

New RPG Order

Prezentuje

Neuroshima - Łowca Mutantów, Zabójca
Maszyn



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: shohei
Skan.....: shohei
Edycja/składanie.....: shohei
Liczba stron.....: 121
Rozdzielczość.....: 1845x2690
Wydawnictwo.....: Portal
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2006
Data release'u.....: 2007.11.29

Opis:

Podwójna księga profesyjna Łowca Maszyn / Zabójca Mutantów została ukończona i trafiła do druku. Bitwa została wygrana, ale wojna nadal trwa - na horyzoncie widać już zarysy Bestiariusza, Mutantów - alternatywnej podstawki dla graczy-mutków oraz uwaga!, antologii opowiadań ze świata NS. Wracając do najnowszej, profesjonalnej księgi - dodatek jest obszerniejszy niż po prostu "Gladiator razy dwa" (48 stron), ma bowiem 120 stron, a to już solidny kawał książki.

Info :

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

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją.

Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas :

newrpgorder@gmail.com.

 **NEUROSHIMA**

ŁOWCA MUTANTÓW ZABÓJCA MASZYN



sto sposobów na molocho



NEUROSHIMA

POSTAPOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA

Autorzy dodatku:

Konstanty Aresiewicz, Rafał Szyma

Pomoc:

Marek „Mar_cus” Szumny, Marcin „Perplexer” Oleszak,
Michał Oracz

Ilustracje:

Sławomir Maniak, Daniel Grzeszkiewicz,
Michał Oracz, Radosław Polackiewicz

Ikony: Tomasz Jędruszek, Radosław Gruszewicz

Ilustracja na okładce:

Daniel Grzeszkiewicz

Korekta:

Rafał Szyma

Skład:

Michał Oracz



Ta książka w całości ani w żadnej części nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy. Jakiegokolwiek podobieństwo postaci przedstawionych w tej książce do osób żyjących jest całkowicie przypadkowe.

Wydawca: Wydawnictwo Portal
ul. św. Urbana 15; 44-100 Gliwice
tel./fax. (032) 334 85 38
www.wydawnictwoportal.pl
portal@wydawnictwoportal.pl

Oficjalna strona gry: www.neuroshima.pl
Oficjalny portal Neuroshimy: www.neuroshima.org
Patronat: www.wrota.com.pl

ISBN: 83-60525-01-3



Spis treści

ŁOWCA MUTANTÓW	3
Ja, łowca mutantów	4
Z krwi i kości	17
Nowe Cechy z Pochodzenia	18
Nowe Cechy z Profesji	21
Formularz	22
Sztuczki	23
Choroby zawodowe	25
Blizny	27
Sprzęt	29
Świat w pigułce	41
 ZABÓJCA MASZYN	 53
Ja, łowca mutantów	54
Z krwi i kości	63
Nowe Cechy z Pochodzenia	64
Nowe Cechy z Profesji	67
Formularz	68
Sztuczki	69
Choroby zawodowe	70
Blizny	73
Sprzęt	75
Świat w pigułce	83
 SPOSOBY NA MOLOCHA	 95
Przed starciem	96
Style polowania	99
Triki	105

ŁOWCA MUTANTÓW





Ja, łowca mutantów

Łowcy mutantów to kolesie od brudnej roboty. Chcesz zostać jednym z nich? To bardzo ciekawe - żaden normalny człowiek nie zabierałby się za robotę polegającą na urządzaniu rzezi, wylapywaniu odmiennej i świeceniu oczami przed nie kumającymi niczego pacjentami z pacyfami na koszulkach. No to co - ciężkie dzieciństwo? Żądza zemsty? Psychopatyczna natura? Coś innego? Nikt nie jest za bardzo popieprzony, by zostać łowcą mutantów.

Wybierając profesję łowcy mutantów, wdepnąłeś w gówno po uszy. Ludzie mają w sobie coś takiego, że jak im się coś nie podoba, to wolą tego nie widzieć. A teraz cały świat nie za bardzo jest do podobania. Różni goście różnie sobie z tym radzą. Stany roją się od zaćpanych maniaków Tornado, ale to nie jedyny sposób. Sąsiad moich staruszków w ogóle nie przyjął do wiadomości, że świat się sychnął i od trzydziestu lat próbuje dodzwonić się do mleczarni z zażaleniem, że nie przywożą mu butelek pod drzwi. Niektórzy poświęcają się budowie nowego, lepszego świata, albo po prostu żyją z dnia na dzień. Tylko że do tego ktoś musi zająć się gównem, którym ten świat jest przesiąknięty. A wiesz - kto rusza gówno, nie może nie zaśmierdnąć.

Nasza robota jest po prostu parszywa. Mutki lubią chować się tam, gdzie żaden człowiek by nie zaglądnął - na bagnach, w ostępach Neodżungli, w na wpół zrujnowanych podziemiach miast. Trzeba wejść na ich teren, jeśli chce się dotrzeć do samych korzeni plugastwa. Jeśli tam coś cię dopadnie, już po tobie - nikt nie ruszy ci z pomocą.

Może zdarzyć się tak, że wykaraskasz się z jednego czy drugiego piekiełka. Ale samo ujęcie z życiem to nie

wszystko. Na łowcach ciąży piętno ściąganych przez nich istot. Kolejne rany, przez które sączą się jady i trucizny, nieodwracalnie wyniszczają organizm. Doświadczony łowca nader często jest tak naprawdę ciężko chorym, gnijącym wrakiem człowieka. Między bajki włoż obraz łowcy jako uśmiechniętego bohatera niezliczonych pojedynków - happy endy jakos nas omijają. Jeśli wygrywamy, to bitwy, nigdy wojny.

Pewnie dlatego najsilniejszą siłą pchającą nas na kolejne, nieraz samobójcze misje, jest nienawiść. Ani żądza gambli, ani dość wątpliwy prestiż łowcy nie daje takiego kopa do działania, jak jej płomień. Nader często łowcy nie znają innego podejścia do swojej pracy, jak właśnie emocjonalne. Trudno zachować neutralny stosunek do mutantów, jeżeli na co dzień obcuje się z ciałami ich ofiar, tymi, którym nie zdołamy już pomóc.

I jak, wchodzisz w to?

Szkółka niedzielna

Niektórzy wyobrażają sobie, że łowcę mutantów zostaje się ot tak sobie - od mutantu do mutantu i już masz wprawę. Jasne, każdy kolejny schwytyany czy rozpieprzony mutek to nowe doświadczenia, z których warto wyciągnąć wnioski. Tylko że gdyby to polegało wyłącznie na tym, łowcy już dawno byłiby istotami wyłącznie z legend. Bo tego typu nauka to już wyższa szkoła jazdy - najpierw trzeba się do roboty przygotować.

Najczęściej działa tu system mentorski - łowca bierze sobie kogoś na ucznia i przekazuje mu to, co sam wie. Słyszałem też o szkółce łowców - prowadzi ją jakiś emeryt na pograniczu Teksasu i Missisipi. Tylko ilu szczęściarzy miało z nią styczność - dwudziestu, trzydziestu?



Poza tym zlecenia łowców są tak różnorodne, że nauczyć się czegoś wartościowego można praktycznie od każdego specja. Nie od rzeczy będzie terminowanie jakis czas u myśliwego - zdaniem niektórych mutki to po prostu bardziej wymagająca zwierzyna. Gdy nauczysz się tropić i oporządzać odmieńców, może warto by się rozglądać za jakimś medykiem? Warto wiedzieć, jak dobrać się do gruczołów produkujących adrenalinę albo jak najskuteczniej oczyścić ranę z trucizny.

Życia zabraknie na nauczanie się wszystkiego, co potrzebne. To smutny fakt - idealny łowca mutantów powinien być wszechstronny, tak jak różnorodne są mutanty. A że nie ma idealnych, pozostaje liczyć na swoje umiejętności i na to, że w pobliżu akurat będzie jakiś spec. Po prostu nie marnuj okazji na nauczanie się czegoś nowego, dobra? Nie można znać się na wszystkim, ale warto przynajmniej wiedzieć, czego się nie umie.

Eksterminacja

Całkiem sporo łowców ujmuję sprawę prosto: łowca ma zabijać zmutowane potwory - po to właśnie istnieje. Powinnością jest uśmiercanie każdego napotkanego pieprzonego dziwoląga, wybijanie do nogi, masakrowanie, miażdżenie, niszczenie i wreszcie dbanie o to, ażeby nie przetrwał nawet jeden.

Konkretne podejście, nie? I nic dziwnego - wielu uważa takie postawienie sprawy za jedyne słuszne. Niestety -

łowcom mutantów nie zawsze zdarza się radosna rozpierducha w stylu zabójców maszyn. Cholernie im zazdrośnie - maszyny to taki wdzięczny obiekt do niszczenia - walka z nimi to jasna i prosta sprawa. To my jesteśmy ci dobrzy, a one to złom, który "żyje" zupełnie wbrew naturze, więc trzeba go rozmienić na części. W naszym fachu wszystko jest bardziej pogmatwane. Dopóki walczysz z tępymi zwierzakami, którym Moloch i radiacja namieszały w DNA dodając więcej pazurów i innych świństw, dopóty wszystko jest ok. Ale cała masa mutków niewiele różni się od ludzi i nagle stajesz się sędzią, który ma wydać wyrok: jesteś mutantem, giń!

Są tacy, którzy ściśle określili, jakich mutantów absolutnie nie będą tolerować. Przykładowo uparli się, że ludzie mają pozostać ludźmi według przedwojennej normy - bez żadnych dziwacznych domieszek. Dbają o czystość rasy i jeśli tylko wyniuchają, że jest w tobie coś z mutka, od razu wysłają cię na tamten świat. Czasem specjalizacja idzie jeszcze dalej - są łowcy ścigający tylko i wyłącznie różne typy mesmerytów, są tacy od cyborgów pokroju Borgo - cała reszta może ewentualnie ująć z życiem, ta wybrana grupa - za nie w świecie.

Ekstremiści stawiają sprawę jasno: To, na co polujesz, to nigdy nie są ludzie. To potwory. Nieważne, czy chodzi o krzyżówkę aligatora ze słoniem, czy o coś, co różni się od ciebie tylko bionami pławnymi między palcami. To, że potwór potrafi mówić, grać na mandoli-

Łowca mutantów zajmuje się mutantami, nie? Ale zwykle tak to jakoś wychodzi, że każdy ma swój pomysł na to, co by tu z tymi mutkami zrobić. Jedni nie mają wątpliwości i tylko opróżniają magazynki, inni kombinują, jak by tu się w tym biznesie dorobić, jeszcze inni po prostu zbierają okazy do swojego Wielkiego Atlasu Mutków. A całkiem spora ekipa zajmuje się po trochu wszystkim - nie można sobie pozwolić na fanaberie, gdy żołądek przykleja się do kręgosłupa i cichutko płacze, że nikt o nim nie pamięta. Upraszczając sprawę można powiedzieć, że na mutanty można polować, albo je łowić - warto więc nauczyć się i jednego i drugiego, a potem samemu zdecydować, co komu bardziej pasuje. Pewnie zazwyczaj i tak będzie się zdarzać trochę roboty z tej, a trochę z tamtej działki.



nie i cytować Arystotelesa, w żadnym razie nie może przesłonić ci prawdy. To nie ludzie! Nie można się z tym przyjaźnić, ani wchodzić w układy. Jedynym wyjściem jest całkowita anihilacja. Może takie coś żyć wśród ludzi i niby być niegroźne, ale wiedz, że prędzej czy później da o sobie znać umysł wykrecony tak jak ciało. Prymitywne instynkty pobudzone przez mutacje wezmą górę i rozpocznie się rzeź. Wybór jest prosty: albo my, albo te rzeczy.

Gości z takim nastawieniem do sprawy nie jest znowu aż tak dużo. Zresztą - może to i lepiej. Wiesz, świat raczej nie staje się lepszym miejscem, gdy chodzi po nim kupa twardzieli zainspirowanych średniowieczną inkwizycją. Poza tym nie da się ukryć, że mutki stały się integralną częścią Zastranych Stanów, a nawet - w niektórych rejonach - integralną częścią ludzkich społeczności. Mało to miejsc, w których garstka "czystych" ludzi - starców, rodzin z dziećmi - żyje tylko dlatego, że utrzymują ich sąsiedzi - mutanci? Nie słyszałeś o mutkach, którzy tym tylko różnią się od ludzi, że potrafią leczyć dotykem? Niejeden z nas miał za sąsiada mutantą i z tego powodu nie otwiera ognia na sam dźwięk tego słowa. Najczęściej łowcy zajmują się likwidowaniem tych mutków, które rzeczywiście komuś zagrażają: bestie, fanatyków ciętych na ludzi, itp., albo tymi tylko, na których mają zlecenia. A słyszałem i o gościu, który tkwi w tym interesie tylko i wyłącznie z powodu ćpania. Facet ma patent na przetwarzanie gruczołów mutantów w dający niesamowity odlot proszek. To chyba najbardziej

pracowity łowca Zastranych Stanów - nie może sobie pozwolić na wakacje. Po prostu musi ubić parę mutków w tygodniu, inaczej nie dostanie swojego papu i nie będzie mógł "normalnie" funkcjonować. Kiepska sprawa - wędrujący z pogromcą i całą resztą arsenału ćpun - nie chciałbym go spotkać, gdy jest na głodzie.

Zemsta

W Zastranych Stanach roi się od kandydatów na mścicieli. Jednym spokojne życie spartolili bandy gangsterów, innym oddziały żołnierzy rekwirujące co popadnie, a jeszcze innym mutanci - i z takich właśnie ludzi często wyrastają łowcy mutantów. Jak myślę o co słynniejszych eksterminatorach mutantów, to właściwie każdy z nich podchodzi do sprawy cholernie osobiście. Nic tak dobrze nie rozwiewa moralnych wątpliwości jak niezapłacony rachunek z przeszłości. Weź na przykład Ozzy'ego Trepą. Gostek wychował się na barce pływającej po Missisipi i pewnie wyrósłby na zwykłego, twardego rybaka, gdyby nie pływający spaczeńcy, którzy pewnego dnia wtargnęli na łódź. I zrobili to ze skutkiem śmiertelnym dla całego klanu Trepów - a że ponad wszystko ukochali sobie świeże mięso, nic dziwnego, że w małym Ozzym pozostała zadra nie do zagojenia. Facet jest nieuleczalnie cięty na mutantów, jak zresztą cała masa jemu podobnych. Głęboka nienawiść do pomiotu Molocha nie pozwala zaprzestać polowania. Mściciele z inkwizytorską pasją ścigają muta-

Widziałeś kiedyś, co robi kot ze złapaną myszą? Nie zabija jej od razu. Bawi się nią. Podrzuca, wypuszcza, pozwala trochę odbiec i znowu dopada, uderza łapą i znów podrzuca... aż mu się znudzi. Czasem nawet nie zje myszy, tylko idzie złapać sobie następną. Taka zabawa w śmierć. Wyobraź sobie jednak, że to ty jesteś tą myszą, a kot ma trzy metry wzrostu i pancerne pięści. Trzaskając cię nimi śmieje się i ludzkim głosem namawia, żebyś próbował uciec. Jeżeli jesteś zbyt żwawy, kilka uderzeń w tył głowy albo w kręgosłup znacznie cię spowolni. Zawsze też może wyrwać ci nogę albo wydłubać oczy. Potwory zdecydowanie potrafią się dobrze bawić.



cje w każdej postaci, albo tropią wybrany tylko rodzaj, całą resztę ewentualnie sprzątając przy okazji.

Robota jak każda inna

Są goście, którzy podchodzą do sprawy z większym dystansem. Dla nich jest to robota jak każda inna - po prostu znają się na eksterminacji mutków, więc czemu mieliby robić coś innego. Jeżeli nie jesteś zaślepiony nienawiścią, możesz pozwolić sobie na trochę luzu. Nikt nie każe ci tępić wszystkiego, co się rusza i nie występuje w przedwojennych podręcznikach biologii. Czasami lepiej zajmować się tylko wybranym typem potworów.

Tam, gdzie żyją ludzie, pojawiają się też małe, wredne stworzenia, które świetnie się czują w roli pasożyta. Kiedyś problem był tylko ze szczurami, myszami, pluskwami i tego typu świństwem, w każdym razie niczym większym od dziczającego kundla. Całkiem nieźle miały się szczurołapy - niby robota kiepska, ale przynajmniej zawsze potrzebna. Dzisiaj jest tak samo, z tą tylko różnicą, że przybyło pasożytów naprawdę groźnych. Takie na przykład

techmorwy - niektóre miasteczka przeżywają prawdziwe ich plagi. Pewnego dnia znikąd pojawia się masa ciekawych gambli - telefaksy, beczki, kartony - wszyscy są szczęśliwi jak Miami czyk na dachu aż do czasu, kiedy okazuje się, że cały ten sprzęt ma obsesję na punkcie złożenia w tobie jaja. Wtedy wszyscy na gwałt potrzebują specjalisty.

Kolesi sprzątających to wszystko, co konkuruje z przedwojennymi gatunkami do miana pasożyta, spotkasz przede wszystkim w większych miastach i osiedlach. Robota sama z siebie nie przynosi wielkich kokosów. Tyle że włóczenie się po ruinach, piwnicach i domach w poszukiwaniu ukrytego ścierwa daje dostęp do znajdujących się tam prawdziwych gambli. No i nie można zapominać o tym, że na usługi kogoś takiego zapotrzebowanie nigdy nie wygasa. A jeden mój znajomek, Harry Cide, nie wychylał nosa poza tę działkę tylko dlatego, żeby - jak mówił - móc spać spokojnie. Gdy sprzątasz kanały z robactwa, nie musisz się martwić o to, czy zabijasz prawie-człowieka, wrażliwą, choć odmienną istotę, itp. - po prostu robisz swoje.

Gamble

Od łowcy mutantów wbrew pozorom chce się nie tyle rozwalania mutantów, co rozwiązywania konkretnych problemów. Jeżeli ktoś wynajmuje cię, żebyś pozbył się stada mutków nekających jego teren, to choć bardzo ucieszy się na widok każdego truposza, nie uzna zadania za wykonane tak długo, jak choćby jeden mutek kręci się po okolicy. Z drugiej strony to jest niezły bluff - przynieść głowę jakiegos leszcza, zgarnąć gamble i wynieść się, zanim goście zakumają, że wcale nie jest jeszcze po sprawie.

Nie licz na to, że każdy, kto zdecyduje się skorzystać z twoich usług, zleci ci godne twojej życiowej misji zadanie. Dwa szczury w miejskiej kanalizacji, popromienne dziwadlo podkradające wyrzucone resztki, czy sąsiad, który po prostu miał wypadek w dzieciństwie - to twoja szara codzienność. Nie chwalebne misje w samym sercu Neodżungli, lub w którejś z enklaw Molocha, takie misje to rzadkość. Zresztą - co tu dużo mówić - dzięki temu da się w tym fachu trochę dłużej pożyć. Niestety - "trochę dłużej" wcale nie oznacza "długo" - nieraz proste tępienie szczurów przemienia się w walkę na śmierć i życie z czymś, co jednak zwykłym szczurem nie jest.

Tego typu sprawy przyniosą ci pewnie od 10 do 50 gambli za dzień. Jeżeli masz do czynienia z unikalnym mutantem, przed którym drży cała okolica, możesz zażądać znacznie więcej. Sterroryzowani mieszkańcy pewnie zrobią wrzutkę, żeby zebrać tych kilkadziesiąt gambli, które należą się za głowę takiego stwora. Aha - przy negocjowaniu umów uważaj z określeniem "za głowę". Pewien łowca nieźle się przejechał, gdy okazało się, że żaden z upolowanych przez niego dziwolągów nie miał niczego choćby zbliżonego do łba. Macki owszem, oczu mnóstwo, nawet grzebień by się znalazł, ale głowy ni w cholerę.



Niemalą jest też gości od wszystkich - takich, co włóczą się z miejsca na miejsce i chwytają się za robotę, jak tylko jakąś znajdą. A jeśli akurat w mutantów nie obrodziło, podejmą się dowolnego zlecenia, choćby miało ono polegać na sklepaniu mordy sąsiadowi. To skrajnie pragmatyczne podejście - nie ma idei, jest za to zapotrzebowanie na gamble.

Hycle

No dobra - powiesz - ale mutantów wcale nie trzeba od razu posyłać do piachu. Przecież spora część z nich może być całkiem przydatna. Szkoda takiego homara na nawóz - równie dobrze może przecież harować w polu. Łowcy mutantów zajmujący się wyłapywaniem żywcem mutków, zwani są często - nie bez pogardy - hyclami. Tego typu robota trafi się prędzej czy później każdemu łowcy, jednak niektórzy uczynili z niej swój sposób na życie.

Są hycle, którzy specjalizują się w łapaniu zmutowanych zwierzaków. Nie ma ich znowu aż tak wielu, bo przecież mało kto potrzebuje do ogródka prze-rośniętego aligatora. Ale że niejednen menadżer gladiatorów chciałby zbić majątek na walce z prawdziwym potworem, a nie brakuje też popieprzeńców kompletujących swoje bestiaria, warto przy nadarzającej się okazji schwycić mutka żywcem, zamiast od razu wypruć mu flaki.

Są i tacy, którzy starają się łapać żywe mutki prawie że bezinteresownie.

To znaczy jasne, też biorą za nie gamble, ale robią to w szczytnym celu. Jest w Stanach parę takich miejsc i takich gości, którym zależy przede wszystkim na poznaniu nowych mutacji, dróg rozwoju istniejących i tendencji rozprzestrzeniania się poszczególnych gatunków. Do tego nie trzeba być jajogłowym teoretykiem z Posterunku - niektórzy badacze wybierają aktywny sposób gromadzenia materiału.

Dla badacza schwytanie czy uciekanie mutka to sprawa drugorzędna - czy raczej - środek do celu. Tak naprawdę chodzi mu o to, by władować na stół operacyjny czy do izolatki taki typ mutka, z którym styka się po raz pierwszy. A najlepiej, żeby w ogóle jako pierwszy człowiek w Stanach. Im więc mutek rzadszy, tym lepiej. A jakoś tak się składa, że niespotykana, zielonowłosa odmiana gigamuta nie jest tak podniecająca, jak superinteligentny i śmiertelnie niebezpieczny sombre z załączkami telepatii. Niełatwo jest być dziś hoby-stą.

Handlarze niewolnikami

Jednak najliczniejszą grupę hycli stanowią handlarze żywym towarem. Handel niewolnikami to, zwłaszcza na południu Stanów, niesamowity biznes. Popyt na mutki jest ogromny, a gamble z nich warte są podjęcia ryzyka. Tyle że robota bywa naprawdę gówniana. Zginąć można tak samo łatwo, jak przy eksterminowaniu mutków, a do tego łatka łowcy niewolników jakoś nie

Hycle? Banda kretynów kalająca dobre imię profesji. Nazwano ich tak ze względu na to, czym się zajmują, jak i z racji metod, jakie stosują. Kiedy obserwuje się ich przystępujących do działania, od razu można zauważyć, iż zachowują się jak stado zdziczałych, wygłodniałych psów, którym ktoś rzucił ochlap. Każdy chce wyrwać jak największy kęs dla siebie i robi w tym celu wszystko.

Nie można pozwolić im żyć tak samo jak odmieńcom, stanowią takie samo zagrożenie. I w imię czego? W imię przeklętych srebrników. Całe szczęście, że równie często padają ofiarami mutantów jak i siebie nawzajem. Chęć zdobycia jak największej kupy gambli przesłania im cały świat.

- Robbie Gordon, zwący siebie "prawdziwym" łowcą mutantów



wzbudza zaufania. Jeśli zależy ci na tym, jak cię widzą inni, spodziewaj się raczej niechęci niż podziwu.

Zanim w ogóle zabierzesz się za łapanie konkretnego odmienca, musisz ocenić, czy w ogóle będzie się nadawał na niewolnika. Odpadają wszystkie chucherka, ale i z megamutanta nie będziesz miał pożytku, jeżeli naszpikowany jest bajerami do zabijania. Gdy jakiś czas temu na południu pokazała się spora grupa tępawych mięśniaków, z Hegemonii ruszyło jej naprzeciw całe stado łowców. To była krótka piłka - tydzień później każdy ocalały mutek tkwił już w kajdanach. I co się okazało? Wyszło z tego jedno wielkie gówno, bo mutasów nie dało się absolutnie niczego nauczyć. Nie mogli zakumać nawet obsługi cepa - ich mózgi jakoś nie przyswajały wiedzy. Wybito je w końcu do nogi na arenie.

Jest taka drobnostka, o której lepiej nie zapominać. O ewentualnego kupca warto zatroszczyć się jeszcze przed wyruszeniem na łowy. Bo wiesz - jak już złapiesz mutasa, albo całą ich rodzinę, pewnie minie trochę czasu, zanim zobaczysz za nie gamble. A głupio tak patrzeć, jak ci mutek zdycha z głodu tylko dlatego, że nie znalazł się na niego nabywca.

Hycle łapiący niewolników nie bez powodu cieszą się złą sławą. Złapać mutka zazwyczaj jest dużo trudniej niż zwykłego człowieka, a nie każdy łowca handlujący żywym towarem bierze poprawkę na zasady moralne i dobro ludzkości. Skrajny przykład znalazłbyś jeszcze półtora roku temu w Haarszire na zachodzie Teksasu - była tam "farma" Doktora Weeble'a. Facet łapał i sprzedawał wszystkich jak leci, wmaľwając klientom, że to mutanci. Jeśli nawet po mutacji nie było ani śladu,

Zarób na mutku

Jeśli namęczyłeś się i wreszcie masz mutantą w klatce, warto wiedzieć, co w ogóle można z nim zrobić.

Niewolnicy - Większość rozumnych i w miarę potulnych bestii trafia na targi niewolników. Po wdrożeniu w zajęcie może taki trafić do kopalni, kamieniołomu, na farmy - do wszystkich tych głównianych prac, które mało kto wykonuje z własnej woli. Jeżeli chcesz, żeby normalny człowiek pracował dla ciebie w takich warunkach, musisz mu dobrze zapłacić albo uciec się do tej czy innej formy przemocy. W niektórych rejonach rzeczywiście mnóstwo jest takich sytuacji - spójrz choćby na Federację Appalachów. Lepiej więc sprawić sobie niewolnika, który harował będzie tylko za żarcie wystarczające mu do przeżycia. A że mutki często lepiej od ludzi znoszą życie w ekstremalnych warunkach, wielu inwestuje tylko w tego typu siłę roboczą. Pewnie - ryzyko jest większe, ale dobry bat każdego, nawet mutka, nauczy pokory.

Gladiatorzy - Schwytałeś coś, co za cholerę nie nada się na robota? A umie toto przynajmniej zabijać? Bo jeśli tak, to zapewne znajdziesz kupca na jednej z niezliczonych aren rozsianych po całych Zastranych Stanach. Nieważne, czy chodzi o krzyżówkę wilka z hipopotamem, czy niesamowicie cwanego cyborga - jeśli tylko prezentuje się dobrze na scenie, możesz za niego wyciągnąć nieźle gamble.

Bestie najczęściej są okaleczane. Wielu szefów aren nie chce nawet słyszeć o jadowych kolcach, atakach mentalnych i innych niestandardowych akcjach - bestie mają po prostu groźnie wyglądać i dać się pokonać w emocjonującym pojedynku. Z drugiej strony pewnie znalazłoby się - głównie w Hegemonii - parę cyrków biorących wszystko jak leci, bez względu na związane z tym ryzyko - taki już urok tamtej okolicy.

Zastanów się tylko dobrze przy sprzedawaniu naprawdę niebezpiecznych stworów. Bo wiesz, to że ty coś ujarzmiłeś, nie znaczy jeszcze, że gladiatorzy też dadzą temu radę. Niektóre bestie, nawet okaleczone, potrafią nagle znaleźć w sobie energię na naprawdę bombowy występ. Pewnie byłoby ci przykro, gdyby twój pupilek za jednym zamachem rozpieprzył gladiatora, zagrode i widownię.

Za niezłą, ale dość często spotykaną zmutowaną odmianę zwierzęcia nie dostaniesz raczej więcej niż pięćdziesiąt gambli. Unikatowa, imponująca bestia pewnie przyniosłaby ci minimum stówkę, a warto by się potargować o dużo więcej. Inteligentne mutki z wrodzonym agresorem idą jak woda - zwykłego frajera z dodatkową kończyną i pazurami sprzedasz pewnie gdzieś za 60-80 gambli, a prawdziwego twardziela w stylu Borgo przehandlujesz może nawet za trzy stówki!



gość pakował delikwenta na stół operacyjny i "poprawiał" ten niefortunny stan rzeczy. Sprawa wreszcie wyszła na jaw, gdy któryś farmer rozpoznał w "mutancie" zaginionego krewniaka. Dziś Weeble jest poszukiwany przez sędziów, a w Teksasie dają za jego głowę tysiąc gambli.

Łowca łowcy nierówny

Mutki to cholernie praktyczne stworzenia - dostosowały się do życia w chyba każdym środowisku. Nie da się zawsze być świetnym w tropieniu ich na każdym terenie. Zupełnie innymi umiejętnościami będzie dysponował ktoś, kto całe życie uganiał się po pustyniach, a innymi - koleś z lasów czy z miasta.

Łowca z pustyni ma poważniejszego przeciwnika od mutków. Najpierw musi stawić czoła śmiertelnie groźnej naturze. Niby podobnie jest w dziczy, a jednak zagrożenia są zupełnie inne. Łowcy mutantów działający w terenie są często odpowiednikami przedwojennych myśliwych.

Ale łowienie mutantów nie oznacza wyłącznie brodzenia po kolana w bagnie. Miejski łowca nie zawsze może pozwolić sobie na użycie całego arsenału, jaki ma pod ręką. Ciasne zaułki, niezliczone pustostany, niekończący się labirynt kanałów - wszędzie tam mutki mogły uwić swoje gniazdo. Tymczasem tuż obok mieszkają ludzie i w swojej pracy jest więc związany zwyczajami panującymi w danej społeczności. Problem nie leży tylko w braku możliwości rzucania na lewo i prawo granatami. W wielkich miastach czeka na łowców zupełnie odmienny typ mutantów. Wyobraź sobie, że twoim przeciwnikiem jest mesmeryta żyjący w Vegas. To już nie jest kwestia zwykłego tropienia - tu zaczyna się prawdziwe śledztwo. A jeśli do tego mutant, wyko-

rzystując swoje niezwykle zdolności, dochrapał się niezłej pozycji wśród bossów, będziesz miał naprawdę przerabiane. Nic dziwnego, że niejeden łowca-król bezdroży za nic w świecie nie zapuścił się za mutkami na teren zabudowany.

Mutki - do wyboru, do koloru

Po świecie szwenda się tyle zmutowanych dziwolągów, że czasami zastanawiam się, czy jeszcze w ogóle można mówić o normalnych, przedwojennych gatunkach.

Na niektóre ze stworów, o których jeszcze trzydzieści lat temu nikomu się nie śniło, nawet nie będziesz polował. Przyzwyczailiśmy się do wachaczy, nie wzruszają nas specjalnie gankory, chociaż nie ma wątpliwości, że to zwyczajne mutki. Tę część nowej fauny możesz sobie odpuścić. Co innego techmorwy, szczególnie czy choćby zmutowane psy. Jakis jajogłowy z Posterunku upierał się, że z biologicznego punktu widzenia mają taki sam status jak szczuromalpski z frontu. Moim zdaniem ktoś powinien mu zafundować randkę sam na sam z techmorwą. To, co by się z takiego spotkania narodziło, z pewnością wyprostowałoby mu poglądy.

Jeżeli rozpoznasz w danym mutku zwierzaka, sprawa nie wygląda aż tak tragicznie. Nie mówię, że ten rodzaj to bułka z masłem - nie są one wcale mniej śmiertelne niż cała reszta. Można się jednak poczuć przy nich o tyle bezpieczniejszym, że dane gatunki reagować będą w podobny sposób. Po zmutowanym pudlu możesz się spodziewać, że skoczy ci do gardła, zawyje na kumpli, żeby mu pomogli, ale w zasadzie to wyczerpuje jego repertuar. Chyba, że okaże się być unikatem i zafunduje ci jazdę, której bynajmniej się nie spo-



dziewasz. To jednak musisz brać pod uwagę przy każdym mutku - taka już pieprzona specyfika tej roboty.

Gdyby wszystkie mutki były tylko podmienionymi zwierzakami, nie byłoby jeszcze tak źle - daliśmy radę mamutom i szablozębnym kociakom, daliśmy i im. Tyle że to tylko gdybanie - wszędzie znajdziesz odmieńców, przy których szczegółów to niemal domowy pupilek. Chcesz przykładu? Proszę bardzo. Dzikie plemiona mutantów - połączenie instynktu stadnego z, było nie było, inteligencją - i to taką, która nie musi oglądać się na wspomnienie o cywilizacji. Jeżeli jesteś jeszcze w miarę normalny, zabijanie budzi w tobie jakieś opory - dla nich jest to normalka, powód do dumy i droga do polepszenia swojej pozycji w stadzie. Wojownicy Lodu, skarłałe plemiona Neodżungli,

kryjące się po ruinach szczepy neandertali, którzy mogą nie znać nawet dziesięciu słów, ale za to mają milion sposobów zastosowania pałki. Stworzyły te, jak już mówiłem, żyją głównie w stadach i stadami atakują. W dodatku nie ma co liczyć na atak z ich strony, jeśli nie będą mieli przewagi. Atak całą masą - to ich taktyka.

Albo weź tych mutantów, którzy dorównują ludziom inteligencją. Jeśli by zdać się na logikę, to w walce z przeciwnikiem nie mniej inteligentnym niż ty sam, w dodatku przewyższającym cię ponadludzkimi zdolnościami, twoje szanse są cienkie jak dupa węża. Taka sytuacja naprawdę daje odczuć, że ludzkie to gatunek zagrożony rychłym wymarciem. Że coś jest na rzeczy w pieprzeniu, że ktoś już czeka, by zająć nasze miejsce.



Całe szczęście sporo jest takich odmieńców, których - choć różnią się od ludzi zewnątrznie - interesuje tylko to, żeby mieć co jeść, gdzie spać i nie obudzić się rano z łowiem w bebeczach. Niektórzy ludzie mówią nawet, że takich mutków byłoby znacznie więcej, gdyby zaprzestać polowania na nie, że wrogość to tylko reakcja obronna. Nie wiem - z jednej strony pełno jest mutków, które w życiu żadnego człowieka nie skrzywdziły, a z drugiej ciężko słuchać całego tego pacyfistycznego gadania, gdy przed oczyma ma się spalone osady i ciała tych, którzy padli ofiarą mutków.

O różnych rodzajach mutków można by smęcić bez końca - szkoda na to czasu. Pokręciłeś się trochę po świecie, to sam zobaczysz, jak ich wiele. Niestety - nie da się stworzyć katalogu uniwersalnych technik pozbycia się każdego z nich. Musisz liczyć na własną intuicję i łut szczęścia. Próbuje zawsze kilku sposobów jednocześnie - nawet jeśli żaden mutka nie zabije, może przynajmniej osłabi go na tyle, byś mógł go dopaść w bezpośrednim starciu. A jeśli się nie uda? No cóż, w Stanach pełno jest mogił tych, którym się nie udało.

Z mutkiem jak z ogniem

Myślisz, że skoro mutki są z mięsa, to zawsze trafi się na nich jakiś rzeźnik? Stary, żebyś się nie przeliczył. To, że coś da się teoretycznie zabić - dokładnie tak jak każde inne stworzenie - wcale nie znaczy, że walka z tym jest łatwiejsza. Skrzynka nabojuów śrutowych, pompka i kilku kumpli miałyby wystarczyć do przetrzebienia stada mutantów? Gdyby to było takie proste, nie byłibyśmy potrzebni. Widziałem już wielu takich pewnych siebie, niewiele z nich zostawało.

Polowanie na potwory nigdy nie jest proste. Nie możesz założyć, że ten, który jest nieszkodliwy. Zawsze spodziewaj się niespodziewanego. Nigdy nie dowierzaj wyglądowi, nigdy nie ufaj w skuteczność obranej metody. To straszny niefort, gdy mutek wyglądający na debilowatego goryla odrzuca twój granat ze słowami "Nie, dziękuję". Poszczególne grupy mutantów mogą mieć podobne zdolności, mogą identycznie wyglądać, ale często chowają w zanadru coś, co zaskoczy nawet najbardziej doświadczonych łowców.

Czasem sam wygląd mutasa każe łowcy nastawić się na coś naprawdę niezwykłego. Jeśli widzisz, jak kapiąca z sufitu maź formuje się w postać do złudzenia przypominającą ciebie, już wiesz, że masz kłopoty. Podobnie raczej nikomu przez myśl nie przejdzie witać chlebem i coca colą cwałującego stada bizonów wyjących paraliżującym, poddźwiękowym rykiem. Innym razem będzie wręcz odwrotnie - przygarbiony, gbulowaty powolniak, któremu pożałowałbyś kulki, nagle dostanie przyspieszenia i rzuci się na ciebie jak kobra.

Szczególnie uważać trzeba na tych, co przypominają człowieka. Takie podobieństwo pociąga za sobą określone reakcje. We wszystkim, co ma w miarę ludzki kształt, podświadomie doszukujemy się ludzkich odruchów. Nie jest łatwo zareagować otwarciem ognia na serdecznie wyciągnięte ramiona, uśmiech, czy "inteligentne" oczy. Niewinny wygląd niejednego już zabił - że wspomnę przykład bit-boysów. Nie wierz nigdy w emocje, które odczytujesz z sylwetki mutantów - to wszystko bardzo złudne. Masz może skośnookich kumpli? Już po nich ciężko wyczytać, kiedy się cieszą, a kiedy się w nich gotuje, zwłaszcza jeśli się z nimi na co dzień nie przebywa. A co dopiero mutanty, którzy nawet nie są ludźmi.



Mutanci i broń

Kły, pazury, kościane wyrostki o najrozmaitszych zastosowaniach, gruczoły jadowe. Stalowy bóg i matka natura puszczili wodze fantazji. Najgorsze są te chwile, kiedy stoi się naprzeciw potwora wymachującego do niczego nie podobną kończyną i tak naprawdę nie wiadomo, czy to tylko opuchnięta ręka, biologiczny paralizator, czy jeszcze coś innego. Całe szczęście, zazwyczaj można się domysleć, czego trzeba się bać. Poza tym nie wszyscy odmienicy są uzbrojeni w tego typu rzeczy. Dzikusy posługują się głównie szeroko pojętą bronią ręczną - pałki, gazrurki, młoty, topory, łańcuchy, maczety, wszystkim, co im wpadnie w ręce. Tylko tak naprawdę nie jest to żadne pocieszenie - znaczy to, że walczysz z czymś wystarczająco inteligentnym, żeby używać narzędzi. A zwykły kawałek blachy staje się śmiertelnie skuteczny, jeśli porusza nim ramię aż pulsujące od zmutowanych mięśni. Nie mówiąc już o tym, że niejeden może cię najzwyczajniej w świecie potraktować ołowiem. Mało to cywilizowanych mutków? Nic to - przygotuj się nawet na to, że spotkasz jednego czy drugiego za sterami jakiejś śmiertelnośnej zabawki Molocha.

My nie przepadamy za używaniem jego patentów - mutki nie mają z tym żadnych problemów.

Mutanci mają różnorodne metody walki. Przykładowo dzikusy z Meridian zwykle pędzą na cel całą chmarą, a kiedy są już wystarczająco blisko, uderzają z całą siłą. Nie przejmują się wytrąceniem ci broni, ani oszczędzaniem sił na kilkanaście następnych ciosów. Każde uderzenie będzie tak silne, jak to tylko możliwe. Będą uderzać w głowę, nigdzie indziej. Aby ofiara jak najszybciej stała się niegroźna. Z kolei, wydawałoby się, bardzo podobne plemię, które często spotykają karawany zmierzające do Vegas, do samego końca uniika walki wręcz. Mutasy urządzają zasadzki - zasypują podróżnych kamieniami i włóczniami, a dopiero potem zabierają się za dobijanie ocalałych. A to tylko dwa przykłady z jednej rodziny odmienców! Pomyśl, co może przygotować dla ciebie strzykająca kwasem parakonda albo superinteligentny mesmeryta.

Dlatego w walce dołóż wszelkich starań, żeby mutant cię nie trafił. Nieraz zwykłe draśnięcie wystarczy, by powalić największego twardziela. Jeśli tylko istnieje cień podejrzenia, że dany mutant może zaszerwować ci porcję trucizny, lepiej trzymać go na dystans.

Spójrz na sprawę zupełnie na trzeźwo. Jakie szanse ma Posterunek w starciu z Molochem? Owszem, ma kilka sukcesów, ale Maszyna dalej się rozrasta i nawet specjalnie nie zwalnia. Owszem, wybijamy całe hordy potworów, ale ich przyrost naturalny jest zbyt szybki i ciągle jest ich więcej. Owszem, tworzą się rządy i organizacje, ale przewodzą nimi chorzy umysłowo starcy, psychopatyczni mordercy i zwykli debile. Zastanów się, czy my, ludzie, mamy jakiegokolwiek szansę? Raczej marne. Więc po co zabójcy maszyn i Posterunek walczą z Molochem, po cholerę ja i inni łowcy podejmujemy nierówną walkę z potworami?

Kilka miesięcy temu w Detroit znaleziono zmasakrowane zwłoki dziewczyny. Drobne ciało pełne było śladów po zębach - jakby ktoś nie zdążył dokończyć makabrycznego posiłku. Chłopak dziewczyny niesamowicie się wściekł, zresztą nie on jeden. Jeszcze tego samego dnia skrzyknęto ludzi - nie tylko łowców mutantów, przyjmowano każdego, kto miał własną broń. Cała ekipa - ładnych trzydzieści osób - ruszyła do strefy Hegemona.

Walki trwały trzy godziny. Z wyprawy wróciła piątka. W nocy ktoś nabazgrał na murach hasło - "Nadzieja jest najgorszym ścierwem, jakie uciekło z puszeki Pandory".

I to jest właśnie to. Wiemy, że nie mamy szans, ale ten cichy szept każe nam działać. A nuż się uda, a może jednak ta walka ma sens, może znowu będzie normalnie, nie tak jak kiedyś. Naszym najgorszym przekleństwem, ale i największym, najwierniejszym sprzymierzeńcem, jest właśnie ona. Nadzieja.



Wiesz, jak pożegnałem mojego nauczyciela? Walczyliśmy z jaszczurem, który jak miał stres, nadymał się i pierdział wokoło chmurą jakichś zarodników. Mój staruszek załatwił dziwoląga, a gdy zsuwał się do truchła po zboczach, skaleczył się o skałę. Nic wielkiego - zwykłe przecięcie, ale grzybom to wystarczyło. Nie pomogła amputacja - dwa dni później byłem już samodzielnym łowcą mutantów.

Jak rozpoznać mutantą?

No jak to jak? Mutant charakteryzuje się tym, że jest przerośnięty, kipie nie-nawicią do ludzi i - niezależnie od tego, czy wygląda jak robak, czy jak małpa - cholernie ciężko się go pozbyć... Jakoś niespecjalna ta definicja, nie?

Granica między tym, co jest mutantem, a normalną resztą jest cholernie płynna - tak bardzo, że nie da jej się wskazać. Potwory, o których mówiłem, to zaledwie część mutantniego plemienia - część, która przynajmniej w jej określeniu nie sprawia problemów. Poza nimi istnieje niestety reszta, z którą będziesz miał niezłe kłopoty. Nie musisz się niczym przejmować w przypadku zwierzaków. Nie ma znaczenia, czy atakujące cię bydlę jest zwykłym czy zmutowanym kundlem - po prostu trzeba się go pozbyć. Zieloni wymarli w 2020-stym, więc raczej nikt nie będzie miał do ciebie pretensji.

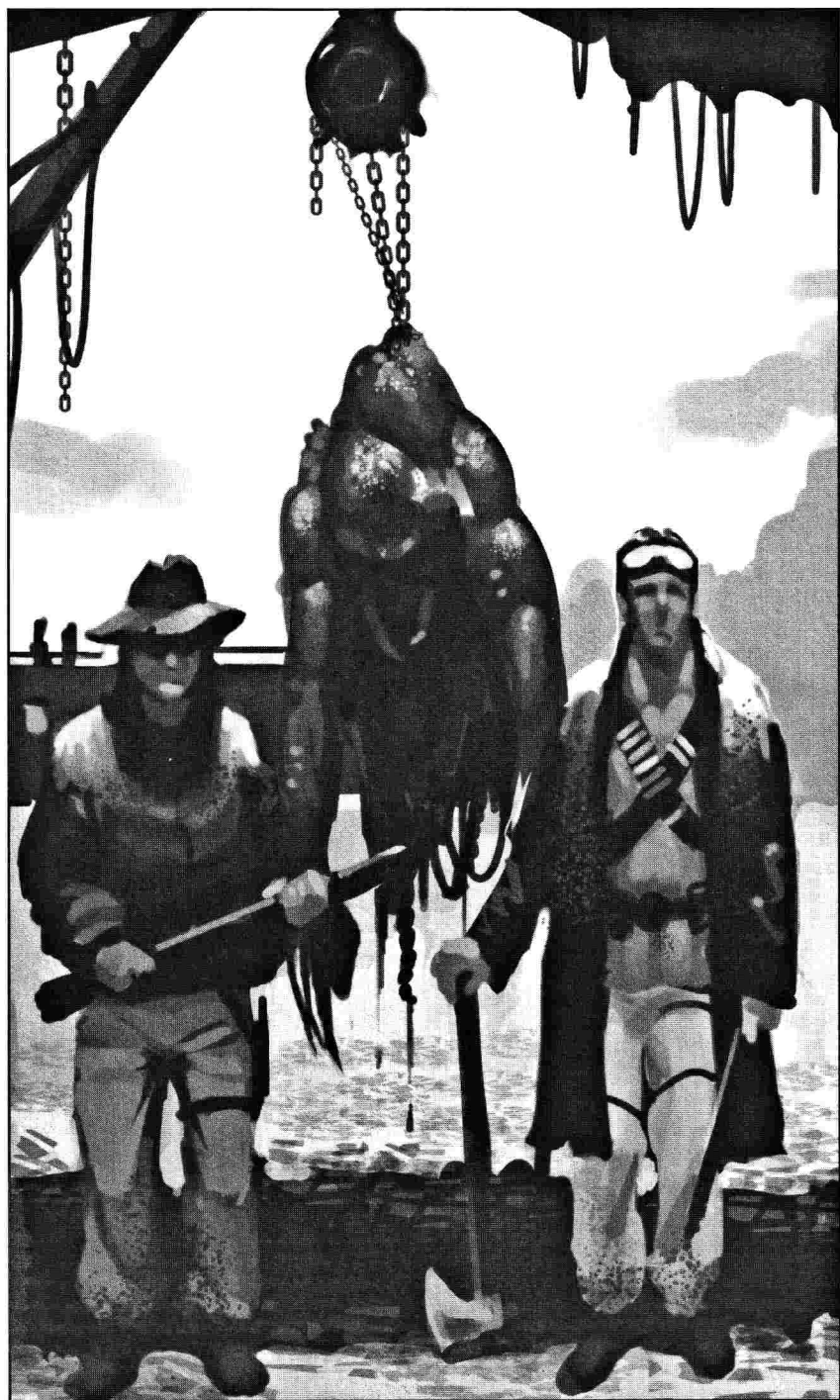
Dylematy zaczynają się przy rozróżnianiu pomiędzy człowiekiem a mutantem. Sплю sama wskakuje do ręki, gdy widzi się gościa ze zdeformowanymi ustami albo skórą odpadającą plamami. A słyszałeś o czymś takim jak zajęcza wargą, łuszczyca? Zwyczajne, przedwojenne defekty i choroby, z którymi masa ludzi musiała sobie radzić. Dzisiaj ludzie rzadko kiedy wyglądają jak modele - kiepskie żarcie, choroby,

niezagojone rany - wszystko to sprawia, że twoje ciało dalekie jest od ideału. A to jeszcze nic, nie brakuje przecież ludzi z naprawdę paskudnymi chorobami. Kiedyś byliby leczeni, dziś nader często traktowani są jak mutki. Czasami to, że masz bielutkie włosy wystarczy, żeby wzięto cię za odmienca. Że niby jest to oznaka poważniejszych mutacji we wnętrzościach.

Z drugiej strony są mutki, które zewnętrznie niemal niczym się nie różnią. To żaden problem zakryć deformację obszernym ubraniem. A taki Core, przywódca odmienców z Saint Louis - nie poznałbyś w nim mutka, nawet gdyby stał przed tobą golutki. Tymczasem medyk, który robił mu prześwietlenie, ponoć uduławił się śniadaniem przy oglądaniu zdjęć.

To co robić? Wyrzynać jak leci wszystkich odmienców? Poprzestać na ewidentnych mutasach? Zajmować się tylko tymi stanowiącymi realne zagrożenie? Na to pytanie musisz odpowiedzieć sobie sam. Ponoć niektórzy łowcy mają coś na kształt szóstego zmysłu, którym potrafią wyczuć mutantą. Rozmawiałem kiedyś z jednym z takich, koleś z Missisipi. To ponoć uczucie niemal fizycznego wstępu, jakieś takie łaskotanie w bebechach. Tyle że facet nie wyglądał najlepiej. Dwa dni wcześniej okazało się, że załatwiona przez niego kobieta była czysta. Rozumiesz? Ani jednej, najmniejszej zmiany. Medycy chcieli z niej coś wyciągnąć, a tu nic. Strach pomyśleć, ilu zwyczajnych ludzi każdy z nas ma na koncie.

Nawet gdy masz pewność co do natury koleśka, tak naprawdę niewiele ci to daje. Jeśli kiedyś doczekasz się syna i okaże się, że w talii ma on parę małych skrzel, zdobędziesz się na potraktowanie go jak zwykłego mutantą? A jeżeli pewnego dnia w twoich bebechach medyk odkryje drugą wątrobę





bę, wypalisz sobie w łeb? To przypadki skrajne - powiesz. Gównu prawda! Takie rzeczy zdarzają się codziennie.

Gadka o tym, że to parszywa robota, to nie ściema. Jako łowca będziesz musiał na każdym kroku podejmować decyzje, szafować wyrokami śmierci. Nic dziwnego, że niektórzy zabijają swoje sumienia - w tym zawodzie lepiej go nie mieć. Tylko że wtedy dochodzisz do wniosku, że w zasadzie nie ma różnicy, czy wylapujesz mutki, czy ludzi. Czy razem z jednym mutkiem wyróżniesz tuzin niewinnych wieśniaków. Powoli przestajesz różnić się od bestii, na które polujesz.

