

JUNK SHIP YARD

DODATEK DO DODATKU PIRACI

***KOLEJNA MASZYNA, KTÓREJ
MUSISZ ZAUFAC'***





Opracował: Marcin W. „Perplexer” Oleszak

Rysunki: Agnieszka „Sethii” Lewosiuk

Wybór materiałów i rysunków: Marcin W. „Perplexer” Oleszak
Magdalena „Ksin” Kulesza

Korekta: Marek „Mar_cus” Szumny

Mail Kontaktowy Projektu: trzymis@poczta.onet.pl

DO UŻYTKU WEWNĘTRZNEGO

Uwaga 1:

Jako Tonaż podaję, ile można wcisnąć na jednostkę dodatkowych rzeczy, ładunku, uzbrojenia, opancerzenia.

Uwaga 2:

Czepialscy: Nie zawsze dane podane w charakterystyce oddają dokładnie to, co widać na rysunku. Rysunek ma być tylko pomocą, aby sobie wyobrazić wygląd.

Uwaga 3.

Każdy statek może mieć na starcie jedną sztuczkę. Kolejne (dowolne) można dokupić, jak pozwoli MG.

Uwaga 4

Zdjęcia pochodzą z mojej kolekcji. Nie jestem w stanie podać pochodzenia większości z nich.

Oczywiście rysunek autorstwa Tomasza Jędruszka umieszczony na stronie 29 pochodzi z okładki Piratów.



SPIS TREŚCI

STATKI, OKRETY I INNE	3
Skuter wodny	4
Consolidated PBY-5A "Catalina"	5
AAV7A1:Transporter pływający	6
Łódź	7
Kuter rozpoznawczy strugowodny	8
Łódź patrolowa strugowo-wodna	9
Wodolot pasażerski proj. KOMETA	11
Duży pasażerski statek	12
Tramp	13
"Orion" Okręt Piracki	14
Bananowiec	16
Mały Tankowiec	17
Supertankowiec	18
CSS Texas	20
Okręt podwodny Historyczny	21
Nowoczesny Atomowy Okręt Podwodny	22
Niszczyciel	23
Nowoczesny niszczyciel	25
WASP STING	27
Punkcernik	29
SPRZĘT MOLOCHA I ROŚLINY NEODŻUNGLI	31
MOLOCH	32
KRAKEN	32
Jurggonaut Pływający	33
Mamidła	35
Trewor	36
NEODŻUNGLA	37
Kaczeniec strzelczyk	37
Dyniówkapszczółkówka	38
Plankton magnetyczny	39
Hakifnat	39
Kukielka	40
ZASADY	41
Jak zbudować Poduszkowiec	42
Jak zbudować Amfibie	43
Tworzenie statków	44
Silniki parowe	45
Alternatywne Zasady strzelania	46
Słownik	48
Paru ludzi	54
Kary	55
Pokrótko o zwyczajach i ceremoniale morskim	56
MORSKA WYPRAWA MOLOCHA	58
DEEP DARK DESTINY PROJECT	61
Przeklęte Morza Monastynu	61
Znane bandery	62



STATKI, OKRĘTY I INNE



Na starcie Łajby posiadają jedną sztuczkę. Następne można dokupywać za 100 PD i wykonane misje. Pamiętajcie o zdrowym rozsądku, nie każda sztuczka pasuje do danego typu jednostek.



Skuter wodny



Wśród jednostek pływających jest motocyklem. Małe, szybkie, jedno-
dwuosobowe. Nic poza bronią osobistą na to nie zapakujesz. Ale jeśli za-
atakuje się w grupie, to jak stado wilków rozszarpiesz nawet najwięk-
szego bizona. Używają tego piraci, kurierzy na krótkich zasięgach, ochro-
na przy przeczesywaniu nabrzeży. Polecam.

Wymiary:

Długość: 1,2m

Szerokość: 0,5m

Wysokość: 0,5m

Prędkość: 50w

Pojemność zbiornika paliwa: 60l;

Zużycie paliwa: 6l/h

Tonaż: 200kg

Dzielność: 0

Sterowność: +5

Zanurzenie: nie dotyczy

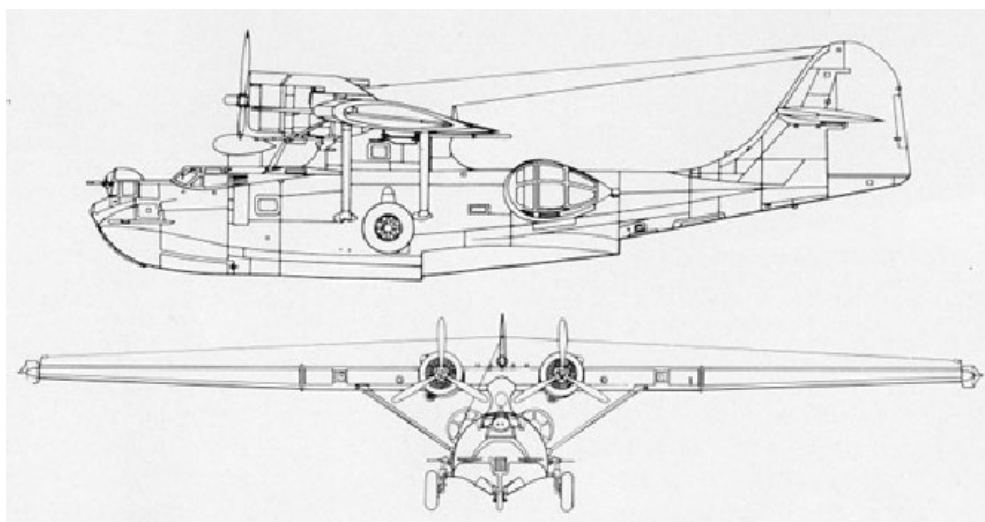
Wytrzymałość: 2 lekkie

Dziury: chyba w zębach kierującego

Cena: 100gambli, Dostępność: 10%

Oszczędzasz: 150 gambli (dostajesz komplet dla całej drużyny)

Consolidated PBY-5A Catalina



To nie statek ani okręt, ale latająca łódź - amfibia. Stara konstrukcja, która przez szereg lat stosowana była w armii jako samolot zwiadowczy i w lotnictwie cywilnym jako samolot pasażerski i dostawczy. Wykonana przed wojną, spora seria replik, spora odporność na awarie i możliwość startowania z wody zjednuje jej i dziś wielu miłośników. Nie zawsze jako samolot. Można ją spotkać pozbawioną skrzydeł i z nowym silnikiem jako dużą ciężką motorówkę. Przykładowo „Misia Pysia” ma ładowność 7ton, prędkość maksymalną 30 węzłów i zasięg maksymalny 3000km.

Wymiary:

Rozpiętość skrzydeł: 32m

Długość: 20m

Wysokość: 6m

Masa własna: 9t

Ładunek: 4t

Paliwo: 3t

Zasięg: 5000km przy 190km/h
3500km przy 290km/h

Dziury: 8

Wytrzymałość: 1 krytyczna

Redukcja: 1

Załoga: 4 (2 pilotów, nawigator/radiooperator, mechanik)



AAV7A1:Transporter pływający



Mimo, że pływa i ma uzbrojenie, to także nie jest okrętem. Gąsienicowy transporter opracowany jeszcze w poprzednim wieku sprawdza się w walce także i dzisiaj. Opancerzenie chroni desantowanych przed ostrzałem, a zainstalowana na pokładzie broń (karabin lub granatnik w wieżyczce) może wesprzeć w kluczowych momentach ataku.

Wymiary:

- Długość: 8m
- Szerokość 3,27m
- Wysokość: 3,12 m
- Masa wozu: 23 900 kg
- Tonaż: 4,5t
- Prędkość jazdy: 72 km/h
- Płynięcia: 12w
- Zasięg jazdy: 482 km
- Zapasy paliwa: 647 l
- Wytrzymałość: 1 ciężka
- Redukcja: 4
- Załoga: 3 + 25 żołnierzy



Łódź



Typowa łódź, jaką ludzie wybierali się na ryby. I dzisiaj również wybierają się na ryby. Mała i wygodna.

Wymiary - 5*2*1 m.

Masa: 200 kg;

Materiał konstrukcyjny: tworzywo sztuczne;

Ładowność: 1350 kg;

Wytrzymałość: 2 lekkie

Redukcja: 0



Silnik zaburtowy DE-45DS

Masa silnika: 80 kg;

Prędkość: 5w

Użycie paliwa w czasie pływania: 16 l/h;

Pojemność zbiornika paliwa: 20 l;

Wymiary (długość x szerokość x wysokość) -
1050 x 390 x 1590 mm.



Kuter rozpoznawczy strugowodny



Jednostka idealna do patrolowania rzek. Nie ważne, czy jesteś piratem i szukasz kogoś do złupienia, czy szukasz piratów. Może wmiesić się w stosunkowo wąskie rzeczki czy ukrywać się w szuwarach. Szybko można także ją załadować, przewieźć przyczepką w dogodniejsze miejsce i wylądować.

Wymiary: 7*2*1m
Prędkość max. Pływania: 22w.;
Pojemność zbiornika paliwa: 60 l;
Zużycie paliwa z czasie pływania: 13,0 l/mth;
Tonaż: 850 kg;
Dzielność: 0
Sterowność: +1
Zanurzenie: -2
Przewożenie: przyczepa specjalna 1 - osiowa.
Wytrzymałość: 2 lekkie
Redukcja: 1
Dziury: 2
Cena: 100gambli, Dostępność: 10%
Oszczędzasz: 45 gambli

Cecha: Łatwy w transporcie.

Wiesz czasami jestem pewien, że ci z Posterunku mają nie równo pod sufitem. Ale momentami to okazują się nadzwyczaj zmyślnymi bestiami. Patrz na tamten kuterek. Niby nic, ale jak chcą, to go na przyczepkę załadują i przewiozą. A widzisz te zaczepy? Mogą podczepić go do helikoptera. Nie zalewam, mają ich jeszcze co nieco. Widziałem jak parę takich łodzi wylądowali z tego ogromniastego transportowca. Ktoś będzie miał kłopoty...



Łódź patrolowa strugowo-wodna



Łódź PBR (Patrol Boat, Riverine) jest starą konstrukcją, niezbyt skomplikowaną. Kadłub wykonany jest z włókna szklanego, wzmocnionego w kluczowych miejscach metalem. Napęd stanowią zwykle dwa silniki diesla, pozwalające się rozpędzić do około 30 węzłów. Różnorodne uzbrojenie, jakie mogła przenosić, małe zanurzenie, duży udźwig, łatwość transportu oraz sława, czynią z niej jedną z częściej spotykanych łodzi na rzekach i wodach przybrzeżnych. Skąd sława? Widziałeś „Czas Apokalipsy”?

Załoga: 4 (dowódca, sternik/mechanik, strzelec dziobowy, strzelec rufowy), przy dobrej organizacji zabrać można dodatkowe 8 osób

Wymiary:

Długość: 10m

Szerokość: 3,8m

Wysokość: 3m

Tonaż: 2 tony

Napęd: strugowo wodny o wydajności 10k galonów na minutę

Prędkość max.: 30w

Pojemność zbiornika paliwa: 1000l

Zasięg: 1000km

Dzielność: +1

Sterowność: +2

Zanurzenie: -2

Dziury: 5

Wytrzymałość: 1 ciężka

Redukcja: 1

Wyposażenie: radar, dwa radia, pompa żęzowa

Uzbrojenie: 2 sprzężone karabiny maszynowe w pawęży na dziobie, pojedynczy karabin maszynowy z pawężą na rufie, M-60, dwa miotacze granatów M-79 40mm, uzbrojenie załogi (np. śrutówka 12, 3 M-16 i pistolety),



czasami montowane: moździerz 60mm, działo bezodrzutowe, miotacz płomieni

Cena: 200 gambli, Dostępność: 20%

Oszczędzasz: 30 gambli

Cecha: Król płycizn

Przepłyniesz przez wody, przepłyniesz przez bagna, przepłyniesz przez dżunglę i prześlizgniesz się kałużą.

Ze względu na konstrukcje i napęd jednostka może bez problemu operować na wodach płytkich, a także dodatkowo bardzo zarośniętych. Testy prześlizgiwania się przez płycizny czy podwodne przeszkody są ułatwione o dwa suwaki. Schodzenie z płycizn o jeden poziom.

Cecha: Jak nic Diabeł Morski im sprzyja

Ach, ile przygód na tej łajbie przeżyliśmy, z ilu opresji wyszliśmy. Nie raz byliśmy jedynymi ocalałymi. Wszyscy ranni, łajba jak sito, a jednak wychodziliśmy żywi...

Podczas sesji, nieudane testy związane z łajbą lub załogą, powodujące poważne zniszczenia, obrażenia albo śmierć zostają zmienione na udane. Może to się zdarzyć k6 razy na sesję (liczbę tę zna tylko MG). Gracze muszą wyznaczyć sobie jakiś rytuał który zapewnia ich łajbie to szczęście. Może to być modlitwa, złożenie ofiary (np. buty I oficera) itp.

Cecha: Pan Bulwa

No jeśli popłyniemy na patrol, to bierzemy karabiny, granatnik i piwo. Jeśli płyniemy na rozrywkę, to bierzemy strzelby, grilla, łódzkę i piwo. A jak płyniemy na poważną akcję bierzemy karabiny, ciężkie karabiny, granatnik, moździerz, jeszcze trochę broni i wódkę.

Dzięki modularnej konstrukcji jednostkę bardzo szybko i bez dodatkowych opłat można przebroić w dowolną standardową, możliwą do udźwignięcia broń bądź wyposażenie.

Cecha: Szaraczek

Ci piraci z Miami tego sprzętu na kopy. Nie zwrócili uwagi, jak się przyłączyliśmy do ich floty. Zorientowali się dopiero, jak wrzuciliśmy im granaty na pokłady.

Jednostka jest jedną z wielu anonimowych, nie wyróżniających się, często spotykanych. Nie daje to sławy ale postronnym o wiele ciężiej ją zapamiętać czy wyszukać w grupie.



Wodolot pasażerski proj. KOMETA



Szybka jednostka pasażerska. Kiedyś kursowała między kurortami, przewożąc turystów. Szybko, wygodnie i bezpiecznie. Dziś przewodzi cenne ładunki bossów albo ściga tych, co mają te cenne ładunki.

