160 a pamięć to jedynie 64 MB, więc nie wystarcza na wiele „materiału dowodowego”. Jak znasz się na elektronice to możesz pobawić się w ulepszanie... Przesyłanie zdjęć na komputer odbywa się przez kabel USB/mini jack.

Dostępność: 5%

Cena: 30 gambli





Pluszak z kamerą

Zabawka w sam raz dla zboczeńców. Pluszowy miś ma wmontowaną w nos (lub oczko, zależy od modelu) niewielką kamerkę bezprzewodową. Sygnał ma zasięg około 20 metrów. Tak jak mówię, to zabawka, nie gadżet szpiegowski. Jeśli chcesz coś tym zdziałać to zamontuj silniejszy nadajnik. Fakt jest taki, że pluszowy misiak mniej rzuca się w oczy, niż jakiś elektroniczne urządzenie. Akumulatora wystarcza na jakieś 6 godzin działania. Można też ustawić żeby się włączał na ruch. Aha, wiesz gdzie się wtyka miśkowi kabel od zasilania? Domyśl się...



Dostępność: 20%

Cena: 10 gambli

Samorozkładający się namiot

Kolejny must-have dla trapera. Podobnie jak w samopompującym się materacu zasada jest ta sama. Pociągasz za sznurek i namiot powstaje. Przedtem jednak musisz go niestety wyjąć z torby. Wygląda jak igloo, tyle, że zamiast tego aluminiowego szkieletu z rurek ma cieniutkie rękawy napęnlające się powietrzem. Kiedy namiot się napompuje do odpowiedniego ciśnienia, usłyszysz lekkie pyknięcie. To wzmocnienia. Są one zrobione z materiału sztywniejącego pod wpływem rozciągania, a więc i ciśnienia powietrza. Żeby go złożyć przełącz przepływ do zbiorniczka, naciskaj na sam czubek namiotu, żeby wtłoczyć powietrze i, jak namiot się „rozsztywni”, powoli zwijaj. Igloo lżejsze, mniej zajmujące, a na dodatek i łatwiejsze w użyciu. Jeszcze żeby samo się pakowało...

Cena: 50 gambli

Dostępność: 25%

Występowanie: Sklepy turystyczne

Samoschładzająca się puszka

Pamiętasz gorący kubek? To działa w odwrotną stronę. Przekręć dolną część puszek, a po 10 sekundach będziesz pił piwo, które zmrozi ci mózg. No owszem stosowane nie tylko w piwie, ale piwska najwięcej się pragnie.

Cena: +5 gambli do ceny napoju

Dostępność: 20%,

Występowanie: Hipermarkety i sklepy spożywcze

Słuchawki z MP3

Włóż te słuchawki. Do czego je podłączyć? Do niczego, same grają. Te złącze AVD służy jedynie do podłączenia do komputera i zgrywania muzy. W słuchawkach mieści się około 5 GB muzyki, a zasilane są bateriami od zegarków. Starcza to na jakieś 10 godzin słuchania Elvisa.

Cena: 20 Gambli

Dostępność: 20%,

Występowanie: Sklepy z elektroniką



Skaner

Małe pudełko z uchwytem i ekranem LCD. Działa na baterie. Chciałbyś wiedzieć co to? Mały skaner. Uruchamiasz, kierujesz na ścianę lub inną przeszkodę i na ekranie widzisz co za nią jest. Oczywiście kąt widzenia jest raczej mały – widać tylko fragment bezpośrednio na wprost. Także grubość przeszkody nie może być zbyt wielka – nie skutkuje powyżej 10 metrów. No i na ekranie masz wszystko w odcieniach szarości i właściwie tylko kształty. Ale czasami potrafi uratować dupsko.

Praktyczny ale deficytowy towar.

Reguła: Prześwietla obiekty o grubości do 10m. Wyświetla kontury w spektrum szarości. Na bateriach działa non stop przez 4 godziny.

Cena: 120 gambli

Dostępność: 5%

Występowanie: Warsztaty, sklepy z elektroniką.

Spray do zamykania przecieków

O, a tutaj mamy coś dla hydraulika i nie tylko. Nie, to nie dezodorant. Jak to działa? Masz dziurę, natryśnij tego trochę, przedtem przeczyszczając miejsce, żeby się trzymało. Powstaje natychmiast zwiększająca objętość, gęsta pianka, która po chwili zastyga, tworząc twardą skorupę. Możesz tym skleić dwa przedmioty, zatamować przeciek, naprawić chłodnicę i zrobić wiele innych rzeczy. Słyszałem o gościu, który znalazł tego cały magazyn i teraz sobie różne rzeczy rzeźbi. Jest to zarówno klej, jak i wypełniacz. A na dodatek w formie aerozolu. Wytrzymuje koło 600C, a kruszy się w temperaturze około -200, więc jest dosyć odporny. Piankę w trakcie zastygania możesz dowolnie kształtować. Więc jak, chcesz puszkę?

Cena: 30 Gambli

Dostępność: 35%

Występowanie: sklepy dla majsterkowiczów

Śpiwór termoaktywny

No dobra, może to nie jest największy hi-tech, jaki w życiu widziałeś, ale i tak ci go pokażę. To jest śpiwór. Jak to czym się różni od zwykłych śpiworów? To proste, jest termoaktywny. Nie ważne, czy śpisz przy -50, czy przy 50, zawsze będzie ci komfortowo. Siedząc w tym śpiworku po prostu nie da się zaziębić. Jak to działa? Że też ci muszę wszystko tłumaczyć, słuchaj, cały śpiwór jest pokryty bardzo małutkimi porami, które otwierają się, jak wewnątrz jest temperatura 20 stopni, a zamykają, jak jest mniejsza. Proste i skuteczne. Widzisz, nanotechnologia wkroczyła także w świat ubrań i tkanin. Dlatego możesz mieć wodoodporną, wyciągającą pot na zewnątrz kurtkę, z wbudowanym pagerem. I pomyśleć, że kiedyś w górach najmodniejsza była flanela...

Cena: 20 gambli

Dostępność: 30%

Występowanie: Sklepy sportowe i turystyczne

Światło chemiczne

Cudowny wynalazek, który po złamaniu (zgięciu) jarzy się



przytłumionym światłem w kolorze niebieskim, żółtym, zielonym, czerwonym, białym lub też widocznym w ultrafiolecie lub goglach noktowizyjnych. Właśnie ten ostatni zasługuje na dłuższą wzmiankę, przed wojną używany był przez antyterrorystów i wojskowe oddziały specjalne do znakowania swoich w czasie akcji nocnych.

Reguła: światło chemiczne świeci nieprzerwanie przez 8 (białe) do 12 (kolorowe) godzin, później przez nawet 3 doby dają słaby blask

Dostępność: 30%

Cena: 3 gamble za patyczek zwykły, 5 za widoczny w noktowizorze

Telewizor trójwymiarowy

Widzisz ten blat? Postaw go pionowo. Co to jest? Dowiesz się, jak go podłączyć. Niech cię nie zwodzi to, że jest płaski, to, co masz przed sobą, to telewizor z obrazem trójwymiarowym. Jak to działa? To całkiem proste. Kiedyś, jeszcze w latach 80 – 90 ubiegłego wieku były takie ruskie kartki. Patrząc na nie pod różnym kątem albo widziało się, jak obraz się porusza, albo patrzyłeś na coś, co wydawało ci się trójwymiarowe. To jest ekran, który działa na tej samej zasadzie, ale nie jest od ruskich.

Cena: 100 gambli za 35"

Dostępność: 15%

Występowanie: Sklepy RTV

Termokostka

Pokażę ci coś. Nie, to nie środek do odświeżania klopa. To termokostka. Co to? Wyciągasz z folii i kruszysz. Następnie to, co pokruszyłeś, wrzucasz do potrawy, którą chcesz podgrzać lub ugotować. Jeśli chcesz jedynie podgrzać, wrzucić połowę. Działa to na zasadzie jakiejś reakcji z wodą zawartą w żarciu, nie pytaj mnie jakiej, nie jestem chemikiem. Cały ten proszek podgrzewa wodę do temperatury około 90 stopni Celsjusza, a po zakończeniu reakcji kosteczka wyparowuje całkowicie. Sam środek nie jest toksyczny, więc możesz z tym zrobić naprawdę wiele. Sprzedawali to w paskach po 10 sztuk. Aha, nie połykaj tego, bo ci flaki wypali.

Cena: 4 gamble za sztukę

Dostępność: 20%,

Występowanie: sklepy turystyczne

Uchwyt do strzelania zza węgła

Urządzenie używane przez przedwojennych antyterrorystów. Wygląda troszkę jak karabin, który zamiast lufy ma ruchomą łapę w której montujesz pistolet. Pod lufą pistoletu zamontowana jest kamera która przekazuje obraz do ciekłokrystalicznego wyświetlacza. Ciężko to wytłumaczyć, zaraz wyciągnę cholerstwo z pudła to sam zobaczysz.

Strzelanie z tego cacka jest dosyć kłopotliwe i wymaga nieco praktyki, ale dzięki temu możesz uniknąć kulki, więc chyba warto. „Łapa” pasuje do wszystkich typowych pistoletów. Nie ma sensu używać jednak broni o kalibrze wyższym niż 9mm lub .45 ponieważ, ze względu na inny kąt oddawania strzału, odrzut będzie ci wyrywał całe urządzenie z rąk. Mówię serio, odłóż tego Deserta. Jak jesteś taki twardy to sam się z nim wychyl zamiast kryć za węglem.



Reguła: kara +60%, akumulator wystarcza na 4 godziny pracy

Dostępność: 5%

Cena: 120 gambli

UFO

Nie, to nie jest to statek z małymi zielonymi ludzikami. Właściwie to nawet nie jest to latający talerz a czterowirnikowa dziecięca zabawka kierowana radiowo. Zasięg radia na otwartej przestrzeni to 100 metrów, waga to półtora kilo a czas zabawy z naładowanym akumulatorkiem to 40 minut.

No tak, ale przecież nie będziesz na postojach bawił się w kosmitę. Możesz zamontować mini-kamerę i otrzymujesz świetnego zwiadowcę! Albo niewielki ładunek wybuchowy... Nie bez powodu na pudełku jest napisane 'od lat 14'... A jeżeli zasięg 100 metrów wydaje ci się za mały, zawsze możesz pobawić się w elektronika i zastąpić firmowy kontroler silniejszym. Może się okazać przydatne jeżeli chcesz latać wewnątrz budynków.



Reguła: waga: 1,5 kg, czas działania: 40 minut, zasięg kontrolera: 100 metrów

przy sterowaniu ufem wykorzystuje się umiejętność komputery (test łatwy, chyba że zamontowany jest jakiś dodatkowy ciężar, wtedy jeden poziom w górę).

Dostępność: 20%

Cena: 30 gambli

Wodoodporny zamek na odcisk palca, kod oraz klucz

Czy posiadacie domek i czasem boicie się zostawiać cały dobytek bez opieki? Jeżeli tak to jest to zamek specjalnie dla was - wyposażony w skaner linii papilarnych, szyfr liczbowy oraz skomplikowany klucz. Najlepiej ustawić wszystkie trzy zabezpieczenia na raz, ale można również, jeżeli nie chce ci się nosić klucza, ustawić tylko kod albo kod z odciskiem. No ale mimo wszystko sędzę, że bezpieczeństwo jest nieco ważniejsze od wygody, więc lepiej żebyś zawsze korzystał ze wszystkich trzech zabezpieczeń. Aha, montaż zamka ma raczej nikły sens jeżeli dostępu do twojej posiadłości bronią drzwi ze sklejk...



Reguła: trudność otwarcia zamka - cholernie trudny test (praktycznie niemożliwy bez odpowiednich, specjalistycznych narzędzi)

Dostępność: 10%

Cena: 60 gambli



Zegar biurkowy z kamerą

Heh, to urządzenie zostało, jestem tego prawie pewny, opracowane przez nieufnych mężów, aby sprawdzać co też robią ich niewierne żony kiedy oni siedzą w pracy. Wiadomo, kiedy kota nie ma, myszy harczą. Ale do rzeczy.

Niewielki, srebrny czasomierz, odlicza czas, ma funkcję budzika, wyświetla datę... Jednak jego najciekawsze zalety są niewidoczne – niewielka ukryta wewnątrz obudowy kamera, aktywuje się na ruch i wyłącza kiedy ruch ustaje. Mieści do 4 godzin nagrania, oglądać można na komputerze przez złącze USB.



Dostępność: 10%

Cena: 10 gambli

Zegarek z C&BA

Musisz wiedzieć, że w 2020 zagrożenie terrorystyczne było ogromne. W stanach nie było miesiąca, żeby coś nie wybuchło, albo wytruło jakiegoś metra. Wykorzystała to mała firma z Teksasu i wypuściła na rynek to. Z pozoru zwykły zegarek. Jest w nim jednak coś niezwykłego. Otóż koperta reaguje na najpopularniejsze rodzaje substancji używanych w broni biologicznej i chemicznej. Jeśli więc w powietrzu będą latały zarazki węgla lub gaz sarin, ty będziesz o tym wiedzieć. Koperta na stałe zmieni kolor, a fragment przytrzymujący przycisk alarmowy się stopi, spowoduje to, że zegarek zacznie pipceć. Ja niestety nie używam tego cacka. Gazy Jackiego są o wiele bardziej rakotwórcze, szczególnie po grochówce.

Cena: 40 Gambli, 10 za nową kopertę

Dostępność: 5%

Występowanie: Niektóre sklepy z zegarkami

Zegarek z MA

Z pozoru zwykły zegarek. Widzisz, ten zegarek na bieżąco mierzy twój puls i jeśli jest on nierówny, za niski lub go brak, natychmiast alarmuje twoją komórkę. Ta teoretycznie powinna wysłać sygnał na pogotowie z twoimi dokładnymi namiarami, ale uwierz mi, dzisiaj to nie zadziała. Za to, jeśli taki sygnał jednak wysłę, masz przechłapanie. Zgadnij, kto w dzisiejszych czasach zarządza siecią? To jest jeden z tych gadżetów, których wolałbyś nie mieć. Dlatego patrząc na kupowany zegarek sprawdź, czy nie ma gdzieś symbolu MA, a co drugi zegarek taki znak ma.

Cena: 20 gambli

Dostępność: 30%

Występowanie: Wszędzie

Pamiętasz Spike'a? Podobno jacyś kolesie znaleźli jego siedzibę – miał tam od cholery zabawek Hi Techowych. A takie zabawki kusza, więc zakatrupili go, okradli i wykombinowali jakąś bajeczkę, że niby on agentem Molocha był i trefny towar wciskał ludziom. Dasz wiarę? Spike agentem Molocha! HA! A to dobre! Dawno nie słyszałem większego kitu!



ROZDZIAŁ IV

Arsenał

Czy mam "Żołnierza Fortuny" numer 64? Nie mam, skąd miałbym mieć? Aaa, ten stary dziad cię podpuścił, że to niby hasło wstępu do sklepu? Zażartował z ciebie. Nie ma żadnego hasła bo i też nie jest potrzebne - wszystko co tu mam w magazynie jest dostępne dla każdego. Oczywiście "każdego" znaczy "dysponującego odpowiednią kwotą gambli", a tych, jeżeli szykujesz większe zakupy, przyda ci się naprawdę sporo.

Co można u mnie dostać? Przede wszystkim broń - od pistoletów, przez karabiny, strzelby, aż do wyrzutni przeciwpancernych i karabinów wyborowych. Oprócz tego mogę ulepszyć prawie każdą zabawkę modyfikując niektóre części aby zwiększyć jej celność, pojemność magazynka i szybkość oraz prostotę obsługi.

Posiadam też na składzie sporo amunicji specjalnej zwiększającej skuteczność broni przeciwko konkretnym typom przeciwników. A jeżeli nie mam amunicji danego kalibru to nic nie stoi na przeszkodzie żeby ją u mnie na zamówienie wykonać.

Więc, masz wystarczająco gambli?

Pistolety i karabiny

.50 BMG Pistolet – krytyczne +1 (pistolet); krytyczne +2 (karabinek);
wymagana Budowa: 11

Nabój: .50 BMG

Pojemność magazynka: 1

Reguły specjalne:

niezawodny (nie zacina się),
celny (z kolbą), wyciszony (z tłumikiem)

Cena: 40 gambli za pistolet,
5 za kolbę, 50 za tłumik

Dostępność: 10%

Opis: Pistolet na naboje .50 BMG wydaje się sporym przegięciem. Żeby było śmieszniej broń ta została

stworzona do celów sportowych. Właściwie teraz spisuje się świetnie przy rekreacyjnym polowaniu na maszynki Molocha, tym bardziej, że konstruktorzy chcąc zadowolić nieco bardziej wymagających łowców



Pamiętam jak dziś, a zdarzyło się to kawał czasu temu. Był taki koleś Topknot go zwali. Kitajec jakiś nie ma co. Chłopak miał pojęcie o strzelaniu, ale powiem Ci – tylko do przedmiotów. Potrafił odstrzelić komarowi jajca ze 100 metrów, ale co z tego? Nie umiał zabijać ludzi. Po prostu nie potrafił do nich strzelać. Pewnie dlatego zdechł od uderzenia pałą w głowę. Heh... Życie...



maszyn umożliwili montaż kolby, celownika optycznego i gwint do przykręcania tłumika. Niestety, jak zapewne zauważyłeś, zapomnieli o magazynku...

Beretta 9000 S – lekkie +1

Nabój: 9mm lub .40 S&W

Pojemność magazynka: 10

Reguły specjalne: poręczny, szybkie przeładowanie

Cena: 45 gambli za broń i 5 za kluczyk

Dostępność: 20%

Opis: Fajny pistolecik. Mały, lekki, na popularną amunicję – po prostu idealna broń zapasowa. W magazynku co prawda tylko 10 pestek, ale jakby co, to można używać większych magazynków z Beretty 92. Przed wojną produkowana była głównie na rynek cywilny, ale agencje rządowe też doceniły jej walory, więc nie powinieneś mieć zbytnich problemów z jej dostaniem.

Aha, warto też widzieć o jeszcze jednym bajerze, którym uraczyli nas twórcy tej zabaweczki. Jest nim system blokowania broni przed użyciem przez osoby niepowołane. W rękojeści obok magazynka mamy mały zamek na kluczyk. Jeśli go przekręcimy to nikt, choćby się i zesrał, nie wystrzeli. Tylko nie zgub kluczyka!



Beretta U22 NEOS – lekkie +0

Nabój: .22 LR

Pojemność magazynka: 10

Reguły specjalne: niezawodny, cholernie celny (-30%), zasięg efektywny 25m, po konwersji w karabin: zasięg efektywny 50m, cholernie celny (-40%)

Cena: 35 gambli (drugie tyle za "Carbine Conversion Kit")

Dostępność: 10%

Opis: Wolisz najpierw zalety czy wady? Okej, niech będą zalety.

Nie da się ukryć, że ta Beretta wygląda dosyć futurystycznie. A weź ją do ręki. Prawda, że leciutka? Ale tak naprawdę największym plusem tej broni jest niesamowita celność, którą dodatkowo możesz zwiększyć montując dowolny celownik lub kolimator na szynie. Niestety jest to pistolet typowo sportowy strzelający słabutkim nabojem .22 LR, który szybko traci prędkość i siłę rażenia. Nie da się ukryć, niedźwiedzia tym nie powalisz, ale z małej odległości możesz zrobić krzywdę człowiekowi.

Powiem ci jeszcze jedną ciekawą rzecz. Firma Beretta wypuściła do tej broni "Carbine Conversion Kit" dzięki któremu możesz samemu przerobić swój pistolet w karabinek z długą lufą i kolbą.



Coonan pistol – obr lekkie +2 (.357) lub +1 (.38 P+)

Nabój: .357 lub .38 P+



Pojemność magazynka: 7 (.357) lub 8 (.38 P+), 6 (wersja Cadet)

Reguły specjalne: niezawodny, poręczny (wersja Cadet)

Cena: 35 gambli

Dostępność: 20%

Opis: Dosyć specyficzna broń oparta na konstrukcji Colta 1911. Dlaczego specyficzna? sumie niewiele jest pistoletów strzelających nabojem .357 Magnum, używanym głównie w rewolwerach. Co ciekawsze, nabój ten możesz zastąpić nieco mniejszym i słabszym .38 P+.

Oprócz wersji podstawowej dostępny jest również Coonan Cadet - wersja kompaktowa.



FN Five-Seven - lekkie +2

Nabój: 5.7x28mm

Pojemność magazynka: 20

Reguły specjalne: dobra amunicja, celny, niezawodny,

Cena: jakieś 60 gambli za gnata i od 3 do 4 za pocisk - niestety, jakość kosztuje

Dostępność: 10%

Opis: Fajna spluwa. Mieści sporo pocisków w magazynku. Nie kopie tak strasznie po łapie a kule kalibru 5,7 wchodzą w kamizelki jak nóż w gorące masło, czy jakoś tak. Pociski przypominają trochę te od M4 - nie są zaokrąglone jak 9mm tylko zaostrome w szpic, że tak ci to wyłożę na chłopski rozum. Problem w tym, że belgijska amunicja 5,7 używana jest chyba tylko w jeszcze jednej spluwie tej firmy - P90. Już czaisz? Naprawdę o nią ciężko, ale skoro broni na tą amunicję jest mało to jeszcze zapewne nikt jej nie wystrzelał. Zapytaj w "Parabellum" u Shultza, oni zawsze mają kilkanaście sztuk. A jak nie, to możesz je kupować na zamówienie.



Trochę zabulisz, ale uwierz mi, że warto.

Heckler & Koch Mk23 SOCOM - lekkie +2 (lekkie +1, gdy z tłumikiem)

Nabój: .45 ACP

Pojemność magazynka: 12

Reguły specjalne: celny, szybkie przeładowanie, bez przebicia (z tłumikiem), wyciszony (z tłumikiem)

Cena: od 60 wersja podstawowa do 200 ze wszystkimi wypasami

Dostępność: 20%

Opis: Pistolet wykonany z polimerów, tak jak Glock. Świetna broń, stworzona jako backup dla oddziałów





antyterrorystycznych, co już świadczy o jego jakości... Co? A jasne, „backup” to znaczy broń zapasowa, jakby na przykład skończyły się pestki w MP5. Dlatego też był produkowany od razu z gwintem na lufie do przykręcania tłumika. Czyli wystarczy, że znajdziesz tłumik i et voila! Masz broń godną prawdziwego zabójcy. Aha - i jeszcze możesz podczepić coś takiego jak moduł celowniczy LAM - celownik laserowy emitujący dwa promienie: jeden zwykły widziany gołym okiem i drugi widziany tylko w goglach noktowizyjnych.

HK P7 – lekkie +1 (lekkie +2 dla amunicji .45)

Nabój: 9mm lub .45 ACP

Pojemność magazynka: 8

Reguły specjalne: poręczny, mały zasięg (do 30 m)

Cena: 60 gambli

Dostępność: 20%

Opis: Tą broń opracowali Niemcy po zamachu terrorystycznym na igrzyskach w Monachium. Tak, to w Europie. Zresztą przecież nie jestem tu po to żeby ci opowiadać o geografii świata ani o historii każdej z pokazywanych spluw. Mówię ci tylko po to abyś miał jakieś ogólne wyobrażenie na ten temat. To bardzo dobra i niezawodna broń. Przed wojną - nie wiem dlaczego - kosztowała prawie dwa razy tyle, co inne pistolety tej samej klasy, mimo braku różnicy w osiągnięciach. Co ciekawe, mimo to znajdowała swoich wielbicieli.

Specjalnie na nasz amerykański rynek powstała wersja tego pistoletu strzelająca nabojem .45 ACP. My, Amerykanie nie lubimy półśrodków, jak już strzelać, to żeby zabić.



Jericho – lekkie +1

Nabój: 9mm lub .45 ACP

Pojemność magazynka: 16/10

Reguły specjalne: niezawodny

Cena: 40 gambli

Dostępność: 30%

Opis: Kojarzy ci się z czymś wygląda tej broni? No właśnie, Desert Eagle, tylko taki mniejszy, ale również zrobiony przez Izraelczyków. Niektórzy nazywają go nawet pieszczotliwie Baby Eagle i właśnie z powodu podobieństwa do popularnego Orła zdobył w Stanach dużą popularność. Istnieje kilka wersji tej spluwki różniące się głównie kalibrem i pojemnością magazynka.



„Im większy tym lepszy” zwykły mawiać mój kumpel. Takie zboczenie. Nosił więc ze sobą wielgachny młot, wielką pałę i wielką spluwę. A potem banda Croats zagoniła go do małej zagraconej komórki. Takiej na narzędzia, łapiasz? I nagle się okazało, że młotem to sobie prędzej jaja odbije, pałąką wythucze zęby a wielką spluwę to mógł co najwyżej wsadzić w dupsko. Croats bardzo szybko pokazali mu, że czasami małe jest znacznie bardziej praktyczne. Co prawda lekcji nie przeżył, ale wiesz, tak sobie myślę. Dinozaurów już nie ma, a karaluchy żyją nadal. Ciekawe... My ludzie to chyba jacyś kuzyni karaluchów nie? Bo nic nas nie rusza – ciągle żyjemy.



Właściwie to rzeczą najbardziej w nim podobającą jest styl tej spluwy i to, że można ją dostać w kilku wersjach kolorystycznych. Wiem, że pistolet ma strzelać a nie wyglądać, ale czasem warto jest mieć, z czym się pokazać w barze. A taki Jericho ze smokiem na rękojeści prezentuje się świetnie.

Pfelfer Zeliska .600 Nitro Express – Krytyczne +2, wymagana Budowa: 17

Nabój: .600 Nitro Express

Pojemność magazynka: 5

Reguły specjalne: niezawodny (nie zacina się), nieporęczny

Cena: od 100 do 300, zasadniczo ile sobie posiadacz zaśpiewa; amunicja jest niedostępna w normalny sposób i trzeba ją wykonywać na specjalne zamówienie u rusznikarzy w większych miastach, kosztuje to około 10 gambli za pocisk



Opis: Właściwie to tak sobie myślę, że powinienem ci po prostu pokazać tą broń, pokazać jakiego pocisku używa i zakończyć wykład. Ale wtedy nie dałbyś mi żyć i zamęczał pytaniami. Nabój jakiego ta broń używa .600 Nitro Express jest chyba najpotężniejszym nabojem do broni krótkiej jaki w ogóle istnieje. Przed wojną jeżdżono sobie z bronią na takie pociski na safari polować na słonie – teraz można sobie urządzić małe polowanie na Juggernauty. Pomysł, żeby robić rewolwer strzelający takimi pociskami, jest chory i niedorzeczny, ponieważ broń waży sześć i pół kilo, a odrzut właściwie nie pozwala strzelać z niego osobie nie będącej cyborgiem albo mutkiem. Weź sobie wziąć tego potwora do ręki i spróbuj wyobrazić odrzut. Dla porównania, karabinek M4 waży 3 kilo. Załadowany oczywiście. W bębnieku mieści się pięć koszmarnie wielkich naboł mogących zastrzelić Żółwia.

Smith & Wesson Magnum Model .50 – ciężkie +2, wymagana Budowa: 13

Nabój: .50 AE

Pojemność bębena: 6

Reguły specjalne: niezawodny (nie zacina się), nieporęczny, bardzo celny (-20%), wolne przeładowanie (rewolwer),

Cena: 80 gambli

Dostępność: 20%

Opis: Z rewolwerami to jest tak, że ciężko powiedzieć o nich





coś szczególnego. Prawie wszystkie mieszczą 6 pocisków, są niezawodne, strasznie niewygodnie się je nosi i kopią po łapach. Ten tutaj nie jest jakimś szczególnym wyjątkiem chociaż ze wszystkich znanych mi rewolwerów jest jednym z lepszych. Po pierwsze amunicja: .50 to naprawdę sporo. Żadna policyjna kamizelka tego nie zatrzyma, nie ma mowy. Problem w tym, że taka amunicja strasznie kopie po łapskach i mimo kompensatora nie radzę strzelać z tego rewolweru jedną ręką. Już zapewne zdążyłeś zauważyć emiter promienia laserowego pod lufą. Celownik jest included i lepiej żebyś miał do niego baterie, bo ów rewolwer nie ma żadnych mechanicznych przyrządów celowniczych. Zastąpił je grzebień do montażu celownika optycznego lub kolimatorowego. Jeżeli miałbym ci polecić jakiś rewolwer to byłby właśnie ten – siła ognia i celność to jego atuty.

Smith & Wesson .500 Magnum Hunter – krytyczne +1, wymagana Budowa: 15

Nabój: .500 Magnum

Pojemność bębena: 5

Reguły specjalne: nieporęczny, niezawodny (nie zacina się), celny (-10%)

Cena: 80 gambli

Dostępność: 10%



Opis: Myślisz, że Magnum .44 to największa armata na świecie? Myślisz, że już nic nie może cię zaskoczyć? Myślisz, że masz farta? Spójrz więc na to, przy tej broni rewolwer kalibru .44 Magnum, czyli nieduża ręczna armata, wydaje się dziecięcą zabawką. Teoretycznie został wyprodukowany do polowań. Kurna, powiedz mi na co można polować z bronią, której siła ognia przewyższa nawet kałacha?! Na niedźwiedzie grizzly? Nosorożce? Słonie? Ja nie wiem. Obecnie możnaby zastrzelić z tego chyba nawet Juggernauta. Muszę trochę ochłonać. Dobra rada chłopie, jak już cię poniesie i zechcesz z tego strzelać to za cholerę inaczej niż z obu rąk, mocno stojąc na ziemi się nie da. Najlepiej to się oprzyj o ścianę. No dobra, przesadzam, ale naprawdę daje po łapach. Fakt faktem rewolwer ów jest dosyć celny i niektórzy „myśliwi” montowali na nim celownik optyczny i strzelali z trójnożu w pozycji klęczącej. Rewolwer jest ciężko dostępny (w końcu, kto normalny kupowałby coś takiego?), ale znaleźli się oczywiście zapaleńcy, którzy chcieli poczuć w rękach prawdziwą moc. Zapomnij o noszeniu tego przy biodrze, pusta kobyła waży ponad 2 kilo i ma prawie pół metra długości.

Pistolety maszynowe

61 Skorpion – lekkie +0

Nabój: 7,65mm (0,32 APC)

Pojemność magazynka: 10 lub 20

Szybkostrzelność: 3

Reguły specjalne: poręczny, bardzo niecelny (+20%), zawodny, mały zasięg (do 25 metrów)





Cena: 40 gambli

Dostępność: 20%

Opis: Czechosłowacja to taki mały kraik gdzieś w Azji bodajże... Model 61 Skorpion został skonstruowany dla załóg czołgowych, łącznościowych i innego personelu, który nie mógł nosić nic dłuższego niż pistolet, ale potrzebował większej siły ognia.

Rozpylacz strzela amunicją kalibru 7,65 mm, a jego mały zamek powoduje niesamowite nasilenie ognia, więc pistolet wyposażono w ciężarek dociskający sprężyną do kolby, służący jako reduktor szybkostrzelności, lecz mimo tego wypływa kulki jak szalony. W rezultacie jest to broń groźna na krótkich odległościach, a jej małe rozmiary sprawiły, że stała się ulubioną bronią grup terrorystycznych.

American - 180 submachine gun - lekkie +0



Nabój: .22 LR

Pojemność magazynka: 177 (standartowy), 165, 220 i 275

Szybkostrzelność: 3

Reguły specjalne: wolne przeładowanie

Cena: 60 gambli

Dostępność: 5%

Opis: Jeden z najciekawszych pistoletów maszynowych. Idea była taka żeby stworzyć broń z której będzie można długo pruć bez zmiany magazynka małokalibrowym nabojem .22. No nie da się ukryć, że jest to amunicja bardzo słaba i nie przebije praktycznie żadnej kamizelki kuloodpornej ale za to świetnie nadaje się do pacyfikacji niewielkich, nieopancerzonych celów. Mój znajomy, zabójca mutków, używa tego do rozwalania croats i innego małego tałatajstwa. Ale mówi, że za dużo na amunicję wydaje i musi sobie miotacz ognia kupić... Aha, co do PMu to jego zaletami jest napewno wysoka szybkostrzelność, tanie kulki i to, że w tym śmiesznym okrągłym magazynku mieści się ich naprawdę dużo. Nawet 275. Minus to słaba amunicja .22.

No, ale w tym przypadku trzeba iść na ilość, nie na jakość.

Ares FMG / folding submachine gun – lekkie +1

Nabój: 9x19 mm

Pojemność magazynka: 30

Reguły specjalne: niecelny (+20%), bardzo poręczny, tylko ogień seryjny i ciągły

Cena: 50-100 gambli

Dostępność: 5%





Opis: Przed wojną ludzie lubili łączyć różne rzeczy, a to komórka z aparatem, a to pralka z suszarką albo, tak jak w tym wypadku, radio z pistoletem maszynowym. No dobra, to był słaby żart, ale trzeba przyznać, że Ares to broń bardzo dziwna. Złożona wygląda jak niewielka walizeczka z zamontowaną antenką (która może służyć jako wycior), ale wystarczy dosłownie kilka sekund żeby niepozorną walizeczkę zamienić w szybkostrzelny pistolet maszynowy. Ares został opracowany jeszcze w latach osiemdziesiątych jako broń przeznaczona dla strachliwych biznesmenów obawiających się o swoje tyłki i potrzebujących dużej siły ognia, ale tak żeby nie alarmować osób postronnych faktem posiadania peemu pod ręką. Tyle, że Rząd amerykański nie był szczególnie zadowolony produkcją seryjną takiej broni, pewnie obawiali się użycia ich w jakimś zamachu terrorystycznym, więc na rynek poszło tylko kilkaset sztuk, które, rzeczywiście, krążyły na czarnym rynku jako ulubiona broń szemranej klienteli.

P 90 – lekkie +2

Nabój: 5.7 mm

Pojemność magazynka: 50

Szybkostrzelność: 3

Reguły specjalne: celny (-10%), niezawodny, dobra amunicja, wolne przeładowanie

Cena: 100 gambli

Dostępność: 10%

Opis: Futurystycznie wygląda, prawda? Zabawne, że ten PM liczy sobie z hakiem 60 lat, "P" to skrót od "project" a "90" oznaczało broń lat 90. Przez długi czas zastanawiałem się, dlaczego nigdy nie powstała broń o podobnej konstrukcji. Czyżby była wadliwa? Później dowiedziałem się, że kolesie od projektu tej broni opatentowali pomysł zasilania w amunicję. Cwaniaczki. Magazynek montujesz poziomo nad lufą, dzięki czemu nigdzie nie wystaje, broń jest kompaktowa i mieści aż 50 pestek kalibru 5.7 wykorzystywanych chyba tylko w innej broni tej belgijskiej firmy - pistolecie Five seven. Ze względu na kształt tej spluwy chłopaki nazywają ją "tosterem". Trafna nazwa.



Thompson M1921 – lekkie +2

Nabój: .45 ACP

Pojemność Magazynka: 30,
100

Szybkostrzelność: 2

Reguły specjalne:
niezawodny

Cena: 70



Dostępność: 10%

Opis: No chłopie, masz teraz w łapach kawał historii! Ta broń to prawdziwa legenda, pamiętająca jeszcze czasy kiedy kupowanie wódki w sklepach było zabronione. Tak chłopie, kiedyś były takie czasy! Wtedy używali jej wszyscy szanujący się mafiozi, a niektórym nawet do dzisiaj to zostało. Mam na myśli oczywiście Shulzów, czy jak im tam, z Detroit. A o samej broni co można powiedzieć? W sumie to niewiele, wojskowy, prosty magazynek mieści 30 kulek kalibru .45 dlatego też prawdziwa zabawa z "Tommy - Gunem" zaczyna się dopiero przy bębnowym, 100-pociskowym magazynku.

Karabinki automatyczne

Enfield L85A2 – ciężkie +1, wymagana Budowa: 12



Nabój: 5,56mm NATO

Pojemność Magazynka: 30

Szybkostrzelność: 2

Reguły Specjalne: celny (-10%), dobra amunicja, trudna naprawa (*testy rusznikarstwa o poziom wyższe*)

Cena: 70 gambli

Dostępność: 10%

Opis: Kolejny wynalazek Brytoli, na szczęście bez genialnych magazynków z boku. Pamiętasz Stena? No właśnie. Kolesie chcieli zbudować własny odpowiednik FN FAL'a i wykombinowali coś takiego. Zabawkę w układzie bullpup, czyli magazynkiem przesuniętym za spust. Strzelcowi przyzwyczajonemu do standartowego typu broni zajmie trochę czasu zanim załapie jak się to wszystko trzyma i kontroluje podrzut, ale jak już ci się to uda, a masz pewną rękę i celne oko, to będziesz w stanie siać niemałe spustoszenie w szeregach wroga. Mały mankament w tym, że trochę trudno się tą broń naprawia, bo nie należy do rodziny niezniszczalnych kałasów.

Uważaj też na pierwsze wersje Enfieldów. Rząd wprowadził je na wyposażenie armii brytyjskiej i karabin jak się okazało tak cholernie się ciął, że żołnierze wymieniali je na zdobyczne kałasze, bo nie mieli zaufania do własnej broni. Oczywiście później niedociągnięcia poprawiono, ale ja bym mimo wszystko podchodził do tego gnata ze sporym dystansem i nie ufał bezgranicznie.



W Miami od wielu, wielu lat opowiadają historię ogromnym, nowoczesnym niszczycielu Posejdon, który podobno zaraz zanim spadły pierwsze bomby wypłynął w rejs. Po około miesiącu odebrano sygnał alarmowy od załogi że skończyło im się paliwo a systemy nawigacyjne wysiadły i musieli awaryjnie lądować na jakiejś wyspie i proszą o pomoc. Nie wierz w to, to stara bajka dla takich młodziaków jak ty, którą opowiada się przyjeźdnym aby wyciągnąć od nich gamble na piwo. Zmarnowałem dziesięć lat swojego życia na odszukaniu legendarnego Posejdona i nie mam z tego nic poza szkorbutem...