Reputacja

Marzy ci się sława pogromcy mutków? Nie da się ukryć, ma ona swoje plusy. W dniu, kiedy to do ciebie ktoś przychodzi ze zleceniem, przestajesz czuć się jak żebrak. Mile człowieka łechce, jak jeden czy drugi żółtodziób ma cię za swojego guru i chłonie jak gąbka wszystko, co raczysz mu łaskawie powiedzieć. A nic nie przebiję satysfakcji, gdy jeden gangster odciąga od ciebie innego, szepcząc mu - "Pojechało cię? Przecież to Masta Trip, ten łowca mutantów!".

Sęk w tym, żeby doczekać takiej chwili, zanim nie zaczniesz się sypać. Co z tego, że przy ogniskach będą opowiadać o tobie legendy, skoro jedynym wyzwaniem, jakie możesz jeszcze podjąć, jest codzienna walka z chorobą.

Jest jeszcze mały haczyk. Mutanci, zwłaszcza ci błyszczący intelektem, bywają bardzo pamiętliwi. Słyszałem już nawet powiedzonka typu "Nie można zabić bezkarnie Night Stalkera". To nie bujdy - znane są przypadki, gdy na co słynniejszych łowców mutki rozpiływały list gończy. Nie wiem, czy mają swoich sędziów, czy po prostu wędrują

z miejsca na miejsce i opowiadają o ściganym wszystkim sobie podobnym. Faktem jest, że pewnego dnia możesz zostać rozpoznany przez odmieńców w rejonie, w którym nigdy wcześniej nie byłeś. Pół biedy, jeśli wtedy zaczną uciekać - nie liczyłbym jednak na to.

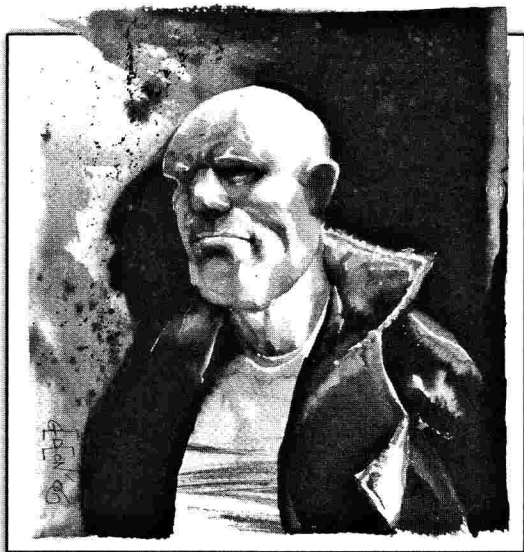
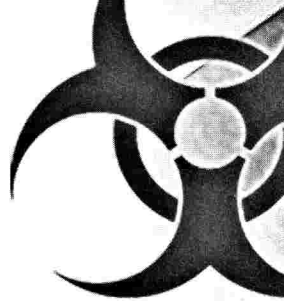
A za kilka lat...

...względnie kilkanaście.

Profesja Łowcy Mutantów nie należy do tych, które można wykonywać do późnej starości. Jest niemal pewne, że jeżeli nie zje cię wygłodniałe stado odmieńców, to zrobi to jakaś choroba. Będziesz z dnia na dzień rozkładał się żywcem. Widziałeś kiedyś, jak skóra odpada z kogoś jak farba wystawiona na działanie palącego słońca? Jeżeli dożyjesz emerytury, być może zobaczysz - na sobie. Myślisz, że masz jeszcze czas? Tak, kilka lat na pewno. W tej robocie jednak wiek emerytalny zjawia się niespodziewanie i gwałtownie, jak tornado. Moje pokolenie jest ostatnim, które ma jeszcze szansę się zestarzeć.

Kiedy moja choroba rozwinie się tak dalece, że nie będę już w stanie ignorować bólu, kupię tyle ładunków wybuchowych, na ile mnie będzie stać, trochę amunicji i pojadę do Filtydelfii. Wejdę w zimną otchłań mroku potworności, przepełnioną szeptami przerażenia i niezaspokojonego szalonego głodu, tak głęboko, jak tylko zdołam i wypełnię go jasnością, gorącem i rykiem eksplozji. Moja zemsta przybierze kolor płomieni. Taki będzie mój koniec.





Z KRWI I KOŚCI

Racja - nawet najlepsze wykształcenie i sprzęt nie dają pewności, że napotkany mutant nie jest ostatnim, z którym przyszło nam walczyć. Ale brak sprzętu i choćby podstawowych umiejętności prawie na pewno właśnie to oznaczają. Dlatego lepiej solidnie się do starcia przygotować - tyle jeszcze jest w naszej mocy.



Nowe cechy z Pochodzenia

Nie zawsze włączyliśmy się po Stachach w poszukiwaniu odmieńców. Kiedyś byliśmy tacy jak wszyscy - zwykli mieszkańcy. Wtedy jeszcze żyliśmy życiem miejsca, z którego pochodzimy i, co by nie mówić, odcisnęło to na nas piętno. O wiele głębiej niż mogą sięgnąć pociski. Niezależnie od tego, czym się kto zajmuje - każdy ukształtowany został przez rzeczy, na które nie miał wpływu.

Człowiek pustyni

Węch absolutny

"Nie masz psa, załatw sobie Indianina" - jak mówią w Teksasie. Dzisiejsze mutanty powstały bardzo szybko, pod wpływem mutagenów i radiacji. Zaś Indianie, mimo iż nie są odmieńcami, także posiadają niezwykle wrażliwe zmysły. Kształtowały się one przez lata życia w styczności z dziką naturą.

Czerwonoskóry potrafi po zapachu potu i uryny rozpoznać niemal każdą istotę, określić jej rozmiar i liczebność grupy. Wystarczy tylko, że znajdzie jej ślad i podąży za nim choćby przez kilkanaście minut - Problematiczny test Tropienia i MG śpiewa jak z nut. Bohater musi jednak znać dany gatunek mutków - trudno rozpoznać ślady czegoś, czego się w życiu na oczy nie widziało.

Detroit

Mój sąsiad mutek

Miasto, w którym odmieńce mają swoją własną dzielnicę, to lekka przesada. Nie jest to jeszcze Saint Louis, ale i tak

powinniście coś z tym zrobić. Że niby z mutkami super się imprezuje? No nie...

W relacjach z inteligentnymi, nie nastawionymi wrogo do ludzkości mutantami zwiększasz Charakter o +2.

Federacja Appalachów

Respekt

Wybrani rodzą się panami, a cała reszta to służba. To się ma we krwi - nikomu nawet nie przejdzie przez myśl wypalić do ciebie z hasłem "Skocz mi po piwo". To samo tyczy się bestii - wyczuwają w tobie przywódcę, kogoś kto nawyki do posłuchu u innych.

Agresja istot posiadających ten współczynnik obniża się o 5, jeżeli to ty oraz twój towarzysz masz być celem ataku. Najwyraźniej zwierzęta czują, że nie warto atakować stada z liderem takim jak ty.

Miami

Transplantolog

Nienawidzimy mutantów, mutanty do piachu..." - każdy tak mówi, a jak przyjdzie co do czego, to wydaje kupę gambli na nową, lepszą nerkę z turbodoładowaniem. Metodą prób i błędów nauczyłeś się, co i jak wyciągać z ciał mutantów, a także rozpoznawać, do czego służą lub mogą służyć poszczególne organy. Wiesz także, w jakich warunkach powinny być transportowane, żeby nadawały się na coś więcej niż tylko kotlety mielone - potrafisz obsługiwać odpowiedni sprzęt.

W testach wydobywania i konserwacji organów przyjmuje się, że masz umiejętność Chirurgia na poziomie 4.



Niestety - jedyne co potrafisz, to wykrawać co lepsze kęski - każda taka "operacja" oznacza śmierć pacjenta, o ile w ogóle jeszcze żył.

Missisipi

Odporny

Ponoć są na świecie ludzie, na których nie działają ani trucizny, ani chemia. Można takiemu urządzić spacer w chmurze gazu musztardowego, a on tylko trochę pokasze i stwierdzi - "Chole-
ra, coś duszno dzisiaj". Ukąsi go najbardziej jadowity z jadowitych węży, a on na to - "Kurcze, coś mnie swędzi".

Jeśli w teście odporności na trucizny, chemikalia, itp., na którejkolwiek kości wypadnie 1, świństwo w ogóle na ciebie nie działa!

Nowy York

Motywacyjny system naparzania

Nie można osiąść na laurach - jak przywaliłeś mutkowi raz, to znaczy, że dasz radę i drugi. Po drugim szlagu widzisz, jak stwór puchnie, więc ładujesz mu trzeci - z pozdrowieniami od Nowego Jorku i Kapitana Ameryki. Potrzebny jest jeszcze jeden szlag? Nie ma sprawy - ku chwale Stanów Zjednoczonych!

Za każde obrażenie, jakie zadasz nieludzkiej istocie (tak w walce bezpośredniej, jak i strzeleckiej), otrzymujesz modyfikator do testów walki. Za Lekką ranę -5%, za Ciężką -10%, a za Krytyczną -20%. Przy walce z kilkoma odmieńcami, ułatwienia liczysz osobno dla każdego z nich.

Południowa Hegemonia

Łamacz

Przywalić komuś w ryj to nic specjalnie skomplikowanego. Jednak przypie-

przyć wypakowanemu potworowi tak, żeby się zesrał - to potrafią tylko koleś z Hegemonii.

Za każdym razem, gdy podczas walki wręcz (Bijatyka i Broń ręczna) na którejś z kości wypadnie ci jedynka, przeciwnik automatycznie nie zdaje testu Odporności na ból.

Posterunek

Wszyszkowidzące oko

Podczas walki z potworami zawsze trzeba spodziewać się niespodziewanego. Nigdy nie wiesz, czym cię takie bydlę zaskoczy. Dlatego im więcej o nim wiesz przed przystąpieniem do rozczłonkowania, tym lepiej. Jesteś z Posterunku - wystarczy ci jeden rzut oka, aby zgromadzić podstawowe informacje o odmieńcu.

MG zdradza ci Współczynniki dowolnej nieludzkiej istoty w zasięgu twego wzroku. Budowę od razu, a pozostałe, kiedy zdasz Trudny test Percepcji. Niezależnie od wyniku, Cechę tę można względem jednej istoty zastosować tylko raz.

Salt Lake City

Bądź niczym żagiew

Jesteś jednym z tych, dla których walka z mutantami jest jedynym celem w życiu. Poświęciłeś się temu bez reszty. To twoja misja. Być może należysz do jakiegoś kościoła czy sekty. Ludziom widzącym twoje oddanie sprawie i zapamiętanie w zwalczaniu odmieńców udziela się twoja "życiowa energia".

Każdy, kto wraz z tobą uczestniczy w walce z mutantami, otrzymuje ułatwienie -10% do walki z nimi. Dodatkowo jeżeli zdałeś test Morale na spotkanie z mutantem, pozostali członkowie ekipy zdają go automatycznie.



Teksas

Pasja

Texańczycy mają takie swoje małe hobby - jeśli tylko coś nie podpada pod ich pojęcie normy, próbują wypruć temu flaki. A już w walce z mutantami ogarnia ich prawdziwa pasja.

W walce z mutantami Bohater odejmuje 1 od każdej z kości. Nie można w ten sposób osiągnąć wyniku dającego trafienie krytyczne, ani uniknąć zacięcia się broni.

Vegas

Jestem z miasta

Kogo obchodzi, że gdzieś na bagnach czy na innej pustyni przyczaił się jakiś mutek? Prawdziwy problem to bestie czające się w kanałach, ruinach, zaułkach - tuż obok normalnie żyjących ludzi. Pieprzyć zadupia - tu jest metropolia do ocalenia!

W terenie miejskim (zabudowania, ruiny, kanały, otoczenie nie będące dzielnicą) testy Umiejętności z pakietu Spstrzegawczość oraz Orientacja w terenie wykonujesz z modyfikatorem -20%.





Nowe cechy z Profesji

Może mamy przewalone na całej linii, może nasza walka skazana jest na niepowodzenie. Ale to jeszcze nie czyni nas obiadem dla dzieciaków Molocha. Mamy parę rzeczy w zanadrzu - lata walki nie poszły na marne. Poniższe Cechy dostępne są tylko dla łowców mutantów - cała reszta lepiej niech zbiera gamble na wynajęcie kogoś z nas.

☼ Mutek? Coś o nim słyszałem

Skojarzenie z Cechą z pochodzenia Posterunkowca jest jak najbardziej właściwe. Oni lubują się w maszynach, ty puszczasz się w tango z mutantami. Masz do tego jakiś dar - intuicyjnie czujesz, czego się po danym egzemplarzu spodziewać.

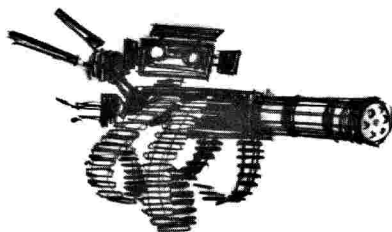
Każdy test związany z mutantami może być dla ciebie co najwyżej Bardzo Trudny, a w przypadku testów walki - Cholerne Trudny.

☼ Hycel

Wiesz, kto to hycel? To taka profesja jeszcze sprzed wojny. Zajmowali się oni wyłapywaniem i usuwaniem bezpańskich zwierząt. Każdy potrafił złapać

kundla i wepchnąć do klatki, a i z odstrzeleniem nie miał większych problemów. Ale kiedyś było kiedyś, a teraz jest teraz - psy miewają rozmiary konia i są po dziesięciokroć bardziej agresywne od swoich przodków. No i gamble za nie są kiepskie, lepiej więc złapać mutka, który i wody nanosi i w kiblu posprząta, a w ostateczności zdechnie na arenie.

Jeżeli zadeklarujesz przed polowaniem chęć pojmania mutantą żywcem, testy z tym związane łatwiejsze będą o -30%. Każda decyzja, jaką podejmuje się w życiu, ma swoje minusy. Jeśli sprawy przyjmą zły obrót i będziesz chciał go załatwić, czeka cię modyfikator +30%.



Nawet zabójca maszyn z najbardziej niewyparzoną gębą powinien mieć w sobie odrobinę pokory. Inaczej prędzej czy później skończy jak Fred "Strzałka". Facet chwalił się, że potrafi zatrzymać każdą maszynę, jeśli tylko zacznie do niej strzelać odpowiednio wcześniej. Pewnego razu zasadził się na takiego jednego mechanicznego skurczybyka, do którego wszyscy inni bali się podejść. Strzelił raz, prosto w coś, co wyglądało na głowę - cała część odpadła, i gdyby to była głowa, blaszak faktycznie byłby sztywny. Tyle że ten konkretny egzemplarz w ogóle się tym nie przejął, tylko ruszył na Strzałkę. Czteryście metrów - Strzałka strzela, blaszak traci bajerancki słupek sterzący mu z boku. Trzysta - eksploduje coś przypominającego beczkę, a to cholerstwo dalej pędził Fred, nieźle spanikowany, już bez mierzenia raz po raz strzela w podwozie. Niestety - gdy odpadły osłony, okazało się, że cała maszyna lewituje. Na kolejny strzał Fred nie miał już czasu.



Formularz

Powiedz, po jaką cholerę babrasz się w tym szambie? Dlaczego wybrałeś taką właśnie drogę? Co daje ci siłę, żeby robić to co robisz? Wizja uwolnienia ludzkości od tej zarazy, chęć pomocy tym, którzy nie mogą sobie poradzić z dręczącymi ich stworami, zemsta, może gamble?

.....

.....

Rozwalasz wszystko, co nie pasuje do przedwojennych standardów człowieka, czy ktoś może liczyć na taryfę ulgową? A może zabijasz tylko te agresywne lub napadające ludzi? Albo polujesz tylko na jeden, wybrany gatunek? Czego potrzeba, byś rozpoczął polowanie - konkretnego zlecenia czy byle podejrzenia, że gdzieś w okolicy jest mutek?

.....

.....

Jaki masz sposób działania? Wolisz bezpośrednie starcie, czy walkę z dystansu? Jaki jest twój sposób na mutanty?

.....

.....

Działasz sam? Separujesz się od innych ludzi, bez względu na to, czy są to inni łowcy mutantów i bez względu na to, czy odnoszą się do ciebie z życzliwością? A może mimo wszystko lubisz normalnie pogadać, a najlepiej sprawdzasz się w pracy drużynowej?

.....

.....

Działasz szybko, mocno i z wykopem, żeby bydlę się nie męczyło, czy jednak lubisz się poznać? Najpierw uciąć jedną nogę, potem rękę, rozkoszować się skowytami przerażenia i bólu potwora, zakatować go na śmierć? Czy twoje człowieczeństwo przypomina fizjonomię tego, na co polujesz?

.....

.....

Jaki był twój pierwszy raz? Nic mnie nie obchodzi ta ruda z naprzeciwka. Pytam o zabicie mutantą, jeżeli to był mutant. Królika na kolację każdy potrafi ustrzelić, ale z czymś, co wygląda niemal jak człowiek, jest trochę ciężiej, myślę się? No, chyba że to była technomorwa czy inne szczeniaki. A może zacząłeś od jakiejś nie przypominającej człowieka krzyżówki nosorożca z kolibrem?

.....

.....

Co jeśli twój kumpel, albo nawet ty sam okażesz się być mutkiem? Albo w barze w Detroit podejdziesz czteroręka kelnerka i spyta, co podać? Na ile tolerujesz współistnienie mutków z ludźmi?

.....

.....

Teraz powinienem zapytać o to, co chcesz robić na emeryturze, kiedy nie będziesz już miał siły uganiać się za odmieńcami. Ale zapytam inaczej. Kiedy i w jakich okolicznościach masz zamiar umrzeć? Masz już jakiś efektowny plan zejścia, którym być może odciążysz ludzkość od stada jakiegos ścierwa? A może wciąż łudzisz się, że dożyjesz starości, a w dodatku wszystko się jakoś ułoży, no i oczywiście ty staniesz się bohaterem nowych, wolnych od Molocha i jego tworów Stanów Zjednoczonych Ameryki? Pomarzyć dobra rzecz.

.....

.....



Sztuczki

Ico - myślisz, że znając tych parę trików będziesz nieśmiertelny? Ha! Powiem ci tyle - sztuczki faktycznie nie raz mogą uratować ci dupsko, ale gdy twój czas nadejdzie, nie pomoże ci nic, nawet najsprytniejsze zagranie. Ale bierz, co chcesz - od tego właśnie są, żeby połamać sobie głowę nad wyborem takiej, która może okazać się ostatnią deską ratunku.

Pożar kontrolowany

⊕ **Wymagania:** Percepcja 14+, Wyrzutnie 3+

Opis: Facet był niesamowity, wiedział o ogniu wszystko, zupełnie jakby kontrolował go siłą woli. Walił z miotacza prosto pod nasze stopy, a my nawet nie poczuliśmy wzrostu temperatury. Torował nam przejście przez całe stado mutków, a te za cholerę nie mogły się do nas zbliżyć na mniej niż pięć metrów. Szkoda, że potem zginął podczas testowania swojej nowej mieszkanki.

Działanie: Bohater używając miotacza płomieni nigdy nie zrani siebie, ani swoich towarzyszy, jeśli tylko nie znajdują się bliżej niż 1 metr od podpalanego. Jeśli jednak próbuje sprzątnąć jednego z walczących w zwarcu, wymagany będzie test o utrudnieniu nie mniejszym niż +40% (Decyzja MG uzależniona od ilości przeciwników, rodzaju broni, sposobu walki, itp.). Potrafi również bezbłędnie określić możliwą siłę rozwoju pożaru, jego kierunek i prędkość rozwoju. MG powinien także informować o możliwości odcięcia drogi ucieczki.

Jestem jednym z was

⊕ **Wymagania:** Percepcja 12+, Dowolna Umiejętność z pakietu Kamuflaż 5+

Opis: Jeżeli chcesz podejść mutka albo dzikie zwierzę, musisz natrzeć się wydzielinami ciała, jakiegoś przedstawiciela tego samego gatunku. Jeżeli zrobisz to dobrze, nie wyczuje on ludzkiego smrodu i nie ucieknie. Przestań się wreszcie krzywić! Nie podoba się?! To zmień profesję!

Działanie: Bohater potrafi zamaskować swój zapach, chcąc podejść dzikie zwierzę lub mutka. Po natarciu się specyfikami traktowany jest przez bestie jak jedna z nich. Sztuczka oszukuje tylko węch bestii - nie działa na inne zmysły.

IQ test

⊕ **Wymagania:** Percepcja 15+, Postrzeganie emocji 4+,

Opis: Inteligencja, cecha, którą od dawien dawna dysponowali tylko ludzie, teraz za sprawą stalowego boga wala się po wszelkich dziwnościach natury. Odmienicy są groźni, ale odmienicy potrafiący zrobić rozeznanie terenu i obsługiwać broń, to moim zdaniem gruba przesada.

Działanie: Po co najmniej minutowej obserwacji aktywnych mutantów, bohater rozpoznaje te obdarzone "ponadzwierzęcą" inteligencją.

To był Mutek

⊕ **Wymagania:** Charakter 14+, Łowiectwo 4+

Opis: Istnieje pewien ryzykowny sposób na zarobienie kilku gambli w cięższych czasach. Sam zmuszony byłem zrobić to raz czy dwa. Rozbijałem obóz nieopodal jakiejś wiochy, a nocami okaleczałem ich zwierzęta. Po tygodniu zjawili się w mieście i mówiłem, że to robota mutantów, i że mogę pomóc. Jakiś się nie zorientowali.



Działanie: Potrafisz tak zabić i ocalać, aby wyglądało to na atak mutantów.

Umysł jak ła

⊕ **Wymagania:** Charakter 14+

Opis: Wiesz, jaki jest sekret Dicka, zabójcy mesmerytów? Ponoć trzeba ze wszystkich sił myśleć o czymś przyjemnym. "Wisienki, wisienki, wisienki! Giń, wiśnia mać!".

Działanie: Bohater jest znacznie odporniejszy na mentalne ataki mutantów. Testy obrony przed nimi są łatwiejsze o 1 PT lub (jeśli działanie nie przewiduje takiego testu) testy tych czynności wykonywane przez MG są trudniejsze o 1 PT.

Rozdrażnienie

⊕ **Wymagania:** Charakter 13+, Opieka nad zwierzętami 3+

Opis: Widziałeś kiedyś rozwścieczoną Alahamę? Jeżeli wykupisz tę Sztuczkę, to pewnie MG ci to umożliwi. Kiedy zwierzę albo mutek wpada w furję, atakuje z całą mocą. Nie baczy na ból i przewagę liczebną wroga. Chce tylko zabić, rozszarpać na strzępy i pożreć, nawet nie próbując się bronić.

Działanie: Bohater przed walką ze zwierzęciem lub mutantem o Agresji powyżej 10 może rozdrażnić go, np. kopiąc piachem w oczy, strasząc ogniem, raniąc. Jeżeli dane zwierzę lub mutant nie zda Trudnego testu Niezłomności, zaślepi go furia, nie będzie stosował uników i bloków, a atakował będzie jedynie swym najsilniejszym możliwym

atakami i nie przestanie walczyć, aż do końca. Jeśli nie posiada tej Umiejętności, sztuczka działa bez testu.

Już się nie wywinie

⊕ **Wymagania:** Percepcja 13+, Wypatrywanie 3+, Opieka nad zwierzętami 3+,

Opis: Aligatory jednym kłapinięciem paszczy potrafią pozbawić człowieka nogi z precyzją chirurga. Ich szczęk nie sposób rozewrzeć nawet łomem. Mają jednak słabość. Wystarczy przewiązać im paszczę zwykłą sznurówką, a nie dadzą rady jej otworzyć. Podobno ma to związek z tym, że ruchoma jest u nich górna, a nie dolna szczeka.

Działanie: Bohater wie, jak unieruchomić każde schwyte stworzenie i na czas transportu uczynić je zupełnie niegroźnym, nawet jeżeli wcześniej nie znał tego stworzenia (nie dotyczy to jednak ekstremalnie dziwnych okazów w stylu pełzającej mazi - decyzja MG).

Robactwo

⊕ **Wymagania:** Budowa 13+, Bijatyka lub Broń ręczna 3+

Opis: Krwiożercze mrówki, drzewne pijawki, dwukilogramowe karaluchy, jadłowite glisty i cała reszta ściierwa, która wlaży we wszelkie zakamarki. Niby nic, ale dziś już kilka sztuk może zakończyć twój nędzny żywot, a zadenotanie już nie jest tak łatwe jak kiedyś.

Działanie: Jeżeli limit obrażeń jakiegokolwiek istoty to 1 Ciężka lub mniej, zadajesz jej to obrażenie za jeden sukces.

W tej robocie czekają na ciebie nie tylko dziwne zlecenia, ale też dziwni zleceniodawcy. Pewnie nieraz przyjdzie ci pracować dla mutka, któremu strasznie zawadza jego mniej okrzęsani pobratymcy. Ale to jeszcze nic. Jeden mój znajomek - zabójca maszyn - prawie pół roku wykonywał zlecenia, które ktoś podrzucał mu do skrzynki pocztowej. Za każdym razem było tak samo - w kartonowej paczce znajdował opis maszyn, przybliżone miejsce jej występowania i sprzęt - wynagrodzenie za sprzątnięcie poprzedniej. Aż pewnego razu przyuważył, że tajemniczy listonosz to nie sympatyczny pan z wąsem, tylko niewielki, zwrotny robot z hydraulicznym ramieniem. Facet musiał się poważnie zastanowić, czy nie wypowiedzieć umowy o pracę.



Choroby zawodowe

Widziałeś już pewnie całe miasta zdychające tylko dlatego, że nie było skąd wziąć antybiotyków. Ludzi niezdolnych do obrony z powodu krańcowego wyczerpania. Konających samotników, do których nigdy nie zawitał lekarz. Widziałeś to - lecz ciebie to ominęło. Twoje schorzenie jest mniej śmiertelne, łatwiej sobie z nim radzić, albo nie wymaga takiej ilości leków. Za 30 gambli nie losujesz choroby z podręcznika, tylko jedną z poniższych.

Lista chorób dla Łowcy mutantów

K20	Nazwa
1-6	Infekcja skórna
7-12	Suchar
13-18	Zrypany termostat
19-20	Brak choroby (bywa i tak)

Infekcja skórna

Mutki są ohydne, co nie? Nieraz spotkaśz brzydala, który wygląda, jakby pół wieku spędził w solarium. Najgorsze jednak jest to, że czymś takim można się zarazić. To chyba jakaś odmiana grzyba. Może nie wpędzi cię do grobu, ale w podbojach płci przeciwnej na pewno ci nie pomoże.

☞ **Lekarstwo:** Maści, często robione są z naturalnych ziółek, więc nie będzie większych problemów z ich dostaniem. Dostępność 70%, cena - 3 gambli za dawkę wystarczającą na tydzień. Leki nie cofają stadiów choroby, a jedynie zapobiegają jej pogłębianiu się. Podobno gdzieś jest gościu, który leczy to kąpielami z sympatycznymi rybkami - wchodzisz do bajorka, a one wpięprzają wszystko to, co na tobie gnije. Poszukaj - a nuż okaże się, że to nie bujda.

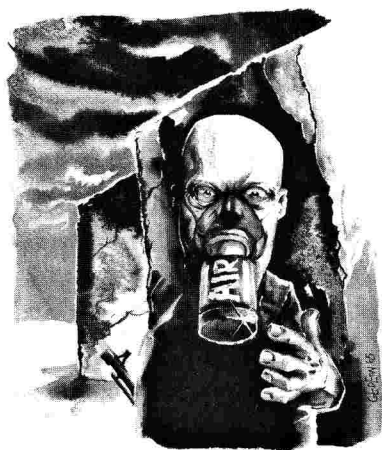
Działanie: Przestajesz być piękny i gładki - twoja skóra zmienia kolor, zaczyna się łuszczyć - z każdym dniem coraz bardziej przypominasz ghula.

Infekcja zazwyczaj zaczyna się od niewielkiej plamki, a potem pochłania coraz większe części skóry w tempie ok. 5cm² na każdy tydzień bez smarowania się maściami.

Dla zarażonego infekcja nie jest specjalnie szkodliwa - do swędzenia można się w końcu przyzwyczaić. Problem polega na tym, że osobie z pieczarką na gębie niełatwo zdobywać przyjaciół. W testach kontaktów z ludźmi postać otrzymuje karę od +10% do +80% w zależności od rozległości i stopnia zamaskowania infekcji (decyzja MG). Jeśli jednak postać próbuje zastraszać, otrzymuje stosowny modyfikator (od -10% do -40%) - wystarczy powiedzieć "Bo jak nie, to cię dotknę", a wymiękanie nawet największy twardziel.

Suchar

Niektóre mutki mają w jadzie świństwo, które po dostaniu się do krwioobiegu każe organizmowi pozbywać się wody. Zwiększa się potliwość i pęcherz bardzo szybko się zapełnia. Nieustanne pragnienie i wyschnięte gardło potrafi



dokuczyć bardziej niż niejedna choroba. Cierpi na to niemało łowców, ale da się z cholerstwem żyć, jeśli tylko ma się pod dostatkiem wody.

❖ **Lekarstwo:** Aquarium, lek w postaci bezbarwnych zastrzyków, niweluje wpływ produkowanej przez bakterie substancji, lecz jej samej nie wyrządza szkody. Dostępność 25%. Cena - 1 gambel za jeden zastrzyk.

Działanie: Ciało Bohatera w szybkim tempie traci wodę wszystkimi możliwymi drogami. Powoli zmienia się on w wysuszoną kukłę. Jeżeli Bohater nie może uzupełnić braków ogromnymi ilościami napojów, czeka go śmierć z odwodnienia.

Nieleczony organizm potrzebuje coraz więcej płynów. W drugim tygodniu niedoboru lekarstwa chory musi pić co najmniej sześć litrów dziennie, a od czwartego - dziesięć. Za każde trzy brakujące litry otrzymuje Lekką ranę (nie sumują się one z ranami urazowymi, choć utrudnienia z nich się kumulują), dającą +15% utrudnienia. Trzecia taka rana zamienia Lekkie rany w Ciężką, a następnie chory otrzymuje już Ciężkie rany za każde trzy brakujące litry (z utrudnieniem +30% za ranę). Po osiągnięciu limitu obrażeń postać umiera z odwodnienia.

Zrypany termostat

Jady i trucizny namieszały ci w środku, przez co gospodarka cieplna ciała nie działa tak, jak trzeba. Jeśli co drugi dzień nie waliniesz sobie zastrzyku, temperatura ciała zaczyna wahać się od 35 do 39 stopni. Siada ci też wyczuwanie temperatury otoczenia - możesz na przykład chodzić goły po dwudziestostopniowym mrozie i zdychać z upału, przynajmniej do czasu, aż załatwią cię odmrożenia. Choróbsko jest dość uciążliwe, ale - na krótką metę - do zniesienia. Jego olbrzymią zaletą jest to, że można sobie pozwolić na nieco dłuższe przestoje w braniu leku.

❖ **Lekarstwo:** Licoson. Jeden zastrzyk (5 ml) na dwa dni pozwala zapomnieć o kłopotach. W przypadku leczenia z cięższych stadiów, każde dwie dawki likwidują 5% utrudnienia. Dostępność: 25%, Cena - 2 gamble za dawkę.

Działanie: Organizm nie potrafi określić temperatury otoczenia, a temperatura ciała waha się od 35 do 39 stopni.

Stan lekki: Na przemian trzęsiesz się z zimna i zdychasz z gorąca, niezależnie od temperatury otoczenia. Rano dręczy cię wysoka gorączka, w południe jesteś osłabiony, a po paru godzinach znowu temperatura dźwiga się o kilka kresiek. Ogólne złe samopoczucie owocuje karą +10% do wszystkich testów za każdy tydzień niebrania leków.

Stan ciężki: Jeśli jednak kara ta osiągnie +60%, wycieńczony organizm zaczyna naprawdę szwankować. Zawroty głowy, duszności, dreszcze i gorączka uniemożliwiają normalne funkcjonowanie. W ciągu dwóch - trzech dni stajesz się wrakiem zdolnym jedynie do leżenia i cierpienia, a wszelkie testy wykonujesz z karą +120%

Stan krytyczny: Po około tygodniu męki organizm mówi pas - umierasz.



Blizny

Lowcy Mutantów narażeni są na szkodliwość z najgorszymi czynnikami chorobotwórczymi: jadami, bakteriami, wirusami... Były one szkodliwe już przed zmianami, jakie wprowadził Moloch do naszego świata, a dzięki jego interwencji są o wiele bardziej złośliwe. Człowiek z czasem zaczyna gnić żywcem.

Prędzej czy później coś takiego przytrafi się każdemu łowcy mutków. Jeśli jednak na gwałt potrzebujesz gambli, możesz wylosować jedną z poniższych Blizn. Da ci to dodatkowe 40 gambli na sprzęt i znajomości, a także 5 punktów Reputacji. W końcu po tym właśnie łowcy rozpoznają żółtodzioba - jest piękny i gładki, jakby co dopiero się urodził. Na szacunek zarabia się bliznami.

1. Trzęsące się dłonie - Jak to jest, że dłonie trzęsą ci się tylko wtedy, gdy jesteś rozluźniony? Przy strzelaniu jakoś nigdy nie przeszkadzają, ale spróbuj tylko nalać wódki do kieliszka. Trzęsące się dłonie to drobna nieporadność - widoczna, lecz bez wpływu na testowane czynności

2. Zaćmienie - Psychotropy ostro poszły ci na mózg. MG może na każdej sesji wskazać jedną z twoich Sztuczek - nie możesz jej na tej sesji używać.

3. Uzależniony - Alkohol, papierosy, Tornado, zielsko czy słodocze - cokolwiek to jest, stało się twoim sposobem na radzenie sobie ze światem. Musisz regularnie je zażywać (częstotliwość uzgodnij z MG), w przeciwnym razie wszystkie testy utrudnione będą o +20%.

4. Obrzydzenie - Mutanci są z mięsa i... ludzie są z mięsa. Nie potrafisz dostrzec różnicy - wszystko wygląda tak samo obrzydliwie. Chcąc kogoś opa-

trzyć, zdasz najpierw Trudny test Niezłomności. Jeśli nie zdasz, robi ci się niedobrze i za nic w świecie nie zabierzesz się za udzielanie pomocy.

5. Słaba odporność - Jesteś podatny na choroby - przy byle mżawce łapiesz przeziębienie, a zimna kąpiel zwykle kończy się zapaleniem płuc. W każdym dniu niepogody czy innych warunków, które mogą zaowocować takimi chorobami jak grypa, angina czy przeziębienie, wykonujesz Trudny test Kondycji. W razie porażki przez następne dni czujesz się fatalnie: +30% do wszystkich akcji. To, jak długo trwa choroba, zależy od zdania Trudnego testu Kondycji, którą testuje się raz dziennie poczynawszy od trzeciego dnia trwania choroby.

6. Poparzone dłonie - To, w czym ubabrałeś sobie kiedyś ręce, okazało się być kwasem lub innym świństwem tego typu. Nie masz czucia w dłoniach - zarówno jeśli chodzi o temperaturę, jak i dotyk. Testy Zdolności manualnych oraz innych czynności, do których czucie jest potrzebne (decyzja MG) są trudniejsze o Poziom.

7. Aura łowcy - Mutki instynktownie czują, że masz już niejednego na sumieniu. To wyklucza sporą część podstępów - zapomnij o stopniowym zdobywaniu ich zaufania.

8. Kurza ślepotą - Coś strzyknęło ci posoką prosto w oczy, trwale je uszkadzając. Już w półmroku, gdy inni ciągle jeszcze testują normalnie, otrzymujesz dodatkowe +20% do Wypatrywania.

9. Koszmarmy senne - Widziałeś w życiu sporo okropieństw, które śnią ci się po nocach. Kiedy zamierzasz udać się na spoczynek, rzucasz K20. Przy rzucie 15 i wyższym koszmarmy nie dały



ci wypocząć - wszystkie testy następnego dnia trudniejsze są o 10%.

10. Niepohamowana nienawiść - Przy każdym kontakcie z mutantem zdajesz Trudny test Niezłomności. Jeżeli nie zdasz, nie spocznesz, dopóki nie zginie - twoją obsesją stanie się dopadnięcie go tak szybko, jak to możliwe. W razie potrzeby MG może pokierować działaniami Bohatera.

11. Brak palca - Czasem amputacja jest jedynym sposobem radzenia sobie z trucizną. Lepiej stracić palec niż życie. Brakuje ci palca. Otrzymujesz karę +10% do testów Zdolności manualnych.

12. Poszarpane ścięgna - Mutek musiał nieźle cię poszarpać - i tak cud, że w ogóle władasz tą ręką. Otrzymujesz karę +20% do akcji wybraną ręką.

13. Nieuważny - Łowca mutantów z tendencją do zagapiania się? To pewnie jakaś nerwiczna reakcja na stres... Masz karę +30% do testów Czułości.

14. Dr Jekyll & Mr Hyde - Pod wpływem określonego czynnika: koloru, intensywnego światła, zapachu, obrazu, dźwięku, tracisz nad sobą kontrolę o ile nie zdasz Trudnego testu Niezłomności. Ogarnia cię szał - rzucasz się na wszystkich dookoła, demolujesz otoczenie. Amok trwa kilka minut, a to, co w czasie jego trwania dokonałeś, pamiętasz jak przez mgłę.

15. Alergia na jady - Wszelkie substancje organiczne działają na ciebie automatycznie tak, jakbyś nie zdał testu Kondycji.

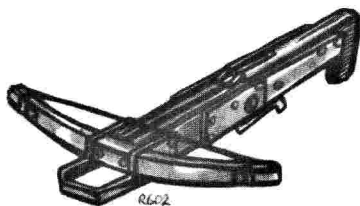
16. Słaba kondycja - Twoja odporność, tyle razy poddawana próbom, najwyraźniej nie jest już taka, jak kiedyś. Jeżeli podczas testu Kondycji na którejkolwiek kości wypadnie 18, 19 lub 20, nie zdałeś go.

17. Lęk przed ciemnością - Noc to ich pora - atakują pod osłoną mroku, gdy ludzie są niemal ślepi, całkiem bezbronni. W ciemnościach testy Charakteru są dla ciebie o 1 poziom trudniejszy.

18. Szybszy rozwój chorób - Odporność twojego organizmu to coś, co miałeś, ale kiedyś. Kolejne stadia twojej choroby zaczynają się o połowę szybciej.

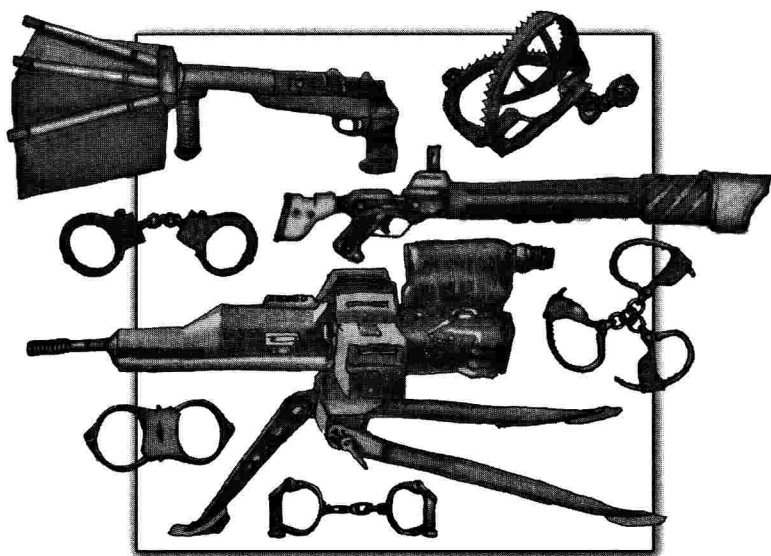
19. Wrażliwość na ból - Jady wydzieliły twój system nerwowy, ale nie w ten sposób, w jaki byś chciał. Testy Odporności na ból są dla ciebie o poziom trudniejsze.

20. Dodatkowa choroba - W tym fachu rzadko kończy się na jednej francji. Z reguły na przykładzie łowcy mutantów można pisać leksykon chorób. Losuj następną chorobę z podręcznika albo (po zaplaceniu 30 gambli) - stąd.

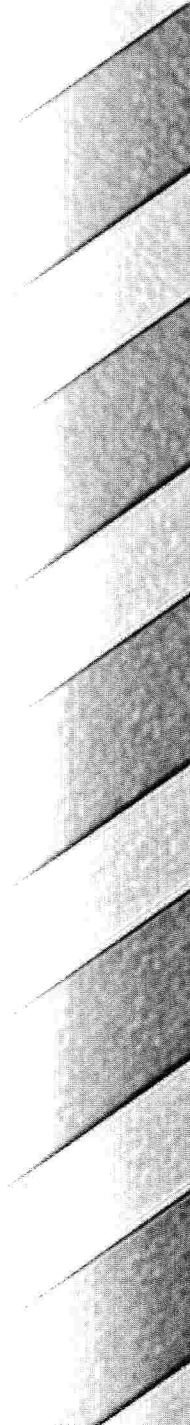
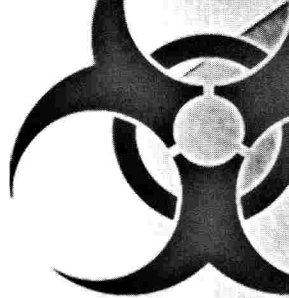


Naszym wrogiem jest ojciec całego zła dzisiejszych czasów. Zabójcy maszyn walczą z jednymi z jego dzieci, my z drugimi. Mimo tego, iż tak się one od siebie różnią, to jednak w głębi są identyczne. Obie kasty dzieci Molocha mają tylko jeden cel. Zając nowe terytorium i unicestwić wroga. Ciekawe, że od zawsze to nam przyświecał ten cel, a teraz ktoś zagrał nam na nosie i postawił po drugiej stronie barykady. Pierwszy raz to my musimy się bronić.

Mówię to po to, żebyś zrozumiał, że Moloch nie bez przyczyny bazuje na ludzkich genach tworząc swoje surrealistyczne dzieła genetyki. Wybrał ludzi nie na złość, on ma w dupie nasze nastroje. Wybrał nas, ponieważ tylko my potrafimy być mściwi i podli. Tylko my potrafimy nienawidzić.



SPRZĘT





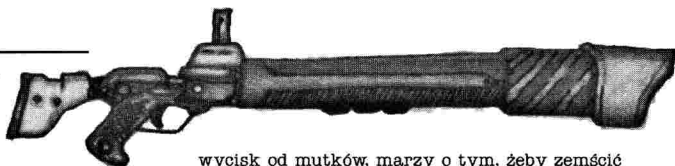
Zbrojownia

Znajdziesz tu sprzęt, który ułatwi ci zarówno pochwycenie stwora, jak i taki, którego użycie zakończy jego parszywy żywot w dziesiątkach kawałków. Jest tu broń nowoczesna, przystosowana lub stworzona specjalnie dla naszej profesji oraz taka, którą ludzkość posługiwała się od tysiącleci.

Pogromca

Reguły: Szybkostrzelność: 1 strzał na turę, wymagana Budowa: 12, mały zasięg (do 20m)

Wielu gości, którzy dostali się, będąc uzbrojonym w Pogromcę.



Wycisk od mutków, marzy o tym, żeby zemścić. Wyobrażają sobie, że to jakaś cudowna broń, którą wystarc

czy tylko wymierzyć w odmienca, a ten już pada martwy. Tymczasem Pogromca to po prostu strzelba tak skonstruowana, żeby dało się z niej strzelać wszystkim... no, prawie wszystkim. Masz jakąś zabójczą mieszkankę na mutasa? Ładujesz ją w pocisk i posyłasz prosto do adresata. Nie dysponujesz niczym takim? Po prostu walisz śrutem czy co tam wpadnie ci w ręce.

Nie więc dziwnego, że broń ta nie należy ani do najołniejszych, ani też nie ma fenomenalnego zasięgu. Pół biedy, jeśli używasz przedwojennych strzelb, jakich używali leśnicy - one przystosowane są do strzelania specjalnymi pociskami. Jeśli jednak dysponujesz powojenną przeróbką, składakiem złożonym z wielu nierzaz najdziwniejszych elementów, nie licz na to, że pobawisz się w snajpera.

Dlatego więc ktoś jest na tyle szalony, żeby rezygnować z porządnego M16 na rzecz czegoś takiego? A właśnie z powodu mnóstwa rzeczy, które można władować w pociski. Wykonanie takich pocisków to zwykłe kwestia dorwania odpowiednich składników oraz Trudnego lub Bardzo Trudnego testu Chemii.

Trucizny chemiczne - Jeśli potrafisz sporządzić specjalną mieszkankę na danego mutka, użyj zasady podręcznikowej: wykonanie takiego naboju to Bardzo trudny test Chemii. Zada je obrażenia Krytyczne przy przebicciu pancerza.

Kwas - Jeśli nie umiesz dobrać się do mutka, bo opancerzył się jak żółw Moryc, urządz mu kwasowy śmigus-dyngus. Pocisk z silnym kwasem pęka trafiając w cel i rozlewa się mokrą plamą. W ciągu jednej tury kwas "przeżyryza" 1 punkt pancerza lub zadaje poparzonej istocie 1 Ciężkie obrażenie. Ilość kwasu w jednym pocisku wystarcza zwykle na 2 tury działania. Ponowne trafienie w wyżarte kwasem miejsce wiąże się z utrudnieniem +60%.

Toksyny - W nabój Pogromcy załadować możesz też dowolną toksynę, jaką tylko udało ci się wyłuskać z zabitych mutasów - patrz zasady z rozdziału Recykling.

Bolas

Wymagana Budowa: 10

Dostępność: 30%

Cena: 5 (1)



Kawał mocnego sznura i dwa ciężarki na jego końcach. Broń stara jak świat. Służy do krępowania uciekających na nogach istot. Zakręcasz nad głową, rzucasz uciekinierowi w nogi (trafienie selektywne), a ten przestaje uciekać. Jak masz większy sznur, możesz przywiązać uciekającemu ręce do korpusu, strzelać nie będzie, ale się też nie zatrzyma. Bolas można używać także do normalnej walki, atak zajmując wtedy 3 segmenty i zadaje obrażenia sD / sL / sL.

Rzut bolasem to akcja trzysegmentowa. Skrupowanie następuje, gdy atakujący uzbiera 5 PS. Jeżeli atakujący zdał test, ale nie uzyskał 5 PS, trafiony otrzymuje Lekką ranę (siniak). Oswobodzenie nóg nie wymaga testów, ale zajmuje 2 tury. Oswobodzenie rąk to kwestia minutki - dwóch, albo zdanego Trudnego testu Zręczności (wówczas także trwa to 2 tury). Bolasy najlepiej spisują się przeciwko istotom dwunożnym wielkości człowieka, ich skuteczność względem innych istot zależy od MG.



Dmuchawka

Obrażenia: Draśnięcie + efekty specjalne; krótki zasięg (10m)

Dostępność: 20%

Cena: 5 (1)

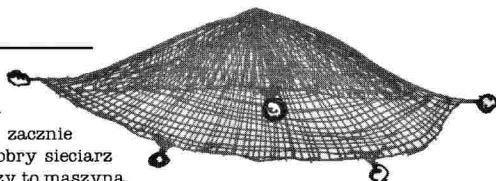


Broń starsza nawet od bolasa. Jeśli masz przypadkiem kawałek prostego bambusa lub rurki, możesz sam zrobić sobie coś takiego. Długości ma to od metra do nawet dwóch, średnicy około centymetra. Wycinasz sobie kawał zadry z twardego drewna, jeden koniec owijasz np. watą, drugi nasączasz trucizną, ładujesz zatrutym końcem do rury i dmuchasz. Niby niepozorne, ale potrafi zaszkodzić. Sama drzazga zadaje znikome obrażenia, inne efekty uzależnione są od rodzaju trucizny na ostrym jej końcu. Aha - nigdy nie zapominaj, że mając dmuchawkę w ustach, robi się wydech, a nie wdech.

Siec

Dostępność: 10%

Cena: 20



Nauucz się posługiwać siecią, a zarabianie gam-bli na schwytych mutkach czy maszynach zacznie być jeśli nie proste, to przynajmniej realne. Dobry sieciarz potrafi tak omotać ofiarę - niezależnie od tego, czy to maszyna, Mutek, czy po prostu za bardzo podskakujący kolo z baru - że nawet pająki bledną z zazdrości. Gdy ofiara szamocze się bezsilnie, wystarczy po prostu stuknąć ją w łeb, a natychmiast spotulnieje. Jasne - w przypadku maszyn czy mutków trzeba się bardziej nagimnastykować, ale i tak dobra sieć jest nie do pogardzenia. Jest tylko mały minus - ciężko taką siatką walczyć z odległości - najpierw trzeba się więc do potencjalnej ofiary zbliżyć, co w przypadku co wrędniejszych przeciwników może być nieco utrudnione.

Szczegółowe reguły walki wręcz siecią:

Atak siecią nie zadaje obrażeń. Atak wykonać można za 1, 2 lub 3 sukcesy. Efektem każdego sukcesu jest utrudnienie +20% dla opłatanego (np. cios za dwa sukcesy to utrudnienie +40%). Po opłataniu (przynajmniej za 1 sukces) atakujący może w dalszym ciągu opłatywać broniącego się, jeżeli tylko trzyma jeszcze siatkę. Za każdy sukces takiej akcji broniący się otrzymuje kolejne +20% utrudnienia. Maksymalny modyfikator z opłatania zwykłą siatką dla istoty wielkości człowieka to +100%.

Opłatanym może spróbować wyswobodzić się z siatki - każdy sukces takiej akcji anuluje -20% utrudnienia. Gdy utrudnienie z opłatania osiągnie 0%, opłatanym uwolniono się całkowicie. Opłatanym może też próbować wyrwać siatkę z rąk atakującego i uniemożliwić mu tym samym dalsze opłatywanie. Jest to akcja wymagająca 2 sukcesów. Opłatanym może też zignorować siatkę i normalnie podejmować akcje z modyfikatorem z opłatania.

(Reguły te są bardziej szczegółową, dostosowaną do modyfikacji zasad z NS1.5 alternatywą dla reguł z "Gladiatora").

Prądem go!

Obciążniki w siatkach metalowych mogą zawierać w sobie małe akumulatory, które po wystrzeleniu rażą cel prądem. Baterie starczą na 3 tury działania, w każdej turze schwytyany otrzymuje Lekką ranę oraz dodatkowe +50%/+25% utrudnienia (z powodu szoku elektrycznego).