Załoga: 6 +116 pasażerów

Wymiary:

Długość: 35m

Szerokość: 11m

Wysokość: 2m

Tonaż: 60t

Prędkość max.: 45w

Pojemność zbiornika paliwa: 70t

Zasięg: 200 Mm

Dzielność: +1

Sterowność: -3

Zanurzenie: +3, na pełnej prędkości 0

Wytrzymałość: 1krytyczne i ciężkie

Redukcja: 2

Dziury: 17

Cena: 1000 gambli, Dostępność: 20%

Oszczędzasz: 20 gambli

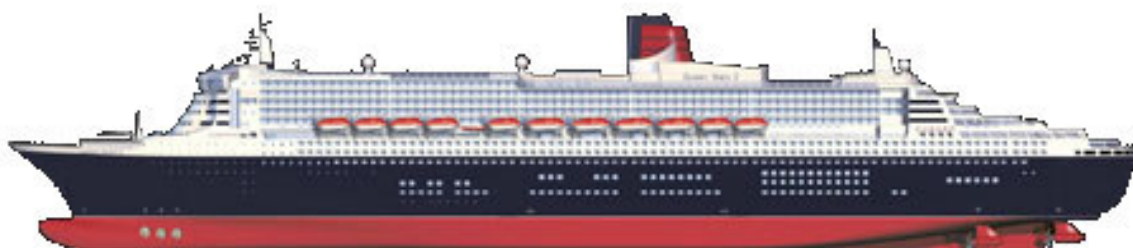
Cecha: WARP ONE

Taki ospały żuczek. Ledwo lawirował, a my kupą na niego. Nagle jak mu się spieni za rufą, jak wyskoczył do przodu i z wody do góry, jak zasunął, myk i już go nie ma.

Jednostka rozpędza się szybciej i przy prędkości wynoszącej 95% nadal uzyskuje pełen zasięg.



Duży pasażerski statek



Po prostu LUKSUS, przez duże L U K S U S. Kiedyś. A dziś różnie. Z reguły goła blacha. Ale czasami zdarzają się przypadki, że coś tam ocalało z wyposażenia. A cud, to jak się znajdzie jakiś wrak, wyrzucony niegdyś przez morze albo wybuch podwodny na jakąś samotną wyspę.

Załoga: 200 osób załogi, 2500 pasażerów i obsługi

Wymiary:

Długość: 233m

Szerokość: 25m

Wysokość: 11m

Tonaż: 10 000t

Prędkość max.: 35w

Pojemność zbiornika paliwa: 4000t

Zasięg: 15 000 Mm

Dzielność: +2

Sterowność: -1

Zanurzenie: +3

Wytrzymałość: 6 Krytycznych

Redukcja: 4

Dziury: 116

Cena: 6tys. gambli, Dostępność: 20%

Oszczędzasz: 20 gambli

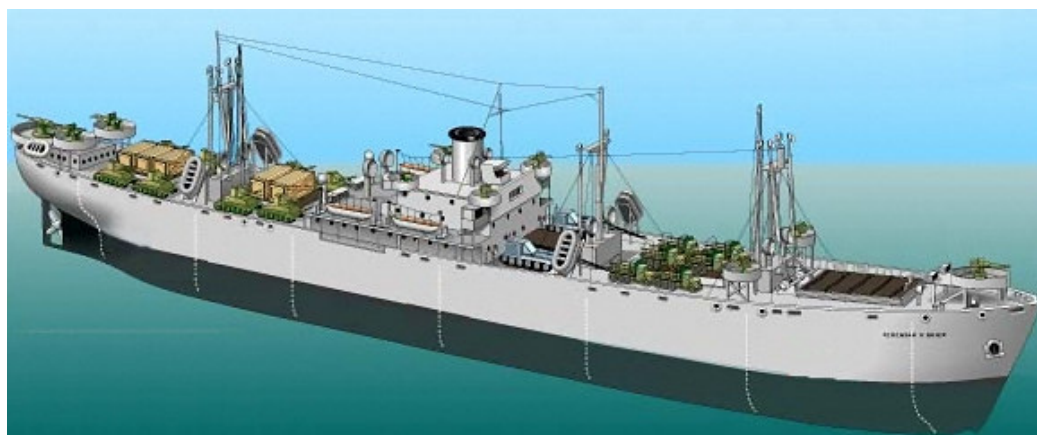
Cecha: ABC, a także DEF aż do Z

Licznik zamienił się w wiatraczek, chmury wirusów było widać gołym okiem, a to, na czym płynęliśmy, na pewno nie było wodą, a my sobie spokojnie to oglądaliśmy przez bulaje i balowaliśmy.

Jednostka posiada hermetyczną konstrukcję i filtry ABC, zabezpieczające wnętrze przed czynnikami szkodliwymi.



Tramp



Przewoził drobnicę od portu do portu. Ładował w brzucho co się dało. Tramp to niby nic wyszukanego, ale bądźmy poważni - szukasz dobrej łajby do prowadzenia biznesu, a nie czegoś wyszukanego, prawda?. To po prostu porządny statek, dzięki któremu zarobisz kupę gambli. Ma dobre ładownie, ma spory zasięg, ma predyspozycje, by zamienić cię w bogacza.

Załoga: 30 ludzi

Wymiary:

Długość: 110 metrów

Szerokość: 15 metrów

Wysokość: 6 metrów

Tonaż: 3000 ton

Prędkość max.: 14 węzłów

Pojemność zbiornika paliwa: 2500 ton

Zasięg: 35 000 mil

Dzielność: +1

Sterowność: -2

Zanurzenie: +2%

Wytrzymałość: 3 krytyczne

Redukcja: 4

Dziury: 50

Cena: 2tys. gambli, Dostępność: 70%

Oszczędzasz: 20 gambli

Sztuczka: *Bomy*

To ładowni. I to do ładowni. A to za burtę...

Jednostka posiada bomy przeładunkowe. Czyli własne dźwigi, umożliwiające przeładunek towarów.



Orion - Okręt Piracki



Przykład tego, jak piraci dostosowali drobnicowiec do swoich potrzeb. Większa załoga gotowa do abordażu. Uzbrojenie jak na krążowniku. Koszmar każdego kapitana i marzenie każdego pirata.

Ta konkretna jednostka została zbudowana w 2020 roku, tuż przed „Dniem” w Nowym Jorku. Przez długi czas niszczała w doku. W końcu jednak została zwodowana i wyposażona przez prywatnego przedsiębiorcę Alberta Polbacka. Statek „Pewniak” pływał z frachtem wzdłuż wybrzeża. W pewnym momencie został jednak zdobyty przez piratów i przebudowany w Miami na okręt piracki. Uczestniczył w oblężeniu Tallahassee, jako pływająca bateria, gdzie podczas szturm „odsieczy” z Miami został zdobyty przez wycofujących się żołnierzy Posterunku którzy osłaniali grupę cywili. Okrętem udało się ewakuować około 700 osób. Pół roku później NCC Orion rozpoczął swą karierę pod morską banderą Posterunku. Za grube pieniądze eskortuje konwoje. Kontroluje (abordażem) jednostki mogące przewozić zabronione towary (np. maszyny molocha) lub rzeczy przydatne posterunkowi (broń ciężką). Częsta zmiana wyglądu i malowania pozwala podchodzić ofiary z zaskoczenia. Dowódcą jednostki jest komandor Piter Blood

Załoga: 18 oficerów, 356 podoficerów i marynarzy (zamiast typowego 25)

Wymiary:

Długość: 164m

Szerokość: 20m

Wysokość: 8m

Tonaż: 9000ton

Prędkość max.:20w

Pojemność zbiornika paliwa: 5000t

Zasięg: 85 000mil przy 10w

Dzielność: +3



Sterowność: +3

Zanurzenie: +2

Wytrzymałość: 5 krytycznych

Dziury: 60

Redukcja: 5

Uzbrojenie: 6*150mm (1800 pocisków), 6*37mm(8000), 6*20mm(16000) 4 wyrzutnie torped kal. 533mm

Cena: 50tys. gambli, Dostępność: 0%

Oszczędzasz: dopłacasz 200 gambli

Cecha: Niewiniątko

Widzisz chłopie, płyniemy sobie, płyniemy, aż tu nagle płynie sobie stateczek. To dalej przez lunetkę - aha - bandera czerwona z ręką trzymającą jakiś zakrzywiony nóż - znaczy się Posterunek - nie mają uzbrojenia - znaczy się będą gamble. Podchodzimy, chcemy abordażować, a ci dranie nagle otwierają dziury z boku kadłuba i prują do nas ze 120. Dali dwie salwy i już musieliśmy w trybie pilnym uczyć się pieskiem pływać...

Wymagany Cholernie trudny test Percepcji, aby zauważyć, iż nie atakujący statek jest uzbrojony.

Cecha: Porcie słodki Wierny porcie

Każdy, nawet największy pirat i najstarszy Wilk Morski, który na lądzie z braku kołysania dostaje choroby lądowej, musi móc zejść na ląd. Musi uzupełnić zapasy, upłynnić przyz, odpocząć w dobrym towarzystwie. Takim portem dla NCC Orion jest ST. Augustine. Niezależnie od sytuacji de Aviles wspomaga Piratów Posterunku.

Na wstępie posiada się bezpieczny port, gdzie, dzięki łapówkom czy przyjaźni, można bezpiecznie zatrzymać się, dokonać niezbędnych napraw, bez ryzyka, iż zostanie się wydanym wrogom.

Cecha: Kotastrofa

Był sobie taki filmie, w którym jakaś babka uganiała się za kotem, a w tym czasie jakiś taki stworek wyżył załogę. Czemu goniła kota? Bo chciała zwiać szalupą, a bez kota wiedziała, że nie ma szans. Tak to jak z naszym małpiszczonem.

Na pokładzie jest kot/pies/małpa/inne zwierzę, którego obecność zwiększa szczęście jednostki lub powiększa morale o jeden (wybór Graczy przed sesją).



Bananowiec



To taka odmiana drobnicowca. Ale mocno wyspecjalizowana. Kiedyś banany sprowadzano z plantacji za morzem. Ale banany szybko się psują, a jak popsują to ich nie sprzedaż. Powstały więc bananowce. Szybkie stateczki z chłodniami, po to, by przerzucić banany, nim dojrzeją, do portu docelowego. Statki te lubili też piraci, dlatego, że były odpowiednio szybkie, by złapać ofiarę i małe, a więc łatwe w ukryciu.

Załoga: 26 ludzi

Wymiary:

Długość: 122 metrów

Szerokość: 17 metrów

Wysokość: 8 metrów

Tonaż: 4000 ton

Prędkość max. 18 węzłów

Pojemność zbiornika paliwa: 3000 ton

Zasięg: 40 000 mil morskich

Dzielnosc: +2

Sterownosc: -1

Zanurzenie: +1%

Wytrzymałosc: 3 krytyczne

Redukcja: 4

Dziury: 61

Cena: 60 gambli, Dostępność: 50%

Oszczędzasz: 10 gambli

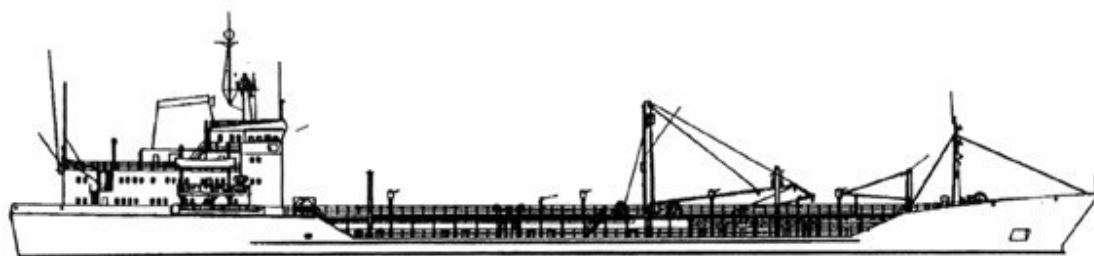
Cecha: Już taki ze mnie zimny drań

A dla ochłody bananowe lody...

Łajba już na starcie ma ładownie przystosowane do przewozu towaru, który źle znosi upały.



Mały Tankowiec



Niegdyś podobne tej jednostki dostarczały paliwo statkom-przetwórniom na łowiskach, okrętom na manewrach albo po prostu przewoziły niewielkie frachty ropy i paliwa do portów. Małe, niezbyt kosztowne w eksploatacji. Będziesz brał z Miami paliwo i rozwoził po okolicznych wyspach - roboty nigdy ci nie braknie. Dobra inwestycja.

Załoga: 21 osób

Wymiary:

Długość: 72 metrów

Szerokość: 11 metrów

Wysokość: 4,28 metra

Tonaż: 1100 ton

Prędkość max.: 12,5 węzłów

Pojemność zbiorników paliwa: 2000 ton

Zasięg: 40 000 mil

Dzielność: +2

Sterowność: -2

Zanurzenie: +1

Wytrzymałość: 2 krytyczne

Redukcja: 4

Dziury: 36

Cena: 4,5 tys. gambli, Dostępność: 1%

Oszczędzasz: 5 gambli

Cecha: Zapalniczka

Wiesz co, ja tam do tankowców nawet nie podpływam. Spróbuj takiego zaatakować to albo cię potraktuje z miotacza płomieni, albo jakiś rąbnięty załogant rzuci racę do zbiorników, zamieniając statek w pochodnie. Nie namówisz mnie i już!

Grupa abordażowa musi zdać Bardzo trudny test Morale albo odmówi ataku.



Supertankowiec



Na takim kolosie mógłbyś zbudować miasto. A jeszcze by w ładowniach zostało miejsce na następne dwa. Za jednym zamachem przewoził tyle ropy, że starczyłoby dla Detroit na parę lat. Znajdź taki wypełniony w połowie.. gdzie tam, w jednej szóstej, a zostajesz szejkiem i nie musisz się już martwić o przyszłość.

Załoga: 40

Wymiary:

Długość: 460m

Szerokość: 70

Wysokość: 25

Tonaż: 650 000t

Prędkość max.: 13w

Pojemność zbiornika paliwa: 8000t

Zasięg: 40 000 Mm

Dzielność: 2

Sterowność: 2

Zanurzenie: +40%

Dziury: 130

Wytrzymałość: 12 krytycznych

Redukcja 4

Cena: 20tys. gambli, Dostępność: 0%

Oszczędzasz: 0 gambli

Cecha: Napęd wiosłowy

Trzeba być chorym, aby takiego kolosa poruszać przy pomocy wiosła. Ja rozumiem, że on jest królem łowców niewolników. Ja rozumiem, że nie ma co robić z kasą. Ja rozumiem, że chce, aby jego pałac się poruszał, ale czemu MY musimy siedzieć za wiosłami?



Statek/okręt został przebudowany tak, by mógł się poruszać przy pomocy wiosł. Ma otwory na wiosła, ławki i miejsca dla ich obsługi. Prędkość maksymalna to 10 węzłów przy pełnej obsłudze (2os na metr długości).

Cecha: Stały Załogant

Jest stary. Klnie gorzej od szewca, a stare Wilki Morskie mogą się w przeklinaniu od niego wiele nauczyć. Nie ważne, kto dowodzi na statku, on nie daje się z niego usunąć. Kocha statek, naprawia go i pieści i zapewne pójdzie z nim na dno.

Na pokładzie jest człowiek, który nie opuści statku za nic. Nie bierze żołdu, chce tylko jeść i drobiazgi dla siebie, a w zamian oddaje swoje usługi w dbaniu o jednostkę.

