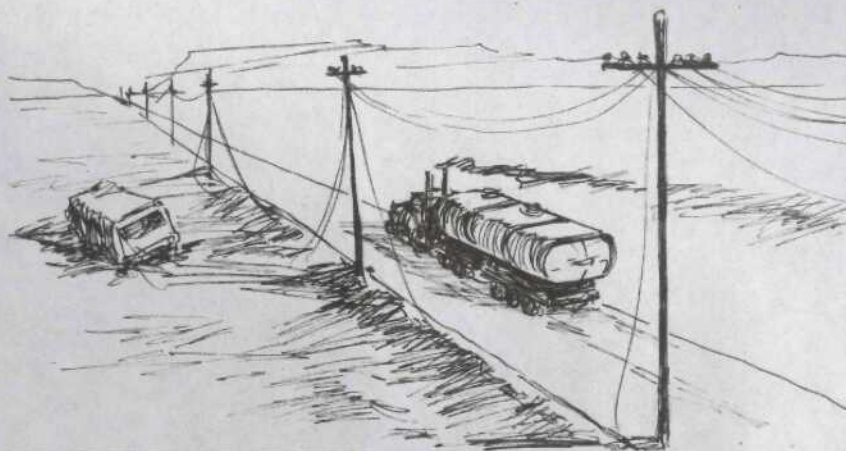




**Słabym pozostaje tylko jedna broń:
błędy silnych.**

Georges Bidault



Myszę, że należą się wam wyjaśnienia. Zaczynacie czytać tę książkę i chcecie wiedzieć o co w niej chodzi. Wasze prawo. Nie będę zatem lał wody, tylko przejdę do konkretów:

Otóż pewnego razu Vincent, pewien bogaty bonzo z Vegas, zagiał na nas parol. Podpadliśmy mu w kretyński sposób, najprostszy z możliwych: wzięliśmy kasę i nie wykonaliśmy zlecenia. Nie daliśmy rady. Zadanie było cholernie trudne, ale mogliśmy chociaż oddać mu pieniądze. A te przeputaliśmy na Tornado i dziwki.

Nic dziwnego, że Vincent się wkurwił i posłał za nami łowców nagród.

Uciekaliśmy przez cały czas i zawsze mieliśmy na karku jego ludzi. On sam rozesłał za nami listy gończe, w których obiecywał kupę forsy za nasze dupy. Mieliśmy przesrane, makabrycznie przesrane. W zasadzie nie mieliśmy absolutnie nic do stracenia. Wtedy to Pająk wpadł na pomysł, żeby wypełnić to zlecenie, zdobyć trochę kasy i wykupić się u Vincenta. Dziś wiem, że pomysł był kretyński, ale wtedy mieliśmy po dwadzieścia kilka lat i nasrane we łbach.

A zadaniem było odnalezienie legendarnego Eldorado wszystkich chorych i cierpiących naszego świata - Rotkins Pharmacia.



Boże, co to za miejsce? - zapytał Herman rozglądając się na boki. Dookoła nas pulsował tłum. Osada była spora, a ludzi było tylu, że nie sposób było się poruszać. Stragany ze złomem, kramy ze szczątkami starych odbiorników radiowych, częściami do komputerów i samochodów, przenośne kuchnie z szaszłykami ze szczura i jakiegoś węża, tu było wszystko. Tuż przy samym wejściu na bazar zapodział się Ściana.

Żar lał się z nieba, a wysuszony przez słońce, brudny pył unosił się spod stóp przy każdym kroku. Przeciskając się przez tłum, Pająk, Herman i ja powoli mijaliśmy kolejne budynki. Większość z nich była zbudowana z dykty, fallstiej blachy i kawałków byle jak spojonego gruzu. Z powodu tłoku, nie mogliśmy jechać ulicami, więc motory zostawiliśmy przy poczcie. Bo i poczta tutaj była.

Pojebana wioska.

Pająk rozglądał się równie niepewnie, co my wszyscy i nic nie mówił. On, w przeciwieństwie do nas, kiedyś tutaj był. Co prawda tylko raz. I podobnie jak my był mocno zdeorientowany, ale tak, czy inaczej był najbardziej oblatany z nas wszystkich. Szedł nieco z przodu, widziałem tylko jego jasne włosy. Dogoniłem go i klepnąłem w ramię.

Pilnujmy się, Pająk, bo bez ciebie się pogubimy. Jest tu jakiś drugstore? - zapytałem. Potrzebowałem lekarstwa na moje drgawki. Kończyły mi się zapasy, a to mogło oznaczać spore kłopoty.

Za rogiem było coś lepszego: apteka. Wyobrażacie sobie? Normalna apteka, jak przed wojną. Za ladą siedziała całkiem zgrabna, ciemnowłosa laseczka, w poplamionym, przeżartym przez chemikalia kitlu. Pająk zaraz zaczął szczerzyć do niej zęby, ale nawet go nie zauważyła. Obojętnie liczyła coś na wielkim, przedpotopowym liczydło. Weszliśmy tam we dwóch, bo Herman na wszelki wypadek został na zewnątrz. Widziałem przez szybę, jak rozmawia z jakimś dzieciakiem, klepie go po ramieniu i daje kilka papierosów. Po chwili wsadził głowę przez drzwi, rozejrzał się i powiedział:

- Ściana czeka w barze „Eddie's Pride”. Znalazł przewodnika. A, i znalazł się Morgan Ratkiller.



Przewodnikiem okazała się dziewczyna z Warhead Height, co wcale mnie nie zdziwiło, bo ci ludzie często zatrudniali się jako przewodnicy. Stynęli z niskich cen i dobrej jakości usług, tudzież z tyśych głów i wielkich, niebieskich oczu. Siedziała sztywno na ławce nie zwracając uwagi na Ścianę i Morgana wznoszących toast w intencji szczęśliwego spotkania. Kilka chwil i już mieli lekko

w czubie. Trzeba jednak przyznać, że ucieszyłem się ze spotkania - wiele razem przeszliśmy z tym sukinsynem.

- Szukacie bezpiecznego przejścia przez Autostradę? - bardziej stwierdziła niż zapytała, gdy się przysiedliśmy.

- Szukamy - potwierdziłem. Autostrada na tym odcinku była opanowana z jednej strony przez mutantów, a z drugiej przez Los Diablos - gang, który nie kłopotał się zatrzymywaniem pojazdów i ściganiami haraczy. Rozwalali wszystkich jak leci i dopiero potem rabowali ofiary. Dalej nie mogliśmy jechać bez eskorty lub przewodnika, który potrafił bezpiecznie przeprowadzić nas przez sto pięćdziesiąt jardów zaminowanego betonu i drutów kolczastych, nie narażając nas na ogień z jednej lub drugiej strony.

- Macie kłopoty. - zauważyła. Rzuciłem jej spojrzenie spode łba: cholera, jak te wieści szybko się rozchodzą - Skoro macie kłopoty, to dlaczego rozmawiamy przy przypadkowo spotkanym człowieku?

- Morgan nie jest przypadkowo spotkanym człowiekiem - wtrącił się milczący dotąd Ściana - to stary kumpel i mamy do niego pełne zaufanie. No, dobra mała, nawijaj.

- Dobrze, przeprowadzę was, chociaż to nie będzie łatwe. Rano rusza karawana - jadą do Bricket Valley. To po drodze do jedynego nie strzeżonego przez obie strony przejścia. Może zabierzemy się z nimi dla bezpieczeństwa?

- Nie - zdecydowałem - jedziemy sami, ciebie zabiorę do mojej przyczepki. Powiedz mi jeszcze, jak to się dzieje, że znasz takie miejsce, o których nie wiedzą ani mutasy, ani diabyły?

- W takim razie, proponuję, żebyśmy ruszyli dzisiaj wieczorem. - powiedziała ignorując kompletnie moje pytanie

Przed zachodem słońca. Chociaż to mało bezpieczne, zancujemy na pustyni. W ten sposób unikniemy przypadkowych spotkań z kupcami - wszystkie karawany ruszają o świcie.

- No, a na noc zarzucimy sobie Tornado - powiedział Morgan - mam świeżusienkie i tanio kupione. Podzielię się z wami.



Powiadają, że świat umarł trzydzieści lat temu. Morza zawrzały i spłonęły miasta. Z nieba, na trzecią część rzek i źródła wód, spadła gwiazda Płoń. Mówią, że świat umarł w błysku i huku eksplozji.

Głównie prawda, myślałem skulony za załomem skalnym, który chronił nasze ognisko przed odkryciem. Właśnie się przebudziłem i z obolałą głową, otepiałem jeszcze z powodu niespełnienia, próbowałem się pozbić. To wszystko głównie prawda. Gdy stoisz w pobliżu epicentrum, nie słyszysz huku. Widzisz tylko błysk. Potworny, przerażający błysk, przeświecający cię na wylot. Nie pomoże zasłonięcie oczu. Widzisz swoją dłoń, wszystkie kosteczki, każdy staw i każde zakończenie nerwu. Wszystko dokładnie, jak na obrazku w książce i tylko przez ułamek sekundy, zanim porwie cię fala uderzeniowa. Eksplozji już nie usłyszysz, bo po prostu nie zdążysz.

Szybko. I bezboleśnie.

- Wstałeś Boss? - zapytała Patti odwracając głowę w moim kierunku. Jej wielkie, niebieskie oczy zaświeciły w mroku. Kolejna charakterystyczna cecha ludzi z Warhead Height: widzą w ciemności, a oczy świecą im jak psom.

- Patti - zapytałem - Czy tam u was rządzi się ludzie z innym kolorem oczu?

Nie zrozumiała. Spojrzała na mnie zdziwiona.

- No, nie tylko niebieskie. Zielone, czarne, cholera - nie wiem - pływne?

Nie odpowiedziała, tylko przekrzywiła głowę jak ptak, wpatrując się we mnie jeszcze uważniej. Zniecierpliwilem się trochę i speszyłem, prawdę mówiąc. Żeby jakoś odwrócić jej uwagę od mojej osoby, rzuciłem jej woreczek z resztą Tornada.

- Gdzie byłeś? - zapytał Pająk. Nie usłyszałem, jak podchodził.

- Bo ja wiem... W mieście. Stałem na wieży. Blisko, jakieś pół mili od epicentrum.

Czułem się kompletnie rozbity. Pająk podał mi flaszkę z wodą. Napilem się i polałem głowę, choć nocami jest dość chłodno. Chciało mi się płakać. Patti podeszła do mnie i podała swoją manierkę. Pociągnąłem łyk i zakrzusilem się. W środku był dość mocny alkohol.

- To nasze, z Warhead Height - powiedziała, widząc moje zdziwienie - pędzimy tam wódkę z kaktusów, coś jak tequilla.

- Niezła cholera - odpowiedziałem i napiłem się jeszcze raz. Pająk zabrał mi manierkę i próbował się napić. Jednak, zanim przechylił naczynie, zawahał się i wyraźnie ze sobą walcząc, oddał je właścicielce, mrucząc coś pod nosem o „pieprzonych czarach”.

Wracał mi animusz. W samą porę.

- Jakies światła na autostradzie. - zaniepokoił się Pająk - Raz, dwa - cholera, więcej niż dziesięć motocykli.

Zauważyłem, że Morgan zbliżał.

- Patti, zgaś ognisko. Pająk, obudź resztę, ale dyskretnie. Morgan... Kurwa Morgan, gdzie jesteś? - wyrzuciłem z siebie komendy. Kryzysowa sytuacja nadeszła

w samą porę, żeby zgasić zły nastrój po Tornado. Tornado jest wyjątkowe. Po wódecie masz kaca, po narkotykach zejście, tylko Tornado dorobiło się własnej nazwy syndromu dnia następnego; po Tornado masz bluesa.

Morgan tymczasem dopadł motocykla i próbował go odpalić. Patti pokręciła głową.

- To niemądre - powiedziała - skąd wiesz, że mają zle zamiary?

- Co ty, lala, wiesz? - warknął w odpowiedzi Morgan, próbując zapalić swoją maszynę. Trzęsły mu się ręce i był wyraźnie zdenerwowany. Herman i Ściana właśnie się obudzili i patrzyli na nas pytająco.

- Wstawać chłopaki - powiedziałem w ich kierunku - Mamy gości. Zdaje się, że nasz kolega zapomniał nas o czymś poinformować.



Wszystko byłoby dobrze, gdyby nie Morgan.

Schowaliśmy się za skałą, zgasiłmy ognisko i w ogóle siedzieliśmy cichutko, jak myszy pod miotłą. Liczyliśmy, że przejadą nie zauważając nas, ale pech chciał, że dwóch ostatnich zatrzymało się na chwilę. Pewnie chcieli się odlać, a nasza skała idealnie wprost nadawała się na pisuar. To też nie było problemem. Odlaliby się i pojechali dalej.

Morganowi puściły jednak nerwy. Jeśli chciał ich pozabijać, mógł poczeekać, aż spuszcza spodnie i dopiero wtedy oddać dwa strzały z jakiejś cichej broni. Ale Morgan za-

chowal się jak najarany opowieściami przy kominku małego. Wypadł ze swoim skorpionem i wypruł do nich całą serię. Dwie sekundy jazgotu broni maszynowej, który jadący z przodu musiał usłyszeć. Herman ukrył twarz w dioniach. Pająk głośno zaklął, a ja z kolei straciłem świeżo odzyskaną zimną krew.

- Coś ty, debil, zrobił najlepszego? Patti wskakuj do przyczepki, Herman, Ściana, zabierzcie tamtym, co się da! Uszkodźcie im motory! Raz, dwa!

Światła na autostradzie zatrzymały się, a kilka z nich oderwało się od grupy i zaczęło zbliżać do nas.

Pająk odpalał nasze maszyny po kolei, jedna po drugiej. Zuch chłopak, nawet nie musiałem go o to prosić. Spojrzał na mnie, a ja puściłem mu oko. Zrozumiał. Uśmiechnął się szeroko, pokazując mi kciuk skierowany ku górze, a potem pokazał na motor Morgana. Silnik nie pracował.

- Diabły? - zawołałem do Ściany.

- Zgadza się, Los Diablos! - potwierdził, a ja zakląłem jeszcze głośniejszym. Ściana przeszukał zwłoki i krzyknął - Beretta i jakiś Colt. Rewolwer, znaczy się! Trochę amunicji. Przetoczyć paliwo?



- Nie ma czasu! - zdecydowałem - odkręć wpływ baku i przewróć maszynę!

Pierwsze kule zaczęły rykoszetować o popękany beton autostrady.

- Drużyna, na koni! - zakomenderowałem. Morgan właśnie męczył się ze swoim motorem, który jak na złość nie chciał zapalić. Ciekawe, czy zdąży odkryć, że ma zatkaną rurę wydechową kawałkiem brukwi? Tymczasem Pająk zapalił jakieś suche trawy i rzucił w kierunku maszyn Diabłów. Jebnęło tak, że gorący podmuch omal mnie nie przewrócił.

Eksplozja. Błysk i huk. Tym razem go usłyszałem. Blues powrócił.

- Boss, - zawołał Pająk - ruszaj, zaraz tu będę!

Jakby na potwierdzenie jego słów, koło mnie równym rzadkiem wykwitły małe fontanny piasku. Ruszyłem za chłopakami, którzy byli już daleko z przodu.

- W lewo! - pośród ryku silników, ledwie słyszałem Patti, choć ta krzyczała na całe gardło - skróćcie w lewo, teraz!



Jakoś zgubiliśmy pogon. Tylko Pająk był lekko ranny w głowę. Nic poważnego, miał dużo szczęścia. Kula trafiła w hełm, rozorała go i otarła się o skroń, zrywając tylko trochę skóry. W południe zatrzymaliśmy się po drugiej stronie Autostrady nie niepokoje mi przez mutantów Molocha. Patti mówiła prawdę - jeździła w pewnym momencie zjeżdżała w dół, urywała się na kilkadziesiąt metrów, a radiacja straszliwie rosła z każdym krokiem. W pobliżu grupy skał, wyraźnie nadtopionych z jednej strony, zaczął się krater. Wystarczyło przejść przez skały, ładując się w sam środek

napromieniowanej kupy kamieni i już byliśmy po drugiej stronie.

Tyle, że dawka, jaką pochłonęliśmy odstraszała nawet mutasów.

Ledwie znaleźliśmy się po drugiej stronie, Pająk i Ściana przyskoczyli do Morgana, ścignęli go z maszyny i rozplaszczyli na ziemi. Herman uśmiechnął się wrednie i nachylił się nad leżącym.

- No koleś, popisałeś się - syknął - Ja mam dziurę w silniku, mój kumpel omal nie zginął - wskazał głową Pajaka, oglądającego własny kask, w którym ział spory otwór - I na dodatek wciągasz nas w jakieś swoje porachunki z Los Diablos. Nie przeginasz, stary?

Morgan milczał.

- Do tej pory byliśmy kumplami - ciągnął Herman - ale trochę przesadziłeś. Powinniśmy cię rozwalić. Ale, ze względu na starą przyjaźń, chyba tego nie zrobimy. Uratowałeś się, chociaż zatkał ci rurę wydechową. Możemy powiedzieć tak: ty nas naraziłeś, a potem my ciebie. Jesteśmy kwita, zgadza się, Boss?

- Zgadza się - odpowiedziałem - Jednak mimo wszystko nie godzi się zostawić tutaj człowieka samego. Mutanci, diabły i cholera wie, co jeszcze. Możesz jechać z nami dalej. Ale oddaj broń.

Morgan bez słowa zaczął się rozbrajać.

- Przepraszam, chłopaki - wymamrotał - Poniosło mnie, bo się im naraziłem. To Tornado, to ja im ukradłem. No, nie zapłaciłem po prostu. Miałem to zrobić, ale jakoś tak kasa się rozeszła. Sami wiecie.

Wiedzieliśmy, o jak dobrze wiedzieliśmy. Pająk pokiwał w zamysleniu głową.

- Jedziemy dalej? - przerwałem liryczny moment - czy wystawiamy się na

kojące działanie promieniowania gamma?



Na szczęście Patti wiedziała którąś jechać, bo nikt nas nie niepokoili. Po południu, gdy już zostały jakieś trzy godziny do zmroku i chcieliśmy znaleźć jakieś miejsce na nocleg, Patti wskazała ręką na grupę skał na horyzoncie.

- Za tymi skałami kończy się znany mi teren. Dalej was nie poprowadzę. Placicie i znikam.

Pokiwałem głową w milczeniu. Szkoda, pomyślałem, bo zdążyłem się już do niej przyzwyczaić.

- Cena uzgodniona wcześniej, zapewniam was, że nikt nie przeprowadzi was taniej. O mnie się nie martwcie, za dwie godziny jestem umówiona - ciągnęła Patti obojętnie.

Tego akurat byłem pewien: cena była najniższa na rynku, ale jednocześnie usługa była jedną z najpewniejszych. Dojechaliśmy do skał, zapłaciliśmy dziewczynie, a ona po prostu ruszyła w drogę powrotną. Bez wody, broni ani pojazdu. Nigdy nie przestaną mnie dziwić ludzie z Warhead Height. Odeszła kilkanaście kroków, odwróciła się, pomachała mi ręką na pożegnanie i uśmiechnęła się do mnie, a ja przeżyłem kolejny szok w ciągu doby: Patti nie była zimna, jak inni ludzie z jej stron. I była całkiem ładna.

- Do zobaczenia, Boss. Ja też cię lubię - powiedziała. Odwróciła się i poszła, już nie oglądając się za siebie.

Pieprzeni telepac z Warhead Height, pomyślałem, gdy dziewczyna znikła nam z oczu.

- Nocujemy tu? - zapytałem w końcu chłopaków.

- Strasznie tu jakoś - odpowiedział Herman - nie można gdzieś indziej?

Rzeczywiście. Wiał dość silny wiatr, byliśmy odsłonięci i od razu zrobiło mi się nieswojo. Przypominałem sobie opowieści o mutantach i Molochu, pomyślałem o Patti i jakoś odechciało mi się nocowania tutaj.

- Jakies dwie mile stąd stoi opuszczona fabryczka - odezwał się Morgan - Parę razy tam nocowałem, mutasy się nie zapuszczają na tamte tereny. Jedziemy?

Chętnie się zgodziliśmy. Nie chcieliśmy zostawać tu ani chwili dłużej.



Morgan miał rację. Fabryczka stała. Zaczynała się już sypać ogrodzenie - stalowa siatka - było w strzępach, a jedyny komin fabryczny kończył się po czterech jardach. W oknach straszyły ostro zakończone resztki powybijanych szyb, a powyginane, metalowe drzwi, straszliwie skrzypiąc otwierały się i zamykały w kolejnych podmuchach pustynnego wiatru.

Co nam tam. Wjechaliśmy z pełną pompą do środka. I to był nasz błąd.

W środku siedziało w kółeczku sześciu ludzi: nie wystawili straży, ani nas nie usłyszeli. Wyglądali na zaćpanych. Co gorsza, dwóch z nich znaleźliśmy bardzo dobrze. To byli Zielony Eric i Carlos Rómoli - przydupasy Vincenta.



- Nie sądziłem, że tak szybko przyjeździecie - usłyszeliśmy głos dochodzący z galerii na górze. Spojrzeliśmy w tamtą stronę: to był Kiki, człowiek, którego najbardziej się bałem. Prawa ręka samego Vincenta. - Gdybym wiedział, nie pozwoliłbym im się zaćpać. Wiecie, co

tu znaleźliśmy? Tornado. Całe beczki Tornado. W podziemiach są ich setki. Ciekawe miejsce, nieprawdaż?

Szkoda, że nie wzbogacimy się dzięki temu odkryciu, pomyślałem.

- Słuchaj, Kiki - zacząłem - może byśmy się dogadali, co?

- Nie ma mowy, Boss - Kiki uśmiechał się promiennie - Wiesz, ja bym się może i dogadał, ale są tu jeszcze Delgado, Windy Bob, Buscemi, Quentin i Keitel. Oni się nie będą cackać.

Wywołani przez Kiki oprychowie Vincenta, wychodzili po kolei z cienia z bronią gotową do strzału. Jak w kiepskim filmie. Mieliliśmy przesrane, czego nie omieszkalem zauważyć.

- Oj, macie przesrane, panowie, macie. - zgodził się Kiki - Wasz błąd, żeście nie sprawdzili wnętrza fabryki, przed wejściem, bo wtedy my dalibyśmy dupy. Ale skoro byliście tak mili i wyręczyliście nas w naszej robocie, to może jeszcze sami się zastrzelicie, co?

- Szkoda, że cię nie zabiłem wtedy na pustyni, Morgan. - powiedział Pająk

- Morgan, to pożyteczny idiota. - ponownie zgodził się Kiki - zaproponowaliśmy mu taką sumę, że zgodził się was wystawić. A strzelaniną z Los Diablos dał nam znać, że jest w okolicy i jedzie z wami tutaj. Wiedzieliśmy, że chcecie się przedostać na drugą stronę Autostrady. Zupełnie nie potraficie się maskować, chłopaki.

- Problem powstałby - powiedział Morgan - Gdybyście nie chcieli tutaj zanoć. Ale jak widać nie musimy się tym martwić.

- Zastrzelcie ich - zdecydował Kiki - Tylko gdzieś na zewnątrz, żeby tu nie napaskudzić, bo jeszcze tu wrócimy. Chłopcy, połóżcie grzecznie swoją broń na

podłódze. A jak będziecie stawiać opór, zrobimy tak, żeby bardziej bolało.

Co było robić? Potulnie rzuciliśmy nasze spluwki i wyszliśmy na miejsce kaźni, otoczeni oprychami.



Nie powiem wam, jak to się stało. W pewnej chwili poczułem zawroty głowy, silny ból głowy, rzygnąłem na beton i zanim urwał mi się film, wydawało mi się, że zobaczyłem kilka bezwłosych postaci o wielkich, niebieskich oczach.

Dookoła pokotem leżeli moi kumple, Morgan oraz ludzie Vincenta. Chwilę po mnie, wstał Pająk.

- Boss, co to było? - zapytał. Był jeszcze w szoku. Nie byłem wiele mądrzejszy od niego, toteż nie powiedziałem.

Podnieśliśmy broń i podchodząc do każdego, strzelaliśmy im w głowy. Morgana zostawiliśmy sobie na koniec. Herman i Ściana obudzili się kilka minut później. Gdy skakali w górę z radości, ja zauważyłem coś, co odmieniło nasze życie.

Nad drzwiami fabryczki, na wyblakłym szyldzie, widoczny tylko pod odpowiednim kątem widniał napis: ROTKINS PHARMACIA.



Gdy wyjeżdżaliśmy, objuczeni workami sproszkowanego Tornado, wiedząc, że mamy jeszcze bardziej przesrane, niż do tej pory, na wzgórzu dostrzegłem grupę ludzi. Byli łysi. Jedna z kobiet machała do mnie ręką. Dam głowę, że się uśmiechała.



NEUROSHIMA

POSTAPOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA

Autorzy gry:

Ignacy Trzewiczek, Marcin Blacha, Michał Oracz, Marcin Baryłka

Ilustracje:

Tomasz Jędruszek, Radosław Gruszewicz, Tomasz Oracz, Michał Oracz, Piotr Macha, Sebastian Mazur

Projekt okładki:

Michał Oracz

Skład:

Michał Oracz

Podziękowania:

Dziękujemy Remowowi i Radkowi Gruszewiczowi za opracowanie broní, dziękujemy Tomkowi Kowalewskiemu za olbrzymi udział w testowaniu i projektowaniu reguł gry oraz Nurglitchowi za pomoc, gdy była nam najbardziej potrzebna.

Dziękujemy Małemu za komputer, którego użyczył nam w najcięższej chwili.

Dziękujemy naszym przyjaciółom, którzy wzięli na siebie najcięższe zadanie - przejrzanie Neuroshimy i wyłapanie błędów i nieścisłości, które się w niej kryły.

Nie wiemy ile ostatecznie Neuroshima zawiera błędów, wiemy jednak, że zawieraliby ich sto razy więcej gdyby nie pomoc:

Telefaksa, Nurglitcha, Tomka Barańskiego, Romana Sadownika, Tomka Kowalewskiego oraz Marka Nogó.

Jeszcze raz, bardzo dziękujemy za wszystko co dla nas zrobiliście.

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) 370 29 79
www.rpg-portal.pl
portal@rpg-portal.pl
Patron i-netowy:
www.valkiria.net
Oficjalna strona gry:
www.neuroshima.valkiria.net

ISBN: 83-914727-6-0

Spis treści

Tornado Blues	2
Powiew rozsądku	12
GRY FABULARNE	13
ŚWIAT: PIERWSZE SPOJRZENIE	15
MECHANIKA	25
TWORZENIE POSTACI	31
Pochodzenie	33
Profesje	47
Formularz	75
Współczynniki	79
Specjalizacje	83
Umiejętności	87
Sztuczki	99
Choroby	125
Reputacja	139
Spryt	143
Znajomości	152
Tworzenie postaci - przykład	153
ZBROJOWNIA	155
TECZKA GRACZA	181
NEUROSHIMA TACTICS	191
Walka przygodowa	215
PODRĘCZNIK ŁOWCY	219
ŚWIAT	257
Moloch	271
Tornado	281

Front	287
Gangi i organizacje	297
Mutanci	313
Główne miejsca	321
Krajobrazy	367
Miejsca szczególne	375
FAQ	387
REGUŁY WSZELKIE	393
Handel	415
Leczenie	421
Radiacja i trucizny	429
Punkty doświadczenia	433
TECZKA MISTRZA GRY	437
Tym co pierwszy raz	436
Triki	451
Cztery kolory	463
Mapy	468
Karta Postaci	475



Jej ręka zacisnęła na wytartej czerwonej smyczy, ciągnęła z ogromną zawziętością znużonego Speediego. Clara, w swych bamboszach i różowym szlafroku, przechadzała się dokoła swojej dwunastopokojowej willi. Co jakiś czas potykała się o cegły zalane lepka mazią. Kilka razy upadła. Jej kolana ociekały krwią. Z ran obrośniętych grubą skorupą oocza wystawały się obślizgłe gąsienice.

- Chodź mały No, chodź! - zawołała.

Ciągnęła z całych sił. Była już przed drzwiami. Wreszcie obróciła się, by zbadać powód, dla którego jej wierny przyjaciel nie chce powrócić do domu.

- Znow bawisz się tymi brudnymi prętami! - wyszeptała Clara - nigdy się nie oduczysz.

Jej szkliste oczy zamaryły w bezruchu. Złapała drugą dłoń za smycz. Ugięła lekko kolana. Zaciśnęła dolną wargę, by w jednej chwili szarpnąć za wypłowiały sznurek. Chrząst stalowej obroży przerwał ciszę. Łeb Speediego, oblażony z gnijącej skóry i futra, wystrzelił wysoko w powietrze. Mimo to reszta ciała nadal była nabita na pręt, który bardzo dawno temu podtrzymywał dach budowli.

Staruszka pchnęła lekko drzwi. Jak za każdym razem, dębowa płyta leniwie opadła na gruzy willi. Kobieta weszła do środka. Z byłej rezydencji została tylko południowa ściana i skórzany fotel, w którym siedząc, Clara dziergała szaliki na Święto Dziękczynienia. Gdzieś głęboko pod gruzem spał na kanapie John. Chyba nie zdarzył przeczytać Timesa. Clara znalazła tylko jego pantofel.

Usiadła w milczeniu na jednym z większych pustaków. Podparła brodę na rękach. Nabrała powietrza i zaczęła śpiewać: „Leć orzełku Ameryki, leć do gniazda Republiki, zabierz z sobą małą Clare, a jej męża zagryź w szale...”

Było ich więcej. Wioska bogatych stała w tym miejscu przez 60 lat. Pozostały z niej południowe ściany. Resztę zmiotła fala powybuchowa. Wszystko stało się tak szybko... Noc. Parę sekund i ponad trzysta ludzi nigdy się nie obudziło...

Ona czekała na śmierć. Chciała odejść, ale obiecała mężowi. Aż do śmierci. Czasem wychodziła przez wstawione w głęboką dziurę drzwi. Szukała pomocy. Sto metrów od domu był kiedyś sad. Teraz z szerokich wydm wystawały tylko kikuty i pnie. Dalej za nimi rozpościerało się jezioro. Ale tam nie można było podejść. Smród martwych ryb nie pozwalał się zbliżyć na więcej niż 10 metrów. Wszędzie krew i resztki ciała. Niektórzy po wybuchu jeszcze krzyczeli. Albert Cwinson starał się doczołgać do jeziora. Był w szoku. Podmucha wyrzucił go przez okno.

Cmentarz bogaczy... Południowe ściany willi były ich tablicami nagrobnymi. Może ktoś tu kiedyś przybędzie. Jeśli będziesz to ty odszukaj Speediego i zadba o biedaka. Nakarm go, bo dawno nic nie jadł.

Autorem opowiadania jest Damerien.

Praca wyróżniona w konkursie serwisu internetowego Valkiria.net.



GRY FABULARNE



Czym jest NEUROSHIMA?

NEUROSHIMA to gra fabularna. Jej tłem jest świat po zagładzie, podobny do rzeczywistości przedstawionej w serii filmów o Mad Maxie, w grze komputerowej Fallout czy w powieści Aleja Potępienia. Książka prezentuje oryginalną wizję świata zniszczonego przez wojnę i zbuntowane maszyny. Równocześnie daje możliwość uzupełniania rozgrywki o pomysły zaczerpnięte z popularnych mediów i koncepcje zaproponowane przez graczy. Dzięki Neuroshimie na czas gry wlepisz się w jednego z bohaterów postapokaliptycznej przyszłości i pokierujesz jego losami.

Czym są gry fabularne?

Gry fabularne (określane również jako RPG, czyli Role Playing Games) to sposób spędzania czasu w dobrym towarzystwie, podobnie jak gra w karty albo odwiedziny u przyjaciół. W istocie RPG łączy w sobie wiele form rozrywki, jednak najlepiej będzie powiedzieć, że gry fabularne to zabawa wyobraźnią. Grupa ludzi spotyka się na kilka godzin, by z pomocą zawartych w podręczniku wskazówek wcielić się w wybrane postaci: łowcę nagród, gladiatora, czy radiooperatorkę. Spotkanie takie nazywa się sesją. Jeden ze zgromadzonych, Mistrz Gry (MG), odpowiedzialny jest za przygotowanie spotkania i nadzorowanie pozostałych - graczy. Jego rolę można porównać do roli sędziego, rozsądza on bowiem wszystkie kwestie sporne wynikłe w czasie sesji. W grach fabularnych brak zwycięzców i przegranych, a gracze zachęcani są do wspólnego działania. Podczas sesji wspólnie biorą udział w przygodzie i wspólnymi siłami dążą do jej szczęśliwego zakończenia. Jeżeli nie spotkałeś się jeszcze z żadną z gier fabularnych i nie znasz

nikogo, kto mógłby Ci pokazać na czym polegają, cała ta teoria może wydać się skomplikowana. Nie przejmuj się. Przejrzyj podręcznik, przeczytaj uważnie przykłady i na pewno gry RPG staną być dla Ciebie tajemnicą.

Po co mi ta książka?

Gry fabularne opierają się na wyobraźni graczy. Być może zastanawiasz się do czego w takim razie potrzebna Ci książka, którą trzymasz w rękach. Wyobraź sobie zatem, że dwie osoby umówiły się na boisku i nie dogadały się ze sobą, jak spędzą czas. Jedna osoba przygotowana jest do gry w siatkówkę, druga ubrała buty do piłki nożnej. Powstaje zamieszanie.

Niniejszy podręcznik opisuje fantastyczny świat, podobnie jak powieść science fiction - z tą tylko różnicą, że znajdują się tu także reguły i wskazówki, jak bawić się w tym świecie. Wszyscy graczy powinni się zapoznać ze światem gry, chociażby pobieżnie, aby wiedzieć w jakich realiach toczyć się będą ich przygody. Gdy kupiłeś Fallo-uta i zacząłeś grać, wiedziałeś czego się spodziewać. Podobnie i tu - gdy zaczniesz grać w Neuroshimę dobrze być wiedział, jak wygląda ten świat.

Czego jeszcze potrzebuję do gry?

Potrzebni są gracze, pomieszczenie, w którym nikt nie będzie przeszkadzał i w którym grupa graczy nie przeszkodzi nikomu. Przyda się też papier, ołówki, jakaś przekąska. Warto też posiadać kości do gry. W trakcie sesji używamy trzech kostek dwudziestościennych. Można je kupić w sklepach z artykułami przeznaczonymi do gier fabularnych. Zdobądź kostki różniące się

kolorami - łatwiej będzie ci odczytywać wyniki rzutów.

Czytając ten podręcznik napotkasz skróty, np. 3k20. Odnoszą się one właśnie do rzutów kostkami.

1k20 (k20) - oznacza kostkę dwudziestościenną (w większości przypadków chodzi o wynik rzutu taką kostką).

2k20 - oznacza wyniki rzutu dwiema kostkami dwudziestościennymi.

3k20 - jak łatwo zgadnąć chodzi o wyniki trzech rzutów kostkami dwudziestościennymi.

W niektórych miejscach umieszczono zapis typu: 1k20 + 2. Oznacza on, że należy rzucić kostką dwudziestościenną i do wyniku rzutu dodać jakąś liczbę - w tym przypadku 2.

Jak grać w RPG?

Grać trzeba tak, żeby sesja przyniosła wszystkim dużo radości. Jak sprawić, żeby zabawa wszystkim się spodobała? Wyobraź sobie, że twoja grupa graczy spotkała się w piątkowy wieczór. Wszyscy usiedli przy stole, każdy przygotował sobie postać według zawartych w podręczniku reguł, jeden z graczy gra wojownikiem autostrady, inny złodziejem, ktoś jeszcze złodziejem. Od momentu rozpoczęcia sesji każdy z graczy odgrywa rolę, wcielając się w swoją postać - Bohatera Gracza (BG). Mistrz Gry pełni rolę reżysera, sam odgrywa również wszystkie występujące w scenariuszu postaci, które nie są kierowane przez graczy (BN - od Bohater Niezależny).

Wszystko przypomina przygodową grę komputerową. Każdy gracz steruje swoim bohaterem i przeżywa ciekawe przygody w wymyślonym świecie - o ile jednak w grach komputerowych świat przedstawiony jest na monitorze, tu świat przedstawia MG - opowiadając o tym, co gracze widzą.

„Wjeżdżacie pomiędzy zniszczone zabudowania, nie widać tu wielu ludzi, tylko dwóch mężczyzn chowa się przed wami za jednym z budynków. Ulica jest zaśmiecona kartonami, rozmoczonymi przez deszcz...”

Tak wygląda opis, który przedstawia MG. Gracze reagują na opis opowiadając co robią ich bohaterowie. Jeden z graczy może wyciągnąć broń, inny przyjrzeć się kartonom, ktoś może zdecydować za jrzecz do jednego z budynków...

Tak wygląda gra w RPG, MG opisuje, gracze deklarują, co robią w danej sytuacji ich bohaterowie. Gry RPG mają jednak jedną bardzo dużą przewagę nad komputerowymi. Widoczny na ekranie monitora bohater ograniczony jest w swoich decyzjach przez program gry. W grze komputerowej rycerz spotykając smoka może przykładowo wypowiedzieć jedno z trzech zdań, uciec albo przystąpić do walki. A co, gdyby postanowił poczęstować potwora gumą do żucia i zaprzyjaźnić się? Autorzy gry komputerowej nie przewidzieli takiego rozwiązania. W grze fabularnej bohater widoczny jest w wyobraźni graczy, a Mistrz Gry reaguje na każdy pomysł gracza swoim własnym pomysłem. Jeżeli rycerz byłby bohaterem gracza, Mistrz Gry mógłby odpowiedzieć, że smok otwiera paszczę... po czym z uśmiechem odpowiada: „miętowa - moja ulubiona”.

Gry fabularne opierają się na pomysłowości i dobrym odgrywaniu ról. Bywa, że bohaterowie postawieni zostają w sytuacjach nie odpowiadających graczom. Czasem postaci spotkać może krzywdą, zdarza się, że giną w trakcie gry. To przykre, ale jeżeli MG coś stwierdza, należy zaakceptować fakty. To trochę tak, jakby twoja postać w grze komputerowej zginęła tuż przed zapisaniem stanu gry. Smutne, ale nieodwracalne - pozostaje spróbować od nowa innym bohaterem.

Zabawa w RPG nie oznacza, że wszystko idzie po Twojej myśli. Porażki bohaterów są nieodłączną formą gry i trzeba je akceptować.

Jestem Mistrzem Gry. Co robić?

Jedyne czego wymaga się od ciebie to dostarczenie wszystkim grającym, łącznie z tobą, dobrej zabawy. Do tej zasady sprowadzają się wszystkie inne. Do ciebie należy przygotowanie scenariusza przygody według którego potoczy się gra. Ty jesteś odpowiedzialny za zorganizowanie sesji. Przede wszystkim musisz poznać świat gry i zasady lepiej od wszystkich graczy. Dostarczasz opisów, bierzesz udział w dialogach, jesteś sędzią. Twoje słowa zastępują graczom zmysły ich postaci. Jako Mistrz Gry odpowiedzialny jesteś również za kontrolowanie przeciwników bohaterów.

Brzmi poważnie? Nie przejmuj się. W podręczniku przeznaczylimy dla ciebie osobny rozdział.

Jestem Graczem. Co robić?

Masz wymyślić sobie postać, bawić się i nie przeszkadzać w zabawie innym. W czasie gry musisz akceptować decyzje Mistrza Gry. Reszta to detale. Jako gracz powinieneś wiedzieć jaką postacią pokierujesz w świecie gry. Powinieneś się też orientować w realiach świata. Przeczytaj przeznaczone dla ciebie rozdziały podręcznika, w szczególności ten specjalnie skierowany do graczy.

W razie jakichkolwiek wątpliwości zwracaj się do Mistrza Gry.

Kiedy jestem graczem, a kiedy odgrywam postać?

Na stronach tego podręcznika wiele razy będziemy się zwracać do ciebie nie jako do gracza, ale jako do bohatera gry. Podobnie w czasie sesji będziesz wypowiadał się jako postać albo jako gracz. Zawsze pamiętaj o różnicy pomiędzy postacią, a graczem. Bohater jest fikcją. Ty istniejesz w rzeczywistości. Wiele z rzeczy, które będziesz w robił w grze, zabronione jest w rzeczywistości. Przykładowo, twój bohater może być złodziejem i traktować okradanie innych jako coś naturalnego, jednak jako gracz dobrze wiesz, że kradzież jest czymś złym.

Z reguły bardzo łatwo jest rozróżnić kwestie wypowiadane przez bohatera i przez gracza, nawet jeżeli nie będziesz używał niezręcznego zwrotu „to ja mówię, że” przed każdą wypowiedzią postaci.



„Idę do kuchni. Komu zrobić kanapkę?” - to mówi gracz.

„Zeskakuję z dachu i biegnę za uciekającym samochodem” - tak wygląda wypowiedź dotycząca postaci.

Świat Neuroshimy jest ponury i niebezpieczny, zamieszkuje go wielu nieprzyjemnych ludzi. Żyją w nim mutanci i cyborgi - istoty, których w rzeczywistości nie spotkasz.

Jaki jest cel gry?

Tradycyjne gry mają swój finał, którym przeważnie jest zwycięstwo jednego z graczy. W RPG nie można powiedzieć, że istnieje jedno oczywiste zakończenie, sprowadzające się do zwycięstwa albo porażki. Oczywiście wszyscy lubimy odnosić sukcesy i nie przepadamy za niepowodzeniami, ale w grach fabularnych jedne i drugie zależne są tylko od oczekiwań graczy i założeń Mistrza Gry.

Jeżeli treścią scenariusza jest próba odbicia naukowca z rąk mafii, a następnie uratowanie z jego pomocą elektrowni atomowej, prawdopodobnie bohaterowie będą próbowali wypełnić zadanie i nie dopuścić do stopienia rdzenia reaktora. W momencie zażegnania niebezpieczeństwa gracze odnoszą sukces. Jednak wyobraźnia ludzka jest nieograniczona. Gracze mogą zignorować naukowca i próbować naprawić elektrownię własnymi siłami. Jeśli im się powiedzie, założenie scenariusza również zostanie spełnione. Być może gracze całkowicie zignorują scenariusz i bohaterowie, zamiast udać się na ratunek, pojadą do baru, by opowiadać sobie przez całą sesję historyjki ze swojego życia. Oczekiwania MG nie zostaną spełnione, ale jeśli wszyscy się dobrze bawili dalej można mówić o sukcesie.

Podsumowując, celem każdej gry fabularnej jest dobra zabawa wszystkich grających.

Jak to wszystko wygląda w praktyce?

Pokażemy ci jak może wyglądać fragment sesji. Troje graczy: Maciek, Paweł i Ania spotkali się, by rozegrać przygodę w świecie Neuroshimy. Mistrzem Gry, który poprowadzi sesję jest Andrzej. Andrzej pomógł swoim graczom przygotować postaci. Maciek wcielił się w Jordana - muskularnego, obciężonego na jeża Wojownika Autostrad. Paweł wolał postać wyposażoną w umiejętności techniczne, zdecydował się zatem na roztarzanego i inteligentnego Radiooperatora o imieniu Carlos. Ania pomyślała o zadziornej i zwinnej jak kot złodziejce - przedstawia się jako J.J.

Rozpoczęła się gra i po wielu perypetiach bohaterowie dojechali samochodem Jordana do schronu przeciwatomowego, ukrytego w ruinach miasta. Okazuje się, że przy wejściu do schronu stoi ośmiu gangsterów z bronią. Mistrz Gry - Andrzej - przystępuje do opisywania sytuacji:

Mistrz Gry: Wylądacie z samochodu i zbliżacie się do schronu. Gangsterzy już dawno podnieśli się z miejsc i teraz wolniutko zbliżają się w waszą stronę. Wyglądają na zdenerwowanych. Dochoodzi was słaby zapach dymu. Z oddali słychać ostrą muzykę.

Jordan (Maciek zwraca się do MG): Spędziłem połowę życia na szosie. Czy potrafię rozpoznać ten gang?

MG: Sądząc po barwach, to motocykliści z Hell Angels.

Carlos (Paweł deklaruje zamiar bohatera): Dyskretnie sięgam po nóż i chowam go w rękawie. Tak na wszelki wypadek.

MG (może przetestować umiejętność Zwinne dionie Carlosa, albo poprosić gracza o rzut kostką): W porządku. Nikt nie zauważył. Ania?

J.J. (Ania myśli przez chwilę): Staram się wyglądać na pewną siebie i nonszalancką.

MG: Dobrze. Gangsterzy zatrzymują się kilka metrów przed wami. Stojący na czele ma na szyi łańcuch, w dłoni trzyma rewolwer. Odzywa się do was: „Czego tu?”.

J.J. (Ania patrzy na pozostałych graczy, po czym, jako J.J. zwraca się do gangsterów): Witka, chłopcy. Niech któryś skoczy po mamę.

MG: Piekne Aniołki najeżyły się. Widzicie, że unoszą broń nieco wyżej.

J.J. (Ania do pozostałych graczy): Patrzcie na to! J.J. wolniutko zapala papierosa.

Jordan: (Maciek do wszystkich grających): Chyba wiem co się święci. Stoję nieruchomo i udaję twardziela, chyba że zrobi się gorąco.

MG: Gangsterzy patrzą wyczekująco. Chyba tracą pewność siebie.

J.J. (Ania udając, że zaciąga się papierosem): No, dalej cwaniaczki. Poślijcie po szefa. Żaden z was nie wygląda na gościa od myślenia. Chyba wiecie kto nas przysyła?

Jordan (pyta MG): Czy wiem jak nazywa się główny szef Hell Angels?

MG: Mówią na niego Jay.

Jordan (Maciek cedzi przez zęby): Czy ksywka Jay mówi wam coś, pataluchy?

MG (może poprosić o test umiejętności Błefowanie, aby przyspieszyć akcję stwierdza jednak, że bohaterom udało się speszzyć gangsterów): Motocykliści wyglądają na zakłopotanych. Widać, że nie wiedzą jak was potraktować.

Carlos (Paweł uśmiecha się złowieszczo i wyciąga przed siebie wskazujący palec): Ty! Tak, ty z łańcuszkiem. J.J. chce wiedzieć jak się nazywasz.

J.J. (Ania udaje, że gasi papierosa): ...

MG (jako przywódca grupki motocyklistów odgrywa, że się jąka): Billy... Nazywają mnie... Billy.

Carlos (Paweł udaje, że wyciąga notes i coś zapisuje): Podpadłeś Billy. Pierwszy minus. Wiesz co będzie po trzech minusach?

MG (jąkając się): Ale... ja...

J.J. Tylko winni się tłumaczyć, Billy. Chyba masz coś na sumieniu. To oznacza drugi minus.

Carlos: (jako radiooperator zna się na technice w stopniu wykraczającym poza wiedzę gangsterów i wykorzystuje to do błęfu): Jay przysłał nas do schronu po... trójfazowy falownik tyristorowy. Jeżeli ktoś ma wątpliwości mam tutaj radiostację i w dziesięć minut skontaktuję się z szefem. Co ty na to, Billy?

MG (udaje, że Billy się cofa): ...

J.J. Już lepiej chłoptasiu. Idziemy.

Jordan (do MG): Wchodzimy do schronu.

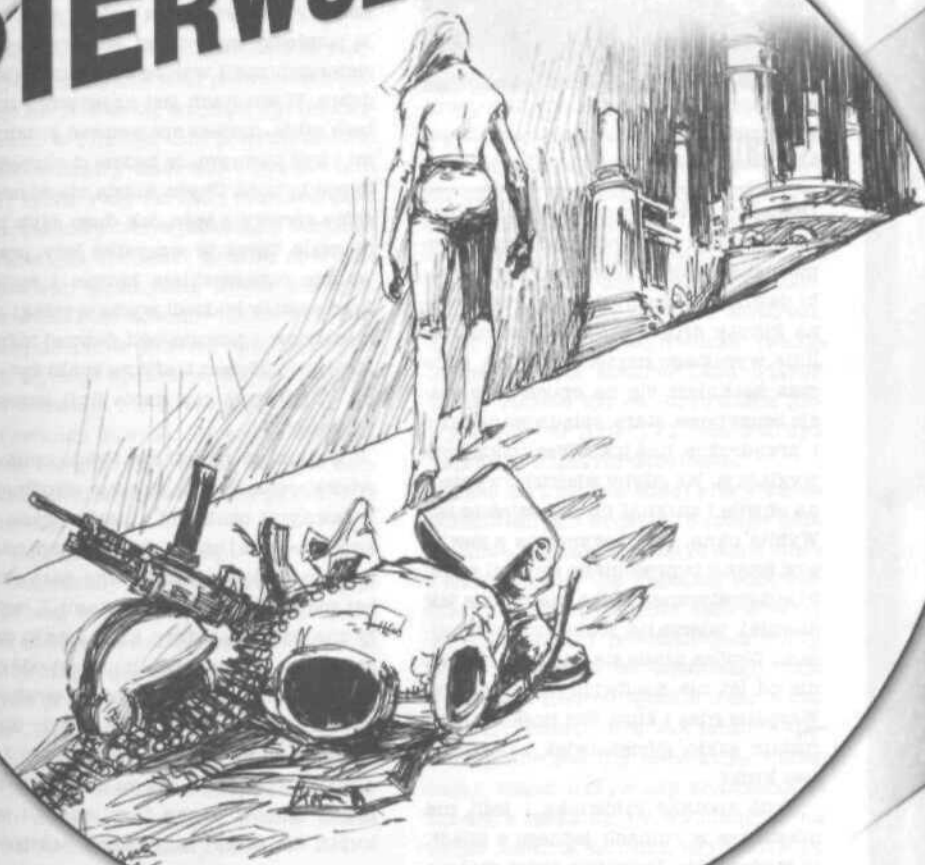
MG: Gdy idziecie, Hell Angels odprowadzają was wzrokiem. Wlaz jest otwarty. Wchodźcie do środka.

J.J. Aha, odwracam się do Aniołków. Wiesz co Billy, zmażemy ci jednego minusa, jeżeli po naszym wyjściu samochód będzie czysty i nawoskowany.

MG (ze śmiechem zwraca się do Ani): Anka, nie przeginaj...

Oczywiście na tym przygoda się nie kończy. Nawet jeżeli bohaterowie dotrą do końca scenariusza, cała grupa spotka się za tydzień na nowo, by wprowadzić bohaterów w kolejną przygodę.

ŚWIAT: PIERWSZE SPOJRZENIE



Urodziłem się na pięć lat przed wybuchem wojny. Kiedy zaczęło się piekło, byłem małym przerażonym dzieckiem. Niewiele pamiętam z tamtych lat, w zasadzie tylko strach. Pamiętam straszny bałagan i przerażenie. Potem nastąpiły długie lata wojny. Dorastałem na południu, potem ruszyłem na północ walczyć z Molochem, teraz, po dobrych piętnastu latach zmagam się z zmęczeniem. Wracam na południe, tam żyje się łatwiej...



Świat

Dzisiejszy świat to ruina i rozpacz. Gdzie się odwrócisz tam widać zgłiszczą i złomowiska. Wzdłuż autostrad stoją wraki dawnych samochodów, poprzewracane kikuty drogowskazów i zniszczone linie wysokiego napięcia. Raz na jakiś czas natkniesz się na opuszczone stacje benzynowe, stare, splądrowane bary i przydrożne knajpki. Wszystkie one wyglądają, jak gdyby właściciel wyszedł na chwilę i zniknął na dwadzieścia lat. Wybite okna, drzwi wyrwane z zawiasów, ściany poprzecinane seriami z broni automatycznej. Tylko wiatr wyje jak dawniej, uderzając rozbitymi okiennicami. Okolną niesie się wtedy skrzypienie od lat nie naoliwionych zawiasów. Wszędzie rdza i kurz. Pod nogami masz rozbite szkło, gdziekolwiek skłerujesz swe kroki.

Dzisiaj spotkać człowieka - jeśli nie mieszkasz w ruinach jednego z miast, to wydarzenie. Po wojnie świat stał się pusty. Nieprzyjemnie cichy, jak mówią ludzie, którzy pamiętają Stany sprzed wojny, cichy i opuszczony. Dawniej autostradami mknęły szybkie wozy, z każdej strony dochodziła głośna muzyka, i gdzie się nie odwróciłeś, zawsze natopoczyła się niezła panienka.

Dzisiaj, jeśli dobrze się obrócisz, trafisz na mutanty lub dzikie zwierzę. Niezła laski, szybkie wozy i dobra muzyka odeszły w zapomnienie i już nigdy nie wrócą.

Miasta

Największe miasta Stanów dostały dużą porcję ognia i runęły. Dzisiaj to tylko ruiny zamieszkałe przez resztki dawnych mieszkańców. Ludzie żyją tam jak szczury na wysypisku śmieci, myszkuje pomiędzy budowlami, strzegą swych ciemnych nor i walczą o najcenniejsze dobra. W miastach jest najwięcej rozbitego szkła, możesz spacerować godzinami i być pewnym, że będzie ci chrzęściło pod butami. Chyba ludzie nie zdawali sobie sprawy z tego, jak dużo szyb ich otaczało. Teraz to wszystko leży, przywalone rumowiskiem betonu i cegieł. Spod resztek budowli wystają wraki samochodów, i pozostałości dawnej infrastruktury. Możesz trafić na znaki świetlne, hydranty, czy kable linii energetycznej.

Większość miast ma swoje centra, wielokrotnie nie mające nic wspólnego z dawnymi centrami i usytuowane w zupełnie innej części. Centrum poznasz po tym, że jest wysprzątane, tam akurat nie chrzęści pod butami. Z reguły znajdziesz tam targ, kilka knajp, czy stację benzynową. Centrum jest odgruzowane, nie ma tam zbyt wielu wraków, czy innego złomu. W niektórych miastach są nawet sklepy - wewnątrz budynków, porządne, jak za dawnych dobrych czasów. Warto tam wpaść i coś kupić, dla samej satysfakcji zakupów. Przyjemne uczucie, uwierz mi.

W miastach częściej słychać ludzki głos, często ujadanie psów czy strzały z broni. Czasem ktoś gra, i dostaje za to niezłą kupę gambli, czasem słychać adapter, gdzieś, w którejś z nor. W miastach jest życie.

Ludzie

Ludzie zmienili się, tak mówią ci, którzy pamiętają dawne czasy. No cóż, nie trzeba pamiętać dawnych czasów, by o tym wiedzieć. Wojna zmieniła wszystko, także nas.

Kilka lat temu rozmawiałem ze starszym mężczyzną, miał prawie sześćdziesiąt lat. Dobrze się trzymał. Był nauczycielem w Chicago, nim powstał Moloch. Bardzo mądry człowiek. Wieczór z nim był tysiąc razy bardziej interesujący i wartościowy niż wycieczka z Tornado. Brałeś już Tornado? Jeszcze ci o nim opowiem. Mężczyzna, Kevin mu było, opowiadał, że dawniej ludzie byli bardziej do siebie podobni. System edukacji, wymogi społeczne, kultura, wreszcie telewizja i sieć, wybiły ludzi jak ze sztancy. Pewnie, nie każdy był taki sam, ale gdy spotykałeś jakiegoś człowieka, wiedziałeś, czego się po nim spodziewać.

Dzisiaj nie wiesz niczego.

Napotkany wędrowiec może być psychopatą, który odrąbie ci łeb siekierą lub biologiem, szukającym szczepionki na jedną z paskudnych chorób zesłanych przez Molocha. Kevin powiedział mi: „Dawniej było społeczeństwo. Dzisiaj to nawet nie jest stado...”. Każde miasto przez lata odcięte od innych wykształciło własne zwyczaje i prawa. Każda wieś to zupełnie nowy świat.

Wszyscy jesteśmy o wiele bardziej ostrożni i zamknięci, nie ma serdeczno-



ści i radości. Już nikt nie pyta jak ci leci. Dzisiaj pyta się skąd jesteś. Stał się nieufny i agresywny. Tak bronimy się przed strachem przed nieznanym.

Życie

Wbrew temu, co powiedziałem przed chwilą, życie większości z tych, którzy przetrwali wygląda podobnie. Trudnym się zbieractwem, jedni na większą skalę, inni na mniejszą. Kevin opowiadał mi jak było dawniej. Kiedyś miałeś pracę. Ktoś był kioskierem, inny wykładowcą, inny maklerem. Każdy dostawał pensję, kupował żonie kwiatki, a dzieciakom czekoladki. Gdy się zestarzał, dbało o niego państwo, dostawał pensję od prezydenta Stanów. Dasz wiarę? Każdy starzec był na utrzymaniu głowy państwa. Ameryka musiała być naprawdę bogatym państwem.

Dzisiaj nikt nie ma stałej pracy, konta bankowego ani spokoju. Każdego dnia na nowo musisz wywalczyć sobie chleb i leki. Stał się kupcem, choć częściej nazywamy siebie zbieraczami. Wstajesz rano i przeszukujesz ruiny, szukając czegoś wartościowego. Tam wciąż jest niewiarygodnie dużo wspólnych przedmiotów. Jak szczury spędzamy całe godziny poszukując i zbierając. Potem ukrywamy znaleziska w norach i czekamy, by wymienić je na ciepłe ubrania, tabletki, czy cokolwiek innego. Zbieractwo i handel, to całe współczesne życie.

Bogatsi nie zbierają gambli, lecz mają własne sklepy, albo choć stoiska i żyją z handlu. Niektórzy, choć ich jest niewiele, żyją sprzedając swe umiejętności. Mechanicy, lekarze, szczególnie dentyści, zarabiają kupę gambli nie ruszając się nawet w kierunku ruin. Dzisiaj wiedza jest równie cenna jak przed wojną. Mądry człowiek w każdym świecie będzie żył godnie.

Są i tacy, utrzymują się z przestępstwa. Czasem mam wrażenie, że ich jest najwięcej. Liczba gangów i grup bandziorów działających w Stanach jest ogromna. Ich życie toczy się wokół przemocy, broni, chaosu. Ich dzień codzienny to napad, wymuszenie, to szaleńcze rajdy po pustych ulicach i autostradach.

Podróże

Poszczególne miasta są od siebie oddalone. Podróże są rzadkie i bardzo niebezpieczne. Praktycznie nie istnieje wymiana informacji. Większość ludzi woli mieszkać w swych norach, choćby najbardziej zatęchłych i nie ruszać w pustkę. Dziś podróże to wędrówka w pustkę właśnie, bo gdzie podróżować. Na mapie Stanów ostało się kilka miast, kilkanaście większych miasteczek i setki, tysiące osad. Skąd wiedzieć, na co trafić? W knajpach zbyt często opowiada się mroźne historie o sektach, szaleńcach, kanibalach. Ruszysz sto mil i znajdziesz się samotny, jak rozbitek na falach oceanu. Gdziekolwiek się skierujesz czeka cię niewiadoma, i niebezpieczeństwo. Łatwiej dziś znaleźć kłopoty, niż przyjazną duszę.

Autostrady i dawne drogi stanowe są oczywiście wciąż uczęszczane. Nie brak awanturników i łowców przygód, ludzi odważnych, niespokojnych duchów, czy ściganych przez prawo złoczyńców. Przydrożne knajpy, choć rzadkie, zawsze są pełne najprzeróżniejszych osobistości. Każdy, kogo spotkasz w takiej spelunie to bohater ciekawej historii. Są tam łowcy mutantów, są gangsterzy, kurierzy i wielu innych. Każdy z nich, podróżników, to człowiek gotowy rzucić wszystko w kilka sekund - nie mają domu, zbyt wielu przyjaciół i żadnych sentymentów. Są gotowi walczyć o życie i je odbierać.

Podróżując przez Stany będziesz przemierzał tysiące mil pustyni wypełnio-

nej mutantami, dzikimi zwierzętami, polami radiacji i terenami klęski ekologicznej. Prędzej czy później napotkasz któryś z setek gangów lub maszyn Molocha. Sam nie wiem co gorsze...

Legends

Słyszałeś legendy o Molochu? Moloch nie jest legendą, w przeciwieństwie do wielu innych, krążących w knajpach opowieści. Kiedy padła telewizja, zniknęły gazety i książki, ludzie powrócili do ustnego przekazywania wieści. Tak narodziły się legendy.

Nie wiem jak i kiedy to się stało, ale w pewnym momencie ludzie zatracili poczucie rzeczywistości. Historie, które opowiadano w barach stały się coraz ciekawsze i barwniejsze. W końcu zupełnie zaczęły się mieszać z prawdą. Tak powstały legendy, opowieści, które opowiada się w barach, rzadko prawdziwe, często przekolorowane, zawsze przyciągające uwagę słuchaczy. Nikt nie zarzuca drugiemu, że opowiada bajki, bo wszyscy wiedzą, że to bajka.

Ważne tylko, czy interesująca.

Wesoły zabójca, Atomowy ksiądz, dzikie bestie prawdopodobnie są tylko wymysłem ludzkiej wyobraźni. Nigdy nie spotkałem żadnego z nich, może za wyjątkiem kilku dzikich zwierząt. Legendy żyją w sercach słuchaczy, jedyne zaś gdzie można ich spotkać to knajpiane opowieści.

Moloch

Skoro już wspominałem o Molochu, niech będzie. Opowiem i o nim. Byłem pod Molochem, widziałem go. Moloch to ziemie należące do zbuntowanych maszyn. Rozciągają się na terenie kilkunastu stanów i nieustannie rozrastają się na południe. Moloch rozbudowuje się zajmując kolejne miasta i zakłady przemysłowe. Każda fabryka, elektrownia



jest zdobywana przez jego wojska i włączana w sieć. Wyobrażasz to sobie? Żelazna pajęczyna utkana z kabli, przewodów, czasem żelaznych rur, czasem nawet kursujących robotów. Punktami sieci są najważniejsze zakłady i miasteczka okolicy. Moloch wokół nich buduje swoje bazy, które z każdym rokiem pęcznią i stają się coraz bardziej obce i niepodobne do niczego. Punkty sieci przypominają koszmarną science fiction. Wiesz, co to science fiction?

Moloch trochę przypomina archipelag złomowisk - przynajmniej tak wyglądał przez lornetkę. Wokół rozciągają się kłęby spalin i dymu. Możesz go wyczuć na sporo ponad sto mil, a w pierw drżenie pod nogami, potem smuga cienia i wreszcie smród. Kiedy wleziesz na jakieś wzgórze, by go dostrzec, będziesz stał ostupały przez kilka godzin. Nie będziesz mógł uwierzyć. Naprawdę, dziw, że ziemia się pod nim nie zarwała.

Moloch powstał w dniu buntu „sztucznych”, kiedy wybuchła wojna, jest manifestacją siły komputerów i maszyn. Dziś zajmuje już sporo ponad czwartą część Stanów. Tam, na północy prowadzi z nim wojnę. Brałem w niej udział. Jest okrutna i krwawa, walka z robotami jest prawdziwym horrorem.

Jest taki facet, Lotka na niego mówią. Wiesz, kiedy mi mówił, że przeleciał blisko Molocha na swoim wirlocie. Niewiele widział, ale napstrykał mnóstwo zdjęć. Nie widziałem ich. Nikt kogo spotkałem też ich nie widział. A jednak Lotka twierdzi, że te zdjęcia to fakt i widać na nich Molocha z góry. I że jak dopadnie tego sukinkota, który zwinął mu fotki... Chodzi o to, że Moloch zamontował w sobie kilkadziesiąt wyrzutni rakiet czego tam jeszcze. Jest największym czołgiem w historii świata. I wiesz co? Lotka twierdzi, że na zdjęciach wyraźnie było widać, że działa celują w niebo. Górną tych zdjęć byłoby widać, w tym smogu nawet własnej ręki nie dojrzyś. Ale Lotka zarzeka się. Moloch boi się bombardowania. Rozwalimy go z góry. Ma nawet plan... Lotka jest zdrowo walnięty.

Ekologia

Mówiąc w skrócie, wygląda tu jak w piekle. Jest sucho i duszno. Na południu jeszcze da się żyć, ale im bardziej na północ tym gorzej. Każda kropla wody jaką tam znajdziesz będzie zatruta. Każdy kawał zieleniny ma w sobie więcej trujących substancji niż paliwo mojego Buicka. Jeśli spotkasz tam zwierzę, na pewno jest głodne i wściekłe. Północ wygląda jak pole bitwy. Do cholery! To jest pole bitwy!

Moloch rozpieprzył cały ekosystem. Nie bawił się w gierki, poszedł na ostro. Zatruił każdy zbiornik, jaki był w jego zasięgu. Rzekami popłynęło takie gówno, jakiego moi starzy nie mieli nawet w kłopotach.

I świat się sypnął. Zdechło wszystko, co nie było dość silne, by się wycofać. Został piach.

Północne Stany są obszarem ekologicznej katastrofy, nie da się tam żyć. O wiele lepiej jest na południu, tam przyroda trzyma się całkiem dobrze i po drobnych kłopotach, trzydzieści lat temu, kiedy Moloch zaatakował chemią, jest już całkiem dobrze. Można żyć nie sypląc z licznikiem Geigera i nie trzeba odkażać każdej kropli.

Gamble

Jak już wspominałem, życie toczy się wokół zbieractwa i handlu. Miarą są gamble, to ile masz gambli, oznacza na jakie leki cię stać, i czy zjesz ciepły posiłek w najbliższej knajpie, czy też będziesz musiał się zadowolić sucharami na kawie.

Ja sam nienawidzę gambli, nie mam do tego głowy i zawsze wydaje mi się, że jestem rozbity w wała. Jeżdżąc po kraju odnajdziesz miejsca, w których wartość poszczególnych towarów jest totalnie zachwiana. W jednym miejscu wysoko cenią benzynę, gdzie indziej najcenniejsze są kukurydziane chrupki. Gdzieś spotkasz gościa, który za zegarek odda ci wóz, gdzie indziej trafisz na faceta, który ma po kilka zegarków na rękach i nogach.

Nigdy nie wiem, ile warty jest kufel browca. Doprowadza mnie to do pasji. Nawet nie wiem, czy stać mnie na to, by urządzić się w trupa.

Niemniej znam więcej niż kilku frajerów, których gambling rajouje. Cwaniaki. Zagadają cię na śmierć, wcisną kit i wywiną kota do góry nogami. Wmówią ci, że to czego najbardziej ci trzeba to ciśnieniomierz, zaś kompas to



najmniej przydatny przedmiot współczesnego świata, są przecież gwiazdy, na diabła ci kompas? Jeden taki skubaniec raz mnie tak zakręcił, że faktycznie oddałem mu moją busolę i jeszcze dolożyłem tubkę ruskiego kleju. Dopiero nad ranem połapałem się, że mnie wyruchał. Dopadłem go po ponad tygodniu pościgu. To chyba jedyny raz, kiedy zarobiłem na handlowaniu. Zabrałem mu wóz, shotguna i komplet śrubokrętów. I wlałem mu. Obiecał już nigdy nikomu nie zabierać kompasów.

Tornado

Największe zamieszanie jest z handlem Tornado. Narkotyk osiąga najprzeróżniejsze wartości. Cóż, trudno się dziwić, w zadupiach jest trudno dostępny, a zarazem ludziska dosłownie pękają z chęci zażycia kilku tabletek. W miastach i większych skupiskach ludzkich Tornado jest o wiele łatwiej dostępne.

Tornado to najpopularniejszy narkotyk świata, dzięki któremu, w narkotycznych snach można przenieść się do świata sprzed wojny. Czarne tabletki dosłownie zalewają rynek, i wraz z upływem lat rzucają w otchłań nalogu kolejne grupy straconców. Myślę, że Tornado jest na medalowym, trzecim miejscu w konkurencji gnojenia ludzkości. Plasuje się za Molochem i mutantami. Ostatnio chyba jest nawet bardziej skuteczne niż mutanci.

Długo, by jeszcze opowiadać. Nie masz czasu, co? Młody jesteś, chcesz ruszać na autostrady, poczuć wolność i przygodę, mam rację? Czekaj cię wiele przygód to pewne. Dzisiejszy świat dla nikogo nie jest obojętny, dla każdego znajduje się coś ciekawego. Każdy z nas znajduje tu swój los.

Ruszał. Więcej o świecie dowiesz się później, przy kolejnej okazji. Powodzenia.

MECHANIKA



Jak każda gra, Neuroshima ma zasady. W tym krótkim rozdziale wyjaśniamy ich podstawy, dzięki czemu już na początku lektury będziesz wiedział co znaczy mieć Charakter „na piątce” - a ta wiedza nie raz ci się przyda.

A tak między nami - Charakter „na piątce”, to nic dobrego...

Test

Prędzej czy później Mistrz Gry każe ci wziąć do ręki kostuchy i zdać test. Warto byś wiedział o co mu chodzi. Przyda ci się to, gdy będziesz próbował uruchomić Cadillaca z rozładowanym akumulatorem, a goście z Razzor będą ładowali w powietrze wszystko co mają, by zamienić cię w ołowianego golema. Z testami będziesz miał do czynienia, gdy zechcesz wspiąć się na wysoką skałę, rozbroić bombę, czy wytropić jakiegoś mutanta. Będziesz rzucał dużo i gęsto. Więc posłuchaj jak to się robi.

Test, to rzut trzema kośćmi k20. Na co najmniej dwóch z nich musi wypaść liczba oczek równa lub niższa Poziomu Trudności, który poda Mistrz Gry. Jeśli uda się i wyrzucisz poniżej - zdałeś test. Jeśli zaś masz niefart, i rzuciłś zbyt wysoko - test oblałeś i akcja się nie powiodła.

Test polega na rzucie 3k20. Aby osiągnąć sukces, wynik na przynajmniej dwóch kościach musi być niższy lub równy od Poziomu Trudności testu.

Poziom Trudności

Poziom Trudności to liczba określająca, jak trudne zadanie wykonuje bohater.

Jeśli chce wdrapać się na drzewo, Poziom Trudności jest niski. Jeśli chce wskoczyć na rozpędzoną ciężarówkę - Poziom Trudności będzie wysoki.

W grze jest kilka podstawowych Poziomów Trudności - Trudny, Łatwy, czy Przeciętny (szczegóły w tabeli poniżej). Gdy gracz deklaruje akcję swojego bohatera (rozbrojenie bomby, naprawienie samochodu itp), MG poda mu trudność tego zadania - czyli właśnie Poziom Trudności. Naprawienie samochodu może być Trudne, Bardzo Trudne, lub wręcz Łatwe - oceni to MG.

Wartość Poziomu Trudności jest różna dla poszczególnych bohaterów oraz dla poszczególnych współczynników. Mam wyjaśnić? Na przykład - Mistrz Gry powie, że naprawienie tego samochodu to Trudne zadanie. Ja mam Spryt na poziomie 16. Więc nawet jeśli ten samochód jest Trudno naprawić, to pójdzie mi znacznie łatwiej niż tobie. Wiesz dlaczego? Bo ty masz Sprytu - niech spojrzę na kartę - ha, ha, ty masz Sprytu 7.

Ja jestem sprytniejszy, więc Trudna sprawa pójdzie mi łatwiej niż tobie. Łapiesz? Zależnie od tego, co testujesz, wykorzystasz Poziomy Trudności - od Charakteru, Budowy, czy Zręczności. Jeśli zechcesz wyważyć drzwi, MG poprosi cię o test Budowy, jeśli naprawić radio, test Sprytu. MG powie ci także,

Poziomy Trudności (PT)

Poziomy Trudności określa się podczas tworzenia bohatera, wpisuje na kartę i tam zostają, w spokoju, niemal na zawsze. Na karcie znajdziesz odpowiednie rubryki przy poszczególnych współczynnikach. Dla każdego z nich wpisz wartość Poziomu Trudności, którą obliczasz odejmując (lub dodając) od współczynnika określoną wartość:

Trudność testu	Modyfikator współczynnika do obliczenia PT
Łatwy	+2
Przeciętny	0
Problematyczny	-2
Trudny	-5
Bardzo trudny	-8
Cholernie trudny	-11

czy wyważenie tych drzwi to Trudne, czy też Przeciętne zadanie. Wtedy będziesz musiał wyrzucić na minimum dwóch kościach poniżej określonej wartości obliczonej na bazie twojej Budowy. Powyżej jest tabelka - pokazuje jak się oblicza te wartości.

Gdybym to ja chciał wyważyć drzwi, musiałbym wyturlać na tych dwóch kościach poniżej innej cyfry, ponieważ wartości Budowy mam inną niż ty. Ja jestem kawał byka, a ty jesteś leszcz. Jasne?

Umiejętności

Pewnie teraz zastanawiasz się do czego służą w tej grze umiejętności. Jeśli masz umiejętność, to znaczy, że się na czymś znasz. A to już nieźle, chyba to wyczuwasz, co? Umiejętności mają różne poziomy wartości, które reprezentują jak jesteś dobry w danej dziedzinie. Im wyższy poziom umiejętności, tym lepiej.

Jeśli masz broń palną na poziomie +1 to co to oznacza? W skrócie oznacza „nie wychodzi z domu po zmroku”.

Wartość umiejętności możesz odjąć od wyniku na dowolnej kości lub kilku kościach. Już widzę twój uśmiech. Wszystko zaczyna się klarować, co? Wystarczy mieć wysokie współczynniki, wysokie wartości umiejętności i nie jest groźne. Zasada jest dość prosta, więc chyba nie muszę się nad nią rozwodzić, mam rację? Mistrz Gry mówi ci jaki Poziom Trudności testu, ty bierzesz trzy kostuchy i rzucasz. Musi wypaść poniżej lub na równi z wartością PT. Nawet jednak jeśli nie wypadło, jeszcze nie panikujesz - jeśli masz umiejętność związaną z czynnością, którą wykonujesz, wciąż możesz zapanować nad sytuacją. Wartość umiejętności odejmujesz od najwyższego lub najwyższych rzutów (suma odjętych z kości oczek musi być równa umiejętności) i zadowolony patrzysz Mistrzowi prosto w jego oczęta. Co on wie o prowadzeniu...?

Wartość poziomu umiejętności odejmujesz od wyniku rzutu na jednej lub więcej kościach, którymi wykonywałeś test. Mając umiejętność na poziomie +5 możesz w sumie odjąć 5 oczek na poszczególnych kościach - na przykład od jednej kości odjąć jeden, a od drugiej czter punkty.

W grze jest sześć Poziomów Trudności:

- Łatwy
- Przeciętny
- Problematyczny
- Trudny
- Bardzo trudny
- Cholernie trudny

Dla każdego współczynnika gracz powinien obliczyć wartość, poniżej której musi rzucić, by zdać test o danym Poziomie Trudności (patrz: Tworzenie postaci, krok 4: współczynniki).

Suwak

Jeśli masz umiejętność o wartości +4 lub większej, Poziom Trudności testu obniżasz w dół, na łatwiejszy.

Jeśli masz umiejętność o wartości +8 lub większej, Poziom Trudności testu obniżasz w dół o dwa stopnie.

Jeśli masz na +12... sam wiesz.

Jeśli zaś masz umiejętność na poziomie 0, Poziom Trudności rośnie o 1. SUWAK NIE DZIAŁA PODCZAS WALKI!

Suwak

No i wreszcie czas na przysłowiową, wisienkę, czyli powód, dla którego Mistrz Gry osiwiwie, a tobie uśmiech nie będzie schodził z twarzy przez większą część sesji. Chodzi o Suwak. Kiedy jedna z twoich umiejętności osiągnie wartość +4 zacznie działać suwak. Kiedy dojdzie do +8 suwak aż się rozgrzeje. Przy +12 niemal zjara ci kartę postaci.

Kiedy MG każe ci zdać jakiś test, a umiejętność, którą wykorzystujesz jest na poziomie +4 lub wyższym, skorzystasz z Suwaka i zmienisz Poziom Trudności testu. Umiejętność na poziomie +4 to już coś, to znak, że na czymś naprawdę się znasz. Dlatego Suwak obniży Poziom Trudności testu. Jeśli coś jest Trudne, dla ciebie jest Problematyczne. Jeśli coś jest Przeciętne, dla ciebie jest po prostu Łatwe. Fajnie, nie? Mistrz Gry może

Dlaczego tak?

Krótką lekturą i już znasz podstawy mechaniki Neuroshimy. Są Poziomy Trudności, są umiejętności i legendarny Suwak. Mechanika, którą proponujemy łączy w sobie klasyczne i będące obecnie standardem Poziomy Trudności z dwoma nowymi, niespotykanymi elementami.

Jak zwróciłeś uwagę Poziomy Trudności są zależne od współczynników bohatera. W istniejących na rynku grach PT jest stały, ustalony przez reguły, zależnie od gry jest to 3, 5, 7, czy 5, 10, 15, czy jeszcze inaczej - niemniej jest to stała wartość. W Neuroshimie odwróciiliśmy trochę kota ogonem.

Mistrz Gry stwierdza fakt „Wdrapanie się na tą skalę to Trudne zadanie.” i zależnie od współczynników graczy wartość poniżej której trzeba rzucić będzie różna. Gracz, który ma 15 Zręczności będzie miał większe szanse na zdanie testu, niż ten, który ma tylko 7 Zręczności. Logiczne i proste. I chyba nawet uczciwe.

Drugim trikiem jest Suwak, czyli dość zabawna reguła pozwalająca trochę się poprzecznić z MG. Tak mały bonus dla graczy, którzy którąś z umiejętności mają na wyższym poziomie - wtedy mechanika robi im ukłon i pozwala podkreślić to, że są w czymś naprawdę niezłi. To naprawdę duża frajda usłyszeć: „Otwarcie tego zamka to Trudne zadanie” i móc odpowiedzieć „Chyba dla ciebie frajerze. Mam otwieranie na +8. Dla mnie to Przeciętny test. Takie zamki to ja otwierałem, jak ty...”

De facto suwak ma niewielki wpływ na mechanikę. Jej podstawą są współczynniki i umiejętności, Poziomy Trudności i modyfikatory z wartości umiejętności. Suwak jest wisienką. I jak każda wisienka, jest smaczny i daje dużo frajdy. Bawcie się dobrze.

sobie mówić o tym, że otwarcie tego zamka to Bardzo Trudny test. Dla ciebie to co najwyżej Problematyczna sprawa, jeśli masz Otwieranie zamków na poziomie +8 bo suwak obniża Poziom Trudności testu o dwie kondygnacje!

Niestety, jak zawsze, jest też zła informacja. Gdy masz umiejętność na ze-

rowym poziomie - czyli po prostu jej nie masz, Suwak działa na odwrót. W takiej sytuacji Suwak podnosi Poziom Trudności testu. Jeśli coś jest Trudne, to dla ciebie jest Bardzo Trudne, bo się na tym zupełnie nie znasz. Nie masz odpowiedniej umiejętności!

Przykład 1:

Nie mów, że nie ruszysz tym wozem...

Wyobraź sobie prostą sytuację: wokół więcej płachu, niż we wszystkich piaskownikach starego Vegas. Skwar duchota. Na horyzoncie jak mróweczki motory Dark Visiona. Chłopy zbliżają się, i o ile ich znasz, wcale nie ma zamiaru wymienić się z tobą proporczykami. To nie będzie towarzyskie spotkanie z San Marino. Jest jednak dobra wiadomość - w cieniu, pod drzewem stoi rozkraczony Pontiac. Masz około kwadransa na reanimację bryki.

Mistrz Gry ocenia, że uruchomienie tego wozu to Trudny test. To rzecz pierwszej klasy. Żeby naprawić samochód, musisz zdać test **Sprytu** korzystając z umiejętności **Mechanika**. Spójrzmy na twoją kartę... Masz **Spryt** równy 1. Całkiem niezłe.

Gorzej, gdy sprawdzimy wartość **Poziomu Trudności**. **Poziom Trudności** testu **Sprytu** przy **Trudnym** teście oznacza, że musisz wyturiać równo lub poniżej 9. Jakby tego nie liczyć, 14 minus 5 daje dziewięć. Na szczęście ma umiejętność **Mechanika**. Jej wartość nie jest oszalamiająca, niestety. Ledwo +3.

Bierzesz kostki i w łapy i co wypadła?

19, 13 oraz 7. Czyli niedobrze. Dzięki umiejętności możesz odjąć jej wartość, czyli 3 punkty. Jakbyś jednak liczył i nie odejmował, nie dasz rady. Nie będzie poniżej 9. Pech...

Przykład 2:

Ja bym tam wlaź...

No to może inny przykład. Załóżmy, że jesteś w zapadłej dziurze, gdzieś na południu, niedaleko granicy z Meksykiem. Jesteś umęczony i spragniony, wypiliś nawet te siki, które polewają w tutejszych knajpach. Jest wieczorek.

W drzwiach jedynej knajpy stoi goryl i radzi ci, byś zabierał stąd swoje dupsko. *Impreza zamknięta, a ty n* *wyglądasz mi na gościa, który ma zaproszenie, mów! Iamana anglijskożywna. Przekonanie tego faceta to Trudna sprawa* orzeka Mistrz Gry. No, żesz...

Tak się składa, że w **Charakter** swego czasu zainwestowałeś. Masz 15 punktów **Charakteru**. To niezłe. Gorzej, gdy spojrzysz, że przy **Trudnych** testach twój **Charakter** leci na pysk i po odjęciu pięciu punktów wynosi tylko 10. Będziesz musiał rzucać obojętnymi trzema dwudziestkami i na dwóch z nich musi wypaść 10 lub mniej...

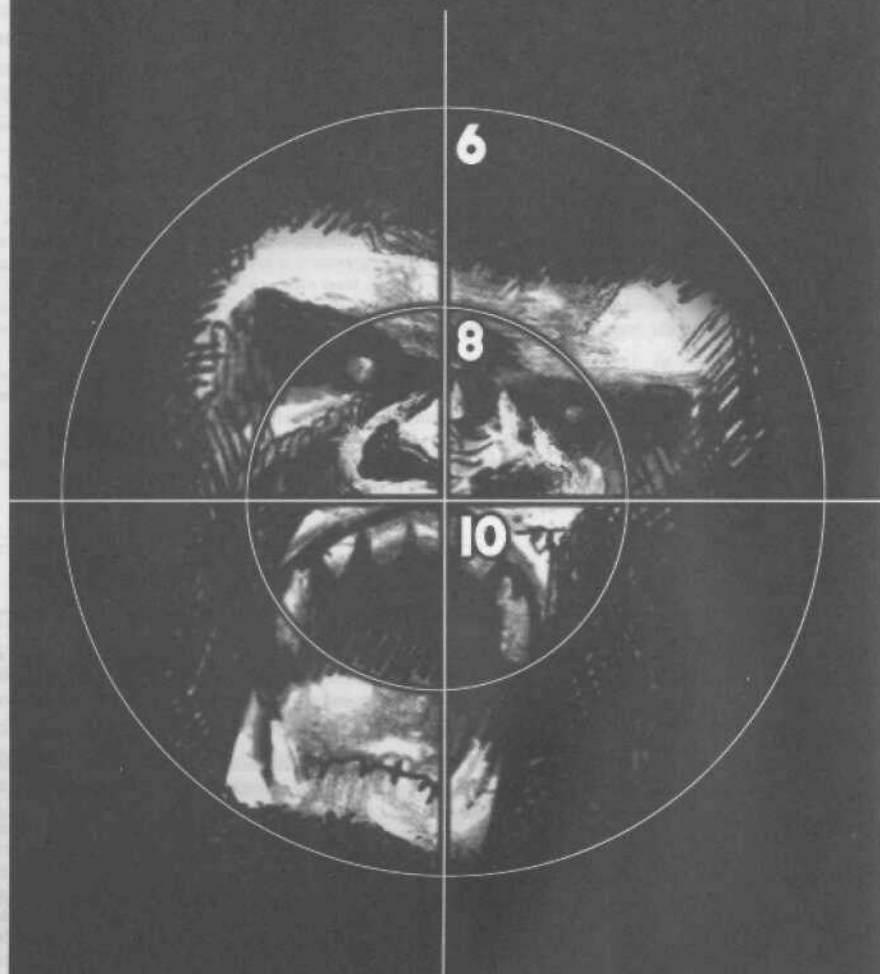
Do przekonania tego frajera możesz jednak śmiało skorzystać z umiejętności **Blef**. *Wiesz, ale ja tu mieszkam!* Właśnie jeden z tych tekstów, które w takich sytuacjach nazywam blefem. I tak się szczegółowie składa, że **Blef** masz i +5.

Blef +8 oznacza, że przekroczyłeś już „magiczne” +4 i masz w swoim arsenale działający **Suwak**. A zatem przełamanie tego frajera to wcale nie jest **Trudne** zadanie, jak powiedział MG lecz tylko **Problematyczne**. A skoro zadanie jest **Problematyczne**, **Poziom Trudności** nie wynosi 10, lecz 13! Sytuacja zaczyna wyglądać różowo, szczególnie gdy odwożisz pozostałe +5 z umiejętności. Tą wartość będziesz mógł odjąć od kości. Rzucaamy?

17, 16 oraz 9. Od 16 odejmujesz 3 i jest 13. Czyli mamy 17, 13, i 9 (czyli wymagane dwa sukcesy). I jeszcze zostaje w odwodach 3 wolne punkty z umiejętności! Wlaźesz do knajpy...

Jeśli na którejkolwiek kości podczas testu wypadnie cyfra 1, działa ona dokładnie tak jak Suwak - obniża PT testu o 1.

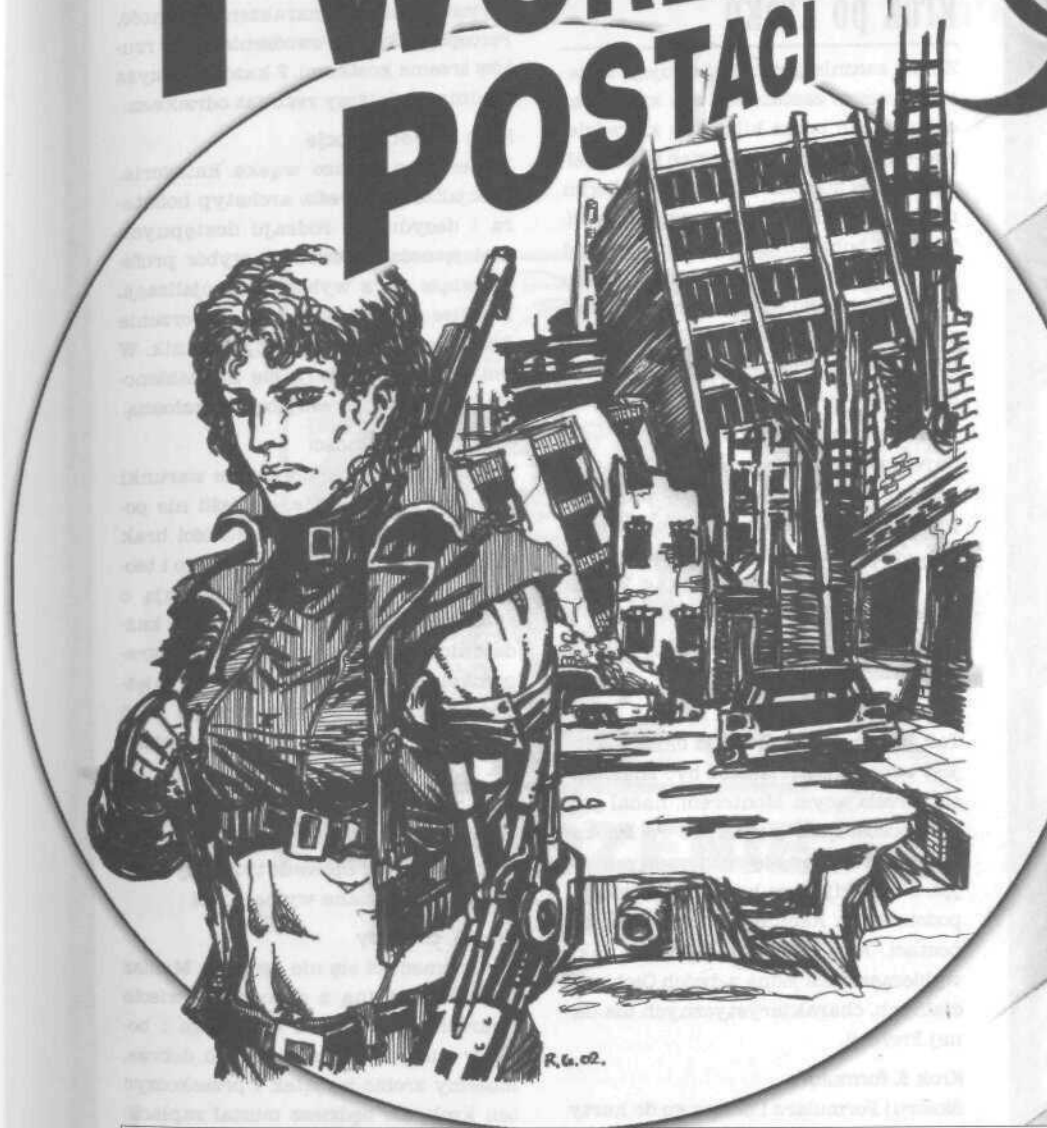
BACZNOŚĆ! MUTANT!



PAMIĘTAJ!

TO NIE JEST CZŁOWIEK!

Tworzenie postaci



Gambling

Świat toczy się wokół gambli. Kto nie handluje, ten się nie bogaci, kto nie handluje, ten nie pociągnie zbyt długo. Nauka wymiany jednego sprzętu na inny, targowanie się, woskanie kitu - to wszystko przed tobą. Wiesz, proponujemy mały trening. Podczas poszczególnych kroków tworzenia postaci proponujemy ci wymianę gambli. Podczas każdego kroku możesz zyskać trochę gambli i podczas każdego kroku możesz je na coś wydać. Prosta rzecz.

Handel działa w przód, lecz nie w tył. Jeśli podczas kroku 2 i kroku 3 zarobisz 100 gambli, to nie możesz wydać ich podczas kroku 1 - bo już jest za tobą! To chyba jasne, nie? Możesz tę stówę wydać podczas kroków 4, 5 i kolejnych.

No, do dzieła!

krok po kroku

Zanim zaczniesz tworzyć swojego bohatera, musisz zastanowić się, kim masz ochotę grać przez kilka lub kilkadziesiąt najbliższych sesji. Postać może spełniać twoje marzenia lub być kimś, kim nigdy nie stałbyś się w rzeczywistości. To twój bohater. Granie nim ma być przyjemnością. Tworząc postać pamiętaj o gamblingu. Handlując punktami postaci możesz stworzyć bohatera w bardziej elastyczny sposób. Niestety, gambling działa tylko do przodu!

Krok 1. pochodzenie

Określ pochodzenie postaci. Miejsce, w którym się urodziła i wychowała. Zapytaj MG czy stawia jakieś ograniczenia. Jeśli żadna z propozycji nie kusci cię, zostań Człowiekiem z nikąd. Wybierając pochodzenie dostajesz jedną z trzech cech specjalnych oraz bonus do Współczynnika.

Krok 2. profesja

Tak naprawdę to profesja określa kim jest twój bohater. Możesz być znakomicie strzelającym Monterem, nadal jednak pozostajesz Monterem. Po Apokalipsie każdy ima się różnorodnych zajęć, ale każdy chce być kimś. Profesja, podobnie jak Reputacja określa prestiż postaci. Aby odzwierciedlić ten fakt wybierasz sobie jedną z dwóch Cech specjalnych, charakterystycznych dla danej Profesji.

Krok 3. formularz

Skseruj Formularz i dołącz go do karty postaci. Te dwie wypełnione przez ciebie strony mówią o bohaterze więcej niż rzędy cyferek. Opisz charakter i wygląd postaci. Wybierz dla niej imię. Określ cele na przyszłość.

Krok 4. współczynniki

Formularz przydaje się w narracyjnych aspektach gry. Pięć współczynników to opis bohatera dla potrzeb mechaniki.

Wylosuj Budowę, Charakter, Zręczność, Percepcję i Spryt. Powodzenia! Sześć rzutów trzema kostkami. Z każdego liczysz średnią. Najniższy rezultat odrzucasz.

Krok 5. specjalizacje

Profesja to bardzo wąska kategoria. Specjalizacja określa archetyp bohatera i decyduje o rodzaju dostępnych umiejętności. Zauważ, że wybór profesji wiąże się z wyborem specjalizacji. Możliwe jest przykładowo stworzenie Ochroniarza o specjalizacji Technik. W ten sposób otrzymuje się nieszablonywe postaci z interesującą przeszłością.

Krok 6. umiejętności

Bohater może mieć doskonałe warunki fizyczne i psychiczne, ale jeśli nie posiada odpowiednich umiejętności brak mu wykształcenia - praktycznego i teoretycznego. Umiejętności decydują o tym co postać potrafi i właściwie każda z nich jest potrzebna. Niestety - ogranicza cię limit: 30 punktów na umiejętności związane ze specjalizacją i 35 punktów na dowolne inne umiejętności.

Krok 7. sztuczki

Mały prezent od firmy - dowolnie wybrana sztuczka. Sprawdź tylko czy spełniasz przewidziane wymagania!

Krok 8. choroby

Ten moment ci się nie spodoba. Musisz wylosować jedną z chorób. W świecie Neuroshimy każdemu coś dolega i bohater nie jest wyjątkiem. No dobrze, możemy zrobić wyjątek i przeskoczyć ten krok, ale będziesz musiał zapłacić 100 gambli.

Krok 9. sprzęt

Na koniec pozostały zakupy. Dostajesz 100 gambli - idź i ulóż sobie życie. Wyposaż bohatera w broń i w taki ekwipunek, na jaki masz ochotę. 100 gambli to mało, ale nie mów mi, że nic nie zaoszczędziłeś?



POCHODZENIE



Jak widzisz, pochodzenie wiąże się z tym, że czegoś się nauczyłeś - każdy mieszkaniec danego miasta, czy obszaru może wybrać jedną z Cech podanych w opisie danej nacji. I wiesz, możemy zrobić deal. Ty nie bierzesz żadnej z nich, po prostu rezygnujesz z tego, co dało ci twoje urodzenie, a ja ci dam za to 50 gambli do wydania w kolejnych etapach. Wchodzisz w to?

Pochodzenie

krok 1: pochodzenie

Pochodzisz z Vegas, mam rację? Pod koszulą kryjesz amulet, w kieszeni plik banknotów i zawsze spluwasz przed podjęciem ważnej decyzji, zgadza się? O, właśnie to zrobiłeś.

Wychowałeś się w Vegas, i nic tego nie zmieni. Możesz starać się ukryć nawyki, walczyć z przyzwyczajeniami i spróbować zataić to, skąd pochodzisz. Tak, to możliwe. Nie jest to jednak proste. Jeśli wychowujesz się odcięty od świata, bez telewizji, radia, sieci, po pewnym czasie zaczynasz żyć specyficznym rytmem. Zwyczaję i prawa rządzące twoją miejsciną coraz bardziej ewoluują, aż w końcu stają się zupełnie unikalne. Dla ciebie są one normalne i naturalne, wysysasz je z mlekiem matki, ale dla ludzi z innej części kontynentu twoje życie to wielka zagadka. Dlatego w Vegas wierzyłeś w bożków szczęścia, a my tu wierzymy w siłę gnatów. To kwestia warunków, w których się dorasta.

Na trasie spotkasz wielu ówków z różnych stron. Niektórzy będą pochodzić z takich dziur, że trudno to określić. Innych rozpoznasz na kilometr. Będziesz wiedział, czego się po nich spodziewać i jak z nimi postępować. Wiesz, kiedyś rozwaliłem jednego gościa z Vegas bo wiedziałem, że frajer uciekając nie przebiegnie pod drabiną. Wiedziałem, że zwyciężą przesady wpajane mu przez matkę od samego dzieciństwa. Dlatego właśnie skończył z kulą we łbie. Bo palant musiał ominąć tą cholerną drabinę!

Wybierając pochodzenie otrzymasz bonus do jednego ze współczynników (podany w górnym rogu strony) oraz jedną z Cech, które charakteryzują ludzi z danego okręgu.

Pochodzenie - pełna lista

Człowiek z nie twój zasrany interes
- Wzzechstronność
- Wzzechstronność do kwadratu

Detroit
- Jeśli ma stłik to ruszy
- Siódme poty
- Ale jarda

Federacja Apallachów
- Szlachetnie urodzony
- Pojedynkowiec
- Dziedzictwo ojców

Matka Pustynia
- Towarzysz
- Jestem duchem pustyni
- Polegam tylko na sobie

Miami
- Człowiek aligator
- Ja już swoje odchorowałem
- Walkabout

Missisipi
- Coś mi tu śmierdzi
- Chodźmy, na pewno już utonął
- Kwas w żyłach, chlor w płucach

Nowy Jork
- Zalety klanyoznego wykształcenia
- Wiaja
- Czas patriotów

Południowa Hegemonia
- Urodzony morderca
- Wiesz, zjadłem własną matkę
- Zawzięty sukinkot

Posterunek
- Na symulatorze to działało
- Hi-tech
- Mołoch? Coś o nim słyszałem

Salt Lake City
- Cholerny kaznodzieja
- Wierzę
- Przed wojną wszystko było lepsze

Texas
- Człowiek zwany koniem
- Doktor Quinn
- Zdrowa okolica

Vegas
- Part
- Hazardzista
- Telepata

Południowa Hegemonia

+1 do Budowy

W świecie rządzonym przez mordercę reguły są jasne i proste. Trzeba umieć walczyć, by przeżyć. Jeśli ktoś ci ukradł to znaczy, że źle tego strzegłeś. Jeśli ktoś oblił ci mordę, to znaczy, że ci się należało.

Nie ma sądów. Nie ma dziesięciu przykazań. Nie ma gadki o nie pożądaniu żony bliźniego swego. Co się tak gapisz?! Tak, pochodzę z Hegemonii i jakoś nie narzekam. To twarda szkoła życia, ale wierz mi, nie chciałbym urodzić się gdzie indziej. Nasz świat jest prosty: albo ktoś mówi ci prawdę, albo strzelasz mu w łeb. Albo potrafisz udowodnić, że jesteś mężczyzną, albo kopiesz w kalendarz, nim dojdiesz dwudziestki.

Dlatego Hegemonia się rozrasta, a ty szciesz na mój widok i kulisz za każdym razem, kiedy podnoszę głos. Pochodzę z Hegemonii i we mnie jest siła.

Jeśli spotkasz kogoś, kto wychował się u nas, nie zadzieraj z nim. Nie próbuj go oszukać, ani okłamać. Nie próbuj być cwany. Nie warto.

Cechy (wybierz jedną z nich):

Urodzony morderca

Wyrzućliby cię z Areny za szczególne bestialstwo. Wybierz sobie dowolny pakiet umiejętności Wojownika. Wszystkie umiejętności z paczki posiadasz na poziomie +2.

Wiesz, zjadłem własnego psa

Budujesz, rządasz. Twój widok paraliżuje. Jeżeli udało ci się kogoś zastraszyć (Test Charakteru przed walką), w walce z nim automatycznie wygrywasz inicjatywę (Test Sprytu przed walką). Do czasu, gdy otrzymasz ciężkie rany. Wiesz jak to jest - jeśli krwawisz, to znaczy, że jednak da się cię zabić.

Zawzięty sukinkot

Mówią o tobie, że podążasz do grobu swojego walczy. To prawda. Jesteś uparty, twardy i nie popuszczasz. Raz w ciągu sesji, podczas wykonywania testu umiejętności, zamiast wymaganego Współczynnika możesz użyć Charakteru.



Vegas

+1 do Zręczności

Vegas to mieszanka mafiozów spod ciemnej gwiazdy i świrów. Gdy widzę - bez urazy - takich palantów jak ty, spluwa sama wskazuje mi do ręki. Wszędzie węszyć interes i zysk, a najlepiej, gdy można jeszcze w coś zagrać i zgarnąć podwójną pulę. To jakaś choroba, nie wiem czym pieprznął w was Moloch, ale siadło wam na mózg i zlasowało go bez reszty. Nie potraficie żyć bez ryzyka.

No dobra, ale kilku rzeczy nie można wam odmówić. Macie farta, zasańcy, o tym wiedzą wszyscy. Nie wiem, czy to jakieś promieniowanie, czy inna cholera, ale to działa. Wtedy, dwa lata temu, zanim rozwaliłem tego palanta od drabiny, dwa razy pod rząd zaciął mi się Glock. Chiopcze, to się nie zdarza. No chyba, że akurat walisz do kogoś z Vegas.

A nie uważasz, że to śmieszne, że wy wszyscy wierzycie w każdy głupi przesąd i dziecinne opowieści o duchach?

A wiesz, co najbardziej mnie wkurza? Brak zasad. Wasze podejście do życia, ciągłe kantowanie i matactwa. Kombinowanie, jak zrobić krzywdę drugiemu, jak podłożyć mu nogę i zająć jego miejsce. Fakt, to daje wam niezłą odporność na działania innych. Fakt, zrobić w wała kogoś z Vegas, to sztuka. Fakt, często wychodzi na twoje, bo potrafisz ściemniać jak nikt inny. Ale nie myśl, że cię za to szanują. Ani trochę, cholerny, zakłamany, wierzący w duchy palancie.



Cechy (wybierz jedną z nich):

Fart

No i z czego się cieszysz? Myślisz, że masz farta i właśnie dlatego jesteś bezpieczny jak jajeczko pod dupolą mamusi kurki. A chcesz przetestować swoje szczęście? Popatrz, załaduj jedną kulę i zagrajmy w rosyjską ruletkę, chcesz? Co, tak... Poważnie chcesz? Jesteś chory.

Wiesz, zrobimy tak, że trzykrotnie podczas sesji możesz powtórzyć jeden nieudany rzut na dowolnej z trzech kości.

Hazardzista

Zwinne paluszki to bogactwo naturalne. Znasz tyś się oszustw. Miałeś okazję wywiozić swoje dionie i manipulujesz nimi lepiej niż japoński robot. Zaczynamy grę, posiadają (gratisowo!) wszystkie umiejętności z grupy Zdolności Manualne na poziomie +2.

Telepata

A ty telepata jesteś? Skąd wiesz, że on biefuje? Co znaczy, że on nas nie zabije? Masz to gdzieś na piśmie? Chyba nie myślisz, że ci uwierzą? Poziom trudności wszystkich testów Biefu, Perswazji i Zastraszania w stosunku do ciebie jest zwiększany o jeden w górę?

Człowiek pustyni

+1 do Percepcji

Wtedy, gdy zrzucali bomby, nikt, ale to nikt nie celował w rezerwaty czerwonoskórych. Indianie przetrwali wojnę niemal nie ruszeni. I wiesz co? Gdy wszystko uciechło wyleźli z rezerwatów i zaczęli dyktować warunki. Nie wleźli do ruin Vegas, ani nie zapędzili się w okolice Miami. Są na pustyni. I mają się tam cholernie dobrze.

Łatwo ich rozpoznać: smagła cera i spokojne podejście do życia. Nie wszyscy są czerwonoskórzy. Teraz po pustyniach łązi od groma ludzi, którzy lubią przestrzeń i spokój. Białych, czarnych, nawet Chińczyków. Nie liczy się kolor skóry ale filozofia życia, a głównie to, że wojna wcale ich nie zmartwiła. Łażą sobie po świecie i delectują się przyrodą, popaprańcy. Wyglądają na szczęśliwych, słowo daję. Nigdzie się nie spieszą. Są zadowoleni z siebie i pewni tego, że na pustyni są czempionami przetrwania.

Wędrowałem kiedyś z jednym takim i powiem ci, w końcu kazałem mu się wynosić w diabły. Polubiłem go trochę, i tylko dlatego nie wiodowałem mu kuli w łeb. Był irytujący. Nie jedz tyle, marnujesz jedzenie. Nie pij tyle, przecież nie chce ci się pić. Sugerował nawet bym zostawił na pustyni swój karabin. Jest ciężki, po co go nosisz? Tracisz niepotrzebnie siły. Doprowadzał mnie tym do pasji. Cokolwiek robiłem, marnowałem energię, siły, sprzęt. Raz rozbił mnie już zupełnie. Wyskoczył zza załomu jakiś mutant, więc wiodowałem mu serię prosto w bebechy. Biały Sokół spojrzał na mnie i mówi, że jestem głupcem. „Wystarczyła jedna kula. Marnujesz amunicję”.

Kazałem mu wypieprzać. No i poszedł sobie. Zostawił mnie na tej cholerniej pustyni i omal się nie upiekłem. Cudem doczołgałem się do jakiejś osady. Jak go kiedyś spotkam...

Cechy (wybierz jedną z nich):

Towarzysz

Ten skorpion to też twój przyjaciel? Wiesz, psa bym zrozumiał, może jakiegoś ptaka, czy coś. Ale skorpion? Wybierz sobie inne!

Możesz wybrać jedno zwierzę, które będzie twoim kompanem, będzie ci służyło, ale musisz je kochać. Zwierzęciem może być dowolny ssak, ptak, gad lub inne stworzenie, za pozwoleniem MG. Od tej pory jest was dwóch. Gdybyś na przykład miał tandem, moglibyście sobie pojeździć po pustyni, he, he...

Takiemu towarzyszowi możesz wydawać kilka rodzajów poleceń, jak np. „bierz go”, „do nogi”, „ucho”, „leż” itp.

Jestem duchem pustyni

Nauczyłeś się przydatnej sztuczki. W trudnych warunkach (wysoka temperatura lub brak pożywienia i wody), potrafisz pograżyć się w katalepsję i przeżyć. W stanie uśpienia leżysz nieruchomo i nie odbierasz żadnych bodźców zewnętrznych, do czasu, aż warunki staną się bardziej sprzyjające. W ten sposób możesz przetrwać trzy miesiące.

Polegam tylko na sobie

Jeżeli posługujesz się bronią własnej roboty (nie dotyczy broni palnej), lub jakimkolwiek innym wykonanym przez siebie narzędziem, w każdym teście z jego wykorzystaniem możesz odjąć dwa oczka do rzutu na jednej z kostek.



Nowy Jork

+1 do Charakteru

Wszyscy Nowojorczycy, jak jeden mąż są zawzięci jak diabli, do tego są patetyczni do obrzydliwości. Dziw, że nie łążą ubrani w amerykańską flagę. Trzydzieści lat temu chyba najbardziej oberwał Waszyngton i właśnie Nowy Jork. Dziś Waszyngton to czarna dziura, NJ zaś rozwija się i zadziornie wymachuje flagą w kierunku Molocha. Nowojorczycy jeszcze przed wojną dostali srogo po dupie, bo to zawsze było miasto, w które każdy chciał uderzyć. Kiedy wybuchła wojna, mieszkańcy mieli już serdecznie dość wszelkich ataków.

Teraz są świetnie zorganizowani. Ogłosili NJ stolicą Stanów, a ich przywódca mianował się Prezydentem. Zbroją się i odbudowują. Nigdzie indziej nie ma takiej mocy i energii, żadne inne miasto nie ma takiej ochoty stanąć na nowo na nogi i skopać dupsko Molochowi. Nowojorczycy zmienili się w niewiarygodnym stopniu. Wzięli na siebie ciężar podniesienia państwa na nogi i harują jak woły, by to się powiodło. Wykopali Tornado z granic miasta, walczą z przestępczością, inwestują w edukację. Uczą o historii Stanów i wielkich bohaterach dawnych dni.