H&K G36 – ciężkie +1, wymagana Budowa: 12



Nabój: 5,56 NATO

Pojemność magazynka: 30

Szybkostrzelność: 2

Reguły specjalne: celny (-10%), wbudowany celownik x3

Cena: 90 gambli

Dostępność: 15%

Opis: To jest wypas sprawa. Ta broń ma naprawdę sporo zalet. Przede wszystkim działa na powszechną amunicję, jest dość celna i w miarę niezawodna. No i ma celownik o trzykrotnym powiększeniu. Istnieje jeszcze kilka wersji tego karabinu - skrócone G36K, jeszcze krótsze G36 Compact (bez celownika) oraz karabinek maszynowy MG36 z przedłużoną lufą i dwójnogiem. Możesz też dodać do tej broni szereg akcesoriów, które mają na celu ułatwienie zrobienia bliźniemu krzywdy (rożniaste celowniki, granatniki i takie tam). Nie będę już więcej truć na temat tego karabinu, bo widzę już te ogniki w twoich oczach. Bierz jeden i idź postrzelać za szopę.

GALIL – ciężkie +1 (+2 dla amunicji 7,62), wymagana Budowa: 12 (13 – 7,62)





Nabój: 5,56x45 lub 7,62x51 NATO

Pojemność magazynka: 20/35/50

Szybkostrzelność: 2

Reguły specjalne: niezawodny, celny (wersja wyborowa; -10%)

Cena: 75 wersja podstawowa, 65 subkarabinek, 150 karabin wyborowy (od razu z celownikiem)

Dostępność: 5%

Opis: To wymyślili ci kolesie od Desert Eagl'a wzorując się na radzieckim kałaszu. Wyszło im całkiem nieźle, skoro wyposażyli w to swoich żołnierzy. A jeżeli u nich w piachu i słońcu to strzelało to u nas też będzie. Przecież pustyni więcej niż oni nie mamy. Ale do rzeczy. Konstruktorzy opracowali trzy wersje tego karabinu (nie licząc jakichś tam egzemplarzy pośrednich): ARM - karabinek maszynowy, MAR - subkarabinek (czyli skróconą wersję przystosowaną do walk w budynkach) oraz karabin wyborowy. Ponieważ nieco się różnią to wymagają osobnego opisu. MAR to wersja podstawowa. Działa na bananowe magazynki o pojemności 35 lub 50 naboji 5,56. Jak załatwisz sobie taką specjalną wkładkę to możesz używać magazynków z M16 zamiast oryginalnych. SAR czyli karabinek o skróconej lufie i składanej metalowej kolbie, całkiem lekki jak na karabin, a poza tym niewiele różni się od powyższego (no może jest nieco mniej celny). Pomyślałbyś kiedyś o wyborowym AK-47? Bo mnie na samą myśl o czymś takim normalnie skręca ze śmiechu. Ale ten gnat wywołuje tylko lekki uśmieszek i to bardziej nerwowo niż rozbawienia. Z GALILami to ma on więcej różnego niż wspólnego: składana na bok drewniana kolba z podpórką pod policzek, prosty magazynek na 20 pocisków 7,62, możliwość strzelania wyłącznie ogniem pojedynczym oraz celownik optyczny. Co prawda tytułuje się go "karabinem wyborowym" ale nie oczekuj osiągnięć, dajmy na to Barrtea czy chociażby Dragunova. To taka tania alternatywa dla biednych snajperów. Wiesz co jeszcze lubię w GALILu? Możesz magazynkiem otwierać butelki z piwem. Małe a cieszy.

Strzelby

Dragon 12x12

Nabój: śrut

Pojemność magazynka: 12

Reguły specjalne: dobra amunicja

Cena: 80 gambli

Dostępność: 20%

Opis: Fajne cacko, co nie? Fachowo nazywa się to strzelba rewolwerowa. Łatwo się domyślić, że to z powodu charakterystycznego, okrągłego magazynka przez co przypomina pewną sławną gangsterską broń...

Magazynek jest całkiem spory, w dodatku wystrzelony śrut leci całkiem daleko, bo nawet na 50 metrów. Słyszałeś





może o robieniu koktajlu tą bronią? Wsadzasz naprzemiennie śrut zwykły, gruby, breneki i co tam jeszcze chcesz i jesteś przygotowany na każdą okazję.

Oprócz Dragona istnieją jeszcze dwie podobne bronie – Protecta i Striker, ale różnica pomiędzy nimi jest na tyle niewielka, że nie ma to większego znaczenia.

M-26 LSS (lightweight shotgun system)

Nabój: 12

Pojemność magazynka:
5

Reguły specjalne: dobra amunicja, mały zasięg (do 20 metrów)

Cena: 50 gambli

Dostępność: 10%

Opis: Patrząc na to dziwadło nie widać nic szczególnego, ot, zwykła, strzelba z odczepianym magazynkiem. W dodatku brzydka jak noc. Ale wystarczy wyciągnąć trzymający całość w kupie kołek i kolbę wraz z uchwytem możemy odłożyć na bok, a strzelbę podczepić pod M4 czy XM8. Wersja poczepiana waży kilogram. Z kolbą niecałe dwa, a jeżeli strzelby pod żaden karabin nie podczepiasz, to na szynie montażowej możesz sobie zamontować latarkę, kolimator czy co tam dusza zapragnie. Prawda, że nie taka całkiem głupia ta broń?



Karabiny snajperskie

AW (Arctic Warfare) – Krytyczne +3 (AW50), Ciężkie +2 (AW), Ciężkie +1 (AWS) wymagana Budowa: 13/15

Nabój: 7,62 / .50 BMG

Pojemność magazynka:
10 / 5

Reguły specjalne: bardzo celny (~20%), dobra amunicja, niezawodny, wyciszony (AWS)

Cena: 180 (AW), 220 (AW50), 250 (AWS)

Dostępność: 5%

Opis: To opracowali Brytole dla swojej armii. Jak na mój gust to jeden z lepszych karabinów snajperskich dostępnych w Zastranych Stanach. Jak każda snajperka, AW również nie lubi amunicji słabej jakości, ale wystrzelić wystrzeli, przecież to ryglówka i zaciąć się tutaj po prostu nie ma co. Jak to bywa z wieloma karabinami, tak i ten powstał w kilku wersjach:

- podstawowa AW strzela popularnym nabojem 7,62 i mieści 10 pestek
- AW50 – .50 BMG razy 5 sztuk w magazynku daje razem 5 ustrzelonych słoni.
- AWS to chyba najlepsza propozycja dla zabójcy - snajperka z integralnym tłumikiem na całej lufie. Minus taki, że tłumik zmniejsza siłę strzału, więc na więcej niż 300m nie ma sensu strzelać. Amunicja 7,62 i 10



pocisków w magazynku.

Prawie wszystkie modele mają zamontowany dwójnóg i celownik. Jak nie ma to zapytaj sprzedawcy. Kolba składana na bok ułatwia transport, a w modelu podstawowym, czyli AW, można w miejscu urządzenia wylotowego przykręcić tłumik.

SV Dragunow – Ciężkie +2



Nabój: 7,62

Pojemność magazynka: 10

Reguły specjalne: bardzo celny (-20%), niezawodny

Cena: 160 gambli

Dostępność: 5%

Opis: Tę broń zrobili ruscy na podstawie innej słynnej ruskiej broni. Jakiej? No przyjrzyj się. Właśnie, kałacha.

Zdumiewające, że z karabinu, który przy serii strzela do trzech gości jednocześnie, da się zrobić karabin wyborowy i to całkiem niezły. A w dodatku lekki bo ważący jedynie 4 kilo z hakiem. Tylko nieco nieporęczny, bo ma ponad metr dwadzieścia długości, ale przecież lufa musi być długa żeby pociski latały celnie - w zamkniętych pomieszczeniach, ze snajperek się nie strzela. Dragunow strzela takimi śmiesznymi nabojami z wystającą płytką na spodzie łuski (tzw. kryzą) - jak w rewolwerze. A z racji używanej amunicji karabin ten ma naprawdę spory zasięg. Wyszkoleni strzelcy potrafią trafić w cel z odległości 1300 metrów.

Heckler & Koch PSG 1 – Ciężkie +2, wymagana Budowa: 13



Nabój: 7,62

Pojemność magazynka: 5 lub 20

Reguły specjalne: cholernie celny (-40%), dobra amunicja

Cena: 200 gambli

Dostępność: 5%

Opis: No, co to jest to chyba powinienś wiedzieć, PSG-1 jest jednym z najlepszych, najcelniejszych i w ogóle naj... karabinów wyborowych na świecie. Był używany we wszystkich jednostkach policyjnych i antyterrorystycznych w USA, które tylko było na niego stać, bo cenę miał wyjątkowo wysoką. No ale wiadomo, jakoś kosztuje. Co do jakości to nie



postrzelasz sobie z niego kiepską amunicją. Nie i już. Albo, strzelaj sobie jak chcesz, tylko cholera weźmie całą jego celność. Na pustyni też sobie nie postrzelasz. Coś się zatrze, gdzieś piach wejdzie i będziesz musiał całość rozmontowywać i czyścić. To był powód dla którego armia PSG nie używała – ta broń po prostu nie nadaje się do warunków polowych. Poza tym to jednak świetny karabin, nie życzę ci żebyś kiedykolwiek znalazł się na jego celowniku.

Remington 700/40 – Ciężkie +2

Nabój: 7,62

Pojemność magazynka: 4

Reguły specjalne: niezawodny, celny (-10%)

Cena: 140 gambli

Dostępność: 15%

Opis: To akurat nasza, amerykańska produkcja. Niegdyś jedna z najpopularniejszych broni w policji. Najczęściej spotykanym kalibrem jest 7,62 x 51 czyli .308. Była, jak już wspominałem, używana w PD. Przynajmniej w tych jednostkach, których nie było stać na coś lepszego. Jest to karabinek w miarę celny, ale pomiędzy nim, a dajmy na to PSG - 1 jest taka jakby przepaść...



Karabiny maszynowe

M60E4 - obrażenia ciężkie +2



Kaliber: 7,62

Pojemność magazynka: taśma

Szybkostrzelność: 2/3 (przełącznik)

Reguły specjalne: niezawodny, wbudowany dwójnóg

Dostępność: 15%

Opis: To właściwie mocno zmodernizowana "świnia". Czym się różni? E4 została zrobiona ze specjalnych stopów, dzięki czemu waży niecałe 9 kilo – no już można nosić w łapach. A kaliber 7,62 robi spore dziury, przebijając wszelkie pancerze i blachy pojazdów. Jeśli macie mięśniaka w teamie to



kupcie mu taki CKM na urodziny. I taśmę z amunicją. Całkiem nieźle wygląda też z podwieszonym granatnikiem.

Widziałem ich. Wtedy, kiedy płomiennie przemawiali i gdy przystępowali do wypełniania obietnic. Szampierze- walczą w imieniu innych; dziś wzięli się za wyzwalamie ludzi od jarzma władzy. Pojawiają się zawsze tam gdzie posłuch mają ich idee: miejscowa władza jest zła i ma za dużo gambli. Każda jest taka, jeśli pytać o to ludzi głupich i zawistnych. Ty nie pytaj się wtedy o nic. Umykaj, bo ogień łatwo się rozprzestrzenia- od słów do czynów, a nawet na całe miasto.

Granatniki i broń przeciwpancerna

M320

Kaliber: 40 mm

Reguły Specjalne: niezawodny (nie zacina się)

Dostępność: 20%

Opis: M320 został opracowany jako nowy granatnik podczepiany mający zastąpić M203. To było akurat wtedy kiedy na wyposażenie armii wprowadzano karabinki M8, więc zapewne chcieli mieć cały nowy komplet, tym bardziej, że stare granatniki pamiętały jeszcze czasy wojny w Wietnamie. M320 jest bardziej niezawodny od poprzednika, gdyż zastosowano tutaj



system double action - spokojnie, już tłumaczę o co chodzi. W M203 iglica naciągana była po załadowaniu granatu, więc jeżeli chciałeś być szybki i mieć go zawsze w komorze to iglica zawsze była napięta. Również jeżeli miałeś pecha i trafiłeś na niewypał to musiałeś całość jeszcze raz otwierać i zamykać żeby naciągnąć iglicę. W nowym granatniku wystarczy tylko ponownie nacisnąć spust. M320 ma zasięg 400 metrów, może być używany oddzielnie z zamocowaną składaną kolbą i stałym pistoletowym chwytem.

Pytasz jaka jest najskuteczniejsza metoda perswazji? Ha! Granatnik 20 mm wymierzony w gościa. A jeszcze skuteczniejszy jest granat 20 mm wystrzelony w tego gościa – nie ma bata, siła argumentów go powali!!



EX-41 wymagana Budowa: 14



Kaliber: 40 mm

Pojemność magazynka: 3+1

Reguły Specjalne: niezawodny

Dostępność: 10%

Opis: To w sumie taki usprawniony granatnik M79. Żołnierzy wnerwiało, że normalne granatniki trzeba po każdym strzale przeładowywać co trwa na tyle długo, że zanim się to zrobi to, albo dostaniesz kulkę albo walka zdąży się już dawno skończyć. Dlatego też armia wychodząc na przeciw potrzebom żołnierzy stworzyła EX-41 – trójstrzałowy (plus jeden do komory) granatnik 40 mm repetowany jak typowa pompka. Jednak okazało się, że potwór waży bez amunicji 8 kilo, i żołnierze dalej kręcą nosami, że w sumie to jednak wolą targać 3 kilowe M79. No i bądź tu mądry...

Carl Gustaw M3

Kaliber: 84 mm

Zasięg skuteczny: 700 metrów (1100 dla pocisków odłamkowo - burzących)



Przebijalność pancerzy: 400 - 500 mm

Masa broni/pocisku: 9 kg / 3 kg

Opis: Broń pamiętająca jeszcze czasy drugiej wojny światowej, łatwo rozpoznawalna ze względu na charakterystyczną dyszę (którą do przeładowania należy odchylić na bok). Carl Gustaw to działko bezodrzutowe przeznaczone do zwalczania celów opancerzonych ogniem na wprost. Zasięg skuteczny dla podstawowego typu pocisków (kumulacyjnych) to 700 metrów. Oprócz tego używać można również pocisków odłamkowo - burzących (zasięg - 1100 metrów), dymnych i oświetlających. Działko ma całkiem sporą przebijalność: 400 - 500 milimetrów, co pozwala dopiec praktycznie każdemu transporterowi opancerzonemu. Z czołgami może być problem - trzeba by się nieco namęczyć i zająć takiego skurczybyka z boku. Do obsługi najlepszy jest zespół dwuosobowy, można wtedy osiągnąć szybkostrzelność 8 do 10 strzałów na minutę, ale nie oszukujmy się - skąd weźmiesz tyle pocisków...

Opisane w podręczniku M72 LAW przebijają pancerz o grubości 300 do 350 milimetrów.

A i pamiętajcie, że w podręczniku zamieniono grafiki LAWA i Bazooki – wyglądają dokładnie odwrotnie.

Dragon

Kaliber: 120 mm

Zasięg skuteczny: 65-1500 m

Przebijalność pancerzy: 1000 mm

Masa broni/pocisku/układu celowniczego: 5 kg / 6 kg / 7 kg

Opis: Przeciwpancerny zestaw rakietowy z półautomatycznym układem kierowania lotem pocisku. Duży pocisk o masie ponad 6 kg połączony jest linką światłowodową z dziennym - nocnym układem celowniczym. Zestaw obsługiwany jest przez jednego strzelca, a strzelanie wykonuje się z pozycji siedzącej balansując własnym ciałem utrzymując krzyż celownika na celu. Nie od parady broń nazywana jest "zabójcą czołgów" – przebijalność pocisków kumulacyjnych wynosi ponad 1000 mm, a dochodzi nawet do 1150 mm.



Inne

Jet Protector



Nabój: ślepy 14 x 109 mm pxn

Pojemność magazynka: 4

Reguły specjalne: mały zasięg (do 6 metrów), długie przeładowanie (jak w rewolwerach)

Cena: 20 za miotacz, 2 za nabój, 1-5 za ładunek gazowy

Dostępność: 20%

Opis: To niewielkie dziwne urządzenie, mimo iż używa nabojów, nie jest bronią palną a miotaczem gazu. Może ci się wydawać to głupie, po jaką cholerę używać gazu kiedy można kogoś zastrzelić? No czasem nie można, młody, o czym też zapewne w przyszłości się przekonasz. Jet Protector jest ręcznym miotaczem gazu, w cztery "lufy" ładujesz coś w rodzaju ślepych naboł wraz z odpowiednim środkiem obezwładniającym. Przy tym



ogranicza cię wyłącznie twoja wyobraźnia - najczęściej używa się środków łzawiących, ale możesz też stosować usypiające, zwykłą farbę, a jeśli jesteś wyjątkowym świrem to nawet jakiś kwas. Tylko uważaj wtedy... Miotacza można używać jedną ręką, a jego przeładowanie nie zajmuje przeszkolonej osobie dużo czasu. Dlaczego taki miotacz jest lepszy od tych w areozolu? Ponieważ używa specjalnych naboł, wystrzeliwuje substancję drażniącą na większą odległość i z większą prędkością, więc nie musisz obawiać się, że wiatr zwieje ci gaz w twarz, jak może się zdarzyć w przypadku gazu w areozolu.

DAYSTATE AIR RANGER (wiatrówka) – draśnięcie +0



Nabój: śrut .25 (6,35 mm)

Pojemność magazynka: 10 śrucin (ilość strzałów o pełnej mocy z jednego ładowania butli: 15)

Reguły specjalne: celny, mały zasięg (50 metrów)

Cena: 40-70 za broń, ok 3 za napełnienie butli, 5 gambli za pojemnik 100 śrucin

Dostępność: 5%

Opis: To jest wiatrówka. Jeżeli już się krzywisz myśląc "po cholere to mi, lepiej pokaż jakiś wypaśny KaeM" to poczekaj jeszcze chwilkę. Jeżeli ci się nie spodoba to przejdziemy do KaeMów. Otóż jest to najmocniejsza i jednocześnie jedna z najcelniejszych wiatrówek na świecie, przed atakiem Molocha robiona wyłącznie na zamówienie. Ale najciekawszą cechą tej broni jest jej siła – 100 Juli. Pewnie nic ci to nie mówi, ale przeciętne wiatrówki miały moc w okolicach 20 Juli i były uznawane za silne. Wciąż jakoś niepewnie patrzysz. No, to prawda, Juggernauta tym nie powalisz, właściwie ciężko będzie ci zrobić krzywdę komukolwiek poza szczurami, ale jest jeszcze inne zastosowanie wiatrówek. Znasz na pewno coś takiego jak dmuchawka? Ładujesz zatrutą strzałkę, dmuchasz i jakiś strażnik idzie na wymuszoną drzemkę. Do tego właśnie możesz zastępczo użyć wiatrówki, na pewno będzie się lepiej sprawdzać. A zawsze możesz poćwiczyć oko strzelając do szczurów... Tak wiem, myślisz o KaeMach, które ci pokazywałem. To ja teraz pokażę ci coś innego – zabawki o których można marzyć.

Broń prototypowa i eksperymentalna

Opowiem ci teraz nieco o broni prototypowej, niedostępnej dla przeciętnego śmiertelnika. Żeby zdobyć którąkolwiek z tych konstrukcji będziesz musiał albo łązić po przedwojennych schronach i laboratoriach, albo wyłożyć masę gambli. Nie mam sprawnych egzemplarzy na składzie, nie licz na to, ale dysponuję planami i wiedzą na ich temat, którą chętnie



się podzielię. Ale musisz obiecać, że nie wyjdiesz ode mnie z pustymi rękoma!

Armat XM41A Ciężkie +1 wymagana Budowa: 13

Nabój: 10x24mm SS309

Poj. magazynka: 100 naboł

Szybkostrzelność: 3

Waga: 3.2 kg

Dostępność: 1%



Opis: No, teraz cię zaskoczę. Mam tutaj jedną z najnowocześniejszych broni na świecie, faza testów zakończona dopiero w styczniu 2020 roku, a do tej pory wyprodukowano zaledwie kilkadziesiąt egzemplarzy prototypowych. Za broń odpowiedzialna jest amerykańska firma Armat - raczkujący producent broni i amunicji, który startował w przetargu na nowy karabinek dla US Army. Mieli cholernie trudne zadanie stworzenia broni skuteczniejszej od dotychczas używanych w Stanach, jednocześnie prostą w użyciu i taną w eksploatacji.

XM41 to karabinek impulsowy strzelający bezłuskową amunicją. Znaczy to, że za odpalenie naboju odpowiada nie iglica, ale impuls elektryczny. Karabin nie potrzebuje wyrzutnika łusek, co pozwala na ograniczenie liczby otworów, które prowadzą do wnętrza. Znacząco zwiększa to odporność na trudne warunki i poprawia niezawodność broni. W magazynku zmieścisz sto naboł kaliber dziesięć milimetrów. Tak - sto naboł, ale dobrym pomysłem będzie ładowanie go tylko do dziewięćdziesięciu pięciu procent pojemności. Nie wiesz ile to jest? Już mówię - broń będzie sprawniej działać, gdy magazynek załadujesz dziewięćdziesięcioma pięcioma nabojami - proste, nie? Tutaj masz elektroniczny wyświetlacz, który pokazuje ile jeszcze ci zostało amunicji. Całkiem jasno świeci, ale można go wyłączyć podczas długich bezksiężycowych nocy. Widzę, że nie bardzo interesuje cię ten wyświetlacz. Cały czas gapisz się na to, co jest pod lufą. To trzydziestomilimetrowy granatnik, który skonstruowano jak strzelbę - pompkę. Jest integralną częścią tej broni. W jego rurowym magazynku zmieścisz trzy granaty, plus jeden, czwarty, do komory. To zupełnie nowy rodzaj amunicji, więc goście z Armatu zaszaleli i zrobili od razu kilka różnych typów. Teraz ci je przedstawię:

M40 HE (High Explosive - Fragmentary) - zwyczajny granat, który działa podobnie do zaczepnego. Poznasz go po czerwonej osłonie z plastiku, którą możesz zdjąć, kiedy chcesz uzbroić go ręcznie. Po uzbrojeniu da się nim rzucać, jak zwyczajnym granatem ręcznym (reguły takie jak dla granatu wystrzelonego z granatnika, przy rzucaniu działa jak granat zaczepny).

M38 HEAP (High Explosive Armour Piercing) - służy do obracania w pył lekko opancerzonych pojazdów. Na pancerze wspomagane będzie jak znalazł. Nie poradzi sobie z BWP, albo czołgiem - niestety, to nie wyrzutnia rakiet. Zielona osłona. Zada je Lekkie uszkodzenia, ma 2 punkty Przebicia Pancerza.

M51A (Bounding Fragmentary) - to granat programowalny, który powinien być używany wraz z celownikiem AN/RVS-52 CCD. Możesz wtedy robić z nim takie cuda, jak w przypadku M29. Da się nim strzelać bez tego celownika, ale wtedy działa jak zwykły granat. Ma niebieską osłonę, ale nie można nim rzucać. Znaczy rzucać możesz, ale nie z efektem eksplozji. Z celownikiem podlega regułom Cholernie celny i Programowalny granat, bez



celownika działa jak M40 HE.

M108 Canister – zamienia twój granatnik w zwykłą pompkę. To normalne naboje śrutowe, tyle, że kalibru 30mm. Rozpoznasz je po czarnej osłonie (PN30 załadowany tymi nabojami traktujesz tak samo jak pompkę załadowaną śrutem).

M230 Baton – raczej nieprzydatne naboje. Chyba, że jesteś jakimś pieprzonym łowcą niewolników. Będziesz musiał nieźle się namęczyć przy celowaniu, jeśli chcesz kogoś tym zranić. Dlaczego? Bo ten pocisk zbudowany jest z gumy, żelu, plastiku albo kruchego materiału ceramicznego. Nie ma żadnej osłony. Zadaje ciężki siniak.

M60 Phosphorous Incendiary – poznasz po białej osłonie. Możesz sobie go kojarzyć z białym fosforem, bo to on jest substancją wypełniającą pocisk tego granatu. W promieniu piętnastu metrów tworzy jasno – szarą zasłonę dymną.

M72A1 Starshell – granat oświetlający. Strzelasz nim w niebo, bo raca będzie opadać powoli na spadochronie oświetlając spory obszar światłem jasności 500 000 kandel przez czterdzieści pięć sekund. Nie ma żadnej osłony, za to wygrawerowano mu literę "S" na czubku. Starshell'em możesz rzucać, jak zwyczajną racą.

Wszystkie granaty mają **Dostępność** równą 5%

Celownik AN/RVS-55 CCD, o którym już wspomniałem, jest ogniwnem, mającym łączyć XM41 z systemem LAND WARRIOR. Działa w sposób podobny do celownika karabinu M29 i pozwala na prawidłowe używanie programowalnych granatów M51A. To jednocześnie celownik noktowizyjny. Montuje się go na uchwycie transportowym, na specjalnych zaczepach przystosowanych do tego celu. Do działania potrzebuje energii elektrycznej, a pobiera ją bezpośrednio z akumulatora broni (akumulator znajduje się w uchwycie transportowym), co pozwala na sześciogodzinną pracę albo oddanie dziesięciu tysięcy strzałów. Ładuje się go na specjalnym stojaku, albo za pomocą specjalnej baterii. Zdolny elektronik na pewno znajdzie na to jakiś inny sposób.

Zwiększa celność broni do -40%.

Z tej spluwy możesz spokojnie strzelać nawet w kosmosie - kurz, brud i piasek będą musiały się sporo namęczyć, by dostać się do środka - wewnątrz broni jest szczelnie odcięte od otoczenia. Jedyne otwory, które prowadzą do środka, to lufa i gniazdo magazynka. Niestety, aby coś naprawić, prawdopodobnie będziesz musiał się znać zarówno na elektronice, jak i na rusznikarstwie. Już widzę uśmiechy na gębach posiadaczy broni elektromagnetycznej. Macie pecha, bo nie da się "wyłączyć" XM41 za pomocą tego typu urządzeń - pełne ekranowanie. Może działać nawet w warunkach silnego promieniowania.

M56A2 "Smartgun" - Ciężkie +2, wymagana Budowa: 16 (wraz z uprzężą)





Nabój: 10x28mm M250

Pojmagazynka: 300 naboł

Szybkostrzelność: 3

Waga: 17,8 kg (całość)

Dostępność: 1%

Opis: "Życie w armii to nie film - to jest wojna. Będziecie zabijać, albo zabijają was." - takimi oto słowami powitał mnie w US Army pewien czarnoskóry sierżant. Tak - ja też byłem kiedyś rekrutem. Też musiałem się tarzać w błocie i robić setki pompek. To były czasy... dyscyplina, dyscyplina i jeszcze raz dyscyplina, no i... odrobina zabawy. Potem awansowałem, awansowałem, awansowałem i dostałem się do grupy testerów broni, i o tym chcę ci opowiedzieć. O broni rzecz jasna, bo o testerach raczej nie ma co gadać - wszyscy pewnie nie żyją, w przeciwieństwie do smart gunów, których kilka na pewno się ostało. Żebyś mi uwierzył, pokażę ci mój egzemplarz.

Wygląda lekko prymitywnie, prawda? Lufa, spust i dwa chwytaki. Tyle na pierwszy rzut oka. Nie ma nawet przyrządów celowniczych, ani dwójnogu, jak w przyzwoitym karabinie maszynowym. Wygląda tak, jakby został stworzony do szybkiego pokrywania ścian ołowiem. Jest w tym odrobina prawdy, bo szybkostrzelność tej broni to 1200 strzałów na minutę, co pozwala na bardzo szybkie opróżnienie trzystu naboju taśmy. Z celnością jest już trochę inaczej. Smartie, bo tak brzmi jego popularna nazwa, pozbawiony został klasycznych przyrządów celowniczych z bardzo prozaicznego powodu - jajogłowi wymyślili coś lepszego. Cały system XM56, oprócz giwery, obejmuje także specjalną uprząż i system naprowadzający. Gdy ubierasz cały komplet i podłączysz go do źródła energii, będziesz jak pieprzony cyborg. Komputer balistyczny zrobi za ciebie całą robotę - wykorzystując układ naprowadzający, znajdzie wszystkie cele o określonej temperaturze. Zwykle ustawia się go na 36 stopni Celsjusza. Chyba wiesz dlaczego, co? To temperatura ludzkiego ciała, chłopie, a gdy dodamy, że uprząż jest skonfigurowana w ten sposób, że podąża za celem, jedyne co robi strzelec to naciskanie na spust i naprawa, w razie zacięcia. Ewentualnie może załadować następną taśmę naboju... Dodam jeszcze, że ta seria miała być z definicji wykonywana w technologii kompatybilności ze Smartłączem. Tak - nie ma egzemplarzy "normalnych" - wszystkie nadają się do pracy ze sprzężeniem. Docelowo miały być wykorzystywane w oddziałach cyborgów, ale... Wiadomo - 5 września zrobił swoje.

XM56 strzela naboju bezłuskowymi kalibru 10 milimetrów, bardzo podobnymi do amunicji stosowanej w przypadku karabinka XM41. M250 różni się od SS309 ilością materiału miotającego użytego w jednym naboju - amunicja do smart guna ma go trochę więcej, co pozwala na strzelanie na odległości rzędu osmiuset metrów. To zasięg efektywny, bo maksymalny jest dwa razy większy, a trafienie z odległości tysiąca sześciuset metrów w łeb kończy się równie tragicznie, co z dwóch metrów młotkiem.

Żeby nie było zbyt kolorowo, powiem, że spluwa do działania potrzebuje aż trzech rzeczy. Diabło rzadka amunicja to pierwsza z nich. Znajdziesz trochę w miejscach pobytu żołnierzy Posterunku, Stalowa policja też powinna mieć jednego smart guna, możliwe, że mają dwa, bo miały być opcjonalną częścią ich pancerzy wspomaganych. Drugą rzeczą, niezbędną do strzelania z M56, jest prąd - nawet jeśli nie masz zamiaru korzystać z dobrodziejstw układu naprowadzającego, będziesz musiał zaopatrzyć się w litowe ogniwo DV9 wielkości kasety video. To cudo wystarcza do oddania dwudziestu tysięcy strzałów, a elektronikę broni może napędzać przez bite szesnaście godzin. Z samochodowej zapalniczki tego nie naładujesz, chyba, że jesteś elektryk - kozak jakich mało. Ja nie jestem, i musiałem polegać na gościach, którzy zabierali od czasu do czasu zużyte baterie, a przynosili



nowe. Tyle, że wtedy za strzelanie z tej spluwy dostawałem autentyczne pieniądze - zielone dolary, za które mogłeś kupić co tylko zechcesz. Nie - nie oddam ci mojego smart guna. Po pierwsze jest niesprawny, a po drugie robi wrażenie jako eksponat.

Naboje i prąd - a co z trzecią rzeczą, bez której nie obejdzie się strzelać z M56? Może nie jest niezbędna, ale bez niej spluwa traci urok. Chodzi mi o uprząż, a raczej - o pancerz, na którym się ją montuje. To jedna z części systemu LAND WARRIOR 2.0, podobnie jak XM41, celownik AN/RVS-55 CCD, czy karabin maszynowy, o którym ci teraz opowiadam. Dupsko żołnierza, który potrafi obsługiwać taką kupę żelastwa, jak smart gun, trzeba chronić szczególnie dobrze. O M3, czyli uniwersalnym pancerzu żołnierza US Army AD 2025 opowiem w swoim czasie. Na razie powinienes wiedzieć, że to na nim montowało się całą elektronikę od M56, w tym wielofunkcyjny monokl, zakładany na hełm. Dzięki niemu mogłeś działać inteligentniej od Łowcy, i z sensem wybierać cele, które namierzał komputer balistyczny. Po co marnować amunicję na zwłoki, czy łosia, który przypadkiem przypałętał się na pole bitwy?

REGUŁY SPECJALNE: Przy kompletnym zestawie praktycznie całą robotę z celowaniem odwała komputer -60% przy testach na trafienie, dodatkowo ignorujesz modyfikatory wynikające z tego, że cel się porusza (zarówno +20%, jak i +40%).

M42 obrażenia - patrz tekst



Nabój: 10x28mm

Pojmagazynka: 15

PP: zależy od użytej amunicji

Waga: 7.2 kg (cały zestaw)

Cena: 500 gambli (M42A), 900 gambli (celownik)

Dostępność: 1%

Reguły dodatkowe: Broń jest fabrycznie wyposażona w dwójnog i celownik optyczny ze zintegrowanym noktowizorem i termowizorem.

Opis: Karabin wyborowy dla snajpera dwudziestego pierwszego wieku. W tej prototypowej broni wykorzystano najnowocześniejsze technologie zadawania bólu - impulsowe odpalanie naboju, bezłuskową amunicję wybuchową, wysokiej jakości przyrządy optyczne i tzw. "cudowne" plastiki. Wszystko po to, by w małym opakowaniu zamknąć cholerne działo przeciwpancerne. M42 tworzone zarówno jako karabin wyborowy, jak i przeciwprętowy. Osiągnięcie obu tych celów na raz okazuje się możliwe - wszystko zależy od tego, jakiej amunicji będziesz używać. Broń wykorzystuje trzy podstawowe typy - standardową M252 HEAP, która służy do niszczenia lekkiego sprzętu. Ciężkie, 10-cio milimetrowe pociski wypełnione są bardzo skutecznym ładunkiem wybuchowym. Przeznaczone do niszczenia mocno opancerzonych celów. Ba, da się nim nawet zestrzelić



helikopter - jeżeli jakiś kiedyś spotkasz.

Do ludzi strzelasz przy pomocy naboju o zwiększonym zasięgu. Posiadają normalny pocisk, który umożliwia stabilniejszy lot. W dalszych planach udoskonalania tej amunicji było zastosowanie dodatkowej stabilizacji brzechwowej, ale tego typu pociski nie doszły nawet do fazy testów. A szkoda, bo miały być celne na ogromną odległość ponad trzech tysięcy metrów! Z braku laku, można używać także amunicji karabinu maszynowego M56 Smartgun, ale nie licz, że trafisz nimi w oko biegnącego zająca z odległości trzystu metrów.

Broń, bronią, ale kto z niej musi strzelać? Człowiek, rzecz jasna, a ludzkie możliwości nie są nieograniczone. Do strzelania na dalekie odległości przydają się jakieś specjalistyczne przyrządy optyczne. Dla M42A skonstruowano uniwersalny zestaw urządzeń, w których skład wchodzi luneta, płynnie powiększająca obraz. Maksymalnie dwadzieścia razy, jakby ktoś pytał. Do celownika optycznego dochodzi celownik noktowizyjny i termowizyjny. Akustyczny też... a wszystkie w jednym urządzeniu! Nawet idiota trafi z tym cudem zamontowanym na broni, jakbyś był naiwniakiem, powiedziałbym, że ta spluwa sama trafia.

Naboje na ludzi zadają Obrażenia Ciężkie +2, do trafienia mają modyfikator -40%. Zasięg: S+400 metrów.

Naboje przeciwprzędowe zadają Obrażenia Krytyczne +2, do trafienia mają modyfikator -20%. Zasięg: S.

Naboje M250 zadają Obrażenia Ciężkie, do trafienia mają modyfikator -10%. Zasięg: K.

HK G11 – lekkie +2

Nabój: bezłuskowy 4,73 mm

Pojemność magazynka: 45

Reguły specjalne: dobra amunicja, celny (-10), niezawodny, bardzo celna seria (-20%), długie przeładowanie (2 segmenty za 15-to nabojuowy pakiet)

Cena: 100 gambli? 200 gambli? Pamiętaj, że bez amunicji broń jest bezużyteczna; 3-8 gambli za pocisk

Dostępność: 1%

Opis: Bardzo dziwna broń. Ale zacznijmy może od historii sięgającej lat '80 kiedy to Niemieccy jajogłowi pracowali nad bardzo nowoczesną bronią strzelającą amunicją bezłuskową dla armii. Tyle, że po zakończeniu prac, Rząd zdecydował iż pociski do owej broni są zbyt drogie i bardziej opłaca się używać zwykłej amunicji łuskowej. Dlatego też do uzbrojenia wprowadzili G36, ale to już inna historia. W każdym razie, gotowe do produkcji G11 wylądowało na półce, aż do czasu kiedy bronią zainteresowały się amerykańskie tajne służby i zakupiły bodajże 500 egzemplarzy dla FBI, CIA czy innej zarazy.

Wracając do broni, dlaczego jest taka szczególna? Jak już wspominałem używa amunicji bezłuskowej, używanej chyba wyłącznie w tej broni i kilku prototypach. Dlatego też cholernie ciężko ją zdobyć, w dodatku wyprodukowanie jej po roku 2020 jest chyba niemożliwe, więc cała nadzieja w tym, że - ponieważ egzemplarzy tej broni jest niewiele - nikt owych pocisków nie wystrzelił. To minus tej amunicji. Teraz plus. Zamek





broni jest bardzo dziwnie skonstruowany - ma formę walca, a ponieważ nie musi wyrzucać łusek, nie musi też "skakać" jak w normalnej broni. Dlatego też odrzut broni w serii trzypociskowej czuć dopiero po wystrzeleniu trzeciego naboju. Dlatego seria wystrzelona z tej broni jest cholernie celna - z reguły (o ile strzelasz do w miarę nieruchomego celu) jeżeli pierwszy pocisk "wejdzie", to robi to razem z kumplami. Trzeba też wspomnieć o magazynku tej broni - umieszczony jest poziomo nad lufą i mieści 45 pocisków, ładowanych 15 nabojowymi pakietami.