Cecha: Duże skrytki

Celnicy z Miami weszli w nim dwie doby. Zaglądali wszędzie, nawet jeden nurkował w zbiornikach paliwa. I nic nie znaleźli. Statek wpłynął do portu i nagle na nabrzeże wyładowali podręczną armię i cztery czołgi.

W statku ukryte są duże przestrzenie ładunkowe. Ich pojemność to maksymalna 1/10 pełnego tonażu. Znalezienie wymaga Cholernie trudnego testu przeszukiwania.

Cecha: Pływająca rafineria

Ropę to może mieć każdy. Ale królem jest ten, co ma rafinerie. Bierzesz surową ropę i nim dopłyniesz, masz benzynę i dodatki.

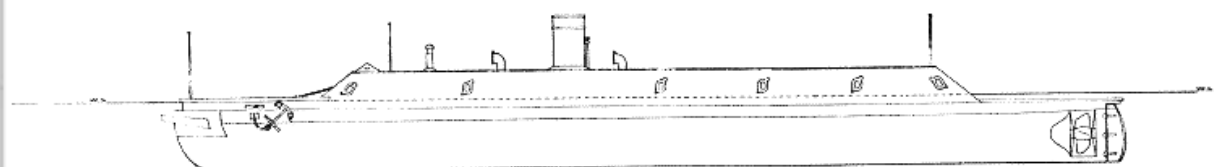
Tankowiec ma na pokładzie wbudowaną instalację rafinacyjną. Może podczas przewożenia dokonywać stosownego przetwarzania ropy.

Cecha: Pieczeń pościgowa.

Goniliśmy za jednym takim tankowcem. Szliśmy za nim na pełnym ciągu. Nie mogli do nas strzelać. Już liczyliśmy zysk, gdy ci nagle wypuścili ropy przez rufę i potem to podpalili. A my w to piekło się wpakowaliśmy....

Statek ma wypusty, pozwalające wypompować ropę i następnie z bezpiecznej odległości ją podpaścić.

CSS Texas



Ci z Teksasu wykroili sobie ładny kawałek Hameryki. A więc teraz muszą bronić przed różnymi takimi. Pamiętając więc o tym, że kiedyś już oddzielili się i walczyli z Nowym Jorkiem, zbudowali repliki najlepszych jednostek z tamtych lat. Mocno podrasowane, ale jednak. Cztery armatki z jednej burty, cztery z drugiej, to wszystko pod namiotem ze stali pancernej i nic im nie podskoczy. Widziałem, jak znaleźli na pustyni coś podobnego. W filmie "Sahara".

Załoga: 20 oficerów, 200 marynarzy i żołnierzy

Wymiary:

Długość: 80m

Szerokość: 15m

Wysokość: 6m

Tonaż: 200t

Prędkość max.: 6w

Pojemność zbiornika paliwa: 60t

Zasięg: 4000 Mm

Dzielność: 1

Sterowność: -1

Zanurzenie: +2

Wytrzymałość: 3 krytyczne

Redukcja: 4 (amunicja, paliwo, maszynownia, sterówka - redukcja 5)

Dziury: 10

Uzbrojenie: działa 10*40mm, wyrzutnia rakiet, broń ręczna załogi.

Cena: 2000 gambli, Dostępność: 5%

Oszczędzasz: 5 gambli

Cecha: Niewidoczny

To było tak. Płyniemy i patrzymy, patrzymy i płyniemy. BUM. Toniemy i patrzymy, patrzymy i widzimy, jak zza krzaków wypływa ten Texaniec.

Jednostka jest łatwiejsza do zamaskowania. Dzięki niskiej sylwetce i odpowiedniemu malowaniu trudniej ją wypatrzeć.



Okręt podwodny Historyczny



Kiedyś, by być podwodniakiem, trzeba było być Twardzielem. Dziś trzeba być TWARDZIELEM do kwadratu. Co prawda, mało kto ma broń przeciw okrętom podwodnym. Ale stan okrętów jest sam dla siebie zagrożeniem.

Załoga: 6 oficerów, 54 podoficerów i marynarzy

Wymiary:

Długość: 85m

Szerokość: 7m

Wysokość: 4m

Tonaż: 300t

Prędkość max.: nawodna 20 węzłów; podwodna 9 węzłów

Pojemność zbiornika paliwa: 70t

Zasięg pływania: nawodny - 7.000 Mm przy prędkości 10 węzłów; podwodny - 100 Mm przy prędkości 5 węzłów.

Czas nieprzerwanego pobytu pod wodą: 20 godzin przy prędkości 5 węzłów

Głębokość zanurzenia: dopuszczalna 100 metrów

Dzielność: 0

Sterowność: 1

Zanurzenie: 0

Wytrzymałość: 3 krytyczne

Redukcja: 2

Dziury: 14

Uzbrojenie: 1 działo 105 mm, 2 podwójne działka plot. , 1 nkm 13,2 mm, 12 wyrzutni torpedowych (26 torped).

Cena: 60 gambli, Dostępność: 3%

Oszczędzasz: 0 gambli

Cecha: Cichszy od myszy

Mieli sonar, więc my wyłączyliśmy wszystko i udawaliśmy dziurę w wodzie... Atomowce tego nie potrafią.

Okręt jest wyciszony na tyle, że bardzo trudno wykryć go na sonarze. Jeśli wyłączy się napęd i wszystkie zbędne systemy, test wykrycia staje się Cholernie trudny.



Nowoczesny Atomowy Okręt Podwodny



Niegdyś królowały pod wodą. Bały się mało kogo, a bali się ich wszyscy. Przenoszone w silosach uzbrojenie pozwalało nie tylko zatopić całą flotę wraz z portem i przyległościami, ale także praktycznie zniszczyć przeciętne państwo. Dziś niewiele jest sprawnych. Te, co są sprawne, stanowią dla miast elektrownie. Posterunkowe „Alfa” i „Czerwony Październik” są jednostkami takiego typu. Jednak zamiast większości silosów zabudowano dodatkowe uzbrojenie, pomieszczenia dla załogi i grup abordażowych.

Załoga: 20 oficerów, 50 marynarzy

Wymiary:

Długość: 173m

Szerokość: 23m

Wysokość: 11m

Tonaż: 5000t

Prędkość max.: 35w

Głębokość zanurzenia: 1700m

Napęd: dwa reaktory atomowe 200 MW

Czas nieprzerwanego pobytu pod wodą: 500dni (ograniczone tylko zapasami żywności)

Dzielność: 0

Sterowność: 2

Zanurzenie: +3

Wytrzymałość: 5 krytycznych

Redukcja 4

Dziury: 40

Uzbrojenie: 6 wyrzutni torped, 24 silosy rakiet balistycznych

Cena: - , Dostępność: 0,1%

Cecha: Reaktor

A teraz nabieramy uran na szufle i wrzucamy do stosu...

Jednostka posiada w pełni sprawny reaktor atomowy.



Niszczyciel



Niszczyciel, jak sama nazwa wskazuje, ma niszczyć inne jednostki. Ma być średni wielkością, dobrze uzbrojony, kiepsko opancerzony, ale szybki. Ma osłaniać większych od siebie albo samotnie patrolować akweny. Okrętom, których nie może zniszczyć, może uciec.

Załoga: 21 oficerów, 190 marynarzy

Wymiary:

Długość: 115m

Szerokość: 11m

Wysokość: 4,3m

Tonaż: 1100ton

Prędkość max.:40w

Pojemność zbiornika paliwa: 340t

Zasięg: 4500 Mm/15 w, 2400 Mm/25 w

Dzielność: 2

Sterowność: -1

Zanurzenie: 3

Wytrzymałość: 3 krytyczne

Redukcja: 4

Dziury: 30

Uzbrojenie: 7 dział 120 mm, 4 40 mm plot., 8 nkm plot.13,2 mm, 6 wyrzutni torpedowych, wyrzutnie bomb głębinowych

Opancerzenie: paliwo i amunicja redukcja 5

Cena: gambli, Dostępność: 2%

Cecha: Franki Einstein

Padła maszynownia. Poprzepalały się jakieś rurki czy coś podobnego. No i



to trafienie rakietnicy też się odbiło na naszej krypie. Kapitan wziął skrzynkę rumu ze swojej piwniczki, wziął czterech chopa i wyszedł na miasto. Wrócił trzy dni później pijany w sztok. Ale chłopaki ciągnęli rurki wycięte z jakiegoś atomowca. Skąd wiem? Bo świeciły!

Łatwiej odnaleźć części potrzebne do naprawy statku, dlatego że można użyć o wiele bardziej nie do końca pasujących części.

Cecha: Wzmocniony kadłub

Pierdyknęli mu w bok, aż im się dziób po trzecią gródź spłaszczył, a temu to ledwie lakier zatarli.

Kadłub ma wewnątrz więcej wręg i wytrzymalszą konstrukcję szkieletu. Zwiększa to wytrzymałość 1,5 krotnie (tak samo, jak cenę podstawową przy zakupie/sprzedaży)

Cecha: System antyabordażowy

Już szczepili się z nim. Już wlażą na burty. Już prawie wchodzą na pokład. I już wracają za burtę...

Dzięki systemowi antyabordażowemu (np. kolce na nadburciu, odpowiedni system zraszania - decyzja graczy w konsultacji z MG) o dwa poziomy trudniej jest dokonać abordażu na jednostkę.

Cecha: Doskonały system koordynacji ognia

Pierwszy strzał i bum, nie ma masztu. Drugi strzał i bum, nie ma centrali. Trzeci strzał i bum, nie ma uzbrojenia. Czwarty strzał, no nie było go. Tamci wywiesili białą flagę.

Okręt posiada bardzo dobry system koordynacji ognia, tj. celowniki, dalmierze, komputer balistyczny etc. Wszystko to daje ułatwienie o jeden suwak przy strzelaniu.

Cecha: Łyknę i to

Wlewaliśmy różne płyny od baków. Do ropy po benzynę i kukurydzianki. A on to łykał i jechał dalej. Wkładaliśmy różną amunicję, a on to łykał i strzelał. Dopiero, jak dali kapitana durnia, to się zbuntował i co rusz wchodzi na mielizny.

Statek bez większych sprzeciwów akceptuje różną jakość paliwa. Jakość amunicji ma mniejszy wpływ na działanie uzbrojenia (decyzja MG, zacinanie mniejsze o jedno oczko).



Nowoczesny niszczyciel



Cele życia nowoczesnego niszczyciela nie różnią się od celów tych powyżej. Znaleźć i zniszczyć. Ale dzięki rakietom miał szanse zaszkodzić nawet o wiele większym od siebie i to zanim tenże je dojrzał. Dziś brak rakiet robi z tymi drapieżnikami to samo, co lwu wyrwanie zębów i obcięcie pazurów.

Załoga: 32 oficerów, 350 marynarzy

Wymiary:

Długość: 155m

Szerokość: 20m

Wysokość: 7m

Tonaż: 2000ton

Prędkość max.: 32w

Pojemność zbiornika paliwa: 250 ton

Zasięg: 4400mil przy 20w

Dzielność: 3

Sterowność: -2

Zanurzenie: +3

Wytrzymałość: 4 krytyczne 2 ciężkie

Redukcja: 4 (amunicja, paliwo, mostek, maszynownia - redukcja 5)

Dziury: 30

Uzbrojenie: wyrzutnia 32-prowadnicowa, wyrzutnia 64-prowadnicowa (obie z pociskami p-okretowymi, p-lotniczymi i p-lądowymi), uniwersalna armata kal.127mm, 4 przeciwrakietowe systemy Phalax, 6 wyrzutni torped, wyrzutnie celów pozoracyjnych, miejsce na dwa śmigłowce



Cena: dużo gambli, Dostępność: 1%

Cecha: Niezatapialny

Ładowaliśmy w niego i ładowaliśmy. Dostał pięcioma torpedami, do katapult skończyła nam się amunicja a ten ciągle płynął i się odgryzał. Nawet, jak w końcu po 4 godzinach ostrzału siadł na płyciźnie, się nie poddawał...

Jednostkę trudniej jest zatopić. Przez odpowiednią konstrukcję i sprzęt na pokładzie oraz z przygotowaną do walki pełną załogą przyjmuje się, jakby w każdym bizonie regenerowało mu się k6-1 uszkodzeń lekkich. Jednostka po walce musi przejść przegląd z remontem.

Cecha: Amunicyjne szczęście

Nie wiem, jak oni to robią, ale zawsze mają na pokładzie te cholerne rakiety. Wyskoczysz im w grupie, strzelają. Podchodzisz klekotem, strzelają. Strzelają i strzelają, a amunicja im się nie kończy. Fabrykę mają, czy co?

Jakoś tak los się krzywo uśmiecha do załogi tego statku. Choćby nie wiem do jak zapyziałego portu weszli, zawsze uda im się dostać amunicję do dwóch wybranych na początku systemów uzbrojenia. Amunicję zwykłą, bez bajerów, czasami samoróbki, ale jednak. Haczyk polega na tym, że i tak muszą jakoś za nią zapłacić.

Cecha: Dodatkowe opancerzenie

Ty, snajper, w kontener amunicji trafić nie umiesz?

Jednostka ma dodatkowy ciężki pancerz na zbiornikach paliwa i składach amunicji.

Cecha: Działo EMP

Wysypały się niczym potok metalu. Całe stada, tysiące i tysiące robotów biegło wybrzeżem i potem rzuciło na zakotwiczone statki, część próbowało w pław, ale większość nie umiała pływać. Lecz ich korpusy szybko zasypały kanał portowy i po ciałach poprzedników następne parły ku nam. Już podchodziły do burt, gdy wysunęła się z szybu wieżyczka, nakierowała swe lufy na cel i pizdneła parę razy. Nie ocalał żaden robot.

Prototypowa broń, mająca unieruchamiać jednostki wroga lub niszczyć rakiety i torpedy. Może być, jak zestaw małych działek albo jako jedno duże. Mg decyduje o szybkostrzelności, zasięgu i sile rażenia.



WASP STING



Uniwersalny okręt desantowy. Niby nic, ale tak naprawdę pływająca baza dowodzenia i zaopatrzeniowa. Dostarczał najpierw żołnierzy i sprzęt w pobliże wybrzeża, tam za linią horyzontu ich desantował, koordynując działania okrętów wsparcia i lotnictwa. Ranni prosto z pola bitwy byli transportowani na okręt i trafiali do szpitala, gdzie składano ich z powrotem do kupy.

Zmodyfikowana jednostka tego typu została użyta przez Molocha do wysłania ekspedycji przez morze.

Załoga: 98 oficerów, 61 podoficerów starszych, 922 marynarzy, 2500 zaokrętowanych żołnierzy

Wymiary:

Długość: 260m

Szerokość: 45m

Wysokość: 8m

Tonaż: 20 000t

Prędkość max.: 30w

Pojemność zbiornika paliwa: lotniczego 2000t, pojazdowego 100t

Napęd: Reaktor nuklearny 70MW

Zasięg: nieograniczony?