Walczyłem kiedyś z Maszyną na arenie, rozgromiłem ją w pół minuty. To chyba był ten, no, co wygląda jak konik polny, Łowca. Nawet mnie nie drasnął.

- anonimowy Gladiator



Miotacz sieci

Wymagana Budowa: 14

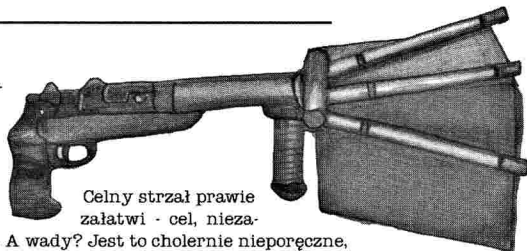
Dostępność: 15% (Posterunek 30%)

Cena: Miotacz - 80; Sieci: z włókna - 5, z tworzywa - 10, metalowa - 20 + ewentualnie koszt akumulatora

Reguły specjalne: Mały zasięg (do 25 metrów)

Broń ma jedną wielką zaletę i parę wad. na pewno unieruchomi - a może i całkiem leżnie od tego, czy jest z mięsa, czy z metalu. A wady? Jest to cholernie nieporęczne, ciężkie, raczej zawodne i strzela na mały zasięg. Miotacz sieci składa się z czterech luf, w których znajdują się obciążniki sieci, wystrzeliwane z użyciem sprężonego powietrza. Zbiornik mieści ilość powietrza wystarczającą na oddanie dziesięciu strzałów. Żeby ponownie go napełnić, potrzebna jest sprężarka, około dziesięciu minut czasu i źródło prądu. Ponowne załadowanie sieci to kwestia trzech tur - o ile ma się pod ręką złożoną siatkę.

Standardowa siatka obliczona jest na unieruchomienie istoty wielkości człowieka. Trafiony wykonuje Trudny test Budowy, w przeciwnym razie zostaje powalony na ziemię. Za każdy PP trafiony otrzymuje utrudnienie +10% do testów (opłatanie).



Celny strzał prawie załatwi - cel, nieza-

XM 307

Wymagana Budowa: 30 (używany z trójnogiem)

Dostępność: 5%

Cena: 200

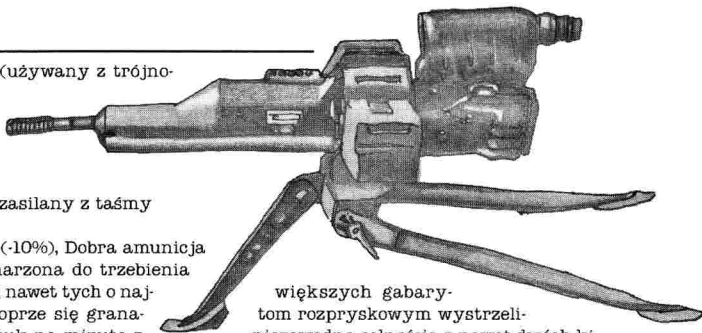
Amunicyja: granat kal. 25 mm

Pojemność magazynka: zasilany z taśmy

Szybkostrzelność: 1

Reguły specjalne: Celny (-10%), Dobra amunicja

Oto broń wprost wymarzona do trzebienia całych plemion mutantów, nawet tych o naj-tach. Powiedz sam - kto oprze się granawanym w tempie 250 sztuk na minutę z lometrów? Niestety... w praktyce z taką bronią są same problemy. Najważniejszy to amunicja - widziałeś w całym swoim życiu 250 granatów? No właśnie... Ale nawet pojedynczy wystrzał będzie sukcesem - broń wprost nafaszerowana jest elektroniką, bez której ani rusz. Podsumowując - w nocy śni ci się XM 307, a na co dzień biegasz z dmuchawką.



większych gabary-
tom rozpryskowym wystrzeli-
niezawodną celnością z nawet dwóch ki-

Recykling

Ciągle słyszysz, że mutki potraktować najlepiej trucizną, że z Pogromcy strzelać można wszystkim... Tylko, do cholery, skąd wziąć składniki na mieszanekę, która ma powalić konkretnego mutka? Przecież nikt nie wozi ze sobą laboratorium chemicznego, a to, co da się wziąć do plecaka, prędzej czy później się skończy. Spokojnie - jest na to rada.

Trzeba sięgnąć do tego, co upolowany mutek kryje w sobie. Jeżeli już pokonałeś mutantą, który zdawał się żyć tylko po to, żeby cię załatwić i naszpikowany był truciznami, to szkoda by było, żeby się zmarnowały, co nie? Warto zabrać się za wyciągnięcie ze ścierwa paru przydatnych rzeczy. Parę probówek, słoików, może jeszcze pipeta czy



palnik, i da się taki produkt naturalny przerobić wedle woli. A części z nich nawet nie trzeba przerabiać - skoro działały na zębach potwora, zadziałały i na broni łowcy potworów.

Część jądów i innych substancji wydobyć da radę każdy, kto tylko choć trochę zna się na łowiectwie. Wydobywanie trucizny z zębów jadowych, wyciskanie torebek zapachowych i temu podobne akcje rozwiązywane są testami Łowiectwa. Przy czym jeśli masz je na poziomie 4 i większym, w ogóle nie musisz niczego testować, chyba że działanie produkującego dany specyfik organu różni się znacznie od podobnych w świecie zwierząt. Jeśli natomiast marzy ci się wyciąganie wydzielin ze zmutowanych gruczołów, będziesz potrzebował do tego specjalistycznej wiedzy: nie obejdziesz się bez testów Chirurgii. To samo będzie, jeśli jakimś cudem udało ci się dostać zlecenie z Miami na konkretny organ i chciałbyś go znaleźć, wyciąć i jeszcze dostarczyć na miejsce tak, żeby dało się jeszcze coś z nim zrobić. A ile dawek trucizny można wyciągnąć z mutka? Zależy od egzemplarza. Jak będziesz chciał wycisnąć coś z robali, przyjdzie ci pewnie spędzić cały dzień nad ich wylęgarnią i - jeśli cię nie zjedzą - zyskasz jedną, góra dwie. Z kolei z wielkich albo niesamowicie jadowitych bydlaków za jednym zamachem skasujesz i dziesięć dawek.

Czasem wystarczy mała kropla jadu, by wytruć całe miasteczko, innym razem wiadro świństwa nie wywoła nawet sraczki. Łowcy przeliczają więc wszystko na dawki, przy czym jedna dawka to parę mililitrów trucizny - czyli mówiąc po ludzku - tyle, ile da się zapakować do jednego pocisku Pogromcy. Nieraz będziesz musiał przysiąc nad właśnie wydobytą porcją toksyn, żeby przerobić ją w coś przydatnego w warunkach bojowych - raz trzeba rozpuścić ją w odpowiednim odczynniku, innym razem wręcz przeciwnie - wytrącić z roztworu kwintesencję trucizny.

Pewnie już myślisz, jakby zamienić cenną zdolność pozyskiwania substancji z mutków na konkretne gamble? Przy substancjach podano ich cenę - jest to jednak koszt zakupu dawki. Przy sprzedawaniu - jeśli nie znasz się na trikach handlarzy - możesz dostać za nie trochę mniej. Problem nie leży w cenie, a w dostępności śmiertelnych maści, proszków i płynów. Zazwyczaj nie przekracza ona 5-10%. Po trzeba natrafić na kolesia, który potrafi je zrobić. Ty nie musisz ich wszystkich kupować. Wyciągasz specyfiki z mutków, a one - gdy są martwe - na pewno nie będą się targować.

Uwaga - MG może zmodyfikować działanie danej substancji, biorąc pod uwagę jej stężenie, siłę, odporność istoty poddawanej jej działaniu, itp.

Trucizny

Cała masa trucizn działa na układ nerwowy. Jedne przyprawiają cię od drgawki czy atak padaczki, inne zmieniają cię w warzywo, jeszcze inne sprawiają, że zdrtwieje ci tylko draśnięte miejsce. A w czasie, gdy twój układ nerwowy strajkuje, ktoś może się do ciebie bezkarnie dobrać. Są trucizny psujące krew, są takie, które sprawiają, że się dusisz. Są też takie, które... Ech, trzeba by tygodni, żeby opowiedzieć o wszystkich. Nic dziwnego, że prawdziwi specje od trucizn to zazwyczaj stare dziadki - w tym fachu człowiek uczy się całe życie. Podam ci po prostu orientacyjny sposób działania i cenę trucizn o różnej sile. Pamiętaj - nie daj się zranic, a po wszystkim wyciągnij jak najwięcej dla siebie i zapodaj następnemu mutasowi.

Zazwyczaj żeby trucizny zadziałały, trzeba delikwenta zranic i wprowadzić truciznę do krwioobiegu. W Neodżungli są ponoć rośliny pierdzące paraliżującym pyłkiem, jednak wykorzystanie go w praktyce





(nie mówiąc już o samym pozyskaniu) jest cholernie trudne. Jeżeli masz czas, możesz bawić się w podtrzymywanie żarcia czy wody - proszę bardzo, to robota dla cierpliwych.

Łowców interesują przede wszystkim trucizny o natychmiastowym działaniu. Dlatego - jeśli nie podano inaczej - efekt wymienionych niżej substancji pojawia się w jedną turę po ich zaaplikowaniu (np. zranieniu zatrutą bronią).

Nie da się uniknąć działania trucizny, jeśli już się załapało na jej dawkę. Do tego trzeba by być supermanem... albo twardzielem z Missisipi. W celu sprawdzenia działania trucizny (lub jakiegokolwiek innego specyfiku, którym chcemy skrzywdzić mutka lub mutek chce skrzywdzić nas), wykonać należy test Kondycji o PT zależnym od konkretnej trucizny (można oczywiście natknąć się na trucizny o podobnym działaniu, lecz innym PT testu od podanych - wówczas zmodyfikowana zostaje cena według uznania MG). Zdany test zmniejsza działanie o połowę (chyba, że zaznaczono inaczej), niezdany oddaje frajera w ręce truciciela. Efekt w postaci utrudnienia do testów zmniejsza się o -10% co godzinę.

Lura

PT Problematyczny

Dostępność: 20%, **Cena:** 20 gambli za dawkę.

Działanie: Utrudnienie +20% przy testach czynności z użyciem zatrutego miejsca, maksymalne utrudnienie (przy kumulacji dawek) wynosi +40%. Efekt pojawia się po upływie pięciu tur.

Lurą nazywają łowcy wszystkie te trucizny, które w zasadzie nie ruszają prawdziwych twardzieli. Taka trucizna powoduje co najwyżej lekkie zdrtwienie zatrutego miejsca. Znajdziesz je u sporej ilości robactwa i innej drobnicy. Nie są zbyt silne, ale powiedz sam - na co pająkowi polującemu na inne pajęczki jad zdolny powalić gigamuta?

Średniak

PT Trudny

Dostępność: 5%, **Cena:** 40 gambli za dawkę

Działanie: Utrudnienie +30% (działa na cały organizm), maksymalne utrudnienie (przy kumulacji dawek) wynosi +80%.

Ze średniakiem już nie ma żartów. Paraliż obejmuje całe ciało, pojawiają się kłopoty z oddychaniem, serce zaczyna szwankować. Jedną dawkę da się jeszcze wytrzymać, ale gdy ktoś wiaduje w ciebie kilka, raczej już z tego nie wyjdiesz.

Killer

PT Bardzo Trudny

Dostępność: 5%, **Cena:** 100+ gambli za dawkę

Działanie: Krytyczna rana. W przypadku zdanego testu Kondycji postać otrzymuje 2 Ciężkie rany. Kolejne dawki trucizny zabijają w przypadku niezdanego Cholernie trudnego testu Kondycji.

Pamiętasz przykład pajęczka, który nie potrzebował silnej trucizny? Otóż są takie pająki, węże, żabki i mutki, które nie wiadomo po cholere mają takie trucizny, że gigamut pada z miejsca. Mało tego - rozcieńczasz ją wodą, a ona dalej zabija! Ponoć niektóre są takie, że jedna kropla starczy na wykończenie setki ludzi. Tego typu trucizny zwane są killerami. Zasada jest prosta - dostaniesz dawkę czegoś takiego i jesteś trupem. Ale jest i druga strona medalu - zapodasz coś takiego mutkowi i on też idzie do piachu.

Przeszkadzajki

Wydawałoby się, że nie ma problemu - starczy wziąć mocną truciznę i mutek od razu zdycha. Niestety - jedną z irytujących właściwości mutków jest to, że czasem bywają odporne na trucizny. Dlatego zamiast nastawiać się na błyskawiczne wykończenie, lepiej trochę pokombinować. Jest całkiem sporo środków, które wprawdzie nie zabiją mutka, ale znacznie ci to ułatwią - oto kilka z nich.

Halucynogen

PT Problematyczny

Dostępność: 10%, **Cena:** 30 gambli za dawkę

Działanie: Poddany jego działaniu nie potrafi odróżnić rzeczywistości od narkotycznych wizji. Wszelkie działania wykonuje on z modyfikatorem +40%, a testy Percepcji - z +80%. Maksymalne utrudnienie testów (przy kumulacji dawek) wynosi +80%, po osiągnięciu tej wartości każda kolejna dawka może pozbawić ofiarę przytomności (Trudny test Kondycji).



Czasami najlepszym sposobem na pozbycie się mutka jest zafundowanie mu porządnego tripa. Gdy on będzie przebywał w krainie samic z szesnastoma piersiami, ty będziesz mógł się nim zająć. Nie wspomnę nawet o tym, że za tego typu środki dostaniesz masę gambli od gości, którzy bynajmniej nie mają zamiaru marnować tego na odmieńców. Jednak żeby środek nadawał się do regularnego zażywania przez człowieka, trzeba nad nim trochę bardziej popracować.

Usypiacz

PT Problematyczny

Dostępność: 10%, **Cena:** 50 gambli za dawkę

Działanie: W przypadku niezdanego Trudnego testu Kondycji, zatruty zapada w sen. Zdanie oznacza otumanienie - modyfikator +30% do wszystkich testów. Przy kumulacji dawek każda kolejna dawka zwiększa PT testu Kondycji o Poziom aż do maksymalnego Bardzo trudnego.

Nie jeden drapieżnik woli zafundować ofierze drzemkę, zanim zacznie ją zjadać. Ten patent szczególnie przydaje się hyclom - nie ma nic łatwiejszego, jak zapakować do klatki śpiącego mutka. No, chyba że bardzo wierzą przez sen.

Śmierdziel

PT Problematyczny

Dostępność: 20%, **Cena:** 10 gambli za dawkę

Działanie: odstraszaające; w bezpośredniej odległości powoduje łzawienie i krztuszenie się - modyfikator +20% do wszystkich akcji (MG może zmodyfikować tę wartość - np. zwiększyć, gdy śmierdziel użyty został w ciasnym pomieszczeniu lub - w przypadku otwartego, wietrznego terenu - w ogóle pominąć).

Kojarzysz takie miłe, czarno-białe zwierzątko, którego nikt nie kocha? Taktykę skunksa przejęło wiele zmutowanych organizmów. Całe szczęście, że jest też cała grupa, która smrodu nie lubi i na której można wykorzystywać śmierdźla na przykład po to, by "wyłączyć" jej zmysł powonienia.

Wspomagacze



Z mutków wyciągnąć można nie tylko trucizny. Cza-

sami warto samemu popробować czegoś, co przemieniało mutka w

niepokonanego zabójcę - a już w twoich rękach zadziała to podobnie. Łowcy są w stanie pozyskać z mutków naturalne painkillery i inne prochy. Z drugiej strony częstowanie się wydzielinami odmieńców nieraz kończyło się tragicznie.

Wydobycie wartościowych substancji może wymagać testu Chirurgii. Obróbka i przygotowanie nadającego się do użycia specyfiku wymaga dostępu do minimalnej choćby ilości sprzętu laboratoryjnego - minimum zestawu "mały chemik", wiąże się też najczęściej z Trudnym testem Chemii.

Bez specjalistycznego laboratorium nigdy nie dowiesz się, co tak naprawdę mutek ma w gruczołach. Za każdym razem, gdy już cieszysz się ze zdobycia dawki wspomagacza, MG w tajemnicy rzuca k20. Jeżeli wyrzuci więcej niż 15, specyfik nie jest tak typowy, jak się wydawało. Bohater traci tyle PS w teście, o ile wynik tajnego rzutu MG przekroczył 15 (i o tym nie wiesz). Jeżeli spowodowało to porażkę w teście, MG losuje, co jest nie tak:

K20:

1-5 - Substancja kiepsko działa na ludzki organizm - wprawdzie występują normalne efekty jej działania, ale dodatkowo otrzymujesz utrudnienie +20%, które znika, gdy substancja przestaje działać.

6-10 - Zamiast oczekiwanych efektów substancja spowodowała zatrucie organizmu - otrzymujesz karę +20%. Zatrucie utrzymuje się przez jeden dzień.

11-15 - Ta substancja to prawdziwa trucizna! Otrzymujesz jedną Lekką ranę.

16-19 - Ta substancja to cholernie silna trucizna! Otrzymujesz jedną Ciężką ranę.

20 - Zamiast dopomóc, substancja śmiertelnie zaszkodziła. Otrzymujesz ranę Krytyczną. Cóż.

Adrenalina

Dostępność: 5%, **Cena:** 50 gambli za dawkę

Działanie: Naturalna adrenalina daje modyfikator -20% do wszystkich testów Walki wręcz i Sprawności. Jednocześnie zażywający wykonuje Przeciętny test Budowy - w przypadku porażki modyfikator ten



zmienia się na karę +20%. Każda kolejna dawka zwiększa PT tego testu o poziom, a porażka zamienia wszystkie ułatwienia z adrenaliny w utrudnienia (np. porażka w Trudnym teście Budowy przy trzeciej dawce adrenaliny oznacza karę +60%: 20% za pierwszą dawkę, 20% za drugą i 20% za trzecią).

Słyszałeś o furiatach z Arkansas, plemienu wrednych sukinsynów, których za cholerę nie dało się zabić? Okazało się, że gdzieś pod sercem mieli "naturalne" zbiorniki z adrenaliną. Wystarczyło załadować ją do strzykawki i wbić sobie - w dziewięciu przypadkach na dziesięć dostawało się zarąbistego kopa. A dziesiątego przypadek? No cóż - niektórym gościom pękało z tego wszystkiego serce - zgon na miejscu.

Morfina

Dostępność: 10%, **Cena:** 30 gambli za dawkę

Działanie: -60% utrudnienia z obrażeń (min. 0%), działa przez ok. minutę. W tym czasie wszystkie testy oparte na Sprycie i Percepcji są utrudnione o 20%. Gdy morfina przestaje działać, przez następną godzinę Bohater otrzymuje utrudnienie +10% do wszystkich testów. Druga dawka morfiny powoduje utratę przytomności lub (przy zdanym Trudnym teście Budowy) kolejne -20% utrudnień z ran oraz +30% kary do Sprytu i Percepcji. Trzecia i kolejne dawki morfiny powodują utratę przytomności lub (przy zdanym Cholerne trudnym teście Budowy) kolejne -10% utrudnień z ran i +30% kary do Sprytu i Percepcji. Morfina jest środkiem silnie uzależniającym.

Pewnie biochemik powiedziałby ci, że to nie dokładnie morfina, tylko coś co działa tak samo - mnie nie interesują subtelne rozróżnienia. Grunt, że jak to sobie załadujesz, możesz zapomnieć o bólu. Minus jest taki, że przy okazji zapominasz o całym świecie - po prostu leżysz, jakby ci ktoś przypieprzył młotem w łeb.

Przeciwciała

Cena i Dostępność zależna od rodzaju choroby

Działanie: Jak lek na daną chorobę

Często we krwi mutantów żyjących na obszarze, na którym działała lub działa jeszcze broń biologiczna, znaleźć można odpowiednie do niej przeciwciała. Niektórzy potrafią uzyskać z niej czysty lek na dane chorobę. Ponoć na tej zasadzie ktoś próbował łąpać krew gości znad Missisipi - ci tak się wściekli, że niewiele zostało z wampirycznego idioty.

Antidota

Dostępność: 5%, **Cena:** 5-50 gambli za dawkę, w zależności od powszechności trucizny.

Działanie: Neutralizuje lub osłabia działanie trucizny

Na koniec rzecz najważniejsza, czyli odtrutki na mutancie świństwa. Odtrutki robi się zazwyczaj odpowiednio modyfikując samą truciznę. Czasami potrzebna będzie krew danego stwora - niektóre mutki są odporne na to, co im kapie z pazurów, inaczej same by się załatwiły w trakcie zwykłego drapania się po głowie. Z drugiej strony jak skorpion pacnie się żądlem w łeb, to zdycha jak każdy i nie ma zmiłuj się. Antidotum na takie jady trzeba zdobyć inaczej.

Aby wykonać antidotum, należy przetworzyć te składniki (Bardzo Trudny test Chemii) - tak powstałe serum należy w porę podać zatrutemu.

Ciekawostki

Ciekawostki. Brzmi jak zapowiedź do nowych receptur prochów. Ja tymczasem choć ci pomóc przeżyć ten zaszrańny koszmar zwany życiem. Więc słuchaj lepiej uważnie.

Wnyki i potrzaski

Dostępność: Wnyki 40% do 80%;

Mały potrzask (na małe misie) 35%;

Duży potrzask (na duże misie) 20%;

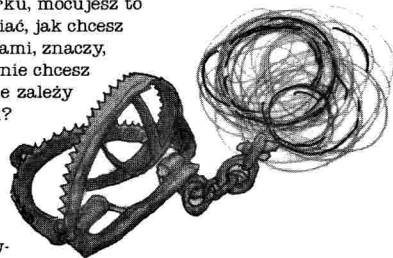
Cena: Wnyki- 2 do 10; Mały potrzask- 5;

Duży potrzask- 10; Wielki potrzask- 20;



Zastawić wnyki. Co to za problem? Wiądziesz supeł na sznurku, mocujesz to przy drzewie i już. Takie gówniane wnyki to możesz zastawiać, jak chcesz złapać kolarcję. Jeżeli w ogóle zaprządasz sobie głowę wnykami, znaczy, że nie chcesz mutka ubić, tylko złapać. A skoro tak, to pewnie chcesz go sprzedać. Idąc dalej tym tokiem rozumowania, zapewne zależy ci, żeby był w jak najlepszym stanie. Jaki stąd wniosek? Taki, że ten sznurek to sobie możesz wsadzić... do plecaka, może się kiedyś przyda.

Jak wyglądają takie wnyki z prawdziwego zdarzenia? Gruby na centymetr przewód wykonany ze stalowej linki zatopionej w kauczuku. Linka zapewnia trwałość, kauczuk uniemożliwi pochwyconej zdobyczy zrobienie sobie krzywdy. Zawsze oczywiście może sobie odgryźć uwięzioną kończynę. Idealne na istoty poruszające się wyłącznie na czterech nogach.



Kajdany

Dostępność: 10 - 40% w zależności od rodzaju, **Cena:** od 5 gambli za standardowe kajdanki policyjne po 20 za całą "uprząż" krępującą ręce i nogi.

Nasuwa ci się być może pytanie: "Dobra, złapałem mutasa trzy razy większego ode mnie, nawet gdyby miał ręce, to kajdanki pewnie i tak by zerwał. I co ja mam z nim zrobić?" Śluszne pytanie. Istotnie, nie wszystko, co wpadnie ci w ręce, da się unieruchomić starymi kajdankami, ale i te się przydają. Bądź spokojny, akcesoriów do unieruchamiania mutków jest całe mnóstwo: kagańce, liny i taśmy z tworzyw, którym żadna macka nie da rady... (Kilka przydatnych akcesoriów - np. elektryczną obrożę - znajdziesz w dodatku Bohater² na stronie 114.)

Na humanoidy przydatne bywają kajdany krępujące ręce i nogi, połączone łańcuchem czy innym żelastwem. Pozwalają one na minimum swobody ruchów - tak akurat, żeby mutek mógł podreptać do kłaki, a nie mógł uciec przed kopniakiem. Ani - co najważniejsze - oddać. Są hycle, którzy szczególnym sentymentem pałają do dybów. Konieczność noszenia przed sobą ciężkiej dechy unieruchamiającej ręce raczej nigdy nie jest okolicznością sprzyjającą ucieczce.



Kaftan

Dostępność: 15%
Cena: 10 gambli

Takie gustowne, białe kaftany z nieco zbyt długimi rękawami były kiedyś standardowym wyposażeniem psychiatryków. Ładowało się do niego opornego kolesia i nie było takiego twardziela, który by się z niego sam wysypiał. Świetna rzecz także w naszym, powojennym świecie. Wielu hyci właśnie w kaftanach transportuje mutantów kandydatów na gladiatorów - żaden inny sposób tak się nie sprawdza. Jest tylko mały problem - standardowe kaftany pasują na kogoś mniej więcej postury ludzkiej. Jeśli potrzebujesz czegoś na trzymetrowego olbrzyna, musisz dogadać się z jakimś krawcem.

Jest też wersja kaftana dla ubogich. Bierzesz po prostu solidny koc i szczerlnie owijasz w niego ofiarę, a potem wiążesz dokładnie sznurem. Pewnie nie jest to tak niezawodne, ale często po prostu musi wystarczyć. A - jak mawia mój żółtoskóry przyjaciel - dobry baleron nie jest zły.





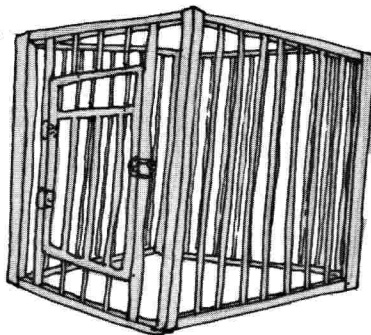
Klatki

Dostępność: 15% do 60%

Cena: 5 do 30 gambli

Dobra klatka nie jest zła, jak mawiał jeden mój żółtoskóry znajomek. Nie ma co się nad nimi rozwodzić - klatka to dobre miejsce dla mutka, którego trzeba przewieźć z punktu A do B. Trzeba jedynie dobrać model do mutasa - na jednych wystarczy wiklinowy koszyk, dla innych tytanowa cela to za mało.

Klatki można też wykorzystać jako pułapki. Kojarzysz? Kawałek kija i klatka, a pod nią coś do żarcia - każde dziecko potrafi coś takiego zrobić. Problem będzie z bardziej cwanyimi bestiami, ale jak się uprzesz, pewnie wykombinujesz naprawdę niezły plan zwabienia ich do niej.



Wybuchowa biżuteria

Dostępność: 10%

Cena: w zależności od typu od 10 do 80 gambli

Przedwojenny system penitencjarny wpadł na parę sprytnych pomysłów, jak sprawować kontrolę nad więźniem. Pospolitym złodziejaskom nakładano na przykład bransoletkę, która wskazywała miejsce jego pobytu i dawała znać, jak tylko zaczynał kombinować. Prawdziwi zbrodniarze z kolei miewali zakładane obroże z małymi ładunkami wybuchowymi, które eksplodowały, gdy stracili łączność ze znajdującym się w rękach strażników nadajnikiem.

Niektóre z tych zabawek da się wykorzystać do sprawowania kontroli nad mutantami. Najtańsze wersje po prostu brzęczą, gdy mutek oddala się lub za bardzo zbliża do łowcy, najdroższe zamieniają mu łeb w krwawą miazgę. Niezły sposób na wychowanie mutasów.



Pancerz elektryczny

Dostępność: -

Cena: -

Redukcja: Tułów 1, Ręce 1, Nogi 1

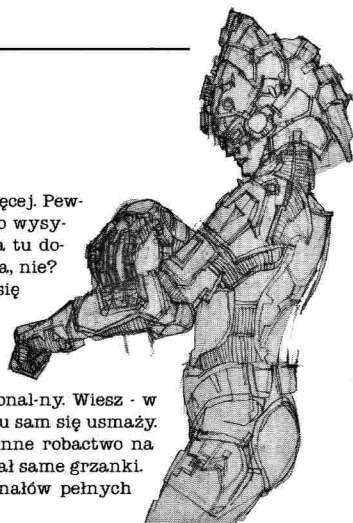
Kara: +40%

Wytrzymałość: 2

Mam kumpla, facet zna się na prądzie i właściwie na niczym więcej. Pewnego razu musiał ruszyć się gdzieś za miasto i w nocy oblażył go wysysacze czy inne pieprzniete mutacją gryzonie. Gościu budzi się, a tu dookoła dywan z futra próbuje zrobić sobie z niego kolację. Trauma, nie?

Gdy gość wydobrzył, postanowił, że nie popuści. Zamknął się w warsztacie i zmagistrował coś w stylu pancerza. Knif polegał na tym, że zewnętrzne jego warstwy podłączone były do prądu o napięciu, które spokojnie może usmażyć mniejsze zwierzaki. Może gość myślał o czymś, co odeprze wszystko, co tylko będzie próbowało wleźć na plecy - w praktyce projekt okazał się niewykonalny. Wiesz - w warunkach bojowych mogło się okazać, że cwaniaczek w pancerzu sam się usmaży. Jeśli jednak położysz się grzecznie i poczekasz, aż gryzonie i inne robactwo na ciebie wlezie, włączenie prądu sprawi, że wokół siebie będziesz miał same grzanki.

A tak poważnie - to coś dla ciebie, jeśli wybierasz się do kanałów pełnych szczurów albo masz zamiar zmierzyć się z rojem robactwa.



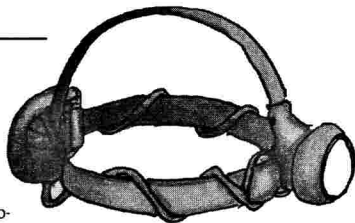


Czółówka

Dostępność: 15%

Cena: 10 gambli

Dwie ręce to stanowczo za mało. Sam popatrz - jeśli chcesz do kogoś wygarnąć z porządnej spluwy, musisz ją trzymać oburącz. A przecież wciągając się po kanałach będziesz potrzebował źródła światła - pochodni, lampy czy choćby latarki. Jeśli coś na ciebie wyskoczy, ten skurczyszyn mistrz gry będzie miał do dyspozycji segment - dwa, zanim ty pozbędziesz się lampki i pewnie chwycisz broń. Całe szczęście, że można tego uniknąć. Jedni zwyczajnie przyklejają latarkę do broni taśmą klejącą, inni sięgają po sprzęt specjalnie do tego celu stworzony - latarkę z paskami do założenia na głowę. Patent wykorzystywany przed wojną przez skautów i maniaków wycieczek górskich, i oczywiście górników, doskonale sprawdza się w dzisiejszych warunkach.



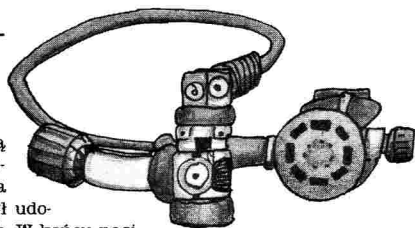
Zestaw do nurkowania

Dostępność: 15%

Cena: 10 gambli

Jeśli mutek zwieje ci do podziemnego bajora albo da nura w zamuloną sadzawkę, raczej nie będziesz miał pod ręką butli z tlenem i kompletnego stroju nurka. Wszystko, czego potrzebujesz, to maska na twarz i rurka wystająca nad powierzchnię wody. Trochę wprawy i będziesz mógł udowodnić mutkowi, że nie zapomniałeś o swoich korzeniach. W końcu nasi przodkowie w ewolucji wyszli z wody, dlaczego nie mielibyśmy się w niej czuć jak w domu? Dopóki rurka wystaje nad powierzchnię, możesz spokojnie siedzieć pod wodą i nawet nie będziesz puszczał zdradliwych baniek. Chyba że najesz się wcześniej grochówki.

Reguła specjalna: Użycie zestawu do nurkowania daje modyfikator +30% do testów Pływania.



Spray dezynfekujący

Dostępność: 10%

Cena: 25 gambli

Rozwaliłeś już mutka i wydaje ci się, że możesz splunąć za siebie i odejść w stronę zachodzącego słońca? Stary, pora nauczyć się trudnego słowa: higiena. Bo wiesz, jeśli w norze mutka śmierdziało tak, że aż lzy leciały, kropelki jego jadu wyżyły ci dziury w ubraniu i cały ubabrałeś się jego posoka, to prawdopodobnie masz na sobie masę niewidzialnego świństwa, które może nie powali cię natychmiast, ale może zacząć działać za jakiś czas. Skombinuj więc kawałek mydła czy jakiś szampon i nie bój się ich używać. A jeśli chcesz pozować na prawdziwego profesjonalistę, koniecznie wytrzaśnij skądś środek dezynfekujący w sprayu. Psik-psik i zdycha nawet najtwardsza bakteria.



W dzisiejszych czasach mało kto zna się na żartach. Siedzę sobie w knajpie, Missisipi za oknem pluska wesoło i jakoś tak mnie napadła ochota na sygnięcie dowiecem. Odwracam się do gościa, co siedział przy stoliku obok i mówię "Znasz kawał o tym, jak mutek dobierał się do Teksańczyka?". A koleś od razu wyjechał z bluzgami, wyciągnął spluwę i zaczął do mnie strzelać. Wywaliłem stolik, wskoczyłem za niego i próbuję tłumaczyć - "Sorry, szefie, ja tylko żartowałem, nic osobistego". A on dalej wali do mnie jak do tarczy. Dobrze, że miał tylko sześciostrzałową spluwę, bo jeszcze parę strzałów i stolik by nie wytrzymał. Spieprzyłem stamtąd, jak tylko usłyszałem zbawienne "klik". Właściwie do dziś nie wiem, kim był koleś mutkiem czy Teksańczykiem.



Terenowy skafander ochronny

Dostępność: 5%

Cena: 130

Gdzieś tam można kupić skafandry ochronne znalezione w przedwojennych laboratoriach. Niby chronią przed chemią i żyjątkami, ale zupełnie nie nadają się do użycia w terenie. Dzisiaj potrzeba wersji wzmocnionych, które nie potargają ci się na pierwszym krzaku i przetrwają nawet upadek na kamienistym podłożu. Całe szczęście, że i takie rzeczy produkowano przed wojną, trzeba tylko się nieźle nagimnastykować, żeby coś takiego zdobyć. Terenowy skafander wart jest każdej ceny - w nim niestraszne ci będą wyziewy, toksyny i małe, złośliwe zwierzaki z jadem na szcękoczułkach.

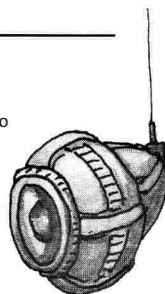


Ukryta kamera

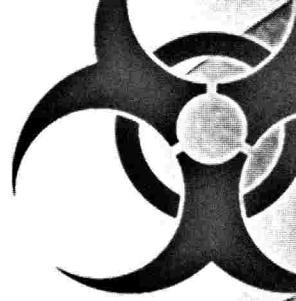
Dostępność: 10%

Cena: 20 gambli za kamerę, 25 za odbiornik z ekranem

Niektóre mutki mają tak podrasowane zmysły, że wyniuchają nawet najlepszego tropiciela. Nie oznacza to jednak, że trzeba zrezygnować z ich obserwacji. Z pomocą przychodzi system sprytnych kamer, przesyłających obraz drogą radiową do odbiornika z ekranem. Rozkładasz je tak, by lustrowały jak największy obszar, siadasz przed telewizorem i spokojnie kombinujesz, jak by się do mutasów dobrać. Z kamerą wśród mutków? Dlaczego by nie.



Jedna rasa!
Ludzka rasa!



ŚWIAT W PIGUŁCE

Jak wygląda świat, każdy widzi. Bagno. Jeżeli jest jakaś szansa na poprawę, wymagać to będzie wielkiego nakładu czasu i pracy. Póki co trzeba nauczyć się po nim chodzić. Uważaj więc, gdzie stawiasz nogi...



Teksas

Odkąd sięgam pamięcią, po Stanach krążyły setki żartów opisujących głupotę i agresję mieszkańców Teksasu. Buraki, wieśniaki, to najczęstsze określenia. To chyba dobrze, że niektórzy z nich potrafią się jeszcze śmiać. Jednak jest też druga pula opowieści mówiących o tym, że to właśnie tam, w krainie zielonych pól i przemierzających bezkresne przestrzenie strażników, można odetchnąć pełną piersią. O krainie, w której łowca mutantów może liczyć na należyty szacunek. Gdzie człowiek nabiera energii i zaczyna dostrzegać realną szansę na lepszą przyszłość. Przyszłość, gdzie potwory istnieją tylko w bajkach dla dzieci.

Teksas od zawsze miał bzika na punkcie odmiennej. A gdy wybuchła wojna, pojęcie odmienca nabrało nowych znaczeń - i mało kto przychebił się do ich polityki względem mutantów. A mało jest bardziej radykalnych zwolenników doszczętnego ich wytępienia. Ponoć każdy obcy, który im się nie spodoba, musi poddać się rewizji. Ponoć nie ma tam lepszego sposobu na zatrucie sąsiadowi życia, jak oskarżyć go o ukrywanie mutantów. Teksas może uchodzić za najczystsze miejsce Zaspanych Stanów, ale ta czystość podszyta jest niezłą psychozą.

Za to nie powinienem mieć tam problemów ze znalezieniem zajęcia. Nawet jeśli odbiegasz od ideału białego, anglosaskiego protestanta, wizytówka łow-

cy mutantów może wiele nadrobić. Goście są z trzech stron oblężeni przez mutacje. Od południa naciska na nich Neodżungla, ze wschodu ciśnie się plugastwo znad Missisipi, a i na północy panoszy się Borgo ze swoją ekipą i nie wiadomo, kiedy do łba strzeli mu pomysły na kolejną niespodziankę. Mają przez to niemało łowców z pierwszej ligi, ale nie wybrzydząją też, gdy zgłasza się do nich spec z zewnątrz.

Na tych, którzy nie mogą zdzierżyć, jeśli mutek chodzi i żyje, czeka służba w granicznych oddziałach rangerów. Oprócz porządných, stosunkowo pewnych gambli, dostaniesz też zajebisty kapelusz i dżinsy i będziesz wyglądał jak Chuck Norris. Zazwyczaj też możesz liczyć na gamble i ciepłe przyjęcie, jeśli po prostu przyniesiesz szeryfowi jakiejś dziury truchło mutka.

Mówią o Teksasie, że to raj hyci - nigdzie indziej nie skupuje się mutków tak ochoczo. Na targu niewolników za dobrego (czytaj - zdolnego do ciężkiej pracy) mutantą możesz wyciągnąć na czysto nawet dwieście gambli. Warto zakręcić się koło większych kompanii zajmujących się ich kupnem, "wychowaniem" i sprzedażą, choćby Rensley & Sons z Houston czy Houshelt Co. z Fort Worth. Kupcy handlujący tym towarem to jedni z najbardziej dzianych gości, a stały kontrakt u nich to gwarancja dobrobytu. Podobno u jednego z nich - Cheeksłaya - za porządną służbę dostajesz własny domek z ogródkiem, żonką i mutasem od rąbania drewna i

Pożytek z mutka

Niby Teksaszczyki mają alergię na mutki, ale gdy w grę wchodzi interes, potrafią wyciągnąć z odmiennej więcej niż tylko satysfakcję z ich wykończenia. Na wielu farmach znajdziesz mutantów harujących po piętnaście godzin na dobę. Gdziekolwiek spotkasz też zwierzęta, które podpadłyby przedwojennym specom od rolnictwa - bydlę i cała reszta musiała się trochę zmienić, dostosować się do nowych warunków.

Chodzi też plotka, że zwłoki odmiennej stanowią doskonały nawóz. Ponoć jest parę "fabryk", które skupują je i przerabiają na proszek, na którym kukurydza rośnie jak Hegemonczyk na sterydach. Ale nie czas na wykład z rolnictwa. Jeśli to prawda, pojawia się kolejne miejsce, gdzie można niezłe zarobić.



czyszczenia kłopotów. Szkoda tylko, że mało który łowca cieszy się tym wszystkim dłużej niż parę miesięcy.

Jest i druga strona medalu - niektórzy farmerzy to tradycjonalisci i nie chcą podejmować ryzyka związanego z niebezpiecznymi niewolnikami. Za to bez wahania zapłacą za Indianina, azjatę, czy Murzyna. Jeśli więc nie widzisz żadnej istotnej różnicy między nimi a białymi, Teksas nie będzie twoim wymarzonym miejscem pracy.

Na Teksasńczyków musisz uważać, nawet jeśli jesteś jednym z nich. To twardzi ludzie, którzy nie popuszczają, jeśli im podpadniesz. Słyszałeś, jak zeszło się z tego świata Edmundowi? Koło dostarczał żywy towar farmom na wybrzeżu, aż pewnego razu okazało się, że dowieszone mutki nie były tak potulne, jak zapewniał. Zbuntowały się, a zanim dopadli ich strażnicy, zdążyły spalić farmę czy dwie i wyrżnąć tak z tuzin ludzi. A że za towar odpowiada sprzedawca - wina spada na Edmunda. Nie minęło parę tygodni, jak dorwali go sąsiedzi wymordowanych i zadynał na gałęzi. Uważaj, co sprzedajesz, jeśli nie lubisz naszyjników ze sznura.

Posterunek

Można by pomyśleć, że Posterunek dba tylko o to, jak rozwalać maszyny, a całą resztą się nie interesuje. Na szczęście tak nie jest - goście z wędrownego miasta zajmują się wszystkim, co tylko wyszło z popapranego mózgowicy Molocha, nie wyłączając twórców biologicznych.

Pośród namiotów znajdziesz na przykład porucznika Stewarda, który jest jednym z najlepszych speców od biochemii, o jakich słyszałem. Konikiem faceta są jady, trucizny i w ogóle to wszystko, co mutek wyhodował w sobie dla zapaskudzenia życia swoich ofiar. Jeśli więc coś ci użarło, rana jątrzy się i puchnie, to nie czekaj, tylko biegnij do Posterunku. Znajdziesz go gdzieś przy froncie, każdy wskaże ci drogę, he, he.

Ale mówiąc poważnie, jeżeli uda się nawiązać kontakt z Posterunkowcami, można wyciągnąć z tej znajomości naprawdę wiele. Goście mają parę przydatnych gadżetów, trochę specjalnie z myślą o mutkach konstruowanej broni, no i przede wszystkim olbrzymie archiwum wiedzy. Żeby jeszcze chcieli się tym podzielić...

Front

Jeśli z jakiegoś mniej lub bardziej szalonego powodu zawędrujesz na północ z zamiarem przysłużenia się ludzkości w walce z Molochem, równie łatwo jak na maszyny możesz trafić na mutki. I pół biedy, jeśli będą to "tylko" zabiłakani troglodyci z północy. Z nimi - przy założeniu, że należysz do w pełni uzbrojonego i sprawnego oddziału - prawdopodobnie sobie poradzisz. Sęk w tym, że na niektórych odcinkach frontu Moloch posyła do boju nie chaotyczne bandy tępaków, a niemalże klasyczną armię. Tworzące ją mutki posługują się bronią, porządnym sprzętem - radiami, noktowizorami, radarami, nie wspo-

Zero trzy - zgłoś się! Zero trzy! Zgłoś się! Tu sierżant Faulkner, czwarta grupa uderzeniowa. Proszę o wsparcie! Jesteśmy otoczeni. Zero trzy, powtarzam, zostaliśmy otoczeni. Mutki klasy beta, może sigma. Beta albo sigma! Straciłem co najmniej czterech ludzi, proszę o wsparcie... Czwarta grupa prosi o wsparcie! Podaję współrzędne - dwa, zero, zero, trzynaste, kwadrat sto siedemdziesiąt jeden. Powtarzam...

Zero trzy, słyszysz mnie? Sigma, na pewno sigma, dosrali nam z chemii. Tracę kolejnych ludzi... Zero trzy! Kwadrat sto siedemdziesiąt jeden, słyszycie mnie?! Zero jeden, odbiór! Kurwa, nie zostawiajcie nas tutaj!



minając nawet o odjechanych wynalazkach ich stalowego tatusia. Słyszałem nawet, że gdzieś walczono z mutkami normalnie umundurowanymi! Niestety, chyba nie składali przysięgi na gwiazdy i pasy - skopali tyłek jakimś samozwańcemu generałowi, a sztandar jedną z mutantek przeszyla sobie na kieckę.

Mutki są jedną z tych rzeczy, które przemieniają walkę na froncie w koszmara. Podobnie jak maszyny nieraz znacznie przewyższają możliwościami bojowymi ludzkich żołnierzy. Niektórym z nich niegroźne są gazy bojowe, doskonale widzą w ciemnościach, nie wiedzą, co to zmęczenie. Do tego Moloch naładował im do łbów IQ i są - w przeciwieństwie do wielu blaszaków - cholernie kreatywne, przynajmniej w dziedzinie wysyłania ludzi na tamten świat.

Nic więc dziwnego, że dobry łowca to na froncie spec na wagę złota. Zawsze przydaje się ktoś, kto potrafi usunąć mutantą inaczej niż władując w niego tonę amunicji - zwłaszcza, że nikt takiej tony nie ma na stanie. Ktoś musi znaleźć sposób na dane mutki, opracować najlepszą taktykę działania. Miejsce znajdzie się także - a może przede wszystkim - dla tych, których największym atutem nie jest siła ognia, a spe-

cyficzne umiejętności. Wszelkiej maści tropiciele mutków, goście od trucizn i antydotów a nawet tacy, co to z mutkami potrafią się dogadać - wszyscy oni powitani zostaną w oddziałach frontowych z otwartymi ramionami.

Missisipi

Szukasz miejsca, w którym nie musiałbyś spędzać całych tygodni na samym tylko szukaniu mutków? Polecam Pasa Śmierci. Wprawdzie ciężko tam o pracodawców, ale mutantów z pewnością ci nie zabraknie. Okolice Missisipi to wyłęgarnia odmienców. Zresztą nic dziwnego - trzeba mieć ostro namieszane w DNA, żeby przeżyć tam dłużej niż parę dni. Zastanawiałem się nawet, czy wszystkich z Pasa Śmierci nie uznać za mutków, do czasu aż poznałem łowcę stamtąd. Trudno o większych fachowców - w końcu z mutkami mają do czynienia od małego.

W pobliżu rzeki roi się od osad zamieszkanymi przez samych tylko mutantów. Słyszałeś na przykład o Hebronie? To jedno z tych miejsc, w którym nie witają z otwartymi ramionami podróżnych - ludzkich czy zmutowanych. Gdybyś spotkał pojedynczego tylko mieszkańca Hebronu, zobaczyłbyś w nim jedynie śliniącego się debila o bar-

Pocztówka z Saint Louis

To przeklęte miasto powinno się przemianować na Saint Judas. Pieprzony symbol zdrady gatunku ludzkiego. Kiedy pierwszy raz usłyszałem o tym miejscu, nie uwierzyłem. Postanowiłem się tam wybrać i sprawdzić krążące o nim plotki. W pierwszej chwili nie zauważyłem tam niczego podejrzanego. Do momentu, kiedy wstąpiłem do knajpy. Było jeszcze wcześniej, około ósmej rano. Za kontuarem baru stał dwupółmetrowy pokryty łuskami mutant. Podawał talerz z żarciem jakiemuś facetowi z gitarą na plecach. Uśmiechnął się do niego prezentując dziesiątki cienkich i długich niczym szpilki zębów, a gitarzysta, stuprocentowy człowiek, odwzajemnił uśmiech. Powiedział - "Dzięki George" i spokojnie zaczął żreć. Zrobiło mi się niedobrze. Stałem w drzwiach jak posąg i nie mogłem się ruszyć. Pokraka spojrzała na mnie i znowu wyszczerzyła mordę w uśmiechu. Zagotowało się we mnie. Nie wiem nawet, kiedy w moim ręku znalazła się broń. Najpierw strzeliłem do barmana. Gitarzysta wrzasnął coś i zaczął sięgać po broń. Kurwa! Możesz w to uwierzyć? Człowiek władował mi serię w bebechy za to, że sprzątnąłem mutka!

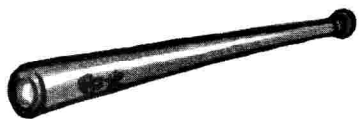
Po kilku dniach obudziłem się w swoim aucie. Prowadził nieznaną mi mężczyzna. Kiedy gość zauważył, że się ocknąłem, rzucił tylko: "Używaj czasem mózgu, idioto. I lepiej tam nie wracaj. Na nich jeszcze przyjdzie czas".



dzo delikatnej, półprzezroczystej skórze. Zresztą pewnie byłby martwy - w pojedynkę hebrończycy są niesamowicie nieporadni. Swoją wartość pokazują dopiero w grupie - rozumiesz - działają trochę jak rój, tyle że bez królowej. Jest między nimi jakaś... więź, która obdarza ich czymś na kształt inteligencji, ale tylko, jeśli są razem. Wtedy okazuje się, że potrafią zdobywać pożywienie polując albo uprawiając rolę, lepić chaty z gliny - po prostu w miarę normalnie funkcjonować. Wszystko to robią poruszani jakby jedną myślą - wielki, zbiorowy organizm. A najdziwniejsze są ich "święta" - siedzą wszyscy razem, trzymają się za ręce i pomrukują cicho, jakby śpiewając.

Ala nie mówiłem chyba jeszcze o święcie mutków. Wyobraź sobie taką scenę - Missisipi o świcie, nad nią ciężka, brudna mgła, a tu nagle pojawia się płomień. Jeden, drugi, trzeci - po chwili okazuje się, że rzeką płynie kilkanaście tratw z rozpalonymi na nich ogniskami. Płyną daleko od brzegu, niemal środkiem nurtu, ale dobiegają cię śpiewy i dźwięki bębnow. W pewnym momencie spostrzegasz, że goście z tratw mają garby, dodatkowe kończyńy, rybnie twarze... Mutki też mają swoje obrzędy, ale zabij mnie, jeśli wiem, o co w tym chodzi.

Przykładami mutków znad rzeki mógłbym sypać bez końca. Jak się nad tym zastanowić, można się nieźle przerazić. Kto wie, może ludzie są tam mniejszością, może jest to już przede wszystkim kraina mutków, tętniąca rytmem ich życia. Z pewnością jednak nie jest to miejsce, w którym łowca mutantów często będzie się spotykał z ciepłym przyjęciem.