Amunicja specjalna

Wyobraź sobie, że biegnie na ciebie wielgachny mutek z pianą na pysku i groźnie wyglądającą żelazną rurą w garści, a ty masz w łapie tylko berettę z czterema pociskami. Kiepsko, prawda? Na szczęście w tej chwili nikt na ciebie nie biegnie, a wieża jakich czterech pocisków użyć, żeby zastrzelić tego mutka i jeszcze jego kumpla na pewno się przyda. Zanim zacznę demonstrację różnych typów amunicji podam kilka podstawowych pojęć.

Nabój to przedmiot składający się z mosiężnej łuski, prochu i kuli, zwanej pociskiem. Łuska niemal zawsze jest taka sama, proch w większości przypadków też. Zasadniczo zmiany dotyczą pocisków.

Mają one pewną właściwość - grzybkowanie. W ciele pocisk ulega spłaszczeniu i poprzez to zwiększa swą powierzchnię, a co za tym idzie robi dziurę większą niż wynikałoby to z jego kalibru. Jak wiadomo im większa dziura tym gorzej czuje się pacjent poddany operacji dziurkowania. Problem w tym, że grzybkujące pociski mają tendencję do szybkiego tracenia energii. O co mi chodzi? Pocisk grzybkujący po trafieniu w cokolwiek ulega odkształceniom i bardzo szybko traci energię kinetyczną - czyli kiepsko radzi sobie z przebijaniem pancerzy.

Podane bonusy do obrażeń tyczą się celów żywych. W przypadku maszyn dodatkowy punkt przebicia oznacza o jeden stopień poważniejszą ranę.

Produkcja amunicji specjalnej: Aby wykonać pociski specjalne, oprócz posiadania odpowiednich materiałów i narzędzi, musisz wykonać zwykły test rusznikarstwa na poziomie odpowiadającym trudności wykonania amunicji danego kalibru (NS str. 151), a później dodatkowy odpowiadający poziomowi trudności produkcji amunicji specjalnej. Przykład? Chcemy wykonać pociski grzybkujące HP .45, według podręcznika produkcja amunicji tego kalibru to test *Trudny*. Wykonujemy odpowiedni test rusznikarstwa, a później dodatkowy *Przebiegły* (poziom trudności produkcji amunicji HP). Nieudany test rusznikarstwa przy samodzielnej produkcji amunicji specjalnej powoduje spadek jej osiągnięć, a w przypadku krytycznego niepowodzenia może skutkować wzrostem zawodności broni lub nawet jej uszkodzeniem.

Pistolety/Karabiny

Lead Round Nose (LRN)

Najzwyklejsza w świecie w 100% ołowiana kulka, słabo grzybkuje, nie ma dużych właściwości penetracji pancerza, ale jest tania w produkcji i ogólnodostępna.





Reguła: brak

Cena: x1

Grzybkujące **Hollow Point** (HP)

Pociski takie posiadają wycięcie na czubku wspomagające grzybkwowanie. To znaczy? W ciele taki pocisk spłaszcza się i robi dziurę większą niż wskazywałby na to jego kaliber, a że im większa dziura, tym lepiej, to rzecz dosyć oczywista. Problem w tym, że pociski mają tendencję do grzybkwowania i wytracania energii po trafieniu w każdą przeszkodę, więc słabo radzą sobie z przebijaniem pancerzy. Najczęściej używana w rewolwerach.



Reguła: Celom nieopancerzonym po trafieniu w korpus zadaje obrażenia o poziom wyższe. Przebicie spada o jeden punkt

Cena: x1.5

Samodzielna produkcja: przeciętna

Grzybkujące **Expansions Monoblock Bullet** (EMB)

Pocisk grzybkujący podobny do pocisków HP, z tą różnicą, że zachowuje normalne parametry penetracji osłon – ale w takiej sytuacji traci zdolność grzybkwowania. Takie rozwiązanie łączy w sobie zalety zwykłej amunicji z amunicją grzybkującą. Minusy są trzy: dostępność, cena i skomplikowany proces produkcyjny.



Reguła: Nieopancerzonym celom zadaje obrażenia o poziom wyższe, opancerzonym normalne

Cena: x2

Samodzielna produkcja: bardzo trudna

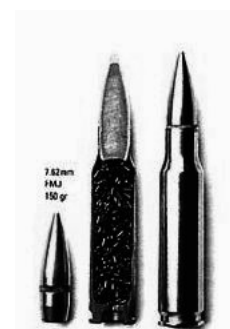
Przeciwpancerne **Full Metal Jacket** (FMJ)

Zwykła, ołowiana kulka pokryta w całości twardym, metalowym płaszczem. Nie grzybkuje, ale świetnie radzi sobie z przebijaniem pancerzy.

Reguła: dodatkowy punkt przebicia pancerza, nie zadaje wyższych obrażeń przy wyrzuceniu 1

Cena: x1.5

Samodzielna produkcja: trudna



**Amunicja smugowa i zapalająca**

W pocisku znajduje się jakieś łatwopalne świństwo i w czasie lotu pocisku spala się, zostawiając za sobą świetlistą smugę. Fajny efekt w nocy, ale od razu zdradzasz swoją pozycję. Do czego się przydaje? Kiedy np. chcesz wysadzić bak lub beczkę z paliwem.

Reguła: zapala materiały łatwopalne

Cena: x1.5

Samodzielna produkcja: trudna

Pociski fragmentujące

Na pewno słyszałeś o pociskach typu dum-dum. Taka kulka rozrywa się w ciele na części powodując straszliwe i ciężko gojące się rany. Kiedyś ich używanie było zabronione przez konwencję genewską, ale teraz nikt nie zwraca na to uwagi, a już na pewno nie zli ludzie którzy będą próbowali cię zabić. Domowa produkcja takiej amunicji nie jest wcale skomplikowana, wystarczy nożem lub pilnikiem naciąć czubek pocisku na krzyż. Tylko uważaj, bo takie kule mają tendencje do nieprzewidzianych zachowań, szczególnie w broni automatycznej. Mogą się zdeformować, rozerwać w lufie, albo też zablokować. I wtedy lepiej, żebyś miał zapasowego gnata pod ręką i kumpla rusznikarza, który doprowadzi twoją broń do stanu używalności...

Reguła: obrażenia o poziom wyższe, przebicie pancerza spada o 2 punkty, celność +10%, prawdopodobieństwo zacięcia przy samoróbkach wzrasta o 1 punkt, rany zadane przez pociski dum-dum goją się dwukrotnie dłużej, a usunięcie kawałków pocisku z ciała to test medycyny o stopień wyższy

Cena: chałupniczo wykonane dum-dumy x1, bardziej profesjonalnie x1.5 (nie wzrasta szansa na zacięcie)

Samodzielna produkcja: przeciętna

+P

Czyli zawierające większą ilość prochu, albo proch mocniejszy. Muszę tłumaczyć co to powoduje? Wiele broni tego nie lubi, szczególnie automatycznej, ale w przypadku rewolwerów nie ma żadnych problemów. Poza tym, że odrzut jest proporcjonalnie większy i po strzelaniu boli łapa. P+ może być używany z każdym innym typem pocisków.

Reguła: przebijalność wzrasta o jeden punkt, celność +10%, wymagana Budowa wzrasta o 2 punkty, szansa na zacięcie wzrasta o 1 punkt, a przy broni automatycznej o 2 punkty (nie dotyczy rewolwerów)

Cena: x2

Samodzielna produkcja: przeciętna

Flechette Round

Cieniutka strzałka z sabotem, który zostaje odrzucony po opuszczeniu lufy. Świetnie nadaje się do dziurawienia celów opancerzonych, tym bardziej, że koziółkuje wewnątrz ciała. Jednak taki pocisk ma więcej wad niż zalet – jest niezbyt celny, nie zadaje dużych obrażeń, jest trudny w produkcji i drogi. Już lepiej używać zwykłych FMJ... Flaszetki mają sens



jedynie przy pociskach do strzelb.

Reguła: przebicie pancerza wzrasta o dwa punkty, obrażenia spadają o jeden, zasięg 50 metrów

Cena: x4 (do strzelb x3)

Samodzielna produkcja: bardzo trudna

Amunicja poddźwiękowa

W tym typie pocisków zmniejszona została prędkość, dzięki czemu nie ma efektu huku przy przekraczaniu przez pocisk bariery dźwięku, aby przy używaniu broni z tłumikiem zminimalizować huk wystrzału. Mówiąc kolokwialnie, taka amunicja jest po prostu cichsza.

Reguła: przebicie spada o jeden punkt, zmniejszona szansa na usłyszenie strzału z wyciszonej broni (jak bardzo to już decyzja MG)

Cena: x1.5

Samodzielna produkcja: problematyczna

Hollowpointer

Niewielkie imadło z wiertłem. W imadle mocujesz pocisk i nawiercasz go na czubku tworząc pocisk HP. Każdy głupi to potrafi, nie można się nawet przewiercić o ile wcześniej odpowiednio ustawiło się głębokość nawiertu.

Cena: 10 gambli

Dostępność: 5%



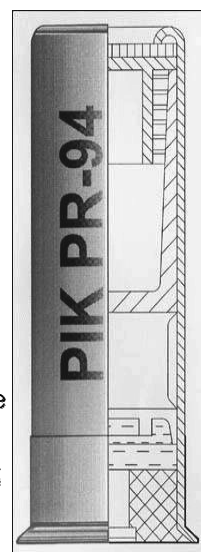
Strzelby

Naboje z pociskiem proszkowym

To jest dziwny nabój. Pocisk został tutaj zamieniony w mieszaninę proszku żelazowego i talku umieszczoną w plastikowym koszyczku. Taki pocisk po trafieniu i przebicciu celu rozpada się i nie stanowi już zagrożenia. Lipa, powiadasz? Niekoniecznie, możesz tym na przykład „otworzyć” drzwi nie martwiąc się, że ktoś stojący za nimi ucierpi, nie musisz bać się rykoszetów w czasie walk w zamkniętych pomieszczeniach, możesz rozbić szybę, a osoba stojąca metr za nią nie zostanie nawet drażniona. Chyba, że będzie stała blisko, bo kawałki szkła też mają tendencję do robienia ludziom krzywdy. Jak mi nie ufasz to możemy się założyć: strzelisz do deski za którą ja kilkanaście centymetrów dalej położę kartkę. Jeśli przestrzeli deskę na wylot, a kartka będzie w nienaruszonym stanie to kupisz ode mnie 5 paczek tej amunicji.

A jak to jest z siłą takich pocisków? Całkiem nieźle. Z 5 metrów możesz przebić deskę o grubości 10 centymetrów, a z 30 szybę samochodową.

Reguła: pocisk po przebicciu przeszkody nie uszkadza niczego





znajdującego się za nią.

Cena: x3

Samodzielna produkcja: trudna

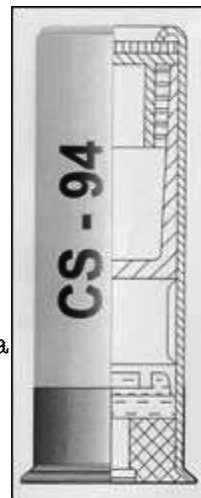
Naboje z pociskiem proszkowym CS

To samo co chwilę wcześniej, tyle że tutaj dodano do proszku środek łzawiący CS. Czyli możesz np. zatrzymać fagasa który ukradł ci brykę nie brudząc tapicerki. O ile nie wstawiłeś kuloodpornych szyb...

Reguła: pocisk po przebicciu przeszkody nie uszkodzą niczego znajdującego się za nią, dodatkowo po przebicciu przeszkody na niewielkim obszarze rozpylony zostaje środek powodujący łzawienie (utrudnienie +50%)

Cena: x3.5

Samodzielna produkcja: trudna (plus produkcja środka powodującego łzawienie)

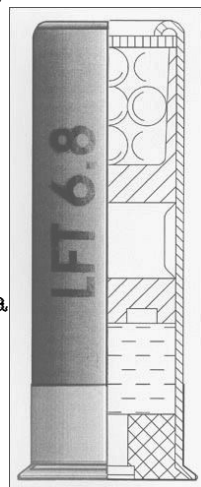


Gruby śrut

Tutaj zamiast wielu drobnych śrucin masz 8 ale za to dużych i, w porównaniu do standartowych, ciężkich. Można tym praktycznie odstrzelić koło samochodu, a rzecz tak blacha jak drzwi samochodu nie stanowią żadnej przeszkody dla tego typu łoftek. Człowiek trafiony takim śrutem z odległości 20 metrów często ginie na miejscu. W ogóle ze śrutem to jest dziwna sprawa, opowiadał mi o tym kiedyś znajomy lekarz, że jeśli chmara śrucin wejdzie w ciało, nawet na małą głębokość to mózg dostaje taką ilość impulsów bólowych z wielu miejsc, że się zatrzymuje. Jak przepalony procesor. Wiem, że brzmi bardzo mądrze, ale to niestety nie ja wymyśliłem.

Reguła: obrażenia krytyczne do 10m, ciężkie+draśnięcia do 20m, lekkie+draśnięcia do 30m, draśnięcia do 50m, wszystkich draśnięć może być maksymalnie 3

Cena: x1-1.5



Drobny śrut

W sumie takich pocisków używało się przy polowaniu na ptactwo i drobnego zwierza. Chmura malutkich kuleczek pokrywa duży obszar i robi szwajcarski ser ze wszystkiego, co napotka. Problem w tym, że drobne śruciny szybko tracą prędkość i nie zadają głębokich ran. Kaczkę spokojnie tym ustrzelisz ale z bizonem byłby pewien problem...

Reguła: obrażenia ciężkie+draśnięcia do 5m, lekkie+draśnięcia do 15m, draśnięcia do 30m, ułtawienie trafienia -20%, bez przebiccia

Cena: x1-1.5



Brenka

Nabój konstrukcją zbliżony do pistoletowych – pociskiem jest tutaj kilkudziesięcogramowa pojedyncza kula – brenka. Nie rozbiega ona się zaraz po wystrzeleniu jak śrut, a stabilnie leci po linii prostej do celu. Zwiększa to zasięg pocisku i jego siłę – niebezpieczny jest na dystansie nawet kilkuset metrów. Przed wojną amunicja tego typu rzadko były używane w policji ze względu na troskę o zdrowie i życie osób postronnych. Taki pocisk mógł przebić człowieka na wylot i jeszcze mieć wystarczająco dużo energii żeby zrobić krzywdę komuś innemu.

Reguła: traktowana jak pocisk zadający obrażenia krytyczne i mający przebicie 1

Cena: x2

Samodzielna produkcja: problematyczna

Pociski gumowe

Już widzę jak się szczerzysz, że nie dla twardzieli, tak? W sumie to prawda, ale gumowe kule mogą się przydać jeśli będziesz chciał ostudzić zapał jakiegoś wnerwionego fagasa, zamiast go na miejscu zastrzelić. Do wyboru do koloru: brenki, śrut lub pociski kulowe.

Reguła: zadaje stłuczenia, zależne od typu pocisku (śrut, brenka) obniżone o poziom, bez przebicia

Cena: x0.5 – x1

Samodzielna produkcja: łatwa

Kiedyś mieliśmy kłopot – trafiliśmy do miejsciny będącej na celu Molocha. I mówimy mieszkańcom jak sprawa wygląda, a te debile zamiast brać się do roboty, pakować manatki i spływać, lub przygotowywać się do walki – wpadły w panikę. I dawać niszczyć co popadnie, szabrować co się da i gwałcić co ładniejsze. Całe szczęście mieliśmy dwa bagażniki gumowych pocisków. Zeszło wszystko. A kiedy to znaleźliśmy zastanawialiśmy się z chłopakami jak to sensownie spożytkować? Ot życie, pełne niespodzianek.

Dodatki

Szyna montażowa – Przydatna rzecz. Szynę zamontować można w wielu nowoczesnych karabinkach i pistoletach maszynowych, niektóre, jak na przykład UMP czy SCAR, są w to wyposażone fabrycznie na stałe. Szyna taka ułatwia montaż i demontaż wielu przydatnych gadżetów jak celownik optyczny czy laserowy.

Powiększony magazynek - Bierzesz dwa magazynki, przecinasz, spawasz i dajesz większą sprężynkę - żadna filozofia. Albo prościej - kup sobie fabrycznie większy (np 33 pociskowy do Glocka). Problem w tym że taka spluwa przybiera na wadze i dosyć niewygodnie się ją trzyma.

Reguła: wymagana budowa zwiększa się o 1.

Gwint do przykręcania tłumika – Właściwie ma to sporo z butelki. Oczywiście sam gwint na nic ci się nie przyda, musisz mieć jeszcze tłumik właściwego kalibru. Niektóre modele broni mają gwinty robione fabrycznie np. H&K mk 23 SOCOM albo snajperka AW, co daje tłumik to nie muszę



wyjaśniać. Istnieją jeszcze gwinty do przykręcania tłumików jednorazowych (np plastikowa butelka po coli).

Tłumik płomienia – Na końcu lufy montujesz coś na kształt lejka dzięki czemu trudniej cie wykryć w nocy. Nada się tylko do karabinów i snajperów.

Reguła: zmniejsza szansę zauważenia strzału w nocy (decyzja MG)

Magazynek bębnekowy/C-Mag – Taki magazynek mieści po prostu dużo więcej kulek. Nawet 100. Możesz strzelać i strzelać a pestek ci na pewno nie braknie. Minus? Ciężar broni również rośnie. Nie ma nic za darmo. Można to doczepić do prawie każdej broni automatycznej. C – mag to w uproszczeniu podwójny magazynek bębnekowy – jeszcze większy...

Reguła: wymagana budowa rośnie o 2

Magazine Coupler – Niewielkie a przydatne gówienco. Couplerem możesz połączyć równolegle dwa magazynki, dzięki czemu skraca się czas przeładowania broni.

Reguła: zapasowy magazynek traktowany jest jakbyś miał go w dłoni

Chwyt pistoletowy – Kiedy w czasie akcji masz rękawiczki albo pocą ci się dłonie ciężko jest sprawnie operować karabinem - chwyt pistoletowy to ułatwia. A wewnątrz chwytu możesz trzymać różne drobiazgi: baterie, linkę, drugie śniadanie, takie tam...

Walizka strzelecka – Wygląda zupełnie niegroźnie. Jedno co zdradza przeznaczenie tego dosyć nietypowego przedmiotu, to spust umieszczony w ręczce oraz dziurka z lufą. Wyobraź sobie zdziwienie faceta, który zobaczy cię strzelającego walizką! Przed wojną produkowano takie walizki głównie do MP5, więc taką najłatwiej będzie ci znaleźć, ale nie jest zbyt skomplikowane jej wykonanie dla każdego innego PMu.

Celownik kolimatorowy – Co prawda nie powiększa, ale za to dużo łatwiej z niego trafić i szybciej wymierzyć bo nie trzeba zamykać jednego oka przy celowaniu. Na szkiełku wyrysowany jest krzyżyk lub czerwona kropka rzucana przez laser – nie musisz zgrywać muszki i szczerbinki ani zamykać oka. Mały minusik to potrzeba zasilania celownika, ale jedna baterijka starczy na dosyć długo. Laser lepiej nada się do akcji nocnych – w ciemności nie widać krzyżyka.

Reguła: ułatwienie 20% przy strzelaniu

Celownik OAVD - W wolnym tłumaczeniu: "urządzenie do obserwacji pod kątem ostrym" a po ludzku "celownik do strzelania zza węgła". To odwieczne marzenie każdego żołnierza posiadającego choć krztynę zdrowego rozsądku – strzelać tak, aby samemu nie dostać kulki. Problem w tym, że żeby strzelić trzeba najpierw wychylić się zza osłony... Kiedy Amerykanie pracowali nad skomplikowanymi komputerami, kamerami przekazującymi obraz do wyświetlacza na hełmach i inne technologiczne cuda, Austriacy, ci od Steyra AUG, poszli dużo łatwiejszą drogą – opracowali dosyć prosty w konstrukcji celownik działający na zasadzie peryskopu. Proste acz genialne, nieprawdaż? Pomysł zdobył ogólnościową popularność i nasi opracowali bardzo podobną wersję przystosowaną do karabinów na wyposażeniu armii. Podobno możesz zamontować "ovada" na każdej broni z szyną RIS – jak jest nie wiem – nie sprawdzałem.

Reguła: trudność prowadzenia ognia przy strzelaniu "zza węgła" wzrasta o 40%, jednak szansa trafienia tak ukrytego jest praktycznie zerowa (+100% dla przeciwnika), przy silniejszej amunicji 7,62 trudność wzrasta o 20%, ułatwienie za ewentualny celownik optyczny zamontowany na broni z OAVD-em zmniejszone jest o połowę



Celownik laserowy – Oczywiście można zamontować go na szynie pod lufą pistoletu, ale są bardziej wymyślne metody. Pierwsza to montaż lasera w sprężynie powrotnej zaraz pod lufą - wtedy celownik włączny jest po odbezpieczeniu broni. Druga metoda to instalacja w okładzinach chwytu - włącznik naciskowy umieszczony jest rękojeści. Plusy takich celowników to na pewno rozmiar i to, że masz wolną szynę na której zamontować możesz np. latarkę. Minusy to słaba moc lasera i krótki czas działania.

Reguła: ułatwia celowanie o -10% na dystansie do 15 metrów.

Szperacz – niewielka latarka o dużej mocy zamontowana pod lufą. Oprócz oczywistej funkcji jaką spełnia każda latarka może oślepić przeciwnika. Drobną uwagę – nie możesz na broni zamontować zwykłej latarki, musi to być latarka taktyczna o dużym skupieniu promienia światła i odporna na wstrząsy – zwykła popuściłaby od drgań w czasie strzelania.

Reguła: zmniejsza utrudnienia za słabe oświetlenie (decyzja MG).

Ładownik do rewolweru - Ładowanie rewolweru to koszmar. Trzeba do tego sporo cierpliwości i opanowania kiedy wkładasz nabój za nabojem drżącymi rękoma a jakiś pajac próbuje odstrzelić ci łeb z uporem godnym osła. Właśnie na takie okazje powstał ładownik do rewolweru. Wygląda jak ćwierć bębena z sześcioma dziurkami w które wkłada się pociski, kiedy chcesz załadować broń pociski wkładasz do bębna i zwalniasz zatrzask a ładownik chowasz do kieszeni na lepsze czasy. Wszystko trwa nie dłużej niż kilka sekund. Prawda że wygodne?

Reguła: czas ładowania rewolweru skraca się do jednej tury. Oczywiście jeżeli masz ładownik z nabojami w łapie.

Przeźroczysty magazynek – Wycinasz na całej długości magazynka do pistoletu podłużny otwór o szerokości pół centa, drugi taki na rękojeści i ewentualnie wstawiasz jeszcze szybkę z pleksi i proszę - zawsze widzisz ile jeszcze ci kulek zostało. Albo inaczej – nawiercasz małe dziurki w magazynku co pięć pocisków. Jeżeli jesteś leniwy albo nie masz pod ręką wiertarki to wystarczy dobrze poszukać - wiele firm przed wojną produkowało do swoich broni przeźroczyste magazynki z tworzyw sztucznych.

Zdobienia – wszystko, co nie ma na celu zwiększenia skuteczności twojej broni w walce, a jedynie ją upiększyć, nazywamy zdobieniami. Może to być wymiana różnych elementów broni na inne kolorowe, wypalenie jakiś wzorków lub jakiś bardziej zaawansowany tuning. Wiesz, spoilery na zamku, pulsujące celowniki laserowe...

Reguła: MG, może doliczyć ci jakiś punkcik reputacji.

CENNIK DODATKÓW DO BRONI:

- szyna montażowa – 10 gambli
- chwyt pistoletowy -10 gambli
- gwint do przykręcania tłumika - 10 – 20 gambli
- powiększony magazynek - max dwukrotnie, 5 - 10 gambli
- przeźroczysty magazynek - 5-10 gambli
- tłumik płomienia/Tłumik ognia - 5 gambli
- walizka strzelecka – 50 gambli
- tłumik dźwięku - 5 gambli (samoróbka) do 50 i więcej (przedwojenny)
- magazynek bębnekowy/C-Mag - 20 gambli (zwykły) 30 (z przeźroczystego tworzywa)



- magazine coupler – 5 gambli
- celownik kolimaktorowy - 30 (zwykły) 40 (z laserem)
- celownik OAVD – 70 gambli
- celownik laserowy – 50 gambli
- szperacz – 40 gambli
- ładownik do rewolweru - 5 gambli
- kompenstor - 10 - 20 gambli
- zdobienia – od 5 gambli wzwyż

W Teksasie żaden odmieniec nie przejdzie bezpiecznie, kiedyś sam byłem świadkiem jak spora grupa miejscowych pojechała zapolować na odmieńca. Właściwie to nawet się tym nie przejąłem ale kiedy nikt z tej wyprawy nie wrócił to wszyscy z miasteczka popadli w panikę. Wysłali kilku chłopaczków tropem zaginionych, wrócili z wiadomością że ciała leżą w lesie jakieś dwa kilometry od miasteczka a obok odmieniec ma obozowisko. Byłem splukany więc powiedziałem im że jestem najemnym zabójcą mutantów i innego ścierwa, od razu dostałem zlecenie. Podkradłem się tam nocą, chciałem mu z bezpiecznej odległości strzelić z mojego Springfielda w łeb ale okazało się że to wcale nie żaden mutek. Siedział grzecznie przy ognisku, nawet mnie gulaszem poczęstował jak podszedłem pertraktować.. Jak już stwierdził, że nie jestem miejscowym i wisi mi los mieszkańców miasteczka pokazał mi na czym polegała jego odmienność. Facet był normalnie pół-maszyną! Doszedłem do wniosku, że z takim nie wygram i pał licho gamble a przynajmniej zyskałem nowego kumpla. Z resztą i tak jakiś tydzień później miasteczko złupili banditos z Hegemonii...



ROZDZIAŁ V

Land Warrior

Mówisz, że słyszałeś już o systemie Land Warrior? A to pewnie od takiego starego gościa, co to płata się po świecie i liczy na to, że kiedyś znajdzie jakiś pancerz wspomagany. Też go spotkałem. Ale powiem ci tyle - ten koleś żyje marzeniami. Prędejjajdzie do Europy na piechotę niż dane mu będzie choćby zobaczyć działający pancerz wspomagany. Ale zostawmy tego oszołoma i jego mrzonki w spokoju i wróćmy do rzeczy jak najbardziej istniejącej. Widzisz ten schron za mną? Tam właśnie znaleźliśmy cały ten sprzęt wraz z instrukcjami i wskazówkami jak tego używać. Stąd wiem o czym gadam i znam trochę historie tego ustroju. Oczywiście sprzętu tam teraz nie ma, został sprzedany armii, która robi z niego znacznie lepszy użytek walcząc z Molochem. Jak postawisz mi piwo to chętnie ci opowiem, a nawet pokażę kilka schematów i zdjęć jakie mi jeszcze zostały.

Zanim przejdę do rzeczy wyjaśnię ci jedną sprawę. Projekt ten był opracowywany odrębnie od cyborgizacji. Wszczepę swoją drogą, a Land Warrior swoją. Po opracowaniu obu miało dojść do połączenia w projekcie Cyberżołnierz. Niestety atak Molocha przerwał wszelkie eksperymenty i jajogłowi nie dokończyli swego dzieła. Po co Ci to mówię? Wyobraź sobie, że Moloch może posiadać szczegółowe informacje na ten temat. I może je wykorzystać. Dociera w obliczu jakiej bestii stoimy? No to teraz przechodzimy do sedna.

Wszystko zaczęło się w latach 80tych, jeszcze sporo przed wojną. Wojsko chciało mieć wtedy taki pancerz, który znacznie wzmocniłby możliwości pojedynczego żołnierza na polu walki. Słyszałeś to już? Dobra, to lecimy dalej. Wiesz, że jak tylko wojsko zrobiło pierwszy model, to na tym nie spoczęli, i zaczęli to ulepszać. Były bodajże 4 następujące po sobie projekty, przynajmniej tak wynikało z dokumentacji wojskowej. Tam gdzie znaleźliśmy te cudelka z kumplami były dwa z tych typów - pierwszy i ostatni. Ten pierwszy opierał się głównie na broni jaką dzisiaj znamy, to jest na M16A2 lub M4A2. No i do tego był dodawany granatnik i kamera plus trochę jeszcze elektroniki. Ale na tym nie koniec. Żołnierz posiadał pancerz na całe ciało oraz hełm z masą przydatnych opcji takich jak: noktowizja, GPS, łączność, mapa terenu i komunikator, a wszystko było podpięte do niewielkiego komputera. Z tego wszystkiego najlepsza była broń wyposażona w kamerę. Było to wielkie jak jasna cholera, ale działało nieźle. Stary, siedziałś ukryty za murem, wychylałś tylko karabin i mogłś strzelać. Mówiłem ci o aparaturze hełmu przed chwilą, nie? No właśnie, miałś tam taki okular z małym monitorem, na którym widziałś miejsce, w które celujesz bronią. Jak pieprzona gra video. No więc wystawiałś giwerę i waliłś do kolesia, a on jedyne co mógł zrobić, jeśli w ogóle cię zauważył, to strzelać do twojej broni, hehe. Byłś bezpieczny jak jajeczko pod dupcią mamusi kurki. Niestety wiesz, jak to sprzęt testowy, często się zacinało, wymagało dobrej amunicji, no i baterie żarło jak mój Chevy SS paliwo. Możesz się domyślić ile energii cały ten system potrzebował do pracy? Baterię trzeba było nosić w niewielkim plecaku, a





wystarczała ledwie na kilka godzin pracy. Ale wątpię, abys kiedyś coś takiego znalazł, nie pytaj dlaczego...

Mówilem ci, że wojsko ciągle to ulepszało, prawda? No właśnie. I wypuścili lepszą wersję. Tak, to ta druga, którą z chłopakami wyciągnęliśmy ze schronu. Ciężkie to było jak diabli, ale warte wysiłku. Gdybyś miał taki sprzęt, działającą łączność z satelitą, z dowództwem itd. to byłbyś niezniszczalny. No przesadzam oczywiście, ale wcale nie tak znowu bardzo. Bo to cudo zwane Objective Force Warrior było dziesięć razy lepsze od Land Warriora, o którym opowiadałem przed chwilą. Pomiedzy tymi dwoma projektami było wiele różnic. Po pierwsze nie działało to już marnych kilkunastu godzin tylko całutkie 72! Cały pancerz wykonany był z jakiegoś wzmocnionego kevlaru w pełni chroniącego głowę przed standardową amunicją pistoletową, a korpus nawet przed nabojami 7,62 mm, dasz wiarę? Oczywiście, jeżeli nie miałeś tego nieszczęścia dostania kulki pod pachę lub w jakieś inne miejsce gdzie ochrona była słabsza... Ponadto ten mundur był całkowicie odporny na chemię i broń biologiczną, ale żaden z nas nie miał odwagi tego sprawdzać. W tym modelu cały ten system nahełmowy został zastąpiony czarnymi jak dupcia z Camino Real okularami. O stary, jak to uruchomiliśmy, to myśleliśmy, że się z wrażenia poszczamy - noktowizja, termowizja, detektor ruchu i cholera wie co jeszcze! Do tego to samo co w poprzednim modelu. Miałeś w tych okularach wyświetlacz, a w nim cel i miejsce w które mierzyłeś giwerą! A wiesz co było najzabawniejsze? To wszystko działało na jakimś specjalnym Windowsie. No i giwera stworzona specjalnie do tego systemu - M29/M8. Strzelałeś z tego jak ze zwykłego M4, różnica była dopiero jak zacząłeś grzać z drugiej części broni - programowalnego granatnika 20mm, mieszczącego w magazynku 6 granatów, które mogłeś zaprogramować, żeby wybuchwały na przykład lecąc nad okopem, albo najpierw się odbiły od ściany, a potem eksplodowały albo jeszcze inaczej - żeby po przebicciu szyby wybuchły po 3 sekundach. Stary, ale to był sprzęt! No i cały osprzęt dodatkowy do tej giwery - celowniki laserowe, dalmierze itd.



Co z tego, skoro przyszła wojna i wszystko rozpieprzyła, a większość egzemplarzy prędzej zardzewieje i obróci się w pył niż ktoś je odnajdzie. Na pocieszenie pokażę ci kilka schematów, zobaczysz jak to wszystko działało i co miało na stanie, a nuż los się do ciebie uśmiechnie i w jakimś starym schronie odnajdziesz system Land Warrior..? Tylko mi nie obśliń tych schematów!

Land Warrior

Jest to pierwszy z zaprojektowanych modeli. Hełm był połączony biegnącym z tyłu głowy kablem z komputerem umieszczonym na plecach. Umundurowanie żołnierza było dostosowane do warunków w jakich mieli działać. Problemem było także działanie w dzień, gdyż promienie słoneczne odbijały się od wyświetlacza i utrudniały obserwację.

Waga: 42 kilogramy

Zasilanie: specjalne baterie, wystarczają na 12 godzin pracy

Opancerzenie: głowa (red. 2), korpus (red. 2), kończyny (red. 2)



Reguły: noktowizja; GPS; mapa terenu; łączność z dowódcą (do 6 km) i pozostałymi żołnierzami (do 2 km); sprzężenie celownika broni z wyświetlaczem na hełmowym (premia – 30% do strzelania); możliwość strzelania „z biodra” bez kar; zabezpieczenie przed stłuczeniami

Wady:

- +5% do testów Percepcji ze względu na noszenie hełmu
- jeżeli korzystasz jednocześnie z nahełmowego wyświetlacza i się poruszasz, a nie masz przyzwyczajonych oczu (Wypatrywanie 4+) +20% do testów ruchowych
- utrudnienia za noszenie opancerzenia na korpusie i kończynach +25%

Uzbrojenie:

- Pistolet + celownik laserowy
- Karabin M16A2 lub M4A2 oraz granatnik XM320
- sprzężona kamera oraz celownik
- dalmierz laserowy (-10% ułatwienia do strzelania na dystansie powyżej 60 metrów)
- celownik laserowy
- bagnet

Objective Force Warrior

To najnowsze dzieło badań wojskowych sprzed wojny. To właśnie na tym sprzęcie Moloch prawdopodobnie wzoruje swoje PW. Nie zdołano jeszcze wprowadzić technologii pozwalającej żołnierzowi nosić większego ładunku oraz szybciej się poruszać, czyli tzw. egzoszkieleatów - nad tymi dziedzinami cały czas trwały badania. Jednym z głównych ulepszeń, oprócz ochrony przed bronią chemiczną i biologiczną po założeniu maski, było wyposażenie żołnierza w detektor ruchu przy broni, dzięki czemu mógł on reagować na każde zagrożenie jakie pokazało się w danej odległości wokół niego. Niestety nie zdołano w pełni udoskonalić systemu zintegrowania żołnierzy w oddziale, za pomocą czegoś, co przypominało sieć LAN. Przy tym typie łączności wymiana informacji miała być nieustanna – jeśli jeden z żołnierzy odkrył przeciwnika np. snajpera, automatycznie mieli dowiadywać się o nim pozostali członkowie drużyny.



Waga: ok. 50kg

Zasilanie: specjalne baterie, wystarczają na 72 godziny działania

Opancerzenie: głowa (red. 3), korpus (red. 4), kończyny (red. 3)

Reguły: noktowizja; termowizja; podczerwień; detektor ruchu; mapa terenu; analiza medyczna; analiza celu; łączność z dowódcą i pozostałymi żołnierzami; sprzężenie celownika broni z wyświetlaczem na hełmowym (premia – 30% do strzelania); możliwość strzelania „z biodra” bez kar; zabezpieczenie przed stłuczeniami i zwichnięciami

Wady:

- zręczność obniżona o 1
- utrudnienia za noszenie pancerza na korpusie i kończynach +35%
- +5% do testów percepcji ze względu na noszenie hełmu





Umundurowanie i pancerz (Protective Clothing and Individual Equipment Subsystem):

- ochrona przed skażeniem chemicznym i biologicznym (jeśli kompletny i nie przedziurawiony)
 - ogniotrwałość
 - ogrzewanie/chłodzenie
 - analiza medyczna (w razie zranienia mundur samoczynnie tworzy zacisk tamujący krwawienie, dodatkowo posiada 3 sloty na napętnienie środkami natychmiastowego działania np. medpaki)
 - maskowanie (+40% do testu wypatrzenia posiadacza przez przeciwnika, chyba, że jest wyposażony w noktowizor lub tego typu urządzenie)
- Komputer sterujący na plecach składa się z dwóch mniejszych jednostek, radia, połączenie z wyświetlaczem hełmu, GPS, baterii oraz oprogramowania obsługującego (Windows), 20GB HDD oraz 2GB RAM-u.

Każdy żołnierz może dzięki temu ustalić pozycję kolegi z dokładnością do 4m.