Dzielność: 3

Sterowność: -1

Zanurzenie: +5

Wytrzymałość: 7 krytycznych i ciężka

Redukcja: 5

Dziury: 100

Wyposażenie: Szpital okrętowy 600 łóżek, 6 sal operacyjnych, pokład lot-



niczy 250*33m, możliwość zaokrętowania 35 śmigłowców lub samolotów, 5 czołgów, 25 pojazdów LAV, 10 armat, 70 ciężarówek, 10 pojazdów logistycznych, 3 poduszki desantowe (pojemność 80ton, prędkość 30w) lub 12barek desantowych w doku, radary, sonary i inne bajery.

Uzbrojenie: 4*8*wyrzutnia rakiet przeciw okrętowych, 4 przeciw lotnicze, 6 zestawów wielolufowych Phalax, 12 ciężkich karabinów maszynowych z pawężami.

Zanurzenie: duże

Cena: duuuużo gambli, Dostępność: 0.01%

Oszczędzasz: coooooooooo?

Cecha: Pływające miasto

Pływające pierdolone niezatapialne miasto...

Jednostka posiada sprawny reaktor (lub inny generator energii) oraz pełne wyposażenie (urządzenia do odsalania wody, kluczowe elementy w kontenerach, namioty, sprzęt obozowy etc.), jakie jest potrzebne do funkcjonowania na nim miasteczka lub obozu wojskowego z udogodnieniami.

Cecha: Myślący statek

Ten statek ma komputer? MOLOCH UCIEKAĆ!!!

Statek/okręt posiada sieć komputerów. Jeden zawiaduje nawigacją, inny silnikami, inny uzbrojeniem, a inny społeczkami i bidetami. Komputery są wolne od Molocha i umożliwiają normalne działanie przy mniej niż szkieletowej załodze. Przy pełnej załodze dają od jednego do trzech suwaków ułatwienia (decyzja MG).

Cecha: Roboty remontowy

MOLOCH, MOLOCH NA POKŁADZIE!!!

Jednostka posiada robota/roboty, potrafiące samodzielnie dokonać większości typowych napraw na jednostce (pod warunkiem, że posiadają niezbędne narzędzia i materiały).

Cecha: Dok

Otworzył wrota i z gardzieli wypadło na nas z tysiąc torpedowców....

Jednostka posiada suchy dok, w którym mogą być przechowywane jednostki o dwie klasy niższe od niej, które mogą swobodnie wchodzić i wychodzić z wnętrza kadłuba.



Punkcernik



Śmieciowe pancerniki. Weź kadłub małego drobnicowca. Wytnij wszystko, co się nie przyda. Dostaw parę metalowych masztów. Oblóż jednostkę płytami pancernymi i workami z piaskiem. Postaw na pokładzie to, co wyzabrujesz z innych jednostek. W odpowiednich miejscach rozstaw sieci przeciwdesantowe. I nie martw się, że jednostka jakoś tak dziwnie głęboko siedzi w wodzie.

Załoga: 20 oficerów, 200 marynarzy, 200 żołnierzy

Wymiary:

Długość: 70m

Szerokość: 25m

Wysokość: 10m

Tonaż: 500 ton

Prędkość max: 15w na silnikach)

Żagle: badziewka (i tylko takie)

Pojemność zbiornika paliwa: 700t

Zasięg: 1000mil

Dzielność: 0

Sterowność: -4

Zanurzenie: +6

Wytrzymałość: 2 krytyczne 2 ciężkie

Redukcja: 4

Dziury: 10

Uzbrojenie: 2 wyrzutnie torped na dziobie, 4 działa 120mm, 10 zestawów

Phalax (z czego 2 sprawne, reszta jako kierowane gatlingi), 6 działek



40mm, 8 balist do miotania pocisków, Taran na dziobie.
Opancerzenie: paliwo i amunicja - redukcja 5

Cena: 2 tysiące gambli, Dostępność: 10%
Oszczędzasz: 0 gambli

Cecha: Kto tu jest BOSS?

Już zagoniliśmy tę krypę na płyciznę. Już wywiesili białą płachtę. Już prawie podliczaliśmy zyski, gdy nagle zza cypła wyskoczył ten pieprzony pływający juggernaut. Nie czekaliśmy na jego salwę powitalną tylko całą na przód i w długą.

Przeciwnicy muszą zdać Bardzo trudny test Morale (modyfikowany przez ilość ich uzbrojenia) albo uciekają.

Cecha: Unikat

To jest okręt? Nie kupa śmieci? Gdzie to ma dziób? A może jest stępką do góry teraz?

Jednostka jest tak dziwna, że gdy się nie rusza (jak rusza zresztą też) nie wiadomo gdzie, jest dziób, a gdzie rufa i gdzie strzelać, by zadać krytyczne uszkodzenia a gdzie tylko ozdobne przestrzeliny.

Cecha: Rzucić balast!

Prawie nas dorwali. Postrzelani jak sito uciekaliśmy, ale maszyny ledwo ciągnęły. Więc parę śrubek poluźniliśmy i chlup, pancierz do wody. Normalnie w motorówkę się zamieniliśmy.

Dość luźno zamocowany pancierz można szybko uwolnić, a pozbawiona zbędnego balastu jednostka może poruszać się szybciej lub zabrać więcej ładunku. Oczywiście pancierz tonie, więc albo trzeba go w dogodnej chwili wydobyć albo zrobić nowy.

Cecha: Orle gniazdo

Dali maszt radiowy. Na jego czubie dali maszt z jakiegoś żaglowca. Do niego dodali maszt z jakiejś łodzi i do niego przywiązali kosz.

Jednostka ma szczególnie wysoko i dogodnie dane bocianie gniazdo Test wypatrywania z niego jest ułatwiony o jeden suwak.



SPRZĘT MOLOCHA I ROŚLINY NEODŻUNGLI





MOLOCH

Wyciąg z Katalogu Maszyn Molocha Prowadzonego przez Posterunek.

KRAKEN



*Jedna z pierwszych wersji Krakena.
Nowsze nie są wyposażone w jednostkę małpią.*

Budowa: korpus w kształcie beczki, 3 metry długości, 1 metr średnicy, zainstalowany napęd strugowowodny, 14 macek o długości 4 metrów, każda zaopatrzona w przyssawki, dwie duże ręce ukryte w korpusie, niewielka głowa, mk 4 i 7 posiada pokrycie mimikryczne. Określany jako skrzyżowanie goryla z ośmiornicą lub kalmarem.

Zasilanie: mk 2,3 reaktor chemiczny, mk 4 ogniwo paliwowe powierzchniowo-metanowe, mk 7 reaktor atomowy

Poruszanie się: pełzanie z pomocą macek po dnie lub na lądzie ok. 1m/s, napęd strugowowodny 50km/h, zarejestrowano możliwość doczepiania się do jednostek pływających

Taktyka: atak z zaskoczenia przez wyskoczenie z wody (długość skoku max10m, wysokość 3 metry), atakowanie brodzących, taranowanie małych jednostek pływających, wskakiwanie na pokład dużych. Przy zma-

Nazwa systemowa: UWL - 3H25/ X (x-wersja, zarejestrowano mk 2,3,4 oraz 7)

U - robot uniwersalny

W - operujący w wodzie

L - operujący na lądzie

Nazwa kodowa: "Goryl", "Kraken"

Zastosowanie: robot bojowy, robot zwiadowczy, robot kidnaper

Typ systemu: Pierwszy (tj. konstrukcja wskazuje, iż została opracowana przez Pierwszą Enklawę), jednostka biologiczno-mechaniczna Bm30, M70

Bm - procent części biologicznych

M - procent części mechanicznych

Teren działania: zbiorniki wodne powyżej 1 metra głębokości, w ograniczonym stopniu wybrzeża i bagna



sowanym ataku zdarzały się wypadki, iż jedne z robotów samobójczo atakował śruby pędnika

Słabe punkty:

- 1) słabo opancerzona płyta czujników, znajdujące się na „dziobie” pomiędzy mackami,
- 2) zaobserwowano problemy z wyborem celów, tj. jednostka chwytala i puszczała, by próbować złapać kogoś innego,
- 3) roboty są ślepe na obiekty znajdujących się za ich kilwaterem,
- 4) przy przenoszeniu ofiary prędkość w wodzie spada do około 25km/h.

Wytrzymałość: 1 krytyczna i 2 ciężkie (redukcja 2)

Agresja: 16

Percepcja: 16

Spryt: 10

Zaawansowanie programu: 3

Osprzęt: sonar, układy zasilania (układ zasysający muł(mk4), reaktor chemiczny z ogniwami(mk2, 3, 4), reaktor (mk7), akumulatory), komputer, układ napędowy, serwomotory, pokrycie mimikryczne, w mk7 nanotech remontowy, radiomodem bojowy.

Uwagi:

- 1) Nie zarejestrowano robotów w wersji mk 5 i 6.
- 2) NCC Orion zarejestrował ramię podobnej konstrukcji, jak w prezentowanym robocie, ale o długości 15m zamiast 4m..

Jurggonaut Pływający

Nazwa systemowa: ZW - 6F6B6

Z - robot zwalczający

W - operujący w wodzie

Nazwa kodowa: „Pływający jaguś”, „Ciężki czołg pływający”, „Juggernaut pływający”, „Jurggonaut pływający” (Od Juriego Andrewicza pierwszego który zniszczył taką jednostkę)

Zastosowanie: robot bojowy

Typ systemu: Pierwszy (tj. konstrukcja wskazuje, iż została opracowana przez Pierwszą Enklawę), jednostka biologiczno-mechaniczna Bm10, M90

Bm - procent części biologicznych

M - procent części mechanicznych

Teren działania: zbiorniki wodne powyżej 1,5 metra głębokości, mimo posiadanych drobnych gąsienic nie zaobserwowano tych jednostek na lądzie.

Budowa: płaskodenny, wzmocniony i opancerzony kadłub wyposażony w taran, pędniki strugowowodne. Nadbudówka zwykle zajmująca cały pokład opancerzona, przypomina górną część pancerza działa samobieżnego, jest wyposażona po dwie na prawej i lewej burcie wieżyczki w każdej galling i granatnik automatyczny. Wyrzutnia rakiet znajduje się pod po-



krywą na dachu jednostki. Jednostka ludzka opancerzona całkowicie w przedniej części nadbudówki. Układ wydechu wyposażony w chrapy. Jednostka może, gdy nie wykonuje ruchów, przebywać przez pewien czas pod wodą. Silnik umieszczony w tylnej części. W różnych częściach kadłuba umieszczone zespoły czujników. Malowanie czarne lub maskujące. Dzięki zainstalowanym wewnątrz robotom naprawczym może maskować się roślinnością.



Jeden z pierwszych zarejestrowanych jurgusiów morskich. Obok nie zidentyfikowany robot zwiadowczy.

Zasilanie: akumulatory, reaktor chemiczny (mk1), reaktor atomowy (mk2)

Poruszanie się: może płynąć z prędkością około 40 węzłów, układ gąsienicowy zbyt słaby, aby ruszyć obiekt z miejsca nawet przy zanurzeniu.

Taktyka: ostrzelanie z zasadzki, szybkie dojście, atak, odskok

Słabe punkty:

- 1). Jednostka unika płycizn (głębokość mniejsza niż 1,5m). Gdy na jakąś wpadnie, ma kłopoty z wydostaniem się z powodu niezbyt sprawnego układu napędu gąsienic.
- 2) Trafienie pociskiem dużego kalibru w spojenie między pierścieniem wieżyczki a pancerzem często powoduje jej zablokowanie w jednej pozycji.

3) Jednostka, gdy przejdzie w tryb taranowania, ma kłopoty ze zmianą kierunku, jak przy zablokowanym sterze. Gdy cel taranowania przesunie się z odpowiednią prędkością, t.j. dalej płynie na wprost bez względu na obecność innych celów.

4) Jednostka bardzo często komunikuje się z innymi jednostkami w pobliżu, łatwo ją wykryć, namierzając jej nadajnik.

5) Trafienia bronią ciężko kalibrową w chrapy powoduje ich uszkodzenie, gdy j. chce się ponownie zanurzyć, ulega zalaniu.

Wytrzymałość: 3 krytyczne (redukcja 4)

Agresja: 17

Percepcja: 16 (gdy komunikuje się z innymi - 20)

Spryt: 17

Zaawansowanie programu: 4

Osprzęt: Przekaznik sygnałów, radiomodem bojowy, akumulatory, reaktor, silnik pędnika, pompa zęzowa, układy podtrzymywania życia, uzbrojenie, ok. 4 roboty remontowe, nanotech remontowy.



Mamidła

Nazwa systemowa: XXX - 90645, wstępnie ZBPI 90645

X - typ nowy, nie do końca zbadany, zaklasyfikowany wstępnie do robotów Zwiadowczych, Bojowych, Pułapek, Inżynierskich



Nazwa kodowa: „Mamidło”, „Pluskwiaki”

Zastosowanie: Roboty zwiadowcze, Bojowe, Pułapki, Inżynierskie

Typ systemu: nie określony (SMART?)

Teren działania: obiekty techniczne, statki, fabryki

Budowa: Pajęczak, korpus 10 cm kulisty, 10 odnóży po 20 cm. Pojedyncze oko na wierzchu korpusu, złącze uniwersalne na dole. Kolor czarny, biały lub „rdzawy”

Zasilanie: niewielki akumulator, w zależności od podtypu, termoogniwo lub fotoogniwo.

Poruszanie się: 14 m/s (ok. 50km/h), może poruszać się po pionowych metalowych ścianach i sufitach z tą prędkością z dużo niższą, gdy po ścianach z innych materiałów

Taktyka: Zawsze występuje w roju. Starają się nie być zauważone. Dotychczas zaobserwowano 2 przejęte przez nich statki i jedną fabrykę. Starają się naprawić i odnowić przejęte obiekty. Jeden ze statków prowadziły na morzu, doprowadzając „statek widmo” do kolizji z inną jednostką. Udało się je też zaobserwować, jak próbowały zagnieździć się na statku z załogą. Nie atakowały ludzi. Opanowana przez nie fabryka wyglądała, jakby opanowana przez duchy. Urządzenia działały, produkując normalne rzeczy, drzwi się same otwierały etc.

Słabe punkty:

- 1). Słaba odporność na EMP, delikatność konstrukcji.
- 2) Jednostki mogą między sobą komunikować się tylko na krótkim zasięgu, prostym kodem.

Wytrzymałość: lekka

Agresja: -

Percepcja: 16 (gdy komunikuje się z innymi 20)



Spryt: 15

Zaawansowanie programu: pojedynczego 2, roju 5

Osprzęt: Akumulatory, układ zasilania, serwomotory, mikrokomputer, uniwersalne złącze, mikrospawarka, prosta optyka, komunikator

Trewor

Nazwa systemowa: XXX -- 100005

Nazwa kodowa: „Trewor”

Zastosowanie: brak danych

Typ systemu: nie określony, prawdopodobnie nie Moloch

Teren działania: otwarte wody

Budowa: Duża szaro-stalowa łódź motorowa. Nadbudówka wygląda jak odwrócony kadłub. Na burtach wyblakły napis TREVOR Brak okien i bulajów. Widać parę symetrycznych klap luków. Niezwykle manewrowa i szybka.