Powiem ci, można puścić pawia słuchając tych ich przemów, widząc świętowanie dnia niepodległości, race i transparenty. Gdy usłyszałem, że zrobili paradę z jakiejś tam okazji, omal mnie nie padłem. Są naprawdę mocno przejęci swoją rolą i znaczeniem. Oni naprawdę wierzą, że uratują Stany i spuszczają łanie Molochowi. Wiesz, że budują kolej? Uruchomili kilka fabryk, elektrownie, mają nawet szkoły dla dzieciaków! Śmieję się z nich, ale tak szczerze mówiąc, szanuję ich za wolę walki i odwagę. Jeśli ktoś spuści Molochowi wpięprz, to będą to właśnie Nowojorczycy. Nikt inny.



Cechy (wybierz jedną z nich):

☛ Zalety klasycznego wykształcenia

Miałeś bardzo dobrych nauczycieli. Jeżeli na dalszym etapie tworzenia postaci wybierzesz jako specjalizację Technika lub Specja, otrzymujesz dodatkowe 10 punktów do wydania na umiejętności oparte o Spryt.

☛ Wizja

Wiele lat odbudowywania NJ nauczyło cię jak pracować w ruinach. Teraz możesz wejść nawet do największej dziury, ale nie dostrzeżesz ruin i syfu, lecz plac budowy. Taki optymizm przydaje się w wielu sytuacjach. Jesteś w jakiejś zapadłej wiosce, którą w ciągu ośmiu godzin trzeba zamienić na twierdzę? Inni by płakali. Ty zabierasz się do roboty. MG jest zobowiązany podpowiedzieć ci, jak najlepiej odbudować, lub przebudować daną lokację - według potrzeb (nocleg, dom, twierdza itp.).

☛ Czas patriotów

Heroizm to twoje drugie imię. Raz na sesję, wykonując test Chociaż trudny możesz dodać wartość swojego Charakteru do wymaganej przy teście Współczynnika. Krótko mówiąc, raz na sesję zdajesz automatycznie test, mam rację?

Texas

+1 do Budowy

Rodzina to świętość. Ziemia to świętość. Zwierzęta to świętość. Własność prywatna to świętość, i prawo gościnności to także świętość.

Teksańczycy to przesympatyczni ludzie o bardzo silnych i ugruntowanych regułach życia i niesamowicie stabilnym światopoglądzie. Wierzą w co wierzą i nie dają się łatwo z tej wiary wybić. Najważniejsza jest dla nich rodzina i dom. To jedyni ludzie na ziemi, którzy ugoszczą cię, nakarmią, pomodlą się za ciebie przed snem i jeszcze dadzą prowiant, gdy będziesz odjeżdżał. Pomogą naprawić wóz, dadzą trochę leków na drogę. Zrobią to wszystko i jeszcze więcej. Zrobią to jeśli oczywiście nie jesteś Chińczykiem, lub murzynem. Teksańczycy nie przepadają za kolorowymi. Prawdę mówiąc nie lubią też mormonów. No i oczywiście arabsów, tych to nawet bardzo nie lubią. Mają pewien uraz do mutacji, więc jeśli masz jakieś kłopoty z ciałem, lepiej jednak się nie zapędzać w tamte strony. Mam nadzieję, że nie jesteś też zboczeńcem, to nie moja sprawa, ale oni... Aha, i lepiej, byś nie miał jakiegoś przewlekłego, zaraźliwego choróbka. Teksańczycy mają takie powiedzenie: „Chore bydło trzeba odstrzelić dla dobra całego stada.”

Poza tym są całkiem tolerancyjni. To bardzo mili ludzie. Pomogą, doradzą... Aha, zapomniałbym, nie épaj Tornado. Tego też nie uznają.

Cechy (wybierz jedną z nich):

☛ Człowiek zwany koniem

Jesteś silny jak wół, zwinny jak puma i twardy jak gład. Kiedy idziesz po górach, powodujesz lawinę. Kiedy dosiadasz konia, to koń... Co ja ci zresztą będę opowiadał? Wybierz grupę umiejętności - Sprawność albo Jedździectwo. Poziom trudności każdego testu umiejętności z wybranej grupy jest obniżany o jeden poziom.

☛ Doktor Quinn

Nigdy nie słyszałeś o doktor Quinn? Żona „człowieka obrusa”, najłynniejsza felczka z Teksasu. Jeździ i leczy. Zresztą nie tylko ona! Każda kobieta pochodząca z Teksasu posiada wszystkie umiejętności z pakietu Medycyna na poziomie +4. Każda, dasz wiarę?

☛ Zdrowa okolica

Wychowałeś się w zdrowej, nieskażonej okolicy. Jesteś dobrze odtworzony i nie zostałeś napromieniowany. Na etapie tworzenia postaci nie musisz wykonywać rzutu określającego choroby jakich się nabałwisz. I jak? Teraz zastanów się po co Ci żona felczka, panie Quinn... Dodatkowo żaden z twoich Współczynników nie może być mniejszy niż 6. Jeśli wylosowałeś 8 lub mniej, zastąp Współczynnik szóstką.



Federacja Appalachów

+1 do Charakteru

Gościa z Federacji poznasz na kilometr albo i dwa. Łazi wyprostowany, głowa podniesiona wysoko. Facet taksuje wszystkich wokół, jak jakiś wizytator. Tam, w Federacji mają system kastowy, jest szlachta, magnaci, są też chłopci, którzy harują jak niewolnicy. Mają też kastę żołnierzy, którym nadano ziemię i tytuły. Czujesz to? Pół Stanów rozpieprzonych w drobny mak, a ci nadają sobie ziemię.

Nieźle jaja, nie? Zadrwij z kogoś z Federacji, a uzna, że go obraziłeś i zechce się z tobą pojedynkować. Wyciągnie z bagażnika szpadę, lub dwa rewolwery, a jeśli będziesz wybrzydzał, bez mrugnięcia okiem położy cię serią z kałacha. Są honorowi, i wzorują się na dawnych, oficerskich tradycjach. Przystosowali jednak dawne prawa do nowego świata. Stare reguły i zwyczaje stosują, gdy można, lecz jeśli trzeba być elastycznym, bez zastanowienia działają po nowemu, kałachem lub granatnikiem. Dryg oficerski, zasady, honor i szacunek pomiędzy sobą, a dla pospólstwa granat. Goście mają fantazję, trzeba im przyznać.

Jeśli spotkasz kogoś z Federacji, bądź ostrożny, to facet lub babka, który pochodzi z autonomicznego księstwka, pełnego zasad i zwyczajów. A ponieważ nie do każdego z tych frajerów dociera, że poza Federacją ich kasty i tytuły mogą sobie „wsadzić”, zawsze ciągną się za nimi kłopoty.



Cechy (wybierz jedną z nich):

⚙ Szlachetnie urodzony

Urodziłeś się, by panować nad innymi. Wiesz jak traktować ludzi. Wybierz sobie jeden pakiet umiejętności opartych o Charakter. Każdą z umiejętności w zestawie posiadasz na poziomie 2.

⚙ Pojedynkowiec

Nigdy nie przepuściłeś okazji, by zmierzyć się z przeciwnikiem. Dawałeś wrogom nauczkę i sam się czegoś nauczyłeś. Najważniejsza nauka, jaką wyciągnąłeś to ta, iż każdego można pokonać. Podczas walki sam na sam ignorujesz pierwszą lekką ranę. Żaden przeciwnik nie zdoła cię przerazić. I dlatego właśnie jesteś twardzielem.

⚙ Dziedzictwo ojców

Broń, którą wybierzesz sobie na etapie zakupów jest w znakomitym stanie i wysokiej jakości. Została ci nadana przez suwerena lub ojca. Masz prawo powtórzyć rzut na tabeli efektów zacięcia się broni.

Miami

+1 do Percepcji

Widziałeś kiedyś Miami? Gdybyś tam był, to wiedziałbyś wszystko. Dużo biota i zmutowane aligatory - tak wyglądałaby widokówka, którą mógłbyś wysłać kumpłom. Gdybym chciał ci polecić jakiś film o tym mieście, zaproponowałbym „Krokodyla Dundee”. Widziałeś może?

Goście z Miami to prawdziwi twardziele. Ci z Hegemonii, czy Nowego Jorku to też nie mięczaki, sam wiem, co ci o nich opowiadałem, ale tam, w Miami, żyją najprawdziwsi twardziele. Nie ma bardziej prawdziwych twardzieli.

Faceta z tych bagien poznasz bardzo prosto, wystarczy się przyjrzeć. Zacięta twarz, cygaro w zębach, kapelusz opuszczony na oczy. Kiedyś nawet zastanawiałem się, czy ściany ich domów są wyklejone zdjęciami Clint Eastwooda. To, że każdy z nich udaje tego gościa widać już z odległości pół mili. Czym będzie podchodził bliżej, tym jego poza będzie bardziej widoczna. Wiesz, kocie ruchy, niby od niechocenia, niby na luzie, a przecież dobrze wiesz, że jeden niewłaściwy ruch i masz nóż w bebeczach. A tam, w Miami noszą największe noże współczesnego świata.

Siedzi taki potem przy barze, nagle spluwa, kończy drinka i rzuca tekstem w stylu: „Ale mnie łeb lupi. Idę ubić jakieś cholerstwo.” I wychodzi z knajpy. Wraca po tygodniu. Pytasz go: „I jak?”, a on jak gdyby nigdy nic odpowiada: „Ubiłem gada”. Nigdy nie wiesz, czy żartuje, czy mówi poważnie, dopiero później, jak będziesz wyjeżdżał zobaczysz ścierwo wielkości mamuta leżące przed granicą miasteczka. Znak, że gość nie żartował i naprawdę polaził w teren ubić coś dużego.

Tacy są właśnie ludzie z Miami. Dlatego właśnie ich lubię. To nie są mięczaki, ani świrusy. Po prostu dobrze grają swoją rolę. A wiesz, ja uwielbiam stare filmy z Clintem Eastwoodem...

Cechy (wybierz jedną z nich):

⚙ Człowiek-aligator

Półowę życia spędziłeś w wodzie, na trzaskawiskach lub w tropiku. W czasie każdej walki, w której wykorzystujesz do ukrycia się zbiornik wodny lub bagno (gdy jesteś zanurzony) celona maskuje cię o dwa poziomy lepiej. Dodatkowo w przypadku błyskawicznego ataku z zaskoczenia na terenie wodnym lub baginnym, twój przeciwnicy są automatycznie zaskoczeni.

⚙ Ja już swoje odchorowałem

Zyłeś w niesławnej okolicy Miami i uodporniłeś się na wiele chorób i jadów. Możesz powtórzyć każdy rzut odpornościowy przeciw chorobom i truciznom pochodzenia organicznego.

⚙ Walkabout

Siedzisz sobie w knajpie i nagle postanawiasz iść na mały walkabout. Wychodzisz i przez miesiąc włóczysz się po okolicy. Wracasz do knajpy, patrzyasz, a twoje ziółka na stole wystygły. Myślisz sobie - nie będę pił z innymi. I idziesz odwiedzić kumpla w Vegas.

Możesz powtórzyć każdy test Kondycji. Zaczynasz ze Sztużką „Dom na plecach”.



Człowiek z... nie twój zasrany interes

+1 do dowolnego Wsp.

Z nimi jest najgorzej, jeżdżą od miasta do miasta, nie mogą usiedzieć na dupsku. Nie mają bliskich, rodziny ani przyjaciół. Mają wielu wrogów, bo zawsze, jak się pojawiają w nowym miejscu to brużdżą, by w końcu się wynieść. Kłopot z nimi polega na tym, że nigdy nie wiesz, czego się po nich spodziewać. Cholerni internacjonalowicze, jeśli wiesz, co mam na myśli. Szybko się uczą, łapią nawyki, mają dryg do nauki języków i gwar. Wiedzą co żre się w Vegas, jakie są reguły walk gladiatorów na południu i co to jest Korkcity. Jeżdżą i oglądają. Trzeba przyznać, że ta wieczna podróż hartuje ich jak mało co. Każdy z takich wędrowców wyszedł już z niejednej opresji, każdy z nich ma dom na plecach, w każdej chwili może podnieść dupsko, wyjść z knajpy i ruszyć w dwumiesięczną podróż.

To ich styl. Ludzie z nikąd.



Cechy (wybierz jedną z nich):

Wszeczhroność

Złaziłeś już spory kawał świata. Aby przetrwać nauczyłeś się wszystkiego po trochu. Wszystkie umiejętności oparte na najwyższej z twoich cech, a których nie wykupiłeś, mają wartość 1. Znasz się na wszystkim. I tak naprawdę gównie umiesz, o, moja opinia.

Wszeczhroność do kwadratu

Możesz wybrać dowolną z cech innych ras. Dowloną. No, jeśli jesteś facetem, to umówmy się, że zapominasz o „doktor Quinn”, OK?

Salt Lake City

+1 do Sprytu

Czas na dobrą wiadomość. W porównaniu do wieśniaków z Salt Lake jesteś całkiem równym gościem. Jak wiesz, nie przepadam za Vegas, ale to, co doprowadza mnie do białej gorączki to właśnie palant z Salt Lake. Nie żebym miał coś do mormonów, kilka ich pomysłów na życie jest całkiem OK, nie jestem fanatykiem religijnym i nikogo do niczego nie zmuszam, niech sobie wierzą w co chcą.

Ale do cholery! Niech nie przekonują mnie, że ich pomysły na życie są lepsze od moich! Najchętniej wysadziłbym ruiny Salt Lake w powietrze. Tylu kultów i sekt ile tam znajdziesz, nie ma nigdzie indziej. Jeśli pochodzisz z Salt Lake, to znaczy, że masz zdrowo nasrane we łbie, bo już wpadłeś w sidła jakiejś sekty, jesteś wyznawcą jednej z nowych religii, wierzysz w boga skarpetek, albo będziesz mnie przekonywał, że mutanty to takie anioły, tylko bez skrzydeł.

Uważaj na nich, nieopatrznie dasz sobie postawić drinka i już masz wieczór z głowy. Przysiada się taki i nawija, pyta, wyjaśnia, przekonuje. To jest obłęd jakiś, każdy ma inne wisiory i znaki, jeden ma tatuaż na dupie, inny przekuł sobie nos, a każdy z nich w jakimś celu. Mroczni goście, słowo daję. Mają tysiąc teorii i odpowiedzi na najbardziej mroczne pytania. Czytają książki, oglądają jakieś kasety, robią sobie seanse i dużo ćpają.

Sekta i tyle. Najlepiej ich wszystkich wysłać do Molocha, może jego przekonają do zmiany spojrzenia na życie.

Cechy (wybierz jedną z nich):

Cholerny kaznodzieja

Potrąfiłś wałnąć taki monolog, że słuchacze nie wiedzą co ze sobą zrobić. Jeśli próbujesz przekonać kogoś do racji, w które sam wierzysz (sprawy wiary), w testach Perswazji odrzucasz kostkę, która najmniej ci odpowiada i mówisz, że wypadło na niej tyle co na innej. Trochę to akomplikowane, nie? Ale wiesz, sprawy wiary to trudny temat.

Wierzę

Chłopie, nie będę laził pięćset metrów do tej głupiej stacji tylko dlatego, że przez lornetkę widzisz tam automat z Colą. On nie działa, to nie ma sensu... Co? Co znaczy, że wierzysz, że działa? I co, chcesz, bym teraz tam poszedł? Bo ty wierzysz? No bez jaj. To, że raz w ciągu sesji, w sytuacji zagrożenia, możesz powiedzieć MG „wierzę” i wtedy MG powinien dać ci szansę wykaranka się z sytuacji, nie oznacza, że da nam teraz tą Colę! Zrozumi! Tylko w sytuacji zagrożenia! I w dodatku ostateczna decyzja należy do MG! A przecież wiesz, że on jest złośliwy! Nie da nam tej Coli, mówię ci...

Przed wojną wszystko było lepsze

Przylutuiwałeś się opowieściom doświadczonych wojowników i mądrych starców. Chłonałeś opowieści o czasach sprzed wojny. Wszystkie testy Sprytu związane z wiedzą o czasach przed Apokalipsą mogą być dla ciebie co najwyżej trudne. Co najwyżej, łapiesz? Mistrz Gry może sobie belkotnąć o Bardzo Trudnym, o Cholernie Trudnym... Wiesz co? Pokaż mu ten podręcznik, otwórz na tej stronie i daj mu to przeczytać: „Mistrzu Gry, do ciebie mówię. Ten facet, co dał ci teraz podręcznik wie o czasach sprzed wojny wszystko. Łapiesz to? Więc nie smuć o Bardzo trudnym teście!”



Missisipi

+1 do Percepcji

Ci co żyją w okolicach Missisipi to w zasadzie mutanci. Niby wyglądają normalnie... To tylko pozory. Łażą w ciężkich przeciwdeszczowych płaszczach, noszą maski przeciwigazowe i mają grube rękawice. Z daleka wyglądają o wiele gorzej niż mutanci.

Z drugiej strony, trudno im się dziwić. Missisipi to dziś najbardziej niebezpieczny teren, ta rzeka niemal gotuje się od syfu, który zawiera. Pieni się i bulgocze.

Pomyśl, wiażyłbyś do niej bez dobrych gumowców? Tak więc ci, którzy pracują na Missisipi to skubańcy łażący w naprawdę grubych gumowcach.

Są odporni dosłownie na wszystko. Co prawda rzadko opuszczają swój ukończony ściek, ale jak już ruszą swe twarde dupsko, możesz być pewien dwóch rzeczy. Po pierwsze, nigdy nie wysiąd ich do sprawdzania, czy teren jest skażony. To, że gość z Missisipi rozbił gdzieś namiot nie oznacza, że ty przetrwasz tam choć pięć minut. A po drugie, możesz być pewien, że koleś, który wychował się na tej rzece widział naprawdę wszystko. Możesz go pytać i na każdy temat usłyszysz historię. Ich opowieści są naprawdę przekonujące, no ale jeśli każda minuta historyjki poparta jest prezentacją kolejnej blizny, trudno nie uwierzyć, nie?

Ja piernicę, ale oni wyglądają! Życie na rzece to nie bajka, tego jestem pewien.



Cechy (wybierz jedną z nich):

☢ Coś mi tu śmierdzi!

Dorastałeś na terenach opanowanych przez mutków. Wyczuwasz ich inność, choćby nie wiem jak się maskowali. Za każdym razem gdy stajesz wobec osoby dotkniętej niewidocznymi mutacjami, MG powinien wykonać sekretny rzut na Percepcję (Trudny) i w razie powodzenia testu poinformować cię, że czujesz się nieswojo. Rączki świerzbisz, nie? Słupka się gotuje.

☢ Chodźmy, na pewno już utonął!

Masz płuć jak miechy. Jesteś w stanie wytrzymać pod wodą o wiele dłużej niż przeciętny osłowiek.

To znaczy ile? Podziel swój współczynnik Budowy przez 2. Właśnie tyle minut.

☢ Kwas w żyłach, chlor w płucach

Urodziłeś się i mieszkasz przy Wielkiej Rzece. Jesteś tak przesłonięty płynącą w niej trucizną, że żadna nowa frakcja już w ciebie nie wejdzie. Możesz powtórzyć każdy rzut odpornościowy przeciw trującym chemikaliom i substancjom żrącym.

Posterunek

+1 do Sprytu

Posterunek to schronienie tych, którzy poświęcili się badaniu i zwalczaniu Molocha. Słyną z naukowców i techników, choć zamieszkują tam również żołnierze i ludzie nie związani z wojną. Władze w mieście pełnią naukowcy - są najwyższą kastą i to oni decydują o stylu życia i sposobie prowadzenia wojny. Druga kasta - żołnierze - odpowiedzialna jest za zapewnienie bezpieczeństwa. Żołnierze przelewają krew w zmaganiach na froncie służą jako zwiadowcy oraz kurierzy. Najniższa kasta jest odpowiedzialna za wyżywienie miasta i kontakty handlowe.

Posterunek przenosi się z miejsca na miejsce, aby uniknąć ataku skumulowanych sił najgroźniejszego z nieprzyjaciół - Molocha. Wydawać by się mogło, że życie w bezustannej podróży nie sprzyja rozwojowi nauki i edukacji, lecz zaawansowana technologia jest kluczem do potęgi Wędrownego Miasta. Najbardziej olśniewające konstrukcje techniczne powstały poprzez podpatrywanie dzieł Molocha. Nie dziwne, że dzieci wyrosłe w stehniczowanym otoczeniu od urodzenia zapoznają się ze wszelkimi tajnikami nauk inżynierskich. Nawet jeżeli przeznaczono dziecko do kasty żołnierzy, potrafi ono wykazać się wiedzą techniczną.

Stereotypowy mieszkaniec Wędrownej Osady jest odludkiem pochłoniętym wyznaczonymi mu zadaniami. Rygor nauczył go lakoniczności, sumienności i posłuszeństwa wobec przełożonych. I cały czas pamiętają, że ich nieprzyjacielem jest Maszyna. Część z nich, zmęczona niekończącym się uciekaniem, lubi na pewien czas opuścić osadę. „Urlop” wiąże się przeważnie z koniecznością wypełnienia jakiejś misji, bowiem w Posterunku nikt nie może zostać bezużyteczny.

Cechy (wybierz jedną z nich):

☢ Na symulatorze to działało.

Jak to spokojnie! Jak grałem w to? W co grałeś? Symulator? O czym ty człowieku pieprzysz, strzelają do nas, nie rozumiesz? Ja też przeszedłem służbę wojskową, w dodatku na froncie i jakoś nie jestem taki spokojny! Miałeś dostęp do komputerowych symulatorów pojazdów i pola walki? No popatrz, to po prostu wspaniale. Grałeś sobie w Quake, kiedy do mnie strzelali na froncie, tak? I każesz mi być spokojny? I o, trochę się z nich nauczyłeś? Możesz przerzucić jedną kostkę w testach Ciężkiego sprzętu, Dowodzenia i Komputerów? Super! To lepiej przerzucaj, bo mamy kłopoty!!

☢ Hi-Tech

Od maleńkości rośnię w otoczeniu wytworów zaawansowanej technologii. Mikser do pomarańczy, czasem suszarka do włosów. Co więcej, było i radio, a nawet jakiś wykrywacz ruchu. No dobra, koniec już. Posterunek to najlepiej wyposażony w sprzęt elektroniczny przyczółek udźkości. W każdym świecie związanym z obsługą urządzenia elektronicznego możesz przerzucić jedną z kostek, właśnie dlatego, że dawno temu za grzechotkę robił ci siołk z procesorami, a za łopatkę płyta główna.

☢ Moloch? Coś o nim słyszałem

Miałeś kontakt z Molochem i jego twórcami. Znasz slangowe nazwy określające maszyny, potrafisz rozpoznawać je i wiesz czego możesz się spodziewać po każdym z twórców Bestii. Każdy test związany z maszynami Molocha może być dla ciebie co najwyżej Bardzo Trudny.



Detroit

+1 do Zręczności

Goście z Detroit są popieprzeni. Jeśli spotkasz na swej drodze jakiegoś popieprzeńca, spytaj go wprost: „Co tam ciekawego w Detroit?”. Idę o zakład, że będzie znał odpowiedź.

To chyba jedyni ludzie na świecie, którym wojna się spodobała.

Olewają Molocha, bunt maszyn i kłopoty z zakupem Snickersów. Jedyne co robią to jeżdżenie po mieście najszybciej jak się da i strzelanie do siebie nawzajem. Ja wiem, że to fajna rozrywka, pognać ulicami miasta z prędkością 100 mil na godzinę i jeszcze sobie postrzelać do innych „uczestników ruchu”. Z drugiej strony... robić to od trzydziestu lat?

Życie w Detroit przypomina nieustanną balangę, a jego mieszkańcy zachowują się jak osiemnastolatek, który dostał na urodziny nowy wóz. To zwyczajna dzieciada. Wiesz, moim zdaniem... Co ci się tak mordka cieszy? Chłopie, ja tu mówię o poważnych sprawach, a tobie co w głowie? Wyścigi? No nie mów, że to ci się podoba? Człowieku, oni są nieprzystosowani do życia! Są jak ten konik polny z tej bajki, co grał latem, a w zimie tak mu piździło, że do mrówki polaził.

Brak mi luzu? Co? Brak mi czego?

No chłopie, teraz to przegiąłeś. My tu mamy wojnę! Mamy katastrofę ekologiczną. Mamy błąd i głód, za pięć lat Moloch zżre nas wszystkich i jeszcze dopchnie nas Meksykańcami...

Co? Jak to, dlaczego więc sobie nie poszaleć?

Wiesz co, spadać. Jedź do Detroit. Znajdziesz tam kumpli w sam raz dla ciebie. Im nie brak luzu, o nie!



Cechy (wybierz jedną z nich):

⊕ Jeśli ma silnik to ruszy

W czasie nie dłuższym niż 30 sekund jesteś w stanie uruchomić dowolny pojazd z silnikiem spalinywym, pod warunkiem, że jest on zdolny do jazdy i jeśli ma paliwo. Jeśli MG uważa, że wóz może jeździć, możesz go uruchomić. Tak to działa.

⊕ Słodne poty

Jeśli prowadzisz dowolny pojazd z silnikiem spalinowym jesteś w stanie wyścignąć z niego 25% ponad maksymalną prędkość, balansując na granicy zatarcia silnika, a nawet rozpadnięcia się całej konstrukcji maszyny. Kiedy pojazd zatrzyma się, nie ruszy ponownie, aż do momentu naprawienia uszkodzeń (Bardzo Trudny test Napraw).

⊕ Ale jazda!

Lata spędzone na ulicach Detroit zrobiły swoje. Jeśli strzelasz w ruchu - z pędzącego pojazdu, wierzchowca, spadając itp. - nie doliczasz sobie żadnych utrudnień za strzał w ruchu.



PROFESJE



Profesja

Zaproponowaliśmy, że każda profesja wiąże się z jakimś szpanerskim zagranem - dlatego masz prawo wybrać jedną z dwóch proponowanych cech. Moja propozycja jest prosta - rezygnujesz z prawa do tych cech, a ja ci odpalam za to 50 gambli. Czysty interes, żadnych krętactw. Ty nie bierzesz cechy, ja płacę ci 50 gambli. Wchodzisz w to?

krok 2: profesje

Trzeba kochać swoją pracę, w przeciwnym wypadku życie byłoby nie do zniesienia. Kiedy otwierasz rano oczy, musisz czuć, że żyjesz, i wiedzieć, że warto ruszyć dupsko i wyjść na zewnątrz. Przywitać się z kumplami, zarwać jakąś laskę i dokończyć robotę. Bez względu na to, czy jesteś lekarzem, szmuglerem, czy gladiatorem, twój zawód to twoje życie.

Przy opisie każdego z zawodów podane są Cechy. Wybierz jedną z nich - coś, co będzie cię wyróżniało na tle innych ludzi wykonujących tę samą profesję. Jeśli chcesz, możesz wymyślić własne cechy i zaproponować je Mistrzowi Gry - jeśli się zgodzi, twój bohater będzie kimś naprawdę wyjątkowym.

Spis profesji i cech do wyboru

Chemik - Smakuje jak arsenik - Farmaceuta	Mechanik - Prowizorka - Rzut oka	Tropiciel - Wyczułone zmysły - Rozpoznawanie stworzeń
Ganger - Jeden z nich - Odważny czy głupi	Monter - Zapalki i agrałka - Kłopotliwy nadmiar	Wojownik autostrady - Drzwi w drzwi - Czerwony klawisz
Gladiator - Nie do zardania - Łyżeczka	Najemnik - Reputacja - Powiedz co	Wojownik kłamu - My i oni - To mój dom
Handlarz - Dobry start - Szklarz	Ochroniarz - Wyciszenie - Zanim on	Zabójca - Koniec złecenia - Tłumik
Kaznodzieja Nowej Ery - Spójrz mi w oczy - Amen	Radiooperator - Czuj słuch - Gdzie grają	Zabójca maszyn - Słaby punkt - EMP
Kowboj - Rewolwerowiec - Ostatnia kula	Sędzia - Szacunek - Jeden z nas	Złodziej - Elektronik - Kot
Kurier - Znajomość - Szybki wóz	Spec - Osobliwość Hamiltona - Sprzętor	Złomiarz - Podejście do sprawy - Przedmioty, miejsca, ludzie
Lowca - Fotograficzna pamięć - Nieugięty	Szaman - Duchy przemówiły - Totem	Żołnierz - To był rozkaz - Dyscyplina
Lowca mutantów - Bez tajemnic - Pogromca	Szczur - A co mi tam - Szary	
Mafioso - Bezłitosny - Klasa	Treser bestii - Bestia - Wilczy kiel	

Kurier

"Piątek, 20:00? Będę na czas. Uznaj to za załatwione"

W świecie pocętym ciężko rannymi autostradami, bez kolei, samolotów i autokarów, do łask wrócili kurierzy. Ludzie, którzy dotrą w każde miejsce i zawsze będą na czas. Wyposażeni w najdokładniejsze mapy, znający każdą dziurę, skrót, znający teren lepiej, niż jego rodowici mieszkańcy. Kurier musi wiedzieć, gdzie można się natknąć na mutantów, a gdzie na pole minowe. Musi wiedzieć, który teren jest skażony i jak walczyć ze zmutowanymi zwierzętami. Kurier musi umieć naprawić swoją maszynę i wiedzieć, gdzie zdobyć paliwo.

I zawsze, powtarzam zawsze, musi zdążyć na czas. Kurier nie może sobie pozwolić na fuszarkę. Wtedy nikt z reputacji najlepszego kurlera w okolicy.



Cechy (wybierz jedną z nich):

Znajomość - szybka bryka, czy worek granatów nie zawsze pomogą przejeść przez terytorium zajmowane przez pięć różnych gangów, w końcu, kiedyś podwinie ci się noga i staniesz z zepsutą chłodnicą w samym centrum ziemi Brain Dogs. Wtedy przyda się znać szefa, nie sądzisz? Zaczynasz z dodatkowymi 100 gambliami, które możesz przeznaczyć na Znajomych.

Szybki wóz - znajomości to chrzanie. Wystarczy, że twój kumpel kopnie w kalendarz, albo będzie miał zwyczajnie zły dzień i bardzo podły nastrój. Stojąc tam jak krowa do dojenia z rozwaloną chłodnicą niewiele zdziałasz. Dlatego warto mieć szybki, dobry wóz i nie polegać na niepewnych kontaktach. Chyba się ze mną zgodzisz, co? Kup sobie chłopie dobry wóz, dobrze ci radzę. Zaczynamy grę z dodatkowymi 150 gambliami na zakup wyposażenia samochodu.

Łowca

"To będzie kosztowało, ale da się zrobić. Znajdę to. Umówmy się za sześć miesięcy, tu, wczesnym wieczorem. Powiedzmy o 18'tej, może być?"

Odnaleźć chłodziacę do Forda Buicka z '76? Wykopać skądś komplet płyt Santany? Zdobyc dokumentację do magnetowidu Sony model SP34-98? To twój chleb powszedni. Wiesz czego i gdzie szukać. Masz fotograficzną pamięć i olbrzymią, wszechstronną wiedzę. Przyjmujesz zlecenie, spędzasz miesiąc czasu na doczytywaniu informacji i douczaniu się, łazisz po archiwach, potem rozmawiasz ze specami i przyjaciółmi. W końcu, kiedy już jesteś pewien, że dokładnie wiesz gdzie szukasz, ruszasz w drogę.

To nie jest prosta praca. Trzeba być cholernie bystrym i ostrożnym. Trzeba mieć pewność i siłę przebicia. Musisz potrafić rozmawiać z ludźmi. Musisz być wytrwały i nieugięty. Kochać historię, badania i szperanie. Musisz być gotowy na przekopywanie się przez złomowiska, na eksplorację opuszczonych bunkrów i na wykradanie sprzętu mafiozom z Vegas.

W zasadzie, jeśli chcesz być łowcą, musisz być gotowy na wszystko.



Cechy (wybierz jedną z nich):

Fotograficzna pamięć - jesteś jak aparat cyfrowy podłączony do 40 gigowego twardziela. Masz wielką bibliotekę obrazów, wystarczy, że wejdiesz do pomieszczenia, by jego obraz utkwił na zawsze w twojej pamięci i byś potem mógł go w spokoju trawić i oglądać, dokładnie tak, jak gdyby ktoś zrobił tam zdjęcie. W czasie gry masz prawo do wykonania **Trudnego testu**

Percepcji za każdym razem, kiedy chcesz sobie przypomnieć wygląd jakiegoś pomieszczenia. Zdaż test, a Mistrz Gry wyśpiewa wszystko jak na spowiedzi. Choćby minął miesiąc. Ba! Choćby minął rok! Albo i dwa lata.

Neugęty - kiedy masz przed nosem swój cel, przestaje się liczyć cokolwiek innego. Przesz do przodu jak czołg, niepomny na rany, zmęczenie i strach. Jesteś łowcą, złamany obojczyk, stado mutantów, czy trzecia nieprzespana noc nie mogą ci przeszkodzić w dopadnięciu zwierzyny. Zwiększasz swój **Charakter** o dwa punkty podczas wszystkich testów,

kiedy niepowodzenie testu oddaliłoby cię od dopadnięcia celu.

Ochroniarz

"Od tej chwili nie już panu nie grozi."

Cechy (wybierz jedną z nich):

Wyciszenie - potrafisz odciać się od hałasu, zamieszania, błysku fleszów, stetoskopów, huku muzyki i skoncentrować się tylko na zadaniu - ochronie klienta. Cały szum jest gdzieś w tle, a ty wchodzisz w stan innego postrzegania świata, wyculony na zagrożenie. Gdy chronisz swojego klienta, nie otrzymujesz ujemnych modyfikatorów za półmrok, hałas, i inne trudne warunki podczas dowolnych testów **Percepcji**.

Zanim on - potrafisz oddać strzał życia w sytuacji kiedy życie osoby, którą ochraniasz jest zagrożone - wtedy automatycznie wygrywasz inicjatywę (Test Sprytu przed walką) i zaczynasz pierwszy.

Nie ma ludzi świętych, prędzej czy później każdy narobi sobie wrogów. Są ludzie, którzy mają ich naprawdę wielu. Wtedy proszą o pomoc takich jak ty, speców od chronienia dupsk.

Nie myśl, że to jakaś wyjątkowo romantyczna fucha, nic z tych rzeczy. To ciężka praca. Odpowiadasz za życie człowieka, kogoś, kto wkurzył kilku kolesi, którzy teraz robią wszystko, by wykopać go z tego świata. Jeśli wchodzisz do knajpy to nie patrzysz na laski, lecz na faceta, który trzyma rękę pod płaszczem. Gdy włączysz do hotelu nie patrzysz na kelnerki, lecz na uchylone drzwi na przeciwko. Gdy jedziesz przez pustynię, nie gapisz się na zachód słońca, lecz na dwa cienie przemykające w oddali.

Musisz dostrzec kulę, nim zostanie wystrzelona. Musisz usłyszeć lecący nóż, nim ktoś wypuści go z ręki. Musisz dostrzec kawalek plastiku, nim ktoś nacisnie czerwony przycisk. I nie wolno ci się pomylić. Jeśli twój klient wyciągnie kopyta - jesteś bezrobotny. Już nikt nigdy ci nie zaufa.



Tropiciel

"Trzech ludzi, dwie godziny przed nami. Stara ją się zatrzeć ślady. Co robimy?"

Musiłeś się wychować na pustyni, innej rady nie ma. Nie próbuj mi nawet wmówić, że nauczyłeś się tego z książek! To nie-moż-li-we! Nie wiem, jak to robisz, dla mnie to magia i jedyne co mogę, to śmiać się, kiedy widzę, jak tacy jak ty przykucają na chwilę, a potem wstają i rzucają tekst w stylu: „Czterech pieszych, jedna kobieta, zmęczeniu, jeden ranny, zgubili się, jeden dobry wojownik, prawdopodobnie gladiator...” Dobry tropiciel zawsze znajdzie robotę. W gangu, w firmie kurierskiej, gdziekolwiek. Każdy, kto chce się przemieszczać powinien

robić z tropicielem, facetem, który wyciągnie go z najgorszych opresji, który ostrzeże przed niebezpieczeństwem, oceni siły przeciwnika i zdoła wystrychnąć go na dudka. Zatrzeć ślady, zmylić, przygotować zasadzkę...

Mogę się z ciebie śmiać, ale obaj wiemy, że nie ruszę bez ciebie w teren, mam rację?



Cechy (wybierz jedną z nich):



Wyczułone zmysły - Można nauczyć się odczytywać ślady i wyszukiwać ukryte tropy. Ale nie zastąpi doskonałego wzroku, czułego słuchu, czy węchu. Może dlatego jesteś taki dobry, że zawsze zwiększasz swoją Percepcję o 2 podczas wszystkich testów Wypatrywania na otwartym terenie?



Rozpoznawanie stworzeń - wiesz, że to co szarżuje na samochód to płaskowy diabeł i wiesz, że należy spierdalać. Potrafisz rozróżniać niedźwiedzie i rozpoznasz też niedźwiedzia mutant. Problem polega na tym, by dostrzec to gdy będą wystarczająco daleko. W innym wypadku twoja wiedza nie przyda się nikomu. Masz bonus do wszelkich testów łowiectwa i Tropienia podczas identyfikacji wszelakiego cholerstwa pałającego się po okolicy. Powiedzmy, zawsze masz **jeden automatyczny sukces**, dobra?

Złodziej

"To jakieś potworne nieporozumienie. Zgubiłem się i szukałem właśnie wyjścia!"

Dawniej była policja. Sądy. Więzienia. Gdy tacy jak ty włamali się gdzieś i próbowali coś wykraść, to albo im się udawało, albo wpadali w ręce wymiaru sprawiedliwości. Mogli mieć znajomości w policji i wyjść na wolność. Mogli mieć doskonałego adwokata i wyjść na wolność. Mogli przekupić sędziego i wyjść na...

Dziś nie ma policji. Nie ma adwokatów. Nie ma ławy przysięgłych. Jeśli wleziesz komuś do domu i popełnisz jeden błąd, będzie to ostatni błąd w twoim życiu. W dzisiejszych czasach ludzie nie lubią być okradani. Jeśli chcesz być złodziejem, musisz być diabelnie odważny. Musisz mieć nerwy jak postronki. I musisz być naprawdę cholernie dobry. Cichy, sprytny, spostrzegawczy.

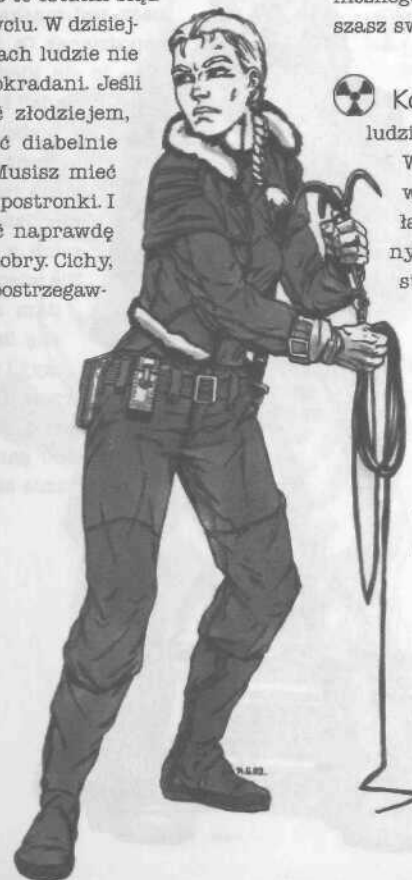
Cechy (wybierz jedną z nich):



Elektronik - nie żebyś swego czasu pracował jako spec od zabezpieczeń, ale trzeba przyznać, że znasz te systemy. Wiesz jak działają. Potrafisz je rozgryźć i unieszkodliwić. Bez względu czy mamy do czynienia z powojenną bazą wojskową, czy z ruinami Muzeum Wojny z Islamem. Rozbroisz je, nie ma obaw. Zawsze kiedy stajesz naprzeciw elektronicznego systemu zabezpieczeń zwiększasz swój **Spryt** o 4 punkty. Nieźle, co?



Kot - czasy się zmieniły, mówią ludzie. Finezja nie jest już w modzie. W modzie może nie jest - ale wciąż jest skuteczna. Więc działasz jak kot, niemal niewyczuwalny, niemal niewidzialny. Żadnych strzelanin, żadnego huku - to zbędne. Tylko ty, i cel. I strażnicy. Ale oni przecież o niczym nie wiedzą, prawda? Zawsze gdy będziesz się skradał, ukrywał albo maskował coś, zwiększ przeciwnikowi Poziom Trudności testów Wypatrywania / Nasłuchiwania o dwa stopnie.



Wojownik autostrady

„Nienawidzę tego scierwa. Więc jeżdżę i sprzątam.”

Mieszkańcy Vegas mogą mówić, że w mieście jest niebezpiecznie. Że miasto to dżungla, w której przetrwa tylko najsilniejszy. Miastowi... Nie widzieli prawdziwego niebezpieczeństwa. Nigdy nie byli ścigani przez zgraję żądnych krwi renegatów. Nie natknęli się na Keer Stonesów, czy Black Cats. Nie stali na środku Mohawe z pustym bakiem, przebitą komorą silnika i stadem czerwonoskórych na horyzoncie. Prawda jest taka, że jeśli miasto jest dżunglą, to autostrada jest piekłem.

Jeśli chcesz żyć na autostradzie, jeśli kochasz prędkość, ryk silnika i prawdziwe emocje - witaj na trasie. Ale wiedz jedno, od razu musisz podjąć decyzję: albo dasz się wciągnąć do jednego z gangów - lecz wiedz, że prędzej, czy później trafisz na mnie i pożałujesz tej decyzji. Albo na prawdę masz jaja i postanowisz działać w pojedynkę sprząając te bandy szumowin na rozklekotanych maszynach. W tym wypadku lepiej byś celnie strzelał bo ich zawsze będzie zdecydowanie zbyt wielu, by móc sobie pozwolić na pudło. Lepiej byś cholernie dobrze prowadził swoją maszynę - bo zawsze te palanty próbują rozbić cię w drobny mak. I wreszcie lepiej byś miał ciepły koc.

A co, chcesz marznąć po nocach?!



Cechy (wybierz jedną z nich):

 **Drzwi w drzwi** - potrafisz używać swojej maszyny jak broni, i z tej właśnie okazji w czasie walki na autostradzie, podczas wszystkich manewrów samochodem masz +2 do Zręczności.

 **Czerwony klawisz** - nikt nie twierdził, że jesteś złotą rączką. Ale faktem jest, że masz pod maską kilka niespodzianek. Ot, zamontowało się kiedyś conieco, prawda? Może ta bryka szybciej się zbiega, może szybciej gna, a może ma lekkie działko wysuwane z bagażnika. Nie wiem, nie zaglądam ci pod maskę. Sam tam zajrzyj. I powiedz Mistrzowi Gry, co tam znalazłeś. Masz dodatkowe 150 gambli na dopakowanie samochodu.

Najemnik

“Powiedz co, a ja ci powiem za ile.”

Co i za ile? - motto najemników, chleb powszedni ich życia i filozofia działania. Przez półtora miesiąca siedzisz w knajpie czekając na frajera w potrzebie. Gościa, który potrzebuje pomocy, bo wdepnął w gówno przerastające dawny stan Alabama. Facet zjawia się. Zwiększa się z problemów. Ty podajesz kwotę. I od tej pory siedzicie w tym gównie razem. Cokolwiek by to nie było, zrobisz wszystko, by osiągnąć cel. Dlaczego? Bo ci za to płać. Bo taki masz zawód. Robić to, co każe pracodawca.

Cechy (wybierz jedną z nich):

 **Reputacja** - Nie nawalasz. Nie wystawiasz klienta do wiatru. Nie wycofujesz się ze zleceń. Dlatego właśnie możesz zażądać dwa razy więcej od dowolnego innego jełopa - a pracodawca i tak wybierze ciebie. Zwiększ o 15 punktów Reputację - już na starcie jesteś kimś uznanym w tej branży. Ponadto Punkt Reputacji kosztuje ci tylko 20PD.

 **Powiedz co** - Widać, że pracujesz dla pieniędzy. Wystarczy na ciebie spojrzeć i już można się przerazić - „ja tu tylko sprzątam” mówi twoje spojrzenie, jasno komunikując, że jeśli twój pracodawca skieruje kciuk ku ziemi, to ten facet po drugiej stronie lufy dostanie kulę w łeb. I nie będziesz za nim płakał. Nie będziesz miał wyrzutów sumienia. Nie rzucisz tej roboty.

Możesz dodać +2 do swojego Charakteru podczas wszystkich testów Zastraszania, Morale i Niezłomności. Niech szcżąją w gacie, frajerzy.



Mafiozo

„To jest moje miasto.”

Nastaly dobre czasy. Nie ma policji. Nie ma FBI. Nie ma CIA ani US Marshalls. Ani żadnej innej organizacji zajmującej się ochranianiem nie przystosowanych do życia frajerów. W miastach wreszcie żyje się ciekawie, teraz można się sprawdzić i ocenić, kto zasługuje na miano szefa dzielnicy, czy nawet całego miasta.

Tak, wybrałeś drogę kariery. To dość pracochłonne i trudne, ale poradzisz sobie. Wysłuchaj tylko tych kilku rad: nigdy nie ufaj przyjacielom. Prędzej, czy później zostawią cię na lodzie, więc lepiej byś był na to przygotowany. Nigdy nie pożyczaj kasy ludziom, którzy mogą ci ją oddać. Zastanów się, nie na tym nie zyskujesz. Nigdy nie cofaj się. Nigdy nie zatrzymuj. Nigdy nie odpuszczaj. Nawet jednej małej uliczki. Nawet jednej bramy. Jeśli walczysz o władzę w mieście, ważne jest wszystko. Nawet ten cholerny hydrant.



Cechy (wybierz jedną z nich):

Bezitosny - z ludzi, którzy cię zawiedli żyje tylko Marc. Twoi ludzie właśnie montują mu betonowe obuwie. To już jego ostatnie minuty. Z ludzi, którzy stanęli na twojej drodze do wczoraj żył Długi Johny i Szybki Paul. Dziś już nie masz wrogów. Z ludzi, którzy... Zaczynasz z jednym Punktem Sławy (złej). Reputacja kosztuje cię tylko 20PD i zawsze jest to zła sława.

Klasa - trzeba mieć klasę. Nie można strzelić człowiekowi w głowę, mając na nogach ubłocone buty. Czy ty chciałbyś, by ktoś stuknął cię rozklekotanym, niemytym Pontiakiem? Trzeba mieć poziom. Trzeba szanować klientów i wrogów. Szczególnie dziś, w tych podłych czasach. Trudno nie uwierzyć facetowi takiemu jak ty. Facetowi z klasą. Możesz przerzucić każdy test Perswazji i Zastraszania.

Gladiator

„Pokonałeś dwójkę mutantów, la! No co ty powiesz...?”

To, że żyjesz z mordowania innych, wcale nie musi oznaczać, że pochodzisz z południa. To, że od ostatnich piętnastu lat łamiesz innym ludziom kręgi, wbijasz w plecy kolce i ostrza, wcale nie musi oznaczać, że jesteś zły. To, że ostatniego z przyjaciół zadusiłeś jego własnym łańcuchem, bo takie akurat było losowanie par turnieju, wcale nie musi oznaczać, że nie masz uczuć.

To, że jesteś gladiatorem musi natomiast oznaczać, że cholernie ciężko zrobić ci krzywdę. Także to, że zawzięły i twardy z ciebie sukinyś. Oraz to, że nawet jeśli weźmiesz do ręki łyżeczkę do cukru, powinienem czuć się tak, jak gdybyś miał w łapie kilof, bo potrafisz robić krzywdę na prawdę każdym przedmiotem. Coś jeszcze? Na przykład to, że jeśli rozpieprzę ci obojczyk, złamię rękę w dwóch miejscach i wbiję ci bagnet w udo, absolutnie nie powinienem sądzić, że z tobą skończyłem. Bo jeśli cieknie ci posoka, to znaczy, że twoje serce wciąż pompuje. A jeśli twoje serce wciąż pompuje, to znaczy, że wciąż jestem w niebezpieczeństwie.



Cechy (wybierz jedną z nich):

Nie do zdarcia - ten fragment o pompowaniu posoki, to nie była poezja, mam rację? To cholerna prawda. Ciężko cię wyłączyć z gry. Mówię wyłączyć z gry, bo o tym żeby po prostu cię zabić, nawet nie myślę. Reguła dotycząca zwiększania poziomu zadanych obrażeń (1 lub 2 na kościach podczas ataku) cię nie dotyczy. Choćby twój przeciwnik rzucił i trzy jedynki, to wcale nie oznacza, że przebił ci serce.

Łyżeczka - co gorsza, z tą łyżeczką też nie przesadziłem, wiem o tym doskonale. Gladiator to taki facet, który walczy

tym, co wpadnie mu w łapska. Sieć, hydrant, rurka gazowa, siekierka strażacka. Cokolwiek weźmiesz w łapska - Mistrz Gry musi traktować tak, jak gdybyś miał umiejętność walki tym czymś na poziomie 4. Nawet jeśli jest to ta zasrała łyżeczka... Nie dotyczy to oczywiście broni palnej!

Monter

„No i się zesrało...”

Wyobraź sobie, że pracujesz w fabryce Forda w Detroit. Jakies pięć lat po tym, jak ją ostatecznie zamknęli. Twoja fucha, to przywrócenie jej do działania, bo jakiś szejka z południa kupił ją wnukowi. Łapiesz skalę? No to teraz wiesz już na czym polega zawód montera w dzisiejszych czasach.

Po wojnie, jak mówią niektórzy został tylko radioaktywny pył i kurz. Wszystko się wzięło i schrzaniło. Więc jeśli jesteś panem Złotą Rączką i potrafisz to naprawić, jesteś tu bogiem. Wiesz jak przepchać kłopot, jak naprawić boiler, jak wymienić chłodnicę w wozie i jak przy pomocy spieprzonego testera naprawić lodówkę. Powiedz jeszcze, że potrafisz ocieplić dom, wymienić oświetlenie i wstawić nowe okna. Powiedz coś jeszcze, a kupię obręczkę i się oświadcę. Wyjdiesz za mnie...?



Cechy (wybierz jedną z nich):

 **Zapalki i agrafta** - na agregat czekałeś dwa miesiące, a oni przywieźli ci frezarkę z fabryki łodzi podwodnych. Nawet nie mrugnąłeś. Od tygodnia wszystko gra i buczy, a ty masz pewność, że jeśli wywalą cię, albo nie dadzą premii, nikt prócz ciebie nie będzie wiedział jak funkcjonuje ta walcownia blachy. Po prostu masz talent do scalania najróżniejszych urządzeń w jeden mechanizm. Dostajesz bonus +2 do testów Sprytu. Zawsze? Nie, tylko wtedy, gdy coś montujesz... No tak, czyli prawie zawsze.

 **Kłopotliwy nadmiar** - kiedy byłeś mały znalazłeś budzik. Rozebrałeś go i złożyłeś na nowo, a skurozybyk dalej chodził. Tobie została garść części. Potrafisz powtórzyć ten numer niemal na każdej maszynie, wystarczy tylko, że zdasz Trudny test mechaniki lub elektroniki.

Spec

„To może być wirusowe zapalenie opon mózgowych. Ukąszenie kleszcza, lub...”

No dobra, ja też uważam, że to kiepski zawód w tym świecie. I co, to moja wina, że łażą po miastach, siedzą przy kompach i mają się za zbawców świata? Bez nauki świat umrze, mówią. Wiesz, dwa dni bez wody i nie żyjesz. Cztery dni bez żarcia - gryziesz piach. Tydzień na pustyni bez amunicji i kopiesz w kalendarz. Bez znajomości chemii ciągnę już czterdziesty trzeci rok i mam się dobrze. Więc powiedz mi, o co im chodzi?!

Cechy (wybierz jedną z nich):

 **Wykształcenie** - w pakiecie Wiedza Ogólna wszystkie Umiejętności posiadasz od razu na poziomie 2. Pamiętaj, nie trzy wybrane, ale wszystkie!

 **Sprzędor** - może i coś tam wiesz, ale w praktyce bez sprzętu jesteś zerem. Masz naprawdę specjalistyczną aparaturę i narzędzia i lepiej się bez nich nigdzie nie ruszaj, dobra? Aha, zaczynasz grę z dodatkowymi 300 gamblami na zakup dobrego sprzętu.



Żołnierz

„Żołnierzu, to był rozkaz.”

Wojna jeszcze się nie skończyła, żołnierzu. To, że na południu nie słychać wybuchów, nie widać dywizji czołgów, czy regimentów piechoty nie znaczy, że to koniec. Na północy mamy regularny front. Nasz kraj nie poddał się. Nie upadł na kolana. Nigdy nie podpisaliśmy układu, który narzucałby na nas więzy i kradł nasze najcenniejsze dobro - wolność. Żołnierzu, twój rodzice żyli w wolnym kraju i w takim kraju wychowują się twoje dzieci. Zniszczymy wroga, który atakuje nasz kraj.

Żołnierzu, postaw!

Przed nami wiele pracy. Zabierajcie broń, ruszamy na północ, do boju...



Cechy (wybierz jedną z nich):

 **Wyszkolenie** - wszystkie Umiejętności z obu pakietów Broń Strzelecka, z wyjątkiem łuku i kuszy, posiadasz od razu na poziomie 1.

 **Rutyna** - podczas testów Charakteru poprzedzających walkę (reguła „Najpierw spójrz mi w oczy”) żołnierz wykonuje Przeciętny test zamiast Trudnego.

Radiooperator

„Zaraz sprowadzę pomoc, tylko do cholery... ZAMKNIJ SIĘ!”

Powietrze wciąż trzeszczy, w słuchawkach wечно szumi, słychać przebiecia z różnych stacji, fragmenty rozmów, czasem krzyki i wołanie o pomoc. Te ostatnie są najgorsze. Tak naprawdę to mamy do czynienia z jednym wielkim zakłóceniem. Cisza, cisza, i w tle, daleko w tle echa ludzkich dramatów.

Fucha radiooperatora, to ciężkie zadanie, choć tak naprawdę ogranicza się do jednego - musisz znać maszynkę, którą obsługujesz lepiej od siebie samego. Potrafić przesunąć pokrętkę o ułamek milimetra, poruszyć kablem, przesunąć minimalnie potencjometr w górę, ale tak naprawdę mi-ni-mal-nie... Dosłownie o włos.

Cechy (wybierz jedną z nich):

 **Czuły słuch** - czort wie, jak z tych trzasków potrafisz wyciągnąć jakieś informacje. Fakty są takie, że może pisać, szumieć, w tle mogą lecieć Stonesi, a ty i tak usłyszysz w słuchawkach to co trzeba. I za to właśnie trzeba cię cenić. Masz o 30% łatwiejsze testy Nashuchiwania.

 **Gdzie grają** - tak bracie, trzeba mieć rozeznanie w tych częstotliwościach. Wiedzieć gdzie są silne pola, gdzie promieniowanie przeszkadza, i na której częstotliwości, można wezwać pomoc. Mój drogi, znasz namiary na każde CB dowolnej ciężarówki w tej części Stanów. Każdą! Plus 4 punkty do Sprytu za każdym razem gdy chcesz złapać odpowiednią falę, może być?





Wojownik klanu

„To barwy Kojotów. Od zeszłej zimy są naszymi Bracimi Płasku.”

Masz się czym pochwalić - posiadasz rodzinę. Niewielu ma takie szczęście. Klan wychował cię, karmił i szkolił. Za każdego z tych ludzi dałbyś się zabić. Bronisz terytorium, pastwisk, wody, złomu. Jeśli w okolicy pojawi się niedźwiedź - ty go upolujesz. Jeśli twoim ludziom wkrótce potrzebny będzie nowy generator ruszysz na rok, czy dwa, na mały *walkabout* i wrócisz ze sprzętem. Jeśli wybuchnie wojna z sąsiadami pójdiesz na wojnę i walczyć będziesz w barwach swojego klanu. Nigdy nie mówisz „ja” - zawsze mówisz „my”.

Bądź przygotowany na atak Black Cats i na ucieczkę z ciałakiem na plecach, gdy nad ziemie klanu wiatr przynieje nuklearny pył. Na tobie polegają słabsi. Bądź wilkiem gdy trzeba, gdy trzeba szczurem, ale stado zawsze liczy się przede wszystkim.

W tym świecie nie opowiedz nikomu o mistycznej sile, która kieruje twoimi krokami i twoim ramieniem. Nie zwierzysz się nikomu z zaufania i podziwu jakim się cieszysz. Nikt cię nie będzie słuchał. Zostałeś wybrany nie po to, by przekonywać innych. Twoje życie i śmierć nie są w twoich rękach - zostałeś powołany, by służyć.



Cechy (wybierz jedną z nich):

My i ori - może nie poczujesz się zbyt pewnie w Vegas, ale jeśli w okolicy pojawi się facet z dzidą, inni zobaczą po prostu frajera z dzidą. Ty będziesz wiedział, że to człowiek Jastrzębi. On będzie wiedział kim jesteś ty. Wiesz sporo o klanach i potrafisz dogadać się z ludźmi pustyni. Masz jeden automatyczny sukces we wszystkich testach Charakteru dotyczących czerwonoskórych i ludzi pustyni.

To mój dom - przypomnij sobie tego twardziela, który przez tydzień trząsł całym Whitehorn. Kiedy w końcu przyszedł po niego, zdychał samotnie jak pies. Ty zawsze masz gdzie wrócić. Masz kogo poprosić o radę i o pomoc. Jesteś członkiem grupy. Ma 150 gamblu na wykupienie czerwonoskórych Znajomych.

Chemik

„Zatkać cię uszy, po wymieszaniu tych substancji może być trochę huku...”

Słyszałeś już, że każdy napotkany człowiek jest chory? A o tym, że dodatkowo połowa z nich jest lekomanami? A o tym, że wszyscy biorą Tor-nado? A słyszałeś, że Moloch głównie atakuje gazami bojowymi? I wiesz też o tym, że główny problem to dziś zatruta woda i skażona gleba?

No dobra, obok mechanika, jesteś najbardziej cenioną osobą w dzisiejszych czasach. Każda wiocha marzy o tym, by zamieszkać tam chemik, facet lub kobita, którzy potrafią wyczuć, który śluz jest śmiertelnie zabójczy, a który zajełście śmiertelnie zabójczy. Chemik potrafi zbadać wodę, glebę, oczyścić znaleziony sprzęt, gdzieś z okolic Mississippi i jeszcze zamienić to w paliwo do kosiar-trawy.

Chemik potrafi wiele. Zna się na jadach, truciznach, wie jak bronić się przed gazem, które rękawice naprawdę chronią przed kwasem, a które tylko tak wyglądają. Cóż, jeśli lubisz babrać się w smrodzie to robota chemika jest dla ciebie idealnym zajęciem.

Cechy (wybierz jedną z nich):

Smakuje jak arsenik - Lata babrania się w toksycznych świństwach zrobiły swoje. Łykasz uran jak czekoladki, popijasz naftą. Nie zatrudnią cię w kopalni jako detektor gazu, bo jesteś odporny. Otrzymujesz modyfikator +30% w testach na skażenie i radiację.

Farmaceuta - Jesteś Mesjaszem Nowej Ery. Potrafisz produkować środki błyskawicznego leczenia: Painkillery, medpaki i DeadLine. PT testów Chemii są odpowiednio:
Painkiller - Trudny;
medpak - B. Trudny;
Deadline - Ch. Trudny.
Musisz dysponować laboratorium i składnikami. Produkcja jednej działki zajmuje ci około 4h.



Ganger

„To jest spluwa. A to moi kumple. Przywitajcie się...”

Ganger to ten facet na motorze, o którym mówi się na każdym kroku. To najpopularniejsza fucha dzisiejszych czasów. Wystarczy mieć maszynę, kilku kumpli i skórzaną kurtkę. I już jesteś gangsterem.

Oczywiście, dobrze mieć trochę szajby, duże umiłowanie do zabawy i nie bać się strzelanin. Raczej nie liczyć na to, że będziesz uwielbiany - gangsterów mało kto lubi. Wiesz, ci goście zazwyczaj uprzykrzają wszystkim życie, więc jeśli raz na jakiś czas odłączysz się od swojej grupy i zostaniesz sam, możesz być pewien, że znajdzie się cały tabun ludzi, którzy zechcą odwzajemnić ci się za wszystkie twoje grzechy i jeszcze trochę grzechów twoich kumpli.

No dobrze, ale jak już im wszystkim skrośz tyłki, fajnie będzie pochwalić się przed resztą gangu, nie?

No więc wsiadaj na brykę, repetuj broń i ruszaj w drogę. Życie gangera na pewno nie będzie nudne!



Cechy (wybierz jedną z nich):

 **Jeden z nich** - Posiadasz widoczny symbol przynależności do siejącego grozę gangu. Nikt, kto nie ma jaj ze stali, ci nie podskoczy. Był kto nie będzie ci pyskował, ani się z tobą sprzeczać, nie odważą się spojrzeć ci w oczy, będą się także bali tak po prostu cię olać. ALE. Ale ci z jajami ze stali mogą przerobić się na paszteciki - za to tylko, że jesteś „jednym z nich”. Dodatkowo 80 gambli na znajomości w Gangach.

 **Odważny czy głupi?**

- Nikt nie jest w stanie cię zastraszyć, dopóki cię poważnie nie zrani. Po prostu nie jesteś w stanie uwieńczyć, że ktokolwiek odważyłby się ci podskoczyć.

Nie dotyczy testów Charakteru wykonywanych przed walką.

Handlarz

„Zrobmy tak: ja panu dam te dwie chłodnice i piecyk, a weźmę tą skrzynkę części, dobrze?”

Mówi się, że nastały dobre czasy dla handlarzy. Pady sieci sklepów, hipermarkety i cała reszta - został tylko inteligentny facet i towar w bagażniku. W pojedynku kupców na przestrzeni dziejów zwyciężyli akwizytorzy. Dziś nigdzie nie usłyszysz karteczki „Akwizytorów nie wpuszczamy.”

Fajnie jest pokonać Tesco, co?

No dobra, nie myśl jednak, że handlowanie jest takie proste. Trzeba mieć niezłą gadanę i dużo dobrego towaru, względnie rewelacyjną gadanę i sporo towaru gównianego. A do tego nerwy jak ze stali. Kiedy targuje się z tobą szef Black Cats, trzeba być twardzielcem, by nie dać się zleszczyć. No i musisz umieć kłamać. To się przydaje, gdy odkupujesz świetny towar od jakiegoś frajera za dziesiątą część ceny oraz wtedy, gdy sprzedajesz niedziałający toster, wmawiając gościowi, że to części suszarki do włosów.

No dobrze, ale jak już umiesz kłamać, masz gadanę i do tego stalowe nerwy - będzie ci się dobrze żyło. Pamiętaj tylko by kupować bez VATu, sprzedawać z VATem i wszystko będzie się kręcić.

Cechy (wybierz jedną z nich):

 **Dobry start** - tak to już jest, jak pochodzi się z jakiejś zapomnianej przez wszystkich dziury, której opuszczone sklepy wciąż były wypełnione towarami. Dobra wiadomość jest następująca - zaczynasz z dodatkowymi 600 gambli na zakup towaru!

 **Szklarz** - szklarz to taki facet, co bawi się kitem. Głównie wciskaniem kitu. Stąd przydomek szklarz - bo świetnie wciskasz kit. Handlując, kiedy próbujesz wcisnąć komuś jakiś kit, twoja Perswazja wzrasta o 2.

Dodatkowo dorzuć do puli sprzedawanych przedmiotów jeden towar odrzucony przez kupującego na wstępie.



Szaman

„Nie chciałem cię zabić, ale w moim magnum mieszka ktoś, kogo zawsze słucham.”

Nazywają cię zafajdanym ćpunem, albo śmierdzącym grzybojadem? Może otacza cię kult i powszechny szacunek plemienia? A może mało cię obchodzi co sądzą inni, bo ty i tak widzisz więcej niż oni? Twoja jaźń otworzyła się na świat duchów. Był to rytuał przejścia, albo wyciek z reaktora. Od tego czasu słyszysz głosy, rozpoznajesz złe miejsca, patrzysz przez ludzi na wylot.

Krzyczą „spieprzać!” - ty czujesz ledwie delikatny dotyk radiacji. Nie raz pytali cię dlaczego nie wszedłeś do tamtego budynku, tuż przed tym, gdy wybuchła bomba. Zastanawiali się jak przeżyłeś noc w mieście zombiaków. Przyzwyczaiłeś się, że proszą cię byś pobłogosławił Harleya, i że radzą cię w ważnych przedsiębiorstwach handlowych. Nie strzelają do ciebie, bo to przynosi pecha.

Tak naprawdę jednak czujesz się jak święty w piekle dopiero wtedy gdy walniesz sobie działkę Tornado, a odwiedzające cię anioły mają twarze ludzi z pożółkłych fotografii, które tarła wiatr.



Budowa: Niedźwiedź
Percepcja: Sokół
Spryt: Kojot
Zręczność: Kot
Charakter: Wilk

Cechy (wybierz jedną z nich):



Duchy przemówiły - przy pasie masz manierkę, a w niej własnoręcznie przygotowany wyciąg z kaktusa. Ostatecznie może być dobry grass, bo po grzybkach masz czkawkę. To jest twój most do świata duchów. A duchy wiedzą wiele. Potrafisz odjechać w transie i MG powinien zdradzić ci wtedy dodatkowe informacje dotyczące wybranej osoby lub miejsca. Czekają Cię jednak Trudny test Budowy, albo cały dzień będziesz laził jak pieprznity kolbą w łeb. I nie pomoże ci aspiryna.



Totem - kiedy wszedłeś w wiek męski, prowadzić zaczął cię duch. Po rytuale przejścia stopniowo zacząłeś nabierać jego cech. Jesteś wężem, niedźwiedziem, wieńcówką, wilkiem może zającem. Zwiększ o jeden punkt współczynnik związany z twoim totemem. Nie wolno ci dopuścić, by totemicznemu zwierzęciu w twojej obecności działa się krzywda.

Kaznodzieja Nowej Ery

„No i Amen”

Cechy (wybierz jedną z nich):



Spojr mi w oczy - Kaznodzieja potrafi wyczuć kłamstwo na kilometr. To tajemnica jego władzy nad ludźmi. Zabobonni wierzą nawet, że potrafi czytać w myślach.

W trakcie dłuższej rozmowy Kaznodzieja i rozmówca wykonują Trudne testy Charakteru. Jeśli Kaznodzieja zda test a jego rozmówca nie, wtedy klecha odkryje kłamstwo.



Amen - jeśli podczas testu na jednej z kości wypadnie jedynka, liczy się ona jako dwa sukcesy. Jedynka to znak od tego z góry, że jesteś na dobrej drodze. Wypatruj znaków. Możesz tego użyć maksymalnie 3 razy na sesję.

Nastąpiły ciężkie czasy - świat runął i cywilizacja chyliła się ku upadkowi. Resztki dawnego porządku przebijają spośród gruzów miast i miasteczek. Ludzie próbują odnaleźć się w nowych realiach. Potrzeba im wsparcia, pomocy i kogoś, kto wskaże cel i da nową siłę.

Dobrze, że mają ciebie.

Bo to ty jesteś tym facetem, od wskazywania drogi. Przekonaj ich, że nie jest tak źle. Pokaż ludziom, że świat się jeszcze nie skończył, a Aniołki z oddziału Stróżów wciąż stoją za naszymi plecami. Czasem musisz zganić grzesznika, innym razem pocieszyć zagubionego, raz stanąć w obronie słabszych, innym razem na wszelki wypadek stanąć po stronie silniejszych. Dobrze, byś potrafił przemówić do tłumu, pocieszyć przerażonego, otoczyć ramieniem płaczącą kobietę.

Musisz mieć dobrą gadanę, by przekonać okoliczne męty do właściwego wyboru. Gadanę, lub przynajmniej szpadel, by pieprznąć w łeb tych, którzy mają kłopoty ze słuchem.

Więc jeśli masz jakiś pomysł na wskazywanie celu i jeśli masz gadanę, lub szpadel, nadajesz się.



Kowboj

„Nazywam się Bourbonblade. Pewnie o mnie słyszałeś, co?”

No dobra, może czas Doca Holidaya minęły, ale Stany to wciąż miejsce, gdzie prawdziwy kowboj znajdzie dla siebie zajęcie. Jak widać na załączonym obrazku historia zatoczyła potężne koło i dziś nasze ziemie przypominają te z dawnych czasów. Ponownie można założyć kapelusz, kamizelkę, w ołstra wsadzić karabin i ruszyć w podróż.

Więc jeśli lubisz przygody, nastał raj. Możesz przemierzać Stany wszędzie i wzdłuż, budować swoją legendę, pędzić bydło, czy nawet założyć rancho. Oczywiście - prócz bandytów, jak dawniej, będą na nie teraz najeżdżać mutanty i pewnie maszyny Molocha, ale co tam, w końcu rewolwery masz lepsze niż twoi przodkowie. Dasz sobie radę. A jak nie lubisz rancho, zawsze możesz wsiąść na konia i ruszyć w podróż. Jeśli będziesz miał farta, odwiedziłeś wiele miast i miasteczek, spotkasz ciekawych ludzi, a może nawet zbudujesz legendę. Legendę, która będzie opowiadała o pewnym facecie pochodzącym z małej dziury.

Skąd pochodzisz?



Cechy (wybierz jedną z nich):

 **Rewolwerowiec** - Wyciągasz pistolet z kabury w mgnieniu oka.

Jeśli używasz krótkiej broni palnej, pistolet w kaburze traktuje się tak, jakbyś miał go już dobytego w dłoni.

 **Ostatnia kula** - Jeśli w twoim rewolwerze została jeszcze tylko jedna kula, strzał ten będzie dla ciebie łatwiejszy o 1 Poziom Trudności testu.

Łowca mutantów

„Mutant to prawie człowiek. Zasluguje na szybką śmierć.”

No dobra, przyznam, że na początku kojarzyło mi się to z tymi facetami co dawniej łapali niewolników. Teraz już wiem więcej.

Żaden niewolnik w historii świata nie był tak niebezpieczny jak co drugi z mutantów, na których polujesz. To jest niezaprzeczalny fakt, który tłumaczy po co ci karabin, trzy spluwy, nóż bardziej przypominający maczetę i jeszcze maczeta, tak na wszelki wypadek. Domyślam się, że ta skórzana torba pełna jest medykamentów i odtrutek, na wszelkie trucizny i jady, którymi częstują cię mutki.

W zasadzie, tak jak tropiciel, musisz być uparty i nieustępliwy, konsekwentny i zawzięty, łepte łepte, a do tego jeszcze powinienes być tym typem człowieka, na którego mówi się sukinsyn.

Bez litości. Mutanci to zwierzęta. Jeśli jesteś o tym przekonany, witaj w zawodzie.



Cechy (wybierz jedną z nich):

 **Bez tajemnic** - Znasz się na mutantach, nie da się zaprzeczyć. Gdy zdasz Trudny Test Sprytu MG musi zdradzić ci słabe punkty napotkanego mutantu.

 **Pogromca** - twój najwierniejszy kompan. Dobry sprzęt to jest to. Pogromca to miotacz chemicznych pocisków.

Masz ich cały zestaw i potrafisz samemu je przyrządzać. Paralizujące, trujące. Wielu mutantów ma zupełnie odmienną fizjologię i trzeba na takiego skrócić coś specjalnego, by potem posłać mu to z Pogromcy prosto w czapę.

(opis - patrz rozdział „Sprzęt”)

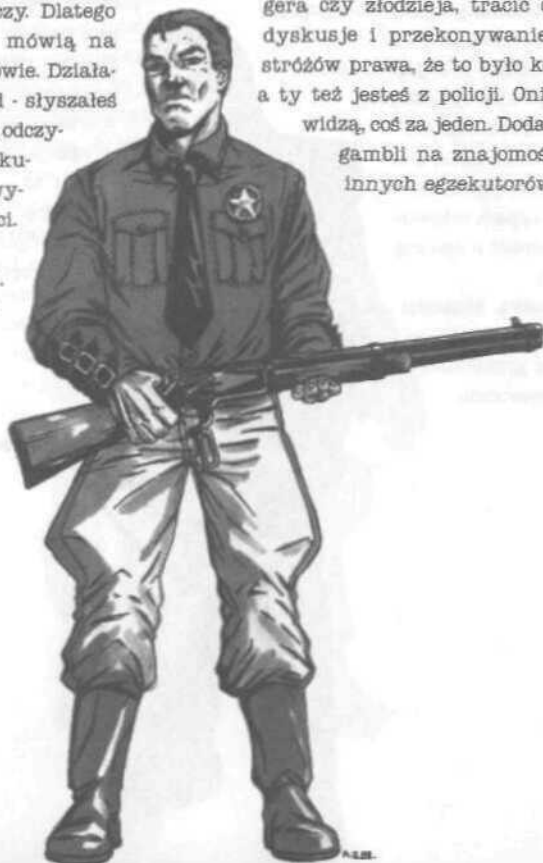
Sędzia

„Jesteś aresztowany”

Dawniej pracowałbyś w policji, no sił odznakę i jeździł wozem na sygnale. Cóż, świat się zmienił. Odznaka jest nie warta, policja nie istnieje i tylko sygnał wyje jak dawniej.

Więc chłopie, jeśli jesteś tym gościem, który zajmuje się egzekucją prawa, to musisz naprawdę mieć stalowe nerwy. No i zdrowo rozregulowany system współczesnych wartości. Oprócz ciebie i kilku podobnych frajerów dziś już nikt nie przestrzega prawa. Nie ma sądów, więzień, nie ma Texas Rangers, FBI ani nic z tych rzeczy. Dlatego właśnie niektórzy mówią na takich jak ty Sędziowie. Działacie jak Sędzia Dredd - słyszałeś o tym gościu? Pościg, odczytanie wyroku i egzekucja. Tak dziś działa wymiar sprawiedliwości. Jak w komiksie.

Cóż, taki świat. Trochę szalony, nie?



Cechy (wybierz jedną z nich):

 **Szacunek** - tych kilku uczciwych obywateli, którzy chodzą jeszcze po ziemi, darzy cię szacunkiem, to niezaprzeczalny fakt. Na dzień dobry dostajesz 15 punktów Reputacji, każdy Punkt Reputacji kosztuje cię tylko 15PD.

 **Jeden z nas** - Nie musisz za każdym razem, gdy ustrzelisz jakiegoś gangera czy złodzieja, tracić czasu na dyskusje i przekonywanie innych stróżów prawa, że to było konieczne, a ty też jesteś z policji. Oni od razu widzą, coś za jeden. Dodatkowo 50 gambli na znajomości wśród innych egzekutorów.

Szczur

„Chodźmy do mnie, mam trochę zapasów.”

Podobno dawniej szczura nazywano kłoszardem. Dziwne. Co to jest kłoszard? Niby ja? Jaki tam ze mnie kłoszard, ot prosty człowiek jestem, zwyczajnie. Mieszkam w norze, w ruinach jednego z budynków w miasteczku, żyję ze zbieractwa, jem co znajdę lub upoluję, ubieram się w to co ciepłe, do fryzjera nie chodzę.

Lubię pomyszkować, odwiedzać domy, knajpy, szukać różnych ciekawych przedmiotów z dawnych czasów. I od razu zaznaczam - karabiny i shotguny to nie są fajne przedmioty, choć trzeba przyznać, można je potem wymienić na żarcie, lub trochę gorzałki. Nie potrzebuję być ani odważny, ani dobrze walczyć, nie muszę mieć żadnych przymiotów, bez których nie mógłby się obejść zabójca, czy ochra-niarz. Jestem prostym człowiekiem całkiem niezłym sobie radzącym w dzisiejszych - podobno - trudnych czasach.

Chcesz się przyłączyć?



Cechy (wybierz jedną z nich):

 **A co mi tam** - Wszelkie choroby i trucizny masz gdzieś. Możesz zjeść spleśniałe mięso i konserwę z 2019 roku, i tylko się obliżesz.

Ale widać od razu, żeś szczur i żaden garnitur nigdy tego nie zamaskuje.

 **Szary** - Szczurów jest pełno. Żebracy, włóczędzy, ludzkie wraki. Nikt z nimi nie gada. Oni też z nikim nie gadają. Dzięki temu nikt nie zwraca na nich uwagi.

Z czasem ludzie tak przywykli do ich widoku, że przestali zupełnie traktować ich jak ludzi. W ten sposób szczur stał się niczym, stał się „niewidzialny”.

Jeśli Szczur zda trudny Test Sprytu, to może się poruszać niezauważony, ale tylko w otoczeniu pasującym do Szczura.

Treser Bestii

*„Spokojnie piesku, ten Pan na pewno nam nie grozi.
Zapewne się przejęczył, prawda?”*

Ilość zmutowanych zwierząt, które produkuje Moloch jest zatrważająca. Większość z nich to maszyny do zabijania, potężne stwory, łaknące krwi i niczego więcej. Są jednak wśród nich i takie, które da się okiełznać i zamienić w przyjaciela człowieka.

Tak, to trudne. Tak, nie ma zbyt wiele takich stworzeń. Ale jeśli już się uda, masz prawdziwego sprzymierzeńca.

A jeśli są bestie, to są i ludzie, którzy specjalizują się w tresowaniu tych bestii. Jedne doskonale nadają się na wierzchowce, inne jako obrońcy, czy nawet zwierzęta pociągowe. Po całych szopkach z eksperymentami biologicznymi Molocha wybór jest całkiem interesujący. Więc jeśli masz dar nawiązywania kontaktu ze zwierzęciem, dużo cierpliwości i akurat nie masz nic innego do roboty - możesz zacząć tresować bestie. Znajdziesz na nie kupca w każdym mieście.



Cechy (wybierz jedną z nich):

 **Bestia** - Zaczynasz grę posiadając jedną wytresowaną bestię, na którą zgodzi się MG. Ponadto potrafisz oswajać i tresować dzikie zwierzęta. Podejść do dzikiego zwierzęcia w taki sposób, żeby nie rzucił ci się od razu do gardła. Wiesz co je drażni.

Takiemu towarzyszowi możesz wydawać kilka rodzajów poleceń, jak np. „bierz go”, „do nogi”, „cicho”, „leżeć” itp.

 **Wilczy kiel** - Walcząc wręcz potrafisz gryźć i drapać jak zwierzę. Jeżeli nie używasz broni i pancerza, zadajesz Ciężkie obrażenia, wyrzucając na kostce 1, 2 lub 3.

Zabójca maszyn

„Wszystko zaczęło się od budzika. Potem poszło już z górki.”

Jeśli ktoś ogłosiłby konkurs na najniebezpieczniejsze zajęcie w dzisiejszych Stanach, ty i twoi kumple po fachu mielibyście pierwsze miejsce.

No dobra, ale musisz przyznać, że trzeba mieć mocno nie po kolei w głowie, by chodzić po froncie i rozwalać maszyny Molocha. To, że masz nadludzki refleks, by unikać jego ognia niczego nie tłumaczy. To, że masz płuca jak miechy i cholernie dużą odporność na gaz, którym Moloch zasnuwa pole bitwy, też nie jest dla mnie argumentem. Tak, precyzyjne oko, które pozwala ci kilkom strzałami wyłączyć z gry Mobsprzęt też mnie nie przekona.

Śluchaj, jak dla mnie możesz dodatkowo być nadludzko opanowany i dokładny, nie ulegać panice i wyłączać się z całego chaosu bitwy, możesz nawet być genialnym inżynierem, który wie, jak skutecznie jednym strzałem wyłączyć wroga maszynę, możesz nawet...

Potrafisz to wszystko?

Świetnie. Dosłownie super. A ja i tak uważam, że jesteś chory. Możesz być nawet Supermem. Jeśli na froncie dobrze się czujesz, jesteś chory. Jasne?

Cechy (wybierz jedną z nich):

 **Słaby punkt** - Każda maszyna jest trudnym przeciwnikiem. Ale też każda ma swój słaby punkt. Różnisz się tym od innych ludzi, że znasz te słabe punkty.

Jeśli zdasz Trudny Test Percepcji, MG musi ci zdradzić słaby punkt danej maszyny.

 **EMP** - Posiadasz zabójczą dla maszyn broń, emitującą impulsy elektromagnetyczne. Jedyny minus - musisz podejść blisko, bo zasięg tej broni jest niewielki.

I pamiętaj, nie jest skuteczna przeciw żywym istotom.

(Opis - patrz rozdział „Sprzęt”)





Zabójca

„Pozdrowienia od Pana Browna.”

Dzisiaj zabójca w większym stopniu przypomina tropiciela, niż mordercę. Dużo trudniej dopaść ofiarę, niż ją potem zlikwidować. Twój cel zazwyczaj wie, że nadepnął komuś na odcisk, a wtedy ucieka. Zacierając ślady, walczy o każdy dzień i każdą godzinę. Zasadniczo, robi wszystko, by utrudnić ci robotę.

Wiele z ofiar liczy na to, że zarzucisz zlecenie. Dla ciebie choć cień takiej myśli to obraza.

Zabójca nigdy nie porzuca celu. Nigdy nie wycofuje się ze zlecenia. Bez względu na okoliczności i wszelkie kłopoty, dąży do wykonania zlecenia. Ściąga ofiarę, a potem zabija. Nie ma odwrotu, nie ma szansy na uniknięcie wyroku. Cel musi zginąć.

Potem inkasujesz wynagrodzenie i przyjmujesz kolejne zlecenie. Rozpoczyna się nowy pościg. Nie ma ofiary, która zdołała by umknąć. Nie da się uciec przed wyrokiem śmierci.



Cechy (wybierz jedną z nich):



Koniec zlecenia - jeśli masz swój cel (zakontraktowane zlecenie) w zasięgu wzroku dodaj sobie jeden sukces do każdej akcji, która jest związana z zakończeniem zlecenia. Jesteś skoncentrowany i bardzo bliski zamknięcia kontraktu. Nie ma już miejsca na błędy.

(Zlecenie musi pochodzić od BN-a, i to MG decyduje, czy uwiad to za kontrakt godny użycia cechy „koniec zlecenia” a nie od drugiego gracza).



Tłumik - posiadasz sprzęt, który pozwala wykonywać zlecenia tak, by nie przyciągać uwagi postronnych. Twój tłumik to nie jakaś tam plastikowa butelka owinięta szmatami, którą możesz wyrzucić po 2 strzałach. Twój tłumik, wyprodukowany w 2020 roku, nie zużywa się wcale.



FORMULARZ

krok 3: formularz

Teraz zadam ci kilka pytań, odpowiedz na nie, a możesz być pewny, że będzie ci się lepiej grało. Razem spróbujemy zastanowić się, co za typa tworzysz. Jeśli chwilę pokombinujesz i postarasz się w miarę sensownie odpowiadać na pytania, które ci zadam, możesz być pewien, że wyjdzie to wszystkim na dobre. Posłuchaj...

1 Jest późny wieczór, od zachodu zbliża się wichura, pierwsze podmuchy poruszają konarami skarlłowaciałych drzew. Wylaniasz się zza załomu muru, przekraczasz ulicę i wchodzisz do knajpy. Panujący w niej zgiełk ustaje, a zgromadzeni wewnątrz dostrzegają...

Jak wyglądasz? Jak się poruszasz, jak spoglądasz? Jesteś wysoki, czy niski, ubierasz się niechlujnie, czy szpanersko? Broń jest widoczna, czy ukryta pod płaszczem? Jesteś pewny siebie, czy raczej czujnym wzrokiem spoglądasz w stronę nieznanomych?

2 Siedlisz przy barze, rozglądając się po zniszczonych, po-przecinanych seriami pocisków ścianach. W pewnym momencie dośiada się facet o krzywym spojrzeniu i stawia ci piwo. Co robisz?

Jesteś kontaktowy, czy mrukliwy? Łatwo nawiązujesz przyjaźnie, czy raczej

jesteś nieufny. A może twój styl bycia sprawia, że takie pataluchy nigdy się do ciebie nie dosiadają? Gadasz jak nałęty, czy cedzisz słowa jak Clint Eastwood?

3 W końcu jeden z tych palantów podchodzi do jakiejś laski i bez słowa uderza ją w twarz. Pannienka przewraca się na ziemię, a on kopie ją, a następnie łapie za włosy i wyciąga na zewnątrz knajpy. I co ty na to?

Jak z uczuciami? Wiesz co to litość? Jesteś brutalny, czy delikatny? Co sądzisz o przemocy? Zabijeś już kogoś, czy nie? Masz jakieś zasady moralne? No jak, co z tobą?

4 Zamieszanie się kończy, sączysz zimne piwo, cicha muzyka uspokaja cię. Wracasz wspomnieniami do dawnych dni, do czasów młodości. Wspominasz rodzinę...

Jakie masz nastawienie do tradycji i rodziny? Co sądzisz o swoim ojcu i matce? Masz rodzeństwo? Jesteś samotny, czy może gdzieś daleko stąd ktoś na ciebie czeka?

5 Przypominają ci się słowa twojego ojca. Możesz je powtórzyć?

Czy twój ojciec, lub ktoś inny, bardzo dla ciebie ważny czegoś cię nauczył? Zdradził ci jakąś mądrość, prawdę życiową? Jest coś, za co go wyjątkowo szanujesz? Chciałbyś być taki jak on?

6 Nagle spokój zostaje brutalnie przerwany hukem wystrzału. Ktoś kogoś postrzelił, teraz wychodzą na zewnątrz, słychać krzyki, jeszcze jeden huk wystrzału. Ktoś właśnie kopnął w kalendarz. Dobrze, że to nie ty, co?

Bolisz się śmierci? Jak reagujesz w sytuacjach niebezpiecznych? Mięknie ci rura, czy dalej jesteś hardy? Myślisz czasami o końcu? Masz jakiś cel, który chciałbyś osiągnąć zanim wyciągniesz kopyta?

No już, nie roztkliwiaj się. To przecież tylko zwykły formularz, nie musisz aż tak bardzo się przede mną otwierać. Masz tu chustkę i przestań się mazać. Przed nami jeszcze kupa roboty! Teraz pora na współczynniki.

Formularz zawiera ważne informacje na temat twojej postaci. Opis psychiki bohatera jest przynajmniej tak samo ważny jak współczynniki.

SKRERUJ TE STRONY
I DOŁĄCZ JE DO KARTY
POSTACI

Zaglądaj do formularza przed każdą sesją, aby odświeżyć informacje o bohaterze.

Jakby Grot był zmęczony i wściekły. Mieszczuch go wykiwał. A tego nie mógł znieść. Nie przyznałby się do tego nawet przed samym sobą, a co dopiero przed radą plemienia. Najlepszy myśliwy i wojownik Whiteheadów. Plemię w niego wierzy, dzięki takim łowcom jak on, czują się bezpiecznie. Gdyby nie Grot i jego wierni wojownicy, już dawno Whiteheadowie użyłby pustynię albo włóczyli się jak ghule po miastach, pomiatani przez każdego, zabijani dla zabawy. Łańcusznicy już wielokrotnie próbowali wykraść im kobiety i dobytek, jednak za każdym razem na polu zostawało więcej ciał najęddzów niż Whiteheadów. Grot nie miał strzelby, jak ludzie z miasta. Jednak z trzydziestu metrów przeszywał wroga ze śmiertelną skutecznością. Jego ręka ciskała oszczepy jak pneumatyczna kusza. Dziś chybił siedem razy. Od rana był na tropie złodzieja. Teraz słonce zniknęło za horyzontem.

Bezczelny mieszczuch, który przedstawił się jako Tom Moebius, przybył do ich obozu wieczorem. Twierdził, że jest wędrownym lekarzem. Uwierzyli mu, przyjęli jak gości, poczęstowali gorącą zupą z kašnika. O świcie pod kocem strażnik znalazł zwiniętą ze szmat kukłę, zaś sympatyczny gość w tajemniczy sposób zniknął z całym zapasem ich leków, które miał rozpoznać i pouczyć plemię o ich stosowaniu. Szczęście jednak nie do końca sprzyjało złodziejowi. Pustynna wichura musiała dopaść go jakąś godzinę po ucieczce, i zmusiła do schronienia się w ruinach. Pustynnemu wojownikowi wichura nie przeszkadzała aż tak, jak mieszczuchowi. Dopadł do ruin jeszcze zanim tamten zdołał je opuścić. Gdy Grot zobaczył przyczajoną sylwetkę uciekiniera, zawył z radości. Zaczęła się zabawa w kotka i myszkę. Mieszczuch okazał się najtrudniejszym przeciwnikiem, z jakim miał do czynienia w swoim życiu. A to znaczy: był niemożliwie dobry. Na szyi Grota wisiał kiel Cichego Łowcy. Nikt spoza plemienia nie uwierzyłby w opowiadaną przy ognisku legendarną historię nocnego pojedynku Grota z bestią szybszą od ludzkiego impulsu nerwowego. Wędrowcy zatrzymujący się w wiosce szepotali za plecami potężnego wojownika, że pewnie znalazł martwego potwora i pozbawił go śmiertelnego koła, by przydać sobie chwale wśród prymitywnych i łatwowiernych współplemieńców. Takie przypadki zdarzały się już nie raz. Niejeden pijaczek z Vegas zadziwiłby wioskę Whiteheadów swoimi „trofeami”.

Zacisnął stalowe palce na kiel. Poczł nową siłę przepływającą przez każde włókno mięśnia. A tego pijackowicie z Vegas nigdy nie zaznał, bowiem Grot naprawdę walczył twarzą w twarz z Cichym Łowcą. I wygrał.

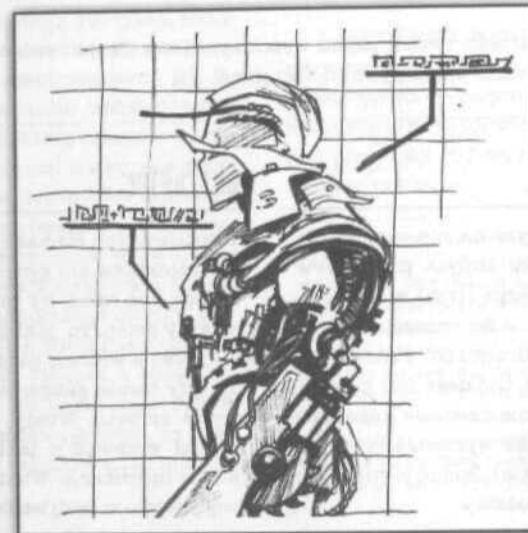
A teraz... Zwykły mieszczuch. Cóż by to była za hańba!

Tom Moebius odruchowo przygłnął do ściany i zniechęcił się. Wlepił wzrok w strzepy betonowego okna. Po sekundzie w tym dokładnie miejscu pojawił się dzikus. Zza pleców sterczały mu jeszcze trzy dziurki. Poruszał się na przemian zwinnymi skokami i serią drobnych kroków, jak jakieś zwierzę. „Cholera. Że też musiałem się wpakować w coś takiego. Ten dzikus jest naprawdę dobry, wszystkie pociski niemal musnęły mi ubranie”. Nie spodziewał się takich kłopotów. Głupie prośki. Ale naprawdę ich potrzebował. Zatrzymując się w wiosce tych obdartusów miał zupełnie uczciwe zamiary. To prawda, był złodziejem, ale nie jakimś tam łapusem kradnącym przy byle okazji. Tom Moebius był prawdziwym mistrzem złodziejskiej sztuki. Był właśnie w drodze do Iron Watchtower, bunkra Żelaznych Strażników. Zmierzzał tam w jednym tylko celu: po ręczny generator Hoffmana. Z tego, co udało mu się dowiedzieć, było to zadanie możliwe do wykonania. Jeśli tylko było się Tomem Moebusem. Jednak teraz zaczął wątpić w swoje umiejętności. Gdyby w Iron Watchtower natrafił na takich jak ten dzikus, długo by nie pożył. Może jednak powinien zostać wędrownym lekarzem. Jednak był uzależniony od adrenaliny. Nie mógł żyć bez napięcia. Teraz czuł bużującą w ciebie energię, czystą moc elektryzującą każdą komórkę zniszczonego narkotykami ciała. Jeśli teraz zginie, to odejdzie szczęśliwy. Dawno nie czuł takiego strachu. Najprawdziwsze przerażenie sterowało każdym jego ruchem, każdą myślą, niczym boski kalkulator.

Ostatni skrawek Słońca zniknął już dawno. Długie cienie rozplynęły się w falę mroku, i świat zatonął w czerni nocy. Moebius przenosił się na trzecie piętro zgłuszonych z bloków. Przycupnął przy kolumnie podtrzymującej strop i zamarkował. Dzikus w dole nie dawał za wygraną.

Nagle nogi Moebiusa wykonały gwałtowny skurcz. Zanim zdołał uchwycić choćby jedną najkrótszą myśl, leżał już rozpląsaczony na ziemi. Nad jego głową rozległ się łoskot, i coś upadło w ciemności. Dopiero teraz dotarło do niego, że kolejny raz dzikus go namierzył. I kolejny raz tej nocy dar ocalał mu życie. Właśnie uniknął śmiertelnie precyzyjnego rzutu. Dzikus musiał kierować się słuchem, bo wzrok był tu, we wnętrzu ruin zupełnie nieprzydatny.

Moebius odwrócił głowę i spojrzał w przeciwległe okno. Gdzieś daleko na horyzoncie, w ciemności nocy pojawiło się jakieś niki światelko. Ktoś lub coś zbliżało się do ruin. Jasnowidz sprężył się ponownie. Oto pojawiała się szansa ucieczki. Chyba jednak wróci z generatorem.



WSPÓŁCZYNNIKI



Współczynniki

Ty zrezygnujesz z jednego punktu dowolnej cechy, a ja płacę 80 gambli. Popatrz na zyski! Odejmisz sobie punkt od Charakteru, dwa od Sprytu, jeden od Budowy i już masz 80 gambli! Człowieku, to jest czysty interes!

Oczywiście, możemy pogadać o handlu w drugą stronę. Jeśli masz zbyt wiele 80 gambli, z chęcią zamienię je na jeden punkt którejś z twoich cech. Pasuje? Za każdy dodatkowy punkt dowolnej cechy życzę sobie 80 gambli. Handlujemy? Ale nie sprzedam ci ani jednego punktu, owaniaaczku, jeśli chcesz sobie zwiększyć Współczynnik powyżej 18.

krok 4: współczynniki

Przed tobą pierwsze modlitwy o łut szczęścia. Bierzesz trzy k20 i rzucasz. Następnie sumujesz je do kupy, potem ciągniesz z tego średnią, czyli dzielisz na trzy, zaokrąglasz w górę. Wykonaj sześć takich rzutów, skreśl najniższy z nich, i zanotuj wyniki.

Masz? To wartości twoich pięciu współczynników. Teraz rozdziel te wyniki pomiędzy odpowiednie współczynniki. Oto one:

Budowa

Jeśli przeznaczysz na nią mało punktów, wyciągniesz kopyta przy pierwszym starciu. Jeden strzał w bebechy i będzie po tobie. Albo inaczej - zatrzasną się za tobą drzwi i co? I zdechniesz z głodu, bo nie będziesz ich potrafił wyważyć. Spadnie na ciebie kupa żelastwa i zostaniesz wprasowany w ziemię. Bez wysokiej Budowy, nie prze-trwasz tu ani godziny.

Zręczność

Jeśli będziesz miał niską Zręczność, nie zdołasz trafić przeciwnika. A wtedy on wyciągnie spluwę i odstrzeli ci łeb. Gdy będziesz miał niską Zręczność nie otworzysz zamka w drzwiach, ani nie zdołasz przebiec po walącym się murze. Nie uskoczysz przed przewracającym się szupem telegraficznym i nie złapiesz się krawędzi, gdy zawali się podłoga. Przeczecz mało punktów na Zręczność...

Charakter

W dzisiejszych Stanach nie ma miejsca dla mięczaków, ani życiowych niedorajd. Trzeba być kimś, by przetrwać każdy kolejny dzień. To, jaki masz Charakter wyjdzie na wierzch bardzo szybko. Wtedy, gdy banda gangsterów zechce skrocić cię ze sprzętu. Wtedy, kiedy będziesz musiał wydobyć z jakiegoś patafiana ważne informacje. Wtedy, kiedy celującemu prosto w twój łeb facetowi będziesz musiał wyjaśnić, by odłożył spluwę. Albo go przekonasz, albo wyciągniesz kopyta. To jak, ile punktów na Charakter?

Percepcja

Musisz mieć oczy dookoła głowy. Za każdym rogiem czai się śmierć. Mutanci, ghule, gangsteri, wszyscy oni tylko czekają na twój błąd. Chwila nieuwagi i obudzisz się z łufą przystawioną do głowy. Weź mało punktów na Percepcję, a

nawet nie zauważysz swojej śmierci. Nie będziesz wiedział, kiedy potracił cię samochód, kiedy ostrze piły tarczowej przetnie powietrze i wbije ci się w bebechy. Ile punktów?

Spryt

Możesz być zbudowany jak tytan, zręczny jak Jessie James, twardy jak Tommy Lee Jones i spostrzegawczy jak jasnacholera. Ale nadal będziesz tylko kukłą. Palantem, który wlezie w każdą zasadzkę. Kretynem, który nie zdoła rozbroić tykającej bomby. Nie naprawisz sobie wozu, ani nie będziesz potrafił opatrzyć ran. Nie zatrzymasz walącej się z cholerą dużą prędkością windy, ani nie wyłączysz mechanicznego dźwigu, który właśnie oszalał. Zdechniesz ubabrany we własnych flakach i wolał nie będziesz kumać jak to się stało. Trzeba być naprawdę lebkim gościem, by prze-trwać tu dłużej niż kilka dni. Pamiętaj o tym.

Alternatywne sposoby określenia współczynników

Mistrzowie Gry, których gracze nie lubią losowego tworzenia postaci i lubią mieć pełną kontrolę nad tworzoną postacią mogą zgodzić się, by gracze nie losowali współczynników lecz sami ustalili ich wartość. W takiej sytuacji gracze mają pulę 60 punktów do rozdzielania pomiędzy pięć współczynników. W tej sytuacji żaden ze współczynników nie może mieć wartości poniżej 4 punktów, ani być wyższy niż 19 punktów.

I jak? Ciężki wybór, prawda? Ale przyznaj sam, nikt nie twierdził, że będzie łatwo. W całym zamieszaniu z wybieraniem współczynników jest jeden plus - jak już wylosujesz i porozdzielasz punkty.

Wypełniając kartę postaci napotkasz na pewien problem. Jeżeli któryś z twoich współczynników jest wyjątkowo niski, wychodzi na to, że przy ciężkich testach musisz wyrzucić na kostce zero lub wartość ujemną. W takim przypadku w rubryczce wpisujesz literkę „n”. Znaczek mówi, że podczas danego testu zdany jesteś na szczególny traf - musisz wyrzucić na kostkach jak najwięcej jedynek. KAŻDA JEDYNKA DZIAŁA JAK SUWAK i zmniejsza o jeden PT testu. Przeskakujesz dzięki temu o jedną rubryczkę w lewo. Jeśli jest tam „n” będziesz potrzebował kolejnej jedynki na innej kostce. Jeżeli natomiast znalazłeś liczbę, to już nie ma problemu. Pamiętaj, że masz już jeden sukces, więc potrzebujesz jeszcze tylko drugiego.

Dlaczego tak?

W wydawanych współcześnie grach istnieją dwie podstawowe tendencje przy kształtowaniu bohatera gracza - losowanie współczynników lub - ostatnio bardziej popularne - rozdzielanie puli punktów. Neuroshima, jak widzicie pozostała przy losowaniu współczynników. Dlaczego?

Losowanie wydaje nam się bardziej szlachetne. Jest ciekawe i nieprzewidywalne. Sięga tradycji gier RPG. Rzut kością jest symbolem RPG i nie chcieliśmy z niego rezygnować. Co równie ważne, a może i ważniejsze, rozdzielanie punktów pomiędzy współczynniki sprawia, że gracze tworzą postaci jak z kalki, według pewnego rodzaju matrycy. To już nie jest losowanie postaci, lecz kalkulacja, zimna matematyka, która prowadzi do stworzenia jak najlepiej skonstruowanej postaci.

Jesteśmy temu przeciwni. Projektując reguły chcieliśmy dać do zrozumienia, że bohater którym gramy powinien być ciekawy i grywalny dzięki jego psychice i klimacie, nie dzięki idealnie wyliczonym proporcjom pomiędzy współczynnikami. Oglądanie sytuacji, w których gracze kalkulują, że nie opłaca się mieć Sprytu na poziomie 12, bo przy poziomie 10 są takie same modyfikatory i lepiej mieć Spryt na dziesiątkę, a dwa punkty dać na Zręczność, dzięki czemu otrzymamy...

RPG to nie PIT. Zachęcamy was do wylosowania współczynników bohatera. Polubcie go takim jakim jest. Takim, jakim się urodził. Nawet jeśli nie będzie nadczłowiekiem, lecz zwykłym chucherkiem.

Współczynniki

Każdy gracz wykonuje sześć rzutów trzema kośćmi k20. W każdym z rzutów sumuje wyniki i wyciąga z nich średnią (zaokrąglając w górę). W ten sposób otrzymuje sześć wartości, które następnie rozdziela pomiędzy pięć współczynników. Najniższą z wartości po prostu skreśla.



Przykład wypełnienia fragmentu Karty Postaci

Założmy, że nasz Bohater ma 7 punktów Charakteru. To oznacza, że jego Charakter:

- przy Teście Łatwym wynosi 9
- przy Teście Przeciętnym wynosi 7
- przy Teście Problematycznym wynosi 5
- przy Teście Trudnym wynosi 2
- przy Teście Bardzo Trudnym wynosi ...1 (na Karcie Postaci wpisujemy N)
- przy Teście Cholernie Trudnym wynosi ...4 (na Karcie Postaci wpisujemy N)

The card features a central archway labeled "CHARAKTER". Above the archway, there are two columns of attributes, each with a corresponding empty box for a value:

- Negocjacje**: Zastraszanie, Perswazja, Zdolności przywódcze
- Empatia**: Postrzeganie emocji, Błef, Opieka nad zwierzętami
- Sila woli**: Odporność na ból, Niezłomność, Morale

Below the archway, there is a row of seven boxes containing the numbers: 7, 9, 7, 5, 2, N, N. The archway itself is flanked by two vertical labels: "SPRYT" on the left and "PERCEPCJA" on the right.



SPECJALIZACJE

Poziomy Trudności (PT)

Poziomy Trudności określa się podczas tworzenia bohatera, wpisuje na kartę i tam już zostają, w spokoju, niemal na zawsze. Na karcie znajdziesz odpowiednie rubryki przy poszczególnych współczynnikach. Dla każdego z nich wpisz wartość Poziomu Trudności, którą obliczasz odejmując (lub dodając) od współczynnika określoną wartość:

Trudność testu	Modyfikator współczynnika do obliczenia PT
Łatwy	+2
Przeciętny	0
Problematyczny	-2
Trudny	-5
Bardzo trudny	-8
Cholernie trudny	-11

krok 5: specjalizacje

Wspominałem o tym już wcześniej, więc nie rób takiej miny. W czymś przecież musisz się specjalizować. Posłuchaj uważnie, potem będzie pora ewentualnych pytań.

Technik

Tak brachu, urodziłeś się ze śrubokrętem w ręce. Potrafisz naprawić dosłownie wszystko, od samochodu, przez system sterowania pociskami, na mikserze kończąc. Wystarczy, że spojrzysz na jakieś plany, a już wiesz, co przedstawiają. Wystarczy, że dotkniesz, a już działa. To dar. Nie lekceważ go.

Wojownik

Różne są umiejętności, jedni wspaniale gotują, inni potrafią grać na gitarze. Ty potrafisz walczyć. Jesteś w tym dobry. Jeden z najlepszych. Rozwalić ośmiu palantów bez zmiany magazynka? To proste. Odstrzelić łeb facetowi ochrania-nemu przez zgrają ochroniarzy mając w Glocku jeden pocisk? To da się zrobić. Wylatując z piętego piętra obrócić się w powietrzu i ostrzelić ibly dwójce kretynów, nim zrzuca za tobą granat? Tak...

Ranger

Pustynia chłopcze, to twój żywioł. I powiem ci, nie wiem co widzisz w tej kupie piachu, co podnieca cię w przedzieraniu się przez krzaczory, łażeniu po lesie i polowaniu na zwierzaki. Nie mam bladego pojęcia, ale trzeba ci przyznać: jesteś w tym dobry. Potrafisz wytropić nawet mrówkę. Znaleźć źródło czystej wody na środku Mohawe. Rozpalisz ogień, rozbijesz obóz, przygotujesz posiłek i będziesz się świetnie bawił w warunkach, w których ja zdechłbym z głodu. Nie bądź taki zadowolony. To wciąż ja mam w ręce gnata. Więc nawet nie próbuj się głupio uśmiechać.

Cwaniak

Wchodzisz do nieznanego ci dotąd osady i zawsze, ale to zawsze trafiasz do właściwej knajpy, rozmawiasz z właściwym barmanem i rozpoczynasz rozmowę tak, że facet od razu staje się twoim przyja-

cielem. Wiesz jak gadać z szefem gangu, jak rozśmieszyć bandę mutantów i jak sprawić, by facet, który mierzy ci prosto w łeb z Magnum odłożył spluwę i spokojnie cię wysłuchał. Potrafisz załatwić dostawę broni, skombinujesz kanister benzyny, i zdobędziesz łożysko do samochodu, którego ostatni model rozpadł się dwadzieścia lat temu. A propos, potrzebuję srebrny pocisk...

Fajne, nie? A teraz wybierz jedną z tych kategorii. Tą, w której jesteś debscia-kiem. Masz? To teraz słuchaj uważnie:

Na zakupienie umiejętności związanych z daną specjalizacją masz dodatkowe trzydzieści punktów. Przy opisie każdej z umiejętności jest dokładnie podane, do jakiej specjalizacji przynależą.

Co więcej, specjalizacja nie da ci o sobie zapomnieć. Za każdym razem, kiedy po sesji Mistrz Gry da ci kilka Punktów Doświadczenia, a ty będziesz je wydawał - jeśli przeznaczysz je na umiejętności związane ze Specjalizacją, zapłacisz za nie mniej.

Kilka sesji i będzie z ciebie... prawdziwy specjalista, że tak powiem.

I jak? Fajnie być w czymś naprawdę niezłym, nie, sądzisz? Warto pokazać okolicznym ówkom kto tu rządził, nie? No dobrze, zostawmy przechwalanie się. Wiemy już skąd pochodzisz, jakie masz współczynniki oraz w czym jesteś Specem. Teraz czas wybrać umiejętności. Sztuczki zostaną na koniec, dobrze?

Warhead Height

Byłeś tam kiedyś? Nie? To nie jedź, jeśli nie masz wystarczająco dobrej reputacji. W Warhead Height, mieszkają lekko sfiakowani goście.

Kiedyś tam przyjechałem, dawno temu - potrzebowałem przewodnika. Razem z moimi kumplami zajechałmy z rykiem motorów, mówię ci: pelen wypas. I staliśmy tam, jak idioci na środku wioski, bo żaden z tych debili nie zwrócił na nas najmniejszej uwagi. Patrzyli, jak na bezpańskie psy, albo jak kury płaczące się pod nogami. Wkurzyliśmy się niewąsko, bo myśleliśmy, że jak utukiliśmy kilku mutantów, to jesteśmy nie wiadomo jacy goście. A oni nie, jakbyśmy w ogóle nie istnieli!