- łączność: dowódca do 5km, pojedynczy żołnierz do 1 km
- GPS
- mapa terenu

Hełm (Integrated Helmet Assembly Subsystem) zawierający specjalnie wykonane czarne okulary:

- kompas w wyświetlaczu
- sprzężenie celownika z bronią (-30%),
- noktowizja, termowizja, podczerwień
- system identyfikacji celu (swoj-wróg-neutralny)

Uzbrojenie:

Pistolet Beretta (podr. str. 157) + celownik laserowy

OICW (Objective Individual Combat Weapon)

Karabin M29/M8 – ciężki +1, wymagana

Budowa: 14

Nabój: 5,56mm, granat 20mm

Poj. Magazynek: 30 naboje oraz 6 granatów

Szybkostrzelność: 3

Reguły specjalne: celny (-10%), dobra amunicja, programowalny granat, sprzężona kamera oraz celownik laserowy (-20%), dalmierz laserowy (-10% za odległość do celu); bagnet



Ralph leżał na dachu. Nie dlatego, że długotrwałe leżakowanie na dachach było jego hobby, a dlatego, że tego wymagała jego praca. Znaczący, nie samego leżenia, za to akurat nikt nie płacił, ale było to jednym z nieodłącznych elementów jego zawodu. Obserwował kilku ludzi krzątających się kilkaset metrów dalej na niewielkim placu. Wyglądali jakby na kogoś czekali – chodzili w kółko, palili papierosy, krążyli między zaparkowanymi czarnymi samochodami. Wygląda na to, że osoba na którą czekali spóźniała się i stąd ta nerwowość. Dopiero na dźwięk silników nadjeżdżających samochodów uspokoił się, przybierając poważne miny i poprawiając uchwyty na karabinach. Na placu wjechała czarna limuzyna w eskorcie dwóch samochodów terenowych. Z limuzyny wysiadł człowiek ubrany w prążkowany garnitur i podał dłoń innemu człowiekowi ubranemu również w garnitur, ale dla odmiany w kolorze szarym i tak błyszczącym że można by się w nim przejrzeć. Ralph nie mógł słyszeć treści ich rozmowy, był za daleko, ale nauczył się czytać z ruchu warg. I był bardzo domyślny.

-Tak, tak wszystko w jak najlepszym porządku.

-Nie, nie było żadnych problemów.

-Absolutnie nie, czysty zysk, zero ryzyka.

-Zawsze miło z panem robić interesy, panie Hasbro.

-Dziękuję, liczę na dalszą współpracę w przyszłości.

Mężczyźni podali sobie dłonie a człowiek w prążkowanym garniturze wsiadł do limuzyny.

"Czysty zysk, zero ryzyka.", "Liczę na dalszą współpracę w przyszłości."

"Tja" pomyślał Ralph i ściągnął spust.



ROZDZIAŁ VI

Urazy i Leczenie

Słowniczek

(A) - **reguła alternatywna** - zastępuje regułę z książki.

(O) - **reguła opcjonalna** - jeśli zależy ci na realizmie, to ta reguła jest dla ciebie.

Trzeba Ci coś wyjaśnić. Jeśli chcesz być porządnym medykiem, musisz odróżniać kilka rzeczy.

Rany to pojedyncze urazy zadające ich określony poziom, przykładowo Rana Ciężka to nie kumulacja Ran Lekkich, ale jedno porządne trafienie.

Obrażenia z kolei to właśnie kumulacja Ran, czyli Obrażenia Krytyczne mogą się składać z 2 Ciężkich i 3 Lekkich.

Teraz, kiedy znamy już podstawy, możemy przejść dalej. Pamiętaj, że każda Rana jest także Obrażeniem, ale nie każde Obrażenie jest Raną. To znaczy, że mając Obrażenia Ciężkie nie patrzysz na zasady Ran, ale mając Ranę Ciężką patrzysz na zasady Obrażeń.

Krwotok wewnętrzny - do Krwotoków Wewnętrznych należą wszystkie krwotoki od Ran Ciężkich i Krytycznych w tułow.

W trakcie walki

Skutki Ran (A)

Test odporności na ból

Poziom trudności tego Testu wynosi tyle, ile suma utrudnień ze wszystkich Ran według kolumny „**Test Odp. na ból**”, a wykonywany jest w każdej sytuacji, gdy dostaniesz kolejną Ranę, nie ważne, czy od Krwawienia, czy od Urazu. Po walce, kiedy adrenalina opada, wszystkie utrudnienia do akcji zwiększają się tak, jakby Test nie był udany.

Dobry felczer w ekipie to podstawa. Bez strzelca da się przeżyć. Bez mechanika też. I bez chemika jakoś ujdzie, ale żaden z nich nie będzie w stanie Ci pomóc kiedy przez Twoje flaki przeleci pocisk z naddźwiękową prędkością i przy wyjściu zabierze ze sobą połowę Twoich flaków. No dobra – bez połowy flaków nie da się żyć i nawet dobry felczer Ci nie pomoże.



Rana innych Testów przy teście odporności zdanym/nie zdanym	Utrudnienia od Ran	
	Test Odp. na ból	Utrudnienia do
Drażnienie: +10%	Test Przeciętny / +10%	kara: +5% /
Lekka: / +30%	Test problematyczny / +30%	kara: +15%
Ciężka: +30% / +60%	Test Trudny / +60%	kara:
Krytyczna: +90%/120%	Test Bardzo trudny / +90%	kara:

Krytyczna i powyżej :Jeśli **Test odporności na ból** jest nieudany, oznacza to, że pacjent nie oddycha i nie ma tętna. Przy takiej ilości Obrażeń Testuj **Odporność na ból** za każdym razem, gdy dostaniesz kolejną Ranę, nie ważne, czy od Krwawienia, czy od Urazu.

2 Krytyczne Śmierć, gdy mija adrenalina (zależy od MG, średnio 15 min.)

3 Krytyczne Definitywna śmierć



Zachowanie przytomności (A) (O)

Jeśli stosujemy tą zasadę, to nie bierzemy pod uwagę modyfikatorów podczas walki, ale dopiero po przełączeniu czasu turowego na normalny. Dzieje się tak, dlatego, że często postać, która została postrzelona, nawet tego nie zauważa przez buzującą adrenalinę. Dopiero później zaczyna to do niej docierać.

**Rana Lekka:**

- 20 na kości - Pacjent stracił przytomność na k20x10 minut.
- W głowę + nie zdany **Test odporności na ból** to utrata przytomności na k20 minut (wynik ostatniego rzutu).

Obrażenia Ciężkie:

- Nieudany test Odporności na ból to utrata przytomności na kilkanaście (k20) godzin.

Obrażenia Krytyczne i powyżej:

- 20 na dowolnej kości - Niestety, tego pana nie da się już uratować.
- Test zdany - Postać straciła przytomność na k5 dni.
- Test zdany za 3 sukcesy - postać jest przytomna, choć nie wie, co się wokół niej dzieje. Zachowania postaci są nieracjonalne.

Po walce, czyli oczekiwanie i diagnoza.

Diagnoza (O)

Zastanawiasz się pewnie, dlaczego ten facet leży i się nie rusza, co? Dopóki trwa walka nie warto się tym przejmować, nie ma na to czasu, ważne tylko, czy dostał Ranę: Lekką, Ciężką, czy może Krytyczną, żeby zobaczyć, jak długo pociągnie. Po walce, gdy jest czas, dobrze jest oglądnąć Rannego, żeby wiedzieć, co dokładnie mu się stało i w jaki sposób to leczyć.

Obrażenia wewnętrzne (O)

MG powinien wykonać rzut na efekty Ran. Jeśli Obrażenia są zadane w tułów, to w momencie, gdy lekarz podchodzi do chorego, musi wykonać Test Diagnozy (Problematiczny Test leczenia). Jeśli Test jest zdany, MG może powiedzieć, jaka Rana została zadana. Jeśli gracz Testu nie zda, może próbować jeszcze raz, ale po minucie. W przypadku Obrażeń głowy i kończyn (oprócz złamań i skręceń) Test Diagnozy nie jest wymagany.

Efekty Ran (O)

Jak zapewne wiesz, to, jak poważne Rany odniósł człowiek, w dużej mierze zależy od miejsca, w które go trafiono. Większe kalibry czynią większe spustoszenie, a przez to mają większą szansę na trafienie w żywotne miejsce. Teraz możesz wylosować, jakie to miejsce oraz jak to wygląda. Dowiesz się także, jak można taką Ranę uleczyć.

Draśnięcia i Rany Lekkie

Draśnięcia i Lekkie Rany wyglądają tak samo, niezależnie od tego, gdzie się pojawiły. W przypadku poważniejszych Ran miejsce ma znaczenie.

Draśnięcie - uszkodzenia skóry, lekkie nadcięcie mięśni.

Lekka - przebite mięśnie, krwawienie.



Kończyny

Rana Ciężka				Rana Krytyczna			
1-4	Złamana kość	B	U	1-5	Rozcięcie tętnicy	O	
5-8	Krwotok		O	6-12	Rozszczępienie kości, porozrywane mięśnie i ścięgna	K N O	
9-12	Rozszarpane mięśnie		O	S U			
13-15	Zerwane więzadła	B	O S	13-17	Rozerwanie stawu	O S U	
16-19	Lekkie uszkodzenie stawu	B	U	18-20	Oderwanie kończyny	K N O S	
20	Oderwany palec		K N O				

Głowa

Rana Ciężka				Rana Krytyczna			
1-4	Rozharatana szczeka		K N	1-2	Przecięcie tętnicy	O	
O S				3-4	Uszkodzenie mózgu	K N O	
5-8	Połamany nos (i kość policzkowa)		O	5-6	Przerwanie rdzenia kręgowego	* B N N	
9-12	Pęknięta kość policzkowa	B	O	7-8	Utrata oka (i okolicznych kości)	/ N	
13-16	Uszkodzone bębniaki słuchowe (oraz ucho i okoliczne kości)	B	O	9-10	Zmasakrowana twarz	* I K N O S	
Lekki uraz oka (przez odłamki okolicznych kości)		B	O	11-12	Wyrwana szczeka	K N O S	
				13-14	Rozerwana szyja	* I	
				B Z O S			
				15-16	Puszka mózgowa w strzępach	+	
				17-18	Zmiażdżona krtani	* I /	
				19-20	Zmiażdżona potylicy	+	

Tułów

Rana Ciężka				Rana Krytyczna			
1-2	Przebite płuco		K O	1-2	Uszkodzone serce	* K N	
3-5	Połamane żebra		B	3-4	Rozerwanie ważnej tętnicy wewnętrznej	O	
6	Połamane barki	B	U	5-7	Rozerwana nerka	K	
7	Połamany obojczyk	B	U	8-9	Rozerwana wątroba	K	
8-9	Połamana miednica		O S U	10-12	Rozerwany żołądek	O	
10	Uszkodzenie przepony		O	13-15	Rozerwane jelita		
11	Uszkodzenie osierdzia		O	O			
12	Uszkodzona trzustka		K O	16-17	Uszkodzenie śledziony	K	
13-14	Lekkie uszkodzenia jelit		O	18-20	Złamany kręgosłup	B N N	
15	Uszkodzenie żyły wewnętrznej		O				
16	Pęknięta dwunastnica		O				
17	Pęknięty kręgosłup	B	N O U				
18	Przebicie opłucnej		O				
19	Uszkodzony staw biodrowy	B	U				
20	Uszkodzone genitalia		K N				

A oto wyjaśnienie pewnych skrótów:

(...) - dodatkowe obrażenia przy postrzałach



Oczekiwanie

- + - nie da się uratować pacjenta.
- * - pacjent nie jest w stanie oddychać (i) serce nie bije.
- B - brak krwawienia, jeśli obrażenia to siniaki.

Pierwsza pomoc

- I - konieczna intubacja.
- / - organu nie da się uratować.
- BŻ - potrzebne bajpasy żyłne

Leczenie Ran

- BN - potrzebne bajpasy nerwowe
- K - potrzebna sztuczka Chirurg naczyniowy
- N - potrzebna sztuczka Neurochirurg
- O - konieczna jest operacja
- S - potrzebna sztuczna Ortopedia
- U - należy unieruchomić część ciała do czasu zniknięcia utrudnień
(Test Łatwy)

Dlaczego lepiej spieszyc się z pomocą?

Jak wiadomo, w medycynie czas odgrywa ogromne znaczenie. Im szybciej przyjdzie pomoc, tym większe szanse, że pacjent przeżyje. Tutaj zobaczysz dlaczego. Po pierwsze, czasem pacjent przestaje oddychać, czy to z powodu szoku, czy dlatego, że nie jest w stanie. Wtedy szybka pomoc ma decydujące znaczenie. Przez cały czas, kiedy nie ma akcji serca, krew nie dopływa do mózgu, a to oznacza, że ten ważny narząd nie dostaje tlenu. Po 4 minutach bez tlenu neurony zaczynają obumierać, co może oznaczać upośledzenie człowieka, nawet jeśli odzyska przytomność. Drugą ważną rzeczą, o której należy pamiętać, to jeśli człowiek dostanie Ranę, jest to, że krwawi. W pewnym momencie serce ma za mało krwi do pompowania i zaczyna wariować. Dlatego tak ważne jest, aby to krwawienie zatrzymać na czas.

Aby ułatwić liczenie cennych minut warto zaznaczyć, że nie warto liczyć czasu, gdy trwa walka. Przeważnie tury nie trwają więcej niż 3 sekundy. Warto natomiast liczyć czas, jaki minął od końca walki do rozpoczęcia reanimacji, oraz przerwy w turowym odliczaniu czasu. Obie te rzeczy MG może ustalić „na oko” lub kolejne minuty zaznaczać kreseczkami.

Niedotlenienie mózgu (O)

Jeśli od czasu zatrzymania oddychania do czasu rozpoczęcia reanimacji zakończonej sukcesem minęło więcej niż 4 minuty, rzucić k20 dodając do kości 2 za każdą minutę powyżej tego czasu i odejmując 1 za każde 2 punkty Budowy.

- 0 - 5 - nie ma żadnych negatywnych skutków.
- 6 - 10 - do wyleczenia obrażeń -2 do Sprytu .
- 11 - 14 - masz niedowład kończyny (rzucić na lokację trafienia) wszystkie Testy związane z tą kończyną są rzucane na Cechę mniejszą o 2 do czasu



wyleczenia obrażeń .

15 -18 - masz paraliż danej części ciała, nie możesz jej używać do czasu
wyleczenia obrażeń .

19 - zapadasz w śpiączkę do czasu wyleczenia obrażeń.

20 - jesteś warzywem lub umarłeś, oddaj kartę postaci Mistrzowi.

Krwawienie (O)

Zawsze, gdy postać oberwie przynajmniej Ranę Lekką, zaczyna krwawić. O ile w przypadku Rany Lekkiej jest możliwość zatamowania krwotoku samemu, o tyle w przypadku poważniejszych Ran nie ma już tak słodko. Nie może tego zrobić poszkodowany, więc musi liczyć na czyjąś pomoc. Tym kimś możesz być ty, jeśli ukończysz ten kurs, ale zanim do tego dojdziemy muszę ci powiedzieć kilka słów o krwawieniu.

Musisz pamiętać, że każda Rana krwawi osobno. Rany wynikające z wykrwawienia oznaczamy literką „W” (jak wykrwawienie). Zawsze wynoszą one 10% utrudnienia i są traktowane jako Lekkie siniaki. 1 Rana z wykrwawienia to strata 0,5 jednostki krwi, czyli około 225ml.

Siła krwawienia

Rana Lekka – 1W za 5 minut bez pomocy medycznej

Rana Ciężka – 1W za 3 minuty bez pomocy medycznej

Rana Krytyczna – 1W za 1 minutę bez pomocy medycznej

Jeśli pacjentowi nie bije serce, podane czasy należy pomnożyć razy dwa. Zaletą bycia martwym klinicznie jest to, że wolniej krwawisz.

Pierwsza pomoc (A)

Po co pierwsza pomoc?

Pierwsza pomoc służy do tego, aby człowiek, którego próbujesz postawić na nogi, miał szanse przeżycia operacji. Przede wszystkim podczas wykonywania pierwszej pomocy próbujesz ustabilizować pacjenta, a więc sprawić, by jego stan nie pogarszał się drastycznie z minuty na minutę. Jeśli pacjent nie oddycha, czas zrobić mu sztuczne oddychanie. Jeśli mocno krwawi, czas to krwawienie zatamować. Bez pierwszej pomocy poważnie ranna ofiara nie jest w stanie przeżyć kilku godzin, nie mówiąc nawet o operacji. Jeśli nie stosujesz krwotoków ani zatrzymania akcji serca, to zwykłe zasady pierwszej pomocy w pełni wystarczają. Jeśli stosujesz te dwie mądre zasady, to te alternatywne prawa doskonale się sprawdzają. Wtedy zapomnij o tych z podręcznika.

Tamowanie Krwotoku (O)

Aby zatamować **krwotok**, i aby przestały się pojawiać Rany z Wykrwawienia, należy zdać **Test Pierwszej Pomocy** o utrudnieniu równym **utrudnieniu z Rany**. Każdą Ranę trzeba opatrywać osobno, a każda próba zajmuje minutę, przy czym efekt tamowania pojawia się dopiero pod jej koniec. Jeśli Test się nie udał, to traktuje się go, jakby wcale nie próbowano zatamować krwawienia. Można próbować dowolną ilość razy.

Gorzej ma się sprawa z **krwotokami wewnętrznymi**. W ich przypadku nie da się po prostu owinać Rany bandażem, czy założyć opaski uciskowej. Można je zatamować jedynie operacyjnie, zaraz po



rozpoczęciu operacji. Zasady pozostają takie same, jednak można wtedy użyć umiejętności „**Leczenie Ran**”.

Reanimacja (O)

Reanimacja to przywrócenie krążenia i oddechu lub sztuczne ich podtrzymywanie. Pewnie wiesz już kiedy trzeba tą czynność wykonywać, bo na poprzednich zajęciach powiedziałem ci o tym. Podsumowując, nasz pacjent przestaje oddychać na skutek szoku (nieudany Test odporności na ból), ponieważ coś się zepsuło w jego organizmie (tabela efektów trafień) lub na skutek Krwawienia (czyli przekroczone Obrażenia Krytyczne i nieudany Test odp. na ból).

Aby pozytywnie reanimować pacjenta, ratujący musi zdać Test o trudności równej wszystkim utrudnieniom od Ran, jakie zebrał nasz klient, w tym od Krwawienia.

Jeśli zdasz za **trzy sukcesy** - poszkodowany właśnie zaczął oddychać.

Przy **dwóch sukcesach** musisz zdać trzy razy pod rząd, żeby osiągnąć to samo.

Przy **jednym sukcesie** ci nie idzie, ale możesz próbować dalej

Jeśli nie masz **żadnego sukcesu**, to musisz zaczynać od początku.

Jeśli **wyrzucisz na wybranej kości 20**, to niestety, tego gościa nie da się już odratować.

Leczenie (A)

Po co leczyć?

Zadajesz sobie pewnie pytanie, po co leczyć, skoro życie pacjenta nie jest już zagrożone. Powód jest bardzo prosty - bez leczenia Rana nie zacznie się goić. Jeśli nie nastawisz i nie usztywnisz złamania, ręka będzie niesprawna, jeśli nie wyleczysz Rany, wszystkie utrudnienia i efekty Ran nie będą zanikać. Spróbuj żyć bez trzustki...

Kiedy wystarczy pozszywać?

Nasze wywody jak leczyć różne urazy zacznijmy może od samych podstaw. W przypadku niektórych zranień nie trzeba od razu kroić pacjenta, wystarczy założyć mu gips lub pozszywać. Czasem tylko wyciągnąć kulę. W takich wypadkach nie trzeba być nie wiadomo jakim fachowcem - wystarczy podstawowa wiedza odnośnie leczenia. Każdą Ranę Lekką, oraz każdą Ciężką kończyny można zakwalifikować do tej kategorii. Draśnięć nie trzeba nawet leczyć, a jeśli stosujesz tabelę efektów Ran, to masz tam zaznaczone, która Rana nadaje się do operacji oraz kiedy dana kończyna jest niesprawna (unieruchomiona) do wyleczenia.

Test leczenia

Wykonujesz **Test Leczenia** o poziomie równym utrudnieniu z danej Rany. Każdą Ranę leczymy osobno, a jeżeli Test ci się nie uda, to krwawienie znowu się pojawia i tracisz kolejną minutę, żeby zatamować krwotok (patrz Pierwsza Pomoc).

Próbować wyleczyć (oprócz złamań) można wiele razy. Jeśli coś



sobie złamałeś, to aby odzyskać władzę w kończynie, musisz pójść do innego lekarza, który ci ponownie rączkę złamie i nastawi prawidłowo.

Kiedy trzeba ciąć?

Niekiedy nie wystarczy zaszyć Rany. Jeśli dostałeś Ranę ciężką w głowę lub tułów lub dowolną Ranę krytyczną (dla nie stosujących tabelki efektów Ran), to trzeba pacjenta operować. Niestety sytuacja nie wygląda już aż tak różowo, jak w przypadku zwykłego leczenia Ran.

Operację zaczynamy od rozłożenia sprzętu, znieczulenia i nacięcia. Wszystko to zajmuje nam przynajmniej 5 minut, o czym należy pamiętać przy krwotokach wewnętrznych. Po tym bowiem czasie można dopiero próbować zatamować krwotok.

Usypianie (O)

Bez podania narkozy pacjent będzie się wiercił (+50% do trudności operacji, chyba, że jest nieprzytomny), a ból może spowodować szok (Test odporności na ból ze skutkami jak przy Ranie Krytycznej).

Jeśli masz środki do usypiania to teraz je podaj. Jeśli masz sztuczkę „Anestezjolog” to Testujesz **przeciętny Test Leczenia Ran**. W przeciwnym wypadku, niestety, ale Bardzo Trudny. Jeśli ci się nie uda, to albo pacjent wcale nie wszedł w stan uśpienia, albo uśpiłeś go jak psa - na śmierć. Czasem za duża dawka to też nie dobrze.

Test Chirurgii

Sama operacja ma poziom trudności równy **Utrudnieniu z Rany**, oraz dodatkowo + **30%**.

Jeśli potrzebna jest sztuczka Neurochirurg, dostajesz utrudnienie +40%, za sztuczkę Chirurg naczyniowy, otrzymujesz jeszcze +30%, a za Ortopedię +20%

Jeśli przygotowania trwały 10min i powyżej, lekarz ma ułatwienie -10%

Jeśli zdałeś za **trzy sukcesy** - ładnie się uwinąłeś .

Przy **dwóch sukcesach** - musisz zdać trzy razy pod rząd, żeby osiągnąć to samo.

Przy **jednym sukcesie** - nie idzie ci, ale możesz próbować dalej.

Jeśli **drugi raz wyrzuciłeś 1 sukces** - pacjenta trzeba reanimować.

Jeśli nie masz **żadnego sukcesu** - sorry, ale operacja ci się nie udała. Pacjent traci narząd, a na dodatek zaczął krwawić i trzeba go reanimować. Możesz jedynie udzielić pierwszej pomocy i zaszyć. Jeśli w ciągu jednego dnia od operacji znajdziesz innego lekarza, to może on spróbować operować ponownie i sprawić, że organ będzie się nadawał do użytku. Test musi wykonać o poziom trudniejszy. Nieźle tam narozrabiałeś.

A co, jeśli się nie udało? (O)

Teraz dowiesz się, co się stanie, jeśli zawalisz robotę i nie poskładasz gościa tak, jak trzeba albo będziesz zwlekał z operacją. Jeśli nie wyleczysz pacjenta, to jego utrudnienia nie spadają do czasu znalezienia prawdziwego lekarza. Jak zapewne wiesz, jeśli dostaniesz Ranę przynajmniej ciężką, to miejsce trafienia staje się bezużyteczne do czasu



jego operacji. Czas wyjaśnić ci, dlaczego warto się spieszyć. Jeśli nie wyleczyłeś Rany, oto skutki:

Nerka - Dobra wiadomość: bez jednej nerki da się żyć. Jeśli masz jedną nerkę, to koniec z alkoholem. Po prostu. Jeśli będziesz pił, to szybko ci ta druga wysiadzie. A bez dwóch nerek życia już nie ma. Umrzesz z zatrucia organizmu w ciągu tygodnia najwyżej.

Osierdzie - Tutaj sprawa jest już poważna. Automatycznie dostajesz chorobę „Niewydolność Krążenia”.

Drogi oddechowe, płuca, opłucna i przepona - Jeśli nie da się wyleczyć, to sorry, nie możesz oddychać. Ktoś lub coś musi to robić za ciebie. Jeśli przebiłeś tylko Opłucną, to pierwsza pomoc pozwala na czasowe pozbycie się problemu braku oddechu.

Wątroba - Masz pecha. Jeśli się nie wykrwawiłeś, to lekarz pewnie zacisnął żyłę prowadzącą do tego narządu, bo nie potrafił jej pozszywać. Niestety, bez wątroby masz najwyżej kilka dni życia, a potem halucynacje, żółtość skóry, ból i śmierć.

Jelitka i dwunastnica - Nie możesz jeść, a na dodatek masz 50% szans na to, że wda się infekcja.

Żołądek - Przy rozwalonym żołądku, podobnie jak przy jelitach, nie da się jeść. Jeśli lekarz jako tako to pozszywał (**Test Pierwszej Pomocy**), to masz tyle szczęścia, że kwasy nie wydostają się z żołądka. W przeciwnym razie giniesz nie tylko z wykrwawienia, ale też od poparzeń kwasem. Nie martw się - to bolesna i powolna śmierć.

Trzustka - Zaczyna się od potwornego bólu, więc standardowo. Później nadchodzą pierwsze objawy: na początku biegunki, ale później jest gorzej. Bo widzisz, trzustka to takie urządzenie w twoim organizmie, które wydziela insulinę i pomaga trawić. Brak insuliny i podwyższony poziom glukozy we krwi nazywamy cukrzycą. Na biegunki da się jeszcze zaradzić, bierz węgiel aktywowany i przyjmuj dwa razy więcej płynów, żeby się nie odwodnić. Z **cukrzycą** będzie gorzej, bo potrzebujesz insuliny. Pierwsze objawy jej braku to potężne wydzielanie moczu, co w połączeniu z biegunką sprawia, że przeciekasz. Dziennie dolicz 5 litrów wody do wypicia, żeby uzupełniać to, co się z ciebie wylało. Stan ostry oznacza dodatkowo senność i ciągłe zmęczenie. Na dodatek cały czas ssie cię w żołądku. Przy stanie krytycznym zapadasz w śpiączkę i już nic cię nie obchodzi, ani ból, ani to, że robisz pod siebie. Nie martw się, niedługo to się skończy, wejdiesz w stan terminalny.

Krtani - Nie możesz oddychać, nie możesz jeść. Ciesz się, że żyjesz, bo musieli ci tracheotomię robić.

Uszkodzone mięśnie, kości i więzadła - Nie możesz używać urażonego miejsca. Każdy ruch kończyną sprawia ci ból.

Żebra - Chodzenie, nie mówiąc już o bieganiu, sprawia ci potworny ból. Masz duszności, a czasami nie możesz nawet zaczerpnąć oddechu. Często połamane żebra są dodatkowym efektem przebicia opłucnej.

Bębenki słuchowe - Właśnie na najbliższe 2 miesiące straciłeś słuch. Nie martw się jednak, bo bębenki odrastają, czasem zdarza się, że możesz gorzej słyszeć, ale zwykle nie ma strasznej różnicy.



Opieka

Po co zmieniać bandaż?- zakażenia (O)

Udało ci się jakoś opatrzyć tego Rannego - dobrze. Połowa drogi za tobą, teraz ta łatwiejsza część. Uczyliśmy cię kiedyś o sterylności - trzeba mieć sterylne narzędzia, zmieniać bandaż i dbać o higienę rannego. Czas wyjaśnić dlaczego. Widzisz, nawet najlepiej wykonana operacja może się skończyć śmiercią pacjenta. Po prostu, lekarz nie zdezynfekował narzędzi i wdała się żółtaczka, gangrena lub inne zakażenie i nie ma bata, trzeba coś amputować. Gorzej, jeśli ta gangrena lub zgorzel gazowa zacznie się w korpusie. Jednym słowem: kaplica. Dlatego zanim obandażujesz rannego, przedtem zdezynfekuj narzędzia. Pamiętaj także o zmienianiu bandażu co najmniej raz na tydzień. Chyba, że chcesz, by ten gość, który leży na twoim stole operacyjnym dostał gangreny.

Infekcje i zakażenia.

Jeśli bandaż nie był zmieniany przez tydzień, a Rana nie była przemywana, to pod koniec tygodnia pacjent powinien rzucić na Przeciężny Test Budowy. Jeśli go nie zda, dostaje gangreny. Podobnie będzie, jeśli lekarz nie używał odkażonych narzędzi, a sala była pełna brudu. Wtedy nasz delikwent rzuca pod koniec operacji.

Gangrena

Świat jest wypełniony różnymi niebezpieczeństwami - Moloch, gangerzy, czy choćby lekarz albo biolog - sadysta. To łagodniejsze z nich. Są jednak takie rzeczy, przed którymi bronić się tak łatwo nie da. Atakują szybko i bezlitośnie. Gangrena to właśnie taki wróg. Nazwa choroby jest wcześniejsza niż czasy, w których powstałi gangerzy, ale tak naprawdę wiele ma z nimi wspólnego. W końcu ta choroba czai się wszędzie tam, gdzie jest brud i otwarte rany. Czasem same Obrażenia cię nie zabiją, ale nie dbanie o ich leczenie już tak.

Pierwsze Objawy - Zaczyna się spokojnie - zaczerwienienie, opuchlizna i tępy ból to wszystko, co będziesz czuł. Niestety nie trwa to długo. Pierwsze objawy zaczynają się od 4 do 5 dni od wdania się zakażenia. Jeśli je wykryłeś teraz, to jeszcze nie jest powód do paniki. Po prostu musisz zacząć wstrzykiwać w to miejsce antybiotyki. Jeśli będziesz to robił codziennie, to po kilku dniach wszystko powinno powrócić do normy.

Stan Ostry - Tu już zaczyna być ciężko. Zaczynają się pojawiać nabiegnięte gazem i kleistym płynem pęcherze. Kończyna zaczyna drętwieć, trudno nią poruszać. Powoli rana zaczyna śmierdzieć zgnilizną. Masz jednak jeszcze szansę uratować kończynę. Musisz wyciąć zainfekowaną tkankę (**Test Chirurgii** dla danej Rany) i obficie to miejsce nawozić antybiotykami.

Stan Krytyczny - Co jakiś czas tracisz przytomność i powoli pochłania cię bardzo wysoka gorączka. Jeśli nie amputują ci kończyny, to grozi ci bardzo bolesna i nieprzyjemna śmierć. Drobnoustroje powoli, wraz z krwioobiegiem, dotrą do serca, mózgu i innych ważnych organów. Dlatego jedynym ratunkiem jest odcięcie zakażonej kończyny. Przykro mi.

Stan terminalny - Po długiej agonii w końcu przestajesz mieć gorączkę. Co więcej, twoje ciało schładza się do temperatury otoczenia.



Sztuczki

Anestezjolog

Wymagania: Spryt 13+, Leczenie Ran 4+, Chemia 2+

Opis: Tego fachowca trzeba mieć w każdej drużynie. Tak dobrze zna się na ludziach, że dzięki serum prawdy potrafi z nich wszystko wyciągnąć, ale to nie wszystko! Ja słyszałem, że oni to jeszcze usypiać potrafią. Jakby pałka była nieskuteczna, heh...

Działanie: Jesteś w stanie, przy pomocy przeciętnego testu Leczenia Ran i odpowiednich środków, uspić pacjenta na dowolną ilość czasu. Dodatkowo potrafisz zrobić z substancji, które można znaleźć w każdym domu, środek na zaśnięcie, a przy odrobinie wprawy (trudny test), serum prawdy.

Chirurg naczyniowy

Wymagania: Zręczność 13+, Leczenie Ran 6+

Opis: Czasem zszywamy różne rzeczy. Raz mi się nawet zdarzyło zszywać rozprute spodnie. Tutaj natomiast leży przypadek, któremu trzeba zszyć nerkę i dwie wątroby.

Działanie: Ułatwienie -20% przy Testach leczenia Ran oraz możliwość operowania narządów wewnętrznych z pozytywnym skutkiem.

Najpierw znieczulenie

Wymagania: Pierwsza Pomoc 3+

Opis: W moim plutonie był raz sobie medyk, absolutny żółtodziób. Zawsze gdy trzeba było kogoś ratować na froncie zaczynał panikować. Znaleźliśmy na niego sposób: Szkocką. Wystarczył jeden kielon, a koleś od razu rwał się do pracy.

Działanie: Jeśli postać wypije jakiś alkohol (ale nie upije się) przed udzieleniem PP, ma niwelowane 3/4 procent utrudnień wynikających z otoczenia (strzały, wybuchy) oraz -10% do Testu. Tak na zachętę.

Neurochirurgia

Wymagania: Zręczność 15+, Leczenie Ran 10+, sztuczka: Chirurg naczyniowy

Opis: No i co zrobiłeś? Tyle razy mówiłem, nie baw się siekierą! Teraz jeszcze nie tylko te dwie wątroby, ale i głowę trzeba dziergać.

Działanie: Dodaje ułatwienie -40% do Testów związanych z chirurgią, pozwala na pozytywne zoperowanie połączeń nerwowych. Sztuczka niezbędna do instalacji cyborgizacji.

Ortopedia

Wymagania: Leczenie Ran 4+

Opis: A teraz trochę pobawimy się w stawach. Na początek rozetnij kolano, zdrap te nitki i zdejmij rzepkę. Nie bój się, łatwo odchodzi. Popatrz, jak to pięknie wygląda pod spodem...

Działanie: Daje ułatwienie -20% przy Testach związanych z leczeniem stawów i kości.



Razem, jako jedność

Wymagania: Dany dział medycyny u obu postaci, na 4+

Opis: Widziałeś kiedyś lekarzy z ostrego dyżuru w takim NY albo na Posterunku? Wyglądają trochę jak maszyny Molocha: wszystko zgrane, wiedzą co i jak, po prostu szwajcarski zegarek...

Działanie: Sukcesy obu lekarzy można sumować.

Surowica

Wymagania: Chemia 2+, Biologia 4+

Opis: Czas złapać tego węża, co cię udziabiał. Dobrze, a teraz go wyciśnij. Nie tak mocno, nie chodzi o to, żeby mu oczka pękły...

Działanie: Potrafisz złapać gada i zrobić z jego jadu porcję surowicy. Musisz tylko pamiętać, że gatunków się nie miesza.

Transplantolog

Wymagania: Spryt 14+, Leczenie Ran 8+, sztuczka: Chirurg naczyniowy

Opis: Wiesz co, tak sobie myślałem, chyba temu gościowi nie są potrzebne dwie wątroby. Damy je komuś innemu, a jemu wrzucimy gumową kaczuszkę.

Działanie: Potrafisz przeszczepiać organy. Trudność Testu to „Cholernie trudny”. I nie zapomnij o lekach immunosupresyjnych.

Za fraki z grobu

Wymagania: Pierwsza Pomoc 4+, Niezłomność 3+

Opis: W mojej kompani był taki medyk, zawsze strasznie przeżywał gdy któryś z chłopaków dostał. Najgorzej było gdy ktoś mu zaczął umierać podczas operacji, wrzeszczał na pacjenta, policzkował, szarpał. Gdy był już prawie koniec i serce przestawało bić, rzucał defibrylator i zaczynał walić pacjenta pięściami po klatce. Trzeba było przyznać, że wrzask, jaki z siebie wydawał, potrafiłby obudzić nawet trupa. Dosłownie...

Działanie: Lekarz potrafi tak wytrwale wrzeszczeć na pacjenta, by ten odżył mimo nie zdanego Testu Leczenia Ran podczas operacji, nawet jak na kości wyrzuci 20. Potrzebny jest tylko zdany trudny Test niezłomności. Raz na sesje.

Środki farmakologiczne

Przy różnego rodzaju środkach farmakologicznych pierwsze podawane są ceny za jedną dawkę.

Syntetyczna krew (pierwsza pomoc)

Chyba najważniejsza ciecz, którą należy podawać, jeśli pacjent mocno krwawi. Możesz ją zastąpić prawdziwą, ale grupa krwi musi się zgadzać. Przy syntetycznej nie ma tego problemu. Na dodatek nie musisz przechowywać tego w lodówce.

Reguły: Jedna jednostka anuluje dwie Rany wynikłe z krwawienia, łącznie z modyfikatorami.

Dawkowanie: pół jednostki (225ml) przez kroplówkę za każdą Ranę z wykrwawienia.



Rodzaj: Kroplówka

Cena: 20G za jednostkę (450ml)

Dostępność: 35%, wiele karetek i szpitali miało tego całkiem sporo, ale część już utraciła ważność.

Paracetamol (przeciwbólowy)

To, co kiedyś było w niemal każdej apteczce, teraz można znaleźć na każdym targu. Popularnego painkillera nigdy za wiele, pomaga na bóle głowy i menstruacyjne, czy jakoś tak. Oprócz tego świetny środek na gorączkę.

Reguły: Automatycznie zdawany Test odporności na ból przy obrażeniach lekkich i mniej na 3h. +10% do Testów za Lekkie otumanienie (nie bierzemy pod uwagę przy ratowaniu).

Dawka: 5mg

Rodzaj: Tabletki, zastrzyki

Cena: 5 Gambli, 1G. za tabletkę, 22G. za słoiczek (20 tabletek)

Dostępność: Ampułka 40%, tabletki i słoiczek 60%

Morfina (przeciwbólowy)

Gdzieś czytałem, że nazwa pochodzi od jakiegoś bohatera filmów akcji, Morfeusza. Kiedyś używano tego jako środka nasennego, dziś funkcjonuje bardziej jako środek przeciwbólowy.

Reguły: Automatycznie zdawany Test odporności na ból dla obrażeń ciężkich i poniżej, ale dostajesz +20% za ośpienie (nie bierzemy pod uwagę przy ratowaniu). Potrójna dawka działa usypiająco. Zastrzyk działa 4h, a tabletki przez 12h.

Dawka: 5mg

Rodzaj: tabletki, zastrzyki

Cena: 7 Gambli, 10 Gambli za strzykawkę z dawką, 105 Gambli za buteleczkę (75mg)

Dostępność: Ampułka 35%, strzykawka 10%, tabletki

Fentanyl (przeciwbólowy, usypiający)

Cholernie silny przeciwbólowy, często używa się go przy operacjach do znieczulania. Podobno ruskie użyli tego jako Amaschiine azu do pacyfikacji terrorystów w jakimś teatrze, czy coś. 100 zginęło osób. Na dodatek niektórzy to épają na poprawę humoru i wesoły sen. Strasznie uzależnia.