Zasilanie: brak danych, prawdopodobnie reaktor, brak widocznych wywietrzników

Poruszanie się: 70 węzłów, skręty o 90° niemal w miejscu. (przeciążenie powinno zabić żywą załogę)

Taktyka: Głównie obserwuje się ją przepływającą w pobliżu. Czasami ostrzega, nadając reflektorem znaki morsa (w różnych językach) przed zagrożeniem np. niespodziewaną burzą czy piratami. Czasami przepływa przed dziobem lub idąc na kolizyjny, wymusza zmianę kursu jednostki idącej nieświadomie na rafy. Nie potwierdzone informacje o atakowaniu innych jednostek bez przyczyny. Zaatakowana ucieka lub taranuje.

Słabe punkty: brak danych

Wytrzymałość: 6 krytycznych (redukcja 5)

Agresja: -

Percepcja: 20

Spryt: 20

Zaawansowanie programu: brak danych

Osprzęt: Brak danych



NEODŻUNGLA

Kaczeniec strzelczyk

BAZA! BAZA!!! JESTEŚMY POD OSTRZAŁEM!!! NIE WIEM, KTO DO CHOLERY! SĄ ZAMASKOWANI ZA TAKIMI ŻÓŁTYMI KWIAT... ARGHHHHHH



Roślina ta wygląda niepozornie. Występuje w postaci płozącej się jak i w postaci małych krzaczków. Ma nieduże liście, soczysto zielone łodygi i kanarkowo żółte kwiaty. Tuż pod ziemią ukrywa duże bulwy. Najczęściej roślina ta rośnie w pobliżu zbiorników wodnych i terenach podmokłych. Jest bardzo towarzyska tzn. w jej pobliżu rośnie wiele innych roślin, których ona nie zdusza. Swe groźne oblicze ukazuje, gdy ktoś przechodzi w jej pobliżu. Część kwiatków ukrywa twory na kształt harpunów, które dzięki znajdującym się za nimi workami ze sprężonymi gazami, mogą być wystrzelone na znaczną odległość. Strzał następuje, gdy roślina wyczuje wstrząsy gruntu w swoim pobliżu.

Zdarzają się przypadki ostrzelania przepływających w pobliżu dużego zgrupowania krzewów kaczeńca. Rozmiar "strzałek" waha się od 1 do 20 cm i zależy od wieku, gdyż rośnie przez całe swoje życie. Harpun składa się z części twardej stanowiącej ostrze i miękkiej gąbczastej okrywającej nasiono oraz w której znajduje się jedna z substancji, jakie pozwalają powalić ofiarę. W zależności od miejsca rośnięcia może produkować substancje paraliżujące, antykoagulanty, toksyny lub halucynogeny. Gdy ofiara padnie w pobliżu kolonii, to kolonia dostaje dużo nawozu. Jeśli odejdzie ranna i umrze gdzieś dalej, nawóz otrzyma nasiono w niej kiełkujące. Część bulw podziemnych jest przekształcone podobnie jak kwiaty i w chwili, gdy wyczują nacisk wysuwają w górę ostrza, które pozwalają



asymilować składniki odżywcze. W założeniu mają się wbijać w upadającą ofiarę, zatrzymując ją w miejscu, ale potrafią także przebijać niezbyt grube buty.

Z roślin pozyskuje się strzałki na groty strzał, substancje na leki lub trujące do broni, a także wyrabia się narkotyki (Złoty Sen), bulwy nie psują się bardzo długo, więc wyrabia się z nich żelazne racje żywności. Sadzi się też te rośliny jako zasieki w odpowiednio przygotowanej ziemi, bo- wiem roślina ta nigdy nie zużywa, w pojedynczym ataku, wszystkich swoich strzałek. A poza tym jest bardzo ładna.

Dyniówkapszczółkówka

BZZZZZZZZZZZZ..... KRYJ SIĘ KTO MOŻE!



Jest to przykład symbiozy rośliny i owadów. Roślinę tę zwaną również Dyniówką osówka można spotkać w odmianach pnącej i płożącej. Różnica polega na wielkości dyń, jakie rosną na niej. Te wiszące dorastają najwyżej do rozmiaru piłki futbolowej, a te płożące spotyka się i w średnicy dwumetrowej, a nawet większe. "Owoce" są bardzo smaczne i pożywne, są bardzo cenione na rynku, gdyż wyrabia się z nich naczynia, a nawet, po odpowiedniej obróbce lekkie pancerze. Z bardzo dużych dyń Indianie robią sobie domki. Wszystko wyglądałoby bardzo dobrze, gdyby nie jedno. Roślina ta żyje w symbiozie z owadami. Dokładniej mówiąc są dwa podgatunki pierwszy współpracuje z pszczołami, drugi z osami.

Zapylają kwiaty, roznoszą nasiona (roślina ma dwa rodzaje nasion typowe dyniowe i dużo mniejsze lepkie, jakie przenoszą owady) i bronią rośliny przed wrogami. W zamian dostają schronienie i pewną ilość słodkiego "miodu dyniowego". Samo podejście w pobliże rośliny może oznaczać atak rozwścieczonego stada.

Część dyń płożących rośnie w terenach okresowo zalewanych. Wykorzy-



stują one to dla zdobywania nowych terenów. Przy odpowiednim stanie wody "dynia" odrywa się od łądy i zaczyna dryfować z prądem. Równocześnie układa się tak, aby wejście do środka znajdowało się mniej więcej do góry. Zdarza się, więc spotykać takie dryfujące miny na rzekach. Nie trzeba uderzyć w nie, aby mieć kłopoty. Wykorzystuje się też takie Ule jako pociski do balist i katapult jako broń biologiczna.

Plankton magnetyczny

Jest to prawie zwykły plankton. Jedną różnicą jest to, że mają w sobie kawałek magnesu ziem rzadkich. Przez to, zamiast jak normalny plankton, dryfować sobie w toni wodnej, gromadzą się w pobliżu metalowych przedmiotów. Podobno zabezpiecza je to przed wyniesieniem w mniej żyzne rejony wody. Mały problem, jeśli osadzają grubym kożuchem w pobliżu wraków czy jakiś metalowych konstrukcji. Gorzej, gdy zaczną się przyczepiać do kadłuba. Mogą bardzo mocno ograniczyć prędkość jednostki. Na szczęście nie są odporne na chemię, normalnie jedzą je ryby i inne takie, a jak się ktoś uprze, to może na nich zrobić małe co nieco do zjedzenia.

Hakifnat

TO Hakifnaci biorą się z nasion?



Jak spotkasz je w dzień, zobaczysz rośliny wysokie na 1,5 metra, wyglądające jak bladozielony kaktus bez kolców. Starsze sztuki mają małe wypustki w górnej części, wyglądające jak grube włosy. Są to pączkujące młode oraz worki nasienne. W nocy zauważysz, że świecą bladą poświatą, pochodzącą z chemoluminescencji. Nie podchodź do nich, albowiem umieją się bronić przed wrogami, generując ładunek elektryczny o wysokim napięciu. Potrafią też chodzić. Są to pierwsze rośliny, zarejestrowane w takiej skali, potrafiące samodzielnie aktywnie poruszać się.

Mają trzy grube nogi, na których potrafią przemieszczać się. Zwykle robią to w nocy, ale zaobserwowano poruszające się i w dzień. Spotyka się je pojedynczo i w grupach. Zwykle na terenach podmokłych i o dużej wil-



gotności. Nie przeszkadza im zbytnio zasolenie wody.

Hakiwnat uwięziony lub poważnie uszkodzony potrafi w jakiś sposób komunikować się z innymi ze swojego gatunku. A ci zaczynają migrować z całej okolicy na pomoc. Hakiwnaci, nie zaczepione nie atakują ludzi, nie ścigają ich. Do końca nie wiadomo, czym się żywią. Nie nadają się do jedzenia.

Pamiętajcie to Hatifnatowie byli w Muminach.

Kukielka

Już trzeci pocisk w niego wpakowałem, a ten dalej stoi i macha. Idę to spra... bul bul bul



Bardzo dziwna roślina.. składa się z dwóch części. Pierwsza to typowe drzewo bagienne z wystającymi korzeniami i dużymi liśćmi. Spotkać je można na brzegach rzek i w głębi dzungli. Ma czerwone owoce, bardzo słodkie i smaczne. Jeden z jego korzeni przekształca się w coś co przypomina ludzką sylwetkę. Różne kolory kory przypominają ubranie. Ze względu na to, że „kończyny” są dość giętne, sprawia on wrażenie poruszającego się np. machającego, kucającego i wstającego albo czemuś się przyglądającemu zza drzewa. Niby nie jest to groźne i w sumie nie wiadomo, po co coś takiego drzewu. Do odstraszania zwierząt? A może, aby zwabiać ludzi i zwierzęta ludziorne. Roślina bowiem wokół siebie tworzy niestabilny grunt, bagno, które wciąga nieostrożnych amatorów jej owoców lub zaciekawionych kuklą. Co jednak dziwne, spotyka się kukły, mające na sobie ubrania i sprzęt. Niektórzy zwalają to na mutasy i indiańców, coby pułapka lepszą była.

Ale kukły miały na sobie całkiem drogi sprzęt, amunicję, leki. Czyżby kukła to był złapany w jakiś sposób przez roślinę człowiek?



ZASADY





Jak zbudować Poduszkowiec



Poduszkowce są szybkie, mogą jeździć lądem, po bagnach i na wodzie, mogą brać duże ładunki i to wszystkie zalety. Wady, to, że mają kłopoty z pokonywaniem wzniesień, są głośne jak diabły, a chmura pyłu wznoszona przez nie ostrzega nawet ślepego. Nie znaczy to jednak, że zdąży uciec.

Jak zbudować poduszkowiec? Zrób to podobnie, jak w „Wyścigu” tworzy się samochody, z tą różnicą, iż w danej klasie prędkość maksymalna *2, przyspieszenie *3, hamulce *1/4. Koszt kurtyn i wirnika zwiększają cenę kadłuba o 25% w stosunku do podobnego kadłuba samochodu.

Nim będzie można ruszyć, należy „napęścić” kurtyny, trwa to przez kwadrat segmentów na klasę pojazdu (np. motocyklopodobny 1 segment, samochodopodobny 4 segmenty). Przy pełnym obciążeniu czas ten zwiększa się dwukrotnie.

Ze względu na rzadkość występowania poduszkowców, Mistrz Gry może dać graczom bonus do sławy (w zależności od klasy jednostki(+1 do +4) oraz w zależności od jej ulepszeń). Przy wyposażaniu poduszkowca można stosować wyposażenie samochodowe (z Wyścigu) i okrętowe (z Piratów). Na potrzeby tego drugiego przyjmijmy, iż jedna dziura to około 500kg nośności.

Acha, i lepiej, abyś nie rozdarł kurtyn poduszki, jak jesteś na wodzie i jesteś mocno obciążony.



Jak zbudować Amfibię



Amfibia, to jest to. Jak się skończy droga zaczyna się rzeka. Jak kończy rzeka, szukasz drogi.

Jak zbudować? Bierzesz samochód. Taki z „Wyścigu”. Przerabiasz w nim wydech, wstawiasz dno, przebudowujesz chłodnicę, wstawiasz osłonę przeciwwodną, uszczelniasz, wydając razem około 170gambli, bierzesz wiosła i już możesz pływać.

Ale co to za przyjemność, mając silnik machać wiosłem? Koszt napędu to opłata stała 40 + 20gambli za każdy węzeł prędkości z ograniczeniem do połowy prędkości maksymalnej na lądzie. Przykładowo, jeśli samochód po ziemi może pędzić z prędkością 100km/h, czyli ok. 54 węzły, to maksymalnie w wodzie będzie mógł pływać z prędkością 27 węzłów i aby móc poruszać się z taką prędkością, należy zapłacić 580gambli).

Czyli, jak chcesz zlecić komuś ze zwykłego autka zbudowanie motorówki, będzie to mogło kosztować koszmarną ilość gambli. Jeśli chciałbyś zrobić to sam, wymagany jest Bardzo trudny test Mechaniki, aby przystosować go do pływania i Cholernie trudny, aby wbudować przekładnię napędu koła/śruba. Koszt niezbędnych materiałów, jeśli nie chce ci się ich szukać na złomowisku świata (blachy, spawarka z elektrodami, guma, rury, pręty, przekładnia, sprzęgło, (kolo w kole) etc.) wynosi 150 gambli (dost. 50%).

Wiesz, jednak nie zapomnij mieć wiosła ze sobą. Na wszelki wypadek, jakby skończyło się paliwo.



Tworzenie statków

Jeśli chcemy stworzyć statek lub okręt na podstawie rzeczywiście istniejących lub zaprojektowanych jednostek, należy spisać jego dane, a następnie określić, do jakiej klasy należy. Podane poniżej dane pozwalają szybko wyliczyć odpowiednie parametry. Przy klasie zwykłej i ciężkiej istnieją dwie możliwości. Ta po prawej to jednostki o konstrukcji lekkiej, głównie cywilne jednostki transportowe. Większa pojemność kosztem odporności na uszkodzenia. Pamiętajcie, iż jednostki wojskowe i w specjalnym wykonaniu na trudne warunki (np. lodołamacze, jednostki ratunkowe) mają wytrzymałość *2.

Lekkie

Wytrzymałość = długość +1 lekkich
Dziury: długość /4
Redukcja 1

Zwykłe

Wytrzymałość = długość /2

Dziury: długość /4
Redukcja 2
lub
Dziury: długość /3
Redukcja 1

Ciężkie

Wytrzymałość = długość /3

Dziury: długość /3
Redukcja 3
lub
Dziury: długość /2
Redukcja 2

Kolumbina

Wytrzymałość = długość /4
Dziury: długość /2
Redukcja 4

W ten sposób uzyskujemy goły kadłub z silnikiem (prędkość maksymalną, zasięg/zużycie paliwa spisujemy z tego, z czego korzystamy) następnie należy uzupełnić dziury sprzętem. I już gotowe mamy nasze cudo.

Przykład:

Weźmy na ruszt coś sympatycznego. Jednostkę nie dużą, transportową, posiadającą jednak duży potencjał. Pierwsze, co wpada mi w ręce, to czasopismo „Morza, Statki i Okręty” numer 4/2005. Jest parę ciekawych jednostek. Ale mój wybór padł na Malezyjski kuter desantowy „Tanjung Klias”.

Zacznijmy od wymiarów, a potem przepisujemy parametry:

*Długość: 26,5m
Szerokość: 8,5m
Wysokość: 2m (burtowa)
Załoga: 100osób*

Jednostka ta jest napędzana pędnikami strugowodnymi (zapamiętać).