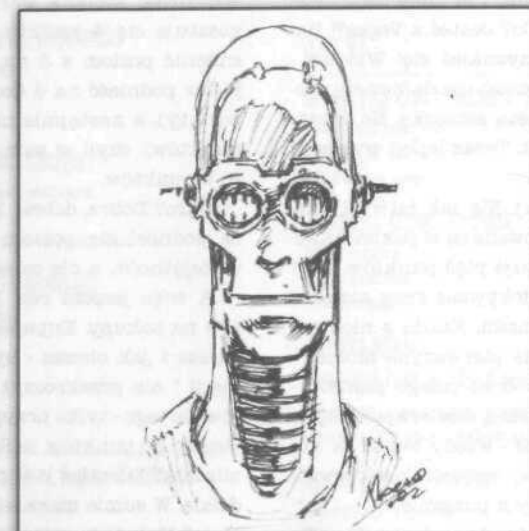
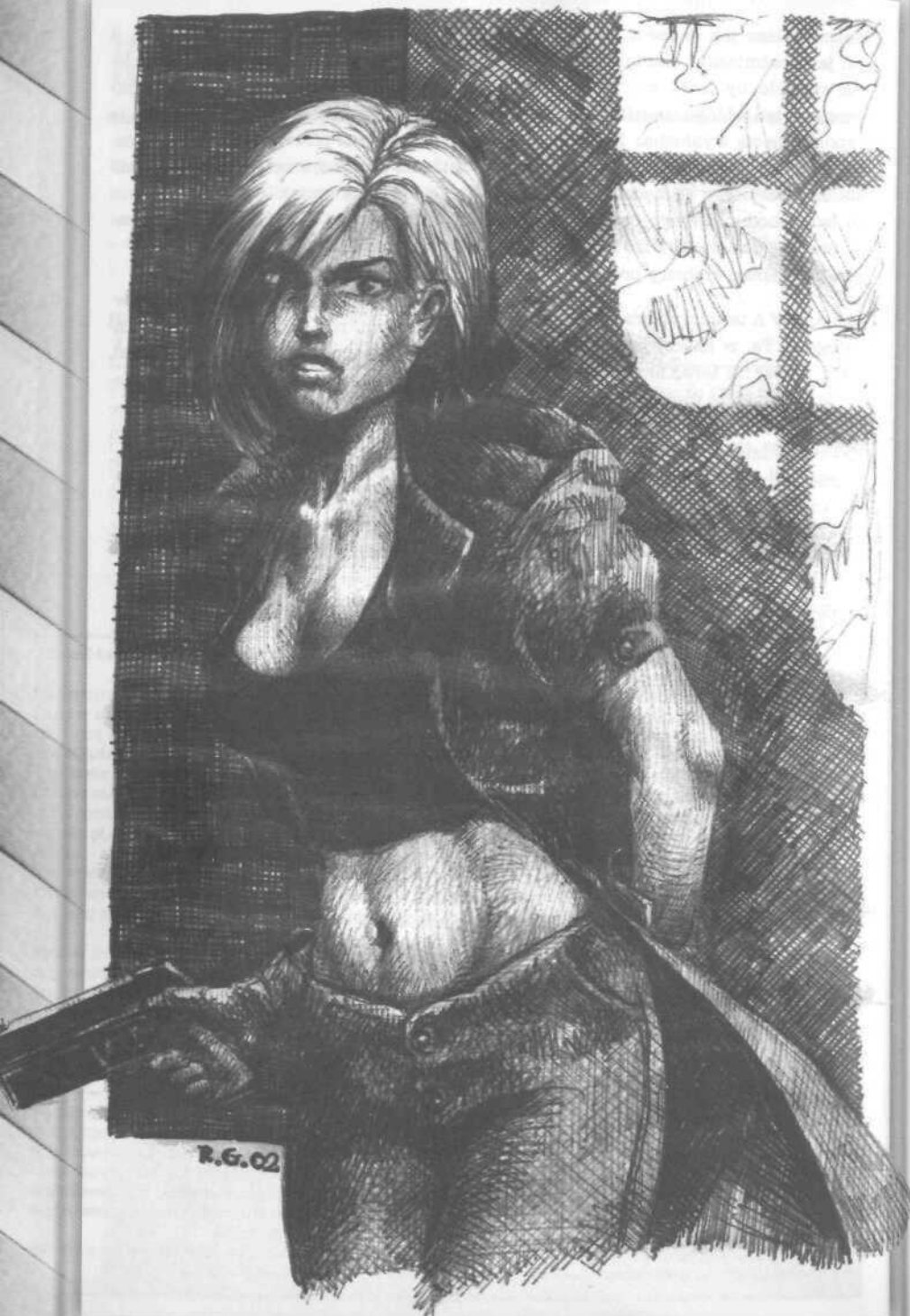
Jeden z moich chłopaków podszedł do jednego z nich i pyta go grzecznie, czy mogliby nam pomóc. A ten nic ani „spierdaj, dziadu”, ani „dzień dobry panu”. Normalnie go olał! Gdy wyciągnęliśmy broń, oni tylko spojrzeli tymi swoimi niebieskimi oczami, bo musisz wiedzieć, że oni wszyscy mają niebieskie oczy i nie mają ani jednego włosa na ciele. Nie, nie gołą głów - tacy są od urodzenia - nawet laski. No więc patrzą na nas, a my nie możemy własnych spluw utrzymać w rękach! Pierwszy puściłem broń, parzyła, jakbym ją wrzucił do ognia. Nie pozostało nam nic innego, jak zebrać dupy w troki i pojechać z powrotem. Kilka lat później, gdy byliśmy już znani i bywali, przyjęli nas jak braci.

Warhead Height, to mała wioska leżąca na wzgórzu. Nie różniłaby się od innych małych wiosek niczym, gdyby nie jej mieszkańcy - wszyscy, jak już wiesz mają niebieskie oczy, są kompletnie łysi i tacy... niemalże beznamiętni. Trudno wyprowadzić ich z równowagi. Prawie nie używają przemocy - wszystko załatwiają jakimś pleprzonymi czarami: a to pistolet zaczyna cię parzyć, jak mnie kiedyś, a to kręci ci się w głowie i nie możesz stać na nogach. Słyszałem nawet o takim przypadku, że gość oślepił na kilkanaście godzin. Chociaż ten, to pewnie zalewał. Co ciekawe - pojedynczo nie są w stanie czarować. Nic. Jak ty albo ja. Tracą swoją wyjątkowość kompletnie. Zostają tylko łyse, niebieskookie lalki.

To nie tak, że nie mają uczuć wyższych. Nie zabijają bez potrzeby. Jeśli jesteś ranny, a podróżujesz z mieszkańcem Warhead Height, nie zostawi cię w potrzebie, nawet jeśli to zagraża jego życiu. Nie oszuka cię na rancji wody, gdy jesteście na pustyni. Nie wyda cię gangsterom, jeśli ukrywasz się w jego wiosce. Ale jeśli próbujesz ich okpić - strzeż się. Czekają cię męki. Nie, nie torturują. Męki psychiczne. W jednej chwili czujesz się ponoc malutkim, beznadziejnym, rozmiewanym kawałkiem gówna. Rzucasz się w piach i zaczynasz płakać. Oni coś przedstawiają ci w mózgu: jeszcze przez długie tygodnie masz dola, którego nie zalejesz wodą, ani nie zaćpasz narkotykami.

Dziwni ludzie. Krążą plotki, że to ich wzgórze, na którym mieszkają, to zasypany silos z bombą atomową. Ja w to nie wierzę. Kto stawiałby pojedynczy silos na środku pustyni?

Kassandra czeka!
Najlepsza knajpa na wschód od Missisipi.
Zdrowe dziewczyny.
Przedwojenne orzeszki ziemne.
Wino jabłkowe (zawartość sfałszowania w normie).
Odwiedź Kassandra w FA



UMIEJĘTNOŚCI



Umiejętności

Facet od reguł tworzenia mówi, że masz 35 punktów na wykupienie umiejętności. Co on tam wie. Pohandlujemy? Mogę ci odsprzedać kilka punktów, chcesz? Cena niewygórowana, ledwo 20 gambli za jeden punkt. Masz zbędną stówkę gambli? Było by za to 5 dodatkowych punktów na umiejętności. To jak?

Nie chcesz wysokich umiejętności? OK, twój wybór. Możemy nawet pójść dalej! Odkupię od ciebie, jeśli masz tego nadmiar! Kurs jest korzystny, płacę 10 gambli za każdy punkt z twojej puli na umiejętności. Wchodzisz w to?

krok 6: umiejętności

Czas nadać ci nieco koloru. Wykup umiejętności. Na to masz 35 punktów. I nawet nie próbuj kantować, pamiętaj, jestem z Hegemonii, nie lubię cwaniaków z Detroit! Co? Jesteś z Vegas?! Ha! Wiedziałem! Przyznałeś się! Widzisz - gdybyś był z Detroit nie dałbyś się zrobić na taką prostą sztuczkę. No dobra, to był tylko test. Teraz lepiej wybieraj te umiejętności.

Aha, poczekaj. Nie tak łatwo. Umiejętności pogrupowane są w pakiety. Każdy pakiet kosztuje pięć punktów. Jeśli go wykupisz zdobywasz trzy zawarte w nim umiejętności. Każda z nich będzie na poziomie pierwszym. Możesz - jeśli nie chcesz brać całego pakietu - wybrać tylko jedną zawierającą się w nim umiejętność - wtedy bulisz za nią trzy punkty. Jej wartość jest oczywiście na pierwszym poziomie.

Wygląda na to, że czekają cię miłe zakupy, nie? No ale powiedz szczerze, nie martwi cię to, że będziesz umiejętności miał na pierwszym poziomie?

Możesz podnieść wartości dowolnych umiejętności (ale nie pakietów), które

wykupiłeś. Aby podnieść poziom Umiejętności, za każdy 1 punkt płacisz osobno - tyle ile wynosi poziom, na który wchodzisz. Zmiana wartości z 3 na 4 kosztuje cię 4 punkty. Natomiast by zmienić poziom z 3 na 5, musisz najpierw podnieść na 4 (kosztuje cię to 4 punkty), a następnie na 5 (kosztuje 5 punktów), czyli w sumie zapłaciłeś za to 7 punktów.

Dużo? Dobra, dobra, lepiej pamiętaj, że podnosi się poziom pojedynczych umiejętności, a nie całego pakietu!

A więc jeszcze raz. Masz 35 punktów na zakupy. Kupujesz co chcesz, ile chcesz i jak chcesz - byłeś nie złałam reguł i nie przekroczyłeś tych 35 punktów. Do tego - tylko przypominam, masz jeszcze 30 punktów ze Specjalizacji, pamiętasz? Dostałeś je w poprzednim rozdziale. W sumie masz więc 65 punktów. Mało? Mało to ja mam benzyny w baku. Umiejętności pogrupowałem według współczynników, z którymi są związane, a w ich opisie podałem informacje, do jakiej specjalizacji należą - żeby ci było łatwiej wydać te 30 punkcików.

Zasady zakupu umiejętności

Każdy gracz ma do dyspozycji 30 punktów za Specjalizację, na zakup umiejętności z nią związanych. Dodatkowo każdy gracz ma 35 punktów na zakup dowolnych innych umiejętności. Umiejętności pogrupowane są w pakiety.

» Zakup pakietu kosztuje 5 punktów. Wtedy gracz otrzymuje wszystkie trzy umiejętności z pakietu na poziomie pierwszym.

» Można kupić pojedyncze umiejętności. Jedna umiejętność kosztuje 3 punkty. Zakupiona umiejętność jest na poziomie pierwszym.

» Można podnieść dowolną zakupioną umiejętność na wyższy poziom. Podniesienie o 1 poziom kosztuje tyle, ile wynosi ten poziom (jeśli chcesz podnieść o kilka poziomów, za każdy z nich płacisz z osobna).

LISTA UMIEJĘTNOŚCI

Budowa

Sprawność (spec. Ranger)

Kondycja
Pływanie
Wspinaczka

Walka wręcz (spec. Wojownik)

Bijatyka, kastety
Rzucanie
Broń biała

Jezdźiectwo (spec. Ranger)

Jazda konna i na bestiach
Powrozenie
Ujeżdżanie dzikich wierzchowców

Broń strzelecka (Wojownik)

Broń maszynowa
Wyrzutnie
Łuk

Zręczność

Prowadzenie pojazdów (spec. Technik)

Prowadzenie samochodu
Prowadzenie motocykla
Prowadzenie ciężarówek

Zdolności manualne (spec. Cwaniak)

Kradzież kieszonkowa
Otwieranie zamków
Zwinne dłonie

Broń strzelecka (spec. Wojownik)

Pistolety
Karabiny
Kusza

Bronie egzotyczne (spec. Ranger)

Proca
Bumerang
Sztuki Walki

Charakter

Negocjacje (spec. Cwaniak)

Zastraszanie
Perswazja
Zdolności przywódcze

Empatia (spec. Cwaniak)

Postrzeganie emocji
Błef
Opieka nad zwierzętami

Siła woli (spec. Wojownik)

Odporność na ból
Niezłomność
Morale

Spryt

Medycyna (spec. Ranger oraz Technik)

Leczenie chorób
Leczenie ran
Pierwsza pomoc

Technika (spec. Technik)

Mechanika
Elektronika
Rusznikarstwo

Wiedza ogólna

(wybierz trzy spośród poniższych)

Historia, Geografia, Biologia, Literatura,
Języki, Fizyka, Matematyka, Chemia

Sprzęt (spec. Technik)

Maszyny ciężkie
Wozy bojowe
Komputery

Percepcja

Orientacja w terenie (spec. Ranger)

Wyczucie kierunku
Przygotowanie pułapki
Troplenie

Spostrzegawczość (spec. Ranger)

Nasłuchiwanie
Wypatrywanie
Czułość

Kamufaż (spec. Ranger oraz Cwaniak)

Skradanie się
Ukrywanie się
Maskowanie

Przetrwanie (spec. Ranger)

Łowiectwo
Znajomość terenu
Zdobywanie wody



Borgo

Budowa

Sprawność (spec. Ranger)

Kondycja - Chodzi o to, czy masz płuca z żelaza, silne jak miechy, pojemne jak bak w MANie. Kiedy zacznie się robić gorąco, jedni padną po dwóch dniach nieustannej pracy, a inni dopiero zaczną się rozgrzewać. A ty? Potrafisz pracować przez kilkadziesiąt godzin non stop?

Pływanie - tam, w Miami potrafią pływać wszyscy. I powiem ci, niewieleu innych. Ten kraj to zasrana pustynia, radioaktywny pył, jak sam wiesz doskonale. To powiedz mi, po diabła umieć pływać. I gdzie się tego nauczyć, skoro zbiorniki wodne dzielą się na te z wodą do picia - i tam lepiej nie nurzać swego brudnego dupska, oraz te, przy których licznik Geigera zaczyna dziwnie popiskiwać. To jak? Potrafisz pływać?

Wspłaczka - widzisz, to wcale nie jest śmieszne. To nie jest klub wspłaczkowy, nie łażę w przyciasnych butach, ani nie mam całego plecaka sprzętu. Ale wiedz jedno - kiedy pewien palant zlecił mi zdobycie pewnej... pewnego przedmiotu, to wcale nie musiałem rozwaląć trzydziestu strażników strzegących kolejnych wejść i drzwi. Wdrapałem się na 45 piętro niezauważony. Wszystko odbyło się bez ani jednego strzału. Właśnie dlatego warto ćwiczyć.

Jeździectwo (spec. Ranger)

Jazda konna - mój ojciec jeździł konno, więc coś o tym wiem. Konie są wspaniałe. Szybkie, dynamiczne, silne, wierne, potrafią same trafić do domu, wiedziałeś o tym? Nie są uzależnione od ropy, nie psują się, nie trzeba zmie-

niać im opon. Ale wiedz jedno - o konia trzeba dbać. Musisz go kochać, bo to nie samochód, który porzucisz, gdy uznasz, że chcesz nowy model.

Powozenie - kupę lat temu nasi przodkowie, gdy kolonizowali tę ziemię jeździli powozami i dyliżansami. Jak wszyscy wiedzą, historia kołem się toczy i lubi się powtarzać. Dzisiejsze powozy mają lepsze zawieszenie, są trwalsze i szybsze, mimo że zwierzęta takie same jak dwięście lat temu. Cóż, technologia posunęła się nieco do przodu. Dobrze złożona furmanka jest cicha, wjedziesz nią gdzie chcesz, mało pali, a w zasadzie żre i jak się rozpędzi jest naprawdę całkiem szybka. No i wiesz, to pojazd ekologiczny - w dzisiejszych, ciężkich czasach to się liczy, nie sądzisz?

Ujeżdżanie dzikich wierzchowców - wsiąść do samochodu, spiąć dwa kabelki i można jechać. Każdy frajer to potrafi. Ale wskoczyć na dzikie zwierzę i je okiełznać, to jest, chłopcze, wy-czyn. Niewiele to potrafi, bo to naprawdę ciężka robota. Na szczęście, jest za to nagroda - jeśli to potrafisz, zarobisz na chleb. W dzisiejszych czasach dobry koń jest wiele wart.

Walka wręcz (spec. Wojownik)

Bijatyka - Jeżeli chcesz komuś zrobić krzywdę nie potrzebujesz finezji. Znajomość tysiąca chwytów nie jest ci potrzebna. Wystarczy doświadczenie w urządzaniu zadymy. Pięści jak kamienie i twardy łeb, grzbiet jak przesło mostu. To właśnie kryje się pod nazwą Bijatyka. Dzięki tej umiejętności potrafisz walczyć gołymi rękami lub za pomocą kastetów, tulipanów i innych knajpianych narzędzi mordu. Po prostu bierzesz co masz pod ręką i walisz z całej siły.

 **Rzucanie** - jak mawiał mój nauczyciel ekonomii, dobrze wyszkolony żołnierz, z odległości dwunastu metrów ściga przeciwnika strażackim toporkiem. Kupić ciężarówkę toporków, wyszkolić żołnierzy i po co nam samoloty, mówili. Tak, ten gość znalazł się na oszczędnościach w armii.

 **Broń ręczna** - Zdradzę ci teraz sekret. Rękami możesz klepać sobie muchy na ścianie albo żuli z rodzinnego miasteczka. Kiedy staniesz oko w oko z mutantem, albo nie daj Bóg z maszyną Molocha, przyda się dzierżyć w prawej ręce jakiś konkretny, dajmy na to siekierę. Gazurka jest najpopularniejszą bronią w powojennym świecie i warto umieć obsłużyć również to narzędzie.

Broń strzelecka (spec. Wojownik)

 **Broń maszynowa** - ciężkie karabiny i cała reszta innego żelastwa, które wyrzuca dużo ołowiu w bardzo krótkim czasie. Ten sprzęt daje niezłego kopa, więc lepiej żebyś był bykiem i lepiej dobrze stał na nogach, bo inaczej położysz się na ziemię, a kule polecą w niebo. Broń maszynowa to ten rodzaj broni, który służy do walki z molochem i mutantami. Glockiem ich nie sprzątniesz. Więc lepiej opanuj obsługę cekaemu, ok?

 **Wyrzutnie** - nie ukrywam, że nie przepadam za ciężkim sprzętem i małymi działkami. Ale nie ukrywam też, że właśnie takie działko mam zamontowane na dachu mojej Christine, i choć rzadko z niego korzystam, nie żałuję, że potrafię się nim obsługiwać. Walczyłeś kiedyś z Goliathem? Nie wiesz co to? Może i lepiej.

 **Łuk** - śmieję się bracie, śmieję się. Też miałem niezły ubaw, gdy pierwszy

raz zobaczyłem faceta z Vegas z łukiem. Mało się nie poszczałem z radości. A potem facet dał mi pokaz umiejętności. Wiesz, że łuk niesie do trzystu metrów? Ja też nie wiedziałem. A wiesz, że jest cichszy od najlepszego tłumika? Mnie też wtedy jakoś to nie przyszło do głowy. A wiesz, no dobra śmieję się, śmieję.

Zręczność

Prowadzenie pojazdów (spec. Technik)

 **Prowadzenie samochodu** - chłopcze, nie próbuj mi tłumaczyć, że nie masz samochodu. Może się zdarzyć, że będziesz go kiedyś miał i wtedy - uwierz mi - lepiej byś wiedział, jak się zmienia biegi i dodaje gazu. Wtedy, kiedy ruszy za tobą banda gangerów lepiej znać kilka sztuczek i wiedzieć jak wyciągnąć z maszyny siódme poty. Bierz tę umiejętność, i nawet nie staraj się grymasić. No już, wpisz ją na kartę.

 **Prowadzenie motocykla** - posucha, ja wiem, że motocykl jest bardziej romantyczny. Tak wiem, że ma lepsze przyspieszenie. Tak, wiem, że motocyklem dostaniesz się w miejsca, w które samochód nigdy nie dotrze. Tak, do cholery, wiem, że motocyklem można nawet jeździć wewnątrz większych budynków. No bierz tę umiejętność i nie truj wreszcie!

 **Prowadzenie ciężarówek** - niektórzy lubią szybkie samochody, inni jeszcze szybsze motocykle, ale powiem ci, nie ma to jak czar osiemnastu kółek. Duży, bezpieczny, silny. Gdy prowadzisz ciężarówkę, jesteś panem autostrady. Żaden szpaner w Chryslerze, czy innym Fordzie ci nie podskoczy. Gangsteri mogą się schować, ze swymi rozpadającymi się wehikułami. W dzisiejszych

czasach, ciężarówka, to jest to czego potrzebujesz najbardziej.

Zdolności manualne (spec. Cwaniak)

 **Kradzież kieszonkowa** - kiedy żyjesz w mieście, reguły gry różnią się znacznie od tego, co jest na pustyni. Miasto to tłum, masa cwaniaków myślących tylko o sobie, kombinujących jakby zarobić jeszcze kilka groszy. A pośród tej masy cwaniaków kręci się dziesięć razy tyle wsioków, którzy z rozdziałionymi mordami łażą po ulicach tak, jak gdyby nigdy nie byli w mieście.

I tych wsioków należy oskubać, na nic innego nie zasużyli. Tak zarabia się na życie w Detroit, tak zarabia się w Vegas. Na turystach, mój drogi, na turystach.

 **Otwieranie zamków** - to bardzo przydatna umiejętność. I wcale nie dlatego, że jeśli zgubisz klucze od domu będziesz mógł się dostać do wewnątrz, o nie. Otwieranie zamków to fach, prawdziwa sztuka, coś, co być może zapewni ci pracę i pieniądze. Wystarczy, byś był w tym dobry, a możesz być pewny, że spadniesz na cztery łapy.

 **Zwinné dlonie** - czy zdarzały ci się chwile, gdy do strita brakowało ci jednej karty i musiałeś przekonywać ówków, że wykładasz oklahomę? Jasne. Dobra rada: naucz się podczas rewizji niepostrzeżenie przerzucać nożyk z dłoni do dłoni. Naucz się odpowiednio rzucać kośćmi i kantować w trzy karty. I nie przynos więcej wstydu Vegas.

Broń strzelecka (spec. Wojownik)

 **Krótką** - broń krótka to między innymi ten model Glocka, który teraz trzymam w ręku. Wielu z radością wymienilo by go na jakiś karabin snajperski, albo śrutówkę, ale powiem ci, lubię tego Glocka. Nie zaczyna się. Nie zajmuje połowy bagażnika. Nie wzbudza emocji i plotek. I nadal, tak jak karabin snajperski, po celnym strzale w łeb, zabija na miejscu. I co ty na to?

 **Długą** - broń długa to karabiny wyborowe, śrutówki, czy karabiny samopowtarzalne - coś, co przydaje się, gdy masz zamiar stanąć naprzeciw połowy gangu, albo watahy mutantów. Pistolet, fajna rzecz, ale są sytuacje, kiedy jednak trzeba wygarnąć ostro i bez zahamowań. Wtedy bierzesz w łapy coś cięższego i ładujesz. Bez tej umiejętności będzie ci to szło niesporo, niestety.

 **Kusza** - Kusza ma to do siebie, że jest bronią z gatunku tych śmiesznych. Jeśli sięgniesz do bagażnika i wyciągniesz karabiny, zapadnie cisza. Gdy z wozu wyciągniesz kuszę, okoliczni frajerzy poszczaą się ze śmiechu. Dlatego właśnie kusza to broń, z której strzelasz jak jesteś daleko od przeciwnika. Broń zasięgowa, jak mawiają.

Bronie egzotyczne (spec. Ranger)

 **Sztuki walki** - Kung-fu to nie imię ostatniego cesarza Chin. Tak nazywa się sztuka walki. Poznaj ją, a twój przeciwnik będzie przypominał po walce akordeon. Jeśli należysz do tych delikatnych, polecam ju-jitsu - raz po razie walisz wrogiem o ziemię, a ten postanowi oddalić się i zrewidować swój światopogląd. Osobiście polecam kickboksing. Tutaj komentarze są niepotrzebne. Bez

względem jak nazwiesz swój sposób machania rękami i nogami, jeśli potrafisz dzięki niemu skrzywdzić kogoś, jest to sztuka walki.

Bumerang - Załóż się, że nigdy o tym nie słyszałeś. Nie uwierzysz, co potrafią wymyślić te patałachy z pustyni, gdy braknie im amunicji. Rzecz wygląda jak duży banan, rzucasz tym, leci to ładnych parędziesiąt i więcej metrów, a potem wraca wprost do ręki. Magia. A po drodze trafia w łeb każdego zaszrańca, który się nie uchylił. Gdy ten czerwonoskóry sukinkot rzucał tym we mnie uchyliłem się. Ale w życiu nie spodziewałem się, że to cholerstwo po kilku sekundach wróci i walnie mnie w czaszkę!

Proca - kawałek starej dętki, worek kamieni i dobre oko wystarczą, by kawałek patyka zamienić w bardzo niebezpieczną broń. Proca się nie zacina, proca nie potrzebuje tłumika. Procę możesz schować w kieszeni, procy nie dostrzeżesz wykrywacz metalu. Ja nadal wolę mojego Glocka, ale znam kilku ludzi, którzy nie wymienili by go na swój kawałek gumy.

Charakter

Negocjacje (spec. Cwaniak)

Zastraszanie - Jak podniesiesz głos mają się spoclić. Jak krzykniesz, mają się zesrać. I to w sumie wszystko.

Perswazja - Tak, to jest ta najważniejsza zdolność - walka umysłów. Albo on, albo ty. Spoglądasz facetowi prosto w oczy i robisz groźną minę. On robi to samo. Także patrzy ci prosto w oczy i robi groźną minę. Jeden z was odwróci wzrok. Nie wytrzyma. Przegra. Chcesz spróbować? Spójrz. No chodź tu,

spójrz mi prosto w oczy. No już, nie bój się.

Dowodzenie - trzeba być kimś, by ludzie cię słuchali. Albo inaczej, zasadniczo nie trzeba być kimś. Po prostu trzeba na kogoś wyglądać. Ale to nie wszystko. Jak powiesz, by ruszyli za tobą, ruszą. Jeśli powiesz, by się zamknęli, zamkną się. Jeśli powiesz, by... no dobra, na stacjach benzynowych to nie działa. Nie zatankujesz za friko, nawet jeśli masz dowodzenie na dwudziestoe.

Empatia (spec. Cwaniak)

Postrzeganie emocji - no i wyobraź sobie, widzisz faceta, wielki jak Juggernaut, piana leci mu z pyska, cały aż się trzęsie, włosy zmierzwił. To proste, jest wściekły. Jeśli się podszkolisz w dostrzeganiu emocji ludzi, jeden zero dla ciebie. Wiedzieć, czy facet, który stoi naprzeciw boi się, czy też na prawdę jest taki twardy, na jakiego wygląda. Czy się niecierpliwi, czy myśli o czymś innym, czy może jest skupiony jak jasna cholera?

Blef - Tu wcale nie chodzi o karcioszki, o nie. Rzecz polega na zachowaniu kamiennej twarzy nawet w najbardziej stresującej sytuacji. Ba, musisz umieć się uśmiechnąć wtedy, gdy przypadkowo spotkany szef gangu, któremu w zeszłym miesiącu zwinąłś cię żarówkę z dostawą spojrzysz na ciebie i spyta „Czy ja cię skądś nie znam?”. Nie wypada, byś zaczął się jękać. Uśmiechnij się, udaj, że się zastanawiasz i w końcu odpowiedz, że nie. Albo ci uwierzy, albo masz na karku kilkunastu wściekłych gangerów. Wściekłych jak jasna cholera.



Opleka nad zwierzętami - w dzisiejszych czasach dobrze jest mieć przyjaciół. A ponieważ ludziom nie można już ufać, pozostają zwierzęta. Silny wierzchowiec wykaraska cię z kłopotów sprawniej niż dziesięć Buicków. Pies obronny często będzie bardziej pomocny niż Glock. Wytresowana łasica to prawdziwy skarb. Dlatego warto opiekować się zwierzętami, dbać o nie i pielęgnować - prędzej czy później oddadzą z nawiązką to co im dałeś. Kiedyś miałem karalucha, to dopiero opowiedzieć. Nie uwierzysz co taki karaluch potrafi wyznosić po pijaku...

Sila woli (spec. Wojownik)



Odporność na ból - tak, tego można się nauczyć. Stare powiedzenie mówi, że z akumulatorem na jajach jeszcze żaden nie kłamał. To prawda. Ale prawda jest także to, że jednych łamie się szybko, inni potrafią wytrzymać nawet kilka godzin męczarni.



Niezlomność - można to spotkać u łowców, ci goście są nie do zdarcia, a im bliżej są celu, tym bardziej to widać. Niewiarygodne, jaką mają siłę, by przed do przodu na przekór wszystkiemu. Pobijani, wykończeni, bez prowiantu i planu działania - wciąż do przodu. Jakby im kto na korze mózgowej wyskrobał rozkaz: nie poddawaj się. Wstań i walcz.



Morale - Zaprawa to nie tylko materiał włączający ceglaną ścianę. Dyscyplina ciała i ducha jest przede wszystkim domeną wojskowych, ale nie nie stoi na przeszkodzie, żeby twój ulubiony złomiarz był człowiekiem, który kulom się nie kłania. Morale przydaje się, żeby przełamać strach obojętne czy mierzyć się z kimś na spojrzenia, czy leżysz skulony w okopie. Dzięki tej

umiejętności potrafisz maszerować forsownie i bez nieporozumień wykonywać lakoniczne rozkazy przełożonych. Sprawdźmy czy zrozumiałeś: Padnij! Powstań! Baaaczność!

Spryt

Medycyna (spec. Ranger i Technik)



Leczenie chorób - wiesz co, grypa to ja też się nie przejmuję. Tak, tak, katar, czy gorączka, to małe piwo. Ale jak zaczniesz srać krwią, puszczać pawia co kwadrans, i poclić się jak mysz, to możesz być pewien - już po tobie, jeśli nie masz przy sobie kumpla felczera. Chłopcy z ekipy porzucą cię od razu - nie będą ryzykowali zarażenia się. Będziesz miał szczęście, jeśli na odchodnym nie poślą ci kulki w łeb. Więc lepiej trzymaj się blisko felczera, albo chociaż sam nim zostań. Zawsze to jakieś wyjście.



Leczenie ran - wyobraź sobie sytuację - duża prędkość, a potem poślizg, rów, dachowanie. I leżysz. Ręka ma ze trzy łokcie, noga dwa kolana. Pomyśl, czego ci trzeba? Gorzałki? No dobra, gorzałki też, ale czego jeszcze? Tytoniu? Chłopie, ja nie żartuję! Tytoń nie nastawi ci kości, ani nie zszyje poharatanego dupka! Co ja wiem o tytoniu...? Psych jesteś i nalogowiec!



Pierwsza pomoc - ktoś, jeszcze w czasach radia i telewizji powiedział, że najważniejsze są pierwsze trzy minuty. Pierwsza pomoc. Właśnie wtedy ratuje się życie. Lepiej, byś się na tym znał. A jeszcze lepiej, by znali się na tym twoi kumple. W końcu ty też możesz dostać serię z peemu, mam rację?

Technika (spec. Technik)

 **Mechanika** - wyobraź sobie, że widzisz pełny bagażnik żelastwa, a obok stoi facet i zaklina się, że to części zapasowe do jego Forda. Aha - mówisz - i co jeszcze? Ta przekładnia Steina też? I te dwie prowadnice? No dobra, a ten układ hydrauliczny, to do czego...? Facet wiezie fragmenty układu celowniczego do wyrzutni pocisków. I wiesz co? To nie jest standartowe wyposażenie Forda.

 **Elektronika** - spleprzona radiostacja, to ból. Nie działający system sprzężonych działek w bunkrze, w którym się zabarykadowałeś, też ból. Kłopoty z radarem... Właśnie dlatego lepiej byś potrafił sobie z tym radzić, szczególnie gdy zaczyna być gorąco. Szczególnie wtedy.

 **Rusznikarstwo** - Tak chłopie, to ci się przyda. Nie dość, że będziesz mógł naprawić broń palną, to jeszcze sam wytwarzać amunicję. Nieźle, prawda? Gdy po strzelaninie pozbierasz łuski, będziesz miał nieco prochu, kawał ołowiu z którego można odlać pociski, rtęć piorunującą na spłonki, to przy odrobinie wprawy, będziesz w stanie sam powtórnie napełnić nabój. Nikt nie mówi, że jest to proste i łatwe, ale z taką umiejętnością można nieźle żyć. No i po wyrzuceniu ostatniej kuli nie siedzieć i biadolić, że najbliższy sklep jest dwieście mil dalej, ale sięść i rozwiązać ten problem we własnym zakresie.

Wiedza ogólna (wybierz trzy spośród poniższych)

 **Historia** - nie ma się z czego śmiać! Wbrew pozorom są jeszcze na świecie goście, którzy wolą siedzieć w księgach i czytać o dawnych czasach. Co ich ob-

chodził Wojna Secesyjna. Po co im data rozpoczęcia drugiej światowej? Po co im informacje o Hannibalu? Nie pytaj. Siedzą i kuja. Powiem ci, olej to, szkoda na to punktów...

 **Geografia** - wiesz, taki facet potrafi ci na jednym wdechu wymienić wszystkie państwa Afryki z czasów sprzed wojny. Gdyby jeszcze powiedział mi gdzie jest ta Afryka i po cholere mu ta wiedza... Z drugiej jednak strony, czasem potrafi strzelić takimi informacjami, że kopara opada. Wiesz, jedziemy przez góry Skaliste, a on coś mówi o tektonice, o płytach, ani się chłopie obejrzysz, a tu kamour wielkości mojego tira, wali się nam na trasę. Walnąłem gościa w łeb i mówię, mu, że jak się jeszcze raz wydrze w tym rejonie, to mu całą jego wiedzę wsadzę w dupsko.

 **Biologia** - a czy ja się znam na biologii? Ja nawet nie wiem, co to jest! Chyba coś o motylkach. Ja na twoim miejscu bym tego nie brał. Poniżej są umiejętności Przetrwania, są o wiele lepsze!

 **Fizyka, Matematyka, Chemia** - olej to! Powaga! Niepotrzebne! No, może z wyjątkiem Chemii.

Sprzęt (spec. Technik)

 **Obsługa komputerów** - w latach osiemdziesiątych zawrotną karierę zrobiły pecety. Mieli je wszyscy. I wiesz, każdy z tych pecetów, choć taki sam, działał zupełnie inaczej. Magia. Więc jeśli myślisz, że jak raz w życiu używałeś kompa to już jesteś niezły, mylisz się srodze. Każdy komp miał innego BIOSa, każdy miał kompatybilny system operacyjny, który kompatybilny wcale nie był. Do obsługi kompa trzeba mieć cholernie dużą cierpliwość. I dar od Boga. Inaczej nie dasz rady, wiem co mówię.

 **Maszyny dźgde** - pewnie, że jest ci to zupełnie niepotrzebne. Absolutnie się zgadzam. Co prawda pożaluj się tego kilka sekund po tym, jak los rzuci cię do dowolnej fabryki, kiedy wszystko zaczyna szaleć. Wtedy, gdy prasa przejeżdża się po twoim kumpiu, dźwig roztrzaska łeb drugiemu, a ty zostaniesz rozjechany przez wózek widłowy, ale co tam, prawda? Przecież Moloch to tylko bajka dla dzieci, nie?

 **Wozy bojowe** - jechałem kiedyś czołgiem, wiesz. Powiem ci, niewiarygodna frajda, trzęsie, huczy, a potem dup, wjechaliśmy w skałę, teren się obsunął, ledwo wyleźliśmy z tego cholerstwa, nim runęło w przepaść. Szkoda go, taki fajny czołg był...

Percepcja

Orientacja w terenie (spec. Ranger)

 **Wyczucie kierunku** - wiesz, zrobiliśmy ze skurczybykiem zakład. Blerk zawiązał Czarnemu oczy i wywodził go głęboko w kanion, w miejsce poorane jaskiniami jak przysłowiowy ser szwajcarski. Potem wrócił do bazy i pijemy sobie piwko. Czekamy. Ładna pogoda, plach faluje na ciemnym fiolecie, znaczy się niska radiacja, ale luzik, lykneliśmy po BioXie i jest OK. Nie spieszyło nam się, mieliśmy akurat tydzień wolnego. I, bo ja wiem, minęły może cztery godziny, a na horyzoncie widzę Czarnego, idzie uśmiechnięty, wprost do obozowiska. Ręce mi opadły.

 **Przygotowanie pułapki** - a to w ogóle jest ostra historia. Splepraliśmy przed ludźmi Szarego Proroka, wpadliśmy w środek kanionu, góry potężne, kamole wielkości stacji benzynowej na szczytach. I wiesz co zrobiliśmy? A spu-

ściliśmy im taki jeden na głowę. Centralnie. Wyobraź sobie jakbyś się czuł, jakby ci stacja benzynowa pieprzyła na czerep. Aha, na pewno powiem ci jak to zrobiliśmy, już spieszę... Powiem tyle: znasz słowo akustyka? Nie? Oni też nie znali...

 **Tropienie** - o czym tu mówić? Puszczasz dwóch gości przez pustynię. Potem czekasz tydzień i puszczasz za nimi faceta, który twierdzi, że jest tropicielem. Jeśli ruszy za nimi i ich znajdzie, to znaczy, że faktycznie jest tropicielem. A to znaczy, że wykupił tą właśnie umiejętność.

Spostrzegawczość (spec. Ranger)

 **Nasłuchiwanie** - pewnie, możesz siedzieć w więźniu i przez pięć lat nasłuchiwać, czy ukochana przyszła cię odwiedzić. Taaa, ale obaj wiemy, że nie oto chodzi. Siedzisz, pijesz piwko, wokoło zabawa, miło, przyjemnie, jakaś panienka przymila się, ślady na kolana... I nagle puk, coś przewróciło się za barakiem, przy siatce. Wyciszasz się, koncentrujesz i słyszysz szuranie. To Młke, strażnik. Ktoś ciągnie go po żwirze...

 **Wypatrywanie** - dawno temu żył facet, wołali na niego Sokole Oko. Słyszałeś o nim? Tak? No i wszystko jasne.

 **Czułość** - Każdy ma czasem jakieś przeczucia. Szósty zmysł bywa potrzebny, ale jeśli poprze się go praktyką w unikaniu niebezpieczeństw staje się niezastąpiony. Nie będę ściemniał. Bierz Czułość i nawet nie pytaj do czego ci się przyda. Jeżeli nigdy nie zostałeś okradziony przez kieszonkowca nie zrozumiesz. Czułość przydaje się do słownictwa w każdej sytuacji. Jesteśmy przecież otoczeni przez wrogów! Najlepszy kumpel może mieć zły dzień i pode-

różać ci gardło w czasie snu. Lawiny mają tendencje do spadania akurat gdy wspinasz się zboczem góry. Przyczajeni w krzakach mutancie tylko czekają aż pójdziesz się odlać. Co cię uratuje w takich sytuacjach? Tylko Czujność!

Przetrwanie (spec. Ranger)

Łowiectwo - tak się składa, że jeszcze nie przeglądałeś rozdziału w tym podręczniku, który opisuje stwory żyjące w tej okolicy, prawda? Uwierz mi, stworów jest cała masa. A każdy z nich posiada instynkt przetrwania. Więc jeśli będziesz chciał przyrządzić sobie na kolację jednego z nich, wiedz, że musisz być sprytniejszy. Musisz pokonać ten instynkt. To nie będzie proste. Przygotuj się na ciężką walkę o przetrwanie. Albo go dorwiesz i ubijesz, albo zdechniesz z głodu. Gotowy do łowów?

Znajomość terenu - a to widzisz, jest jedna z tych umiejętności, których faktycznie można się nauczyć. Wystarczy, że od dziecka wychowywałeś się na pustyni, a na pewno nauczyłeś się rozróżniać jadowite jaszczurki i trujące wiechcie. Pewnie kojarzysz też, kiedy zbliża się burza piaskowa, a kiedy będzie lało. Niech zgadnę, potrafisz rozbić obóz osłonięty od słońca, ukryć o przed gangerami i dzikimi zwierzętami, tak?



Zdobywanie wody - czasy hipermarketów odeszły w niepamięć. Zresztą nawet nie w tym problem, bo jeśli mieszkasz w mieście, nie powinieneś mieć problemów z wodą. Problemy zaczynają się na pustyni. I albo jesteś różdżkarzem, albo masz tira pełnego beczek z wodą, albo zdychasz z pragnienia po trzech dniach. Nawet po dwóch, jak sądzę.

Kamuflaż (spec. Ranger, Wojownik i Cwaniak)

Skradanie się - ludzie są nerwowi. Gdy usłyszą twoje kroki, może się zdarzyć, że zobaczysz lecący w twoim kierunku granat, nim w ogóle cię zobaczą. Lepiej chodzić jak Indianin. Bezgłośnie. Jak człowiek widmo.

Ukrywanie się - jeden z moich kumpi, poznałem faceta na pustyni, na południu kraju, powiedział mi kiedyś, że często najlepszym sposobem walki z przeciwnikiem, jest zejść mu z drogi. Uwierz mi, facet miał rację. Potrafił dosłownie rozpuścić się w powietrzu, banda Black Cats mogła przemaszerować o cal od niego. Gdyby nie był takim spryciarzem, już dawno kopnął by w kalendarz. A tak żyje do dziś i ma się świetnie. Uważaj, może właśnie za tobą stoi.

Maskowanie - zatrzeć ślady, ważna rzecz, zwłaszcza, gdy podąża za tobą zgraja łowców głów, dwa gangi i Wesoly Zabójca. Warto potrafić zamaskować obozowisko, ukryć samochód, rozpaść ognisko tak, by nie wydało nawet krzty dymu. Wierz mi, byłem kiedyś w takiej sytuacji i to, że jeszcze z tobą rozmawiam, o czymś świadczy, nie sądzisz?



SZTUCZKI



Propozycja jest prosta jak autostrada do Vegas. Chcesz kupić dodatkową sztuczkę? Zapłać ci to za 100 gambli. Chcesz zrezygnować ze sztuczki? Zapłać ci za to 50 gambli. Prosty układ - sprzedajesz za 50, kupujesz za 100. Też muszę z czegoś żyć. Popatrz jaki jestem uczciwy, prawda?

Sztuczki

krok 7: sztuczki

Dobra wiadomość jest taka, że zaraz dostaniesz prezent - a będzie to Sztuczka. Jest ich tu cała masa, a więc wybór masz nie mały. Jedna z dwustu - tak mniej więcej wyglądają proporcje...

Musisz jednak zwrócić uwagę na to, że przy każdej ze Sztuczek podane są minimalne wymagania jakie musisz spełnić, by móc ją zdobyć. Wymagania dotyczą poziomu umiejętności oraz współczynników. Jak zauważysz, czasem są bardzo wygórowane - to dlatego, że Sztuczki będziesz mógł kupować w przyszłości za Punkty Doświadczenia. Wtedy, jak już rozwiniesz sobie „to Zastraszanie na ósemkę”, wrócisz tu i zrobisz drobne zakupy, co?

A póki co, wybierz jedną.

Magazynek

Wymagania: Zręczność 12+, dowolna umiejętność broni palnej nie cięższej jednak niż karabin

Opis: A widziałeś może „Desperado”? Ten gość potrafił wymieniać magazynki, jak nikt inny.

Działanie: Wymiana magazynka zajmuje jeden segment - dotyczy poszczególnych broni strzeleckich. Sztuczkę należy wykupić dla każdego typu broni.

Padnij/powstań

Wymagania: Budowa 12+

Opis: Jeśli jesteś z Hegemoni i nie potrafiś tego od urodzenia to wstyd. Goście ćwiczą i ćwiczą, a jak dojdzie co do czego, to masz wrażenie, jakby skubaniec leżał na trampolinie. Więc jeżeli wybrałeś pochodzenie „Hegemonia” - lepiej wykup tę sztuczkę, inaczej ludzie będą się z ciebie śmiać.

Działanie: Zerwanie się z ziemi na równe nogi zajmuje jeden segment.

Snajper

Wymagania: Karabin 5+, Percepcja 12+

Opis: Dwadzieścia minut mierzenia, jedna sekunda na strzał, i cała wieczność w trumnie dla tego gościa, którego miałeś na celowniku.

Działanie: Celownik optyczny zmniejsza trudność trafienia celu o 40% zamiast standardowego 10%.

Szybki Bill

Wymagania: Budowa 12+

Opis: Mam kumpla w Detroit, mówimy na niego suseł, wiesz czemu? Bo jak przychodzi do strzelaniny, to gość sadzi takie susy...

Działanie: W jednym segmencie możesz pokonać trzy metry.

Dobrywanie

Wymagania: Pistolety 5+, Zręczność 12+

Opis: Widziałem kiedyś taki film, w starym kinie w Vegas, „Bez przebaczenia”, czy „Tombstone”, nie pamiętam dokładnie. Rzecz była o kowbojach. Ci goście strzelali się bez osłony, bez pancerzy i innych takich. Jedyne co się liczyło - to kto pierwszy dobędzie broni i wystrzeli. I wiesz, od kilku miesięcy też ćwiczę dobrywanie. W końcu kogoś zaskoczę.

Działanie: Dobycie broni zajmuje jeden segment.

W mgnieniu oka

Wymagania: Percepcja 12+, Wypatrywanie 4+

Opis: Kiedy wychylasz się zza osłony to nie zgrywasz turysty i nie rozglądasz się za przeciwnikiem, tylko rzuć okiem, a potem strzelaj. Taką radę usłyszałem wiele lat temu. I od tej pory tak właśnie załatwiam „turystów” co to wychylają łeb i rozglądają się...

Działanie: Nie tracisz segmentu, by po wychyleniu się zza zasłony dostrzec wroga.

Netykanie

Wymagania: tylko dla profesji Szczur, Budowa poniżej 12

Opis: No dobra, jak znajdziesz krowi plac na środku pustyni, nie podejdziesz do niego i nie zaczniesz po nim skakać, co? No właśnie. I dlatego też nie kopie się szczurów. Śmierdzą.

Działanie: Szczur wykonuje Przeciętny test Ukrywania się. Jeśli go zda, i nie jest agresywny, znika z pola widzenia i nie jest dostrzegany, nie można go atakować.

Kanały

Wymagania: tylko dla profesji Szczur, Spryt 12+

Opis: Wędrowaliśmy po podziemiach dobre sześć, może nawet więcej godzin. Ciemno, mokro i piździ. A gość mówi, jesteśmy na miejscu. Myślę sobie - zaprowadził nas do domu, witamy w szambiel! A on nie, wychodzi na powierzchnię i nagle się okazuje, że jesteśmy w Vegas. A wiesz, rano byliśmy w Detroit. Poważnie!

Działanie: Wędrując po kanałach Szczur traktowany jest jak gdyby miał umiejętność Orientacja w terenie na poziomie 8 - związającą z wędrówkami pod ziemią.

Dom na plecach

Wymagania: Kondycja 6+

Opis: Kiedy wyciągnął z plecaka namiot, materac, śpiwór, dwie butle gazowe, zestaw garnków, książkę kucharkę i masło na moskity, nie zdziwiłem się. Zaskoczył mnie gdy wyciągnął słoik ogórków, miskę na deszczówkę i żółwia w słoiku. Potem jeszcze jakiś wykrywacz ruchu i poduszkę. Przeglądał, gdy z dna wyjął pidżamę i papucie...

Działanie: Możesz udźwignąć dwa razy więcej niż normalny człowiek.

Rozkaz

Wymagania: Charakter 14+, Perswazja 6+, tylko dla profesji Sędzia

Opis: Gość wypadł za nami na ulicę i wydarł się „STAĆ, skurwysyny”. I wiesz, nawet ja stanąłem. Normalnie cud.

Działanie: Sędzia może wydać jeden z trzech rozkazów: „cisza”, „stać” oraz „spokój” - jeśli zda Bardzo Trudny test Charakteru, przeciwnicy nie mogą wykonać rzutu obronnego, by się przeciwstawić tej Perswazji.

Doświadczony

Wymagania: Kondycja 5+, Budowa 12+

Opis: Dawniej była nawet taka fucha, bodaj brygadzysta się to nazywało. Facet stał i nic nie robił, a inni dzięki temu pracowali lepiej. Dasz wiarę?

Działanie: Bohater pomaga innym osobom pracującym wraz z nim, ich wydajność jest większa o 50% dzięki temu, jak motywuje i pomaga innym w pracy.

Bieg w deszczu

Wymagania: Kondycja 6+, Budowa 12+

Opis: Powiedział do mnie „Ścigamy się” i uśmiechnął się głupio. Myślałem sobie, niezły żart. A potem zaczął biec. Spokojnie dopiłem piwo, zrobiłem zakupy, zatankowałem do pełna i ruszyłem. Po drodze mijalem go czterokrotnie, dokładnie tyle razy ile razy stawiała moja Chri-



stine, która tej nocy wyraźnie nie była w formie. Skończyło się tym, że dotarł do Vegas pierwszy - przebiegł 80 kilometrów szybciej, niż mój Cadillac.

Działanie: Bohater może biec bez przerwy przez kilkanaście godzin, pokonując nawet 30 mil

Dzisiaj wszystko, jutro nic

Wymagania: Kondycja 3+

Opis: No i gość zawiązał się i rozładował ten tabor. Inna sprawa, że na drugi dzień, jak zszedł z wyra, to padł na pysk i tak został. Kawę to mu słomką podawałem. Nie potrafił się ruszyć i już. Popsuł się, innymi słowy.

Działanie: Bohater może pracować o tyle procent wydajniej, ile wynosi jego Budowa pomnożona przez 20. Musi też zdać Bardzo Trudny test Budowy. Następnego dnia bohater nie jest zdolny do wykonywania pracy fizycznej.

Nurkowanie

Wymagania: Plywanie 5+

Opis: John to nawet miał taki gryps - kogo spotkał, a schodziło na temat wody, to zaraz mówił: „Doskonale nurkuje. Nie ma takiego drugiego, co by schodził w takim tempie na daną głębokość... tylko jeszcze nie opanowałem wypływania na powierzchnię” - z uśmiechem dodawał na koniec.

Działanie: Pozwala nurkować na dużych głębokościach bez profesjonalnego sprzętu.

Bez oddechu

Wymagania: Budowa 8+

Opis: Włęcz ja mu głowę pod wodę i czekam. Zacznie się dusić, to będzie bardziej rozmowny. No nie przesadzę, jak powiem, że trzymałem go tam dwie minuty. A on uśmiechnięty. No to trzy. A on morda w banan. No to ja go na cztery minuty. A on... W końcu złamałem mu kolano gaz rurką i zaczął śpiewać...

Działanie: Bohater potrafi wytrzymać bez oddechu dwa razy dłużej niż zwykły człowiek (czyli tyle minut ile ma Budowy podzielone przez cztery, a nie przez osiem).

Spać na wodzie

Wymagania: Plywanie 5+

Opis: Kiedyś taki zakład z kumplem miałem. Twierdził, że nie potrafi utonać. No to ja mu mówię - masz tą butlę i leż na wodzie. Położył się. Przywiązałem mu kamol do nogi, trochę go ściągnęło, ale wciąż był na powierzchni. Związałem mu ręce, żeby nie machał, a on pływa jak cholerny pniak. W końcu się wściekle i polazłem po coś cięższego. Jak wróciłem to spał. Normalnie zasnął na wodzie, dasz wiara?

Działanie: Na spokojnej wodzie bohater utrzymuje się bez wysiłku przez wiele godzin.

Rapelling

Wymagania: Wspinaczka 3+

Opis: Kumpel wyrzucił linę za okno i krzyczy: „spierdalamy”, zjeżdża po niej. No i skoczyłem za nim. Jak byłem w połowie drogi, to już wiedziałem, że nie jest to takie proste, jak myślałem. Przytomność straciłem przy lądowaniu. Od tej pory do lin podchodzę raczej ostrożnie.

Działanie: Bohater potrafi zjeżdżać po linie - przy np. zjeżdżaniu z okna, jest to prędkość niewiele wolniejsza, niż gdyby wyskoczył przez nie.

Kot

Wymagania: Wspinaczka 9+, Zręczność 12+

Opis: I mówi do mnie, śpieprzamy. Ja patrzę, a gość skacze przez okno. Obłąd. **Działanie:** Bohater może spadać z dwa razy wyższej wysokości niż normalni ludzie nie odnosząc obrażeń.

Asekuracja

Wymagania: Wspinaczka 3+, Spryt 10+

Opis: No nieźle ci idzie, teraz spróbuj sam. No dalej, nie pękaj...

Działanie: Bohater pomaga innej osobie (zapiętej w uprząż) wspinać się po linie. Dzięki temu osoba ta traktowana jest, jak gdyby miała umiejętność Wspinaczka na poziomie 1. Pozwala jej to uniknąć kłopotów z suwakiem.

Linoskoczek

Wymagania: Wspinaczka 6+, Percepcja 12+, Zręczność 12+

Opis: Byłeś kiedyś w cyrku? Nie? No to nie zrozumiesz, nawet nie próbuję ci powiedzieć, co ten facet potrafił.

Działanie: Bohater nie otrzymuje ujemnych modyfikatorów podczas poruszania się po rozpiętej na dużej wysokości linie.

Bez sprzętu, bez zabezpieczenia

Wymagania: Wspinaczka 6+, Zręczność 10+

Opis: Kocie ruchy, tak? Jak dla mnie to facet porusza się jak glonojad po ścianach akwarium. Przygnał do skały i prędkiej ta skała wali na ziemię, niż on. Tak to już jest, jak od dziecka mieszkasz w jaskiniach, nie?

Działanie: Bohater nie potrzebuje specjalistycznego sprzętu, by wspinać się na przeszkody.

Barbarka

Wymagania: Bijatyka 5+, Budowa 10+

Opis: Jak dla mnie, jednym z najbardziej deprymujących zagrań w walce jest pieprzanie gościa w ryj, własnym ryjem. To zawsze szokuje...

Działanie: Cios zajmuje 2 segmenty i zadaje ciężkie obrażenia. No i rozkwasza nos...

Garda

Wymagania: Bijatyka 5+, Budowa 10+

Opis: Gość mnie w nerę, a ja blok. On mnie w brzuch, a ja zastawiam się. On mnie w bok, a ja garda. I jeszcze raz uderzył w nerkę, a ja jeszcze jeden blok. Niestety, potem się wściekł i złapał toporek...

Działanie: Garda zajmuje dwa segmenty i zwiększa trudność trafienia bohatera o +40%

Rozróżba

Wymagania: Bijatyka 7+, Budowa 14+

Opis: Facet miał ksywę Niedźwiedź, i wiesz, dopiero, jak go chcieliśmy związać, to załapałem w czym rzecz...

Działanie: Bohater otrzymuje utrudnienie 20% za każdego atakującego go napastnika. Akoja zajmuje mu 2 segmenty. Bohater wykonuje rzut na atak (uwzględniając sumę wynikającą z utrudnienia od liczby napastników) i jeśli zda test to każdy z napastników dostaje jedną lekką ranę.

Kop z obrotu

Wymagania: Bijatyka 6+, Budowa 10+

Opis: Steve miał taki styl, mówił do koleśa Martens i niby się od niego odwracał, by po chwili zakręcić się i pieprznąć z półobrotu w twarz. Wiesz, Martensy to nazwa jego butów; zawsze potem przez tydzień miałeś ich znak firmowy na ryju. Całkiem nieźle logo, swoją drogą...

Działanie: Atak zajmie 3 segmenty. Szansa na zadanie poważniejszych obrażeń wzrasta dwukrotnie (1,2,3,4 na kostce).

Obezwładnienie

Wymagania: Bijatyka 4+, Budowa 10+

Opis: Powalasz gościa na ziemię, wykręcasz rękę, żeby się nie rzucał i pytasz, czy boli. Jeśli jęczy, znaczy się że boli.

Działanie: Atak zajmuje trzy segmenty, ale ofiara zostaje fachowo pochwy-

cona. W każdej turze złapany w uścisk wykonuje przeciwny test Bijatyki. Jeśli test się powiedzie ofiara jest uwolniona. Przytrzymując schwytanego bohatera nie może wykonywać żadnej innej akcji poza przyduszaniem (Trudny test Bijatyki, zadaje lekką ranę).

Dystans

Wymagania: Rzucanie 6+, Budowa 10+
Opis: Znasz Chucka? Chuck mówi do mnie, „widzisz tego ptaka?” A ja mu na to: „no nie widzę”. A on mówi: „To posłuchaj”. I sru, rzucił tym swoim nożem. I po chwili „Kraaa, kraa”. Zabił ptaszykę... Ja wiem, ile to mogło być metrów, pięćdziesiąt...?

Działanie: Bohater potrafi rzucić dwa razy dalej niż inni.

Szybki rzut

Wymagania: Rzucanie 5+, Zręczność 10+
Opis: Jest taka scena w filmie Desperado, jak będziesz kiedyś w Vegas, wpadnij tam sobie do kina, często puszczają ten film. Tam gość nożami wykończył coś z ośmiu chłopów, mimo że mieli broń maszynową. Dasz wiarę? Był szybszy od nich...

Działanie: Rzut zajmuje tylko jeden segment.

Dwa noże

Wymagania: Rzucanie 9+, Zręczność 10+
Opis: Tu chłopie taka rada, wykup sobie Dystans, Szybki rzut oraz Dwa noże. Następnie pomyśl jakie możliwości stają przed tobą otworem. Ładna wizja, nie?

Działanie: Rzucasz dwoma przedmiotami na raz, choć otrzymujesz dodatkowe utrudnienie 20% do obydwu rzutów.

Cios obuchem

Wymagania: Broń ręczna 6+
Opis: „Z krótkiej ręki”, mówił mój trener od siatkówki. Co? Tak, w młodości trenowałem siatkę! Teraz można powiedzieć cios z krótkiej ręki - a oznacza to tyle, że gość nie bierze pięciometrowego zamachu toporem, lecz wali ci w łeb trzonkiem. Zmienacka, że tak powiem...
Działanie: Sztuczka dotyczy 3 segmentowych broni do walki wręcz. Bohater zadaje jedynie lekką ranę, ale zajmuje to tylko 1 segment

Ogłuszenie

Wymagania: Broń ręczna 4+
Opis: „No to ja ich puk” zwykł mawiać mój znajomek z Teksasu, pacyfista z przekonania, choć laził uzbrojony w ciężki dwuręczny topór. Walił nim po głowach - ale obuchem. Ogłuszał dosłownie kogo popadnie.
Działanie: Atak wykonuje się z utrudnieniem 40%. Bohater zadaje Lekką ranę. Trafiony musi dodatkowo zdać Bardzo Trudny test Budowy lub mdleje.

Zamach

Wymagania: Broń ręczna 5+, Budowa 10+
Opis: Kumpel miał taki sojoryk. Niby nic, ale jak się nim zamachnął...
Działanie: Tylko do broni jedno i dwusegmentowej. Atak zajmuje 3 segmenty i zadaje obrażenia o jeden poziom wyższe.

Woltyżerka

Wymagania: Jazda konna 6+
Opis: Czerwonoskóry w końcu się zlał i mówi mi: „Dobra, ja pojedę”. Ja mu na to: „Chłopie, ściągną cię, nie szalej”. A on wskoczył na konia, i zniknął. Ja patrzę, a on jedzie bokiem. Cudak jeden, czerwonoskóry psia krew.
Działanie: Podczas jazdy konnej bohater potrafi jechać tak, że koń staje się jego osłoną (wartość zależy od sytuacji), potrafi także zeskakiwać i wskakiwać na wierzchołca w biegu.

Jazda na śpiąco

Wymagania: Jazda konna 9+
Opis: O takim numerze to mi kumpel opowiadał, co z Indianami żył przez kilka miesięcy. Goście potrafią zasnąć na wierzchołcu, a on prowadził ich gdzie trzeba. Pomiijając, czy to prawda, to na mój gust, to sztuczka konia, a nie jeźdźca, nie sądzisz?!

Działanie: Bohater zdaje Trudny test Jeździectwa i może spać, podczas gdy koń będzie jechał. Koń musi znać trasę, którą ma podążać (z wartowni do wioski, z osady do jaskini itp.)

Na śpiąco

Wymagania: Powożenie 5+
Opis: Tu rzecz ma się podobnie jak z jazdą konno na śpiąco, tyle że możesz się jeszcze przykryć kołderką...
Działanie: Trasa, którą podąża powóz musi być dobrze znana zaprzęgniętym w nim koniom.

Szybki zakręt

Wymagania: Powożenie 6+, Zręczność 10+
Opis: Co prawda w Detroit nie zrobisz tym piorunującego wrażenia, ale jak będzie za tobą gnała grupa gangsterów, ta sztuczka może się przydać. Chodzi o takie manewrowanie bryką, by była zwrotna jak sarenka. Ciężki orzech, nie?
Działanie: Bohater nie otrzymuje utrudnienia za pokonywanie zakrętów rozjeżdżonym powozem.

Wyprzeganie w biegu

Wymagania: Powożenie 10+, Zręczność 12+
Opis: To jest dokładnie ten manewr, który powinien mieć w zanadrzu na sytuację, kiedy ktoś wrzuci ci granat do bryczki, a ty nie będziesz miał czasu, by wygrzebywać go spod zwalów żelastwa, które przewożysz. Wtedy żelastwu mówisz: „Bye, bye”, a sam wskakujesz na konie i w nogi.
Działanie: Bohater wykonuje Bardzo Trudny test Powożenia i poświęca 3 segmenty (jeśli trwa walka) na wyprzeganie powozu.

Ukrycie

Wymagania: Broń maszynowa 3+, Spryt 8+
Opis: Rozłożenie broni to nawet nie jest sztuczka, prawdę mówiąc. Sztuczka jest tak ją porządkować po kieszeniach, torbach i schowku na rękawiczki w swoim wozie, by żaden palant nie zorientował się, że na jego teren wjeżdżasz z maszynową pepeszą.
Działanie: Bohater potrafi rozłożyć broń i ukryć ją w ubraniu (obszernym).

Strzał na bliską odległość

Wymagania: Wyrzutnie 10+, Budowa 14+
Opis: Widziałem raz gościa w knajpie, niezły typ. Wiesz, przechwalali się, kto czym walczy wręcz, jaką bronią na bliskich, jaką na dalekich dystansach. A ten jeden, co go pytali czym w danej sytuacji wali, odpowiadał cały czas, że wyrzutnią. Wyglądał mi na psychola, co się zresztą potem potwierdziło. Jak się chłopcy podchmielili, to go zaczęli podpuszczać, żeby pokazał jak się walczy wyrzutnią na bliskim zasięgu. No i wypalił im prosto w stolik, popieprzył jeden. Jak on to przeżył, nie wiem.
Działanie: Eksplozja pocisku wyrzuczonego na bliski zasięg nie rani bohatera.

DETROIT GRAND
OPERA GARDEN

Co piątek i sobotę
samochodowe
walki gladiatorские.

Nigdzie indziej
nie doznasz takich emocji.

Turnieje wg. zasad
Open i Maximum Metal
Jesteś dosyć twardy?

Szybkie strzelanie

Wymagania: Łuk 5+, Budowa 12+

Opis: „Łuk maszynowy” - taką karteczkę raz przywiązaliśmy jednemu czerwonoskóremu na południu Teksasu. Facet uśmiechnął się, i nawet jej nie zerwał, widać polechtaliśmy jego próżność. No ale trzeba przyznać, nie wzięliśmy tej karteczki z księżyca. Gość strzelał z tego łuku, jakby miał podajnik strzał na taśmie... Wieczorem zrobił nam pokaz, niewiarygodny widok.

Działanie: Dobycie strzały zajmuje bohaterowi 1 segment, strzał kolejny 1 segment, dobyte 1 segment itd.

Wyrabianie strzał (belków)

Wymagania: Łuk 2+, (Kusza 2+), Zręczność 10+

Opis: Jak dla mnie to jedyny, i wcale niezbyt przekonujący powód, dla którego warto strzelać z łuku, a nie ze spluwy. Do łuku łatwiej dorobić amunicję.

Działanie: Bohater bez większych problemów potrafi wykonać strzały do łuku lub belty do kuszy.

Dłuższy strzał

Wymagania: Łuk 11+, Budowa 14+

Opis: Znasz Chucka? Chuck mówi do mnie, widzisz tego ptaka? A ja mu na to: no nie widzę. A on... Co? Już to mówiłem? O nożach? E, niemożliwe. Chuck strzela z łuku... Bajki? Zmyślam? No co ty!

Działanie: Bohater potrafi strzelić na dwa razy większą odległość. Granice zasięgów broni podwajają się.

Usterka

Wymagania: Prowadzenie samochodu 3+, Spryt 10+

Opis: Wiesz dlaczego wolę jeździć konno? Czasem wystarczy rozłączyć jeden kabelek pod maską samochodu i frajer będzie naprawiał wóz przez trzy dni. Koń nie jest okablowany.

Działanie: Bohater potrafi uszkodzić samochód w taki sposób, że test diagnostowania usterki staje się Bardzo Trudny.

Wiraż

Wymagania: Prowadzenie samochodu 6+
Opis: Rzecz powszechna w Detroit, spotykana w okolicach Nowego Jorku i zupełnie niemożliwa do wykonania w Miami. Bagna to nie najlepszy teren do szaleńczych manewrów.

Działanie: Bohater potrafi wejść w wiraż na pełnej szybkości i obrócić brykę w drugą stronę.

Skok

Wymagania: Prowadzenie motocykla 5+, Charakter 10+

Opis: Oczywiście, że trzeba mieć spore umiejętności, by skakać na motorze z dachu na dach, ale powiem ci, jak dla mnie to przede wszystkim trzeba mieć stalowe jaja. Rozpedzić motocykl i zamknąć oczy potrafi każdy. Niestety, to zdecydowanie za mało...

Działanie: Bohater wykonuje Bardzo Trudny test Prowadzenia motocykla i może przeskoczyć przez dziurę, rozpadlinę, przepaść, lub z jednego budynku na drugi. Odległość, przez którą skacze zależna jest od prędkości i warunków (pozostaje w decyzji MG), jednak zazwyczaj waha się w granicach od trzech do ośmiu metrów.

Po schodach

Wymagania: Prowadzenie motocykla 3+

Opis: Puszczasz sprzęgło i w drogę. Ja tak często jeżdżę, a bo to mało razy winda się spleprzyła? Miałem na nogach wchodzić? Na płate piętro?

Działanie: Bohater nie otrzymuje utrudnień do prowadzenia motocykla podczas jazdy wewnątrz budynków (po korytarzach, czy schodach).

Polożenie motocykla

Wymagania: Prowadzenie motocykla 12+, Zręczność 12+

Opis: Pierwszy raz w życiu widziałem coś takiego. Facet wjechał na motorze pod pędzącą ciężarówkę, wyjechał z drugiej strony i po trzech minutach ciężarówka wybuchła...

Działanie: Bohater w pełnej szybkości kładzie motor, przejeżdża nisko pod przeskodą, a po jej minięciu stawia motor i jedzie dalej.

Taranowanie

Wymagania: Prowadzenie ciężarówek 6+
Opis: Jak mi moja bryka odmówiła posłuszeństwa, to załapałem się na autostop - podwoził mnie gość w takiej całkiem niemałej ciężarówce. Wóz mi się bardzo podobał, nawet mu mówiłem: „No kurcze, super bryka, radio, ogrzewanie, wszystko widać z góry, tu lodoweczka, tam miejsce na nocleg. Szefie, masz pan tu jak w raj! Lubisz ten komfort, co?” Wiesz co mi odpowiedział? „Ja to jednak najbardziej sobie cenię taranowanie gangsterów”

Działanie: Kierowca nie otrzymuje utrudnień do testów Prowadzenia ciężarówek podczas taranowania innej maszyny.

Odwrócenie uwagi

Wymagania: Kradzież kieszonkowa 4+, Spryt 10+

Opis: W zasadzie nie jest to trudna sprawa, wystarczy trochę wprawy i pomysły.

słów. Ot, udasz, że zostałeś popchnięty, czy zaczepisz kogoś i o coś spytasz, możesz zrobić wiele fajnych numerów - byle facet patrzył ci w oczy, albo gdzieś w horyzont, a nie tam, gdzie trzymasz łapy.

Działanie: Dodaje 30% utrudnienia do testu Czujności ofiary kradzieży.

Przywitanie

Wymagania: Kradzież kieszonkowa 6+, Zręczność 10+

Opis: No wiesz, ja już się potem z Ci chym w ogóle nie witałem. Ja wiem, że to kumpel i potem oddawał mi to co wyciągnął z kieszeni, ale mimo wszystko mnie to drażniło. No kurcze, jak tak można człowiekowi z łapami do kieszeni?

Działanie: Bohater wita się, poklepuje i nagle ma portfel osoby, z którą się spotkał. Jeśli osoba była przyjaźnie nastawiona nie ma testu. Żadnego.

Otwarte zamka

Wymagania: Kradzież kieszonkowa 3+, Zręczność 10+

Opis: Rzepy, zamki błyskawiczne, nawet sznurówki - wszystkie te głupoty bardziej utrudniają życie tobie niż złodziejowi. Jeśli gość jest dobry, a większość gości w tym fachu naprawdę jest dobra, to nawet nie zauważa takich pierdół.

Działanie: Bohater nie otrzymuje utrudnienia do testu Kradzieży kieszonkowej wynikających z zamknięcia torby, czy

Widziałem kiedyś jak w Teksasie pędzą bydło? To jest widok, dla którego warto tarabanić dupsko nawet te kilkadziesiąt mil. Świetna zabawa, choć trudno jest się przyłączyć. Ja raz widziałem to z daleka, potem dostałem dosłownie sza!by. Kręciłem się wokół nich, próbowałem zaprzyjaźnić, w końcu zatrudniłem się u jednego na całą zimę. Latem moje marzenia się spełniły.

Huż, tętent i adrenalina. Wszystko w nadmiarze, tak, że niemal rozsadza się głowę. To co w Detroit nazywają dużymi emocjami, faceta z Teksasu uspiło by na śmierć.

Potężne stado rozpędzone, nie baczące na nic i tratujące wszystko, co stanie na jego drodze. Trzeba być doświadczonym i twardym skubańcem, by nie zginąć podczas tej zabawy. Opanowanie tej gromady dzikich zwierząt to cud. Wiesz, jednak nie umiem ci tego opisać, słowo honoru, to jest coś, co po prostu trzeba zobaczyć.

A potem, zawsze jest zaręczona impreza. Pieczony bydlak i dużo browaru. Teksas to największa wieś naszego świata, ale powiem ci, wycieczki na wieś potrafią być wspaniałe.

kieszeni. Może wyjąć coś nawet z zamkniętego w kieszeni portfela.

Z zawiasów

Wymagania: Otwieranie zamków 4+

Opis: Akurat było nas trzech, Mike, Watson i ja. Mike spec od zabezpieczeń, Watson spec od boksu w wadze ciężkiej i ja, czyli spec od nawijania. A przed nami drzwi. A Mike mówi: „No Watson, dasz radę?” I cynicznie się uśmiecha. A Watson na to: „Spoko”. I wziął, zdjął drzwi z zawiasów. No mi kopara opadała. A jak się alarm wydarł...

Działanie: Bohater poluzowuje drzwi w zawiasach i ściąga je z framugi.

Wytrych

Wymagania: Otwieranie zamków 2+, Zręczność 6+

Opis: Zrobienie wytrycha to akurat nie jest żadna sztuka. Zrobisz go z wszystkiego, kawałek drutu, czy co tam masz pod ręką. Inna sprawa, że aby przekonać o tym Mistrza Gry, lepiej jednak mieć tę sztukę. No oóż, kup, zaoszczędzisz sobie nieprzyjemności...

Działanie: Bohater robi wytrych z „byle czego”.

Złodziejski zmysł

Wymagania: Otwieranie zamków 8+, Percepcja 12+

Opis: Był taki gość w Vegas, nawet był tam dość słynny - potrafił wyczuć, w którym pokoju ktoś jest, a który jest pusty. Niezły dar, nawet przez moment wynajmowali go, jak trzeba było kogoś sprzątnąć. Ale potem jakoś się facet wypalił. Podobno w końcu komus nadepnął na odcisk i kopnął w kalendarz. Ciekawe, czy tam, po drugiej stronie życia też są jakieś drzwi. Jeśli tak, to pewnie wybrał te niebiańskie, co?

Działanie: Bohater zdaje Trudny test Percepcji i jeśli go zda, wie, czy za drzwiami ktoś jest, nawet jeśli ta osoba nie rusza się i ukrywa przed nim.

Hokus pokus

Wymagania: Zwinne dłonie 4+

Opis: Fajna sztuczka, przynajmniej do czasu, jak nie bawisz się granatem. Bo wiesz, jak się zbyt szybko zagalopujesz, i sobie wsadzisz w spodnie, a jeszcze bez zawlecarki...

Działanie: Bohater potrafi schować do kieszeni lub wyciągnąć z niej niewielki przedmiot w sposób zupełnie niedostrzegalny.

Sztuczki karciane

Wymagania: Zwinne dłonie 12+, Spryt 12+

Opis: W większość gier karcianych chodzi o to, by mieć dobre karty na ręce. Więc jak masz sprawne łapki i wiesz choć w przybliżeniu, które karty to „dobre karty”, to zwycięstwo masz w kieszeni. Mam rację, prawda? No wiec... Sam zobacz - co napisane jest w opisie działania tej sztuczki!

Działanie: Bohater wygrywa każdą grę karcianą, pod warunkiem, że nie gra z osobą, która posiada tę sztukę.

Gola ręka

Wymagania: Zwinne dłonie 6+

Opis: Karty, kartami, ale zwinne rączki przydają się nie tylko przy zielonym stoliku. Czasem na hasło „Pokaż ręce” trzeba pokazać, że nie ma się broni. A jednak, zawsze tą broń warto by mieć, prawda? Mój kumpel właśnie umiał tak - niby pokazywał, że nic nie ma, a zawsze coś miał, skubany...

Działanie: Bohater potrafi podejść do kogoś z ukrytym pistoletem lub nożem w rękawie, tak że broń jest niedostrzegalna. Jeśli przeciwnicy spodziewają się ukrytej broni, muszą wykonać Bardzo Trudny test Wypatrywania.

Śrutobranie

Wymagania: Karabiny 6+ (śrutówka)

Opis: Mutki siedziały ukryte w bunkrze. Chciałem wrzucić im granat, ale Franz

ściągnął z ramienia śrutówkę i wycedził: „No to mutasy, czas na śrutobranie. Bierzcie koszyki” I jak zaczął do nich walić, to aż się duszno zrobiło. No nie powiem, śrutobranie się udało, każdy z mutków zebrał coś po pół kilo, choć nie do koszyczka, lecz w korpus. Ale to detal.

Działanie: Przeładowanie broni i strzał zajmują tylko 1 segment, lecz bohater otrzymuje 30% utrudnienia do testów trafienia.

Dalszy zasięg

Wymagania: Kusza 9+, Budowa 12+

Opis: Znasz Chuca? Chuck mówi do mnie: „widzisz tego ptaka?”. Co znowu? Jak to już było? Co było?! Opowiadałem już o tym? No to sorry...

Działanie: Otrzymując te same utrudnienia, bohater potrafi strzelić na dwa razy większą odległość.

Ładowanie kuszy

Wymagania: Kusza 6+

Opis: Kuszy nie ładuje się łatwo. Można nawet powiedzieć, że w warunkach bojowych naciąganie cięciwy to prawdziwy horror. No cóż, są tacy, którzy potrafią w miarę szybko załadować kuszę. Ja tam wolę strzelać z peemki.

Działanie: Załadowanie kuszy zajmuje bohaterowi jedną turę.

Dawid

Wymagania: Proca 5+

Opis: A gość kręci tym paskiem i kręci, w końcu pytam go: „Koleś, zaciąłeś się?” Wypuścisz ten kamień w końcu?” No i wypuścił. Aż żał mi było tego palanta z Vegas, gdy dostał kamieniem prosto w czoło. Niby zwykła proca, a jednak wiele potrafi.

Działanie: Bohater przeznacza trzy segmenty na strzał, dzięki czemu jest mu łatwiej o 30% trafić przeciwnika.

Skład amunicji

Wymagania: Proca 2+, Percepcja 10+

Opis: Siedzieliśmy w okopie. Tamci też mieli jakąś osłonę. Można było sądzić, że będziemy tak siedzieli miesiąc i straszyli się nawzajem. Każdy oszczędzał amunicję, bo nie było sensu strzelać na oślep. Tylko ślepy Bizon walił z tej swojej procy raz za razem. „Dużo masz tych pocisków?” - pytam, a on rozejrzał się wzdłuż okopu i odpowiedział: „Ze 30 tysięcy, a co?”

Działanie: Bohater potrafi natychmiast znaleźć pociski do procy - jeśli jest na otwartym terenie.

Wracający bumerang

Wymagania: Bumerang 4+, Budowa 12+

Opis: Kupiłem kiedyś bumerang. To było oszustwo stulecia. Od trzech lat szukam tego gościa, który mi to wcisnął i w końcu gdzieś go spotkam. Najpierw handlarz rzucał bumerangiem, pokazywał, jakie to sprytne, jak wraca, gdy się rzuci... Kupiłem urządzenie za furę fałsz, facet się szybko zwinął, a ja zostałem z tym cholerstwem. Głupi kij. Nigdy do mnie nie wrócił. Rzucałem nim ze sto razy - leciał w krzaki i nic. W końcu wywaliłem ten bumerang w jakiś kanion. Mam nadzieję, że się chociaż połamał.

Działanie: Bohater potrafi tak rzucać bumerangiem, że ten wraca i można go złapać.

Rozbrojenie

Wymagania: Sztuki walki 6+

Opis: Siup, dup i nagle czujesz ból, a potem widzisz, że twoją spluwę trzyma ten, co właśnie zrobił siup, dup. Nie wiem co dokładnie oznacza „siup, dup”. Goście od sztuk walki robią to tak szybko, że nie nie widać. Tylko „siup dup” i gotowe. Poważnie!

Działanie: Wykonując atak utrudniony o 70% bohater potrafi rozbroić przeciwnika i przejąć jego broń.

Doskok

Wymagania: Sztuki walki 2+

Opis: Szast, prast i facet jest przy tobie. No poważnie mówię, nie robię sobie jaj. Ci chłopcy, którzy potrafią takie rzeczy, są jak duchy, poruszają się niewiarygodnie szybko i nie wiesz nawet co się dzieje! Taki jeden z drugim miłośnik karate potrafi doskoczyć do ciebie, nim zorientujesz się, że trzeba wyciągnąć spluwę! No pewnie, śmiej się. Zobaczysz sam, usłyszysz szast, prast, i będzie po wszystkim.

Działanie: Bohater potrafi skoczyć na 3 metry w ciągu 1 segmentu.

Zasłona

Wymagania: Sztuki walki 5+, Zręczność 10+

Opis: Ten Chinol, o którym już wspominałem, roztoczył wokół rąk pole słowe. Tak nimi machał, że gdzie nie chciałeś go huknąć, napotykałeś opór! Ja szybko, on jeszcze szybciej. Ja mocno, on niewzruszony. Ja toporem, a on mi dup, kopniak w jaja. O rzesz, głupi Chinolu... **Działanie:** Zajmuje dwa segmenty. Zwiększa trudność trafienia bohatera o +40%

Cisza

Wymagania: Zastraszanie 7+, Charakter 14+

Opis: Coś ci opowiem, chłopcze. Otóż, ja przy tym byłem. Łapiesz? To nie plotka i nie błąd. Szczera prawda. Byłem tam, kiedy Ściana to zrobił. Przez trzy minuty nie odezwał się słowem, a potem wykonał gest w kierunku autostrady. Frajerzy wleźli na motory i uciekli. Nie powiedział nawet słowa, a oni i tak byli przerażeni.

Działanie: Bohater wykonuje Bardzo Trudny test Zastraszania i wykonuje gest. Jeśli rzut się powiedzie, zastraszone osoby zrobią to co im pokazano - uciekną, podejdą, zamkną się. Zrobią wszystko co można rozkazać bez słów, jednym gestem.

Zły

Wymagania: Zastraszanie 6+, Charakter 12+

Opis: Eastwood mówi przyćmionym głosem, który słychać nawet na końcu stadienu. Spojrzenie ma takie, że człowiek myśli o obdzieraniu żywcem ze skóry i rozcinaniu płu. Ten facet to chodzący Laxigen, spojrzysz, i już masz srakę.

Działanie: Przebywający w pobliżu mówiącego bohatera ludzie muszą przejść Bardzo Trudny test Morale lub otrzymują utrudnienie 10% do wszystkich akcji. Zwyczajnie trzęsą im się ręce.

Zakrzyczeć na śmierć

Wymagania: Zastraszanie 4+, Charakter 12+

Opis: Facet tak się na nas wydarł, że stałem jak słup soli. Gość zawarił w swojej wypowiedzi tyle przekleństw! Byłby z tego trzystustronicowy słownik wyrazów niecenzuralnych! Zrobił wrażenie, to fakt.

Działanie: Bohater zdaje Trudny test Zastraszania i jeśli go zda otrzymuje 10% do wszystkich akcji przez następną minutę. Nie ma to jak rozładować napięcie.

Chodzący truposz

Wymagania: Perswazja 5+, Budowa poniżej 6

Opis: Patrzyłem na faceta i w ogóle nie słuchałem co do mnie mówi. Wyglądał jak zombiak i miałem ochotę jak najszybciej się zmyć. Po prostu pokiwałem głową i przepuściłem go do wejścia.

Działanie: Bohater może udawać ghulę. Za każdym razem kiedy próbuje przekonać kogoś, by po prostu zostawił go w spokoju, jego test Perswazji jest łatwiejszy o jeden stopień.

Hej, przystojniaku!

Wymagania: Perswazja 7+, Charakter 14+, tylko dla kobiety

Opis: Czasem zupełnie przeciwna dziewczyna potrafi przyciągać spojrzenia bardziej, niż niesamowita szprycha. Dzięki tej sztuczce stada samców będą na usługi bohaterki. Przynieś buty. Leż. Zmywaj.

Działanie: Aby oprzeć się Perswazji bohaterki członkowie drużyny muszą trzy razy pod rząd wykonać Cholernie Trudny test Niezlomności. W przypadku porażki spełnią „każde” jej życzenie (chodzi o drobne przysługi).

Granie na nerwach

Wymagania: Perswazja 9+, Spryt 10+

Opis: Miałem takiego kumpia, Eliasa. Facet był wkurzający, ale miał dobre źródło Tornado więc włożyłem się za nim przez długi czas. Raz napotkaliśmy takiego wielkiego gangera. Elias zaczął się nabić z twardziela. Tak mu grał na nerwach, że wielkołód zrobił się czerwony. Już myślałem, że przypieprzy Eliasa!... i dostałem w pysk.

Działanie: Wykonując Bardzo Trudny test perswazji, bohater potrafi rozłosić dowolną osobę tak, że wali ona w pysk najbliższej stojącej ofiarę losu, ale nie bohatera. Kobiety wykonują zaledwie Trudny test Perswazji.

Znaczące chrząknięcie

Wymagania: Zdolności przywódcze 2+, Charakter 12+, Budowa 12+

Opis: Nigdy nie byłem w armii, ale jeśli się kiedyś wybiorę, to z chęcią poznam taką właśnie sztuczkę. Wydrzeć się w ten sposób, żeby wszyscy skamienieli. Chodzi o to, że jak wojskowy wrzaśnie, twoje neurony przestają zapieprzać w mózgu. Stoisz jak zamrożony.

Działanie: Działa na podkomendnych. Bohater wykonuje Przeciwny test Zdolności Przywódczych. Jeśli zda, podkomendni przerywają swoje działania i zamieniają się w słuch.

Inspiracja

Wymagania: Zdolności przywódcze 6+

Opis: Spoko chłopcy, może i jest ich więcej, ale i tak przerobimy ich na pasztet! Damy radę? Pewnie! No to łapać za niezbędniaki i naprzód!

Działanie: Dowódca zdaje Trudny test Zdolności Przywódczych. Jeśli go zda, obniża o jeden Poziom Trudności najbliższego testu Morale wszystkich swoich podkomendnych.

To się robi tak

Wymagania: Zdolności przywódcze 6+, Spryt 16+, Umiejętność oparta o Spryt 4+

Opis: Gadał, gadał, nawet ciekawie, i jakoś tak przysłuchiwałem się... Minutę potem zacząłem murować z chłopakami jakąś ścianę. A jak już ściana stała się, facet mówi, że taki samotny ten mur. No to dorobiliśmy jeszcze trzy ściany. Bez dachu głupio wyglądało, więc gość powiedział nam jak dorobić dach.

Działanie: Po udanym teście Zdolności Przywódczych bohater może pokierować niewykwalifikowanymi pracownikami. Na czas jednego zadania, uzyskują oni na poziomie 1 znaną bohaterowi umiejętność, opartą o Spryt. Niby niewiele, ale likwiduje negatywny efekt suwaka.

Wyczucie kłamstwa

Wymagania: Postrzeganie emocji 5+

Opis: Łezesz jak pies, sukinsynu... Dawaj żarcie, ale już!

Działanie: Bohater potrafi wyczuć czy ktoś go okłamuje, jeśli tylko rozmówca nie jest zawodowym oszustem (nie posiada sztuczki związanej z Bielem lub Perswazją).

Mysleć jak maszyna

Wymagania: Postrzeganie emocji 11+, Elektronika 11+ lub Mechanika 11+

Opis: Nestugow jest cholernym cyborgiem. To półbóg, mówię ci. Patrzy przez lornetkę na biegnącego Łowcę i mówi:

„zawróci”. Po kilku sekundach Łowca zawraca.

Działanie: Po wykonaniu Bardzo Trudnego testu Postrzegania emocji i Bardzo Trudnego testu Mechaniki lub Elektroniki bohater jest w stanie przewidzieć następne posunięcie maszyny Molocha.

Właściwe słowo

Wymagania: Postrzeganie emocji 6+, Spryt 12+.

Opis: Wchodzimy do knajpy i już wiem, że wdepnęliśmy w sam środek jakiejś imprezki. Tuzin ibów odwraca się w naszą stronę i czeka tylko, by nam wpleprzyć. A Mike podchodzi do baru i jak gdyby nie zauważał tych ówków



wali na cały bar: „Martini. Wstrząśnięte, nie mieszane”. I wszyscy goście w brecht...

Działanie: Bohater wypowiada jedno słowo i natychmiast rozładowuje napiętą atmosferę. Wystarczy, że zda Trudny test Charakteru, a „chłopcy ze stajni MG”, tzw. BN złągodnią. Słowo.

Cassanova/Mata Hari

Wymagania: Błef 7+, Perswazja 5+, Zwinne dionie 5+, Spryt 10+.

Opis: [ocenzurowano]

Działanie: Możesz przerzucić każdy test Charakteru związany z uwodzeniem.

Właściwa twarz

Wymagania: Błef 3+, Percepcja 10+, Charakter 10+.

Opis: Czasem trzeba się uśmiechnąć, innym razem pokazać zdecydowanie i determinację. Skąd wiadomo jak się zachować w danej sytuacji? Nie wiem czy można się tego nauczyć. To chyba dar.

Działanie: Odejmujesz jedno oczko na dowolnej z kości podczas wszystkich testów Charakteru.

Jest zajebście

Wymagania: Błef 6+, Charakter 16+.

Opis: Miałem takiego kumpla. Niepoprawny optymista - parł naprzód mimo wszelkich przeszkód. Nie widział nigdy złych stron żadnego planu. Wszystko było dla niego „zajebiste”. Najlepsze, że potrafił tym entuzjazmem zarażać innych. To zajebista sztuczka. Weź ją.

Działanie: Bohater wykonuje test Błefu o dowolnie wybranym PT. Jeśli test się powiedzie na każdy PT powyżej Łatwego wszyscy w drużynie dostają ułatwienie 5% do najbliższego testu. Jeśli test Błefu nie powiedzie się, wszyscy dostają utrudnienie tej samej wysokości.

Wyczucie emocji zwierząt

Wymagania: Opieka nad zwierzętami 3+, Percepcja 10+.

Opis: Ci goście z pustyni, to są mutanty, bracie. Spójrzy taki na zwierząka i mów ci, na przykład, że wilczur jest głodny i wystarczy rzucić mu puszkę, a uspokoi się. W jaki sposób facet odróżnia wściekłość od głodu? Pewnie sam jest w jakiejś części zwierzęciem, nie sądzisz?

Działanie: Bohater ma prawo do Przeciwnego testu Opieki nad zwierzętami. Jeśli go zda, może właściwie odczytać nastawienie, napotkanego zwierzęcia i przewidzieć jego następne działanie.

Blerz go!

Wymagania: Opieka nad zwierzętami 5+, Charakter 8+.

Opis: Jeżeli lubisz zwierzęta, a one w dodatku to wyczują, możesz skorzystać na wzajemnej sympatii. A to kogoś poszczujesz kretem, a to jaszczurka apor-tuje ci bumerang...

Działanie: Bohater może wydać prosty rozkaz oswojonemu i wytresowanemu zwierzęciu.

Oblaskawienie mutków

Wymagania: Opieka nad zwierzętami 9+, Spryt 12+.

Opis: Wypadła z bunkra zgraja zmutowanych psów, a facet warknął na nie. Jak pies - dosłownie! Łaził na czworakach i szczekał. Mutki podkuliły ogony i nawiąły. Niewiarygodny widok.

Działanie: Bohater może używać umiejętności Opieka nad zwierzętami i związanych z nią sztuczek w stosunku do zmutowanych zwierząt.

Niewrażliwość na lekkie rany (psychiczna)

Wymagania: Odporność na ból +6, Charakter 10+.

Opis: A ja tylko czekałem, aż Johnemu wbiją ten bagnet w nogę - to jego ulu-

biona sztuczka. I stało się, wbili mu to żelazo, głęboko, tak na dziesięć centów. „I co boli?” - zapytali. A on na to jak zwykle „Bardziej zabolł was” i połamiał im ręce i nogi, aż trzeszczało. Cały Johnny. Lubi, jak mu ktoś coś gdzieś wbije... Czeka na to i dopiero potem robi chłopakom krzywdę.

Działanie: Po otrzymaniu lekkiej rany bohater nie musi wykonywać odpowiedzi tego testu Odporności na ból.

Berserker

Wymagania: Odporność na ból 9+, Budowa 12+.

Opis: Kumpel chwalił się kiedyś, że jest twardy jak Statua Wolności i nic go nie powali na ziemię. No i doczekał się - napadła go grupa gangsterów i zaczęła go łać rurkami i łańcuchami. Nie chciał się poddać, co go powalili na ziemię. Wstawał i dalej się na nich rzucał. No i w końcu brakło mu posoki, bo cała wy-ciekła, tak go poohlastali. Zbyt twardy był, można powiedzieć.

Działanie: Jeśli bohater walczy wręcz i odniósł przynajmniej jedną ciężką ranę, automatycznie zdejmuje testy Odporności na ból i uzyskuje ułatwienie 10% do testów na trafienie.

Skrytka doskonała

Wymagania: Odporność na ból 8+, Charakter 18+ Budowa 14+.

Opis: Z kamienną twarzą podszedł do ochroniarza i poddał się rewizji. Potem wszedł do knajpy, rozpruł sobie szwy na udzie, wyciągnął rewolwer i wystrzelał wszystkich jak kaczki.

Działanie: Bohater jest w stanie ukryć we własnym ciele broń zadającą lekkie obrażenia (lub przedmiot wielkości pięści). Wiąże się to z zadaniem sobie ciężkiej rany i utrudnieniami +30% do czasu zaleczenia obrażeń. Broń jest praktycznie nie do wykrycia.

Targowanie się

Wymagania: Niezłomność 7+, Perswazja 4+

Opis: Moja największa wtopa? Poszedłem na bazar w Salt Lake i nieopatrznie wdałem się w rozmowę z jakimś handlarzem. Po godzinie wymieniliśmy nowiutki kevlar na medalik ze świętym Antonim.

Działanie: Podczas testów handlu bohater może wspomagać Niezłomnością testy Perswazji.

Rzucam to świnstwo

Wymagania: Niezłomność 5+, Budowa 10+

Opis: Facet chodził z kąta w kąt, gryzł wargi, ręce mu się trzęsły. Mówiliśmy mu, zapal sobie stary - ten nie. Zapal sobie, ulży ci - ten zgrywał twardziela. Po trzech miesiącach byliśmy już pewni, że zwalczył nałóg i nareszcie mogliśmy zamknąć miejscową remizę.

Działanie: Na czas rzutów określających uzależnienia Charakter bohatera zwiększa się o 2.

Sama se skocz po piwo

Wymagania: Niezłomność 12+, Charakter 16+

Opis: Znasz legendę o Jeźdźcu bez głowy? A słyszałeś bajkę o Teksańczyku, który miał alergię na konie? Jestem w stanie uwierzyć we wszystko, ale nie w to, że istnieje ktoś posiadający tę sztuczkę.

Działanie: Bohater jest odporny na sztuczkę Hej, przystojniaku!

Człowiek, który kulom się nie kłaniał

Wymagania: Morale 3+, Percepcja 8+

Opis: Opowiadali mi, że na północy, na froncie pracował pewien sanitariusz. Chodził między okopami spokojnie, jakby zbierał stokrotki. Tu zawiązał bandaż, tam założył łupki na nogę, a w powietrzu kule gwizdały i gwizdały.

Działanie: Bohater jest uodporniony na efekty psychologiczne ostrzału (ale nie obrażeń).

Marsz forsowny

Wymagania: Morale 3+, Kondycja 3+, Niezłomność 3+

Opis: Poszliśmy raz z Chuckiem postrzelać do wron. Szliśmy do ruin chyba z tydzień, a po drodze kilka razy mijaliśmy taki dziadek. Najpierw szedł w jedną stronę, na drugi dzień w drugą. W końcu po sześciu dniach łażenia non stop przysiadł się do nas na postoju i powiedział „odpocznę sobie ociupinę”.

Działanie: Na potrzeby testowania zmęczenia podczas wędrówki bohater może używać zamiast Morale swojej Niezłomności.

Liczy się jakość

Wymagania: Morale 5+, Zdolności przywódcze 3+

Opis: Uczony kumpel opowiadał mi kiedyś, że gdzieś w Europie kilkusobowy oddział pułkownika Tukidydesa pokonał pod Termopilami watahę mutantów. Potem kumpel dodał, że płynie z tego morał. Liczy się jakość, a nie ilość.

Działanie: Bohater ignoruje utrudnienia do testów Zdolności przywódczych i Morale wynikające z przewagi liczebnej przeciwnika.

Immunitet

Wymagania: Leczenie chorób 5+, Budowa 14+

Opis: Była kiedyś taka kobieta. Nazywała się Matka Teresa z Kalkuty. Chciał w Kalkucie pod Denver nikt o niej nie słyszał, uczeni powiadają, że chociaż leczyła zakaźnie chorych, umierała ze starości.

Działanie: Lecząc pacjenta bohater nigdy nie zaraził się chorobą podopiecznego.

Pastor Ludwik

Wymagania: Leczenie chorób 7+, Biologia 4+

Opis: W moim miasteczku mieliśmy księdza. Mówiliśmy na niego Pastor Ludwik.

Facet prowadził taki mały szpital przy kościele. Bez przerwy pobierał krew od ludzi. Bełtał ją, gotował nad ogniem. Robił zastrzyki szczurom. Miał takie dziwne hobby. Twierdził, że produkuje lekarstwa. Dziękuję za lekarstwo, co wygląda jak trzecia dolewka kawy.

Działanie: Wykonując test Leczenia chorób (wspomagany przez Biologię) bohater potrafi produkować szczepionki. PT testu zależy od choroby i decyzji MG.

Aspiryna i Tik-Taki

Wymagania: Leczenie chorób 4+, Bief 3+

Opis: Raz byłem poważnie chory i leczył mnie wtedy Pastor Ludwik. Przez dwa tygodnie łykałem lekarstwo na Gorączkę sobotniej nocy, aż wyzdrowiałem. Potem dowiedziałem się, że klecha karcił mnie aspiryną i Tik-takami.

Działanie: Za pomocą najprostszych lekarstw bohater potrafi utrzymywać chorego stanie stabilnym, tak jakby podopieczny łykał potrzebne mu lekarstwo. „Aspirynę i Tik-Taki” można podawać przez liczbę dni równą wartości umiejętności Bief. Potem trzeba przerzucić się na zalecane leki. Po dwóch tygodniach znów można wrócić do kuracji „Aspiryną i Tik-Takami”.

Ręce, które leczą

Wymagania: Leczenie ran 10+, Zręczność 14+

Opis: Opowiadałem o tym sanitariuszu co się kulom nie kłaniał? Nie? No to posłuchaj. Facet był niesamowity. Podski gwizdzą mu nad głową a ten myk, myk. Tu plaster, tam łupki. Myk, myk... Jego pacjenci wstawali jak Łazarz i rzucali się na wroga. A jak któremuś bandaż się w walce rozluźnił, było tylko myk, myk. Pacjent nawet nie zdążył się zamachnąć siekierą, a już miał nowy opatrunek na głowie.

Działanie: Pacjenci bohatera, leczą rany tak, jakby wypoczywali cały dzień, niezależnie od tego czym się zajmowali.

MASH

Wymagania: Leczenie ran 4+, dowolna Wiedza ogólna 2+

Opis: Pewien lekarz wkurzył mnie nieprzeciętnie. Leżę sobie na pryczy pod namiotem, zwiąm się z bólu, a tu wchodzi taki facio w białym fartuchu, za nim czterech pomagierów. Konował zaczyna tłumaczyć dzieciakom co mi dolega i dlaczego mnie boli. Jak się nie zerwę, jak go kaczka przez łeb nie walnę. Niech tłumaczy na własnym przykładzie. Od razu poczułem się lepiej.

Działanie: Jeżeli bohater dysponuje torbą lekarską, w testach Leczenia ran otrzymuje ułatwienie 30%. Jeśli leczy pacjenta w szpitalu ułatwienie wynosi 50%.

Medycyna śmietnikowa

Wymagania: Leczenie ran 5+, Chemia 5+

Opis: Niby poważny spec, a chodził po wysypisku i zbierał puste medpaki. Może sprawił sobie kredens i nie miał czego ustawiać na półkach?

Działanie: Bohater potrafi napędzać puste medpaki dowolnymi środkami błyskawicznego leczenia (takimi jak Deadline), co nie znaczy, że może produkować takowe środki. Użycie medpaka, zajmuje zawsze mniej segmentów niż zwykły zastrzyk.

Pan plaster

Wymagania: Pierwsza pomoc 6+, Spryt 14+

Opis: Ten sanitariusz co to kulom się nie kłaniał miał jeszcze jedną ciekawą umiejętność. Za pomocą najprostszych środków potrafił leczyć najpoważniejsze obrażenia. Tu plaster, tam plaster i po trepanacji ani śladu.

Działanie: Bohater może używać połowy wartości umiejętności Pierwsza pomoc jakby właśnie tyle punktów miał w umiejętności Leczenie ran.

Mistrz opaski uciśkowej

Wymagania: Pierwsza pomoc 5+, Błef 3+, Zręczność 12+

Opis: Postrzeliłem tamtego gangera, ale to był mój ostatni nabój. Myślałem, że główniarz nas rozstrzela, ale kumpel mówi - „Jestem mistrzem opaski uciśkowej, opatrzę ci ranę, ale puścisz nas”. Ganger w śmiech i odpowiada - „Zobaczmy”. Kumpel dopadł do zbirów i dawaj go bandażować. Nawet się nie polałem, kiedy związał Gangera „w baleron”.

Działanie: Bohater potrafi tak „opatrzyć” swojego pacjenta, że podopieczny jest skrepowany i nie może się ruszyć. Sztuczka działa, jeżeli powiedzie się Trudny test Pierwszej pomocy oraz Trudny test Błefu.

Anestezjolog

Wymagania: Pierwsza pomoc 2+, Błajtyka 2+

Opis: Najskuteczniejsza pielęgniarzka jaką widziałem miała w barach tyle, ile ja mam na wysokość.

Działanie: Za pomocą znieczulenia miejscowego (odpowiedni chwyt lub cios) Bohater zachęca pacjenta do współpracy. Nieudany test Odporności na ból podopiecznego nie utrudnia rzutu na Leczenie ran. Postać nie otrzymuje również utrudnienia za opatrywanie w ruchu.

Prowizorka

Wymagania: Mechanika 2+ lub Elektronika 2+

Opis: Facet wziął śrubokręt, kawałek drutu i zapalniczkę. Chwilę potem odlecieliśmy w siną dal. Zrobił z tego helikopter. No poważnie!

Działanie: Mając do dyspozycji kilka narzędzi i kawałek drutu jesteś w stanie uruchomić urządzenie, w czasie dziesięciokrotnie krótszym, niż to normalnie wymagane, nawet jeśli nie masz „niezbędnych” do tego elementów i narzędzi. Urządzenie działa przez kilka

minut, czasem kilka godzin, zależnie od stopnia uszkodzeń (decyzja MG)

Rzut oka

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

Opis: A gość spogląda na mnie i śmiertelnie poważnym głosem mówi „Zesrało się”. A ja, wiesz, jak gdyby nigdy nie, mówię do niego: „Widzisz, kolego. Widzę, że się zesrało. Ale proszę, powiedz mi, co dokładnie się zesrało.” A facet spogląda na mnie i tym samym, śmiertelnie poważnym głosem mówi: „Hydrostabilizator”.

Działanie: W ciągu kilku sekund jesteś w stanie w sposób przybliżony określić przeznaczenie i sposób działania dowolnego urządzenia technicznego.

Podrasowanie

Wymagania: Mechanika 6+ lub Elektronika 6+, Spryt 12+

Opis: I wziął go bracie, podkreślił tak, że wyciągaliśmy setkę w 6 sekund. Inna sprawa, że po tygodniu chłodnica spłonęła...

Działanie: Bohater może zwiększyć wydajność dowolnego urządzenia o 50 do 200%, zależnie od sytuacji. Urządzenie ma duże szanse na poważną awarię w trakcie pracy - decyduje MG.

Magiczny dotyk

Wymagania: Mechanika 6+ lub Elektronika 6+

Opis: Samochód stanął, więc luz. Jest mechanik, niech się martwi. Wyleźliśmy z Brucem, otwieramy browarka i luzik, patrzymy co gość robi. A on, skurczybyk, otworzył klapę, przyjrzał się, pooglądał i zamknął ją. Potem wsiadł do szoferki i odpalił wóz. Dasz wiarę?

Działanie: W przeciągu dziesięciu sekund jesteś w stanie uruchomić urządzenie, o uszkodzeniach o wartości 50% lub niższych (patrz rozdział o Poziomach Trudności).

Sztuka jest sztuka

Wymagania: Rusznikarstwo 4+

Opis: Jak mawia stare przysłowie, jeśli ma łufę i cyngiel, to znaczy się, że strzela. Ot, cokolwiek znajdziesz, bez względu na to, czy to strzelba z czasów napoleońskich, czy z okresu wojny w Wietnamie, bez względu czy jest zapaszczo-na, czy zapaćkana jakimś szambem - doprowadzisz ją do użyteczności.

Działanie: Bohater może wykonać Trudny test Rusznikarstwa, by oczyścić i doprowadzić do stanu używalności dowolną broń palną.

No strzelaj, złomiel

Wymagania: Rusznikarstwo 6+

Opis: Dotychczas uważałem, że walenie spluwą o leżący na ziemi kawał betonu nie służy broni najlepiej. No cóż, kilka tygodni w towarzystwie Brudnego Harrego potrafi wywrócić człowiekowi światopogląd. On właśnie tak naprawiał gnaty, jak mu się zaciąło...

Działanie: Przy wyniku rzutu na zablokowanie broni w zakresie 1-10 broń zaczyna się na jedną turę. Bohater potrafi „przywrócić ją do życia” w ciągu jednego segmentu.

Na pewno działa!

Wymagania: Rusznikarstwo 8+

Opis: Usłyszeliśmy „klik” i już wiedziałem, że mamy przesrane. Spluwa Cichego, którą celował prosto w łeb szefa tej grupy mutantów, właśnie się zacięła. Nie było na to lepszego momentu... Cichy splunął, wycedził pod nosem: „No strzelaj zdiro” i jeszcze raz nacisnął spust. Łeb mutanty pęk jak dynia.

Działanie: Przy wyniku rzutu na zablokowanie broni 11-18 broń zaczyna się aż do czasu jej naprawienia już po walce. Dzięki tej sztuczce bohater potrafi zmusić broń do oddania jeszcze jednego strzału.

Wyrwykowa wiedza

Wymagania: dowolna Wiedza ogólna 4+, Błef 3+

Opis: Kiedy wybuchł Wezuwiusz najpierw zasypało Pompeje, potem Nowy Jork. Strumień lawy był bardzo gorący. I tu przechodzimy do sedna sprawy. Skąły pochodzenia wulkanicznego, takie jak bazalt, charakteryzują się...

Działanie: Bohater wykonuje Trudny test wybranej wiedzy ogólnej i Problematyczny test Błefu. Jeśli oba zakończą się sukcesem, bohater może maskować braki w jednej dziedzinie Wiedzy znajomością innej. Umiejętność ta służy do wciskania kitu i nie pozwala symulować wykształcenia w zastosowaniach praktycznych.

Nauczyciel

Wymagania: dowolna z Wiedza ogólna 4+

Opis: Jeśli coś potrafisz, i jeszcze tego nauczysz - masz parasol ochronny. Żaden wieśniak, na przykład ten, któremu powiedziałeś jak nastawić żonle wywichnięty bark, albo ten, któremu pomogłeś podłączyć radio bezpośrednio do kabla z prądem, nie pozwoli ci zrobić krzywdy.

Działanie: Bohater potrafi przekazywać wiedzę szybko i efektywnie. Może uczyć inne postacie swoich umiejętności (kosztują wówczas 10% mniej w Punktach Doświadczenia). Poza tym bohater jest jednym z najmilej widzianych gości w każdej osadzie.

Instrukcja jest da

Wymagania: dowolna Wiedza ogólna na łączną sumę 6+

Opis: Nie chciał się przyznać, że pies zjadł mu instrukcję obsługi. Modził, modził, aż wymodził.

Działanie: Bawiąc się urządzeniem o przeciętnym poziomie komplikacji bohater potrafi szybko poznać jego nawet najbardziej ukryte funkcje. Po tygodniu

używania zabawki wie o niej wszystko i sam mógłby napisać instrukcję obsługi.

Antropolog

Wymagania: Historia 6+

Opis: Ten człowiek wie jak wykopać studnię, tak żeby się nie osunęła. Wie jak zbudować średniowieczną chatę, jak złożyć kuszę i tak dalej. Generalnie sam, ewentualnie z niewielką pomocą przyjaciół, może zrekonstruować cokolwiek, co istniało przed rokiem 1500. Nieźle, nie?

Działanie: Bohater jest traktowany jak gdyby miał każdą z umiejętności pakietu „Sztuka przetrwania” na poziomie 3.