Reguły: Znieczula nawet Rany Krytyczne na 30min, większa dawka powoduje sen. Plastry działają po 15 godzinach od przyklejenia i działają przez 3 dni. Za duża dawka paraliżuje przeponę. +30% za otumanienie (nie bierzemy pod uwagę przy ratowaniu).

Dawka: 2mg za całkowite znieczulenie, 4mg za śpiączkę.

Rodzaj: Zastrzyk, plaster

Cena: 12 Gambli za 4mg w Ampułce, 14 Gambli za plaster

Dostępność: 20%



Adrenalina (pierwsza pomoc)

To hormon walki, dzięki niemu widzisz ostrzej, działasz instynktownie, a gdy podamy ci go dożylnie, możesz przeżyć postrzał. Stosowany jako środek natychmiastowej pomocy w przypadku silnych ataków alergii lub ostrego przedawkowania narkotyków (w drugim przypadku jako bezpośredni zastrzyk w serce – metoda także stosowana w reanimacji). Dawaj go głównie w przypadku pierwszej pomocy. Chyba, że chcesz, aby komuś pikawa latała jak szalona.

Reguły: Ułatwienie -30% przy Testach na Reanimację i odp. na ból, ułatwienie -20% do wszystkich akcji na okres 0,5h.

Dawkowanie: 1mg co 5 minut

Rodzaj: Strzykawka (Ready To Use), zastrzyk

Cena: 6 Gambli za 5mg (ampułki), 90 Gambli za 75mg.

Dostępność: 35%

Dopamina (Pierwsza pomoc)

Coś podobnego do adrenaliny, ale mocniejsze. Pewnie dlatego zwane niekiedy hormonem szczęścia.

Reguły: Ułatwienie -40% przy Testach na Reanimację i odporność na ból przez 0,5h.

Dawkowanie: 4mg

Rodzaj: Zastrzyk, kroplówka

Cena: 6g za 4mg, 114 gambli za 75mg buteleczkę

Dostępność: 35%

Hydrokortyzon (antyalegiczny, antyseptyczny)

Czas na coś, co dotyczy pyłków, uczuleń i infekcji. Tą maścią smarujesz miejsca zainfekowane, a wstrzykujesz przy zakażeniach stawów. Bierz to także, jak masz astmę. Podobno pomaga.

Reguły: -30% Przy atakach alergicznych i Testach na infekcję

Dawka: 5mg

Rodzaj: Zastrzyk, maść

Cena: 6g za 5mg ampulkę, 10 za tubkę maści

Dostępność: 55%

Haloperidol (uspokajający, antypsychotyczny)

Jeśli masz uspokoić jakiegoś baranka, co się rzuca, to polecam właśnie to. Efektem jest natychmiastowe uspokojenie. Przy większych dawkach będziesz mógł z nim robić co chcesz, a on i tak się nie będzie burzył. Przy jeszcze większych będzie sobie spał smacznie jak ten stary niedźwiedź. Na dodatek możesz tym leczyć psychozy i schizofrenię

Reguły: +75% Do wszystkich Testów z wyjątkiem odp. na ból. Uspokaja pacjenta w k20+30 sekund.

Dawka: 1mg co 2 godziny

Rodzaj: Tabletki, zastrzyki

Cena: 4Gamble za 4mg (ampulka), 3G za tabletkę

Dostępność: 35%



Woundex (antyseptyk)

Tym aerozolem psikasz na ranę, a przed zaszyciem, także do niej. Po pierwsze, ma działanie bakteriobójcze, więc utrudnia wdane się zakażenia. A po drugie stymuluje zrastanie się tkanek. Podobno dobre też na ból gardła i jako środek na grzyby, ale kto by tam teraz na grzyby chodził.

Reguły: O połowę krótszy czas leczenia, Testy na infekcję o dwa poziomy łatwiejsze.

Dawka: Psikać przez 1s, aerosol starcza na miesiąc lub 30 użyć.

Rodzaj: Aerosol (z rurką)

Cena: 30 Gambli za puszkę

Dostępność: 20%

Markaina (znieczulenie)

Czas na coś, co sprawi, że będziesz prawdziwym twardzielem i nie będziesz czuł bólu. Właściwie, to nic nie będziesz czuł. Jeśli kiedyś byłeś u dentysty, to pewnie używał tego, żeby cię unieruchomić. Lubię to wstrzykiwać pacjentom w rdzeń kręgowy. Nie mogą się wtedy wiercić, a i ciała nie czują.

Reguły: Neguje nieudany Test odp. na ból dla Ran krytycznych i poniżej. Podwójna dawka paraliżuje dane miejsce na 2h. Wstrzyknięcie do żyły może spowodować śmierć.

Dawka: 1ml, zastrzyk

Rodzaj: Zastrzyk

Cena: 12g za 4mg (ampułka)

Dostępność: 20%

Chloroform (usypiający)

Puszczałem ci już filmy instruktażowe, lejesz trochę na szmatkę i podtykasz pod pysk. Dzieciatko śpi jak ta lala. Hej, spokojnie, nie za długo, bo go udusisz.

Reguły: Usypia pacjenta w kilka sekund na okres 2h.

Cena: 10g za 75ml buteleczkę

Dostępność: 15%

Antybiotyki

Przydają się, gdy cię weźmie jakieś mocne choróbsko, ale nie tylko. Warto je także stosować przy zakażeniach. Te silniejsze są stosowane przy gangrenie, więc jeśli już się taka trafi, to stosuj najpierw to. Krótko mówiąc – świetna broń na wirusy, zarazki i drobnoustroje.

Reguły: o poziom łatwiejszy test związany z chorobami o podłożu bakteryjnym i drobnoustrojowym, lek na gangrenę w początkowej fazie.

Dawka: zwykle jedna tabletką dwa razy dziennie, lub jeden zastrzyk dziennie.

Rodzaj: Tabletki, syropy, zastrzyki

Cena: 10 Gambli za dawkę

Dostępność: 40%



Surowice

Przydają się, przy zatruciach jadem. Niestety trudno je dostać i trzeba robić je samemu. Najczęściej przez gotowanie jadu diabelstwa, które cię ukąsiło. Na szczęście od czasu do czasu można dostać także syntetyczne surowice. Te mogły przetrwać wojnę.

Reguły: neguje działanie jadu, by wykonać potrzebna jest sztuczka „Surowica”.

Dawka: 5mg w formie zastrzyku w pobliże Rany.

Rodzaj: zastrzyki

Cena: 20 Gambli za dawkę

Dostępność: Naturalna: 5%, syntetyczna: 10%

Odrutki

Niestety, tutaj tak różowo nie jest. Nie dlatego, że nie ma odrutek, ale dlatego, że zwykle nie wiesz, czym się zatrueś. Lub ktoś cię zatrueł. Jeśli jednak wiesz, pędź do chemika. On będzie wiedział, czym zneutralizować daną substancję. Jeśli chodzi o takie najłatwiej dostępne, to jest to mleko i węgiel aktywowany.

Cena: różnie, zależnie od substancji (5-50 Gambli)

Dostępność: Różna, (5-50%)

Odżywki

Czasem nie da rady przyjmować zwykłych pokarmów. Trzeba wtedy zainwestować w coś, co da się podawać dożylnie. Zwykle są to kroplówki zawierające wszystkie substancje odżywcze, potrzebne człowiekowi. Chociaż nie - nie zawierają alkoholu.

Dawka: Jedna kroplówka dziennie, zawiera 5 jednostek odżywki.

Rodzaj: Kroplówka

Cena: 10 Gambli za opakowanie

Dostępność: 20%

Insulina

Teraz coś dla cukrzyków. Co ja ci będę długo tłumaczył - wstrzykujesz i dobrze się czujesz.

Reguły: lekarstwo na cukrzycę.

Dawki: zwykle 2 dziennie po zastrzyku

Rodzaj: zastrzyk

Cena: 5 Gambli za dawkę

Dostępność: 20%

Węgiel aktywny

Jego zaletą jest to, że sam go możesz zrobić. Pod warunkiem, że masz drewno i coś, w czym szczelnie zamknięte mógłbyś długo wygrzewać. Możesz też poprosić o węgiel drzewny do grilla.

Reguły: o 1 poziom łatwiejsze Testy przeciw zatruciu, leczy



zatrucia pokarmowe, szczególnie biegunkę.

Dawkowanie: Mała tabletką wystarcza.

Rodzaj: bryłki, tabletki

Cena: 1 Gambel za dawkę

Dostępność: 50%

Woda utleniona

Przemywasz tym okolice Rany, żeby nie wdało się zakażenie. Podobne zastosowanie ma spirytus ratyfikowany – tylko bardziej boli.

Reguły: o poziom łatwiejszy Test na infekcję.

Dawkowanie: mała ilość wokół Rany

Cena: 15 Gambli za buteleczkę 75ml

Dostępność: 35%

Gripex, Coldrex, itd.

Środek na grypę i przeziębienie. Neguje ich efekty, a na dodatek pozwala szybko się leczyć.

Cena: 2 Gambli za tabletkę

Dostępność: 45%

Podtlenek azotu (tzw. gaz rozśmieszający)

Oprócz tuningowania rzeźbów przydaje się też w medycynie. No co cię tak bawi? Haha, hahahahaha...

Reguły: Automatycznie zdawany Test odporności na ból dla Ran Lekkich i poniżej.

Cena: 20 Gambli za 4 litry

Dostępność: 10%

Tlen

Jak będziesz go podawał osobie zaczadzonej, albo chorej na raka płuc, to może jeszcze trochę pożyć. Tylko też nie przesadzaj, bo tlen w większych dawkach jest toksyczny i silnie wybuchowy

Reguły: Wdychanie daje modyfikator -10% do wszystkich akcji.

Cena: 100 Gambli za 50 litrową butlę

Dostępność: 10%

Urządzenia medyczne

Akumulatory medyczny

Ten mały akumulator, wielkości dwóch paczek fajek, pozwala na zasilanie większości przenośnych urządzeń medycznych. Ma wydajność około 12W, a działa na takim obciążeniu przez jeden dzień. Aby obliczyć, ile bateria pociągnie przy jakimś obciążeniu, dzielimy 12 przez ilość tego obciążenia. Np. jeśli jakiś aparat pobiera 3W, to czas działania automatycznie zwiększa się w tym przypadku 4x (12/3=4).



Cena: 20 Gambli + 50 ładowarka

Dostępność: 35%

Występowanie: Sklepy medyczne, szpitale, przychodnie, karetki, sklepy elektroniczne.

Autoklaw

Ten piecyk może sprawić, że twoje operacje będą przebiegały czysto i schludnie. Co ja ci będę długo mówił, jeśli włożysz narzędzia do tego urządzenia i zapakujesz je w woreczek próżniowy wyjmując przed samą operacją (możesz to zrobić autoklawem), to nie będziesz musiał rzucać na gangrenę. Możesz tym sterylizować nie tylko narzędzia, ale także bandaże, więc po wypraniu i wysterylizowaniu stają się wielokrotnego użytku. Oczywiście twój MG może zdecydować, że nie zmienianie bandażu, albo stykanie się Rany z wyjątkowo bakteriogennym środowiskiem (np. kanały, bagna itp.), może spowodować wdanie się infekcji, jednak nie będzie to spowodowane samą operacją.

Niestety, to cholerstwo żre trochę prądu, więc musisz je podłączyć pod co najmniej 500W.

Cena: 100 Gambli

Dostępność: 20%

Występowanie: głównie w szpitalach i przychodniach.

Defibrylator

To takie urządzenie robiące pili - buch. Dawniej było prawie w każdym centrum handlowym. Na dodatek była to wersja, która miała prostą instrukcję i jeden guzik do uruchomienia. Niestety takie cudo zwykle starczało na małą ilość prób, za to te, w karetkach, były już przystosowane do działania niemal non - stop, chociaż bardziej skomplikowane w obsłudze. Może jajek na tym nie mogłeś smażyć, ale serducho dało się tym ustabilizować. Bo musisz wiedzieć, że defibrylator nie służy głównie do przywracania akcji serca, ale do jego ustabilizowania. W momencie szoku pojawia się migotanie, które powoduje, że serce praktycznie nie pompuje, a w końcu ustaje. Lekkie porażenie prądem powoduje, że ten nasz mięsień się uspokaja. Oczywiście możesz spróbować przywrócić tym akcję serca, ale nic nie zastąpi zwykłej resuscytacji.

Reguły: pozwala na zmniejszenie o 1 poziom trudności Testu pierwszej pomocy przy reanimacji. Sklepowe urządzenie pozwala na 5 prób, karetkowe - 10, a wielkie szafy podłączane do prądu - na dowolną ilość razy.

Cena: Sklepowy - 100 Gambli, Przenośny - 150 Gambli, Szpitalny - 200 Gambli

Dostępność: Odpowiednio: 35%, 15%, 20%

Występowanie: Duże zbiorowiska ludzi (np. centra handlowe, wieżowce), karetki i szpitale.

Respirator

Czasem nasz pacjent nie może sam oddychać. Musisz wtedy robić to za niego. Może na krótką metę da się to robić, ale jeśli masz go pompować przez kilka dni, staje się to „lekko” męczące. W takich wypadkach nieocenioną pomocą staje się ta teczka. Podłączasz ten przewód



powietrzny do rurki intubacyjnej albo, jeśli oddychanie jest tylko utrudnione, do maseczki tlenowej i problem pompowania balonika znika.

Reguły: Pozwala wykonywać sztuczne oddychanie non - stop przez 24 godziny na jednym komplecie baterii (2x12W). Aby to zasilić zewnętrznie, potrzeba 24W.

Cena: 120 Gambli

Dostępność: 15%

Występowanie: Szpitale i karetki

Kauteryzator

Teraz coś, co pomoże ci przetrwać w ciężkich warunkach, przy których, w przypadku mieszkania, wzywałbyś hydraulika. Wtedy, kiedy życie przecieka ci między palcami, najbardziej przydatną rzeczą jest kauteryzator. To urządzenie, za pomocą bardzo wysokiej częstotliwości fal dźwiękowych, zamyka naczynia krwionośne i sprawia, że przestajesz krwawić. Przydaje się to szczególnie przy Obrażeniach wewnętrznych, kiedy nie da się od razu wszystkiego otworzyć i opatrzyć. Samo urządzenie jest proste w obsłudze. Dzięki wyświetlaczowi i ultradźwiękom jesteś w stanie zobaczyć, czy krwawi ci wątroba, czy nerka i nacisnąć spust. Urządzenie, jak widzisz, przypomina pistolet, ale w odróżnieniu od niego ratuje. Sam obraz przypomina ten z ultrasonografu i w rzeczywistości tak jest, bo mechanizm jest taki sam. Szkoda tylko, że to co widzimy, jest niewyraźne. Od biedy można rozpoznać, co się dzieje w środku, ale nie na tyle, żeby od razu wykonywać na podstawie tego obrazu operację.

Reguły: Dzięki temu urządzeniu można usunąć krwawienie jednej Rany. Wykonujemy Test o poziomie takim samym jakbyśmy opatrywali. Po udanej kauteryzacji Rana nie krwawi, ale pacjent nie może się ruszać, żeby nie naruszyć tkanki. Jest to metoda tymczasowa, pozwalająca na wyeliminowanie krwawienia do czasu operacji. Można kauteryzować krwotoki wewnętrzne. Stosując to urządzenie przy ustawieniu na małą moc fal dźwiękowych, można wspomóc się modyfikatorem -10% przy diagnozie. Bateria (12W) starcza na 10 prób. Zużywając 5 prób możesz też rozbić kamień nerkowy.

Cena: 150 Gambli

Dostępność: 10%

Występowanie: Karetki

Kołnierz życia

A teraz czas na prawdziwego Graala! Oto kołnierz, dzięki któremu twoje szanse przeżycia zwiększą się... sam nawet nie wiem jak bardzo. To urządzenie mieszczące się w aluminiowej walizce jest w stanie utrzymywać twój mózg przy życiu nawet, jak reszta ciała umrze. Podłączasz to do tętnic i żył szyjnych, włączasz i nie musisz przejmować się zatrzymaniem akcji serca, brakiem krwi, zatruciem żołądka czy straconą kończyną. Niestety nie ma tak łatwo. Jego cudowne właściwości ograniczają dwie rzeczy. Bo widzisz, żeby działać, mózg potrzebuje dwóch rzeczy: nasyconej tlenem krwi oraz substancji odżywczych, a to oznacza, że potrzebujesz około 3 jednostek syntetycznej krwi (no chyba, że znajdziesz odpowiedniego dawcę) oraz przynajmniej jedną odżywcza. To ostatnie było specjalnie preparowane do tego typu urządzeń i miało postać takich wpinanych słoiczków, jak od penicyliny. Jedna jednostka pozwala mózgowi funkcjonować przez 1 dzień. Zresztą więcej i tak nie będzie ci potrzebne, bo przy naszym klimacie po 1 dniu bez pracy serca ciało



zaczyna gnić. Mam nadzieję, że do tego czasu znajdziesz lekarza. Baterie nie wliczone.

Reguły: Po założeniu nie trzeba się przejmować niedotlenieniem mózgu. Pozwala bohaterowi przeżyć niezależnie od obrażeń, pod warunkiem, że mózg jest nietknięty. Do czasu wyleczenia pacjent jest nieprzytomny (środki zawarte w odżywkę). Kołnierz można odłączyć, jeśli ciało jest w stanie samodzielnie podtrzymywać funkcje życiowe. Przy następnym użyciu trzeba wymienić krew i odżywkę. Baterie starczą na 1 dzień pracy, podobnie jak jednostka odżywki. Przy krwi nie ma ograniczenia.

Cena: 500 Gambli za urządzenie, 30 za odżywkę, 50 za specjalny akumulator (12W)

Dostępność: Kołnierz - 10%, odżywka - 10%

Występowanie: szpitale i karetki

Miernik Funkcji Życiowych

Dzięki temu urządzeniu będziesz mieć wszystko pod kontrolą. Ten monitor podłączasz przewodami do klatki piersiowej i czoła naszego pacjenta. Na ekranie zaczynają się pojawiać różne linie. Widać, jakie nasz gość ma tętno, jak wygląda jego praca serca, aktywność fal mózgowych i wiele innych parametrów. Przydaje się to szczególnie przy operacji, ale w trakcie rekonwalescencji, gdy stan nie jest jeszcze pewny, nieraz może uratować życie. W końcu nie musisz czuwać przy naszym rannym, obawiając się, że nagle przestanie oddychać, a ty o tym wiedzieć nie będziesz. Z doświadczenia wiem, że tacy są najbardziej nieznosni.

Reguły: Zmniejsza o -20% poziom trudności Testu anestezji (uśpienia i znieczulenia) i pierwszej pomocy, a na dodatek alarmuje, gdy parametry pacjenta zaczynają świadczyć o zagrożeniu dla jego życia. Trzeba podłączać do prądu. Zużywa 40W.

Cena: 120 Gambli

Dostępność: 15%

Występowanie: Szpitale

Płucoserce

To urządzenie działa podobnie jak kołnierz ratowniczy. Różnica polega na tym, że dzięki temu urządzeniu możesz nasycać tlenem i odżywką wszystkie tkanki w organizmie, a nie tylko mózg. Ponadto, także filtrując twoją krew, zastępuje takie organy jak nerki czy wątroba. Żeby efektywnie działać, ten automat wielkości starej maszyny do ksero, potrzebuje dodatkowych 2 litrów krwi oprócz standardowej ilości w człowieku. Tak więc musisz mu dostarczyć tyle krwi, ile z pacjenta wykapało plus dodatkowo 4 jednostki. Dobrze jest to, że nic ci w naszym drogim kliencie gnić nie będzie, no chyba, że zawiązana wątroba. Dzięki pompie możesz bez odłączania dokonywać transfuzji albo zasysać krew wyciekającą z pacjenta, która po filtracji trafia z powrotem do obiegu.

Reguły: Pozwala na zignorowanie braku krążenia. Pompę podłącza się do tętnicy i żyły udowej lub dowolnej innej głównej arterii. Wymaga to problematycznego Testu Leczenia Ran. Wymaga stałego zasilania i przynajmniej 4 jednostek krwi. Zużywa 5 jednostek odżywki, jeśli pacjent nie jest w stanie sam przyjmować pokarmów. Może być ona w formie kroplówki.

Cena: 400 Gambli



Dostępność: 5%

Występowanie: szpitale

Ultrasonograf 4D

Teraz pokaże ci rzecz z gatunku ratujących życie. Ta walizeczka, którą masz przed oczami to coś, za co dobry chirurg oddałby fortunę. Dawniej używano ultrasonografów głównie przy ciążach, teraz są znacznie bardziej potrzebne. Dzięki temu urządzeniu twój doktor może sprawdzić, czy przy postrzale w brzuch pocisk przestrzelił ci wątrobę, czy tylko zmasakrował śledzionę. Następnie może podjąć kroki mające na celu ratowanie twojego tyłka. Ten rodzaj ultrasonografu różni się jednak od tych przeterminowanych sowieckich maszyn parowych z poprzedniego wieku. Po pierwsze zwróć uwagę na rozmiar - zwykła walizka, a na dodatek ważąca jedynie 3 kilo. Oprócz tego najważniejsza zmiana. Czy wiesz, że oprócz standardowego widoku możesz oglądać obraz trójwymiarowy? Pełen wypas. Pokazać ci, jak bije twoje serce?

Reguły: Ułatwia Test diagnozy o dwa poziomy. Wersja zwykła o 1 poziom. Jeden komplet baterii (2 akumulatory 12W, łącznie) wystarcza na 20 badań

Cena: 300 Gambli, 170 gambli wersja zwykła (nie trójwymiarowa)

Dostępność: 10%

Występowanie: Szpitale

Anestezjomat

Jeśli pod ręką nie masz anestezjologa, to przyda ci się to urządzenie. Składa się ono z pompy infuzyjnej i komputera oraz portu do podłączenia miernika funkcji życiowych. Dzięki niemu komputer sam dozjuje odpowiednią ilość substancji usypiającej. Dodatkowo można także ustawić ten zestaw na wstrzykiwanie środków przeciwbólowych, lekarstw oraz wszystkiego, co wymaga stałego i dokładnego dozowania. Już nie musisz stać ze strzykawką nad pacjentem.

Reguły: Automatycznie wykonuje anestezję, nie trzeba niczego Testować. Dodatkowo można stosować przy podawaniu środków przeciwbólowych, antybiotyków oraz innych substancji, których ilość i dysponowanie w czasie jest ściśle określona. Bateria starcza na 3 dni pracy pompy infuzyjnej. Aby działała cała aparatura (było możliwe automatyczne usypianie) potrzebne jest stałe zasilanie 40W.

Cena: 250 Gambli za komplet, 70 za samą pompę infuzyjną (urządzenie do podawania leków)

Dostępność: 10%

Występowanie: szpitale

Narzędzia i przyrządy

Bajpasy nerwowe

Wynaleziono je jeszcze przed wojną. Dzięki nim można było połączyć zerwane nerwy, rdzeń kręgowy i wiele innych rzeczy.

Cena: 50 Gambli za jeden zestaw

Dostępność: 5%



Bajpasy Żylne

To z kolei istniało na długo przed wojną. To taka plastikowa proteza żyły. Łatwa w montażu i obsłudze

Cena: 50 Gambli za 2m

Dostępność: 20%

Gips

To nie do końca to co myślisz. Ten bandaż po wyjęciu z opakowania pod wpływem powietrza zaczyna twardnieć. Całkowite usztywnienie następuje po ok. 20 minutach.. A na dodatek waży naprawdę niewiele.

Cena: 5 Gambli za 2 metry

Dostępność: 30%

Koc NRC

Czasem jest tak, że jak zimno złapie to zamarznąć można. W takich sytuacjach przydaje się ten kocyk. Pamiętaj, żeby się ogrzać to srebrną stroną do ciała, a jeśli chcesz się trochę ochłodzić, to złotą. Bardzo małe gabaryty – mieści się w woreczku foliowym 10 na 15 centymetrów, a sam koc wygląda jak folia aluminiowa. Jest oczywiście mocniejszy.

Cena: 20 Gambli

Dostępność: 35%

Kołnierz usztywniający

Ten kołnierz służy do usztywnienia karku. Jeśli miałeś wypadek, w którym zachodzi podejrzenie, że kark został nadwyrężony, to zakładaj go natychmiast. Nie ma co ryzykować śmierci czy paraliżu.

Cena: 15 Gambli

Dostępność: 35%

Strzykawka pneumatyczna

Czas na coś, czym się nie zarazisz przy wstrzykiwaniu. Nie dość, że nie ma jak przenieść bakterii, to jeszcze jest wielokrotnego użytku. Wystarczy tylko naciągnąć sprężynę i załadować substancję do dozownika.

Cena: 70 Gambli

Dostępność: 20%

Test grupy krwi

To taki papierek lakmusowy. Skrapiasz go krwią i od razu widzisz jaką grupę i odczynnik rh. Jednorazowego użytku oczywiście.

Cena: 5 Gambli

Dostępność: 20%



Zestaw chirurgiczny

To torba, w której znajduje się marzenie każdego rzeźnika. Lancety, łyżki, dysektory, imadła, igły, kleszcze, wszystko, czego tylko dusza zapagnie aby przeprowadzić operację. Lub pobawić się w opravcę.

Cena: 150 Gambli

Dostępność: 10%

Zestaw do kroplówek

Czasem się zdarza sytuacja, że trzeba pacjenta lekami nafaszerować. Nic się do tego lepiej nie nadaje, niż stara, pocziwa kroplówka. Znajdziesz tu zestaw wenflonów, irygatorów, a nawet gruszek do lewatywy. Wszystko to starczy ci na zrobienie 20 kroplówek.

Cena: 40 Gambli

Dostępność: 25%

Zestaw igieł i strzykawek

Może ci się wydawać, że igły można znaleźć wszędzie. Strzykawki podobnie. Problem polega na tym, żeby sobie coś wstrzykując niczym się nie zarazić. Dlatego, bracie, polecam ci mój zestaw 50 igieł i strzykawek. Nie otwierany.

Cena: 50 Gambli

Dostępność: 20%

Zestaw do intubacji

Może ci się to wydawać tylko kilkoma rurkami, ale w rzeczywistości to bardzo potrzebny sprzęt. Dzięki niemu będziesz mógł udrożnić czyjeś drogi oddechowe albo zrobić tracheotomię. Prawda, że wspaniale? W zestawie 5 rurek do intubacji!

Cena: 20 Gambli

Dostępność: 25%

Zestaw do leczenia odmy

To coś składa się z igły, skalpela i pompy lub strzykawki. Najprościej, jeśli płuco nie jest uszkodzone, po prostu naciąć miejsce, w którym opłucna została przebita i włożyć tam rurkę, a następnie wszystko szczelnie zakleić. Co jakiś czas odsysaj powietrze strzykawką. Jak są pęknięte płuca, to niestety, trzeba operować. Wtedy wytnij uszkodzone pęcherzyki.

Cena: 10 Gambli

Dostępność: 30%

Mamy chwile to Ci opowiem o najlepszym zabójcy jakiego kiedykolwiek nasza planeta zrodziła. Nie uchronią Cię przed nim żadne zabezpieczenia, żaden pancerz i żadna ochrona. Może sobie być wielkim bonzem na Florydzie lub zwykłym żebrakiem w Vegas – dla niego to obojętne. Jak nabierze ochoty Cie sprzątnąć to tylko kwestia czasu zanim dopnie swego – bo dopnie, uwierz mi. Jeszcze się taki nie urodził, który by mu umknął. Potrafi przeniknąć do każdego miejsca, potrafi bardzo długo drażnić się ze swą ofiarą i potrafi zabijać na różne sposoby. Raz będzie to szybka łagodna śmierć, innym razem będziesz zdychał w męczarniach, skąpany we własnym gównie po szyję, zastanawiając się „Dlaczego kurwa ja?”. Nie ma przed nim ucieczki, nie ma schronienia, nie da się go przekupić. Wiesz dlaczego? Bo to wirus.



ROZDZIAŁ VII

Sprzęt Ciężki

Witam w składowisku złomu! Możesz ode mnie nabyć dowolną ilość stali, metalu i różnych stopów. Problemy są dwa. Pierwszy – większość jest lżej lub mocniej utleniona. Drugi – wszystko pochodzi z demontażu pojazdów różnego rodzaju, czyli w kształtach przebierać można w granicach rozsądku.

Tak – to składowisko odpadów US Army. Tego US Army sprzed ataku Molocha. Oni wprowadzali nowsze zabawki, a stare szły na śmietnik – czyli tutaj. Nie no – nie można było sobie tu wejść i wziąć coś ot tak. To było składowisko rządowe, a ja i moi ludzie pilnowaliśmy, żeby nikt niepotrzebny się tu nie kręcił. Wiesz – to wszystko było tu składowane tymczasowo. Miało to, prędzej czy później, ponownie trafić do pieców na przetop. Ale Moloch skutecznie miesza w planach wszystkich – i tak zostało.

Jak wspominałem wcześniej ja i moi ludzie pilnowaliśmy tego miejsca. I pilnujemy nadal – to nasz dom i nasz sklep. Mamy towar – różnej jakości, raczej mocno wyeksploatowany, ale chętni zawsze się znajdują, a towaru jest – jak widać – pod dostatkiem. Znaczna część to wraki, raczej nigdy nie będące zdolne do jakiegokolwiek ruchu, ale po demontażu płyty się nadadzą do innych zastosowań. Nieliczne egzemplarze, mające w sobie możliwość potencjalnego działania w jednolitej formie, mam odholowane w inne miejsce i sprzedawane są za ciężkie gamble.

Teraz powiedz mi co interesuje Ciebie. Wiedza? Hmm... Coraz mniej takich... Nie ma co, prawdziwy z Ciebie ewenement. No dobra. Chodź, oprowadzę Cie i pokażę to i owo.

Zasady

Od razu wyjaśnijmy sobie na początek – zabawki tego kalibru to nie byle co. Dlatego w odniesieniu do nich będziemy stosować reguły zamieszczone w **Piratach**. Nie każdy **Piratów** ma dlatego – dzięki uprzejmości Wydawnictwa Portal – mogę w tym miejscu przedstawić niezbędne zasady.

Z pojazdami pancernymi jest jak z okrętami – zwykła broń nie robi na nich wielkiego wrażenia. Dlatego opracowano dodatkowe zasady – tzw. uszkodzenia. Uszkodzenia to takie obrażenia dotyczące statków i pojazdów opisanych poniżej (nie samochodów). Broń o kalibrze .50 zadaje uszkodzenia Minimalne, większe działka 3 calowe zadają uszkodzenia Lekkie, działa 5 calowe zadają uszkodzenia Ciężkie, a uszkodzenia Krytyczne zadają najpotężniejsze kilkunasto i kilkudziesięciu calowe armaty strzelające pociskami ważącymi tonę i więcej, rakiety i broń do nich podobna. Oczywiście poziom uszkodzeń kumuluje się podobnie jak poziom obrażeń: 3 minimalne to jedno Lekkie, 3 Lekkie to 1 Ciężkie, a 3 Ciężkie to 1 Krytyczne. To, ile dany pojazd może wytrzymać, zależy od jego Wytrzymałości. Oprócz tego jest parametr Pancerz i redukuje on Uszkodzenia, a nie normalne Obrażenia każdej broni. Oprócz tego, przy działach wielkokalibrowych, zaznaczone jest z jakiego diagramu należy korzystać w przypadku strzału. Diagramy eksplozji zostały podzielone na diagramy 10, 20, 40, 100, 200 i 400 funtowych granatów i wszystkie

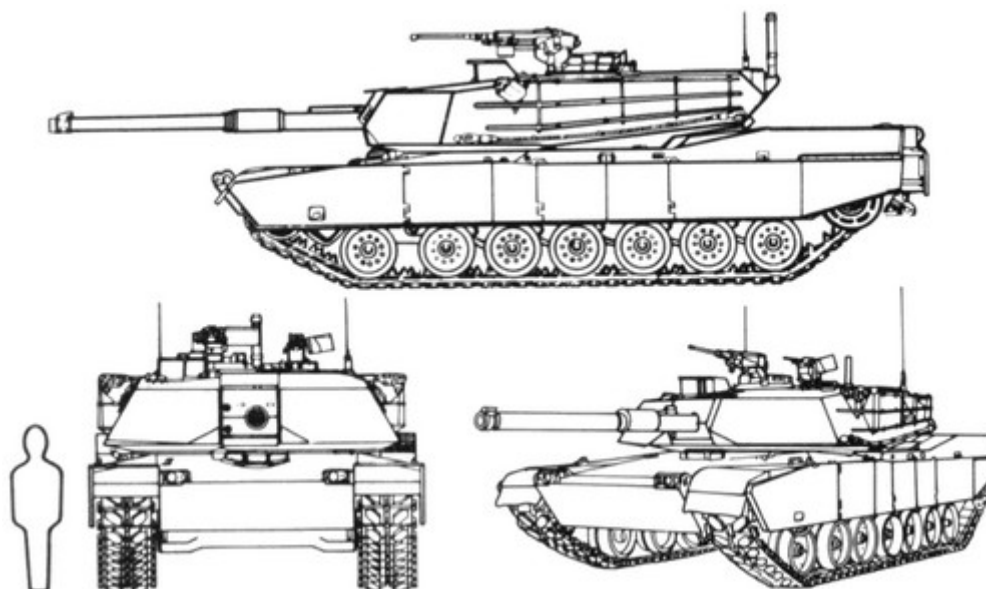
znajdują się w Piratach na str. 121.

To co tu zamieściłem wystarczy aby zrozumieć, że opancerzony wóz to nie sedan z dodatkowymi płytkami – to coś o wiele bardziej mocnego. A po szczegóły odsyłam do **Piratów** na str. 116.

Jeszcze kilka słów o Pancerzu. Zapewne zauważycie, że w niektórych miejscach redukcja wynosi 0 punktów. To nie jest pomyłka – po prostu pancerz tej grubości, przeciw broni o kalibrach zdolnych wyrządzić krzywdę tym pojazdom, ma niewielkie znaczenie. Obecność tego pancerza sprawia, że żadna broń o niższym kalibrze właściwie nie jest w stanie mu zagrozić, a dla tych o większym już tak dużego znaczenia nie ma. Nie jest to rozwiązanie doskonałe, ale spowodowane jest to ograniczeniami mechaniki NS.

Naziemny

MLA2 Abrams



M1A2 Abrams jest czołgiem trzeciej generacji używanym przez armię amerykańską. Na wyposażenie składa się panoramiczny dzieńno – nocny oraz termowizyjny peryskop dowódcy sprzężony z celownikiem głównym. Zastosowano nowy elektroniczny system kierowania ogniem, wyposażono go w dalmierz laserowy i ulepszony przelicznik balistyczny. Ponadto wprowadzono informacyjny system wewnętrzny, stanowisko kierowcy wyposażono w termowizor - „Ma co się psuć. He he.” Posiada dwie wyrzutnie granatów dymnych oraz wytwornice zasłony dymnej. Wyposażony jest także w osłony przed bronią atomową i chemiczną oraz biologiczną. Abrams nie jest przystosowany do pokonywania przeszkód wodnych po dnie. Więc jeżeli na twojej drodze pojawia się przeszkoda wodna lepiej sprawdź jej głębokość, jeżeli ma więcej niż 2,3 m to przykre, ale musisz szukać brodu lub mostu, tylko pamiętaj, że to trochę warzy i nie wszystkie mosty go utrzymają.

Napędza go wielopaliwowa turbina - mówią, że pojedzie na najgorszym syfie byle się paliło. Produkuje ona moc 1125 kW, co wystarcza do poruszenia i rozpędzenia 62 ton, lecz zamontowanie turbiny ma też swój minus - wytwarza ona też dużo ciepła, co ułatwia wykrycie przy pomocy termowizji.



Uzbrojenie standardowe to armata M256 kalibru 120 mm (20). Armata ładowana jest ręcznie, wprawiona w boju załoga potrafi oddać do 9 strzałów na minutę. W czasach swojej świetności miała zasięg ponad czterech kilometrów, ale te czasy minęły bezpowrotnie. Teraz 1500 metrów, ze wspomaganie komputerów, to niezły wynik. Magazyn amunicyjny mieści się w tylnej niszy wieży. Jest on oddzielony od przedziału załogi grodzią pancerną i może pomieścić 40 sztuk amunicji do działa. Rozwiązanie to jest bardzo dobre gdyż przy trafieniu w amunicję załoga i czołg nie ulegną zniszczeniu. Z armatą jest sprzężony karabin maszynowy, no przynajmniej kiedyś tam był, ale ktoś zakosił, ale miejsce jest. Na wieży można zamontować karabin maszynowy .7,62 lub ciężki karabin maszynowy .50.