Neodżungla

Na południu Stanów spotkasz ludzi, których nie sposób nie nazwać łowcami mutantów, a których głównym terenem działania jest zmutowany las. Większość z nich pewnie nigdy nie widziała techmorwy albo mutasa z mechaniczną, szybkostrzelną łapą - ich piekło ma kolor zielony. To, z czym walczą, kryje się w gęstwinie - niezliczone gatunki przemienionych roślin, zwierząt i czegoś pomiędzy nimi, które sztukę zabijania doprowadziły do perfekcji.

Z Neodżungli wylazi świństwo. Pewnie któregoś dnia jeden czy drugi mutek stwierdza, że w lesie jest trochę za duszno i lepiej byłoby ruszyć na północ w poszukiwaniu przestrzeni życiowej i jakiejś przekąski. Osady graniczące z lasem najbardziej cierpią jednak z powodu niepozornych, albo wręcz niewidocznych zabójców. Chmury robactwa przenoszą coraz to inne choroby, a ciężko jest leczyć się na coś, co można nazwać grypą tylko dlatego, że człowiek ma srakę i próbuje wypluć płuća.

W osadach na pograniczu nie ustaje praca nad niszczeniem zalążków zmutowanego lasu. To ciężka, codzienna harówka - z roślinami nie jest tak, jak z mutkami. Mutka zazwyczaj da się zabić na śmierć - zdechnie i masz go z głowy. A zielska lubią plenić się gdzie popadnie i nawet wypalanie nie wystarcza - niech tylko pokropi trochę deszcz, a od razu spod ziemi wyrosną kolejne pędy. Zapomnisz przekopać ogródka i po tygodniu masz za oknem tropikalną dżunglę.

Łowcy mutantów nie tylko chronią przed Neodżunglą. Może ona być też źródłem utrzymania - pełno w niej zarcia (fakt - wywołującego mutacje) i surowców. Trzeba "tylko" wiedzieć, jak się do tego dostać. Najlepsi potrafią zniknąć tam na całe tygodnie, by wreszcie



powrócić z masą gambli. A przede wszystkim z życiem. Mówią, że las przyjmie tylko swoje dzieci, że obcego czeka tam tylko śmierć. Ja w to wierzę - jak dla mnie wystarczająco dużo mutantów pałęta się na północy, żeby pako- wać się do tej szklarni.

Mutanci w Detroit i NJ

Spore problemy z odmieńcami mają także Nowy Jork i Detroit. W NJ jakoś sobie z tą plagą dają radę. Wszyscy mieszkańcy bez względu na wiek i płeć łączą się i stają do walki. Do kanałów regularnie wysyłane są oddziały szturmowe niszczące wszystko, czego nie powinno tam być. Nikt nie prowadzi badań, nikt nie myśli o tworzeniu nowego świata ręką w rękę z odmieńcami. Duszą każde, najmniejsze zagrożenie w zarodku. Jest w tym szczypta paranoi, ale dziś nie da się inaczej. NJ to miasto godne naśladowania. Nie ma pobłażania, ani sobie, ani Molochowi, ani odmieńcom, nikomu, kto zagraża odbudowie świata.

Jeżeli chodzi o Detroit, cóż, tam na walkę z potworami jakoś nikt nie znajduje czasu. Co więcej, mają one swoją własną odgrodzoną dzielnicę, gdzie nikt nie wkracza. Detroitczycy ruszają dupę tylko w sytuacjach krytycznych. A jaką sytuację Detroitczyk uważa za takową? Kiedy mutanty przeszkadzają w organizacji wyścigu. Tereny Ligi leżą w bezpośrednim sąsiedztwie strefy Hegemonia, wodza Gas Drinkers, mutków z Detroit, co wywołuje oczywiście pewne konflikty. Dlatego też Liga powołała specjalny oddział "pograniczników", którzy mają dbać o to, aby nic nie przeszkadzało mieszkańcom w rozrywkach na torze wyścigowym. O działach nosi dumną nazwę "Czerwony szwadron", ale nazwa powstała zupełnie spontanicznie, od czerwonych ka-

mizelek strażników na granicy z Gas Drinkers i nie ma żadnego podtekstu. Ot, kolor mundurów. Liczba członków waha się w okolicach dwudziestu osób. O przyjęciu w zastępy Szwadronu decyduje zarząd Ligi, po wnikliwym sprawdzeniu chętnego pod kątem umiejętności strzeleckich, wiedzy na temat mutantów i jego reputacji.

Pacyfiści

Na niekorzyść naszego gatunku wpływa wiele czynników. Najgorszym z nich jest chyba jedna z naszych cech, która uczyniła nas na parę tysięcy lat panami świata. Ludzie potrafią się przystosować dosłownie do wszystkiego. Kłeska na światową skalę? Cóż, trzeba żyć dalej. Dostosować się do nowych czasów. W końcu łatwiej nam żyć tak, jak dyktują to czasy, niż zmieniać je na siłę. Mutanty? A czy one się aż tak różnią od chociażby dziczatego psa? Jeżeli jest groźny, to go odstrzelić, a jak nie, to zostawić w spokoju.

Taka idea na niektórych łowców mutantów działa jak płachta na byka. Żalił mi się kiedyś jeden znajomek o dość radykalnych poglądach: "Kiedy słyszę takie teksty to rzygać mi się chce. Nie chce wam się dupy ruszyć bando kretynów! Stracie w gacie ze strachu! Najgorsi z tej zbieraniny są ci wszyscy nawiedzeni kaznodzieje: Bóg stworzył nowe życie i nam nie wolno ingerować w jego wielkie plany... Srać nie w bambus. Pieprzyć głupoty, a inni debile, którzy nie wiedzą co zrobić ze swoim zaszranym życiem bez widoków na przyszłość, słuchają tego i przekazują dalej. Kiedyś próbowałem tłumaczyć, że się mylą. Szybko dałem sobie spokój - ich nie da się przekonać. Na szczęście garsć ołowiu skutecznie ich ucisza".



Ludzi, którzy nie mają wiele przeciwników sąsiadowi-mutantowi, łowcy nazywają pacyfistami i nie jest to komplement. Największym pacyfistycznym miastem jest oczywiście Saint Louis. Spora część popieprzonego Salt Lake też pewnie potraktowałaby mutantą jako bliźniego, a w całych Stanach roi się od małych dziur urządzonych na zasadach współpracy ludzi i odmienców. Przyjrzyj się filtrowi swojej maski gazowej. Wytłoczono tam literki DUBB? A wiesz, że Dubb to fabryka po wschodniej stronie wielkiej rzeki, w której pracują razem gbulowate mutasy i ludzie? Będziesz wspierał takich producentów, czy wypieprzysz gazmaskę narażając się na zdechnięcie na następnej wyprawie?

Są łowcy, którzy olewają takie miejsca i zajmują się tym, co atakuje ludzi. Ale jest też немало takich, którzy bardziej jeszcze od mutków nienawidzą współpracujących z nimi ludzi.

Mózgowcy

Na Ziemi zawsze jakoś tak się układało, że wysoki stopień inteligencji nie szedł w parze z fizyczną siłą. Istoty obdarzone rozumem zawsze stanowiły mniejszość. Jak do tej pory tylko ludziom udało się wytrwać i wykorzystać swój rozum do zdobycia przewagi.

Stado, bez względu na gatunek, zawsze dbało tylko o to, aby się nażreć i napłodzić następne pokolenia. Tak samo działają odmienne. Całe to człowiekopodobne ścierwo zawsze ma jakieś tyły jeżeli chodzi o sprawne myślenie. Niewielu jest naprawdę wysoko rozwiniętych.

Od kiedy Moloch zaczął zabawy z genetyką trafiały mu się wybitne pod względem inteligencji pokraki, ale zawsze łączyło się to z absolutnym brakiem fizycznej odporności. Bydło to bardzo szybko się uczyło i miało nie-

wiarygodne wręcz umiejętności. Najlepszy sprzęt Posterunkowców nie pracuje na takich obrotach.

Problemu nie było, dopóki wymierały same z siebie. Makabryczni pobratymcy nie pieprzą się w konwenanse typu donoszenie pokarmu słabszym jednostkom i docenianie ich umysłowych walorów. Teraz niestety powstał załazek czegoś w rodzaju specjalnej organizacji. Po wielu przegranych bitwach w końcu Borgo przekonał się, że samą brutalną siłą niewiele wskóra.

Od pewnego czasu więc jego posłańcy włóczą się po całych Stanach, wyszukują co bardziej rozumne ścierwo i wywożą cholera wie gdzie. Plotka głosi, że mają bazę w jakimś bunkrze nieopodal Saint Louis. Przygłupy, nie zdające sobie sprawy z powagi sytuacji, z durnym uśmiechem na gębach nazywają ich Muto-Posterunkiem.

Podobno popaprańcy od Borgo uczą ich w pełni wykorzystywać potencjał umysłowy. Kto wie, może za parę lat wszyscy będziemy modlić się do stalowego Boga, pod wodzą czterometrowego, siedmiookiego prezydenta pokrytego łuskami na całym ciele.

Pieprzony raj? Po moim trupie.

Kopalnia mutków

Jeśli tylko wpadłaby ci do rąk mapa Stanów, szybko zobaczyłbyś, że Appalachy ciągną się setki kilometrów z południa na północ. Nie oznacza to oczywiście, że tak samo rozległa jest Federacja Appalachów - większa część gór leży poza strefą wpływów szlachty.

W jednym z takich zakątków swoją osadę mają mutanci, którzy obsługują kopalnię węgla. Ich węgiel jest naprawdę niezłej jakości i raczej nie mają problemów ze znalezieniem kupców. W dodatku kopalnia i osada leżą w łatwej do obrony dolinie, więc potrafią ostu-



dział zapędy tych, którzy chcieliby przejąć interes. Przejąć albo zamknąć, bo w tym wszystkim jest pewien haczyk.

Mutanci nie zniżają się do harówki pod ziemią - mają od tego ludzi. I nie chodzi o pracowników najemnych, tylko zwyczajnych niewolników. Cwaniaki przejęli metody na masową skalę stosowane przez Teksańczyków, zresztą ponoć nadzorca niewolników jest mutek, który zbiegł z farmy gdzieś pod Dallas. Los tych, którzy trafili do kopalni mutków, jest nie do pozazdroszczenia. Nie dość, że harujesz za michę cienkiej zupy, to jeszcze wyżywa się na tobie zmutowany psychopata - tylko dlatego, że nie masz dodatkowej pary rąk albo siły słońca.

Największym przekretem jest jednak akcja, która, jak wieść niesie, miała miejsce kilka miesięcy temu. Podobno jeden z federacyjnych baronów miał

do spłacenia poważny dług i na gwałt potrzebował gambli. Zwrócił się o pomoc do mutków i zawarł z nimi transakcję - oni dostarczają mu węgiel za taką i taką sumę, a on im "pracowników". Facet po prostu sprzedawał im swoich poddanych! Jeżeli to prawda, Federacyjni będą mieli niezły problem. Z jednej strony przywilejem barona jest dowolne dysponowanie swoimi poddanymi, z drugiej jednak zagranie w tym stylu, jeśli zdarzałoby się częściej, znacznie osłabiają Federację.

Wracając jednak do kopalni - mutki mają się dobrze, a ich interes kwitnie. Wydaje się jednak, że jeśli tylko przekroczą pewną granicę, któryś z moźnych weźmie się za nich. W końcu gra toczy się o wysoką stawkę - złoża czarnego gambla, jak nazywa się w tych stronach węgiel.

Przykładowe zlecenia:

Wielki Wąż z Mississipi

Legendarny stwór, temat wielu opowieści na rzece, widywany co pewien czas zarówno przez podróżnych, jak i przez miejscowych, więc wydaje się, że musi być w tym nieco prawdy. Cały jest podobno w jakichś krostach, wyrostkach, mutant do potęgi. Ktoś mówił nawet, że jak go widział, to dostrzegł ludzką głowę, która coś mamrotała do siebie.

Cena za złapanie żywcem tego diawa to aktualnie tysiąc trzysta osiemdziesiąt osiem gambli - dokładnie taki czek leży w banku w Saint Louis. Kwota odpowiada depozytowi bankowemu zebranemu na ten cel z dobrowolnych i spontanicznych datków wpłacanych przez miejscowych i przyjezdnych, przy czym okrągły tysiąc wyłożył boss, który jest przy okazji właścicielem

tutejszego parku rozrywki. Jeśli będziesz w SL, możesz też dorzucić od siebie parę gambli, kto wie, może w końcu komuś się uda i dzięki temu zobaczysz kiedyś w miejscowym zoo żywy obiekt tych wszystkich legend.

Ale do kogo ja gadam, przecież to właśnie na ciebie czeka ta kasal! Pamiętaj jednak, wszystkim tym ciekawskim chodzi o żywiołowanie stworu. Jeśli uda ci się go jakoś namierzyć i załatwisz go granatem lub harpunem, nie licz na wdzięczność. To miejscowy pupil, nikomu dotąd krzywdy nie zrobił, a wiesz, pupili się nie zabija.

Agent Borgo w Teksasie

Wyobrażasz sobie agenta mutków w Teksasie? Że niemożliwe? Otóż nie tylko możliwe, ale i cholernie wkurzające.



Od pewnego czasu jakiś pieprzony koleś ma dojścia właściwie do wszystkich ważnych informacji i sekretów ludzi władzy w Teksasie i informacje te błyskawicznie przekazuje prosto w zadrukowane łapy Borgo. Już niejedna tajna misja Teksańczyków spaliła przez to na panewce, od czterech miesięcy Borgo jest zawsze krok przed Teksańczykami, gdy tylko coś się gdzieś zaczyna dziać ciekawego czy ważnego, raz dwa o tym wie.

Nie wykryto przekupywania informatorów, nie udało się złapać żadnego zdrajcy. Wszystko wskazuje na to, że Borgo ma w Teksasie, i to w pobliżu ważnych oficjeli, swojego mutka - telepata działającego pod przykrywką. Sukinsyn napsuł już radzie sporo krwi.

Nagroda za niego jest spora - na dzień dzisiejszy 2 tysiące gambli. Jeśli szpieg mutków jeszcze trochę namiesza, pewnie zrobi się z tego pięć tysięcy. Ale jak tu działać? Nie wiadomo, czy to zwykły robotnik, który kręci się pod oknami, czy jakiś niepozorny inteligentny glut przyklejony do ściany, czy też może któryś z wysoko postawionych bossów lub jego zaufany człowiek. Nie można

tak ot wtarabanić się do prywatnej posiadłości jakiegoś generała czy senatora i wymachując Pogromcą przeszukiwać pokoje i przepytывать ludzi. Tu trzeba naprawdę delikatnego podejścia, potrzebny jest prawdziwy magik.

Mutek musi być niezwykle cwany, w dodatku jest telepata, więc nie da się go tak łatwo złapać przez kontrolę podawanych na przynętę informacji, a i nie wiadomo jak zastawić na niego klasyczną pułapkę. Drań ma sporą przewagę nad ludźmi i wyraźnie gra im na nosie. Co może być słabym punktem telepaty?

Tunel

Kilkadziesiąt mil od Albuquerque, wijąc się wąwozami i tunelami, mozolnie wspinając się na zbocza, autostrada międzystanowa przebiega przez Góry Skaliste. Wprawdzie w niektórych miejscach ciągle nikt nie odbudował zburzonych bombami mostów czy zawalonych tuneli, ale po przyjęciu paru objazdów drogę tę da się pokonać nawet ciężkimi wozami. A przynajmniej można było - do niedawna.

Witamy w Lubbock!

Uwaga przyjezdny!

Zanim do nas przyjedziesz, zrób sobie lepiej rentgena!

U nas mutek zamiast piwa dostaje z miejsca kulę w pieprzony łeb!

A' wyniuchamy takiego z kilometra!

George, sędzia z Lubbock, Teksas



Kilka tygodni temu zaginęła jedna z karawan jadących na wschód, nieco później - kolejna. Trzecia z kolei, znacznie lepiej chroniona, z ledwością odparła atak i zdołała zawrócić. Okazało się, że jeden z tuneli zajęty został przez mutantów.

Mimo że w walce z nimi brało udział kilkunastu niezłych twardzieli, nie udało się zdobyć pewnych informacji, jak dokładnie mutki wyglądają. Ekipa musiała zagłębić się w tunel, a pierwszym celem mutków były źródła światła. Na pewno wiadomo jedynie, że odmienicy z grubsza przypominają człowieka, poruszają się jednak na wszystkich czterech kończynach, nie mają problemów z ciemnością, a po ścianach i suficie biegają, jakby zapomnieli o nich grawitacja.

W tej chwili organizowana jest wyprawa, która na celu ma ponowne udrożnienie tunelu. Czekają na to już kilku handlarzy, więc stawki dla łowców, którzy tego dokonają, z pewnością będą pokaźne.

Zły brat

W Missisipi świat ludzi i mutków dawno już się wymieszały tworząc osobny koktajl. Czasami spotkają się tam rze-

czy nie do pomyslenia gdziekolwiek indziej.

Znasz Gaucha - szefa motelu "Czarna Mary"? Całkiem przyjemny gość, a przy tym stuprocentowy mutek. Na jego ciele aż roi się od niewielkich, kościanych wyrostków, a od czasu do czasu potrafi zadziwić klientów jakąś cwaną sztuczką. Ostatnio pozbył się jednego urzędnego gościa chuchając mu twarz - ludzie śmiali się, że pocałunek Gaucha działa jak najlepsze pigułki na sen.

Czemu jednak o nim wspominam? Ano dlatego, że Gaucho ma zlecenie dla łowców mutantów. Chodzi konkretnie o dopadnięcie jego brata, który podobno parę lat temu niezłe barmanowi nabruździł. Widać Gaucho nie wie, co to miłość braterska, bo chętnym do podjęcia roboty pomaga, jak może. Nie tylko obiecuje trzy stówki albo dożywotni status złotego klienta (czyli darmowe żarcie i nocleg w zajeździe), ale też opowiada o tym, co taki mutek jak on potrafi. W końcu łowca musi się przygotować na spotkanie z gorszą wersją barmana, a wieść niesie, że nie jest to bynajmniej żaden leszcz.

I sam powiedz - gdzie indziej mutek uczyłby cię, jak załatwiać swoich pobratymców?

Osobistości i legendy

Łowcy łowców mutantów

Wkurzyłybyś się na gości, którzy nic nie robią, tylko mordują twoich pobratymców, nie? Nic dziwnego, że mutki postanowiły się bronić. Tu i ówdzie zawiązują się organizacje, czy sam nie wiem jak to nazwać. Chodzi o to, że jakiś cwańszy od reszty mutas zbiera wokół siebie resztę i stawia im jasny cel - dać w

dupę homo sapiens. Celem numer jeden są dla nich łowcy mutantów - nie ma dla nich większej chluby jak załatwienie jednego z nas. Najgorsze jest to, że takie armie tworzą, nie tępe, stadne debile, tylko naprawdę doświadczeni, cwani wojownicy... po prostu żołnierze. Wzięli od nas to, co było naszą przewagą - narzędzia zabijania - dołożyli swoje mutacje i teraz robią rzeźnię.



O jednej z takich grup wiem trochę więcej. Mutki nazywają siebie po prostu Lepszymi i mają swoją siedzibę gdzieś w okolicach zrujnowanego Memphis. Dozbroili się na jakiejś bazie woj-skowej - dysponują nie tylko porząd-nym sprzętem, hummerami, bronią ciężką i zapasami amunicji, ale nawet sprawili sobie mundury. A to świadczy o tym, że goście traktują swoją misję poważnie, bo niełatwo jest skroić mun-durek na trzyrękiego dziwoląga.

Lepsi są odpowiedzialni za spalenie kilkunastu ludzkich osad i całą masę napaści na karawany. Można ich poznać po samym stylu - jeśli napotkasz w tamtych okolicach wypalone szczątki wozów i dymiący stosik ludzkich ciał, powinienes zacząć się bać. Możesz olać przeszukiwanie resztek - Lepsi nie po-zwalają marnować się gambliem. Ale nie grabieże są ich głównym celem. Wysy-lają w teren małe grupy, które mają dorwać konkretnych łowców, jeśli tyl-ko dowiedzą się o ich przybyciu. Mają już na koncie niejedną teksańską sła-wę.

Lepsi wielu już zaszli za skórę. Po Mississippi pływa na przykład jeden ko-leś - Mickey Sitcom. Ponoć ma jakiś oso-bisty powód, żeby wysłać ich do diabła. W każdym razie każdego, kto przynie-sie mu głowę jednego z tych mutków, częstuje paroma litrami oleju napędo-wego i darmowym kursem na drugą stronę rzeki. Warto o nim pamiętać.

Szkółka niedzielna Terry'ego i Jillian

Co może zrobić łowca, który stracił nogę, a cała reszta też nie działa tak, jak trze-ba? Zazwyczaj może jedynie ubłagać kogoś, żeby go dobił. Chyba że ma szczę-scie, porządną córkę i pochodzi z Tek-sasu, jak Terry Williams. Wtedy może przejść na coś w stylu emerytury.

Williams był strażnikiem - łowcą mutantów do czasu, aż dał się złapać bagiennej bestii podczas wyprawy do Pasa Śmierci. Wprawdzie Jillian zdoła-ła go wyciągnąć, ale z faceta nie zosta-ło zbyt wiele. Stracił nogę, przeżarli go toksyny - cudem tylko nie kopnął w kalendarz. Było jasne, że jego kariera łowcy mutantów jest skończona.

Wtedy pojawił się pastor Wigham, burmistrz Beaumont. Zaproponował łowcy i jego córce układ, którego nie odrzuciłby nikt z głową na karku - on nie da im zdechnąć z głodu, w zamian za co oni prowadzić będą szkołkę nie-dzielną dla rangerów. Z czasem okazało się, że można na tym nieźle zarobić - na "zajęcia" ściągają zaczęli amatorzy polowania na mutki z całego Teksasu.

Terry daje wykłady - po prostu opo-wiada o różnych rodzajach mutków, które ma na koncie. Facet ma niesamo-witą wiedzę, a do tego nie pogardził hi-storiami o nowych mutacjach z ust zaufanych informatorów. Jillian z ko-lei dba o praktyczną stronę szkolenia.

Legendarne cele

Jest parę takich akcji, o których marzy chyba każdy łowca mutantów. Celem numer jeden jest załatwie-nie Borgo - podobno w zawodzie nie można dokonać niczego większego. Gadałem nawet z gostkami, którzy tylko dlatego babrają się w tej robocie, żeby pewnego dnia dorwać zadrutowanego sukinsyna.

Ale znalazłoby się też parę innych misji, które snią się napaleńcom po nocach. Wysoko plasuje się marzenie o dopadnięciu Nocnego Łowcy - można by raz na zawsze ustalić, co to za cholerstwo. Niejeden chciałby oczyścić Saint Louis z mutków albo wypieprzyć z Detroit Hegemona. Niektórych w oczy kole Masa i jego interes na rzece - chętnie wydymaliby jego i całą resztę i sami przejęli biznes z przeprawą. Tak samo rzecz się ma z Dubb - największym problemem nie jest załatwienie mutantów, tylko niedopusz-czenie do tego, żeby razem z nimi zniszczone zostały gamble, na których siedzą.



Jej specjalnością są wiwisekcje - sam nie wiem, co bardziej przeraża: widok krojonego żywcem mutka czy malująca się na twarzy "operującej" zimna niewiaś.

Nauki zaczynają się w niedzielę z rana, zaraz po mszy, na skwerku obok kościoła, i trwają cały dzień. Za rangerów płaci pastorowi przysyłający ich szeryf i jest to opłata raczej symboliczna. Jeśli naukę chce pobierać ktoś inny, musi najpierw uzyskać zgodę pastora i pary łowców, a potem najczęściej wybulić ze dwadzieścia gambli. Czasem wystarczy po prostu przytarzać ze sobą jakiegos ciekawego odmienca - to powinno wystarczyć za bilet wstępu.

Rensley & Sons

W Stanach parę rzeczy w ogóle się nie zmieniło. Jedną z nich jest to, że w dalszym ciągu są goście, którzy potrafią zrobić niezły biznes z dowolnego shitu. Słyszałeś może o firmie Rensleya? Nie zajmuje się niczym innym jak kombinowaniem mutantów niewolników na plantacje Teksaszczyków.

Cała robota jest dość skomplikowana. Dlatego firma to zgrany zespół ludzi. Zaufani łowcy sprowadzają dla niej towar nieraz i z samego Pasa Śmierci. Zwykle odbywa się to w ramach wypraw dowodzonych przez Merricka - syna właściciela, ale nie pogardzą też dobrym towarem dostarczoną wprost pod bramę firmy.

R&S poszukuje mutantów w miarę podobnych do ludzi, tak żeby dało się ich przerobić na pracowitych i posłusznych niewolników. Takie sztuki poddawane są "treningowi" w siedzibie firmy - na farmie pod Houston, którą złośliwi nazywają gulagiem. Spece od medycyny wycinają co bardziej niebezpieczne organy, spece od rolnictwa uczą ciężkiej harówki, a spece od biczów uczą

posłuszeństwa. Na farmę nie mają wstępu postronni - jest to widok dla osób o mocnych nerwach i nawet Teksaszczykom mogłyby zmieknąć serca po wybiegach w to miejsce. Zasięki, płoty uwieńczone drutem kolczastym, strażnicy z wielkimi bydlętami - to wszystko nie wygląda najlepiej. Jakoś nie pociesza deklaracje, że do sektorów o "zaostrzonym rygorze" trafiają jedynie najbardziej niepokorne mutki.

Sam Rensley senior zajmuje się jedynie ostatnim etapem, czyli sprzedażą "wychowanych" mutków. Gostek wygląda naprawdę godnie ze swoją wyprostowaną sylwetką, siwowymi włosami i zarostem a la Lincoln. Taki ktoś trafia do serc teksańskich farmerów - a jak mówi przedwojenne przysłowie - przez serce do portfela. A o tym, że interes musi przynosić zyski, świadczą to, że ceny za niewolnika z piętrem R&S z reguły nie schodzą poniżej trzystu gambli.

Z nazwy wynika, że Sonny Rensley powinien mieć więcej niż jednego syna. Tak rzeczywiście było, tyle że Derreck, starszy z braci i również łowca mutantów, nie wrócił z jednej z wypraw. Tańcio ustanowił nawet nagrodę dla tego, kto przyprowadzi Derrecka lub choćby dostarczy jego ciało - cysternę z paliwem za jakieś pięć tysięcy gambli. Co z tego - latka mijają, a po gościu wciąż ani śladu.

Nazwa: Rensley & Sons

Przywódca: Sonny Rensley

Miejsce: Houston

Liczba członków: ok. 40, nie licząc stałych współpracowników

Uzbrojenie: Strzelby typu Pogromca i inny sprzęt do łapania mutantów

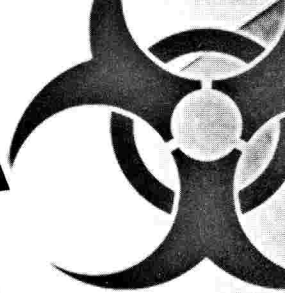
Wyposażenie: niezłe, w tym parę ciężarówek

Animozje i sojusze: poważani w Teksasie, znienawidzeni przez inteligentne mutanty

Wstęp: Przekonanie szefa, że jest się gościem, którego trzeba zatrudnić

Ślawa: 1

ZABÓJCA MASZYN



Zabójca maszyn a łowca mutantów

Jedni zajmują się tym, co z mięsa, drudzy tym, co z części - a wszyscy walczą z Molochem. Niejeden raz przyjdzie im stanąć ramię w ramię albo konkurować o konkretne zlecenie. Czasami trudno jest osądzić, czego w danej bestii więcej - żywego stworzenia czy krzemu, stali i plastiku. Jeżeli twoją farmę atakuje przerośnięty świniak z podwoziem w kształcie pajęczych nóg, po kogo zadzwonisz na pomoc: łowcy mutantów czy zabójcy maszyn? Podpowiem ci - do nikogo nie zadzwonisz, bo telefony nie działają od trzydziestu lat. Zatrudnisz tego, kto akurat będzie pod ręką, i nie będzie ważne, jak każe do siebie mówić.



Ja, zabójca maszyn

Zdecydowałeś się poświęcić swe życie profesji zabójcy maszyn? I to był najlepszy wybór, jakiego mogłeś dokonać! Wszystkie grzechy jakie popełniłeś w przeszłości, wszystkie wpadki i gify zostały ci właśnie wybaczone. Czeką cię sława, gamble, ekscytujące przygody, panienki będą mdlały na twój widok, a mężczyźni będą oddawać cześć tobie i twojej przynoszącej zbawienie spluwie... o ile tylko nie załatwi cię pierwsza napotkana maszyna. Ale nie przejmuj się, nie wszyscy umierają już w pierwszym starciu... Nie pocieszam cię? OK., po prostu posłuchaj paru rzeczy o zabójcach maszyn i nie rozmyślaj się zaraz na początku.

Dawno, dawno temu Bozia popatrzała na ziemię i mało ją szlag nie trafił, jak zobaczyła, co Moloch wyprawia z ludźmi. Wzięła więc do siebie faceta i laskę i powiedziała - "Zrobię tak, że będziecie zabijać. Będziecie wszystko umieć, każdemu dacie radę i nikt wam nie podskoczy. A teraz idźcie i sklepcie blachę maszynom. Aha - i nikomu ani słowa, bo jak się o tym dowiedzą ateści, to mnie zlinczują". Tak powstałiśmy my, zabójcy maszyn, jedyni goście, którzy mają jaja i nie boją się pokazywać blaszkom, gdzie jest ich miejsce. Jedyne babki, które nie przejmują się fryzurą ani paznokietkami, tylko trzaskają Molocha w zardzewiały ryj. Chcesz zostać jednym z nas? Stary, to nie będzie takie proste. Musisz mieć przeznaczenie, człowieku, i nie dać dupy już w pierwszej walce.

Ale jeśli ci się to uda, czeka cię po prostu raj. Nie szczuje się bohaterów psami, co nie? Laski lubią takich, co mają wszystko na swoim miejscu i w dodatku potrafią strzelić, gdy trzeba. Polowanie na roboty kształtuje ciało i rozwija charakter. Z każdej maszynki

wyciągniesz tyle gambli, że nie nadążysz z wydawaniem. W Nowym Jorku będą o tobie uczyć na lekcjach historii. Powiem tyle - chcesz być kimś - zostań zabójcą maszyn.

Uwierzyłeś mi już? No tak, taką ściemę sprzedaję wszystkim początkującym. Poważnie chcesz zostać zabójcą maszyn? A wiesz, że to może trochę boleć? Zresztą - posłuchaj sam, może ci się jeszcze odechce. Zabójcą maszyn nie jest się tylko w starciu, zabójcą jest się dwadzieścia cztery godziny na dobę. Sama walka to po prostu punkt kulminacyjny, finał tego wszystkiego, co robisz na co dzień. Ale nie martw się - nikt ci nie każe żyć jak w jakimś klasztorze. Nie ma żadnych spisanych praw nakazujących każdego dnia tuż po przebudzeniu splunąć trzy razy w kierunku północy i oddać strzał w powietrze ku czci tych, których już z nami nie ma. Zabójcy maszyn to nie jest jakaś pieprzona sekta, tylko goście zajmujący się eliminacją maszyn. To, co święte i niepodważalne dla jednego, innego może po prostu rozbawić. Jest jednak parę spraw charakterystycznych właśnie dla, i nie wypada, żebyś o nich nie wiedział

Spec od maszyn

Kim właściwie jest zabójca maszyn? Ludzie mają na ten temat wiele rzeczy do powiedzenia. Jedni twierdzą, że prawdziwymi zabójcami maszyn są Post-runkowcy. Zdyscyplinowani, działający według przygotowanego przez sztab specjalistów planu, poświęcający całe swe życie dla ratowania ludzkości przed Pierwszym Sukinsynem Zasranym Stanów - Molochem. Inni mianem zabójców maszyn określają szwendających się od miasta do miasta wolnych strzelców oferujących swoje usługi każdemu, kto ma problem ze śmiercionośnym żelastwem. Jeszcze inni nie uwierzą ci,



jeśli nie będziesz miał na sobie munduru i jakiegoś złomu, o którym będą mogli powiedzieć, że to wyrzutnia EMP, na ramieniu. Bierze się to stąd, że zabójcy maszyn to zróżnicowana ekipa. Weź takiego Wodza - Indiańca walącego do blaszaków z łuku - i wypchanego cybernetyką killera pokroju Nestugowa. Łączy ich jedynie to, że nigdy nie popuszczają maszynom. A taki wiochmen z Little Asstown jak zobaczy pierwszego z brzegu spec'a, to od razu myśli, że poznał wszystkich.

Zabójcy często zawężają sobie obszar działania i typ zleceń. Jeśli ktoś chce się pobawić w żołnierzyka, idzie na front i tam walczy w mniej lub bardziej regularnych potyczkach. Inni wolą trzymać się bardziej na południu, gdzie maszyn też nie brakuje, a za to znajdzie się więcej zleceńodawców, których nagle pojawienie się Molocha wprowadziło w stan przedzawałowy. Specjalizacja idzie jeszcze dalej: taki frontowy zabójca maszyn może gustować w określonym typie maszyn i - przykładowo - na zlecenie mu załatwienia czegoś mniejszego niż juggernaut zareaguje śmiertelną obrazą. Są tacy, którzy najlepiej znają się na odbijaniu porwanych przez maszynę ludzi i innych szybkich, cichych akcjach na terenie Molocha. Niektórzy do perfekcji doprowadzili sztukę pasożytowania i potrafią tak załatwić maszynę, żeby nie uszkodzić prawie niczego, co można potem opchnąć. A takiemu Waltowi, gościowi z okolic Salt Lake, najlepiej zlecać śle-

dzenie maszyn. Facet potrafi godzinami podążać za robotem, aż ten, nie podejrzewając niczego, doprowadzi myśliwych prosto do mamusi.

Zwykle skutkiem ubocznym uprawiania zawodu jest sława. Wiadomo, niektórym tylko o to chodzi, ale nawet jeżeli nie zależy ci na tym, żeby w knajpach opowiadali o tobie historie, niełatwo ci będzie uniknąć rozgłosu. Teoretycznie możesz po prostu rozwaląć maszynki nikomu się tym nie chwalać. Tyle że jeśli wykonujesz drugie, trzecie, czwarte zlecenie i za każdym razem wychodzi ci to zajebście, to zachwyceni klienci po prostu nie wytrzymają, jeśli nie pochwalą się specem takim jak ty. To może być bardzo przydatne - mając za sobą odpowiednią reputację, dostajesz więcej zleceń za poważniejsze gamble.

Nic dziwnego, że o zabójcach maszyn krążą niestworzone historie - po prostu każdy z nich to indywidualny przypadek z własnym podejściem do pracy. Jest jednak parę rzeczy, które ich wszystkich łączą. Bo wiesz - świadomość tego, że tyle razy stało się nad przepaścią i za każdym razem udało się przetrwać, nie pozostaje bez wpływu na człowieka. Można mówić o dumie zawodowej - zabójca maszyn to nie byle frajer, tylko ktoś, kto rozpieprzył już parę robotów, ktoś kto potrafi wkurzyć Molocha. Prywatnie możesz pisać wiersze albo spędzać całe dni u fryzjera, ale, do cholery, jest w tobie coś z twardziela.

Słońce właśnie wychyliło się zza horyzontu obmywając swymi czerwonymi porannymi promieniami płaski pustyni, nadając im tę samą, choć intensywniejszą barwę. Ten przepełniony bezkres czerwieni miał jednak jeden element. Dwie plamy, jedna jeszcze czerwiejsza niż wszystko wokół, w której środku leżał Marcus. Z jego piersi wystawał znacznych rozmiarów metalowy pręt. Drugą plamę, czarną, wypełniała swą obecnością rozerwana eksplozja na pół Maszyna. Marcus odzyskawszy przytomność wziął nagle, głęboki wdech, jakby właśnie wypłynął z głębokiego zanurzenia. Rozrywający ból zmusił go do odruchowego chwycenia się za pierś. Uniósł głowę, dostrzegł Maszynę i roześmiał się na tyle głośno, na ile pozwalały mu połamane żebra. "Wydymał cię Marcus Drake, dziwko!" - wrzasnął. Maszyna uniosła ramię i odstrzeliła mu głowę. Jaki stąd morał? Człowiek przedzielony na pół raczej nie jest już groźny. Z Maszynami bywa ciut inaczej.



Ani z kapusty, ani przez bociana

Maszynkę Molocha może napotkać każdy, niezależnie od tego, czy jest obładowanym bronią sukinsynem z morderem w oczach, czy spokojnym farmerem dbającym tylko o swoją kukurydzę. Każdy też może próbować z nią walczyć, w końcu to bardzo naturalny odruch. Jest tylko jeden mały problem - na skutek tego odruchu większość ludzi żegna się z tym światem. Bo jak przyjdzie co do czego, okazuje się, że zwykły człowiek ma z maszynami żałośnie małe szanse. I stąd właśnie bierze się popyt na wyspecjalizowanych kolesiów, którzy jednak dadzą maszynkom radę. Taka specjalizacja nie wzięła się znikąd. Ktoś kiedyś stwierdził, że skoro już udało mu się załatwić maszynę, a przy okazji dowiedzieć się czegoś o niej i wejść w posiadanie paru gambli w postaci sterty złomu, to warto by coś z tym zrobić. Na przykład poszukać kogoś z podobnym doświadczeniem i przy piwku pogadać, jak dorwać następną. Jeśli dołoży się do tego poczucie misji albo chęć bogacenia się, wsparcie bossów, którzy potrzebują

wykwalfikowanych obrońców, to nagle wychodzi z tego całkiem nowa profesja. Przestajesz być po prostu frajerem, który raz czy drugi przysmażył dupsko Molochowi, a zaczynasz być zabójcą maszyn.

A zawód ten różni się od codziennego czyszczenia kibli albo zapieprzania na polu kukurydzy chociażby tym, że jest cholernie prestiżowy. I chociażby dla tego prestiżu warto się nim zainteresować. Ludzie chcą też zostać zabójcami maszyn z innych względów. Jednym chodzi tylko i wyłącznie o gamble - a wiadomo, że taki robocik to chodząca skrzynka ze złotem. Wystarczy tylko się do niej dobrać - znalezienie kupca na podzespoły, układy i inne kabelki nie będzie problemem. Inni walczą dlatego, że poważnie traktują hasła o zagładzie ludzkości, konieczności stawienia czoła Molochowi, itp. Mają misję i będą ją wypełniać niezależnie od tego, jak bardzo dostaną w dupę. Jeszcze inni robią to po prostu dla zabawy. Ja wiem, nie każdego bawi perspektywa nagłej, bolesnej śmierci, ale oni to lubią. Potrzebują adrenaliny jak powietrza, terkot ich karabinów wzbudza w nich orgazm, a czas nie spędzony na łowach to dla nich przyjemny, choć trochę nud-

Skoper a zabójca maszyn

Teoretycznie sprawa jest prosta - skoper zajmuje się wykrywaniem i likwidacją zwiadowców Molocha, a zabójca - niszczeniem tego, co przychodzi za nimi. Teoretycznie różnica jest prosta, ale w praktyce trudno o wyraźne rozróżnienie. Wiadomo przecież, że skoper, który zobaczy łowcę, tak samo wygarnie do niego z wszystkiego, co ma pod ręką, a i zabójca maszyn nie pogardzi robotą polegającą na pozbyciu się drobizny z kamerami i czujnikami. Nie znaczy to jednak, że w zasadzie profesje te się mieszają i nie ma między nimi istotnej różnicy. Kumaszą różnicę między zwiadowcą a żołnierzem? Niby chłopcy z tej samej bajki, niby czasem muszą robić rzeczy z działki tego drugiego, ale raczej nikt się nie zastanawia, czy ich rozróżnienie ma sens. Ze skoperami jest tak samo.

Idealna sytuacja jest taka, że najpierw za maszyny zabiera się skoper, a w razie czego wzywa zabójcę maszyn, który robi porządek, gdy maszyny przeszły już z fazy rozpoznania w fazę podboju. Idąc tym torem chciałoby się dodać do ekipy jeszcze montera, handlarza i całą masę innych przydatnych gości. Ale pokaż mi miejsca, w których coś takiego by działało. Mamy połowę XXI wieku, wielką rozpierduchę i nic nie działa tak, jak by teoretycznie mogło.

Jeśli jesteś skoperem i wkurza cię to, że ten dodatek nie jest poświęcony tobie, tylko tępakom z BMP, mimo wszystko nie powinienes się zniechęcać. I tak znajdziesz w nim od cholery rzeczy, które da się zastosować w twojej robocie - w gruncie rzeczy chodzi przecież o to, jak dobrać się maszynom do ich chromowanych tyłków.



nawy urlop. Każdy lubi sobie postrze-
lać - mówią - a na maszynach możesz
się wyżywać do oporu i nikt ci nie po-
wie, że to niemoralne. Niszczenie ma-
szyn wiąże się też, jak już powiedział-
łem, z prestiżem i pewnie niemało jest
gości, dla których jest on celem samym
w sobie. Wiadomo - babki lecą na gości,
którzy mają na koncie uratowanie tu-
zina osad, a barmani nieraz fundują
im gratisowe żarcie. Znam kolesia, któ-
ry załatwił sobie EMP i ruszył na pół-
noc tylko po to, żeby zaimponować ja-
kieś tam lasce. Zdobył na froncie sła-
wę i furę gambli, stracił stopę i oko, a
gdy wrócił, okazało się, że babka była
już żoną i matką czwórki dzieciaków
hodowcy rzepy. Mniejsza z tym. Chodzi
o to, że zabójcy maszyn nie biorą się
znikąd - każdy z nich to zupełnie inna
historia. Dużo łatwiej byłoby pasać kozy
albo grzebać w silnikach. Jeśli już ktoś
się bierze za eksterminację chodzącego
złomu, musi mieć do tego konkretny
powód.

Ucz się, ucz

Nikt nie rodzi się geniuszem - nawet
Nestugow był kiedyś żółtodziobem. Cała
zabawa polega na tym, żeby jak naj-
szybciej podłapać parę umiejętności, a
potem szlifować je do połysku, zdoby-
wając doświadczenie gdzie się da: w bi-
twie, u nauczycieli i podczas godzin
spędzonych nad stertą złomu.

Wszystko byłoby dużo prostsze, gdy-
by istniało coś takiego jak szkoły za-
bójców maszyn. Przychodziłoby się tam
rano, siadało w ławce, szczypało co ład-
niejsze koleżanki, a przy okazji do łba
wpadłoby wszystko, co potrzebne. Nie-
stety, nie ma tak dobrze - problemem
jest znalezienie kogoś, kto by cię na-
uczył czytać i pisać, a co dopiero specja
od likwidacji tosterów.

Skądś się jednak zabójcy maszyn
biorą, a to znaczy, że jakiś tam system

nauczania jest. Najwięcej szczęścia
mają ci, którzy zaczynają w Posterun-
ku. Farciarze rzeczywiście uczą się w
czymś na kształt szkoły - na miejscu
mają speców, weteranów, kursy i po-
moce naukowe. Moim zdaniem mają po-
prostu za łatwo - człowiek przeszukuje
ruiny w poszukiwaniu starych książek
o elektronice, spędza całe dni nad zde-
chłym łowcą, próbując zakumać, po ja-
kie lichy są w nim te kabelki, a potem
spotyka jakiegoś cwaniaka, który mówi
- "Phi, przecież to oczywiste. Przerabia-
liśmy to z pułkownikiem Nestugowem
na letnich wykładach...". Nóż się w kie-
szeni otwiera.

Jeśli nie pochodzisz z Posterunku,
zdobywanie wiedzy będzie dla ciebie
prawdziwym wyzwaniem. Nie wolno ci
zmarnować żadnej okazji do nauki. Tak
samo jak za zleceniami, powinieś roz-
glądać się za nauczycielami. Każdy spec
jest na wagę złota, niezależnie od tego,
czy nauczy cię podstaw biocybernety-
ki czy spawania. Najlepiej znaleźć so-
bie w kimś takim mentora - nauczyciel
zwykle bardziej przykłada się do pra-
cy z uczniem, którego traktuje jak
przyjaciela czy syna, niż wtedy, gdy
jest to praca za gamble.

Poza tym nie wstydź się zamęczać
pytaniami kumpli po fachu. Co z tego,
że wyjdiesz na żółtodzioba - w zamian
być może dostaniesz informacje, które
w przyszłości uratują ci dupę. Warto
wiedzieć, że wypuszczona ostatnio w
okolicach Sioux Falls seria szczęk ma
w sobie mały woreczek z kwasem, któ-
ry lubi pękać przy próbie ich otwarcia,
co nie?

Warto też, gdy już rozwalisz maszyn-
kę, pogrzebać przy niej trochę. Że niby
nie jesteś monterem? Spoko, ale czy
zawsze masz jakiegoś pod ręką? Lepiej
nauczyć się samemu przynajmniej pod-
staw elektroniki, żeby móc w razie cze-
go oporządzić skurczybyka, na które-
go się polowało. Szkoda zostawiać ster-



tę całkiem dobrych gambli. Rozbebeszenie zlikwidowanej maszyny ma jeszcze ten plus, że uczysz się na niej załatwiać następne. Możesz poszukać jej słabych punktów, dowiedzieć się o tych przewagach, których nie ujawniła w czasie walki, itp. Znowu - pewnie monter zrobiłby to wszystko lepiej od ciebie, ale nie zawsze, co ja mówię - prawie nigdy nie ma go przy tobie, gdy jest potrzebny.

Są kolesie, którzy przeginają z rozkręcaniem wszystkiego, co tylko działa na prąd. Zaprosisz takiego do siebie, a ten zamiast powiedzieć "dzień dobry", rzuci się ze śrubokrętem na radio. To jakaś mania, ale oni tłumacza to inaczej. Trzeba poznać każdy możliwy sposób działania urządzenia, bo może się okazać, że właśnie na tej zasadzie działa jakaś nieznana dotąd maszyna. Poznawanie przez analogię. Spoko, spoko, tylko czemu nie złożył mi radia z powrotem do kupy?

Nigdy nie ufaj maszynom

Nie mam pojęcia, jaka będzie twoja recepta na mechanicznych sukinsynów. Nie zapominaj jednak - pierwsza i najważniejsza zasada zabójców maszyn brzmi: Nigdy, ale to przenigdy nie ufaj maszynom. Powiesz, że to oczywiste i że ciężko jest zaufać czemuś, co napieprza w ciebie półtorametrowymi ostrzami. Nie o to chodzi. Nie ufaj maszynom znaczy przede wszystkim - nie ufaj swojej wiedzy o nich, nie daj się zwieść rutynie. Zabójca pewny siebie to martwy zabójca.

Jakiś przykład? Proszę bardzo, historiami tego typu mogę sypać bez końca. Kojarzysz może blaszaka, na którego mówią jeż? Taka puszka na czterech kołach z pękiem anten wystających na wszystkie strony. Jeszcze trzy lata temu była to jedna z najniewinniejszych maszyn - od czasu do czasu udawało się ją złapać, w środku miała trochę metalicznej breji, która nadawała się do konserwacji części ruchomych. Liczne anteny nie służyły do niczego innego jak do szukania rozproszonych maleństw, żeby można było je nakarmić. Do tego silnik, kamera i dość prymitywny procesor - nic, czym można by straszyc dzieci. Chłopcy polowali czasem na to dla rozrywki. Aż pewnego dnia pojawiła się drobna, zupełnie niezauważalna modyfikacja - jeże wyposażone zostały w niewielkie ładunki wybuchowe. Efekt? Nie ma już dziś zabójcy maszyn, który traktowałby je jak ruchomy kuferek z gambli. Wyginęło im się.

W walce z maszyną bądź gotowy na różne sztuczki. Może udawać zdechłą i skoczyć na ciebie, gdy podejdziesz ze śrubokrętem. Może udać ucieczkę, zatoczyć koło i zaatakować cię, gdy opatrujesz rany. Może mieć broń, której się nie spodziewasz i użyć jej w sprzyjających warunkach. Może grać na zwłokę, czekając na wezwane posiłki. Może chcieć tylko cię drasnąć, licząc na to, że chemiczne świństwo na jej ostrzu dokona reszty. Te elektroniczne sukinsyny mają nieskończony arsenał trików, w końcu uczą się z nami walczyć od przeszło trzydziestu lat! Myślisz, że

O speców jest w świecie NS trudno, a o takich, którzy z radością podzieliliby się swoją wiedzą, można tylko pomarzyć. Dlatego warto przy tworzeniu postaci zastanowić się nad poświęceniem paru gambli na odpowiednich znajomych. Tym bardziej, że rzecz wcale nie jest droga: za dwadzieścia - trzydzieści gambli wejść można w znajomość z fachowcem na poziomie, w dodatku chętnym do współpracy. Później może nie być już takiej okazji.



jesteś cwany? To traktuj mechanicznych przeciwników tak, jakby były cztery razy cwańsze od ciebie.

Nauč się podchodzić do każdej maszyny, jakbyś ją pierwszy raz na oczy widział. Po pewnym czasie zdobędziesz doświadczenie, które pozwoli ci z pewnym prawdopodobieństwem określić jej typ, przeznaczenie i cele. Warto wyrobić w sobie nawyk obserwacji. Jeżeli potrafisz domyślić się, o co maszynie chodzi, twoje szanse rosną. Zupełnie

inaczej zabierzesz się do ruchomej wieżyczki strażniczej, która ma za zadanie bronić maszyny-matki, a inaczej, gdy jest głównym obrońcą badających teren maleństw. Jeśli rozpoznasz, że maszyny, których chcesz się pozbyć, przybyły nałapać mięsa na eksperymenty, zneutralizujesz zagrożenie "po prostu" rozwalając sprzęt umożliwiający konserwację tkanek. Bez nich maszyny nie będą mogły wykonać zadania i całkiem możliwe, że sobie pójda.



O jednym tylko nie możesz zapomnieć - twoja diagnoza zachowań robotów jest zawsze co najwyżej prawdopodobna. Nie można jednak nie rozróżniać prawdopodobieństwa od prawdy - niedostrzeganie różnicy niejednego już zgubiło.

Moloch, mój wróg

... i źródło niezłego zarobku, jak już wspominałem. Tylko uważaj. Można się z niego podśmiewać, opowiadać sobie żarty. To normalne - jeśli podejdiesz do sprawy poważnie, możesz umrzeć na depresję. Jednego ci nie wolno: lekceważyć go. Gdy zaczniesz zanadto wierzyć w swoją potęgę, prędzej czy później popełnisz błąd. Może uda ci się załatwić kilka Maszyn, ale wtedy możesz wziąć swoją kartę postaci, wymazać z niej umieszczone w rubryce "profesja" słowa: "zabójca maszyn" i wpisać w to miejsce: "pieprzony farciarz", ale powiedz sam - jak długo można jechać na fardzie? Pewnie teraz wyda ci się to bzdurą, ale powiem to, bo czasem niektórzy zapominają: maszynę najpierw się rozwala, dopiero potem liczy się z niej gamba. Pomylenie kolejności zazwyczaj kończy karierę niszcyciela robotów.