W teorii

Wymagania: dowolne z pakietu Wiedza ogólna na łączną sumę 9+

Opis: Naukowcy bywają oderwani od rzeczywistości. Tak jak posiadacz tej sztuczki. Może on zaplanować dokładnie jak usprawnić ekwipunek drużyny, jak podkręcić silnik samochodu nawet jak poprawić stelaż cholernego plecaka! Ale jeśli sam się za to zabierze, spaprze wszystko dokumentnie. Natomiast korzystając z jego planów ktoś znający się na rzeczy może wprowadzać naprawę fantastyczne ulepszenia, zwiększając znacznie użyteczność i wartość sprzętu.

Działanie: Wujek Dobra Rada jest w stanie wspomagać umiejętności innych bohaterów - na normalnych zasadach. Sam nie jest w stanie wspomagać swoich. To sztuczka do odgrywania, a nie silna w regułach.

Aerotech

Wymagania: Wiedza ogólna na łączną sumę

Opis: Nie każdy wie jak policzyć siłę nośną, nie każdy wie co właściwie robi śmigło i po co jest statecznik. Bohater z

tą umiejętnością poznał wszystkie te tajniki. Dysponując aluminiowymi rurkami, brezentem i silnikiem do kosiar-ki może zbudować motolotnię. Mając do dyspozycji pomoc, dwa miesiące czasu i potrzebne materiały zrobi nawet dwupłatowiec

Działanie: No cóż. Bardzo Trudny test związany z Matematyką, Inżynierią, Fizyką i kilka dniówek ciężkiej roboty. A potem możesz już być celem powietrznym...

Słoń w składzie porcelany

Wymagania: Maszyny ciężkie 9+

Opis: Widziałem kiedyś wycieczkę chłop-ów z Detroit do Teksasu. Gnali drogą jak szaleni. Straszili farmerów i tak dalej. W pewnej chwili z bocznej drogi wypadł kombajn zbożowy i zepchnął ich z drogi - prosto w grób. Nie wierzysz? To wpadnij do Apalachów. Mają tam kamieniołom, a w nim ciężarówkę. Koło takiej ciężarówki ma coś z pięć metrów wysokości, a gość siedzi w kokpicie z 10 metrów nad ziemią. Myślisz że łatwo coś takiego prowadzić? Zapytaj o Jeremiego Fieldstone'a - on potrafi tą ciężarówką jechać na dwóch kołach

Działanie: Kierowca ciężkiej maszyny przemysłowej może nią wykonywać manewry dostępne tylko dla zwykłych samochodów. Dla potrzeb manewrowania traktuje się ją jak zwrotny samochód osobowy

Mech bojowy

Wymagania: Maszyny ciężkie 5+, Zręczność 12+

Opis: Wstyd się przyznać, ale w miasteczku, które pojechaliśmy łupić, załatwił nas samotny facet. Serio. Był sam a nas sześciu - każdy na Harleyu. Jak nas załatwił? Miał wóz strażacki. Nie doceniliśmy potęgę sikawki. I nie ma się z czego śmiać!

Działanie: Bohater potrafi wykorzystywać elementy maszyn jako broń (wy-

sięgarki, dźwigi, widły wózków). PT testów posługiwania się taką bronią ustala MG.

Cztery pancerni

Wymagania: Wozy bojowe 4+ lub Maszyny ciężkie 4+, Opleka nad zwierzętami 2+

Opis: Słyszałeś kiedyś o gangu czołgistów. To nie mit. Istnieją tacy narwańcy, którzy wędrują po kontynencie w czołgu. Po czterech w każdej maszynie. Magiczna liczba, czy co? Płaty zawsze jest pięć.

Działanie: Jeżeli Bohater kierujący maszyną ma w kokpicie trzech pomocników, z których każdy posiada umiejętność Maszyny ciężkiej lub Wozy bojowe przynajmniej na 1. Wszystkie jego testy związane z pojazdem są łatwiejsze o 20%. Jeżeli w załodze znajdzie się pies, testy są łatwiejsze o 30%.

Precyzyjne manewry

Wymagania: Wozy bojowe 5+, Percepcja 14+

Opis: Założyłem się raz z pewnym żołnierzem z północy, że nie nawlecze igły nicią na lufie od czołgu. Przegrałem, ale nie żałuję, bo było na co popatrzeć. Pięć stuletnich topoli czołg wyrwał razem z korzeniami, a betonowa ściana przywaliła koszary tuż po tym jak nitka przeszła wreszcie przez ucho igielne.

Działanie: Wszelkie testy obsługi wozów bojowych wymagające precyzji działania (przejechanie po wąskim moście, podniesienie kogoś na lufie) stają się łatwiejsze o jeden stopień.

Odlamkowym ładuj, pali

Wymagania: Wozy bojowe 10+, Percepcja 14+

Opis: Kiedy ja i Chuck pojechaliśmy czołgiem na wrony...

Działanie: Działa jak sztuczka Strzał na bliską odległość, ale odnosi się do wszystkich sprzymierzeńców znajdujących się

poza wozem bojowym. Strzał oddaje się z działą pokładowego.

Plug&Play

Wymagania: Komputery 5+, Wozy bojowe 3+ lub Maszyny ciężkie 3+

Opis: Tylko raz widziałem takie чудо. Spec podłączył swój komputer do panelu fabryki, nacisnął czerwony guzik i wszystkie syreny zaczęły wygrywać Happy Birthday. To były moje urodziny. Wzruszyłem się.

Działanie: Bohater potrafi podłączyć komputer do ciężkiej maszyneryi. Umiejętność komputery staje się umiejętnością wspomagającą dla Wozów bojowych i Maszyn ciężkich.

Strzelanie na czuja

Wymagania: Wyczucie kierunku 4+, Wyrzutnie 4+ lub Wozy bojowe 4+

Opis: Wiesz co to jest krzywa balistyczna? Ja dokładnie nie wiem. Dlatego nie będę się wymądrzał. Jedno jest pewne - nie zawsze musisz widzieć cel, do którego strzelasz. Mnie trafili gdy siedziałem za murem...

Działanie: Posługując się bronią artyleryjską bohater może używać Wyczucia kierunku jako umiejętności wspomagającej przy testach trafienia.

Zastawianie sidła

Wymagania: Przygotowanie zasadzki 4+

Opis: Siedzieliśmy w tej dziurze od tygodnia, a facet dzień w dzień przynosił nową zwierzyńnię do obozu. Wiesz, siedział cały dzień z nami i rżnął w karty, a jak zgłodnieliśmy wstawiał, lał w krzaki, i po chwili wracał z ubitym żarciem. Wiesz, niby nic, ale jak Staremu niemal urwało interes, kiedy poszedł się odlać, zafrapowaliśmy się.

Działanie: Przygotowane przez bohatera zasadzki są trudniejsze do wykrycia o 20%.

Głaz

Wymagania: Przygotowanie zasadzki 6+, Charakter 12+

Opis: Nie wiesz jak straszliwie trudno jest zachować bezruch przez dłuższy czas. Musisz się podrapać. Przesunąć nogę. Wysikać. Dostajesz skurczu. A oczy wariują - niedługo całe twoje ciało wrzeszczy o jakiś ruch. Dobry snajper potrafi się wyciszyć. Potrafi przeleżeć półtorej dnia jak głaz, wtopiony w otoczenie, będąc w jakimś dziwnym transie. Nie poruszy się do chwili, gdy pojawi się cel. A wtedy poruszy się tylko palec

Działanie: Bohater potrafi trwać nieruchomo przez ilość minut równą Charakterowi pomnożonemu przez 20.

Sherlock Holmes

Wymagania: Tropienie 6+

Opis: Ledwo widoczny ślad w piasku? „Elementarne, Wattsonie - to był biały mężczyzna, wzrost około 184cm, waga 80kg, lekko utykaający na prawą nogę. Niósł coś w ręce - teczkę, albo torbę. „

Działanie: Z tą sztuczką tropiciel analizujący nawet bardzo niewyraźne ślady może informacje o tym, co stało się w danym miejscu - musi zdać Trudny test Tropienia.

Słuch absolutny

Wymagania: Nasłuchiwanie 4+

Opis: Granie ze słuchu, bezbłędne rozpoznawanie ludzkich głosów, taki był nasz Ron. Myślałem, że w dupę sobie można wcisnąć takie sztuczki aż tu raz siedzieliśmy za rogiem i słyszeliśmy jak gość otwiera zamek kodowy i wchodził do środka. Ron podszedł do zamka i kurwa, zagwizdał ten sam kod. I weszliśmy.

Działanie: Można zakupić tę sztuczkę tylko podczas tworzenia postaci. Bohater musi zdać Bardzo Trudny test Nasłuchiwania i jest w stanie powtórzyć dowolną melodię lub dźwięk usłyszany, nie dłuższy niż trzy minuty.

Slepa Furia

Wymagania: Nasłuchiwanie 11+

Opis: Słyszałem o takim gościu. Był zupełnie ślepy, ale nie chodził z żadnym kijem. I mógł z pięciu metrów trafić cię kamieniem w oko

Działanie: Tak długo, jak bohater ma odsłonięte uszy nie może być zaskoczony przez nikogo i nic, co znajduje się w promieniu 5m, lub mniejszym.

Dedukcja

Wymagania: Wypatrywanie 6+, Spryt 12+

Opis: Wchodzisz do pokoju, po lewej okno, ciemne, długie zasłony, obok szafka, po prawej garderoba, a tu, po lewej donica z palmą. I co o tym sądzisz? Myśl. No, masz coś? Myśl! Co tu nie gra? Kto stawia donicę z kwiatem w najbardziej zacienionym miejscu? To właśnie dedukcja. Analizowanie efektów. Kombinowanie. Szukanie detali, które nie pasują do reszty.

Działanie: Zdać Bardzo trudny test Wypatrywania, a już Mistrz Gry powie Ci jak działa dedukcja. Wszystko wyśpiewa.

Podejrzliwy

Wymagania: Czujność 7+

Opis: Ludzie dzielą się na czujnych i tych nie do zaskoczenia. Drudzy żyją dłużej, ale co to za życie. Z drzewa spada szyszka, a ty ładujesz w nią cały magazyn. Wyluzuj. Weź sobie inną sztuczkę. **Działanie:** „Zasięg czujności” bohatera zwiększa się dwukrotnie. Każdy test Czujności nie może być co najwyżej Bardzo trudny. Patrz rozdział Poziomy Trudności.

Wycucie promieniowania

Wymagania: Czujność 5+, Spryt 12+

Opis: To tak, jakby ci ktoś wsadził w dupsko Geigera. Jak tylko poziom promieniowania niebezpiecznie się podniesie - wycujesz to.

Działanie: Bohater zawsze wyczuwa niebezpieczny wzrost promieniowania. Ale tylko wówczas gdy poziom promieniowania się zmienia.

Pasażer

Wymagania: Skradanie się 6+, Kondycja 4+

Opis: Chcieliśmy kiedyś z jednym znajomkiem włamać się do domu pewnego bossa. Szkopuł tkwił w tym, że trzeba było ominąć strażników. Mówię kumpłowi - „nic z tego. Nie znam się na podchodach”. Znajomy powiedział: „Nie bój nic, przeprowadzę cię”. No i przeprowadził mnie. Na barana. Potem wyniósł na plecach mahoniowe biurko i wrócił aby zabrać mnie z powrotem.

Działanie: Bohater jest w stanie skradać się dźwigając na plecach pasażera. Testy umiejętności, w tym Skradania się, stają się trudniejsze o +20%.

Ciszej niż dzień

Wymagania: Skradanie się 11+

Opis: Słyszałeś kiedyś poruszający się cień? Z tą sztuczką możesz być jeszcze bardziej cichy. A widziałeś kiedyś skradający się cień w środku bezkسیężycowej nocy? Możesz być jeszcze bardziej niewidzialny. Dwa w jednym. Nie ma się co zastanawiać - bierz!

Działanie: Zanim bohater zacznie się skradać, deklaruje czy chce być niewidzialny czy niesłyszalny. W pierwszym przypadku da się go wykryć jedynie testując Nasłuchiwanie, w drugim przypadku Wypatrywanie. Testy wykonuje się w normalny sposób. Testy Czujności zawodzą niezależnie od wyboru.

Efekt zaskoczenia

Wymagania: Skradanie się 6+, Zręczność 12+

Opis: Wyobraź sobie, że nagle z nikąd pojawia się przed tobą wielki Meks z nożem i robi głośne hul Jeśli nie padniesz na zawał serca z pewnością obe-

rwiesz od ciosu ostrzem. Naucz się tej sztuczki - zrobisz niespodziankę mamie.

Działanie: Jeżeli bohater wykonuje atak tuż po udanym teście Skradania się, nie traci żadnych segmentów na dobywanie broni. Ciosy wyprowadzane w pierwszej turze trafia z ułatwieniem 30%.

Drugi kotek

Wymagania: Ukrywanie się 2+, Spryt 8+

Opis: I wtedy Chuck zagwizdał na palcach i znowu usłyszałem krrraaaa... krrraaaa... Zza krzaka wyszedł jego kumpel Bruce...

Działanie: Bohater potrafi udawać odgłosy wydawane przez znane mu zwierzęta. Wystarczy wykonać Problematyczny test Ukrywania się.

Kameleon

Wymagania: Ukrywanie się 5+, Wypatrywanie 5+ lub Nasłuchiwanie 5+

Opis: Kiedy myślę o takich ludziach, przechodzą mnie dreszcze. Nie dostrzeżesz żadnego z nich, chyba że zechce być zauważony. Kameleon zaszyje się gdzieś gąszczu i tkwi w ukryciu, oczekując na zdobycz. Ma świadomość bezpieczeństwa, więc może skupić się tylko na wyszukiwaniu celu. Pomyśl czego ktoś taki mógłby dokonać ze snajperką.

Działanie: Po udanym Bardzo Trudnym teście Ukrywania się bohater dostaje ułatwienia do testów Wypatrywania i Nasłuchiwania równe 10%. Ponadto w walce bohater może przerzucić test pierwszy test Wypatrywania.

Niewidzialność

Wymagania: Ukrywanie się 11+

Opis: Znałem człowieka, który potrafił ukryć się w każdym miejscu. Nie wiem jak to robił. Mogłbym zapytać, ale pewnego dnia zniknął mi z oczu. Do dzisiaj go nie widziałem.

Działanie: Bohater potrafi ukryć się wszędzie, nawet na pustej, nieosłoniętej przestrzeni. To magia.

David Copperfield

Wymagania: Maskowanie 6+, Wiedza o terenie 2+

Opis: Gdy byłem w Teksasie przyplątała się banda oprychów z Meksyku. Mieli kilka jeepów z zamontowanymi kamerami. Wojsko bało się posłać przeciwko nim ciężki sprzęt, bo mieli - skubani - jednego hamwika z wyrzutnią TOW. Ale wsiury mają swoje sposoby. Zaprzyjżniony farmer zaprosił mnie na pokaz. Widzę - cała ta kawalkada jedzie w kierunku jednej z farm i nagle - JEBI - hamwik z wyrzutnią eksplodował. Chwilę potem zaczęły wybuchać dżipy. Wiesz co do nich strzelało? Stodoła.

Działanie: Bohater mając wystarczającą ilość materiałów może w ciągu kilku godzin zamaskować dowolny pojazd lub instalację tak, że przejrzenie kamuflażu będzie możliwe tylko dzięki specjalnym urządzeniom termowizyjnym.

Makijaż

Wymagania: Maskowanie 3+, tylko dla kobiet

Opis: Szminka służy nie tylko do upiększenia ust, a cieniami do powiek można

zrobić duuużo rzeczy. Ja na przykład byłem kiedyś zasypany w piwnicy i do żarcia miałem tylko kosmetyki. Ale moja kumpela...

Działanie: Bohaterka posiadająca tą umiejętność może za pomocą zestawu do makijażu zupełnie zmienić czyjąś twarz. Dorobić komuś na twarzy rany, zmienić obrys oczu - wszystko. Gość będzie mógł oprzeć się o list gończy ze swoją podobizną i pytać, czy ktoś czasem nie widział tego bandyty

Trochę inny makijaż

Wymagania: Maskowanie 6+, Opieka nad zwierzętami 2+

Opis: Mój kumpel, ale akurat nie Chuck, był koniokrądem. Właściwie to kradł Tekskańczykom krowy, ale nazwa koniokrada brzmi lepiej. Tak czy owak powiesili go w końcu. Ale zanim procesy życiowe kumpla zostały przedwcześnie przerwane, zdążył uprowadzić dobre kilkadziesiąt sztuk bydła. Sekret tkwił w technice.

Działanie: Bohater potrafi maskować i kamuflować zwierzęta. Jeśli zwierze porusza się, wykrywająca je osoba otrzymuje ułatwienie -20% do swojego testu.



Rambo

Wymagania: Łowiectwo 4+

Opis: Widziałeś taki film o gościu, który się nazywał Rambo? Nie? Opowiem ci... Wredny szeryf zatrzymuje Rambo, bo facet ma olbrzymi nóż. Szeryf pyta po co mu to. A ten, że do polowania. „Do polowania?” - wkurza się szeryf - „Na co niby chcesz polować z nożem?”. A Rambo - „Zależy co tu macie?”.

Działanie: Bohater zawsze wynajdzie sposób polowania na lokalną zwierzynę i zawsze znajdzie narzędzia - zostawiony goły w lesie będzie zabijał dziki oszczepem z witek wierzbowych.

Rambo 2

Wymagania: Łowiectwo 6+

Działanie: Tak jak Rambo, ale bohater jest w stanie utrzymać dodatkową osobę na każde dwa punkty Łowiectwa.

Żelazne racje

Wymagania: Łowiectwo 3+

Opis: Nie lubię suszonego mięsa - smakuje jak podeszwa buta. Z drugiej strony nie narzekam. Jadłem już koty i komary widliszki. Bywały miesiące, że jedynie indyjski susz utrzymywał mnie przy życiu. Bez dwóch zdań, konserwacja żywności to przydatna sztuczka.

Działanie: Bohater potrafi zakonserwować żywność którą zdobył. Jedzenie nie zepsuje się przez kilka miesięcy.

Polowanie na maszyny

Wymagania: Łowiectwo 7+, Mechanika 5+ lub Elektronika 6+

Opis: Łowca to nie jeleni. Pila to nie borsuk. Wiesz, że wymieniłem właśnie dwie nazwy maszyn Molocha? Jeśli nie spotkałeś się jeszcze z jednym z tych nie wątpliwie sympatycznych urządzeń, wróć do przedszkola. Dla profesjonalistów mam dobrą sztuczkę. Znacznie ułatwia polowanie na żelastwo.

Działanie: Polując na maszyny bohater wykonuje wszelkie testy Percepcji tak,

jakby łowił zwyczajne zwierze. Szczegółów szukaj w rozdziale Poziomy Trudności - Łowiectwo.

Odporność na pogodę

Wymagania: Znajomość terenu 4+, Budowa 12+

Opis: Ci goście nie mają kataru, grypy, ani sraczk. Mogą przez tydzień wędrować w ulewie, żreć owady i popijać stęchlą wodą... Śnieg, wichura, pioruny. A ci wędrują i wędrują. I mają się dobrze. I nie, do jasnej cholery, nic im nie jest! To mutanci, mówię ci!

Działanie: W swoich testach bohater nie uwzględnia utrudnień za niesprzyjające warunki pogodowe.

Wyczucie zmian pogody

Wymagania: Znajomość terenu 3+, Percepcja 12+

Opis: Wędrowka z cholernym Tropicielem to mordęga... Ale kilka rzeczy mi się u nich podoba. Przepowiadanie pogody, na ten przykład. Są lepsi od radia.

Działanie: Po zdaniu Przeciętnego testu Percepcji bohater praktycznie bezbłędnie określi pogodę na najbliższy dzień.

Profesjonalne oczyszczanie wody

Wymagania: Zdobywanie wody 2+

Opis: Dzieci Pustyni biorą tą wodę filtrując, gotują, dosypują do niej jakiś soli, a potem znowu filtrują. A potem piją. Chłopie, to samobójcy, mówię ci! A jakie mają przemysłowe urządzenia. Wszystkie własnej produkcji. Tak jakby nie było lepszych rzeczy do roboty.

Działanie: W testach Zdobywania wody bohater może używać Sprytu zamiast Spostrzegawczości.

Odrucie zarcia

Wymagania: Zdobywanie wody 6+

Opis: Na moich oczach podniósł z ziemi zdechłą jaszczurkę i uśmiechnął się. Potem opalił ją na ogniu, wyciął kilka

części, wrzucił ją do garnka i dosypał jakiegoś proszku, tak że woda aż zabulgotała. A potem zjadł tę gadzinę. I wiesz, ja to mam w dupie, ja się padliny nie chwycę, kto wie, na co zdecydował, może świerzb miała, albo co innego...

Działanie: Bohater wykonuje Przeciętyny lub Trudny (decyzja MG) test Zdobywania wody. Jeśli go zda, może odkażać również zatrute pożywienie.

Hydraulik

Wymagania: Zdobywanie wody 4+, Fizyka 2+

Opis: Idziesz sobie z Hydraulikiem przez pustynię i od momentu, gdy wkraczacie na jego tereny kamień spada ci z serca. Facet jest u siebie w domu. Ma tu kuchnię i salon pod kaktusem. Ma nawet łazienkę z bieżącą wodą - i to jest najważniejsze. Z hydraulikiem nie musisz obawiać się śmierci z pragnienia.

Działanie: Bohater potrafi budować system skraplaczy, pozyskiwaczy i rowków odprowadzających wilgoć do ukrytego pod ziemią zbiornika. Odnalezienie wypełnionego wodą pojemnika dla każdego kto nie jest Hydraulikiem zawsze stanowi zadanie przynajmniej Trudne.

Chłodnym okiem

Wymagania: Spryt 10+

Opis: Wsadzał na głowę słuchawki, włączał walkmena z melodią szumiących liści, robił sobie gorącej kawy i zamykał oczy. Po połowie godziny otwierał oczy i rzucał jakimś spostrzeżeniem. Cholera, zawsze potrafił mnie zaskoczyć.

Działanie: Wykonujesz test Sprytu. Jeśli zdasz, MG musi spokojnie, powoli i jasno przedstawić ci wszystkie fakty i

zdarzenia, które pojawiły się w przygodzie. Jeszcze raz, po kolei i od początku.

Wilk morski

Wymagania: brak

Opis: Wujek Domowa Robótka tak mnie związał, że posiniałem. Myślę sobie - „albo mnie rozwiąże, albo wezwę pomoc”. A on mówi: „Patrz ówoku”. Podciągnął za sznur i byłem wolny. Magik, psłakrew.

Działanie: Bohater potrafi wiązać całą masę dziwnych węzłów, potrafi także z liną robić inne fajne cuda.

Odnajdywanie właściwej osoby

Wymagania: Spryt 12+, Charakter 12

Opis: Mój kumpel, Sonny - on to potrafił. Wychodził do miasta, kierował się do knajpy i siadał przy stoliku. Po pół godzinie mieliśmy sprzedany cały towar, bak pełen benzyny i pół bagażnika amunicji do AK. Sonny wiedział z kim załatwiać takie rzeczy.

Działanie: Bohater zdaje Trudny test Sprytu, kręci się trochę po osadzie i wie kto pełni tutaj ważne funkcje.

Pakowanie

Wymagania: Spryt 10+, tylko kobieta.

Opis: Co mówisz kochanie? Co? „Cukier jest w łazience, w apteczce, w małym pudełku z napisem „kakao”?! A gdzie jest bandaż? Co? Wiożyłaś bandaże do bidonu?”.

Działanie: Bohaterka posiadająca tę umiejętność potrafi spakować plecak tak, że może z niego wyjąć dowolną rzecz w trzy tury. Dla samca ten rekord jest nie do pobicia.



CHOROBY



Chorobiska

No dobra, wiem o co ci chodzi. Chcesz być zdrowy, tak? Żadnych chorób. Boisz się lekarzy, czy co? Nieważne, nie bój interesu, prawda? Zrobimy tak, ja załatwię ci to, że nie będziesz musiał rzucać na tej parzywej tabeli. Zapomnimy o sprawie, wezmę twoje papiery i spalę. Nikt się nie dowie, że nie rzucałeś na tabeli chorób. Ale to kosztuje. Ile? Równie 100 gambit.

Wiem, nie jest to tanie. Ale dobrze się zastanów. Ile warto jest twoje zdrowie? Chcesz na nim oszczędzać?

Słyszałeś może coś na temat „Polityków”? Szukam o nich informacji. Nie nie wiesz? O „Starcach”? Siewcach chaosu”? To jeszcze historia sprzed wojny. Była grupa ludzi, szarych eminencji z rządów najpotężniejszych państw, która wiedziała o wszystkim. Wiedzieli o tym, że powstanie Moloch, i Tornado. Doskonale wiedzieli dokąd zmierza świat, a ich działania zakładały zagładę - z którą teraz przyszło nam żyć. Podobno wciąż żyją. Pojawiają się w różnych miejscach. Wciąż coś knują. Na pewno nie spotkałeś nikogo takiego? Na pewno?

krok 8: choroby

Nastał czas na coś przykrego. Trzeba określić na co chorujesz. Niestety, chorują wszyscy. Co gorsza, nie ma tu zwykłej grypy, chyba, że ta grypa nieleczona zabija, a leczona, co najwyżej odsuwa moment śmierci. To, co poniżej, to

Poniżej znajdują się opisy chorób - podane długości trwania choroby są orientacyjne i MG powinien śmiało je zwiększać lub zmniejszać, zależnie od okoliczności przygody.

Choroby Nowego Świata

Poniżej znajdziesz opisy przewlekłych chorób, na które chorują ludzie w Zastranej Ameryce. Nie ma tu zwykłej grypy, chyba, że ta grypa nieleczona zabija, a leczona, co najwyżej odsuwa moment śmierci. To, co poniżej, to nasze największe, przekleństwo. Nasza degeneracja:



Zwapnienie płuc

Chorujesz na zwapnienie płuc? To oznacza, że będziesz miał raczej nikłe szanse podczas biegu. Na przykład, gdy spleprzasz przed wściekłym psem. Masz mniejszą, niż zdrowy człowiek pojemność płuc. Owszem, na początku gry jeszcze nie cierpisz z tego powodu. Odejmij sobie, powiedzmy, 2 punkty od Budowy. Nie narzekaj, inni mają gorzej. Będziesz się leczył, to wszystko będzie grać.

Lekarstwo: każde, które nie pozwala na odkładanie się wapnia w organizmie. Wymyśl sobie jakąś fajną nazwę, która ma w sobie coś z *calcium* np. Decalcit czy Calcoidis. Bierzesz, jedną pigułkę dwa razy dziennie. Powszechnie dostępny, masz jakieś 80% szans, że kupisz go w zwykłej, przydrożnej knajpie.

Pierwsze symptomy: pojawiają się po 3-6 dniach bez lekarstwa (wylosuj sobie na początku gry). Masz krótszy oddech (-2 do Budowy, przy czym nie może spaść poniżej 4, oraz -2 do Zręczności). Dostajesz łatwo zadyszki. O bieganiu zapomnij. Odegraj to fajnie, to może Mistrz Gry podrzuci ci kilka opakowań leku.

Stan ostry: po kolejnych kilku dniach od początku *pierwszych symptomów* (nieleczonych). Oddech ci się dalej skracca (kolejne -2 do Budowy i -1 do Zręczności). Ponadto nie możesz używać umiejętności bazujących na Budowie (dostajesz niekontrolowanych ataków kaszlu), a te na Zręczności masz zmniejszone o jeden poziom.

Stan krytyczny: po kolejnych dniach od początku nieleczonego *stanu ostrego*. Krótki, jak linijka pierwszoklasisty, oddech. Budowa spada ci do 4 punktów, Zręczność do połowy twojego normalnego stanu (jeśli już spadła na skutek *stanu ostrego* - zostaw, jak jest).

Stan terminalny: po kilku dniach umierasz.



Gorączka sobotniej nocy

Zajebista nazwa, ale gdy na nią chorujesz, nie jest wcale tak wesoło. Gorączka sobotniej nocy, to choroba, którą przywlekli ludzie z okolic Waszyngtonu, gdzie na początku wojny zdetonowano chyba połowę ziemskiego potencjału militarnego: broń nuklearną, biologiczną, chemiczną. Wszystko, co tylko nadawało się do masowej ekstermi-

nacji. Cele były jasne - prezydent i reszta polityków. Retrowirus, którego tam użyto pochodził, zdaje się, z laboratoriów rosyjskich, tak przynajmniej tłumaczyli to później jajogłowi. Nazwa wzięła się od filmu, w którym John Travolta tańczy jak paralityk podczas ataku padaczki. Dlaczego? A zajrzyj do opisu objawów, to będziesz wiedział.

Lekarstwo: Valapren. Tylko i wyłącznie. Lekarstwo, które produkowane było przez kilka lat w jednej fabryce, gdzieś na północnym wschodzie. Nikt nie wie gdzie - ludzie, którzy handlują lekami nie ujawniają tak łatwo swoich źródeł. Na szczęście zrobili tego strasznie dużo, ale w tej chwili niestety, jest na wyczerpaniu - źródło wysycha, a poza tym w okolicy pojawili się mutanci. Valapren jest coraz trudniej dostępny; jeśli pytasz wędrownego handlarza lekami, czy ma parę pigułek - masz 20% szans, że tak. I jest bardzo drogi. Jedna tabletkę na dwa dni. Opakowanie to stołeczek z 20 pastylkami.

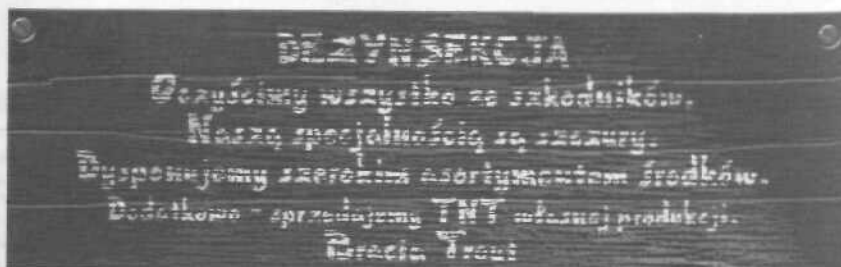
Pierwsze symptomy: występują po kilku dniach od ostatniej dawki leku. Mało przyjemne. Pociśz się i masz niekontrolowane skurcze mięśni. Przy każdym tęście na Zręczność, suwak idzie w górę o jedno oczko. To oznacza, że łatwy test, jest dla ciebie *przebiegły*, a *cholerne* trudnego nie wykonasz, choćbyś się zesrał. Co w twoim stanie jest dość proste, w końcu zwieracze też są mięśniami, nie? A, jeszcze jedno: masz tylko połowę Charyzmy.

Stan ostry: jeśli nadal nie zażywasz Valaprenu, nie możesz wykonywać żadnych precyzyjnych czynności - nie możesz strzelać, otwierać zamków, prowadzić samochodu. Nie możesz także biegać. Rób często *przebiegły* test Budowy, jeśli go nie przejdiesz - mdlejesz na kilka chwil. Podczas testu na Zręczność - suwak w górę o dwa oczka. Stan ostry występuje po kilku dniach od

Rzut k20	Choroba
1	Zwapnienie płuc
2	Gorączka sobotniej nocy
3	Przewlekła gorączka krwotoczna
4	Mount Rushmore
5	Syndrom Obcego
6	Chore nery
7	Alergie
8	Szaleństwo bostońskie
9	Syndrom Thurmana (matołek)
10	Drgawki
11	Hemofilia
12	Drewnota Hollywood
13	Osteoporoza
14	Zawroty głowy
15	Niewydolność krążenia
16	Anemia
17	Morbus Dexter (amnezja)
18	Syndrom Draculi (światłowstręt)
19	Zespół wirusowej choroby języka (VTDS)
20	Masz farta. Urodziłeś się zdrowy.

nasze największe przekleństwo. Nasza degeneracja.

Każdy z bohaterów powinien wylusować sobie chorobę, na jaką cierpi. Niestety, oto smutna prawda o współczesnym świecie...



wystąpienia pierwszych symptomów. Nieleczonych oczywiście.

Stan krytyczny: po kilku dniach od wystąpienia nieleczonego stanu ostrego Zręczność spada ci do 4 punktów, a Budowa o połowę. Nie możesz przejść więcej niż dziesięć kroków. No dobra - jedenaście przejdiesz. Dwanaście też. Chodziło mi tylko o to, żechodzisz z trudem i nawala ci błędnik. Niekontrolowane skurcze mięśni powodują, że zaczynasz tańczyć. Dosłownie - podrygujesz, jak małpa na drucie. Taniec jest niekontrolowany i po każdym ataku (przećiętny test Budowy) padasz nieprzytomny i leżesz tak przez dłuższy czas (Mistrzu, wiesz co masz robić?) O Charyzmie zapomnij: ślinisz się, jak buldog. 4 punkty.

St. terminalny: po kilka dniach umierasz.



Przewlekła gorączka krwotoczna

Gdy przed wojną, agencje prasowe wspominały o wystąpieniu gdzieś na świecie gorączki krwotocznej - ludzie wpadali w panikę. Na szczęście tylko do 2013 roku, gdy wynaleziono skuteczne na nią lekarstwo. Wirus Ebola, który wywołuje gorączkę krwotoczną, to jeden z najbardziej złośliwych wirusów w historii medycyny. Gdy dodatkowo został wzbogacony o kilka zjadliwych cech, był doskonałą wręcz bronią biologiczną. Zabija 50 - 80% chorych. Na szczęście na terenie Stanów większość ludzi, należy do tej mniejszości, która jest odporna na jego działanie. Ale nie wszyscy. Jeśli chorujesz na **przewlekłą** gorączkę krwotoczną - masz cholernego pecha. Jeśli nie będziesz zażywał leków, wszystko oprócz twoich kości zamieni się w galaretę.

Lekarstwo: Ebokiller, zażywasz go raz dziennie, jedną tabletkę. Często możesz kupić na sztuki. Dostępność tego jest nienajlepsza - około 33% szansa, że na

to trafisz. Lepiej kupuj więcej, bo skutki tej choroby są straszne. Uważaj, jeśli masz słabe nerwy - nie decyduj się na nią, bo będziesz musiał przeczytać objawy. Zostałeś ostrzeżony.

Pierwsze symptomy: po kilku dniach od zakażenia, bądź od przerwy w leczeniu zaczynasz się źle czuć. Charyzma spada ci o jedną czwartą, bo na skórze pojawiają ci się wybroczyny - podskórne wylewy krwi. Jest to wynikiem pojawiania się skrzepów we krwi, która zaczyna płynąć coraz wolniej, a skrzepy przywierają do ścian naczyń krwionośnych. Budowa spada z kolei o 4 punkty. Ohyda.

Stan ostry: jeśli nie zatrzymasz inwazji wirusa, to po dwóch dniach zacznie on dosłownie rozkładać twoje ciało od wewnątrz. Ten mały skurwysyn szczególnie sobie upodobał twoją tkankę łączną. Namnaża się tam, jak głupi, na skutek czego twoja Charyzma i Budowa spadają o połowę. Tkanka przekształca się w papkę. Obumiera i rozplywa się pod skórą, na której oprócz wybroczyn pojawiają się białe plamy. Wygląda to, nie wiem, jak pudding z tapioki. Otwierają się rany, z których cieknie krew. Krwi jest cholernie dużo, bo kapie ci z każdego naturalnego otworu ciała: z oczu, uszu, nosa, dziąseł, gruczołów ślinowych. Dalej czeka cię stan krytyczny, a to jest jeszcze gorsze.

Stan krytyczny: po dwóch, trzech dniach od wystąpienia objawów stanu ostrego Charyzma i Budowa spadają ci do poziomu 4 punktów. Język staje się czerwony i nabrzmiały, nie możesz mówić, nie możesz wykonywać żadnych czynności, które bazują na powyższych współczynnikach. Nikogo nie oczarujesz skórą miękką jak galareta, którą możesz odrywać płatami od reszty ciała. Rzygasz czarną, przetrawioną krwią - puszcza ci wszystkie bariery

w organizmie. Serce ci mięknie - dosłownie.

Stan terminalny: po dwóch dniach Ebola niszczy w znacznym stopniu żywą tkankę, chociaż ty jeszcze żyjesz. Wywołuje rozległą, martwicę, która powoduje rozplywanie się twojego ciała, jak galareta. Skóra języka oddziela się od mięśnia i zostaje połknięta lub wypłuta. To cholernie boli. Nerki zablokowane skrzepami krwi przestają działać w wyniku czego zatrzymasz się własnymi szczynami. Błony śluzowe, skóra, wszystko się rozplywa. Horror Umierasz w drgawkach rozchlapując swoją krew dookoła. Zakażona krew pada na innych ludzi. Tak właśnie przenosi się ebola. Jeśli zostałeś ochlapany - zrób sobie trudny test Budowy. Bez żadnego suwaka. Jeśli oblałeś (nomen omen) - wiesz, co masz robić.



Mount Rushmore

Ta choroba nazywa się, jak góra w której wykute były twarze prezydentów USA. Wywołuje ją pozostałość kolejnej broni biologicznej. Tym razem jednak pochodzi z okolic Vegas.

Lekarstwo: Lekarstwem na tę chorobę jest każdy środek rozkurczowy. Dostępność tego jest niezła (ok. 66%, czyli dwa przypadki na trzy). Jedna tabletką dziennie. Można kupować na sztuki.

Pierwsze symptomy: to jedna z niewielu chorób, która coś ci dodaje do współczynników: +1 do Charakteru - masz lekko zaszywniałe mięśnie, a najbardziej

te twarzy. Kamienna twarz musi dawać ci jakieś bonusy. Ale to nie wszystko. To samo sztywnienie mięśni to jednak -2 do Zręczności (sztywne paluszki) i -2 do Percepcji - nie możesz poruszać się zbyt szybko. Po czterech, pięciu dniach od przerwania kuracji.

Stan ostry: w przyrodzie nie ginie: oddawaj +1 do Charakteru. Za to zabierzemy ci połowę twojej Zręczności. Percepcję na razie zostawimy w spokoju. Twoja twarz jest kamienna (dlatego Mount Rushmore to fajny pomysł, nie?), ale niestety masz kłopoty z mówieniem, jedzeniem, czy poruszaniem się. Charyzma o 3 punkty w dół. Umiejętności bazujące na Zręczności o oczko w górę na suwaku podczas testów. Po kilku dniach od wystąpienia pierwszych objawów.

Stan krytyczny: jesteś sztywny, jak ten, no, po Viagrze. Zręczności już prawie nie masz (4 punkty) i nie możesz właściwie się poruszać. Kilka dni po wystąpieniu objawów stanu ostrego.

Stan terminalny: po dwóch dniach umierasz. Staje ci serce.



Syndrom Obcego

Był kiedyś taki film: ganiał w nim potworek, który zamiast krwi miał stężony kwas. Jeśli zaświeciły ci się teraz oczy, to je zgąsimy - nie będziesz miał kwaśnej krwi ani dwóch szczęk. Zwiększ się za to kwasowość twojego potu. To choroba genetyczna, będąca skut-

Znam taką laskę - Redhood. Ruda, jak ogon lisa. Chorowała na gorączkę sobotniej nocy. To takie dziaństwo, które pochodzi chyba z Waszyngtonu - podczas wojny zrzucono tam jakąś bombę biologiczną. Jeśli uważnie przeczytałeś rozdział o tworzeniu postaci, to wiesz, że gorączka sobotniej nocy atakuje układ nerwowy i nie leczona powoduje szalony taniec do upadłego. Lekarstwo na nią - Valapren - jest trudno dostępne: produkowała to tylko jedna fabryka, kilka lat po wojnie. Zapasy są spore, ale magazyny, w których są przechowywane stały się celem Molocha. Tak więc Redhood nie miała Valaprenu. Po kilku dniach osłabła - pocila się i miała niekontrolowane skurcze mięśni. To były pierwsze symptomy. Po następnych kilku dniach często omdlewała i nie mogła utrzymać spławy w ręku. O strzelaniu już nie wspomnę. To właśnie był stan ostry. Na jej szczęście znalazł się konował, który jej pomógł. Po dwóch tygodniach wydrowiała. I zastrzeliła konowala, bo sukinyś ją molestował. Tak przynajmniej się tłumaczy. Następnym razem będzie miała mniej szczęścia.

kiem mutacji. Mało przyjemna, ale raczej bezpieczna.

Lekarstwo: Coś, co obniża kwasowość potu. Możesz wymyślić jakąś fajną nazwę. Dostępność ok. 60%, sprzedawana na butelki, bo to syrop. Dawkowanie - jedna łyżka na dzień.

Pierwsze symptomy: Po 2 - 3 dniach od zażycia ostatniej dawki leku, na skutek zwiększonej kwasowości potu, zaczyna cię swędzieć skóra. -2 do Charyzmy i -2 do Percepcji - nie jesteś w stanie się rozglądać, gdy musisz się drapać, albo jeszcze lepiej - oblewać wodą.

Stan ostry: po kolejnych 3 dniach, zaczynaś śmierzdzieć. Do piachu idzie polowa Charyzmy. W dodatku robią ci się odparzenia na skórze i twoja Budowa spada o 4 punkty (nie może spaść poniżej 4, pamiętaj!).

Stan krytyczny: ból staje się nie do zniesienia: tracisz połowę Zręczności i Percepcji. Budowa spada o kolejne 4 punkty. Charyzmę zostawiamy w spokoju - śmierzdzisz, jak śmierdziałeś i twoja sytuacja nie może się już pogorszyć. Występuje po 3 kolejnych dniach bez leczenia.

Stan terminalny: nie umierasz na coś takiego. Po wejściu w stan terminalny masz jedynie mnóstwo odparzeń, więc gdy wyzdrowiejesz, Charyzma polecą ci w dół o połowę. I już tak zostanie. Zasady zdrowienia, jak w przypadku stanu krytycznego.



Chore nery

Twoje nerkki na skutek przebytych w przeszłości chorób są w strzępach. Nie działają poprawnie i czujesz to za każdym razem, gdy np. napijesz się piwa. Przed wojną można było się leczyć dializami. Dzisiaj znalezienie sprawnego aparatu zakrawa na cud. Na szczęście są środki farmakologiczne.

Lekarstwo: preparaty moczopędne (piwo niewskazane!) (66% szansy na znalezienie leku), kwas foliowy i preparaty żelaza (po 50%). Nie ma na to jednego lekarstwa - musisz brać mieszankę. Raz dziennie po jednej tabletkie.

Pierwsze symptomy: łatwo pomylić z niewyspaniem - jesteś zmęczony, osłabiony, senny. Oczywiście nie byłbyśmy sobą, gdybyśmy złośliwie i wrednie nie manipulowali ci przy współczynnikach: Percepcja: -3, Spryt -2 i Zręczność -2. Występują po pięciu dniach od przerwania kuracji.

Stan ostry: Po kolejnych kilku dniach, pojawiają się następne objawy: nie chcesz się jeść, często chodzisz w krzaki za potrzebą, zwłaszcza nocą. Jest ci duszno, a ciało masz obrzęknięte - puchniesz od wody. Współczynniki ci lecą na lew, na szyję: odejmij 4 od Budowy, 2 od Percepcji. Nie możesz się skoncentrować - wszystkie testy wymagające precyzji i koncentracji (niezależnie od współczynnika) - oczko w górę na suwaku.

Stan krytyczny: Leje się z ciebie z obu stron: rzygasz, jak kot i masz sraczkę. Za to nie sikasz. Pierwsze i drugie prowadzi do odwodnienia. Trzecie - do mocznicy, czyli zatrucia organizmu moczem. Występuje, jeśli nie brałeś prochów przez kilka dni. Budowa spada ci do 4 punktów. Percepcja leci o 3 oczka w dół.

Stan terminalny: Jeśli nie podejmiesz leczenia, na skutek mocznicy - umierasz po dwóch dniach od wystąpienia objawów stanu krytycznego.



Alergie

Mój dziadek, który przeżył wojnę, opowiadał mi, że na przełomie tysiącleci, na alergię cierpiał rzesze ludzi. Ale na pewno nie takie rzesze, jak dzisiaj. Alergia, to tak powszechna choroba, że właściwie, nie powinna się tutaj znaleźć.

Jak mawiał staruszek Bill Gates: to nie wada, to cecha.

Jeśli twoja postać choruje na alergię, musisz wybrać alergen, czyli substancję, która cię uczula. Tutaj panuje duża dowolność - ustal sobie z Mistrzem Gry, co powoduje twoje kichanie, albo wypryski na skórze. Może to być pyłek traw, a może woda. Może to być sierść kota, albo jakiś składnik pokarmowy. Możesz mieć więcej niż jedną alergię. Ale nie więcej niż twoja Budowa.

Lekarstwo: zależne od rodzaju alergii. Jeśli alergen jest powszechny - dostępność będzie duża (powiedzmy 30%), jeśli rzadki (np. uczulenie na złoto) - małe (do 10%). Dawkowanie - powiedzmy raz dziennie, jeśli jesteś w zasięgu alergenu.

Pierwsze objawy: zazwyczaj katar sienny. Kichasz, prychasz i charczysz. Spada ci Percepcja o 3 (bo zażwionymi oczami niewiele zobaczysz, a zatkanym nosem nic nie wyniuchasz). Charyzma także (widziałeś kiedyś zasmarowanego amanta?). Uwaga: występują tylko w pobliżu alergenu. Ale za to występują natychmiast. Jeśli wydostaniesz się spod jego wpływu - przechodzą bez zażywania leków.

Stan ostry: po jednym dniu, pierwsze objawy pogłębiają się. Nie ukryjesz się już w wysokiej trawie, bo zdradzi cię siąkanie nosem i kichanie. Dalej leci ci Percepcja (tym razem o 2), Zręczność o 2 i Budowa o 3 (achu, achu i do piachu).

Stan krytyczny: po tygodniu występuje astma. Jeśli zapuścisz się tak, że jej dostaniesz, to zmieniają się nieco zasady chorobisk. Takie mały wyjątek: - jeśli wyleczysz się z astmy, nie będziesz miał permanentnych zmian we współczynnikach.

- w zamian za to za każdym razem, gdy znajdziesz się w zasięgu alergenu - wpadasz od razu w stan ostry plus, czyli sumujesz efekty pierwszych objawów i

stanu ostrego. Mało przyjemna perspektywa, co?

Stan terminalny: astma dusł. Nie możesz złapać oddechu i zakaszlesz się na śmierć. Ale tylko, jeżeli masz pecha.



Szafeństwo bostońskie

Szafeństwo bostońskie, znane też pod nazwą gorączka bostońska, to skutek ataku biologiczno - chemicznego. Na to niegdyś piękne miasto spuszczone kilka rodzajów zarazków, a do tego spryskano mieszkańców jakimś chemicznym świństwem. Skutek był taki, że ci, co nie umarli od bakterii, umarli od bakterii, które błyskawicznie zmutowały. Tworząc, rzecz jasna nowe, zjadliwe szczepy, które okazały się nadzwyczaj skuteczne - ludzie, którzy zarazili się nimi stawiali się agresywnymi bestiami.

Lekarstwo: Szafeństwo bostońskie okazało się być na tyle groźne, że ocalałe laboratoria medyczne na gwałt szukały antybiotyku na tę chorobę. Trudno było je znaleźć - większość leków jest nieskuteczna: ten, który zabija jeden szczep, nie rusza nawet drugiego. Te małe główki mutują bowiem potwornie szybko. Przekładając to na ludzki język - musisz mieć mieszankę trzech leków, z których dostępność każdego wynosi ok. 25%. Zażywasz jedną porcję na 3 dni.

Pierwsze objawy: Łatwo Cię zirytować - Spryt o 3 w dół, Charyzma o 2: nerwus nie wzbudza zaufania ludzi. Denerwuje cię byle co, ale raczej kończy się to na narzekaniu i warczeniu na innych graczy, niż na rękoczynach. Występuje po czterech dniach od zaprzestania leczenia.

Stan ostry: Oj, łatwo cię zdenerwować, łatwo. Charyzma znowu leci w dół, tym razem o 2 punkty, Spryt również o 2 - nie zastanawiasz się raczej nad fine-

zyjnym sposobem rozwiązania problemu, ale napierdalasz kijem, aż urwiesz, ułamię, po prostu - zniszczysz. Po czterech dniach.

Stan krytyczny: Oj, łatwo cię zdenerwować, bardzo, bardzo łatwo. Charyzma zostaje na dotychczasowym poziomie, a ty za każdym razem, gdy dochodzi do różnicy zdań rwiesz się do bitki. Za to Budowa leci o 2 punkty w górę (nie może przekroczyć 18). Nie obchodzi cię, czy twój przeciwnik, to chuchrowaty naukowiec, czy niedźwiedź z zoo. Powstrzymaj cię tylko solidne klepanie michy. Argumenty już nie działają. Zaczyna się po 3 dniach bez leków, co do godziny.

Stan terminalny: Żaden gracz nie dopuści żeby kolega wpadł w taki stan. Prędzej go zabiją łyżeczką do herbaty. Stan terminalny w tym przypadku, to kompletny, nieodwracalny i cholernie niebezpieczny berserk. Zręczność i Budowa na poziomie 18 punktów. Chore monstrum rzuca się na pierwszego, lepszego człowieka i walczy do upadłego - nie czuje bólu, strachu ani zmęczenia. Obrażenia nie wywołują u niego żadnych efektów. Nie słabnie, chodzi na kikutaх odciętych nóg. Walczy, aż zginie. Stan ten następuje nagle po dwóch dniach bez leków.



Syndrom Thurmana (matolek)

W Kalifornii tę chorobę nazywają *matolekiem*. Dobrze się domyślasz - chory na matoleka głupieje. Przywlekli ją emigranci z Europy, gdy ich ławica w 2024 przepłynęła ocean na tratwach z trzcin. Kon - Tiki sobie urządzili, skubańcy. Nazwa wzięła się od generała Mitchella Thurmana, tego skurwiela, który kazał strzelać do emigrantów. To on był pierwszą ofiarą - wślawił się tym, że kazał swoim żołnierzom atakować pole kaktusów. Inne, przywleczone przez europejczyków choroby jakoś się nie przyjęły w Ameryce. Tylko matolek się ostał,

jakbyśmy mieli za mało własnych głupków.

Lekarstwo: Wbrew temu, co mogłoby się wydawać, amerykańskie laboratoria zareagowały dość szybko - wtedy jeszcze jakieś w ogóle działały. Zidentyfikowali przyczynę choroby i wyprodukowali coś, co powstrzymuje postęp Syndromu Thurmana. Jest to zastrzyk, który trzeba przyjmować dożylnie (musisz mieć strzykawkę, i czystą igłę; jeśli nie masz czystej igły, możesz wszczerpić sobie jakieś paskudztwo). Nazywa się toto Reminex i znaleźć to możesz z prawdopodobieństwem 20%. Zażywasz jeden zastrzyk tygodniowo.

Pierwsze symptomy: Gdy nie bierzesz zastrzyków przez 2 tygodnie (plus - minus dwa dni), zaczyna się twoje problemy z koncentracją: Spryt i Charyzma lecą o 3 punkty w dół. Ty sam nie możesz się skoncentrować na czynnościach wymagających skupienia uwagi. Zaczynasz mieć kłopoty z rzeczami, które dotychczas były dla ciebie łatwe - np. z liczeniem pieniędzy, albo ocenianiem czy kula wystrzelona z pistoletu trafi w biegnącego mutantą. Te problemy pojawiają się wtedy, kiedy najbardziej potrzebujesz skupienia, rzecz jasna. W każdej, powtarzam każdej czynności, która wymaga testu suwak idzie o oczko do góry.

Stan ostry: zawsze mówię w takiej sytuacji: oj, bracie masz kłopot. Teraz też tak zrobisz: masz naprawdę spore kłopoty. Suwak na teście o 2 poziomy w górę (chyba, że ma przekroczyć poziom *cholernie trudny*, wtedy daj sobie spokój z robieniem testu). Spryt i Charyzma spadają o połowę, a Percepcja o 3 punkty. Zazwyczaj występuje po dziesięciu dniach od pierwszych symptomów. Nieleczonych, oczywiście.

Stan krytyczny: Jesteś debillem. Ślinisz się i nie potrafisz przeczytać napisu „Knałpa”. To jeszcze pół biedy, ale gdy

przeoczysz napis „Uwaga, zły pies” - może być źle. Spryt nie istnieje - masz tylko 4 punkty. Podobnie Charyzma - nikogo nie porwie śliniący się idiota. Zachowujesz się jak matolek: leżesz prosto pod koła ciężarówki, a w sytuacji, gdy kule świszczą koło uszu śpiewasz skoczne piosenki stepując na barykadzie. Nie łam się, żeby zostać takim kretyńcem musisz przestać się leczyć i czekać osiem dni od wystąpienia objawów stanu ostrego.

Stan terminalny: Na syndrom Thurmana się nie umiera. Ale i tak nie pograsz sobie swoim herosem - stajesz się wazrywem, które robi pod siebie i na gówno mówi „papu”. Oddaj kartę postaci Mistrzowi.



Drgawki

Właściwie nazwa tej choroby mówi już wszystko. Tylko symptomy się pogłębiają w trakcie leczenia. Trzęsie tobą na potęgę. Do tego stopnia, że w kolejnych stadiach nie możesz podnieść łyżeczki od herbaty do ust, nie mówiąc już o celowaniu z pistoletu. Choroba polega chyba na jakimś uszkodzeniu mózgu - impulsy nerwowe są źle przewodzone i stąd drgawki.

Lekarstwo: Jest na to lekarstwo, ale nie wiem jak się nazywa i z czego się składa. Wystarczy, że poprosisz o lekarstwo na drgawki i masz jakieś 33% szansy, że to co dostaniesz będzie skutkowało. Bierzesz co drugi dzień, jedną tabletkę.

Pierwsze symptomy: po czterech dniach zaczynasz mieć trudności z opóźnieniem drżenia rąk. Zręczność leci ci o 2 punkty w dół. Drżysz cały, jakby było ci zimno albo miał wysoką gorączkę.

Stan ostry: po kolejnych trzech dniach ręce trzęsą ci się tak, że nie jesteś w stanie utrzymać poprawnie pistoletu. Przy strzelaniu i wszystkich testach na

Zręczność - suwak o dwa oczka w górę. Dodatkowo, żeby nie było zbyt łatwo - minus 1 punktor do Zręczności.

Stan krytyczny: raz dziennie o wybranej przez Mistrza Gry porze, zrób test Budowy. Trudny test. Jeśli go nie przejdziesz - padasz na ziemię, kopiesz nogami piach i drzesz rękami glebę. Masz regularny atak padaczki. Dodatkowym zagrożeniem jest to, że podczas ataku możesz zrobić sobie krzywdę - masz na to jedną szansę na dwie - czyli 50%. Mistrz Gry wymyśli dla ciebie jakiś efekt. A, byłbym zapomnieli - cztery dni.

Stan terminalny: następuje po kolejnych kilku dniach. Ataki padaczki są tak częste, że uniemożliwiają normalne funkcjonowanie. W dodatku wycieńczony organizm odmawia posłuszeństwa - umierasz.



Paranoja

Zawsze wydawało mi się, że wojna wyprodukuje przede wszystkim mutantów i ludzi chorych na ciele. A tu masz: pojawiło się mnóstwo wariatów. Z taką paranoją, bracie, nie masz większych szans w grupie. Po pierwsze wszyscy dookoła będą mieli cię dość po kilku zdemaskowanych przez ciebie spiskach, po drugie ty sam zamęczysz się psychicznie, a po trzecie wreszcie możesz być niebezpieczny dla otoczenia i siebie.

Lekarstwo: Są psychotropy, które hamują rozwój tej choroby. Małe jednak szanse, że je znajdziesz: 25% szans. Raz na dwa dni, jedna pastylka, albo czopek wiesz gdzie. Opakowania zazwyczaj po 6 lub 12 sztuk leku

Pierwsze objawy: występują po 6-6 dniach od wiadomo czego. Zaczynasz uważnie obserwować towarzyszy - widzisz dokładnie, jak wszyscy coś szepczą po kryjomu - może coś knują przeciw tobie? +2 do Sprytu i +1 do Percepcji

cji, za to -4 do Charyzmy, bo masz tak zacięty wyraz twarzy, że strach się bać. (Mniej niż 4, a więcej niż 18 być nie może, pamiętaj!)

Stan ostry: musisz odkryć jakiś spisek przeciw tobie. Nękaś (zagraj to!) swoich kolegów nieustannymi podejrzeniami - może to być ich spisek przeciw tobie, może ktoś z drużyny jest awanturą Molocha, który postawił sobie za cel ukrzyżowanie ciebie, swego jedynego syna? Wymyślaj, co chcesz. W każdym razie nękać ich, w końcu to, że wpadłeś do strumyka, nie mogło być przypadkowe. Że woda tam sięga ledwie kolan? Na pewno jest radioaktywna! Współczynniki się nie zmieniają - nie chcemy cię karać, twoja drużyna zrobi to za nas!

Autorzy gry twierdzą, że stan ostry występuje po trzech dniach, ale to pewnie znowu jakiś spisek!

Stan krytyczny: najwyższy czas przejść od słów, do czynów. Wiesz już kto w drużynie knuje przeciw tobie. Wyrwij chwast! Musisz uderzyć pierwszy, żeby nie dać się zaskoczyć. Stanowczo nie możesz zasnąć, bo cię dopadną: -4 do Budowy. Trzy dni od stanu ostrego.

Stanu terminalnego nie stwierdzono. Zawsze ktoś był szybszy.



Hemofilia

Hemofilia, to choroba genetyczna. Występuje zazwyczaj u facetów. Pewien fajogłowy tłumaczył mi, że mamy tylko jeden chromosom, czy jakoś tak, a baby mają dwa. I dlatego tak się dzieje. Mało kłopotliwa choroba, pod warunkiem, że się nie skaleczysz. Bo możesz wykrwawić się na śmierć. Hemofilia polega na braku krzepliwości krwi.

Lekarstwo: preparaty krwiopochodne. Trudno dostępne (10% szansy) i zazwy-

czaj drogie. Podawane dożylnie za pomocą zastrzyków.

Pierwsze objawy, Stan ostry, Stan krytyczny: Właściwie nie istnieją. Jeśli zostaniesz zraniony, obrażenia dostajesz podwójnie pierwszy raz gdy dostaniesz kulę (lub zwyczajnie się skaleczysz), a drugi raz, gdy nie wstrzykujesz sobie lekarstwa, który zwiększy ci krzepliwość krwi. Jeśli rana była poważna - zazwyczaj po kilku godzinach nie żyjesz. Małe ranki nie stanowią problemu.



Drewno Hollywood

Po raz pierwszy zaobserwowano ją w Hollywood, 3 października 2020 roku. Tam właśnie zachorował na nią popularny aktor filmów akcji Robert Mallone. Od popularnego onelnera Mallone'a powstała druga nazwa choroby: *I'm your worst nightmare*. Prawdopodobnie choroba rozwijała się już wcześniej, ale nikt tego nie zauważył, bo gwiazdor zawsze zachowywał się, jak kłoc drewna. W filmach i w życiu prywatnym. Prawdopodobnie przegapiono pierwsze symptomy i stan ostry. Gdy zbałał go lekarz, było już za późno na jakikolwiek ratunek.

Drewno Hollywood, to kolejna choroba o wojennej proveniencji. Atakuje układ nerwowy i powoduje otępienie. Zmysły powoli przestają funkcjonować, aż do kompletnego zaniku.

Lekarstwo: Jest nim Mallonix, nazwany na cześć zgadnijcie kogo? Dostępny jest dość powszechnie - masz 50% szans, że trafisz. Jedną kroplę rozpuszczasz w szklance wody i pijesz. Nie możesz tego dnia pić alkoholu, bo lek zwyczajnie nie zadziała. 1 dawka na 3 dni, a w fiole jest ok. 10 kropli.

Pierwsze symptomy: Percepcja leci ci w dół o 4 punkty. Spryt także, ale tylko o 2. Za to Charyzma rośnie o 1 punkt

- podobnie jak w przypadku Mount Rushmore. Po dziesięciu dniach od zaprzestania przyjmowania leku. Gorzej ci idzie wypatrywanie, nasłuchiwanie wachanie, dotykanie. Suwak podczas testów jeden poziom do góry.

Stan ostry: Percepcja spada o 2 punkty, a Spryt o kolejne 2. Charyzma wraca do poprzedniego stanu. Niedowidzisz, niedosłyszysz, ale za to nie czujesz prawie bólu - wszystkie testy dotyczące go masz ułatwione: suwak o jeden poziom w dół. Po trzech dniach od zaprzestania leczenia.

Stan krytyczny: po kolejnych 8-1 dniach. Jesteś prawie ślepy i głuchy. Percepcja na poziomie 4, Charyzma spada o 4 punkty, Spryt również.

Stan terminalny: po kilku dniach zmieniasz się w kamień. No, dobra - fantazuję. Nie w kamień, ale w autystę. Odłóż kartę postaci.



Osteoporoza

Osteoporoza, to choroba powodująca odwapnienie kości. Stałą się one kruche i łatwo je złamać. Dlatego nie choruj na osteoporozę, gdy masz zamiar biegać, wspinać się po górach, czy skakać na spadochronie.

Lekarstwo: środki z wapniem, bifosfoniany i fluorek sodu. Brzmi mądrze, nie? 25% szans na znalezienie odpowiedniego. Lek przyjmujesz raz dziennie, odpowiednią dawkę.

Pierwsze symptomy: Tutaj jest pies pogrzebany, bo pierwsze objawy są niezauważalne. Co prawda występują po dziesięciu dniach od wiesz-już-czego. Nic się nie zmienia.

Jeśli masz Budowę poniżej 7 punktów nie masz pierwszych symptomów. Od razu przechodzisz do stanu ostrego.

Stan ostry: Występuje po kilku dniach. Musisz uważać - przy większych wstrzą-

sach, uderzeniach masz 60% szans, że sobie coś złamiesz. A jeśli złamanie się zrodzi krzywo - to marny twój los. Nie ma u nas ubezpieczeń społecznych. -4 do Budowy.

Stan krytyczny: Występuje po trzech dniach. Jest podobny do stanu ostrego, tyle że szansa jest większa - 75%. Po czytaj sobie coś o złamaniach szyjki udowej. Milej zabawy.

Stan terminalny: występuje na skutek złamania szyjki udowej ze stanu krytycznego. Stajesz się inwalidą i niestety - nie możesz już grać tą postacią.



Zawroty głowy

Osobiście nie chciałbym mieć żadnych kłopotów z błędnikiem. To niefajnie zataczać się i rzygać, nie będąc pijanym.

Lekarstwo: Jest taki zestaw pastylek. Dość trudny do zlokalizowania, jeden lek - zielone pigułki, nazywające się Actinix znajdziesz w 50 przypadkach na 100. Jednak drugi - białe pigułki o nazwie Rephidol - tylko w 25%. Musisz brać po jednej tabletki dziennie.

Pierwsze objawy: Jeśli zaniedbasz się i nie leczysz - to po pięciu dniach będziesz cierpiał na chorobę lokomocyjną. Polega ona na tym, że rzygasz, jak jedziesz czymkolwiek dłużej niż 10 minut. Oczywiście współczynniki: -2 do Budowy.

Stan ostry: po trzech dniach, twój stan pogłębia się. Masz trudności z chodzeniem - lekko się zataczasz. Może wainiż sobie łufę samogonu, to będziesz wyglądał na zdrowego człowieka? Minus 4 do Budowy, minus 3 do Zręczności, minus 3 do Charyzmy (mają cię za pijaka). W dodatku utrudnione wszystkie testy o jedno oczko na suwaku. Podczas leczenia musisz leżeć. Wolno ci chodzić tylko za potrzebą!

Stan krytyczny: Leżysz, bo nie jesteś w stanie się poruszać. Wywołuje to u ciebie ogromne torsje: Budowa na poziomie 4. Charyzma także. Po czterech dniach. Dodatkowo pojawia się silny ból ucha. Tak silny, że leżysz i wyjesz.

Stan terminalny: Na to się nie umiera. Twoje szczęście. Stan krytyczny będzie się utrzymywał tak długo, dopóki nie się wyleczysz. Do tego czasu jesteś wyłączony z gry.

Newydolność krążenia

Twoje serce pracuje, jakby chciało, a nie mogło. Może to być arytmia, może co innego. Szybko się męczysz i jesteś otęplały. Czasami występuje sinica - po prostu robisz się niebieski na pysku. Na co czekasz, czytaj objawy:

Lekarstwo: znowu garść prochów. Stosuj leki wzmacniające kurczliwość serca (60% szans na znalezienie). Stosuj leki przeciwzakrzepowe - kwas acetylosalicylowy, czyli mówiąc ludzkim językiem - aspiryna. I ciesz się, że nie masz nadciśnienia, bo musiałbyś pić nitroglicerynę.

Pierwsze objawy: Duszno ci podczas wysiłku. Twoja Budowa spada o 3 punkty. Męczysz się szybciej niż inni i jesteś generalnie uciążliwy. Oczywiście to wszystko dzieje się, jeśli nie leczysz się przez kilka.

Stan ostry: Duszno ci nawet, gdy leżysz. Budowa spada o kolejne 2 punkty. W dodatku masz 10% szans, że po każdym większym wysiłku przeskakujesz od razu do stanu terminalnego. Doprowadzenie do takiego stanu zajmuje ci ok. cztery dni.

Stan krytyczny: Boli cię klata, oddech krótki, jesteś jedną kupką nieszczęścia. Budowa spada do poziomu 4 punktów, Charyzma o połowę - masz kłopoty z mówieniem, oddychaniem i tak dalej.

Pojawiają się obrzęki nóg i częste oddawanie moczu. Szansa przejścia od razu w stan terminalny rośnie do 20%. dwa dni.

Stan terminalny: wysiada ci pikawa i umierasz. Po dwóch dniach.

Anemia

Choroba krwi. Masz za mało czerwonych krwinek, lub hemoglobiny. Co na jedno wychodzi. Męczysz się szybko, jesteś błądy i łamią ci się paznokcie. Pół biedy, póki nie jesteś kobietą.

Lekarstwo: Preparaty krwiotwórcze. Oraz odpowiednie żarcie. No dobra, to ostatnie to żart: nie każe ci jeść szpinaku albo lucerny, bo te rośliny zdziochały i mają więcej pierwiastków radioaktywnych, niż żelaza. Lekarstwo występuje w dwóch postaciach: tańsze tabletki i droższe krople. Dostępność jednego i drugiego: ok. 60%. Cztery tabletki lub krople dziennie. W opakowaniu: ok. 60 tabletek (120 kropli).

Pierwsze objawy: Masz przyspieszony oddech. Nic dziwnego - krew nie jest tak „pojemna”, jak u zdrowych ludzi i żeby przetransportować tę samą ilość tlenu, musi szybciej krążyć. Budowa spada o 3 punkty. Charyzma także. Występuje po dziesięciu dniach od zaprzestania leczenia.

Stan ostry: Masz zawroty głowy, zadyszka i poruszasz się dwa razy wolniej niż inni. Budowa o połowę w dół. Dziesięć dni od wystąpienia pierwszych objawów.

Stan krytyczny: Budowa spada do 4 punktów. Właściwie nie możesz chodzić, bo przy każdym wysiłku większym niż machnięcie ręką - mdlejesz. sześć dni od sam-wiesz-czego.

Stan terminalny: umierasz po kilku dniach. Po prostu.

Morbus Dexter (amnezja)

Jedyną, co jest fajne w tej chorobie, to nazwa. Jako pierwszy rozpoznał ją lekarz z Minnesoty Charles Dexter. Mój znajomy lapiduch mówi, że to był szarlatan, nie lekarz - choroba ta to zwykle amnezja. Nie wiadomo za bardzo od czego pochodzi; to prawdopodobnie choroba genetyczna. Polega ona na chwilowych zanikach pamięci: w pewnym momencie przestajesz wiedzieć kim jesteś i co tu robisz. Ten stan mija po jakimś czasie i znowu stajesz się normalny.

Lekarstwo: mało skuteczne i rzadko spotykane. Nazywa się Memorial i znajdziesz je w dwudziestu pięciu przypadkach na sto. Ma jeden hac: masz około 66% szans, że zadziała. Nie wiadomo dlaczego tak się dzieje.

Pierwsze objawy: Raz na kilka dni tracisz pamięć. Nie pamiętasz kim jesteś, ani jak się nazywasz. Umiejętności i współczynniki zostają. Ten stan będzie się utrzymywał ok. doby. W tym czasie nie rozpoznajesz swoich kolegów i nie wiesz, kto jest szefem, ani podwładnym. Mistrz gry ma prawo w momencie utraty pamięci przejąć kontrolę nad twoją postacią. Występuje po 14 dniach od zaprzestania leczenia. Powtarza się co trzy, cztery dni.

Stan ostry: po tygodniu od pierwszych objawów, dostajesz kolejnej amnezji. Tym razem jest poważniejsza: podczas ataku choroby oprócz utraty wszystkich informacji nie możesz wykorzystywać większości umiejętności (zdecydujcie z Mistrzem których). Jak widział nie jest to typowa amnezja.

Stan krytyczny: po kolejnym tygodniu zapominasz na stałe swoje personali i część umiejętności.

Stan terminalny: jeszcze tydzień i dopada cię demencja. Oddaj kartę.

Syndrom Draculi (światłowstręt)

Chociaż Neuroshima, to nie WoD, to jednak możesz zostać istotą, która boli się światła słonecznego. Zachoruj na *syndrom Draculi* i masz to jak w banku. Sprowadza się to do tego, że nie lubisz i nie tolerujesz światła słonecznego.

Lekarstwo: Dracophen. To gęsty i niesmaczny syrop. Ciemna, nieprzezroczysta buteleczka zawiera ok. 100 ml syropu. Wystarczy go na ok. 20 porcji leku. Prawdopodobieństwo wystąpienia: 66%.

Pierwsze objawy: Na razie spadnie ci Charyzma o 3 punkty. Dlaczego? Ano dlatego, że twoja skóra źle znosi światło Słońca. Staje się sucha, popękana i mocno czerwona. Piecze przy dotknięciu. Ale to nie wszystko: Budowa na skutek obrażeń słonecznych spada ci o 1 punkt na dzień. Jest noc? Budowa nie spada. Siedział w bunkrze, oświetlony żarówką? Także nie spada. Słońce jest za chmurami? Spada. Wechodzisz do solarium? Spada. Pierwsze objawy występują po siedmiu dniach od zaprzestania leczenia.

Stan ostry: Budowa spada ci w tempie 2 punktów na dzień, jeśli wystawiony jesteś na działanie ultrafioletu (Słoneczko). Skóra przybiera brzydką brązowo-żółty odcień: Charyzma leci w dół o połowę. Po kolejnych kilku dniach.

Stan krytyczny: O Budowie i Charyzmie zapomnij. Nawet księżyc cię parzy. Cztery punkty. Z popękanej skóry, toczy się śmierdząca, mlecznobiała ropa albo krew. Po kolejnych dziesięciu dniach.

Stan terminalny: Nie masz już skóry. Oddaj kartę Mistrzowi.

Zespół wirusowej choroby języka (VTDS)

Wirus, który wywołuje tę chorobę nie jest skutkiem działania broni biologicznej.

Chaos
Przemoc
Bezprawie

POWIEDZ
STOP!

Zaproś
Stalową
Policję

nej, ale też ma wojenne pochodzenie. Prawdopodobnie to zmutowany wirus opryszczki, który z dość łagodnego kanałowego pieska stał się rozjuszoną pitbullem.

Lekarstwo: Prawdopodobieństwo natrafienia na nie wynosi około 33%, a więc jest dość słabo dostępne. Bierzesz dwie tabletki dziennie, co 12 godzin.

Pierwsze objawy: Język ci puchnie. Na skutek tego mówisz, jakbyś miał pełne usta i w dodatku nie czujesz smaku. Na razie jest to dość niegroźne, więc spada ci tylko Charyzma. O 2 punkty. Występuje po dziesięciu dniach od przerwania leczenia.

Stan ostry: Tutaj sytuacja staje się trudniejsza. Nie możesz jeść - cokolwiek włożysz do ust, powoduje to silny, ostry ból. Język jest obrzękły i sączy się z niego krew. Mówisz z trudem, wolno cedząc słowa. Na skutek nieprzyjmowania pokarmów, oprócz 3 punktów Charyzmy tracisz 1 punkt Budowy na dzień. Po dziesięciu dniach, oczywiście.

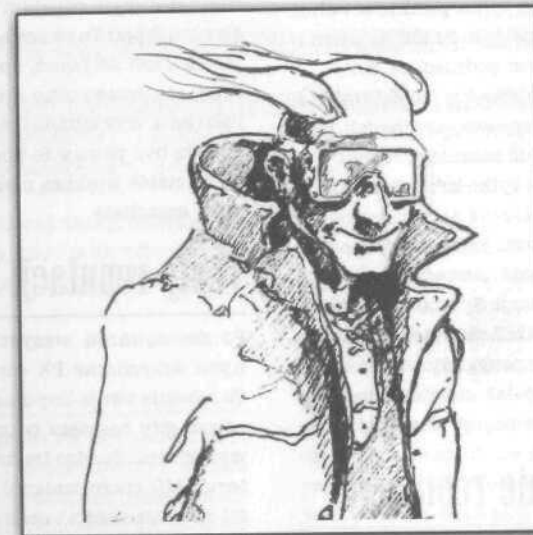
Stan krytyczny: Twój język staje się miękki i galaretowaty. Uważaj na niego, bo wystarczy, że go lekko przygryziesz, a stracisz cały. Charyzma nie istnieje: 4 punkty. Budowa chyba też - ból jest tak silny, że promieniuje na całą głowę. Nie możesz się poruszać, bo rozsadza ci czaszkę. Środki przeciwbólowe nie działają. Po sześciu dniach.

Stan terminalny: Po sześciu dniach, umierasz z bólu, głodu i gorączki.



- Słuchajcie mnie, psy! Każdy z was otrzymał swoją szansę. Każdy z was ma równe prawo do części wielkiego daru, do najwyższego szczęścia, jakie może znieść myśląca istota. Wielu z was bezceści ten dar, jak głodna hiena targająca ścierwo upadłego wojownika. Atomowy Książd mówił coraz głośniej. Apokalipsa dobiega końca i wnet przyjdzie nam stanąć twarzą w twarz z przeraźliwym Stwórcą. To jemu zawdzięczamy fakt, że możemy dziś z radością wykonać Jego wolę, nie zaś gnić w ziemi lub młotać się z wiatrem jako marny proch. Wykorzystajmy to! Czasu pozostało niewiele, zapamiętajcie więc dobrze to wszystko, czego uczyłem was przez wiele wieczorów, i idźcie w cztery strony świata, przekazać słowa prawdy nie wiedzącym i błądzącym. Nie pozwólcie tym biednym, ślepym istotom spłonąć w ogniu piekielnym. Zajmijcie się każdym, kogo spotkacie, zróbcie wszystko, aby ocalić ich nieśmiertelne dusze, zamknięte w zgnilych ciałach, przyszpilone do spaczonych umysłów. Uwolnijcie je, póki nie jest za późno, i nie zapominajcie o sakramencie. To wszystko, psy. Ruszajcie już.

Chrapliwy pomruk wyraził zrozumienie i sfera wychudzonych zwierzaków szybko rozpięzochla się w ciemności nocy. Kilka psów pozostało w blasku ogniska, czuwając przy swym panu. Atomowy Książd stał odwrócony plecami do ognia i w zadumie wpatrywał się w ciemny horyzont. Jego długi płaszcz opadał aż w ciemną sadzę, pokrywającą zlamaną płytą betonowego fundamentu. Rój much brzęczał wokół worka z żywnością, a z oddali dobiegały coraz cichsze poszczekiwanie i wycie posłańców.



REPUTACJA

Reputacja jest niemal wszystkim. Widziałeś, żebym choć raz do kogoś strzelił? No właśnie. To powiedz mi, dlaczego jesteś przekonany, że kawał ze mnie twardziela? Mam w sobie coś, nie? No i niejedno już o mnie słyszałeś.

Jeśli będziesz miał farta i duże zacięcie, też cię to czeka.

krok 9: reputacja

Początkowa reputacja

Jeśli jesteś Sędzią lub szefem mafii to pewnie już masz kilka punktów, i choć nie wiesz jeszcze jak działać, pewnie strasznie się tym podnieciłeś, co?

To fakt, startować z Punktami Reputacji to duża sprawa - trochę ich jeszcze uzbierasz i już zaczniesz ci rosnąć Sława. A potem już tylko krok do autografów itd...

No dobrze, może jednak wróćmy do tematu, co? Każda postać zaczyna z 1 Punktem Reputacji. Symbolicznym jednym punktem. Cała reszta to już twoja robota i kolejne przygody.

Poczytaj więc jak się zwiększa ilość PR, bo ten jeden punkt to wstyd...

Zwiększanie reputacji

Zasady reputacji są bardzo proste. Po każdej sesji dostajesz Punkty Doświadczenia, chyba że przespałeś całą grę. Za Punkty Doświadczenia możesz podnosić Reputację.

Punkt Reputacji (PR) kosztuje dwadzieścia pięć Punktów Doświadczenia (25 PD). Jeżeli podczas gry działałeś cokolwiek i ludzie usłyszeli o twoich dokonaniach, staniesz się bardziej sławny. Wraz z przeżyтыми przygodami przybywa Punktów Reputacji, a jeżeli podczas gry dokonałeś czegoś rzeczywistie spektakularnego, MG może zdecydować o przyznaniu ci od 1 do 3 dodatkowych PR, niezależnych od doświadczenia.

Reputacja zależna jest również od wyposażenia jakim dysponujesz. Niektóre elementy ekwipunku dodają ci kilka PR. Widzisz moje buty? Robią, wra-

żenie, prawda? A kapelusz? No i oczywiście srebrne spinki, przyznaj, nieźle wyglądają, nie? Mam nadzieję, że uważałeś czym odpalam cygara... to oryginalne Zippo! To co posiadasz, mówi kim jesteś. Jeśli zechcesz, spróbuj, przespaceruj się przez ruiny miasta z coltem o rękojeści wykładanej masą perłową, a możesz być pewny, że mieszkańcy zwrócą na ciebie większą uwagę, niż gdybyś niósł sztachetę.

Testy reputacji

Po zsumowaniu wszystkich otrzymanych dotychczas PR otrzymasz liczbę. To właśnie twoja Reputacja. Za każdym razem gdy będziesz poproszony o rzut, wykonujesz Bardzo trudny test Charakteru. (MG może zmienić PT w zależności od okoliczności). Jeśli ci się powiodło zdałeś właśnie test Reputacji.

Reputację można testować niemal zawsze gdy bohater spotyka nową osobę. Udany test sprawia, że BN nabiera większego respektu do postaci. Jeśli rzut się nie uda, bohater wyjdzie na przeciętnego śmieciojadę ze zniszczonego przez wojnę świata - osobę, która niewiele znaczy. W podobny sposób można testować Reputację BN - wynik testu będzie wskazówką dla graczy jak mają traktować napotkane osoby.

MG może postanowić, że efekt Reputacji znajdzie odzwierciedlenie przy testowaniu niektórych umiejętności (np. Zastraszania, Perswazji lub Blefu). Warto też pamiętać, że Reputacja ma dwa aspekty. Dobra sława wynika ze śmiałych i bohaterskich czynów. Złą sławą cieszą się mordercy, złodzieje i bandyci. Czasami Reputacja jest po prostu mie-

Tabela Punktów Sławy

Ilość Punktów Sławy	Zasięg Twojej sławy.
1	Światnie cię znają w miejscu twojego urodzenia
2	Miejsce urodzenia i najbliższe osiedla ludzkie
3	Cały okręg
4	Granice dawnego stanu
5	Cały stan i wszystkie przyległe
6	Ćwiartka kontynentu
7	Półowa kontynentu
8	Cały kontynent
9	Twoja sława wykracza poza Amerykę
W wymienionych miejscach słyszano o tobie i prawdopodobnie spotkasz się z szacunkiem (lub z nienawiścią).	

szanką ziej i dobrej sławy, częściej jednak bohaterem kieruje określony światopogląd i przyczyny jego sławy są jasne.

Sława

Jeżeli uzbierasz 20 PR dzieje się coś, co bardzo cieszy. Tracisz całe 20 Punktów Reputacji, ale zyskujesz jeden Punkt Sławy. Sława nie odnosi się tylko do aktualnej sytuacji i czasem wykracza daleko poza twoje rodzinne okolice. Przypatrz się Tabeli Punktów Sławy - może ona służyć za wskazówkę w określaniu popularności bohatera.

Sława ma również bardzo praktyczny aspekt. W testach Reputacji (rzuty na Charakter), działa jak umiejętność, czyli pozwala zmniejszać liczbę oczek

wyrzuconych na kostkach. Podobnie jak w testach umiejętności, tak i przy testowaniu Reputacji odezwać może się suwak. Sława o wartości 4 obniża PT testu Charakteru do Trudnego, a 8 oznacza test Problematyczny.

Zastanawiasz się po co komu Reputacja i Sława? Po pierwsze dobrze jest czuć się powszechnie znanym bohaterem (albo sukinkotem). Wiesz jak to jest, kwiatki, mdlejące dziewczyny, stary przynoszą ciasto z dyni. Nie przemawia to do ciebie?

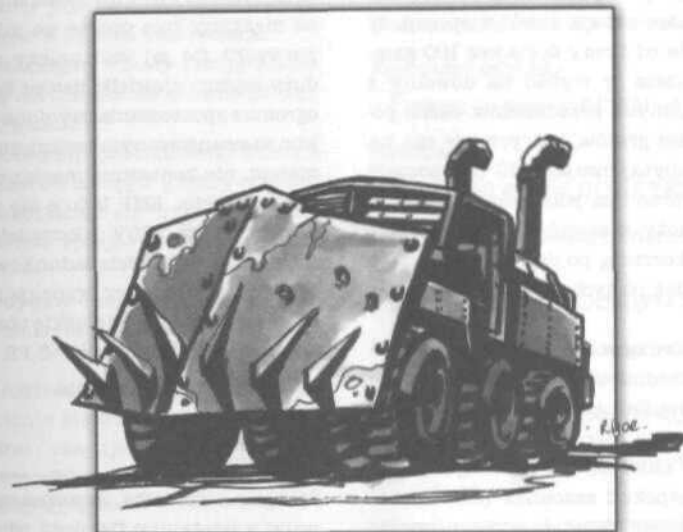
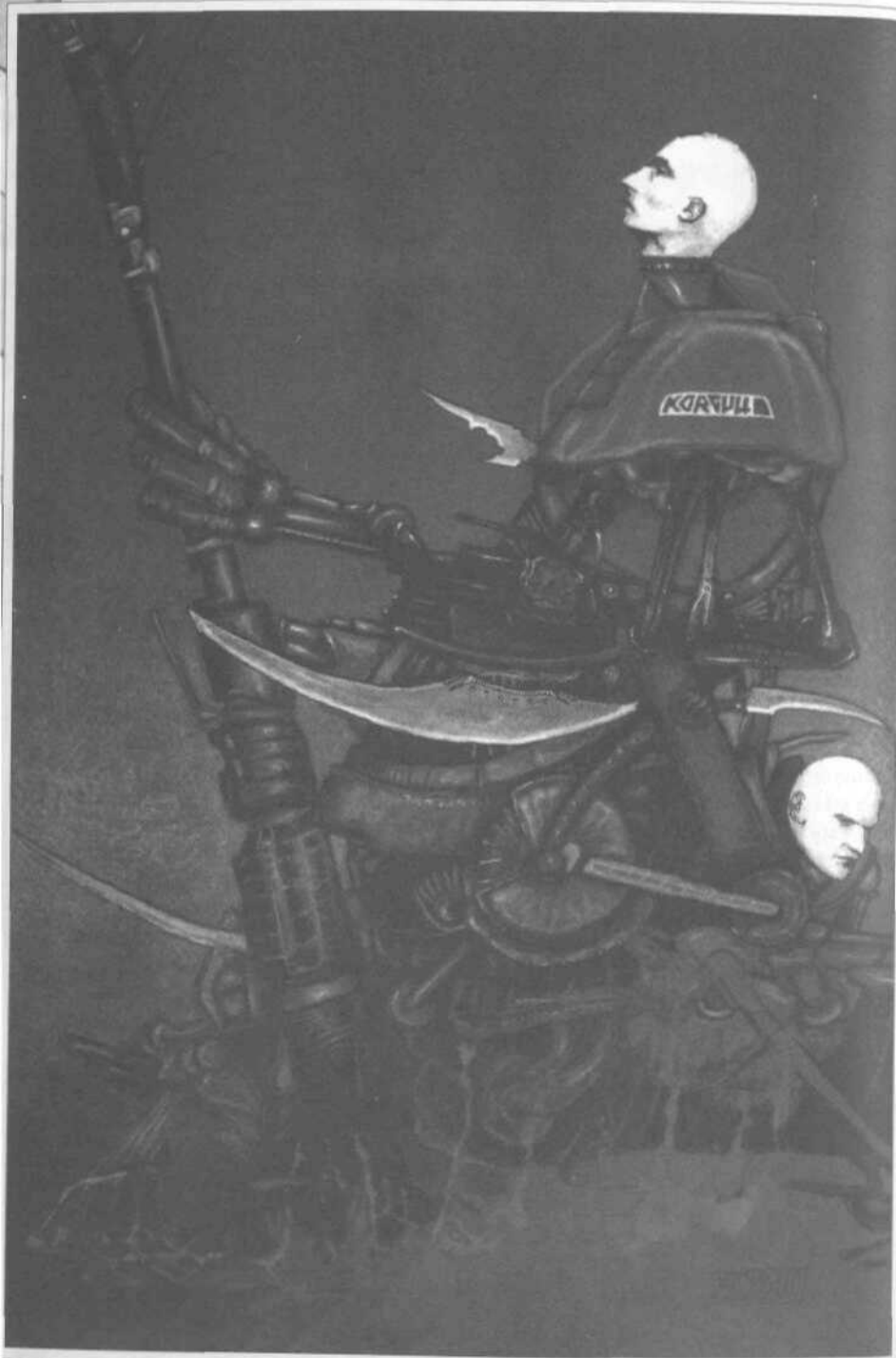
Pomyśl zatem o pracodawcach, którzy sami proszą się byś coś dla nich zrobił i o gangersach ustępujących Ci z drogi na autostradzie. Oszczędność czasu, wysiłku i amunicji. Oto co gwarantuje Reputacja.

Los Diablos

Los Diablos, to prawdziwe skurwysyny. Niektórzy twierdzą, że wyznają kult diabła, ale ja wiem, że to bzdura. Skąd wiem, pytasz? Ano stąd, że Diabli mnie więzili w podziemiach swojego głównego bunkra Satan's Pit. Uciekłem im, jak mnie więzili na egzekucję. To zwykły gang motocyklowy, który chcąc budować swoją reputację na strachu przyjął taką, a nie inną symbolikę. Rejerują tylko przed siłą, jeśli jesteś od nich słabszy nie ludź się, że z własnej woli wypuszczą cię całego i zdrowego na wolność. Jeśli wyjeżdżają całą hordą, nazywają to Batalionem Diabla. Tę kretynską nazwę wymyślił ich szef - Bastard Louie.

Louie wygląda jak każdy inny gangster z Los Diablos: ma klasyczną, czarną skórę, jak w kłopskich filmach z połowy XX wieku. Na nosie ma okrągłe okulary „lennonki” z ciemnymi szklami, na głowie długie, jasne włosy, opadające na ramiona, długie wąsy i bokobrody. Zazwyczaj używa starego Winchestera, którego wozí ze sobą, przytroczonego do motoru.

Rzadko dotrzymują umów. Mówię ci, to najgorsze mgły w okolicach El Paso.



SPRZĘT



A teraz bierz te wszystkie gamble, które ubierałeś i wydawaj Czecha na ciebie masa towarów. Więcej niż w niejednym sklepie w Vegas. A pośród złomu znajdziesz nawet coś, co jeszcze działa.

Sprzęt

krok 10: sprzęt

Witamy na etapie zakupów. W tym miejscu spróbujemy ci wcisnąć kilka zupełnie niepotrzebnych rzeczy i jedną czy dwie, które ratują tylek z opresji. W prezencie od firmy dostajesz 100 gambli i możesz je wydać na dowolny z wymienionych przedmiotów. Jeżeli potrzebujesz gratów, których nie ma na liście, zapytaj swojego MG czy pozwoli ci je wybrać i za jaką cenę. Wszystkie przedmioty z sekcji Skarby Nowego Świata kosztują po dziesięć gambli. To wyprzedaż po tych, którym się nie powiodło

Niektóre egzemplarze wymienionych tutaj przedmiotów są w jakiś sposób szczególne. Tak jak volkswagen Garbus jest perełką wśród samochodów, tak karabin należący do sławnego Łowcy budzi respekt i szacunek (albo nienawiść). Możesz uznać, że wybrany przez ciebie przedmiot jest wyjątkowy. Posiada on wówczas Punkty Reputacji, dodawane do twojej Reputacji. Określ z jakiego powodu przedmiot jest szczególnie i przyznaj mu od 1 do 5 Punktów Reputacji. Za każdy PR płacisz dodatkowo 20 gambli.

Jeżeli po zakupach zostały ci jakieś wolne gamble, tracisz je. To wirtualna waluta.

Broń

EMP

To duża, nieporęczna broń, wyglądem przypominająca wyrzutnię rakiet. EMP emituje impulsy elektromagnetyczne, zakłócające działanie sprzętu elektronicznego lub niszczące sprzęt. Jest to

bardzo rzadka broń, dostępna jedynie niektórym Zabójcom maszyn. Nie działa na istoty żywe i na nieskomplikowane maszyny (nie oparte na mikroprocesorach). Do jej wad należy również duży ciężar i niewielki zasięg. Zalecą się ogromne spustoszenia czynione wszystkim zaawansowanym technicznie automatom, nie koniecznie machinom bojowym Molocha. EMP ładuje się prądem elektrycznym 230V. Akumulator mieści w sobie dwanaście ładunków.

● **Reguła specjalna:** Ignoruje pancerz maszyny i zadaje jej ciężkie obrażenia; skuteczna do 10 metrów; +3 PR

🔧 **cena:** nie do kupienia

Pogromca

Specjalna strzelba, przeznaczona do walki z istotami o fizjologii odmiennej niż ludzka. Ulubiona broń Łowców mutantów - praktycznie tylko oni są w posiadaniu jej egzemplarzy. Pogromca strzela nabojami zawierającymi w sobie środki chemiczne. Na pierwszy rzut oka nie różni się od zwykłej strzelby, odmienne są tylko naboje - większe, przypominające strzykawki. Każdy łowca mutantów nosi przy sobie przynajmniej po kilka egzemplarzy różnego rodzaju pocisków, przeznaczonych do walki z różnymi gatunkami mutantów.

● **Reguła specjalna:** Pocisk zadaje mutantom obrażenia krytyczne, pod warunkiem, że został dobrany do fizjologii celu i przebił się przez ewentualny pancerz (traktuj jak pocisk z pistoletu); istnieją również naboje usypiające, paraliżujące i neutralizujące działanie niektórych mutacji (np. regeneracja);

wykonanie naboju wiąże się z Bardzo trudnym testem Chemii; +3PR

🔧 **cena:** nie do kupienia; DOSTĘPNOŚĆ: 0%

Granaty

Niezbyt tanie, ale przydatne. Jak mówi przysłowie jeden granat wart jest tysiąca słów. W ofercie dwa rodzaje.

granat zaczepny - mały zasięg odłamków, ale nie musisz się chować do bunkra - 10 gambli

granat obronny - kilkadziesiąt albo kilkakaset metrów zasięgu, groźny również dla posługującego się nim - 30 gambli
Może wolisz specjalne rodzaje granatów?

granat dymny - zapewnia osłonę dymną w promieniu pięciu metrów - 20 gambli

granat rozświetlający - rozjaśnia teren w promieniu pięciu metrów - 20 gambli
mini-mina - reaguje na ruch w promieniu metra - 30 gambli

DOSTĘPNOŚĆ: 40%

Inna broń

Przeciętny pistolet kupisz za 30 gambli, przeciętny karabin około 40.

Elektronika

Noktowizor

Urządzenie pozwalające widzieć w ciemności. Działa na zasadzie wzmocnienia światła, zatem wejście na jasno oświetlony obszar może cię oślepić. Noktowizor wymaga baterii, bez nich jest po prostu zabawną maską. Noktowizor ogranicza kąt i ostrość widzenia. Pozwala widzieć w ciemności, ale Percepcja noszącej go osoby zredukowana jest o 2 punkty.

🔧 **cena:** 35 gambli; DOSTĘPNOŚĆ: 10%

Komputer

Po co komu komputer? No dobra. Skoro się zdecydowałeś, w ofercie jest kilka rodzajów sprzętu. Każdy z systemem WinDoors 2020 i typowymi aplikacjami biurowymi. Dodatkowe oprogramowanie załatwisz we własnym zakresie, podobnie jak karty umożliwiające przetwarzanie danych z mierników.

Komputer osobisty

🔧 **cena:** 30 gambli; DOSTĘPNOŚĆ: 50%

Notebook

🔧 **cena:** 50 gambli; DOSTĘPNOŚĆ: 30%

Komputer najnowszej generacji (+10% do testów)

🔧 **cena:** 60 gambli; DOSTĘPNOŚĆ: 40%

Komputer z emulatorem sztucznej inteligencji (+30% do testów)

🔧 **cena:** 80 gambli; DOSTĘPNOŚĆ: 20%

Wojskowy komputer przenośny (+40% do testów)

🔧 **cena:** 140 gambli; DOSTĘPNOŚĆ: 10%

Narzędzia - zestaw Mały Elektryk

Zawiera narzędzia diagnostyczne i pomoce w rodzaju próbnika do prądu, miernika uniwersalnego, lutownicy lub wyposażenia do produkcji układów scalonych.

🔧 **cena:** 20 gambli; DOSTĘPNOŚĆ: 70%

Części zapasowe - elektronika

Diody, tranzystory, kable, druty, tyristory, mikroprocesory. Telewizor to nic innego jak pudło części. Warto mieć garść elektroniki, na wypadek gdyby popsuto się coś ważnego.

🔧 **cena:** 5 gambli za dwie garści; DOSTĘPNOŚĆ: 90%

Odtwarzacz CD

Nie jest to może coś niezbędnego do życia, ale idąc na polowanie na mutków fajnie jest podłączyć się do kolumnenek i puścić na cały regulator Wagnera. Słyszając Lot Valkirii nawet maszyny Molocha posrajają się ze strachu.

 **cena:** 10 gambli; **DOSTĘPNOŚĆ:** 80%

Krótkofalówka

Łączność w świecie po wojnie jest znacznie utrudniona, ale czasami da się porozumieć z posiadaczem drugiej krótkofalówki. Trzeba tylko uważać by Moloch nie podsłuchiwał o czym gadacie. Doświadczeni Radiooperatorzy potrafią podobno rozgryźć kod sygnałów maszyn Molocha i podsłuchiwać bestię. Ale to chyba tylko plotki.

 **cena:** 25 gambli; **DOSTĘPNOŚĆ:** 20%

Radio

Nie ma już żadnych stacji radiowych z wyjątkiem jednej - Orbitala. Prawie każde osiedle ludzkie posiada przynajmniej jeden radioodbiornik by słuchać audycji ze stacji orbitalnej. Odpowiednio przestrojone radio pozwala również podsłuchiwać cudze rozmowy.

 **cena:** 15 gambli; **DOSTĘPNOŚĆ:** 70%

Detektor ruchu

Rzadko spotykane urządzenie - słabo dostępne, łatwo się psuje. To mieszczące się w dłoni pudełko pokazuje na ciekokrystalicznym ekranie wszystkie poruszające się obiekty w zasięgu stu metrów, reprezentowane przez pulsujące kropki. Wielkość kropki zależy zarówno od prędkości jak i od wielkości obiektu. Za pomocą detektora ruchu można również oszacować odległość od poruszających się podmiotów.

 **cena:** 80 gambli; **DOSTĘPNOŚĆ:** 10%

Miernik promieniowania

Istnieje kilka rodzajów mierników promieniowania - od prymitywnych samizdatów, przez liczniki Geigera, kończąc na elektronicznych multimetrach. Wszystkie pokazują poziom promieniowanie wskazanego obiektu. W mechanice gry jest to wartość procentowa PP z tolerancją zależną od jakości miernika.

 **cena:** 30 gambli; **DOSTĘPNOŚĆ:** 30%

Miernik skażenia chemicznego

Działa jak miernik promieniowania, ale jest większym i bardziej skomplikowanym urządzeniem (gabaryty małego telewizora). Ten prymitywny komputer ma zapisane w pamięci cechy charakterystyczne tysięcy różnych środków chemicznych, dzięki czemu wykrywa większość trucizn i jest w stanie oszacować ich siłę. Wskazuje wartość procentową PS, z tolerancją +/- 15%.

 **cena:** 50 gambli; **DOSTĘPNOŚĆ:** 20%

Analizator chemiczny

Ulepszona wersja miernika skażenia. Urządzenie nie ogranicza się wyłącznie do substancji toksycznych - analizuje próbki związków chemicznych i wyświetla ich skład, jak również krótką informację na temat właściwości i zastosowania substancji. Unikalne substancje chemiczne nie mogą zostać przeanalizowane.

 **cena:** 100 gambli; **DOSTĘPNOŚĆ:** 5%

Wytrychy

Profesjonalne narzędzie prawdziwego fachowca. Kiedyś mówiło się, że pieniądze otwierają każde drzwi. Po wojnie zdany jesteś tylko na wytrychy. Zestaw kilkunastu "uniwersalnych kluczy", róż-

niących się rozmiarami opakowany jest w skórzany pokrowiec.
CENA: 20 gambli; **DOSTĘPNOŚĆ:** 70%

Elektroniczny wytrych

Wolne ale efektywne urządzenie. Znacznie ułatwia wszelkie próby rozpracowania elektronicznych zabezpieczeń.

 **cena:** 50 gambli; **DOSTĘPNOŚĆ:** 20%

Wykrywacz metalu

Robi głośne plip plip jeżeli pod ziemią ktoś zakopał skarb. Rzadkie urządzenie, rozchwytywane przez wszystkich amatorów złomobrania.

 **cena:** 30 gambli; **DOSTĘPNOŚĆ:** 30%

Mechanika

Samochód

Do obecnych czasów przetrwały tylko najmocniejsze samochody. Nie te nowoczesniejsze, bo one dostosowane były do porządných dróg i komunikacji miejskiej. Komputery pokładowe i GPS po wojnie nie są warte wiele. Każdy kto zna się chociaż trochę na prowadzeniu wozów wybierze raczej stary i sprawdzony krążownik szos niż wymuskany i aerodynamiczny wóz sportowy. Jeżeli stworzysz postać i chcesz ją zaopatrzyć w wóz, do wyboru masz trzy kategorie. Markę, kolor i podobne detale ustal sobie sam.

motocykl

 **cena:** 50 gambli; **DOSTĘPNOŚĆ:** 40%

krążownik szos

 **cena:** 80 gambli; **DOSTĘPNOŚĆ:** 30%

pickup

 **cena:** 100 gambli; **DOSTĘPNOŚĆ:** 25%

czterokołowa ciężarówka

 **cena:** 200 gambli; **DOSTĘPNOŚĆ:** 15%

Teraz ustal jakość wozu

- wrak, brakuje części trzeba popracować i ruszy - oszczędzasz 40 gambli
- grat, może jeszcze podłączyć (+20% utrudnienia do wszystkich testów Prowadzenia i Mechaniki) - 20 gambli zostaje w kieszeni
- normalka, stary ale jary - nic nie dopłacasz, nic nie oszczędzasz
- wow! (+10% do testów Prowadzenia i Mechaniki) - dopłacasz 30 gambli

Wyposażenie dodatkowe

Zapomnij o autocasco i klimatyzacji. Przyda się coś, co pozwoli ci poradzić sobie z gangersami albo da zwycięstwo w Wyścigu ze śmiercią. Dzisiaj oferujemy:

opancerzenie - wersja lekka i ciężka. Każdy samochód ma cztery lokacje (strona prawa i lewa, tył, przód). Pancerz lekki na jedną z lokacji kosztuje 5 gambli, ciężki 10 gambli. Opancerzenie samochodu utrudnia jego prowadzenie (+10% i +20% za każdy element). Ochrona ta powstrzymuje obrażenia jak noszona przez człowieka zbroja.

dopalacz - zwiększa szybkość samochodu o 100% na jakieś pięć minut. Po zastosowaniu dopalacza musisz wykonać test Prowadzenia (PT Trudny), albo silnik stanie na amen. Koszt: jedyne 30 gambli

olejarka - to nie narzędzie do konserwacji wozu, ale urządzenie montowane z tyłu, pod podwoziem. Po naciśnięciu przez kierowcę czerwonego guziczka wypuszcza płamę oleju. Każdy kto wjedzie na taką płamę, dostaje utrudnienie +50% do najbliższego testu Prowadzenia samochodu. Koszt: 20 gambli

wiertelka - przytwierdzone na osi koła, rozcinają nadwozie przeciwnika, którego atakujesz bokiem. Dostaje on utrud-

nienie +30% do testów Prowadzenia podczas walki samochodami bok w bok. Dodatkowo kilka ataków wiertłkami niszczy karoserię przeciwnika i jego pancerz. Koszt: 10 gambli za wiertłko. **saper** - bardzo sprytne urządzenie, podobne w działaniu do olejarki. Zostawia za jadącym samochodem minę. Jeśli ktoś na nią wjedzie, eksplozja zadaje obrażenia krytyczne samochodowi i zawsze niszczy opony. Pasażerowie otrzymują ciężkie obrażenia, pomniejszone o pancerz. Koszt: 30 gambli + 10 gambli za minę

wypełnione opony - całkowicie kauczukowe. Eliminują problem strzałów w koła. Koszt: 5 gambli za sztukę.

uniwersalne spalanie - prawdziwe cacko; przeróbka silnika, która eliminuje kłopoty z paliwem innym niż benzyna samochodowa lub olej napędowy. Samochód może spalać najgorszy badziew (np. olej grzewczy) i chociaż silnik nie zepsuje się, nie będzie działał wydajniej. Koszt: 20 gambli.

podkręcone obroty - usprawnienie silnika, które zwiększa jego moc. Za każde 5 gambli dostajesz +5% do maksymalnej prędkości (maksymalnie +30%).

Sprzęt do wspinaczki

Raki, czekany, liny i haki, uchwyty. Dodatkowo ciepłe ubranie, odpowiednie buty i gogle. Wszystko spakowane w jeden worek na ramię.

cena: 25 gambli; **DOSTĘPNOŚĆ:** 40%

Narty

Może nie pobijesz na nich rekordu skoczni, ale pozwolą ci poruszać się po śniegu i szybko zjechać na dół. Do nart dwa piękne kijki. Jeśli wolisz rakiety śnieżne - proszę bardzo.

cena: 15 gambli; **DOSTĘPNOŚĆ:** 60%

Narzędzia - zestaw Mały Mechanik

Wszystko czego potrzebujesz, żeby naprawić samochód, ciekący kran albo maszynę parową. Na narzędzia składają się drobiazgi w rodzaju kombinerek, śrubokrętów, cęgów, smaru lub piły do metalu.

cena: 15 gambli; **DOSTĘPNOŚĆ:** 80%

Części zapasowe - mechanika

Garść części wymontowanych z jakiegokolwiek bryczki albo z pompy wodnej. Łożyska, zawiasy, rurki, śrubki, uszczelki, gwoździe i takie tam. Przydadzą się gdy trzeba będzie coś naprawić.

cena: 5 gambli za dwie garści; **DOSTĘPNOŚĆ:** 90%

Namiot, koc, śpiwór

Wszystko co potrzebne by wygodnie przetrwać noc na pustyni. Wymienione przedmioty różnią się jakością i w niektórych przypadkach (nocleg w lodowatych górach) jakość ta ma decydujące znaczenie. Od jakości zależy również ciężar ekwipunku.

cena: od 10 do 50 gambli; **DOSTĘPNOŚĆ:** od 90% do 10%

Lornetka

Pozwala obserwować odległe obiekty. Niezbędna każdemu rangerowi.

cena: 20 gambli; **DOSTĘPNOŚĆ:** 70%

Kompas

Pokazuje strony świata lub najbliższą górę złomu. Właściwie to wszystko jedno, bo strzałka przeważnie kieruje się na Molocha.

cena: 5 gambli; **DOSTĘPNOŚĆ:** 80%

Palnik acetylenowo-tlenowy

Wysoka temperatura płomienia pozwala przecinać metalowe przedmioty. W pakiecie dwie butle ciśnieniowe i maska z przyciemnianym wziernikiem.

cena: 20 gambli; **DOSTĘPNOŚĆ:** 30%

Żywność

Możesz przeżyć bez karabinu granatów i auta, ale jeśli musisz. Jeśli jesteś Indianem i mieszkasz na pustyni nie ma problemu - wygrzebiez kreta albo zbierz jagódki. Co innego normalny człowiek - musi jeść normalnie. Cena w obrębie kategorii może się zmieniać, w zależności od jakości produktu (mięso szczura i krowy).

zboże

cena: 5 gambli za garnek; **DOSTĘPNOŚĆ:** 90%

owoce i warzywa

cena: 15 gambli za garnek; **DOSTĘPNOŚĆ:** 50%

mięso

cena: 10 gambli za garnek; **DOSTĘPNOŚĆ:** 70%

przedwojenne konserwy

cena: 5 gambli za jedną; **DOSTĘPNOŚĆ:** 30%

llofilizowana żywność

cena: 25 gambli za kilogram; **DOSTĘPNOŚĆ:** 5%

Koń

Dla wielu dobry koń jest lepszy niż samochód. Nie trzeba w niego lać paliwa, nie psuje się i potrafi poruszać się bez kierowcy. Co prawda konie chorują i muszą jeść, jednak mają jeszcze jedną cechę niespotykaną u samochodów -

rozmnażają się produkując następne konie.

cena: od 30 do 80 gambli; **DOSTĘPNOŚĆ:** od 80% do 10%

Prochy

Narkotyki

Narkotyki to prawdziwy rarytas. Szczególnie te, których produkcja wymaga zaawansowanych technik chemicznych. Królem narkotyków jest oczywiście Tornado, ale papierosy z marihuaną też cieszą się wzięciem. Specyfiki w rodzaju amfetaminy albo LSD pochodzą przeważnie z czasów przedwojennych.

łatwe do produkcji narkotyki (kompot, marihuana, grzybki)

cena: 10 gambli za działkę; **DOSTĘPNOŚĆ:** 40%

zaawansowane narkotyki (amfetamina, kokaina)

cena: 50 gambli za działkę; **DOSTĘPNOŚĆ:** 20%

przedwojenne (niemożliwe do wyprodukowania współcześnie)

cena: od 60 gambli za działkę; **DOSTĘPNOŚĆ:** 10%

Lekarstwa

Kawałek bandaża nie kosztuje nic, podobnie jak plater czy drewniane łupki na złamaną nogę. Kłopot zaczyna się gdy próbujesz zdobyć aspirynę albo słoiczek witamin. Problemem staje się zdobycie specjalistycznych lekarstw, takich, które przed wojną były na receptę. Prawdziwy rarytas - medpak i jego wariacje - jest już cholernie drogi. Ponieważ większość ludzi jest chora, lekarstwa ogólnie cieszą się dużym wzięciem. Na szczególne powojenni chemicy

(w większości związani z Gildią Inżynierów), są w stanie zsyntetyzować niektóre prochy.