Silnik: Turbinowy o mocy 1125 kW

Skrzynia biegów: Automatyczna

Masa: 62,5 tony

Liczba miejsc: 4

Zbiornik paliwa: 1900 litrów

Spalanie droga: 160 litrów

Spalanie teren: 250 litrów

Zdolności pokonywania przeszkód (m): Ściany pionowe o wysokości 1,06; Rowy o szerokości 2,74; Brody o głębokości:

- bez przygotowania: 1,22

- z przygotowaniem: 2,38

Prędkość maksymalna: 67 km/h

Przyspieszenie: 15

Hamulce: 40

Wytrzymałość: 1 Krytyczna

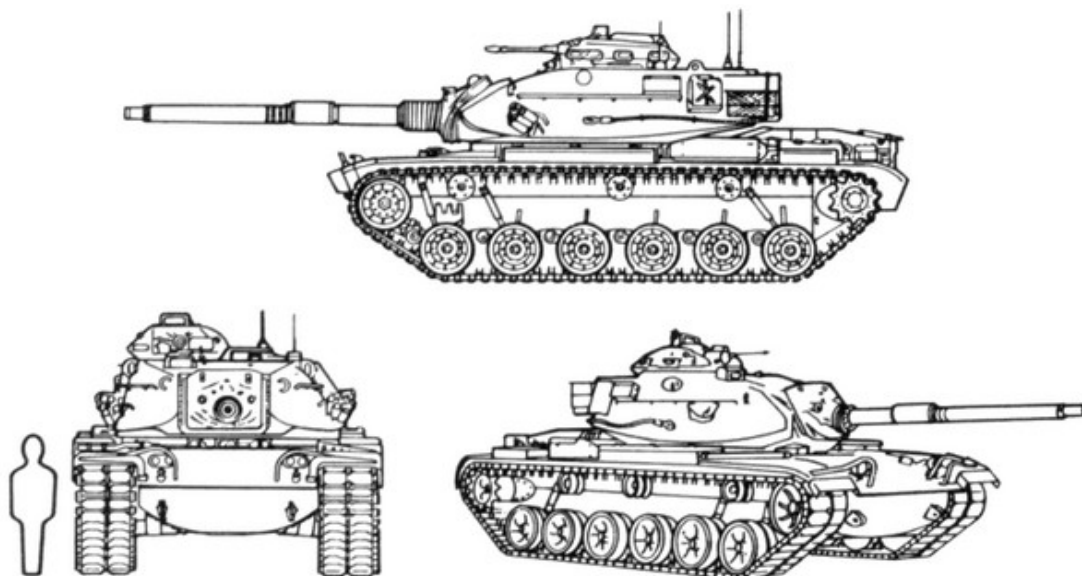
Informacje dodatkowe: Ze swoim zaawansowanym pancerzem, będącym połączeniem stali oraz zubożonego uranu, Abrams jest najlepiej opancerzonym czołgiem na świecie. Dodatkowo może zostać wyposażony w boczny pancerz reaktywny. Na potrzeby gry można przyjąć że Abrams posiada pancerz dający ochroną porównywalną ze zwykłym 200-250 mm (5) na przedzie, 100 (2) na bokach i z tyłu oraz 50 (1) z góry i na podwoziu.

Oglądanie mistrza sztuk walki w akcji zawsze daje niezapomniane wrażenia.

Widziałem kiedyś taką akcję w knajpie – czwórka młodzieńców w skórach, dosyć intensywnie i niedwuznacznie zaczęła barmankę, dając jej do zrozumienia, że bardzo zależy im na zaspokojeniu swojego młodzieńczego popędu. A że dziewczyna była harda to zrugala jednego z nich, za co ten trzasnął ją w twarz. Nagle wstał od stolika dosyć niepozorny gość i spokojnym głosem oznajmił, że lepiej byłoby gdyby opuścili ten lokal. Oczywiście grupka tylko się zaśmiała, rzuciła krótkie 'spieprzaj dziadu', a jeden z nich sięgnął po nóż. I to był błąd. Rach-ciach, cios w krtani, rach-ciach drugi gangster leży trzymając się za jaja, rach-ciach trzeci leży nieprzytomny, rach-ciach i czwarty z okrucami szkła z rozbitej butelki we włosach łąduje za barem.

Trwało to może z 5 sekund, a po wszystkim koleś zbierał się do wyjścia. Wtedy jeden z chłopaczków wyciągnął klamkę. Szkoda, ale wobec kul wszyscy jesteśmy równi...

M60A3 Patton



M60A3 Patton jest czołgiem ciężkim, znajdującym się na wyposażeniu Gwardii Narodowej i Piechoty Morskiej. Wyposażony w pasywny peryskop kierowcy do jazdy w nocy, sześć wyrzutni granatów dymnych, termiczną aparaturę dymotwórczą, nowy system kierowania ognia, zawierający m.in.: dalmierz laserowy, komputerowy przelicznik balistyczny, nowoczesne przyrządy obserwacyjno - celownicze. Na stanowiskach dowódcy i działonowego zamontowano dzieńno - nocne celowniki termowizyjne. Minusem tego czołgu jest jego wielkość przez to jest trudny do ukrycia.

Uzbrojony jest w armatę M68 105 mm (10), normalnie kiedyś był sprzężony z nim karabin, ale teraz wszystko ludzie kradną, ponadto w wieży dowódcy był kiedyś montowany wielko kalibrowy karabin M2, który był obsługiwany z wewnątrz. W czołgu przewidziano miejsca na 63 pociski do działa.

Silnik: Wysokoprężny o mocy 551 kW

Skrzynia biegów: Automatyczna

Chłodnica: Powietrzem

Masa: 52,6 tony

Liczba miejsc: 4

Zbiornik paliwa: 1420 litrów

Spalanie droga: 295,8 litrów

Spalanie teren: nn

Zdolności pokonywania przeszkód (m): Ściany pionowe o wysokości: 0,91;
Rowy o szerokości: 2,59; Brody o głębokości:

- bez przygotowania: 1,22

- z przygotowaniem: 2,40

Prędkość maksymalna: 48 km/h

Przyspieszenie: 15

Hamulce: 40

Wytrzymałość: 1 Krytyczna



Pancerz

Przód: 143 - 254 mm (4)

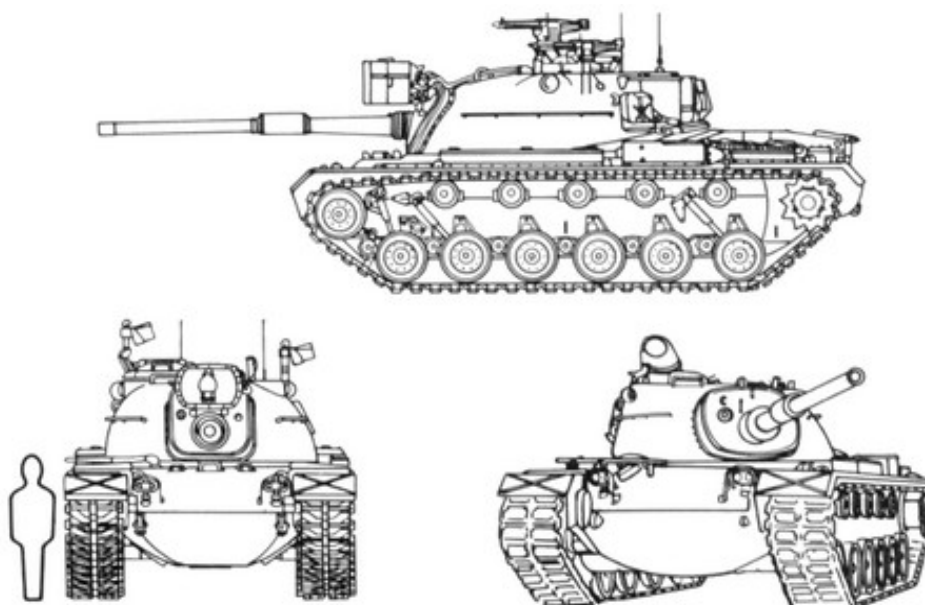
Tył: 57 mm (1)

Boki: 76 - 140 mm (2)

Spód: 20 mm (0)

Góra: 36 mm (0)

M48 Patton



M48 Patton był przez bardzo długi czas podstawowym czołgiem Stanów Zjednoczonych. Potem został przeniesiony do rezerwy i oddany na użytek Gwardii Narodowej.

To czołg średni o pancerzu stalowym wykonywanym techniką odlewniczą. Grubość pancerza wynosi od 100 do 120 mm z przodu; od 51 do 76 mm po bokach i 44 mm z tyłu.

System kierowania ogniem jest taki sam jak w M60, w skład którego wchodzi: dalmierz laserowy, komputerowy przelicznik balistyczny, nowoczesne przyrządy obserwacyjno - celownicze, działonowego zamontowano dziennie - nocne celowniki termowizyjne. Zastosowano w nim tę samą armatę 105mm M68 (10), a zapas amunicji w wozie to 54 pociski. Minusem tego czołgu jest jego wielkość przez to jest trudny do ukrycia.

Silnik: Wysokoprężny o mocy 551kW

Skrzynia biegów: Automatyczna

Chłodnica: Powietrzem

Masa: 47,2 tony

Liczba miejsc: 4

Zbiornik paliwa: 1420 litrów

Spalanie droga: 284,6 litrów

Spalanie teren: nn

Zdolności pokonywania przeszkód (m): Ściany pionowe o wysokości: 0,91;

Rowy o szerokości: 2,59; Brody o głębokości:

- bez przygotowania: 1,22

- z przygotowaniem: 2,44

Prędkość maksymalna: 48 km/h

Przyspieszenie: 15

Hamulce: 40

Wytrzymałość: 2 Ciężkie

Pancerz

Przód: 100 - 180 mm (2)

Tył: 50 mm (1)

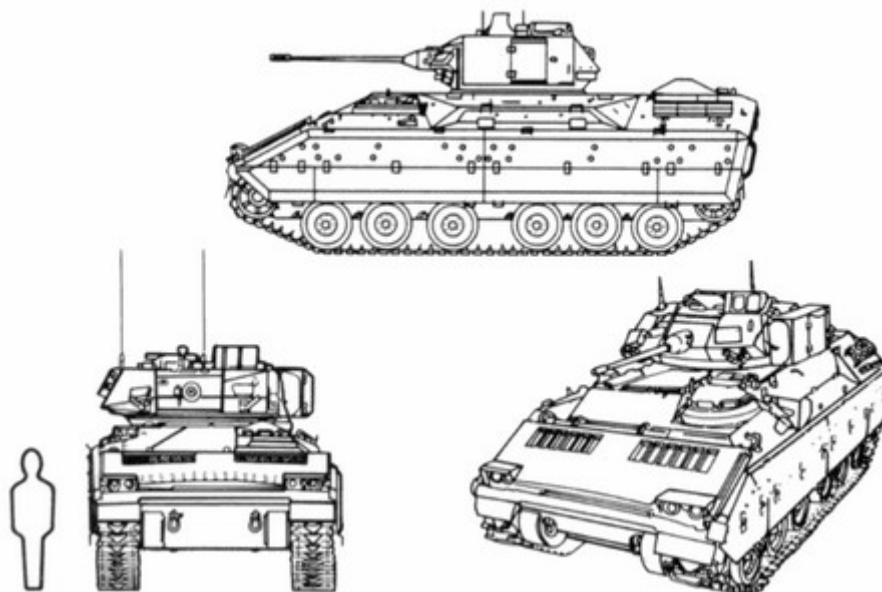
Boki: 76 mm (1)

Spód: 20 mm (0)

Góra: 25 mm (0)

M2 Bradley

Hmm, więc mówisz, że czołg to fajna sprawa ale za mało miejsca. Niech pomyśle. Chyba mam coś dla ciebie. Może nie jest tak mocno opancerzony, ale ma więcej miejsca. Oto to maleństwo - nazywa się M2 Bradley. To bojowy wóz piechoty. Ma niezłą luźnię w wierzy - to 25 milimetrowa armata M242, która naprawdę potrafi zrobić krzywdę. W podajniku mieści się 300 naboł, a w magazynie jeszcze 600. Dodatkowo na



wierzy jest zamontowane takie fajne cacko - to podwójna wyrzutnia przeciwpancernych rakiet kierowanych (100). To cudo potrafi zniszczyć każdą maszynę, a jest tam miejsce na 7 rakiet. Dodatkowo jest miejsce na karabin maszynowy, który był sprzężony z wierzą, ale no mówiłem, tak teraz ludzie kradną, że szok. System kierowania ogniem jest bardzo zaawansowany elektronicznie, posiada: dalmierz laserowy, komputerowy przelicznik balistyczny, systemy obserwacji w noktowizji i podczerwieni. Pancerz tego Bradleya wykonany jest z aluminium i chroni przed amunicją 12.7 mm, ale to jeszcze nie wszystko! To maleństwo pływa, więc mosty ci nie potrzebne!



Silnik: Wysokoprężny o mocy 445 kW

Skrzynia biegów: Automatyczna

Chłodnica: Cieczą

Masa: 22,6 tony

Liczba miejsc: 3+6

Zbiornik paliwa: 662 litrów

Spalanie droga: 137 litrów

Spalanie teren: nn

Zdolności pokonywania przeszkód (m): Ściany pionowe o wysokości: 0,91;
Rowy o szerokości: 2,54; Brody o głębokości: pływa

Prędkość maksymalna: 66 km/h w wodzie 8 km/h

Przyspieszenie: 10

Hamulce: 40

Wytrzymałość: 1 Ciężkie i 2 Lekkie

Pancerz

Przód: 44 mm (1)

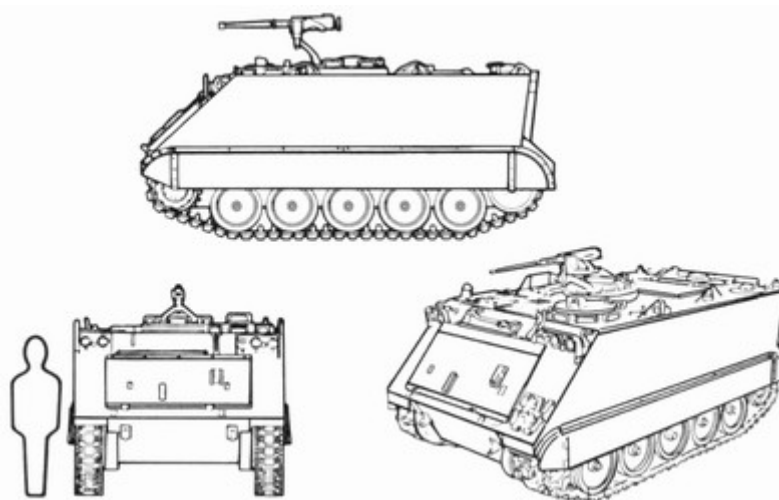
Tył: 25 mm (0)

Boki: 44 mm (1)

Spód: 20 mm (0)

Góra: 25 mm (0)

M113



Więc mówisz, że tamten też miał za mało miejsca. Ej, nie odchodź, znajdzie się coś! Może ta maszynka. Ci się spodoba. Aż jedenaście osób do niej wejdzie, a nazywa się M113. Pancerz wykonany jest z aluminiowych płyt, ale chroni przed amunicją 14,5 mm. Wieżyczki nie ma, ale jest montaż do karabinu maszynowego na kadłubie, to już zawsze coś. Pojazd został przystosowany do działania w warunkach użycia broni masowego rażenia. Jest wyposażony w wykrywacz skażeń.

Silnik: Wysokoprężny o mocy 202 kW

Skrzynia biegów: Automatyczna



Chłodnica: Ciecżą

Masa: 10,06 tony

Liczba miejsc: 2+11

Zbiornik paliwa: 360 litrów

Spalanie droga: 74,5 litrów

Spalanie teren: nn

Zdolności pokonywania przeszkód (m): Ściany pionowe o wysokości: 0,61;
Rowy o szerokości: 1,68; Brody o głębokości: pływa

Prędkość maksymalna: 66 km/h w wodzie 5,6 km/h

Przyspieszenie: 10

Hamulce: 40

Wytrzymałość: 1 Ciężkie i 1 Lekkie

Pancerz

Przód: 38 mm (0)

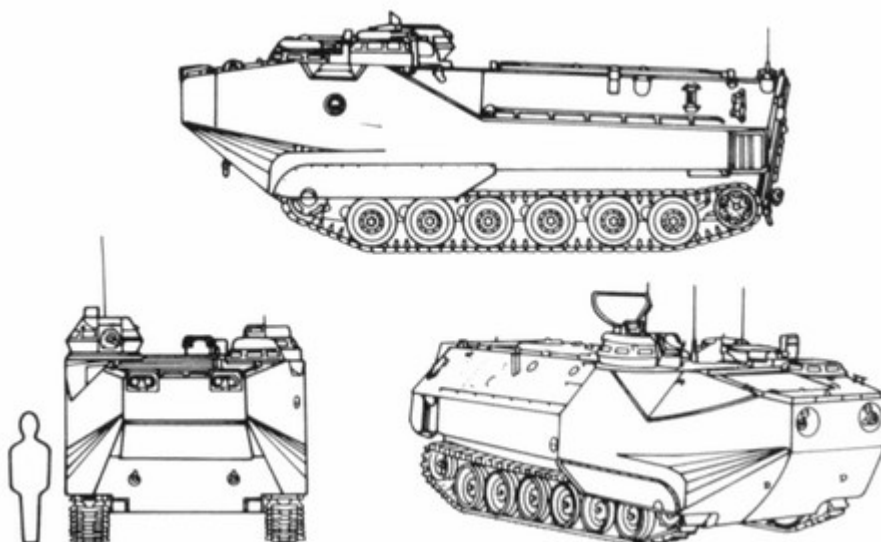
Tył: 38 mm (0)

Boki: 44 mm (1)

Spód: 28 mm (0)

Góra: 38 mm (0)

AAV7



Mam jeszcze coś większego - to prawdziwy olbrzym wśród transporterów opancerzonych AAV7, mieści 25 osób. Pancerz chroni przed pociskami 12,7 mm, pojazd ten może pływać nawet na otwartym oceanie, a w wodzie napędzają go dwa pędniki strumieniowe. Posiada filtry, które chronią przed bronią masowego rażenia. Jest wyposażony w wykrywacz skażeń. Na kadłubie jest jedno osobowa wieżyczka w której można zamontować dwa karabiny maszynowe. Do tego wszystkiego ma bardzo dobre osiągi jak na pojazd gaśnicowy swoich rozmiarów.

Silnik: Wysokoprężny o mocy 300 kW

Skrzynia biegów: Automatyczna



Chłodnica: Cieczą

Masa: 23,9 tony

Liczba miejsc: 3+25

Zbiornik paliwa: 647 litrów

Spalanie droga: 134,2 litrów

Spalanie teren: nn

Zdolności pokonywania przeszkód (m): Ściany pionowe o wysokości: 0,9;
Rowy o szerokości: 2,4; Brody o głębokości: pływa

Prędkość maksymalna: 72 km/h w wodzie 13,4 km/h

Przyspieszenie: 20

Hamulce: 40

Wytrzymałość: 2 Ciężkie

Pancerz

Przód: 44 mm (1)

Tył: 25 mm (0)

Boki: 44 mm (1)

Spód: 20 mm (0)

Góra: 25 mm (0)

LAV-150



Ta, pewnie chcesz coś szybszego. Mam coś takiego. LAV-150 - to powinno się tobie spodobać. Mały, szybki, zwrotny i opancerzony. Są dwie wersje: z wieżyczką i bez. Wersja bez wieżyczki ma więcej miejsca w środku i ma w dachu właz, w burtach ma po trzy otwory strzelnicze i jeden z przodu. Wersja z wieżyczką może być wyposażona w dwa karabiny maszynowe w wieży, posiada zarazem otwory strzelnicze, podobnie jak wersja bez wieży. Pancerz wykonany jest z stalowych płyt pancernych chroniących przed pociskami 7,62 mm. Pojazd posiada stały napęd 4x4, w wodzie napęd stanowi jedna śruba. Posiada także parę bajerów takich jak:



wyciągarka, centralny układ pompowania kół.

Wersja bez wieży [wersja z wieżą]

Silnik: Benzynowy o mocy 148 kW

Skrzynia biegów: Automatyczna

Chłodnica: Cieczą

Masa: 9,89 tony [11,5]

Liczba miejsc: 2+10 [3+3]

Zbiornik paliwa: 303 litrów

Spalanie droga: 47,1 litrów

Spalanie teren: nn

Zdolności pokonywania przeszkód (m): Brody o głębokości: pływa

Zwrotność: 20

Prędkość maksymalna: 88 km/h [113 km/] w wodzie 5 km/h

Przyspieszenie: 15

Hamulce: 20

Wytrzymałość: 2 Lekkie

Pancerz

Przód: 25 mm (0)

Tył: 20 mm (0)

Boki: 25 mm (0)

Spód: 20 mm (0)

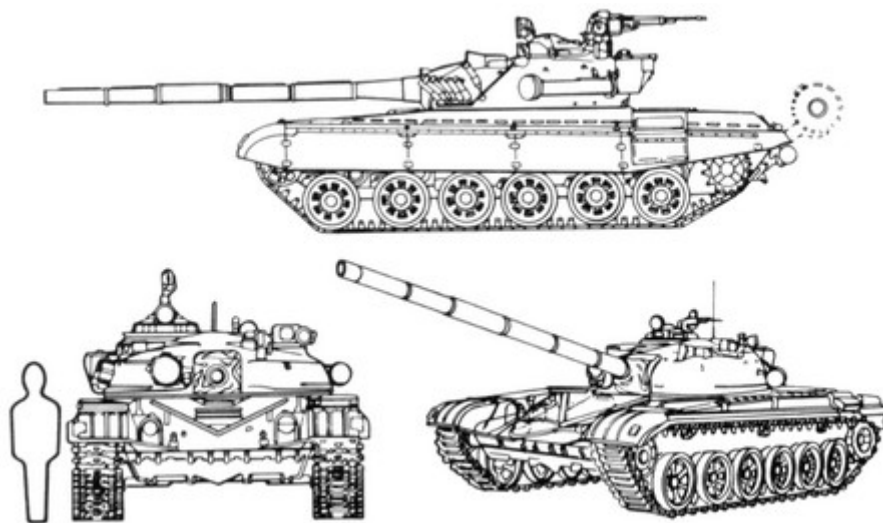
Góra: 20 mm (0)

Wiele słyszałem o zaletach wozów pancernych i czołgów. Bardzo wiele. Wiele razy też widziałem, jak jakaś wstrętna konstrukcja na pajęczych nogach z ludzkim korpusem wzmocnionym cyborgizacjami wchodzi na taki czołg, wyrywa właz i ładuje do środka granat – wierz mi, to nie jest przyjemny widok, a solidna konstrukcja staje się więzieniem i grobowcem jednocześnie. Najgorzej jednak mają Ci, którzy muszą posprzątać ten bałagan. Dobrze mnie słyszałeś – posprzątać. Nas nie stać na utratę chociażby jednej części zamiennej do naszych maszyn. Trzeba – jeżeli tylko można – odzyskiwać wszystko, do ostatniej śrubki.

Jest takie przysłowie: „Małe jest piękne”. Wiesz co zwykłem odpowiadać jak je słyszę? „Małe jest piękne, ale duże może więcej.” I wsiadam do swojego Pattona, zapuszczam silnik i ruszam ze zrywem na kolejną misję. I wiem, że za mną ruszają moi chłopcy w podobnych maszynach i mam pewność, że mogą na nich polegać. Bo widzisz – nasze czołgi mogą być stare i mogą nie posiadać supernowoczesnych zabawek, ale wiem, że przez to Moloch nie może ich dostać.



T-90



A to prawdziwy biały kruk wśród czołgów w Stanach. T - 90 zwany „Latającym czołgiem” to Rosyjska konstrukcja. Po prostu coś pięknego. Maszyna jest bardzo wytrzymała i zarazem prosta w konstrukcji, dosłownie ni gniotsa ni łamiotsa. Pancierz wytrzymałością nie ustępuje pod żadnym względem Abramsowi, który uważany jest za niezniszczalnego. Na wyposażenie składa się panoramiczny dzienny - nocny i termowizyjny peryskop dowódcy, dzienny - nocny i termowizyjny celownik, dalmierz laserowy i ulepszony przelicznik balistyczny oraz pasywny peryskop kierowcy do jazdy nocą. Mała masa i potężny wysokoprężny silnik dają mu doskonały stosunek mocy do masy. Dodatkowo gąsienice nie są jak w czołgach Amerykańskich pokryte gumą, lecz ostrymi kolcami, które wgryzają się w ziemię, co sprawia, że ten czołg rwie do przodu jak burza, pozostawiając charakterystyczne ślady. Silnik jest wielo paliwowy i może jeździć nawet na najgorszym paliwie. Maszyna ta przystosowana jest do skrajnie trudnych warunków, choćby takich jak ogromne mrozy czy upały. Wyposażony jest także w osłony przed bronią atomową, chemiczną i biologiczną oraz jako jedyny przed EMP. Może pokonywać przeszkody wodne po dnie - wystarczy tylko podnieść rurę powietrzną, która fabrycznie ma 6 metrów długości. Uzbrojenie główne stanowi Armata 120 mm (20) strzelająca amunicją taką samą jak Abrams, a ładowana za pomocą automatu ładowniczego, ale, nie jak w M1, przez członka załogi. Pozwala to na oddanie 8 strzałów na minutę, nawet słabo wyszkolonej załodze. Przy armacie jest miejsce na karabin sprężony, który gdzieś się zapodział, ale coś sobie można tam włożyć, no nie? Na wieży jest montaż na karabin przy włączniku dowódcy. W czołgu mieszczą się 43 pociski do działa z tego 22 w automacie ładowniczym. Może się wydawać, że ten czołg nie ma wad ale jednak, przez to, że czołg jest mały, magazyny amunicyjne znajdują się w podłodze wieży i obok kierowcy, nie mają grodzi pancernych przez co jedno trafienie, które przebijie pancierz, jest katastroficzne w skutkach - eksplozja jest tak potężna i gwałtowna, że wyrzuca wieżę czołgu i wyrzuca na kilka metrów w górę. Drugą wadą to zużycie paliwa - czołg pochłania ogromne ilości paliwa co ogranicza jego zasięg. Dlatego też można wyposażać go w dodatkowe zewnętrzne zbiorniki montowane z tyłu, jednak i to rozwiązanie ma swój minus - przy jakimkolwiek trafieniu w zbiorniki czołg może spłonąć.

Silnik: Wysokoprężny o mocy 896kW

Skrzynia biegów: Automatyczna

Chłodnica: Ciecżą

Masa: 46,5 tony



Liczba miejsc: 3

Zbiornik paliwa: 1750 litrów

Spalanie droga: 270 litrów

Spalanie teren: 500 litrów

Zdolności pokonywania przeszkód (m): Ściany pionowe o wysokości: 0,85;
Rowy o szerokości: 2,8; Brody o głębokości:

- bez przygotowania: 1,2

- z przygotowaniem: 5 (zależy od długości rury)

Prędkość maksymalna: 70 km/h

Przyspieszenie: 20

Hamulce: 40

Wytrzymałość: 2 Ciężkie

Pancerz

Przód: 210 - 300 mm o grubości przeliczeniowej 700 - 1200 mm (6)

Tył: 50 - 70 mm (1)

Boki: 80 - 130 mm o grubości przeliczeniowej 400 - 800 mm (5)

Spód: 37 mm (0)

Góra: 50 - 80 mm (2)

227mm Multiple Launched Rocket System (MLRS)

Wielokomorowy System Rakietowy kalibru 227mm

To samobieżny artyleryjski system rakietowy o efektywnym zasięgu rażenia do 30 kilometrów. Został on wyposażony w dwie obrotowe baterie zawierające po 6 wyrzutni, zdolne do odpalania pocisków jednego po drugim. Są one przystosowane głównie do 2 rodzajów rakiet ATMS (Army Tactical Missile System).

Pierwszym z nich są rakiety przeciwpiechotne zawierające w głowicy 644 dwu funkcyjne pociski M77. Są one wyrzucane przed uderzeniem rakiety w cel i zależnie od rodzaju (który zostaje ustalony przed wystrzeleniem rakiety), mogą zostać odpalone po pierwszym kontakcie z podłożem bądź będąc jeszcze w powietrzu. Drugi typ to rakiety zawierające po 28 min przeciwczołgowych wyrzucanych z głowicy tuż przed zderzeniem. Załoga składa się z trzech osób: szefa sekcji, operatora wyrzutni oraz kierowcy. Pojazd posiada komputerowy system celowniczy doskonale zintegrowany z pojazdem co pozwala na odpalanie rakiet podczas jazdy. Można je wystrzelić po automatycznym ustaleniu celu poprzez system nawigacji GPS lub poprzez manualne wpisanie dokładnych współrzędnych pojazdu oraz celu do komputera (czynności dokonuje się nie opuszczając pojazdu). Położenie baterii zmienia się automatycznie gdy zostanie wysłane





polecenie odpalenia rakiety. Pojazd zawiera również satelitarne urządzenia komunikacyjne.

Załoga: 3 (dowódca, operator wyrzutni, kierowca)

Prędkość maksymalna: 64 km/h

Waga: 25 ton

Zasięg: 480 km

Uzbrojenie: 2 połączone baterie M270A1 zawierające łącznie 12 wyrzutni

Amunicja: głównie są to rakiety taktyczne typu ziemia - ziemia zawierające po 644 przeciwpiechotne pociski M77 (200) lub po 28 min przeciwczołgowych wyrzucanych z głowicy przed zetknięciem się z celem.

Zasięg rażenia: standardowo do 170 km lub nawet do 300 km wyłącznie specjalnymi rakietami o zmniejszonym ładunku

Szybkostrzelność: 12 rakiet można odpalić w czasie krótszym niż 60 sekund

Uzbrojenie dodatkowe: Karabin maszynowy zamontowany na zewnątrz na wypadek ataku z powietrza (standardowo kalibru 7,62mm)

Pancerz: Redukcja 5 (wszystkie lokacje poza gaśnicami)

Dodatkowe uwagi: traktowany jak normalny samochód

Artillery System 90 BRAVEHEART

AS-90 'BRAVEHEART'

Czyli samobieżna armato - haubica o dalekim zasięgu rażenia. Jest to gaśnicowy pojazd pancerny wyposażony w potężne działo artyleryjskie umiejscowione w obrotowej wieży sterowanej elektronicznie. Jest ono przystosowane do bezłuskowych pocisków NATO 155mm, posiada oporopowrotnik hydropneumatyczny dzięki któremu, niezależnie od położenia pojazdu, utrzymuje wyznaczony kąt nachylenia. Istnieją 2 rodzaje luf: o 39 kalibrach oraz 52 kalibrach. Działo pracuje na hydraulicznym, zautomatyzowanym systemie ładowniczym. Lufa może być montowana i demontowana bez konieczności zdejmowania wieży - trwa to ok. godziny. Strzelanie z działa jest oparte na autonomicznym systemie kierowania ogniem oraz (choć nie zawsze) jednym z dwóch systemów automatycznych. Pojazd został dodatkowo wyposażony w system filtro - wentylacyjny oraz przeciwpożarowy.



Załoga: 5 (w tym 3 podstawowych: dowódca, kierowca, strzelec)

Prędkość maksymalna: 55 km/h

Waga: 42 tony

Zasięg: 350 km

Uzbrojenie: działo 39 kalibrów lub działo 52 kalibrów

Amunicja: pociski kalibru 155mm (40) (48 sztuk)

Zasięg rażenia: działo 39 kalibrów do 30 km, działo 52 kalibrów do 40 km

Uzbrojenie dodatkowe: Karabin maszynowy zamontowany na zewnątrz na wypadek ataku z powietrza (standardowo kalibru 7,62mm)



Pancerz: Redukcja 5 (wieża), Redukcja 4 (podwozie)

Dodatkowe uwagi: traktowany jak samochód

Shadow RST-V Reconnaissance Surveillance Targeting Vehicle

Pojazd zwiadowczo - rozpoznawczy Shadow RST-V

Shadow RST - V to pojazd wielozadaniowy, stworzony głównie w celu szybkiego

przemieszczania się,
laserowego namierzania
celów i przesyłania
informacji do formacji
artyleryjskich i
systemów rakietowych.

Jednak, jego
funkcjonalność na tym
się nie kończy. Jest on
również pojazdem
przystosowanym do
transportu personelu,
jednostek medycznych,
zaopatrzenia, lekkiej
broni, broni

przeciwpancernej i

przeciwlotniczej. Na polu walki występuje w postaci transportera, lekkiego wsparcia ogniowego, ambulansu, pojazdu rozpoznawczego, ruchomego radaru oraz anty - rakietowego systemu ostrzegawczego. Pojazd porusza się dzięki hybrydowo - elektrycznemu silnikowi z napędem na 4 koła. Posiada system SM (Stealth Mode) polegający na jeździe bez zużycia paliwa (wyłącznie na baterii) dzięki któremu jest ciężki do wykrycia przez kamery termowizyjne. Załogę chroni lekki pancerz oraz kuloodporne szyby. Shadow RST - V, dzięki swoim niewielkim rozmiarom i ciężarowi jest doskonale przystosowany do transportu lotniczego. Pneumatyczne zawieszenie pozwala na zrzut pojazdu z większych wysokości i przy większych prędkościach lotu bez narażania na jakiegokolwiek uszkodzenia.



Załoga: do 6 osób

Prędkość maksymalna: 120 km/h (paliwo) lub 50km/h (bateria)

Waga: 3,6 tony

Zasięg: 758 km (95l paliwa) lub 32 km (wyłącznie na baterii)

Komunikacja: satelitarna lub radiowa (zależnie od zainstalowanego sprzętu)

Uzbrojenie: Dowolna broń maszynowa (najczęściej kalibru 7,62mm oraz 12,5mm), granatnik półautomatyczny 40mm, wyrzutnia przeciwczołgowa TOW, lekki system przeciwlotniczy lub żadne

Wyposażenie specjalne (opcjonalne): system obserwacji i namierzania laserowego, kamery o wielokrotnym powiększeniu, kamery nokto i termowizyjne, radar, anty rakietowy system ostrzegawczy.

Dodatkowe uwagi: traktowany jak samochód

Hummer – Humvee

Chyba każdy zna ten wóz. Używany przez jednostki wojskowe na całym świecie jest chyba najlepszą terenówką, dostępną w wielu, wielu wersjach.



Wiesz, że Hummer został stworzony przez firmę produkującą rowery? W 1979 armia amerykańska stworzyła przetarg na pojazd wielozadaniowy dla wojska. Wygrał właśnie projekt firmy AMG pod nazwą HMMWV - High Mobility Multipurpose Wheeled Vehicle - szybki, wielozadaniowy pojazd kołowy. Tyle, że na nazwie można sobie było język połamać, więc wojskowi ochrzcili ów pojazd nazwą Humvee i tak już zostało. W pierwszej serii wyprodukowano tych pojazdów 55 tysięcy. Czyli całkiem sporo, sam przyznasz.

Podstawowa wersja humvee waży ponad 2 tony, ma dwie pary drzwi i „ściętą” pakę. Da się wymontować z niego tylne siedzenia i w ich miejsce wstawić ławę, dzięki czemu pojazd przekształca się w coś w rodzaju transportera dla 10 chłopów.

Wersji powstało bardzo dużo, przystosowane dla każdego rodzaju pracy: ambulans (wysoki bądź niski), ciągnik, wóz łączności, wersja przeciwpancerna z wyrzutnią pocisków Avenger, wersja wojskowa (najczęściej z obrotowym, osłoniętym włazem).

Odporność pancerza i słabe strony

Wersja podstawowa daje ochronę przed odłamkami granatów i pociskami pistoletowymi. Wersja pancerna w większości chroni przed pociskami karabinowymi (i waży 5 ton...). Problem w tym, że humvee, mimo, iż wytrzymały, czołgiem nie jest, o czym, jeżeli będziesz szarżował, szybko się przekonasz, gdyż wystarczy jeden strzał z granatnika przeciwpancernego żeby posłać wóz wraz z załogą na samo dno piekła. Karoseria nie wytrzyma też niestety pocisków pół cala, a szyby raczej nie zatrzymają ognia z AK-47. No wybacz, chcesz to sobie kupić albo ACP.

Żre też ów potwór ogromne ilości paliwa, bo 15 litrów na stówę to takie optymistyczne szacunki. Przy komplecie pasażerów z wyposażeniem, na powojennej ropie będzie palił ponad 20. Nie jest to tania zabawka. Na szczęście wojsko wyposażało wszystkie swoje HMMWV produkowane po 2010 w silniki hybrydowe, dzięki czemu zużycie benzyny spadło o jakieś 5 litrów na 100 km.

Zalety

Praktycznie każda wersja może pokonać nawet 60 stopniowe wzniesienia, a w pełni załadowana 40 stopniowe.

Może pokonać wodę o głębokości 75 cm, a po uszczelnieniu nawet półtora metra.

Większość wersji posiada dodatek „arctic heater” pozwalający na ogrzewanie samochodu bez pracy silnika. Przydaje się przy nocowaniu na poboczu.

Skrzynia biegów jest automatyczna z możliwością operowania trzema pierwszymi biegami manualnie – przydaje się w jeździe w terenie.

Większość wersji ma wyciągarkę z hakiem na zderzaku o sporym uciążu. Na pewno znajdziesz dla niej ciekawsze zastosowanie niż tylko wyciąganie wozu z bagna.

Często w wersjach wojskowych z obrotowym włazem montuje się pancerne płyty chroniące strzelca przed kulami.

Instalacja elektryczna 24V – jeżeli masz lodówkę podróżną to fajnie jest mieć zimny browar na środku pustyni.

Centralnie kontrolowany system kontroli ciśnienia powietrza w kołach pozwala zmienić ciśnienie w czasie jazdy. Wewnątrz opon



zamontowane są specjalne metalowe pierścienie pozwalające przejechać 50 km z przestrzelonym kołem. Dlatego też jedno waży 100 kg...

Oprócz tego co oczywiste – napędu 4x4 niektóre modele, szczególnie produkowane po 2010, mają przełącznik pozwalający na zmianę na napęd na dwa koła. Głównie chodzi o oszczędność spalania. Do jazdy po mieście nie potrzebujesz wszystkich czterech kółek.

Drzwi da się łatwo wymontować co przydaje się przy szybkim opuszczaniu wozu. Jeżeli będziesz potrzebował przewieźć pięciometrową haubicę to może się również okazać przydatne.

Zwiększony prześwit – aż 40 cm.

Wersje wojskowe

M998 – najuboższa i najtańsza wersja, bardzo podobna do starusieńkiego jeepa - właściwie to tylko silnik i podwozie z zamontowanymi fotelami. Plus taki, że ze względu na mniejszą wagę mniej pali i jest bardzo mobilny. Szybki jest znaczy... Niektóre wariacje mają drzwi i daszek dla pasażera i kierowcy. Zabiera do 1250 kilo ładunku.