Maszyny nie przekupisz, nie wezmiesz jej na litość, Maszyna się ciebie nie przestraszy i nie zdołasz u niej nic wynegocjować, nie nabierze się na blef, nie zrobi na niej wrażenie rozmiar twojego interesu czy wystawione na wierzoch cycki. Maszyna nie zna litości, wykonuje zaprogramowane czynności, nawet jej nienawiść do ludzi to tylko program. A teraz czas na moim zdaniem najważniejszą z zasad. Nigdy nie chowaj urazy do Molocha i jego twórców, nie w czasie akcji. Nie pozwól, aby oczy przesłoniła ci nienawiść. To tak jakbyś chciał się mścić na młotku za to, że ktoś ci nim przywalił w łeb.

Cennik

Zasada jest prosta: im bardziej jesteś znany, tym więcej kasy możesz żądać za swoje usługi. Startowo możesz trzymać się tego, żeby za kilkudniową robotę wyciągnąć jakieś sto gambli. Tyle się mniej więcej należy specom, co nie?

Jeżeli możesz sobie pozwolić na wprowadzenie bardziej szczegółowego cennika (a niektórzy pracodawcy nie będą się przejmować fochami jakiegos żółtodzioba), uzależnij ilość gambli od rodzaju problemu, z jakim przyjdzie ci się zmierzyć. Jeśli podbierasz robotę skoperom i zajmujesz się małymi zwiadowcami, trudno będzie zażądać więcej niż 5-10 gambli za zlikwidowaną sztukę. Ciężko będzie wmówić komuś, że trochę tylko udziwniony budzik, który mieści się w dłoni, też może być śmiertelnym zagrożeniem. Za średnią maszynę - taką mniej więcej wielkości łowcy - możesz spokojnie policzyć sobie 50 gambli. Zdezelowany pickup to w końcu całkiem rozsądna cena za pozbycie się dwóch szatkujących stada krów kulek z ostrzami, co nie? Za duże maszyny - jakiś mobsprzęt i inne śmiertelne konstrukcje tej klasy - bez wahania powinieneś zażądać co najmniej 100 gambli. I tak prawdopodobnie będziesz musiał się z kimś podzielić nagrodą, bo trzeba naprawdę wierzyć w swoje umiejętności, żeby zmierzyć się z czymś takim w pojedynkę. A jeżeli ktoś daje ci zlecenie na zmierzającego w stronę wiochy żółtawia... No cóż, jeśli masz przypadkiem pod ręką armię Posterunkowców - a tylko to dawałoby ci jakieś szanse - możesz zastanowić się nad tym, jakie są twoje marzenia. Bo wiesz, ocalenie osady przed frontalnym atakiem Molocha wzbudza w ludziach niemal bezdenne pokłady wdzięczności. No dobra, koniec marzeń, pora przejść do smutnej rzeczywistości.



Bo tak naprawdę powyższy cennik prawie nigdy nie znajduje zastosowania. Jakoś tak się składa, że maszyn - i związanego z ich likwidacją niebezpieczeństwa - nie da się podzielić na trzy czy cztery klasy, obłożyć rabatem i wiosenną promocją dla stałych klientów. Raz trafi ci się niepozorny robot - wielkości piłki tenisowej, z którym będziesz miał przechłapanie jak nigdy w życiu, a kiedy indziej pędząca na ciebie drużyna mobsprzętu dopadnie cię, otoczy i... obleje letnią herbatą z cytryną, bez cukru. Była już mowa o nieprzewidywalności Molocha? Jeżeli pracujesz dla kolesi, którzy zapłacą każdą rozsądną kwotę, bo wiedzą, że ich nie wyruchasz, po prostu dopasowuj cennik do tego, jak musiałeś się namęczyć, żeby dać radę. Proste? To pamiętaj jeszcze, że zawodowcy muszą się cenić - za każdy punkt sławy zdobyty na szeroko pojętym wypełnianiu zadań zabójcy maszyn możesz spokojnie dorzucić 10 gambli do rachunku. Ale jak już będziesz sławny, to odpadnie połowa problemów - w końcu kto się będzie targował z "tym" Twardzielem Bobem.

Kumple po fachu

Nie ty jeden na tym świecie żyjesz z rozpieprzania Molocha - prędzej czy później spotkasz gościa robiącego to samo. Fajnie by było, jakbym mógł powiedzieć, że zabójcy maszyn trzymają się w kupie, są względem siebie uczci-

wi i nigdy nie odmówią prośbie o pomoc. Niestety - życie jest słone jak siki - wśród zabójców maszyn jest dokładnie tyle samo sukinsynów, jak wszędzie indziej.

Pewnie nieraz zdarzy ci się tak dogadać się z gościem, że razem zabieracie się za przypalanie tyłka Molochowi. Nie da się ukryć, że współpraca ma swoje plusy - miło mieć wsparcie, gdy powietrze robi się gęste od ołowiu i ziemia zadrży od eksplozji, dobrze jest wiedzieć, że w razie czego ktoś będzie próbował odbić cię z łap blaszaka, albo przynajmniej litościwą kulą nie pozwoli ci zmienić się w juggernauta. Tyle że nigdy nie masz pewności, czy kolo, z którym ubiłeś jakieś monstrum, nie ma zamiaru wykiwać cię po wszystkim i zgarnąć wszystkich gambli. Było już o zaufaniu? Gdzie się nie obejrzyysz, ta sprawa wypływa jak trup na Missisipi.

A prędzej czy później natrafisz na przykłady prawdziwego skurwysynstwa. Opowiadałem ci już o tym, co mnie spotkało w Reptile - wyschniętej na wiór norze w stanie Nevada? Pojawiło się tam kiedyś gniazdo maszyn, a trzeba było się z nimi rozprawić, bo pod miasteczkiem były jakieś przedwojenne magazyny z paliwem i sprzętem. Zebrało się nas tam z tuzin - trochę żołnierzy i paru zabójców maszyn. Czekałszy na jakieś wsparcie - no i wsparcie nadeszło. Nadjechała ekipa najemników - prawie trzydziestka przeraża-

Zemsta żelaznych mocy

Nie traktuj Molocha jak zwykły przerośnięty toster. On też miewa swoje kaprysy i coś, co wygląda na poczucie humoru. No i od czasu do czasu okazuje się, że bywa pamiętliwy. Jak za bardzo zaleziesz mu za ciężki pancerz, wkurzy się i zechce ci się odplacić pięknym za nadobne. W końcu ile można znosić nieustanne krzyżowanie szyków? Każdy by się wkurzył, jakby mu ktoś raz po raz niweczył misterne plany wybicia gatunku ludzkiego. Po knajpach krąży opowieść o tym, jak niektórzy zabójcy maszyn stawali się specjalnym celem Maszyn. Podobno skoperom zdarzało się łapać zwiadowców, w których programach zapisane były dane konkretnej, szczególnie dla Molocha upierdliwej osoby. Strach pomyśleć, co się stanie z takim gościem, jeśli uda się go namierzyć...



nych twardzieli, którzy zaczęli od wzięcia od burmistrza wyłączności na obrotę Reptile. Pierwszy wystrzelony w jego obronie nabój przeznaczony był dla mnie, pierwsze kilka magazynków - dla całej naszej ekipy. Ledwo co udało się nam zwiać w miarę w całości. Skurwiele nie chcieli dzielić się gambkami - a nagrodą za pozbycie się maszyn była całutka cysterna paliwa. A tak na marginesie - wiesz, co mnie wtedy najbardziej dobiło? To, że jebańce dały radę - tydzień później po Molochu została jedynie dymiąca kupa żelastwa.

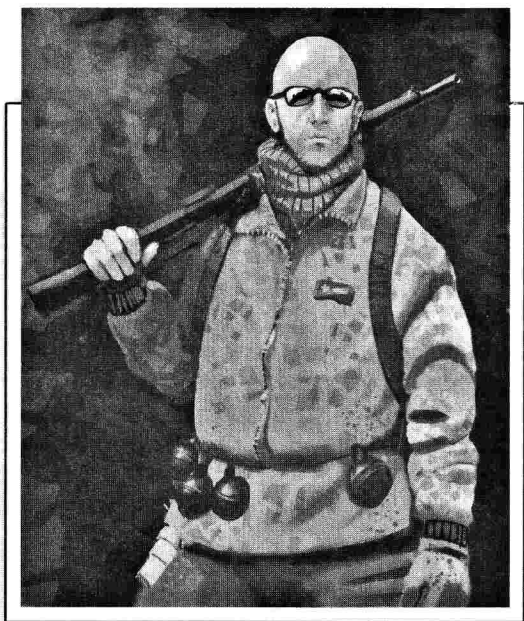
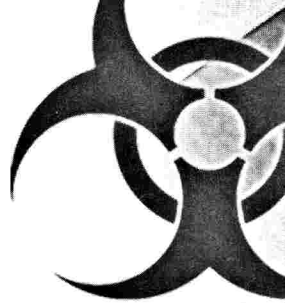
Przyszłość

Każdy z nas ma plany na przyszłość. A to otworzyć knajpkę w Detroit, a to rancho w Teksasie, a to kasyno w Vegas. Jednak prawda jest taka, że tylko jeden na stu dożyje wieku emerytalnego. Większość z nas nie zdąży się nawet dorobić jakichś poważniejszych obrażeń. Pierwsza poważna rana podejrzenie często przybiera postać obciętej głowy albo wielkiej dziury w brzuchu. Jasne, jeśli masz farta i jesteś tym jedynym na stu, to masz dobrze - profesja jest na tyle dochodowa, żebyś nie miał problemów z realizowaniem marzeń. Jeżeli jednak masz mniej szczęścia, czeka cię życie wieczne. Co jest złego w nieśmiertelności? Zupełnie nic. Jeżeli lubisz być pozbawionym ciała i woli warzywem zamkniętym w szklanym słoju pośród dziesiątek podobnych tobie. Zawsze też może ci się trafić ekscytująca forma spędzenia emeryturki w

mobilnym narzędziu zagłady z garażu Molocha. Może przyłączy ci nawet ktoś do towarzystwa, ale starych znajomych to lepiej wtedy nie odwiedzać - mogą nie być zachwyceni wizytą. W pozostałych przypadkach albo już z pierwszej akcji wrócisz jako kaleka do końca życia, przykutą do wózka, albo zwyczajnie zginiesz. Po prostu - zabójca maszyn to nie jest profesja, którą by się uprawiało jako inwestycję na przyszłość. Ale dosyć pieprzenia smutków - życie jest piękne, przynajmniej czasami. Co sobie użyjesz, to twoje. Żyj i nie daj się zabić... czy jakoś tak.



Nie dalej jak wczoraj szwendałem się trochę po ruinach i nagle wyskoczyła na mnie jakaś paskuda. To był moment - po chwili mutek miał w czaszce dodatkowy otwór. Splunąłem na ścierwo i już chciałem zrobić kolejną rysę na moim magnum, kiedy okazało się, że truposz zaczął się podnosić. Sprawiał wrażenie zdezorientowanego, ale szybko doszedł do siebie i rzucił się na mnie. Trochę spanikowałem - posłałem mu w łeb pół magazynka. Z głowy nie zostało mu zbyt wiele, a monstrem jakby się tym nie przejęło. Tego mi wystarczyło - zacząłem spieprzać, a na pożegnanie rzuciłem mu granat. Co by nie było, eksplozji zwyczajnie nie da się przeżyć. Wybuch, owszem, poszarpał ciało na kawałki, ale to, co zostało, nie przestawało drgać, jakby jeszcze miało mały. Nigdy więcej bezsensownych spacerów!



Z KRWI I KOŚCI

Gdyby załatwianie maszyn było proste, każdy wieśniak radziłby sobie we własnym zakresie. Tak się jednak składa, że zwykły człowiek wymięka na sam widok maszyny. Cały knif z zabójcami maszyn polega na tym, że to nie są zwykli ludzie. Kolejne strony to lista trików, które trochę to wyjaśniają. Chcesz mieć szansę z maszynkami? Wybierz szybko coś dla siebie.



Nowe Cechy z Pochodzenia

Na co dzień nie zwracamy uwagi na to skąd, pochodzimy. Tu się urodziliśmy, tu się wychowaliśmy, znamy tu wszystkich lub prawie wszystkich. Nie widzimy w rodzinnej okolicy niczego nadzwyczajnego. Jednak kiedy ją opuszczamy, okazuje się, że odznaczamy się kilkoma cechami, których u innych się nie spotyka. Bez względu na profesję możesz wybrać sobie taką właśnie Cechę.

Człowiek pustyni

Byliśmy tu pierwsi

Moloch zawiądnął całym kontynentem. Stalowe cielsko ogarnęło tylko kilka stanów na północy, lecz jego macki sięgają nawet na odległe południe, gdzie niektórzy nawet w niego nie wierzą. Wy jednakże żyjecie na tych ziemiach od wieków. Jeżeli bestia chce was pokonać, musi się jeszcze wiele nauczyć.

Zawsze, kiedy znajdujesz się na terenach niezabudowanych, testy Percepcji i Kondycji związane z maszynami Molocha są dla ciebie o 1 PT łatwiejsze.

Detroit

☢ Dokąd to?

Goście z Detroit są cholernie ruchliwi. Nie wysiedzi taki na tyłku ani pięciu minut. Jeśli przez całe życie nic tylko kombinowałeś, jakby tu wprawić w ruch swoją brykę, nie powinienes mieć problemu z odwróceniem rzeczy do góry nogami. To tylko kwestia zmiany na-

rzędzi - zamiast klucza francuskiego bierzesz pistolet, a zamiast śrubokręta - lornetkę.

Maszyny mają swoje układy hydrauliczne i przewody, których uszkodzenie skutecznie uniemożliwi jej władanie odnóżem, kołami, itp. Zdając test umiejętności z pakietu Broń strzelecka lub Walka wręcz utrudniony o 40% (zamiast utrudnień za trafienie selektywne) lub po prostu wyrывая odpowiedni kabelek, potrafisz trwale unieruchomić to odnóże/koło maszyny, które jest celem ataku. Akcja ta zadaje normalne obrażenia, a naprawa to łatwy test Mechaniki.

Federacja Appalachów

☢ Szlachcka finezja

Sztuka polega nie na tym, żeby przypieprzyć z całej siły. To potrafi każdy robot. Chodzi o to, żeby połączyć grację ze śmiertelną skutecznością.

Bohater walcząc z opancerzonym przeciwnikiem trafia w szczeliny między jego elementami, np. stawy. Test utrudniony jest o 20% (plus utrudnienie za trafienie selektywne) i całkowicie omija pancerz, zadając przeciwnikowi ranę.

Miami

☢ Dobre nawyki

Co ma Miami do maszyn? Teoretycznie nic. A praktycznie? Nagle okazuje się, że maszynom wcale nie tak daleko do

Parę przydatnych zabójcy maszyn Cech, Sztuczek i informacji pojawiło się w poprzednich dodatkach. Warto zajrzeć przede wszystkim do rozdziałów "Zostań cyborgiem" i "Wypatrosz maszynę Molocha" z "Bohatera" oraz "Ujarzmij maszynę Molocha", "Księgi montera" i "Rozwiń swoją profesję" z "Bohatera". Z kolei ciężki sprzęt do destrukcji opancerzonych celów znajdziesz w "Piratach".



przerośniętych krokodyli czy innych pijawek. Zasada jest taka sama: albo masz się na baczności, albo patrzysz, jak krew wylatuje z twojego ciała na wakacje.

Jeśli wyskoczy na ciebie jakieś żelastwo, nie będziesz rozglądał się ciekawym spojrzeniem i mamrotał "co jest grane". Po prostu odskoczysz, wyciągniesz spluwę i załatwisz robota. Otrzymujesz sztuczkę Pitbull (NS 1,5, s. 106) niezależnie od tego, czy spełniasz jej wymagania. Ponadto jeżeli test inicjatywy przeciwko bestiom i maszynom zakończy się remisem, to ty wygrywasz inicjatywę.

Missisipi

Będzie dym!

Moloch lubi rozsiewać swoje toksyczne pierdy. To taka jego gra wstępna. Bydlę puszcza baka z dziesiątek swych odbytów i rozpoczyna się rzeź naiwniactek. Zna się na tym, ale i wy w kij nie dmuchacie... czy jak to się tam mówi.

Po pierwsze, od razu rozpoznajesz maszyny przeznaczone do rozprowadzania chemikaliów i instalacje służące do ich produkcji. Po drugie, testy twoje i członków twojej drużyny związane z chemikaliami (unikanie, leczenie, etc.) są łatwiejsze o 1 PT.

New York

Spec od wyburzeń

Nowojorczycy są niestrudzeni w odbudowie swego miasta. Ale czasem, żeby coś odbudować trzeba najpierw coś wyburzyć. Od dziecka harowałeś przy odgruzowywaniu miasta, pewnie twój staruszek był mistrzem w zabawach z materiałami wybuchowymi.

Potrąfisz bezbłędnie określić ilość, siłę i rozmieszczenie ładunków wybuchowych niezbędną do obrócenia w pył

każdego obiektu, czy to wieżowiec, czy Maszyna. Każdą umiejętność w pakiecie Pirotechnika posiadasz na poziomie +2.

Południowa Hegemonia

Dotkliwe konsekwencje

Hegemoniści mają chyba jakiś cholerny, szósty zmysł do zadawania cierpienia. Nawet maszynom potrafią tak przypieprzyć, żeby zwiły się z bólu. To jest technicznie niemożliwe? OK, tylko który Hegemonczyk zna się na technice?

Utrudnienia powstałe na skutek uszkodzeń zadanych maszynie są o 10% większe (przykładowo Lekka rana oznacza kary nie +15/+30%, lecz +25%/40%).

Posterunek

Człowiek czy maszyna?

Nieważne, co o tym sądzi reszta świata, cyberwyszczepy naprawdę pomagają w walce z maszynami i idiotyzmem byłoby z nich nie skorzystać.

W twoim ciele zainstalowano jeden z następujących cyberwyszczepów:

- cybernetyczne ucho (+2 Nasłuchiwanie)
- cybernetyczne oko (infrawizja lub lornetka lub dalmierz)
- cybernetyczna ręka (w czasie walki wręcz +1 do Budowy).

Więcej cyberwyszczepów znajdziesz w podręczniku "Bohater²".

Salt Lake City

Znak od Pana

Wychodzisz na pustynię, do groty medytacji zostało ci coś koło 50 metrów. Zdążyłeś już zażyć niebiański pył, żeby ci się lepiej medytowało. Na kilka kroków przed wejściem do groty lekki wieńczyk załotał twoją modlitewną szar-



tą i zaszumiał, jakby szeptał twoje imię. Chwyciłeś swój półautomatyczny artefakt w ostatniej chwili. Sekunda później, a Łowca skróciłby cię o głowę.

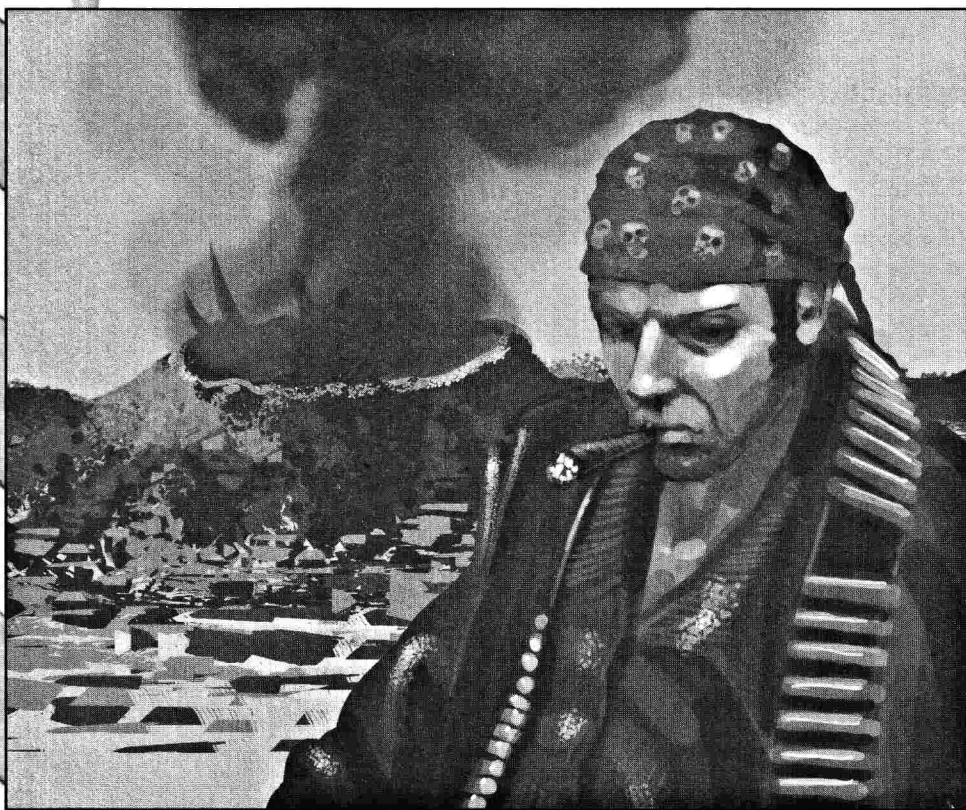
MG, zanim wypuści na ciebie maszynę, wykonuje w tajemnicy rzut K20. Przy wyniku 1-10 dać ci musi jakiś subtelny "Znak", przelatującego dziwnego ptaka, chmurę o nietypowym kształcie, znajomą melodię na środku pustyni. Pozwoli ci to uniknąć pułapki, zakroczenia, itp. Hej, Mistrzu, powtarzam: subtelny!

Vegas

Przypadkowe spięcie

Albo się szczęście ma, albo się go nie ma. Nie ma sensu komentować faktu, że tobie ono sprzyja.

W trakcie jednej bitwy możesz zacząć MG przerzucić dowolne trzy kości, którymi przeprowadza testy ataku lub obrony maszyny. Możesz tego użyć tylko na maszynę, z którą rzeczywiście walczysz, bez względu na to, czy jest to walka bezpośrednia, czy strzelecka. Nie ma też znaczenia, czy ty lub maszyna



Nie wrywaj się do akcji w sercu Molocha, jeżeli pierwszy raz trzymasz spluwę w garści, a jedyny twój kontakt z maszyną ograniczył się do starego tosteru. Żeby samotne akcje miały jakikolwiek sens, czytając: nie zakończyły się wylapaniem kilograma ołowiu w klatkę i wmontowaniem twojego mózgu w coś, co przypomina czołg według projektu Picassa, musisz umieć walczyć, i to walczyć bardzo dobrze.



walczyć z kilkoma przeciwnikami jednocześnie. Cechy można od nowa używać przeciwko tej samej maszynie w różnych bitwach - niezależnie od tego, czy dzieli je rok czy ledwie godzina.

Teksas

Ranger

Wiesz dlaczego w Teksasie jest tak zaćbieście? Zielona trawka, przyjemne sąsiedztwo, rodzinne wypadki na rodeo... Tajemnica polega na tym, żeby utrzymać plugastwo tam, gdzie jego miejsce.

Maszyny na północ, Mutki do mutkowania, czarni do kopalni... A od tępienia niepokornych mają tam rangerów - koleś w kowbojskim kapeluszu i niesamowitym kopem z półobrotu.

W mig rozpoznajesz obecność stworów Molocha w okolicy. Tam, gdzie inni skazani są na domysły, ty po prostu wybierasz się na przejażdżkę i czekasz, aż MG wykona Trudny test twojego Tropienia. Jeśli zdajesz, dostajesz jasną informację: To, co kręci się po okolicy, to mutki, maszyny, albo zwykli gangle. A może tym razem jest czysto?

Nowe Cechy z Profesji

Teraz czas na coś, co charakteryzuje tylko nas, zabójców maszyn. Cechy z profesji. Reszta świata może o nich tylko pomarzyć. Obojętnie, którą z nich wybierzesz, a wybrać możesz tylko jedną, bądź z niej dumny. A przede wszystkim z tego, kim jesteś. Jesteś zabójcą maszyn, ostatnią nadzieją ludzkości! Co? Że przesadzam? No, może troszkę.

Napięta sytuacja

Od dziecka ciągnie cię do żelastwa i elektroniki. Zamiast bawić się klockami, wsadzałeś paluchy do różnych urządzeń i nie odstraszały cię tabliczki z czaszkami i piorunami. Nawet laboratoryjnego szczura można nauczyć, że w pewne miejsca łapek się nie wkłada, a choć wysokie napięcie zatrzęśło tobą niezliczoną ilość razy, nie mogłeś jakoś zająrzeć tej zależności. Wykształcił ci się jakiś dodatkowy zmysł. Kiedy zbliżasz się do urządzenia pod napięciem, czujesz ciepło. Wraz ze wzrostem napięcia, wzrasta odległość, z jakiej możesz je wyczuć. Możesz też określić mniej wię-

cej jego wysokość. Im większe, tym margines błędu jest większy. Napięcie poniżej 10 volt wyczuwasz z odległości 5 cm. 220V poczujesz pewnie z metra, a jeśli natrafisz gdzieś na działającą linię wysokiego napięcia, będziesz o tym wiedział co najmniej sto metrów wcześniej. Jeżeli MG uzna, że z jakiegoś powodu wyczucie tej emanacji jest utrudnione, powinien wykonać test Percepcji, jednak o PT nie wyższym niż Trudny.

Nieprzewidywalny

Mówiłem ci już o Ricku? Wyskakuje na nas suszarka do grzybków, a ten do mnie: "Pokażę ci sztuczkę". Dał kilka kroków do przodu i zaczął... tańczyć jakąś makarenę. Mógłbym przysiąc, że blaszak zrobił zdziwioną minę. Rick stwierdził, że jej program nie przewidział reakcji na takie zachowanie.

Za każdy punkt Elektroniki Bohatera powyżej Zaawansowania programu maszyny otrzymuje ona utrudnienie +10% do testów akcji podejmowanych względem tego Bohatera.



Formularz

Jak się masz zabójco? Nasz skromny wywiad zacznijmy od rodziny i znajomych. Wieg jak tam staruszkowie, żyją jeszcze? Jakies rodzeństwo? Często ich widzisz? A znajomi, kumple, przyjaciele? Podróżujesz sam, czy masz stałego kompana, lub nawet kilku, a może tylko od czasu do czasu połączysz z kimś siły na krótko? A być może siedzisz w Posterunku lub na froncie? Masz tam jakichś braci broni?

.....

.....

Dlaczego zostałeś zabójcą maszyn? Dla zemsty, frajdy, kasy, sławy, szacunku i panienek czy facetów? Zatrudniłeś się jako monter w którymś z garaży Shultza, a ten widząc, jak skutecznie spieprzyłeś jego wóz, wręczył ci klucz francuski i powiedział: "Za miastem widziano dwóch łowców, załatw ich i wracaj szybko". A może ten pieprzony budzik tykał i tykał, nie dając ci spać?

.....

.....

Lubisz swoją robotę? Jakie jest twoje podejście do maszyn i Molocha? Nienawidzisz ich, są ci obojętne, a może w jakiś pokręcony sposób je lubisz albo darzysz szacunkiem? Jedna babka wpisała tu po prostu, że jest kobietą pracującą i żadnej pracy się nie boi.

.....

.....

Bierzesz zlecenia tylko na twory Molocha, czy kasujesz każdego, kto nadeptnie ci na odcisk: bestie, mutanty, ludzi? Czy jest zlecenie, którego nigdy byś się nie podjął? Pracodawca, któremu byś odmówił?

.....

.....

Co lubisz? Masz jakieś hobby oprócz kompletowania listy rozwalonych maszyn? Jakie są twoje gusta kulinarne? Jakie panienki albo faceci ci się podobają? Zbierasz znaczki? Zapelniasz ciało tatuażami? Może uwielbiasz małe, futrzaste zwierzątka za to, że są takie słodkie?

.....

.....

Co zrobisz, gdy już nie będziesz mógł walczyć, albo zapragniesz stabilizacji? Może przecież stać się i tak, że metalowemu koleżce z północy coś się popierniczy w obwodach i przez pomyłkę sam się zresetuje. I co ty wtedy ze sobą zrobisz?

.....

.....



Sztuczki

Profesja Zabójcy Maszyn, charakteryzuje się tym, że osoby nią się trudniące muszą być uniwersalne, muszą znać się po trosze na wszystkim. W podstawce jest mnóstwo sztuczek, które mogą się przydać, gdybyś chciał się przygotować na wszystko, musiałbyś chyba wykupić każdą po kolei. Poniżej znajdziesz kilka najpotrzebniejszych, a zaraz potem parę nowych, wybranych specjalnie z myślą o tobie.

Dobywanie NS, s. 101
Dystans NS, s. 101
Magazynek NS, s. 103
Myśleć jak maszyna NS, s. 104
Padnij/ powstań NS, s. 105
Snajper NS, s. 108
Szybki Bill NS, s. 109
Szybki rzut NS, s. 109
W mgnieniu oka NS, s. 110

☼ Borowanie

Wymagania: Broń ręczna 7+, tylko dla zabójców maszyn

Opis: Powiesz pewnie, że maszyny nie chodzą do dentysty. I racja - to ty pobaw się w dentystę i przyjdź do nich. Zobaczymy, czy dalej będą takie gruboskórne.

Działanie: Za każdy celny cios wytrzymałość pancerza spada dodatkowo o 1 punkt. Sztuczka działa tylko na pancerze o Redukcji 1, 2 i 3.

☼ Fire in the hole!

Wymagania: Percepcja 14+, Zręczność 12+, Kondycja 3+

Opis: Nienawidzę koleś odpornych na wybuchy. Za ich plecami eksploduje morze płomieni, a oni tylko efektownie skaczą, turlają się, a potem wstają jak gdyby nigdy nic.

Działanie: Każda rana otrzymana na skutek wybuchu materiału wybuchowego

czy granatu jest o jeden stopień mniejsza, niż wynikałoby to z reguł.

☼ Hurt, detal

Wymagania: Spryt 10+, Mechanika 4+, Elektronika 4+

Opis: Przynoszę frajerowi noktowizor z wielkim mozołem wyrwany tosterowi z bebeczów, a ten mówi - "Wezmę za piątkę". W ostatecznym rozrachunku, to on dostał piątkę... pocisków kaliber 9 milimetrów.

Działanie: Jeśli zdasz problematyczny test Sprytu, MG zdradza ci autentyczną wartość sprzętu wydobytego z tworów Molocha.

☼ Spoko, już nie wstanie

Wymagania: Wypatrywanie 6+, Mechanika lub Elektronika 4+

Opis: Natrafiłem kiedyś z kumplem na takiego przerośniętego łowcę. Waliśmy bez litości, a to draństwo to padało, to wstawało, i tak cztery razy. Padło po raz piąty, ja czekam... A gość wyskoczył z narzędziami i sprintem do sterty złomu. Rzucił jeszcze do mnie - "Spoko, już nie wstanie".

Działanie: Bohater, zdając Problematyczny test Wypatrywania, może jednoznacznie stwierdzić, czy maszyna Molocha jest już nieszkodliwa.

W kupie siła

Wymagania: Charakter 15+, Tylko profesja Zabójca Maszyn.

Opis: My po prostu czujemy się dobrze w swoim towarzystwie.

Działanie: Za każdego zabójcę maszyn w ekipie Bohatera wyposażonego w tę Sztuczkę otrzymuje on 5% ułatwienia do wszelkich testów związanych z walką z Maszynami, nie więcej jednak niż 20%.



Choroby zawodowe

Była już gadka o tym, że zabójcy maszyn to twardziele? Była. A że nie mają się ich choroby? Nie było. I nie będzie. Będzie mowa o czymś innym. Bo wiesz, jak się jest zabójcą maszyn, to faktycznie trzeba być maksymalnie wysportowanym, zarabiście zwinnym i niesamowicie szybkim. Jeśli w środku walki odzywa się twoja niewydolność krążenia i dostajesz zadyszki, to po prostu kończysz karierę - działają tu bezwzględne prawa selekcji naturalnej. Wyjścia masz dwa. Albo regularnie zażywasz leki, albo bulisz 30 gambli i okazuje się, że zamiast standardowych choróbsk trafiła ci się taka, z którą jako tako da się w tym zawodzie żyć. Nie zwolni cię to z brania leków, ale przynajmniej będziesz miał pewność, że w razie czego poradzisz sobie bez nich przez kilka dni.

To co? Żegnasz się z trzydziestoma gambliami? W porządku. Rzuć k20 i zobaczmy, na co będziesz mógł skarżyć się medykowi.

Lista chorób dla Zabójcy maszyn

Rzut k20	Nazwa
1-6	Amnezja selektywna
7-12	Lęk przed technologią
13-18	Pomrocność jasna
19-20	Brak choroby, szczęściarzu

Amnezja selektywna

Potrzeba by wielkiego specja od neurobiologii czy innej psychiatrii, żeby jednoznacznie powiedzieć, skąd się bierze ta choroba. Może podświadomość wywala brudy, których jej dostarczasz aplikując na lewo i prawo przemoc, a może to efekt działania jakiejś chemii na mózg. W każdym razie chory olewający leczenie ryzykuje utratę danych zakodowanych w pamięci, i to nawet pamięci głębokiej. Mam mówić po ludzku? OK. - żryj tabletki, bo jak nie, to zapomnisz, jaką kołysankę mamusia nuciła ci do snu albo nawet to, jak się nazywałeś. Przerąbane, nie?

❖ **Lekarstwo:** Małe, czerwone tabletki w plastikowym opakowaniu z napisem Mentopax. Cena: 2g Dostępność 25%

Działanie: Choroba "kasuje" informacje o zdarzeniach i umiejętnościach rzadko wykorzystywanych przez świadomość. Zaczyna się od utraty scen z dzieciństwa, przy dłuższym niebraniu leków można zapomnieć niektórych nieużywanych umiejętności (np. jazda na rowerze, jeśli nie jeździło się przez kilka lat). W postaci skrajnej chory traci pamięć o wydarzeniach dawniejszych niż miesiąc, dwa. Gdy tylko coś przestaje być bezpośrednio przydatne, mózg po prostu pozbywa się tego.

Pierwsze symptomy: Czekaaj, czekaaj... Oczywiście że pamiętam imię mojej siostry. Amelia, Aneta... W każdym razie coś na "a".

Z pamięci postaci wylatują mniej ważne informacje z przeszłości. Kary: brak



Stan ciężki: Jasne, że miałem mamę. Ona była... kobietą, tego jestem pewien.

Postać nie potrafi sobie przypomnieć niektórych podstawowych faktów ze swej przeszłości. Kary: brak

Stan krytyczny: Mówisz, że ten koleś to nasz szef, tak? Ale skoro nam płaci, to chyba coś dla niego zrobiliśmy, nie? Spoko, tylko się upewniam...

Dzieciństwo bohatera jest dla niego białą plamą. Co więcej - zdarza mu się zapominać całych sekwencji wydarzeń starszych niż kilka miesięcy (decyzja MG).

Kary: Bohater otrzymuje karę +30% do testów Umiejętności Wiedzy ogólnej.

Stan terminalny: Momencik, przecież musi być jakieś racjonalne wytłumaczenie, dlaczego znalazłem się w Vegas. Człowiek nie pokonuje tej pieprzonej pustyni bez powodu!

Postać zapomina o wydarzeniach mających miejsce kilka tygodni wcześniej. Pewnie zapomniałaby nawet swego imienia, gdyby się nim do niej nie zwracało. Oto dosłowna realizacja zasady "żyj chwilą". Testy Wiedzy ogólnej oraz innych umiejętności, na które wpływa brak pamięci (decyzja MG), wykonywane są z modyfikatorem +60%. Gdy Bohater korzysta z tego typu umiejętności po raz pierwszy od dłuższego czasu, MG może stwierdzić, że w ogóle utracił on tę umiejętność.

Lęk przed technologią

No tak, jeśli na co dzień zabija się maszyną, po pewnym czasie człowiek zaczyna się zastanawiać, po czym właściwie poznać, które maszyny są złe, a które neutralne. Bo przecież kryterium nie polega na tym, czy dany blaszak cię atakuje, czy nie - nie wszystkie roboty potrafią walczyć. Każda lodówka staje się podejrzana, każdy komputer

potencjalnym wrogiem. A w momencie, gdy nieufnie zerka się na budzik, już wiadomo, że coś jest nie tak.

❖ **Lekarstwo:** Jakieś psychotropy na stany lękowe. Przed wojną całkiem sporo ludzi leczyło się na tego typu przypadłości, problem w tym, że leki najczęściej są już przeterminowane. Trzeba więc szukać współczesnych wersji. Cena 2g, Dostępność 25%

Pierwsze symptomy: Nie przepadasz za nowoczesnym sprzętem. Po prostu nie czujesz się pewnie w otoczeniu całej tej elektroniki, która w każdej chwili może zostać przejęta przez Molocha. Bohater unika korzystania z urządzeń elektronicznych, a do testów ich używania otrzymuje karę +30%.

Stan ostry: Każdy sprzęt bardziej skomplikowany od karabinu to realne zagrożenie. Nawet samochód może okazać się śmiertelną pułapką, w końcu nigdy nie wiadomo, czy Moloch nie zainstalował w nim jakichś podzespołów. Może na razie jest w uśpieniu, a może tylko czyha, by okazać swoją prawdziwą naturę. Ale ty będziesz szybszy - zniszczysz ustrojstwo lub przynajmniej oddalisz się na bezpieczną odległość. Twoją reakcją na wszelkie (z wyjątkiem najprostszych, jak np. żarówka) urządzenia technologiczne działa,jące na prąd jest agresja lub ucieczka.

Kary: Spryt -5; Charakter -4 (w otoczeniu technologii)

Stan terminalny: W dalszym ciągu trwają objawy stanu ostrego. Dodatkowo po ok. miesiącu pojawiają się kolejne fobie - postać nabywa chorobę Paranoja z podręcznika podstawowego. Jedynym sposobem na w miarę normalne funkcjonowanie jest zaszycie się w okolicy zupełnie pozbawionej zdobyczy cywilizacji.



Pomrocność jasna

Jest to choroba oczu, a konkretnie źrenic, tych czarnych punktów w samym środku. Źrenice mają za zadanie kontrolować dostępność światła do oka, rozszerzają się w ciemnościach, aby zapewnić jak największy jego dostęp, a zwężają, gdy jest zbyt jasno. W przypadku pomrocności źrenice cały czas się rozszerzają i nie chcą powrócić do normalnych rozmiarów, co uniemożliwia normalne widzenie za dnia - obraz się rozmywa, oczy pieką jak cholera. Jedynie w nocy widzi się normalnie, a nawet ciut lepiej. Ci, co nas nie lubią, mówią, że to od prochów. Ja wolę bajeczkę o tym, że to przez pracę w trudnych warunkach.

❖ **Lekarstwo:** Wszelkie krople do oczu, które zwężają źrenice. Jest tego na rynku sporo, więc nie powinienś mieć problemów z ich dostaniem. Dostępność 60%; cena - lg za dawkę wystarczającą na trzy dni.

Działanie: Źrenice, rozszerzając się, dopuszczają zbyt wiele światła, co wywołuje nieostrość widzenia i piekący ból. Z czasem pojawiają się krwawienia. Choroba nie jest śmiertelna, lecz nieleczona wywołuje ślepotę.

Pierwsze symptomy: Silne źródła światła, spojrzenie prosto w słońce lub w latarkę wywołuje ostry ból oczu. Granał rozświetlający działa na ciebie dwa razy dłużej niż na innych. Tutaj sprawę ułatwiają jeszcze ciemne okulary. W nocy widzisz całkiem nieźle, ale nie ma się co podniecać, później będzie gorzej.

Kary: Wszystkie czynności z użyciem wzroku związane są z karą +30%, Wypatrywanie w nocy -10%

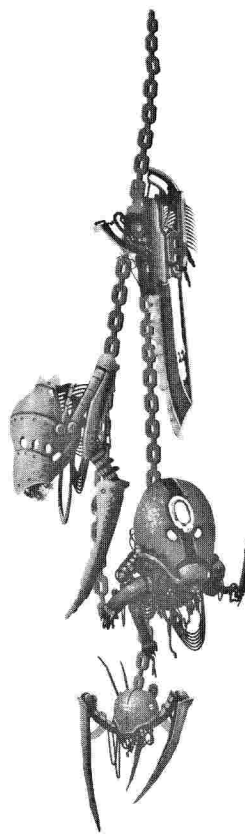
Stan ciężki: Niedobrze, niedobrze. Ciemne okulary na nic ci się już nie zdadzą, źrenice rozszerzyły ci się poza dopuszczalną normę, zupełnie przesła-

niając tęczę. Lepiej przestaw się na nocny tryb życia, bo w świetle dnia niemal nic nie widzisz (chyba że chcąc oszczędzić sobie bólu, całkowicie przysłonisz oczy). Od czasu do czasu pęknięte naczynka powodują przekrwienie oczu, zdarzyć się też mogą krwawe łzy.

Kary: Wypatrywanie w dzień +90%

Stan krytyczny: Nawet w nocy jest dla ciebie za jasno (w nocy objawy jak w pierwszych symptomach za dnia). W dzień albo w świetle nawet nie próbuj zdejmować szmat z oczu, jeśli nie chcesz trwale i nieodwracalnie oślepnąć.

Stan terminalny: Jeśli w stanie ostrym postać wystawi oczy na działanie nawet niezbyt silnego światła (słaba żarówka, ognisko), nieodwracalnie traci wzrok.





Blizny

Jeżeli dopiero zaczynasz bawić się w niszczenie zabawek Molocha, to pewnie ciągle jesteś piękny i gładki. Muszę cię zmartwić - powalczysz parę miesięcy, zarobisz parę szlagów... Jedne maszyny atakują po prostu ostrzami, po których zostaje chirurgiczne cięcie, inne jednak próbują nafaszerować człowieka chemią albo przysmażyć ogniem. Ścierasz się z nimi, a pewnego dnia okazuje się, że piękny chłopczyk przemienił się w poharatanego bliznami twardziela. Niestety - to nie jest praca, która konserwowałaby zdrowie i urodę.

Możesz zdecydować się na jakąś bliźnię od razu na starcie. Może pierwsze spotkanie z maszyną masz już za sobą, a może to pozostałość po czymś zupełnie innym - w końcu nie tylko roboty potrafią skutecznie przemodelować facjatę. Wylosuj jedną z pozycji poniżej - dostajesz za to dodatkowe 30 gambli do wykorzystania na zakup sprzętu i znajomości. Mało? To dodaj sobie jeszcze 5 punktów Reputacji - w końcu łatwiej jest zapamiętać gościa z pooparzoną pizzą zamiast twarzy.

1. Belkotliwa mowa - Zarobiłeś kiedyś uderzenie w szczękę i od tamtego czasu masz problemy z wymową. +10% kary w testach kontaktów z ludźmi, w których używasz mowy.

2. Freddy K. - Jakaś maszynka spluła ci prosto w twarz jakimś chemicznym świństwem. I tak masz szczęście, że nie straciłeś przy okazji oczu. Masz -20% do Zastraszania, +10% do kontaktów z ludźmi.

3. Dziwny zapach - Chemikalia, którymi byłeś niejednokrotnie traktowany, przesiąkły cię na wylot. Czuć cię jak środek do czyszczenia kibla. Agresja zwierząt i bestii w kontaktach z

tobą zwiększa się o 5, jednak przy wyniku 20 uciekają w popiochu.

4. Niepokojny duch - Albo masz owsiki, albo coś ci siadło na układzie nerwowym - pięciu minut nie usiedzisz w spokoju. Wszystkie testy związane z koniecznością pozostawiania bez ruchu (np. strzał snajperski) są dla ciebie o poziom trudniejsze. Nie możesz nabyć Sztuczki Głaz.

5. Uszkodzony kręgosłup - Dźwignąłeś o jeden ciężar za dużo i teraz cię w krzyżu łupie, masz +20% do testów Budowy.

6. Dziurawe łapy - Jak to jest, że z czterdziestu kroków trafiasz maszynę w obiektyw, a nie potrafisz po prostu nalać wody, żeby niczego nie rozlać? Masz utrudnienie +20% do umiejętności z grupy Zdolności manualne.

7. Nadprzewodnik - Prąd elektryczny działa na ciebie ze zdwojoną mocą.

8. Alienacja - Większą część życia spędziłeś na pustyni uganiając się za maszynami i po prostu nie wiesz, czy jak się kręci głową, to znaczy "tak" czy "nie". Testy Błefu i umiejętności z grupy Negocjacje są dla ciebie trudniejsze o +20%

9. Tiki - To ci nóżka podskoczy, to rączka, a to oczko mrugnie. Wybierz sobie. Masz karę +10% do Zastraszania i kontaktów z ludźmi.

10. Głuchota - Nie przeszkadzało ci, jak juggernaut strzelał z działa tuż nad twoim schronem? Pytam, czy nie przeszkadza... mniejsza z tym. Masz +20% do testów Nasłuchiwania.

11. Krótkowzroczność - Jak się nie chciało nosić gogli ochronnych, to teraz będzie się nosić okulary. Masz +20% utrudnienia przy testach Wypatrywania.



12. Rozklekotane nerwy - To, co czujesz do maszyn, to irracjonalna mieszanka nienawiści i strachu - czasami emocje wymykają ci się spod kontroli. W obliczu maszyn testy Charakteru (nie dotyczy Odporności na ból) masz utrudnione o 10%.

13. Wybity bark - Próbowaleś wyważyć drzwi czy maszynę? Drzwi do maszyn? Ok. Przy atakach z użyciem ręki (rzuc k20 - 1-10 lewej, 11-20 - prawej) otrzymujesz 10% utrudnienia.

14. Uszkodzone płuco - Zaliczyłeś kiedyś złamanie żeber. Wszystko niby się zrosło, ale przy większym wysiłku coś kłuje cię w boku i zaczynasz ręzić jak kuracjusz domu starców. Masz +20% do testów umiejętności z grupy Sprawność.

15. Koszmarmy senne - Widziałeś w życiu sporo okropieństw, które śnią ci się po nocach. Kiedy zamierzasz udać się na spoczynek, rzucasz K20. Przy rzucie 15 i wyższym koszmarmy nie dały ci wypocząć - wszystkie testy następnego dnia trudniejsze są o 10%.

16. Blizna meteo - Bolesnie odczuwasz każdą zmianę pogody. W dzień ją poprzedzający tępy ból blizny utrudnia ci wszystkie akcje o 10%.

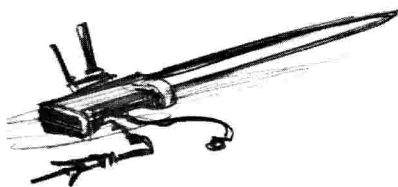
17. Przekroczony limit - Tyle razy obrywałeś, że organizm już nie nadąża z reperowaniem się. Weź parę tygodni

wolnego, poszukaj jakiegoś sanatorium... W trakcie leczenia codziennie odejmujesz ci się nie 5%, a 3% utrudnienia.

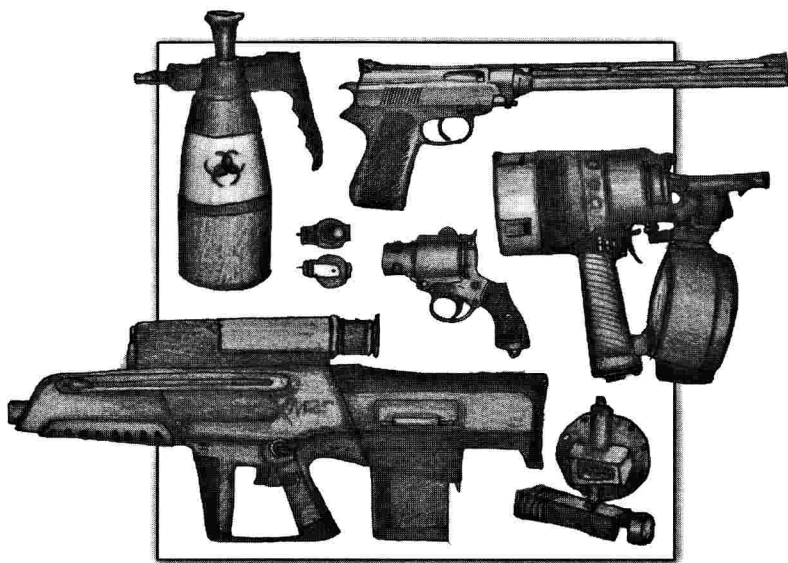
18. Wrażliwy na ból - Przyzwyczaiłeś się do tego, że do ciebie strzelają, że próbują ci zamarynować mózg i przerobić na części dla maszyn; ale do jednego nie zdołałeś się przyzwyczaić - do bólu. Utrudnienia za każdą odniesioną ranę są większe o +5%.

19. Nasilenie choroby - Nie dbałeś o siebie, jak mamusia kazała. Dla postrzymania rozwoju twojej choroby potrzeba podwójnej dawki leków.

20. Paskudna rana - Musiało drapać cię coś naprawdę paskudnego - blizna jątrzy się, za cholerę nie chce się zagoić, a - co najgorsze - otwiera się przy większym wysiłku. Za każdym razem, gdy dostajesz pierwszą Ciężką ranę, odzywa się stara rana: dostajesz kolejną, Lekką ranę (wymagany drugi test Odporności na ból).



Nieważne, czy jesteś wojownikiem Posterunku, dzielnie stawiającym czoła bezdusznym przeciwnikom i niemal codziennie musisz oczyszczać swój ekwipunek i twarz z resztek ludzi, czy też pędzącym z uśmiechem na ustach (uwaga, mucha!) przez wszechobecną pustynię wariatów, który rozkoszuje się możliwością rozpięczenia na części pierwsze każdego mobilnego metalowego ścierwa pozbawionego racjonalnie i kompletnie wyglądającego kierowcy. Najważniejsze w tej profesji jest podejście. Jak mawiał mój mistrz wschodnich sztuk walki: "Musisz kochać to co robisz i wielbić przedmiot swojej pracy". I to jest prawda. Zabójca maszyn to nie jest tylko praca. Nikt cię do tego nie przymusza. Robisz to, bo to najlepsza fucha pod słońcem. To lepsze niż seks! Ja poczułem powołanie, gdy rozwalilem takie wielkie dziadostwo dowożące benzynę pomniejszym ścierwom. Trafiła cię kiedyś czysta, niczym nie skażona fala uderzeniowa? Pamiętam ten moment, jakby to było kilka sekund temu. Buchające we wszystkie strony płomienie i ta ledwo widoczna, powiększająca się w niesamowitym tempie, załamująca obraz bańka. To było jak uderzenie gorącej nicości, czysta energia oderwała mnie od ziemi i przez tę ciągnącą się wówczas w nieskończoność sekundę kompletnej ciszy poczułem się naprawdę zajebiście. Potem wałnęły we mnie jakieś dwie tony piachu i odłamków, a następnie, co pamiętam, to sufit w lecznicy dwa tygodnie później. Ale warto było. Nigdy później już nie poczułem tej energii, zawsze już tylko piach i odłamki. Należy stwierdzić jasno - zabójca maszyn to fucha dla ludzi, którzy bez względu na pieć, mają jąja.