Prędkość maksymalna: 15w

Od razu podają też, iż przy pełnym obciążeniu może ona płynąć maksymalnie 14w.

Zasięg: 538Mm, przy prędkości 12w



Zapasy paliwa: 15ton

Tonaż: 30ton (ładownia otwarta)

Pora na obliczenia. Tę jednostkę zaliczymy do stateczków zwykłych.

Wytrzymałość: 1 krytyczna, 1 ciężka, 1 lekka

Jednostka jest jednostką lekką, ale ma być używana przez wojsko, bierzemy więc bardziej odporną wersję.

Redukcja: 2

Dziury: 7

Dalsze dane musimy przemyśleć sami. Jednostka jest przystosowana do działań na wybrzeżu i na ujściach rzek. Nie musi być zbyt dzielna, dość dobrze manewrowa musi być i ma małe zanurzenie.

Dzielność: 0

Sterowność: +1

Zanurzenie: -2

Teraz pora z wyposażeniem popracować.

Wyposażenie: zbiorniki na słodką wodę 8ton (8000litrów), system gaśniczy, żurawik i łódź ratunkowa, na dziobie rampa załadunkowa.

Są one zabudowane i nie zabierają nam dziur (decyzja MG).

Silniki parowe

Silniki parowe nie są takie złe, jak większość myśli. Ogólnie rzecz biorąc, nowoczesne są nieco większe od opalanych ropą. Składają się bowiem ogólnie rzecz biorąc z kotłów opalanych węglem, wytwornic pary, czyli dużych kotłów i mnóstwa rurek z wodą oraz z turbin parowych. Największy ból, że węgiel musisz wrzucać do kotłów automatycznie lub przez grupę palaczy, no i załadunku się ją - czyli bunkruje - dość długo. Węgiel zajmuje też więcej miejsca niż ropa. Za to jest tańszy niż ropa, a od biedy możesz palić w kotłach drewnem.

Do załogi musisz wziąć dodatkowe osoby, które będą się zajmować ładowaniem do pieców węgla i obsługą kotłów. Dokładniej potrzebujesz ich tyle, ile wynosi kwadrat dziur zajmowanych przez silnik, czyli dla 1 jedna osoba, 2- 4, 3 - 9, 4 - 16.

Zasięg na danej ilości węgla jest o jedną trzecią mniejszy niż przy podobnej ilości ropy w bunkrach.

Zasięg na drewnie w stosunku do zasięgu na ropie spada o połowę. Na słomie i innych substytutach do dwóch piątych.

Jeśli chcemy jakiś czas zwiększyć prędkość, możemy dodawać do węgla np. mazut. Zwiększa się temperatura w palenisku, a więc i ciśnienie, a w efekcie i prędkość jednostki. Zwiększa się też zużycie silnika i ryzyko jego zniszczenia.

Węgiel wysoko kaloryczny: 8 gambli za kg, dostępność 20% (zasięg identyczny z tym na ropie)

Węgiel przeciętny: 4 gamble za kg, dostępność 40%

Węgiel słaby: 1,5 gambli za kg, dostępność 60% (50% zasięgu na ropie).



Alternatywne Zasady strzelania

Po udanym trafieniu, aby określić, gdzie się trafiło, rzuca się 3k20.

Kostka 1.

Trafienie ogólne:

- 1-5 Poniżej linii wodnej (siła strzału spada o dwa poziomy)
- 6-20 Ponad linią wodną

Trafienia Żaglowca

- 1-5 Kadłub Poniżej linii wodnej
- 6-14 Kadłub Powyżej linii wodnej
- 15-20 Takielunek

Kostka 2.

Kadłub:

- 01-04 Rufa (uszkodzenie sterów, pędnia)
- 05-16 Śródkręcie (maszynownia, ładownie, mostek, pomieszczenia)
- 17-20 Dział (ładownia, zmniejszenie prędkości z powodu zalewania)

Takielunek (w zależności od kalibru i rodzaju amunicji bonus -3 +3)

- 1- 10 Uszkodzenie pomijalne (parę uszkodzonych lin, przebity żagiel etc.)
- 11-16 Uszkodzenia lekkie (uszkodzony drzewiec lub reja, zerwane parę want, spora wyrwa w żaglu)
- 17-19 Uszkodzenia poważne (zniszczony top masztu lub reja, zerwany odciąg masztu, zerwany spory kawale żagla lub cały mniejszy)
- 20 Uszkodzenia katastrofalne (zgruchotany maszt, zerwany żagiel)

Kostka 3.

Rufa

- 01-14 Ładownia/wyposażenie
- 15-18 Uzbrojenie
- 19-20 Ster/pędnik



Śródokręcie

- 01 Paliwo
- 02-03 Załoga
- 04-06 Maszynownia
- 07-15 Ładownie/kwatery załogi/osprzęt
- 16-17 Uzbrojenie
- 18-19 Mostek (lub inna centralka kontroli np maszynowni, kierowania ogniem)
- 20 Trafienie w amunicję

Dziób

- 01-15 Ładownia/wyposażenie
- 16-20 Uzbrojenie

Uszkodzenia kadłuba.

- 10% jednostka powoli nabiera wody, prędkość należy nieco ograniczyć
- 25% prędkość trzeba ograniczyć do około 75%,
- 50% prędkość maksymalnie 50%, zatonicie w ciągu 3k20+k6+5 godzin przy braku przeciwdziałania
- 75% trzeba ograniczyć prędkość co najmniej do 25%, nabiera bardzo dużo wody i zatonicie w ciągu k6 godzin, jeśli nie będzie przeciwdziałania.
- 100% jednostka tonie w ciągu k20 minut

Utrata dziobu:

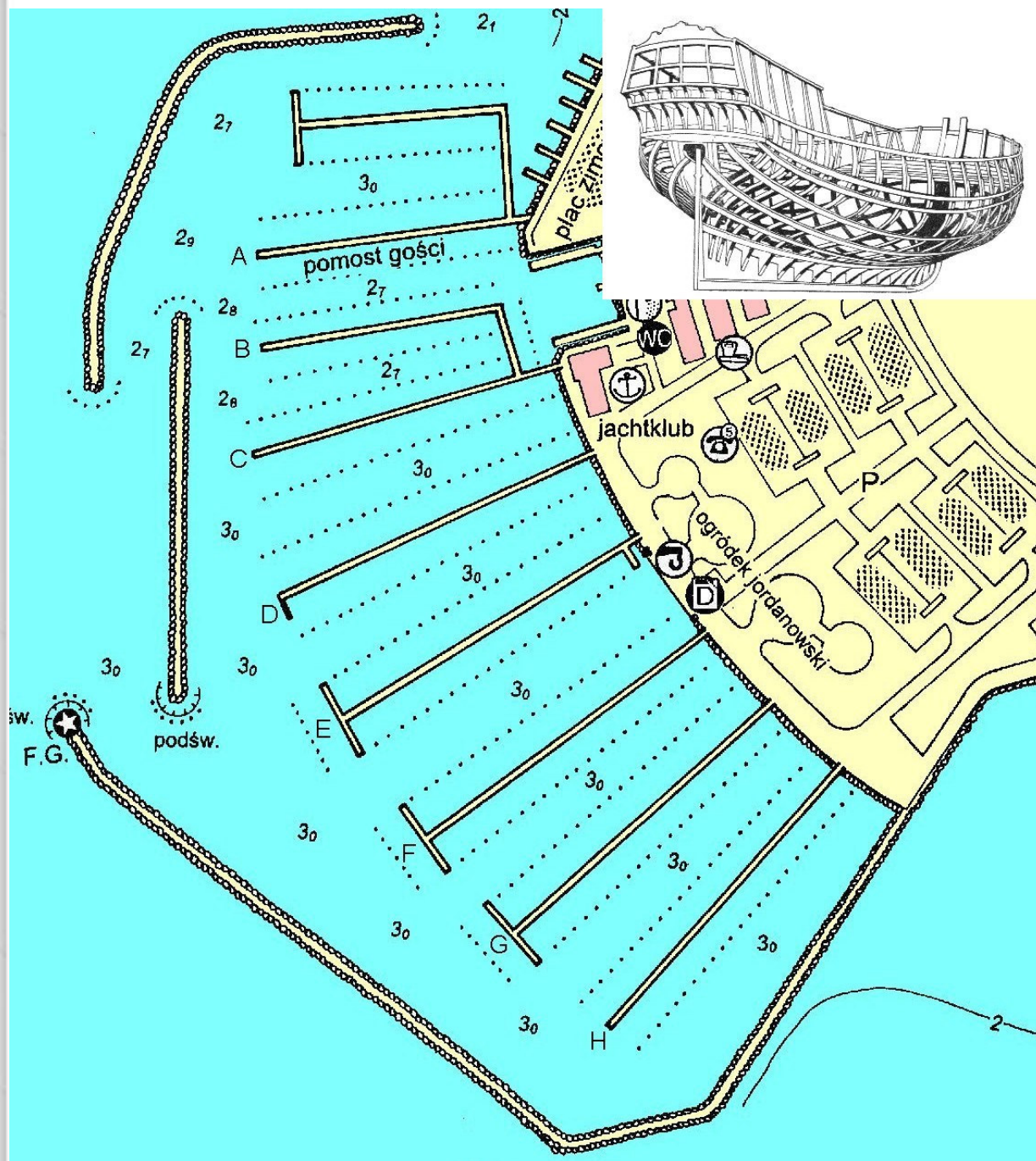
Jednostka może poruszać się z niewielką prędkością

Utrata rufy:

Utrata pędników i sterów



Słownik





Aldis - to taki przenośny reflektor, służący do ręcznego przekazywania informacji alfabetem morsa.

All hands on deck! (wszystkie ręce na pokład!) - to rozkaz, oznaczający natychmiastowe wezwanie całej załogi na pokład (stanowiska) w celu wykonania czynności, mających ratować statek przed niebezpieczeństwem (np. w celu wykonania błyskawicznego manewru przed zaawansowaną właśnie przeszkodą, zbliżającym się sztormem, w razie awarii lub przed walką)

Ambrazura - to dziura w burcie, przez którą się strzela. Zwykle zasłania się ją furką.

Armator - facet lub firma, do której należy łajba lub ileś tam łajb.

Bagrowanie - jest to pogłębianie toru wodnego, jak tego się nie robi odpowiednio często, to go muł zablokuje.

Bandera - Świętość. Flaga, która jest znakiem przynależności danego statku czy okrętu. Podnosi się ją o 8:00 rano, a spuszcza o zachodzie słońca.

Bączek, bąk, bajbot, jolka - niewielka łódź dwuwiosłowa, zwykle na jedną - dwie osoby. Właściwie to najmniejsza łódź statku. Służy przy drobnych naprawach albo jako łódź łącznikowa.

Blind - pasażer na gapę, prawo zwyczajowe mówi, że kapitan ma prawo zrobić z nim co mu się podoba. Zwykle to po paru kuksańcach zostaje zagoniony do jakiejś roboty aż do najbliższego portu, gdzie jest pozostawiany.

Bony - system zagród blokujących wejście do portu; może być zbudowany z beczek, belek, łańcuchów i sieci. Zwykle robi się w niej jakąś uchylaną z brzegu furtkę, aby jednostki, którym wolno, mogły wpływać lub wypływać.

Brander - jednostka zapakowana materiałami wybuchowymi i zapalającymi, napuszczany w kierunku jednostki lub floty wroga. No jak to po co? Aby zrobiła duże buuuuum... a znajdujące się w pobliżu wrogie jednostki zrobiły to samo.

Bunkier - nie, nie, nie. To nie barbeta, czyli miejsce, gdzie jest działo, ale pomieszczenie, w którym składowane paliwo, czasami także samo paliwo. Kiedyś mówiło się tak o węglu. Teraz mówi się tak o każdym rodzaju paliwa.

Cuma - gruba, mocna lina, służąca do zacumowania statków do nabrzeża. Innym rodzajem cumy jest Szpring.

Cytryniarze - inna nazwa Brytoli. Wzięła się stąd, iż w celu przeciwdziałania skorbutowi mają oni na Okrętach Jej Królewskiej Mości obowiązek (dopilnowywany z całą surowością przez bosmana) popijać sok z cytryn.

Dek - to, na czym właśnie stoisz. Po prostu pokład jednostki.

Dingi - taka fajna nadmuchiwana gumowa łódź ratunkowa, dla ciebie mały ponton.

Dok - urządzenie, pozwalające wynieść statek ponad powierzchnię wody w celu jego naprawy lub oczyszczenia.



- Dryf** - znoszenie pływającego statku z kursu przez fale i wiatr. Gdy statek jest bez napędu, wtedy mówimy, że dryfuje.
- Dziennik okrętowy** - wpisuje się w niego wszystkie rozkazy, zmiany kursu, położenie jednostki, wypadki, zdarzenia, śluby, wesela, pogrzeby i narodziny, mijane jednostki i tak dalej.
- Falochron** - to ściana, czy jak wolisz pomost, odgradzająca port od otwartego morza. Rozbija ona fale, nie dopuszczając ich do portu.
- Flagi sygnałowe** - zestaw składający się z 36 znaków literowo-komendowych 10 znaków cyfrowych, 3 trójkątów zastępczych i flagi kodu. Służą do porozumiewania się, gdy nie masz radia. Wieszasz jedną i już wiesz, że na przykład masz nurka w wodzie. A jak chcesz złożyć jakąś sentencję, to składasz ją z literek.
- Fracht** - potocznie to ładunek statku, a tak naprawdę to opłata za przewóz ładunku.
- Galion** - ozdoba dziobu statku. I niech ci nikt nie wciska, że tylko żaglowce mają galiony. Może ją mieć każda łajba.
- Grog** - zwyczajowy napój podawany na statku. Jest to mieszanka wody i jakiegoś alkoholu (lub alkoholi), czasami z innymi dodatkami, tak, aby woda była zdezynfekowana, miała dobry smak, poprawiała humor, ale nie powodowała efektów typowo alkoholowych.
- Gródź** - ściana dzieląca wnętrze kadłuba na części. Po twojemu ściany wewnętrzne.
- Gwizdek bosmański** - specjalnej konstrukcji gwizdek, służący dawaniu komend dla załogi. Przy jego pomocy oddaje się świst trapowy, czyli oddanie honoru wchodzącym po trapie oficerom lub ważnym osobowością. Zaczyna się, gdy wchodzi na trap, a kończy gdy z niego wchodzi. Tak samo jak opuszcza jednostkę.
- Hamak** - kawał płótna żaglowego, zawieszony na linkach, łódeczko marynarzy, gdziekolwiek się znajdzie. Zapewniam, mniej się w nim odczuwa kołysanie.
- Hulk** - przeważnie stary statek pozbawiony napędu, postawiony na martej kotwicy i służący jako pływające mieszkanie, koszary, magazyn albo warsztat.
- Kabel** - no nie, tak się nie nazywa gość, który szpieguje załogę. Jego nazywa się „karmą dla rekinów”. Kabel to miara długości, wynosząca 1/10 mili morskiej tak mniej więcej równy 185,2m.
- Kabestan** - bęben, obracający się wokół osi pionowej, służący do wybierania lin i cum.
- Kabina, kajuta** - pomieszczenie mieszkalne na statku. Im większy masz stopień, tym większą masz kajutę i tym mniej z tobą tam śpi osób. Kapitan to często ma dwie. Jedną swoją i drugą obok mostka, gdzie może odpoczywać nadal będąc w pogotowiu.
- Kalfatrowanie** - Uszczelnianie pakułami, smołą i wszystkim, co tylko jest pod ręką, dziur w kadłubie tak, aby można było odnieść wrażenie, że wszystko jest w porządku.
- Kambuz** - kuchnia okrętowa. Królestwo cudów, gdzie rzeczy niejadalne stają się prawie jadalne, a jadalne niejadalne.