Wersje z podstawowym pancerzem wytrzymują odłamki oraz pociski pistoletowe.

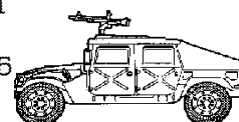
Wzmocniony pancerz zatrzymuje większość pocisków karabinowych.

M1097 – wersja cargo, czyli ciężarowa. Dzięki wzmocnionemu zawieszeniu i dużej pauce może zabrać prawie dwa razy więcej ładunku, bo aż 2250 kilo.



M1025 – stara wersja wojskowa wyposażona w podstawowy pancerz oraz obrotowe stanowisko KaeMu na wlezie, w którym zamocować można M60, Browninga M2HB .50 czy też granatnik Mk19.

M997 / M1035 – ambulans, pierwszy, większy i wyższy dwudrzwiowy, a drugi niski czterodrzwiowy. Oba mają wyłącznie podstawowy pancerz. Wersja M1035 ma krytą brezentem pakę.



M1109 / M1114 – wersja wojskowa/zwiadowcza z dodatkowym pancerzem oraz wzmocnionym podwoziem dla ochrony przed



odłamkami i niewielkimi minami. Podobnie jak w M1025 tutaj też mamy obrotowe stanowisko KaeMu, a także dodatkowo stanowisko radiostacji. Jeżeli miałbym polecać, to poleciłbym właśnie tą wersję.

Wersje cywilne

Ze względu na popularność Humvee firma wypuściła również kilka wersji dla cywilów zwanych Hummerami. Jeśli chcesz znać moje zdanie to brzydkie są jak noc, ale wielu facetom zgrywających twardzieli takie wozy się podobały.

H1 – najbardziej podobny do wojskowego – proste nadwozie, dosyć podobne osiągi, 4 miejsca siedzące. Nie zdobył zbyt wielkiej popularności – zbyt brzydki żeby się z nim na mieście pokazać i zbyt niewygodny żeby wozić rodzinę na wakacje.

H2 – najpopularniejsza wersja cywilna. Z wyglądu z zewnątrz mocno przypomina błyszczący sześcian na kołach. Pali cholernie dużo, ale szoferka była wysoko, w środku sporo miejsca, wygodny, klimatyzacja, uchwyty na kubek... Co prawda przed ostrzałem nie chronił, ale o dziwo przed wojną kuloodporność nie była priorytetem.

H3 – H2 był dosyć drogi więc AMG stworzyło wersję mniejszą i tańszą pozbawioną wielu wygód. Pali też nieco mniej ale przecież i tak nie będziesz jeździł tym złomem, prawda?

Informacje ogólne

Ilość miejsc (w wersji standardowej): 5

Napęd: diesel 6200 cm³, o mocy 150 KM

Moc/masa: 12,54KM/1000kg

Masa: 2565 kg (pusty) / 3780 kg (max.)

Wymiary: Długość: 457 cm; Szerokość: 216 cm; Wysokość: 176 cm; Prześwit: 40 cm

Maksymalna prędkość jazdy: 105 km/h

Pojemność zbiornika: 95 litrów

Zasięg na pełnym baku: 350 mil (~550km) na asfaltowej drodze

Zużycie paliwa: 20l/100km (przy silniku hybrydowym i przełączeniu napędu na 2 koła spada do 10 + 1 za każdego pasażera)

Przyspieszenie: 0-100 km/h: 21 sekund

Współczynniki:

Prędkość maksymalna: 105 km/h

Zwrotność: -10

Hamulce: 30 (-5 za każdą dwójkę pasażerów) – tarczowe

Przyspieszenie: 20 – 5 za każdą dwójkę pasażerów

Zużycie paliwa: 20l/100km - przy silniku hybrydowym i



przełączeniu napędu na 2 koła spada do 10 + 1 za każdego pasażera

Wytrzymałość: 18

Pancerz: w zależności od wersji, pancerz podstawowy to lekki na wszystkich lokacjach a wzmacniony to ciężki na bokach i lekki na pozostałych lokacjach

Dostępność: niewielka – 10% (5% dla rzadszych wersji), dostępność rośnie o 5% w Nowym Jorku i Posterunku, ale tam niekoniecznie będą chcieli sprzedać.

Cena: wysoka, dla wersji cywilnych około 200-300 gambli, dla wojskowych od 500 w górę a i to za średniej jakości wózki

Latające

Jedna bardzo ważna uwaga – do maszyn latających nie stosujemy zasad z **Piratów**. Dlaczego? Proste – te pojazdy nie są aż tak dobrze opancerzone. Do zestrzelenia większości tych diabelstw wystarczy pocziwy kalibrek 7,62. Co prawda w dużej ilości, ale na Abramsie to i tak by wrażenia nie zrobiło. Czyli wszelkie lataki traktujemy jak zwykle pojazdy – na równi z samochodami. Przypominam – bazowo każdy samochód ma Redukcję 1 oraz swoją Wytrzymałość.

Jednakże przy broni pokładowej znajduje się w razie potrzeby odpowiednie adnotacje z jakich diagramów eksplozji należy korzystać.

Bell 205 UH - 1 Huey

Oto śmigłowiec legenda, który wywarł niemały wpływ na rozwój lotnictwa śmigłowcowego - Bell 205 UH - 1 Huey. Pierwsze modele weszły na uzbrojenie armii USA w 1959r. a chrzest bojowy przeszły nad dżunglą Wietnamu. Cechuje się dużą prostotą i niezawodnością, jedyną rzeczą elektroniczną na jego pokładzie jest radio. Tej klasycznej sylwetki i odgłosu pracy nie da się pomylić z żadnym innym śmigłowcem. Ilość wyprodukowanych egzemplarzy liczy się w tysiącach, a po wojnie wietnamskiej duże ilości trafiły na rynek cywilny.



Wady:

Nie posiada pancerza - kule przechodzą przez podłogę, drzwi, dach, szyby bez najmniejszego problemu.

Nie posiada żadnych komputerów pokładowych i nawigacyjnych dlatego latanie dla niedoświadczonych pilotów jest trudne i męczące.

Zalety:

Prostota i brak elektroniki, co sprawia że jest łatwy do naprawy w warunkach polowych.



Masa własna: 2360 kg
Ładowność: 2000 kg
Liczba miejsc: 2+12
Silnik: Turbinowy o mocy 1150 KM
Pułap maksymalny: 4150 m
Prędkość wznoszenia: 480 m/min
Pojemność zbiornika paliwa: 880 litrów
Zużycie paliwa: 350 l/h
Zasięg: 500 km
Średnica wirnika: 14,63 m
Długość z wirnikiem: 17,62 m
Długość kadłuba: 12,77 m
Wysokość: 4,41 m
Szerokość kadłuba: 2,6 m
Współczynniki:

Zwrotność: 0%
Prędkość maksymalna: 200 km/h
Przyspieszenie: 50
Wznoszenie 40
Hamowanie: 50
Wytrzymałość: 15
Limit Obrażeń: 2 Krytyczne

McDonnell Douglas MD - 530 (A/MH - 6 Little Bird)

Huey to legenda, ale trzeba pamiętać, że w Wietnamie nie latał tylko on. Zaczniemy od początku. W roku 1960 Armia USA potrzebowała lekkiego, bardzo zwrotnego śmigłowca obserwacyjnego do współpracy z cięższymi śmigłowcami szturmowymi AH - 1G Cobra i UH - 1 Snake. Pod uwagę brano dwa śmigłowce, jednym z nich był właśnie ten, nazywany OH - 6 Cayusem. Od razu po wygraniu przetargu śmigłowce te trafiły do Wietnamu. Taktyka wykorzystania OH - 6, zwanego także „Loach”, była następująca: leciały nisko szukając celów i wystawiając się na ogień wroga, który w ten sposób zdradzał swe pozycje. Wówczas do akcji wkraczały śmigłowce szturmowe AH - 1G Cobra lub uzbrojone





transportowca UH - 1 Snake. OH - 6 często uzbrajano w działko M134 Minigun kalibru 7,62 mm. Po wojnie Wietnamskiej zauważono inne zalety tego śmigłowca i zaczęto go stosować w operacjach specjalnych. Wersje biorące w nich udział to AH - 6 (wersja uzbrojona, może przenosić zasobniki rakiet niekierowanych Hydra kalibru 70 mm (40), działka kalibru 7,62 mm Minigun, kierowane pociski przeciwpancerne Hellfire oraz TOW (100), karabiny maszynowe kal 12,7 mm) oraz MH - 6 (wersja transportowo - użytkowa, przystosowana do przenoszenia sześciu żołnierzy na bliską odległość).

Wady:

Mała kabina, dlatego w środku jest tylko miejsca dla czterech członków załogi.

Mały zbiornik paliwa bardzo ogranicza zasięg i czas lotu.

Naprawa..., no cóż i tu się zaczyna problem. Konstrukcyjnie nie jest skomplikowany bardziej niż Huey, ale przez to, że jest mały, wszystko jest nim tak upchane, że gdy tylko coś się dzieje, trzeba rozebrać pół śmigłowca. W warunkach polowych nie należy to do łatwych zadań. Dużym ułatwieniem jest posiadanie specjalistycznego warsztatu. Nie jest opancerzony więc lepiej mieć na sobie kamizelkę kuloodporną gdy strzelają.

Zalety:

Ale to co jest wadą w tym śmigłowcu, jest też zaletą: małe wymiary ułatwiają manewrowanie na przykład pomiędzy budynkami.

Doskonały stosunek masy do mocy powoduje, iż ten malutki śmigłowiec ma doskonałe osiągi i natychmiast reaguje na ruch sterów.

Masa własna: 979 kg

Ładowność: 722 kg

Liczba miejsc: 2+2

Silnik: Turbinowy o mocy 660 KM

Pułap maksymalny: 6096 m

Prędkość wznoszenia: 631 m/min

Pojemność zbiornika paliwa: 242 litrów

Zużycie paliwa: 161 l/h

Zasięg: 381 km

Średnica wirnika: 8,3 m

Długość z wirnikiem: 9,8 m

Długość kadłuba: 7,3 m

Wysokość: 3,0 m

Szerokość kadłuba: 1,4 m

Współczynniki:

Zwrotność: -50%

Prędkość maksymalna: 282 km/h

Przyspieszenie: 70

Wznoszenie: 60

Hamowanie: 70

Wytrzymałość: 10



Limit Obrażeń: 1 Krytyczna 2 Ciężkie

Bell 206 "JetRanger"

Bell 206 "JetRanger" jest najbardziej rozpowszechnionym śmigłowcem w całym świecie. To niewielka maszyna, o klasycznej sylwetce - może to właśnie przyczyną ich świetnej sprzedaży, nawet po latach. Ale należy pamiętać, że wszedł do produkcji w latach 60 - tych. Używała ich policja, wojsko, agencje rządowe, firmy jak i osoby prywatne. Może nie zachwyca osiągnięciami ale latami.



Wady:

Mały kadłub jest co prawda długi, ale wąski. Nie wiem jakim cudem wpełchnęli na tył aż 3 fotele.

Nie zachwyca osiągnięciami, bo silnik ma małą moc. Jeśli więc ktoś szuka wrażeń, to tu ich nie znajdzie.

Zalety:

Ekonomiczny silnik pozwalający pokonać spory dystans.

Masa własna: 730 kg

Ładowność: 720 kg

Liczba miejsc: 2+3

Silnik: Turbinowy o mocy 453 KM

Pułap maksymalny: 4635 m

Prędkość wznoszenia: 390 m/min

Pojemność zbiornika paliwa: 345 litrów

Zużycie paliwa: 119 l/h

Zasięg: 550 km

Średnica wirnika: 10,16 m

Długość z wirnikiem: 12,11 m

Długość kadłuba: 9,89 m

Wysokość: 3,28 m

Szerokość kadłuba: 1,2 m

Współczynniki:

Zwrotność: -30%

Prędkość maksymalna: 241 km/h

Przyspieszenie: 60

Wznoszenie: 40

Hamowanie: 50

Wytrzymałość: 10

Limit Obrażeń: 1 Krytyczna 1 Ciężka

Sikorsky S-70 U/H/MH-60 BLACKHAWK

Oto następca nieśmiertelnego Hueya. Sikorsky S-70 U/H/MH-60 BLACKHAWK. W dużym stopniu przewyższa go osiągnięciami, odpornością i łatwością obsługi. Zastosowano w nim czterołopatowy wirnik, który jest odporny na trafienia pociskami artylerii przeciwlotniczej do kalibru 23 mm. Zamontowano kuloodporne zbiorniki paliwa za kabiną o pojemności do 1361 litrów. Podłoga jest w stanie wytrzymać ostrzał z broni małego



kalibrowej. Kokpit jest nasycony elektroniką wspomagającą pilota taką jak: autopilot, radio wielozakresowe i satelitarne, wyświetlacz map, promiennik podczerwieni, stacje alarmu rakietowego, detektor promieniowania laserowego oraz szklany kokpit.

Wady:

Niestety duża moc kosztuje, więc silniki pochłaniają sporo paliwa.

Spore rozmiary utrudniają manewrowanie, a przy lądowaniu zmuszają do dłuższego szukania otwartej przestrzeni.

Ech, ta elektryka czasem zawodzi - dopóki jest się na ziemi to tylko się człowiek wnerwia, ale podczas lotu, to dopiero przygoda. - trafienie w kabinę ciężkimi obrażeniami (ST +70%) pogarsza manewrowość (zwrotność, przyspieszenie, hamowanie) o 20 (rzut na k 20 wynik 15-20 oznacza pożar w kabinie)

Zalety:

Duża kabina i duża moc silników pozwala na zabieranie sporej ilości ludzi i ładunku.

Z mechanicznego punktu widzenia jest łatwy w eksploatacji.

Elektronika bardzo ułatwia pilotaż i ostrzega przed zagrożeniami, chodź by przed namierzeniem przez radar.

Duża wytrzymałość na ostrzał - podłoga powstrzymuje kule karabinowe, zbiornik jest kuloodporny, a łopaty prawie nie do zdarcia.



Masa własna: 5224 kg

Ładowność: 5886 kg

Liczba miejsc: 4+14

Silnik: 2 x Turbinowy o mocy 1960 KM

Pułap maksymalny: 5840 m

Prędkość wznoszenia: 686 m/min

Pojemność zbiornika paliwa: 1361 litrów

Zużycie paliwa: 630 l/h

Zasięg: 550 km

Średnica wirnika: 16,36 m

Długość z wirnikiem: 19,76 m

Długość kadłuba: 12,60 m

Wysokość: 5,13 m

Szerokość kadłuba: 2,73 m

Współczynniki:

Zwrotność: -10%

Prędkość maksymalna: 294 km/h

Przyspieszenie: 60

Wznoszenie: 30

Hamowanie: 50

Wytrzymałość: 13

(Spód) Pancierz ciężki (+3)

Inne Lokacje lekkie (+2)

Limit Obrażeń: 2 Krytyczne



AH-1W Super Cobra.

Co o tej maszynie można powiedzieć? Zaczniemy od początku.

Historia jej zaczyna się w podczas wojny wietnamskiej. Tam armia zgłosiła zapotrzebowanie na śmigłowiec szturmowy, a Bell miał tego asa w rękawie. Wtedy to powstała Cobra, którą po modernizacji nazwano Super Cobrą. Konstrukcyjnie Cobra jest oparta na Hueym. Cały układ przeniesienia napędu pochodzi z Hueya.



Załogę stanowią dwie osoby siedzące w układzie tandem - strzelec z przodu, a pilot z tyłu. Kokpit jest opancerzony i chroni przed kulami karabinowymi, ponadto kulooodporny jest też zbiornik paliwa. Płaty wirnika głównego i belka ogonowa są odporne na trafienia artylerii przeciwlotniczej o kalibrze do 23 mm. Elektronika w tym śmigłowcu nie ingeruje w pilotaż - służy jedynie do prowadzenia ognia i obrony. Posiada czujniki termiczne, komputer balistyczny, wyświetlacz przezierny typu HUD, systemy nawigacyjne, marker laserowy, oraz system obserwacyjny FLIR. Uzbrojenie jest przenoszone na dwóch skrzydłach, które mają po dwa węzły podwieszeń. Najczęściej mocowane są tam wyrzutnie nie kierowanych rakiet 70 mm (40). Po 19 rakiet każda. Dodatkowo z przodu pod kadłubem znajduje się obracana przez strzelca wieżyczka, w której można zamontować karabin maszynowy, granatnik automatyczny albo działko wielko kalibrowe.

Wady:

To śmigłowiec szturmowy i do niczego innego niż walka się nie nadaje.

Elektronika ma już swoje lata, a prowadzenie celnego ognia bez niej jest trudne.

Mały zasięg

Zalety:

Jako maszyna bojowa - jest opancerzony.

Duża zamiennność części z Hueyem.

Duża prostota konstrukcji ułatwia obsługę w warunkach polowych.

Masa własna: 4634 kg

Ładowność: 2065 kg

Liczba miejsc: 2

Silnik: 2 x Turbinowy o mocy 1690 KM

Pułap maksymalny: 4267 m

Prędkość wznoszenia: 375 m/min

Pojemność zbiornika paliwa: 715 litrów

Zużycie paliwa: 476 l/h

Zasięg: 420 km



Średnica wirnika: 14,63 m

Długość z wirnikiem: 17,68 m

Długość kadłuba: 13,87 m

Wysokość: 4,11 m

Współczynniki:

Zwrotność: -30%

Prędkość maksymalna: 281 km/h

Przyspieszenie: 70

Wznoszenie: 30

Hamowanie: 70

Wytrzymałość: 12

Pancerz +3 wszystkie lokacje

Limit Obrażeń: 2 Krytyczne

Możesz sobie gadać co tylko chcesz o tych latających paskudztwach – ja i tak w życiu nie pozwolę się z własnej woli od ziemi oderwać. Możesz sobie gadać do woli, że to najbezpieczniejszy transport jaki istnieje. Możesz sobie do woli gadać o tym, że w Vegas dziennie ginie więcej osób na ulicach niż rocznie w katastrofach latających maszyn. Ja w Vegas nie mieszkam i nie zamierzam mieszkać, a toto próbuje mnie co jakiś czas zabić. Możesz mi nie wierzyć, ale ja Ci mówię – to wszystko zawiązało jakiś spisek przeciw mnie. No naprawdę!!

MI-24 HIND

Jak to się mówi - szukajcie a znajdziecie. Oto prawdziwy rarytas w USA. Jest ich tu tylko kilka, ale ten kto znajdzie tę maszynę budzi zarazem strach jak i podziw. Mowa tu o Mi-24 HIND. Pierwsze modele



weszły na uzbrojenie ZSRR pod koniec lat siedemdziesiątych dwudziestego wieku, a chrzest bojowy przeszły w Afganistanie - tam pokazały co



potrafią. Jest to potężna maszyna, cała opancerzona stąd często na nią mówią latający czołg. Nietypowe w tej maszynie jest to, że jako śmigłowiec szturmowy posiada przedział desantowy, w którym jest miejsca dla 8 ludzi. Kokpit, zbiornik paliwa i podłoga przedziału desantowego wytrzymuje ostrzał z kalibru .50 BMG, burty i drzwi przedziału desantowego wytrzymują ostrzał z kalibru 7,62 mm, pięciolopatowy wirnik jest odporny na trafienia pociskami artylerii przeciwlotniczej do kalibru 30 mm. Posiada po obu stronach kadłuba niewielkie skrzydła, które mają po dwa węzły nośne na uzbrojenie lub dodatkowe zbiorniki paliwa oraz jeden węzeł nośny tylko przeznaczony dla podwójnych wyrzutni rakiet kierowanych przeciwpancernych lub przeciwlotniczych. Najczęściej stosowane uzbrojenie to cztery wyrzutnie rakiet niekierowanych, które mieszczą 32 rakiety 57 mm (40), dwie podwójne wyrzutnie rakiet przeciw pancernych oraz z przodu wieżyczka w której montowane jest działko cztero lufowe kalibru 12,7 mm. Uzbrojenie podzielone jest pomiędzy pilota a strzelca. Pilot może strzelać z wyrzutni nie kierowanych celując przez celownik przeziernikowy. Strzelec pokładowy ma do dyspozycji rakietę kierowaną i działko w wieżyczce pod dziobem maszyny. Elektronika obsługuje tylko uzbrojenie kierowane i systemy alarmowe oraz łączność takie jak: radio wielo zakresowe, promiennik podczerwieni, stacje alarmu rakietowego, detektor promieniowania laserowego, laserowy marker celu, dalmierz laserowy, czujniki termiczne, komputer balistyczny, wyświetlacz przezierny typu HUD, systemy nawigacyjne, oraz system obserwacyjny FLIR, zakłuczacz podczerwieni. Przedział desantowy ma osiem okienek po cztery na burcie, które można otworzyć i prowadzić ostrzał z wnętrza maszyny

Wady:

Duże wymiary - przy tak wielkich gabarytach nie wszędzie można wylądować i przy ograniczonej przestrzeni ciężko się manewruje.

Gdy leci słychać go z daleka.

Spalanie - on po prostu pożera paliwo.

Zalety:

Pancerz, pancerz i jeszcze raz pancerz - jak nie masz porządnej luźni lub jak nie wiesz gdzie ma słaby punkt to nie zaczynaj.

Zasięg i prędkość - ta maszyna jest stworzona by latać szybko, ma sporo paliwa co daje niezły zasięg,

Silniki nie są zbyt wybredne, zadowolają się nawet paliwem kiepskiej jakości. Owszem spadają wtedy trochę osiągi, ale chodzi bez zarzutów.

Konstrukcja jest toporna i łatwa do naprawy w warunkach polowych.

Pierdolone latające trumny... Pordzewiałe, sterczały na powietrzu przez kilkadziesiąt lat, wystawione na działanie czynników atmosferycznych, korodujące i rozsypujące się. A oni tym latają. Nie stary, ja im nie wierze, że to da radę. Nie i już, choćbym nie wiem jak bardzo mnie właściciel zapewniał – ja do tego dobrowolnie nie wsiądę. To trumny mówię Ci. Samochód to co innego. Nieważne jak szybko byś jechał, nieważne jakim gratem i nieważne co by w nim wysiadło – i tak masz większe szanse na przeżycie niż siedząc w takiej latającej trumnie. Stary! Ty nawet nie masz pojęcia ile w tych latających kupach złomu jest części, rdzewiejących części, które powinny być lśniące jak psie jajca w ruin! A wystarczy, że zawiedzie jedna i...



Masa własna: 8500 kg

Ładowność: 3500 kg

Liczba miejsc: 3+8

Silnik: 2 x Turbinowy o mocy 2225 KM

Pułap maksymalny: 5000 m

Prędkość wznoszenia: 576 m/min

Pojemność zbiornika paliwa: 1890 litrów

Zużycie paliwa: 756 l/h

Zasięg: 700 km

Średnica wirnika: 17,3 m

Długość z wirnikiem: 21,35 m

Długość kadłuba: 17,15 m

Wysokość: 5,47 m

Szerokość kadłuba: 1,70 m

Rozpiętość skrzydeł: 6,5 m

Wymiary przedziału desantowego: długość: 3,0 m, wysokość: 1,5 m, szerokość: 1,2 m

Współczynniki:

Zwrotność: 10%

Prędkość maksymalna: 335 km/h

Przyspieszenie: 60

Hamowanie: 60

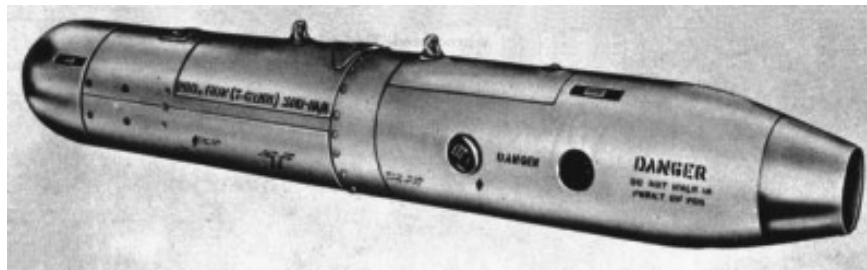
Wznoszenie: 30

Wytrzymałość: 19+

Pancerz +5 wszystkie lokacje, +3 pancerne szyby

Limit Obrażeń: 2 krytyczne + 2 ciężkie

Zasobnik M18 POD/M14 POD



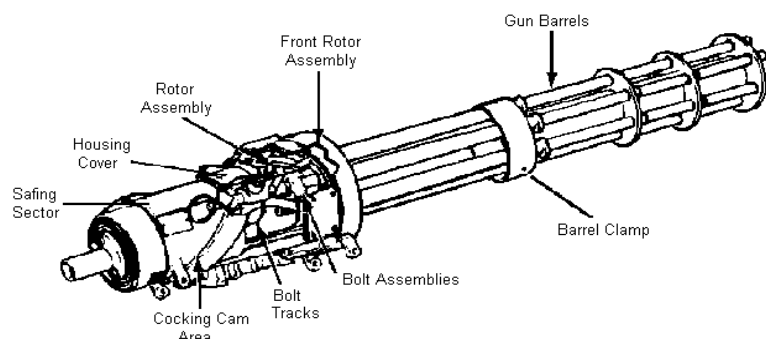
To system uzbrojenia dla śmigłowców i samolotów montowany na zewnętrznych węzłach. Zasobnik M18 jest przewidziany dla karabinów typu minigun M-134 i XM-214, a M14 dla Browning M2HB. Jest zamocowany sztywno, więc celowanie odbywa się całą maszyną. Amunicja do karabinu jest przenoszona w tylnej części zasobnika w bębnowym magazynie, który mieści taśmę 1500 lub 750 naboju.

Cena: 500 Gambli

Dostępność: 5%

Pojemność: 1500 (M18) 750 (M14)

M-134 Ciężkie +2



M134 7.62mm minigun Components

Szybkostrzelność: 13 (potrzebuje 2 segmentów na 'rozkręcenie')

Amunicja: 7,52 mm

Browning M2HB – patrz podręcznik strona 166

M 261 Hydra 70

To wyrzutnie rakiet niekierowanych produkcji amerykańskiej kalibru 70 mm. Można spotkać je w dwóch wersjach: M 261 Hydra 70/7 - to wersja do lekkich śmigłowców która mieści 7 rakiet (40) oraz M 261 Hydra 70/19, która jest wersją do większych maszyn i mieści 19 rakiet (40). Celuje się całą maszyną a i to nie daje gwarancji, że trafimy bezpośrednio w cel, ale główce pocisków rażą odłamkami co to wystarcza do zwalczania siły żywej. Aby zniszczyć pojazd opancerzony potrzeba bezpośredniego trafienia.



Do strzelania wykorzystuje się umiejętność wyrzutnie, utrudnienia za odległość liczone są jak dla karabinów snajperskich (NS str. 185), przy czym zasięg minimalny to 30 metrów (rakietą zostaje uzbrojona) do 1500 metrów. Oprócz modyfikatorów za odległość dodaje się normalne modyfikatory za ruch, odległość, widoczność itd. Nie zdany test wyrzutni oznacza, że cel nie został trafiony bezpośrednio. Do 100m każdy punkt porażki oznacza jeden metr o jaki strzelający spudłował, do 200 metrów 2 metry, a do 300 – 3 metry.

**Wady:**

Jest to broń bardzo niecelna. (+20%)

Ładowanie jest mozolne i niemożliwe podczas lotu, gdyż broń znajduje się na zewnątrz maszyny.

Zalety:

Niezawodna i prosta konstrukcja, ale czasem, z racji swojego wieku, zdarza się, że rakiety nie odpalają.

Duża szansa na zniszczenie bezpośrednio tralonego celu.

Ostrzał całą salwą ma świetny efekt psychologiczny - trzeba być samobójcą lub niezłym twardzielem, aby nie spękać będąc pod ostrzałem.

Cena: 500 gambli

Dostępność: 5%

Nabój: niekierowana rakietka kalibru 70 mm (40) 200 gambli

Pojemność: 19 (70/19), 7 (70/7)

Reguły specjalne: niezawodny, zasięg od 30 do 1500 metrów

Reguły dla wszystkich śmigłowców:

Trafienie w wirnik tylny **ST** 70% (aby uszkodzić należy zadać ciężką ranę śmigłowcom cywilnym, i krytyczną śmigłowcom wojskowym). Po uszkodzeniu pilot musi wykonać trudny test pilotażu – po udanym ma 60% utrudnienia i opada z prędkością 5m/s. W przypadku niepowodzenia konsekwencje są podwójne (120% utrudnienia, prędkość opadania 10m/s).



Porada dla Mistrzów Gry

Szczerze odradzamy dawanie Graczom maszyn latających na starcie gry. To zbyt wielka przewaga technologiczna. Jakkolwiek, jeżeli ktoś się mocno uprze i chce stworzyć postać Pilota, proponujemy, żeby był to tzw. „niełot”, znający sprawę z podręczników ale nie mający doświadczenia na prawdziwych maszynach. W trakcie rozgrywki taka postać może się wykazać niezłym uporem w dążeniu do udowodnienia sobie i innym, że latać potrafi.

Przy wykonywaniu manewrów maszynami latającymi używa się umiejętności **Pilotaż – śmigłowce** dla śmigłowców lub **Pilotaż – samoloty** dla samolotów. Obie umiejętności wchodzi w skład pakietu **Prowadzenie pojazdów**, ale należy je wykupować osobno jako dodatkowe. Start maszyną latającą to trudny test odpowiedniej umiejętności a do jego wykonania samodzielnie wymagana jest umiejętność na poziomie minimalnie 4.

Dla uproszczenia można korzystać z modyfikatorów z „Wyścigu”.





ROZDZIAŁ VIII

Sandy Hill

Okiem Przybysza

Trafić do Sandy Hills nie jest łatwo. Samo miasteczko leży gdzieś na środku pustyni, na południowy zachód od Kansas City i prowadzi do niego tylko jedna, podrzędna, dwupasmowa droga. Zapomnij o jakichkolwiek drogowskazach. Albo wynajmiesz dobrego przewodnika i odpalisz mu kupę gambli za doprowadzenie do miasta, albo trafisz tam zupełnym przypadkiem. Po jakichś dwóch godzinach jazdy zostaniesz zatrzymany, tak jak ja, na prowizorycznych rogatek, gdzie strażnicy wypytają cię o zamiary, prawdopodobnie przeszukają samochód oraz poinformują o zasadach rządzących w mieście. Jeżeli im się nie spodobaś lub nie będziesz wiedział co dalej się znajduje, odeślą cię z powrotem, wciskając gadkę, że widziano tam niedawno maszyny Molocha czy inne paskudztwo. A jak nadal będziesz się upierał, to może zrobić się nieprzyjemnie. Na szczęście mnie przepuścili i dalej już poszło gładko.

Samo Sandy Hills nie robi na pierwszy rzut oka wielkiego wrażenia – jeden spory przedwojenny kompleks wojskowych budynków czy czort wie czego. Jednak standard wewnątrz jest wyższy niż w trzygwiazdkowym hotelu – prąd, klimatyzatory, sprzęt komputerowy – żyć nie umierać.



Roślinność

Wokół Sandy Hills nie ma żadnej roślinności. Nie rośnie tam żaden pieprzony krzaczek. Czemu? Bo jest to typowa pustynia. Kamienie i piasek. Skąd mają zatem żywność? Słuchaj dalej mej opowieści.



Ludzie

Z tego co dowiedziałem się na miejscu, mieszkając w specjalnie przerobionym na hotel budynku, w Sandy Hills rządzi Rada Starszych. Są to najstarsi i, prawdopodobnie, najbardziej kumaci goście, jacy tam żyją. Zapewne oni jedyni widzieli świat sprzed 5 września. Jak widziałem, żyje się tam ludziom dość w porządku. Ale rozdrabniam się, a miałem mówić o Radzie. O mieszkańcach jeszcze wspomnę, jak nie zapomnę. Dobra rymowanka swoją drogą.

W skład Rady wchodzi trzy osoby. Jack Foxtin – przewodniczący. To z jego ust wychodzą wszystkie najważniejsze decyzje. Nie ma on jednak władzy absolutnej, bo Rada nie nazywałaby się Radą. Oprócz Jacka jest także Juliet Kadyń, podobno bardzo sympatyczna staruszka zajmująca się załatwianiem pożywienia. I jeszcze trzeci, Talan Corn – jedyny czarnoskóry przedstawiciel władz. Dość łebski facet. Mówią, że ma IQ ponad 160. Bzdura! Nikt nie ma takiego! Jego rola sprowadza się do siedzenia przez prawie cały dzień w Sandy Hills i pilnowania tamtejszego porządku wraz z szeryfem. Na noc znika. To za zgodą tych ludzi przyjezdni mogą skorzystać z ciekawych usług, o których później.

Oprócz Wielkiej Trójcy, jak mawiają, jest także Steven Burry, tutejszy szeryf. To prawa ręka Talana. Steven nie jest jednak typowym przedstawicielem swojej profesji. On i kilkunastu ludzi, których ma pod sobą, nazywają się Strażnikami Sandy Hills. Tak, to jego ludzie zatrzymują cię na rogatekach, oni przeczesują okoliczny teren w poszukiwaniu zagrożenia i likwidują je oraz pilnują porządku w mieście – więc nie rozrabiają.



Co do ludzi, to jest ich około trzech setek i nie widziałem większych odchyśleń od normy, poza pewnymi zmianami skórnymi. Właściwie chodzi mi o to, że to my mamy zmiany skórne, a oni wszyscy wyglądają jakby wyciągnięto ich z jakiejś bajki o pięknych królewiczach i królewnach. Ich cera jest praktycznie bez skazy, a sami wyglądają na dobrze odżywionych, wypoczętych i pełnych sił. Czyżby nie obchodziła ich wojna i to, co się dzieje po niej? Coś mi tu do cholery nie pasuje. Idąc dalej w temat powiem, że dość dobrze zaaklimatyzowali się w naszym świecie. Dzieci bawiły się na centralnym placu piłką lub w tak zwanego „chowanego” w nie odbudowanych blokach. Widać, że żyją w błogiej nieświadomości istnienia Molocha, mutantów czy gangerów. Nie muszą martwić się o zapas jedzenia na jutro. Są bardzo ciekawi świata



zewnętrznego. Mówią, że nie wolno im opuszczać terenu zabudowań.

Z anomalii mogę wymienić jedynie paru gości, którzy dziwnie patrzyli na moje ubranie. Co dziwnego jest w podartych jeansach i przepoconej koszulce? Da się z nimi porozmawiać prawie o wszystkim - o świecie sprzed wojny, kim byli, zanim ta wybuchła, o zainteresowaniach i planach na przyszłość. Niektórych moich słów nie rozumieli - przed wojną był jakiś inny angielski?

Fakty

Historia

Pewnie zadajesz sobie pytanie – o co tu w ogóle chodzi?

Żeby zrozumieć Sandy Hills, należałoby się cofnąć do okresu przedwojennego, kiedy to w odległości 200 kilometrów od Kansas City powstał kompleks wojskowo - naukowy. Z naciskiem na drugi człon tej nazwy. W każdym razie w 2017 zbudowano ów ośrodek, a kilkanaście kilometrów dalej najprawdziwszy schron przeciwatomowy, jak żywcem wyjęty z jakiegoś filmu o zielonych ludzikach i latających spodkach. Tak w każdym razie jedni mówią. Drudzy, że żadnego bunkra nigdy nie było. Ośrodek powstał w dolinie otoczonej górami, gdzie nie było łatwo się dostać. Rząd USA zamknął tę strefę, tłumacząc, że jest tam poligon i wejście grozi śmiercią. Przez całą dobę terenu pilnowało kilkudziesięciu ludzi z psami, zaawansowanym sprzętem itp. Zamknięto także strefę powietrzną dla samolotów. Mało tego, zastosowano tam najnowszą technikę maskującą, tak, by nawet satelity nie mogły dostarczyć informacji o kompleksie. Podobno wewnątrz było tyle specjalistycznego sprzętu i wartościowych gambli, że można by kupić za to pół Vegas wraz z fabrykami prochów i burdelami z dożywotnią kartą stałego klienta. Ale cholera wie, czy to nie bujda zmyślona przez barmana.

Bo widzisz, co do schronu, to podobno kiedy spadły pierwsze bomby, ewakuowano tam z kompleksu wszystkich (ponad setkę) naukowców i wojskowych wraz z rodzinami. Mieli przesiedzieć tam sobie w spokoju, a kiedy się na zewnątrz uspokoi, to by zostali odebrani i przewiezieni z powrotem, jak gdyby nigdy nic. Problem w tym, że nikt się nie zjawiał, a mieszkańcy krypty przerażeni sytuacją na zewnątrz, o której nie wiedzieli wiele, siedzieli na tyłkach. Dopiero braki pożywienia i wody pitnej zmusiły ich w 2051 do wyściubienia nosów z bezpiecznego schronienia. Zaczęli się powoli organizować w nowym świecie i próbować zaadaptować do nowych warunków. Musieli nawiązać kontakt z najbliższymi osadami, załatwić skądś żarcie i wodę, zebrać informacje o tym, co tak naprawdę wydarzyło się w Stanach w ostatnich latach, zorganizować obronę przed nieproszonymi gośćmi, a z tego, co wiem, to nie było jakąś obronę. Witamy w Nowym Świecie...