SPRZĘT

Nikt nie każe ci rozwalać maszynek trzydziestką ósemką. Do tego potrzebujesz porządnego sprzętu. Wprawdzie nikt nie zabroni ci strzelać do łowców z łuku (tak jak nikt nie zabroni ci skoczyć na główkę z wieżowca w Miami), jeśli jednak chcesz choćby odrobinę zwiększyć swoje szanse, rozejrzyj się po tym sprzęcie. Znajdziesz tu różnego rodzaju ekwipunek - od naprawdę morderczych sprzętów po niby małe, ale bardzo przydatne pierdoły. Tylko skąd ty na to wszystko weźmiesz gambli?



Zabójca maszyn szukający sprzętu do schwywania blaszaków powinien zajrzeć do zbrojowni łowców mutantów. Znajdzie tam dla siebie przede wszystkim sieci oraz reguły ich używania.

Zbrojownia

W naszej profesji oprócz sprytu i nerwów ze stali, liczy się siła ognia. Jeżeli chcesz być zabójcą maszyn, musisz mieć rozsądnych rozmiarów giberę, albo cokolwiek, czym będziesz w stanie dobrać się do maszyny. Jedni nie wyobrażają sobie walki innej niż strzelecka, inni koniecznie muszą stawać twarzą w twarz z robotami, jednak każdy ma broń, na której może polegać. Cały arsenał broni znajdziesz w podręczniku podstawowym, tu zamieściłem opis kilku co bardziej ekskluzywnych zabawek. Tylko nie szalej, bo głupio by było, jakby ci gambli przy kasie zabrakło.

Magnum Wildey

Dostępność: 5%

Cena: 100 gambli

Obrażenia: Ciężkie

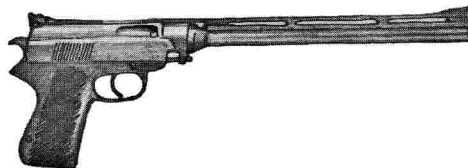
Punkty przebicia: 2

Wymagana Budowa: 13

Kaliber: 0.45 ACP

Pojemność magazynka: 8

Reguły specjalne: Bardzo celny (-20%), Nieporęczny, Niezawodny (fatalny rzut na zacięcie: 19-20), Tylko pojedyncze strzały



Ciężki, toporny, wielki i zdolny powalić słonia z trzystu metrów. Znalazłem to cacko trzy lata temu, wyglądało to dziwnie i chciałem się tego szybko pozbyć, ale po pierwszym strzale zrozumiałem, że jesteśmy sobie przeznaczeni. To pieprzona królowa spluw. Ba! To Cesarz pistoletów. Na plecach mam już odcisnięty jego kształt. Nie wychodzę bez niego z domu, chodzę z nim nawet do kibla - a nie do każdego kibla to cacko się mieści. Do lokali, do których nie wpuszczają z bronią, po prostu nie wchodzi. Swą celność zawdzięcza długiej, regulowanej lufie. Uspokajam, wersji z krótką nieregulowaną lufą nie ma. Jeżeli ktoś znajdzie jedno takie cudo w życiu, nie sprzedaj, jak znajdziesz dwa, masz szansę, i zaufaj mi, jakby cię nie naciągał, warto przepłacić bodaj i dziesięciokrotnie.

XM 25

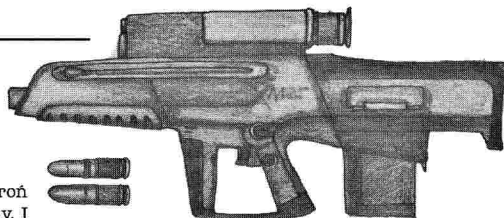
Dostępność: 10%

Cena: 150 gambli

Wymagana Budowa: 15

Pojemność magazynka: 6 granatów kal. 25mm

Reguły specjalne: Dobra amunicja



Granatnik XM 25 opracowany został jako broń mająca zwiększyć siłę ognia oddziałów piechoty. I rzeczywiście - sprawny egzemplarz (z działającą komputerem i systemem optycznym z trybami nocnym i dziennym oraz kompletem amunicji) potrafi zdziałać cuda na polu bitwy. Jednak już według przedwojennych planów obsługujący go grenadier potrzebował innej broni - w razie gdyby coś poszło nie tak. Dzisiaj oznacza to, że XM 25 może ewentualnie stanowić dodatek do arsenału używanego na co dzień.



Piaszczarka

Dostępność: 20%

Cena: 150 gambli

Obrażenia: (śrut), zasilana z taśmy

Wymagana Budowa: 16

Szybkostrzelność: 3

Reguły specjalne: Mały zasięg (do 30 metrów), Tylko ogień ciągły, Chłodzony powietrzem



Piaszczarka to urządzenie służące niegdyś do oczyszczania murów z graffiti silnym strumieniem piachu. Nosić to w rękach się da, ale jak chcesz strzelać, możesz to traktować jak silnik odrzutowy - dosłownie. Piaszczarka zasilana jest z taśmy pociskami śrutowymi, które ze względu na swą najczęściej plastikową łuskę przy wytwarzanej w tej szybkostrzelnej broni temperaturze, mogą się podtopiać. Na szczęście jej naprawa jest bardzo prosta. Jeżeli w kilkanaście sekund chcesz przerobić pięćsetletni dąb na kilka ton zapalek, nie ma na to lepszego sposobu.

Harpun

Dostępność: 25%

Cena: 30 gambli

Obrażenia: Ciężkie

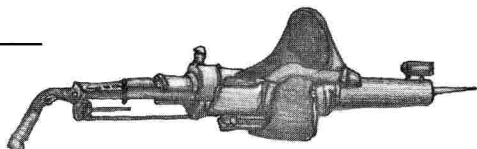
Punkty Przebicia: 1

Wymagana Budowa: 14

Nabój: Hak lub kotwiczka

Poj. Magazynka: brak (tylko 1 strzał)

Reguły specjalne: Krótki zasięg (20m)



Coś dla tych, którzy nie lubią, jak im zdobycz ucieka. Wystrzelisz (dzięki energii sprężonego powietrza) ostry hak albo kotwiczkę, za którą ciągnie się mocna linka. Jeżeli tylko uda się przebić pancierz maszyny, będziesz miał ją jak na wędce. A gdyby próbowała wyrwać sobie harpun z bebeczków, dostanie dodatkową Ciężką ranę. I jeszcze jedno - nie zapomnij przed strzałem przywiązać drugiego końca linki do porządnego słupa czy czegoś - w przeciwnym razie maszyna wyrwie ci strzelbę i pociągnie za sobą, albo razem z tobą.

Pistolet na gwoździe / nity

Dostępność: 30% (New York 55%)

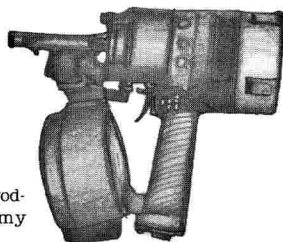
Cena: 40+ gambli ślepek - 2 za 1 gambla; gwoździe lub nity: 30 sztuk za 5 gambli

Obrażenia: Lekkie

Punkty Przebicia: 1

Wymagana Budowa: 11

Reguły specjalne: Mały zasięg (25 metrów), Niecelny, Nieporęczny, Zawodny, Wolne przeładowanie (HP), Tylko pojedyncze strzały, Zasilany z taśmy



Fajna zabawka. Do dziś można to spotkać na budowach. Najłatwiej ją dostać chyba w Nowym Jorku, oni tam ciągle coś budują i naprawiają. Ładuje się to gwoździami w ilości 25, wystrzeliwanych z pomocą umieszczonych na czymś w rodzaju taśmy ślepek. Taśma mieści 20 ślepek, a w pistolecie mieści się 25 gwoździ, komuś się najwyraźniej popieprzyło. Niby żadna rewela, ale ignoruje lekkie pancerze i zadaje Lekkie obrażenia. Niestety po każdym strzale trzeba poświęcić jeden segment na repetowanie.



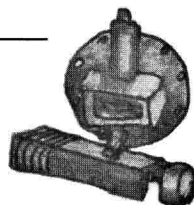
Ciekawostki

Nie samą bronią człowiek żyje. Są gadżety, które niby nikogo nie krzywdzą, a jednak niesamowicie przydają się w walce z maszynami i nie tylko.

Generator białego szumu

Cena: 20 gambli
Dostępność: 10%

Takie urządzenie potrafi zmontować z radia pewnie pierwszy lepszy monter. Zamiast odbierać fale radiowe, urządzenie wysyła je z całych sił, na wszystkich częstotliwościach. Uniemożliwia to komunikację radiową w pobliżu emitera, a poważnie ją utrudnia nieco dalej (w zależności od mocy nadajnika, w przypadku przenośnego radionadajnika zwykle ok. 3 km). Jeżeli jakaś maszyna słuchała radiowego głosu maszyny-matki, to właśnie poczuła się bardzo osierocona.



Pistolet sygnalizacyjny

Cena: Pistolet - 20 gambli; Flara - 5 gambli
Dostępność: 30% (najczęściej spotykany w łodziach i radiowozach)
Obrażenia: patrz niżej
Punkty przebicia: 0

Chcąc, nie chcąc, czasami przyjdzie człowiekowi walczyć po ciemku. Albo wzywać pomocy. Wtedy takie niepozorne coś, co znaleźć można w starych łodziach i w schroniskach górskich, może człowiekowi uratować życie. W ostateczności pistoletu na flary można użyć też jako broni, chociaż nie przypuszczam, żeby taki akt desperacji przyniósł wymierne korzyści, zwłaszcza w walce z maszyną.

Wystrzelona flara nie dość, że oświetla dość znaczny obszar przez k20 tur (MG czas ten może skrócić lub wydłużyć), to jeszcze jak trafisz tym kogoś w dupsko, zadaje mu jedno Lekkie obrażenie (w walce potraktuj taki pistolet jako: Jednonabojewy, Bardzo niecelny, Niewielki zasięg (25 metrów), Niezawodny (nie zacina się), Cholernie wolne przeładowanie).



Rozpylacz

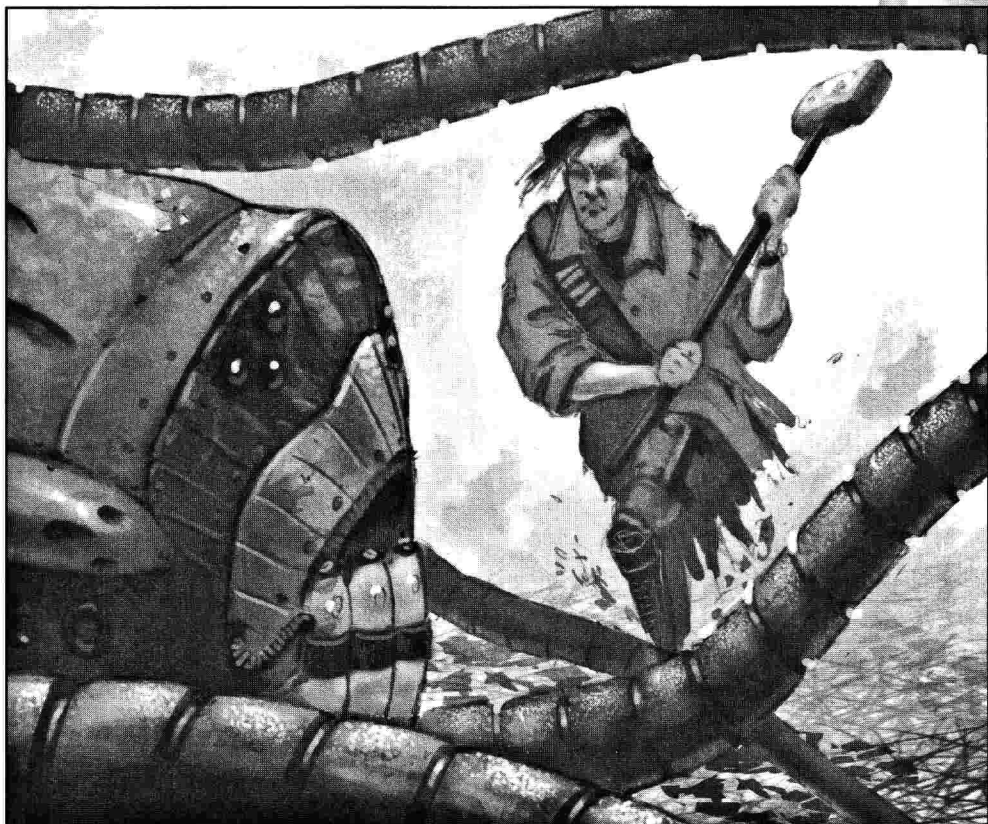
Cena: 20 gambli, + farby
Dostępność: 40%

Jeżeli jesteś z Detroit, to wiesz, o czym mówię. Chodzi o podstawowe narzędzie każdego lakiernika. Rzecz jest całkiem przydatna, jeśli ją zastosować przeciwko maszynom: psikasz chmurą farby, która okleja ich kamery i inne czujniki, przez co stają się ślepe jak krety. Wersja podrasowana przez monterów da się przenosić (choć i tak waży dobre 15 kg) i ma nieco większy zasięg niż rozpylacze znane z warsztatów.

"Strzał" z rozpylacza traktowany jest jak strzał ze śrutówki z maksymalnym zasięgiem 10 m, z tym że trafiony cel nie otrzymuje obrażeń. Za to - w zależności od typu maszyny - może zostać częściowo (utrudnienia o wartości od +10% do +60%) lub całkowicie oślepiony (tylko w zasięgu do 5 m). O skuteczności rozpylacza na konkretną maszynę decyduje MG. Rozpylacz nie sprawdza się w trudnych warunkach atmosferycznych.

Jeżeli nie masz nikogo, kto zrobiłby dla ciebie taką zabawkę, możesz posłużyć się zwykłą farbą w sprayu. Nie wiem tylko, która maszyna pozwoli ci wymalować na sobie graffiti.

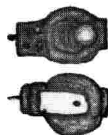




Pluskwy

Cena: 15 gambli za odbiornik; 5 gambli za pluskwę

Dostępność: 5%



Niektóre maszyny są bardzo cwane i jak tylko poczują się kiepsko, zaczynają uciekać. A nie po to przecież urządziłeś na nie zasadzkę, żeby teraz skryły się gdzieś razem ze cennymi gambłami w sobie. Dlatego dobrze mieć w zapasie parę pluskw - małych nadajników, które przyczepia się do pancerza. Jedne działają na magnes, inne na klej (żeby dostało się i tym metalowym, i plastikowym maszynom), a wszystkie emitują sygnał, który bezbłędnie doprowadza do nich kołesia z odbiornikiem.

Żelazny sukinsyn, przerośnięty bojler... Jakoś jak się mówi o maszynach, przed oczami stają przede wszystkim metalowe konstrukcje. Ktoś mógłby pomyśleć, że nie ma nic trudnego w załatwianiu ich - starczy podpiąć kable z wysokim napięciem, połączyć jakimś kwasem, który je przeżre... Zabójcy maszyn wiedzą, że z Molochem nic nie jest proste. Nie ma chyba maszyn w 100% składających się z metalu. Różne maszyny budowane są z różnych rzeczy i pewnie więcej szwenda się takich z tworzyw sztucznych, niż z czegokolwiek innego. Można więc zapomnieć o masowym stosowaniu sztuczek, na które przy piwie wpadłby Tekszańczyk.

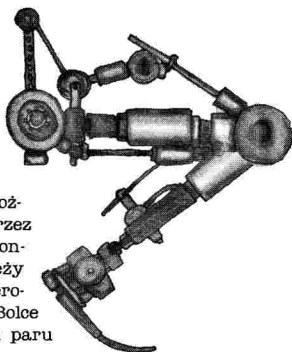
Chcesz przypieprzyć maszynce prądem? Licz się z tym, że będzie jakoś tam izolowana. Chcesz połączyć kwasem? Nierzadko to coś, z czego zrobiony jest jej pancerz, w ogóle nie będzie z nim reagował. W końcu gdyby to wszystko było takie proste, na cholerę komu byłoby wyspecjalizowani zabójcy maszyn.



Pneumatyczne stawy skokowe

Dostępność: -
Cena: -

Chcesz sobie poskakać jak pchła? Nie ma sprawy. Skombinuj sobie po prostu coś w stylu bardzo mocno zredukowanego egzoszkieletu - pneumatyczne stawy skokowe. Ukryć się tego nie da, chyba że pod obszernym płaszczem. Pneumatyczne stawy zapewniają noszącej je osobie możliwość skakania na wysokość w metrach równą Budowie podzielonej przez cztery i zaokrąglonej w górę. Wygląda to niepozornie, ot dwa tłoki zamontowane po zewnętrznej stronie każdej z nóg (bo żeby działały jak należy musisz mieć dwa, taki szczegół), umocowane na biodrze i stopie na szerokich pasach. Same "tłoki" można zakładać i zdejmować w 2 - 3 minuty. Bolce są zamontowane na stałe. Ich montaż i demontaż wymaga dobrych paru minut.

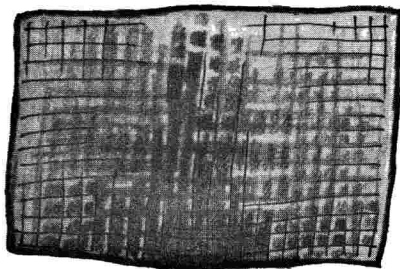


Koc termiczny

Cena: 10 gambli
Dostępność: 5%

Jeżeli szukasz koca, nie odrzucaj szeleszczącego, srebrnego kawałka folii tylko dlatego, że nie jest ciepły, puszysty i nie ma ładnych wzorków. Być może natknąłeś się na koc termiczny - takie coś, czym strażacy owijali ofiary kataklizmów, żeby nie zmarzły. Rzecz przydaje się nie tylko w zimowe noce - cały knif polega na tym, że taki koc w ogóle nie przepuszcza ciepła. A wiesz co to oznacza?

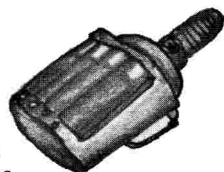
Jeśli przykryjesz się czymś takim, stajesz się niewidoczny dla maszyn widzących termowizją. Fajna sprawa, co nie? Ciekawe tylko, jak chcesz się dowiedzieć, jaki jest system optyczny właśnie pędzącego na ciebie wściekłego tostera.



Technologia K. A. R.

Cena: 10 gambli
Dostępność: 5%

Skrót ten oznacza Kinetic Auto Relay. Technologia ta znana była już w dwudziestym wieku. Montowali to wtedy w zegarkach na rękę. Machało się łapą, a dzięki temu bateria sama się doładowywała. Działa to podobnie jak dynamo, tyle że nie trzeba kręcić żadną korbką. Montuje się to przy baterii i powinno działać. Nie jest może super wydajne, ale zawsze lepiej mieć tę naładowaną baterijkę, niż nie mieć. Występuje w trzech rozmiarach: małym, średnim i dużym. Rozmiary są adekwatne do rozmiarów baterii, które można dzięki nim ładować. Wszystko zależy od tego jak dużo i jak intensywnie się poruszysz, ale można przyjąć, iż 5 godzin marszu starcza na doładowanie małej baterii, a 10 godzin marszu na doładowanie średniej. W przypadku dużych baterii rozmiary urządzeń (akumulator) nie pozwalają na ich swobodne noszenie, kombinuj raczej z jakimś koniem albo samochodem.



Sam dobrze wiesz, jak wielki obszar naszych pięknych Stanów zawłaszczyla złowroga siła stali i ludzkich komponentów. Są tacy, którzy patrzą na nią jak na nieomylnego boga, działającego według ściśle wytyczonego planu. Każda, nawet najbardziej absurdalna wpadka, jest dla nich nieodzownym jego elementem. Bzdura! Choćbym nie wiem, jak wysilił wyobraźnię, nie będę w stanie odgadnąć, dlaczego jedna z tych blaszanych pokrak odtworzyła mi przedwojenny przebój, który leciał tak jakoś - "Hit me baby one more time". Ale skoro sama się prosiła, to jej władowałem całą zawartość magazynka.



Wykrywacz metalu

Dostępność: 5%

Cena: 40 gambli

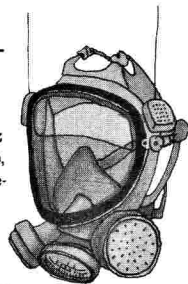


Gdy pierwszy raz zobaczyłem gościa, który przeczesywał teren wykrywaczem metalu w poszukiwaniu maszyn, wyśmiałem go. Przecież jeżeli pod ziemią przyczaiko się jakieś świństwo, nie będzie problemu z jego odszukaniem - po prostu rzuci się na frajera, który podszedł zbyt blisko. Potem jednak okazało się, że koleś wiedział co robi - w końcu spora część ukrytych robotów to wcale nie zabójcy. Trudno je dostrzec w chaszczach i pod ziemią, ale wyłuskanie ich to czysty zysk. Szkoda tylko, że tak wiele maszyn zrobionych jest z plastiku - wykrywacz metalu najzwyczajniej w świecie je olewa.

Nowoczesna maska przeciwgazowa

Dostępność: 5%

Cena: 100 gambli



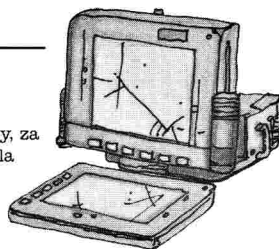
Wkurza cię, że jak tylko zakładasz gazmaskę, od razu prawie że ślepniesz, bo przez małe, okrągłe szybki nie za wiele widać? Speców od wojskowości też to wkurzało, dlatego szybko skonstruowali mniej toporne egzemplarze. Nowoczesna maska przeciwgazowa nie tylko nie utrudnia widzenia (dzięki temu, że część twarzowa jest przezroczysta), ale w dodatku informuje właściciela, czym próbują go otruć i kiedy jest już bezpieczny. Jej analizator chemiczny nie jest może tak czuły, jak autonomiczne tego typu urządzenia, ale i tak spisuje się całkiem nieźle. Jest tylko mały minus - będziesz potrzebował baterii, żeby w pełni ją wykorzystać, ale skoro masz dostęp do takiej bajeranckiej gazmaski, skombinowanie zwykłych paluszków nie będzie chyba problemem.

Bohater używający nowoczesnej maski przeciwgazowej nie otrzymuje kar do testów Spostrzegawczości, jakie w przypadku korzystania ze starszych modeli może mu przyznać MG.

Komputer bojowy

Dostępność: 5%

Cena: 140 gambli



Komputer na polu bitwy? Super sprawa - takie cacko wyświetla ci mapy, za pomocą specjalnych programów analizuje sytuację taktyczną, pozwala podpiąć się do wszelakiej elektroniki (np. ciężkiej broni czy sprzętu). To nie, że warunki bojowe niespecjalnie służą elektronice - nikt normalny nie będzie uruchamiał pod ostrzałem komputera wyniesionego z biur! Wojskowy sprzęt jest wstrząsoodporny, daje się złożyć w parę sekund i jest tak opancerzony, że w razie czego może służyć jako tarcza.

Mike miał przyjaciółkę, która pomagała mu oglupiać maszyny. Wystawiał ją na przynętę, a gdy blaszak się do niej dobierał, Mike zachodził go od tyłu. Przyjaciółka nazywała się Pamela i była gumową lalą, którą Mike pompował podgrzanym do mniej więcej 36 stopni powietrzem - w ekranach termowizyjnych wyglądała jak człowiek. Z kolei Jack lubił puszczać latawce - zamiast sznurka trzymał w ręce kabel, a do latawca podczepiona była kamera. Dzięki temu zawsze wiedział, jak wygląda okolica.

Pod ręką prawie zawsze masz masę przedwojennego złomu, który będzie bezużyteczny tylko dopóty, dopóki nie znajdziesz dla niego zastosowania. Czasami z kawałka plastiku, taśmy klejącej i świetnego pomysłu (a żeby MG się odczepił, dodam jeszcze: Mechaniki na co najmniej 1) da się zmontować niepozorny gadżet, który okaże się kluczem do przechytrzenia maszyny. Dla zwykłych przedmiotów znaleźć można zupełnie niezwykle zastosowania. Kombinuj więc, jak możesz i zawsze poświęć chwilę na pobuszowanie w złomie.



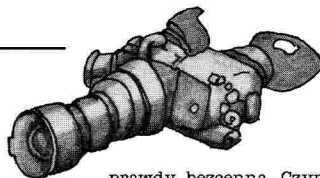
Luneta Posterunku

Dostępność: -
Cena: -

Czasami wpadnie ci w ręce dowód na to, że Posterunek nie tylko pozuje na zbawcę ludzkości, ale też zajmuje się czymś konkretnym.

Może to być na przykład podkręcona wersja lunety, zabawka do różni się od zwyczajnych lornetek? Ano tym, że zamontowano w niej te wyciągnięte z maszyn układy i programy, które odpowiedzialne są za rozpoznanie terenu i identyfikację obiektów. W praktyce oznacza to, że w okularze oprócz przybliżonego obrazu obiektów wyświetla ci się komunikat - to, co widzisz to łowca, typ taki i taki, odległy o tyle metrów, porusza się z prędkością X km/h, itd. Możesz za pomocą prostej komendy rozkazać śledzenie i wyszukiwanie celu albo rozpocząć skanowanie w poszukiwaniu innych tego typu obiektów (jednak używanie takich zaawansowanych opcji wymaga posiadania umiejętności Elektonika na poziomie co najmniej I). Do tego lunetę zaopatrzoneo w zoom i możliwość pracy w trybie nocnym. No i jak tu nie kochać gości z Posterunku?

Zależnie od daty powstania danego egzemplarza lunety, będziesz miał w bazie danych więcej lub mniej informacji o znanych maszynach. Ale zawsze możesz udać się na północ, by zrobili ci mały update.

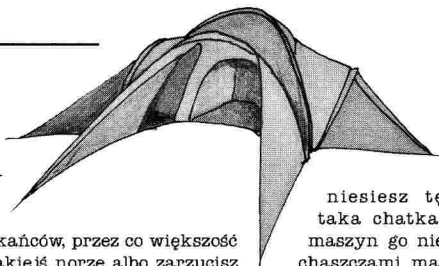


prawdy bezcenna. Czym

Namiet termiczny

Dostępność: 5%
Cena: 70 gambli

Zapuszciasz się w głąb Molocha, masz przesrane na całej linii i pilnie potrzebujesz jakiejś kryjówki, żeby dojść do siebie i przemyśleć sytuację? Normalnie powiedziałbym, że sprawa jest beznadziejna, ale jeśli przykrywkę ze sobą, to kto wie. Namiet termiczny to niewidka, kompletnie nie emituje ciepła swoich mieszkańców, przez co większość widzi. A jeśli trochę się postarasz i rozłożysz go w jakiejś norze albo zarzucisz skujając kształt, cała reszta też się nie połapie, że tam jesteś. No chyba, że będziesz świętej pamięci znajomek zrobił to wszystko, a i tak zginął - przechodzący tamtędy mechaniczny kolos przypadkiem go nadepnął.

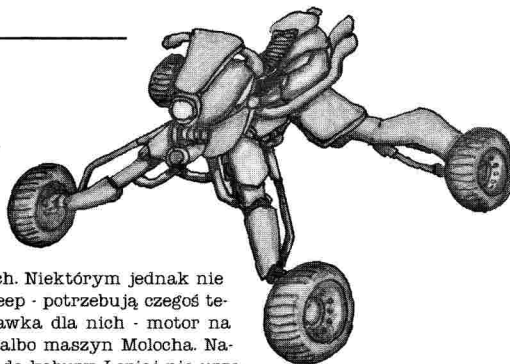


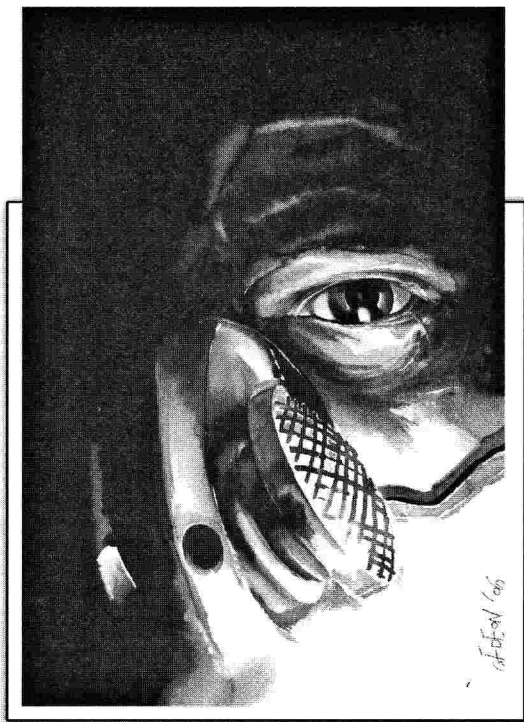
niesiesz tę taką chatka-maszyn go nie chaszczami miał pecha. Jeden

Motocykl zwiadowczy

Dostępność: 5%
Cena: 90 gambli (stan: prawie złom)
Prędkość maksymalna: 60km/h
Zwrotność: -20%
Reg. spec: utrudnienia do testów Prowadzenia Pojazdów za trudny teren są o połowę mniejsze

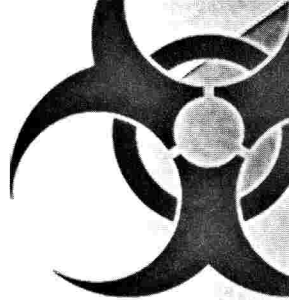
Niby sprawa z pojazdami terenowymi jest prosta - chodzi o to, żeby poradziły sobie nawet w najbardziej ekstremalnych warunkach. Niektórym jednak nie wystarczy zwykły motocykl crossowy czy jeep - potrzebują czegoś terenowego i szpanerskiego zarazem. Oto zabawka dla nich - motor na czterech kołach rozłożonych jak u pająka... albo maszyn Molocha. Naprawdę robi wrażenie - ręka sama wędruje do kabury. Lepiej nie urządzaj sobie przejażdżek po zmroku, bo ktoś rzeczywiście weźmie cię za mob-sprzęt. Jedno jest pewne - gdy pędzisz na czymś takim, żaden teren nie jest nie do pokonania. No, może pionowa ściana, chociaż...





ŚWIAT W PIGUŁCE

Teraz czas na mały przewodnik po świecie dla zabójców maszyn. Musisz w końcu wiedzieć, gdzie warto zawędrować, a od jakich miejsc lepiej trzymać się z daleka. Może nie nakreślę ci całej mapy Zastranych Stanów, ale to nie ze złej woli - w końcu gadasz z zabójcą maszyn, a nie z kartografem.





Posterunek

Posterunek to mekka zabójców maszyn, mało znalazłoby się takich, którzy nie marzą o walce z Molochem ramię w ramię z Nestugowem i resztą ekipy. Nic dziwnego, że cała masa zwłaszcza początkujących zabójców rusza na północ nie po to, by załatwić maszyny, ale przede wszystkim na poszukiwanie wędrownego miasta. Frajerzy wyobrażają sobie, że jak już je znajdą, to zapukają do bram - czy przez co się wchodzi to tych ich namiotów - uśmiechną się grzecznie, wyszeptają nieśmiało - "Chciałbym nawiązać współpracę, powiedzcie tylko, co mam robić" - a w zamian dostaną górę sprzętu i jeden rozkaz - idź rozwalać roboty. Co to jest Posterunek? Jakiś pieprzony przytułek?

Współpraca z Posterunkiem wygląda zupełnie inaczej. Przede wszystkim zapomnij o tym, że wpuszczą cię w obręb miasta, jak tylko powiesz, że jesteś zabójcą maszyn. Zapomnij nawet o tym, że w ogóle zobaczysz miasto namiotów - jeżeli już je znajdziesz, to w dziewięciu przypadkach na dziesięć zostaniesz zatrzymany przez patrolujące okolice oddziały. A one pewnie z marszu odeślą cię, skąd przyszedłeś, chyba że masz naprawdę porządną argument, żeby było inaczej. Jak zdobyć taki argument? Trzeba się zasłużyć. Pracę dla Posterunku najlepiej zacząć w jednym z jego oddziałów, które znajdziesz w co większych miastach na północy. W takim przykładowym Salt Lake czy innym Detroit będziesz mógł pogadać z człowiekiem, który powie ci, czego od ciebie może chcieć.

A najłatwiej ucieszyć Posterunek, przynosząc mu jak najmniej uszkodzone szczątki unikalnych, a przynajmniej rzadkich maszyn. Trudną o lepszą przepustkę. Jeśli nie jesteś pewien, co dla nich jest unikatem, a co nie, weź z od-

ziałów namiary na kilka co rzadszych maszyn. Na kawaiku papieru będziesz miał wydrukowane wszystko, co potrzeba do rozpoczęcia poszukiwań: prawdopodobny wygląd maszyny, gdzie ją widziało, co o niej wiadomo i ile gambli (i jakich) dostanie szczęśliwiec, który ją upoluje. Największe stawki są za zlecenia typu: "Maszyna, która wykończyła tę i tę wioskę. Nie wiadomo o niej nic". Taki system to niezłe sito - jeżeli Posterunek wystawia list gończy na jakiegoś blaszaka, to znaczy, że zwykle leszcze sobie z nim nie poradziły. Ten, kto jednak da radę, musi rzeczywiście być wart współpracy.

Dopiero ktoś taki może liczyć na to, że cokolwiek od mądrali wyciągnie. Czeka go kolejne zadania - już bezpośrednio powierzane jemu - oraz dostęp do sprzętu i speców. Prędzej czy później - gdy naprawdę może nazwać się stałym współpracownikiem, zostanie zaproszenie do samego miasta - i będą to najzajebistsze wakacje w jego życiu. Wprawdzie zamiast złotych plaż i lasek w bikini czekają go badania, dyskusje, wykłady i wędrowki po magazynach, ale powiedzmy sobie szczerze - czy nie o takich właśnie wczasach marzą zabójcy maszyn? Pobyt w Posterunku to czas bardzo pracowity - nie pozwalają tam sobie na utrzymywanie obiboków. Goście to po prostu kolejny rodzaj speców i przez tych parę dni czy tygodni ich obecności trzeba z nich wyciągnąć jak najwięcej. W zamian może im co nieco skapnąć, ale i tak Posterunek wyjdzie na swoje.

Pobyt tam to jednak sytuacja niecodzienna, nawet dla stałych współpracowników. W końcu dostaje się przydział na jakiś odcinek frontu albo pakiet zadań i rusza się w teren. Zawsze jednak można liczyć na wysłanników Posterunku, którzy raczej nie mają zwyczaju zostawiać swoich na lodzie.



Wielka Libacja w Detroit

To, że goście z Detroit są stworzeni do imprez z rozmachem, to fakt powszechnie znany. Od paru lat także zabójcy maszyn mogą odczuć to na własnej skórze i będzie to uczucie niezapomniane. Wszystko za sprawą w sumie nie licznej ekipy z miasta gratów, paru znajomych zabójców, którzy pewnego dnia wyruszyli każdy w swoją stronę z postanowieniem powrotu za rok. Spotkanie miało być spokojną posiadawą przy piwku, a przerodziło się w zajebistą imprezę.

Okazało się bowiem, że kolesiom nie wystarczyło zwykłe siedzenie przy browarku. Każdy miał do sprzedania kupę opowieści - każda mniej prawdopodobna od drugiej. Przywlekli więc ze sobą jako dowody trochę złomu. Sęk w tym, że nie cały złom był zniszczony, część została tylko uśpiona. Zabójcy maszyn urządzili show, którego nie powstydziliby się najlepsi gladiatorzy. Najpierw pokazywali, na co maszynkę stać (a im mniej układów wcześniej maszynie odłączyli, tym bardziej niebezpieczny i emocjonujący był pokaz), a potem, tak jak stali, z piwem w jednej ręce i kiełbaską w drugiej, opowiadali, gdzie dany złom dorwali. Po paru dniach rozjechali się każdy w swoją stronę, a za rok kto tylko mógł, wrócił do Detroit. I tak jakoś narodził się nieformalny festiwal zabójców maszyn, znany w środowisku jako Wielka Libacja.

Trwająca parę dni impreza, na którą zjeżdża się zwykle kilkudziesięciu zabójców maszyn, to nie same popisy rozwalania maszynek. Jest to przede

wszystkim czas na to, żeby poznać kumpli i kumpele po fachu i przynajmniej raz na rok porządnie się zabawić. Przy okazji można trochę pogadać o tym, co gdzie kogo spotkało, pochwalić się nowym sprzętem i podejrzyć parę trików, ale Wielka Libacja to nie sympozjum naukowe.

Jeżeli pod koniec kwietnia jesteś akurat w stanie Michigan i masz na wydanie parę gambli, nie może cię zabraknąć na Wielkiej Libacji zabójców maszyn.

Labirynt śmierci

Przed wojną ludziska skakali z mostów uwiązani liną za nogi i nazywali to sportem ekstremalnym. Dajcie spokój, prawdziwy sport ekstremalny to zabawa w Labiryncie Śmierci. Dobra, dobra, wiem, tandetna nazwa. Tandetna, ale ściągą do Vegas największych popaprańców. Zabawę wymyślił gość, którego wołają Ruger, zabójca maszyn z Vegas właśnie. Wojował chłopak na froncie, handlując na boku zdobyczym sprzętem. Po powrocie do domu zaczęło mu brakować emocji. Kupił więc od jednego z miejscowych bossów hangar, zbudował w nim labirynt, władował tam kupę złomu, przykrył stalowymi kratami i zaczął zapraszać chętnych do zabawy. Labirynt rozciąga się na kwadracie 50x50 metrów. Co paręnaście metrów znajduje się czerwony guzik. Biorący udział w zabawie, jeżeli chce ją przerwać, wciska guzik. Im dalej dotrze, tym większą kasę zgarnia. No i co w tym takiego ekscytującego? Niby nic, tyle że z pięciosekundowym opóźnie-

Cholernie ciężko jest dostać się do Posterunku i tego, co ma do zaoferowania, co nie? Najlepiej więc zatroszczyć się o to, zanim MG weźmie sprawę w swoje ręce. Zamiast wydawać gamble na różowego cadillaka, lepiej wykosztować się na znajomego z Posterunku, który z chęcią zaprosi Bohatera na herbatkę do swojego namiotu, czystym przypadkiem sąsiadującego z salą wykładową posterunkowych kadetów - nic, tylko słuchać i się uczyć. A jak już wyciągniesz z Posterunku, co się da, zamienienie tego na konkretne gamble nie powinno stanowić problemu - różowy cadillac i tak cię nie ominie.



nim wypuszcza się za graczem najezoną ostrzami maszynę, jej rodzaj zawsze pozostaje niespodzianką. Guzik ją wyłącza - zwykle. Rodzaj maszyny biorącej udział w wyścigu zawsze pozostaje niespodzianką. Gracz nie może mieć żadnej broni czy pancerzy, ani nawet grubszych ubrań. Jedyne, czym może się bronić, to dłonie i tabliczka z przyciskiem, który wyłącza maszynę. Tyle że... podobno guzik czasami trochę się zacina.

Stalowe kraty zakrywające labirynt znacząco ograniczały widoczność, no i goście marudzili, że krew znowu obryzgała ich drogocenne buciki. Po kilku protestach widowni Ruger zmuszony był wymienić kraty na pancerne szyby. Wpisowe na udział w biegu przełajowym z duszą na ramieniu i kilkuset kilogramami zaprogramowanej na zaszlachtowanie wszystkiego co żywe maszyny za plecami to wydatek rzędu 60 Gambli, ale prawdziwy szmal Ruger kosi na zakładach. Dzieli się one na dwa rodzaje: oficjalne, gdzie widownia obstawia, czy uczestnik przeżyje i do której bazy zdoła dotrzeć, oraz nieoficjalne, gdzie obstawia się, czy po wciśnięciu guzika Maszyna aby na pewno się zatrzyma. Krążą plotki, że jak ktoś ma wystarczająco dużo gambli, to na specjalne życzenie guziczki mogą przestać działać.

Duchy z Posterunku

Gdy zawędrowałem kiedyś na daleką północ, tam, gdzie już nawet Posterunek stara się zbyt często nie pokazywać, gdy czułem już drżenie ziemi pod stopami i słyszałem nieustające odległe huczenie stalowej granicy, spotkałem tam grupę straceńców, zabójców maszyn, którzy zajmowali się dla Posterunku wyjątkowo ryzykownymi misjami. Ci goście naprawdę stąpali po

cienkiej linie, pewnie dlatego mówią na nich Duchy. Jeden w jednego, to zawodowcy z najwyższej półki, od wielu lat depczący Molochowi po piętach. Wędrują wszędzie tam, gdzie tylko maszyny próbują skonstruować coś wrednego i pomysłowego. Miesiącami śledzą ruchy wybranych jednostek Molocha, ślęczą nad mapami, często wymieniają się informacjami z innymi ekipami pracującymi w ramach Posterunku. Ich zadanie to zdobywanie informacji, a najlepiej całych egzemplarzy wyjątkowych technologii maszyn, nowych, trzymanych przez Molocha w tajemnicy broni oraz śledzenie ekip Molocha, które wędrują w głąb kontynentu w poszukiwaniu przedwojennej eksperymentalnej technologii i ukrytych baz wojskowych. Moloch ma dostęp do sekretnych map sprzed wojny, Posterunek niestety nie, więc często jedyną szansą na odnalezienie ukrytego silosu z wyrzutnią czy schronu pełnego amunicji i podejrzanych wynalazków jest podążanie za maszynami.

Posterunek stara się gromadzić informacje o wszelkich zaobserwowanych ruchach maszyn, a zwiadowcy w miarę możliwości przekazują Duchom informacje o wszelkich odkrytych wyprawach na dalekie południe czy wschód.

Duchy tylko wyjątkowo i bardzo rzadko posyłają maszyny do stalowego raju, zazwyczaj do samego końca trzymają się z boku, w ukryciu i obserwują je. Bywa nawet, że pomagają robotom wyjść z opresji, gdy jakaś zbyt zacierzwiona grupa tubylców postanowi przerwać marsz robotów i zamieścić je w dymiącą kupę złomu. Niektórzy szepczą, że Duchy mają już pewnie na swoim koncie więcej ludzi, niż maszyn. To pewnie przesada, a ich zasługi trudno przecenić. Dzięki nim właśnie Posterunek odkrył przedwojenną fabrykę, w której znajdowało się kilka eg-



zemplarzy pancerzy wspomaganych i egzoszkieletów.

Jak widać, spece od maszyn nie zawsze muszą zajmować się tylko i wyłącznie ich rozpieprzaniem. Jedni je rozpieprzają, inni w nich grzebią, wykrawając ich tajemnice i wyjmując wszystko, co przydatne, jeszcze inni przeprogramowują. A tacy jak Duchy tropią, by odkrywać cele Molocha i w ostatniej chwili sprzątnąć mu ukryty skarb sprzed nosa. To musi szczególnie wkurzać tę kupę złomu z północy.

Ziggy One

Zabójcy maszyn znają takie jedno miejsce - szeroko pojęte okolice miejsca zwanego Ziggy One, na terenie byłego stanu Minnesota. Wiesz może, gdzie to? Dobrze kojarzysz - na północy. I to na najbardziej masakrycznej północy, jaką można sobie wyobrazić - pomiędzy enklawami Molocha. Ludzie mówią, że jak rzucisz tam kamieniem, to w sześciu przypadkach na dziesięć zamiast o ziemię uderzy w jakiegoś blaszaka.

Czym się to miejsce różni od tysiąca innych położonych zaraz przy ziemi zdobytej przez maszyny? Ano tym, że cwani Posterunkowcy mają tam swój bunkier, tuż pod nosem przyczółków Maszyny. Pomyśl utrzymywania takiego miejsca jest następujący: być tak blisko maszyn, jak tylko się da, i podpatrywać, co się da. Wiesz - wysyłane grupy zwiadowcze nie są w stanie przetrwać ze sobą wszystkiego tego, co przydałoby się zbadać, a w terenie nie mają do dyspozycji nawet połowy potrzebnego sprzętu.

Ziggy One boryka się przede wszystkim z dwoma problemami. Pierwszym jest utrzymanie istnienia bazy w tajemnicy przed Molochem. Pracuje nad tym sztab hakerów i zabójców maszyn wyszkolonych do działań na przedpolu Molocha. Goście utrzymują się tam już

kilka miesięcy - wieść niesie, że przejęli bunkier na gwiazdkę ubiegłego roku - a każdy kolejny komunikat czy porcja danych stamtąd przyjmowany jest z niedowierzaniem: jak do cholery oni dają radę? Drugi problem to łączność z Posterunkiem, bez której działanie bazy byłoby niemożliwe - żołnierze potrzebują dostaw żywności i amunicji - i bezsensowna - wyniki badań trzeba przecież przekazać dalej. Zwiadowcy, którzy opanowali technikę niepostrzeżalnego przemieszczania się po terytorium wroga, są dla bazy po prostu bezcenni.

A teraz ciekawostka - pewnie Posterunek kojarzy ci się z bandą pracowitych sztywniaków? A nie do końca słusznie, bo nawet tam znalazło się miejsce dla hazardowej rozrywki. Jeden z zakładów polega na wytypowaniu, kiedy padnie Ziggy One. I powiem ci tyle - optymiści stawiający na wielomiesięczne funkcjonowanie bazy stanowią zdecydowaną mniejszość, choć jak dotąd nie sprawdza się czarny scenariusz z meldunkiem "This is the end".

Cmentarzyska maszyn

Wiesz, co się dzieje z rozwalonymi czy zepsutymi maszynami? Na ogół Moloch nie pozwala zmarnować się nawet śrubce - każdy truposz robota ma zostać rozebrany na części, które posłużą do złożenia nowego sprzętu. To dlatego tak się blaszak wkurza, jak mu ludzie podkradają złom.

Jednak do realizacji tego planu Moloch potrzebuje specjalnych maszyn, wielkich transporterów i całych fabryk - a czasami zwyczajnie nie ma tego wszystkiego pod ręką. Wtedy nie pozostaje mu nic innego, jak odciągnąć złom jak najdalej od ludzi, w głąb swego terytorium, zebrać na kupę i czekać, aż przyjedzie odpowiedni sprzęt. Tak powstają miejsca zwane cmentarzyskami maszyn.



Nie trzeba chyba mówić, że takie cmentarzysko to kopalnia gambli. W stertach złomu znaleźć można całą masę sprawnych podzespołów, układów i broni. Nie wszystko jest już wyłączone na amen - niektóre maszyny ciągle poruszają kończynami, inne nieustannie nadają sygnał alarmowy albo próbują wydostać się spod starty wraków i powrócić na pole bitwy. Podobno na co starszych cmentarzyskach napotkano nawet maszyny, które unikają koleżanek w służbie Molocha i potrafią same się reperować z tego, co wyszperają.

Żeby do tego wszystkiego się dostać, trzeba uporać się ze strażnikami, nie mówiąc już o pokonaniu drogi do i z cmentarzyska. Całe szczęście takie miejsca nie mają najwyższego priorytetu w systemie obronnym Maszyny, więc teoretycznie nie powinno ich pilnować stado mechanicznych kolosów najeżonych rozmaity bronią. Ale czy matka z gromadką łowców albo kroczącym strażnikiem nie wystarczy na zwykłych partaczy? Wyprawa na cmentarzysko to robota dla profesjonalistów.

Przykładowe zlecenia:

Snajper w Detroit

Dawno temu, będzie już z rok, miała w Detroit miejsce straszliwa historia. Otóż w trakcie najważniejszego corocznego wyścigu po obrzeżach miasta, nie wiadomo jak i skąd padł strzał w stronę publiczności i pech chciał, że w zamachu tym zginął świetny mechanik i elektronik o nazwisku Bradley. Stratę tego czarodzieja klucza francuskiego i klawiatury odczuła nie tylko sponsorująca go ekipa, ale także bardziej poważni przedstawiciele grup walczących z wielką kupą złomu z północnego zachodu. Gdy w podobny, precyzyjny sposób (strzał prosto w głowę) zginął kolejny elektronik, Sunboy, zaczęto łączyć fakty. Gdy po tygodniu zginął Trusty, tym razem mechanik, również jeden z najlepszych, historia ta, a także spora nagroda, przyciągnęła do miasta łowców. Nie wiadomo było, czego szukać, czego się spodziewać, ale mimo to wśród łowców trafił się także skoper przysłany przez Posterunek (zabici wykonywali nieraz różne zlecenia dla speców z frontu) oraz zabójca maszyn. Co praw-

da, na trop mordercy wpadł akurat pewien pijany gladiator, ale mniejsza z tym, sprawę doprowadziła do końca właśnie wspomniana dwójka speców od maszyn. Okazało się bowiem, że strzelało niewielkie urządzenie biegające po ruinach na krzywych metalowych nóżkach. Robot mieścił w sobie tylko pięć nabojęw i gdy łowcy ubili w końcu wrednego dywersanta, miał już pusty magazynek. Dziś wisi toto nad bramą zarządu Ligi.

Sęk w tym, że nie minął rok, a historia się powtórzyła. Wszystko zaczęło się prawie identycznie jak ostatnio i już dwóch elektroników gryzie ziemię. Pierwszy padł trzy tygodnie temu, w nocy, podczas snu, a drugi, Christopher Heston, przed czterema dniami, dosyć spektakularnie - oberwał w biały dzień, testując na oczach ciekawskich mieszkańców dzielnicy Shultza swoje najnowsze dzieło, motocykl raketowy. W wybuchu wyparował odtwarzany przez Shultza z pieczołowitością (na wzór dawnych czasów) budynek antykwariatu filatelistycznego. Tego było za wiele. Na szczęście z kuli ognia udało się wy-



ciągnąć truchło naukowca, w porę, by odkryć jeszcze, że to nie podejrzany motor był przyczyną śmierci Hestona.