Keja - to tam staje statek. Ogólnie rzecz biorąc, jest to nabrzeże uzbrojone w urządzenia cumownicze.

Kilwater - ślad ciągnący się za statkiem. Mówisz, że płynie po wodzie, a na niej nie zostają ślady? Kadłub spienia wodę, tworzy białą kapiel za sobą. Co więcej, często w nocy w niej małe flioroscencyjne żyjątka zaczynają świecić. Wygląda to, jakbyś ciągnął za sobą ducha.

Kingston -- a) zawór denny, umożliwiający wpuszczanie wody do kadłuba. Po co to, zapytasz? Aby wyrównać balast w jednostce. Albo aby ją zatopić w sposób kontrolowany np. przy bardzo dużym pożarze, b) tak nazywana jest także pokładowa toaleta, z odpływem na zewnątrz. c) **Kingston** to stolica jamajki. Ważny port morski, posiada port lotniczy. Miasto zostało założone przez Anglików w pobliżu zniszczonej przez trzęsienie ziemi z 1692 roku miejscowości Port Royal.

Klang - pojedyncze uderzenie w dzwon okrętowy, zwykle oznaczające „pięć minut do zmiany wachty”. Klangi też daje się przy określonych okazjach specjalnych.

Klar - porządek, staranne i przepisowe ułożenie na statku osprzętu. To znaczy jakie? Bosman ci to dokładnie wytłumaczy.

Koja - stałe wyrko marynarza z materacykiem i takimi tam wygodami.

Kotwica - ciężka konstrukcja służąca utrzymaniu statku na miejscu.

Kotwicowisko - specjalnie wyznaczony obszar na redzie o niedużej głębokości, osłonięty od wiatru i dużych fal na którym można zarzucić kotwice.

Kurs - kąt zawarty między południkiem, a linią symetrii okrętu. A tak po prostu, kierunek w którym płynie statek.

Log - przyrząd do mierzenia szybkości płynięcia.

Luk - zamykany pokrywą otwór do wnętrza statku. Tędy załadowujemy i rozładowujemy towar. Małe luki dla załogi nazywa się włazami.

Manifest okrętowy - szczegółowy wykaz towarów przewożonych w danej chwili przez statek, zawiera też nazwiska nadawców i odbiorców.

Mesa - jadalnia i miejsce odpoczynku załogi.

Mila morska - 1/60 południka na równiku lub inaczej 1/21600 obwodu kuli ziemskiej. Ma coś koło 1852 metrów.

Nabieżnik - dwa znaki nawigacyjne ustawione w ten sposób, że przedłużenie łączącej ich linii wskazuje nawigatorowi właściwy kurs. Coś jak muszka i szczerbinka w karabinie.

Nawiewnik - rura, służąca do naturalnej wentylacji wnętrza kadłuba. Stoi na pokładzie i wygląda jak przerośnięty saksofon.

Odbijacz, odbojnica - elementy służące temu, by statek nie uszkadzał się przy ocieraniu o nabrzeże.

Ognie św. Elma - smugi światła lub kiście smug, otaczające przedmioty, szczególnie zakończenia masztów i rei. Wróży problemy.

Pachołek, poler - słupek z drewna, kamienia albo żelaza, służący do zakładania cum.

Pława, boja - pływający zakotwiczony znak nawigacyjny, służący do oznakowania torów wodnych.

Pozwolenie wpłynięcia do /wypłynięcia z portu - Jest wymagane przez



piratów wystawianych przez port a nazywanych urzędnikami celnymi. W wielu portach istnieje zwyczaj okazywania, zamiast dokumentu, pewnej kwoty gambli oraz wręczania jej oficerowi służby celnej, kontrolującemu papiery. Dobrze widziane jest też dodanie przy tym paru przyjacielskich słów w rodzaju: „Proszę, panie oficerze, to dla ciebie za fatygę.”

Prace bosmańskie - wszelkie prace pokładowe na statku, od napraw po sprzątanie, malowanie i klarowanie.

Pryz - to, co Wilki Morskie lubią najbardziej: zdobycz morską, zdobyty statek z ładunkiem.

Reda - obszar wodny przed portem o odpowiednim dnie, statki stojące na niej są wolne od opłat portowych, mogą natomiast zaopatrywać się w bunkier, wodę, prowiant itd.

Reling - to, o co się właśnie opieram. Bariierka wokół pokładu statku, która wygląda jak słupki połączone linka lub listwami. Nie myl z nadburciem, czyli barierką będącą przedłużeniem burty. Niektórzy uważają, że to właśnie reling zatrzymuje żeglarzy na pokładzie, a nie dyscyplina lub respekt wobec przełożonych

Róg sygnałowy - przyrząd do nadawania sygnałów dźwiękowych. Na przykład trzy krótkie mówią „Moje maszyny pracują wstecz”.

Róża wiatrów - na kompasie koło z podziałką od 0° do 360°.

Rum - ulubiona potrawa Wilków Morskich, pozwalająca im na lądzie utrzymać odpowiednią równowagę.

Rumb - kąt stanowiący 1/32 okręgu koła, czyli około 11 i 1/4°. Służy do określania kursu. Każdy rumb ma swoją nazwę. Czemu akurat 32? Po masz cztery kierunki. Między nimi masz 4 kierunki pośrednie, a między nimi 8 bardziej pośrednich, a między nimi 16 jeszcze bardziej cząstkowych. No i to daje 32 kierunki.

Salut - oddanie honoru przez wystrzał z dział, co najmniej dwóch, np. salut okrętu przybywającego z oficjalną wizytą do obcego portu wynosi 21 strzałów, na salut odpowiada, strzał na strzał, wyznaczona jednostka lub bateria nabrzeżna.

Ster prawo (lewo) na burt! - komenda dla sternika, oznaczająca pełne wychylenie steru na jedną z burt. Zwykle oznacza to kąt około 35°, bo więcej działałoby hamująco na statek.

Stopa - miara długości równa 30,48 cm. Każdy życzy sobie mieć stopę wody pod kilem - conajmniej.

Szanghajować - dasz wiarę, że wielu ludzi nie chce się ruszać z domu i wolą spędzić na jednym miejscu całe życie niż wypływać na morze? To jest brutalna metoda na to, abyś zmienił zdanie i poznał życie na morzu. Inni nazywają to porwaniem człowieka w celu wykorzystania go jako członka załogi. Co prawda, nie zawsze złapie się szczura lądowego, ale marynarza nie zamustrowanego... Jednak to żadne niewolnictwo. Dostanie swój żołd, jak na niego zarobi.

Szklanki - szybkie, równe uderzenia w dzwon okrętowy, wybijane co pół godziny. Liczenie, które zaczęłoby się w południa i tak: o 12:30 bije się jeden raz (jedną szklankę) o 13:00 dwa, i aż o 16:00 wybija się 8



szklanek. Potem zaczyna się nowe liczenie, czyli nową wachtę.

Sztauowanie - rozmieszczenie ładunku z uwzględnieniem jego masy i trwałości. Jeśli byś pozrzucał wszystko byle gdzie, to przy pierwszej fali towar by się przetrzelał na jedną burtę i wtedy jednostka straciła stateczność i przewróciła by się.

Sztormtrap - sznurowa drabinka z drewnianymi szczeblami.

Światła okrętowe - włączamy je w nocy, co by nikt nam się po ciemku nie zapakował w burtę. Jedno na dziobie, jedno na rufie, jedno na maszcie, czerwone na bakburcie, zielone na sterburcie.

Telegraf maszynowy - urządzenie do przekazywania komend z mostka do maszynowni. Często jest to wajcha na kole, na którym to jest napisane: cała na przód, pół na przód, maszyny stop, cała wstecz i tak dalej.

Trap - skośnie zawieszone wzdłuż burty schody do wchodzenia z nabrzeża na pokład.

Wachta - okres czasu, podczas której pełni służbę, jedna zmiana załogi. Również tak nazywa się część załogi, pełniących służbę w danym czasie. Czas życia na morzu od wieków odmierzali regularne zmiany wacht. Następowywały one według określonego w danej flocie systemu. W zależności od ilości załogi, rozmiaru jednostki, zagrożeń oraz widzimisie armatora i kapitana, marynarze byli podzieleni na trzy lub cztery wachty. Zmieniały się one w następujący sposób: od 00:00 do 04:00, od 04:00 do 08:00, od 08:00 do 12:00, od 12:00 do 16:00, następnie co dwie godziny od 16:00 do 18:00, od 18:00 do 20:00 (dziś te wachty są ze sobą często łączone, czasami 2 godzinne wachty występowały między 00:00 a 04:00) i ostatnia od 20:00 do 24:00. Wachty dwugodzinne wprowadzono po to, by nie zmuszać załogi do pełnienia służby codziennie w tym samym czasie. Nazywano je "psimi" (dog watch). Nazwa ta wywodzi się z tego, iż niegdyś używano określenia "dodge watch" (od czasownika dodge - wykręcać się, unikać). Według legendy, jakiś niezbyt wykształcony kapitan zanotował w dzienniku "dog", no i tak już zostało. Obecnie "psią wachtą" określa się wachty trwające od 20:00 do 24:00 oraz od 00:00 do 04:00. Inną nazwą na te wachty jest "graveyard watch", czyli "wachta cmentarna". Określenie to wzięło się z połączenia słów "grave eyed" ("klejące się oczy") w jedno słowo "graveyard", oznaczające cmentarz.

Węzeł - jednostka miary prędkości, równa przepłynięciu jednej mili morskiej w ciągu godziny.

Wilk Morski - Stary wyga, kochający swoją robotę i morze. Zwykle żywiący się głównie jadem w płynie wysokooktanowym.

Wodowanie - Narodziny statku, no mniej więcej. Niektórzy mówią, że statek rodzi się, jak zostaje położona pierwsza stępka. Jednak po zwodowaniu z reguły statek idzie jeszcze do wyposażania, gdzie przez jeszcze jakiś czas stoi i jest podpicowywany. Tak czy siak, wodowanie można przyrównać z daniem wiechy nad wybudowanym domem.

Worek bosmański - worek z nieprzemakalnego płótna, służący do przechowywania narzędzi i materiałów do prac żaglomistrzowskich.



Zamustrować - zapisać się na listę załogi statku, stać się jej członkiem. Potem musisz się tylko zaokrętować, czyli zgłosić na statek ze swoimi manelami.

Zęza - miejsce na statku między stępką a dolnym pokładem, w którym zbiera się przeciekająca przez poszycie lub dostająca się do kadłuba woda, różne smary, paliwo i tak dalej. Z zęzy oczywiście tę mieszaninę wypompowuje się za burtę.

Znak Plimsolla - znak wybity na burcie, wskazujący, jak można mocno obciążyć (zanurzyć) kadłub.

Paru ludzi

Kapitan - osoba pełniąca funkcję dowódcy statku, wróciły czasy, gdy ma pełnię władzy na statku i naprawdę jest pierwszym po Bogu. Osoba nie posiadająca odpowiedniego stopnia, a pełniąca obowiązki stałego dowódcy jednostki, nazywana jest często **Szyprem**.

I oficer - starszy oficer, inaczej zastępca kapitana, odpowiada za ładunek, konserwację statku i kieruje pracami na pokładzie.

II oficer - kolejny w kolejności po Bogu, Szefie i zastępcy szefa, facet na statku, opiekujący się sprzętem nawigacyjnym.

III oficer - sprawuje opiekę nad sprzętem ratunkowym i przeciwpożarowym. Na statku, gdy nie ma lekarza, on pełni funkcję sanitarnego.

Intendent okrętowy - gościu, który dba na statku o sprawy gospodarcze, finansowe i administracyjne, podlegają mu kucharze, stewardzi, magazynierzy, płatnik itd.

Bosman - odpowiednik wojskowego sierżanta i jak on, ma za zadanie pilnować porządku i wydzierać się na podwładnych. Poza tym, bosmani dbają o stan jednostki, dopilnowują, aby pokłady były czyste, a całe wyposażenie sprawne i gotowe do użycia.

Dejman - marynarz nie zamustrowany, wykonujący dniówki na statku zacumowanym w porcie. Co może robić? Na przykład pomagać przy pilnowaniu jednostki, pomagać dokerom, przy rozładowywaniu lub naprawianiu jednostki.

Liczmen - zwany przez nas liczmistrzem, facet, który liczy, ile rzeczy zostało rozładowanych albo załadowanych.

Załoga - no nie przesadzaj, nie wiesz, kto to załoga? Załoga jaka jest, każdy widzi.

Zejman - stary doświadczony marynarz. Zwykle ma na składzie wiele niesamowitych opowieści.

Kary

Oczywiście w doborze kar pierwsze słowo ma kapitan. To on decyduje, na podstawie obowiązującego prawa, jakie kary zastosuje. Nie są to wszystkie kary, jakie można spotkać na statkach i okrętach. Pomysłowość ludzka nie zna granic.

Odebranie przydziału jedzenia/grogu - za zaśnięcie na wachcie, rażąco niedbałe wykonywanie pracy. Nie nadużywa się tego, bowiem obniżało to sprawność karanego.

Zanurzenie w wodzie -- obwiązywano winnego liną, po czym wrzucano do wody i wciągano z powrotem. Karano w ten sposób zaśnięcie na wachcie, marnowanie żywności (jedna z kar dla kucharza), drobne kradzieże.

Chłosta - wiadomo, o co chodzi. Rażące naruszenie dyscypliny. Trzykrotne zaśnięcie na wachcie.

Przeciągnięcie pod kilem -- przywiązuje się winnemu do rąk i nóg liny, jedna z nich przeciągnięta musi być uprzednio pod dnem jednostki. Następnie wrzuca się go za burtę i ciągnie tę że linę. Nieszczęśnik zostaje przeciągnięty w poprzek kadłuba, ocierając się o dno i znajdujące się na nim muszle, krawędzie i podtapiając się. Po tym zostaje wyciągnięty na pokład i opatrzony. Zwykle, ale nie zawsze.