Cześć lekarstw nie leczy typowych obrażeń i chorób, ale usuwa efekty promieniowania i skażenia chemicznego.

Painkiller (patrz rozdział o obrażeniach)

 **cena:** 10 gambli

Medpak (patrz rozdział o obrażeniach)

 **cena:** 20 gambli

Deadline (patrz rozdział o obrażeniach)

 **cena:** 50 gambli

AR-24 (patrz rozdział o obrażeniach)

 **cena:** 70 gambli

AR-25-BETA (patrz rozdział o obrażeniach)

 **cena:** 100 gambli

RadOff (-10% do efektów radiacji)

 **cena:** 30 gambli

Remov (-20% do efektów radiacji + efekty uboczne)

 **cena:** 50 gambli

ZNS (Zintegrowany Neutralizator Skażenia -20% do efektów trucizn chemicznych)

 **cena:** 30 gambli

WD-Tabs

Tabletki odkażające wodę, ze względu na logo Żółwia Moryca, często nazywane Żółwiami. Neutralizują trucizny zawarte w wodzie i wytrącają je w postaci osadu. Częściowo pochłaniają również skażenie radioaktywne zawarte w wodzie. Jedna tabletkę wystarcza na litr wody. W opakowaniu jest ich dwadzieścia cztery.

 **cena:** 20 gambli za paczkę; **DOSTĘPNOŚĆ:** 60%

Torba lekarska

Nie zawsze wygląda jak torba, ale zawsze zawiera wyposażenie podstawowe dla lekarza. Pełna okropnych przedmiotów, w rodzaju lancetów, stetoskopów, strzykawek i opasek uciskowych, pozwala ratować życie umierającemu kumpłowi. Podstawa każdej Doktor Queen z Teksasu.

 **cena:** 10 gambli; **DOSTĘPNOŚĆ:** 80%

Mały Chemik

Papierki lakmusowe, butelki z kwasami, probówki, destylatory i różne podejrzane proszki. Jeśli jako detektor nie zadowala cię sok z czerwonej kapusty powinienś zaopatrzyć się w ten zestaw. Wyposażenie obowiązkowe Chemika.

 **cena:** 25 gambli; **DOSTĘPNOŚĆ:** 40%

Skafandry ochronne

Kombinezon ma chronić - w zależności od wersji przed skażeniem biochemicznym lub radiacją. Jeśli jest szczelny i poprawnie założony, spełnia swoje zadanie. Strój taki daje premię -70% do Poziomu Skażenia lub Poziomu Radiacji. Premia może być obniżona jeśli skafander jest wadliwy.

Na każdy kombinezon składa się również maska przeciwgazowa.

 **cena:** 70 gambli; **DOSTĘPNOŚĆ:** 20%

Maska przeciwgazowa

Uboża wersja skafandra ochronnego. Daje premię -70% (lub mniej) do PS wdychanych trucizn.

 **cena:** 20 gambli; **DOSTĘPNOŚĆ:** 30%

Sprzęt do nurkowania

Piankowy kombinezon, do tego akwamung. Niektóre kombinezony nurka wyposażone są w maskę z rurką, inne po-

siadają dodatkowo butle z tlenem. W ofercie mały harpunik na podwodną obydę.

 **cena:** 40 gambli; **DOSTĘPNOŚĆ:** 30%

Skarby Nowego Świata

Wyobraź sobie, że wszedłeś do porzuconego w czasie wojny domu. Być może po raz pierwszy od trzydziestu lat pojawił się tutaj człowieki Z drżeniem nóg wchodzisz do hangaru, albo piwnicy pod wiejską chatką. Jakże skarby kryją przed tobą opuszczone miejsca? Odpowiedź na pytanie udzielić może poniższe zestawienie. MG może wylosować lub wybrać znaleziska dla graczy. Przedmioty szczególnie cenne w postapokaliptycznym świecie (np. te opisane powyżej), nie powinny być losowane, ale warto czasem w stercie złomu umieścić prawdziwą perełkę.

Akumulator

Kable

Narzędzia stolarskie (obcęgi, piła, młotek, siekiera, śrubokręty i klucze)

Latarka zasilana z uniwersalnej baterii

Latarka ładowana przez dynamo

Pojemnik (bukłaki, klatki, sejfy, skrzynie pancerne, skrzynie, szkatułki, worki, butelki, pudełka)

Ubrania (buty podróżne, wełnany garnitur, futro, sukienka, pończochy)

Okulary

Siatka na motyle

Przyprawy (cukier, sól, majeranek, cynamon, goździki)

Łódź (ponton, kajak, deska surfingowa)

Wózek (sanie, rower, hulajnoga, lotnia)

Lewarek

Uprząż dla konia

Pusty wrak samochodu (jeep, ciężarówka, limuzyna, autobus, pojazd wojskowy)

Automat z napojami (pinball, szafa grająca, jednoręki bandyta)

Piłka (balon, piłki do różnych sportów)

Gry i sprzęt do gier (kije golfowe, szachy, piłki, kręgle)

Lampa stojąca

Mikroskop

Adapter (odtwarzacz wideo, magnetofon, megafon)

Lampka oliwna (żagwie, świece, zapalniczka, zapałki)

Noże kuchenne

Lustro (puderniczka, zwierciadło ściennie, lusterko samochodowe)

Wiertarka, piła spaliniowa

Stare gazety (książki, płyty analogowe, CD, chipy pamięciowe, dyski, slajdy)

Obrazy (farby, pędzle, sztalugi)

Pompa (sprężarka, wentylator)

Kamera wideo (mikrofon, dyktafon)

Walizka (plecak, torba, reklamówka)

Kości ludzi lub zwierząt

Parasol

Wyposażenie domów (meble, biurka, zastony, koce, łóżka, wanny, krzesła, lodówka, piecyk, fotele)

Kłódka (klucze, zamki, skoble)

Toga sędziowska (szaty księdza, mundur)

Aparat fotograficzny

Perfumy, przybory toaletowe

Zabawki (koń na bieżniach, gra wideo, grzechotka, lalki, misie)

Łańcuch

Łopata (kilo, saperka, młot)

Zepsute maszyny (koparki, spychacze, dźwigi, ciągniki, ciężarówki, cysterny)

Grzejniki

Naczynia (czajnik, garnki, zastawa stołowa, porcelanowy serwis)

Maszyny produkcyjne, surowce i podzespoły

Nawozy, pasza, mączka kostna

Szczotka (miotła, pędzel)

Spawarka

Oleje i smary

Trutki, pułapki i rozpylacze na owady (szkodniki, szczury)

Bizuteria i ozdoby

Maszyna do pisania (czysty papier, zeszyty, przybory do pisania)

Materiały budowlane (blacha, beton, cegły, murowanie, cement, żelbeton)

Karty identyfikacyjne i czytniki

Stalowe drzwi, słuzi, zasilane elektrycznie

Instrumenty muzyczne

Gabinet specjalisty (dentysta, psychiatra, ginekolog)

Użytki (tabaka, tytoń, alkohol)

Waga

Gaśnica

Rękawice (gumowe, filcowe, wełniane)

Wędko, sieć rybacka, żyłka

Gwoździe, śruby, nakrętki

Proste automaty

Zegar lub zegarek

Skóry, pułapki na zwierzęta

Gruz

Kalkulator

Mapy

Kleje

Zabytkowe przedmioty, broń, dzieła sztuki

Jeżeli zaczynasz tworzyć swojego bohatera, być może skorzystasz z możliwości wzbogacenia otoczenia postaci o kilku znajomków, ewentualnie jakiego przyjaciela. Później, w trakcie gry, spotkasz oczywiście nowych ludzi, ale w dzisiejszych czasach nikogo nie można być pewnym tak, jak starych i sprawdzonych przyjaciół.

Sam musisz określić kim są związani z tobą ludzie. Czy to członkowie twojego plemienia, czy wypróbowani partnerzy w interesach, a może siatka zbierających dla ciebie informacje glomomów? Poniższe reguły są tylko pomocą - ty sam musisz stworzyć Bohaterów Niezależnych z krwi i kości. Weź pod uwagę, że są to postacie pod kontrolą MG. Stworzenie grupy znajomych nie gwarantuje graczowi, że będą oni dyspozycyjni. Z pewnością nie da się ich kontrolować jak Bohatera Gracza.

Tworząc znajomości powinienes przygotować opis każdej znanej ci osoby. W przypadku znajomych może to być kilka zdań zawierających charakterystykę i wyjaśnienie waszych wzajemnych relacji. Przyjaciółom powinienes poświęcić więcej miejsca.

Do znanych ci osób zwracasz się z pomocą w razie problemów. Osoby te pomagają ci w potrzebie, uczą nowych rze-

czy lub ucząją wiedzy i umiejętności. Od znajomków możesz również uzyskać informacje związane z treścią przygody.

Rozróżniamy następujące kategorie:

● **Znajomi** - mówicie sobie "cześć", być może czasem handlowaliście albo wymienialiście się przysługami. Za przysługi uzyskiwane od znajomych zawsze trzeba zapłacić, w gablach lub wykonując jakąś fuchę. Jeżeli nie zrewanżujesz się za przysługę, grozi ci utrata znajomości.

● **Przyjaciele** - nie wymagają od ciebie rekompensaty za swoją pomoc. Jednak i ty jesteś zobowiązany pomagać im bezinteresownie. Oczywiście, przyjaciół można utracić jak znajomych, jednak członkowie tej kategorii nie zrażają się do ciebie tak szybko jak znajomi.

● **Przyjaciół na śmierć i życie** - nie pyta o nic, przejdzie cały kontynent, by się z tobą zobaczyć albo wyciągnąć cię z tarapatów. Być może nadejdzie czas, kiedy oddasz za niego życie. To najwyższa możliwa forma przyjaźni. Powinienes wymyślić całą historię opowiadającą jak doszło do jej zawiązania.

Liczba wydanych na Znajomości gabl	Cechy znanych ci osób
10	Uzyskujesz jednego znajomego
25	Uzyskujesz jednego przyjaciela
50	Uzyskujesz przyjaciela na śmierć i życie
10	Znana ci osoba ma umiejętność na poziomie 4 i może Ci nią służyć
20	Znana ci osoba ma umiejętność na poziomie 8 i może Ci nią służyć
30	Osoba posiada informacje o całym regionie
Wartość w gablach / 2	Za każdy element ekwipunku posiadany przez osobę
5	Traktuj to jakbyś robił Zakupy dla swojej postaci, ale wszystko kosztuje o połowę taniej
	Za każde 10 PR osoby
	(Reputacja może oznaczać, że znajomy pełni jakieś oficjalne stanowisko, jest wpływowy albo powszechnie poważany)
25	Osoba jest doświadczonym wojownikiem i nie czuje żadnych oporów przed walką
	(Jeżeli chcesz mieć zagwarantowane wysokie umiejętności bojowe, wykup je)

Tworzenie postaci - przykład

Tworzenie bohatera rozpoczynamy od wyboru Pochodzenia. Jeżeli Mistrz Gry nie zaplanował żadnych ograniczeń można wybierać spośród dwunastu możliwości. Człowiek z... nie twój zasrały interes to dobry wybór dla wszystkich, którzy chcieliby stworzyć uniwersalnego bohatera w świecie po wojnie atomowej. A zatem nasza postać będzie pochodzić z jakiejś zapomnianej przez Boga i ludzi miejsciny. Wybierając Pochodzenie, każdy bohater otrzymuje jedną z trzech Cech - decydujemy się na Wszechstronność do kwadratu, czyli wybór dowolnej cechy gwarantowanej z pochodzenia. Ponieważ w planach mamy stworzenie Tropicielea, decydujemy się na Kwas w żyłach, chlor w płucach (Missisipi). Dzięki niej bohater będzie bardziej odporny na skażenia.

Tropiciele - to ciekawa Profesja, oferująca duże możliwości. Nasz bohater będzie Tropicielem. Wybieramy dla niego jedną z dwóch Cech - Rozpoznawanie stworzeń, dzięki której stanie się wyspecjalizowanym myśliwym.

Teraz pozostaje wypełnić Formularz. Najlepiej odbić na ksero te strony podręcznika i dołączyć je do karty postaci. Nazwijmy naszego bohatera Paul. Nazwisko nie jest istotne. Ani dla niego, ani dla innych. Niech Paul będzie czarnookim, szczupłym i wysokim młodzieńcem, na co dzień chodzącym w własnoręcznie polatanych dżinsach i w skrytym pod dziurawym ortalionem golfie. Skórzany kapelusz jest jak najbardziej na miejscu. Stwórzmy mruka - odwykłą od ludzi, nieufną i unikającą spojrzeń obcych postaci. Bohater ma spokojny charakter, stara się unikać sytuacji konfliktowych, ale gdy przyjdzie co do czego potrafi walczyć o rzeczy najważniejsze - czyli o własne życie.

Losowanie współczynników to jedyny etap tworzenia postaci, w którym zdani jesteśmy na ślepy los. Wykonujemy sześć rzutów trzema kośćmi dwudziestościennymi. Za pierwszym razem: 2, 3, 15, drugi rzut to: 5, 3, 2, kolejny to: 15, 10, 16, czwarty rzut: 19, 16, 2, piąty: 5, 17, 10 i ostatni: 16, 15, 15. Sumujemy poszczególne wyniki rzutów, a następnie dzielimy na trzy, czyli wyciągamy średnią. W ten sposób otrzymaliśmy sześć wyników, są to: 7, 4, 14, 13, 11 i wreszcie 16.

Odrzucamy najniższy wynik. Żegnaj czwórceczko!

Pozostaje nam pięć wartości do rozdelenia pomiędzy pięć Współczynników. Dla Tropicielea ważna będzie Percepcja - tutaj umieścimy 16. Wysoka Budowa pozwoli dobrze strzelać z łuku i znosić trudy wiozłegi dajmy na ten współczynnik 14. Zręczność i Spryt będą lekko powyżej przeciętnej - odpowiednio 13 i 11. Kiepskie 7 dajemy na Charakter. Niska wartość współczynnika pasuje do introwertycznej natury naszego bohatera. Wypełniając kartę postaci należy pamiętać o zapisaniu przy cechach modyfikatorów z Poziomów Trudności!

Kolejny krok to Specjalizacja - Bohater jest Tropicielem. Rzecz jasna wybieramy mu specjalność Ranger. Oprócz 35 punktów do wydania na dowolne umiejętności otrzymujemy dodatkowe 30 punktów na umiejętności Rangera. Teraz czas określić co nasz Paul potrafi. Czyli Umiejętności.

Na początek z pull punktów Range kupujemy cztery pakiety - Przetrwanie, Orientacja w terenie i Sprawność. Wszystkie umiejętności z zakupionych pakietów mają teraz wartość 1. Każdy pakiet kosztuje 5 punktów. Zostało jesz-

cze 15 i spożytkujemy je na podniesienie wartości umiejętności Łowiectwo i Tropienie do 4. Dla każdej z nich czwórka kosztuje $2+3+4 = 9$ punktów. W sumie 18, czyli przekroczyliśmy budżet o 3. Brakujące 3 punkty bierzemy z ogólnej puli 35. Skoro napoczęliśmy owo 35 (teraz już 32), pójdźmy za ciosem. Teraz nie jesteśmy ograniczeni tylko do umiejętności Rangera. Na dzień dobry kupujemy Skradanie się i Wypatrywanie. Każda z umiejętności, kupowana „detalicznie”, kosztuje 3 punkty. Pierwszą podnosimy do wartości 3, drugą tylko do 2. Za Skradanie się płacimy zatem $3+2+3 = 8$, za Wypatrywanie $3+2 = 5$. Z puli 32 punktów zostało nam już tylko 19. W sam raz, żeby wyposażyć bohatera w umiejętności walki. Łucznicstwo na poziomie 2 (5 punktów) i Bijałykę, również na poziomie 2 (5 pkt.). Jeszcze 9 punktów - Pierwsza pomoc, Prowadzenie samochodów i Opieka nad zwierzętami - wszystko na 1. W rezultacie otrzymujemy bohatera, którego

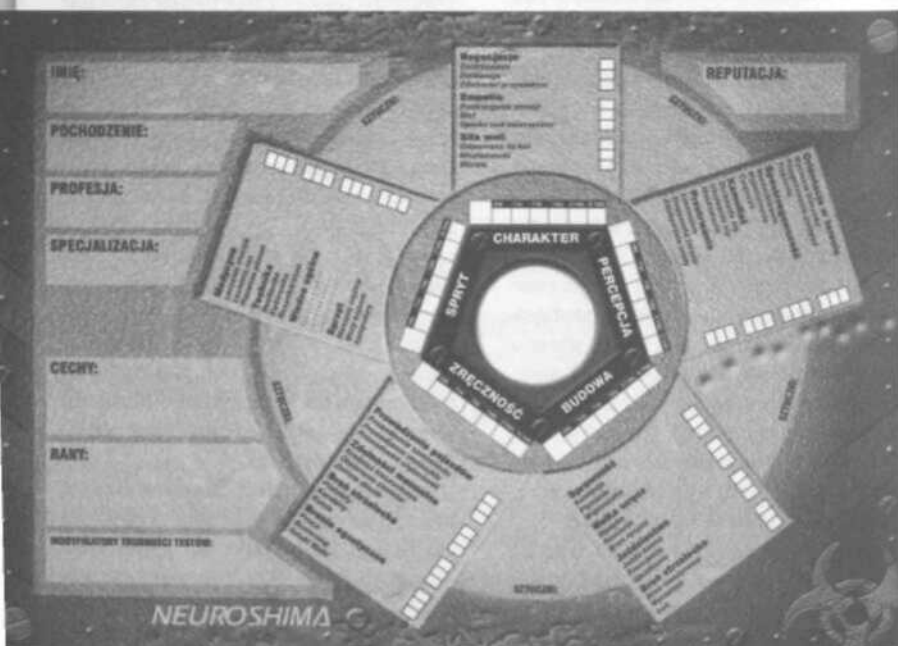
współczynniki i umiejętności współgrają z koncepcją charakteru oraz zachowania. To specjalista od poruszania się w dziczy, nie przyzwyczajony do kontaktów z ludźmi. Fatalny Charakter czyni Paula podatnym na wpływy i mało przekonującym. Niemal całkowity brak umiejętności związanych ze Sprytem i Zręcznością każe wyobrażać sobie postać jako wiecznie stojącego w cieniu powolnego i niezbyt błyskotliwego. Nadajmy bohaterowi ksywkę Cień.

Teraz przyszedł czas na wylosowanie jakiegoś paskudnego choroby. Koncepcja grania zdechłakiem jest mało pociągająca. Kupujemy sobie „kategorię D” i Paul jest zdrowy. Niestety, kosztowało to 100 gambli. Fundusze zdobędziemy obcinając wszystkie współczynniki o 1. A co gdybyśmy jednak chcieli wylosować chorobę? Kostka pokazała 13, co oznacza osteoporozę.

I ostatnia rzecz - zakupy. To nie jest trudne. Przekonajcie się sami.



ZBROJOWNIA



Jak mawiał mój kumpel z wybrzeża, możesz nie mieć kurtki, spodni, czy kapelusza ale na pewno potrzebujesz wygodnych butów i dobrej spluwy. Łebski gość, Matthew mu chyba było. Utopił się w porcie podczas jakiejś libacji. Alkohol szkodzi zdrowiu, jak babcię ko-

Nie pytaj mnie dlaczego ludzie lubią walczyć, myślę, że siedzi to w ich naturze i już. Agresywne, inteligentne zwierzę, oto czym jesteśmy. A inteligencja związana jest między innymi z korzystaniem z odpowiednich narzędzi. I ten rozdział poświęcony jest właśnie nim - narzędziom. Nieco groźnym narzędziom, dodajmy. Kamienie, maczugi, noże, łuki, kusze, miecze, muszkiety, działa, karabinki automatyczne, samonaprowadzające się pociski czy ogromne pływające miasta najeżone lufami dział i wyrzutniami rakiet, to wszystko to kolejne rozdziały tej samej książki, tomu, w której napis „koniec” rozumiany jest nieco ironicznie, a każda strona śmierdzi przypalonym mięsem, prochem i krwią. W czasach, gdy drukowano książki wszystko to, o czym teraz ci opowiadam było dostępne w wielkich sklepach. Każdy pryszczaty małolat marzący o wielkiej spiwule, kupował za grosze katalogi i encyklopedię i z bliskim w oczach oglądał obrazki wydane na kredowym papierze w tysiącach kolorów. Skąd wiem? Sam im to wtedy sprzedawałem, synu. Obecnie zaś, pozostaje ci tylko przyglądanie się temu co tutaj mam i wsłuchiwanie się w moje słowa. A możesz mi wierzyć, znam się na tym.

Rodzaje broni

Zacznijmy od rzeczy najprostszych. Bronią może stać się wszystko co weźmiesz do rąk, choćby - zardzewiały pręt, kawałek betonu, czy ostry jak brzytwa kawałek szkła. Istnieją również przedmioty, które zostały stworzone do tego, aby za ich pomocą, można było zrobić innemu człowiekowi jak najwięcej krzywdy. A zatem możesz walczyć bronią „hmm, nazwijmy to ogólnie - białą. Noże, szpilety, bagnety, maczety, łańcuchy, siekiery, ba, miecze nawet. Tak, młody, powrót do starych czasów,

gdy ludzie walczyli wpatrując się sobie w oczy. Do zabicia niektórych stworów nie wystarczy kilkugramowy kawałek ołowiu wystrzelony z ponaddzwiękową prędkością, trzeba podejść i rozwalić potworowi łeb ciężkim miotem. Tak to już się stał nasz świat. Kolejnym rodzajem broni są ręcznie miotane pociski - w tej kategorii mieszczą się proce, bumerangi, noże i toporki do rzucania - tomahawki, mówi ci to coś? - oszczepy, a nawet granaty ręczne. A następnie zaczyna się ocean broni miotającej - od dmuchawek przez broń cięciową, czyli łuki i kusze, aż po to, co tygrysy lubią najbardziej - broń palną. No, można powiedzieć jeszcze na koniec kilka słów o granatnikach przeciwpancernych, miotaczach ognia, moździerzach i tym całym ciężkim sprzęcie. W końcu, może się zdarzyć, że kiedyś wpadnie ci w ręce haubica, prawda?

Broń improwizowana

Rozbita butelka, na polu skorodowany pręt zbrojeniowy, urwana noga krzesła. No wiesz, dosłownie wszystko, czym można przyłać, dosolić, walnąć, uderzyć czy pieprznąć w przeciwnika. Tak by nie wstał. Oczywiście korzystanie z takiej broni niesie ze sobą znaczne ryzyko, może się bowiem zdarzyć, że po pierwszym ciosie przedmiot się rozpadnie. Nie ma się czemu dziwić, do cholery, w końcu magnetowidy nie zostały wymyślone po to, aby tłuc nimi kogoś po łbie, prawda twardzielu? I pamiętaj o jeszcze jednej rzeczy - pozbawiony amunicji karabin czy pistolet automatycznie staje się bronią improwizowaną, jeśli ktoś cię zaatakuję, a ty będziesz chciał go wykorzystać w ten sposób. Żeby nie było wątpliwości - owszem, broń palna używana jako maczuga też może się rozsypanąć.

Ręcznie miotane pociski

Od dawien dawna wiadomo, że lepiej jest przyłożyć przeciwnikowi w głowę z daleka, niż z bliska. Już nasi przodkowie, małpoludy - nie, to nie były mutanty, dał spokój - wymyśliły sobie, że zwykłym kamieniem można rzucać. A jak się do tego kamienia jeszcze przywiąże patyk, to ho, ho, jak tym można daleko rzucać!

Bumerangi

Obrażenia Lekkie

A to jest owany wynalazek. Kawałek metalu wygięty w kształt litery L. Nic specjalnego powiesz, prawda? To patrzył Rudiem go i teraz do mnie wrócił Niesamowicie, nie? Prawdę mówiąc, to te wracające bumerangi służą tylko do polowań, są małe i gdy nie trafisz w zwierzę zawsze doleci z powrotem. Nie są specjalnie groźne, trzeba mieć wyjątkowo szczęście, aby zrobić komuś tym krzywdę. Prawdziwie groźne są duże i ciężkie bumerangi bojowe. One nie wracają po wypuszczeniu do rąk. A wiesz dlaczego? Bo najczęściej posługują się nimi goście, którzy trafiają w cel. I powiem ci, że nie chciałbyś chłopcze, aby taki bumerang wbił ci się w czaszkę.

Proce

Obrażenia Lekkie

Kawałek gumy, izolacji grubego przewodu i rurka w kształcie litery Y albo pas skórzany i kij. Dawno, dawno temu właśnie tą bronią, pewien kurdupel o imieniu Dawid pokonał wielkiego stwora Molocha trafiającego giganta w czoło. Zrobiło się jakieś splecie i obrzym w jednej chwili runął na ziemię. Tak przynajmniej mówi Biblia, którą niedawno miałem w rękach. A wracając do procy, zawsze dobrze jest mieć przy sobie coś takiego. Strzelać z niej można dosłownie wszystkim - starymi nakrętkami, kulkami z łożysk a nawet kawałkami gruzu. Czego, jak czego, ale amunicji do tej broni nigdy ci nie zabraknie.

Granaty ręczne zaczepne, obronne i gazowe

Obrażenia: patrz tabela „Efekty trafienia granatem” (str 203)

To jest granat. Gdy wyciągniesz z niego zawieszkę i rzucisz, to do trzech liczyć będziesz, nie do dwóch, czy nawet czterech, ale trzy będzie twoją liczbą. Gdy już doliczysz, to lepiej, żebyś nie wyglądał szarą głową w co trafiał, bo wtedy właśnie granat eksploduje i powietrze zarozi się od małych, kłujących fragmentów skorupy, naciętego drutu czy innego cholentwa, którym jest on wypełniony. Jeśli coś takiego zrobisz, chłopczko to już po tobie. Granaty można podzielić na kilka typów. Zaczepne, takie jak tu widzisz, to walce z cienkiej blachy z nawiniętym w środku ponacinanym drutem. Rzucasz to przed siebie - wybuch, ale odłamków sieje niewiele, ot tyle, aby przeciwnik leżał i kwiczał, a tobie szarżującemu na niego z odległości 30 metrów nie stała się krzywdą. Drugim typem jest granat obronny, rzucasz go w chwilę, gdy do twojej kryjówki zamierza przytruchtać gość ściskający w rękach piłę łańcuchową. Sieje to odłamkami dookoła, aż miło. Na sześćdziesiąt metrów co najmniej, więc lepiej w takiej chwili głowę trzymać nisko. Najczęściej granaty te wyglądają jak jajka, z gęsto ponacinaną, żeliwną skorupą. Innym typem granatów są zapalające - rzucasz taki przedmiot, a on po chwili zamienia kawałek terenu - tak w promieniu pięciu, dziesięciu metrów - w przedsiónek piekła. Gorąca rzecz, taki fosfor mówię ci. Możesz gdzieś niedługo natrafić na jeszcze inne granaty - gazowe. Najczęściej będzie to gaz łzawiący, na walcu znajdziesz wydrapane litery CS. Czasami się przydaje, gdy nie masz ochoty zabijać, a walczyć drani żywcem. Bywają też granaty dymne, ot wyciągasz zawieszkę, rzucasz i za chwilę pół okolicy gnie w białym, zielonym, czerwonym, albo niebieskim dymie. Do wyboru, do koloru. Ostatnim typem, jaki ci pokażę są granaty robiące „BANG!”, czyli oguszające, a dokładniej oguszająco-odlepiające. Wrzućasz taki granat do bunkra, w którym kilku drabów trzyma twoją ukochaną, on wydaje z siebie potworny huk, coś na kształt pierdnienia smoka, a na dodatek rażi czy cholernie jasnym błyskiem. Krzywdy tym nikomu nie zrobisz, ale potraktowane takim wasołym przedmiotem dowództwo przez dobre kilka chwil nie będzie wiedziało, gdzie jest, co ma robić i dlaczego ktoś do nich strzela. No, fakt, przez jakieś dwa tygodnie twoje kochanie będzie głuche jak pień, ale przecież będzie żyła, a o to w tym chodziło, co nie? I jeszcze jedno - granaty używane są zwykle do zwalczania celów żywych, ale gdy zwiążesz ich kilka na raz, to odpowiednio rażone mogą nawet zerwać gąsienice jakiegos pojazdu Molocha.

Reguły specjalne:

Granat zaczepny zadaje tylko obrażenia minimalne i normalne, jeśli wycofujesz krytyczne potraktuj je jako normalne.



Broń biała

No, nareszcie coś, dla prawdziwych twardzieli. Dobrze jest poczuć jakąś broń w rękach, choćby był to tylko wysłużony nóż typu Rambo. Jak już mówiłem, najlepiej się walczy, jeśli trzymamy w rękach przedmiot, który stworzono specjalnie po to, aby zrobić bliźniemu nieco krzywdy.

Walka gołymi rękami z uzbrojonym przeciwnikiem powoduje, że wszystkie ciosy i bloki przeprowadzane bez broni są trudniejsze o 30%.

Używanie krótkiej broni przeciwko długiej powoduje, że wszystkie ciosy i bloki przeprowadzane bronią krutką są trudniejsze o 30%.

Oczywiście, jeśli obaj jesteście uzbrojeni tak samo, macie po 50%. Sorry, jednak trzeba było zaopatrzyć się chociaż w starego Colta.

Kastet

Krótką, Obrażenia Lekkie

Kawał metalu z otworami na palce, rękawice, które na ktykoiach mają wzmocnienia, pokrećto starego zaworu, wygodne do trzymania. Tak, tą bronią naprawdę można wybić komuś zęby. A poza tym, jest mała, zwykle nie rzuca się za bardzo w oczy i można ją wnieść tam, gdzie zabierają ci nawet ukryty nóż.

Reguły specjalne:

Kastet zadaje zawsze tylko obrażenia Lekkie, bez względu na to, czy wypadło 1 lub 2 na K20.

Nóż

Krótką, Obrażenia Lekkie

Zwyczajny nóż, kuchenny tasak, soyczoryk albo bagnet. Nic specjalnego, ale zawsze warto mieć go pod ręką. Albo nawet dwa. Otworzysz tym puszkę, podziurkujesz upolowanego karibu, a przede wszystkim wbijesz go w bebech każdemu skurwielowi, który będzie próbował coś ci podwędzić. Takie już jest to życie w dzisiejszych czasach.

Pałka, nunchaku

Długa, Obrażenia Lekkie

Pewien szalony profesor dawno temu powiedział, że nie wie, jaką bronią będą się ludzie posługiwać podczas III wojny światowej, ale w czwartej powrócimy do palek i kamieni. I popatrz, miał dziadek rację. Dobra pała nie jest zła i jest to chyba najczęściej spotykana obecnie broń. Drewniana łaża, gazurka, policyjna czarna pała, bejzbol. Dobrze mieć coś takiego przy sobie - nie popsuje się, nie może się zaciąć, nie ma do tego zbędnej amunicji. A przyłać tym można, że hej!

Miecz

Długa, Obrażenia Lekkie

No i co? Myślałeś kiedyś, że w świecie przyszłości będziemy łazić z karabinem i mieczem? A tak właśnie jest. W rękach wierny katalas, na plecach kawał ostrza, tylko trzeba uważać, jak się wyciąga, żeby sobie miecznobiałych włosów związanych w kućy nie odciąć. Dlaczego biały? A taki żart, mały i tak nie zrozumiesz. W każdym razie miecze, szable czy inne katany wróciły do łask. Już nawet nie mówię o tych maniackach z Federacji Appalachów, z których każdy jeden z szpadą czy rapierem przy pasie chodzi, ale o normalnych, biały, trzeźwo myślących Amerykanach, którzy i do tego się przekonali. W końcu - są one tanie i wytrzymałe, a dobrze naostrzonym mieczem można przeciąć wzdłuż nawet cholernego mutantu.

Młot

Długa, Obrażenia Ciężkie

No tak, stuknięcie takim kawałem żelaza osadzonym na krótkim drzewu bardzo szybko skieruje ekspresową drogą do Krainy Wiecznych Łowów każdego drania, który będzie na tyle głupi, że stanie ci na drodze. Ale to nie jest broń dla wyścigowców, trzeba mieć nie lada krpę, aby posługiwać się takim Warhammerem. Znałem kiedyś faceta, który pomalował swój młotek fosforyzującą farbą i czasami walczył nim w ciemnościach. To była jazda, chłopie.

Reguły specjalne:

Atak **trzy segmenty**, obrona **dwa**. Ale, gdy już w coś trafisz to obrażenia są Ciężkie. Żeby jej używać musisz mieć ponad 14 punktów Budowy. To nie jest broń dla słabeuszy. Przed uderzeniem młotem nie chronią Lekkie Pancerze.

Wszystkie Bloki z użyciem młota są trudniejsze o 30%.

Łańcuch

Długa, Obrażenia Lekkie

Popatrz tylko świat umarł, wszystko to co znałmy przed wojną zniknęło, a zakaptory z całej Ziemi nadal używają swojej ulubionej zabaweczki. Kawał łańcucha wprawiony w ruch obrotowy, może zadać... co się tak dziwnie patrzysz. Nie wiesz co to jest ruch obrotowy? Oj stary - powiem to prościej - wywijasz nim i w lew i w praw, a jak leży to jeszcze raz. Ciepły klimat? No. Najprościej ze wszystkich broni, wystarczy znaleźć kawał dobrego łańcucha i już. A jak jeszcze dodasz coś na końcu, na przykład hak znaleziony przy wraku jeepa, to lepiej, aby ludzie schodzili ci z drogi, bo jak przygramolisz, to nie będzie co zbierać.

Reguły specjalne:

W walce, gdzie jedna ze stron używa łańcucha, obydwie strony mają utrudnione Bloki o 30%.
Trzeba mieć minimum 12 Zręczności, by posługiwać się łańcuchem.

Topory

Długa, Obrażenia Ciężkie

Tak, to jest cholerny topór rzeźniczy. Mam tylko coś takiego, ale uwierz na słowo, są tacy szaleńcy, którzy chodzą po świecie z toporami posiadającymi dwa ostrza i to tak wielkie, że mógłbyś cały się w nich przejrzeć. Nikt nie powiedział, że goście z Żelaznego Gangu są normalni, prawda?

Reguły specjalne:

Atak **dwa segmenty**, obrona **dwa**. Trzeba mieć przynajmniej 14 punktów budowy, żeby w ogóle posługiwać się toporem.

Włócznie

Długa, Obrażenia Lekkie

Przepis jest prosty - weź dobre ostrze i kawał prostego kija, złóż to razem i otrzymasz całkiem niezłą broń. Nie dość, że można tym niezłe walczyć to jeszcze, gdy sytuacja będzie tego wymagała, zawsze można włócznią rzucić. Tylko miej zawsze jeszcze coś innego na podorędziu, bo niezależnie od tego czy trafisz czy nie, zostaniesz przez chwilę bezbronny. A to nie jest dobry pomysł.

Broń miotająca

Dobrze, dajmy spokój broni białej i przejdźmy do czegoś, czym można wyrzucić komuś krzywdę na odległość. I teraz bracie jedna uwaga, broń, którą teraz będę ci opisywał ma tą niezwykłą cechą, że powoduje wyrzucenie jakiegoś pocisku na pewien dystans. Zaczynasz łapać o co chodzi? O amunicję. O ile taki arbalet czy muszkiet załadujesz nawet żwirem czy kulkami z łożysk, o tyle w przypadku broni palnej sprawa się nieco komplikuje. Bo karabin musi czymś strzelać, a o to coś wcale nie jest łatwo w dzisiejszych czasach. A, powiedziałbym, wręcz odwrotnie. Owszem, gdzieś tam możesz zdobyć niewielkie ilości starej amunicji z wybebeszowanych magazynów wojskowych, ale pamiętaj o jednym: im dziwniejsza amunicja tym trudniej ją znaleźć. Zapomnij, że na każdym kroku będziesz natykał się na programowalne granaty do M29 czy naboje do rozpylacza P90. Z reguły jest tak, że łatwiej znaleźć spluwę, niż coś, co będzie do niej pasowało, stąd widziałem już wielu chłopaków, którzy chodzili po świecie obwieszani różnymi narzędziami mordu jak pieprzone choinki, a później się okazywało, że do każdego mają po dwa naboje. Można i tak, ale odradzam. Lepiej mieć przy pasie starego Colta do którego naboje jesteś z biedą w stanie sam zrobić, niż supernowoczesny karabinek automatyczny, którego celownik sam pokazuje ci gdzie strzelać, ale za to nie masz do niego ani jednego naboju. Właśnie, zapomniałem powiedzieć, że większość chłopaków stara się samemu napełniać na nowo naboje prochem i wciskać do nich pociski. Ma to same wady - nie każdy to potrafi, taki nabój - samoróbka jest znacznie gorszy od produkowanego seryjnie, a na dodatek bywa to cholernie niebezpieczne. Wiesz ilu znam chłopaków, którym urwało palec, albo oślepli, gdy próbowali własnoręcznie

zrobić sobie amunicję? Jeśli się na tym nie znasz, to lepiej, abys dał sobie spokój, jeśli nie chcesz zbierać swoich paluszków do woreczka. No, a zalety są takiego, że w razie czego nie pozostaniesz z pustą spłuwą, która jedyne co robi, to klik, klik... Tym nie odpędzisz od siebie nawet wysysacza.

Rodzaje amunicji	Dostępność	Samodzielna produkcja
REWOLWEROWA		
.38	Średnia	Problematiczna
.40-44	Niewielka	Przeciętna
.44	Mała	Bardzo trudna
PISTOLETOWA		
5,7mm	Znikoma	Cholernie trudna
7,62mm TT	Mała	Problematiczna
9mm	Średnia	Trudna
.45ACP	Średnia	Trudna
.50AE	Znikoma	Bardzo trudna
KARABINOWA		
.22	Powszechna	Problematiczna
5,56mm	Średnia	Trudna
7,62mm	Średnia	Trudna
7,62mm AK	Mała	Trudna
.50BMG	Średnia	Bardzo trudna
.12	Powszechna	Przeciętna
GRANATY		
20mm	Znikoma	Cholernie trudna
40mm	Niewielka	Bardzo trudna

Dostępność amunicji:

POWSZECHNA - nawet, gdy znajdziesz się w opuszczonej wiosce na totalnym zadupiu masz szansę znaleźć przynajmniej jeden taki nabój

ŚREDNIA - często używana, spora produkcja, rozpowszechniona w Stanach

MAŁA - można ją gdzieś odzyskać, ale jest z tym problem. Lepiej, żebyś nie polegał tylko na tej spłuwie, bo możesz dojść do takiego miejsca, gdzie w promieniu 100 mil nikt nie będzie mógł ci tego sprzedać

NIEWIELKA - rzadko spotykana, ale nie przesadzajmy, w ciągu całego swojego życia widziałeś taki nabój czy granat przynajmniej raz

ZNIKOMA - chłopie, jeśli natrafisz na pudełko zawierające taką amunicję, możesz nazywać się pleprzonym szczęściarzem, a posiadacz spłuw do której ona pasuje da ci za to niemal wszystko

Jak widzisz znaleźć nawet powszechnie występującą amunicję nie jest łatwo. Jeśli chcesz losować czy się udało, to po wejściu do opuszczonej miejsciny po prostu rzud kostką i zrobić sobie test Percepcji. Uda się, to znalazłeś garść nabołów, o ich jakości zamilczmy. Nie uda się? Cóż, jest przecież sporo wiosek przed tobą, prawda?

Samodzielna produkcja:

CHOLERNIE TRUDNA - wybacz, ale własnym sumptem nie masz szans zrobić takich nabołów. Nie, nie ma znaczenia czy masz zręczne palce, po prostu się nie da i już.

BARDZO TRUDNA - no, co powiem. Łatwiej jest stanąć na głowie, dłużyć palcem w lewym uchu i śpiewać hymn korpusu Marines, niż zrobić jeden taki nabój. Niemniej jednak są tacy, którzy sobie z tym radzą. Test Rusznikarstwa z mod. 90%.

TRUDNA - Powiedzmy sobie wprost, nawet jeśli zdołasz taki nabój na nowo wypełnić prochem i pociskiem, to szansa, że zadziała będzie nadal marna. Ale w końcu ćwiczenie czyni mistrza, to ćwicz. No o lepiej je sprzedawaj innym niż sam korzystaj. Zrobienie takiego naboju to test Rusznikarstwa z mod. 60%.

PROBLEMATYCZNY - W sumie jak się nie pomylisz, to jesteś w stanie taki nabój zrobić. Trudne to nie jest, byle tylko nie eksplodowało w rękach, a to się zdarza. No i tylko włożyć pocisk i zacisnąć i już - nabój gotowy! Aby go stworzyć należy zdać test Rusznikarstwa z mod. 30%.

PRZECIĘTNY - nawet gość z takimi paluchami, jak ty da sobie radę. Wystarczy znaleźć łuskę, wepchnąć do środka spłonkę, nasypać prochu i wbić w to wszystko kulę, albo śrut, a powinno działać. Oczywiście, o ile nie pomyliłeś kolejności. Test Rusznikarstwa z mod. 10%.

Zacznijmy od tego, że w tych trudnych czasach można, a nawet trzeba produkować sobie amunicję samemu. Bez niej bowiem nawet najlepsza spława z celownikiem laserowym i granatnikiem będzie tylko bezużytecznym kawałkiem złomu. Aby w ogóle zabierać się za własnoręczną produkcję nabołów trzeba umieć to robić i mieć: po pierwsze - proch, po drugie - pociski, po trzecie spłonki, po czwarte - zużyte łuski, a po piąte - odpowiednie narzędzia. Nie masz tego wszystkiego? To zapomnij o produkcji. Jeśli jest inaczej to możesz zabrać się za robienie amunicji. Rzucasz kostką i testujesz umiejętność *RUSZNIKARSTWA*. Proste?



Broń miotająca: cięciwowa

W sumie to na ten pomysł ludzie wpadli zaraz, gdy zeszli z drzew. Kawałek elastycznego kija i skręcone, zwinięte razem jelita i ściągną jakiegoś zwierzaka. A do wynalezienia broni palnej, a nawet jeszcze długo po, można było za pomocą tych dwóch prostych elementów osiągać doskonałe efekty.

Łuk

Obrażenia Lekkie

To nie jest tak, że jeśli weźmiesz do ręki łuk od razu zamieniasz się w Robin Hooda. Niestety, ta broń ma to do siebie, że trzeba sporo ćwiczyć, aby w ogóle coś trafić. No i wymaga sporej siły. Ale gdy już opanujesz strzelanie z łuku to dostajesz całkiem niezłą broń, o zasięgu porównywalnym z pistoletem maszynowym, która bez problemu przebija kamizelkę kuloodporną. No i do tego broń jest cicha. Tylko może szybkostrzelność mała i raczej niezbyt odporna na pogodę. Zapomnij o strzelaniu w deszczu, albo podczas śnieżnej zimy.

Kusza

Obrażenia Lekkie

Ręczne napinanie łuku to koszmarny Celowanie, to jeszcze gorsza sprawa. Ale od czego ludzka pomysłowość? Przecież to wszystko można umieścić na wygodnym łożu, a samą cięciwę napinać za pomocą korby albo innych dziwacznych wynalazków. No i osiąga się przy tym całkiem niezłą celność, a nie trzeba tyle ćwicożyć. Można napotkać na dwa rodzaje kusz - strzelające belkami i na małe kulki, albo nawet kamienie, nazywane arbaletami. Oba typy działają tak samo, napinasz, celujesz i hop, pocisk mknie w stronę wroga. Jasne, napięcie kuszy zajmuje mnóstwo czasu, ale broń poza świstem belty jest cichutka. A, podobnie jak łuk, bez problemu poradzi sobie z kamizelką a nawet workiem piasku.

Broń palna

Coś co tygrysy lubią najbardziej. Kawałki ołowiu wyrzucane z łufy za pomocą gazów powstałych w wyniku spalania się wybuchowego materiału miotającego. Co się tak dziwnie patrzysz, czasami trzeba poznać jakieś pojęcia techniczne, aby móc w tym świecie funkcjonować. Generalnie chodzi o to wszystko, co nazwiemy spluwą, gnatem, peemem, rozpylaczem, karabinem i pukawką. Dużo hałasu i gwizd pocisku. Ale, jest jedna rzecz, o której muszę powiedzieć. Otóż broń, która znajduje się w rękach ludzi nie jest w dobrym stanie, wiele egzemplarzy czyszczonych niewprawnie, albo takich, o które nikt nie dbał zaczyna się często, a nawet wybucha w rękę. Do tego dochodzi jeszcze kwestia amunicji. Ta z magazynów wojskowych może nie wypalić, albo w ogóle zachowywać się dziwnie. Ręcznie wytwarzana, no cóż, zaufanie do tych naboł, to coś, co nie istnieje. Bo skąd, do cholery, masz wiedzieć, że gość, który je robił był dobry czy zły i skąd masz wiedzieć, czy twoja spluwa załadowana kulami *made in New York* przeżyje tą operację.

Broń palna odprzodowa

No tak. Są takie miejsca, gdzie nie natrafisz na żadną amunicję, a najbliższy sprawny karabin znajduje się wiele mil dalej. Jeśli masz tylko nieco suchego prochu, i jakąś kulę czy nawet w miarę regularny kamień, to też dasz radę. Broń odprzodowa, to najbardziej prymitywna odmiana broni palnej, chłopie. Lufa z jakiejś rurki osadzonej w kawałku drewna, do której sypiesz z góry proch, wkładasz pocisk i dobijasz kawałkiem papieru, albo liściem, aby ci nie wyleciał. I już. Fakt - zasięg ma to minimalny. Celność jest niewielka. Ale czasami to jedyna rzecz, która będzie pod ręką. No i trzeba powiedzieć jedno, gdy do takiej lufy o średnicy ponad 20 milimetrów wpakujesz jakiś ołowiany pocisk, gdy trafisz, to z przeciwnika nie będzie ci zbierać. Broń odprzodowa, mimo, że z 50 metrów nie trafiłbyś z niej nawet we wrota od stodoły zadaje ciężkie obrażenia. Tak to już jest.

Pistolet

Obrażenia Ciężkie

Reguły specjalne:

Zawodny, Nieporęczny, Bardzo niecelny, Cholerne wolne przeładowanie (trzy tury), Mały zasięg (do 20 metrów)

Muszkiet

Obrażenia Ciężkie

Reguły specjalne:

Zawodny, Bardzo niecelny, Cholerne wolne przeładowanie (trzy tury), Niewielki zasięg (do 50 metrów)

Samopala

Rurka, kawałek metalu, sprężynka, igła, deska. Niektórzy cwaniacy, gdy nie mają broni, a dysponują amunicją i kilkoma narzędziami sami potrafią sobie zrobić spluwę. Pewnie, niezawodna to ona nie jest, zaczyna się jak jasna cholera, a i czasami potrafi eksplodować konstruktorowi w twarz. Zapomnij też o celności, bo ta broń nie została stworzona, by celnie trafiać. Ale za to jest. I łatwo ją naprawić w razie czego.

Obrażenia Lekkie

Pistolet-samopala

Reguły specjalne:

Zawodny, Nieporęczność, Niecelny, Jednonabojowy
A wpakowanie kolejnej kuli do broni to trzy segmenty.

Karabin-samopala

Obrażenia Lekkie

Reguły specjalne:

Zawodny, Niecelny, Jednonabojowy
A wpakowanie kolejnej kuli do broni to trzy segmenty.



Rewolwery

Rękojeść, bębenek, lufa. Czego chciałeś od broni więcej? Zasięg do 50 metrów. Uzupełnienie każdego naboju w bębnie zajmuje jeden albo dwa segmenty. Tak to już bywa z tą bronią.

Colt „Peacemaker”

Obrażenia Lekkie

Kaliber: 11.2 mm lub 11.43

Nabój: 0.44-40 WCF lub 0.45" ACP

Reguły specjalne:

Niezawodny (nie zaczyna się), Mały zasięg (do 20 metrów), Niecelny, Nieporęczny,
Mała pojemność bębna (6 naboł)



Ciężki, nieporęczny i niewygodny w noszeniu rewolwer - no chyba, że chcesz cały czas mieć na sobie pas i kaburę. Żeby strzelić, trzeba ręcznie napiąć kurek drugą ręką. Wygląda to jakbyś gaskał swojego Colta zanim połączysz za spust. Niezbyt celny. Ledwie sześć kul w bębnie, a jeśli chcesz do niego wpakować następne to stracisz na to mnóstwo czasu. A zatem po co w ogóle się z nim męczyć? Bo to symbol, chłopie. Legenda Ameryki, wolnego ducha i tego wszystkiego co. Zbudowało niegdyś ten kraj. No i nie zapominaj o zaletach - jest bardzo prosty w budowie. Kilka części, szkielet broni i bębenek - niemal nie może się zaciąć, a wyczyścić go można nawet w ciemnościach i w środku cholernej burzy piaskowej. Jeśli napotkasz na niewypały nie przejmuj się, nie będziesz spokojnie patrzył, jak wróg wywala ci w głowie dziurę. Wystarczy przekręcić bębenek na kolejną pozycję, napiąć spust i et voilà! Strzela, prawda? Do tego przyzwyczajony jest do marnej amunicji, nawet robionej ręcznie, może i nie będzie walił daleko, ale wystrzeli, nie to co te nowomodne plastikowe zabaweczki. Powiem tak - nieważne skąd pochodzisz i nieważne jak wyglądasz. Jeśli używasz starego Colta to jesteś gościem. Myślałeś, że to tylko stary rewolwer? Nie, to symbol. A o nich warto pamiętać. Zawsze. Słyszałem nawet, że niektórzy dowcipnie nazywają go teraz go *Peacemaker*, bo na jego widok inni leją w gacie.

Magnum 44

Kaliber: 11.2 mm

Nabój: 0.44" Magnum

Poj. bębna: 6

Reguły specjalne:

Niezawodny, Nieporęczny, Celny, Mała pojemność bębna (6 naboł), Wolne przeładowanie, Silna amunicja

Obrażenia Ciężkie



Możesz tego nie pamiętać, ale był kiedyś taki gość. Nazywali go Brudny Harry. Nosił śmieszny garnitur, miał parszywą mordę i pomurę spojrzenie. I korzystał z tej broni. A wiesz dlaczego? Bo ten rewolwer to pieprzona armata, a samo zagładanie mu w łufie może doprowadzić do lekkiego zawału. Powiem tak chłopie, jeśli jakiegos typa nie rozwali pocisk z magnum to nie rozwali go niemal nic. Jest to niemal najsilniejsza amunicja jaką możesz wpochnąć do krótkiej broni, jedyne co może z nią konkurować to izraelski potwór - Desert Eagle. Po wpakowaniu komuś w bebechy wszystkich sześciu kul z tej broni powinien powędrować do Krainy Wiecznych Łowów szybciej niż tornado. Jeśli ktoś, albo co, po tym wstanie, to nie należy pytać o nic, tylko spieprzać jak najdalej się da, albo kupić sobie cholerne działko. Jest niezawodny, jeśli trafisz na wadliwy nabój wystarczy jeszcze raz nacisnąć na spust, a ta cholerna maszyna z samonapinaniem przejdzie do kolejnej komory bębna i wystrzeli. Co to jest samonapinanie? No wiesz, nie musisz odciągać raz za razem kurka, tylko naciskasz mocno na spust, a rewolwer już sama sobie poradzi - obróci bębenek, napnie kurek i wystrzeli. Sprytne, co? Magnum też swoje wady - jest spory, ciężko go szybko wyciągnąć i strzelić, a poza tym to cholernie ciężka spława. Ale warto ją mieć. Choćby po to, aby zobaczyć minę typa, który stanie z zwykłym pistoletkiem naprzeciwko ciebie. A, i jeszcze jedno, ta broń ma potężnego kopa, może się tak zdarzyć, że osoba, która wali z niej po raz pierwszy w życiu będzie miała problemy z nadgarstkami.

Trzydziestka ósemka (S&W)

Kaliber: 9 mm

Nabój: 0.38" Special

Poj. bębna: 6

Reguły specjalne:

Poręczny, Niezawodny, Mały zasięg (do 20 metrów), Mała pojemność bębna (6 naboł), Wolne przeładowanie

Obrażenia Lekkie



Przed wojną tą małą, poręczną broń mieli niemal wszyscy. Mieścił się w kaburze strażnika bankowego i w damskiej torebce. Można go było trzymać w schowku na rękawiczki i pod poduszką. Od tego czasu niewiele się zmieniło. Nadal jest to najpopularniejsza spława w całych Stanach. A raczej tym, co po nich zostało. Amunicję do tego rewolweru można dostać niemal wszędzie, nie będziesz miał problemu, aby kupić ją nawet w najbardziej zapadłym kącie. Nie zaczyna się, wystarczy tylko trochę o niego zadbać, poręczny - można go szybko wyciągnąć i wymierzyć w stronę wroga. To zalety. A wady, o! - mała pojemność bębna - mieścił się tam tylko sześć naboł, no i, powiedzmy sobie szczerze, niewielki zasięg. Na więcej niż 20 metrów z krótkiej łufy tego rewolweru trudno trafić w coś mniejszego niż wrota od stodół. No i zapomnij o szybkim załadunku broni. Podsumowując, jest to mały, wygodny rewolwer, coś, co zawsze warto mieć pod ręką.

Zacinanie się - reguła dotycząca wszelkiej broni palnej

Za każdym razem, gdy używasz swojej spławy, a podczas testu strzelania wypadnie liczba z zakresu od 17 do 20, rzucasz k20 jeszcze raz. Jeśli wypadnie:

od 1 do 10 - to spława zacięła się, ale nie ma obaw, da się to nawet w czasie walki naprawić. Zajmuje to, co prawda całą turę, ale możesz z niej po chwili nadal walić do wroga;

od 11 do 18 - coś się poważnie zepsuło. Zapomnij o używaniu pukawki w tej strzelaninie. Gdybym był na twoim miejscu, to spieprzałbym chłopie, jak najdalej się da i naprawił spławę. Całe szczęście, że nie jest to poważne uszkodzenie i po dłuższej lub krótszej naprawie da się ją bez pomocy specjalisty naprawić. Najczęściej przydaje się czyszczenie, mówię ci;

od 19 do 20 - oj, chłopie, chłopie, masz szczęście, że nie urwało ci ręki. Albo iglica się złamała, albo w łufie wybuchł pocisk, albo mechanizm spustowy rozsypał się, jak trafiony młotem kowalskim zegar. Zapomnij, że zdołasz broń na nowo zmontować, chyba, że jesteś rusznikarzem. Albo wyrzucisz ten bezużyteczny walek, to mu, albo będziesz tachał go na plecach dopóki nie znajdziesz kogoś, kto łoprowaźzi go do porządku. Innego wyjścia nie ma.

Pistolety

Obrażenia Lekkie, chyba że Reguły Specjalne mówią inaczej

Pistolet to indywidualna broń palna z krótką łufą, strzelająca jak się mogłeś domyślić nabojami pistoletowymi. Zwykle wali się z nich na dystansie do 20 metrów, ale maksymalnie da się i do 50. Oczywiście, gdy ktoś potrafi tak daleko strzelać z pistoletu, to lepszy z niego gość. Broń raz się przeładowuje, a później strzela sama, to znaczy, że nie musisz już niczego robić, tylko naciskać na spust. Dobra, przejdźmy do rzeczy, bo widzę, jak oczka ci się świecą.

AMT Automag

Kaliber: 9 mm

Nabój: 9x19 Parabellum

Poj. magazynka: 6

Reguły specjalne:

Bardzo mały zasięg (do 10 metrów), Bardzo poręczny, Mały magazynek (6 naboł)



Małutka zabaweczka. Taką którą damy swobodnie mogą sobie ukryć w... tam gdzie tylko chcą, na przykład w swoich małych torebkach. Ale, gdy się nad tym zastanowić, to nie jest tylko broń dla kobietek. Zawsze miło jest mieć taki mały pistolet przypięty do tyłka, tak na wszelki wypadek. Druga broń, w razie, gdyby coś się stało z tą pierwszą. Wiesz ilu chłopakom ten trik uratował życie? Właściwie wymiary to jedyna zaleta tej broni, no i jest ona tak skonstruowana, że nawet, gdy będziesz ją wyciągał z gaci, to się nie pokaleczysz i nie zaczepisz o nic. Ale strzelać celnie z niej można ledwie na 10 metrów, nie ma nawet przyrządów celowniczych. W magazynku mieścił się tylko sześć pestek. Słowem, nie jest to coś z czym warto się pokazywać na ulicy, ale lepiej mieć. I to tak ukryte, żebyś mógł po pistoletku sięgnąć bardzo szybko, a przeciwnik nawet nie wiedział, że nosisz go przy sobie. Ot, niespodzianka!

Colt M1911 A1

Kaliber: 11.43 mm

Nabój: 0.45" ACP (11.43x23)

Poj. magazynka: 7

Istnieją wersje na naboje: 9x19 Parabellum / 10x25 Auto / 0.38" Super Auto

Reguły specjalne:

Niezawodny, Mały magazynek (7 naboł), Silna amunicja



Klasyczny amerykański produkt. Postawiony na jednej półce z Coltem Peacemakerem i... Coltem M18. Co, chłopie, jesteś zdziwiony, że ta sama firma produkowała te wszystkie rodzaje broni? Wracając jednak do M1911A1, jest to potężny pistolet zaopatrzony w amunicję .45ACP (11.43mm), "artyleryjski kaliber" można powiedzieć. Dlaczego aż taką siłą? A to też fajna historia mogłaby ci w trzech słowach opowiedzieć. Otóż w latach 1898-1900 amerykańscy chłopcy tłukli się na Filipinach z tubylcami. Szczególne problemy sprawiała plemię Moro, pukało się do tych gości z trzydziestką ósemką, a oni wstawiali, jak gdyby nigdy nic i biegli dalej, sam rozumiesz, było to bardzo denerwujące. Aż w końcu wojskowi wyprodukowali taki nabój, po którym nie wstałby nawet mamut. Kilka lat później armia USA wprowadziła do służby swój pierwszy pistolet samopowtarzalny, Colta właśnie, to jaką amunicję mieli do środka upchnąć, jak nie na wiochate słonie? Swoją drogą staruszek nieźle się trzymał i pozostawał on w linii przez prawie 70 lat, póki nie zastąpiono go zabawczą wymyśloną przez makaroniarzy. Ale to inna historia. Jednym słowem masz w rękach solidnego gnatą, odpornego na brud i zanieczyszczenia oraz strzelającego naprawdę silnymi pociskami. Wadą jest niewielka pojemność magazynka, liczy on sobie tylko siedem naboł. Jak już mówiłem, prawdziwa amerykańska klasyka. No i jak Stany długie i szerokie - łatwo do niej znaleźć amunicję. A to w dalszych czasach duży plus.

Browning HP

Kaliber: 9 mm
Nabój: 9x19 Parabellum
Poj. magazynka: 13
Reguły specjalne:
Bardzo celn. Wolne przeładowanie (HP)



To jest dosyć niesamowita sprawa. Międzynarodowa można rzec. Zaprojektował ją Amerykanin, ale produkowano ją przez lata w Belgii. W swoim czasie przepisywa broń niemal w połowie krajów świata. Zaczęto ją wytwarzać ponad 100 lat temu, ale nadal jest to ulubiona broń wielu żołnierzy. Dlaczego? Po pierwsze, dobrze leży w dłoni i jest chłodniejsza celna, jest tak chłodniejsza celna, że można było ją w swoim czasie kupić z drewnianą dostawianą kolbą i strzelać z niej spokojnie na 100 metrów. Po drugie ma całkiem spory magazynek na 13 naboł, może nieco słabszych niż Colt M1911A1, ale kiedy twarżysz się walcząc z tamtej strony dawno skończy się amunicja, ty będziesz mógł do niego spokojnie podejść i wpakować mu jeszcze z sześć kul w łepetynę, a to jest coś, prawda? Jest stosunkowo niezawodna i gdy dobrze o nią dbać to odpali się człowiekowi tym samym. Jej największą wadą jest chłodniejsza sprężyna w magazynku, sam diabeł nie wie, po jaką cholery stary Browning ją tam umieścił. Normalnie, rozumiesz, zwalniaś zatrzaśk i magazynku, hop, sam wyskakuje i spada na ziemię, a ty w tym czasie szybko wkładasz nowy, a tu zapomnij. Trzeba się chwilę namęczyć zanim wydłubiesz go z tej sprawy. Ale i tak ją lubię. A wiesz dlaczego? Bo z żadnego innego pistoletu nie trafisz w pudełko zapalek z pięćdziesięciu metrów.

TT (Tokariew) wz. 1933

Kaliber: 7.62 mm
Poj. magazynka: 8
Nabój: 7.62x25, czasami spotyka się egzemplarze przerobione na nabój 7.65x22 mm Mauser
Reguły specjalne:
Niezawodny, Nieporęczny, Celny, Mały magazynek (8 naboji), Silna amunicja



Ta broń jest jak najemnik - toporna, ciężka i pokraczna, ale można na niej polegać. A na jak już przywali to typ, który oberwie raczej nie wstanie z podłogi. Taką amunicję, sam rozumiesz, niby niewielki kaliber - ale nabój spory. Zbudował ją ruskii konstruktor Tokaiew ponad sto lat temu, ale ku zdziwieniu większość użytkowników spłyna nadal nadaje się do użytku. I co jeszcze zdziwniejsze - wciąż pozostaje celna. Pieczęciotwórczo nazywana jest tetetką i na całym świecie naprodukowano jej tyle, że chyba nie ma miejsca, gdzie nie można jej znaleźć. Sam wyciągałem ten egzemplarz z radioaktywnego bagna niedaleko Michigana i popatrzyłem po ocyszczeniu i namasowaniu nadal można z tej spłyny prowadzić ogień. Niesamowita jest ta ruska technika, kiedyś słyszałem nawet o jakimś silniku z zestrzelonego nad Morzem Śródziemnym MiGa. Nasi wyciągnęli wrak, wyciągnęli z niego silnik, który wyglądał, jakby go wykipał pijany kowal młotkiem w wiejskiej kuźni, ale po ocyszczeniu normalnie działał. Po pół roku leżenia w wodzie, wybrał to sobie i z tym pistoletem jest podobnie, jego twórca pewnie nie wiedział nawet, jak poprawnie zapisuje się słowo „ergonomia”, ale broń jest nie do zdarcia. Uważaj jednak, żebyś sobie nie przyłożył skóry między kciukiem, a paluchem wskazującym, ten zamek podczas strzelania pokracznie się cofa. A co się toczy innych wad, to ta spłyna nie nadaje się kompletnie do szybkiego wyciągania, jeśli chcesz to robić, to lepiej zdecydować się na coś innego, dobrze ci radzę. Do tego ma niezłego kopa i nieprawny strzelec będzie miał z nią straszny kłopot. Jest też nieco problemu z amunicją i magazynek mieści tylko 8 pocisków, więc uważaj, żebyś nagle nie ustyżysz „klik” w momencie w którym się tego najmniej spodziewasz.

Smith & Wesson 659

Kaliber: 9 mm
Nabój: 9x19 Parabellum
Poj. magazynka: 14
Reguły specjalne:
Pogonny



Nie lubię tej broni i nie na to nie poradzę. Niby jest w porządku, korzystali z niego gliniarze i wielu normalnych ludzi, ale jakos dla mnie nie ma charakteru. Ot, zwyczajny pistolet, bez żadnych szczególnych cech, z całkiem sporym 14 nabo-
wym magazynkiem i w miarę osłny, nie za ciężki i nie za lekki, zasiany 8mm amunicją, którą można tu i ówdzie kupić.
Jedyną co go wyróżnia to niezła niezawodność, ale gdzie mu tam do Colta czy chociaż tetetki. Po prostu masowo wytwarza-
ny niedłży, całkiem porządny produkt. Nic specjalnego. Z tą splotą u boku nie będziesz się wyróżniał w tłumie, a to
czasami jest przydatne, prawda?

Glock 17

Kaliber: 9 mm
Nabój: 9x19 Parabellum
Poj. magazynka: 17 / 31
Mechanizm spustowy bezkurkowy, samonapinający
Reguły specjalne:
Niesawodny, Poręczny, Szybkie przeładowywanie, Strzelanie serią (tylko Glock 18),
Pojemny magazynek (17 albo 31 naboł)



Wyobraź sobie firmę produkującą łopatkę, doniozki, pojemniki, kołatkę do drzwi i tym podobny sprzęt. Człowiek chłopi? To teraz pomyśl, że nagle im odbija i zaczynają produkować broń, choć nigdy dotąd tego nie robili. Od tak sobie. A żeby było jeszcze smieszniej to ci cholerni Austriacy robiący przez lata przepione plastikowe grabki i łopatkę stworzyli w sześć miesięcy spiliwę, która stała się legendą. Nieśmawita historia, nie? I co jeszcze zabawniejsze - prawdziwa. Pistolet z wyglądu jest nieco toporny, ale niech cię to nie zmyli, weź na moment do ręki Lekki! Nie, dziakuju, on jest załadowany i ma teraz w magazynku 17 naboł, czujesz bluesa? Wypełniony po brzegi nabojami, waży tyle, co inny pistolet wojakowy pułki! Dlaczego? Bo goście wykonali szkielet broni z tworzywa sztucznych, nie na darmo tkukł przez lata te plastikowe doniozki. Dodam, że to z czego go zrobili jest wytrzymałsze od metalu i działa w temperaturze od minus 40 do plus 200 stopni. Można z niego celnie strzelać nawet w pieprzonym pieklu! A na dodatek jest to tak bezpieczna broń, że możesz nią sobie rzucać z nabojem w łufie, a ta spłuwa nie wystrzeli. Porównaj to z innymi owianukami... nie, nie, cholera, tylko trochę rzucać, zostaw tego Colta w spokoju! W każdym razie występuje w kilku odmianach standardowa, którą się bawisz to Glock 17, ale znacznie fajniejsza jest ta oznaczona numerem 18. Jest to ni mniej, ni więcej tylko pistolet automatyczny. Co to znaczy? To znaczy, że możesz z niego strzelać serią. Zdziwiony? Tak, ta broń niejednym potrafi zaskoczyć. A, do obława wersję możesz używać również przedłużanego 31 nabojewego magazynka. No i co, nadal się dziwi, że niektórzy piszą o tegoach poematy? W skrócie ta spłuwa jest niezawodna, łatwo się ją czyści, ma taki magazynek, którego nie ma żadna inna, a amunicja jest dosyć powszechnie spotykana, czego można chcieć od broni więcej, co?

Sig - Sauer P226

Kaliber: 9 mm
Nabój: Sx19 Parabellum
Poj. magazynka: 15
Reguły specjalne:
Poręczny, Cichy, Szybkie przeładowywanie, Dobra amunicja



Ta broń to efekt współpracy niemiecko-szwajcarskiej. Czy trzeba dodawać coś więcej? Działa tak sprawnie, jak zegarek z kukułką i wygląda jak BMW, ale lepiej nie rozkładać jej na części na środku pustyni. Ma nowoczesny, ergonomiczny kształt i leży w dłoni, jak ładna inna. Jak mawiał mój znajomy ochotnik: „Ta broń sama trafia”. I co w tym jest? Broń jest niesamowicie cicha i ma całkiem spory magazynek, w którym leży sobie równolotno poukładane piętnaście 9mm naboł. A na dodatek po zwolnieniu magazynka, ten wyfruka z broni, jakby go ktoś gonil i można szybkołutko włożyć na jego miejsce nowy. A to jest, jak sam przyznasz, cholernie przydatne w naszych trudnych czasach. To jest broń, której można zaufać i powierzyć swoje życie, ale ma coś takiego w sobie, że nigdy nie nazwiesz jej spłuwą czy gnatem. Jedyną wadą Sig-Sauera jest to, że nie będzie działał z marną amunicją. No, po prostu - nie będzie. Wysokiej jakości broń wymaga wysokiej jakości naboł. Nie na to człowieku, nie poradzisz.

Ruger P85

Kaliber: 9 mm
Nabój: 9x19 Parabellum
Poj. magazynka: 15
Reguły specjalne:
Niezwodny (nie zaczyna się), Nieporęczny



Niezawodny (nie zaczyna się) Nieporęczny

Kiedy po raz pierwszy zobaczyłem tą spluwę, pomyślałem sobie: "Ślodki Jezu, Ruscy nauczyli się wreszcie w miarę ładnie pisać i robić". Ale nie, broń jest amerykańska, skąd zatem skojarzenie z krajem białych niedźwiedzi i Stolicznym? Otóż, ta spluwa jest toporna. Tak toporna, że niemal dorównuje w swojej konstrukcji wewnętrznej tetetce. Ale co za tym idzie, jest nie do zdarcia. Wsadzisz ją w biotło i wycofniesz - będzie strzelała. Wrzucisz na tydzień do studni - nadal będzie strzelała. Przejedziesz po niej osiemnastokilowym traktem - i też będzie strzelała. Nieśmawicie. Do tego stopnia, że kiedyś miała na rynku przydomek "ośgla ze spustem". Do tego, niezależnie jaki nabój do środka włożysz - zawsze zadziała. Choćby nawet nasypał do niego dwa razy więcej prochu niż potrzeba. Ale coś za coś - nie jest to celna broń. A w rękę leży mniej więcej tak, jak kilkukilogramowy młotek. No i nie jest to zbyt poręczna konstrukcja. Ale w magazynie można dogrzebać się 15 pestek, a więc nie jest z nią aż tak źle.

Desert Eagle

Kaliber: 11,2 mm
Nabój: 0,44" Magnum
Poj. magazynka: 7
Reguły specjalne:
Nieporęczny, Mały magazynek (7 naboł), Bardzo silna amunicja, Dobra amunicja



Weź go do ręki. Zaglądaj do lufy - widzisz ten cholerny tunel, z którego może wyjechać nawet pieprzony parowóz? Trzymasz, chłopie, teraz w łapie największą armatę, jaką kiedykolwiek w dziejach skonstruowano i nazwano pistoletem. Goście, którzy ją na spółkę z Izraelczykami wymyślili z pół wieku temu pisali w swych folderach reklamowych, że miała służyć do celów sportowych i do polowań. I wiesz co? Mieli rację - teraz używamy ją do łowów na te cholerne maszyny Molocha. Ta zabaweczka to jest jedyny pistolet, który robi na nich wrażenie. A jeśli ona nie da rady, to jedyne co ci pozostało to salwa artylerii rakietowej. Nie ma na tym świecie człowieka czy mutantu, który wtanie, gdy wywalisz do niego cały magazynek pocisków z tej spławy. Czy ma wady? Jasne - same. Nie jest to celna broń, nie jest niezawodna, a o jej poręczności nie ma nawet sensu rozmawiać. Pusta waży prawie dwa kilogramy i nie postrzelasz z niej sobie jedną ręką, zapomnij. Nie ma też pojemnego magazynka, mieści w nim ledwie 7 ogromnych naboł, które strasznie trudno w dzisiejszych czasach znaleźć. Fakt, ma niezły zasięg. Ale największą jej zaletą jest to, że jeśli nawet drań któregoś gdańsz schowa się za ścianą, to nie masz się co przejmować, bo po pociągnięciu za spust kula z tej spławy przebieje i mur i faceta i dwóch jego kumpłi na dodatek. Moo jest z tobą, rozumiesz?

Beretta

Kaliber: 9 mm
Nabój: 9x19 Parabellum
Poj. magazynka: 20
Reguły specjalne:

Celny, Poręczny, Szybkie przeładowywanie, Strzelanie serią (tylko wersja 93R) - oprócz strzelania ogniem pojedynczym z tej spławy można oddawać również krótkie, trzypociskowe serie, Pojemny magazynek (20 naboł), Dobra amunicja



Włoskie caczusko w amerykańskich rękach. Przejeżdżamy je tak, jak Sylwestra Stallone, Madonnę czy pizzę i wyszło nam to na dobre. Standardowy pistolet dawnej US Army, nosiszący w niej wojskową nazwę M9, zastąpił w tej roli pocziwego Colta M1911A1. Magazynek mieści 15 równo upakowanych naboł 9mm. Można je dosyć łatwo znaleźć, nawet w dzisiejszych, trudnych czasach. Jest to bardzo dobra broń, acz ma tendencję do zacinania się, jeśli nie będzie się o nią należyście dbało. Dostępną wybredną w kwestii amunicji, lepiej używać sprawdzonej. Bardzo ładna i poręczna, a lekki odrzut pozwala prowadzić z niej w celny ogień nawet tym, którzy po raz pierwszy trzymają ją w rękach. Podobnie, jak w przypadku Glocka istnieje odmiana Beretty nazwana 93R, strzelająca ogniem seryjnym, zasilana 20 nabołowym, pojemniejszym magazynkiem. Jeśli dokończysz do tej wersji kolbę otrzymasz celną broń nawet na dystansie do 50 metrów. Niby taki mały, zgrabny pistolecik, a ile radości może dostarczyć, prawda?

Pistolety maszynowe

Obrażenia Lekkie, chyba że Reg. Specjalne mówią inaczej

Skupujemy dzieci do lat dwunastu.
Żadnych pytań.
Płacimy paliwem.

Betonowy bunkier przy Zakładach Inżynierów,
skrzynkowanie C-521 i Żelbetonówki

Fajnie jest mieć w rękach taki rozpylacz. Małe to, lekkie, a osiąga niezłą szybkostrzelność i ma całkiem spory magazynek. Jedyną wadą jest mały zasięg około 100 metrów, ale przecież podczas wymiany ognia w ruinach nie ma to żadnego znaczenia. Z każdego peemu można prowadzić ogień pojedynczy i ciągły.

Sten

Kaliber: 9 mm
Nabój: 9x19 Parabellum
Poj. magazynka: 32
Wybór rodzaju ognia
Zasięg skuteczny: ok. 180 m.
Reguły specjalne:
Mały zasięg (do 60 metrów), Niecelny



Pierwszy rzut oka na tą spłuwę i już wiesz, że wyprodukowali ją Brytole. Tylko oni potrafili umieścić magazynek z boku pistoletu maszynowego. Gorszy się chyba jedynie goście z Australii, którzy w swolch gnatach wkładali magazynki z góry. Nie pytaj mnie jak to wyglądało, nie mam żadnej takiej spławy na składzie, ale uwierz na słowo. W każdym razie ta broń to toporna, prymitywna konstrukcja, którą od biedy jesteś w stanie wykonać nawet sam, jeśli znajdziesz kilka narzędzi, odpowiednią rurę i parę kawałków blachy. Trzaskali ją podczas ostatniej wielkiej wojny, w milionach egzemplarzy i można ją było znaleźć na całym niemal świecie. Jest celna? Powiem tak chłopie, ciężko z niej w coś trafić i często się zaczyna, a do magazynka, który nominalnie mieści 32 naboje lepiej nie wkładać więcej niż trzy dziesiątki, bo ich do dopchnięcia. Dobra rada - pamiętaj, żebyś podczas strzelania łapał za ten cholerny magazynek, bo nieszcześnie gotowe - albo się zacinie, albo rozsypie w rękach. No to, dlaczego w ogóle warto jej używać? Bo czasami nie ma pod ręką niczego innego, co wyrzuci z siebie bardzo szybko, bardzo wiele kulek, chłopie. No i dziewięćdziesięciomilimetrową amunicję można znaleźć na każdym kroku. Ale tak poza tym, to ten peem nie ma żadnych zalet.

Sterling

Kaliber: 9 mm
Nabój: 9x19 Parabellum
Poj. magazynka: 32
Wybór rodzaju ognia
Reguły specjalne:
Niezawodny, Wyciszony (wersja z tłumikiem dźwięku)



Kolejna angielska spława i magazynek - jak się tego domyśliłeś, chłopie - oczywiście znajduje się z boku, z lewej strony. Niby można się z tą bronią położyć i nie, co wystaje z dołu nie będzie przeszkadzało. To jest taki Sten w wersji deluxe. Dostępną rzadko u nas spotykany, ale parę egzemplarzy da się wygrzebać. Dostępną dobrą, niezawodną i wytrzymałą broń, w magazynku mieszczą się spokojnie 32 naboje 9mm. Czasami można znaleźć wersję z tłumikiem i w nią jest się warto zaopatrzyć.

Ingram MAC-10

Kaliber: 11,43 mm
Nabój: 0,45" ACP
Poj. magazynka: 32
Wybór rodzaju ognia
Możliwość wyposażenia w tłumik
Reguły specjalne: Poręczny, Ogień



To małeństwo ma jedną cechę szczególną. Pal już licho dźwięk, jaki wydaje podczas strzelania, przypominający darcie przedzierania, ale niesamowita jest szybkostrzelność. Wywala ponad 1000 cholernych pocisków na sekundę. Za pomocą tej zabaweczki naprawdę można postawić na krótkich dystansach ścianę ołowiu. No dobrze, jest to trochę niepraktyczne, teraz, gdy naboje są drogie i amunicja nie rośnie na drzewach, ale mimo wszystko warto mieć chyba pod ręką. Bo pewnego dnia może się okazać, że biegnących wrogów będzie tak dużo, że tylko ta spława uratuje twoje dupsko. Trochę mały magazynek, to fakt, ledwie 32 naboje 9mm wchodzi do środka i znikną ci one zanim zdążysz się zorientować, że w ogóle wystrzeliłeś. Można z niego prowadzić ogień pojedynczy, ale nie do tego służy ta zabaweczka. Nie po to ją ze sobą targasz, aby pocisk po pocisku wykańczać wrogów, zresztą ma na to za małą celność. Wszystkie swoje zalety ujawnia, gdy wdusisz spust do oporu. Tak, mały, to właśnie od tej broni pochodzi określenie „grad kul”.



UZI

Kaliber: 9 mm
Nabój: 9x19 Parabellum
Poj. magazynka: 32 / 20 / 26
Wybór rodzaju ognia
Reguły specjalne:
Niezawodny, Szybkie przeładowywanie



Jeszcze do niedawna dla wielu ludzi pistolet maszynowy kojarzył się nieodmiennie z UZI. Peen jest tak charakterystyczny, że gdy zobaczysz u swoich wrogów w łapach coś w kształcie litery T, to lepiej poszukać sobie bezpiecznej kryjówki. Sieje gradem kul, jak powinien. Był testowany na pustyni, więc, synku, i u nas nie ma się prawa zaciąć. Solidna maszyna. Istnieje też wersja mniejsza - Mini-UZI, którą można sobie ukryć w rękawie, ale również ma 32 naboje w magazynku. Chodź możesz i używać mniejszych - 20 czy 25 naboje, jeśli tylko... uda ci się je znaleźć. Jest jeszcze jedna sztuczka, którą warto stosować - można połączyć ze sobą dwa magazynki w taki sposób, aby do wystającego z rękojeści podłączyć drugi pod kątem prostym. Znacznie skraca to czas wymiany i przeładowania broni. A to nieraz może uratować twoje życie.

H&K MP5

Kaliber: 9x19 mm
Nabój: 9x19 Parabellum
Poj. magazynka: 16 / 30
Reguły specjalne:
Celny, Poręczny (tylko wersja MP5K), Wyciszony (tylko wersja MP5SD), Szybkie przeładowywanie, Dobra amunicja



Chcesz mieć najlepszy pistolet maszynowy, jaki kiedykolwiek wyprodukowano? Weź MP5. Chcesz mieć najciszej? Wybierz MP5. Znowu niemiecka konstrukcja, ci chłopcy w zabawnych spodniach, tyrolskich kapelusiach żywiący się tylko piwem i kiebasą wiedzieli, jak robić broń. Prawie nie ma odrzutu. Wystarczy nakierować ją na cel i pociągnąć za spust. Trafiasz, bo ona sama leży w dłoniach. Taka magia ukryta jest w tej spluwie. Kiedyś używały jej wszystkie oddziały specjalne na całej tej planecie, wszystkie oddziały SWAT i komandos. Bo ta broń jest klasą samą w sobie. Teutońska perfekcja i porządek, sam wiesz. W magazynku 30 dziewięćmilimetrowych naboje. Mało tego istnieje kilka jej typów - standardowy już znasz, ale chłopaki wymyślili jeszcze broń z integralnym tłumikiem, nazywa się MP5SD. Dźwięk, który wydaje można porównać z rozklekotanym budzikiem, który już nie dzwoni, a terkoce. Mało tego, istnieje jeszcze wersja krótka MP5K, niewiele dłuższa od zwykłego pistoletu, a możesz tym prowadzić normalnie ogień seryjny i na dodatek nosić w kaburze pod pachą, jak zwykłego gna. Firma Heckler und Koch dbała o swych wiernych klientów, a co

Karabiny powtarzalne

Obrażenia Ciężkie

Karabin powtarzalny to taka spluwa, która albo nie ma magazynka, albo jest on bardzo mały. Po każdym strzale należy ręcznie przeładować broń, złapać za wajchę, pociągnąć do siebie, aby wyleciała huska, włożyć w to miejsce kolejny nabój i dalej strzelać. Zaletą jest długa lufa, a co za tym idzie spory zasięg tych spluw.

Winchester

Kaliber: 11R
Nabój: 0.44-40 WCF
Poj. magazynka: 15
Reguły specjalne:
Niezawodny, Mały zasięg (choć jest to karabin, to jednak amunicja, której używa lokuje go w tabeli zasięgu na równi z nowoczesnymi pistoletami maszynowymi)



Ten karabin ma już prawie dwie setki lat. Chyba najstarsza spluwa jaką tutaj znajdziesz. Nie wiem czy wiesz, ale wymyślił go ten sam gość, który opatentował agrałki. Najfajniejsze jest w tym karabinie przeładowywanie, za pomocą takiej osłony spustu w którą wkładasz dłoń. Wystarczy jeden ruch nadgarstka, a do komory naboje wędruje kolejny ładunek. W magazynku Winchestera mieści się 15 kul, nie trzeba więc za bardzo oszczędzać. Jedyną jego wadą jest amunicja, kiedyś ktoś wpadł na pomysł, aby stworzyć karabin i rewolwer, które będą ważyły tymi samymi nabojami. Wszystko fajnie, ale otrzymano nieco dziwny zestaw - bardzo silną broń krótką i bardzo słabą długą. Z tymi rzeczami uniwersalnymi to jest podobnie, jak z pieprzoną świnką morską - ani to świnka, ani moreś. Cholera, nie wiesz co to są zwierzęta?

Springfield

Kaliber: 7.62 mm
Nabój: 0.30"06
Poj. magazynka: 8
Reguły specjalne:
Niezawodny (nie zacina się), Celny,
Mały magazynek (8 naboje)



Ciężki i nieporęczny karabin liczący sobie z górą 150 lat. Armia amerykańska używała go w pierwszej wojnie światowej, łapiecie to chłopie? Prawdziwy rarytas w mojej kolekcji. Niby już zupełnie się nie liczy, ale podobnie, jak Colt czy Thompson nobilituje swego posiadacza. Ten karabin jest niezawodną konstrukcją, dlatego tak często znajdziesz go w rękach Indianołów. Może mieli jeszcze zapasy w swych rezerwach z dawnych czasów? A na dodatek, ta spluwa jest tak wykonana i ma tak długą lufę, że nawet po latach jest celniejsza od swoich młodszych braci.

Karabiny samopowtarzalne i automatyczne

Obrażenia Ciężkie

No, nareszcie dochodzimy do czegoś konkretnego. Duża spluwa dla dużych facetów, strzelająca pełnowymiarowym nabojem karabinowym. Co prawda seria to ty sobie z tego nie postrzelasz, ale pamiętaj o tym, że każdy pocisk z tych karabinów przebija pancerz o jeden punkt, niezależnie od tego, jakie obrażenia zadał. A poza tym większość tych konstrukcji liczy sobie około metra długości, więc do walki w wąskich pomieszczeniach czy na zamkniętej przestrzeni nada się słabo. Ale znajdzie tylko z setkę metrów, albo dwie, odkrytego terenu a te cacuszka pokażą ci na co je stać.

M1 Garand

Kaliber: 7.62
Nabój: 0.30"06
Poj. magazynka: 8
Tylko ogień pojedynczy
Reguły specjalne:
Niezawodny (nie zacina się), Mały magazynek (8 naboje)



Pierwszy masowo wprowadzony do produkcji karabin samopowtarzalny. Ciężka i nieporęczna spluwa w porównaniu z nowoczesnymi karabinkami automatycznymi, ale za to jest to karabin, który jest wytrzymały i w żadnej sytuacji cię nie zawiedzie. Zafasciła nawet w strefie takiego promieniowania w której M16 lufa skręca się w supeł, a plastik się topi. Jakbyś zgadł, bardzo lubię tą spluwę, gdy kończyłem akademię wojskową 40 lat temu, to ganiałem po polach i lasach wiadnie z tym karabinem. Dał mi w kość, ale wiesz, co? Teraz żaden inny mnie nie zaskoczy. A, gdy na końcu dodasz bałnet, to okazuje się, że masz w rękach odpowiednik włóczy, tylko nim, do cholery, nie rzucasz.

M14

Kaliber: 7.62
Nabój: 7.62x51 mm NATO
Poj. magazynka: 20
Tylko ogień pojedynczy
Reguły specjalne:
Celny, Zawodny, Wiscelny ogień ciągły



Ten karabin to porażka. Miał zastąpić Garanda, ale jakoś tak nie do końca wyszło i bardzo szybko armia zamieniła go na M16. Ciężki, zawodny i nieporęczny, tak można go krótko scharakteryzować. Co z tego, że może strzelać serią, jeśli trafienie w okołówek nawet z pięćdziesięciu metrów jest niemal niemożliwe, a poza tym grzeje się wtedy, jak cholerny toster. Jedyne do czego tak naprawdę można go wykorzystywać to namiastka karabinu wyborowego. Trzeba tylko zamocować na nim celownik optyczny, dodać jakiś dwójnóg i walić tylko ogniem pojedynczym. W magazynku standardowo mieści się 20 naboje. Raczej polecam unikać tej spluwy, chyba, że nie masz już zupełnie innego wyjścia.

Karabinki automatyczne

Obrażenia Ciężkie

Marzy ci się spłuwa nie tak ciężka jak karabin i sypląca pociskami jak pistolet maszynowy? I do tego dająca się kontrolować w ogniu ciągłym? Jeśli tak to za chwilę przedstawię ci kilka konstrukcji, które spełniają to założenie. Walą słabszą niż karabiny amunicją pośrednią, ale nie ma się co przejmować, nadrabiają to szybkością z jaką kula wylatuje z lufy. I, jak wszystkie karabiny zadają obrażenia ciężkie.

M16 A2, M4A1

Kaliber: 5,56 mm
Nabój: Belgijski "88" 109: 5,56x45 mm
Poj. magazynka: 30
Reguły specjalne:
Celny, Dobra amunicja



Kiedy po raz pierwszy żołnierze wzięli ten karabinek do ręki wielu z nich, przyswajających go do topornych, drewnianych kształtów broni nie mogło uwierzyć, że jest to prawdziwa broń. A jak jeszcze ci powiem, że, gdy ją pierwszy raz wprowadzono do instrukcji to nie była w formie komiksu, to tym bardziej zrozumiesz, że wielu gości w panterkach miało spory problem w przekonaniu się do niej. Różnie go nazywano „słodką szesnastką”, „ślabaweczka” czy „czarny karabin”, ale wiesz jedno, jest to rasowa, amerykańska spłuwa. Tak, dobrze się domyślałeś, gości z Nowego Jorku cenią ją sobie ponad wszystkie inne, tam też możesz kupić do niej najwięcej dodatków. Istnieje kilka modeli tej spłuwy - podstawowy, ale zupełnie dzisiaj niespotykany to M16. I lepiej obchodzić go z daleka, bo ta broń strzelała tylko w sterylnym laboratorium, a nie na placu boju. Nieco lepszy jest M16A1, poprawiono w nim kilka rzeczy, ale nadal nie była to spłuwa godna zaufania. Poznasz ją po takim charakterystycznym kształcie koła - z przodu przekrojem przypomina trójkąt oraz po 20 naboju magazynku. I raczej też tego modelu unikaj, nie znajdziesz obecnie pasującej do niego amunicji. Chociaż będzie strzelał z tej samej, z jakiej wali M16A2, to jednak jego zasięg spada do ledwie 100m, a i tak nie jest wtedy zbyt celny. Najlepszą wersją jest oczywiście M16A2, czyli właśnie ten karabinek, na który się teraz gapisz. Śliczna broń, prawda? W magazynku mieści się 30 ślicznych naboł kalibru 5,56mm, które z odległości 200 metrów przebijają każdą lekką kamizelkę kuloodporną. Ta spłuwa jest cholernie celna, można do niej podpiąć całą masę różnych gadżetów od celownika optycznego zaczynając na granatniku i podlufowej śrutówce kończąc. Nawiasem mówiąc taki zestaw nazywa się wytrychem, sam domyśli się dlaczego. Ma tylko dwie wady - jest nieco za duża, nie ma wersji ze składaną kolbą, no i trzeba o nią dbać, aby dobrze ci służyła. A właśnie, zapomniałem, ponieważ M16A2 była za duża i zupełnie niepotrzebnie strzelała nieco za daleko, skonstruowano jej skróconą wersję i od początku XXI wieku do armii wprowadzano tylko te modele. Mowa o M4A1 - ma krótszą lufę, niż starszy brat i składaną, osteropolożeniową teleskopową kolbę. Jasne, walić z niej można na znacznie mniejsze odległości, ale po pierwsze - całe dodatkowe wyposażenie z M16 podpiniesz i pod nią, a jest dużo lżejsza i poręczniejsza. Po drugie - jak na tak krótką lufę i tak jest to cholernie celna broń. Jest to jeden z najczęściej spotykanych w powojennych Stanach karabinków.

Steyr Aug

Kaliber: 5,56 mm
Nabój: 5,56x45 NATO
Poj. magazynka: 30
Reguły specjalne:
Niezawodny, Celny, Bardzo celny (wersja z długą lufą)



Austriacy jakoś tak sobie upodobał tworzyć sztuczne. Firma Steyr, podobnie jak Glock zrobiła swój karabin z plastiku. A do tego zaprojektowała go w modnym, futurystycznym kształcie bez kolby właściwej. No wiesz, gniazdo magazynka znajduje się za chwytym pistoletowym, tak śmiesznie. W czasach, gdy jeszcze kręcono filmy w oo drugim mogłeś zobaczyć tę spłuwę, grającą rolę broni z przyszłości. A jaki jest sam karabinek? Cholernie wytrzymały wbrew pozorom, można nim tuczyć beton czy tby niektórych ile wlezie, a i tak się nie rozpadnie. Ma jeszcze jedną fajną rzecz - można w nim zmieniać lufę. Po co? Bo jak znajdziesz gdzieś na pustyni nieco dłuższą i zamienisz, to znacznie celniej będzie się z niej strzelać serią, no i można walić na większe odległości, dobre, nie? Do tego masz przezroczysty magazynek na 30 naboł, dokładnie takich samych, jakimi strzela M16A2. Zawsze będziesz sobie mógł szybko sprawdzić ile ci jeszcze zostało. A i jeszcze jedno, bo bym zapomniał - spłuwa ma od razu wbudowany celownik optyczny. Powiększa niezbyt dobrze, ale znacznie poprawia celowanie.

AK(Katasz)

Kaliber: 7,62 mm
Nabój: 7,62x39 wz43
Poj. magazynka: 30
Reguły specjalne:
Niezawodny (nie zaczyna się)



Ten karabinek to legenda. Wyprodukowano ich więcej egzemplarzy niż mieszkańców Francji, gdy jeszcze istniały normalne państwa, znajdował się na flagach przynajmniej pięciu z nich. Nie było takiej wojny na której by się nie znalazł. Prosta, toporna można rzec broń, ale ma jedną podstawową zaletę. Jest niemal niezniszczalna. Można po niej skakać, wlec za samochodem, palić, zakopać na rok w ogródku obok zwłok teściowej, strzucić z samolotu albo zamrozić, ale i tak po wzięciu jej do ręki będzie strzelała. Niezwykle, prawda? Ma tak charakterystyczny wygląd, że nie da się jej pomylić z żadną inną, my w Stanach nazywamy ją ze względu na kształt magazynka „bananową spłuwę”. Jest stosunkowo cenna, ale nie próbuj z niej strzelać na więcej niż 200 metrów. Co z tego, że pocisk doleci, jeśli i tak nie trafił? Jest nieco kłopotu z amunicją, ale w swoim czasie przywożono jej tyle, że można na nią czasami wpaść. W magazynku mieści się 30 naboł kalibru 7,62mm. A i uważaj na jedno - kiedyś za produkcję katasz zabrali się Chińczycy i jak to zwykle oni coś spieprzili. Te egzemplarze to zakalać rodu i gdy takiego zobaczysz to nie bierz do rąk. Może się zdarzyć, że sam z siebie wybuchnie ci w twarz. Wiesz co jest naprawdę smutne? Że gość, który skonstruował tę najbardziej popularną na całej tej choleralnej planecie broń nie miał z tego ani grosza. Los piata nam nielezie figle, prawda?

Ruger Mini

Kaliber: 5,56 mm
Nabój: 5,56x45 NATO
Poj. magazynka: 5, 10, 20 lub 30
Reguły specjalne: Niezawodny



Młodszy brat M-14. Dodam od razu, że o niebo lepszy. Najpopularniejsza chyba broń w całej Ameryce. Kiedyś po prostu, w przeciwieństwie do innych spłuw, o których ci opowiadałem, można ją było kupić normalnie w sklepie. I dzisiaj się zdarza, że w jakimś zrujnowanym miasteczku możesz odkryć magazyn pełen nowituch, jeszcze nie rozpakowanych Rugerów. Zauważyłem jedną ciekawą rzecz, ludzie, którzy mają te spłuwę wykazują tendencje do upiększania ich, malują je sobie w kwiatki, na złoto czy niebiesko, wbijają ćwieki i mocują do nich jakieś koralki. Zupełnie nie wiem, skąd to się bierze. Może z faktu, że wojskowy karabinek szturmowy z wymalowaną na kołbie głową bizona wygląda śmiesznie, a do tego jakos to pasuje? Jestem chyba jednym z niewielu ludzi, którzy mają taką broń i darowali sobie upiększanie jej. W każdym razie jest to niezawodny, stosunkowo celny karabinek, na którym można polegać. Zasilany jest tą samą amunicją, którą wykorzystuje M16, Steyr czy nawet M29, czyli 5,56mm. Można do niego używać od groma magazynków - od pięciu, poprzez dziesięć czy dwudziestą do trzydziestonabojowych. Część modeli jest wyposażona w składaną kolbę, inne nie, sporo tych karabinków nie może strzelać seriami. Zawsze warto sprawdzić z jakim masz do czynienia. Podsumowując, jeśli na trasie ktoś będzie do ciebie strzelał z karabinu, to w sześciu przypadkach na dziesięć będzie to właśnie jakaś z wercji Rugera Mini.

F2000

Kaliber: 5,56 mm
Nabój: 5,56x45 NATO
Poj. magazynka: 30
Reguły specjalne:
Niezawodny, Bardzo celny (ale nie zapominać o jednym - musisz mieć baterie i sprawny komputer celowniczy. Inaczej nie z tego), Dobra amunicja



Jeśli P90 to dla ciebie tester, to jak nazwiesz ten karabinek? Nie, to nie jest broń kosmitów, chociaż może tak wygląda, i wcale nie wyciągałem ją z rozwalanych hangarów w Strefie 51. No, chociaż tak właściwie, to znalazłem ją właśnie w starym ośrodku, koło bazy wojskowej, ale zapewniam cię, że nie widziałem żadnych dziwnych latów w okolicy. A nawet, gdybym widział to przedziwny bym zastrzeżił drani, myśląc, że to mutanty, niż dać im wydukać „Cześć, jesteśmy z Andromedy, przybywamy w pokoju”. Ta spłuwa, podobnie, jak M29, ma wbudowany komputer, który pokazuje ci gdzie skierować broń i kiedy nacisnąć spust. Walizka przypomina cholerną grę komputerową, na ekraniku masz podświetlone miejsce, gdzie strzelać. Do tego broń standardowo wyposażona jest w podwieszany, 40mm granatnik. Niezła gwiera, prawda? Ale widziałem ją tylko w łapach Stalowej Polioji, nie wiem czy gdzieś można zdobyć inny egzemplarz.

Opis poniżej
Reguły specjalne:
Cielność celny. Programowany granat, Dobra amunicja



W pierwszy raz widzisz coś takiego prawda? To jest granatnik-karabin wprowadzony do uzbrojenia świętej pamięci USA-ry w roku 2012, nieco przed twoim urodzeniem. Dlaczego tak dziwnie go nazwałem - bo to granatnik do którego dwieszony jest karabinek automatyczny, zresztą można go odłączyć i dostajesz wtedy broń nazywaną M8 i mającą rametry zbliżone do M4A1. W każdym razie, przypatrz się tej spluwie uważnie, bo nie zostało ich na świecie zbyt dużo jeśli natrafisz gdzieś na sprawny egzemplarz możesz zażądać za niego niemal każdej ceny. Zostało ich bowiem bardzo mało, pomimo swoich wymiarów to dosyć delikatna konstrukcja. Cała magia tej broni polegała na zastosowaniu programowalnych granatów i komputera połączanego z celownikiem. Oj, mały nie rób takich ocsu, zaraz ci to wyjaśnię. Zamiast jak celujesz to wykorzystujesz muszkę i szczerbinkę, albo muszkę i celownik przesłernikowy, a tutaj wyglądało to zupełnie inaczej. Widziałeś typa, którego chciałeś pozabawić życia i klik, naciśnięcie guzika, a komputer zaczynał pamiętywać gdzie jest i co robi. Następnie zastanawiałeś się czy dopaść go za pomocą granatu czy też może, gdy idzie blisko, walić do niego z podwieszanego karabinka. Jeśli wybrałeś to drugie na ekranie dostawałeś podpowiedź nie dokładnie celować, aby odstrzelić mu łeb. Ale znacznie większą zabawą miała miejsce, gdy miałeś ochotę zdmuchnąć za pomocą granatów. Naciśnięcie przycisku przy spuście, granat się programował i później leciał w stronę wroga rzucając mu na przykład tuż nad głowę. Mogłeś też kazać mu się odbić i dopiero później eksplodować. Albo przebić coś przeszkodę - na przykład ścianę czy okno - i później zrobić „bumf” już w środku. Mając działający M29 w rękach nie musisz umieć strzelać, wystarczy patrzeć w celownik, a broń sama podpowie co masz robić. Ma dwa magazynki, jak żona się było spodziewać w jednym mieści się 6 dwudziestomilimetrowych granatów, a drugi to normalny 30 naboje M16. Wiesz, jest jeszcze jeden problem. Ten komputer do działania potrzebuje baterii, a na dodatek zużywa je w ybkim tempie. A bez niej oó, to tylko zwykły, ciężki jak jasna cholera, karabin z granatnikiem.

Strzelby

Najprostszą, a jednocześnie najskuteczniejszą bronią do wymiatania na niewielkich dystansach jest śrutówka. Poradzi z nią sobie nawet taki frajer, jak ty, choćby była to pierwsza spluwa, jaką kiedykolwiek wziął do rąk. Nie wymaga dokładnego celowania, chmura śrucin - ołowianych kulek kilkumilimetrowej średnicy - zdmuchnie każdego, kto będzie na tyle głupi, że nie zacznie się spieprzać, gdy otworzysz ogień. Poza śrutem, można korzystać również z pocisków kulowych zwanych brenekami. I wtedy nawet mutant wielki jak kamienica przestaje się śmiać, bo kula o średnicy 20 milimetrów, potrafi powalić szarżującego bizona. W mechanice gry breneka zadaje obrażenia ciężkie. Zresztą po to głównie używało się takich naboł, do polowań. To, że obecnie polujemy na inne zwierzęta nie zmieniło niczego. Wadą strzelb śrutowych jest ich zasięg i celność.

UWAGA! Strzał ze strzelby śrutem, o ile trafi, traktowany jest podobnie, jak efekty trafienia granatem dla obrażeń lekkich. Sprawdź w tabeli w rozdziale NEUROSHIMA TACTICS.

Śrutówka

Pojemność broni: 2
Wagomiar naboju: 10 lub 12
Reguły specjalne: Niezawodny (nie zaczyna się),
Duży zasięg (śrut do 30 metrów), Dwunaboje



nie się ją wpoi i ładuje od tyłu, jak głosił stary kawał, mniejsza zresztą o czym. Strzelba w której dwie lufy położone jedna obok drugiej. Najczęściej ma dwa spusty, po jednym na lufę. Jeśli chłopie znajdzie kiedyś strzelbę, która też ma e lufy ale umieszczone jedna nad drugą, to nie panikuj od razu i nie strzelaj myśląc, że to zmutowana spluwa czy zozajona technomorwa. Po prostu i takie strzelby też produkowano, nazywały się bokówki, albo kniejówki.

Obrzyn

Pojemność broni: 2
Wagomiar naboju: 10 lub 12
Reguły specjalne: Niezawodny (nie zaczyna się), Poręczny,
Mały zasięg (śrut do 10 metrów), Niecelny, Dwunaboje



Czasami warto mieć przy sobie dwururkę, z oberzniętą lufą i odciętą kolbą. Małe to, wszędzie da się schować, a jak wygarniesz, to koleś będzie wyglądał jak poszatowany.

Pompka

Pojemność magazynka: 5
Naboje: śrut
Reguły specjalne:
Mały zasięg (śrut do 30 metrów), Dobra amunicja,
Mały magazynek (5 naboł)



Pachowo to się, kurde, strzelba z zamkiem blokowo-ślizgowym nazywa, ale jak znajdziesz mi gościa stąd aż do Missisipi, który wie o tym, to postawię tobie i temu skrzynkę przedwojennego piwa. Ponieważ podczas strzelania, aby przeładować spluwę wykonuje się charakterystyczny gest pompowania i niech ci się to nie kojarzy z czymś innym, mały, to tak też nazwali tę powtarzalną śrutówkę - pompka. Po prostu. Jej zaletą nad dwururką jest to, że posiada rurowy magazynek pod lufą, tak na 5 pocisków. A wadą jest to, że jak ci się zatnie to ciężko jest ją szybko naprawić.

Strzelba automatyczna - Pancor Jackhammer

Pojemność magazynka: 10
Naboje: śrut
Reguły specjalne:
Mały zasięg (śrut do 30 metrów), Strzelanie serią,
Mały magazynek (10 naboł), Dobra amunicja



Potęga w łapach. To jest automatyczna śrutówka z magazynkiem bębnowym. Ma kosmiczny wygląd, co nie? I nie dość, że możesz w kilka sekund wywalić we wroga wszystkie pociski, to jeszcze dodatkowo magazynek-bęben może być wykorzystywany jako prymitywna mina przeciwpiechotna. Jak? Banalnie - wyciągasz go, wykopujesz mały dołek, upychasz i uruchamiasz prymitywny zapalnik naciśkowy. Gdy ktoś na to nadeptnie to mu 10 naboł śrutowych kalibru dwadzieścia robi w okolicach jajec niezłą kaszanę.

Broń wsparcia

Ha, widzę, jak zaświeciły ci się oczka. Fakt, czas na nieco cięższy sprzęt. Na pierwszy ogień pójda karabiny i karabinki maszynowe. Później granatniki. A zakończymy na naprawdę wielkich lufach. No, dobra wiaż do szopy. Co się tak gapisz, myślisz, że trzymam moździerz na podwórku?

Karabiny i karabinki maszynowe

Obrażenia Ciężkie

To jest bracie, taka broń, którą spokojnie można przenosić jeden gość, zasilana jest zwykle z taśmy, rzadziej z magazynków i zwykle służy do strzelania seriami. Długimi seriami dodam. Nie spodziewaj się po niej dużej celności, bo nie po to je konstruowano. Mają przydusić wroga do ziemi i zasypać go gradem ołowiu. W tym przypadku ility się ilość, a nie jakość.

M60

Kaliber: 7.62 mm
 Nabój: 7.62x51 mm
 Zasilany z taśmy
 Chłodzony powietrzem
 Reguły specjalne:
 Tylko ogień ciągły



Z racji paskudnego wyglądu wielu chłopców nazywa tę broń „świnakiem”. Nie pytaj mnie dlaczego, być może ażurowa pokrywa wywoływała wspomnienia ze świńskim ryjem. Amerykańska broń, ale to nieco gorsza kopia starego niemieckiego karabinu maszynowego MG42 z czasów II wojny światowej. Cóż, lepiej było nie kombinować i nie zmieniać szwabskich wynalazków. Chociaż broń była używana przez Amerykę gdzie się tylko dało, żołnierze jakoś nigdy nie nabrali do niej zaufania. Duża siła ognia to spory plus, ale cholerstwo było kapryśne, jak blondyna z Vegas i potrafiło się zaciąć w najmniej spodziewanym momencie.

Minimi

Kaliber: 5.56 mm
 Nabój: 5.56x45 NATO
 Zasilany z taśmy lub magazynka 30 szt.
 Chłodzony powietrzem
 Reguły specjalne:
 Niezawodny, Tylko ogień seryjny i ciągły



Śliczne maleństwo. Ręczny karabinek maszynowy. Taka śmieszna broń, którą można zasilać zarówno z taśmy zamkniętej w poręcznej skrzyneczce zawieszanej do broni w której znajduje się 200 naboł, jak i z normalnych 30 nabołowych magazynków z M16. Jest na tyle lekki, że da się z niego strzelać z biodra, nawet gdy biegniesz. No, celne to może nie będzie, ale na pewno czasami może być przydatne. Ta splota ma od razu mocowany dwójnog. Jest to chyba najbardziej niezawodny erkaem jaki kiedykolwiek wyprodukowano.

Karabiny przeciwprętowe

Barrett M82 A1

Kaliber: 12.7
 Nabój: 0.50" Browning
 Poj. magazynka: 11
 Reguły specjalne:
 Bardzo celny



W tak, czas przejść do prawdziwych armat. Dawniej taką broń nazywano rusznicami przeciwpancernymi i polowano z nią na czołgi. Teraz mało kto używa czołgów, no i zrobiły się nieco bardziej opancerzone, ale nie oznacza to, że sploty tego typu powędrowały na śmietnik, o nie! Potrak z tego karabinu przelatuje przez lekko opancerzone cele jak przez kartkę papieru. Mobepret nie jest żadnym wyzwaniem dla mojego Barretta. Mało tego, ta splota ma niesamowity zasięg ponad kilometr. To oznacza, że w sprzyjających okolicznościach możesz zdmuchnąć przeciwnika, zanim mu do głowy przyjdzie, że w okolicy jest jeszcze ktoś. Ale co za co. Ta armatka swoje waży i zapomnij o walce przy jej pomocy w ciasných pomieszczeniach czy wąskich zaułkach miast. To splota na otwarty teren i tam ujawnia swoje właściwości. Imunizacja nie doć, że zadaje obrażenia Ciężkie to jeszcze zawsze przebijające (mija efekt Pancernia).

Granatniki

Milo jest mieć w rękach karabin, ale jeszcze milej coś znacznie większego kalibru. Granatnik jest to broń wymyślona, jak sama nazwa wskazuje, do miotania na większe odległości granatów. Co prawda w międzyczasie zamiast zwykłych ręcznych zaczęły one przypominać powiększone znacznie naboje do zwykłych splotów, ale i tak jest nieźle. Wszystkie poniżej opisane granatniki zasilane są 40 milimetryowymi granatami, których wybór jest podobny jak zwykłych ręcznych z jednym wyjątkiem - zamiast granatu oświecającego jest oświecający. Wystrzelony w nocy w niebo rozświetla teren na 3x20 sekund, zanim nie spadnie na ziemię. Dużo stworów boi się jasnego światła, więc może się zdarzyć, że kiedyś uratuje ci to dupsko.