Domysłów jak zwykle w takich przypadkach jest wiele. Nie wszyscy są zgodni co do wersji, według której Mołoch przysłał drugiego snajpera. Ten czy

tamten gada nie od rzeczy, że ktoś mógł całą historię spreparować i odstrzeliwuje sobie elektroników, by potem zainkasować nagrodę niby za załatwienie maszynki. Rzeczywiście, podłych i chciwych ludzi nigdy nie brakowało, szczególnie w Detroit. A nagroda już się po-



jawiła: 400 gambli za robota i 600 za ewentualnego oszusta-zabójcę - koniecznie żywego.

Porywacz w Kolorado

Zacznijmy od tego, że w Kolorado, o dziwo, też żyją ludzie. W jednej z wiosek niedaleko Denver (miejscowi nazywają te kilkadziesiąt chat złożonych z kaloryferów miastem, na dodatek miastem o nazwie Małe Denver) możesz zgarnąć setkę gambli w złomie i na dodatek pomóc bliźnim w potrzebie.

Burmistrz Małego Denver rozesłał po najbliższych osadach oraz dalej poprzez kurierów ogłoszenia skierowane do najemników, łowców i tego typu bystrzaków. Wiadomo, za stówkę żadna sława się tam nie pofatyguje, ale jeśli akurat przejeżdżasz w pobliżu, czemu nie spróbować?

Chodzi o to, że pewnego razu jakaś popaprana maszyna przylazła z północy, poturbowała miejscowych osiłków, porwała trójkę dzieciaków, po czym uciekła. Jednak nieźle jej się przy tym dostało - wieśniakom udało się oderwać

jej jedną nogę i solidnie przyłożyć w blaszany łeb, przez co odchodziła chwiejnym krokiem. Podobno zaszyła się w pobliskich wzgórzach i nijak nie da się jej stamtąd wyciągnąć. Na pewno siedzi tam nadal, bo wieśniacy pilnują terenu wokół, żeby się przypadkiem nie prześlizgnęła - a teren na szczęście jest tu równy jak patelnia. Tak więc siedzi tam gdzieś pośród wzgórz i nie wiadomo co z tym fantem zrobić. Od tego ciosu chyba jej się polepszyło, bo strzela teraz do każdego, kto się zbliży, i dzieciaków za nic oddać nie chce.

Ktoś widział podobno i inne, mniejsze roboty na wzgórzach, coś w rodzaju Szczęk. Zás tydzień temu jednemu z porwanych bachorów udało się zwiać, gdy maszyna ładowała akumulatory z wielkich, rozłożonych tam polaci baterii słonecznych. Dzieciak do dziś jest w szoku, ale z jego nieskładnej mowy można wywnioskować, że robot karmi porwanych jakąś koszmarną papką i poi wodą, czyli zależy mu, by utrzymać swoje zdobycze przy życiu. To daje nadzieję, że akcja ratunkowa może mieć sens.

Trefny towar

Każdy z nas próbował kiedyś Tornada, a jak nie próbował, to na pewno spróbuje. Sam też kilka razy wybrałem się w wycieczkę do przeszłości, ale to nie dla mnie. Życie jest wystarczająco dołujące, żeby jeszcze fundować sobie dodatkowe dawki. Pamiętam mój pierwszy raz. Rozbijałem się w okolicach Pueblo. Chmura tego szajsu wywróciła moje auto do góry kołami. To był największy bad ride, jaki przeżyłem w ciągu całego mojego życia. Tornado nie przenosiło mnie w przeszłość, w każdym razie w niezbyt odległą. Stałem pośrodku idealnie płaskiej równiny. Jak okiem sięgnąć, ani jednego załamania, ani jednej wydmy. Ziemia była płaska jak szyba. Była jeszcze karawana ciągnąca się długa linia jakieś dwa kilometry przede mną. Były to maszyny Molocha - dziesiątki gigantów i cała armia eskorty.

W pewnej chwili obraz zniknął, pogrążyłem się w mroku... Ciemność wypełnił wielki zielony, migający napis: "Deleting in progress", a w jego tle przesuwające się z dołu do góry rzędy cyfr. Kiedy odliczanie dobiegło do 100%, znów moim oczom ukazała się równina. Tym razem jednak był to zwyczajny teren porośnięty trawą. Odwróciłem się. W moją stronę pędził opancerzony pojazd z wyrzutnią rakiet, za kierownicą siedział jakiś człowiek. Poczułem wtedy prawdziwą nienawiść. Nienawiść do ludzi i chęć ich zniszczenia. Wyciągnąłem w kierunku nadjeżdżającego pojazdu ręce - zamiast dłoni miałem potężne karabiny. Ruszyłem na przeciwnika całą mocą sześciu kół, w które zamieniła się dolna część mego ciała. Ruszyłem na nich strzelając bez opamiętania, aż zamienili się w kulę ognia. Wtem skądś dopadła mnie rakietka. Wtedy się obudziłem.

Jeszcze dwa tygodnie potem nie byłem pewien, czy to na pewno już koniec narkotycznej wizji. Spotkałem paru ludzi, którzy zarzekali się, że też mieli takie wizje, ale nie wiem, czy można im ufać - może tylko chcieli wyłudzić kilka gambli. Kto wie, czy to wszystko to nie efekt zmieszania Tornada z kropelkami na kaszel?



Tylko kto się zajmie porywaczem? Jacyś goście, niby z Posterunku, co prawda obiecali pomoc, ale jak na razie nikogo nie przysłali. A ileż można czekać?

Pościg

Dzięki Bogu, człowiek z szybką bryką! Słuchaj, mam dla ciebie robotę, która nie może czekać. Dam ci te trzy granaty, jeśli coś dla mnie zrobisz.

Piętnaście minut temu mojego kumpla dopadł taki paskudny blaszak: ni to łowca, ni nie wiadomo co. Powalił go na ziemię, załadował na łeb kaptur - Ted tylko wrzasnął i przestał się mია- tać. Zaraz potem maszyna zaciągnęła

go na inną, taką na kółkach i obie ruszyły na północny wschód.

Pojedź za nimi, dopadnij i rozwal, żeby tylko Ted nie trafił do słoika! A w ostateczności... w ostateczności po prostu rozwal Teda, powinienes go wypatrzyć. Niech się człowiek nie męczy. Ruszaj już! Dwadzieścia kilometrów stąd zaczynają się ruiny, w których roi się od maszyn - jeśli cholerstwo tam dotrze, będzie już po Tedzie.

Dlaczego sam się tym nie zajmę? Niby jak? Z tak rozwalonymi nogami nie mogę nawet chodzić, a nasz po naszym łażiku została sterta dymiącego złomu. To jak, stary, mogę na ciebie liczyć? Trzy granaty - więcej nie mam. No nie bądź świnią!

Osobistości i legendy

Jakoś nie ma sprawiedliwości na świecie - jedni całe życie ciężko harują, a potem giną w pierwszym lepszym starciu, a innym wszystko przychodzi gładko - mają gamble, laski i sławę taką, że opowiada się o nich dzieciom przed snem. Fakt - może niektórzy faktycznie na to zapracowali, ale to jeszcze nie powód, żeby ich lubić. Oto kilku zabójców maszyn, o których usłyszeć moż-

na w knajpach i obozach Zasranych Stanów.

Terrence Styles

Czasami spotykasz takich kolesi, co do których nie wiesz, czy masz strzelać, czy uciekać. Terrence Styles to właśnie jeden z nich. Jeśli ktoś jest absolutnym fanem transplantologii i cyborgizacji i

*Przetwarzam pity, szczęki i inny drobny sprzęt Molocha
w kosiarki, żniwiarki i młóckarki!*

Nie marnuj czasu, niech Moloch pracuje w polu za ciebie!

Sklep Cudów Howiego.

Lapocka, 15 km na północ torami



w dodatku ma możliwości spełnienia swoich zachcianek, to nietrudno sobie wyobrazić, że w krótkim czasie zrobi z siebie monstrum. Terrence przynajmniej dba o pozory, ale i tak kolana miękną, jak staje się przed tą górą mięśni przypominającą gościa z komiksów fantasy. Facet ma w sobie kupę żelastwa i mutancich organów - można by mu wszczepić w tyłek mikrofalówkę i ekspres do kawy, a wszystko i tak by grało i śpiewało.

Skąd on to wszystko skombinował? A co, chcesz się też zapisać? Nie jestem pewien, kto montuje mu nowe ustrojstwa, ale sądząc po akcencie i szpanerskim kapelusiku, Terrence przybył na północ z Miami. Wiadomo też, że stosunkowo często wędruje do Vegas i o ile jadąc tam ma całą furę za ładowaną gamblami, to z powrotem wraca z jednym tylko plecakiem sprzętu. Gość musi mieć jakiegoś zajebistego sponсора, który inwestuje w niego jak tylko może.

Facet ma opinię naprawdę skutecznego, ale krąży pogłoska, że jego metody pracy są nieco podejrzane. Ponoć ktoś go widział, jak wlażł w gniazdo maszyn, a one w ogóle go nie atakowały. Nie wiem, czy to nie zwykła plotka - w końcu wszczep czy dwa... czy trzy... nie tworzą z człowieka maszyny Molocha, no nie?

George Washington

Na północ od Detroit archeolodzy odkryli kiedyś ciekawe znalezisko. Nie pamiętam już, co to było, chyba jakaś fabryka komputerów. Znajdowało się tam trochę ruin, gdzie można było urządzić obóz. Owego dnia szalała straszliwa burza, błyskawice uderzały w ziemię raz po raz. Do obozowiska, przyciągnięty zapewne światłem bijącym z ruin starego baru, zawitał nieznajomy.

Kiedy ochroniarze archeologów wzięli go na cel i zapytali, kim jest, ten odburknął, że nazywa się George Washington. Ochroniarze nie mieli ochoty na długie wywiady. Matka natura wyprzedziła jednak ich chęć mordu: w przybytku trafił piorun. Rozbawieni ochroniarze wrócili do środka, aby opowiedzieć o zaistniałej sytuacji. Po godzinie, gdy temat był jeszcze aktualny, do baru wkroczył rażony piorunem Georgey. Zdziwienie zbrojnych było silniejsze niż nadpobudliwość, dzięki czemu przybysz nie utracił życia. A było czemu się dziwić, bo jak się kolo odezwał, okazało się, że gadał po niemiecku, francusku czy w innym esperanto. Rozumiał wszystko, co się do niego mówi, ale słowa po ludzku nie potrafił powiedzieć. Archeolodzy przygarnęli go, bo przy pierwszej okazji okazało się, że zajebicie radzi sobie z maszynami.

Przez parę miesięcy Washington robił za pierwszego zabójcę maszyn w okolicy. Co się jakieś ustrojstwo pojawiała, on wychodził w teren, a po paru dniach wracał z zestawem części. Aż pewnego dnia coś go podkusiło, żeby pogrzebać w swojej bryce. Pech chciał, że wsadził ręce tam, gdzie nie trzeba i popieściło go prądem prosto z akumulatora. Całe zdolności językowe szlag trafił - ani słowa w obcym języku, a na dodatek kompletna skleroza: nie pamiętał nic od momentu, kiedy strzelił go piorun. A tu się okazało, że właśnie nadciągnął jakiś przerąbany blaszak i wszyscy wypychają Washingtona, żeby sobie z nim poradził. Co było zrobić? Wziął chłop swój sprzęt i wyszedł żelastwu naprzeciw. Bestia tak go rozsmarowała, że całą górę musieli nazwać Wzgórzem Washingtona. A przy okazji okazało się, że facet zamiast flaków miał w środku jakieś śrubki. Dziwna sprawa.



Najemnicy Eddy'ego Estebana

Nietrudno trafić na szwendające się w okolicach frontu grupy najemników złożonych z kilku zabójców maszyn, żołnierzy i jakiegoś specy czy dwóch - całkiem sporo ludzi żyje z najmowania się każdemu, kto potrzebuje ochrony przed maszynami i całą resztą. Jednak ekipa Estebana cieszy się wśród nich wszystkich specyficzną sławą - i jest to sława jednoznacznie złą. Na kolesiach ciążą wyroki chyba wszystkich miast na Północy, które zafundowały sobie sądy. Wszystko to ze względu na styl, jaki ta ekipa sobie wybrała.

Mało kto zatrudni tę ekipę z własnej woli. Jeżeli tylko Esteban - podobno renegat z Posterunku - stwierdzi, że

dane miejsce nada się na klienta, cała banda wpada tam i rozpoczynają się rokowania. Zwykle miejscowi nie mają specjalnego wyboru - albo przystaną na opiekę najemników, albo przekonają się, że nie tylko Moloch potrafi robić krzywdę. Kilkutygodniowe "goszczenie" najemników prowadzi osadę na skraj ruiny, jako że najemnicy czują się panami miejsca, któremu służą. Jednak wbrew pogłoskom nie pozostawiają po sobie jedynie dymiących zgliszczy - w ten sposób szybko zostaliby zupełnie bez pracodawców.

Jednego nie można najemnikom odmówić - rzeczywiście potrafią stawiać czoła maszynom. Złośliwi mówią, że ich sukcesy wynikają z odpowiedniego doboru celów - raczej nie rzucają się na maszyny nie do pokonania. Ale mają na koncie kilka naprawdę imponują-





cych dokonań, na czele z obroną "czerwonego" Little Ohama - mieściny w stanie Nebraska, która zaliczyła specyficzną odmianę chemii - paraliżujący układ nerwowy opar osiadający w postaci czerwonego śniegu. Ekipa Estebana tak długo utrzymała miejsce, aż ostatni mieszkaniowiec ewakuował się razem z poskładanymi częściami fabryki filtrów powietrza.

Nazwa: Pogromcy Stalowej Zarazy

Przywódca: Eddy Esteban

Miejsce: Pas przyfrontowy

Liczba członków: 30-40

Uzbrojenie: kilka wyrzutni EMP; poza tym sporo broni konwencjonalnej

Wypożyczenie: kilka uzbrojonych pojazdów terenowych

Animozje i sojusze: ścigani przez sędziów

Wstęp: W zasadzie nie prowadzą naboru, wstęp na zasadzie wyjątku

Siłowa: 2

Wodzu

Myślisz może, że strzelanie do mobsprzętu z łuku to idiotyzm? Wodzu jest przykładem na to, że z powodzeniem można przenieść indiańskie sztuczki do walki z maszynami... Wystarczy tylko zamiast zwykłych grotów używać jakichś bajeranckich - wybuchowo, kwasowo jakichś tam i nagle okazuje się, że trudno o coś lepszego. Jeśli do tego dodasz umiejętności nabyte w czasie po-

lowań na biologicznego zwierza, zyskujesz doskonałego zabójcę maszyn.

Zdarzyło mi się raz pogadać z nim przy ognisku - poczytać to sobie muszę za zaszczyt, bo facet - jak to Czerwono-skórzy - nie lubi strzępić języka na próżno. Gościu do rozwalania maszyn podchodzi jak do zwykłego polowania. Najciekawsza była jego klasyfikacja maszyn, przyrównana do świata zwierząt. Jedne miały być zupełnie jak wilki, inne jak kojoty, jeszcze inne jak bizony albo mrówki. Mówił i mówił, a wszystko układało się w całość - to, co my nazywamy typem programu, on przedstawiał jako instynkt każący przykładowo jednym maszynom działać w stadzie, a innym atakować z ukrycia, jak puma. W jego gadce roilo się od mistyki, szamanizmów i innych pierdół, ale wszystko chyba się sprawdza, skoro koleś ma na koncie imponującą liczbę maszyn.

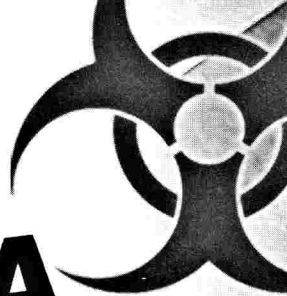


Gorgiasz

No - z nim, a raczej tym, to raczej nie zabalujesz na zjeździe w Detroit. Gorgiasz to myślicy szczur. Największy i najinteligentniejszy jakiego spotkałem. No dobra, nie ma sensu ściemniać - jedyny, jakiego spotkałem, ale czy to coś zmienia? Fajnie wiedzieć, że te przerażające, małe kudłaczki też napieprzają się z Molochem, nie? Gorgiasz nosi się w czarnym płaszczu i przeciwsłonecznych okularach, bez względu na pogodę. Prawie że nie śmierdzi, a jego płaszcz jest zawsze czysty. A żebyście widzieli, jak on wymiata z tego swojego mini-guna.

Że co? Że myślicy szczury są za małe, żeby dać radę strzelać z czegośkolwiek większego od M-16? A od kiedy się z ciebie taki znawca zrobił? Pewnie zaraz spytasz, gdzie go spotkałem, skąd wziął wdzianko na miarę i skąd w ogóle wiem, jak się nazywa. Słuchaj - nie podoba ci się moja gadka, to nie słuchaj, nikt cię tu nie trzyma. Jak ja mówię, że istnieje szczur, który żyje z rozpieżdżania maszyn, to znaczy, że tak jest, jasne? Jakbym powiedział, że kupowałem paliwo od wachacza obsługującego w pojedynkę całą rafinerię to znaczy, że tak było, rozumiemy się? No! To w każdym razie jakbyś napotkał gdzieś takiego szczura, to pozdrów go ode mnie i pomóż mu nieść tego jego mini-guna.

SPOSOBY NA MOLOCHA





Nie będę pieprzył głupot o tym, żebyś zawsze dbał o ekwipunek, przy każdej okazji czyścił broń i dwa razy dziennie mył zęby - nie jesteś przecież debilem. Mam dla ciebie za to parę konkretnych porad, które lepiej przygotują cię do walki.

Przed starciem

Cel jest zawsze taki sam - załatwić bestię, zanim ona dopadnie ciebie. Ale sposobów na jego realizację jest od cholery. Każdy zabójca maszyn ma swój własny koktajl trików, którym częściej maszynę, każdy łowca mutantów przygotowuje coś ekstra na specjalne okazje. Poczytaj, jak radzą sobie inni, a potem doberz coś od jednego, coś od drugiego, dodaj coś od siebie, a wyjdiesz na ludzi. Na ludzi, którzy nie padają od pierwszego ciosu byle cholerstwa.

Ekipa

Działasz samotnie, czy wolisz pracę zespołową? Znam gości, którzy za nic w świecie nie przyłączyliby się na stałe do jakiejś grupy. Taki był „W” Jack, dość charakterystyczny koleś z powodu swoich bielusiennych włosów. Szwendął się samemu tuż przy froncie gdzieś w Wyoming, brał zlecenia, znikał na parę dni czy tygodni, potem pojawiał się z dowodem skuteczności, brał nagrodę i znowu znikał. Tacy goście obrastają legendami - samotny wojownik przemierzający bezdroża... jakie to romantyczne. Tyle że na ogół nie da się z nimi normalnie wypić piwa - jakby im ktoś wyłączył zdolności komunikacji międzyludzkiej.

Jeśli ktoś nie lubi być autsajderem, montuje sobie jakąś przyjemną ekipę. Dobrze mieć pod ręką kogoś godnego zaufania. Czasem taka ekipa to zbieralnina ludzi, którzy tworzą całą linię

produkcyjną przetwarzającą maszyny na gamble. Zabójca maszyn zabija maszynkę, monter wyciąga i montuje z niej części, spec od handlu wszystko upłynnia i załatwia lepszy sprzęt dla zabójcy i specja. Jeśli dodać kierowcę, ochroniarzy i prywatnego medyka, robi się z tego małe przedsiębiorstwo. I wszystko jest w porządku, chyba że weźmie się pod uwagę to, że każdy chce wyjść na swoje.

Z drugiej strony nie brakuje też ekip, w których wszyscy są łowcami mutantów czy zabójcami maszyn, tyle że każdy specjalizuje się w czym innym. Gość od pułapek przygotowuje parę niespodzianek, snajper ustawia się gdzieś z boku, dwójka twardzieli rusza na przeciwnika i tak manewruje, żeby wystawić go reszcie, a na koniec ktoś jeszcze zabiera się za gamble do wyciągnięcia. Razem tworzą doskonale działający organizm -idealnego pogromcę Molocha.

Szczególnie przy łapaniu mutasów warto zadbać o to, żebyś to ty był w grupie, a nie mutki. Wiadomo - stada odmieńców nie postraszysz siatką. Na południu organizowane są od czasu do czasu wielkie oblawy: zbiera się trochę gości, kombinują transport i ruszają na łowy. Jeśli wszystko idzie zgodnie z planem, kilka dni później wracają z ciężarówką nabitą żywym towarem. W kupie łatwiej upilnować schwytane mutki, łatwiej też w razie czego obronić się przed kontratakami ich niezadowolonych kumpli.

Rozpoznanie terenu

Podstawowa sprawa to nie dać się za-skoczyć. Czasami głównie po prostu się zdarza i nic nie można poradzić na to, że człowiek znalazł się w samym środku pieprzonej pułapki. Cała sztuka polega na tym, żeby było na odwrót - żebyś to ty był myśliwym, a cała menażeria Molocha - zwierzyzną. Dobry zwiad



to już połowa sukcesu. No, może taka mniejsza połowa. W każdym razie jeżeli tylko możesz, nie skąp czasu na poznanie okolicy. Pobaw się w taktyka, wykombinuj kilka miejsc dogodnych na pułapkę, znajdź te wszystkie, w których najlepiej nie walczyć. Jeśli to maszyna postanowi spieprzać, musisz przewidzieć najbardziej prawdopodobną jej trasę. Jeśli sprawy przybiorą zły obrót, musisz wiedzieć, którędy uciekać.

Jeśli to ty wybierasz miejsce, na którym będzie toczyć się walka, masz możliwość upewnienia się, że ofiara nie dostanie nieoczekiwanych posiłków. Często w jarach, załomach i chaszczach kryją się cholerstwa, które zapewne ruszą na pomoc koleżance, do której chcesz się dobrać. Najgorsi są snajperzy - usadowi się toto w jakimś zakamarku z widokiem na okolicę i zacznie do ciebie pruć dokładnie w momencie, gdy pewny swego zabierzesz się za likwidację celu. Chcesz mieć czystą robotę? Uprzątnij najpierw miejsce pracy.

Lokalizacja wroga

Niestety, zanim przejdziesz do udowadniania wyższości ludzi nad stworami Molocha, czeka cię zwykle zabawa w chowanego. Musisz zebrać do kupy wszystkie wskazówki, które wskażą ci ich kryjówkę. Rysujesz sobie w głowie plan, na który nanosisz dane. Jeśli dostajesz już zlecenie, wyciągnij ze zleceniodawcy i jego sąsiadów tyle informacji, ile tylko się da. Opis ofiar i miejsc ich znalezienia, historie wcześniejszych wizyt Molocha, własne wrażenia i domysły, nawet opowieści o przeklętych miejscach, którymi straszy się dzieciaki - frajerzy mogą być tępymi burakami i nawet poranną zgagę przypisywać wpływowi Molocha, ale być może wymknie im się coś przydatnego.

Doświadczony tropiciel powie ci, że byś uważnie słuchał natury, a ta

wszystko ci wyśpiewa. Przyjrzyj się zachowaniu żyjących w okolicy zwierzaków. Jeśli nie będziesz umiał żadnego znaleźć, albo właśnie jesteś świadkiem masowej wyprowadzki, znaczy to, że w okolicy pojawił się nowy drapieżnik.

Warto zaopatrzyć się w sprzęt taki jak lornetka, miernik promieniowania, noktowizor czy jakiegokolwiek inny gadżet wzmacniający twoje zmysły. Jeżeli jakiś handlarz będzie chciał cię kiedyś naciągnąć na kupno wykrywacza ruchu, nie targuj się z nim zbyt długo. Takie cacko to prawdziwy skarb. Moloch dobrze o tym wie, dlatego dość często znajdziesz je u tych maszyn, które sprawiają największe kłopoty. Zajebiła sprawa: widzieć przeciwnika, który spaceruje kilkadziesiąt metrów dalej, co nie? A jeśli jak na złość żaden sklepikarz nie miał czegoś takiego w magazynie, warto pokombinować we własnym zakresie. Wyglądasz mi na niezłego twardziela - a wiesz, że prawdziwy mężczyzna zawsze powinien mieć przy sobie lusterko? Jak to po co - a jak inaczej będziesz wiedział, co czeka na ciebie za rogiem? Lusterko z rączką to podstawa.

Zaskoczenie

Zaskoczenie da ci olbrzymią przewagę. Powiedzmy sobie szczerze - niektóre potwory są po prostu nie do ruszenia, jeśli zdążą się okopać. Tak właśnie jest z „tłokiem”, odmianą kroczącego strażnika. Cholerstwo da się rozpieprzyć właściwie tylko wtedy, gdy się porusza - poszczególne moduły są wtedy rozciągnięte, a miejsca między nimi - stosunkowo wrażliwe. Masz tylko kilka sekund, zanim maszyna siądzie, moduły ponachodzą na siebie i okaże się, że tak naprawdę strzelasz do małego bunkra. Bunkra, który właśnie włączył i skierował na ciebie swoje systemy obron-



ne. Albo zdążysz ją załatwić, albo nie będzie co z ciebie zbierać.

Droga ewakuacyjna

Nieraz pewnie się zdarzy, że mutek stawia się, zamiast grzecznie iść do piekła, a maszyna w ogóle ma gdzieś twoje starania. Lepiej zawnoczyć przygotuj sobie drogę ucieczki.

Jak myślisz - kto prędzej wymięknie w biegu - napędzana bateriami czy innym silnikiem maszyna, mutek z płucami jak miechy i gruczołami pompującymi mu hektolitry hormonów, czy biedny, mały myśliwy, któremu się ryło coś w planie i ze ścigającego stał się ściganym? Nie można przecież spać w nieskończoność. Upewnij się, że masz dokąd uciekać. Jeśli zajmujesz się łżejszymi przeciwnikami, wystarczy zaparkowany w dobrym miejscu odpowiednio podrasowany wóz. Wiesz - trochę blachy, trochę blachy i jeszcze troszkę blachy - taki bunkier na kółkach. W razie czego wskakujesz tam, a małe, wściekłe mutki mogą co najwyżej poskakać po nadwoziu. A jeśli zostawisz sobie małe okienko na wyrzucenie granatu, to nawet tego nie będą mogły.

Jeśli ściga cię coś większego, będziesz potrzebował prawdziwego bunkra... a przynajmniej szybkiego transportu. Nie ma to jak motocykl crossowy zaparkowany w pobliżu miejsca akcji. Nie ma takiego terenu, którego byś na nim nie pokonał, a w potrzebie małeństwo

rozpedza się tak, że nawet mobsprzęt zostaje w tyle.

Warto też wymyślić parę patentów na utrudnienie bestiom pościgu. Dobrze sprawdza się pole minowe, które uaktywniasz sprytnym przyciskiem tuż po tym, jak przez nie przebiegniesz. Za plecami słyszysz wtedy wybuchy, a w myślach trzy słowa: „Biegnij, szefie, biegnij!”. Goście z zacięciem do pułapek lubią pobawić się w podkopy, wilcze doły. A jeden mój kumpel - łowca mutków - błyszczał na imprezach historyjką, jak spuścił na łeb goniącemu go mutkowi gniazdo jakichś przerabianych szerszeni, które wypatrzyły jeszcze przed akcją. Jasne, wszystko to wymaga godzin, a czasem i dni przygotowań, ale w co jak co, ale w plan awaryjny, który może ocalić twoje czcigodne cztery litery, naprawdę warto zainwestować.

Pociski

Znasz motyw z czerwonym magazynkiem? Czerwony magazynek to ten na szczególne okazje. W środku zamiast standardowej amunicji czeka na wypuszczenie na wolność banda zadziornych chłopaków - pociski przebijające pancerz, wybuchowe i inne dum-dumy. Na co dzień nie zdadzą ci się na wiele - na zwykłych gangerów trochę ich szkoda. A jak się okaże, że zamiast mięsa armatniego wyskakuje na ciebie mechaniczny morderca, błyskawicznie zmieniasz magazynek na ten specjalny. Pomaluj go sobie zawnoczyć, albo wyróżnij w inny sposób, żeby pod ostrzałem nie

Co ja z tego mam?

Jak to, co? Chłopie! Ratujesz ludzkość. Oczyszczamy Ziemię z największych plugastw, jakie po niej pełzają, być może jesteśmy ostatnią nadzieją dla tego przeklętego świata. Skoro ludzie nie wyzdychali, to być może znaczy, że ktoś dał nam jeszcze jedną szansę. I my staramy się ją wykorzystać jak najlepiej. W końcu co może być ważniejsze od bronięcia swych braci i siostr przed zagładą? Panienki, woda, prochy i kasa! Ot co! Owszem jest kilku maniaków, którzy naprawdę chcą zbawiać ludzkość, ale nawet oni przyznają, że można na tym niezłe zarobić. Sława pogromcy Molochowego pomiotu jest zaiste wielka.



było: „Który to był - trzeci od lewej, czy czwarty z dołu?”.

Ostatni atut

Prędzej czy później przyjdzie dzień, w którym szczęście cię opuści. Najpierw nie wypali plan A, potem B, potem C... - wszystko, czego byś nie wymyślił, będzie brało w łeb. Co wtedy zrobisz - dasz się złapać i przerobić na karmę dla młodych? Części zamienne do mobsprzętu? Taka chwila to koszmar każdego zabójcy maszyn i łowcy mutantów. Koniecznie zabezpiecz się na taką sytuację. Niektórzy noszą w kieszeni ten jeden, ostatni pocisk „na wszelki wypadek”. Inni nie rozstają się z granatem. A świętej pamięci Lulu Omaha władował w pasek parę deko plastiku i jedną zabójczą eksplozją pożegnał się ze światem i paroma tonami żelastwa, które przełamało linie obrony. Krater po nim straszy pewnie do dzisiaj - możesz sam sprawdzić, jak będziesz gdzieś niedaleko Finnish Falls. Nie zrozum mnie źle, nie choć z ciebie zrobić świrasamobójcy. Po prostu w razie czego lepiej już zginąć niż dać się złapać. A jeśli umierać, to z wykopem.

Aha, zanim ruszysz na polowanie, muszę ci przypomnieć o jeszcze jednej sprawie. Nie jest tak, że musisz załatwić wszystko, co tylko ci się napotoczy. Niektórzy o tym nie pamiętają, przy czym zwykle nie mają już okazji, by nauczyć się czegoś na swoich błędach. Choćbyś nie wiadomo co o sobie myślał, jesteś tylko człowiekiem i są wyzwania, które cię przerastają. Trzeba wiedzieć, kiedy powiedzieć „pas”.



Style polowania

Walka z dystansu

Najłatwiejszym sposobem na uniknięcie obrażeń jest brak bezpośredniego kontaktu z wrogiem. Dlatego cała masa różnych cwanych gości kombinuje jak może, żeby rozwalić go, zanim w ogóle zauważy niebezpieczeństwo. Ale walka z dystansu wcale nie musi oznaczać po prostu wywalania w Molocha całego magazynka. Czasami w ogóle nie polega na strzelaniu...

Snajper

Można próbować szczęścia jako snajper - nie ma to jak uwić sobie gdzieś gniazdko, od czasu do czasu posyłać kulkę i patrzeć, jak robotowi ze złości wylewa akumulator. Do tego trzeba mieć sokole oko, pewną rękę, zarabisty sprzęt i temperament jak tona granitu. Niestety jednak to nie wszystko. Jeśli łowisz mutki, musisz znać się na podchodach i znaleźć miejsce, w którym nie wywęszy cię nawet mutek będący jednym wielkim nosem. Dobranie odpowiedniej lokacji to sztuka - nie działają tu rozwiązania uniwersalne. Czasem wystarczy tylko wspiąć się na drzewo albo ulokować w budce, takiej jaką mają zwyczajni myśliwi. Kiedy indziej taka akcja to samobójstwo - zwinne i spostrzegawcze mutki w mig odkryją strzelca. Czasem trzeba być bardziej ruchliwym - oddawać jedynie jeden strzał i od razu zwiewać, a potem na nowo szukać okazji. I ważna rzecz - nie pozwól nigdy, by twoja kryjówka stała się pułapką. Kiepski to snajper, który dał się osaczyć w swoim gniazdku.

Snajper - zabójca maszyn musi wiedzieć, na co w ogóle warto poświęcić



pocisk. Co z tego, że władujesz trzy nie-samowicie celne strzały w coś, co powinno być głową maszyny, skoro tak naprawdę będzie to puszka na kanapki, czy co tam Moloch wpięprza na śniadanie. Jeśli nie masz ze sobą ciężarów-ki amunicji, po prostu nie możesz sobie pozwolić na strzelanie, gdzie popadnie. Znasz zasadę „jeden strzał - jeden trup”? Cholernie ciężko ją zastosować do maszyn, ale mimo to warto próbować.

Miner

Broń palna jakoś ci nie podchodzi? Nie ma sprawy - zawsze możesz zostać min-nerem. W tym trybie najpierw przez bardzo długi czas planujesz, składasz, podczepiasz i obliczasz, potem modlisz się, żeby plan zadziałał, a wreszcie - jeżeli maszyna czy inny mutek wlezie tam, gdzie ich potrzebujesz - po prostu zatykasz uszy i cieszysz się widokiem eksplozji. Wiesz, jaki jest mój ulubio-ny rodzaj min? Takie, co najpierw wyskakują nad ziemię, a dopiero po-tem wybuchają. Mina robi „hop”, ma-szyny patrzą na nią przez ułamek se-kundy, jakby mówiły „O, fuck!”, i dupi Goście od pogody obserwują w okolicy deszcz złomu.

Spec od pułapek

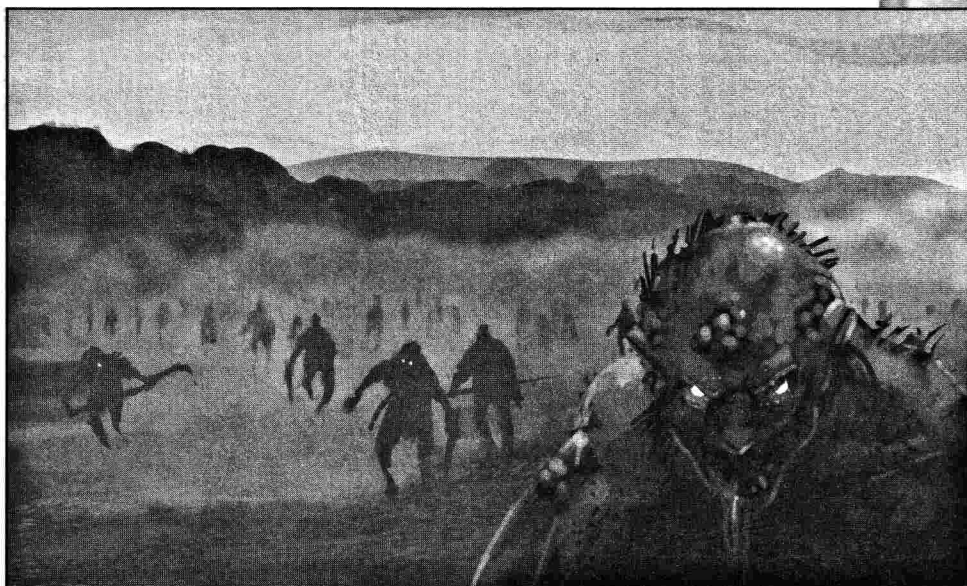
Dobra, dobra, każdy chciałby być mi-nerem, tylko skąd do cholery brać te miny? Składać z garnków i niepranych skarpetek? Często do rozwalenia cho-lerstwa nie potrzebujesz armaty - mo-żesz je zatłuc zwykłym drągiem, jeżeli miota się na dnie wilczego dołu. Są tacy, którzy zastawianie pułapek doprowa-dzili do perfekcji. Daj im dwa dni, a przygotują dla zabawek Molocha ścież-kę zdrowia nie do przejścia. Zapadnie, potrzebaski, tarany, sieci, wnyki i wilcze doły z niezliczonymi niespodziankami

na dnie - wyobraźnia tych maniaków nie zna granic. Co z tego, że do rozwale-nia jest potwór z miotaczem ognia, mini - gunem i dwoma ciężkimi granatnika-mi - wystarczy wpakować mu na łeb beczkę szybkoścnapnego kleju, a od razu spotulnieje. Brzmi prosto? Stary - spró-buj coś takiego urządzić, a przekonasz się, dlaczego mówię o gościach „specja-liści”.

Słyszałem kiedyś o takiej akcji - je-den łowca mutków próbował pozbyć się stada dzikusów z Neodżungli. Wlaź na ich teren i zaczął rozstawiać swoje pu-lapki. Jak tylko dzikusy połapały się, co jest grane, same przystąpiły do dzia-łania. Okazało się, że wcale nie są gor-sze w montowaniu taranów, dołów z jadowitymi węzami i podrabianiu śla-dów. Prawie dwa tygodnie trwały zma-gania - pod koniec nie dało się zrobić kroku, żeby nie natknąć się na jakieś paskudztwo. Jak to się skończyło? No pewnie tak - mutków było całe plemię, łowca tylko jeden - w końcu wdepnął tam, gdzie nie trzeba i szlag go trafił. Chociaż niektórzy mówią, że facet tak zaimponował mutasom, że przyjęły go do swojego plemienia.

Królik

Swoją drogą zarówno miner, jak i gość od pułapek będzie potrzebował umiejęt-ności innego typu specy - królika. Cho-dzi o rangera, takiego faceta, który lubi stawiać się w roli przynęty. Potrafi tak wymanewrować roboty, żeby szły za nim jak po sznurku, aż wleżą w pułap-kę. Nie jest to wcale proste - zwłaszcza w przypadku inteligentniejszych eg-zemplarzy. Czasami nie wystarczy po prostu wyjść na drogę, pomachać ręką i krzyknąć „Ju-hui Tu jestem!”, trzeba bardziej się nagimnastykować. Na przy-kład „Love me” Harry zazwyczaj latał przed ostrzami maszyn na golasa. Mó-wił, że przez to jest bardziej widoczny



w ich czujnikach ciepła. I nie uwierzysz - Harry był królikiem chyba z czterdzieści razy i ani razu nie złapał nawet kulki! Pieprzony farciarz z Vegas! Co się z nim teraz dzieje? Siyszałem, że leczy się gdzieś z paskudnego zapalenia płuc.

Taktyk

Mówiłem już o tym, że warto wysilić się i zrobić dobry zwiad? Są goście, którzy samą taktyką rozwalają cholerstwa - jak patrzysz na robotę takiego Nestugowa, to masz wrażenie, że kolo nie potrzebowałby nawet karabinu, a blaszak i tak by zdechl - tak ma wszystko wykombinowane. Tacy jak on potrafią godzinami ślęczeć nad mapami strefy walki. Mało tego - dobry taktyk potrafi w mgnieniu oka ocenić sytuację i wymyślić jakiś dobry plan nawet pod ostrzałem! Każdą nierówność terenu przemieni w okoliczność sprzyjającą. Daj takiemu zwiadowcę i paru strzelców - więcej nie będzie potrzebował. Bo wiesz - jeśli ustawimy strzelca na wzgórzu alfa, przynętę przy skale numer

257A, a maszyna pójdzie żłebem co najmniej piętnaście sekund, to...

Operator EMP

Gadam i gadam, a jeszcze nawet nie wspomniałem o EMP. Jak masz coś takiego na ramieniu, to nawet nie musisz się przedstawiać, ciężkie ustrojstwo robi za wizytówkę. Czający elektronikę kolo z emiterem wiązki elektromagnetycznej to atut, przy którym spora część maszyn zwyczajnie wymięka. Niestety - żeby z maszyny została kupka złomu, trzeba ją najpierw złapać w zasięg. A zanim dojdiesz na te dziesięć metrów, ona może cię już z dwadzieścia razy załatwić, chyba że pomyliłeś juggernauta z zamrażarką. Nic dziwnego, że sprawne wymiatanie EMP wymaga sporej wprawy: trzeba umieć przekradać się od kamola do kamola, bezszelestnie się czołgać, a w najlepszym razie liczyć na skuteczną akcję odciągającą uwagę maszyny ze strony kumpli i w decydującym momencie puścić się w sprint - wszystko to z



dwudziestoma kilogramami złomu na plecach. Pierwszy lepszy wymoczek - choćby nawet był z Posterunku - sobie z tym nie poradzi.

Bezpośrednie starcie

Są łowcy mutków, którzy pełnią życia czują dopiero wtedy, gdy bestia chucha im w twarz, a jej ociekające toksynami kły, pazury, czy w co ją tam Moloch zaopatrzył, mijają ich o włos. Także wśród zabójców maszyn nie brakuje świrów, którzy będą ci wmawiać, że prawdziwym zabójcą jest tylko ten, kto stanął z robotami oko w ... czujnik. Wiadomo, nie chodzi o pchanie się przed lufę ruchomej wieżyczce strażniczej, ale przecież od cholery maszyn walczy w bezpośrednim starciu. Poza tym nieraz zdarzy się, że konkretną maszynę najłatwiej zniszczyć z bezpośredniej odległości. Najczęściej jest tak z prawdziwymi kolosami - dopóki jesteś na dystansie, pruje do ciebie jak do rzutki, ale gdy znajdziesz się zaraz przy niej, nie będzie mogła cię dostać.

Pancerniak

Jaki jest najlepszy sposób na ochronę przed ostrzami przykładowego łowcy? Jeżeli nie pasuje ci odpowiedź „odpowiedni dystans”, może bardziej spodoba ci się inna - dziesięć milimetrów blachy. Masa gości stawia na pancerze i nie przejmują się tym, że stają się tak mobilni, jak przeciętny walec. Grunt,

że - tak jak walca - nie da się ich za-trzymać. Marzeniem dla nich jest dopaść sprawny egzoszkielec - mogliby wtedy mieć na sobie dodatkowe kilkadziesiąt kilogramów osłon. Ale nawet bez niego spisują się całkiem dobrze.

Sieczarz

Nie brakuje jednak innych amatorów bezpośredniego starcia. Całkiem ciekawym patentem jest używanie sieci - unieruchomienie wroga to już połowa sukcesu. Skuteczne użycie sieci to nie bułka z masłem, ale prawdę mówiąc nie powinien mieć z tym wiele więcej problemów niż z wyrzutnią EMP. Tak samo trzeba zbliżyć się do wroga i skrzywdzić go właściwie będąc w zasięgu jego ramion. Rzucasz siecią i w zależności od sytuacji albo omotujesz przeciwnika jak jakiś popieprzony pająk, albo trzaskasz mu korzystając z tego, że ma problemy z siatką. Dwóch sieciarzy to już marzenie - zawijasz ofiarę jak baleron; nic tylko skasować za nią gamble.

Zalety sieci docenił nawet Moloch. Słyszałeś o walkach w Casper? Prawdziwy hard core, trzy tygodnie ostrego napięprzania w ruinach miasta. Podczas jednej z ofensyw Maszyna wypuściła serię w sumie dość niepozornych robocików - nieduża kula z lejkim i sześcioma nogami. Cały knif polegał na tym, że cholerstwo przyczajało się pod sufity i zrzucało sieć pod napięciem na każdego nieproszonego gościa. Bola-

Pierwsze starcie

Pierwsze starcie tym się różni od kolejnych, że łatwiej za opowieść o nim dostać darmowe piwo. Wiesz, jeśli zaczynasz gadkę hasłem - „Dobrze pamiętam mój pierwszy raz, miałem wtedy szesnaście lat...”, cała knajpa zaczyna słuchać z tych czy innych względów. Jeżeli rozpoczynasz grę jako zupełny żółtodziób, zaplanuj pierwsze starcie z maszyną tak, żebyś nie musiał się później za siebie wstydić. Jeżeli zaś twoja postać ma już na koncie sterty rozwalonego złomu albo dziesiątki schwytanych bestii, spróbuj wymyślić historię o samych początkach - pierwszej krwi, bólu, okrzyku zwycięstwa. Pierwszy raz ma się tylko jeden.



to jak cholera, ale w zasadzie nie zadawało to żadnych obrażeń. Tyle że zanim się wypłatałeś, dopadały cię koleżanki sieciarza...

Mistrz północnej corridy

Nie wierzysz, że można rozłożyć łowcę na łopatki? Chyba nigdy nie widziałeś sierżanta Tomato z Posterunku. Koleś jest chyba jedyną na ziemi istotą, która sprawiła, że najeżony ostrzami blaszak się popłakał. Facet uczy północnej corridy, sztuki walki z Posterunku, a na szkoleniu wszyscy tylko czekają, aż pokaże, jak te wszystkie wygibasy powinny wyglądać. Normalnie każe na siebie wypuścić łowcę i myk, myk, jeb - na przemian unika ciosów, posyła zdeorientowaną maszynę na ziemię, z rzadka tylko trzaśnie jej między kamarki. Aha, żeby nie było - to nie jest tak, że stosując te triki dasz radę każdej maszynie. Nawet Tomato, chociaż mistrz, stracił na „wykładach” połowę dłoni, a jego blizn to byś się nie doliczył.

Waga ciężka

Są tacy, którzy urządzają sobie z Molochem wyścig zbrojeń. Zamiast cackać się fortelami, ładują wszystko w siłę ognia i grubość pancerza. Trudno odmówić siły argumentom czerpanym z wozu bojowego, dwóch CKM-ów i wyrzutni rakiet. Specyfika takiego sposobu walki z mutkami i złomem polega na tym, że zazwyczaj potrzeba do tego - oprócz mniej lub jeszcze mniej osiągalnego sprzętu - nieco większej ekipy.

Czołgiści

Słyszałeś może o ekipie rozbijającej się po froncie czołgiem? Na pancerzu mają wymalowane cztery krzyżyki, po jed-

nym za każdego rozpieprzonego juggernauta. Pieprzeni efekciarze. Ale trzeba przyznać, czołg na polu bitwy to potęga. Trzeba tylko zadbać, żeby za przeciwników miał maszyny mniej więcej w swojej klasie. Nie można dopuścić do tego, żeby obskoczyły go małe, cwane zabawki z ładunkami eksplodującymi. Solidny ogień z kaemu i drużyna piechurów powinny załatwić sprawę.

Piechota zmotoryzowana

Taka nazwa brzmi dumnie, co nie? A nie chodzi o nic więcej, jak o zgraną ekipę na odpowiednio podrasowanej bryce. Bierzesz pick-up albo jakiegos jeepa, oklejasz blachą, grzebiesz trochę w silniku - zresztą skocz do montera, on ci powie, o co chodzi. Do tego dokładasz jeszcze co najmniej jakiś karabin maszynowy i już masz wóz, który powinien stawić czoła takiemu czy innemu przedstawicielowi mobsprzętu lub mutanciego plemienia, a przy okazji zapewnić w miarę bezpieczny transport na polu bitwy. Żeby jeszcze dało się tym wjechać wszędzie tam, gdzie przyciąły się potencjalne ofiary...

Zabawy dla zaawansowanych

Na podglądaniu jeszcze nikt nie stracił, jak mawia mój kumpel - ochroniarz w jednej z knajp w Vegas. Jest jednak paru gości, których możesz podpatrywać ile chcesz, a i tak niewiele się nauczysz. No bo powiedz sam - co przeciętnemu rozpierzalaczowi maszynek da wiedza, że ktoś potrafi podpiąć się pod nie - samemu i tak tego nigdy nie powtórzy, o ile nie spędzi paru lat w szkole łączenia kabelków. Albo to, że teoretycznie da się oswoić paskudę, która ma na koncie kilka osad?



Cyborg

Nie wszystkie metody walki mogą liczyć na aprobatę szerszej publiczności. Jeżeli maszyny używają rozmaitych czujników, sensorów, wzmacniaczy i narzędzi i w dodatku bardzo dobrze im idzie, dlaczego by nie robić tak samo, montując te rzeczy w ciału? Krzywisz się? Nic dziwnego - tak samo reaguje 99% ludzi. Z jakiegoś powodu kabelki wystające ze skroni zawsze powodują pewnego rodzaju nieufność. A już gościu, który zamiast ręki ma nożyce, a hełmu nie ściąga, bo mu go przyspawali do głowy, nigdy nie będzie otoczony rzeszą fanów, choćby nie wiadomo, ile maszyn załatwił. Jak widać, skuteczność to nie wszystko.

Lalkarz

Tylko odrobinę lepiej ma spec, który do załatwiania robotów wykorzystuje je same. Niby to tylko kwestia reprogramowania, ale przecież nigdy nie masz pewności, że maszynka nagle nie przypomni sobie, kto ją stworzył.

Haker

Są też tacy, którzy nie tyle zmieniają program schwytanej maszyny, ale hakuja kanał, którym otrzymuje ona roz-

kazy od matki. Zwykle tego typu roboty są na tyle głupie, żeby ślepo słuchać wszystkiego, co akurat przyjdzie elektronikowi na myśl. Rozpieprzyć sąsiada? Nie ma sprawy. Władować się na pełnej szybkości w cysternę z zapasami paliwa? Już się robi. Przeprać skarpetki? Spoczko, mydłem czy proszkiem do prania? Cały problem polega na tym, żeby namierzyć sygnał, którym idą rozkazy, i zhakować ich kod. Najpierw trzeba więc złapać jakąś maszynkę, a potem eksperymentować na tym, co ma w podzespołach (pakiet zasad przejmowania kontroli nad maszynami Molocha znajduje się w dodatku „Bohater³⁷”).

Treser

Jeśli takie rzeczy da się zrobić z maszynami, to czemu by nie spróbować z mutkami? Po co marnować amunicję, benzynę i własne zdrowie na polowania na odmienne. O wiele prościej jest używać do tego samych pokrak. Niech się nawzajem rozszarpują na kawałki. Utrzymanie takiej psiarni kosztuje niemało, ale niektórych na to stać. Słyszałem o jednym gościu, który coś takiego zrobił - Andrew Lorensie z Federacji. Ojciec udostępnił mu dwa hektary rodowych ziem, na których tresuje on kilkanaście egzemplarzy różnej maści stworów. Nazywa je swoimi har-

Pieprznięci Posterunkowcy zamiast marnować atomówkę na sprawdzanie wytrzymałości zewnętrznych barier Molocha powinni byli przypieprzyć w Saint Louis. Świat odetchnąłby z ulgą. Obserwując dzieje naszej cywilizacji, nie sposób nie zauważyć, że największym uwielbieniem cieszyły się zawsze najbardziej popieprzone organizacje i religie. Trzeba zrobić z tym porządek dopóki jeszcze nie jest za późno.