Podwieszenie pod bukszprytem (na dziobie albo na rufie lub gdziekolwiek nad wodą) -- kara za zaśnięcie „na oku”, jeśli spowodowała to zagrożenie dla jednostki (za późno zaobserwowany przeciwnik, wpłynięcie na mieliznę), czasami za morderstwo. Polega to na powieszeniu marynarza w koszu z beczką piwa, chlebem i nożem. Nikomu nie wolno mu pomóc. Nie wolno mu wrócić na pokład. Jak skończy mu się jedzenie, ma do wyboru konać z pragnienia lub odciąć linę i wylądować w morzu.

Powieszenie na rei -- chyba wiadomo o co chodzi. Karze się tak za bunt i atak na oficera.

Przybicie -- za zabójstwo lub atak nożem często karano przybijając rękę winnego do masztu i danie mu do drugiej noża, aby się uwolnił. W szczególnych przypadkach przybijano z podkładką tak, że przybity mógł się uwolnić tylko odcinając dłoń.



Pokrótkie o zwyczajach i ceremoniale morskim.

O zwyczajach, wierzeniach i ceremoniale morskim można bardzo wiele i długo opowiadać. Mnogość różnych wierzeń i ich odmian jeśli tylko chciałoby się opowiedzieć o najważniejszych, zajęła by sporej objętości książkę. Może kiedyś coś takiego powstanie -- jeśli wyrażicie tylko swoją chęć -- stworzymy coś uniwersalnego do Neuroshimy i Monastyru.

Lud marynarski jest, ogólnie rzecz biorąc, dość zabobonny. Oczywiście większość powie, że nie wierzy w takie bzdury, lecz dyskretnie, na wszelki wypadek, zawsze pewnych rzeczy będą unikać. Niektóre elementy ceremoniału macie opisane już wyżej w słowniku.

Wierzy się, iż każdy statek ma dusze. Dla tego też czasami można zobaczyć wymalowane na dziobie oczy, aby statek widział przeszkody. Poza tym statek może się obrazić. Na kogoś lub na coś. Zwykle statek, czy okręt jest uważany za kobietę. U Angoli łajby mają formę żeńską she. A jak każda kobieta ma swoje humory, złe okresy i nie lubi konkurencji, na przykład w postaci innych kobiet. Są różne metody, aby ją ugłaskać. Musi dostać prezent, choć czasami wystarczy, jak zostanie przez kobietę pogłaskana lub podrapana po maszcie. Poza tym, łajba może się obrazić na kogoś, nie lubić go i mu dokuczać. Może też w ogóle się wnerwić i na złość wszystkim starać zatopić. Nie można więc mówić źle o łajbie jako całości. Można powiedzieć, że silnik jest do kity, że burty są przegniłe, ale nigdy, przenigdy, że łajba na przykład jest do d... pupy.

Jednym z wielu czynników zachęcających nieszczęścia do przybycia jest pozostawienie pokryw lukowych w pozycji odwróconej. Jeżeli ktoś chce obniżyć morale załogi, często wystarcza przedostać się na pokład w nocy i przestawić pokrywy.

Wielkie nieszczęście może spowodować trącanie się kielichami lub kubkami przy spełnianiu toastów. Przeciągły dźwięk, jaki powstaje wtedy, może oznaczać dla kogoś „podzwonne”, czyli dźwięk dzwonu pogrzebowego.

Co zrobić, aby statek był bardziej szczęśliwy? Zdaniem wielu należy pod stopką masztu umieścić monetę. Najlepiej, jeśli będzie srebrna i ułożona reszką do góry.

Gwizdanie na pokładzie jest zakazane i karane, ponieważ gwizdkiem bosmańskim są często wydawane polecenie i rozkazy. Rozkazów



wydawanych głosem, nawet krzyków, nie da się usłyszeć w sztormie lub w walce. Jedyne moment, w jakim pozwala się gwizdać, to wtedy, gdy jesteśmy na żaglowcu i wpadliśmy w ciszę. Wierzy się, iż gwizdanie w takiej sytuacji sprowadza wiatr. Innymi metodami na sprowadzenie wiatru jest zawiązywanie odpowiednich węzłów, wbijanie noży w maszt lub przybijanie płetw rybich do masztu.

W wielu miejscach niezwykle skrupulatnie przestrzega się wychodzenia w morze w odpowiedni dzień. W krajach łacińskich najchętniej wyrusza się w piątki. Natomiast w anglosaskich i innych uważa się piątek za pechowy dzień na wyjście. W wielu stocznjach nie woduje się statków w piątek. Kapitanowie, nawet największych statków, wolą rozpocząć podróż w inny dzień niż w piątek. Poza tym ci, którzy na co dzień obcuja z Biblią, jeszcze za szczególnie feralne do rozpoczęcia podróży uznają dni: 2 lutego, pierwszy poniedziałek kwietnia, drugi poniedziałek maja oraz 31 grudnia. Wynika to z tego, że według Biblii w te właśnie dni ludzkość nawiedzała największe kataklizmy.

O ceremoniale morskim można mówić bardzo, bardzo dużo. Najważniejsze, to moim zdaniem są następujące sprawy.

Przy schodzeniu do łodzi ze statku pierwsi schodzą niżsi stopniem, a ostatni najwyżsi. Przy wchodzeniu na pokład jest odwrotnie.

Na okrętach, w odróżnieniu od jednostek lądowych, każdy zwraca się bezpośrednio do zainteresowanej osoby. Meldowanie się u starszego stopniem o zezwolenie zwrócenia się do młodszego nie obowiązuje.

Gdy wchodzisz i gdy schodzisz z jednostki, każdy powinien oddać honory banderze przez zwrot głowy w jej kierunku i salutowanie do czapki lub jeśli jej nie ma, przez skłon głowy w chwili, gdy przekracza burte. Cywilne nakrycia ściąga się. Honorów nie muszą oddawać załoganci wykonujący pracę wymagającą przechodzenia przez trap lub poruszający się w szyku.

Zasada mówi, iż statek oddaje honory przez salut banderą okrętom wojennym, bez względu na ich przynależność państwową, nabrzeżnym fortyfikacjom, statkom ratowniczym z Krzyżem Maltańskim na burcie oraz statkom ze swojego portu macierzystego, gdy jest się od niego daleko. Salut banderą polega na opuszczeniu jej do połowy flagsztoku lub masztu, po czym podniesieniu jej do góry, gdy salutowany odpowie opuszczeniem i natychmiastowym podniesieniem swojej bandery. Nie zrobienie tego jest bardzo źle widziane i może spowodować pecha. Nie salutuje się z odległości większej niż pół mili morskiej. Gdy spotykamy się z zespołem jednostek, salutuje się tylko pierwszemu okrętowi z szyku.

Oddanie honoru banderą odbywa się na komendę kapitana lub oficera wachtowego: „Salut banderą” może też być wydany gwizdkiem (sygnał _ _ _ _).



MORSKA WYPRAWA MOLOCHA





"Bijatyka 24 października"

To dwudziesty czwarty był październik
Poranna zrzędła mgła
Wyszło z niej sześć uzbrojonych kryp
Molocha niosły znak

No i... znów bijatyka - no
Znów bijatyka - no
Bijatyka cały dzień
I porąbany dzień i porąbany łeb
razem bracia - aż po zmierzch

To już pierwszy na dziób wchodzi nam
A zwie się "Goździk" i...
Z Victorii Moloch wysłał go
Aby nam upuścił krwi

No i...

Już następny zbliża się do burt
A zwie się "Róży Pąk"
Plunęliśmy ze wszystkich tub
W kawałkach szedł na dno

No i...

W naszych rękach dwa i dwa na dnie
Cała reszta związała gdzieś
No i jeden z nich zabraliśmy aż
Na starej BAZY brzeg

No i... /x2

Szanta propagandowa, jaka powstała po opisanych poniżej zdarzeniach.

Morska Wyprawa Molocha, jaka rozpoczęła się na początku października 2055 roku, składała się z dwóch olbrzymich transportowców, którym nadano nazwy kodowe "Goździk" i "Róża". Każdy z tych transportowców miał obstawę - dwa uzbrojone okręty serwisowe. Odpowiednio "Malaga" i "Pieprz" oraz "Róży Pąk" i "Krzak". Poza tym, osłonę stanowiła duża ilość drobniejszych jednostek. Zespół został wykryty przez trawler rybacki „Mątwa” 13 października w okolicach San Francisco.



Na ich spotkanie miały wyruszyć początkowo 4 okręty podwodne, jakimi dysponował Posterunek: „Alfa”, „Czerwony Październik”, „Pułaski” i „Vampire”. Jednakże w ostatniej chwili „Vampire” uległa poważnej awarii i pozostała w porcie.

24 października Okręty Posterunku namierzyły zespół Molocha i przystąpiły do ataku. Użycie rakiet z głowicami paliwo-powietrznymi wyeliminowało większość jednostek osłony przeciwnika, nim zdążyły one przejść w tryb bojowy.

Atak posterunku skupił się na „Goździku”, ten, trafiony ponad 20 torpedami oraz rakietami, stracił napęd i zaczął dryfować z 20 stopniowym przechyłem na lewą burtę. Nie zatonął jednak. „Róży Pąk” trafiony torpedą w skład amunicji eksploduje, przełamuje się na trzy części i tonie.

W pobliżu „Róży Pąka” w chwili wybuchu znajdowała się „Alfa”. Po nim nie odzyskano z nią kontaktu. Po paru godzinach zostaje więc uznana za zatopioną. Bitwę przerwał nadchodzący sztorm.

Gdy sztorm stracił na sile, okazało się, iż Moloch rozdziela swe siły. „Pieprz” zatacza koła, pilnując uszkodzonego „Goździka”, a „Malaga” i „Krzak” płyną dalej z „Różą”.

Zapada decyzja i Okręty Posterunku także rozdziela się. „Czerwony Październik” płynie za zespołem „Róży”, a „Pułaski” ustawia się tak, aby przechwycić w odpowiedniej odległości płynący z północy zespół ratunkowy dla „Goździka”.

30 października „Róża” wpada w burzę energetyczną, jaką nadpłynęła znad Neodżungli. Centralne mózgi „Malagi” i „Krzaka” ulegają poważnym awariom na skutek przepięć. Dryfujący martwy „Krzak”, na którym wybuchł trafiony piorunem skład amunicji, zostaje spenetrowany, po czym zatopiony przez otwarcie zaworów dennych. Ocalała w lepszym stanie „Malaga” została przejęta w wyniku abordażu i parogodzinnej bitwy na pokładzie. Także „Róża” uległa uszkodzeniom. Wrak osadzony na mieliźnie został odnaleziony na początku listopada u wybrzeży Półwyspu Kalifornijskiego. Ślady odnalezione jednoznacznie wskazywały, iż maszyny wyniosły z kadłuba wszystko, co miało jakąkolwiek wartość i osadziły się gdzieś na lądzie.

Los zespołu „Goździk” oraz pilnującego go „Pułaskiego” nie jest znany.



DEEP DARK DESTINY PROJECT

Deep Dark Destiny Project jest to propozycja złożenia internetowego dodatku do Neuroshimy. Na DDDP składać się mają dwa projekty Deep Dark Water i Deep Dark Space.

DEEP DARK WATER

Przed wojną tworzono wiele podwodnych instalacji. Stacje wydobywcze, zakłady przetwórcze, podwodne elektrownie, podwodne osiedla i całe podwodne miasta. Dziś wielu z mieszkających w nich sądzi, że powierzchnia jest zbyt skażona, aby tam żyć. Będzie to opowieść o ludziach, którzy mieszkają w podwodnych arkologiach, walczą z podwodną wersją Molocho, z tym, co żyje pod wodą i z ciśnieniem.

DEEP DARK SPACE

Pamiętacie? Przed buntem maszyn ludzie mieli bazy na księżycu, parę baz orbitalnych (poza ORBITALEM) oraz misję lecącą w kierunku Marsa gdzie czekały na nich wybudowane automatycznie habitaty. Wielu ludzi zginęło poza Ziemią. Lecz wielu żyje nadal, tworząc społeczności rozbitków, często nie ludzających się, że wrócą do domu, więc rozpoczynający nowe życie na odległym lądzie. Jakie jest ich życie? Jaka czeka ich przyszłość? Kto jest ich wrogiem?

Chętnych zapraszamy.

Przeklęte Morza Monastyru

Po „Piratach” pojawiło się zainteresowanie statkami w Monastyrze. Materiały na jego napisanie mam. Także szkielec mechaniki tworzenia żaglowców i ich walki jest gotowy, od dłuższego czasu wykorzystuję go w praktyce. Brakuje tylko zachęty, aby to spisać i usystematyzować. Niektórzy mówią, że morze jest niepotrzebne w Monastyrze. Ile z was się z Tym zgadza? Dodatek zawierał by skrótowy opis różnych flot, parę nietypowych jednostek, szybką i prostą mechanikę budowy statków i okrętów oraz walki między nimi, stwory morskie, legendy, życie marynarzy, zwyczaje i obyczaje, szybką budowę miast portowych, duży zestaw szkiców przygód i jeszcze parę drobiazgów. Jeśli powstanie taki dodatek, najpewniej będzie posiadał możliwość łatwej konwersji z „Dzikimi Polami”.



Znane bandery



Morska Bandera Bojowa Posterunku, zwana też Bandera Kaperską. Oddziały Piechoty Morskiej Posterunku przy akcjach lądowych posługują się bardzo podobną banderą. Jediną różnicą jest dodanie jakiegoś elementu, wyróżniającego jednostkę, z której pochodzą. Przykładowo, NCC Orion ma na fładze dodatkowo pod szablą schemat konstelacji Oriona.



Bandera Royal Navy. Ze względu, iż powiewa na wszystkich Brytyjskich jednostkach i instalacjach, jest uznawana za symbol Małej Brytanii.



Flaga Jamajki



Bandana Roger. Flaga Williama Hawkinsa, pirata, którego trzy statki operują na wodach Karaibów. Zwalczając głównie jednostki przewożące niewolników. Chodzą słuchy, iż jest sponsorowany przez Texas. Wielokrotnie wspierał Posterunek w różnych akcjach.



Bandera Bojowa Rasta (wersja ozdobna) - czerwień symbolizuje krew męczenników w historii Jamajki, czern to kolor skóry Afrykańczyków, zielen przedstawia wegetację roślin i nadzieję zwycięstwa nad uciskiem, a złoty jest kolorem symbolizującym flagę jamajską lub złoto wydarte przez Babilon



Flaga Etiopi, stosowana przez niektórych Rasta



Flaga Kubańska



Krzyż Maltański, symbol Ratownictwa Morskiego. Jest to jeden z niewielu respektowanych przez wszystkich symboli. Jednostki obdarzone tym znakiem uważane są za neutralne i nie są atakowane. Za podszywanie się pod ratowników lub ich atakowanie grożą ciężkie sankcje. Nie raz się zdarzało, iż piraci ramie w ramie z „glinami” na mocy chwilowego przymierza atakowali tych, co nadużywali tego znaku. Każdy pragnie, w razie czego mieć choć cień szansy na ratunek.