Uwaga! Strzał z granatnika, o ile trafi, zawsze zadaje obrażenia normalne, albo krytyczne o ile na kostce wypadnie 1. Przed takim granatem uciec się zwyczajnie nie da. Sprawdź w tabeli w rozdziale NEUROSHIMA TACTICS.

M79

Reguły specjalne:
 Niezawodny - satnie się tylko wtedy, gdy na kostce wypadnie 16 albo więcej. Warto zaufać tej splotwie, nie?



Broń pamiętająca walkę z małymi skódnocikami mikrusami gdzieś w dżungli. Ponad wszelką wątpliwość dowiodła swoich zalet. Wygląda jak powiększona, jednostrzałowa strzałówka. I to chyba wszystko co można o niej powiedzieć - teraz załaduj granat i wal.

M203

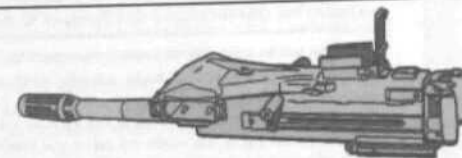
Reguły specjalne:
 Niezawodny



Kiedyś jakiś cwaniak wymyślił, żeby zamiast tachać ze sobą dwie sploty - karabin i granatnik - należał połączyć je ze sobą. Tak narodziła się idea podwieszanego granatnika. Po jakimś czasie okazało się, że jest to broń tak popularna, że można ją zamontować do większości karabinów i wielu twardzieli jej używa. Granatnik jest jednostrzałowy, a do ładowania przesuwają się lufę odblokowuje się zatrzaskiem umieszczonym w okolicy spustu i na szynie przesuwają do przodu.

MK 19

Maksymalny zasięg: 300 m
 Reguły specjalne:
 Tylko ogień ciągły
 Zapomnij o noszeniu tego w rękach.



W sumie skoro istnieją karabiny maszynowe czemu nie zrobić takiego granatnika, pomyślał kiedyś pewien maniak i stworzył zasilany taśmowo automatyczny granatnik. Jeśli twoimi przeciwnikiem jest jakieś małe plemię mutantów, które chcesz zetrzeć z powierzchni ziemi, to jest to broń właśnie dla ciebie. Pół setki granatów wywalonych z tej sploty w ciągu kilku sekund powoduje, że ziemia zaczyna się gotować. A przecież o to chodzi, nie?

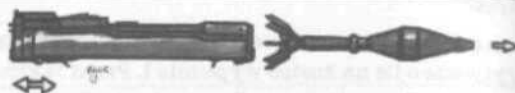
Broń przeciwpancerna

Czasami, aby przetrwać potrzeba jest naprawdę dużych kalibrów. Na tyle dużych, aby powstrzymać pędzące na ciebie stalowe monstrum Molocha i przebić jego pancerz. Z pomocą przychodzą stare konstrukcje pamiętające jeszcze wielkie wojny, jakie Ameryka niegdyś toczyła ze swoimi wrogami. Ta broń nie jest przeznaczona do walki z ludźmi, ale jeśli tak się zdarzy, to potraktuj to, jako efekt krytycznego trafienia granatem. Dokładny opis znajduje się w tabeli w rozdziale NEUROSHIMA TACTICS.

Bazooka

Dostępność amunicji:

Mała - czasami da się ją znaleźć, ale na twoim miejscu wybrałbym inną broń.



Stara konstrukcja, nazywana dawniej pancernownicą. Tak naprawdę to tylko rura, do której wypychasz od tyłu przeciwpancerny granat o napędzie rakietowym. Później naciskasz na spust i rakietą frunie w kierunku nieprzyjaciela. Tylko uważaj, aby nikt nie stał z tyłu wyrzucił, gdy strzelasz, bo inaczej taki delikwent zamieni się w przypaloną grzankę. W końcu gdzieś gazy wylotowe muszą uciekać, nie? Broń wielorazowego użytku, niemal nieszniszczalna, bo jak w końcu można uszkodzić kawałek pleprzonej rury? Dostępną ciężko jest znaleźć do niej amunicję. No i ma jedną, podstawową wadę. Musisz być cholernie blisko celu, bo zasięg tej pancernownicy nie jest większy niż 100 metrów.

M72 LAW

Dostępność amunicji:

Mała - można ją gdzieś tam odszukać, ale jest z tym problem



Mały, przenośny, przeciwpancerny granatnik rakietowy jednorazowego użytku. LAW to tulaja z włókna szklanego, w której mieści się 86mm pocisk rakietowy. Rozkładasz ją teleskopowo, zerkasz w celownik i naciskasz spust, a w tym momencie z rykiem pocisk kumulacyjny zaczyna lecieć w kierunku bunkra czy też ciężkiego pojazdu Molocha. Efekt gwarantowany. Zawsze na północ warto mieć ze sobą taką zabaweczkę, może się okazać, że często będzie to jedyna broń, która uratuje ci życie. A raczej to co z niego teraz zostało.

Moździerz

Dostępność amunicji:

Niewielka - rzadko spotykana, ale nie przesadzajmy, w ciągu całego swojego życia widziałeś taki pocisk przy najmniej raz (bardzo trudny test Persepoli to szansa na znalezienie jeden sztuki amunicji).

W sumie jest to broń odrzutowa, uwierzysz? Konstrukcja jest prosta - tarcza oporowa, lufa z iglicą na końcu i dwójnog. Jaane, wszystko waży, ale gdy wróg czai się za wzgórzem, albo w opuszczonej fabryce nie ma nic lepszego od spuszczenia mu na głowę pocisku. O ile oczywiście masz zbędną skrzynkę z amunicją. Bardzo rzadko obecnie używana, bo mało kto zna się na celowaniu. Niby to proste, wyliczyć kąt i podnieść lufę, ale cholera, jakże nigdy nie udało mi się w nią trafić. Nie, czekał, raz w oś jednak celnie walnąłem. W własną szepę oddaloną o kilometr, o tam stała, gdzie te zgłaszają. Całe szczęście, że poza zdezelowanym pikapem i parę kur niczego tam cennego nie było. W sumie to jest pewnie pierwszy i ostatni moździerz, jaki w życiu zobaczysz, no chyba, że zaciągniesz się na wojnę z Molochem. Nie, zostaw go w spokoju, już działał z niczego nie będziemy strzelali! A, co do amunicji to lotnieją pociski odłamkowe, odłamkowe i gazowe, ale z tymi ostatnimi to bym bardzo uważał. Zawierają niesie świątwa.

Miotacze ognia

Reguły specjalne: Oparzenia

Czasami zamiast iść do piekła, trzeba sprowadzić je prosto na siebie. Zasada jest prosta - zbiornik z mieszaną zapalającą, gaz pod ciśnieniem, przewód oraz zawór. Odkręcasz zawór, gaz miesza się z paliwem i już masz prawie miotacz ognia. Dodajesz do tego prosty spust i mocujesz zapalniczkę na końcu broni. Nie kieruj tego w swoją stronę! Naciśnij teraz na cyngiel. Gaz wypycha mieszaninę z butli, a zapalniczka ją podpala. Broń jest celna na jakichś 60 metrów, a gdy już wróg zaczyna się fajczyć to raczej jest to kres jego ziemskiego żywota, wiesz jak cholernie ciężko leczyć się poparzenia? Jest nieco problemów z mieszaną zapalającą, ale ktoś, kto ma podstawowe pojęcie o chemii powinien ci pomóc. A benzyna ostrożnie zawsze się gdzieś znajduje.



Akcesoria

Wiesz, spluwy mają to do siebie, że da się do nich przyczepić mnóstwo pożytecznych drobiazgów, ułatwiających życie. Czy też może ułatwiających odebranie komuś innemu jego życia. No dobrze, pal licho filozoficzne rozważania. Pokażę ci teraz listę rzeczy, którą można dołączyć do karabinu czy pistoletu i opiszę w trzech słowach co to jest i do czego służy. A pamiętaj, że nie wszystko da się do każdej broni dodać, podwieszany granatnik pod Coltsem Peacemakerem to chyba jednak lekka przesada, prawda? Jeszcze jedno, do spluwy można podwiesić kilka rzeczy na raz, twój wierny M16 może mieć i granatnik i celownik optyczny i laserowy, a tym, że bonus za celownik nie kumuluje się. Nie można przecież jednocześnie gapić się w okular i kropkę lasera, nie? Ale uwaga - podłączenie dwójnoga eliminuje posiadanie podwieszanej strzałki, latarki czy też granatnika. Jeśli masz granatnik to nie możesz mieć w tym samym miejscu „wytrychu”, nie? Nie przesadzaj chłopie.

Dwójnog (tylko karabiny) - jest to lekka, dwunożna podstawa metalowa, służy zwiększeniu stateczności broni, wygląda jak odwrócona do góry nogami litera V. Gdy podspiesz do twojego karabinu przy strzelaniu z pozycji leżącej, albo gdy opierasz dwójnogiem broń o mur, celność zwiększa się o modyfikator -10%, niezależnie od tego czy prowadzisz ogień pojedynczy czy seryjny. Dwójnog najczęściej można szybko rozłączyć z bronią, chyba, że w opisie jest to przedstawione inaczej. Minimi i M60 mają stałe dwójnoży.

Podstawa trójnożna (karabiny maszynowe, granatnik automatyczny) - lekkim nadużyciem jest pisanie, że jest to coś, co się do karabinu przyczepia, w rzeczywistości jest wręcz odwrotnie, to broń umieszcza się na takiej podstawie. Z góry przypomina nieco literę Y, w punkcie łączenia znajduje się punkt mocowania karabinu czy granatnika. Jest to przenośna (acz swoje waży - około 15 kilogramów), stabilna platforma stosowana do karabinów maszynowych, ciężkich karabinów maszynowych i granatników automatycznych, których nikt nie da się zamocować inaczej. Oczywiście, jeśli broń jest na takiej podstawie, to dwójnog nie jest potrzebny. Tylko w przypadku M60 i Minimi zwiększa się celność, o modyfikator -10%.

Celownik optyczny (karabiny, karabinki) - właściwie można go zamocować na każdej broni długiej. Jest to luneta wyposażona w obiektyw, układ odwracający i okular. Umożliwia zwiększenie celności i odległości celowania, bo widzisz typa, któremu chcesz wywalić jeszcze jeden otwór w głowie dokładniej. W praktyce celność zwiększa się o modyfikator -10%, ale tylko podczas prowadzenia ognia pojedynczego.

Celownik laserowy (pistolety, pistolety maszynowe, karabiny i karabinki) - dołączysz go do każdej broni, raz nawet widziałem celownik laserowy na lufie muskietu pomalowanego na różowo. Taka jazda, chłopie. W każdym razie jest to coś w rodzaju latarki, która emituje widzialny promień laserowy. Tam gdzie padnie kropka, tam teoretycznie powinien trafić, a że czasami tak nie jest, oś, taka broń. Celownik ten ma parę wad - nie działa w mgłę, burzy śnieżną czy piaszczystą, to znaczy może i działa, ale i tak nie dojrzyś, gdzie pada. Zwiększa celność o modyfikator -10%. I pamiętaj o jednym, żeby działał musisz mieć do niego baterie, a o te jest szczególnie trudno w naszych czasach.

Granatnik podwieszany (tylko karabiny i karabinki automatyczne, za wyjątkiem M1, M14, M40, PS6-1, M29, F2000 i Rugera Mini) - to zamienia twoją małą spluwę w przenośną armatę. 40 milimetrový granat odłamkowy wystrzelony na odległość stu metrów ostudzi zapal każdej bandy, która będzie chciała ci się dobrać do tyłka. Dokładny opis przy granatnikach, najczęściej spotykany w Stanach model to M203.

Strzałka podlufowa (tylko karabiny i karabinki automatyczne, za wyjątkiem M1, M14, M40, PS6-1, M29, F2000 i Rugera Mini) - chłopaki z jednostek specjalnych nazywali ten patent wytrychem, bo służył im zwykle do rozwalania w drzazgi drzwi. Brut ma to do siebie, że może i nie niszczy daleko, ale za to pokrywa chmurą ołowianych kulek całkiem niezły obszar. Taka podwieszana strzałka ma cztery naboje w rurowym magazynku i przelatuje się ją, jak zwykłą pompkę. Bocznie mówiąc to przy odrobnie wpary możesz przerobić zwykłą strzelbę i podwiesić ją pod lufę, ale jest to nieco ryzykowne. W każdym razie broń robi się cięższa, ale o dwie lufy, to nie jedna, nie?

Opis Specjalnych reguł

Bardzo celny - tak, tym gnatem odstrzelisz ją komarowi zanim ten choćby bzyknie. Do strzelania masz modyfikator -20%.

Bardzo mały zasięg (do 10 metrów) - Synu, myślisz, że to jest cholerny karabin wyborowy?

Bardzo niecelny - no tak, ta broń do zbyt celnych nie należy. Modyfikator +20% do strzelania.

Bardzo poręczny - tą pukawkę da się schować. I żeby ją znaleźć gość, który cię przeszukuje musi zdać co najmniej **Trudny test**. Chyba, że jest byłym gliniarzem, ale ile ich w końcu teraz zostało?

Bardzo silna amunicja - nie dość, że zadaje **Ciężkie obrażenia**, to jeszcze dolicz sobie **punkt przebicia pancerza**. To właśnie nazywamy kawalem pistoletu, co nie?

Bardzo wolne przeładowanie - zmiana magazynka normalnie trwa trzy segmenty? Chłopie, napchanie kul do tego pieprzonego bębna to **dwa segmenty za jeden nabój**.

Bez przebicia - ta broń niezależnie jak długo byś pukał do gościa w kamizelce kuloodpornej i tak jej nie przebiję. Nie ma zjawiska penetracji pancerza.

Celny - to jest coś, do strzelania masz modyfikator -10%. Teraz chyba poradzisz sobie z zabiciem drani, co?

Cholernie celny - tak, tym gnatem odstrzelisz ją komarowi zanim ten choćby bzyknie. Do strzelania masz modyfikator -40%.

Cholernie wolne przeładowanie - trzy tury jak nie. Czego ty chcesz, to cholera jest ładowane od lufy! **Dobra amunicja** - jeśli używasz amunicji zrobionej własnoręcznie szansa na zacięcie wzrasta, jeśli podczas testu wyrzucił od 15 do 20 już musisz testować, co się zacięło i jak sobie z tym poradzić.

Dwunabojowy - no tak, konstruktor nie przewidział magazynka. A wpakowanie **kolejnej kuli** do broni to **dwa segmenty**.

Jednonabojowy - no tak, konstruktor nie przewidział magazynka. A wpakowanie **kolejnej kuli** do broni to **trzy segmenty**.

Jednostrzałowy - oć, ta spława nie ma magazynka. Po każdym strzale musisz włożyć do komory **kolejny nabój**. Zatem nie spodziewaj się zbyt dużej szybkostrzelności.

Mała pojemność bębna (6 naboł) - nie poradzisz, taka uroda tej broni.

Mały magazynek - nie poradzisz, taka uroda tej broni.

Mały zasięg - Dokładnie tak. Dalej po prostu nie niesie.

Niecelny - no tak, ta broń do zbyt celnych nie należy. Modyfikator +10% do strzelania.

Niecelny ogień ciągły - silna amunicja, jaką broń wali nie pomaga w kontrolowaniu spławy w ogniu ciągłym. Niestety masz modyfikator +10% do wszelkiego rodzaju serii.

Nieporęczny - schować to ty go nigdzie nie schowasz, ale ta spława nie służy do tego, aby trzymać ją w gaciach, nie?

Niewielki zasięg (do 50 metrów) - Dokładnie tak. Dalej po prostu nie niesie.

Niezawodny - szalenie się tylko wtedy, gdy na kostce wypadnie 19 albo więcej. Warto zaufać tej spławie, nie?

Niezawodny (nie zaczyna się) - To znaczy, że czym masz testujesz zacięcie, tylko gdy na kostce wypadło 20. Tylko. Masz szczęście, że nosisz taką spławę, nie?

Ogień ciągły - ogień ciągły zabiera dwa, a nie trzy segmenty. Maszynka wypuszcza z siebie kulki szybciej niż Moloch produkuje te swoje maszyny, nie? Ale da się strzelać tylko ogniem pojedynczym, albo ciągłym, innych możliwości nie ma.

Oparzenia - miotacz ognia zadaje **Ciężkie obrażenia** na każde trzy tury, gdy na kimś pnie. Aby zgasić typa, który został potraktowany miotaczem ognia, należy wykonać **Bardzo Trudny test Zręczności**. Szybkie użycie gaśnicy, albo koca azbestowego może uratować twojemu kumpłowi, o ile masz takowych, jego nędzny żywot.

Pojemny magazynek - tak dla twojej wiedzy. Możesz strzelać i strzelać, a pestek w tej spławie nie zabraknie.

Poręczny - tą pukawkę da się schować. Trzeba cię zacząć przeszukiwać, aby ją znaleźć, bo na pierwszy rzut oka jej nie widać.

Silna amunicja - jak się można było spodziewać, zadaje **Ciężkie obrażenia**.

Strzelanie serią - oprócz strzelania ogniem pojedynczym z tej spławy można oddawać również krótkie, trzypolskowe serie.

Szybkie przeładowywanie - to nowoczesna broń wojskowa. A zatem zmiana cholernego magazynka trwa znacznie krócej, tylko **dwa segmenty**.

Tylko ogień ciągły - karabin strzela tylko ogniem ciągłym. Zapomnij o dokładnym celowaniu, działaj zgodnie z zasadą *spray and pray*, może w coś trafisz. O ile oczywiście masz do dyspozycji całą kupę zbędnych naboł.

Tylko ogień seryjny i ciągły - tak, tak, tej maszyny nie opanujesz. W ogóle nie jest przystosowana do prowadzenia ognia pojedynczego, wskazasz spust, a to wali ile może.

Wolne przeładowanie - zmiana magazynka normalnie trwa trzy segmenty? Chłopie, napchanie kul do tego pieprzonego bębna to **segment za jeden nabój**.

Wolne przeładowanie (HP) - oć, taka uroda tej spławy. Przy wymianie magazynka rzuc k20. Jeśli udało ci się wyrzucić 10 i **więcej** to udało ci się to w normalnym czasie (trzy segmenty), ale jeśli nie... o bracie, będziesz się z tym męczył kolejne trzy segmenty. I módl się, żeby nikt cię w tym czasie nie zastrzelił.

Wyciszony - standardowo ma wbudowany tłumik. Chłopie, to znaczy, że możesz rozwalić gościa, a on nawet nie będzie o tym wiedział.

Zawodny - o, chłopie. Gdy na kostce wypadła 10 lub **więcej**, to ty już sprawdzasz, czy aby broń nie eksplozowała ci w łapie.

TECZKA GRACZA



Gracz w równym stopniu odpowiada za przebieg sesji jak Mistrz Gry. To zdanie to fundament tego rozdziału. Kolejne strony to dziesiątki przykładów i uwag rozwijających tą prawdę. Jeśli wszystko zrobiliśmy jak należy, powinno to wszystkim wyjść na dobre.

Reguły

Gracz **POWINIEN** znać reguły

Gracze zazwyczaj znają reguły, co więcej, zazwyczaj znają je lepiej od MG. I bardzo dobrze, bo jeśli znasz reguły, nie będziesz zarzucał Mistrza Gry dziesiątkami zbędnych pytań dotyczących działania poszczególnych umiejętności. Nie zamęczysz go pytaniami o modyfikatory z broni. Nie będziesz rozpraszał wątpliwościami co do kolejności wykonywania akcji podczas walki.

Jeśli znasz mechanikę gry, dasz Mistrzowi Gry robić to, co do niego należy. Facet będzie opisywał, opisywał i opisywał. To jego robota: opisywanie. Natomiast wyjaśnianie mechaniki i odpowiadanie na pytanie do czego służy umiejętność „Biotechnologia” to już są dla niego nadgodziny.

Nikt nie lubi robić nadgodzin, wiesz o tym, nie? Naucz się reguł. Sesja będzie płynniej przebiegała, współgracze nie będą się denerwować, że wiesz, że wybijaś wszystkich z rytmu. Co więcej, znając mechanikę, będziesz znał możliwości swojej postaci, dowiesz się co potrafi i do czego jest zdolna, a to na pewno się przyda. Więc choć gry RPG są o tyle specyficzną rozrywką, że można się w nie bawić nie znając reguł, zdecydowanie fajniej jest, gdy się je zna.

To jak, nauczysz się?

Gracz **MUSI** szanować reguły

Jeśli twój bohater ma Charakter na poziomie 5 to znaczy, że facet ma małą siłę przebicia. Szanuj to. Nie odgrywaj twardziela. Współczynniki i umiejętności są po to, by opisać postać którą odgrywasz. I jeśli twoja postać ma niski Charakter, uszanuj to i odgrywaj frajera, którego wszyscy mają za ówoka. To bardzo prosta rzecz, co więcej całkiem

logiczna. A jednak wielu graczy zupełnie tą sprawę lekceważy.

Jeśli skakałeś przez druciany płot i nie wyszedł ci test, nie przerywaj sesji i nie próbuj tłumaczyć Mistrzowi Gry, że to idiotyczny pech, głupie kości, i że tak naprawdę nie da się nie przeskończyć przez taki gówniany płot. Drogi gracz, szanuj reguły. Mistrz Gry zażądał przeprowadzenia testu, a ty go oblałeś. To się zdarza. Może twój bohater się potknął, może sznurówka zaczepiła się o drut. Może wdepnął w gówno i miał śliską podeszwę. Jeśli kości pokazały, że się wypieprzył, leży. Nie zamieniaj sesji w pyskówkę. Szanuj reguły i szanuj wyroki Mistrza Gry.

Jeśli twój bohater nie ma umiejętności naprawa pojazdów, nie naprawiaj na sesji samochodów. To, że prywatnie świetnie się na tym znasz, nie może mieć wpływu na to co robi twój bohater. Nie wmawiaj wszystkim graczom, że to proste. Nie przekonuj MG, że wystarczy przedmuchać świecę. Twój bohater nie ma określonej umiejętności - więc nie ma pojęcia na dany temat. Nie zamieniaj sesji w pyskówkę. Szanuj reguły.

Gracz **POWINIEN** wykorzystywać reguły

Mechanika dowolnej gry RPG nie jest w stanie w realistyczny sposób oddać prawdziwego życia. Są systemy stawiające na realizm w większym lub mniejszym stopniu, Neuroshima należy do tych drugich. Reguły naszej gry w wielu miejscach przyrzucają oko na nie które czynniki, by uczynić sesję żywszą i prostszą.

Nie denerwuj się, gdy jakaś reguła nie odzwierciedla rzeczywistości. Nie przerywaj sesji i nie przekonuj wszystkich, by zmienili jedną z zasad i uczynili ją bardziej realistyczną. Nie ciska

gromów, gdy w wyniku działania reguł stanie się coś, co na zdrowy rozsądek nie powinno się zdarzyć.

Neuroshima jest grą fabularną, i fakt, iż jest grą powinien być odpowiedzialny na wszystkie zarzuty, które podczas sesji będą się pojawiały. To jest gra. W naszej grze wszystkie pistolety strzelają tak samo, w naszej grze można z prędkością 80 mil wejść w zakręt i wyjść z niego w niezłym stylu, w naszej grze można dostać kulkę w nogę i dalej wędrować przez pustynię.

Zapoznaj się z tymi regułami, i naucz się je stosować. Nie szukaj w nich dziur, które cię drażnią, lecz odnajdź haczyki, których wykorzystywanie stanie się frajdą. Naucz się jak skutecznie strzelać, jak rozwijać umiejętności, jak najlepiej i najefektywniej ścigać się motocyklami.

Nie bój się czerpać rozrywki z tych reguł, bo do tego właśnie służą. Do zabawy.

Świat

Gracz **POWINIEN** znać świat

Gracze zazwyczaj znają świat, co więcej, zazwyczaj znają go równie dobrze jak MG. Czasem nawet znają go lepiej niż Mistrz Gry. To świetnie, bo jeśli MG opisz, że na horyzoncie pokazały się motory Black Cats, dobrze byś wiedział kim oni są. Jeśli MG wyśle cię do ruin NJ, dobrze byś wiedział jakie obyczaje panują na tamtym terenie i dlaczego nie wolno tam handlować Tornadem. Jeśli MG powie, że okolica wygląda jak latem '28 dobrze, byś załapał aluzję.

Nie musisz czytać wszystkiego od początku do końca. Nie musisz znać realiów gry na wrywyki. Nikt nie będzie od ciebie żądał, byś wiedział kto jest aktualnie dowódcą XV dywizji naparza-

jące się na wschodnim wybrzeżu. Chocę jednak byś wiedział kiedy wybuchła wojna. Chocę byś wiedział co to jest Moloch. Chocę, byś przychodząc na sesję nie sadził buraków z każdym słowem jakie wypowiesz. Przeczytaj opis świata znajdujący się na początku podręcznika. Jest przeznaczony dla wszystkich, którzy zaczynają zabawę w Neuroshimie, znajdują się tam informacje niezbędne do gry. Absolutne minimum, bez którego lepiej nie przychodzić na sesję. Dzięki temu, że poznasz świat, będziesz lepiej rozumiał wydarzenia w przygodzie, co więcej będzie ci łatwiej odgrywać bohatera - wiedząc w jakim żyje świecie będziesz wiedział, jak powinien zachować się w danej sytuacji. Jeśli poznasz świat, łatwiej będzie ci wymyślić fajny pomysł na bohatera, którym będziesz grał. I tak dalej, i tym podobne... Jest niewiarygodnie wiele powodów, dla których warto przeczytać te kilka stron. Choćby i ten, że to zwyczajnie bardzo przyjemna lektura.

Gracz **NIE MOŻE** się kłócić z MG o świat

A gdy już poczytasz o świecie, niech woda sodowa nie uderzy ci do głowy. Świat Neuroshimy od początku do końca kreuje Mistrz Gry. Jeśli kiedykolwiek na sesji zdarzy się, że to co opisuje MG różni się od tego, co my opisaliśmy w podręczniku - słowo MG jest święte.

Neuroshima to fantastyczna wizja przyszłości. Opisałyśmy wojnę z maszynami i upadek ludzkiej cywilizacji. Podaliśmy naszą wersję wydarzeń, wszystko na talerzu, jakim jest podręcznik podstawowy. Jest tu pełno różności, różności, z których prowadzący przygodę Mistrz Gry wybiera najsmakowitsze kąski i podaje je na sesji. Jeśli coś mu nie pasuje w opisie świata przedstawionym w podręczniku, facet ma absolutne prawo wywalić to do kosza.



Wesoły Zabójca

Nie kłóć się z nim o szczegóły. Nie pokazuj mu, że w podręczniku coś opisano inaczej. Nie wymuszaj na nim, by szefa Gorgerów nazwał Smith, tak jak w podręczniku. Od momentu kiedy zaczęła się sesja, świat staje się własnością Mistrza Gry, i facet może zrobić z nim co chce. W jego przygodach Moloch może sięgać granicy z Meksykiem, na jego sesjach Kanada może wałnąć w USA atomówką, na jego sesjach chłopcy z Dark Vision mogą być miłymi ludźmi. Przygotowując przygodę, MG dodaje do świata własne pomysły i wizje. Jego pomysły są prawem, nasze, autorów gry są tylko propozycjami.

Zaufaj Mistrzowi Gry, który prowadzi ci przygodę. To lebski facet i na pewno wie co robi. Nie kłóć się z nim, po prostu graj i dobrze się baw. Idę o zakład, że wszystkie zmiany jakie wprowadzi, są po to, by sesja była ciekawsza i bardziej emocjonująca. Nie marnuj sesji na kłótnie z MG, przyszłście by pograć, więc grajcie. Właśnie to w RPG jest najważniejsze.

Gracz **MOŻE** współtworzyć świat

Powinieneś znać świat, nie powinieneś kłócić się o świat z Mistrzem Gry i wreszcie, możesz, lub nawet powinieneś ten świat współtworzyć. Niezłe zamieszanie, prawda?

Rzecz w tym, byś nie bał się wymyślać historyjek i opowieści. Kiedy ktoś pyta twojego bohatera skąd pochodzi, nie nie stój na przeszkodzie byś na poczekaniu wymyślił nazwę miejsciny i jej położenie, a także imię burmistrza, nazwę sklepu z żelastwem i kilka anegdot na temat mieszkańców. Możesz śmiało tworzyć opowieści i legendy o facetach, których spotkałeś na szlaku, możesz wymyślać potwory, czy mutantów, których twój bohater ubił podczas ostatnich lat.

Każda taka historyjka ubarwia sesję. Każda taka historyjka sprawia, że twój bohater zyskuje ciekawą przeszłość. Każda taka historyjka to nowe informacje o świecie, w którym grasz. Kto wie, może masz taki talent, że na kolejnej sesji Mistrz Gry postawi na waszej drodze potwora, którego ostatnio wymyśliłeś - pomyśl tak mu się spodoba, że potwór stanie się pełnoprawnym elementem świata gry.

Trzeba odwagi i wyobraźni, zarazem umiaru, by nie wchodzić Mistrzowi Gry w paradę, i nie wymyślać rzeczy prawdziwie niestworzonych. Jednak jeśli masz smykałkę, jeśli wiesz co to umiar - pomóż Mistrzowi Gry i wraz z nim buduj świat gry. Opowiadaj i snuj legendy. Kreuj gangi, rewolwerowców, nowe maszyny Molocha. Będzie się lepiej grało, o wiele lepiej.

Sesja

Spóźnienie

Nie spóźniaj się na sesję. Na wszystkich bogów RPG, to największy grzech jaki możesz popełnić. Nigdy tego nie rób. Sesja RPG to towarzyskie spotkanie kilku ludzi. Każdy z nich poświęca swój czas, by spotkać się w miłym gronie i ciekawie spędzić czas. Zazwyczaj jest tego czasu sześć, czasem osiem godzin tygodniowo. Macie jeden krótki wieczór, by wspólnie przeżyć ciekawe przygody.

Chłopie, musisz być masochistą, by sobie ten czas odbierać.

Okaż innym szacunek. Wykorzystaj każdą minutę, jaką macie na wspólną zabawę. Uwierz mi, za dziesięć lat, gdy będziesz starym prykiem, będziesz żałował każdej straconej minuty. Kwadrans spóźnienia to kwadrans krótsza gra. Gdy spóźniasz się na sesję, będziecie krócej grali, to tak oczywiste, że

wstyd o tym pisać. A jednak zadziwiałąco wielu graczy jakby zupełnie nie zdawało sobie z tego sprawy, pół godzinne, czy nawet godzinne spóźnienia w wielu grupach są normą. Co więcej, spóźniając się, okazujesz brak szacunku dla pozostałych graczy - tych, którzy przez te kilkadziesiąt minut siedzą jak jelo-py gapiąc się na ściany i bazgrając po kartach. Czekaają, aż łaskawie zjawi się „książę”.

Nie rób tego, nie spóźniaj się. To zwyczajny brak kultury.

Odwoływanie sesji

Jeśli masz w zwyczaju odwoływać sesje RPG, jesteś jednym z tych gości, którzy najbardziej działają mi na nerwy. Nienawidzę graczy, którzy mówią: „*Sorry, ale dziś jednak nie mogę.*” Wiesz co to naprawdę jest? To jest szczyt bezczelności.

W dzisiejszych zwariowanych czasach ludzie spotykają się coraz rzadziej. Siedzą przed komputerem, siedzą przed telewizorem. Rozmawiają na IRCu udając, że jest to życie towarzyskie. Sesje RPG to jedno z tych nielicznych zjawisk we współczesnej kulturze, które wymaga spotkania się ludzi. Brzmi to poważnie i jest to poważne. Ty i twoi kumple to jedni z ostatnich ludzi tej chorej cywilizacji, którzy poświęcają swój czas na to, by razem spędzić czas - nie w barze, nie w bramie, nie podczas napię-przania się łańcuchem.

W dzisiejszych zwariowanych czasach trudno jest się spotkać. Przecięt-na drużyna RPG to czterech graczy i Mistrz Gry. W sumie pięć osób. Każdy z was ma inne zajęcia, inny plan lekcji czy zajęć. Jedni z waszej ekipy wieczorami chodzą na lekcje angielskiego, inni na basen. Ktoś dorabia wieczorami w pizzerii, inny musi opiekować się młodszym rodzeństwem. Znajdzenie wspólnego terminu, który pasowałby wszyst-

kim graczom jest trudne. Jednemu nie pasuje czwartek, innemu w każdy wtorek gra w kosza, ktoś jeszcze w każdy piątek musi wyjeżdżać do babci na weekend. Jest różnie.

Gdy wam się uda znaleźć wspólny termin sesji, jeśli znajdzie się jeden taki wieczór, kiedy żaden z was nie jest zajęty innymi sprawami i może zagrać w RPG to nigdy, powtarzam nigdy nie waż się w ostatniej chwili odwoływać sesji. Nigdy. Nigdy tego nie rób.

Może to do ciebie nie dociera, może nigdy się nad tym nie zastanawiałeś jak to jest i co to tak naprawdę znaczy. Teraz jasno i wyraźnie, pierwszy raz na głos powiem: Chłopie, ten jeden cholerny telefon, który wykonasz, by odwołać sesję zepsuje wieczór pozostałym czterem ludziom! Czy nigdy się nad tym nie zastanawiałeś? Nie przyszło ci do głowy, że podczas gdy ty zajmiesz się czymś innym, oni będą siedzieć w domach i rozmyślać o tym, jak fajnie mogło być na sesji, którą właśnie rozpieprzyłeś? Ta jedna decyzja, jeden telefon zepsuje czterem ludziom wieczór. Oby cię skrzyło. Zawsze - powiem szczerze - jak najgorzej żyłbym graczom, którzy odwoływali sesje. Kiedy słyszałem powody tych nieobecności, skręcało mnie:

„*Babcia do mnie przyjeżdża.*” I co z tego, pytam. Stanie się jej coś, jeśli tego wieczoru będziesz z kolegami?

„*Muszę się uczyć.*” A nie mogłeś się uczyć dzień wcześniej? A nie mogłeś się uczyć przed sesją? Będziesz się uczył wieczorem, przez sześć godzin?

„*Muszę jechać z mamą na zakupy.*” Człowieku, daruj.

Każda wymówka to szczyt bezczelności. Za każdym razem, kiedy odwołujesz sesję powtórz sobie w głowie to co chcesz im powiedzieć: *Cała wasza czwórka będzie miała schrzaniiony wieczór, ponieważ... i tu wstaw swoją idiotyczną wymówkę.*

Nie gram z gośćmi, którzy wystawiali mnie do wiatru. Jest kilku takich gości w moim mieście, z którymi nie grywam. Nie szanowali mnie i moich kumpi. Teraz muszą szukać innych drużyn. Jeśli macie gracza, który wycina takie numery, wykluczcie go ze swojego grona. Nie szanuje was. Nie zasługuje na grę w waszej drużynie.

Żarcie

Na sesję warto przynieść jedzenie. W okolicach czwartej, czy piątej godziny sesji każdy staje się głodny. Gracz, który staje się głodny, zaczyna tracić przyjemność z gry - jest to zupełnie poza jego świadomością. Gdzieś tam, „na dole mózgu” zaczyna się rozglądać za czymś do zjedzenia, coraz mniej koncentruje się na przygodzie coraz częściej myśli uciekają mu w kierunku „kiedy to się skończy”.

Kilka kanapek i ciepła herbata i można grać kolejne cztery godziny. Proste, prawda?

Przygotowanie kanapek zajmie ci pięć minut przed wyjściem na sesję. Musiałbyś być frajerem, by nie wykumać, że warto.

Kości

Projektanci gier RPG mają fioła na jednym punkcie: tak konstruować mechanikę i reguły gry, by podczas sesji rzucanie kośćmi nie przeszkadzało Mistrzowi Gry i nie spowalniało narracji i wydarzeń przygody. Cała ich robota i główkowanie leżą wprost do kłopa, kiedy gracz nie przynosi kości na sesję. Mechanika może być szybka jak Cadillac, ale i tak wszystko się schrzani, gdy zamiast rzucić dyskretnie kośćmi i szybko podać Mistrzowi wynik, będziesz siedział i czekał w kolejce po kości od kumpla. Kiedy na sesji jest dwójka takich graczy, goście od projektowania gier

równie dobrze mogą iść na piwo. Ich robota jest już nikomu nie potrzebna.

Jeśli nie nosisz na sesję kości, robisz się kolejki po kości.

Jest kolejka, jest przerwa.

Po co przerywać grę? Masochizm...?

Inicjatywa

Teraz dłuższa pogawędka, bo problem jest ważny. Gracz musi mieć inicjatywę. Jak wspominałem już wcześniej - gracz jest równie ważny, jeśli nawet nie ważniejszy, niż Mistrz Gry. Jeśli gracz nie ma ochoty, czy sił, by pomóc MG w prowadzeniu przygody - może to się różnie skończyć. Kiedy przychodzisz na sesję, to nie po to, by przesiedzieć na krześle i pod koniec zainkasować pedeki. Staraj się. Myśl i kombinuj. Odgrywaj postać, jeśli kombinowanie to nie twoja domena lub kombinuj jak Sherlock Holmes, jeśli jesteś klepskim aktorem. Daj coś od siebie. Bądź częścią drużyny - angażuj się w dyskusje i podejmowanie wspólnych decyzji. Nie bój się wygłaszać swoich opinii.

Jeśli jesteś dobrym aktorem, sesja na tym zyska.

Jeśli masz łeb do rozwiązywania intryg, pchniesz fabułę i sesja na tym zyska.

Jeśli lubisz gadać z bohaterami niezależnymi, gadaj.

Jeśli lubisz notować, notuj. Notatki to ważny element każdej sesji.

Pod żadnym jednak pozorem nie graj roślinki. Nie o to chodzi w RPG. Nie bądź pasywny, nie bądź jak pasożyt. Daj coś od siebie, daj coś, w czym jesteś dobry i co może wzbogacić zabawę. Każdy z was, graczy i MG daje coś od siebie do wspólnego garnka jakim jest sesja RPG. Jedni talent aktorski, inni pasję, inni niewiarygodną wprost ochotę do gry. Im więcej włożycie talentu, radości i miłości do RPG w sesję, tym będzie wspa-

nialsza, a cała wasza praca, da niezapomniany efekt.

To nie Mistrz Gry tworzy sesję. Twórzycie ją wszyscy. Pamiętaj o tym.

Nastroj sesji

Są sesje na wesoło i są na smutno. Są mroczne historie i radosne strzelaniny. Jak świat długi i szeroki, gra się różnie, różni Mistrzowie preferują inne klimaty. A nawet jeśli jeden MG woli horrory, zdarza mu się prowadzić także przygody akcji, czy szpiegowskie - każdy przecież lubi odmianę. Rzecz w tym, by gracze pomagali Mistrzowi Gry osiągnąć określony, zamierzony przez niego klimat sesji.

Tak naprawdę to jest to najważniejszy moment w całym tym gadaniu o powinnościach i obowiązkach gracza. Wszystko sprowadza się do jednego. Pomóż Mistrzowi Gry. Jeśli facet ma zamiar prowadzić przygodę w klimatach horroru, jeśli widzisz, że cały pokój upstrzył świeczkami, a z CD leci dziwna muzyka, schowaj żarty na przyszły tydzień. Powiem ci dlaczego.

Z żartów i tak nic nie będzie. Ty będziesz żartował, MG będzie robił horror.

Nie pobawisz się ani ty, ani on. Tobie z żartów niewiele wyjdzie w scenografii świec. Mistrzowi Gry z przygody przy akompaniamencie śmiechów też niewiele. Jedyne do czego to doprowadzi to awantura. Pokłóćcie się, to pewne. Mistrz Gry wkurzy się i obrazi. Wiesz dlaczego? Bo się chłopina napracował jak wół, przygotował mrok i klimat, ma fajną przygodę, kupił świece, ma muzykę. A ty chłopie sobie robisz jaja. I to go potężnie wkurzy. Możesz być pewien.

Sytuacja działa i w drugą stronę. Może MG zechce prowadzić w radosnym klimacie rodem z „Zabójczej Broni”. Pomóż mu i rzuć kilka dowcipów. Nie bę-

dzie wesoło, jeśli nie pomożesz, nie będzie śmiechów. Jeśli MG ma się wygłupiać, a ty będziesz tylko oceniać, który gag był śmieszny...

Pomóż MG. Razem twórzycie sesję. On wymyśla, gracze podchwytyją. Jeśli nie podchwycą... już ty wiesz co.

Podziękuj i posprzątaj

Śmiesznie brzmi, nie? Śmieszne jest też to, że mówię to absolutnie poważnie. Ładujesz się do domu jednego z was w towarzystwie czterech, czy pięciu osób. Pozostawiacie po sobie brudne szklanki, zapakowany obrus, masę kartek. Rozpakowane świeczki, kawałki chipsów w dywanie, i pety w doniczkach. Jest jak po niezłej imprezie. Czasem wprost trudno uwierzyć co zagrają czterech graczy może na trzeźwo wyczynić z mieszkaniem. Z drugiej strony sześć godzin w świetle jednej świeczki robi sobie. A to nie trafisz papierem do kosza, a to ktoś cukier rozsypie. Z każdą minutą robi się większy chaos.

Jeśli po tych pięciu godzinach wstaniesz od stołu i zwyczajnie wyjdiesz, to wiedz bracie, że to się nazywa brak elementarnej kultury.

Nie wychodź, pomóż. Przewietrzcie pokój, zanieście szklanki do kuchni, zbierzcie papiery i resztki świeczek. Zajmie to dziesięć minut, to przecież nie wielkiego. To właśnie jest kultura. Nio wielkiego, choć czasem tak trudno. Do prostych, nie kosztujących wiele, a za to bardzo kulturalnych zachowań należy także wypowiadanie słowa „dziękuję”. Po sesji podziękuj Mistrzowi Gry.

Przygotowanie sesji to wymyślenie fabuły, spisanie jej do notatnika, przygotowanie jej pod kątem graczy, umówienie graczy, załatwienie lokalu, dobranie muzyki na sesję, załatwienie dodatkowych elementów (świece, listy, plastikowe spluwy), często także pomocy na grę, czyli pamiętników, ilustracji, wy-

ciętych z gazet artykułów lub zdjęć. To wszystko robi Mistrz Gry. Zamiast oglądać Eurosport, siedzi przy biurku i szykuje się na sesję.

Tak, oczywiście, gdyby tego nie lubił, nie prowadziłby przygód. Ale to wcale nie znaczy, że nie możesz być kulturalny i podziękować mu za sesję. Pamiętaj o tym. To proste, mile i dalece właściwe.

Zaproponuj przyszłe wydarzenia

Czasami gracze nie doceniają swojej roli w tworzeniu kampanii. To błąd, bowiem wielokrotnie ich wkład jest równie duży, jak robota MG. Zresztą, pomijając chwilę, kiedy się na ciebie wydzieram, wspominam o tym od początku tego rozdziału. Gracze są równie ważni jak MG.

Kampania toczy się wokół waszych postaci. Opowiada o waszych przygodach, to chyba naturalne, prawda? Włóż powiedz mi, kto jeśli nie wy ma mieć wpływu na jej dalszy przebieg?

Po każdej sesji wraz z innymi graczami usiądźcie jeszcze na chwilkę. Może wplerv - zgodnie z poprzednim podrozdziałem posprzątajcie w pokoju, a potem jeszcze na moment wróćcie do wydarzeń sesji. Powiedźcie Mistrzowi Gry jakie macie plany na przyszłość. Który bohater niezależny nadepnął wam na odcisk na tyle, by ruszyć za nim. Które plotki i informacje są na tyle ciekawe, że ruszycie je sprawdzić. Czego potrzebujecie i co was interesuje, w którą stronę się teraz udacie. Wiesz jakie są tego plusy?

Kolejna przygoda będzie się toczyć tam gdzie chcecie.

Kolejna przygoda będzie opowiadać o tym co was interesuje.

Kolejna przygoda będzie pożegnaniem epizodem tego gościa, który was wkurzył.

Nieźle, nie?

Gracz i gracz

Postać

W grach fabularnych odgrywa się postacie - jak zwykle zaczynam od mocnego wejścia, nie? Rzecz w tym, by odgrywać postać, którą sobie stworzyłeś, a nie jakiegoś multiwymiarowego stwora, w połowie zawieszzonego między światem Neuroshimy, a twoim domem. Nie uważni, lub leniwi gracze czasem odgrywają „niewiedomo co”. Niewiedomo co, to taki stwór, który trochę się zachowuje jak gracz, trochę jak jego postać, trochę jak przypadkowy facet. By uniknąć gry nie wiadomo czym, wystarczy poczynić kilka prostych kroków - wcale nie wymagających zdolności aktorskich. Potrzeba trochę konsekwencji i umiejętności czytania.

Po stworzeniu postaci dokładnie przyjrzyj się karcie. Przyjrzyj się współczynnikiem, bo w tym akurat momencie są najważniejsze.

Zręczność - jeśli masz niską zręczność, pamiętaj o tym. To nie jest mądry współczynnik, który wpłsuje się na kartę i który używa się podczas testów. Ten współczynnik mówi kim grasz. Jeśli masz niską Zręczność, byłoby całkiem klimatyczne, gdybyś podczas planowania napadu na jakiś konwój, w pewnym momencie powiedział do chłopaków: „Trochę ryzykowne, nie wiem czy dam radę zeskoczyć z tych dachów”. Prosta rzecz, prawda? A przypomina o tym, że jesteś niezręcznym frajerem. Oczywiście, jeśli jesteś zręczny, to podczas układania planu możesz też, niby przypadkowo rzucić tekstem: „Skoczmy z tego dachu, na ten murek, jest wąski, ale na pewno się uda i potem po tej linie wdrapiemy się...”. Chłopaki z ekipy spojrzą na ciebie: „E, synu, to nie cyrk, dobrze?”

Zręczność to tylko jeden ze współczynników i bardzo proste przykłady. Rzecz w tym, byś zrozumiał, że współczynniki opisują twojego bohatera - i ty podczas sesji tego właśnie bohatera odgrywasz. Musisz doskonale wiedzieć, jaki jesteś. Silny? Zręczny? Spostrzegawczy? Dokładnie - opierając się na współczynnikach zbuduj sobie obraz swojej postaci. Wyobraź sobie ją: nieco wolny, z brzuszkiem, ale łebski i z dobrą gadaną... Wtedy, gdy dobrze przemyślisz współczynniki i obraz postaci jaki się z nich wyłania, nie będziesz odgrywał „niewiadomo co”. A wiesz, kiedy to poznasz? Kiedy podczas sesji jeden z graczy powie: „Nie możemy, Mike nie wdrapie się na ten słup. Zobacz na niego i jego brzuch!” Jeśli jesteś konsekwentny i dobrze grasz swojego bohatera, po kilku sesjach inni gracze dobrze go sobie wyobrażą. I to jest najlepsza nagroda za twoją pracę.

No dobra, nie popadaj w zachwyt. Jeszcze nie koniec nauki. Oprócz analizowania współczynników, warto byś dobrze pomyślał nad charakterem bohatera. Na kilka pytań odpowiedziałeś podczas tworzenia postaci. Właśnie o to mi chodzi - pamiętaj o odpowiedziach, jakich udzieliłeś i bądź konsekwentny. Jeśli jesteś nerwowy, odgrywaj to częściej niż raz na sesję. Piwo ciepłe, wydzierasz się. Mucha w kotleciku, wydzierasz się. Pusty bak, wydzierasz się...

Charakter to ważna rzecz. Trzeba być kimś, na tym podłym świecie, by być zapamiętanym. Bądź wyrazisty, a będą cię pamiętali.

Inni gracze

ERPeGi to gra towarzyska. Przy stole siedzi kilku ludzi i dobrze o tym pamięta. Nie przekrzykuj innych graczy. Nie zagłuszaj ich. Daj im dojść do głosu, kiedy chcą coś zadeklarować i zrobić.

Powiem ci, nie ma nic gorszego niż wygadany gracz. Jeśli jesteś takim właśnie gościem, gwarantuję ci, że ekipa z którą grasz średnio cię kocha. Wygadany facet to ten gość, który nie daje im dojść do głosu. Wygadany facet to ten, który zawsze rozmawia z enpisami. Wygadany to ten, który składa trzy razy więcej deklaracji niż inni. Wygadany to ten, który nie daje innym pograć.

Weź czasem na wstrzymanie. Pozwól zagrać reszcie graczy. Nie musisz zawsze wszystkiego robić pierwszy. Warto czasem wycofać się w cień i pozwolić pobawić się innym. Pamiętaj o innych graczach. Szanuj ich i słuchaj. Jeśli gracze nie chcą jechać do San Antonio, nie zmuszaj ich do tego. Jeśli chcą pójść do knajpy, niech idą.

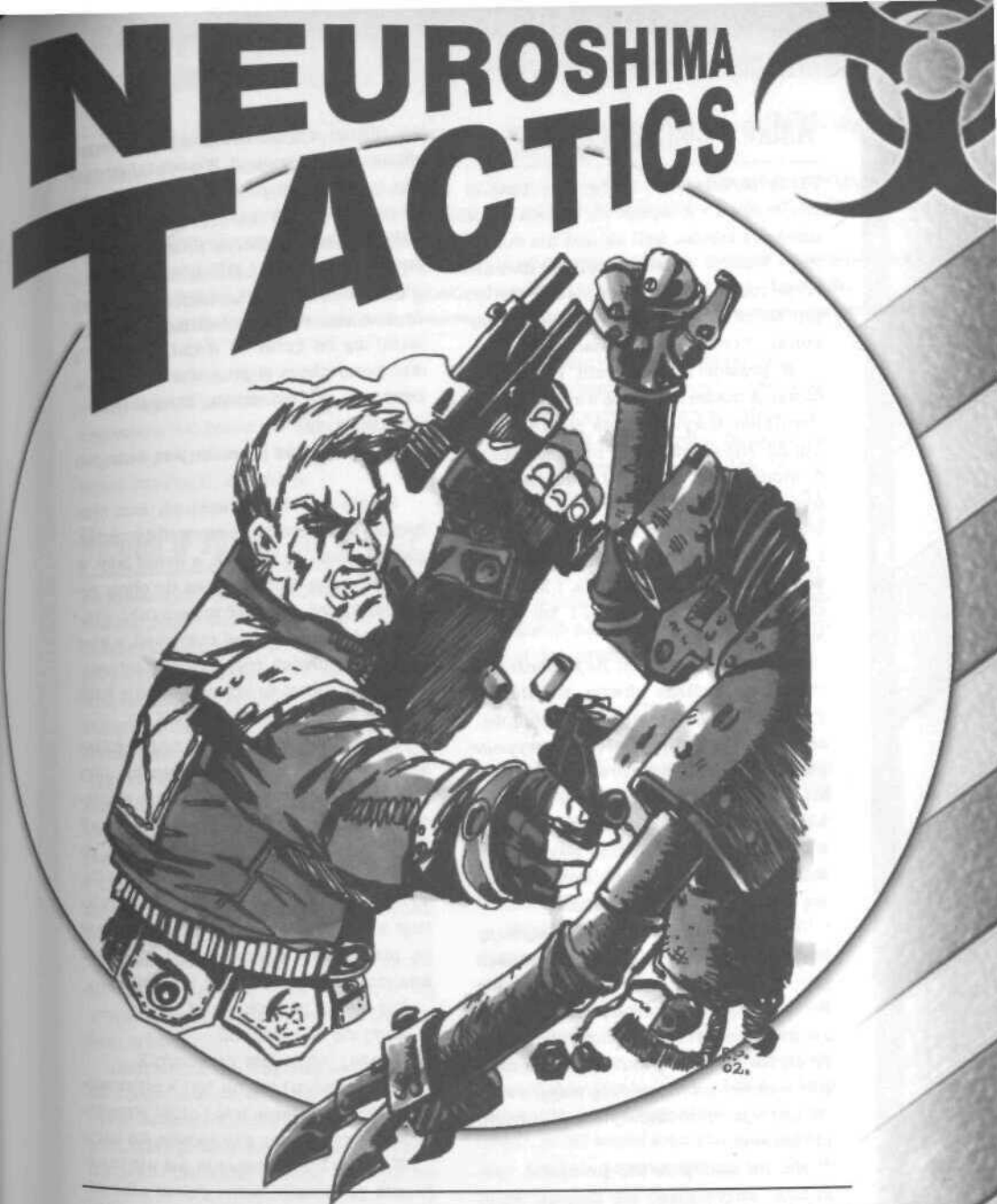
To nie jest twoja gra.

To jest wasza gra.

Baw się z innymi. Graj i daj pograć innym.

Koniec

I to by było na tyle. To nie wszystkie rady, które mogłem ci przekazać. Zaś spośród tych, które przekazałem, nie ma ani jednej, na którą nie mógłbym spędzić dziesięciu kolejnych godzin pogadanek. Jeśli myślisz, że wyczerpałem temat, jesteś w błędzie. Tematu nie wyczerpałem, lecz przekazałem to co istotne. Od samego początku chodziło mi o jedno. Chodziło o to, byś uwierzył, że gracz jest w takim samym stopniu odpowiedzialny za udaną sesję jak Mistrz Gry. Rzecz w tym, byś nie statystował na sesjach, lecz pracował. To wszystko, czego chciałem cię nauczyć. Do reszty dojdiesz sam.



Niestety, przemoc jest nieodłącznym elementem współczesnego świata. Nie ma bezpiecznych miejsc. Dawniej prawo chroniło słabszych, a państwo dbało o ciebie na każdym kroku. Dziś państwa już nie ma. Słabi odeszli wraz z nim.

Dlatego nauczę cię walczyć, ale zrozum i zapamiętaj: nie ma nic romantycznego w złamanej piszczeli czy połamanym palcach. Zrozumiesz to natychmiast po tym, gdy przeciwnik walnie cię w łeb żelazną rurką i przestrzeli kolano.

Walka i podział na tury

Kiedy strzelasz do tarczy czy butelki nie musisz się spieszyć. Butelka nie ucieka, a tarcza, jeśli akurat nie ma silnego wiatru, będzie cierpliwie czekała aż ją rozwalisz. Co więcej, ani butelka, ani tarcza nie strzelają w twoim kierunku. Komfortowa sytuacja.

W prawdziwym starciu jest zdecydowanie inaczej. W walce z żywym przeciwnikiem liczy się każda pieprzona sekunda. Nie masz chwili na brak zdecydowania. Jeśli popełnisz błąd, może to być twój ostatni błąd w życiu. Potknij się, gdy przebiegasz z osłony za osłonę, i już po tobie. Wychył łeb zza krzaków w niewłaściwym momencie, i leżysz w kałuży krwi. Upuść broń, i już nigdy jej nie podniesiesz...

Gdy padają strzały, najdrobniejszy ruch i najkrótsza chwila decydują o życiu. To ułamki sekund, gdy obie walczące strony próbują do siebie wypalić i trafić. Od tego, czy zerwiesz się z ziemi i oddasz trzy szybkie strzały, czy też przeladujesz shotgun i strzelisz raz a mocno, zależy cholernie wiele. W zasadzie, od tego czy podejmiesz właściwą decyzję zależy wszystko.

W Neuroshimie te krótkie, decydujące momenty uwypuklił mi w regułach gry: dopiero w chwili, kiedy walczący zamierzają się do strzału lub ciosu, akcja zwalnia, a rozgrywka zaczyna dzielić się na tury. W tym fragmencie sesji każde słowo ma niezwykłą wagę, a każda decyzja może zadecydować o życiu lub śmierci.

He, he, widzę, że się przejąłeś. Spokojnie, wszystkiego cię nauczę. Będą przykłady i obszernie wyjaśnienia. Nie martw się, walka to nie tylko te cholerne ułamki sekund. Tak naprawdę walka to przede wszystkim odnalezienie dobrej kryjówki, przyćmienie się, kontrolowanie dystansu, czołganie się, nasłuchiwanie i wypatrywanie przeciwni-

ka. Walisz do gościa dopiero, gdy masz go na czystej pozycji. Wcześniej musisz się sporo napracować, by zabezpieczyć swój tyłek, i wymanewrować przeciwnika. Prawdziwe starcie głównie rozgrywa się za osłonami, gdy nie wiesz gdzie się podział ten facet, który przed chwilą do ciebie wygarnął. Czy nie próbuje zająć cię od tyłu? W dodatku jedna z kul przejechała ci po nodze i trzeba to opatrzyć. To jest walka. Wyczekiwanie i czajenie się.

A do tego nie potrzebujesz żadnych tur.

To nie są ułamki sekund, lecz spokojne, ostrożne manewry. Gdy jeden palant siedzi za murem, a drugi leży w okopie, mogą tam siedzieć ile chcą; reperować broń, ładować magazynki, bandażować się, próbować otworzyć jakieś drzwi... Cokolwiek robią, gdy są schowani za osłoną, jest to normalna sesja RPG. Nie ma podziału na tury.

Co, zdziwiony? Pewnie nasłuchiłeś się bajek o facetach biegających non stop wśród świszczących kul i syjących do siebie seriami z karabinów, tak? Widzisz, jeśli ktoś jak idiota biega po polu walki strzelając bez składu i ładu, to długo tak nie pobiega, bo to co wylatuje z lufy twoich przeciwników to nie są ping pongi. Któraś z kul w końcu ściągnie takiego kretyna na ziemię.

Nie biegaj po polu walki.

Kryj się za osłonami.

Uważaj, gdzie jest przeciwnik.

I skoncentruj się na ten krótki moment, kiedy zaczniesz latać ołów. Wszystko rozstrzygnie się, gdy zaczną się tury.

W końcu nie pozostanie już nic innego, niż powiedzieć sobie „teraz albo nigdy”, wychylić się z kryjówki i oddać strzał. Do tego właśnie potrzebne są tury. Kiedy grzałeś dupę w krzakach nie interesowały cię dziesiętne części sekund. Teraz zaczynają się liczyć. Każdy najmniejszy ruch, przykleśnięcie, obrót, uskok - to wszystko, zadecyduje

Walka w Neuroshimie podzielona jest na dwie kategorie:

- **taktyczna**, kiedy przeciwnicy przygotowują odpowiednią pozycję do oddania strzału. Rozpatrywana jako zwyczajna część sesji RPG, jest rozgrywana w sposób narracyjny.
- **bezpośredniej akcji**, kiedy zaczyna się strzelanina. Rozpatrywana jest bardzo dokładnie, działania graczy następują w kolejnych turach.

o tym, czy zostaniesz leżąc tu, na polu walki, czy też pójdziesz dalej, z nowym nacięciem na kolbie swojej broni, garścią nowych gambli i kilkoma dodatkowymi sztukami amunicji.

Najpierw spojrz mi w oczy

Najważniejszy jest Charakter. Jeśli spalisz się przed walką, nie żyjesz. Świat należy do zimnych typów. Kiedy z knajpy wyjdzie facet pokroju Clint Eastwooda, masz kłopoty. Jego postura mówi: *Pomyliłeś klientów. Jego wygląd mówi: Jesteś jednym z tysiąca. Zjadłem ich wszystkich na śniadanie.* Jego spojrzenie mówi: *Nie żyjesz.* A kiedy wszystkie te sygnały dotrą do twojego skołatane go ła, zrozumiesz, że już po tobie. I albo zaczniesz uciekać, albo facet zoczyźnie cię zabije. Potem wróci do knajpy dokończyć browar.

Albo masz w sobie to co Eastwood, albo wal do gościa, nim zaczną ci się trząść kolana. Takie są zasady tej gry. Sam zobacz.

Jeśli walka nie rozpoczęła się zasadzka i jest toczona w warunkach, w których walczące strony widzą się nawzajem, obaj przeciwnicy wykonują Trudny test Charakteru. Jeśli bohater nie

zda tego testu - przy jednoczesnym sukcesie jego przeciwnika, otrzymuje ujemny modyfikator 10% do wszystkich testów podczas tego starcia, do czasu aż uda mu się zranić przeciwnika. Będzie srał w gacie wiedząc, że ma oto przed sobą Clint Eastwooda, który ma zamiar go zabić.

Ponadto ten, kto uzyskał więcej sukcesów w tym teście, zaczyna turę pierwszy. Świat należy do twardzieli, mówię ci już, prawda?

Trzy kości, trzy akcje

Gdy Mistrz Gry oznajmi, że od danej chwili akcja zwalnia i zaczyna się tury, każdy z biorących udział w starciu ma do dyspozycji trzy segmenty, które może przeznaczyć na przeprowadzenie różnych działań.

Więc kiedy nadejdzie twoja tura masz trzy segmenty na działanie. Trzy segmenty.

W ramach poniżej znajdują się akcje, które możesz wykonać:

Jak widzisz, akcje podzielone są na te, które zajmują jeden, dwa lub trzy segmenty. Oddać strzał to naprawdę moment, poderwanie się z ziemi to już trochę dłużej, nawet jeśli jesteś diabło

Jeśli walczący się widzą, na początku starcia muszą wykonać Trudny test Charakteru. Jeśli jedna ze stron nie zda testu - przy jednoczesnym sukcesie drugiej strony, otrzymuje ujemny modyfikator 10% do wszystkich testów podczas tej walki, do czasu aż uda się zranić przeciwnika. Reguła ta nie obowiązuje jeśli starcie jest wynikiem zasadzki.

wysportowany. Dlatego strzał to jeden segment, a podrywanie się to trzy. Jasne? Co? Chcesz spróbować? No dobra, połóż się na ziemi, a ja wezmę spluwę. Założysz się, że dostaniesz trzy kulki nim wstaniesz? Oczywiście o ile w ogóle wstaniesz...

Akcje za 1 segment:

Strzał ✱
Krótka seria ✱
Cios ✱
Blok ✱
Wychylenie się zza osłony
Schowanie się za osłonę z pozycji wychylonej
Odbezpieczenie broni
Wyrwanie zawleczonego granatu
Przeładowanie shotguna
Przyklęknięcie, pad na ziemię
Bieg, skok (1 metr)
Wybiegnięcie zza osłony
Zwody
Unik

Akcje za 2 segmenty:

Rzut granatem / nożem, kamieniem ✱
Strzał z łuku ✱
Długa seria ✱
Cios mieczem, włócznią, toporem ✱
Dobycie broni
Powstanie z przykłąku
Wypatrzenie ukrytego przeciwnika ✱

Akcje za 3 segmenty:

Zmiana magazynka
Ogień ciągły ✱
Rzut włócznią ✱
Cios młotem, łańcuchem ✱
Wczołganie się za osłonę
Poderwanie się z pozycji leżącej

✱ - akcja wymaga testu



No właśnie. Też sądzę, że to całkiem sensowna reguła.

W jednej turze możesz wykonać trzy akcje zajmujące segment. Możesz wykonać jedną za jeden segment i jedną za dwa segmenty. Lub wreszcie jedną zajmującą trzy segmenty.

Aha, nie można „zaoszczędzić” segmentu, by dodać go w następnej turze (chyba, że specjalna reguła mówi inaczej, jak np. w przypadku strzału mierzonego). Walka to nie jest lokata bankowa. Masz wyłączyć przeciwnika z gry, a oszczędności to problem na później. Nie kombinuj, wal otów w jego kierunku i nie mędrkuj.

W jednej turze możesz wykonać trzy akcje zajmujące segment. Możesz wykonać jedną za jeden segment i jedną za dwa segmenty. Lub wreszcie jedną zajmującą trzy segmenty.

Nie można przekładać niewykorzystanych segmentów na kolejne tury.

Szczegółowy opis poszczególnych akcji:

● **Bieg, skok.** Poświęcając 1 segment możesz przebiec 1 metr po w miarę równym terenie. Jeśli zaś przedzieras się przez zwalę gruzu i złomu, pełne sprzęż, ostrych blach itd., MG może uznać, że pójdziesz ci znacznie wolniej.

● **Blok.** Jedną z podstawowych akcji w walce wręcz. Udany blok pozwala anulować jedno udane trafienie, zadane przez przeciwnika. Testowana na umiejętności Bijatyka lub Sztuki Walki.

● **Cios.** Podstawowa akcja w walce wręcz. Dotyczy to ataku pięścią, nogą, głową, czy kastetem. Testowana na umiejętności Bijatyka lub Sztuki Walki.

● **Długa seria.** Akcja dotyczy tylko pistoletu maszynowego i karabinu. Zużywa 6 naboł. Zwiększa utrudnienie testu o 10%, ale zwiększa również zadawan obrażenia o jeden poziom.

● **Dobycie broni.** Czyli dobycie pistoletu z kabury / noża z pochwy / strzały z kołczanu / granatu z podwieszki. W sytuacji, gdy postać nie trzyma danej broni w ręce, przygotowanej do użycia, nie można zapomnieć o tym, że jej dobycie również zabiera cenne segmenty akcji.

● **Krótką seria.** Dotyczy tylko pistoletów maszynowych i karabinów. Zużywa trzy naboje. Zmniejsza utrudnienie testu o 10%.

● **Odbezpieczenie broni.** Jeśli nie jesteś przygotowany na walkę (np. podczas podróży), z reguły nosisz przy sobie broń zabezpieczoną.

● **Ogień ciągły.** Dotyczy tylko pistoletów maszynowych i karabinów. Zużywa 12 naboł. Reguły opisane są w punkcie „Ogień zaporowy”.

● **Poderwanie się z pozycji leżącej.** Akcja, podczas której postać podnosi się z pozycji leżącej do stojącej, kłęczącej lub od razu do biegu.

● **Powstanie z przykłąku.** Podobnie, tylko z pozycji kłęczącej.

● **Przeładowanie shotguna.** Strzelanie z shotguna to następujące po sobie na przemian akcje: strzał (1 segment), przeładowanie (1 segment), strzał (1 segment), przeładowanie (1 segment)... itd.

● **Przyklęknięcie, pad na ziemię.** Zmiana pozycji, dzięki której trudniej nas trafić. Jednak nie można w tych pozycjach ani biegać ani skakać, a jedynie np. czołgać się (1 metr na turę).

● **Rzut granatem.** Akcja może być wykonana pod warunkiem, że postać ma już w ręce odbezpieczony granat.

● **Rzut nożem.** Akcja może być wykonana pod warunkiem, że postać ma już w ręce nóż.

● **Rzut włócznią.** Rzut włócznią zajmuje 3 segmenty, jest wolniejszy niż rzut nożem czy granatem.

● **Schowanie się za osłonę z pozycji wychylonej.** Ta szybka akcja pozwala schować się za osłonę pod warunkiem, że wcześniej tylko się wychylił, a nie np. wybiegł z za niej.

● **Strzał.** Podstawowa akcja w walce strzeleckiej. Dotyczy zarówno strzału z pistoletu, pojedynczego strzału z karabinu, jak i kuszy.

● **Strzał z łuku.** Strzał z łuku zajmuje 2 segmenty, czyli więcej niż np. strzał z pistoletu. Testowana na umiejętności Broń Strzelecka.

● **Unik.** To jedna z podstawowych akcji w walce wręcz lub na broń białą. Za każdy segment poświęcony w danej turze na unik, podnosimy PT trafienia nas o 30%. Nie można w ten sposób unikać strzałów z broni dystansowej.

● **Wczołganie się za osłonę.** W pozycji leżącej również można się poruszać, tyle, że o wiele wolniej (1 metr na turę). Jeśli jesteś bezpośrednio przy jakiejś osłonie, możesz się za nią wczołgać poświęcając 1 segment.

● **Wybiegnięcie zza osłony.** Akcja pozwalająca opuścić osłonę i zacząć bieg.

● **Wychylenie się zza osłony.** Akcją pozwalającą na szybkie wychylenie się zza osłony, by w następnym segmencie oddać strzał.

Jeśli z powodu otrzymanych ran postać nie dysponuje wystarczającą ilością segmentów w turze, by wykonać daną akcję, wtedy każda następna tura poświęcona na dokończenie tej akcji traktowana jest jak jeden dodatkowy segment tej zaczętej wcześniej akcji.

● Wypatrzenie ukrytego przeciwnika.

Gdy postać wychyli się szybko zza swojej osłony, zajmij jej chwilę zorientowanie się, gdzie jest przeciwnik, chyba, że dobieje do niego nosem. Jeśli zaś przeciwnik ukrywa się gdzieś dalej, pośród gruzów, czy w którymś z okien wieżowca - postać powinna wykonać test Percepcji, aby sprawdzić czy go dostrzeże. Taki właśnie test zajmuje 2 segmenty. Jeśli nic się nie dostrzeże, lepiej się schować.

● **Wyrwanie zawleczeni granatu.** Prosta czynność, warto tylko pamiętać, by starczyło potem na rzut (2 segmenty). Oczywiście, granat nie wybucha od razu w następnej turze. Przeważnie dopiero po całych 6 sekundach.

● **Zmiana magazynka.** Nie wprowadzającemu strzelcowi (nie posiadającemu sztuczki „Magazynek”) taka akcja zajmuje całą turę, i to pod warunkiem, że nie nosi on dodatkowych magazynków na dnie swojego plecaka. Zmiana magazynka nie dotyczy także rewolwerów i broni, ładowanych inaczej.

● **Zwody.** Odpowiednik Uniku, dotyczący walki strzeleckiej. Poświęcając 1 segment w turze, utrudniamy przeciwnikowi trafienie nas z broni strzeleckiej o 10%. W odróżnieniu od Uniku, w jednej turze można poświęcić tylko jeden segment na Zwody. Zwodów można używać tylko podczas biegu.

A oto jak najczęściej będą wyglądały zestawy akcji, od momentu gdy postać sięgnie po broń, do jej użycia:

Pistolet - dobyte z kabury (1 segment), odbezpieczenie (1 segment), szybki strzał (1 segment)

Nóż - dobyte z pochwy (1 segment), rzut (2 segmenty)

tuk - dobyte strzały (1 segment), strzał (2 segmenty)

Granat - dobyte z podwieszki (1 segment), wyrwanie zawleczeni (1 segment) i rzut (...no właśnie, 2 segmenty). Czyli rzucisz go dopiero na początku następnej tury.

Reakcja

Istnieje jeden wyjątek od reguły określającej naprzemienną kolejność tur. Otóż gdy jeden z walczących wykonuje akcję za 2 lub 3 segmenty (lub strzał odda dopiero w drugim lub trzecim segmentcie), wtedy przeciwnik może ją uprzedzić wykonując swoją akcję za mniejszą ilość segmentów (odpowiednio 1 lub 2 segmenty). Tak wykorzystane segmenty na Reakcję zmniejszają ilość segmentów we własnej turze.

Przykład: Tom w swojej turze przymierza się do precyzyjnego strzału (3 segmenty). Widząc to Jack wypala w jego stronę niemal na oślep (strzał za 1 segment). I jeszcze raz!

Jednak w przypadku serii z broni maszynowej (mimo, że zabiera ona kilka segmentów) strzał liczy się już od pierwszego segmentu.

Zasada Reakcji dotyczy zarówno walki dystansowej jak i walki wręcz.

Testowanie akcji

Nie każde twoje działanie jest na tyle złożone, byś musiał wykonywać test. Jeśli chcesz paść na ziemię i zesrać się w portki, można założyć, że ci się udało - nie musisz rzucać kośćmi. Właśnie dlatego przy opisie poszczególnych akcji znajduje się informacja - należy rzucać, czy nie.

Każdą akcję w czasie walki (strzelanie, rzucanie, ciosy, wypatrywanie) testujemy używając 1k20, zamiast 3k20 jak w przypadku wszystkich innych testów.

Akcje, które nie wymagają testu deklarujesz i MG uznaje, że się powiodły. Nie musisz się niczym martwić. To oczywiście uproszczenie, bo zawsze możesz potknąć się o stary drut i wyłożyć na pysk, jednak nie jesteśmy księgowymi. Neuroshima to tylko gra. Nie będziemy kazali ci rzucać kośćmi za każdym razem, kiedy zechcesz podrapać się po tyłku.

Akcje, które wymagają testu to głównie te działania, które decydują bezpośrednio o trafieniu lub nie trafieniu przeciwnika.

MG może ponadto zarządzić test akcji, która normalnie nie wymaga testu podczas walki (np. gdy postać zadeklaruje skok przez bezkę podczas sprintu - bo jest to trudne).

Szybciej niż zazwyczaj

Gdy zaczynają się tury, rzeczywistość wygląda jak w filmach Johna Woo. Powietrze staje się gęste, a pot godzinami potrafi płynąć po skroni. Każdy detal i każdy ruch rozpatrywany jest dokładnie, a każde spojrzenie i każdy krok to długie sekundy.

Znasz to z kina? To dobrze. Jak wiesz, w Neuroshimie podczas sesji gracze zdają testy wykonując rzut 3k20. W walce

to standardowe 3k20 zmienia się w trzy osobne rzuty jedną k20.

Nie rzucaamy garścią kości. Delektujemy się każdą z nich z osobna. Jedna kość, jeden segment.

Skazany na sukces

Wyobraź sobie, że masz przed sobą tarczę, do której chcesz trafić. Stoisz spokojnie w odległości kilku metrów od celu. Tarcza nie ucieka, ani nie robi uników. Nawet dla ciebie to bułka z masłem.

Aby trafić w tarczę, musisz zdać Przeciętny test Zręczności lub Budowy - zależnie od tego jakiej broni używasz. Poszczególne umiejętności strzeleckie bazują na dwóch współczynnikach - np. strzelanie z pistoletu bazuje na Zręczności, zaś strzelanie z łuku na Budowie.

Aby trafić w tę wielką tarczę, wystarczy, że osiągniesz jeden sukces. Pamiętaj jednak, że w większości przypadków będziesz rzucał jedną kością. Jeden sukces na jednej kości to trudne zadanie, nie sądzisz?



Aby trafić w cel (pomijając modyfikatory) wystarczy jeden sukces.

Aby trafić w cel bohater musi zdać Przeciętny test Zręczności, jeśli strzela z: pistoletu, pistoletu maszynowego, karabinu samopowtarzalnego, strzelby, shotguna, snajperki, kuszy, procy.

Aby trafić w cel bohater musi zdać Przeciętny test Budowy, jeśli strzela z broni maszynowej, wyrzutni lub łuku.

Niektóre akcje wymagają przeprowadzenia testu, by określić, czy się powiodły. Szczegóły podane są w opisie poszczególnych akcji.

Można zwiększyć szanse trafienia w przeciwnika poprzez poświęcanie dodatkowych segmentów na mierzenie. Jeden dodatkowy segment wart jest dodatkową kość k20. W ten sposób rzut na trafienie można wykonywać rzucając 1k20, 2k20, a nawet 3k20!

Bez względu na to, iloma kośćmi się rzucasz, do trafienia wystarczy jeden sukces na dowolnej z kości.

Zwiększ swoje szanse

No dobra, widzę, że się martwisz. 1k20 na strzał to trochę mało, tak? Gdybyś dobrze strzelał, to nie było by narzekania. Nie martw się, coś się zaradzi. Masz trzy segmenty w każdej turze, prawda? Jeden możesz zużyć na strzał, a resztę na dwa kolejne, albo na przykleśnięcie, bieg, czy uniki. Wolna wola. Im lepiej je wykorzystasz, tym dłużej będziesz żył. Reguła, która cię zainteresuje mówi, że możesz wykorzystać dowolną ilość segmentów, by celniej strzelić.

Jeśli poświęcisz wolny segment (ze swolch trzech) w danej turze, dostaniesz dodatkową k20 na test danej akcji.

Teraz będzie ci łatwiej, celujesz (segment) i w drugim strzelasz (segment). Testujesz 2k20, a nie 1k20, i wciąż wystarczy ci tylko jeden sukces! Możesz pójść dalej i poświęcić dwa dodatkowe segmenty i wtedy test na trafienie wykonujesz trzema kośćmi k20 i wciąż wystarczy jeden sukces! Niemalby wybór, prawda? Możesz w ten sposób w jednej turze oddać trzy kiepskie strzały (jeden strzał wart jeden segment), albo

jeden naprawdę celny (jeden strzał wart 3 segmenty).

Co znowu? Jak z poprawieniem akcji, które normalnie zajmują dwa segmenty? Widzisz, w tym przypadku po wykonaniu akcji zajmującej dwa segmenty, wolny zostaje jeszcze jeden. Jeśli go poświęcisz, dostaniesz dodatkową k20 do testu tej akcji. Więc jeśli chcesz w kogoś rzucić nożem, a to zajmuje dwa segmenty, możesz poświęcić na rzut całą turę, czyli trzy segmenty, a test wykonasz rzucając 2k20.

Aha! Pamiętaj, że te dodatkowe k20 dostajesz tylko za poświęcenie wolnego segmentu, a nie za taki, który wcześniej już wykorzystałeś (np. na bieg).

Umiejętności w walce

Skoro w walce testy wykonujemy rzucając 1k20 i możemy wykonać trzy różne akcje w jednej turze, modyfikatory wynikające z umiejętności mają mniejszy wpływ na poszczególny rzut.

Jeśli akcja zajęła trzy segmenty, reguły pozostają bez zmian - wartość

Jeśli akcja zajęła trzy segmenty, wartość umiejętności możesz odjąć od wyniku na którejs z kości.

Jeśli akcja zajęła dwa segmenty, używasz tylko 2/3 wartości umiejętności (zaokrąglając w górę) i dopiero wtedy odejmujesz od tego co wypadło na kościach.

Jeśli akcja zajęła jeden segment, używasz tylko 1/3 wartości umiejętności.

Gdy przeciwnicy wychylił się w tym samym momencie lub wpadli na siebie niespodziewanie wykonują Trudny test Sprytu.

Ten, kto osiągnął więcej sukcesów, zaczyna pierwszy.

Jeśli obie strony mają tyle samo sukcesów, zaczyna ten z większą Zręcznością.

Jeśli nadal są równi strzelają razem.

umiejętności możesz odjąć od wyniku na którejs z kości. Nie dotyczy to jednak sytuacji, gdy wykonywałeś akcję „jednosegmentową”, lecz poświęciłeś na nią trzy segmenty!

Jeśli akcja zajęła dwa segmenty, używasz tylko 2/3 wartości umiejętności (zaokrąglając w górę).

Jeśli akcja zajęła jeden segment, używasz 1/3 wartości (zaokrąglając w górę).

Te trzy poziomy zapisane są na kartce postaci przy umiejętnościach służących do walki.

A co z innymi akcjami?

A co z opatrywaniem ran? Ładowaniem bębna rewolweru? Szperaniem w plecaku? Zapomnij o tym podczas fragmenców sesji, gdy walka liczona jest w turach i segmentach. Takie działania trwają o wiele dłużej niż kilka segmentów, dlatego jeśli nie chcesz zostać w tym czasie podziurawiony, lepiej najpierw gdzieś się schowaj, i dopiero wtedy opatrz ranę albo otwórz plecak. Jeśli zdecydujesz, że chcesz grzebać w plecaku, podczas gdy jesteś na linii strzału przeciwnika, to tak jakbyś wydał na siebie wyrok.

Co? Nie mimo wszystko zajmie to turę? Ale jesteś uparty!

To zależy od MG i od ciebie - czy ładujesz 1 czy 6 naboju? Czy bandaż i opaskę uciskową masz w kieszeni czy na dnie ubitego plecaka? Jednak dla ułatwienia możemy wtedy założyć, że 1 tura to kilka sekund. No, więc niech MG

zdecyduje ile sekund ci zajmie dana czynność i wszystko jasne.

Czterdzieści, pięćdziesiąt... Mówiłem, że to trudne, nie?

Inicjatywa. Kto pierwszy?

No dobra, przeciwnicy wychylił się w tym samym momencie. Następuje błyskawiczna wymiana strzałów. Nie było wychodzenia przed knajpę i strojenia groźnych min. Zasady z rozdziału „Najpierw spojrz mi w oczy” można sobie wsadzić. Wszystko stało się nagle i niespodziewanie. Kto będzie pierwszy?

Obie strony wykonują Trudny test Sprytu. Ten, kto osiągnął więcej sukcesów, zaczyna pierwszy. A potem już tury lecą na zmianę - raz jeden ma swoją, raz drugi.

Jeśli obie strony osiągną w teście tyle samo sukcesów, zaczyna ten z większą Zręcznością.



Na kolejnych stronach zebrane są utrudnienia wpływające na trafienie celu.

Każde z utrudnień ma określoną wartość procentową. Mistrz Gry sumuje te procenty, a następnie rezultat odczytuje z tabeli poniżej - na tej podstawie określa Poziom Trudności testu, który musi zdać gracz.

Jeśli nadal są równi - no cóż, trafiła kosa na kamień. Mimo że zazwyczaj będziemy rozgrywać tury przeciwników na przemian, tym razem ci goście są sobie naprawdę równi, więc strzelają równocześnie. Po pierwszej turze wyjaśni się kto uzyska przewagę. Jeśli jeden z walczących zranił przeciwnika, wygrywa tym samym kolejność tur w dalszej walce. Jeśli chłopcy postrzelali w niebo i nikt nikogo nie trafił, pozostaje im Trudny test Charakteru. Okaze się kto ma silniejsze nerwy. W tej sytuacji to, do kogo będzie należał pierwszy ruch, określa się zgodnie z zasadami z rozdziału „Najpierw spójrz mi w oczy”.

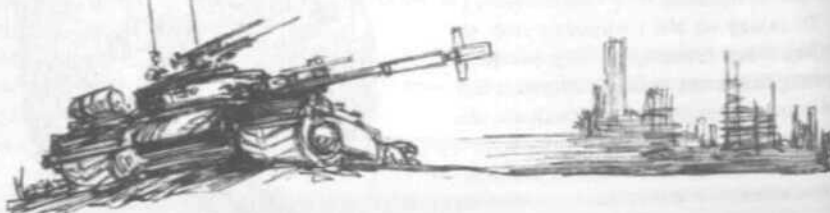
Warto też wspomnieć o zasadzkach i zaskoczeniu. Mało kto lubi być zaskakiwany. Podobno to nie fair. Jeśli zaskoczysz kogoś i zaatakujesz, kiedy niczego się nie spodziewał, i facet obleje test Percepcji - ty zaczynasz. Szczegóły podane są w rozdziale reguł dotyczących zasadzek.

Utrudnienia

Pamiętasz początek z tarczą? Tarcza była blisko. Dlatego było łatwo ją trafić i dlatego właśnie przeciętna tarcza podziurawiona jest jak sito. Clint Eastwood nie jest podziurawiony. Dlaczego? Bo w prawdziwej walce przeciwnik kryje się za osłoną. Czasem biegnie i kluczy. Najczęściej też wcale nie jest tak blisko. Często się ostrzeliwuje. Jest wiele czynników, które wpływają na to, że trafienie żywego gościa jest nieporównanie trudniejsze niż trafienie do tarczy.

Ważne jest to, za jak gęstymi krzakami siedzi, i jak daleko, to czy biegnie, i czy biegniesz. Liczy się widoczność i fakt, że obok właśnie eksplodował granat. Jest tych czynników od cholery, szczerze mówiąc. Zebraliśmy je wszystkie w kilka tabel, tak, że każde z utrudnień ma określoną wartość procentową. Następnie, na sesji Mistrz Gry sumuje procenty odczytane z odpowiednich tabel; przeciwnik spleprza klucząc (20%) pomiędzy ruinami starego młyna (20%) i jeszcze rzucił racę dymną (30%)... W sumie wyszło 70%...

Tak uzyskaną sumę porównuje się z tabelą poniżej i na tej podstawie określa Poziom Trudności testu, który należy zdać, by trafić. 70% to akurat będzie Bardzo trudny test... (Po krótkiej wprawce MG nauczy się pewnie tego na pamięć i będzie oceniał trudność testu bez zaglądania do tabel).



Poziom Trudności Testu	Procenty	Modyfikator do współczynnika
Łatwy	poniżej 0%	+2
Przeciętny	0 do 10%	0
Problematyczny	do 30%	-2
Trudny	do 60%	-5
Bardzo Trudny	do 90%	-8
Cholernie Trudny	do 120%	-11
W walce strzeleckiej dołożymy jeszcze jeden poziom dla upartych:		-15
Strzał na łut szczęścia		do 160%

Odległość

Z bliska trafić jest łatwo. Im dalej znajduje się cel, tym robi się trudniej, lecz jest ciekawiej.

Pistolet, broń odprzodowa, pistolety samopaly, kusza, proca, rzut granatem, nożem:

	20% (łatwiej!)
Kontakt bezpośredni (do 3 metrów)	-
Blisko (2-5m)	10%
Standardowa (5-10m)	20%
Średnia odległość (10-15m)	40%
Daleko (15-30m)	80%
Bardzo daleko (30-60m)	120%
Fuks (60-70m)	-

Pistolety maszynowe, karabiny samopaly, granatniki, Winchester, miotacz:

Kontakt bezpośredni (do 2 metrów)	-
Blisko (2-10m)	10%
Standardowa (10-20m)	20%
Średnia odległość (20-40m)	40%
Daleko (40-70m)	80%
Bardzo daleko (70-100m)	120%
Fuks (100-150m)	-

Karabiny samopowtarzalne, karabiny i karabinki aut., granatniki automatyczne:

Kontakt bezpośredni (do 2 metrów)	-
Blisko (2-25m)	10%
Standardowa (25-50m)	20%
Średnia odległość (50-100m)	40%
Daleko (100-200m)	80%
Bardzo daleko (200-300m)	120%
Fuks (300-400m)	-

Karabiny przeciwprętowe, wyborowe*:

Kontakt bezpośredni (do 10 metrów)	-
Blisko (10-50m)	10%
Standardowa (50-100m)	20%
Średnia odległość (100-200m)	40%
Daleko (200-300m)	70%
Bardzo daleko (300-400m)	90%
Fuks (400-700m)	120%

* Pamiętajcie o celowniku optycznym i sztucze „Snajper”

Oslona

Jeśli dwóch gości stanie naprzeciw siebie, wyciągnie spluwę i zacznie do siebie strzelać, obaj padną martwi. Dlatego pamiętaj: najważniejsza w walce strzeleckiej jest dobra osłona. Fachowcy mówią „get cover”, naucz się tego, jak chcesz żyć.

Każdy gość za osłoną jest bezpieczniejszy od gościa stojącego jak ółw. Gdy gość stoi na środku pustyni, strzelasz do niego jak do tarczy. Jeśli jest choć trochę inteligentny, kryje się. A jeśli się kryje, poziom trudności testu skacze w górę.

Gówniany płotek i już rzecz jest trudna. Kawał ściany i sprawa zaczyna wyglądać jeszcze poważniej. Jeśli skubaniec siedzi w bunkrze, masz problem.

Stąd najważniejsza rada: kryj się. To podstawa. Nie być trafionym, a dopiero później trafić - to maksyma tych gości, którzy wciąż łażą żywi. Zwolennicy innych mądrości od dawna gryzą glebę. Gdy tylko zaczynają padać strzały, padasz na ziemię albo wycofujesz się do dobrej, osłoniętej kryjówki lub chociażby za jakiś murek, zza którego ocenisz sytuację i wygarniesz do koleś.

Cel jest widoczny w 2/3	20%
Cel jest widoczny w 1/2 (lub kłoczy)	40%
Cel jest widoczny w 1/3 (wychylił się lub leży)	60%
Wystaje prawie tylko sama głowa, ręka i spluwa (+20% utrudnienia do strzelania)	80%

W określonych przypadkach może się okazać, że osłona, za którą się schowałeś, nie jest na tyle mocna, by zatrzymać pocisk w 100%. Pech, nie? Wtedy MG powinien potraktować ją jak pancierz, i jeśli to osłona właśnie uchroniła przed trafieniem, może się okazać, że jedynie zmniejszyła impet pocisku, a nie zatrzymała całkowicie. Np. drewniany blat może wytrzymać strzał z małokalibrowego pistoletu, ale nie zatrzyma strzału z karabinu. MG może zdecydować, że spadł natomiast poziom zadanych obrażeń, np. z ciężkich na lekkie.

Ruch

Jak już wspominałem, strzelanie to nie wszystko. Prawdziwa walka to uskok, rzut na ziemię, przyklęknięcie... Kiedy jakiś frajer łąduje w twoim kierunku wszystko co ma w magazynku, musisz się ruszać. Cel nieruchomy jest jak pieprzona butelka - łatwo go rozwalić.



biegnący 20%
Jeśli gość biegnie, tobie również trudniej celować. Jeśli chcesz strzelić podczas biegu, dodaj sobie 30% do utrudnienia.

padający 40%
Jeśli gość biegnie sprintem, schylony, do tego jeszcze stara się kluczyć, trafić go jest jeszcze trudniej. Jednak on sam o strzelaniu może zapomnieć. Podczas takiego asekuracyjnego biegu można jedynie strzelać na ślepo (patrz „Ogień zaporowy i strzelanie na ślepo”)

Zła widoczność

Utrudnieniem jest również kiepska widoczność (mgła, ciemność, gęsty las itd.). Tu poziom utrudnienia zależy już w zupełności od MG, należy jednak pamiętać, że dotyczy on obu stron jednocześnie. Ponadto widoczność podczas bezświecycowych nocy może być prawie zerowa i MG uzna, że cokolwiek (choć też ledwo) widać np. dopiero na dystans 10 metrów (albo gdy jakiś pacan stanie na tle horyzontu). Można w takich utrudnionych warunkach zarządzić testy Percepcji.

5, 4, 3, 2, 3...

Celowanie w biegnącego frajera

Kiedy facet biegnie przez trzy metry, by skoczyć z jednej zasłony za drugą, trudno go trafić. To jest ułamek sekundy.

Co innego, gdy facet po prostu spierdala. Nie skacze za zasłonę, lecz biegnie. Oczywiście kluczy. Oczywiście kuli się i chowa głowę w rękach. Oczywiście raz na jakiś czas zasłaniają go krzaki.

Jeśli dobrze przymerzysz, wszystkie jego działania są na nic. Gość będzie biegał, a MG będzie mówił: „bardzo trudny, „trudny, „przeciętny...”, przeciętny, trudny...”, przeciętny... Im dłużej celujesz, tym masz większe szanse, że go śolągniesz. Mistrz Gry podaje poziomy trudności, a ty czekasz. Kiedy uznasz, że czas huknąć, oddajesz strzał - na poziomie trudności, który akurat wypowiedział Mistrz Gry.

Takie mierzenie jest dość emocjonujące, i choć wydaje się, że to ty masz wszystkie atuty, wcale tak nie jest. Gdy skupiasz się na gościu, nie wiesz kiedy zniknie z linii strzału za osłoną, czy choćby nagle się potknie. Wpadnie za krzaki, czy okryją go opary dymu. Im dłużej celujesz, tym bardziej poziom

W zwolnionym tempie

Gracz: Wychyliam się i strzelam w gościa!

MG: Wychylił się (segment) i „nikogo nie ma, nie widzisz celu (segment).

Gracz: Chowam się (segment).

Zauważ, że gracz zmienił w trakcie tury swoją deklarację i nie oddał strzału, jak chciał moment wcześniej. Dlaczego? Ponieważ gracz na bieżąco decyduje o swoich ruchach i akcjach w turze.

MG może dodawać szczegóły opisu kilka razy w turze, jak np. w powyższym przykładzie - gdy postać się wychyliła, MG dopiero wtedy, po wychyleniu, opisał co widzi (mimo, że działo się to w jednej turze, błyskawicznie). Nie można dopuścić do sytuacji, gdy postać gracza wykona jakąś głupotę ponieważ MG zbyt krótko i pobieżnie opisał to, co każdy, przeciętnie rozgarnięty frajer dostrzeże w jednym momencie. Nie potrzeba długich minut, aby zorientować się po wychyleniu z kryjówki, że w naszą stronę biegnie dwóch koleś: bronią, trzeci kłoczy i celuje w naszą stronę, a za nimi stoi wielka, pancerna ciężarówka.

Trzeba jednak znacznie dłuższego czasu, aby MG to opisał i warto o tym pamiętać.

W pierwszym rzucie oka można nie dostrzec szczegółów: np. że jeden z biegnących ma karabin, a drugi tylko pałkę, czy to, że trzeci przymerza się do strzału z wyrzutni rakiet. W pierwszej chwili widzi się to, na co się nastawiamy, np. zagrożenie „kto, gdzie, jak”.

Trudności spada w dół. Im dłużej celujesz, tym większe szanse, że gość będzie miał farta i dopadnie jakiegokolwiek zasłony.

Nie zdziw się, gdy MG w końcu powie „schowany”, a ty będziesz wciąż stał ze spluwą wycelowaną w biegnącego...

Granaty

Wyjaśnijmy sobie jedno - granat to nie jest kapiszon. Jeśli twój przeciwnik ma granat, to weź się skup, bo szybko może cię rozmiennieć na drobne. Chcesz poznać trzy prawdy dotyczące granatu?

1. Można nim rzucić nie wychylając się samemu zza osłony;
2. Można nim rzucić w kolesia, który też się zza swojej nie wychylił;
3. Można rzucić go w miejsce, gdzie nikogo nie widać, ale dziwnym trafem padł stamtąd strzał;

No właśnie. Więc jeśli leżysz sobie bezpiecznie w okopie i raz na jakiś czas wychylasz się, żeby uprzykrzyć życie przeciwnikowi, a facet akurat ma granat, możesz spodziewać się go w najbliższych sekundach. Dlatego lepiej uważaj, jeśli kolo, z którym zadarłeś,

Efekty trafienia granatem (rzut K20 na każdą lokację - tułów, głowa, pr. i l. ręka, nogi)

Minimalne	Normalne	Krytyczne
	1-2 - rana Ciężka	1-4 - rana Ciężka
1-9 - rana Lekka	3-11 - rana Lekka	5-13 - rana Lekka
10-20 - nic	12-20 - nic	14-20 - nic

miał jakieś podejrzenie wyglądające kulki przy pasie. I lepiej niech nie wie, gdzie właśnie chowasz swoją dupę. A jak już do niego strzelisz i nie trafisz, to spieprzaj jak najszybciej w inne miejsce.

No dobra, kilka reguł, bo jeszcze zapomnisz, że czytasz zasady walki!

Zależnie od odległości do celu sprawdzasz procentowe utrudnienie, by określić Poziom Trudności testu. Do tego dodajesz dodatkowe 20%, jeśli facet widzi lecący granat (bo spieprza). Nigdy nie trafisz tam gdzie facet stoi, bo nikt nie stoi w miejscu, gdy nadlatuje granat.

Jeśli zdasz test, jest dobrze.

Gość, w którego kierunku leci granat musi zdać Trudny test Percepcji. Jeśli go zdał, patrz „trafienie minimalne” w tabeli efektów granatu.

Jeśli nie zdał testu patrz „normalne trafienie”.

I jeszcze „trafienie krytyczne”, co? Otrzyma je, jeśli tobie - na rzucie na trafienie wypadła jedynka! Wtedy okaże się, że granat wyładował gościowi pod nogami.

Aha, gwoli jasności - jeśli rzucasz w grupkę palantów, obrażenia otrzyma

każdy z nich! Do tego właśnie służą granaty. Niestety, mało co zostanie do pobierania, więc nie licz na worek skarbów w spadku po nich.

Broń maszynowa

Kiedy naciskasz spust w karabinie nie interesuje cię ile kul wejdzie w gościa. Ważne, by weszła ich wystarczająca ilość, by gość kopnął w kalendarz. Kule liczysz jedynie po to, by wiedzieć ile zostało w magazynku. To, ile weszło w gościa, nie interesuje nikogo.

W większości broni maszynowej masz do wyboru trzy rodzaj ognia:

Krótką serią	- odpisujesz 3 kule
Długą serią	- odpisujesz 6 kul
Ogień ciągły	- odpisujesz 12 kul

Jeśli w magazynku nie zostało ci już wystarczająco wiele naboł, nie możesz oddać serii.

Jak widzisz, ilość wystrzelonych kul nie zależy od modelu karabinu, lecz tylko od tego, jak długo pociągnąłeś za spust. To uproszczenie, nie da się ukryć. Różnice szybkostrzelności między Ingramem, a Uzi? Tak, są. Na poligonie.

Neuroshima to gra. Nie odtwarzamy życia. Bawimy się w strzelanie. W Quaku też pojawia się kilka niedociętości, zauważyłeś?

Oczywiście niektóre modele broni wyróżniają się na tym tle i dokładniej jest to opisane w Zbrojowni. Musisz pamiętać o jednym - im dłuższa jest seria, tym gorzej panujesz nad bronią w swoich rękach i tym mniej jest ona celna. I jeszcze jedno zapomnij, że możesz przycelowywać, gdy strzelasz ogniem ciągłym. Chłopie, tak naprawdę

polega to na wywaleniu do wroga całej masy małych, ołowianych kulek i modlitwie o to, by jakaś z nich w niego trafiła. W skrócie - im dłuższa jest seria, tym bardziej zmniejsza ci się celność, nie mówiąc o tempie, w jakim opróżniasz magazynek. Czy więc warto strzelać długimi seriami? Czasem warto.

Krótką serią	zmniejsza PT trafienia o 10%
Długą serią	zwiększa PT trafienia o 10%
	zwiększa poziom zadawanych obrażeń o jeden poziom (nie kumuluje się z bonusem wynikającym z wyrzucenia jedynki)
Ogień ciągły	efekt - patrz „Ogień zaporowy”

Jedną serią możesz skosić tylko jednego gościa. A jak ci się marzy skoszenie trzech w jednej turze, spróbuj trzech krótkich serii! (a kolegom powiesz, że była to jedna, długa). I tyle.

Strzał snajperski

Karabiny mają niezły zasięg, trzeba to przyznać. Jeśli dobrze przymerzysz, a nie używałeś swojego karabinu jako maczugi do walki z mutkami i lufa nie jest pokrzywiona, to przy sporej dawce talentu i umiejętności możesz trafić gościa na przysłowiowym horyzoncie.

Taki strzał oddajesz w spokoju, bez pośpiechu. Dokładnie mierzysz, czekasz i strzelasz. Strzał snajperski oddajesz bez pieprzenia o turach czy segmentach. Po prostu masz chwilę spokoju, i nie

podoba ci się koleś łażący gdzieś daleko (pewnie nawet nie wie, że tu jesteś) - możesz spróbować.

I wiesz co, najlepiej załatw sobie celownik optyczny. Nie będzie za ciebie strzelał, ale może pomóc. Szczególnie, jeśli umiesz go obsługiwać (patrz Sztuczka „Snajper”).

Ogień zaporowy

Przyznaj się, że nieraz spanikowałeś i wygarnąłeś cały magazynek w stronę wroga tylko po to, by ten pieprzony fagas przestał wreszcie strzelać. Skutkuje, nie? Gdy wygarniesz wszystko co masz w stronę przeciwnika, nie pozostaje mu nic innego niż paść na ziemię.

Gdy decydujesz się na oddanie ognia zaporowego (np. wystawiając tylko rękę i spluwę zza osłony), jedyne o czym decydujesz to, w którą stronę grzejesz i jak długo. W przypadku pistoletu wywalasz na turę minimum sześć pocisków, w przypadku broni maszynowej dajesz ogień ciągły.

Wszystko to zajmuje jedną turę.

W tym czasie przeciwnik leży i udaje, że go nie ma, albo odczołguje się do jakiejś dziury czy za osłonę. Nie może w tej turze strzelać, biegać itd.

Oczywiście, jeśli ma jaja ze stali, lub mózg z kisielu, może zechcieć wstać i przerwać ci zabawę. Aby nie tracić segmentów, podczas gdy ktoś wali ogniem zaporowym, trzeba zdać Trudny test Charakteru. Jeśli masz umiejętność Morale, to jest to ten moment, kiedy może się przydać.

Za ogień zaporowy z broni maszynowej - odpisujesz 12-1K20 kul z magazynka. Zaś z pistoletu - odpisujesz 6 kul.

Aby oddać ogień zaporowy, musisz mieć minimum 15 kul w broni maszynowej lub 6 kul w pistolecie.

Ogień zaporowy można oddać tylko na odległość Standartową i Średnią.

Rzucanie na ślepo

Jeśli zamierzasz rzucić granatem, nie wychylając się zza osłony, pamiętaj, że musisz mieć do tego wystarczająco dużo otwartej przestrzeni. Nie wyrzucisz granatu daleko przez wąski wizjer bunkra. Także nie rzucisz daleko, jeśli zamiast porządnego zamachu ciśniesz nim tylko za róg, nie wychylając się przy tym. Za to np. siedząc w okopie, możesz się całkiem porządnie zamachnąć. Od tego zależy, jakie dodatkowe utrudnienie doliczy ci MG - np. czy tylko 30%, czy też od razu 50%.

Druga sprawa to trafienie w takiego ukrytego skurczybyka - czy wiesz, gdzie się ukrywa, czy tylko ci się wydaje. Tego już nie określasz reguł. Niech najpierw MG dobrze opisie krajobraz pola walki (podejrzany murek, beczka, wrak samochodu itd.), a wtedy ty zdecydujesz, gdzie rzucasz. Teraz okaże się, czy miałeś rację.

Przypadkowe trafienia dla ognia zaporowego (rzut K20)

	do 10m	do 20m	do 30m
Częściowo ukryty	1	-	-
Odkryty	1,2	1	1

* W przypadku ognia zaporowego Jedynek nie podnosi poziomu obrażeń.

Jeśli zdasz test, możesz wstać i wygarnąć, choć w tej turze będziesz miał tylko dwa segmenty. Jeden segment poświęć na wyjaśnienie sobie samemu, że tak, masz zamiar mimo wszystko wstać z ziemi.

Przypadkowe trafienia

Znowu się spotykamy, co? Odesłali cię tu z rozdziału o ogniu zaporowym? Miałeś szczęście. Ostatnio się pomylił, i kumpła do kostnicy odesłali.

Jest tak, jeśli ktoś posłał w twoją stronę swoich ołowianych koleś na ślepo, lecą gdzie popadnie.

Jest szansa, że cię trafią. Jaka? Zajrzyj do tabelki.

Szansę oberwania przypadkową kulą sprawdza się w tabelce dla każdego z przeciwników, w stronę których ogień zaporowy został wygrzany (ale nie więcej niż 6 rzutów dla pistoletu i 12 dla broni maszynowej).

Niecelność strzałów, a podchodzenie przeciwnika

No cóż, a jak to wszystko wygląda w praktyce? Ano tak, że wielu frajerów nie ma pojęcia o strzelaniu i w efekcie mogą sobie postrzelać - dużo huków i nic więcej. Walka strzelecka na dużą odległość, gdy wszyscy leżą ukryci i drżą o własną skórę, a przy tym strzelają „średnio”, może trwać i trwać. Wymiana ognia może okazać się mało skuteczna. A biorąc jeszcze pod uwagę, jak trudno dziś o amunicję i jak niecelna jest dzisiejsza broń, często będzie po prostu szkoda kul. Lepiej zaoszczędzić je na pewniejszy strzał. Co tu dużo mówić, ktoś musi wreszcie ruszyć dupką, opuścić swoją kryjówkę i podejść bliżej. Jeśli zrobisz to dobrze - może uda ci się podejść gościa niespodziewanie, albo zać go od boku, tak, żebyś sam był dobrze schowany, a on wyłonił się częściowo zza swojej osłony. I wtedy: bach, załatwione. Jest jednak pewne „ale”. To ten, kto próbuje podejść, opuszcza kryjówkę. Jeśli zrobi to kłepko, to...

Przygotowany strzał

Popatrz, taka sytuacja: jeden kolo siedzi w ruinach i ma pistolet. Drugi kolo leży w okopie i też ma pistolet. Postrzelali do siebie trochę, kule poświstały im koło uszu i brakło im werwy, schowali się obaj. W końcu jeden z nich odważył się wychylić. Uff, nie ma tamtego. Mówi sobie: Dobra, to teraz sobie na niego poczekam. Kładzie się płasko na ziemi, celuje w miejsce, skąd tamten lada chwila się wychyli i... czeka.

Za tak przygotowany strzał dostajesz premię - „zamrożone” 2 segmenty. Gdy tamten się w końcu wychyli, możesz jako pierwszy wykorzystać swoje segmenty. A potem dopiero rozpoczyna się normalna tura.

Wycelowanie broni i przygotowanie strzału nie oznacza bynajmniej kontrolowania całego otoczenia, a jedynie fragmentu - około 45° w wybranym kierunku. Można zwiększyć ten zakres do 90°, ale wtedy „zamrożony” będzie już tylko 1 segment (postać lustruje większy teren).

Warunkiem oddania przygotowanego strzału jest udane wypatrzenie wychylającego się przeciwnika. Zaś „zamrożone” segmenty można poświęcić np. właśnie na próby wypatrywania.

Wypatrywanie

Na tym etapie pewnie zauważyłeś, jak ważna jest w walce Percepcja: kolo z sokolim wzrokiem może się bawić w kotka i myszkę z takim, co to nie od różni stodoły od czołgu z 50m. Chowając się, zmieniając pozycję i wychyla-

jając się w innym miejscu zyskuje wiele cennych sekund - zanim przeciwnik go wypatrzy, on już ma go na celu i wali do niego pierwszy. I o to chodzi.

A oto kilka szczególnych reguł dotyczących wypatrywania:

Gdy przeciwnicy nie wiedzą o swoim położeniu, i obaj się wychylą, wykonują testy Wypatrywania na poziomie Trudnym (lub innym, ustalonym przez MG dla obu stron). Ten, kto zdał test, odkrył ukrytego przeciwnika. Ten, kto osiagnął przy tym więcej sukcesów, zaczyna pierwszy.

W sytuacji, gdy jeden z przeciwników odkrył drugiego i oddał strzał, a tamten nadal go nie zlokalizował, wtedy w kolejnej turze szansa wypatrzenia ukrytego strzelca wzrosła o 50% (chyba, że strzela z cichej broni).

Jeśli raz wypatrzony przeciwnik schowa się i wychyli ponownie w tym samym miejscu, nie trzeba już wykonywać testu Wypatrywania.

Walka wręcz i bronią białą

W zrujnowanym świecie Neuroshimy zdobycie spławy nie stanowi większego kłopotu. Zupełnie inaczej ma się sprawa z amunicją - tej zawsze jest zbyt mało. Więc kiedy już braknie ci kul, najlepiej weź gazurkę, podejdź do prze-



ciwnika i pieprznij go w czerep z całej siły. Efekt murowany.

Test Charakteru

Od czego zacząć, gdy dwóch koleś stanie naprzeciwko siebie? Oczywiście od krzywych spojrzeń i groźnych min. Faceci wylażą na ubitą ziemię i - podobnie jak podczas strzelaniny - jednemu zaczną trząść się kolana.

Pierwszy krok, to Trudny test Charakteru. Szczegóły opisane są w rozdziale „Na, jpierw spojrz mi w oczy”.

Zwarcie

Teraz, kiedy już wiadomo kto jest twardy, a kto jest miękkim siuskiem, walczący mogą się przymierzać do walki, obchodzić się itd., dopóki któryś z nich nie zaatakuje.

Z tym, że jeśli jednemu z nich wyszedł test Charakteru a drugiemu nie, to nawet jeśli pierwszy na zwarcie zdecydował się flutek, to i tak pierwsza tura należy do twardego.

Atak i obrona

Pierwszy kolo atakuje. Tak jak w walce strzeleckiej, ma 3 segmenty w turze. No więc łoi przeciwnika.

Ale tu, uwaga, w odróżnieniu od walki strzeleckiej, atakowany się broni (przed kulą nie ma bloków, natomiast przed pięścią czy pałą można próbować uników i innych sztuczek).

Atakujący używa akcji (ciosy, sztuczki itd.) i testuje identycznie jak w przypadku strzału w walce strzeleckiej (testy z użyciem lk20).