Propagując swoją chorą wizję, mutanci szukają wsparcia głównie wśród społeczności, o których przed wojną mówiło się „mniejszości narodowe”. Indian, czarnych, azjatów. Odwołują się do przeszłości, kiedy to oni byli traktowani w sposób nie liczący z godnością człowieka. Przypominają obozy zagłady, niewolnictwo, a nawet pieprzone wyprawy krzyżowe. I co jeszcze? Może zaczną wybijać wszystkich białych? W moich żyłach płynie krew zarówno Indiańska, jak i azjatycka, ale za cholerę nie poczuwam się do jakiegokolwiek solidaryzowania.

Nawiasem mówiąc, wojna przyniosła ze sobą jeden pożytek. Zatarły się wszelkie przedwojenne podziały rasowe, religijne, światopoglądowe, a przynajmniej straciły na sile. Teraz wszyscy mordują się bez uprzedzeń rasowych. Jeżeli zdarzy się cud (tu miejsce na śmiech) i ludzkość jak cholerne karaluchy wygrzebie się w końcu z tego szamba, może tak jak w Biblii po Armageddonie nastanie czas spokoju i szczęścia, a wszelkie podziały znikną na dobre.

- anonimowy łowca mutantów



tami. Zaznajomiony z nim treser bestii, pomaga mu w tresurze i sprowadza najdorzadniejsze stwory z całych Stanów. Zużycie jest znaczne, więc Miles na brak zajęcia nie może narzekać.

Wokół jego posiadłości narosły legendy. Jeżeli tylko w okolicy ktoś zaginie - w szczególności osoby młode, ładne i płci odmiennej - od razu podejrzenie pada na baroneta. No ale sam powiedz - trzymanie dzikich mutków w klatkach i uczenie ich aportowania i innych, nieco groźniejszych sztuczek, budzi podejrzenia, no nie?

Triki

Teoretycznie sprawa jest prosta - jest kilka uniwersalnych środków na pozbycie się każdego plugastwa i nieważne, czy chodzi o pięciotonowego olbrzyma kierowanego przez mózg w słoiku czy watahę zmutowanych kojotów. Wszystko to ma alergię na ołów i raczej nie przetrwa, gdy wystrzelisz z kaemu wiadro amunicji niewiarygodnie wielkiego kalibru. Tylko skąd weźmiesz te naboje? Tak samo granaty, miny i cała reszta ciężkiego sprzętu - nieraz wystarczy tylko jedna sztuka, by spowodować gwałtowny spadek populacji dzieciaków Molocha. Sposób skuteczny, ale nie do wykorzystania na co dzień... chyba że ktoś sra granatami. A i wtedy jest to dość bolesna sprawa.

Dlatego łowcy mutantów i zabójcy maszyn wynaleźli całą gamę różnorodnych sposobów pozbywania się przeciwników. Doświadczenie uczy, że środki uniwersalne nie zawsze sprawdzają się w praktyce. Nawet granat może cię zawieść, tak jak to było z Małym Sidem. Gość miał zlecenie na świństwo, które roznosiło jakąś odmianę febry gdzieś nad Missouri. Wreszcie dopadł mutki - niby niegroźnych, skarłałych śmierdzie-

li o ropiejącej, zielonkawej skórze. Wykończył parę, reszta rzuciła się na niego, więc sięgnął po ostatnią deskę ratunku - granat przemienił ich na mielone. Tylko okazało się, że jednocześnie wyzwolił z ich ciał jad - rzeka poniosła go dalej do kolejnych osad. To Sidowi zawdzięczamy wielki pomór znad Missouri z 2046 roku. Trudno powiedzieć, czy w czymkolwiek tutaj zawinił - nie można przewidzieć wszystkiego. W krytycznej sytuacji chwytasz się brzytwy i modlisz się, żeby nie odcięta ci palców.

Jak wywabić bestię?

Mutki mają zwyczaj przesiadywać w miejscach, w które nie zapuściłby się nikt normalny. Nie chcesz mi chyba powiedzieć, że w poszukiwaniu Croats zagłębisz się w kanały Filtydelfii. Podziemia, jaskinie, ruiny, bagniska - to wszystko ich królestwo. Żeby zachować jakiegokolwiek szanse, trzeba je stamtąd wykurzyć albo tak pokombinować, żeby same przyszły na neutralny teren.

Na zwykłe drapieżniki wystarczy zazwyczaj kawał krwistego mięcha. Jeżeli tylko sprawę załatwi się tak, żeby nie zostawić śladów - a to wymaga niezłych umiejętności łowiectwa - mało który oprze się pokusie. W przypadku bit-boysów, ghuli i innych w gruncie rzeczy tępawych mutków, które za największy przysmak w jadłospisie uważają ludzkie mięso, sprawa wygląda podobnie. Tylko że jest jeden problem - mało kto traktuje ludzkie zwłoki jak zwykłe mięso. Sprawę da się obejść. Mały Kid brał po prostu nóż, robił nacięcie na rękę i wyciskał nieco swojej krwi do kubka z wodą. Taki koktajl wystarczyło potem porozchlapywać tu i ówdzie, żeby wzbudzić apetyt w krwiopicach.

Jeśli mutek siedzi w kanałach czy jaskiniach, koniecznie trzeba go stam-



tańd wykurzyć. Uszczelniasz te wyjścia, które ci zawadzają, a przez pozostałe ładujesz do środka granat dymny, jakiś śmierzący, chemiczny roztwór albo po prostu rozpalamasz tam ognisko i wrzucasz do niego oponę. Jeśli tylko mieszkańcy potrzebowali do życia powietrza, z pewnością od razu zaborą się za przeprowadzkę. Pytanie tylko, czy naprawdę chcesz zobaczyć, co w danej norze mieszkalo...

Jest parę fajnych sztuczek na różnego rodzaju wodniaków. Zamiast łądować się w podejrzenie wyglądające bajoro, lepiej podciągnąć do niego kable z jakimś przyzwoitym napięciem. Porcja elektrowstrząsów wybudzi z drzemki największych sztywniaków. Jeśli akurat nie masz pod ręką elektrowni, może sięgniesz po środki chemiczne? Pełno jest substancji, które są w stanie zrobić burzę - tak w szklance wody jak i bajorku. Zresztą - czasami nie trzeba nawet dziwnych specyfików. Wypłoszyłem kiedyś ośmiornicowate paskudztwo używając zwyczajnych soli do kąpieli. Mutki zwykle mają odmienne zdanie na temat tego, co ładnie pachnie - jak tylko wkoło rozniósł się zapach lawendy, a woda pokryła się warstwą piany, miałem bestię jak na dłoni.

Czy z maszynami jest inaczej? Zapytaj dowolnego królika - specja od zwożenia blaszaków. Wystarczy zakumać to, jak dana sztuka postrzega otoczenie, żeby zaaranżować coś specjalnego. Słyszałem o takiej akcji Posterunku: do

załatwienia była dobrze okopana partia maszyn, których głównym zmysłem były czujniki ciepła. Jakiś spec wykombinował, że dla nich zarówno wóz pancerny jak i zwykły piecyk elektryczny wygląda dokładnie tak samo. Natychmiast ogłoszono okoliczne wiochy z pieców, zamontowano je na kółka i posłano w teren. Maszyny faktycznie zaczęły rozpieprzać je jeden po drugim, tym samym ujawniając swoje pozycje. To była niezła bitwa - po stronie maszyn padło chyba piętnaście dwutonowych bestii, po stronie ludzi - trzydziści piecyków. Cześć ich pamięci.

Wykorzystaj instynkty

Zwierzęta - nawet te zmutowane - kierują się instynktami i twoja głowa w tym, żeby wykorzystać inteligencję, która jest czasem jedyną twoją nad nimi przewagą. Jeżeli tylko wiesz, czego dany gatunek może potrzebować do życia, dostajesz do ręki broń, której nie można nie wykorzystać. Mutki - ssaki najczęściej korzystają ze stałych wodopojów, a swe legowiska kładą mniej więcej w ich pobliżu. I choć złośliwy los może postawić na twojej drodze dziwadło złożone na bazie wielbłąda, raczej nie będzie cię to spotykać codziennie. Po zlokalizowaniu wodopoju warto się namęczyć z jego zatruciem. Nawet jeśli bestie wyczują truciznę, znalezienie nowego źródła wody zajmie im trochę czasu - zwłaszcza na pustynnych terenach zachodu - będą osłabione i nie na

Maszyna może zechcieć zaciągnąć cię nie wiadomo gdzie i przerobić na część zapasową dla swego blaszanego kumpla, a innym znowu razem obleje cię herbatą cytrynową i ucieknie. I tu jest właśnie miejsce na solidarność. Jeżeli idziesz z kimś do boju i tego kogoś maszyna zacznie ciągnąć w bliżej nieokreślonym kierunku, ratuj go, a jak nie możesz, to strzel mu w łeb, żeby się nie męczył. Bo wiesz, życie jest wredne. Pewnego dnia, na drugim końcu Stanów, twój dawny kompan może wrócić i poprosić o wyjaśnienia: "Wiesz stary, ja się budzę, chuj wie gdzie, ciebie nie ma, ja mam cztery metry wzrostu i te dwa pieprzone maszynowe granatniki w miejscu, w którym kiedyś miałem coś zupełnie innego - troszkę się zdziwiłem. A tak przy okazji, nie miej mi za złe, że przyprowadziłem swoich trzydziestu kolegów. Szef poradził, żebyśmy wzięli ich ze sobą".



swoim terenie. Trucizną możesz też nafaszerować żarcie, o ile tylko wpadniesz na to, co dany egzemplarz wpieprza. Jakie jeszcze instynkty można wykorzystać? Do mamusiek dobrać się możesz przez potomstwo: warto o tym pamiętać, jeśli odkryjesz gniazdo bestii. Warto też obserwować działania stadne - znając technikę polowania watahy, będziesz mógł jej przeciwdziałać.

Niestety trzeba być przerąbanym specem, żeby się w tym wszystkim połapać. Nawet u zwykłych zwierząt każdy gatunek wymyślił inny sposób, a tu trzeba brać pod uwagę jeszcze nieprzewidywalność mutantów. Jednak i tu są tacy, którzy dają sobie z tym radę - niektóre plemiona Czerwonoskówwych znają się na tym lepiej niż na obsłudze zapalek.



Im mniej dany mutek przypomina przerośniętego zwierzaka, tym większe będą z nim problemy. Ciężko się domyślić, jaką słabość może mieć olbrzymi robał albo ośmiornica, która zagustowała w ludzkim mięsie. Co nie znaczy, że nie ma speców od takiej roboty. John Milko na ten przykład nie bierze prawie wcale innych zleceń niż tych dotyczących techmorw. Facet potrafi je niemal bezbłędnie rozpoznawać, a to dzięki sprzętowi, który sobie skompletował. Ma m.in. taki czuły wichajster, który pokazuje mu skład chemiczny powietrza w pomieszczeniach. Tam, gdzie siedzą techmorwy, podobno więcej jest azotu, azotanu czy innego azymutu. Nawet z chmurami przegiętych ptaszysk można sobie radzić - ponoć nie nawiadzą one hałasu. Wprawdzie sto trzydzieści decybeli obłąkanego technolich nie zabije, ale pewnie polecą gdzie indziej szukać ziemi do spustoszenia.

To zadziwiające, jak wiele podobieństw do świata zwierząt wykazuje spora część maszyn. Jakby Moloch zdał się na sprawdzone od milionów lat rozwiązania i żył jak leci z matki natury. Na tropieniu takich analogii możesz nieraz dobrze wyjść. Znając sposób, w jaki robocik zdobywa energię, możesz zrobić mu psikusa. Żołnierzom udawało się już przejąć, ogłodzić, a następnie zaminować maszynę - stację paliwową. Jeśli wiesz, jak długo maszyna może działać bez „jedzenia”, możesz spokojnie przejść do układania planów jej zniszczenia - po prostu w pewnym momencie bardziej będzie jej zależało na powrocie do bazy niż na rozwaleniu ciebie.

Podobnie hierarchia maszyn często bywa urządzona na wzór zwierzęcych watah czy stad. A programy najprostszych maszyn wyglądają po prostu, jakby ktoś przekopiował mózgowicę termitów czy pszczoł. Jesteś bartni-

kiem? Może chciałbyś się przekwalifikować na zabójcę maszyn?

Wróg stadny

W stadzie obowiązuje ścisła hierarchia - najsilniejszy na górze, leszcze na dole. Im kto niżej, tym więcej mięśniaków go gnębi i mniej lebiodek zostaje mu do gnębienia - i tak aż do ostatniego patałacha, który wyżywa się na jakimś kundlu. Całkiem jak w Hegemonii, co nie? Dlatego podstawową sprawą jest pozbycie się szefów. Nieraz już było tak, że po zdjęciu największego mięśniaka - albo pomarszczonego pokurcza w rytualnej masce - całe plemię wpadało w panikę. Czasem jest to jedyny sposób na odparcie nocnej napaści - nic innego nie zniechęci debili, którzy nie przejmują się ilością trupów.

Są tacy łowcy mutantów, którzy wypracowali metodę walki, która pewnie co poniektórym by się nie spodobała. Nie próbują oni nawet bronić nękanych przez dzikusów osad czy karawan. Wolą przyciąć się gdzieś i zaczekać, aż mutki wygrają. Zwykle wtedy całe plemię przenosi się na zgłiszczą, albo wojownicy zanoszą łupy do swego obozowiska. A całe plemię jest już jak na dłoni, łowcy mogą zabierać się za swoją pracę. Kosztem życia paru ludzi mogą dorwać się do całego stada. Podejrzane moralnie? Stary, cały ten interes jest moralnie podejrzany - chyba nie liczysz na to, że po wszystkich pójdiesz do nieba?

Słyszałeś o Esmeraldzie Cheyenne? To ta panienka o stalowym uśmiechu. Nie, nie jest cyborgiem, po prostu nosi aparat na zębach. W każdym razie polecam ją wszystkim, którzy mają problem z mutkami typu plemiennego. Wiesz, te wszystkie dzikusy, co szwendają się tu i tam i patrzą, jak by tu kogoś walnąć maczugą. Pojedyncza sztu-



ka to raczej nie kłopot, nawet dla zwykłego farmera - wystarczy po prostu winchester i parę naboł. Tyle że cholerastwo niemal nigdy nie atakuje w pojedynkę. Jeżeli masz problem z czymś takim, w grę wchodzi całe stado, nie raz nawet kilkadziesiąt sztuk. Do tego potrzeba specjalnych metod. Esmeralda jest mistrzynią hurtowej roboty. Pewnego razu upichciła taką zupkę, że całe plemię znad Tallar Lake wyciągnęło kopyta. Nie samo dobranie trucizny było najtrudniejsze - prawdziwą sztuką było przekonanie mutasów, żeby skusiły się na obiad. No ale wiesz - jeśli masz uśmiech ze stali, to łatwo można cię wziąć za wysłannika tatusia - Molocha. To jest jej patent - dać się poznać, wejść w plemię, a potem urządzić wszystkim dzień ostateczny. Dziewczyna ma prawdziwy dar.

Wspomnę jeszcze o Magiku Johnsonie, który też miał dość ryzykowny sposób na dzikusów. Najpierw upewniał się, czy konkretne plemię ma jakieś ciągłotki religijne. Jeśli okazywało się, że stawia ono ołtarze ze stert złomu albo składa ofiary budce telefonicznej, facet przystępował do dzieła. Zaczynał od serii objawień. Specjalnie przystosował do tego swój wóz, tak żeby wyglądał jak UFO ze stajni Molocha. W blasku świateł pokazywał się wybranym, przynosił im dary i w ogóle bawił się w boga. A gdy mutki były już w jego mocy, posyłał je na jakąś samobójczą misję albo po prostu podtruwał żarcie w czasie wielkiego święta. Jednak trudno być bogiem - Magik przekonał się o tym, gdy pewnego dnia rzesza niezadowolonych wyznawców sprofanowała jego święty pojazd.

Kastracja

Są takie dzieciaki Molocha - nieważne, maszyny czy mutki, które zwykle działają w pojedynkę, a mimo to są niemal nie do ruszenia. Wyposażone w niezwykle czułe zmysły i śmiertelnością broń są przeciwnikiem, z którym czasami lepiej w ogóle nie stawać do pojedynku.

Kluczem do pokonania drapieżnika jest pozbawienie go optymalnych do ataku warunków. Przykładowo jeśli jego żywiołem jest noc, należy oświetlić pole walki. Na pozór jest to rzecz ciężka do zrobienia, ale słyszałem o udanych tego typu akcjach. W jednej z nękanych przez jakiegoś drapieżnika osad łowca zaprzęgił do pracy chemika. Ten przygotował mu pochodnie z magnezu. Gdy bestia wkroczyła między zabudowania, zapalono je - jaskrawobiałe światło rozproszyło ciemność, wystawiając zwierzę na myśliwym.

Najlepszym sposobem na mutkę jest kastracja - jak mówiła jedna łowczyni. Nie chodziło jej jednak o pozbawianie cohones, tylko pozbawienie mutantu jego głównego atutu. Jeżeli bestia ma niesamowity węch, trzeba go wyłączyć. To nawet nietrudne - wystarczy użyć pieprzu. Z węchem jest jeszcze o tyle łatwo, że dla człowieka to sprawa drugorzędna - ty po prostu nie rozpoznajesz zapachów, a bestia jest jak ślepa. Gorzej, jeśli polega ona na innych zmysłach. Głośna muzyka i nauszniki dla ciebie osłabiają nasłuchiowaczy, a granaty błyskowe czy łzawiące - tych z sokołim wzrokiem. Gdy brak granatów, można sięgnąć po bardziej prowizoryczne środki. Niektórzy walczą z mutką

Tego colta, co ci go kazali wyciągnąć z krzaków, to ty jednak możesz z powrotem wywalić. Karabiny? Mogą się przydać, jeżeli możesz obsługiwać ich kilka na raz. Broń maszynowa? Tak. Najlepiej zasilana z taśmy i to długiej. Maszyny, jak już mówiłem, żyją głównie w chmarach i chmarami atakują. Amunicji w związku z tym będą szły całe masy.

- Sam Thorn, zabójca maszyn, miłośnik broni dużego kalibru.



mi o wyczulonym wzroku w dymie ognisk. Że sami słabiej przez to widzą? Nieważne, grunt że bestia nie widzi lepiej od nich.

Nawet na mesmerytów i innych telepatów znajdują się sposoby. Podobno wystarczy zażyć odpowiednią mieszaną psychotropów, żeby nabrać znacznej odporności na ataki mentalne. Wprawdzie trzeba się pilnować, żeby nie przedobrzyć i nie odlecieć, ale swoje supermoce mutek może wsadzić sobie gdzieś.

Walczyłem kiedyś z mutasem, który miał uszy jak nietoperz - nieustannie pisał i jak radar wyłapywał odbite od otoczenia dźwięki. Całe szczęście, że miałem ze sobą montera - ten tak przerobił radio, że nasza audycja dosłownie zwała mutka z nóg.

Zasada sprawdza się też w przypadku maszyn. Przykładem twardziela, który nie odpuścił, jeśli nie przypieprzył maszynie własnoręcznie, był Albert „Albercik” Złotko, przystojniaczek z Detroit. Gość wymyślił takiego kombosa - zaczynał od potraktowania robota farbą z przerobionego rozpylacza. Maszyny mają to do siebie, że raczej nie mrugają, jak im coś wpadnie do oka - farba całkiem skutecznie je oslepiła. Wtedy podchodził do nich z zajeżdżeniem wielkim świdrem i urządzał małe boro-wanko. Dlaczego mówię o nim w czasie przeszłym? Ano dlatego, że pewnego razu po osłepieniu kamer jakiegoś ustroju Alberta przekonał się, że jest jeszcze coś takiego jak czujniki dźwiękowe.

Nie ma czujników, których nie dałoby się oszukać. Maszyna woli słuchać zamiast patrzeć? Zafunduj jej koncert, niech zdycha jako meloman. Weź na akcję sprzęt grający z porządnymi kolumnami i tuż przed starciem podkręć dźwięk na maksa. W ogólnym hałasie maszyna będzie miała problemy z wyłowieniem ciebie. W przypad-

ku kamer termowizyjnych nieźle spisuują się granaty dymne i w ogóle ogień. Łatwiej podpalić wszystko dookoła niż zafundować sobie kombinezon tłumiący własne oddawanie ciepła. Zmysły maszyn nie są wcale o wiele mniej zawodne niż nasze. Problem z nimi jest taki, że nigdy właściwie nie wiadomo, czym dany egzemplarz patrzy. To, że dziesięciu łowców, których części już dawno przepięs, miało oczka na podczerwień, wcale nie znaczy, że jedenasty nie będzie patrzył czymś innym.

Mutki z IQ

Jak zabrać się za takie plugastwo? Doświadczenie uczy, że bardzo często nie mamy już w ogóle do czynienia z polowaniem na mutanty - zamiast tego zaczyna się regularna wojna. I wtedy łowca nie musi zajmować się odstrzałem pojedynczych sztuk - to potrafią zwykli żołnierze. Rolą łowcy jest wymyślenie, jak taką walkę uczynić efektywniejszą.

Mówią ci coś literki ABBA? Może widziałeś je na pociskach w tych rejonach, gdzie walczy się z mutkami podkręconymi elektroniką. Zawierają w sobie środek, który każe organizmowi zbuntować się przeciw wszczepom i potraktować je, jako ciała obce. Draśnięty tym mutant w ciągu paru dni zamieniał się w kupę ropiejącego mięsa. Niestety - jak zawsze jest masa problemów, przez które nie da się tym sposobem pozbyć mutków raz na zawsze. Wyprodukowanie abby wymaga porządnego laboratorium, nie wszystkie mutki na nią reagują, a poza tym niełatwo jest wbić się pociskiem w ciało odmieńca - skurwiele są gruboskórni i pancerni.

Zabij mutka, zanim on weźmie się za zabicie ciebie - to dewiza łowców - podpalaczy, trucicieli i wszystkich tych, którzy grzeszą przeciwko zasadzie go-



ścinności. Sprawa jest oczywista - jeżeli wparzysz do wioski mutków z karabinem i zaczniesz pruć do wszystkiego, co się rusza, to pewnie załatwisz kilku, a potem zwyczajnie cię załutką. Ale zamiast tego lepiej przyjść tam jakby nigdy nic - wiele mutantów na co dzień żyje prawie normalnie i nawet ludzkim wędrowcom udzielają schronienia. A po paru dniach, gdy nabiorą zaufania, taki gość może zapomnieć o wdzięczności i sporo nabruździć w społeczności. Że to świństwo - jasne. Ale to sprawa dla twojego sumienia, na jakie świństwa pozwalasz sobie w misji tępienia mutantów.

Zlecenia

Zlecenia to główne źródło utrzymania większości łowców mutantów i zabójców maszyn. Wprawdzie zabójcy maszyn mogą zarabiać na swoje utrzymanie przede wszystkim handlem zdobytymi na maszynach gambliami, ale do tego potrzeba mieć znajomego montera, a przynajmniej jego umiejętności. Jeżeli twoja znajomość techniki kończy się na tym, że potrafisz odróżnić silnik od akumulatora, skup się lepiej na poszukiwaniu pracodawcy. Zlecenie na mutka czy maszynę to czysty zysk - zwykle dostajesz i pozostałości po nich, i nagrodę. Nie ma co marnować strachu, którego jeden czy drugi potwór napędził osadnikom.

Wbrew pozorom znalezienie dobrego zlecenia wcale nie jest takie proste. Niby Moloch jest wszędzie, ale jak przyjdzie co do czego i trzeba znaleźć jakieś gamble na ochronę przed nim, to okazuje się, że jednak sprawa nie jest taka pilna. To niestety oznacza, że niemal nie istnieje coś takiego jak łatwe zlecenie. Jeżeli problem można rozwiązać we własnym zakresie, nie ma sensu wynajmować specja z zewnątrz. Ludzie muszą rzeczywiście mieć nóż na gardle, żeby dać pracę komuś takiemu jak ty.

Nie muszę ci chyba mówić, że nie będzie zapotrzebowania na zabójcę maszyn tam, gdzie maszyny się nie pojawiają, a na łowcę mutków w rejonach, w których odmienicy to w dalszym ciągu potwory znane jedynie z historyjek sci-fi. Nie znaczy to, że nie dostaniesz tam w ogóle pracy - zapotrzebowanie na speców od broni zdarza się wszędzie. Ale nie po to uczyłeś się, jak załatwić uzbrojone mikrofalówki i przeorośnięte zwierzaki, żeby teraz robić za mięśniaka u jakiegoś żalostnego bossa z Zadupia. Mniejszego, zgadza się? Stuchaj więc, co się dzieje na świecie i kieruj się w miejsca, o których krążą plotki z Molochem w tle. Wprawdzie mogą się pojawić kłopoty z konkurencją - nie ty jeden w końcu jesteś cięty na produkty Molocha - ale to już zupełnie inna sprawa. Zasada jest prosta - im bardziej na północ, tym większa szansa na coś ciekawego, ale ostatnio takie rze-

Możesz pracować „na etacie”, albo być freelancerem. Stały pracodawca - np. Posterunek, miejscowy burmistrz, generał czy inny ważniak w mundurze albo bez - daje jako taką stabilizację: dach nad głową i utrzymanie, stałe wynagrodzenie, czasem nawet opiekę medyczną. Praca na własny rachunek niesie ze sobą większe ryzyko. Nie tylko musisz uważać na żelastwo, ale też na współpracowników - na świecie roi się od sukinsynów, którzy patrzą tylko, jak by cię tu wydymać. Freelancer musi za każdym razem dogadywać warunki pracy, narażony jest na rozmaite świństwa, ale w zamian jednak nikt mu nie siedzi na karku - ma pełną niezależność. Taka praca to loteria i - jak to na loterii - za dużym ryzykiem idą duże wygrane. Jeśli masz szczęście, przy maszynkach znajdziesz więcej sprzętu, niż jesteś w stanie unieść - i wszystko to będzie wyłącznie twoje. A jeśli szczęścia ci brak... cóż, rozwalanie Molocha to nie jest zajęcie dla pechowców.





czy porobiły się na świecie, że i w Hegemonii znajdziesz coś dla siebie.

Zanim uderzysz do kogoś z pytaniem o robotę, rozejrzyj się dookoła. Warto się nieco przygotować - od razu wyjdiesz na kompetentnego kolesia. Nie od rzeczy będzie zrobienie „z marszu” wstępnego rekonesansu. Chodzi o dowiedzenie się, czego można się spodziewać. Jeżeli wszystkie znaki na niebie i na ziemi wskazują, że na miasteczko właśnie pędzi tuzin juggernautów z setką mniejszych kolegów, to trzeba jak najszybciej się stamtąd ewakuować, a nie pytać, ile na takiej robocie można zarobić. No, chyba że czeka już na Molocha doborowy oddział z Posterunku, wtedy warto zaryzykować i dołączyć się do ekipy. Konkretnych sytuacji jest mnóstwo - chodzi o to, żebyś najpierw zorientował się, co i jak, a potem dopiero wrzeszczał - „Weźcie mnie!”.

Dobra, założmy, że udało ci się dopaść frajera, który gotów jest zapłacić za twoje usługi. Jakie warunki mu poddyktować, żeby tobie się to opłaciło, a on w ostatniej chwili się nie rozmyślił? Sporo zależy tu od twojej reputacji - łatwiej wydać dwieście gambli na słynnego specjalistę niż na przybłądę znikąd. Łowca mutantów, którego poprzedza dobra sława, może spokojnie żądać zaliczki - czy to w gamblach, czy w konkretnym, przydatnym w misji sprzęcie - pracodawca może w niego zainwestować. Warto przed rozwaleniem maszyny dogadać się, kto zgarnia szczątki po niej. Łowcy mutantów nie mają tego problemu - raczej mało kto reflektuje na pokiereszowane ścierwo mutka - ale też znacznie trudniej wyciągnąć z niego jakiś gambel.

Nie musisz ci chyba przypominać, żebyś dowiedział się, o co właściwie w zleceniu chodzi. Jedni chcą się po prostu pozbyć problemu - są maszynki, mają zniknąć, plenią się mutki - mają przestać. Inni płacić będą od upolowanej

sztuki. A czasem zdarzy się zadanie ekstra - na przykład odnalezienie porwanego przez maszyny albo schwytanie jakiejś bestii do badań.

Zlecenia mogłyby być czystą przyjemnością, gdyby nie to, że w robocie tego typu potrzebne jest zaufanie: tak ze strony pracownika, jak i pracodawcy. Jeżeli wykonujesz drugie czy trzecie zadanie dla tego samego kolesia i wiesz, że po powrocie czeka na ciebie pokój z łóżkiem, żarciem i kartonem pełnym umówionych gambli, to możesz spokojnie koncentrować się na pracy. I mówić o sporym szczęściu przy okazji. Bo znacznie częściej nie możesz wyczerpać całego zapasu czujności w czasie polowania na złom - będzie ci jeszcze potrzebna w czasie powrotu. Nigdy nie możesz mieć pewności, że u szefa nie czeka na ciebie paru nieprzyjemnych gości z kałasami. Oto typowe myślenie dzisiejszych czasów: skoro frajer wykończył Molocha, to frajer nie jest potrzebny, niech spada na drzewo. A że co poniektórzy są przewrażliwieni na punkcie potencjalnych mścicieli, wolą od razu posłać oczekującego na wypłatę naiwniaka do piachu. Z drugiej strony nie brakuje zabójców maszyn, którzy mają na koncie więcej wyruchanych zleceńodawców niż wykonanych zleceń.

Z tego powodu zaufanie warto czymś podbudować. Pierwsze, co powinieś robić, to przynieść pracodawcy dowód wykonania zlecenia. Wiesz - łowcy nagród dostają gamble za głowę poszukiwanego, łowcy mutantów robią tak samo. Jedynie zabójcy maszyn miewają z tym pewne problemy. Słyszałeś o Timmy'm Charlestonie, jednym z pretendentów do miana pierwszego człowieka, który rozwalił żółwia - zarabiście wielką maszynę Molocha? Siedząc na dymiącej górze stali facet nie myślał o tym, jaki jest zajebisty, ani jakie miał szczęście - zastanawiał się tylko,



jakby to zrobić, żeby ktokolwiek uwierzył w jego wyczyn. W końcu wykombinował coś, co mu się średnio opłaciło. Z plecaka wygrzebał polaroida - wiesz, takie pudełko robiące zdjęcia - i urządził sobie małą sesję zdjęciową. Pech chciał, że parę dni później dopadli go gangsterzy, znaleźli fotki i nie zakumali ich sensu. Timmy zakończył żywot jako domniemany agent Molocha. Bywa i tak. Nie zniechęcaj się jednak - jeśli nie jesteś w stanie przytaszczyć całego robota, kilka części z niego powinno w zupełności wystarczyć. A w ostateczności i zdjęcia, jeśli się nie boisz i akurat masz działający aparat.

Jeżeli nie za bardzo ufasz koleśowi, który cię najął, warto jakoś się zabezpieczyć. Przede wszystkim nie można dać się wrobić w odbiór gambli na jego terenie. Wyznacz do tego jakieś ustronne miejsce, na którym wasze szanse nieco się wyrównają. W cenie są wszelkie sprytne sztuczki. Przy robocie zespołowej nagrodę odbierać może tylko jedna osoba, podczas gdy reszta przez lunety zamontowane na snajperkach obserwuje całą scenę. Najtrudniej mają soliści, ale i oni uciec się mogą do szantażu albo zwykłego blefu. Mało kto nie zastanowi się dwa razy nad szwindlem, słysząc - „Mam zamontowane na tyłku pół kilo plastiku - jeden fałszywy ruch, a puszczę takiego pierda, że usłyszysz go w samym Miami”.

Przekręty

Nie czarujmy się, ani zabójcy maszyn, ani łowcy mutantów nie są szlachetnymi rycerzami z honorem i godnością podejmującymi się kolejnych misji zniszczenia Molocha. Jasne, przy odrobinie szczęścia spotkasz gościa wykonującego swój fach z poczucia misji. Dla takich ludzi prestiż i gamble to jedynie okoliczności sprzyjające - nieraz bardzo miłe, ale bez nich dałoby się obejść. Równie dobrze możesz jednak trafić na cwanych gości, którym nie chodzi o nic innego, jak o wymierne korzyści. Albo jeszcze gorzej - na zwykłych oszustów. Bo wiesz, jeśli jesteś specem od wykrywania obecności Molocha, nie będziesz miał najmniejszego problemu ze sfabrykowaniem zagrożenia. Podłożysz parę trefnych śladów, przestraszysz dziewczynę samotnie szwendającą się po nocy i możesz bić do spanikowanych wieśniaków z ofertą pomocy. Pomyśl tylko, jaką masz skuteczność rozwiązując tego typu problemy. A gamble lecą - przynajmniej dopóki ktoś się nie połapie. Ale na to potrzeba specjalisty albo cholernego pecha.

Jasne, jest to postawa godna potępienia, prawdziwi łowcy nie mają z tym nic wspólnego, i tak dalej... Dobra, kogo ja będę oszukiwał? Jak chcesz słuchać kazań, poszukaj lepiej kaznodziei. Czasami po prostu człowieka przycisnie i

W wolnych chwilach

Zdarzyć się może, że Moloch zrobi sobie przerwę w podboju Ameryki. Taki zastój w interesie może potrwać i kilka miesięcy - na poważne zlecenia nie ma co liczyć, a za coś jeść trzeba. Wtedy nie ma to jak zebrać kilku starych wyjadaczy i wybrać się na północ. Na takiej wyprawie oprócz alkoholu i amunicji, nie może zabraknąć kilku Monterów. W końcu jesteśmy specami od demolki, a nie od zabaw ze śrubokrętem. Urządzamy sobie bazę wypadową w jakichś starych, acz bezpiecznie wyglądających ruinach i zabawa trwa przez całe tygodnie. Z czasem ekipa zaczyna się rozrastać, zjawiają się coraz to nowi chętni do rozpierzduchy. Zjeżdżają się różni zabójcy maszyn. Jeżeli usłyszysz o takiej imprezie w pobliżu, wal tam jak w dym. Nigdzie nie nauczysz się więcej. No, chyba że nagle sprawy zaczną przyjmować zły obrót, ale wiadomo - każda imprezka musi się kiedyś skończyć.



musi zabrać się za rzeczy, za które nie dostałby medalu, gdyby wyszli na jaw. Ale pamiętaj - dopóki cię nie złapią, wszystko gra. Jednak jak wpadniesz, najlepsze, na co możesz liczyć, to kulka w łeb.

A to parę przydatnych trików dla tych wszystkich, którzy niekoniecznie kroczą drogą prawości:

- Najpierw wybadaj, na co możesz sobie pozwolić. Nie ma sensu zabierać się za przyfrontową osadę ze świetną obroną, kilkoma specami i latami doświadczenia w zbijaniu elektronicznych najeźdźców albo teksańską wiochę od początku wojny odpierającą najazdy mutków znad Missisipi. W takich po prostu zostaniesz raz dwa zdemaskowany. Najlepiej nadają się do tego oddalone od frontu zadupia, w których Moloch żyje raczej pod postacią legendy niż realnego zagrożenia. Im mniejsze pojęcie mieszkańców o maszynach czy mutkach, tym większe masz szanse na powodzenie operacji.

- Masz parę kompletnie nieprzydatnych podzespołów? Rozrzuć je po okolicy. Prędzej czy później ktoś wreszcie na nie natrafi i zacznie się zastanawiać, o co chodzi i bardzo dobrze, to pierwsza faza operacji, mieszkańcy mają poczuć się nieco niepewnie.

- Dobrze zrobi załatwienie albo okaleczenie bydła. Krowę traktujesz solidnymi ostrzami imitującymi pazury, owieczce wstrzykujesz jakieś świństwo albo golisz wełnę w równy kształt kółka, takie rzeczy. Taka akcja zwykle niesamowicie wkurza pastuchów (musisz tylko uważać, żeby nie dobrali ci się do dupy), a poza tym ludzie mają jeszcze jakieś chore przedwojenne zabobony. Okaleczone zwierzęta świadczyły o obecności małych zielonych ludzików, czy coś takiego...

- Nie obejdzie się bez sfingowanego napadu - tylko realne zagrożenie zmo-

bilizuje wieśniaków do wynajęcia specjalisty. Jeśli jesteś pewien, że nie są uzbrojeni w nic silniejszego od wideł, możesz samemu przebrać się za robota. Jeśli jednak mają na wyposażeniu jakiś winchester czy inną dubeltówkę, lepiej przemienić w stwora z magazynu Molocha swój wóz. Wiesz dobrze, jak wyglądają maszyny, więc nie będziesz miał z tym problemu. Tu przyspawasz kawałek blachy, tam przykleisz trochę dykty, przejedziesz wszystko srebrną farbą i powinno zadziałać. Jeszcze łatwiej udawać mutantą - tu od biedy wystarczy dobry makijaż. A jeśli znasz się choć trochę na krawiectwie, możesz sobie wykroić niesamowity kostiumik. Bierzesz płaszcz, doszywasz rączkę czy nóżkę, ładujesz poduszkę jako garb, smarujesz to wszystko cielistą farbą i już masz paskudę straszącą po nocach. A przynajmniej niezłe przebranie na Halloween.

- Nieocenioną pomocą w aranżacji fałszywego najazdu maszyn jest kontrolowany przez ciebie robot. Chwytasz w dłoń joystick, robisz dwie rundki dookoła osady, na odczepnego niszczysz jakąś szopę, a wieśniaki od razu padają na kolana i modlą się o wybawiciela.

- Porządne porwanie zawsze jest w cenie. Ludzie przestają liczyć gamble, gdy w grę wchodzi ratowanie bliskich. A jeśli udałoby się tak poukładać wszystko na miejscu porwania, żeby jednoznacznie wskazywało na robotę Molocha (odciski masywnych kończyn na ziemi, ślady na drzewach, plama oleju albo ciało niby to pokonanego mutantą), zlecenie masz już właściwie w kieszeni. Z porwaniem jest jednak mały problem - trzeba coś jeszcze zrobić z porwanym.

- Warto wozic ze sobą złom i truchła z poprzednich misji. Trudno o lepszy dowód wykonania zadania. Jedynie spece mogą się połapać, że maszy-



na nie działa, już od dłuższego czasu, na przykład dlatego, że dawno już wymontowałeś z niej wszystkie przydatne części.

Tego typu przekręty to już hard core - trzeba mieć w sobie zażebicie dużo beczelności, żeby z czymś takim wyjechać. Czasem można się jednak zastanowić nad lekkim podkoloryzowaniem faktów. Jeżeli podczas akcji nie towarzyszył ci nikt, komu byś nie ufał, możesz postarać się wyśpić dodatkowe gamble na przykład dorzucając do faktycznie ubitego robota złom z poprzedniej misji. Szczególnie jest to przydatne wtedy, gdy płacą ci za każdą zniszczoną maszynę. Mam kumpla, który oprócz tego, że nieźle radził sobie z EMP, był też spawaczem. Jak tylko wyczuł, że coś takiego może przejść, wyciągał z bagażnika zestaw montera i składał kilka robotów do kupy. Wychodziła z tego jedna megamaszyna, coś naprawdę imponującego. Myślisz, że łatwo było rozpoznać, że to po prostu zlepek trzech łowców i połówki wartownika? Stary, nawet mnie zmiękiły kolana, jak coś takiego zobaczyłem. Na końcu zostawiało kolesiowi tylko zaprosić zleceniodawcę i skasować premię za ekstra-zlecenie. Tak samo z mutkami - kto wpadnie na to, że spalony kawał mięcha to nie jadowity brytan, tylko zwyczajny kundel? Przecież miotacz ognia to mało finezyjna broń.

OK, dostałeś zestaw trików. Mogą ci się przydać do rozpoznawania czyichś przekrętów albo do kombinowania własnych. Co zrobisz, to tylko i wyłącznie twoja sprawa. Tylko jakby ktoś pytał, to o niczym nie wiesz, a już na pewno nie dowiedziałeś się wszystkiego ode mnie, jasne?

Transport

Złapanie mutasa to dopiero połowa sukcesu - cała sztuka w tym, żeby dostarczyć go tam, gdzie za niego zapłacą. Nie tylko nie można dać mu uciec - nie może zrobić krzywdy ani innym, ani sobie. W końcu nabywca chce mieć porządnego robotnika czy maskotkę, a nie wykrwawionego truposza. Nie inaczej jest z maszyną - jeżeli nie potrafisz jej wyłączyć, musisz ją przynajmniej unieruchomić.

Jeśli tylko masz środek transportu inny niż własne nogi, powinieneś zaopatrzyć się w solidne klatki. Niby jest ich mnóstwo typów i rozmiarów, ale w praktyce zwykle okazuje się, że nigdy nie masz na stanie takiej, która jest potrzebna na daną sztukę. Na drobniocę wystarczają klatki z wikliny czy drewna. A dalej - im paskudniejsze bydle, tym bardziej wytrzymałego mieszkańca potrzeba. Może ci się trafić alahama, która poradzi sobie nawet z tytanową konstrukcją - zdarzają się takie rzeczy.

W przypadku transportu zbiorowego wystarczy zwykła ładownia ciężarówki. Ja na przykład jakiś czas kursowałem chłodnią - lodowa wysiadła wprawdzie ze trzydzieści lat wcześniej, ale jako więzienie na kółkach spisywała się bardzo dobrze.

Dla naprawdę inteligentnych mutantów zwykle zabezpieczenia mogą nie wystarczyć. Ale skoro Moloch wyposażył je w psychologię, to trzeba to wykorzystać, no nie? W takich przypadkach zwykle skutkuje szantaż. Chcesz zyskać lojalność całego stada w czasie podróży? Miej zawsze w zasięgu maczety ich szamana albo wodza. Boisz się, że wykiwa cię jakiś Stalker? Zwiąż jego bachora. Tego typu zabezpieczenia sprawdzają się znakomicie. No, chyba



że akurat mutek jest większym sukinsynem, niż ty.

Najprostszym rozwiązaniem są kajdany na ręce i nogi - a najlepiej na jedno i drugie, połączone krótkim łańcuchem. W przypadku niektórych freaków przyda się solidny kaftan, taki jakiego przed wojną używali w wariatkowach. Wszystko to ma zapobiec temu, co przeszkadza hyciom spokojnie zasnąć - że pewnego razu mutki jednak dadzą radę się wydostać i urzadzą rzeź niewiniątek. Gorzej, jeśli mutas ma bardzo niestandardową budowę ciała. Czasem po prostu więcej jest kończyn niż kajdan w bagażniku. A co dopiero, gdy zamiast ręki czy nogi - jak bozia kazała - mutantowi wyrosły obślizgłe macki albo w ogóle niezidentyfikowane wyrostki? Albo musisz się zmierzyć z transportem najeżonej ostrzami, wciąż działającej maszyny? Niełatwe jest życie kuriera...

No i nie zapominaj, że bagażowi trzeba zapewnić takie warunki, żeby mógł ją przetrwać. Zanim się pozbędziesz mutków, będzie trzeba wynosić ich gównienka, dawać im żarcie i wodę. Co ci przyjdzie z odmienia, który zdechł w klatce, bo skąpiłeś mu obiadów? Wszystko to wiąże się z dodatkowymi wydatkami, no i ryzykiem - ale w końcu na wielkie gamble trzeba solidnie zapracować. Pamiętaj - im krócej będziesz miał je na karku, tym mniejszy problem.

Brak zleceń

Praca na zlecenie to komfortowa sytuacja, ale w naszym zasranym życiu jakoś tak się zwykle zdarza, że trzeba się obyć bez komfortu. Bo to, co brzmi tak pięknie - ochrona mieszkańców osiedli ludzkich - w praktyce nie zdarza się codziennie. Moloch nie wysyła do swoich ofiar wiadomości z tekstem

„Przygotujcie się, przybędę jutro”. Najczęściej jeżeli już uprze się, żeby jakieś miejsce zdobyć, jeśli znikają ludzie, a o jego szpiegów można się potknąć na każdym kroku, po prostu jest już za późno. Po to właśnie są skoperzy - żeby w porę wykryć zagrożenie. Gdy chmura chemii już ogarnia domy, a w tle słychać zbliżający się sprząt, miejsce znajdzie się co najwyżej dla kompanii wojska, a nie pojedynczego zabójcy.

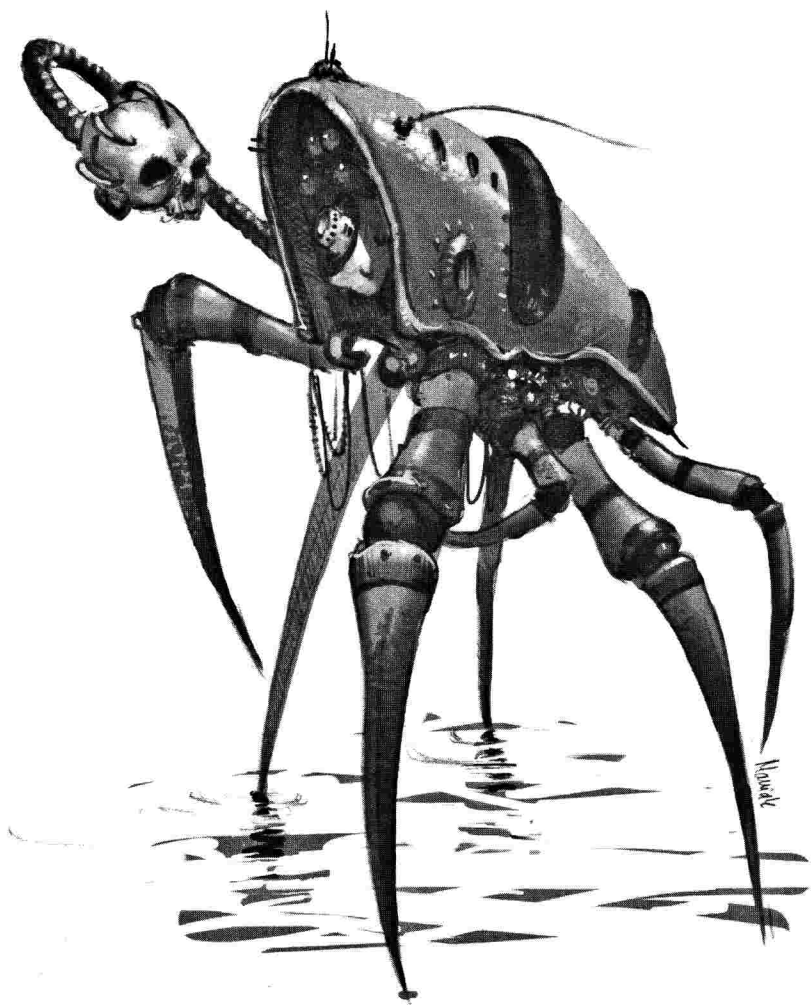
Chciałbyś siedzieć na tyłku i przyjmować petentów - „Drogi panie zabójco maszyn, szanowny łowco mutantów, wioska w niebezpieczeństwie, niech nam pan pomoże...”. Zapomnij o czymś takim. Zwykle to ty musisz namierzyć przeciwnika, domyslić się, co to za jeden i go rozwalić. I przykro mi, ale zazwyczaj okaże się, że w pobliżu nie ma żadnego człowieka, od którego mógłbyś wydusić parę gambli za ochronę. Pozostanie ci zadowolić się tym, co zdołasz z niego wyciągnąć, dlatego nie zapominaj o podszkoleniu się z elektroniki albo chirurgii.

Jeżeli czujesz się bezrobotny, zawsze możesz też ruszyć na północ. Tam najłatwiej znaleźć jakiś oddział tłukący się na co dzień z tworam i Molocha: tymi elektronicznymi i tymi z mięsa. Będzie to ten największy „oddział” - Posterunek - albo jakakolwiek inna, mniej lub bardziej zorganizowana ekipa żołnierzy. Frontowe życie oferuje codzienną dawkę adrenaliny, wysoką śmiertelność i harcerskie doświadczenia z zakresu życia w grupie. Niestety, ma pewien mankament - dorobić się na nim jest cholernie ciężko. Wiesz, jak sprawa wygląda - jeżeli jesteś jednym z wielu żołnierzy, to owszem, ktoś tam o ciebie dba, komuś zależy, żebyś dostał zapas naboju i żarcia. Jeśli jednak uda ci się natrafić na jakąś górę gambli - a takie rzeczy zdarzają się na linii frontu - nagle znajduje się cała masa gości,



którym się to należy. Armia dba o ciebie? Więc i ty musisz zadbać o armię, tak to wygląda. Życie na froncie to zupełnie coś innego od włóczenia się po bezdrożach i załatwiania jakiejś maszyny, jeśli już się nawinie. Tu śmiertelne niebezpieczeństwo wisi nad tobą non stop, a to, z czym walczysz, trafia

się na ogół w większych ilościach, większej różnorodności i w mniej sprzyjających warunkach. Prawdziwy hardcore i - podobno - niezła szkoła. Nic dziwnego, że osobnicy bez poczucia misji nieczęsto trafiają na pierwszą linię walki z maszynami i mutantami.





ŁOWCA MUTANTÓW ZABÓJCA MASZYN

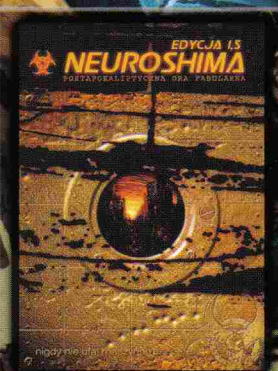
Łowca Mutantów - Gadka o tym, że to parszywa robota, to nie ściema. Jako łowca będziesz musiał na każdym kroku podejmować decyzje, szafować wyrokami śmierci. Nic dziwnego, że niektórzy zabijają swoje sumienia - w tym zawodzie lepiej go nie mieć. (...) Powoli przestajesz różnić się od bestii, na które polujesz.

Zabójca Maszyn - W walce z maszyną bądź gotowy na różne sztuczki. (...) Te elektroniczne sukinsyny mają nieskończony arsenał trików, w końcu uczą się z nami walczyć od przeszło trzydziestu lat! Myślisz, że jesteś cwany? To traktuj mechanicznych przeciwników tak, jakby były cztery razy cwańsze od ciebie.

Cel jest zawsze taki sam - załatwić bestię, zanim ona dopadnie ciebie. Ale sposobów na jego realizację jest od cholery. Każdy zabójca maszyn ma swój własny koktajl trików, którym częstuje maszyny, każdy łowca mutantów przygotowuje coś ekstra na specjalne okazje.



Wydawnictwo Portal
ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice
tel./fax. (032) 334 85 38
www.wydawnictwoportal.pl
e-mail: portal@wydawnictwoportal.pl
www.neuroshima.pl
www.neuroshima.org
Patronat: Wrota Wyobraźni
Cena: 35zł



Dodatek do gry
Neuroshima