Miasto

Jak już wspomniałem na początku, gdy przyjechałem do Sandy Hills, z pozoru wydało się zwykłą wiochą. Ot kilka betonowych budynków, w dodatku część zniszczona w równym stopniu jak wszędzie. Jednak sekret tego miasta tkwi w środku. Gdy powoli wjeżdżałem nachylonym w dół pagórką, dojechałem do środka centralnego, wielkiego placu z wielką literą „H”. Co to mogło oznaczać? Pewnie „hamuj”. Tak też zrobiłem i od razu podeszło do mnie kilku typów z bronią. Kazali mi iść do jednego z



tych budynków. Kiedy szliśmy, przedstawili mi prawa. Po przyjeździe do miasta pierwsze co musisz zrobić, to skierować swe kroki do siedziby szeryfa. Tam wpisujesz się na listę. Jeżeli nie umiesz pisać, oni zrobią to za ciebie. W każdym razie podajesz różne informacje: jak się nazywasz, skąd przybyłeś i w jakim celu. Żeby było mało, to jeszcze pstrykają ci fotkę. Szeryf zabiera ci także amunicję do twoich gratów, ale samą broń możesz zachować. Pozostawiasz tam także wszelkie narzędzia robiące kuku. Tak, przy wyjeżdżaniu z Sandy Hills amunicję i resztę rzeczy oddają. O opuszczaniu miasta jeszcze wspomnę.

W siedzibie szeryfa dokładnie przyglądałem się wszystkiemu. I teraz najlepsze. Spodziewałem się zwykłego więzienia, bo tak to wyglądało z zewnątrz. Okna co prawda z szybami, ale dolne piętra zakratowane, żadnych cudników, jakich się spodziewałem, żadnej elektroniki. Co jest, do diabła? Na początku przywitał nas przyjemny chłód budynku i już mniej przyjemny pan w pomieszczeniu z szerokim okienkiem, przyległym do korytarza. Zauważywszy moich opiekunów, otworzył drzwi na mechanizm magnetyczny. W tym momencie powiedziałem sobie, że nie będę otwierał gęby ze zdziwienia. Potem był korytarz z kilkunastoma świetlówkami, diodami do różnych drzwi, zamkami na szyfry i karty. Tak, liźnąłem trochę wiedzy i wiem, co mówię. W końcu dotarliśmy do drzwi biura Szeryfa. Tak, te też miały zamek na kod. O ile pamiętam, to był on 6 cyfrowy i zaczynał się 2078... No, niemniej weszliśmy po chwili do pomieszczenia. Tam, za biurkiem, siedział sobie facio w kwiecie wieku - szeryf Steven. Załatwiłem formalności - oddałem amunicję i nóż.

Podczas gdy on zapisywał wszystko co przyniosłem, rozejrzałem się po pomieszczeniu. Na biurku stał włączony komputer, do którego chwilę wcześniej wklepał moje dane i tam też wrzucił moją fotkę. Z tego co zdążyłem zauważyć, obok mojego wpisu było jeszcze z kilkadziesiąt osób. Oprócz komputera leżały tam jakieś papiery, przyrządy do pisania, telefon, faks, drukarka... Nad nami wirował wiatrak. Na szafce nieopodal spoczywał ekspres do kawy. Wszystko działało. Luksus, stary, powiadam ci, luksus. Nie, nie zostałem poczęstowany kawą. Po załatwieniu formalności wyprowadzili mnie z budynku i powiedzieli, że mam iść do tego obok i się zakwaterować - tam bowiem znajdował się hotel, a także kwatery mieszkańców.

Tu kolejne zaskoczenie. Wchodzę sobie przez drzwi i co widzę? Za skonstruowaną w wielkim holu ladą siedzi sobie jakiś facio i ogląda telewizję. Leciała wtedy klasyka - Gwiazdne Wojny. Nie pamiętam już, która część. W każdym razie gęba sama mi opadła. Zagapiłem się w telewizor stojący na przywieszanej, metalowej półce i całkowicie zapomniałem o bożym świecie. Portier, Mark, widząc, że jestem nowy, od razu wyciągnął małą, płaską, czarną skrzyneczkę spod lady i coś tam zaczął gmerać. To był chyba też jakiś komputer. Ha, łebski facet jestem. Zorientowałem się po klawiszach i ekranie. Po chwili Mark zaprezentował pokój numer dwanaście na parterze. Górne piętra były zajmowane przez mieszkańców. W holu też spotkałem pierwszą przedstawicielkę płci bardzo pięknej w tym budynku. Fakt, gdy przyjechałem ledwo świtało. Niemniej lokatorem okazała się wcale ładna paniusia. Blondynka o zielonych oczach, która... Tak, tak, wracamy do opisu. Ale być może jeszcze do niej wrócę. Nie mniej dostałem klucz oraz paperek na jedzenie, ale o tym później. Na korytarzu wisiły sobie lampy i kwiatki. Nie, nie na lampach! Na kinkietach! Słyszałeś kiedyś takie słowo? Widzę właśnie. Do pokoju prowadziły zawsze metalowe drzwi. Na większości widać rdzę... Ha! Nie wszystko złoto, co się świeci. Nie, gamoniu, rdza się nie świeci. W pokoju, po chwili gapienia się na każdy przyrząd, jaki się tam znajdował, przystąpiłem do jego inwentaryzacji. Kolejny trudny wyraz, nie? Oczywiście w niektórych przypadkach musiałem udać się ponownie do Marka, by mi wytłumaczył, co jak działa. Za każdym razem mówiłem „No tak, że też zapomniałem”. Nie mogłem wyjść przecież przed bladymi



typami z zaawansowanej pipidowy na nieobeznanego w świecie gościa. Nie ja! W każdym razie wracam do opisu pokoju. A tam: dwa wygodne, jednoosobowe łóżka, nad łóżkami szafki na rzeczy osobiste. Skromne, ale pojemne. Zresztą nie miałem dużo rzeczy przy sobie. Dalej - dwie działające lampy, jedna górna i jedna w aneksie kuchennym. Stary, powiadam ci, zaczynało się robić coraz ciekawiej. Na środku stół, pod oknem stolik pod telewizor. Telewizor działał, wyświetlał niestety tylko szaro-czarno-białe paski. A już myślałem, że puszcza jakiś film, bo te kreski po chwili znudziły mi się. Przy wejściu wieszane lustro. Całe, nie pęknięte. Elektryczny czajnik na lodówce. Szkoda, że nie miałem żadnej herbaty czy kawy, bo zrobiłbym sobie za darmo. A propos darmo, czy wspomniałem już, ile kosztuje tam noc? Czterdzieści pięć gambli. Dużo? A wiesz, że w cenę są wliczone dwa posiłki? Śniadanie i obiadokolacja. Dawno nie jadłem dwóch posiłków dziennie. Czułem, że będzie to najlepiej wydana suma w moim życiu. Jak już powiedziałem, był aneks kuchenny. Co to aneks? To takie małe wcięcie w ścianie na wyposażenie kuchenne, takie jak szafki, kuchenka elektryczna, czajnik i inne duperele. Lodówka także była, niestety pusta, ale działała. Włożyłem tam czym prędzej mojego samogonu, by zmroził się na wieczór. Pod parapetem stał kaloryfer. Zimny. Zresztą, racja, po co marnować energię, skoro był koniec lata? Jeszcze nie było przecież zimno. Choć w nocy, kto wie, zwłaszcza, że to był zimny beton. Ładnie, muszę przyznać, to wszystko wyglądało. Jeżeli takie było życie przed wojną, to chyba zacznę brać Tornado. Aha, poszedłem sobie na górę schodami naprzeciwko wejścia, ale tam nic ciekawego nie zauważyłem. Nie pukałem nigdzie. Nie będę się przecież pchał do nie swojego pokoju. Opowiem ci teraz o stołówce, gdzie udałem się niedługo po obadaniu wszystkich sprzętów.

Stołówka to miejsce, gdzie, jak się dowiedziałem, można zjeść. Coś jak nasze bary, tylko, że tu nie podają alkoholi, ani niczego sam nie wybierasz. Znajdowała się na tym samym poziomie, co mój pokój, tylko po drugiej stronie portierni. Pomieszczenie było średniej wielkości. Przy ścianach stały stoliki z krzesełkami. Wszystko było do kompletu, nie to co u nas. Tak, tam też były lampy wiszące pod sufitem. Podeszedłem do małego okienka w ścianie, które obsługiwał wysoki gość. Dałem mu jeden paperek z napisem „śniadanie” i po chwili dostałem upragnione jedzenie. Na talerzu czekały na mnie smażone jajka na bekonie z trzema kromkami chleba i masłem czy margaryną, a do tego wszystkiego najprawdziwsza z prawdziwych, przedwojenna Coca-cola! Butelkę z życiodajnym płynem schowałem szybko pod pazuchę. Dostałem potem za nią 100 gambli! Pyszne to wszystko było, nie powiem, choć jadałem lepsze za mniejszą kasę.

Jako, że spotkanie z Talanem, na które umówiłem się u szeryfa, miałem dopiero po południu, dalszy czas spędziłem na zwiedzaniu. Wyszedłem przed hotel, zostawiając moje rzeczy w pokoju. Drzwi wyglądały na solidne, a i okna były niczego sobie, więc nie martwiłem się o swój dobytek. Na placu „hamuj”, obok mojego wozu, pojawiła się ciężarówka, a z niej kilkunastu chłopów wyladowywało jakieś paczki. Zrobiłem rundkę dookoła mieściny, z nadzieją na jakiś wartościowy gambel. Ale wszystko było wysprzątane do czysta.

Ogólnie Sandy Hills to kilka trzy lub czteropiętrowych bloków otaczających plac „hamuj” stojących obok i naprzeciw siebie o prostym, a wręcz surowym wyglądzie. Niektóre z nich zostawione zostały same sobie, inne być może będą kiedyś zdadne do użytku. Gruz jednak uprzątnięto w jedno miejsce. Widać było, że tutejsi rzemieślnicy szybko uwinęli się z naprawą tego, co pozostało. Naliczyłem trzy duże budynki, które można było nazwać „pełnosprawnymi”. Oprócz nich były także dwa, nieco mniejsze, jak się domyśliłem, garaże. Co w nich było? Pewnie ta wspomniana przed chwilą ciężarówka i inne ciekawe, wielokołowe wynalazki. Dookoła placu, przy budynkach, były poustawiane latarnie.



Działające. Widziałem z okna w moim pokoju. Dobra, czas było wracać i dostać się do tego piekielnego schronu.

Spisek

Wiesz, kiedy trafiłem po raz pierwszy do Sandy Hills, zbierałem strzępki historii miejsciny i zastanawiałem się, jak to jest, że zaraz przed wojną, kiedy tylko nerwowe palce zaczęły wciskać czerwone guziki, ewakuowano setkę świetnie wyselekcjonowanych ludzi do tego dobrze wyposażonego schronu wraz z zapasem racji na dwadzieścia lat, a po tym czasie wyszli na zewnątrz i zorganizowali rozwijającą się osadę z technologią jak żywcem wyjętą z 2020 roku. Wiesz, co ja myślę? Ktoś dużo wcześniej wiedział o tym, co wydarzy się we wrześniu 2020, i wszystko sobie zaplanował. I jestem pewien, że odpowiedź kryje się wewnątrz tego cholernego bunkra...

Bunkier

Na audycji u Talana, ku mojej rozpaczy, dowiedziałem się, że nie mogę skorzystać z ich usług. Dlaczego? Bo nie miałem wystarczającej ilości gambli. Skąpigroszowe sukinkoty. W tamtej chwili powiedziałem sobie, że za karę będę rozpowiadał różne historie o Sandy Hills, bo tak bardzo chcieli zachować informacje o bunkrze tylko dla siebie. Dlatego opowiadałem to tobie. Poszedłem wtedy do baru. Gdy siedziałem u „Hi-Jacka” i piłem, opowiadałem przy okazji, co dzieje się na świecie i jaka jest „u nas” technologia oraz jaki jest poziom wiedzy. Wtedy to dowiedziałem się więcej o bunkrze. Tylko że informacje były bardzo rozbieżne. Jedni mówili, że bunkier jest tak naprawdę pod miastem, inni, że jest on daleko za miastem i nawet rdzenni mieszkańcy utracili do niego dostęp. Jeszcze któryś powiedział, że żadnego bunkra nie ma. Co prawda był, ale trafiła go jakaś nowoczesna rakietą i poszedł z dymem. Wiesz, nie uwierzyłbym ani jednemu ich słowu, gdyby mówili to tak na trzeźwo. Ale schłali się wszyscy i o mało co się nie pobili, który z nich mówi prawdę. Doszedłem do wniosku, że ten bunkier jednak musi być, bo skąd mieliby prąd? Z szafek? A inne usługi? Jakie usługi? Zara opowiem. Polej no jeszcze.

Osobistości i Osobliwości

Miałem opowiedzieć o barze i warsztacie. Najpierw o tym pierwszym. Nazwa knajpy może nie była zbyt kusząca, ale widywałem gorsze. Kiedyś chociażby miałem okazję być we „Wszy Łonowej”, ale to historia na inne czasy. W każdym razie już z dość większej odległości przywitał mnie neon, na którym nazwa baru migła różnymi kolorami. Odniosłem wrażenie, że był to bardziej kierunkowskaz dla ludzi z problemem błędnika, niż efekt artystyczny. Sam budynek miał kilka przyciemnianych okien - na tyle, bym nie widział, co się dzieje w środku. Zbyt długo nie zaprzętałem sobie tym jednak głowy i postanowiłem wejść do środka. Podwójne drzwi otwierały się w obie strony, tak jak te do stołówki, co przywołało mi na myśl klasyczne knajpy z westernów, gdzie zawsze ktoś wejściem wylatywał, a ci źli szeroko rozchylali obie połówki, wchodząc do środka z groźną miną.

Pierwsze, co rzuciło mi się w oczy, a raczej w nozdrza, to brak dziwnych zapachów, co jest dość częste w takich miejscach. Na samym środku pomieszczenia znajdował się blat barku, a za nim stał dość wysoki jegomość. Dopiero wtedy do mnie dotarło, i uśmiechnąłem się pod nosem, że



„Hi” w nazwie chyba odnosiło się bardziej do „High Jacka”, ale ktoś pewnie nie wiedział, jak to się pisze i zrobił babola. W środku, za tym blatem, znajdował się kredens z różnymi rodzajami butelek i innych alkoholowych cudów, a część z nich to widziałem w ogóle pierwszy raz w życiu. Czaisz? Musieli tam mieć chyba wszystkie trunki świata! A w tle grała cicho muzyczka, przypominało to jakieś country.

Szybkim wzrokiem ogarnąłem cały lokal, by znaleźć jakieś wolne miejsce. Okazało się, że moje obawy nie są słuszne, bo miejsc było akurat dość dużo. Co ciekawe, stoliki nie były tu rozmieszczone w klasyczny sposób – czyli walnięte w środkowej części pomieszczenia z krzesłami dookoła. Tutaj były one osadzone wzdłuż wszystkich ścian, takie jakby wnęki. Może powiem inaczej. Stał sobie prostokątny stolik krótszym bokiem do ściany, a po dłuższych jego stronach znajdowały się takie długie siedzenia z zagłówkami. W ten sposób każdy stolik stawał się niemal odgradzony od reszty pomieszczenia, ale jednak z widokiem na barek Jacka.

Wtedy właśnie zza barku wyszła kobieta. Spokojnym i eleganckim krokiem podeszła do mnie i zapytała, czego się napiję. Odmówiłem, powiedziawszy, że się tylko rozglądam, a i trzeźwość umysłu mi się jeszcze przyda, a być może przyjdę tam wieczorem.

Zrobiłem rundkę dookoła barku i okazało się, że z tyłu po obu stronach są okrągłe schody prowadzące na dół. Ciekawość była silniejsza, więc postanowiłem zejść. A na dole mnie zaskoczyło. Myślałem, że będą tam kolejne stoliki i ewentualnie kible, bo tych drugich na górze nie widziałem, ale moje zdziwienie było nieco większe. To znaczy było i trochę stolików, i wejście do kibli po prawej, ale bardziej liczyło się to, co było na wprost. A co było? Stół bilardowy, rzutki, stół z piłkarzykami i kilka automatów do gier video, w tym jakiś pinball i taka dziwna makieta do tańczenia, co kiedyś widziałem ją w pewnym katalogu wysyłkowym. A wszystko działało! Ba, z boku stał nawet zestaw mikrofonów. Do czego im to? Nie wiem. Nie mam także pojęcia, skąd to wszystko wzięli, ale należą im się duże brawa.

Wróciłem na górę, żeby się popytać, co muszę zrobić, by zagrać w te gierki na dole. Okazało się, że są one na żetony i dostanę je trzy za jednego gambla. Bez zastanowienia wyrzuciłem cztery fajki i szczęśliwy wróciłem na dół. W sumie byłem z siebie dość dumny, bo w jednej grze skopałem dupę takiemu typowi, co strzelał ognistymi kulami i był dość ciężki do przejścia. W końcu straciłem na nim aż cztery żetony, ale później mogłem wpisać się na listę najlepszych. Nawet nie spostrzegłem, jak szybko minęła cała godzina. Wróciłem potem na górę i zagadałem do tego wysokiego Jacka. Gość był nawet miły, ale zaczął mnie wkurzać, gdy niemal wcisnął mi drinka do łapy. Jasne, znam takich typów. Pierwszy na koszt knajpy, a potem już się wciągasz w wir alkoholowy i 50 gambli idzie jak pstryknięcie. I w ten sposób skończyła się moja pierwsza wizyta „U Jacka”.

Z interesujących miejsc mogę wymienić jeszcze warsztat Paula. Wejście do niego jest naprzeciwko drzwi od baru. I tu się niestety rozzarowałem. Warsztat nie różni się niczym od innych mi poznanych. Nie mniej można tam sobie naprawić dowolną broń, a także ją usprawnić poprzez dodanie różnorakich dalmierzy, laserów, tłumików czy zwiększenie pojemności magazynka i innych ciekawych wynalazków. Facet znał się na rzeczy. Gdybym miał tylko więcej gambli, to usprawniłbym sobie mojego glocka powiększając magazynek. Ale to na pewno nie jest ten warsztat, o którym tak głośno, gdzie przechowują cacka sprzed wojny. Podobno mają tam także broń energetyczną!

Najbardziej wkurzającą rzeczą w tym miejscu było to, że wciąż laził za mną pewien typ. Oczywiście nie nazywałbym się Johnny Szybki Cyngiel, gdybym nie skumał, o co mu biega. Był pewnie wtyczką Rady.



Donosił informacje o tym, co robię, co jem, czy śpię, czy tylko udaję, że śpię. Pilnował mnie na każdym kroku, bym nie odkrył za dużo. Pewnie dla każdego przyjeźdnego mają takiego typa.

Wspomniałem wcześniej o usługach specjalnych. Przyjezdni mogą skorzystać z takich usług i ogólnej regeneracji organizmu. Dowiedziawszy się więcej od Talana, uzyskałem informacje, że za taką przyjemność każą sobie słono płacić. Około stu gambli za godzinę. Maszynki poddają kilkugodzinnej terapii ludzi raz w miesiącu - detoksykacja organizmu, szybsze gojenie się ran, wypełnienie braków witaminowych itd. To wyjaśnia zagadkę z ich wyglądem piękniśków. Oczywiście musisz zapłacić przed usługą w amunicji lub paliwie. Wtedy prowadzą cię do pomieszczenia przypominającego pokój medyczny i tam cię usypiają. Budzisz się już na miejscu. Widzisz wszystko, co jak działa, a po skończonej kuracji znów wstrzykują ci łagodny środek nasenny i budzisz się w pokoju.

Inną ciekawą informacją jest to, że zwracali się do mnie per „pan”. Powoli zaczynało mnie to denerwować. Normalnie jak w Federacji Appalachów, kiedy tamtędy przejeżdżałem.

Słyszałem, że można mieć zniżki na usługi - wystarczy oddać... swoją spermę. Nie, nie dają ci laski do wydymania. Dają za to kubeczek. Miejsce odosobnienia musisz jednak znaleźć sam. Na przykład pokój. Po sprawdzeniu, czy twój materiał genetyczny nie ma żadnych niepożądanych „właściwości”, decydują, czy dostaniesz zniżkę czy też nie.

Mają tu także bibliotekę. I można z niej skorzystać. Tak, cała wiedza, jaka jest zbierana od zarania dziejów, tam się znajduje. Do twojej dyspozycji. Gdzie tkwi kruczek? Nie wiesz? A jak nie wiadomo, gdzie tkwi kruczek, to tkwi on w gamblach. Na początku przedstawiasz sprawę Talanowi. Mówisz o co Ci chodzi, najlepiej znając tytuł. Potem czekasz jakiś czas w pokoju i po dwóch lub trzech godzinach dostajesz swą upragnioną książeczkę. Możesz wybrać pomiędzy wersją papierową i elektroniczną. Obie w tej samej cenie, a ta zależy od tego, co wybierasz. Ogólnie wahają się one od dziesięciu gambli za poradnik kuchenny do stu gambli za podręcznik mechanika „zrób to sam”. Nie, literatury pięknej raczej nie mają. A ty co, romantyk? Jest też inny sposób – jak znajdziesz coś wartościowego w gruzach co mogłoby uświetnić ich zbiory a czego im brak, i oddasz im to, dostaniesz zniżkę. Znaczy ileś tam gambli do wykorzystania w bibliotece – na nic innego wymienić nie można, ale jak masz już książki to w innych miejscach za nie nieźle płacą.

Na tym moja opowieść o tajemniczym mieście wyposażonym w sprzęt i wiedzę, o jakiej nie śniło się posterunkowcom, kończy się. Pamiętaj – i ty możesz się tam dostać. Musisz jednak wiedzieć, czego chcesz, i mieć na to wystarczającą ilość gambli.





CENNIK

Paliwo : 125%

Elektronika 150%

Mechanika: 150%

Prochy: 100%

Broń: 150%

Żywność: 175%

Usługi speców: 175% (bo
dobrze wykonują swoją fuchę)

Cechy

Dziecko nauki

Już od małego rodzice wpierali ci, że nauka jest najważniejsza i stanowi klucz do potęgi. W końcu stała się całym twoim życiem. Kochasz tabelki, wykresy, diagramy i inne rzeczy, które dla szarych ludzi są po prostu innym wcieleniem voodoo. Z czterech umiejętności - Biologii, Fizyki, Matematyki i Chemii - wybierasz dwie i już przed rozdawaniem punktów masz je na poziomie 4. Oprócz tego pakiet Wiedza ogólna należy do twojej specjalizacji i test którejkolwiek umiejętności z tego pakietu jest zawsze poziom łatwiejszy.

Teoria w praktyce

W bibliotece spędziłeś wiele czasu. Przeczytałeś tonę poradników i jeszcze więcej instrukcji i wiele z tego zostało ci w głowie. Problem jest jednak taki, że większości z tych rzeczy nigdy nie miałeś okazji spróbować w praktyce. Trzy razy podczas sesji dowolny test (ale nie związany z walką) staje się dla ciebie dwa poziomy łatwiejszy. Tak po prostu, bo już znasz to w teorii.

Ciekawski

Twoja ciekawość jest tak wielka, że przed pytaniami nie udało się umknąć żadnej nowej osobie w Sandy Hills. Musiałeś wiedzieć wszystko o wszystkim, znałeś niemal wszystkie aktualne plotki Zastranych Stanów. A potem ruszyłeś w świat. Za każdym razem, gdy usłyszysz nową nazwę, rzucasz k20, by określić, czy czegoś już o tym nie słyszałeś i w przypadku zdania testu MG powinien powiedzieć ci o tym przynajmniej dwa zdania.

Rozgłos na ZSA (np. Federacja Appalachów, Collins, Dark Visions, maszyna Łowca): 1-15

Rozgłos stanowy (np. Phoenix, Andrew Hamilton, 8 Mila, Bit-Boys): 1-8

Rozgłos lokalny (np. Detroit Grand Opera Garden, Zielone Duchy, Masa): 1-2



Spadaj, sływaj

Basen, sauna, siłownia, ścianka wspinaczkowa... To były twoje ulubione miejsca w schronie. Dzień bez dbania o formę był dniem straconym. Dzięki temu możesz raz przerzucić każdy test z pakietu Sprawność, jeżeli jego poziom jest maksymalnie Trudny.



Dla mnie takie miejsca to bzdety wyssane z palucha. Bo niby jak mam uwierzyć w coś takiego? Przedwojenne schrony? Supernowoczesna technologia regeneracji? Maszyny do klonowania ludzi? Genetyka? Taaa... To wszystko już kiedyś było i powiem Ci jedno – dla mnie każda maszyna skomplikowana bardziej niż młotek to wróg. Wróg bo potencjalny sprzymierzeniec Molocha. Co? Czego używam w czasie polowania? No mojego Winchestera, a co? Że bardziej skomplikowany niż młotek? I, że powinienem go rozpieprzyć bo jest moim wrogiem? A idź w cholerę pało!!



Teczka Mistrza Gry

Teraz kilka słów do ciebie, Mistrzu Gry. Najpierw musisz zdecydować, czy twoi Gracze trafiają do Sandy Hills. Jeżeli tak, powinieneś wiedzieć kilka rzeczy.

Wszystkie sprzęty elektryczne i elektroniczne znajdujące się w Sandy Hills zasila reaktor atomowy schowany wewnątrz bunkra na najniższym poziomie. Mieszkańcy osady mają problemy z wodą, stąd podczas brania prysznic w pewnym momencie może jej zabraknąć. Jest to spowodowane wyznaczaniem zapasów na każdy dzień. Nie mają jednak problemów z mechaniką czy elektroniką, bo ponad połowa mieszkańców zna się na technice nie gorzej niż mechanicy z Detroit i Posterunku. Teraz kilka słów o prawie, a właściwie o jego nie przestrzeganiu. Jeżeli gracze coś przeszkrobią to zostaną ukarani na różne sposoby. Mogą pożegnać się ze swoimi gambkami (grzywna) albo z miasteczkiem (wygnanie).

Zatrzymywanie ich pod kluczem nie wchodzi w grę, bo nie będą utrzymywać graczy na swój rachunek. Zbyt kosztowna operacja.

Cała prawda o bunkrze

Po pierwsze - bunkier istnieje. To, że jest droga naziemna do bunkra, to zwykła budza mieszkańców, którzy mimo tego, że zalani w trupa, będą zwodzić i odciągać przyjezdnych od prawdziwego wejścia, które znajduje się pod budynkiem szeryfa. Do schronu prowadzi podziemna, szeroka na trzy metry droga. Korytarze są zadbane i co kilka metrów na ścianie jest umieszczona lampa. Na suficie ciągną się kable zasilania. To tędy idzie całe zasilanie z reaktora. Albo postać znajdzie przejście sama albo dostanie się inaczej. To znaczy - usypiają kolesia, budzą tam, gdzie chce, i po wszystkim ponownie usypiają. Budzą w jego pokoju, w hotelu. Oficjalnie, żeby się tam dostać, trzeba zagadać z Talanem i wiedzieć dokładnie, czego się chce.

Dobra, idziemy do bunkra. A cuda, jakie tam mają, to po prostu przechodzą ludzkie pojęcie! Ale może zacznę od początku. Gdy postacie graczy w jakiś sposób dotrą przytomni do głównego wejścia, zobaczą wielką, można tak powiedzieć, bramę. Wygląda ona jak wielki trybik od zegarka i otwiera się wysuwając na zewnątrz, po czym przesuwą się w prawo. Wszystko to za pomocą siłowników. Przy bramie stoi jeszcze dwóch typów z M16. Na ścianie po lewej jest komputer, za pomocą którego można dostać się do środka, uprzednio otwierając wrota (Trudny test Elektroniki lub Komputerów). Dalej jest korytarz i wszystko wygląda jak ze statków kosmicznych - gładkie ściany, kwadratowe zakręty. Każde drzwi są otwierane poprzez fotokomórki lub na kody w zamkach. Poziomów jest sześć, ale nic nie przeszkadza stworzyć osiem lub dziesięć.

Na pierwszym poziomie są kwatery rdzennych mieszkańców - obecnie prawie puste. Żyją tam spece, o których będzie mowa dalej. Tam też mieszczą się pomieszczenia sanitarne, ambulatoria i centrum dowodzenia schronem. Na tym poziomie mieszka także Rada. Co do Rady, to Jack Foxtin i Juliet Kadyń siedzą tylko w bunkrze. Przyzwyczaili się do tego miejsca i po wyjściu na powierzchnię wraz z Talanem nie spodobało im się to, co zobaczyli i usłyszeli podczas swojej pierwszej wyprawy po informacje. Woleli żyć wizją, jaką pamiętali sprzed wojny. Komunikują się oni z Talanem poprzez intercomy w krypcie i w budynku szeryfa. Do kolejnych pięter prowadzą dwie windy.

Na drugim znajduje się centrum rekreacyjno-rozrywkowe. Mają tam siłownię, wielką salę gimnastyczną, a także niewielki basen, jacuzzi, salę kinową, teatralną i tego typu ciekawe miejsca.



Na trzecim poziomie jest... nie uwierzysz. Sztuczny ogród! Nazywają go Eden Garden. Gdzieś tę nazwę już słyszałem. No, nie ważne. Ogród zajmuje przestrzeń boiska piłkarskiego sprzed wojny, czyli około sto na siedemdziesiąt metrów. A roślinki, jakie tam mają, to fiu fiu! Od warzywek po żmijowca czerwonego (*Echium russicum*). Co to jest żmijowiec? No jakaś roślina, w końcu to ogród, a nie zoo.

Na czwartym poziomie znajduje się wspomniana wcześniej biblioteka. Na wielgachnych regałach poustawiane są książki papierowe oraz te na nośnikach danych: pen-drive'y, mini dyski i dyski twarde. Także na tym poziomie znajduje się ich ta cała odmiadzalnia. To laboratorium odnowy to tylko część całego kompleksu laboratoriów, jakie tam mają. Dalej jest większe, bardziej zaawansowane, gdzie można się kompletnie odnowić i zregenerować organy, uzupełnić braki minerałów w organizmie - taka specjalistyczna kuracja odmładzająca - tylko dla mieszkańców. Jednak gdy zapytać ich otwarcie o istnienie tego drugiego, to twierdzą, że niczego takiego nie ma i jest tylko to, co jest dostępne dla przyjezdnych. Czytaj: posiadających dużo gambli

Na poziomie piątym jest giga wielki warsztat. Tam właśnie znajdują się te zabaweczki, o których tak głośno wszędzie. Bez przerwy pracuje tam kilkunastu speców od ulepszenia broni, kompów, zabawek w rodzaju detektora ruchu czy analizatorów chemicznych, o których nikomu się nie śniło. To właśnie tam to wszystko naprawiają i udoskonalają.

Na szóstym znajdują się pomieszczenie z reaktorem atomowym, który wciąż działa. No cóż. Gdyby nie działał, wtedy to ich całe miasteczko trafiłby szlag. Prawie wszystko zawdzięczają właśnie temu cudeńku. Choć ostatnio mają z nim jakieś problemy. Chyba z chłodzeniem...

Oczywiście wszystko, co jest zawarte w tej teczce, można swobodnie usuwać, dodawać i modyfikować. Mistrzu, jesteś ograniczony tylko swoją wyobraźnią. Miłego prowadzenia w Sandy Hills.

Nowa Profesja Inżynier

Przed wojną ludzie do takich jak ty mówili „panie inżynierze”. Teraz w sumie też często tak mówią. Różnica jest taka, że ty nie ukończyłeś żadnej specjalistycznej uczelni i nie masz dyplomu, który można oprawić w ramkę i powiesić na ścianie, żeby chwalić się kumplom. Za to twoja wiedza jest dużo praktyczniejsza. Najpierw musisz zdecydować na czym się dobrze znasz, bo wiesz, jak ktoś jest do wszystkiego to jest... no właśnie. Co cię kręci? Broń, amunicja? To zapewne jesteś rusznikarzem. Wybuchy i przecinanie kabelków? No dobra, żartuję z tymi kabelkami. Nic nie musisz przecinać, ale przyznaj się, lubisz, jak coś wybuchą? To będziesz saperem. Komputery, programowanie, łamanie zabezpieczeń? Gratulacje, zostałeś inżynierem-programistą. Nie jesteś jakimś tam zwykłym specem. Jesteś mistrzem w swojej dziedzinie!

Wiec, co cię kręci?

Rusznikarz

Twoją specjalnością jest broń palna. Nie musisz dobrze strzelać, nie musisz być najszybszym rewolwerowcem. Wystarczy, że rozpoznajesz kaliber pocisku, słysząc jak kula uderza w ścianę. Pistolety i karabiny nie mają przed tobą tajemnic. Kiedy ktoś przynosi ci spluwę, która zacięła się, według wszystkich ludzi w mieście, na przysłowiowy „amen”, to ty nucisz sobie tylko pod nosem: „nie ma na świecie takiej rury, której nie można



odetkać..." i oddajesz koleśowi naprawiony pistolet. Lubisz zapach prochu i nie sprawia ci najmniejszych problemów robienie pocisków, jeśli tylko masz do tego warunki. Dla ciebie to jak układanie puzzli. Robienie samopałów uważasz za banalną robotę. Broń jest dla ciebie jak kobieta, obchodzisz się z nią delikatnie, dopieszczasz i gwarantujesz drugą młodość. Nawet tym, o które jakieś trepy nie potrafią zadbać i przynoszą ci do warsztatu.

Po prostu jesteś rusznikarzem przez duże „R”.

Wszystkie testy związane z rusznikarstwem, modyfikacją broni, naprawianiem jej itd. masz o dwa poziomy łatwiejsze.



Saper

Od dziecka lubiłeś wybuchy. Kiedy budowałeś z klocków wieżę to tylko po to by ją zniszczyć przy akompaniamencie udawanego przez ciebie dźwięku wybuchu. Dorosłeś, ale niewiele się zmieniło. No, może poza tym, że już nie musisz markować dźwięku. Znasz się na materiałach wybuchowych jak nikt inny. Wiesz jak zrobić bombę z opóźnionym zapłonem albo fajerwerki. Potrafisz zakładać wybuchające pułapki-niespodzianki i wiesz, który kabelek przeciąć kiedy na liczniku wyświetla się ostatnie „10 sekund”. Zdasz sobie sprawę, że dynamit przy wysokiej temperaturze się łuszczy, wiórki magnezowe spalają się bardzo jasnym płomieniem, a nitrogliceryny nie powinno się wlewać do shakera. Widziałeś jak twoim kumplom o podobnych zainteresowaniach urywało ręce i wiesz już co znaczy „bezpieczna odległość”. Wiesz także jak szybko trzeba spierdzielać aby taką osiągnąć. Dodatkowo opracowałeś doskonały chemiczny środek czyszczący ludzką skórę z sadzy, który nie niszczy rąk. Naprawdę przydatny dla ludzi z twojej branży.



Łap beczkę z prochem i w drogę! Świat jest pełen pustostanów które na ciebie czekają...

Wszystkie testy związane z materiałami wybuchowymi, konstruowaniem ich i rozbrajaniem masz o dwa poziomy łatwiejsze.

Komputerowiec

Kochasz komputery i elektroniczne gadżety. Nie wyobrażasz sobie, jak mógłbyś funkcjonować bez prądu i swojego laptopa. Twoją pasją jest wymienianie dysków twardych i płyt głównych w komputerach. Programowanie to dla ciebie fajna zabawa i wolisz pisać kodem binarnym zamiast normalnymi literkami. Wiesz co oznaczają skróty mp3, JPG, Doc, Bios. Zdasz sobie sprawę z różnicy między Windowsem a Linuxem. Dodatkowo posiadasz wyjątkową umiejętność rozumienia humoru informatycznego. A to naprawdę nie byle co. Ponadto nie masz też większych problemów z naprawieniem miksera bądź pralki czy też założenia alarmu w domu. Kable, prąd, komputery i elektronika to cały twój świat. Jeszcze tylko kilka lat i złamiesz Molocha. Jeszcze troszkę... A póki co, można sobie poukładać pasjansa.





Wszystkie testy związane z komputerami oraz oprogramowaniem masz o dwa poziomy łatwiejsze.

PODSUMOWANIE

I tak oto dobiegamy do końca. Mam nadzieję, że chociaż część informacji tutaj zawartych zdecydujesz się wykorzystać na własnych sesjach. Mam także nadzieję, że spodobało Ci się to co dostałeś w tym fanbooku – zrobionym przez fanów dla fanów.

Jeszcze mała prośba – jeżeli spodobała Ci się nasza praca to wybierz jakąś ładną widokówkę z fotografiami Twojego miasta i wyślij ją na adres:

Michał Romaniuk
ul. K. Jagiellończyka 3/7
21 – 300 Radzyń Podlaski

Nie musisz nic pisać – sama kartka będzie oznaczać, że doceniłeś naszą pracę. Ja zadbam aby wszyscy pozostali wiedzieli ile tych pocztówek dotarło i z jakich miejscowości.

Oprócz tego zapraszamy na forum Wrót Wyobraźni i zachęcamy do wyrażenia swej opinii w odpowiednim temacie.

Do zobaczenia na Pustkowiach!

Szczegółowe informacje o Autorach:

- Rozdział 1 – Wprowadzenie – Michał „de99iał” Romaniuk
- Rozdział 2 – cyborgizacje – Michał „de99iał” Romaniuk
- Rozdział 3 – Gadżety – Jakub „Crow” Juchniewicz, Dawid „Nathan Grawesh” Kozłowski, Michał „de99iał” Romaniuk
- Rozdział 4 – Arsenał – Dawid „Nathan Grawesh” Kozłowski
- Rozdział 5 – Land Warrior – Adam „Kurier” Duray
- Rozdział 6 – Leczenie – Jakub „Crow” Juchniewicz, Mateusz „BlackAlphał” Tomkiewicz,
- Rozdział 7 – Sprzęt Ciężki – Rogal, Jackal
- Rozdział 8 – Sandy Hills – FanTomas; Profesja: Inżynier – Jakub „Kołek” Kołecki, Dawid „Nathan Grawesh” Kozłowski
- Ramki – Dawid „Nathan Grawesh” Kozłowski; Ziobr, Jakub „Kołek” Kołecki; Michał „de99iał” Romaniuk