Jeśli atakujący trafił w swojej turze (raz czy kilka razy), broniący się może próbować bloków (to umowna nazwa, która obejmuje również np. unikanie ciosów topora).

Wszystkie testy ataków i bloków w walce wręcz wykonuje się z automatycznym poziomem utrudnienia równym 50%.

Każdy udany blok niweluje efekt jednego trafionego ciosu, zadanego przez przeciwnika w jego poprzedniej turze. Na każdy zadany przez przeciwnika celny cios można próbować maksymalnie jednego bloku.

Oczywiście nie trzeba blokować, można postanowić, że przyjmie się cios „na klatę”, a wtedy wszystkie swoje segmenty można wykorzystać na ciosy.

Oczywiście podział na broniącego się i atakującego jest umowny, chodzi tylko o to, kto zaczął. Ale jeśli zaczął dobrze, to temu drugiemu nie zostaje nic innego jak tylko rozpaczliwe próby obrony. Jednak gdy poradzi sobie gładko z obroną, sam może ostro zaatakować.

Przykład:

Gość z nożem wychodzi na gościa z kowalskim młotem. Zdaje test Charakteru i jest pierwszy. Atakuje. Zada je trzy ciosy (3 segmenty). Jeden z nich trafia. Gość z młotem próbuje zablokować. Wyszło (1 segment). Zostają mu jeszcze 2 wolne segmenty. Ciosu młotem już nie zada (bo potrzebowałby całe 3 segmenty), więc zada je kopniaka (1 segment). I tak dalej.

Przykład drugi:

Gość z młotem kowalskim wychodzi na gościa z nożem, wygrał walkę na Charakter i atakuje. Z młotem nie ma za dużego wyboru, więc zada je cios za 3

segmenty. Trafili. Kolo z nożem próbuje bloku. Nie wyszedł. Dostaje młotem w pysk, czyli idzie do piachu.

Odszukiwanie w zwarcie

Poświęcając 2 segmenty w swojej turze, walczący może odszukać i przerwać ciągłość walki. Wtedy może próbować ucieczki lub na nowo rozpocząć walkę (ale inicjatywę automatycznie zyska wtedy przeciwnik).

Walka ofensywna i defensywna

Ponadto każdy z walczących może zdecydować przed walką, że będzie się maksymalnie bronił albo atakował na całego.

Wybranie Ofensywy oznacza, że wszystkie ciosy są łatwiejsze o 20%, zaś wszystkie bloki trudniejsze o 20%.

Wybranie Defensywy działa dokładnie na odwrót.

Wybraną taktykę można zmienić dopiero po odskoczeniu.

Pistolet kontra nóż

A co w przypadku, gdy facet z nożem wyskoczy facetowi z gnatem? No cóż, jeśli z wrzaskiem rzuci się na niego a dzieli ich spora odległość, to raczej nie dobiegnie. Ale bywa, że taka walka wywiązuje się w momencie, gdy przeciwnicy już są blisko siebie (w bezpośrednim dystansie - czyli metra albo dwa). Wtedy, jak można się domyślić, nie się zasadniczo nie zmienia. Test Charakteru lub Percepcji, by zdecydować kto jest pierwszy. A potem normalnie każdy robi co umie. Gość z nożem próbuje szybko załatwić kolesia z gnatem.

Pamiętajmy, że w walce wręcz nadal możemy korzystać z takich reguł jak „Zwiększ swoje szanse”, Uniki, trafienia selektywne, a także „Zwiększanie poziomu obrażeń” (którą znajdziesz w rozdziale „Obrażenia”).

Tak więc, zamiast prostej walki, z użyciem samych tylko 1-segmentowych ciosów i bloków, możemy sporo pokombinować. Np. zwiększyć sobie trudność trafienia o 50% wzamian za silniejszy cios (podniesienie poziomu obrażeń o poziom). Dodatkowo poświęcimy na to całą turę (za pozostałe 2 segmenty dostaniemy dodatkowe 2 kostki do testu trafienia). I już mamy kombosa.

tamten znów strzela, kopie, wali pięścią albo unika.

Walka z wieloma przeciwnikami

Kupa gości na jednego to niby nie sztuka. Ale za to jest to skuteczne. A gdy wielu uderza na wielu, to już zupełnie rozpętuje się chaos, który musimy jakoś uporządkować.

W takiej sytuacji najważniejsze, co ustalamy to kolejność tur. Kto zaczyna, kto drugi, kto trzeci itd. Dla uproszczenia nie będziemy testować każdego z walczących osobno, za to podzielimy wszystkich na dwie przeciwne strony. Z każdej z nich wybieramy gościa z najwyższym współczynnikiem Charakteru i przeprowadzamy dla tych „reprezentantów” test Charakteru (patrz „Najpierw spójrz mi w oczy”). Jest to miejsce na wykorzystanie umiejętności Moralne i Dowodzenie.

Następnie kolejność tur także dotyczy walczących stron, a nie poszczególnych postaci, biorących udział w walce. Raz jedni, raz drudzy. Zaś w obrębie danej strony, każda postać już z osobna wykonuje swoje akcje, jak w normalnej walce.



Obrażenia

Jeśli kolesia ma kosę wbicia w udo, pewnie jest wściekły, nic więcej, adrenalina robi swoje. Kosa w udzie zatrzyma tylko leszcza. Jeśli gość ma ołowiu, tak z kilka gramów, jest z nim gorzej. Wciąż może zrobić ci krzywdę, ale wystarczy, że będziesz ostrożny, a już jest twój.

Jeśli wladowałeś mu serię z kałacha, już nie musisz być ostrożny. Wyłączyłeś go z gry.

Dziś rany i obrażenia dzielą się na trzy typy.

Lekkie - te, które sam sobie opatrzysz.

Ciężkie - te, do których potrzeba ci felczera.

Krytyczne - te, przy których nawet felczer już ci nie pomoże.

Proste? Praktyczne? Sam przyznaj, jaką różnicę robi ci to, czy ktoś wbił ci w udo szpikulec do łodu, bagnet, czy ulamany katownik. Boli jak skurczybyk - i to jest meritum sprawy, mam rację? Tam gdzie „boli jak skurczybyk” nie ma liczenia punktów. Nie ma zabawy w 3k6+2. Jeśli chcesz liczyć - dobra rada - licz na spluwę. Resztą liczenia niech się martwią ci po drugiej stronie lufy.

Jeśli zarobiłeś coś „z gatunku tych lżejszych”, wciąż możesz oddać, chociaż nie pójdziesz ci to gładko.

Jeśli ktoś wladował ci kulę, lub połamany kostuch, jest gorzej. Rzuca cię na ziemię i kiedy już się otrząsniesz masz problem z odgryzieniem się. Mroczki przed oczami, cholerny ból.

Jeśli ktoś skosił cię serią, leż i nie podnoś się. Trzeba ci lekarza. Bez niego jesteś trupem.

Obrażenia zadawane przez broń

Jeżeli nosisz przy sobie spluwę wcześniej czy później dojdzie do sytuacji, kiedy będziesz musiał zrobić komuś krzywdę.

W rozdziale „Zbrojownia” znajdziesz opisy poszczególnych rodzajów broni i dowiesz się co potrafi każda. Istnieją trzy typy obrażeń:

Lekkie - to takie, które jesteś sobie w stanie opatrzyć sam, bez dobrej wiedzy medycznej;

przykład: postrzał z pistoletu, cios nożem, ugryzienie psa, odległa eksplozja granatu

Ciężkie - solidnie oberwałeś i potrzebna ci pomoc lekarza; jesteś w stanie coś jeszcze zdziałać (z trudem)

przykład: postrzał z karabinu, cios siekierą, ugryzienie aligatora, pobliska eksplozja granatu

Krytyczne - jest źle, leżysz nieprzytomny i jeśli ktoś ci nie pomoże umrzesz
przykład: eksplozja granatu pod nogami, zawalenie się stropu, cios maszyny bojowej

Nie ma czegoś takiego jak draśnięcia. Owszem, jeśli ktoś zahaczy ci twarzyczkę nożem, możesz sobie dopisać na karcie postaci bliznę, ale nie będzie to miało żadnego wpływu na twoją sprawność bojową.

Wraz z otrzymanymi obrażeniami rany otrzymuje następujące utrudnienia:

obrażenia lekkie:

+30% utrudnienia do wszelkich testów (+15%, jeżeli zdasz Trudny test Odporności na ból)

obrażenia ciężkie:

przewracasz się na ziemię; **+60% utrudnienia** do wszelkich testów (+30%, jeżeli zdasz Bardzo Trudny test Odporności na ból);

Ponadto tracisz jeden segment na stałe O tym, kiedy go odzyskasz, przeczytasz w rozdziale o leczeniu.

obrażenia krytyczne:

przewracasz się na ziemię i tracisz przytomność; jeżeli nie otrzymasz pierwszej pomocy - umrzesz

Utrudnienia od ran kumulują się.

Zwiększanie skuteczności ataku

Masz przy sobie nóż i wydaje ci się, że to kiepska broń, bo zadaje lekko obrażenia. Podniosę cię teraz na duchu -

nawet nożem możesz zakłuć kogoś jednym ciosem. Podobnie jest z pistoletem. Jeden strzał z wprawnej ręki wystarczy. Jeżeli po przeczytaniu wcześniejszej sekcji wyrzuciłeś Colta w krzaki, teraz grzecznie wróc po niego. Nie wolno śmieć.

Istnieje kilka sposobów dzięki którym możesz podnieść skuteczność broni. Pierwszym jest przypadkowe trafienie w vitalne narządy wewnętrzne - wystarczy, że przypadkiem przebijesz serce.

W walce strzeleckiej i w walce wręcz, za każdym razem gdy w rzucie na trafienie wyrzucisz 1 lub 2 na k20, obrażenie staje się o jeden stopień poważniejsze. Lekka rana zamienia się w ciężką, ciężka w krytyczną. Krytyczna pozostaje nadal krytyczną, ale masz jeden stopień obrażeń w zapasie. Przyda się, jeśli przeciwnik nosi pancerz.

Znalazłeś już tego Colta w krzakach? Powiem ci w takim razie, że jeśli chcesz zadać zabójczą ranę nie musisz polegać wyłącznie na przypadku. Jeżeli uważasz, że jesteś dobry, możesz próbować trafić przeciwnika w rękę albo zdecydować się na strzał w serce.

Zwiększanie poziomu obrażeń

W trakcie walki możesz zadecydować, że próbujesz trafić w szczególnie żywotne miejsce na ciele przeciwnika, przykładowo w serce. Możesz również zadać cios w łukę w pancerzu przeciwnika. Dzięki temu zadawane przez ciebie obrażenie zwiększa swój stopień. Niestety cios lub strzał w żywotne miejsce na ciele jest trudniejszy.

Podniesienie poziomu obrażenia o jeden stopień, podnosi trudność testu na trafienie o 50%. Nie możesz podnieść poziomu obrażeń o więcej niż jeden stopień. Rany lekkie zamieniają się w ciężkie, a ciężkie w krytyczne. Krytycznych nie zamienisz w „super-krytyczne”, ale przydadzą ci się w przypadku przebijania pancerzy.

Teraz już wiesz dlaczego doświadczony gladiator może załatwić cię łyżeczką?

Umiejscowienie obrażeń

No dobra. Wiesz już, że trafiłeś drania. Teraz zastanawiasz się w jakie miejsce wpakowałeś kulę albo ostrze. Poniżej znajdziesz tabelkę, która jest odpowiedzią na te wątpliwości. Wystarczy rzucić k20 i zerknąć gdzie właśnie otworzyła się paskudna rana.

k20	Lokalizacja trafienia i obrażeń
1-2	Trafienie w głowę
3-4	Trafienie w prawą rękę
5-6	Trafienie w lewą rękę
7-9	Trafienie w nogę (wybór zależnie od sytuacji)
10-20	Trafienie w tułów

Umiejscawiając trafienia, MG musi zachować zdrowy rozsądek. Jeżeli jakaś część ciała była chroniona osłoną, nie możliwe jest, żeby została trafiona. Jeżeli tabelka pokazuje trafienie w osłoniętą część ciała, obrażenia zadane zostały w tułów. Jeżeli cały tułów był osłonięty, obrażenia otrzymuje pierwsza nieosłonięta lokacja, licząc od dołu powyższej tabelki.

Trafienie selektywne

Jeżeli pragniesz trafić w określoną lokację ciała przeciwnika, traktuj to tak, jakby całe ciało, z wyjątkiem określonej lokacji, było chronione przez osłonę. W sekcji poświęconej osłonom znajdziesz odpowiednie modyfikatory procentowe. Ranienie poszczególnych części ciała nie wpływa na poziom obrażeń - ciężka rana głowy nadal jest ciężką raną głowy. Różnice rozstrzyga się na poziomie fabularnym - przykładowo ciężka rana ręki powoduje upuszczenie trzymanego w dłoni przedmiotu. Więcej informacji znajdziesz w sekcji Skutki obrażeń. Natomiast jest to zdecydowanie ważne w momencie, gdy przeciwnik jest niemal całkowicie opancerzony - wtedy warto spróbować zbiabnąć go w jego „Achillesową piętę”.

Trafienia selektywne

Tułów	20%
Nogi	40%
Ręce	60%
Głowa	80%

W walce strzeleckiej i w walce wręcz, za każdym razem gdy w rzucie na trafienie wyrzucisz 1 lub 2 na k20, obrażenie staje się o jeden stopień poważniejsze.

Podniesienie poziomu obrażenia o jeden stopień, podnosi trudność testu na trafienie o 50%. Nie możesz podnieść poziomu obrażeń o więcej niż jeden stopień.

Pancerze

Do tego czasu zdążyłeś już pewnie zastanowić się, co by było, gdyby wszystkie te rany zadane zostały tobie. Kolejna dobra wiadomość - przed obrażeniami możesz się chronić nosząc pancerz. Kamizelka kuloodporna, płyta pancerza noszona na piersiach, mosiężne naramienniki - wszystko co chroni cię przed zadanymi ciosami i trafieniami nosi nazwę pancerza.

Pancerz dzielimy na dwa typy - lekki i ciężki. Oczywiście możesz też chodzić nieochroniony. Każda z pięciu wyróżnionych części ciała (głowa, lewa ręka, prawa ręka, nogi i tułów) może być chroniona innym elementem pancerza. Za każdym razem gdy dana część ciała zostanie zraniona, założona na nią ochrona redukuje poziom obrażeń. Z drugiej strony pancerze są ciężkie i ograniczają mobilność, w związku z czym utrudniają wszystkie akcje ruchowe.

Pancerz lekki

Redukuje poziom ran o jeden stopień; za każdy element pancerza kara +10% do wszystkich testów ruchowych.

Pancerz ciężki

Redukuje poziom ran o dwa stopnie; za każdy element pancerza kara +20% do wszystkich testów ruchowych.

Przykładowo: Max zakłada kamizelkę kuloodporną i stalowe naramienniki na obie ręce. Kevlar to lekki pancerz (+10%), naramienniki na lewej i prawej ręce działają jak ciężki pancerz (2 x +20%).

Max otrzymuje utrudnienie do wszelkich testów ruchowych (w sumie +50%), ale każde trafienie w tułów jest redukowane o jeden stopień (kevlar) a w ręce o dwa stopnie (stalowa płyta).

Jeśli wydaje ci się, że zakuwając się w ciężki pancerz nigdy nie otrzymasz ciężkiej ani krytycznej rany, wyprowadzę cię z błędu, zanim zrobi to przeciwnik. Pamiętaj jak czytałeś o zapasowych poziomach obrażeń? Tylko nie mów, że to dla ciebie nowinka. Lepiej cichaczem wróć do sekcji Zwiększanie skuteczności ataku.

Gotowy? W takim razie wiedz, że zapasowe poziomy obrażeń, czyli każdy "wirtualny" poziom powyżej krytycznego, lub wynikły z wyrzucenia 1 na k20, poświęca się na przebijanie pancerzy. Nie ważne, czy szukałeś słabego punktu czy po prostu przebiłeś się na chłama, każdy zapasowy poziom obrażeń unieważnia jeden poziom gwarantowany przez pancerz.

Jasne?

Przykładowo: Max strzela z karabinu do mutantów chronionego na całym ciele chitynowym pancerzem (lekkim). Max postanawia wymierzyć w miejsce, w którym szyja łączy się z obojczykiem, widząc, że broń jest tam słabsza i łatwo przebił tętniącą szyję. Gracz podnosi trudność strzału o +50% (dodatkowy stopień obrażeń). Max strzela i trafia. Normalnie broń, którą się posługuje zadaje krytyczne obrażenia, które byłyby zredukowane przez pancerz mutantów do ciężkich. Ponieważ bohater podniósł obrażenia o jeden stopień, w

Rodzaj rany	Brak pancerza	Lekki pancerz	Ciężki pancerz
Lekka	Obrażenia lekkie	Brak obrażeń	Brak obrażeń
Ciężka	Obrażenia ciężkie	Obrażenia lekkie	Brak obrażeń
Krytyczna	Obrażenia krytyczne	Obrażenia ciężkie	Obrażenia lekkie
Lekka, 1, 2 na kostce	Obrażenia ciężkie	Obrażenia lekkie	Brak obrażeń
Ciężka, 1, 2 na kostce	Obrażenia krytyczne	Obrażenia ciężkie	Obrażenia lekkie
Krytyczna, 1, 2 na kostce	Obrażenia krytyczne	Obrażenia krytyczne	Obrażenia ciężkie

rzeczywistości zadaje obrażenia krytyczne i trzyma jeden stopień w zapasie. Ten zapasowy stopień unieważnia stopień ochrony gwarantowany przez pancerz mutantów i poczwara otrzymuje obrażenia krytyczne, po których pada.

Pancerze - pośród wielu zalet - posiadają wady. Najważniejszą są utrudnienia do testów. Poza tym każda broń ma swoje słabe punkty. Czasem zdarza się, że po otrzymaniu serii z karabinu, albo po wyjątkowym ciosie siekierą, jego skuteczność spada o 1 poziom (jeśli spadnie poniżej Lekkiego, pancerz jest zniszczony). Podczas każdego rzutu na trafienie, gdy na k20 wypadnie 1, oprócz innych nieprzyjemnych konsekwencji element pancerza na danej lokacji zostaje zniszczony. Na pocieszenie powiem ci, że na czas tego zabójczego ciosu uznaje się, że pancerz spełnił swoją rolę. Potem nie masz już ochrony.

Skutki obrażeń

Zatem zaliczyłeś swoje dziewicze trafienie w lewą rękę i zastanawiasz się, czy już żegnać się ze światem, czy jeszcze trochę pociągniesz. W zasadzie rokowania są obiecujące. W Neuroshimie łatwo oberwać, ale nie umiera się tak szybko.

Przypomnę o utrudnieniach wiążących się z odniesionymi obrażeniami.

obrażenia lekkie:

+30% utrudnienia do wszelkich testów (+15%, jeżeli zdasz Trudny test Odporności na ból)

obrażenia ciężkie:

padasz na ziemię; +60% utrudnienia do wszelkich testów (+30%, jeżeli zdasz Bardzo Trudny test Odporności na ból); dodatkowo tracisz jeden segment do wykorzystania w każdej turze.

obrażenia krytyczne:

padasz na ziemię i tracisz przytomność; jeżeli nie otrzymasz pierwszej pomocy - umrzesz

Ograniczenia wynikające z ran nazywamy utrudnieniami do testów ruchowych. Są to wartości procentowe dodawane do wszelkich testów, na które wpłynąć może stan rannego. Generalnie utrudnienia te pojawiają się przy każdym teście, o wyjątkach zawsze decyduje zdrowy rozsądek. Przykładowo bierze się je pod uwagę we wszystkich testach Kondycji. Rana ręki bohatera nie wpłynęła na test Elektroniki podczas diagnozy zepsutego sprzętu lecz naprawa uszkodzonych elementów będzie już utrudniona.

Warto, żebyś pamiętał o kilku sprawach - niektórych już się pewnie domyśliłeś. Otrzymując ranę możesz wykonać test Odporności na ból. Wysoki Charakter daje ci dużą szansę na zmniejszenie ograniczeń związanych z odniesionymi ranami. Dzięki udanemu rzutowi na Odporność na ból dostajesz tylko połowę procentowych utrudnień do testów.

Nie wyobrażaj sobie, że lekka rana to nic wielkiego. Twardzielom zdaje się, że mogą przyjmować lekkie rany na klatę i zbierać drobne ograniczenia do własnych testów. Twardziele tkwią w błędzie. Kilka drobnych ran daje w sumie poważniejszą.

trzy lekkie rany

zamieniają się w ranę ciężką

trzy ciężkie rany

zamieniają się w ranę krytyczną



Nie znaczy to, że trzy lekkie rany na rękach zleją się nagle w jedną wielką dziurę w ręce. Po prostu skutki lekkich obrażeń kumulują się i dają podobny rezultat. Jak łatwo policzyć dwie rany lekkie i dwie ciężkie to górny limit tego co możesz znieść i nie zwalić się na ziemię jako konający. Dziewięć ran lekkich na całym ciele pozbawia cię tohu, tak jak jedna krytyczna.

Pamiętaj, że po zaliczeniu trzeciej lekkiej rany, traktujesz wszystkie trzy jak jedną ciężką, jednak twoje utrudnienia do testów nie zawsze muszą wynieść +60%, jak od otrzymanej bezpośrednio rany ciężkiej. Po zaliczeniu trzeciej rany lekkiej sumujesz wszystkie ograniczenia z trzech ran i otrzymujesz swoje utrudnienie. Dodatkowo tracisz jeden segment - tak samo jak przy ranie ciężkiej

Limit obrażeń

Przy opisie niektórych stworzeń spotkasz się z terminem Limit obrażeń. Oznacza on pułap ran przy którym istota ginie. Jeżeli suma ran równa jest Limitowi obrażeń lub większa od niego, stworzenie umiera. Pamiętaj, o przeliczaniu drobnych obrażeń na poważniejsze (3 lekkie to 1 ciężka; 3 ciężkie to 1 krytyczna).

Przykładowo, jeśli Limit obrażeń istoty wynosił: jedna rana krytyczna i jedna ciężka, znaczy to, że stworzenie można zabić zadając mu obrażenia krytyczne i ciężkie. Ewentualnie dwie rany ciężkie i trzy lekkie (odpowiednik ciężkiej) oraz dodatkowo ciężką. Inne kombinacje to trzy ciężkie i trzy lekkie lub dwa naście ran lekkich. Zwróć uwagę, że większość stworzeń nie traci segmentów na skutek kumulacji ran lekkich.

Limit obrażeń zwykłego człowieka to rana krytyczna (lub jej równoważność w drobniejszych ranach).

Obaj wiemy już, że krytyczna rana to nie przyjemne. W momencie kiedy otrzymasz taką - czy to na skutek otrzymania krytycznego obrażenia, czy też skumulowania się mniej poważnych ran, padasz nieprzytomny. Ktoś musi ci pomóc. Inaczej umrzesz.

Jeśli leżysz i krwawisz po ranie krytycznej, ktoś powinien jak najszybciej opatrzyć cię (wykonując test Pierwszej pomocy). Jak długo można przeżyć bez czyjejś pomocy i jak szybko odzyskuje się przytomność po krytycznym zranieniu - zależy tylko od prowadzącego. Dzięki tej regule można regulować poziom śmiertelności bohaterów w Neuroshimie i postawić na realizm albo na heroizm.

Jednak po trzech ranach krytycznych nie fatyguj już lekarza. Trzy rany krytyczne znaczy: zabity na śmierć.

Otrzymanie takiej liczby ran, która po zsumowaniu równa się Limitowi obrażeń, eliminuje delikwentów z walki. Z wszystkich następnych walk również MG może sobie pozwolić na krwawy opis śmiertelnego zejścia postaci niezależnej. Tylko bohaterowie graczy i naprawdę ważni bohaterowie niezależni mają prawo żyć po otrzymaniu krytycznych obrażeń.

Z ranami krytycznymi nie ma kłopotu. Leżysz sobie i nie do końca wiesz co się z tobą dzieje. Tymczasem po otrzymaniu obrażeń ciężkich i lekkich będziesz pewnie miał ochotę pobrykać. Utrudnienia na czas walki już znasz i zastanawiasz się pewnie co się dzieje po walce. Już na drugi dzień po opatrzeniu jest zdecydowanie lepiej.



WALKA PRZYGODOWA

No dobra, wyobraź sobie, że biegniesz wzdłuż budynku, bo na rynku właśnie jest promocja dętek do roweru. I nagle z bramy w budynku wypada na ciebie z krzykiem jakiś palant. Wtedy nie wyciągasz z plecaka skomplikowanych reguł taktycznych, lecz gazurkę i walisz mu prosto w łeb. Przygodowo, nie taktycznie.

Zalóżmy, że nie masz ochoty przebić się przez zasady walki taktycznej. Być może nadejdzie moment, że będziesz chciał rozegrać szybkie starcie, bez wnikania w zawłości mechaniki. W takim razie witam w tym rozdziale. Właśnie tutaj znajdziesz uproszczone zasady walki.

Walka błyskawiczna dzieli się na tury, podobnie jak taktyczna. W każdej turze można wykonać jedno działanie, takie jak strzał z pistoletu, cios nożem, bieg za osłonę czy użycie medpaka. Możliwe jest wykonanie dwóch lub trzech czynności, jest to jednak trudne.

Generalnie chodzi o to, żeby zranić kogoś i samemu nie dać się skrzywdzić. Najczęściej wykonywanymi akcjami będą zatem atak i unik. Wykonując czynność (atak, unik, użycie medpaka), przeprowadzasz test umiejętności.

Dwie czynności (atak i unik przed atakiem przeciwnika albo dwa ataki), obarczone są utrudnieniem +30% każda. Dodatkowo automatycznie przegrywasz inicjatywę ze wszystkimi, którzy wykonują w turze tylko jedną akcję.

Trzy akcje w turze (unik i dwa strzały) to utrudnienie +80% do każdej czynności. Akcje wykonujesz na szarym końcu. Powodzenia.

Jeszcze jedno. Na czym polega unik? Deklarujesz go i nie musisz nic testować. Wybrany przeciwnik ma utrudnienie procentowe +30% do PT. Unik trwa przez całą turę, czyli utrudnia wszystkie ciosy i strzały wymierzone w ciebie, niezależnie od inicjatywy.

Teraz krok po kroku:

Krok 1: Inicjatywa

O kolejności w walce decyduje Charakter i umiejętność posługiwania się bronią. Pierwszy działa ten, kto ma najwyższą sumę tego współczynnika i danej umiejętności. Gdy masz 14 Charakteru oraz Pistolet na poziomie 10, to twoja Inicjatywa wynosi 24.

Potem działa delikwent z drugą w kolejności najwyższą sumą i tak dalej. Jeżeli ktoś postanowi wykonać czynność nie będącą atakiem, zamiast umiejętności walki bronią do Charakteru dodaje się umiejętność związaną z wykonywaną akcją (np. Pierwsza pomoc w przypadku użycia medpaka). Jeśli wykonasz dwie akcje w turze, odejmij sobie 5 punktów Inicjatywy, a jeśli masz ochotę na 3 akcje, odejmij sobie 10. Więc jeśli miałeś 24 Inicjatywę, a chcesz kogoś walczyć 3 razy, twoja Inicjatywa wyniosłoby będzie 14.

Unik jest niezależny od inicjatywy.

Krok 2a: Trafienie, walka strzelecka

Aby strzelić, wykonujesz test umiejętności związanej z bronią, którą się posługujesz. Jeśli chcesz do kogoś wygarnąć z karabinu, skorzystasz z umiejętności Karabiny (z pakietu Broń strzelecka).

Nie możesz korzystać z suwaka. Bazowe utrudnienie takiego testu wynosi 50%, ale na końcowy Poziom Trudności wpływają różne modyfikatory, między innymi utrudnienia wynikające z odniesionych ran. Wszelkie modyfikatory zestawione w tabelkach walki taktycznej znajdują tutaj zastosowanie, podobnie jak zasada podnoszenia stopnia obrażeń. Jeżeli MG pragnie przyspieszyć akcję przygody, w walce błyska-

Krok 3: Obrażenia

Zasady są bardzo podobne do tych opisanych przy walce taktycznej. Krótka broń strzelecka i biała zadają obrażenia lekkie (np. nóż i pistolet). Karabiny i sprzęty w rodzaju siekiery zadają obrażenia ciężkie. Obrażenia krytyczne pochodzą od eksplozji, lawin kamieni itp. Pancernik redukuje poziom ran. Zasadnicza różnica polega na tym, że w walce błyskawicznej rozlicza się procentowe utrudnienia do testów pochodzące od ran, ale nie następuje utrata segmentów (bo ich tu nie ma). Jeśli chcesz jeszcze bardziej przyspieszyć walkę nie wykonuj testów Odporności na ból po otrzymaniu rany. Załóż, że dopóki bohater nie otrzyma tylu ran lekkich (lub ich odpowiedników w poważniejszych obrażeniach) ile wynosi poziom jego umiejętności Odporność na ból każdy test jest automatycznie zdany. Po przekroczeniu limitu każdy test jest automatycznie obłany. Pamiętaj, że 1 i 2 na kostce oznacza zwiększone obrażenia.

wicznej może dowolnie ograniczać dostęp do tych reguł. Po podliczeniu procentów ustal Poziom Trudności. Wykonaj test posługiwania się bronią. Jeśli ruszt się powiodł - trafiłeś i zadałeś obrażenia.

Krok 2b: Trafienie, walka wręcz

Tu spawy mają się trochę inaczej. Nadal obowiązują wszystkie modyfikatory z walki taktycznej (te, które podobają się MG), ale o trafieniu decydują również umiejętności broniącego się. Napastnicy atakują się nawzajem naprzemiennie (można wykonać do trzech ataków lub uników w turze). Każdy atak to test umiejętności walki, obciążony modyfikatorami. Każdy atak można blokować i blok nie wymaga to poświęcenia akcji. Blok jest niczym innym jak przeciwnym testem dowolnej umiejętności Walki wręcz lub Sztuki walki. Jeśli się powiedzie, znosi skutki trafienia. Jeśli test ataku powiodł się, a test bloku wręcz przeciwnie, cios wchodzi.

Dlaczego tak?

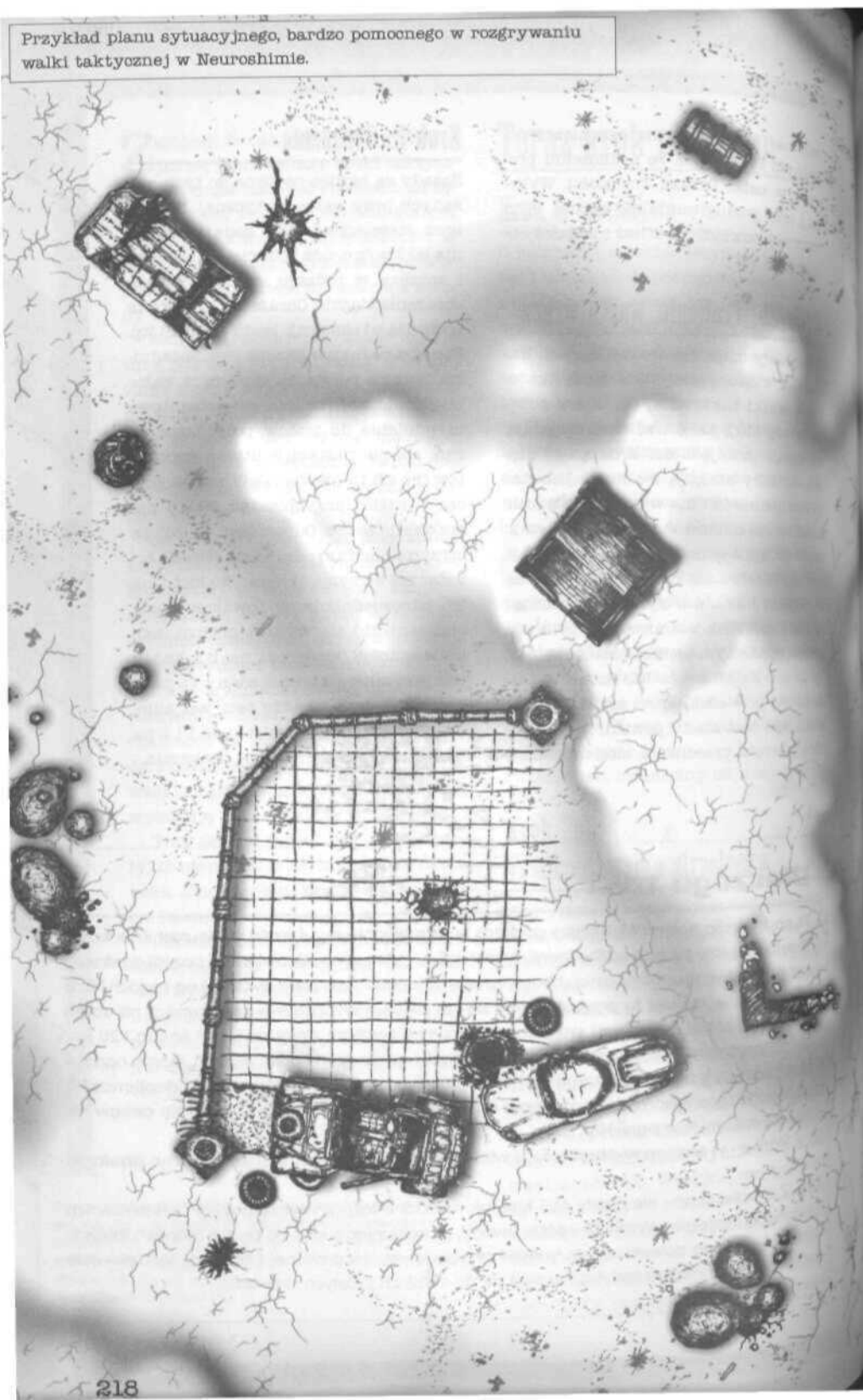
To co było dla nas najważniejsze podczas konstruowania reguł walki w Neuroshimie to, by starcie skupiało się na podchodzeniu przeciwnika, wybieraniu odpowiedniej pozycji do strzału, czy poszukiwaniu osłony, a nie „chaotycznej strzelaninie”. Jak zobaczycie już na sesjach NS, o wiele ważniejsze jest tu przygotowanie się do strzału i wypatrzenie przeciwnika, niż samo rzucanie kośćmi, czy nawet wartości współczynników. Sam strzał, czyli rzut kością k20 jest ukoronowaniem kilkunastosekundowego pojedynku na spryt i przebiegłość. Mamy nadzieję, że doświadczeni gracze znajdą w tych regułach dużo przyjemności, a sesje „deathmatch”, czyli dotyczące tylko walki i polowania na jakiegoś potwora, czy gang staną się ciekawymi przerywnikami kampanii NS.

Walka - w naszym wyobrażeniu to właśnie szykowanie się do strzału, nie samo strzelanie.

Z drugiej strony, nie każdy MG lubi tak dokładne rozpatrywanie pozycji bohaterów, ich osłon, czy zasięgów strzału (zwróćcie uwagę, że nakłaniamy was do gry na mapach taktycznych) - dlatego powyższe reguły walki przygodowej, dynamicznej i filmowej, lecz niewiele mającej wspólnego z taktyką. Nadają się do szybkich prostych strzelanin.

Zawsze miałem dość takich jak ty. Zawsze chciałem ci pokazać, kim dla mnie jesteś. Nie obchodzi mnie ile posiadasz i czy inni się ciebie boją, czy ci zazdrozczą. Teraz wreszcie wybiła godzina. Tama pękła. Już po tobie, już po was wszystkich. Idę. Wszystkich was pozabijam. Jestem przecież żołnierzem.

Przykład planu sytuacyjnego, bardzo pomocnego w rozgrywaniu walki taktycznej w Neuroshimie.



PODRĘCZNIK ŁOWCY



Na kolejnych stronach para doświadczonych łowców, Blackbird i Smithy opowiedzą o potworach, grasujących w najciemniejszych zakamarkach ruin. Dowiesz się także co nieco o pospolitych zwierzętach pałających się po dzisiejszych Stanach.

Wstęp

Blackbird: Kiedyś, dawno temu, obiecałem twojemu ojcu zaopiekować się tobą, w razie gdyby jemu coś się przytrafiło. No i nadszedł właśnie ten czas. Chcesz zostać łowcą, takim jak ja, prawda? Otrzyj więc łzy i odstaw wściekłość na później. Można powiedzieć, że skończył się dla ciebie okres zwany dzieciństwem. Rozpal ognisko, przynieś butelkę tego, co tu pędzicie i coś na ząb.

Dobra. Usiądź teraz wygodnie, bo nocne opowieści bywają długie. A ty musisz się jeszcze wiele nauczyć. Nie myśl, że będą cię czekały tylko pojedynki z futrzastymi potworami o długich kłach i pazurach, jakie czasami zapuszczają się w pobliże waszej wioski. Smithy chyba się ze mną zgodzi, prawda Smithy?

Zaproszę cię kiedyś do swojego schronu, żebyś mógł zobaczyć moje trofea. Zajmuję się tym już od lat. A Smithy bada potem to wszystko w swoim laboratorium i spisuje. Tak, chłopcze, wiedza to podstawa.

To co cię czeka w naszym zawodzie to nie tylko podróże i rozpytywanie się o kolejne zlecenia. To nie chwala i podziw, gdy wkraczasz do miasta czy wioski. To nie tylko kolejne karby zapewniane ci sławę oraz szacunek i piecaki wypełnione luksusami.

Oczywiście, pumy, kojoty i niedźwiedzie stanęły już na mojej drodze, ale to nie wszystko. Oj, nie wszystko...

Pamiętasz, Smithy? Opowiedz mu...

Wioska nękana przez oszalałą, chorą i potężną maszynę wojenną, pół-czołg, pół-człowieka, kalekiego cyborga.

Chmury agresywnych owadów, spadające z nieba na bezbronnych ludzi. Niebo zasnuwające się cieniem jadowitej, pełnej chorób plagi.

Zaraza przemieniająca ludzi w wygłodniałych szaleńców, dzieci wgrzyzają-

ce się w ciała własnych matek, ostatecznie konające w nieopisanym bólu.

Biaganie o pomoc w wiosce wychudzonych żebraków, którzy nic w zamian nie mają.

Sama śmierć stąpająca w mroku nocy, przed którą nie ma ucieczki ani obrony, a która zyskała w legendach imię Nocnego Łowcy.

A czy wiesz, co to jest Oko Ciszey? Jak długo byłeś sam na pustyni?

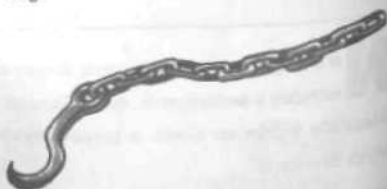
Najgorsi są ci przeciwnicy, z którymi nie możesz walczyć, nie możesz stanąć twarzą w twarz, wyteńczyć siły, wyładować cały swój gniew i wściekłość.

A teraz, no, sam widzisz... No, hej, weź się w garść! Słuchaj, bo nie mam zamiaru mówić do płomieni czy uczyć Smithy'ego.

Każda sprawa jest całkowicie inna. Nowa. I tak do tego podchodź. Strzeż się przyzwyczajenia i rutyny jak ognia, bo szybko skończysz. Znałem wielu łowców. Znam też najlepszych, którzy żyją do dziś. Szalonego Jerrego na starym motorze ze strzelbą i piłą łańcuchową. Schludnego i perfekcyjnego Toma Geritsena, ze słynnym rewolwerem o imieniu Flash. Ale to co czyni ich najlepszymi to nie sprzęt i broń ale umysł, wiedza i umiejętności. I jeszcze raz - wiedza.

Słuchaj więc. I ucz się zawsze wszystkiego co może ci kiedyś uratować życie. Zbieraj relacje, opowieści i legendy. Sprawdzaj ich wiarygodność, odrzucaj plewy i bierz poprawkę na zbyt bujną wyobraźnię, no i na głupotę ludzi, dla których będziesz pracował.

No dobra. Smithy, nie śpij! Zaczyna-



Stworzenia nocne

Spokojnie, nie widzę nic groźnego.

Blackbird: To co możesz spotkać za dnia jest niczym w porównaniu z tym co wychodzi na żer w nocy. W promieniu setek mil nie znajdziesz lepszego strzelca ode mnie, ale co z tego, gdy nie mogę dojrzeć przeciwnika? Nocą nasze piekło ożywa. I gdy wtedy przychodzi czas na ostateczną rozgrywkę na śmierć i życie - nagle stajesz do walki ślepy. Zostają ci tylko szmery, czasem jakiś ruch, intuicja, czasem grzechot kamieni czy trzask gałązek, czasem kontur, plama, cień na tle księżycy, gdy coś go na chwilę przesłoniło. Wyczekujesz na te momenty i strzelasz, uderzasz. Oczywiście, gdy wiesz z czym masz do czynienia. Czy strzeliłbyś na oślep, gdybyś podejrzewał, że to człowiek, być może twój przyjaciel, kobieta, głodne dziecko? A jeśli po prostu pies? Dlatego zanim zaskoczy cię ruch, musisz wiedzieć kto tu mieszka, z czym masz tym razem do czynienia. Za dnia, zbadać ślady, sprawdzić wszelkie oznaki żyjących tu zwierząt, przypomnij sobie wszystko co wiesz o zwyczajach niebezpiecznych stworzeń naszego piekła i wyciągaj wnioski. W nocy jest już na to za późno. Dlatego staraj się unikać wędrówek nocą po niezbadanych terenach, bo nigdy nie wiesz na czyj teren wchodzisz. Oczywiście, są sposoby - latarnia albo ognisko w obozie. Ale wtedy wszyscy wyglądali desperaci i bandyci z okolicy wiedzą gdzie jesteś. A ludzie nieraz są gorsi, a przy tym sprytniejsi i niebezpieczniejsi od jakichkolwiek bestii. Chyba, że podróżujesz w grupie lub śpisz w obozie czy w jakiejś wiosce. Ale gdy już musisz wędrować, jak ja, na duże odległości, wędruj za dnia i szukaj dobrej kryjówki na noc i pamiętaj - nie zamieszkać! Nie chciałbym być w skórze śpiocha, który wybrał na nocleg

jaskinię Łamacza. Staraj się wędrować od jednej ludzkiej osady do innej. Tylko najpierw przyjrzyj się dokładnie każdej z nich, bo nie wszystkie są tak normalne i przyjazne jak twoja. Na swej drodze napotkałem już osady kanibali, świrów, handlarzy niewolników, zabójców, i obozy zwykłych bezwzględnych bandytów.

Ale wracając do tematu. Nocą piekło ożywa. Nie porównuj tego co poluje w nocy z dziennymi stworzeniami. W nocy musisz zupełnie przestawić swoje myślenie na inne tory. Zapomnij o oczach. Masz uszy, nos, mózg, wiedzę.

Większość żyjących stworzeń unika śmiercionośnych promieni słońca, żyje w jaskiniach, pod płaskiem, w kanałach, kryje się pod glazami, wychodzi stamtąd dopiero w chłodnym mroku nocy. Większości z nich nawet nie znamy. Moloch pobawił się drastycznie mecha-nizmem ewolucji. Nie zawsze tak było, spytaj Smithy'go. Strach myśleć, w co zmieniły się zwierzęta i owady odległych, nieznanych nam krain. Lepiej nie zastanawiać się co mogło się zrodzić z chorej, oszalałej natury.

Wiele jest stworzeń, których nie spotkasz nigdy w świetle dnia. Wyglądu niektórych z nich nie zna chyba nikt, bo poruszają się, żyją i atakują tylko w mroku. Mimo, że dobrze zna się ich zwyczaje i znaki, po których można rozpoznać ich obecność w pobliżu. Wsysacze i wampiry zawsze za dnia śpią w swoich jaskiniach, a może na strychu twojego domu. Nocą zaczynają żyć, skrzeczeć i bzyczeć owady i małe stworzenia, których próżno szukać za dnia. W ciemności budzą się błyszczące śpiochy, wielu drapieżników. Nocne pajaki, płaskozmory, kleszczaki. W końcu jest jeszcze coś innego, czego domeną jest noc. Władca nocy. Nocny Łowca. Nikt nigdy go nie widział. A wielu zginięło, gdy wybrał ich na swoje ofiary...

Współczynniki i Reguły charakteryzujące potwory

Każde stworzenie czy robot opisane w Podręczniku Łowcy posiada zespół Reguł. Najczęściej stworzenia opisane są za pomocą kilku współczynników i zasad specjalnych. W niektórych przypadkach podawanie współczynników miałyby się z celem, więc je pominięto.

AGRESJA - oznacza prawdopodobieństwo ataku ze strony stworzenia podczas spotkania. MG wykonuje rzut K20. Jeżeli wynik był niższy lub równy współczynnikowi Agresji, stwór atakuje. Jeśli był wyższy - czeka. W wypadku niektórych stworzeń podane są dwie opcje tego współczynnika: wyższy - gdy bestia jest głodna, niższy - gdy jest najedzona.

Przykład: Bohater spotyka na swojej drodze sforę Croats. Serce mu zamiera. Musi dokonać szybkiego wyboru - wyciąga spluwę i zanim zaatakują ustrzeli kilka z nich (ale wtedy już na pewno czeka go mordercza walka) albo spróbuje ostrożnie je wyminąć, licząc, że są najedzone i nie zaatakują (lecz jeśli jednak zaatakują, będzie żałował, że kilku nie ustrzelił od razu, gdy stały bez ruchu, że zmarnował okazję). Zdecydował, że spróbuje przejść. MG bierze do ręki K20 i... Wypadło 12. Agresja głodnych Croats wynosi 15. Niestety, to był błąd!

SPRYT I ZREĆZNOŚĆ - to odpowiedniki tych samych Współczynników, określających ludzi. Używane są podczas walki - Spryt do określenia inicjatywy, Zręczność zaś służy do testowania poszczególnych akcji stwora w walce (ciosów, uników itp.).

Większa ilość stworów:

W przypadku większych grup danych stworzeń (stada, sfory), wykonuje się jeden test Agresji lub jeden test Sprytu za całą grupę.

Cechy „od - do”:

Nie wszystkie psy są tak samo groźne, zgodzisz się? Dlatego w niektórych przypadkach podany jest przedział „od - do” dla danej cechy. Od MG zależy, czy bohaterowie trafią na wściekłego kundla czy super groźną bestię.

Doświadczenie:

Tak jak cechy gatunkowe są mniej więcej jednakowe u poszczególnych osobników, tak doświadczenie wprost przeciwnie. Wysokość tej cechy nie zależy w żaden sposób od rodzaju stworzenia, a określa wyłącznie to, czego dany osobnik nauczył się podczas swojego życia. Dlatego też w opisach stworzeń nie wspomniano nawet o tej cenie. Doświadczenie jest dokładnym odpowiednikiem ludzkich Umiejętności. U młodych osobników wynosić będzie zero. U starego, doświadzonego będzie to 2, może 3. U dzikiego ludojada, który od lat poluje na ludzi i jak dotąd nie dał się zabić, może wynosić nawet 8.



WYSYSACZE, Pijawki

He, he, zobacz jaka fajna myszka.

Blackbird: Pewnie myślisz, że jeśli coś jest mniejsze od twojego buta, to nie ma się czego bać, co? Pomijając te jadowite ścierwa. Ale nie tylko jad jest bronią małych sukinsynów. Słyszałeś o wysysaczach? Pewnie nie raz, przedzierając się przez pustynię, miałeś suche jak wór truchła czy kości, zakute w pancerz, nie drażnione żadną kulą, nie rozszarpane kłami. Zastanawiałeś się, co też za koniec spotkał tego czy tamtego marudera. A czy zwróciłeś uwagę na biegnące w pobliżu małe, niewinnie wyglądające myszki? Albo chociażby ciągnące się pod płaskim śladem, długie kreski znaczące powierzchnię wydym? Te małe myszy z tutką zamiast pyszczki, w nocy, na pustyni wysysają krew ze wszystkiego co śpi mniej czujnie niż puma. Jasne, jedna taka mysz nie zabije człowieka. Ale pamiętaj, nigdy nie będzie sama. Po drugie, one raczej nie zabijają. Tylko osłabiają. Ale na pustyni to tyle samo, co śmierć.

Gdy zobaczysz linie na piasku, dobrze przyjrzyj się wydymom. Na wszelki wypadek nie śpij tam. Ognisko nic tu nie pomoże. Nie boją się ognia, tylko czekają aż będzie bezpiecznie, aż żywioł zaśnie głęboko. Im głodniejsze, tym więcej ryzykują. Grube ubranie? To zależy. Czy jesteś pewny, że nie ma w nim szczeliny? Jeśli jest, one ją znajdą. Małe, pozornie niegroźne myszki. Jednak trudno je wytepić czy się przed nimi uchronić. Pozostaje tylko nie spać. Jest kilka sposobów, pułapek, które w

porę cię zaalarmują i obudzą, albo nawet pomogą ci kilka z tych małych paskud złapać. Możesz też spać bardzo czujnie lub też zaufać psu - ten wyczuje je w porę.

Za ctholnę dostaniesz dobrą cenę, jeśli wiesz gdzie to sprzedać. Pomyślałeś o hodowli, że tak ci oczy zabłysły? Proszę bardzo. Oczywiście, gdyby ktoś

250 km za nami. Dawno temu wyszliśmy z Miasta. Na dzisiaj wystarczy. Wyszuszone skóra pęka jak zbutwiała opona. Wiatr toczy przed sobą kłęby kurzu. Czerwona rozgrzana kula wisi już nieko nad pordzewiałymi kikutami słupów i latarni. Zatrzymamy się na noc w opuszczonej stacji benzynowej.

● Te ciała są zastanawiające. W plecakach resztki jedzenia, więc z głodu nie umarli. Żadnego śladu walki. W dodatku niedawno, niedaleko stąd mijaliśmy szkielety. Czyżby jakieś feralne miejsce? Trucizna? Trzeba spać czujnie. Wyjątkowo czujnie.

● Coś laskocze. Jednak sen klei powieki mocniej niż zwykle. Zbyt długo dziś szliśmy. Żadnego poderzanego dźwięku, żadnego ruchu. Chyba jednak prześpijemy tą noc spokojnie.

● Już rano. Jak mogliśmy spać tak długo. Boże, jeśli jesteś, czemu nie mogę wstać? Chyba jednak trucizna, może jakiś gaz.

● Mark nie żyje. Wczoraj, gdy układaliśmy się do snu, on był najbardziej osłabiony. Ciało pozbawione krwi, jakby dopadł go w nocy jakiś demon czy wampir. Śladami małych zębów mamy pokryte całe ciała. Co to za zmora? Pistolet Genego i mój nóż leżą bezpiecznie w zasięgu ręki. Nic nie pomogły tej nocy.

● Przypomniałem sobie, jak kilka dni temu znaleźliśmy na pustyni osłabionego wędrowca. Nie mógł mówić. Gdybyśmy mu wtedy pomogli, być może teraz byśmy wiedzieli. Być może Mark żyłby teraz. Śmierć za śmiercią. Jednak Bóg Pustyni i jego święte prawa naprawdę istnieją.

● Jesteśmy zbyt słabi by dziś wyruszyć. Ale czy przeżyjemy tą noc, jeśli tu zostaniemy? Mark jest na jakimś narkotycznym głodzie. Gene mówi, że to po ukąszeniach. Jad tego ścierwa jest lepszy niż heroina.

● Gniazdo. Gene znalazł gniazdo. Zdażył nam to powiedzieć umierając. Może gdybyśmy je znaleźli za dnia. Może wtedy by się udało.

się dowiedział, że masz hodowlę wysysaczy dla ctholiny, już jesteś trupem.

Nie oczyszczona ctholina to ciemnobrazowy, niemal czarny, gęsty płyn o ostrym, słodkawym smaku. Można ją kupić także w postaci brudnego, białawego proszku. Usuwa wszelki ból, daje zapomnienie i ukojenie, uspokaja, usypia. Cały czas ktoś eksperymentuje z ctholiną, stąd różne jej nazwy i działania. Tak, to prawda, że uzależnia jak szlag.

Wysysacze potrafią wyczuć zwierzę czy człowieka z odległości nawet 2 km, i podążać za nim pół dnia, czekając na okazję do pożywienia się. W dzień ukrywają się pod piaskiem. Te małe gryzonie są niezwykle szybkie, czasem nawet wzrok za nimi nie nadąża. Gdy ofiara śpi, podkradają się, niczym pijawki przyklejają się do ciała i ssą krew, wpuszczając przy tym ctholinę. Jad ten powoduje miejscowe znieczulenie i pogłębia sen ofiary. Nad ranem ofiara budzi się mocno osłabiona lub wcale się nie budzi.

Czasem mogą zaskoczyć, szczególnie gdy polują na mniejsze zwierzęta. Potrafią bowiem strzyknąć ctholiną nawet na kilka metrów, a ta wchłania się przez skórę i po pewnym czasie zaczyna działać, osłabiając i usypiając. Na człowieka trzeba by z 10 celnych ataków wysysaczy, by po kilku godzinach zasnął i zapadł w sen, na psa jakąś połowa tego.

Jeśli spojrzalibyś na zamrozoną ofiarę podczas uczty wysysaczy, mógłbyś

naliczyć ich nawet ze sto. Jak z tym walczyć? Można łapać, zatłuc czy rozwalić z gnatu ale się nie opłaca, daruj sobie, jest tego zbyt dużo, są zbyt małe.

Jedna taka wredna myszka ma około 10 cm. Ale gdy się wyplenia, to strach ruszać na jakąś dłuższą wędrówkę poza miasto. Na szczęście okres plagi zdarza się rzadko. Wtedy naprawdę trzeba się strzec, nawet we wlosce. Słyszałem, że w Grave Hill mają plagę na okrągło i jakoś nauczyli się z tym żyć. Podobno do dzikusa z Grave Hill nie podejździe we śnie mysz. Nawet Pijawka.

Ta zmara potrafi utrudnić życie. Niejeden zasnął na pustyni i się nie obudził. Niby tylko osłabiają, ale wiadomo jak to jest. Czasem na pustyni wystarczy choć trochę pomylić się w ocenie swoich sił, by skończyć jako bielejące na wietrze kości.

Są i pozytywne strony sąsiedztwa tych małych wampirów. Czasem znajduje się po nich w pobliżu drogi jakiegoś niewielkiego zwierzątko, wysuszonego, to i się go bierze do spiżarni. Tyle z nich dobrego. No i oczywiście ctholina.

REGUŁY:

Aby zbudzić się w porę, zanim wysysacze podejść, trzeba zdać Trudny test Percepcji. Jeśli test nie wyjdzie, wysysacze zaczynają ucztę. W jej trakcie MG może dać jeszcze jedną szansę - Przeciężny test Percepcji.

Współczynniki spadają w wyniku utraty krwi i ctholiny o tyle, ile zdecyduje MG (krótka uczta - utrata 1 punkta z każdego Współczynnika, poważne osłabienie - utrata około 5 punktów). Ctholina osłabia na około 12h.

Wystarczy machnąć ręką, by wysysacze uciekły spłoszone.

nował Sanders

nował Sanders, to postać mroczna jak samo dno piekła. Facet kursuje sobie karetką po pustyni i łąka rannych. Jego furgonetka oczywiście jest potężnie uzbrojona, na dachu ma zamontowany solidny karabin maszynowy M2, na którym zawsze wisi Liver Joe - głupi mutant, który jedynie co potrafi, naciskanie spustu swojego kaemu. Nie warto więc wchodzić mu w drogę - wielu już próbowało i prawie wszyscy dołączyli do Banku Organów Doktora Sandersa.

Konował Sanders, jak już wspominałem, jeździł po pustyni. Gdy jesteś ranny, gdy umierasz z pralenia, upływu krwi i wyczerpania, Sanders na pewno się tobą zaopiekuje. Opatrzy rany, wykuruje, włoży w karetkę, a potem wystawi rachunek. Nie masz czym zapłacić? Nie skodź! Na pewno masz swoje nerki, płuca, wątrobę. Dobry doktor Sanders przyjmuje opłatę również w naturze!



WAMPIRY, harpie

- No! Dostał wreszcie skurwiela! Myślałem, że już po mnie! A to co?! Masz jeszcze! Czemu nie zdychasz?!

Smithy: Wbrew powszechnym domysłom to tylko głupie zwierzęta. To prawda, polują tylko w nocy, piją krew, zżerają trupy i mają koszmarny wygląd, ale to nie żadne tam demony. Nie widziałeś nigdy wampira? Masz czego żałować. Opasły jak warchlak, brudny stwór wielkości człowieka, z wielkimi błoniastymi skrzydłami. Stąpa na

Do Garcity przyjechaliśmy trzy dni temu. Gdy płem pierwszego w barze Vacuum drinka, nie wiedziałem nic o żadnych Wampirach czy jak je tam zwą. Dział wiem już o nich chyba wszystko. Zostałem sam. Byliśmy głupi nie słuchając miejscowych. Oni żyją tu dzień po dniu, i jakś sobie radzą. Jeszcze wczoraj mogliśmy wyjechać, poszukać innej miejscowości. Umieć radzić sobie z ludźmi w każdej, najgorszej dziurze. Ale teraz jest za późno. Już nie odpuszczę. Nikt i nic nie będzie bezkarnie zabijać moich ludzi. Gniazdo, które znajduje się na ostatnim piętrze spalonego wieżowca, za zerwanymi przez trójpiętra schodami dzisiaj spłonie. Mieszkańcy okolicy próbowali je wyteplić, bo wampiry nie dają im żyć od ponad miesiąca. Ale nikt w tej dziurze nie miał dotąd miotacza ognia. Teraz przyszedł dzień Bożego gniewu na te ścierwa.

Podobni do ludzi...

Smithy: Najgorsze jest to, że potworna, schorowana natura ma gdzieś naszą intymność i wszelkie świętości. Piekło odbiera nam nawet własną tożsamość. Potwory wyglądają jak ludzie, a ludzie - jak potwory. Upodabniają się do nas, naśladują nas, i powoli zastępują. Bezmyślne, głodne zwierzęta, krwiożercze bestie potrafią wyglądać jak twoi przyjaciele, bliscy, znajomi. Nie ma nawet spokoju dla zmarłych. Głód, choroba, szaleństwo rządzą światem. Poddala się temu natura. Stała się wrogiem człowieka. Człowiek jest już tu na świecie niechciany, w końcu wszystko to stało się przez niego. Głód i zemsta przyrody nie ma żadnych barier ani zasad.

Swoich bliskich możesz spotkać w wielu postaciach. Potwory bezczeszczą ich pamięć po śmierci. Możesz spotkać przyjaciela, brata, bliskich jako upiory, jako zombich, części piekielnej maszyny, mogą ich udawać Wyjcie i Metamorf... Brukają ich pamięć i dobre imię... To diabły i diabelski świat, po dniach sądu ostatecznego.

dwóch łapach, skrzydła połączone są z rękami, te zaś zakończone koszmarnymi, zakrzywionymi pazurami. Głowa niemal ludzka. Zresztą, widziałeś kiedyś nietoperza? Też nie? No cóż.

Wampiry, czy też jak to mówią harpie, są bardzo silne i potrafią latać. Czyli to z nich wyjątkowo niebezpieczny przypadek drapieżnika. Większość zwierząt unika człowieka, wiedząc kto tu jest naprawdę groźny, jednak harpie są na to zbyt głupie. Stąd ich częste ataki na ludzi. Spadają z nieba by powalić ofiarę na ziemię, spić z niej krew i napędnąć brzuch. Czasem są strachliwe, czasem zaś nieugięte. Pewnie zależy to od głodu i kondycji.

Blackbird: Nielatwo ubić to cholerstwo. Nie szczędziłbym amunicji. Wampir to nie zabawa. Ten stwór jest tak głupi, że mnóstwo czasu zabiera mu zrozumienie,

że już do cholery nie żyje. W tym czasie zdołny jest jeszcze zdrowo poszarpać kilku ludzi. Najlepiej trafić go wysoko w powietrze, reszty dokona grawitacja.

Polują głównie na zwierzęta, samotnie lub w małej grupie. Gniazda ukrywają wysoko - bądź na niedostępnych szczytach budynków, bądź to w górach. Młode harpie są zupełnie bezradne, zdane na łaskę matki. Ta przynosi im ofiarę żywcem, z reguły niewielkie zwierzę. Są niezbyt inteligentne, chociaż przerażając wygląd i zwyczaj są w stanie rozbudzić wyobraźnię i przypisać im jakąś upiorną inteligencję. Gdy przychodzi okres głodu, zbierają się w większe grupy, po kilkanaście osobników, i są w stanie zaatakować nawet całą wioskę czy obrzeża miasta.

Najważniejsze to mieć oczy naokoło głowy i w dupie. Te dranie krążą w powietrze i spadają na wybrane ofiary. Potrafią walczyć utrzymując się metr nad ziemią, łopocząc przy tym wściekle skrzydłami, lub też stąpając po ziemi. Atakują wszystkimi czterema łapami i paszozą. Zjadają swoich pobratymców, gdy te padną w walce. Czasem przystępują do uczty natychmiast po powaleniu przeciwnika, czasami zaś zabierają ciało w jakieś odludne miejsce. Gdy raz trafisz to już nie odpuszczaj. Wal, aż zrobisz z gnoja miazgę. Może ci się wydawać, że nie żyje, a za chwilę wstanie i zaatakuje cię od tyłu. Albo odpeł-

nie gdzieś w noc wylizać się z ran, i pewnej nocy wróci właśnie do ciebie, możesz być tego pewien.

REGUŁY:

Agresja: głodny - 15
najeżony - 10

Spryt: od 8 do 10

Zręczność: od 8 do 10

Ruch: na ziemi porusza się 2 razy wolniej od człowieka

Akoje:

Wzbiacie się w powietrze:

- 3 segmenty

Szturm z powietrza:

- 2 segmenty, obrażenia Ciężkie

Cios (pazury, kły):

- 2 segmenty, obrażenia Lekkie

Blok:

- 1 segment

Gdy szybuje w powietrze, trafienie go jest trudniejsze o 30%.

Limit obrażeń: 2 Krytyczne rany
Jest zupełnie niewrażliwy na Lekkie rany

Jechaliśmy akurat moim starym Spiderem do Vegas, ot, taka nocka wyprawa, gdy nagle coś ciężkiego wylądowało na dachu. Rozumiesz? W środku nocy, na dachu mojego wozu!



OCZAMI MIESZKAŃCÓW ŚWIATA

Duże jakby sępy czy nietoperze. Ciężkie, pokryte pustynnym kurzem. Jeden taki potrafi wyssać krew. Brudne stworzy, ohyda. Dać się temu ugryźć, to pewna jakaś choroba.

Te piekielne oczy kryją wyjątkowo złośliwy umysł. Wampiry kpią sobie z ludzkich broni, w ogóle na nią nie zważają. Gdy taki upatrzy sobie ofiarę, nie go nie powstrzyma. Żyją gdzieś w swych grotach, ukrytych wysoko w górach.



DZIECI, bit-boys w Filthydelfii zwane CROATS

Hej, ty, mały, skąd się tutaj wzięłeś?

Smitty: W Filthydelfii nazywają je Croats. Croats to nieodłączna część życia w tym mieście. To mieszkańcy podziemi. Czasem dostają daninę z truposza, czasem nawet żywą ofiarę - to jedna z form wyroku śmierci w Filthydelfii. Dzieci żywią się głównie ludzkim mięsem. Zjadają ciała.

Wzbudzają trwogę w każdym człowieku. Atakują zawsze sforą. Są straszliwe, bo każda rana przez nich zadana to stałe kalectwo: odgryzają palce, wydrapują oczy. Polując na nie trzeba mieć dobry i szczelny pancerz lub być cyborgiem, a najlepiej robotem. Z daleka można pomylić to z dziećmi, szczególnie jeśli spotka się pojedynczego osobnika - tylko z bliska da się zauważyć tę straszną pomyłkę. W nocy praktycznie nie ma szans na odróżnienie Croats od ludzkiego dziecka. A właśnie w nocy atakują najczęściej - zachodzą z różnych



OCZAMI MIESZKAŃCÓW ŚWIATA

Filthydelfia: To horror. Co z tego, że mamy to na co dzień? Myślisz, że można przyzwyczaić się do Croats? Unikać samotnych wędrówek, ciemnych uliczek, nocnych wyjść, zapuszczania się w kanały, w opuszczone dzielnice, omijać cienie i szczeliny zbiegające w ruinach? Codziennie? Nie żartuj, nie można się przyzwyczaić. Nigdy nie wiesz, czy właśnie nie obserwują cię z jakiejś dziury czy wlotu wentylatora. Niektórzy próbują zaspokajać ich głód, broniąc siebie w ten sposób, i sami dostarczają im żywych ludzi lub choćby martwe ciała. To jeszcze gorsze. Jak można służyć takim głupim, krwiożerczym zwierzętom? Powinniśmy toczyć z nimi regularną wojnę, albo my albo oni. Z tym nie da się wspólnie mieszkać i żyć. Dopóki to zamieszkuje pod miastem i pełni się tam, w Filthydelfii nigdy nie uda się stworzyć prawdziwego życia.

A w innych miastach? Kto ci w to uwierzy? Mają swoje problemy i swoje potwory. Owszem, ten coś słyszał, tamten co nie, ale żeby od razu we wszystko wierzyć?

stron, poruszając się naturalnie, jak dzieci, zbliżają się jakby nigdy nic, a gdy są już blisko, atakują.

W Filthydelfii prowadzone są nad nimi badania. Co o nich wiadomo? Podobno to mutacja ludzi, ale być może są sztucznie wyhodowanym gatunkiem, doskonale przystosowanym do Nowego Świata. Może to rodzaj broni biologicznej, ale nie jest to pewne. Pierwszy raz ujrano je około 20 lat temu. Są mięsożerne, gustują szczególnie w ludzkim mięsie i wychodzą na żer gdy są głodne. Jeśli nie są, to raczej nie atakują. Można przejść spokojnie. Nie wierzysz? Chyba, że się je zaczepi, wtedy się bronią. Potrafią też rozpoznawać broń, wtedy też atakują, zastawiają pułapkę lub uciekają - to rodzaj samoobrony. Gdy ludzie wiedzą, z czym mają do czynienia, wtedy wyruszają by je wytępić - zakładają rękawice i co się da na palce (najbardziej narażone miejsce), gogle, hełmy, pancerze, biorą broń miotaną, palną i wszelaką inną, a także sieci.



Ha, ha! Ale to nie! Pamiętajcie Jednorękiego Boba? Tego, co ma wszystko nie do pary - jedno oko, jedną nogę. Wiedzieliście jak to się stało? Hł, nie uwierzycie. Urządził sobie z rodziną - tak, wtedy miał jeszcze rodzinę - otóż urządził sobie z rodziną piknik sto pięćdziesięciu metrów od spiskarni Croats!

Dickson Małpa czekał na Dickson Pamelę od godziny, w umówionym miejscu, około mili od rancza. Jednak Pamela nie przyszła. Co też się mogło stać?

Wstał, otrząsał spodnie i ruszył w stronę skraju lasu, skąd widać było leżące w oddali ranczo. Domy z błota, złomu i kamieni otaczały jak karły wielki, czarny, dymiący komin. Pamię Dicksonów było stosunkowo bogate: posiadali hodowlę neo-krów i działające piece hutnicze. Żyć, nie umierać.

Nagle wzrok Dicksona Małpy przykuł jakiś ślad w trawie. Serce zamrugało mu w pierś, a w głowie strach zaczął dudnić tłumiąc racjonalne myśli.

Krew. Gdzie jest Pamela?

W jednej sekundzie zniknął gdzieś błogi stan rozleniwienia, i zbudził się zwierzęcy instynkt. Wzrok i słuch momentalnie się wyostroiły. I nagle ujrzał świeży trop biegnący gdzieś w głąb lasu. Rzucił się pędem w tamtą stronę.

Poskręcane, owróżdzone drzewa śmigały mu przed oczami, a on sam jak pies myśliwski nie opuszczał tropu ani na chwilę. Rdzawa trawa sięgała teraz do kolan, a z drzew zwisały kosmate witki, płacząc się po ziemi. I wtedy ich zobaczył. Ponad tuzin dzieci, bawiących się jakąś lajką. Tą lajką była Pamela. To co z niej zostało. Usta karłowatych potworków umazane były krwią, tak jak i trawa wokół. Spomiędzy ostrych jak żyłki kłów zwisały strzępy wewnętrzności i skóry. Przekrzykiwały się dziecinnymi głoskami, śmiały się i szarpały mięso jak koty. Ostre pazury cięły jego ukochaną na porcje. Dickson Małpa zawył i rzucił się w ich stronę oszalały, wywijając potężnymi rękami, rozdzielając cięsy pięściami jak glazy. Jednak nie miał wielkich szans. Bit-boys zawsze atakowali sforą. Dwa pierwsze, błyskając złośliwie niemal ludzkimi oczami cofnęły się i skoczyły, podczas gdy reszta rozbiegła się na boki i zaczęła go okładać ze wszystkich stron. Jedną z ohydnych poczwór strącił w locie, ale druga wylądowała mu na barach i momentalnie odgryzła ucho. Gdy tylko udało mu się ją strącić, poczuł, że nie ma kołuka prawej ręki, a na plecach wylądowała mu kolejna pokurcze. Krew spływała mu z ran, a każde ukąszenie czy szarpnięcie pazurów pozabawiało go to palca, to oka. Po chwili trzy karły leżały martwe, a wiele innych było straszliwie poturbowanych, jednak Dickson Małpa dogorywał. Odchodził razem z Pamelą. Nikt z rancza nie przypuszczał nawet, że w okolicy zapuściła się sfera bit-boys. Gdy się dowiedzą, może być już za późno. To będzie kara za to, że nie pozwolili na ich niewinną miłość. Dobrze im tak. Wszystkie problemy odpłynęły, a banda drapieżnych dzieciaków przystąpiła znów do przerwanej uczty.

Złapany żywcem dzieciak może zostać sprzedany na areny większych miast, a tam nawet częściowo wytresowany (jak dzikie zwierzę). Half-Adler z Miami podobno ma przy sobie tressowane bit-boys w mundurach swych ludzi.

Blackbird: Musisz wiedzieć jedno: to zwierzęta. Nie zwracaj uwagi na ich wygląd. To zwykłe zwierzęta. Mają swoje zwyczaje, swoje sposoby zdobywania (tfu!) żarcia oraz niezłe sztuczki na zmylenie i zwabienie ofiary. Ale to tylko wynik ewolucji, przystosowania. Gdy to spotkasz, staraj się myśleć, że czeka cię walka ze sforą wygłodniałych wilków. Tak, to dobre słowo - sfera.

Miałem do czynienia z Croats. Na szczęście mam wszystkie palce i nie narzekam. Musiałbyś widzieć je, gdy nie udają. Wtedy nie siedzą tak cicho. One nie rozmawiają, tylko skrzeczą.

Nie boją się ludzi, jak inne zwierzęta. Walczyć z Croats to spore ryzyko, więc jak masz wybór to lepiej spleprzaj. W tej zabawie stawiasz wszystko na jedną kartę. One chcą ci tylko odgryźć co się da, żebyś nie mógł walczyć i się bronić. Lepiej trzymaj dystans. Postrzeliłem kilka w swoim życiu. Śmiesznie wtedy kwiczą.

Zawsze polują w sforę. Atakują zawsze sforą. Albo wejdiesz w ich pułapkę, albo nagle zauważysz jak coś zbliża się do ciebie i okrąża. Kilku z nich jest zawsze ukrytych albo oddalonych. Atakują po kilku na raz - skacząc, reszta krąży, odwraca uwagę. Jeden podbiega blisko, drapie, wtedy drugi skacze na plecy, a gdy próbujesz go strącić, atakuje następny. Starają się okrążyć, przewrócić, przytłoczyć, okaleczyć. Trudno jest czymkolwiek odstraszyć Croats. Chyba tylko przewagą liczebną. Wtedy nie zaatakują.

Z tego co wiem, każda sfera Croats ma swojego przewodnika. Czasem to właśnie sam przewodnik wychodzi na widok, żeby zwać, zmylić ofiarę. Znają sztuczki udające ludzkie zachowanie: kućnięcie, płacz, okuliawienie. Tak zwabiają. A potem rusza sfera. Sfera zawsze czeka obok, w ukryciu. Nagle pojawia się, nie wiadomo jak i kiedy, i zaspokaja głód. Są zmuszone do częstych wędrówek, muszą zmieniać miejsce. Chyba, że te z Filthydelfii. Tam coś mądrego musi nimi kierować, tak jak kilku przewodników na raz. Ale tam musi być coś jeszcze. Jeszcze coś jest pod miastem.

REGUŁY:

Agresja: głodny - 20

najedzony - 15

Spryt: od 11 do 14

Zręczność: od 8 do 10

Ruch: 1 metr - 1 segment

Akoje:

3-metrowy skok:

- 1 segment

Cios (pazury):

- 1 segment, obrażenia lekkie

Ugryzienie:

- 3 segmenty, obrażenia lekkie

Ugryzienie: Udane ugryzienie oznacza, że Bit-Boy ucepł się zębami ciała i nie puszcza. W każdej kolejnej turze zadaje dodatkową, lekką ranę (lecz nie może wykonać żadnej innej akcji). Aby go strącić, wystarczy zadać mu lekką ranę.

Limit obrażeń: 2 Lekkie rany

Tej nocy Dzieci w Filthydelfii zgłodniały. Wyszyli w dzielnicę złomu i slumsów i zgarnęli kręcących się samotnie ludzi. Penetrowały mieszkania na obrzeżach, czatowały, przemikały kanałami. Głód, bo powstała nowa wataha, dla której nadeszła pora wyruszyć stąd i poszukać sobie innego miejsca. Za kilka nocy miały odejść albo doszłoby do wewnętrznej masakry wśród potworków. To była Krwawa Noc. Do samego rana. Pod koniec, gdy całe miasto zorientowało się, co się dzieje, doszło do regularnej walki. Wielu zostało porwanych i zabranych głęboko do ciemnych kanałów. Kilka sztuk Croats złapano żywcem. Minęło kilka dni, zanim wreszcie skończyły się męczarnie na oczach setki szczęśliwie zawziętych karów.



PUMA

Kici, kici, miau. No dobra, żartowałem. Puma to taki duży kotek, ale nie pije mleczka ze spodeczka. Ma dwie stopy w kłębie i dwa metry długości z ogonem. Bydlę poluje na bydło i dzikie zwierzęta. Na szczęście bardzo rzadko atakuje ludzi i to jej się liczy na plus. Mimo wszystko nie mam ochoty polować na pumy. Ładne, brązowe futerko to nie jest dobry powód by narażać się na niebezpieczeństwo. Pumy wpięrow obserwują zdobycz, czają się, potem w absolutnej ciszy wykonują skok i załatwiają sprawę. Są cholernie skuteczne. Jeżeli nie jesteś Teksańczykiem, powinienes polubić te kociaki.

REGUŁY:

Agresja: głodna - 15

najedzona - 9

Spryt: od 13

Zręczność: 12

Ruch: 1 segment - 2 metry

Akoje:

3-metrowy skok i powalenie na ziemię:

- 2 segmenty

Ugryzienie:

- 1 segment, obrażenia lekkie

Blok:

- 1 segment

Limit obrażeń: 1 Ciężka i 2 Lekkie



TECHMORWA

- Podaj mi ten zasilacz. Zaraz, a wiaściwie... Skąd się on tu, u licha, wziął?

Blackbird: A oto koszmar spędzający sen z powiek nawet gospodarzom wygodnych domów w bezpiecznych, pilnowanych dzień i noc miastach. Techmorwa. Ta tutaj leży martwa, więc nie ma się czego obawiać. Ale wygląda dosyć paskudnie, co? Te rzędy odnóży. A gdy się jeszcze porusza... To jest owad. Tak mówi Smithy. No, opowiedz.

Smithy: Tak, to owad upodabniający się do urządzeń technicznych. Potrafi imitować rdzę lub lśniący chrom. Ma zmienny kamuflaż, jak kameleon. Dodatkowo, na powierzchni swojego ciała potrafi wywołać wzory zdolne zmylić każdego. Ten szeroki, nieregularny pan-cerz z wypustkami, przybiera różne kształty u różnych osobników.

A po co to wszystko? To proste. To pasożyt. Ludzki pasożyt. Ukrywa się w ludzkiej osadzie i czeka na żywiciela dla swych jaj.

Blackbird: Ale zaraz, spokojnie. Nie panikuj, bo jeszcze chwila i zaczniesz strzelać do każdego kawałka złomu, który ktoś stracił na podłogę, i do każdej blachy drgającej na wietrze.

Och, nie wiem skąd mogło się wziąć to cholerstwo, ale nie wierzę, że wymyśliła to natura. Coś aż tak chorego. Ale w końcu żyjemy w piekle. Widziałem już kilka razy takie techmorwy, że sam strzelałem dopóki nie zabrakło mi amunicji w magazynku. One cały czas się

zmieniają. To nie jest jakaś tam zwyczajna ewolucja. To wrodzony kamuflaż - potomstwo jest inne od rodzica. One upodabniają się do tego, co widział swoimi parszywymi diabelskimi oczami ich rodzic. Młode rodzą się podobne do przedmiotów z danej osady. To może przyprawić o siwiznę. Jednak to jeszcze nie. Kiedyś spotkałem techmorwę wielkości człowieka. Nadęła swój tłusty brzuch, schowała rdzawe odnóży i czekała w zwałowisku złomu. Na jej ciele układały się koślawe plamy przypominające cyfry, żółte pasy i symbol skażenia. Wszyscy myśliwi ze Smith Village dali się nabrać i przeszli pod nosem pordzewiałej beczki, która wstrzymała oddech. A potem było już za późno. To była wielka bestia. Zanim ją zaskuliśmy, trzech z nich kaszlało już zarażonych. Trzeba ich było przedwcześnie oddać słońcu na stosie ofiarnym wojowników Smithów. I tak było już po nich. Oszczędzono im tylko cierpień a w przypadku takich pasożytów nie można ryzykować bezpieczeństwa włoski.

Pierwsza techmorwa podpełźnie do włoski sama, tam zakamufluje się gdzieś w ciemnym miejscu i zaczeka na ofiarę. Po kilku dniach od zarażenia z ofiary wypełźnie kilka małych techmorw o dziwacznych kształtach. Oczywiście, bez przesady, techmorwa nie jest w stanie udawać nożyczek czy klucza francuskiego. Ale dopóki dokładnie się nie przyjrzyysz, może pomylić ją z jakimś kawałkiem złomu czy niepozornym urządzeniem, leżącym gdzieś obok innych na stole. Potrafi też np. przylgnąć do ściany, udając pordzewiałą rurę czy pojemnik. Jeśli natomiast się przyrżysz dokładnie takiemu podejrzanemu przedmiotowi, dostrzeżesz ledwie widoczne pulsowanie „metal” - drobne ruchy. Możesz dostrzec także schowane, zwinięte odnóży. Szczęka i kołec ukryte są zawsze po niewidocznej stronie.

Potrafią zmieniać kształt swego ciała - od niemal płaskiego, przez podłużne jak rura do okrągłych lub niemal pudełkowatych. Metamorficzne wypustki udają natomiast techniczne szczegóły kamuflażu.

Mimo, że skóra techmorwy jest miękka i przebić ją można nawet zwykłym nożem, nie jest łatwo zabić ją na amen. Podziurawiona, ociekająca posoką, dalej będzie próbowała atakować lub odpełznąć w bezpieczne miejsce. Gdy już będziesz pewny, że zdechła, to i tak wal dalej, aż sama techmorwa będzie tego pewna.

REGUŁY:

Agresja: gdy została zauważona - 15
gdy nie została zauważona - 5
Spryt: od 11 do 14
Zręczność: od 8 do 10

Mała techmorwa (około 20cm)

Ruch: 2 metry - 1 segment

Akcje:

1-metrowy skok:
- 1 segment
1-metrowy skok z ugryzieniem:
- 3 segmenty, obrażenia Lekkie
Ugryzienie:
- 3 segmenty, obrażenia Lekkie
Przysianie:
- 3 segmenty

Limit obrażeń: 2 Lekkie rany



Duża techmorwa (około 60cm)

Ruch: 1 metr - 1 segment

Akcje:

3-metrowy skok:
- 1 segment
3-metrowy skok z ugryzieniem:
- 3 segmenty, obrażenia Lekkie
Ugryzienie:
- 2 segmenty, obrażenia Lekkie
Cios (odnóży):
- 1 segment, obrażenia Lekkie
Cios (macka) - zasięg 3m:
- 2 segmenty, obrażenia Lekkie
Przysianie:
- 3 segmenty

Limit obrażeń: 1 Ciężka i 1 Lekka rana

Ogromna techmorwa (około 1,5m)

Ruch: 1 metr - 2 segmenty

Akcje:

5-metrowy skok:
- 2 segmenty
5-metrowy skok z ugryzieniem:
- 3 segmenty, obrażenia Ciężkie
Ugryzienie:
- 3 segmenty, obrażenia Ciężkie
Cios (odnóży):
- 1 segment, obrażenia Lekkie
Cios (macka) - zasięg 5m:
- 2 segmenty, obrażenia Lekkie
Przysianie:
- 3 segmenty

Limit obrażeń: 1 Krytyczna i 1 Ciężka rana

Przysianie: Ofiara dodatkowo wykonuje Trudny test Zręczności, aby uniknąć tego ataku (nie poświęcając na to żadnych segmentów).

Udane Przysianie oznacza, że ofiara została zarażona jajem techmorwy, które rozwinąć się będzie przez czas określony przez MG.

Po tym okresie (około dwóch miesięcy) larwa się wylęgnie. W ośmiu na dziesięć przypadków ofiara umiera.



NOCNY ŁOWCA

- Hej, Mickey, nalej mi jednego. Muszę dzisiaj zapić, bo już mam dość tej dziury. Ty to nazywasz barem? Musiałbyś kiedyś pojechać do Los Angeles! Tam to jest życie! Byłem w niej...

Blackbird: Nie, nie mów mi, że wiesz co to jest. Znam dzikusa, który to spotkał i przeżył, ale nawet on nie mówił, że wie czym jest Nocny Łowca. Ten stworzył napadł na ich wioskę, spadł jak cicha śmierć. Strażnicy umarli zbyt szybko, by zdążyć się choćby dziwić. Inni ginęli w smolistej ciemności nocy, nie wiedząc co ich zabija, co się w ogóle dzieje. Napastnik nie wydał przy tym najmniejszego szmeru. Jak upiór. W końcu umknął gdzieś, nie wiadomo nawet kiedy i jak, gdy wojownicy zbiegli



OCZAMI MIESZKAŃCÓW ŚWIATA

Nie wierzę w istnienie żadnego Noconego Łowcy. To bajka stworzona dla otumanienia głupich ludzi, podczas gdy w rzeczywistości wszystkie te masakry to zwykłe rozboje krwiożerczych band.

Nocony łowca to nie żadne zwierzę, to śmierć, która obudzała się w Dniu Śmierci, i odepierała dopiero z ostatnim człowiekiem.

się z pochodniami. Gdy nad ranem oglądano rany, naprawdę trudno było stwierdzić, czy to ślady szponów, kłów, koleców czy czegoś jeszcze. Wnętrznosci były rozwleczone po całej wiosce.

Spotkałem plemie, które czciło to jako swoje bóstwo, odprawiali odrażające rytuały przed koszmarnym wizerunkiem, ale nie wierzę, by miał coś wspólnego z prawdziwym wyglądem Nocnego Łowcy.

Mógłbym powiedzieć, że nie jest to w ogóle żadna istota. To same cioty, rany i śmierć, które spadają na ludzi i zwierzęta w mroku.

Szczerze mówiąc, gdybym był wtedy w tej osadzie, w ogóle nie próbowałbym walczyć z tym czymś. Nie jestem szaleńcem. Uciekłbym ile sił w nogach do światła, choćbym miał sam podpalić całą tę cholerną wioskę. Otóż to, Nocny Łowca boi się światła. Zresztą, nie wiem czy się boi. Unika go.

Smithy: Hmm, nigdy tego nie spotkałem, i chyba na szczęście. Choć nie daje mi spokoju fenomen tego zwierzęcia. O ile zebrane przez mnie dane odnoszą się rzeczywiście do jednego gatunku,

Nie wierzysz, że przeżyłem spotkanie z Noconym Łowcą. Jasne, że nie twarzą w twarz, nie bądź durkiem. Ale wiem, że to nie jest tylko legenda. To istnieje naprawdę, i nigdy nie wiesz, kiedy zjawi się pod murami twojej osady. Było to jakieś dziesięć lat temu w Coffe Bridge, tak, wtedy gdy Kajo Jedno Oko ogłosił się królem Vegas. Ciekawe co było gorsze, stworzy z Vegas czy Kajo i jego horda. Miałem wielu przyjaciół w Coffe Bridge. Dziesięć lat temu. Odwiedzałem ich przynajmniej raz w miesiącu, i bawiłem tam po kilka dni. Nikt nie robił lepszego bimbura od Snake'a. Nikt nie potrafił opowiadać takich historii jak Cliff, stary druh. A Axe'owi Flemmingowi nie dałby nawet rady sam Czerwonec z naszej Areny, gdyby przyszło do walki na poważnie. Bestia przyszła wprost znikąd i zaatakowała wioskę. Ciekawe jak to jest, gdy nic nie możesz zrobić. Poznajesz wtedy co to strach. Tych kilku, którzy uszli z życiem, może opowiadać, że przeżyli spotkanie z Noconym Łowcą. I tak nikt im nie uwierzy.

ku, to stworzenie to spotykano w naprawdę różnych miejscach, bez względu na jakiś szczególnie rodzaj terenu czy charakterystyczne warunki. Właściwie jak daleko wędrowaliśmy, tak zawsze gdzieś tam natrafialiśmy na ślad lęku przed tą istotą. Choć pojawia się przy tym niezwykle rzadko. Stąd więcej istnieje o nim legend i wymysłów niż wartościowych dla mnie i dla nauki opisów i relacji.

A oto kilka hipotez, które udało mi się sformułować na podstawie legend, opowieści i relacji przekazywanych tu i tam. Po pierwsze Nocony Łowca nie poluje w grupie - samiec lub samica poluje na swe ofiary w pojedynkę.

Po drugie osobników tego gatunku jest bardzo niewiele, albo bardzo rzadko zapuszczają się poza swoje kryjówki czy w pobliże ludzkich siedzib - ale zdarza się to. Być może też stworzenia, o których słyszeliśmy są samotnymi outsiderami i zapuścili się daleko od naturalnego ich środowiska, które, może tak być, leży setki czy tysiące mil stąd. Poza tym dany osobnik prawdopodobnie nie żyje w jednym miejscu, ale przenosi się nieustannie, bowiem ataki mogą powtórzyć się w jednym miejscu co najwyżej kilkakrotnie przez tydzień - miesiąc, potem koniec. Odchodzi.

Po trzecie porusza się tylko w absolutnym mroku bezksiężycowych nocy i stroni od wszelkiego światła. Nie zdarzyło się, żeby kiedykolwiek ktoś zobaczył coś więcej niż niewyraźny cień, ruch w ciemności itd. Jedni twierdzą, że to rodzaj tygrysa, inni, że to wielki nocony pająk, jeszcze inni, że ma wygląd człowieka.

Bynajmniej nie wybiera na swe ofiary oddalających się od grupy samotnych ludzi, jak większość drapieżników, które w ogóle decydują się na walkę z człowiekiem. Nocny Łowca wydaje się nie liczyć z liczbą przeciwników. A raczej ofiar. Jest w stanie rozszarpać na

strzępy całą wioskę. Pozostaje bez odpowiedzi pytanie: po co to robi? Mam na to swoją teorię, ale niewiele na jej poparcie. Według mnie zwierzę to może w jakimś celu zapewniać sobie większą „spizarnię”, atakując wioski czy obozowiska podróżnych. Nie zjada świeżych ofiar, stąd może potrzebować ich np. do karmienia młodych lub czekać z innych powodów. Nie zabiera ciał z miejsca walki, być może dbając o to, by nie pozostawić po sobie najmniejszych śladów wiodących do jego kryjówki.

Nikt nigdy jeszcze nie pokonał Nocnego Łowcy. Krążą legendy, że ktoś go śmiertelnie zranił, ale ten i tak zdołał gdzieś umknąć, by umrzeć w nieznanym miejscu. Aha, jeszcze coś. Nie zostawia tropów. Niemal wcale. Nie wydaje dźwięków. Tylko w ciemności czasem błyszczą jego ślepia.

Blackbird: Indianie wiedzą, kiedy on ma nadejść. Podobno mają wtedy powtarzające się sny. Jasne, rzadko która wioska zasrańców się z tym kiedykolwiek spotka, ale jak już trafi na nich, wtedy wiedzą. Stwór nawiedza ich w snach. Żaden biały tego nie zrozumie. To jakiś odwieczny pojedynek. Próba sił. Nie próbuj tego pojąć. Dzikusy przygotowują się do walki z potworem. Ćpają co się da, młodzi przechodzą inicjacje, starzy wojownicy medytują, szamani odprawiają rytuały. A potem i tak wszyscy giną.

REGUŁY:

Ze względu na specyfikę tego stworzenia podawanie statystyk jest bezcelowe.

Jeśli jednak MG zdecyduje się wprowadzić spotkanie z Noconym Łowcą, można zastosować poniższe reguły.

Cioty Noconego Łowcy zadają obrażenia Lekkie lub Ciężkie.

Aby ich uniknąć trzeba zdać najpierw Trudny test Percepcji, a potem Trudny test Zręczności - uderzenia wychodzą z samej ciemności, przy wtórze ledwie słyszalnego szmeru.

Nie da się go dojrzeć. Przy jakimkolwiek świetle ucieka, znika bez śladu.

Zraniony - również znika gdzieś w ciemności.



KITCHIN

Blackbird: Skorpiony, węże, pająki, kitchiny... ohyda. Nie możesz spokojnie założyć butów, wejść do spiwora, schować się w cieniu czy podnieść jakiś większy przedmiot czy kamień z ziemi. To świństwo siedzi wszędzie i czeka, by ugryźć, ukąsić. Naprawdę ohyda. Nienawidzę, gdy nagle wyskakuje to spod kamienia i wije się, ucieka gdzieś w cień tak szybko, że ledwo możesz to zobaczyć. A jeszcze gorzej gdy nagle zastygnie w bezruchu. Wiesz, że w każdej chwili może odpalić. I cholera nigdy nie wiesz, czy skieruje się w twoją stronę czy ucieknie. Ohyda.

Kilkanaście centymetrów, tuzin nóg i wijący się tułów przesłizguje się po kamieniach, szuka cienia, szczeliny, chłodu.

Kitchin leży zazwyczaj pod zimnym głazem, skryty w miłym, wilgotnym cieniu przed palącymi promieniami słońca. Czekaj.

Wychodzi na łowy tylko nocą. Poluje na małe robaki i gryzonie, a czasem nawet na zwierzęta kilkakrotnie większe od siebie. Słońce pali i kruszy jego ciało, wysusza skórę, delikatne, zwinnie łączy między płytami pancerza.



Kitchin jest bardzo szybki, atakuje zaś za pomocą żądź pełnego truciźny. Gdy czuje się zagrożony, wydzieła ohydny zapach, odstrasza większość zwierząt. I ludzi także.

Gdy podniesiesz kamień i nagle jego nora zniknie, światło paraliżuje go na chwilę. Może zamrzeć w bezruchu i czekać aż może duży wróg odejdzie, może nie zauważy. Możesz też desperacko zaatakować lub uciec. Lepiej uważać, lepiej zastygnąć wtedy w bezruchu. Sprokowany - atakuje błyskawicznie. Twarda skóra buta potrafi uchronić przed użądleniem.

Tuzin nóg i wijący się tułów przesłizguje się po mniejszych kamieniach, na osłep aż... jest! Cień, szczelina, chłód, wilgoć. Palące słońce znika, człowiek znika. Znów czekasz.

Widzisz, gdy wędrujesz, musisz o tym świństwie pamiętać cały czas - gdy sięgasz ręką do plecaka, gdy wchodzisz do namiotu, gdy podnosisz jakiegokolwiek znalezisko z ziemi.

Co z tym zrobić? Rozdepcz, jeśli potrafisz. Ale szkoda sił na ganienie za zwinnym i szybkim robakiem.

REGUŁY:

Agresja: 10

Atak ogonem - trzeba zdać Przeciwny test Percepcji, a jeśli się nie uda, można jeszcze spróbować Trudnego testu Zręczności. Jeśli którykolwiek z testów się uda, oznacza to uniknięcie ataku kitchina (można go wtedy rozdeptać, lub ucieknąć).

Trafienie - jad kitchina powoduje osłabienie: wszystkie współczynniki spadają na pierwsze 12 godzin o 2 punkty, zaś na następne 12 godzin o 1 punkt. Potem efekt jadu znika.



ALAHAMA

Istnieją stworzenia, które zabijają aby żyć i takie, które mordują dla czystej przyjemności niszczenia. Alahama należy bez wątpienia do drugiej kategorii. Bestia przypomina dużą małpę, goryla, ale podobieństwo jest tylko pozorne. Humanoidalny kształt może łudzić z daleka. W zarysie to zwalisty, dwumetrowy korpus. Szara plama w półmroku.

Alahama ma trzy pary kończyn. Górne - ręce, pomagają jej w szybkim poruszaniu się. Atakując prostuje się, staje na samych nogach, które przypominają słupy telegraficzne. Środkowa para kończyn to ledwie rozwinięte łapki, z palcami zakrzywionymi w szpony. Łeb alahamy najlepiej porównać do łba mrówkojady, chociaż to niezupełnie celny opis. Mała, niepozorna główka z kretynskimi oczkami, zmyliła już niejednego wędrowca. Podobnie ruchliwy ryjek nad uzbrojoną w zęby paszczą - budzi raczej rozbawienie niż grozę.

Potwora spotkać można wszędzie w górach, szczególnie na Środkowym Zachodzie. To samotnik, zazdrośny o swoje terytorium. Trzeba jasno zaznaczyć - alahama nie jest zwierzęciem. To bestia - wszystkożerca. Żywi się roślinami i płynami organicznymi istot żywych. Czuł się za jakimś załomem i nagle wyskakuje z ukrycia. Stara się pochwycić

zdobycz górnymi kończynami i rozszarpać jej ciało dolnymi łapkami. Potem miażdży i łamie ofiarę. Ryjkiem wysysa krew, szpik kostny i całą resztę. Zdolna jest jednak do posługiwania się najprostszymi narzędziami, jak inteligentna małpa. Potrafi rzucić głazem, umie rozbić konserwę i użyć trzonka od motyki jako broni.

Alahamy opanowują z reguły opuszczone ruiny miast i starają się odnaleźć stare magazyny. Szukają zakonserwowanej żywności. Przy okazji, w gwałtownych napadach furii, niszczą wszystko co wpadnie im w łapy. Najedzone bawią się wysuszonymi zwłokami ofiar. Alahama może zjeść wszystko co jadalne dla człowieka, ale zawsze woli zabić niż zadowolić się pokarmem roślinnym. Pojęcia nie mam z jakiego powodu te istoty są takie bestialskie. Alahama to wcielony chaos. Opanowane przez nią zgłiszcza to jej królestwo. Błada każdemu kto przekroczy granice terytorium.

REGUŁY:

Agresja: 20

Spryt: 7

Zręczność: 12

Ruch: 1 metr - 2 segmenty

Akcje:

Cios łapą:

- 3 segmenty, obrażenia Ciężkie

Blot:

- 1 segment

Złapanie:

- 2 segmenty

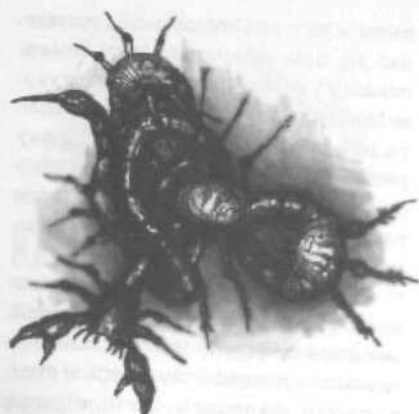
Złapanie: Udane złapanie oznacza, że ofiara została unieruchomiona (+40% utrudnienia, dopóki nie zostanie uwolniona).

W następnej turze (po Złapaniu) ofiara otrzyma lekką Ranę, w kolejnej Ciężką, i potem Krytyczną (liczone na tułów lub ręce).

Aby Alahama zwolniła uchwyt, trzeba jej zadać 1 Ciężką ranę.

Zadanie Lekkiej rany zniweluje w następnej turze 40% utrudnienia, spowodowanego unieruchomieniem.

Limit obrażeń: 1 Krytyczna i 2 Ciężkie rany



SZCZĘKOWIJE

Szczękowije to zagrożenie wschodnich obszarów kontynentu. Stwór jest szczególnie paskudny, na szczęście spotka się go rzadko. Pojęcia nie mam z czego mogła powstać taka mutacja i myślę, że w tym przypadku genetyczny cyrk przeholował nieco z widowiskowością przedstawienia.

Szczękowije są długie i cienkie. Pięć metrów to największy sukinsyn jakiego zaobserwowano, a widziano go w podmokłych lasach niedaleko Leju Wasyngtońskiego. Potworki składają się z segmentów. Małe segmenty, pierścienie jak u dżdżownicy, mogą mieć grubość pięści. Tworzą fragmenty przypominające ciało węża. Duży segment, co pół metra długości ciała, wygląda jak krab, tyle że bez szczyplec i z dłuższymi kończynami. Szczękowije nie mają łyba jak normalne zwierzęta. Tam gdzie świnia ma ryja u stworzenia znajduje się wyspecjalizowany segment z jamą gębową i kilkunastoma haczykowatymi szczypcami. Rozdrabniają one pożywienie i wpychają mielonkę do paszczy. Ogon szczękowija kończy się kolcem jadowym.

Brzydal, prawda? Żyje w zacienionych i wilgotnych miejscach. Jest mięsożerny. Atakuje duże zwierzęta i lu-

dzi, uderza ogonem i pozwala ofierze umrzeć w drgawkach. Niesamowicie zwinny i szybki cholernik. Zadziwiająca gętkość pozwala mu oplątywać się wokół gałęzi drzew i udawać pnącze albo konar. Spada na ofiary z góry, albo działa na nią gdy ta przechodzi koło pnia drzewa. Nie da się zjeść, brak trofeów. Unikać.

Jad szczękowija

Toksyczna substancja wstrzykiwana z pomocą kolca ogonowego, sprawia, że ofiara zostaje gwałtownie sparaliżowana. Paraliż trwa ułamek sekundy, potem następują gwałtowne drgawki, jakby na skutek porażenia prądem. Nic przyjemnego. Ofiara umiera przez około pół dnia, zachowując się jak epileptyk. Podanie surowicy w większości przypadków pozwala zatrutemu przeżyć, zdarza się jednak, że do końca życia nieszczęśnik cierpi na ataki drgawek.

Jadu szczękowija nie da się przechowywać. Toksyna błyskawicznie rozkłada się po kontakcie z powietrzem.

REGUŁY:

Agresja: głośny - 8 do 10
najedzony - 5

Spryt: 14

Zręczność: 8 - 10

Ruch: 3 metry - 1 segment

Akcje:

Cios ogonem:

- 1 segment, obrażenia Lekkie + jad
- Umkniecie / atak z ukrycia:
- 1 segment

Limit obrażeń:

2 Lekkie rany (dla broni białej)

lub:

5 kul / długa seria dla broni palnej

Zwinność (cecha specjalna): +30% utrudnienia do trafienia.

Umkniecie / atak z ukrycia: Szczękowij po trafieniu momentalnie umknie w gąszcz i ukryje się, szykując kolejny atak z zaskoczenia. Za każdym razem wykonuje się na nowo test inicjatywy.

Aby wypatrzyć w gąszczu Szczękowija, który umknął, trzeba zdać Bardzo Trudny test Percepcji.



PTAKI

Lubię ptaki. Fajnie wyglądają, śpiewają wesoło i zasadniczo da się je zjeść. Weźmy takiego kondora z zachodniego wybrzeża. Majestatycznie unosi się gdzieś w chmurach, czasem porwie jakieś jagnię, na człowieka nie polakomi się nigdy. Ścierwniki są już mniej lubiane, chociaż tak samo jak kondory żrą padlinę, często porównuje się je z sępami. W ogóle padlinozercy w dzisiejszych czasach nie cieszą się popularnością, ale mają co jeść. Taka kaczka - no cóż, to pływający prowiant na dwa dni. Jeśli nie szkoda ci kulki możesz się polakomić. Stado kaczek to raj myśliwego. Ogólnie rzecz biorąc amerykańskie ptaki są najlepszym źródłem mięsa, jeżeli potrafisz jakiegogo upolować. Chociaż płochliwe nie są tak niebezpieczne jak naziemne stworzenia.

Zmutowane stada ptaków

Mówiąc, że ptaki z natury są niegroźne, próbowałem cię trochę pocieszyć. Mutantów nie brakuje nigdzie, ale w przypadku ptaków zmiany zadziałały trochę inaczej niż u innych istot żywych. Ptasie mutacje można generalnie porównać do owadzi. Wzmacnia się instynkt stadny, zmienia się dieta, wzrasta agresywność. Mutacja nie tyle dotyczy pojedynczych osobników, co grupy jako całość.

Zmutowane stado ptaków błyskawicznie rzuca się na ludzi, atakuje szponami i dziobami, stara się sięgnąć oczu i wrażliwych punktów na ciele. Zakłują cię i rozdrapia a potem zjedzą w wyjątkowo obrzydliwy sposób. Takie wędrujące czarne chmury to zgryz dla wszystkich, którzy próbują uprawiać ziemię. Nigdy nie wiadomo czy chcą wydziobać z ziemi wszystkie nasiona czy wezmą się za farmera.

REGUŁY:

Agresja: 12

Spryt: 7

Atak roju: Gdy stado ptaków zaatakuje ofiarę w otwartym polu, zadaje jej w każdej turze Lekkie obrażenia.



PSY

Canis Familiaris jest symbolem powojennej Ameryki. Wyliniały, wychudzone kundel z postrzępionymi uszami i nadgryzionym ogonem występuje w każdym miejscu, najczęściej przy osiedlach ludzkich. Psy zadowolają się najgorszymi resztkami. Polują i szukają żarcia na śmietnikach albo wśród ruin. Większość ludzi praktycznie ich nie zauważa, chociaż niektórzy traktują kundla jako konkurencję i posiłek w jednym.

Jadłem kiedyś psa. Wierz mi, wolalbym chyba gryźć szyszki.

Psy z reguły nie są niebezpieczne. Wręcz przeciwnie - to inteligentne i cholernie ostrożne zwierzęta. Wolą omijać człowieka szerokim łukiem. Niedozwolony kundel nigdy nie zaatakuję silniejszego od siebie, chyba że będzie chory albo zdesperowany. W pojedynkę pies stara się po prostu nie podpaść.

Co innego sfory psów. Spotkać je można praktycznie w każdej ruinie i w każdym wyludnionym mieście. Sfora psów rządzi w okolicy. Zebrane w stado pohlaki polują na silne i szybkie zwierzęta. Są agresywne bo bronią teryto-

rium. Na dodatek doskonale znają swój teren, co w połączeniu z wysoką inteligencją, pomaga im osaczyć nawet grupy ludzi uzbrojonych w broń palną. Jeżeli w okolicy zabraknie pożywienia, sfora zmienia terytorium łowieckie. Wędrownie stada podchodzą nieraz pod wioski, jak wilki, i nie zawsze zadowolają się hodowanymi zwierzętami. Szczególnie mroźne zimy sprawiają, że wysunięte na północ osady przeżywają prawdziwe oblężenia psów.

REGUŁY:

Agresja: głodny - 12
najedzony - 5

Spryt: od 10 do 12

Zręczność: 8

Ruch: 1 segment - 2 metry

Akoje:

2-metrowy skok:

- 1 segment

Ugryzienie:

- 1 segment, obrażenia Lekkie

Blok:

- 1 segment

Ugryzienie: Udane ugryzienie oznacza, że pies trzyma ofiarę, zadając w każdej turze Lekką ranę. Aby uwolnić się od pochwycenia trzeba zadać psu minimum Lekką ranę. Pies trzymający zębami ofiarę nie może używać Bloku.

Limit obrażeń: 1 Ciężka i 2 Lekkie



PIES-MUTEK

Psy miały tego pecha, że mieszkali w ludzkich osiedlach, czyli w epicentrach wszelkiego rodzaju ataków mutagennych. Chociaż wiele przemienionych zwierząt wyzdychało, część ma się dobrze i radzi sobie lepiej niż wykształcenie przez naturę pobratymcy. Oto przykład psa-mutka.

Półtora metra w kłębie, mocno zbudowany, przypominający sylwetką doga. Pokryta wrzodami skóra brunatnej barwy, krótki ogon. Mutek ma nienaturalnie wielką głowę, ostre, długie zębiśka i czerwony jęzor, którym mógłby zamiatać ulice. Zasadnicze różnice tkwią jednak w psychice. Zmutowany brytan nie obawia się ludzi, a nawet wykorzystuje ich zaufanie by podejść do zdobyczy i zaatakować ją z bliska. Nie odczuwa bólu, zatem postrzelony nie ucieknie z podkulonym ogonem, ale będzie starał się zagryźć ofiarę.

REGUŁY:

Agresja: głodny - 16
najedzony - 10

Spryt: 12

Zręczność: od 10 do 12

Ruch: 1 segment - 2 metry

Akoje:

3-metrowy skok:

- 1 segment

Ugryzienie:

- 1 segment, obrażenia Lekkie

Blok:

- 1 segment

Ugryzienie: Udane ugryzienie oznacza, że pies trzyma ofiarę, zadając w każdej turze Lekką ranę. Aby uwolnić się od pochwycenia trzeba zadać psu minimum 2 Lekkie rany. Pies trzymający zębami ofiarę nie może używać Bloku.

Limit obrażeń: 2 Ciężkie



SZCZURY

Przed wojną mówiło się, że gdyby szczur ważył dwadzieścia kilogramów więcej, byłby panem świata. No cóż, obecnie szczury ważą coś koło tego i są na najlepszej drodze by przejąć kontrolę nad całym powojennym bajzlem. Oczywiście nadal istnieją małe gryzonie, denerwujące i groźne, zamieszkujące każdą cholerną dziurę spustoszonego świata. Te duże, wielkości prosiaka, najczęściej pojawiają się w strefach skażonych, chociaż w ciągu ostatnich kilkunastu lat zdążyły się porozciążyć po całym kontynencie. Myśląc o szczurach to już zupełnie inna bajka. Największe paskudztwo pod słońcem i księżycem. Łączy w sobie najgorsze cechy człowieka i gryzonia.

Zwyczajne szczury

Małe dranie rozprzestrzeniły się po wyludnionych miastach i spotkasz je dosłownie wszędzie. Ich naturalni wrogowie - w tym człowiek - powymierali, zatem populację gryzoni ogranicza tylko bogactwo żywności na danym terenie. A szczury po wojnie jedzą niemal wszystko. Od izolacji kabli po papier. Podobno potrafią przegryzać blachę konserw. Z niewykorzystanych materiałów budują gniazda.

Zwyczajne szczury raczej nie atakują ludzi. Chyba, że coś doprowadzi je do ostateczności albo wywoła panikę. Jeżeli stolsz na drodze piszczącego, biegnącego stada, już po tobie. Gryzonie są dosyć odporne na chemikalia, mię-

Coroczna Teksańska Karawana

Potrzebujemy

- chłopaków do krów
- uzbrojonych ochroniarzy
- tropicieli (Indianie mile widziani)

Gwarantujemy

- żarcie
- wysokie wynagrodzenie
- atrakcje turystyczne

Pytaj o Kartel z Sherman

dzy innymi trutki. Najskuteczniejszy przeciw nim jest miotacz ognia.

REGUŁY:

Agresja: 7

Spryt: 8

Atak roju: Gdy „rzeka” szczurów zaatakuję ofiarę, zadaje jej w każdej turze Lekkie obrażenia.

Wielkie szcury

Szczur wielkości psa to już przegięcie. Fakty niestety zasmucają - te stworzenia rzeczywiście istnieją. Można je napotkać w gniazdach mniejszych pobratymców, albo na obszarach silnie skażonych przez Molocha. Wówczas żyją w grupach po kilkadziesiąt. Te istoty powstały naturalnie, jako produkt ewolucji. No, może jakieś drobne mutacje odegrały rolę. Kierują się zatem instynktem i typowe cechy zwierząt, jak strach przed ogniem albo ostrożność w kontaktach z człowiekiem odnoszą się do nich jak najbardziej.

Zła wiadomość jest taka, że wielkie szcury są dużo bardziej agresywne niż małe gryzonie. Im więcej ich się zgromadzi, tym bardziej staną się zaczepne. Jeżeli napotkasz w kanałach stado liczone w dziesiątki sztuk, to ty będziesz tym, który ucieka.

REGUŁY:

Agresja: od 10 do 14

Spryt: 8

Zręczność: 8

Ruch: 1 segment - 1 metr

Akcje:

Ugryzienie:

- 2 segmenty, obrażenia Lekkie

Blok:

- 1 segment

Limit obrażeń: 1 Ciężka

Mysłący szczur

Jeżeli wyobrażasz sobie siedzącego w okularach gryzonie, który czyta gazetę i przewraca ogonem strony, to tkwisz w błędzie. Mysłące szcury nie mają wiele wspólnego z ludźmi. Nie jestem przekonany czy w pojedynkę są tak inteligentne jak tłuczek z terenów Arizony. Do myślących szczurów stosuje się po prostu inne kategorie. Wydaje mi się też, że zbyt mało o nich wiemy, żeby stwierdzić cokolwiek na pewno.

Sądzę, że te istoty myślą jako zbiorowość. Nie tak jak mrówki, bo każdy osobnik jest bardzo wszechstronny. Bliżej im do oddziału wojskowego, w którym każdy dowodzi na równych prawach, albo do mechanizmu zegarowego. Gdzie jest mózg zegara? Nigdzie. Można mówić o sprzężynie napędowej, ale co napędza szcury? Tego nie wie nikt.

Co potrafi taka sukinmysz? No... tego też nikt nie wie. Posługuje się prostymi narzędziami, a być może wytwarza mi ludzkiej techniki. Nie zdziw się, jeżeli jakiś stanie na dwóch nogach, albo założy na siebie jakieś szmaty. Potrafi porozumiewać się z kumplami, i to na wysokim poziomie komplikacji języka. Umie handlować z ludźmi, co jest według mnie najbardziej niepokojące. W handlu nie ma większego cwaniaka niż myślący szczur. Poproś kogoś, żeby opowiedział ci o Sharrash.



CZARNA SZARAŃCZA

Im prostszy organizm tym bardziej wytrzymały. Nie tak łatwo zabić pajaka. Zdarza się pozornie martwy znacznie nagle uciekać spod buta. Ale pomyśl co by się stało gdybyś potkał rój pszczoł, albo - powiedzmy - rój szarańczo. Co by się działo, gdyby taki owad ważył tyle co dorodna mysz? Mówisz, że nie byłaby w stanie latać? Trzmiel, chłopie, też nie ma prawa latać.

Czarną szarańczę widziałem raz w okolicach Tuscon. Mogłoby to wskazywać, że jej pochodzenie wiąże się z zalewem neodzungli. Drugi raz rój przełatywał nad wielkimi równinami, nad moją głową. Zwyczajna szarańcza jest roślinojedna; jej czarna odmiana nie ma wybrednych upodobań. Po wojnie nic nie rośnie jak dawniej, zatem owady wzbogacają swój jadłospis o mięso.

Ja miałem szczęście. Schroniłem się w samochodzie i zza szyby oglądałem co dzieje się ze stadem bizonów. Krowy rzuciły się do panicznej ucieczki. Pędziły jak oszalałe - widocznie znały już

niebezpieczeństwo. Rój zniżał się by kąsać bizona i zmuszał je do szalonego pędu. Słabsze osobniki padały i zostawały na ziemi. Szarańcza nie czekała aż wyzdychają. Zjadała leżące bydło żywcem.

Jeżeli kiedykolwiek przyszedłoby mi zwalczać rój, nie wiedziałbym jak się do tego zabrać. Najlepszą obroną jest szczelne schronienie. Nie ucieczka, bo nikt nie jest dosyć szybki ani dosyć wytrzymały, ale właśnie schronienie. Chociażby szczelne auto. Żadna konwencjonalna broń nie pomoże ci się obronić. Być może dzięki miotaczowi ognia zyskasz trochę na czasie. Najlepiej jednak zaszyj się w jakiejś dziurze i czekaj pandemonium. Czarna szarańcza to mutacja i chociaż atakuje żywe stworzenia, woli je mieć nieruchome. Próbuje się zatem opędzać i nie daj po sobie poznać, że jesteś już prawie padliną.

Jeśli chcesz mieć pewność, musisz podróżować w zimie, albo późną jesienią. Czarna szarańcza nie pokazuje się również na zadymionych i zanieczyszczonych chemikaliami, chociaż radiacja nie robi jej różnicy.

REGUŁY:

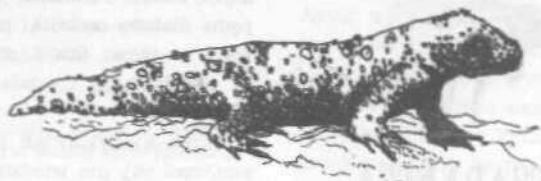
Agresja: 12

Spryt: 8

Atak roju: Gdy cały rój dopadnie ofiarę w otwartym polu, zadaje jej w każdej turze Lekkie obrażenia.



Spotkałem ostatnio gościa, który nie wytrzymał i uciekł z frontu. Trochę mi opowiedział o tym, co tam się teraz dzieje. Moloch wprowadził nowe maszyny do walki, od kilku miesięcy testuje na froncie miotacze płomieni. Cwana bestia, nie? Ogień z miotacza niewiele mu robi, nawet jeśli lufy przejadą się i po człowieku i po stojącej blisko maszynie Molocha. Znalazł broń, która rozwalia naszych, a dla niego jest bezpieczna. Niezłe, nie? Ciekawe co będzie kolejne...



HELODERMA

Heloderma mogłaby uchodzić za zmutowaną jaszczurkę, jednak wszelkie zwierzęce cechy odpływają na dalszy plan, jeżeli zestawimy je ze zdolnościami nabytymi na skutek mutacji popromiennej. Większość mutantów to dzieła skażenia bakteriologicznego i wirusowego. Heloderma jest klasycznym przykładem zmian postatomowych.

Jaszczur jest długi na jakieś trzy metry (jedna trzecia to ogon). Jego masywne, cylindryczne ciało pokrywają czarne i jaskrawe plamy. Skóra stworzenia odporna jest na działanie wysokich temperatur i daje dobre zabezpieczenie przed postrzałami i cięciami. Grzbiety niektórych heloderm zdobną kościane grzebienie.

Na szczęście cholerstwo nie jest zbyt szybkie. Potrafi się rozochocić w wysokiej temperaturze, więc sądzę, że jest zmiennocieplne. Rozgniewane syczy i wali na boki ogonem, a cios takiego ogona to jakby grzmot okutym drągłem. Mojemu kumpiowi zmiażdżyło rękę i dolną część nogi. Ogon nie jest jednakże najgroźniejszy. W konfrontacji z helodermą należy obawiać się przede wszystkim skutków promieniowania. Stwór celowo zjada i nosi w żołądku skażone przedmioty, przez co drapieżniki instynktownie unikają go. Na słabsze zwierzęta jaszczur poluje za pomocą jadu. Umieszczone pod językiem gruczoły jadowe gwarantują zatrute ugryzienie. Stworzenie potrafi również plunąć świnstwem na odległość nawet i kilku metrów.

Jad helodermy nie jest trucizną. To silnie radioaktywny kwas, powodujący straszliwe oparzenia. Stworzenie zawsze stara się splunąć w oczy, więc resztę bajki możesz sobie dopowiedzieć sam.

REGULY:

Agresja: 6
Spryt: 5
Zręczność: 8
Ruch: 1 segment - 2 metry

Akoje:

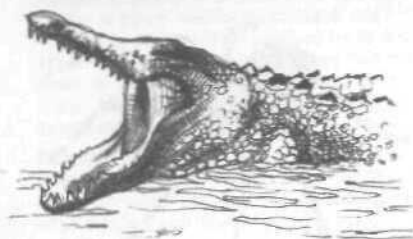
Cios ogonem
- 3 segmenty, obrażenia Lekkie
Ugryzienie:
- 2 segmenty, obrażenia Ciężkie (kwas)
Pluniecie kwasem (na 5 metrów):
- 1 segment, obrażenia Lekkie
Blok:
- 1 segment

Słaby punkt:

- podgardle (+30% do trafienia) - wystarczy zadać 1 Ciężką ranę by zabić Helodermę; w tym miejscu Heloderma nie ma pancerza.

Limit obrażeń: 1 Krytyczna i 2 Ciężkie

Pancerz: Lekki



ALIGATOR I GIGANTYCZNY ALIGATOR

Dorzeczcie Missisipi, podobnie jak Floryda, to kraina aligatorów. Wiesz chyba jak wygląda aligator? Duża głowa, niezbyt długi i lekko zwężony pysk, zęby górnej szczęki wystają na zewnątrz. Taki przyjemniaczek może mieć do siedmiu metrów długości. Chyba, że jest mutkiem - gigantycznym aligatorem - wówczas w grę wchodzi nawet i długość trzydziestu metrów. Największe okazy żyją w okolicach Miami.

Na ścianie mam zawieszone kilka trofeów z podróży na południe. Jeżeli przyjrzy się uważnie i pomacasz, spostrzeżesz jak gruba jest skóra takiego mutka. To już właściwie skorupa, jak na żółwiu, tyle że elastyczna i mniej krucha. Spójrz jeszcze raz na łeb. Jedno kłapinięcie szczęki przecina człowieka na pół.

Zwykle aligatory nie żywią się drobnicą. Każde zwierzę, które da się upolować to dla takiego gada dobry obiad. Gigantyczna odmiana potrzebuje więcej energii i musi jeść więcej. Wielkie aligatory żyją w skażonych wodach gdzie nie ma obfitości pożywienia, ale nie ma też konkurencji w postaci wielkich drapieżników. Atakują duże cele, takie jak człowiek. W rozlewisku Missisipi żyje niewiele ludzi, za to pełno tam mutantów. Gigantycznym krokodylom trefne mlecho mutków nie szkodzi. Ich żołądki są bardzo tolerancyjne i dzięki zawartości silnych kwasów potrafią trawić nawet metal.

REGULY:

Agresja: głodny - 14
najedzony - 8

Spryt: 12

Zręczność: 7

Ruch: 1 segment - 1 metr

Akoje:

Ugryzienie:
- 2 segmenty, obrażenia Ciężkie

Limit obrażeń: 1 Krytyczna i 1 Ciężka

Pancerz: Lekki

Powyższe statystyki dotyczą aligatora w wodzie.



Oprawianie aligatora

Skóra aligatora jest cenna, mięso jadalne. Inaczej rzecz się ma z gigantyczną wersją. Słyszałem, że w Miami ktoś próbował upolować giganta w ciekawy sposób. Przez cały dzień myśliwi uganiali się z harpunami i hakami i udało im się zaczepić o pancerz bestii kilka pęcherzy z powietrzem. Nie wiem ile w tym prawdy, ale podobno ograniczyło to ruchy krokodyla na tyle, że nie mógł atakować z naturalną szybkością (a wierz mi, te stwory działają błyskawicznie). Nie mógł się też zanurzyć. Gada nie dało się schwytać żywego, ale łowcy zakuli go tak, by minimalnie uszkodzić narządy wewnętrzne.

Żołądki gigantycznych aligatorów to jeszcze cenniejsze trofeum niż skóry. Nabłonek i wewnętrzne tkanki są wytrzymałe na działanie większości kwasów, w związku z czym da się z nich robić pojemniki i ubrania. Skafandry z bebechów potwora nazywa się patchworkami. Trzeba nie lada speca by sporządzić z takiego materiału poprawnie działające ubranie ochronne, ale w strefach skażenia trudno o lepszą ochronę przed działaniem żrącej atmosfery.



GIGANTYCZNE PAJĄKI

Wielu ludzi boi się pajaków. Mam takie powiedzonko: dwie nogi dobrze, cztery nogi źle, osiem nóg - wal do drania ze śrutówki. Gigantyczne pająki, jak sama nazwa wskazuje, są spore. Największy o jakim słyszałem był wysoki jak człowiek. Oczywiście są różne odmiany. Tylko te mniejsze, wielkości koła od samochodu, są w stanie pleść sieć. Taka sieć jest jak stalowa lina. Łapie się w nią drobiazg w rodzaju psów, owiec lub szczurów. Oczywiście człowiek też może utknąć w pajęczynie, ale jeżeli pająk nie przyjdzie szybko, da radę wyrwać się i zwinąć. Jeśli twierdzisz, że nie jesteś ani ślepy, ani głupi i dostrzeżesz pajęczynę zanim w nią wleziesz, to zadziwi cię teraz.

Pająki są sprytne. Za sprytne jak na mój gust. Niektóre tkają pajęczyny pod kruchą drewnianą podłogą w opuszczonym domu. Wystarczy, że drewno się załamie i spadasz do piwnicy, a lądowanie - chociaż miękkie - okazuje się nieprzyjemne. Inne sieci powstają w kanyonach albo wąskich przesmykach.

Pająki z neodżungli

Jeżeli jeszcze nie wiesz czym jest neodżungla, nie będę ci tego tłumaczył. Tam również żyją pająki. Są wielkie jak owca ale różnią się budową wewnętrzną i zachowaniem. Pokryci jaskrawoczerwonymi i pomarańczowymi plamami drapieżcy z neodżungli są zorganizowani we wspólnoty. Działają zawsze razem i taktyka ich większych pobratymców z północy nawet nie unywa się do przemyślności leśnych skubańców. Pająki z tropików dysponują inteligencją wytresowanego zwierzęcia, są jakby następnym krokiem w ewolucji pajęczaków. Ich jad nie paraliżuje, lecz zabija. Na szczęście posiadają skomplikowany układ nerwowy, więc łatwiej je unieszkodliwić.

Łapia się w nie głównie ptaki, ale jak już mówiłem człowiek jest równie do brym łupem. Idea pajęczyny jest prosta - bydłaki układają nici tak, że aby je zauważyć musiałbyś patrzeć pod światło. W nocy rzecz jasna wpadasz w sieć automatycznie. Pająk gryzie cię, paraliżuje i czeka aż zdechniesz. Potem wysysa płyn.

Największe osmionogi - te dorównujące ludziom - nie inwestują w pajęczynę. Są w stanie pleść nici, ale nie tkają sieci. Starają się ukryć za jakimś dużym obiektem i czekają. Błyskawicznie doskakują do ofiary, gryzą, paraliżują i resztę już znasz. Zdarza się, że największe spośród pajaków żyją w grupach. Współpracują w czasie polowania, ale potem walczą o zdobycz. Są kanibalami, więc żrą swoich. Aha - biegają trochę wolniej niż ludzie, więc jest szansa, że dasz radę nawiązać. Niestety, potrafią skakać na duże dystanse.

REGUŁY:

Agresja: 12 (czeka na okazję do ataku)

Spryt: od 10 do 15

Zręczność: od 10 do 12

Olbrzymi Pająk

Ruch: 1 metr - 2 segmenty

Akoje:

2-metrowy skok:

- 2 segmenty

Ugryzienie:

- 2 segmenty, obrażenia Lekkie + jad

Pluniecie jadem (na 2 metry):

- 1 segment, efekt - jad

Blok:

- 1 segment

Limit obrażeń: 1 Ciężka

Pancerz: Lekki

Pająk-Gigant

Ruch: 1 metr - 1 segment

Akoje:

5-metrowy skok:

- 2 segmenty

6-metrowy skok z obezwładnieniem:

- 3 segmenty

Ugryzienie:

- 2 segmenty, obrażenia Lekkie + jad

Pluniecie jadem (na 5 metrów):

- 1 segment, efekt - jad

Blok:

- 1 segment

Limit obrażeń: 1 Krytyczna

Pancerz: Lekki

Obezwładnienie: obezwładniona ofiara leży, do wszystkich testów fizycznych ma +40% utrudnienia, i w każdej kolejnej turze dodatkowo +20% (oplatanie pajęczyną). Pająk nie może w tej sytuacji wykonywać żadnych akcji. Aby się wyzwolić, trzeba zadać pajakowi Lekką ranę.

Pajęczyna: Po wpadnięciu w pajęczynę do wszystkich testów fizycznych należy doliczyć +40% utrudnienia. Aby się uwolnić trzeba zdać Trudny test Budowy.

Jad: Ofiara co turę otrzymuje +10% utrudnienia wszystkich testów, aż do łącznej wartości 60%. Każde kolejne trafenie jadem może podnieść ten limit o 20%.

NIEDŹWIEDŹ BRUNATNY I BARIBAL

Najpotężniejszy naturalny drapieżnik lądowy. Żywy przykład, że królestwo zwierząt ma jeszcze coś do powiedzenia w świecie potworów i mutantów. Pół tony żywej wagi, trzy metry długości, nieposkromiony apetyt. Lepiej nie wkurzać drania. Zazwyczaj zadowala się jagodami, grzybami, rybami albo drobnymi żyłkami. Jest wszytkożerny, zatem nie pogardzi padliną, w szczególności ludzką padliną. Silne zęby i potężne łapy gwarantują, że potencjalny napastnik przerodzi się w truposzaka już po kilku sekundach starcia.

Baribal jest mniejszy, co nie znaczy, że można go pogonić jak psa. Ma czarną sierść, trochę dłuższy pysk. Waży tyle co dwa wory zboża. Doskonale wspina się po drzewach, więc próba szukania ratunku wśród gałęzi jedynie wkurzy misia. Wejdzie po ciebie i wytłumaczy jak ma zachowywać się obiad.

Niedźwiedzie mają świetny węch. Potrafią wynułać zdobycz z wielkiej odległości. Nie myśl sobie, zatem, że ukryjesz się pod osłoną z ciemności. Pytasz jak uchronić się przed bestią? Najlepiej nie wchodzić jej w drogę, albo zaopatrzyć się w mocną pukawkę.

REGUŁY:

Agresja: głodny - 16

najedzony - 6

Spryt: 6

Zręczność: 10

Ruch: 1 segment - 1 metr

Akoje:

Cios łapą:

- 2 segmenty, obrażenia Lekkie

Ugryzienie:

- 2 segmenty, obrażenia Ciężkie

Szarża:

- 3 segmenty, obrażenia Ciężkie

Blok:

- 1 segment

Limit obrażeń: 1 Krytyczna i 1 Ciężka



Tajemnice potworów- tylko dla Mistrza Gry!

Wysysacze

Wysysacze to z pewnością nie będzie godny przeciwnik do walki z graczami. To raczej narzędzie, które posłuży Ci do osłabienia graczy. Jednak pamiętaj o szansie na uniknięcie przykrych efektów spotkania z Pijawkami - czy to szansa na przebudzenie, czy to wystawienie wart etc.

Dzięki takim elementom świata, jak wysysacze, niewiele będzie w grze deklaracji w stylu: „Tylko dwa dni drogi stąd? Luz. Idziemy. I co? Już doszliśmy?” Każda wyprawa będzie opłacana ryzykiem. Decyzję o wymarszu na pustkowie, z miejsca na miejsce, trzeba dobrze rozważyć, przemyśleć czy się opłaca. Gdy dotrą już na miejsce - poszarpani, brudni, zakurzeni, wyczerpani, po przejściach, będą już wiedzieli, co to znaczy wędrówka przez nuklearne pustkowie.

Wampiry

Siedzi na szczycie starego, zardzewiałego masztu. Obserwuje okolicę. W oddali widać zbliżający się tuman kurzu. Nie spieszy się. Szkoda sił. Patrzy w lewo, patrzy w prawo, powoli.

Wystarczając blisko. Odpycha się łapami i wzbija w powietrze. Powoli krąży w górę próbując wypatrzeć coś więcej. Dość czekania. Jest głodny. Skrzydła zmieniają pozycję. Runął w dół, jak pocisk. Żądny krwi, prymitywny zwierzę, zbyt głupi by się czegośkolwiek bać.

Niewiele wie o tym, że obok obrośniętych w legendy wampirów, żyje podobny gatunek, o wiele rzadziej występujący, ale dość inteligentny jak na zwierzę. Jeden Łowca nazywał to Skurwielami Gorszymi Od Wszystkiego Co Chodzi Po Ziemi. Mówił, że z takim to nawet władca Vegas przegrałby w szachy. Gdyby stawką była śmierć. Z tym już gorzej. Poza tym nie sprawia mu różnicy dzień czy noc.

Croats

A kto wpadłby na to, że cała legenda Croats rodzi się w jednym miejscu, z jednej istoty? Mamka - mutant, czyste szaleństwo, żyje pod Filtydelfią, w głębokich zakamarkach kanałów. Tam rodzi kolejne sfory. Stamtąd rozprzestrzenia się horror. Co jakiś czas kolejne szczepy wychodzą by zakładać nowe kolonie

lub przekształcać się w wędrujące sfory. Ale czy ktoś kiedyś odkryje źródło horroru? Chyba tylko wtedy, gdy jako na wpół ogłuszony pokarm będzie niesiony na maleńkich, silnych rękach do olbrzymich ust Wielkiej Matki...

A skąd się wzięła Mamka? Czy to broń, wynik eksperymentu genetycznego Molocha? Kto to wie?

Istnieje też pewna wioska inteligentnych Croats. Choć prymitywniejsi niż ludzie, i oczywiście krwiożerczy jak na dzikie wygłodniałe bestie, żyją tam jak prymitywni ludzie, jak troglodyci. Chodzą w kapturach czekając na odwiedziny jakiegos człowieka. Ta niby-rasa zmierza stale i usilnie w stronę upodobnienia się do człowieka.

Gdy jakiś szaleniec lub frajer zdecydował się zejść do podziemnych kanałów pod Filtydelfią, weź kości do ręki. Nikt nie zjeździe tam, by potem wrócić sobie jakby nigdy nie i powiedzieć „o co wam chodził, spoko, nic tam nie ma”. Co kilometr rzuć sobie kośćmi. Każdy kilometr to szansa na spotkanie bit boys równa 10%. Chyba, że nie zawróci, i nie wybierze innej drogi, gdy wspomnisz o śladach, o kościach. Wtedy odłóż kostki i wypuść Croats od razu.

A co się dzieje, gdy nie zginie od razu i Croats zabiorą go do swojej spiżarni? To horror, ale taki ktoś ma jeszcze cień szansy na przeżycie, bowiem Dzieci przetrzymują ofiary żywcem przez długi czas. Leży taki bez ruchu w gnieździe, w którym roi się od maluchów. Nie śmie się ruszyć drżąc ze strachu, by nie zwrócili na niego zbyt wiele uwagi. Czasem może sobie szeptem pogadać z inną ofiarą, jeśli ta może jeszcze mówić. A co, jeśli zdecyduje, że chce uciec? No cóż, Croats są zmuszone do odgryzienia mu nóg, rąk lub wykucia czoła... Lepiej czekać na pomoc i modlić się do Orbitala. Albo poszukać sobie jakiejś naprawdę dobrej broni, pancerza i mocnego światła. Ale to tylko pobożne życzenia.

Pod ziemią, w wielkich, wilgotnych i ciemnych halach kanalizacyjnych Croats siedzą jak kruki czy sępy na stertach kości. Albo stoją pod ścianami, tu i tam, nieruchomo, w ciszy, nieładnie.

Warto też wspomnieć, że Croats zjadają swoich. Najczęściej martwych. Ale gdy nadejdą dla nich czasy szczególnego głodu, przychodzi godzina gdy sfera nagle dzieli się na dwie mniejsze i wybucha walka, masakra. To naturalny mechanizm regulacyjny.

Nocny Łowca

Noc budzi się raz na jakiś czas i rusza na łowy. Wędruje nad piaskami, nad zgłiszczonymi, szuka ofiary. Złazi pułap. Przycupnęła. Patrzy. Dłży tu. Czemu? Bez powodu. Nie ważne kto, ilu. Był w ciemności. Ciemność - czyli raczej na odludziu, może w jakiejś małej wiosce, w obozie. Mrok. Tutaj i dziś mrok to śmierć. Zaczynamy. Skok. Spada na strażnika. Cisza. Skok. Następni. Gdzieś krzyk, urywa się nagle. Ktoś pada. Nie żyje. Wrzawa w innym miejscu. Dwa trupy. Cisza. Skok. Trup. I tak dalej. Ludzie latają jak szmaciane lalki, rozdierane na strzępy. Krew, mięso. Ktoś się jeszcze rusza? Cisza. Strzelali, próbowali walczyć, bronić się, uciekać. To na nie. To była śmierć. Po prostu przyszła kolej na tą wioskę. Kto następny?

Nocny Łowca jest szczególnym narzędziem dla MG. W grze powinien występować tylko pod postacią wydarzeń, legend, opowieści, przypadków gdzieś w pobliżu, ale nigdy jako przeciwnik do walki. Nigdy oko w oko przeciw graczom. To stworzenie, z którym niemal nie sposób wygrać, niech więc bohaterowie nie walczą z nim w ogóle. Spotkanie z Nocnym Łowcą to raczej cały scenariusz, którego celem byłoby ratowanie życia i ucieczka, w żadnym zaś wypadku walka. Niech jego legendarna groźba wiecznie wisi nad graczami.

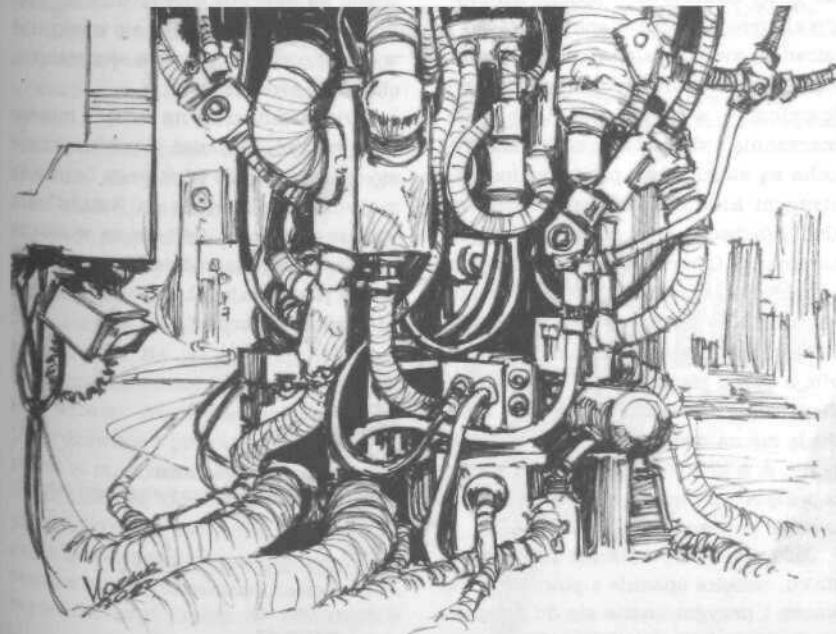
mi. Niech wiedzą, że jeśli go spotkają to nie powinni nawet drgnąć, inaczej po nich. Ale niech nigdy się ta groźba nie ziści. Nie mów im tego, ale nigdy nie może się spełnić. Jeśli MG nie zdołałby się powstrzymać, popsuje cały efekt. Wtedy skończy się niepewność, wszystko się wyjaśni, bez względu na wynik walki czar na zawsze już przysię i Nocny Łowca zostanie „zaliczony”.

Jeśli Nocny Łowca już się w scenariuszu pojawia, to nie jako jakiś straszny stwór, ale jako same ciosy spadające pośród ciemności, śmierć, krzyki ofiar.

Częściej niż jego osobiste pojawienie się, używaj śladów, zapowiedzi, opowieści ludzi etc. Tu jakaś samotna rozszarpiona ofiara, innym razem zmasakrowana wioska albo diabelskie ślępa, które błysnęły na moment w mroku.

Czarna szarańcza

Nie traktuj Czarnej szarańczy jako typowego przeciwnika dla grupy bohaterów. Z nią po prostu nie da się walczyć - to klęska żywiołowa w rodzaju powodzi. Nikt nie opanuje powodzi, można jedynie ocalić siebie i dobytek. Czarna szarańcza może służyć jako straszak, element krajobrazu, ewentualnie ważny wątek w przygodzie. Nigdy jednak bohaterowie nie będą stanowili równorzędnego przeciwnika dla roju.



Maszyny

Wszystkie statystyki opisujące maszyny Molocha podane zostały w takiej samej konwencji jak statystyki bestii. Wyjątkiem jest Zaawansowanie programu, mówiące o komplikacji algorytmów decyzyjnych automatu. Zaawansowanie programu jest miarą inteligencji, ale należy pamiętać, że nawet inteligencja maszyn jest wyspecjalizowana i ukierunkowana, w przeciwieństwie do wszechstronnego Sprytu człowieka.

Zaawansowanie programu należy dodać od wyniku rzutu kostką na trafienie przeciwnika (jak umiejętność walki u człowieka, ale wartości tej nie dzieli się na części).



SZCZĘKI

Te maszyny ukrywają się pod piaskiem, jak miny. Czekają aż w pobliżu ich kryjówki przejdzie coś ciepłokrwistego - człowiek, zwierzę albo mutant. Wtedy budzą się ze stanu wyczekiwania, błyskawicznie wygrzebują się na powierzchnię i skaczą. Jak na dzieła Molocha są stosunkowo prostymi mechanizmami. Niewielkie, z reguły wielkości dłoni lub dwóch, choć podobno trafiano na większe. Oprócz mocnych, stalowych szczęk i kulistej "głowy", każda maszyna składa się jeszcze z dwóch pneumatycznych odnóży, za pomocą których odbija się od piasku i skacze na ofiarę. Kiedy maszyna trafi, stalowe kły zaciśną się na ciele ofiary i nie puszcza za nic. A w kolejnych sekundach wgryzają się coraz głębiej, rozrywając coraz to nowe powierzchnie ciała.

Jeśli uda ci się uniknąć pierwszego ataku, szczeka spadnie z powrotem na piasek i przygotowanie się do kolejnego skoku zajmie jej chwilę. Wykorzy-

staj ten moment i rozwal ją albo uciekaj. To świństwo potrafi skoczyć nawet na 5 metrów i robi to bardzo szybko, jednak energii starcza jej najwyższej na kilkanaście skoków.

W razie potrzeby szczeka potrafi na powrót zagrzebać się w piasku. Nigdy nie wiadomo czy rzeczywiście wyczerpało się jej paliwo, czy tylko udaje. Energię czerpie ze słońca - można czasem trafić na moment, gdy akurat się "pożywia". Spód piasku wystaje wtedy niewielka antena z ogniwnem słonecznym, chłonna promienie.

Gdy natkniesz się na szczęki, możesz podejrzewać, że gdzieś w pobliżu kryje się coś jeszcze, coś większego. Często te małe maszyny służą za "czujki" dla większych. Nawet jeśli nie są w stanie powalić ofiary samodzielnie, zmiękczają ją i pozbawiają siły, aby ułatwić robotę "starszemu bratu".

REGUŁY:

Agresja: 18

Spryt: 14

Zręczność: 8

Zaawansowanie programu: 1

Ruch: tylko błyskawiczny skok albo zakopywanie się

Akoje:

2-metrowy skok i atak szczęką:

- 1 segment, obrażenia Lekkie

Zakopywanie się:

- 3 segmenty

Wgryzanie się:
- 3 segmenty

Wgryzanie się: w każdej turze wgryzania się zadaje automatycznie Lekkie obrażenia; jeśli zostanie oderwana siłą - dodatkowe obrażenia lekkie;

Ukryta: aby wykryć ukrytą w piasku Szczękę jeszcze poza jej zasięgiem (np z odległości 5 metrów), trzeba zdać Bardzo Trudny test Wypatrywania.

Limit obrażeń: 2 Lekkie

Pancerz: brak (cieniotka blacha)

Słabe punkty:

- Przy wysokich lub niskich temperaturach powietrza Szczęki mogą nie wykryć celu.
- Całodzienny brak nasłonecznienia rozładuje baterie
- Istnieje szansa, że Szczeka zareaguje na gorący obiekt, nie będący żywą istotą
- Istnieje szansa, że mechanizm Szczęk zatarł się pod wpływem piasku

PILY

Działają według podobnego patentu co Szczęki, jednak zamiast w zatrask uzbrojone są w wirujące ostrze. Pily kryją się w ruinach, wśród złomu i udają zupełnie nieszkodliwe kawałki sprzętu. Często rozmieszczone są w tej samej okolicy co Szczęki i zasada ich aktywacji jest taka sama - ruch istoty żywej.

Pila również skacze w kierunku przeciwnika, ale jest w stanie powtórzyć swój atak kilka razy pod rząd. Potem zagrzebuje się w złomie i próby jej odnalezienia aktywują ataki innych Pili albo Szczęk.

Ta maszyna jest kulą wielkości dorosłego jabłka. Na jej średnicy wmontowano pilę tarczową, z ostrymi jak brzoźta zębami. Stare mechanizmy mają przerdzewiałe i przytępione ostrza, są przez to mniej skuteczne, ale zranienie grozi infekcją. Zakażenie w większości przypadków nie jest jednak najważniejszym problemem, bowiem Pily zaprojektowane zostały tak, by wyskakiwać na wysokość szyi. Podobnie jak Szczęki,

napędzane są energią słoneczną, ale paliwa wystarcza im najwyższej na kilka skoków. Sposób uzupełniania energii też jest podobny. Wypatruj dziwnej antenki, wystającej z góry złomu.

REGUŁY:

Agresja: 18

Spryt: 15

Zręczność: 9

Zaawansowanie programu: 1

Ruch: tylko błyskawiczny skok albo zakopywanie się

Akoje:

2-metrowy skok i atak pilą:

- 1 segment, obrażenia Lekkie

Zakopywanie się w złomie:

- 3 segmenty

Masakra: jeżeli w rzucie na Atak Pily wypadło 2 lub 3, zadaje ona obrażenia Ciężkie; jeżeli zaś wypadło 1 - obrażenia Krytyczne.

Ukryta: aby wykryć ukrytą w piasku Pilę jeszcze poza jej zasięgiem (np z odległości 5 metrów), trzeba zdać Trudny test Wypatrywania.

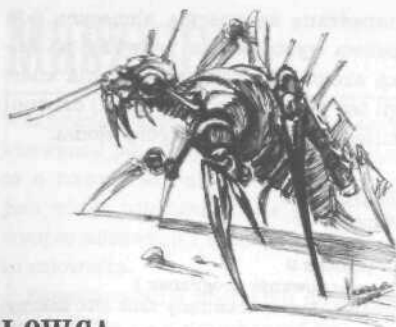
Limit obrażeń: 2 Lekkie

Pancerz: brak (cieniotka blacha)

Słabe punkty:

- Przy wysokich lub niskich temperaturach powietrza Szczęki mogą nie wykryć celu.
- Całodzienny brak nasłonecznienia rozładuje baterie
- Istnieje szansa, że Szczeka zareaguje na gorący obiekt, nie będący żywą istotą
- Istnieje szansa, że mechanizm Szczęk zatarł się pod wpływem piasku

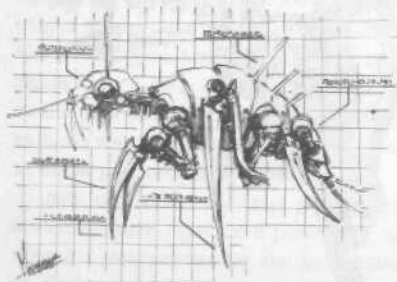




ŁOWCA

To jeden z najszybszych mechanicznych żołnierzy Molocha. Przypomina chudego i długiego metalowego owada, pełnego ostrzy i kołców. Maszyna nie posiada żadnego opancerzenia, wygląda jak kolczasty szkielet - modliszka wykonana z samych lekkich rurek. Biega jak pies i prezentuje się to dosyć zabawnie. Na równym terenie osiąga prędkość do 90 km/h, więc raczej nie będziesz miał czasu żeby się pośmiać. Łowca wykonuje duże skoki, w ruchu jest bardzo zwrotny. Na szczęście kiepsko u niego ze zdolnościami logicznymi i analitycznymi. Przykładowo, jeśli cholera wpadnie w wilczy dół, niemal na pewno się z niego nie wydostanie.

Łowca atakuje wszystkie istoty zmiennocieplne. Na polu bitwy dostaje rozkazy bezpośrednio od maszyny analizującej. W momencie, kiedy wyznaczony zostanie cel do unicestwienia, Łowca goni tylko za nim. Walczy stojąc tylko na tylnych odnóżach, co może być



zaskoczeniem a ulubioną taktyką jest wskakiwanie na plecy spanikowanej ofiary i urywanie głowy albo przebijanie pleców i przygważdżanie do ziemi. Gdy Łowca wygra walkę, nawet tego nie zauważy - tnąc i kłując zwłoki dalej i ciągle bez ustanku.

REGUŁY:

Agresja: 16

Spryt: 15

Zręczność: 12

Zaawansowanie programu: 2

Ruch: 1 segment - 4 metry

Akcje:

2-metrowy skok i atak kolcami:

- 2 segmenty, obrażenia Lekkie

Atak łapą:

- 1 segment, obrażenia Ciężkie

Blok:

- 1 segment

Masakra: Jeżeli w tej samej turze Łowca zada dwa celne ciosy łapą, efektem jest rana Krytyczna.

Limit obrażeń: 1 Ciężkie i 1 Lekkie

Pancerz: brak (cieniotka blacha)

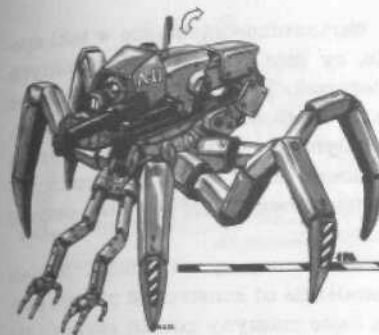
Słabe punkty:

- Łowcy, podobnie jak większość mało inteligentnych maszyn, mają kłopot z rozpoznaniem żywotności człowieka. Czasem wystarczy leżeć bez ruchu, by nie zostać zaatakowanym, czasem zaś pastwią się nawet nad zwłokami.

- Te maszyny można zwabić w pułapkę, można się jednak przeliczyć nie doceniając ich szybkości i skoczności.

- Łowca ma wyodrębnioną "głowę", w której znajduje się myślicy komputer. Ciężkie trafienie w głowę unieszkodliwia automat. Lekkie powoduje obniżenie cech (ale nie prędkości) o 4.

Uwaga: Specjalnie często celuje w głowę (+20% do testów ataku)



OBROŃCY

Mało mobilne, jedne z najwolniejszych maszyn spotykanych poza frontem. Roboty ochraniające mają różne kształty i gabaryty, ale zawsze służą do bezpośredniego ochrania ważnej strategicznie maszyny Molocha. Typowym przykładem ochranianego bossa może być komputer analityczny albo ciężki transporter wyladowany ważnymi częściami elektronicznymi. Najczęściej Obrońcy chronią określone lokacje, bardzo rzadko poruszają się - tylko gdy wymaga tego pokonanie przeciwnika albo eskortowanie chronionego obiektu. Moloch jest na tyle cwany, że co i raz zmienia projekt maszyn ochraniających. Dzięki temu trudno rozpoznać, że napotkane automaty chronią coś cennego - są Obrońcami.

W walce roboty wartownicze polegają na sile pancerza, wspartej siłą ognia o dużym polu rażenia. Są wolne, ale inteligentne. Nigdy nie używają ciężkiej broni, jeżeli chroniony obiekt może zostać narażony na zniszczenia, aczkolwiek niektóre z nich mają wbudowaną opcję samodestrukcji. Eksplozja pochłania wówczas zarówno Obrońcę, chroniony cel i agresorów. Ten wybór jest zawsze ostatecznością. Jeżeli istnieje możliwość sprowadzenia posiłków, roboty wartownicze korzystają z niej. Potrafią przeanalizować sytuację na tyle dobrze, że wiedzą dokładnie jaki rodzaj

wsparcia będzie potrzebny. Z reguły na pomoc ściągane są szybkie automaty w rodzaju Łowcy, wylawiające szczególnie groźne cele. Jeśli to tylko możliwe Obrońcy chronią się za solidnymi osłonami.

REGUŁY:

Agresja: 20

Spryt: 4 - 8

Zręczność: 6 - 10

Zaawansowanie programu: 3

Ruch: 1 segment - 1 metr

Akcje:

Strzał:

- ilość segmentów i obrażenia zależna od rodzaju zamontowanej i użytej broni

Limit obrażeń: 2 Krytyczne

Pancerz: ciężki

Broń: od dwóch do sześciu zamontowanych broni (łącznie zadająca obrażenia równe 9-ciu Lekkim).

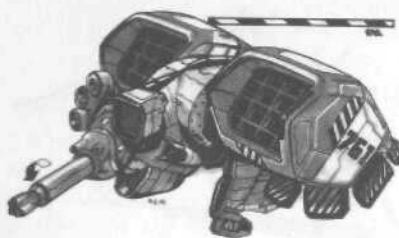
Słabe punkty:

- Jeśli znajdziesz się w pobliżu chronionego obiektu, będziesz mniej narażony na ostrzał

- Obrońcom można łatwo uciec, chociaż należy pamiętać, że zasięg ich broni jest bardzo daleki

- Zakłócenie łączności nie pozwala Obrońcom sprowadzić posiłków

Uwaga: może pełnić rolę dowódcy innych maszyn



WARTOWNICY (Wieżyczki strażnicze)

Właściwie są to raczej wieżyczki strażnicze - uzbrojone, opancerzone i inteligentne - ale nie zawsze ich kształt kojarzy się z wieżą. Zadania Wartowników są podobne do celów wyznaczanych Obrońcom, jednak Wartownicy zajmują się ochroną największych lub najważniejszych obiektów.

Automaty te są nieruchome ze względu na ciężar pancerza, zamontowanej broni i funkcje programu. Często instaluje się je tak, by wpasowywały się w ukształtowanie terenu i wykorzystywały przewagę płynącą ze swojej lokalizacji. Zawsze są zamaskowane - na pierwszy rzut oka trudno wyłowić je i zorientować się w możliwościach. Ich największym atutem jest jakość skanerów i programów analizujących dane. Zasięg czujników wykracza daleko poza zasięg broni palnej. Wartownicy wykrywają żywe cele za pomocą kilku niezależnych sposobów i są w stanie rozróżniać zwierzęta w obrębie gatunku, a także kojarzyć obecność niektórych zwierząt z obecnością człowieka. Potrafią również z grubsza identyfikować broń jaką posługują się ludzie. Oczywiście informacje te mogą być przekazywane do innych maszyn. Wieżyczki mogą przykładowo wyznaczać cele Łowcom.

Wartowników stawia się w taki sposób, by pola rażenia poszczególnych wieżyczek pokrywały się. Dodatkowo każdy Wartownik połączony jest z pozostałymi za pomocą podziemnej sieci kablowej, dzięki czemu wieżyczki prowadzić mogą niebezpieczny ostrzał rakietowy.

Wartownicy są nieruchomi, jednak niezależnie od konstrukcji modelu górna część maszyny potrafi obracać się wokół własnej osi (przeważnie o pełne 360 stopni). Jest to szczególnie ważne w sytuacjach, gdy wartownicy ustawieni są w krąg, a agresor przedostanie się wewnątrz okręgu. Roboty te uzbrojone są w broń rakietową zdolną przenosić różne głowice. Podstawą są pociski odłamkowe, ale broń chemiczna i biologiczna nie należy do rzadkości.

REGUŁY:

Agresja: 20
Spryt: 2
Zręczność: 10
Zaawansowanie programu: 3
Ruch: brak

Akoje:

Strzał:
- ilość segmentów i obrażenia zależna od rodzaju zamontowanej i użytej broni (obrażenia od rakiety, zależne od rodzaju głowicy)

Limit obrażeń: 2 Krytyczne i 1 Ciężkie

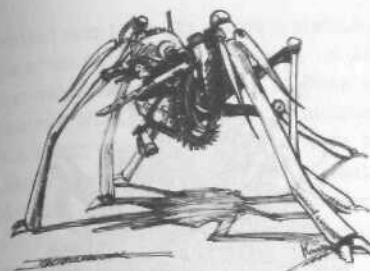
Pancerz: ciężki -1

Broń: od dwóch do sześciu zamontowanych broni (równowartość zadawanych 12 Lekkich ran); wyrzutnia rakiet

Słabe punkty:

- Jeśli znajdziesz się w pobliżu chronionego obiektu, będziesz mniej narażony na ostrzał
- Obrońcom można łatwo uciec, chociaż należy pamiętać, że zasięg ich broni jest bardzo daleki
- Zakłócenie łączności nie pozwala Obrońcom sprowadzić posiłków

Uwaga: może pełnić rolę dowódcy innych maszyn, prowadzi zdalny ostrzał rakietowy



PAJĄKI

Ta maszyna ma wielkość psa, owalny tułów i osiem zakończonych ostrymi kolcami odnóży. Szpikulce wbijają się w ziemię, a obrócone tworzą szerokie łapki. Zdarzają się wersje Pająków z pletwami. Głowo-tułów mieści w sobie napęd maszyny i jej mózg. Osiem teleskopowych sensorów zbiera informacje o otaczającym maszynę środowisku i są to jedyne wyróżniające się punkty na ciele, nie licząc dwóch niewielkich, osłoniętych otworów umieszczonych tuż pod "oczami".

Pająk zastyga nieruchomo wśród skał, pośród drzew deszczowych lasów, na pustyni zakopuje się pod płaskiem. Ze stoickim spokojem czeka na ofiarę. Nie jest on maszyną stricte bojową - przeważnie służy jako szpieg, jest bowiem w stanie bezszelestnie śledzić upatrzonego cel. Nowe modele Pająków wyposażone są w specjalne pokrycie maskujące, dostosowujące swoją barwę do kolorów otoczenia. W połączeniu z urządzeniem nadawczym kamuflaż czyni z automatu doskonałego wywiadowcę.

Chociaż pozbawione broni palnej i pancerza, Pająki uzbrojone są w umieszczone pod "oczami" zatrute igły. Trucizna ma przeważnie działanie paraliżujące lub usypiające, chociaż zdarzają się jady śmiertelne. Aby zaaplikować truciznę Pająk musi mieć bezpośredni kon-

takt z celem, stąd igły używane są tylko w ostateczności lub gdy ofiara niczego się nie spodziewa.

Pająki są jednymi z niewielu maszyn dobrze przebadanych przez człowieka. Specje z Posterunku dokładnie rozpracowali ich działanie i zdołali przebudować kilkanaście sztuk tak, by służyły człowiekowi. "Oswojone" Pająki programowane są bezpośrednio przez użytkownika, w języku maszynowym. Wydawanie rozkazów ułatwia komputer, istnieją też programy wszyte w kartę. Lojalność gwarantuje zaszyfrowane hasło, które zna tylko użytkownik.

REGUŁY:

Agresja: 4
Spryt: 10
Zręczność: 12
Zaawansowanie programu: 2
Ruch: 1 segment - 2 metry

Akoje:

Blok:
- 1 segment
Atak zatrutymi igłami:
- 1 segment

Limit obrażeń: 1 Ciężkie

Pancerz: lekki

Słabe punkty:

- Maszyna unika bezpośredniego starcia i wykryta ucieka
- Nawet jeśli Pająk jest zamaskowany, można go wykryć w podcierwieniu
- Przebudowane przez ludzi Pająki można przeprogramować z pomocą komputera, albo przejąć - wystarczy znać hasło

Trafienie zatrutą igłą: obrażenia - trucizna PS 50% (paraliżuje, usypia, rzadko zabija)

Uwaga: Ciche poruszanie się, Ukrywanie się (PT Bardzo Trudny)



PUSZKA PANDORY

Dowód na to, że Moloch ma poczucie humoru. Puszki Pandory przypominają stalowe jajka, cylindry albo skrzynie. Mają różne rozmiary. Od telewizora po silos zbożowy. Wyglądają jak porzucone w pobliżu osiedli ludzkich zabawki Bestii, a nikt normalny nie zbliża się do nich. Puszka może stać nienaruszona przez długie miesiące. Ludzie przeważnie wiedzą co zawiera, ale mało kto ma dosyć jaj by zbliżyć się do pojemnika, nie mówiąc już o próbach zniszczenia go.

Każda Puszka Pandory zawiera w sobie pomniejsze maszyny Molocha. Wystarczy zbliżyć się do niej by uwolnić pandemonium. Potworki wydostają się i urządzają masakrę wszystkim w okolicy. Patrząc na pojemnik nie da się oszacować zawartości. Nigdy nie wiadomo co siedzi w środku i w jakiej liczbie. Zdarzały się Puszki wypełnione mutantami zdolnymi wytrwać długie lata w zamknięciu. Kilka razy otwarta puszka uwolniła gaz i groźne wirusy.

Nikt rozsądny nie otwiera Puszek. Kłopot w tym, że nie każdy jest rozsądnym człowiekiem. Zawsze znajdzie się szaleniec, morderca albo frustrat, który postanowi zabawić się w Boga. Czasem zwyczajni ludzie zmuszeni są do otwarcia wrót piekła - ścigani przez gangstersów kurier albo otoczony przez watahę wilków tropiciel nie ma nic do stracenia. Woli sięgnąć po pomoc Molocha niż zginąć. Oczywiście to hazard, ale po Apokalipsie każdy ma w sobie coś ze straceńca.



JUGGERNAUT

Juggernaut byłby podobny do centaury, gdyby jego dolna część nie przypominała czołgu. Góra to tułów ludzki, obudowany bronią i opancerzony. Juggernauta nie da się zatrzymać. Maszyna nie próbuje nawet szukać osłon na polu bitwy. Prze naprzód, polegając na własnej masie i na sile ognia. Mechaniczne ramiona miażdżą przeciwników, którzy byli na tyle głupi by podejść zbyt blisko. Nie jest to efektywna broń, ale pogłębia chaos towarzyszący przejściu maszyny. O wiele groźniejsze są miotacze ognia, ciężkie karabiny maszynowe i wyrzutnie granatów.

To jedna z najcięższych maszyn, jakie spotkać można poza strefą walki i prawdopodobnie najgroźniejsza. Te automaty często zapuszczają się daleko poza linię frontu. Niszczą całe osiedla i przypominają ludziom, że nie są już władcami Ziemi. Element ludzki maszyny zapewnia jej wysoką inteligencję i nieobliczalność. Tytanowa stal chroni przed zniszczeniami. Na polu walki Juggernauty mają pełną autonomię. Jeśli nie zostały połączone w oddział przelamujący obronę wroga, same decydują o wyborze celów. Ich obecność obniża morale ludzi, bowiem maszyny te są nie do powstrzymania. Na gasienicach z łatwością pokonują zasieki i umocnienia, potrafią także taranować mury i

obalać całe budynki. Choć pozbawione broni skutecznie działającej na bardzo daleki zasięg, same są odporne na takową. Nikt przy zdrowych zmysłach nie zbliży się do maszyny na tyle, by móc jej zaszkodzić. Każda próba zaatakowania elementu ludzkiego spotka się z natychmiastową, bezwzględną odpowiedzią.

Nie ma pewności kim są ludzie kierujący tymi ciężkimi maszynami. Nie wiadomo nawet o jakim stopniu są ludźmi. Prawdopodobnie zostali wyhodowani przez Molocha, podobnie jak mutanci. Według innej teorii Bestia wybiera sobie najdoskonalszych żołnierzy Frontu i przemienia ich w postrach każdej bitwy - Juggernauty.

REGUŁY:

Agresja: 4

Spryt: 14 - 18

Zręczność: 16

Zaawansowanie programu: 4

Ruch: 1 metr - 2 segmenty

Akcje:

Strzał

- ilość segmentów i obrażenia zależnie od zamontowanej i użytej broni

Strzał (miotacz ognia):

- 3 segmenty, obrażenia Ciężkie, zasięg do 20 metrów

Atak mechanicznymi ramionami:

- 3 segmenty, obrażenia Ciężkie

Limit obrażeń: 2 Krytyczne (tylko w ludzki moduł +70% do trafienia); niemal nie wrażliwy na zniszczenia.

Pancerz: ciężki (tylko ludzki moduł), reszta to pancerz niemal nie do przebięcia

Broń:

- zamontowane karabiny i działka, zadające w sumie równowartość 9 Lekkich obrażeń;

- jeden lub dwa miotacze ognia;

Słabe punkty:

- Element ludzki, ze wszystkimi jego wadami i zaletami

Uwaga: może poruszać się w każdym terenie (również pod wodą); potrafi taranować ściany; na polu walki wpada w furię; zniszczyć może tylko uszkodzenie modułu ludzkiego

Ósmego dnia przybyłem do małej wioski, położonej wśród piaszczystych wzgórz. Bez grama deszczu w ciągu ostatniej połowy roku - rachityczne rośliny, wychudzone zwierzęta, ludzie przypominający widma. Mieszkańcy wioski podobni byli do troglodytów, cofnięci w rozwoju i wyłknięci. Żaloszny widok. Jak okiem sięgnąć omentarzysto cywilizacji ludzkiej.

Wieczorem siedzieliśmy przy ognisku. Nie od razu zorientowałem się, że to lokalne święto. Rytmiczne bicie bębnow i hipnotyzujące sylwetki na tle płomieni. Potem rozległo się żałobne nawoływanie rogów. Spód ogniska, z odległych wzgórz, z dachu świątyni. Instrumenty zguby. Świątynię oglądałem w półmroku, do momentu gdy uformowała się procesja. Ludzie z pochodniami podeszli do wrót i ujrzałem bramę. Wrota okute były metalem. Zawieszane na nich czaszki zdawały się poruszać w migotliwym świetle, a potem zapadła cisza. Zamilkły bębny i rogi, ale narzucony przez instrumenty rytm nadal utrzymywał się w uszach.

Brama otworzyła się. Ujrzałem Juggernauta. Nie od razu rozpoznałem martwy wrak - wpięrową postać przytłoczyła mnie uczuciem lęku i nabożnej czci. Potem troglodycy padli na twarz a ja wpastrywałem się w wygasie oblicze awatara Molocha.

Patrzyłem na wcielenie zniszczenia. Na wzgórzach odezwały się rogi.



Nasza taktyka. Wywiad z żołnierzem.

Często używamy pułapek. Nasze posterunki chronione są przez pola minowe. Zakładając miny rysujemy mapę z ich położeniem, a potem odchodząc, przenosząc się w inne miejsce, zbieramy ładunki z powrotem.

Zamaskowane wilcze doly, metalowe struny, które napinają się gdy biegnie wróg czy sidła - to norma. Mamy też inne, bardziej wymyślne pułapki. Wszystko zależy od pomysowości naszych inżynierów. Wiele im zawdzięczamy, bo walczymy z czymś, co nielato pokonać a technicy znają wroga od podszewki. Metalowe diable są twarde jak sukiny, bezlitosne. Ale mają też swoje słabe strony. To nie zwierzęta ani ludzie, nie są tak zwinne, nie mają naturalnych odruchów, są tępe jak but, i często mają mocno ograniczone algorytmy zachowania. Gdyby nie ograniczenia maszyn, nie byłoby już nas tu. Bylibyśmy bez szans.

Gdy taki stalowy diabeł wpadnie w dół, widzisz ile wart jest jego elektroniczny mózg - to test jego programu. Jeśli jest kiepski, straci orientację i będzie tam siedział do końca bitwy. Przeważnie jednak wydostanie się. A jeśli jest dobry, zajmie mu to ułamek sekundy. Pod warunkiem, że w ogóle tam wpadnie. Najlepsze nie popełniają w ogóle błędów - przynajmniej w zakresie swoich możliwości. Nie wahają się, nie myślą, zawsze trafiają, w każdej milisekundzie wybierają najlepszy ruch. Ale takich "mózgów" Moloch jak często nie wysyła. Chyba boi się, że wpadnie w nasze łapki, a wtedy wiele może się zmienić. Przeciętnej maszynie bieżąca analiza sytuacji, bitwy, wybranie ruchów zajmuje o wiele więcej czasu niż człowiekowi. Chyba, że ma specjalny program, filtr, który usuwa 99% zbędnych danych, by szybciej je przetwarzać - takie maszyny, mimo, że są bardzo ograniczone, są niesamowicie szybkie i niebezpieczne w bezpośredniej walce. Zaś te bardziej wycofane są z reguły o wiele wolniejsze. Zdarzają się też takie o dwóch programach - jeden działa gdy maszyna wędruje, planuje atak, przedziera się w naszą stronę, drugi włącza się gdy osiągnie cel i staje do bezpośredniej walki - wtedy nagle staje się głupia ale diabelnie szybka.

Pod względem uniwersalności człowiek daleko przewyższa maszyny. Ale jest przy tym o wiele delikatniejszy. Człowieka łatwo zranić, łatwo złamać psychicznie. Maszynę ciężko unieszkodliwić. Poza tym teraz to one mają w swoich rękach nasz przemysł, to one mają fabryki, amunicję, paliwo. Na szczęście Moloch boi się także wysyłać przeciw nam maszyny uzbrojone w karabiny i działka, bo nieraz już wybebeszyliśmy taką i mieliśmy okres dobrobytu pod względem amunicji i

broni. Nie ma maszyny, której byśmy nie przerobili na część naszego wyposażenia.

Po prostu jesteśmy sprytniejsi. I o tym wiemy.

Używamy też metalowych sieci. Skuteczne są metalowa bola a nawet zwykłe liny. W walce bezpośredniej używamy młotów, toporów... ale to już ostateczność. Z tym paskudstwem naprawdę trudno walczyć. Zawsze lepiej uciekać i próbować użyć swego sprytu przeciwko broni i metalowemu pancerzowi. Można ukryć się we wnętrzu jakiegoś budynku, bo z pewnością łatwiej walczyć z maszynami w labiryncie korytarzy niż na otwartej przestrzeni. Czasem ucieka się do lasu, między drzewa, czasem na jezioro. One mają sporo ograniczeń, i doświadczony żołnierz często potrafi dostatecznie długo wymykać się, by w końcu dostrzec ten słaby punkt przeciwnika i spróbować go wykorzystać.

Jest wiele rodzajów maszyn. Ale tylko niektóre umieją przykładowo pływać. Tylko niektóre umieją się wspinać. Jedne tylko strzelają, inne tylko walczą bezpośrednio. Jedne są szybkie, inne są bystre. Są wielkie, są małe. Lecz każda ma jakiś słaby punkt. Byłe przeżyte dostatecznie długo, by go odkryć. Ale to doświadczenie i umiejętności. Często jeszcze potrzebny jest odpowiedni sprzęt i trochę szczęścia.

Ale popatrz, my jeszcze żyjemy. A wiele już zostawiliśmy za sobą pokonanego tego ziomu.

No nie, oczywiście, że następuje u nas rotacja - to normalne na wojnie. Czekają na bitwę każdy z nas wie, że wielu tego dnia polegnie. Do tego akurat nie można się przyzwyczaić. Co mówisz? Że siyszałeś, że my też używamy maszyn? Chłopie, to bzdura! Tak, zdarza się, że nasi specje pomałują w zdobycznym robocie. Da się takiego przeprogramować. Ale nie robimy tego. Wolimy wyjąć z takiej wszystko co się przyda, a przede wszystkim broń, i dać ją do rąk żywego człowieka. Był taki okres w wojnie, gdy przeprogramowywaliśmy maszyny. Walczyły dla nas przeciwko podobnym sobie. Ale to był błąd, który wiele nas kosztował. Nie możemy rozmyślić granicy w tej wojnie, bo ją przeprogramy. Zasada musi być prosta - rozwal każdą maszynę, bo może być szpiegiem albo żołnierzem Molocha. Pomysł: idziesz do obco sprzymierzeńców i nagle widzisz tam maszynę. I co masz zrobić? Co, czy mamy malować je na żółto, że to nasze? He, he, Moloch też ma złotą farbę i tylko czeka na nasz błąd, by nas wyhuskać. Z tym trzeba bardzo, bardzo ostrożnie. Że co, że widziałeś u nas? Chłopie, a mogłeś żyć...

ŚWIAT



Wojna trwa już od trzydziestu lat, choć tak naprawdę, tu, na południu, czy nawet powyżej, w środkowych Stanach nikt tego nie odlicza. Życie toczy się własnym rytmem; roboty, walka i Jego Eminencja Moloch są dla większości odległą historią, zbyt nierealną, by mogła wzbudzić większe uczucia.

Powiedzmy sobie wprost, dla części ludzi dzisiejszy świat jest szary, smutny i przynębiający. Łykają Tornado i płaczą, mamusiu, jak mi źle. Mamusiu, czemu mutanty są tacy źli. Mamusiu, gdzie podziały się moje Skittles.

Pieprzyć Skittles.

Świat się zmienił. Czy na gorsze? Nie wiem. Nie znam innego świata.



Historia

Tak naprawdę niewiele wiadomo. A przynajmniej nie wiadomo nic pewnego. Wojna zaczęła się we wrześniu 2020, to akurat jest jasne. Stany miały się całkiem nieźle, technologia powoli osłabła poziom tego, co rysowali autorzy w powieściach science fiction, biocybernetyka, cyborgizacja, potężna i wszechwładna sieć łącząca w sobie wszystkie zalety jakimi mogły nas obdarować multimedia. Pomijając nieustanne zagrożenie terroryzmem, które od lat paraliżowało cały świat, wszystko szło we właściwym kierunku, czyli ku lepszej przyszłości.

No i komputery wycięły nam numer.

Wpierw podejrzewano atak terrorystów, dopiero po kilku dniach ludzie zrozumieli, że przeciwnik jest o wiele niebezpieczniejszy. Wtedy jednak było już zdecydowanie za późno. Komputery pieprzły całą chemię jaką miały w swoim zasięgu. Oszalało wszystko, od elektrowni atomowych, przez stacje uzdatniania wody, po laboratoria chemiczne. Wojna chemiczna i biologiczna w jednym tygł, śmiertelna mieszanka. Komputery nie musiały się ograniczać, im wirusy i toksyczne ścieki nie wyrządzały krzywdy. To był atak jakiegoś nieznajętego świata.

Przed wojną chyba nikt nie zdawał sobie sprawy z tego ile otacza nas che-

mii. Dowiedzieliśmy się w ciągu kilku dni. Wszystkie miasta otaczał całun trującego syfu.

W końcu ktoś w Pentagonie nie wytrzymał i nacisnął czerwony przycisk, podnieśli się też goście z Bliskiego Wschodu. Czego nie załatwili chemia i wirusy, załatwili Arabowie. Potem już tylko był chaos. Nic nie wiadomo. Ludzie pozostawieni bez komputerów, sieci i łączności, padli na kolana. Nie wiadomo nawet kiedy powstał Moloch.

Można powiedzieć, że kolejne miesiącę to sen w klimatach filmów Davida Lyncha: niewiele wiadomo, ale klimat jest nieźły. Maszyny zgótowały nam prawdziwy horror. Ludzie pozbawieni podstaw życia, rzućni w nowy świat zupełnie sobie nie radzili. Tymczasem maszyny wciąż pruły. Zatrute było dosłownie wszystko, gdzie się nie obróciłeś, tam choroby i skażenia. Zdychały rośliny, zwierzęta, i ludzie.

Przeżyła garstka, głównie młodzież, dzieciaki i twarde sukinkoty. W ciągu kilku lat przeszliśmy ostry egzamin z doboru naturalnego. Słabeusze marli jak muchy: na ospę, gruźlicę, na wszystko, czym mógł nas zaatakować Moloch. Gdzieś, w 2026 zaczęto otwarcie o nim mówić. Powoli wyłaniał się na horyzoncie. Ludzkości objawił się przeciwnik, którego można było dostrzec i mu pogrozić. Można też było oddać w jego kierunku serię z karabinu. Sensu to nie miało żadnego, ale to miało się okazać po kilku kolejnych latach przegranych bitew i konsekwentnej ofensywy Molocha. Tymczasem pojawiły się pierwsze oznaki budowy nowego ładu. W Nowym Jorku, w Vegas, zaczęły się walki o władzę, oznaczanie terytorium i wszelkie tym podobne zagrywki samców mające na celu zdobycie pozycji w stadzie.

Dzisiaj sytuacja zdaje się stabilizować. Moloch powoli przesuwa się na południe. Front jest długi, a ludzie, którzy odważyli się walczyć radzą sobie coraz le-

piej. Na południu zrobiono kilka pierwszych kroków w budowaniu nowego ładu. Federacja Apallachów dogadała się z Nowym Jorkiem i ciągnie kolej. Za kilka lat, wraz z Posterunkiem mają przeprowadzić ofensywę i wydrzeć Molocha w trochę terenu. Chciałbym to zobaczyć.

Kto wie, może się zaciągnę i postrzelam do maszyn. To prawdziwe wyzwanie, tak sądzę. Zobaczymy...

Flora i fauna

Flora i fauna w znaczeniu jakie znano przed wojną nie istnieje. Moloch rozprawił się z nią równie bezwzględnie, jak z ludźmi, z tą tylko różnicą, że kaktusy są mniej zawzięte niż ludzie. Ludzie wciąż walczą, a kaktusy uciekły do Meksyku.

Rodzaj taktyki jaką obrał Moloch, czyli wojna totalna to definitywna rozprawa z przyrodą. Zatruta woda, skażona gleba, wysoka radiacja, masa chemii i syfu w powietrzu - mało co zdolało to wytrzymać. Dziś pozostały suche krzaki i trochę podejrzanego zieleniny, która na pewno nie ma nic wspólnego z tym, co dawniej można było znaleźć w parku. Znakomita większość Stanów to pustynia, bo na wyjałowionej, skażonej ziemi nic nie chce rosnąć. Zaczęło natomiast rosnąć na południu, u meksykańców. Chiopaki z południa nazwali to Neodżunglą, mój kumpel mówi na to Mexicosyf. Nie widziałem tego, ale gadałem z gościem, który tam był i co nieco mi opowiedział. Miły facet, swoją drogą. Mówił mi, że Neodżungla wygląda jak Moloch, tylko nie z żelaza, lecz z roślin. Pytam go, widziałeś, synu, Molocha? A on mi na to, że nie.

No i sobie pogadałem, on nigdy nie widział Molocha, jak nigdy nie widziałem Neodżungli. Fajnie było. Dżungla jest bardzo gęsta i rośnie dosłownie na wszystkim, wkracza do miast, oplata



stacje benzynowe, czy knajpy. Jest wszędzie, gdzie tylko doolerają jej pędy. Tam zaś gdzie dotrą, robi się gorąco - gorąco, bo podobno te rośliny wytwarzają jakieś ciepło. Nie za bardzo rozumiałem tego faceta i chyba trochę zmyślał. Mówił, że jak wleżesz pomiędzy krzewy, jesteś jak w kokonie, jest ciepło i przytulnie. Zaraz potem dodał, że rośnie tam masa mięsożernych krzewów i kwiatów. Strasznie, kurwa, przytulnie. W każdym bądź razie, podobno rośnie to i rośnie i nie chce zatrzymać, Meksykanie walczą z tym na całego, choć nasi raczej leją na drzewka.

Głównie leją tym, co mają w zbiornikach od miotaczy płomieni. Tak podłana roślinka na kilka tygodni cofa się i dwa razy się zastanowi, nim ponownie ruszy na północ. He, he, spokojnie, ona nie myśli. To była przenośnia. Aż takich kitów nie dałem sobie wcisnąć palantowi z południa.

Generalnie jednak, Neodżungla to na razie dopiero sygnał problemu. Będziemy się nią martwić za dziesięć, dwadzieścia lat. Do tego czasu i tak rozjedzie nas Moloch, lub opcjonalnie my rozpleprzymy jego. Założ więc śmiało, że dzisiejsze stany to pustynia, czasem preria, dużo piachu, mało zieleni. Co znowu... Miami? A, faktycznie. W Miami też jest dżungla. Miami to jednak wyjątek potwierdzający regułę. A reguła jest taka, że kolor zielony wyleciał z palety barw współczesnego świata.

ta, jasne? Zamknijmy temat flory i przyjrzyjmy się faunie.

Zwierzęta broniły się bardziej zdecydowanie niż kwiatki, większość padła, reszta zmutowała i znacząco się zmieniła, ale żyją. Łazą po świecie. I wiesz, jeśli ja tak przypominam człowieka, jak ten kundel przypomina mojego starego psa, jeszcze z przed wojny, pozostaje mi tylko sobie strzelić w łeb.

Pojawiło się wiele nowych gatunków, wszystkie osobniki bez wyjątku stały się bardziej dzikie, agresywne i dużo odporniejsze na wszelkie negatywne czynniki. Podobnie jak wśród ludzi, przetrwali tylko najsilniejsi. Zresztą, nie trzeba wielu zmian, by na pustyni było wesoło. Kiedyś wpadł mi w ręce jakiś atlas sprzed wojny zawierający dużo obrazków (i mało praktycznych informacji). Jeśli połowa zaprezentowanej tam menażerii przetrwała, to tam jest naprawdę niebezpiecznie. Bizona widziałem nawet „na żywo”, w Teksasie, zresztą nie ja jeden. Kumpel z Detroit też widział i pierwsze co zrobił, to założył się z miejscowymi, że wyprzedzi stado i pierwszy dopadnie do farmy starego Bruna. No i przegrał. Stado wprasowało go w ziemię. Ostatnie chwile, kiedy go widziałem, to moment, kiedy spod maski buchnął dym. Prawdopodobnie zagotowała mu się woda w chodnicy. Epicka śmierć, nie ma co...

Wracając do zwierzątek, okazuje się, że na preriach żyją psy preriowe, kojoty, czy borsuki, i wiesz, one są nawet sympatyczne - kładziesz je jednym celnym strzałem. Gorzej z widłorogami, czy cietrzewiami preriowymi, bo nikt nawet nie wie co to jest, w dodatku w atlasie nie pisali najważniejszego - jak to zabić. Jedyne co wiem, to że widłoróg lokuje się w pierwszej trójce najszybszych zwierząt na Ziemi. To daje do myślenia, nie?

Na pustyniach jest jeszcze gorzej, żyją tam jakieś szcziurokoczki, kondory,

frynozomy, helodromy... Kto to nazywał? Te nazwy są przerażające! Te dwa ostatnie to podobno jakieś jaszczurki, z czego jedna jest jadowita. Kurwa, dasz wiarę? To jedyna na świecie jadowita jaszczurka, i musi żyć akurat u nas! Czemu nie w Europie?

Aha, trzeba uważać na grzechotniki i koralówki, są dziesięć razy bardziej nieprzyjemne od stada mutantów. Ale o tym chyba wiesz, co? Dobra, tyle o faunie, bo widzę, że trzęsą ci się porty. Miłośników mocnych wrażeń zapraszam do „Podręcznika Łowcy”.

Aha, Grizzli też zmutował. Jak? Cholera wie jak, ale pewnie wyszło mu to na dobre.



Pogoda i pory roku

Pogoda oszalała i dostosowała się do reszty panującego tu burdelu. Na pewno znałeś ludzi, którzy na pustyni umarli z braku wody. Taka jest dzisiaj rzeczywistość: latem temperatury dochodzą do pięćdziesięciu stopni Celsjusza. Za to zimy wcale nie są łagodne. Zimą temperatura wynosić może i mi-

nus czterdzieści stopni. Amplituda roczna wynosi około stu stopni. Ech, gdzie te czasy, gdy lata były łagodne, a zimą ludzie jeździli na nartach

Rozmawiałem kiedyś z gościem, który przed wojną był naukowcem. Opowiadał mi, że jedną z przyczyn jest zmiana kąta nachylenia osi Ziemi. Nie wiem, co to znaczy. Opowiadał mi też o innych przyczynach, ale nic nie zapamiętałem. Prawdę mówiąc, to jakieś naukowe brednie. Miałeś kiedyś w ręku ping ponga? Jaka oś, jakie nachylenie? Kula to kula, z każdej strony taka sama...

Bez względu na to, co spowodowało, że pogoda się rozregulowała, a po porach roku pozostały tylko nazwy, mam już tego dość. Nie ma ani jednego pierzonego dnia, kiedy byłbyś zadowolony. Albo za zimno, albo za gorąco, albo masz gruby sweter, albo najchętniej zdarłbyś z siebie skórę. Szkoda, że przed wojną robili takie małe lodówki - nie raz już próbowałem wleźć i zamknąć się na kilka minut. Pogoda jest jedną z kolejnych przeszkód w podróżach. Nawet jak się zaważmiesz i zechcesz ruszyć gdzieś hen, daleko na koniec świata, musisz mieć pełen plecak kocioł i swetrow i dwa plecaki olejków do opalania.

Skażenie i radiacja

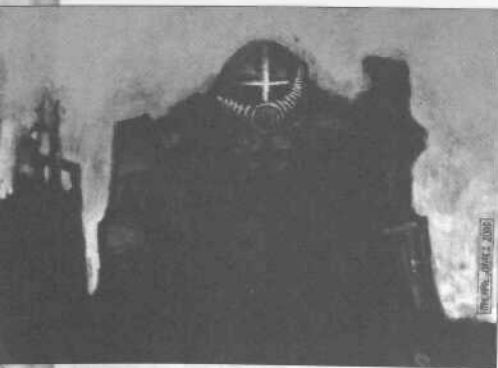
W wielu rejonach promieniowanie jest w dalszym ciągu zagrożeniem. Sporo zbiorników z wodą, przedmiotów, żywności, mimo że ładnie wygląda, niesie ze sobą śmierć. To jest ten moment, w którym doświadczony wędrowiec zadowolony idzie dalej, a frajer kopie w kalendarz, bo wsadził łapy tam gdzie nie trzeba. Wszelkiego typu dziurska; krater, zbiorniki, oczka wodne są podejrzane na dziesięć mil, o tym wie każdy dzieciak. Gorzej, gdy wokół pu-



stynia. Trzeba mieć szósty, albo nawet siódmy zmysł, by wyczuć gdzie jest niebezpiecznie.

Inna sprawa, że są ludzie, u których wykształcił się taki zmysł. Jest kilku przewodników o niezłej reputacji, którzy idą przez pustynię jak wąż, omijając niewidzialne przeszkody.

Generalna zasada jest taka: tam, gdzie kiedyś spadły bomby, czyli w wielkich miastach, ośrodkach przemysłowych i byłych bazach wojskowych, cały czas utrzymuje się podwyższona radiacja. Rozpoznasz te miejsca przy pomocy licznika Geigera. Jeśli nie masz licznika, to zobaczysz na pewno krater; jeśli jesteś w terenie. W pobliżu krateru znajdziesz szkliste kamyki, których nie dotykaj za żadne skarby! Trinityt, bo tak się nazywa ten minerał, jest bardzo radioaktywny. Na zadupiach, o których nikt nie słyszał ani dawniej ani dziś takich problemów nie ma. Liczniki zazwyczaj nie piskają, no chyba że w okolicy była elektrownia jądrowa. Niekonserwowane przez lata, po prostu się zepsuły i nastąpiło wtórne skażenie środowiska. Uważaj na te miejsca. Drużga para rąk ci nie wyrośnie, ale złapiesz chorobę popromienną, jak nie.



Zwyczaje i prawa

Prawo jest surowe, różnorodne i często okrutne. Życie stało się bardziej brutalne. Cofamy się do poziomu dzikusów, nie ma co do tego wątpliwości.

Pierwsze co powinienś zrobić, gdy ładujesz się do jakiejś osady, czy miasta, to pytać o prawa. Brzmi dziwnie? Nakładanie się prześcieradłem podczas wojny atomowej też brzmi dziwnie, a podobno przynosi efekty. Idziesz więc do dowolnego mieszkańca i mówisz: „Dzień dobry, jakie prawa rządzą w tej dziurze.” Możesz też powiedzieć: „Witam, jakie prawa rządzą w tej pięknej okolicy.” W pierwszej opcji możesz dostać w ryło, w drugiej wyjdiesz na idiotę. Wracając jednak do praw...

W jednym miejscu nie wolno przelecieć żony szeryfa, w innym nie wolno nosić broni. W jednym miejscu za kradzież zabijają, w innym kierują do roboty na dwa tygodnie i każą odgruzowywać miasto. Jest naprawdę różnie, a wszystko zależy od masy czynników. Sam zobacz. Jeśli w mieście jest więzienie z dawnych czasów, raczej zamykają do ciupy za przestępstwo. Jeśli do tego rządzi tu jakiś psych, zamykają za byle gówna. Jeśli zaś więzienie jest porządne i luksusowe, wielu sobie tam po prostu mieszka - zwłaszcza jeśli na czelnik to miły gość. Jeśli trafisz na

frajerską osadę, to nawet po narobieniu bigosu, tylko cię upomną i poproszą, byś więcej tego nie robił. Innym razem możesz trafić do społeczności z serii „Bez przebaczenia” i wtedy naprawdę masz kłopoty.

Dlatego warto wiedzieć co się dzieje w okolicy. W większych społecznościach prawa wypisane są na jakiejś tablicy, czy nawet w jakieś książce. W mniejszych jest problem, bo czasami ludzie nawet nie zdają sobie sprawy z praw. Ot, dla nich jest oczywiste, że nie wolno myć się w studni na środku rynku - wiedzą przecież o tym wszyscy, nie? No i właśnie w tym momencie robi się kłopot, gdy wsadzisz swoje brudne łapska do ich jedyne go zbiornika wody pitnej.

Fajnie, nie? Cóż, wędrowki od miasta do miasta to nie jest bułka z masłem, a gromada mutantów na horyzoncie to z reguły i tak jest twój najmniejszy problem. Widziałem kiedyś gościa, którego zamknęli w klatce i wynieśli na kilka dni poza miasto, bo jadł puszkę z mięsem. Facet akurat trafił na ortodoksyjnych wegetarian.

Powiem ci, na najlepszym sposobem jest spotkać się od razu z szefem danej społeczności. Pogadasz z nim kwadrans i jesteś w miarę bezpieczny. Albo facet wygląda jak psychol, albo jest łagodny jak baranek, albo rzeczowy, albo rozlaży, albo widać w nim pozostałość po wojskowym drylu, albo nie... To szef ma największy wpływ na życie społeczności - a od tego jak bardzo jest popieprzony zależy jak trudno się żyje na jego włościach.

Religie i kultury

Przyszła apokalipsa, no i ludziom od pierdoliło. Podobno to normalne. No więc jest normalnie: co miasto to sekta.

Ludziom runęły podstawy życia, sygnęło się wszystko, także fundamenty wiary. Część wierzy, że nastał koniec świata, część uznala, że Boga nie ma, inni jeszcze, że Pismo to był walek tyśiąclecia i wszystko jest zupełnie inaczej niż myśleliśmy.

W cokolwiek kto wierzył, teraz ma potężną zagwozdkę. Musisz przyznać, że jeśli Moloch ma być naszą próbą wiary, to ktoś jednak troszkę przegął...

Po wybuchu wojny nastąpiły wspaniałe czasy dla wszelkiej maści oszołomów. Im bardziej gość był popieprzony, tym większe zdobywał grono współwyznawców. Większość z tych kultów dawno padła, lecz wciąż ich liczba jest zatrważająca. Najwięcej jest odłamów chrześcijaństwa, lecz ilość zmian i modyfikacji dogmatów wiary zadziwił mogą każdego.

Co więcej, zmieniła się funkcja księży - dziś są bardziej rzeczowi, i bardziej przyziemni. Ludzie nie potrzebują już faceta, który mówi im o miłości i wielbieniu bliźniego swego, oblecując w zamian nagrodę po śmierci. By utrzymać wiernych przy sobie, księża zmienili taktykę. Kryzys wiary prawie wszystkich mieszkańców Stanów (spośród tych, którzy przeżyli, rzecz jasna) wymagał zdecydowanych działań. Od pewnego czasu krzyż nosi się nie na łańcuszku, lecz na lufie shotguna. Księża ruszyli do pomocy zbłąkanym duszom w najbardziej praktyczny ze sposobów. Spuszczają w pieprz tym, którzy niepokoją owieczki Najwyższego. Znają się też na leczeniu chorób, na dobijaniu nieuleczalnie chorych, którzy mogą roznieść zarazę. Co więcej całkiem sporo spośród facetów w koloratkach prowadzi krucjaty przeciw mutantom. Jeśli wierzysz w reinkarnację - masz przed sobą chłopaków z Inkwizycji w pełnej krasie.

Tymczasem przeciętne wsiaki zupełnie się pogubiły - czym zaś są bardziej pogubieni, w tym większe idiotyzmy wierzą. Słyszałem o kulcie składającym ofiary jakiemuś potężnemu mutantowi, spotkałem też gości przepisujących Biblię na nowo, korzystając z najnowszych odkryć teologii - „Zbawca Moloch”. Tłumaczą książkę na nowo i dochodzą do niezwykle wniosków.

Nic tylko wziąć i paść ze śmiechu.

Debili nie sięją, mówił ojciec. Jak go pytałem skąd się biorą, zwykli zagadkowo milczeć. Jak można składać ofiary mutantowi?



Paliwo i energia

Z paliwem jest różnie. Z jednej strony, jest trudniej dostępne, niż dawniej. Wraz z wybuchem wojny, Shell zamknął stacje i nie można już zbierać punktów i wymieniać ich na pozycje z katalogu. Z drugiej strony, samochodów jakby mniej, a pod ziemią paliwa wciąż sporo...

Każdy wsiak wie, że złoża ropy znajdują się w okolicach Oklahomy i Teksasu. Szczególnie tym pierwszym trochę odpieprzyło. Dziw, że jeszcze nie łażą w turbanach. Te tereny są największymi fortacami współczesnych Stanów. Na punkcie paliwa ludziom dosłownie bije. No ale, trudno się dziwić, nikt nie lubi

pochać swojego Forda, nie? Tak więc tam gdzie jest paliwo, są zasieki, druty kolczaste i częsta wymiana ognia. Najazdy gangów i nieustanna obrona swojej żyły złota. Tak wygląda życie współczesnych szejków.

Cysterna pełna ropy i chimara gangsterów na jej ogonie to normalny widok. Bandziory zlatują się do ropy, jak muchy do gówna.

Żeby chociaż było o co tak walczyć... Dzisiejsze paliwo to cień tego, na czym jeździli nasi starzy. Jeśli twoja bryka wyciągnie na tym 60 mil na godzinę, to jesteś dobry. Z reguły nie wyciąga nawet czterdziestu. Większość samochodów i tak trzeba było poprzerabiać, by jeździli na tym, co wlewasz do baku. Czasy benzynki bezołowiowej, wysoko-octanowej, niskooctanowej, super shell i BP Power minęły. Dziś wlewasz do baku paliwo lotnicze, jeśli akurat miałeś szczęście i kupiłeś je w dobrej cenie, i modlisz się, by samochód nie odleciał.

Stacji benzynowych jest zdecydowanie mniej, a te, które są, można by nazwać twierdzami z paliwem. Gdy ruszasz w trasę tankujesz do pełna, a do bagażnika ładujesz tyle kanistrów ile zdołasz upchać. Dawniej jak ludzie przygotowywali się do podróży, planowali gdzie będą nocować, a gdzie spędzą miły weekend. Teraz najważniejsza jest mapa i dwie informacje - gdzie można dotankować i gdzie jest gęsto od gangerów. Nigdy nie ruszasz w podróż, jeśli nie jesteś pewien, że nie staniesz na środku preri z pustym bakiem.

Jeśli spotkasz kiedyś takiego debila, możesz od razu strzelić mu w łeb. Jest wyraźnie zbyt głupi by łazić po tym świecie.

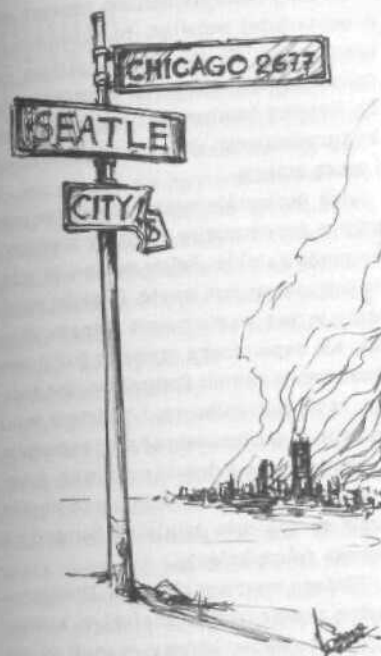
Czasem jednak zdarza się, że spotkasz na trasie gościa, gdzieś w barze, rzadziej na autostradzie, który opowie ci kilka głodnych historyjek, a potem powie, że z chęcią odkupi od ciebie jeden czy dwa kanistry, bo źle obliczył

trasę. To się zdarza, wiesz, ściga cię gang, omijasz jakieś ruiny, a kilometry lecą. W dobrym guście jest sprzedać taki kanister - jeśli masz akurat na zbyciu. Oczywiście po mocno zawyżonej cenie - ale to chyba normalne! Tak, z paliwem to jedna wielka szopka. No ale to wina tradycji. Czy dawniej, przed wojną było inaczej?

Inaczej jednak było z energią elektryczną. Jej było pod dostatkiem, była tania i powszechnie dostępna. Już nigdy więcej.

Większość miast ma generatory prądu, więc niby żarówki świecą, ale to nie w porównaniu do potrzeb. Taki generator swoje żre, w ropie, węglu, czy co tam mu wrzucisz w gardziel. Cokolwiek to będzie, zawsze będzie tego za mało, by zrobić z twojego zadupia oświetlone Las Vegas. Dlatego miasta zasilane z generatora prądu łatwo poznać. Nie ma fajerwerków, nocą panuje półmrok i tylko najważniejsze uliczki są rozświetlone. Zarząd miasta ostro pilnuje, by nie marnotrawić energii. Nie nazwałbym tego komfortem, choć lepiej gdy jest mało prądu, niż gdy nie ma go w ogóle.

Farta mają ci, którzy mieszkają przy przedwojennej elektrowni, która wciąż działa. Gdzieś na zachodzie nawet jest takie miasteczko, które przemianowało się na Lunar City. Dawne Vegas wygląda przy nich, jak miasto ponuraków. Dosłownie! No ale Lunar to wyjątek, słynny wyjątek. Takich miast w Stanach jest kilkanaście, może kilkadziesiąt, reszta raczej klepie elektryczną bledę. I wiatraki, elektrownie wodne, czy inny sprzęt tego nie zmienia.



Podróże

Podróże są rzadkie i niebezpieczne. Przeciętny mieszkaniec Vegas, czy Miami nie odważy się ruszyć tyłka poza teren miasta. Horyzont dla wielu ludzi jest symbolem niebezpieczeństwa: tajemnicy i nieznanego. Nic, co przychodzi od strony horyzontu nie jest dobre. To na horyzoncie pojawiają się gangi, mutanty i potwory. To na horyzoncie przedziej, czy później pojawi się Moloch.

Włęcz po się tam pchać?

Przed wszystkim - już się prawie nie lata. Balony, motolotnie, zdezelowane samolociki to całe współczesne linie lotnicze Stanów. I chyba nie muszę tłumaczyć dlaczego nikt nie lata, co? To raczej oczywiste: brak paliwa, brak umiejętności, brak zaufania do przedwojennego sprzętu. A jak wciąż masz na to ochotę, zgromadziłeś paliwo, masz umiejętności i masz maszynę, której

ufasz, to wciąż możesz być pewny, że zestrzelą cię pierwszy lepszy palant, który będzie miał wystarczająco dobrą spluwę. Facet będzie miał o czym opowiadać przez najbliższe dziesięć lat. A jeśli masz farta i jednak lecisz i żaden palant na ziemi nie strzela w twój kierunek, zrobi to tajfun, tornado albo burza.

Zapomnijmy o lataniu, dobrze?

Są jeszcze autostrady i samochody oraz prerie i konie. Autostrady, szczególnie te główne, międzystanowe mają się całkiem dobrze, i są głównymi liniami komunikacyjnymi. Oczywiście właśnie na autostradach przygotowują swoje zasadzki wszystkie gangi i bandy mutantów. No przecież nie będą się czuli w krzakach, na środku pustyni! Z drugiej strony, wzdłuż autostrady stoją knajpki, w których możesz się prześpać, zatankować paliwo, i ogólnie odpocząć.

Można powiedzieć, że wybór należy do ciebie. Ryzykujesz zasadzkę gangu, a w zamian otrzymujesz knajpkę co kilkadziesiąt mil i szansę na bezpieczny nocleg lub dymasz przez środek pustyni. Tam nie ma knajpek, stacji z paliwem, są natomiast kolejne watahy mutantów, dzikie zwierzęta i wszystkie gangi, które mają tak nasrane we łbie, że żyją w płaskownicy.

I jeszcze czerwonoskórzy. Oni też siedzą na pustyni.

No więc jak już pojmiesz, że i tak jest źle i tak niedobrze, zawsze możesz sobie dodać kolejny dylemat do listy problemów - Ford, czy mustang. Samochód, czy wierzchowiec. Widzisz, Ford jak dostanie kulę, jedzie dalej, koń nie. Gdy ty dostaniesz kulę, Ford raczej stanie, koń zaś wciąż może wyciągnąć cię z opresji. Ford żre paliwo, koń trawę, jednego i drugiego jest jak na lekarstwo. Na Forda możesz zamontować działko, do konia siodło, nic więcej.

Długi temat, nie? Gdybyś się nie mógł zdecydować, zawsze możesz iść na piechotę. Kupa ludzi przemierza tak Stany.

W zasadzie zaczęliśmy cały temat od dupy strony. Warto zastanowić się po co i gdzie leziesz. Jedni podróżują, bo szukają przygody, inni szukają głównie kłopotów. Jeszcze inni przed kłopotami uciekają. Są i tacy, którzy zajmują się zbieractwem - jeżdżą po Stanach i szukają zapadłych dziur, w których można znaleźć coś ciekawego, potem to sprzedają i zarobić. Takich zbieraczy jest naprawdę dużo. Czasem zdarza się, że wędruje cała osada, czasem nawet dwadzieścia osób - tak bywa, kiedy ich ziemia została skażona, lub zwyczajnie jest wyjałowiona. Zabierają dobytek na plecy i ruszają w poszukiwaniu nowego domu. Takie karawany stają się więcej niż często lupem gangsterów - czyli zwyczajnych bandziorów. Ci też są w nieustannej podróży, a to co ich pcha przed siebie to rozbój, młotowanie strzelanin i napadów.

A mówiłem o rzekach? Chyba nie. Część rzek wciąż jest splawna i można podróżować wodą. Powiem ci jednak, że to co dzieje się na wodzie to piekło w porównaniu do autostrad. Na wodzie rządzi mafia, choćby to była kałuża - ma swojego bossa.

Zbieractwo

Dzisiaj zbieractwo jest częścią życia każdego człowieka. Nie: większości ludzi, nie: prawie każdego. Zbierają wszyscy. Wjeżdżasz do jakichś ruin, zaglądasz do szafek i pod meble. Odwiedzasz opuszczoną knajpę i szukasz czegoś wartościowego. Dobra zapalniczka, jakiś łańcuszek, scyzoryk... Świat pełen jest ciekawych przedmiotów, porzuconych i zapomnianych.

Żyjemy odnajdywaniem przeszłości, a dokładniej mówiąc, handlowaniem przeszłością. Bo jak już znajdziesz zapalniczkę, to masz farta, wymienisz ją na butelkę bimberku i kilka placków kukurydzianych. Jeden mały przedmiot i masz kolację.

Jak doskonale wiesz, pieniądze odeszły w zapomnienie i zostały zastąpione przez gamble. Jeden gambel to miera tego, ile co jest warte. Pudełko zapalnym nie jest warte nawet jednego gambela, ale zapalniczka zippo to już dobre dwadzieścia gambli. Zegarek to pięć gambli, czyli jak zechcesz, i będziesz miał możliwość możesz zebrać pięć zegarków i wymienić na jedną zapalniczkę. A potem, jak pójdziesz do knajpy to kupisz sobie za nią dwa kanistry benzyny i jeszcze dobrą kolację.

Dlatego wszyscy zbierają. Niewiarygodne rzeczy można znaleźć w kieszeniach frajerów, którzy stanęli ci na drodze. Często są to rzeczy cenniejsze nawet niż w jakichś ruinach - bo te przecież są już w wielu miejscach przecieżsane i ogołocone ze wszystkiego. Oczywiście wciąż możesz znaleźć jakąś złotą żyłę i miejsce, w którym od czasu wybuchu wojny nikogo nie było - wtedy będziesz ustawiony do końca życia. Zazwyczaj jednak łazisz po śmieciach. Może trafi ci się coś, co ktoś przeoczył. Co innego w dużych miastach.

Tam raj będzie trwał jeszcze przez kilkadziesiąt lat. Ta garstka ludzi, którzy przeżyli ostatnie trzydzieści lat wojny nie jest w stanie rozkraść dobytku zgromadzonego w miastach w latach 30 tych XXI wieku. W dużym mieście nikomu nie załapiesz zapalniczkę, czy paskiem u spodni. Tam ludzie żyją dość dostatnie.

No dobra, ale ile jest takich miast. Sześć? Osiem? Jeden więcej. Całą resztą to bieda i śmieci. Jedno wielkie wysypisko śmieci...

Handel

Handel zawsze był motorem życia. Tak jest i dzisiaj, choć ogólnie świat upadł na pysk i wszystko straciło barwy, handlowanie stało się chyba ciekawsze. To jedna z tych nielicznych spraw, które na wojnie nieco zyskały. No bo sam się zastanów, co to dawniej był za handel - duże centra handlowe, wózek i zakupy, wzdłuż półek - jechałeś i ładowałeś do koszyka. Żaden handel.

Dzisiaj jest ciekawiej.

Nie ma kasy, nie ma ogólnego rynku wymuszającego ceny produktów, nie ma nic, co ułatwiałoby handlowanie. Dzisiaj są tylko twoje gamble, gamble twojego kontrahenta i wasza dwójka. Możesz faceta zleszczyć jak dziecko, lub samemu dać się wydymać. Gość może wciśnąć ci ostatnią płytę Santany za niewiarygodną ilość gambli, a dwa dni później dowiesz się, że w miasteczku jest hurtownia wytworu płytowej i w magazynie tych płyt jest coś ze 100 tysięcy...

Handel to pojedynek umysłów, ni mniej, ni więcej. I co więcej, każdy jest handlarzem, bo nawet jak kupujesz kawę w przydrożnej knajpie, zapłacisz gambliami - a gamble to co najmniej podejrzana waluta, czasami bardzo zwodnicza i niewymierna. Zawodowcy od handlu zbijają fortunę - ale trzeba przyznać, są świetnie przygotowani do swojej roboty. Mają mapy i plany, wiedzą gdzie co jest i ile jest warte. Podstawą w handlu zawsze była informacja - a teraz informacja jest jeszcze ważniejsza.

Prywatne miasta

Ludzie lubią trzymać się w kupie. Łączą się w gangi, tworzą organizacje, sto-



warzyszenia, czasem, jeśli mają nasrane we łbie zakładają sekty, kościoły i inne oszołom-szoł. Podobnie jak jaskiniowcy, żyją i zdychają w kupie. Jedni - jeśli mają pecha, faktycznie mieszkają w jaskiniach. Inni żyją w osadach. Farciarze żyją w jednym z dużych miast.

Duże miasto to dużo pustostanów, dużo terenu do zwiedzania i dużo sprzętu, który można zebrać, wymienić, a potem przepić.

Wróćmy jednak do gromadzenia się. W każdym stadzie są wyjątki. W tej konkretnej sytuacji nazwałbym ich samotnikami, choć mój młodszy brat nigdy nie nazywał ich inaczej jak popieprzeńcami. Samotnik to taki facet z CKM, który lubi mieszkać sam.

Tak powstają prywatne miasta. Poznasz je łatwo, wystarczy wejść na jedną z uliczek, tuż na peryferiach, a potem zdążyć uskokzyć przed serią z karabinu. Jeśli faktycznie uskokzysz, wiesz już, że wkroczyłeś do prywatnego miasta. Jeśli ci się nie udało i jesteś ranny, wiesz już, że właśnie utknałeś w prywatnym mieście. Prawdopodobnie na amen.

No cóż, przyjrzyjmy się faktom. Jeśli gość stroni od kumpli, coś z nim nie tak. Jeśli woli żyć sam, nie mając pod ręką „sąsiada mechanika”, milej pani z naprzeciwiaka, która zna się na medycy-

Borland rozpoczął dzień jak zwykle. Napili się zebraanej przez noc deszczówki, zagryzili resztką pieczonego sznura. Na wieczór miał jeszcze kilka puszek, któraś powinna być dobra. Przeglądanie wczorajszej zdobyczy zostawił na popołudnie. Przegrzając splecione mięso zastanawiał się co dalej. Na szczęście dziś czuł się o wiele lepiej. Choróbko najwyraźniej mijało, i dobrze, bo Borland już obawiał się, że wszystko może potoczyć się źle.

Chyba dziś znowu powróci do ćwiczeń, od tygodnia nie strzelał. Jeszcze wiele okien oczekiwało na celny strzał. Niech intruzi nie myślą, że zdolają go podejść. Borland lubił myśleć o sobie jak o snajperze. Miał dobre oko, to nie podlegało dyskusji.

nie i świetnie wyrywa zęby, jeśli wreszcie nie lubi czasem pójść za miasto i wesołej kompanii postrzelać do mutantów... Coś jest z nim nie tak. Każdy potrzebuje elektryka, rusznikarza, złomiarza. Życie w samotności to kupa niepotrzebnych problemów, tak to widzę. Póki co jednak pozostawmy moje opinie na boku. Pozostawmy przy faktach. Unikaj prywatnych miast. Jedne zamieszkane są przez jednego świra, inne przez gang, czy gromadkę sekciarzy.

Kimkolwiek są, mają źle pod sufitem. Uważaj na nich.

Zawodowcy

Znasz anegdotę o bojlerze? Przychodzi facet do lekarza i mówi, że boli go ząb. Nie mam czym zapłacić za pomoc, ale mogę się odwdzielić. Znam się na tym i owym, mówi. A w szczególności na czym się pan zna, pyta lekarz. W szczególności to na bojlerach.

Jeśli jesteś specem od bojlerów, lepiej zbieraj złom na dentystę. Wcześniej czy później będziesz go potrzebował.

Jak się wszystko sygnęło, to się wszystko rozjechało, jak mawiał mój teść. Nagle się okazało, że facet, który potrafi ustawić zapłon, jest najważniejszym gościem w mieście, frajer, który zna się na piecykach gazowych ma gratisową beczkę browaru co wieczór, a spec od uszczelniania okien... Gość od uszczelniania okien wprawdzie musi znaleźć sobie szklarza. Będą mieli tandem.

Oczywiście najlepiej na tym wszystkim wyszli lekarze i mechanicy. Pierwsi naprawiają ludzi, pozostali całą resztę. A psuje się dosłownie wszystko. Dzisiaj wiedza jest na wagę złota - i od dobrych trzydziestu lat ten tekst przestał być frazesem. Oczywiście, różnie ludzie reagują na zmianę statusu społecznego. Jednym władza uderza w przysłowio- wy bojler, inni podchodzą do tematu spokojniej. Ci pierwsi założyli Gildie, złączyli się w kupę porozumiałych skubańców i zaczynają żądać. Stawiają warunki, skurczybyki. Ogólnie mówiąc, zaczynają przypominać jakieś sekty, chronią swojej wiedzy, mają wewnętrzne prawa i zwyczaje, dzielą się na stopnie wtajemniczenia i tak dalej, cokolwiek sobie w tym miejscu dopiewasz będzie prawdą. Zwyczajnie, poczuł władzę i chłona wrażenia. Są bezkonkurencyjni i diablo im się to spodobało. Nie chcą wypuścić tematu z łap, więc nie dzielą się swoimi umiejętnościami z pospólstwem. Chcesz, by naprawili kuchenkę? Zrobią to, ale nie liczą, że będziesz mógł się przypatrywać. Nic z tych rzeczy. Nie pozwalają patrzeć sobie na ręce. Nauczają syna fachu. I może kuzy na. Nikogo więcej. Wiedza zostaje w rodzinie. Fajnie nie?



A wiesz jaką mają największą wadę dwóki z gildii? Są skuteczni. Naprawdę znają się na rzeczy. Ja nie wiem, szkolenia jakies mają, czy co?

Są też wolni strzelcy, zwani przez wielu nauczycielami. To ci spośród specjalistów, którzy nie stronią od dzieł- nia się swoją wiedzą z innymi. Chętnie pokażą ci jak naprawić rozwalony wał korbowy, lub naprawić rozwaloną dętkę. Oczywiście, tym samym pchają swe brudne dupsko w interesy Gildii.

No i rodzi się konflikt. Resztę już pewnie sobie wyobrażasz, co?

Kurierzy

Widziałeś taki film o listonoszu, „Postman”? No i masz, naoglądałeś się głupot i trzeba będzie wszystko tłumaczyć od nowa. Frajer na koniu z flagą amerykańską przywiązana do siodła to jest absurd. Nie ma takich ludzi. Nawet w Nowym Jorku nie wierzą w Postmana. Rzecz ma się zdecydowanie inaczej.

Kurier jeździ od jednego miasta do drugiego. Potem z powrotem. A potem znowu. Jeden kurier, jedna trasa. Wożenie listów to nie jest wycieczka krajoznawcza. Wybierasz sobie trasę i dymasz na niej dwa razy w tygodniu, w te i z powrotem. Bierzesz listy od mieszkańców miasteczka i zawożisz do drugiej, tam odbierasz zwrotne i wracasz. I tak w kóło. Jak mawiają, w koło Macieju.

Jak inaczej wyobrażasz sobie wożenie listów? Listy to nie ziemniaki, jak je zgubisz, nadawca na spółkę z odbiorcą urwą ci obie nogi. Gdybyś jeździł po terenie, którego nie znasz, wpadłbyś w zasadzkę gangów, miałbyś na karku gromadę mutantów, pole radiacji i jeszcze tysiąc innych problemów. Wożenie poczty to nie jest zabawa z gatunku wóz albo przewóz. Gdy bierzesz w łapy czyjeś pismo, musisz być pewien, że je dostarczysz. Więc skup się na terenie któ-



ry znasz i nie oglądasz się na tereny poza twoim zasięgiem.

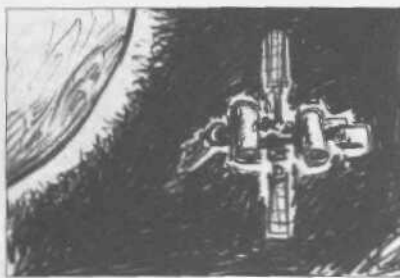
Co? Nie jesteś kurierem?

No dobrze, może przesadzam z tym wydzieraniem się na ciebie, sorry.

Kurierzy - jak już wspomniałem - jeżdżą pomiędzy określonymi miastami, podróżując dobrze znanymi sobie trasami. Dzięki temu są wiarygodni i nie nawalają, a nadawcy listów nie muszą narzekać, ani obawiać się o zagubienie przesyłki. Za tą gwarancję słowo zapłacą, bo kurier to nie facet od bojlerów. Ceni się wysoko.

Bywają też listy tablicowe. Jeśli jesteś włóczęgą, i chcesz wysłać pozdrowienia swojemu kumplowi włóczędze, piszesz list tablicowy. Płacisz kurierowi, a on zawiezie twój papier i przybije na tablicy listów w danym mieście. Brzmi to podejrzanie, ale działa całkiem skutecznie. Tablice listów są szanowane i dobrze pilnowane. Choć to niewiarygodne, możesz być spokojny - twoja informacja dotrze do adresata.

Aha, gdybyś kiedyś miał zamiar zerwać z takiej tablicy list - lepiej byś miał ku temu dobry powód. W niektórych miastach grozi za to nawet kula w łeb. Nerwowi są, nie?



Orbital

Jest jedno miejsce, którego z całą pewnością nigdy nie odwiedzisz. Słyszysz o Orbitalu? To stacja kosmiczna, następca Alfy i Mira 2. Do kogo ja zresztą mówię? Orbital jest jakby satelitą, tyle że większym i zamieszkanym.

Wszelkie perypetie związane z podbojem kosmosu to temat rzeka. Ważne jest, że na orbicie powstała stacja zamieszkała przez ludzi. Kiedy wybuchła wojna wszyscy zapomnieli o Orbitalu. Mieliśmy ważniejsze problemy. Potem w eterze zrobił się śmietnik, co jeszcze bardziej utrudniło kontakt z orbitą. Po wojnie po prostu brak nam środków żeby się połączyć. Od ponad 30 lat nikt nie wie co dzieło się na stacji. Załoga składała się z ludzi wielu narodowości, więc na pokładzie mogło dojść do konfliktów. Znamy ledwie kilka faktów i dużo plotek powstałych w wyniku domysłów różnych naukowców. Podobno jest tam niezły arsenał broni, choć ja sam w to nie wierzę. Po co była by im broń. Do kogo mieliby strzelać tam, w kosmosie? Na ziemi? Mam nadzieję, że spotkam kiedyś jakiegoś specja od tych tematów i zdołuję wyjaśnienie. Wolałbym wiedzieć, czy gdy tym psychologom na nieboskłonnie zupełnie odbija, zaczynają do nas strzelać.

Na Orbitalu żyje przynajmniej pięćset ludzi. Wiedzą, że na Ziemi doszło do wojny i sądzą, że była to wojna, totalna. Przypuszczają również, że ktoś

przeżył. Dostrzegają Molocha, aczkolwiek nie wiedzą, czym jest naprawdę. Wszystko to wiadomo z audycji nadawanych przez Orbital. Oczywiście my nie potrafimy im odpowiedzieć, więc ci z góry nadają w ciemno. Z roku na rok dziwniejsze rzeczy. Odbija im coraz bardziej, choć to akurat nie wpływa na popularność audycji. Komunikaty z orbity gromadzą przy radiodbiornikach tłumy ludzi. Każda szanująca się knajpka ma zadrukowany sprzęt, ustawiony na częstotliwość Orbitala. Zawieszani nad naszymi głowami kosmonauci czytają do mikrofonu książki kucharskie, udzielają wykładów na temat pierwszej pomocy. Czasami zwyczajnie opowiadają historie. Zdarza się, że mówią o swoich osobistych przeżyciach. Nigdy nie wiadomo czego się można po nich spodziewać. Zresztą, oni tam mają chyba hibernatory. Przez dwa lata nawija jeden gość, potem przez rok jakaś laska. Ostatnie miesiące należą do Stiepana Jakiegostam, z okolic Moskwy. Jakiego gość opowiada historyjki z dawnych czasów, to strach uwierzyć. Z drugiej strony, facet jest mało konkretny. Kilka lat temu nadawała kosmonautka z Francji, konkretna laska. To były audycje edukacyjne, raz za razem uczyła różnych rzeczy. Nawet poezję czytała, choć wtedy akurat spadała słuchalność programu. No ale ona o tym nie wiedziała.

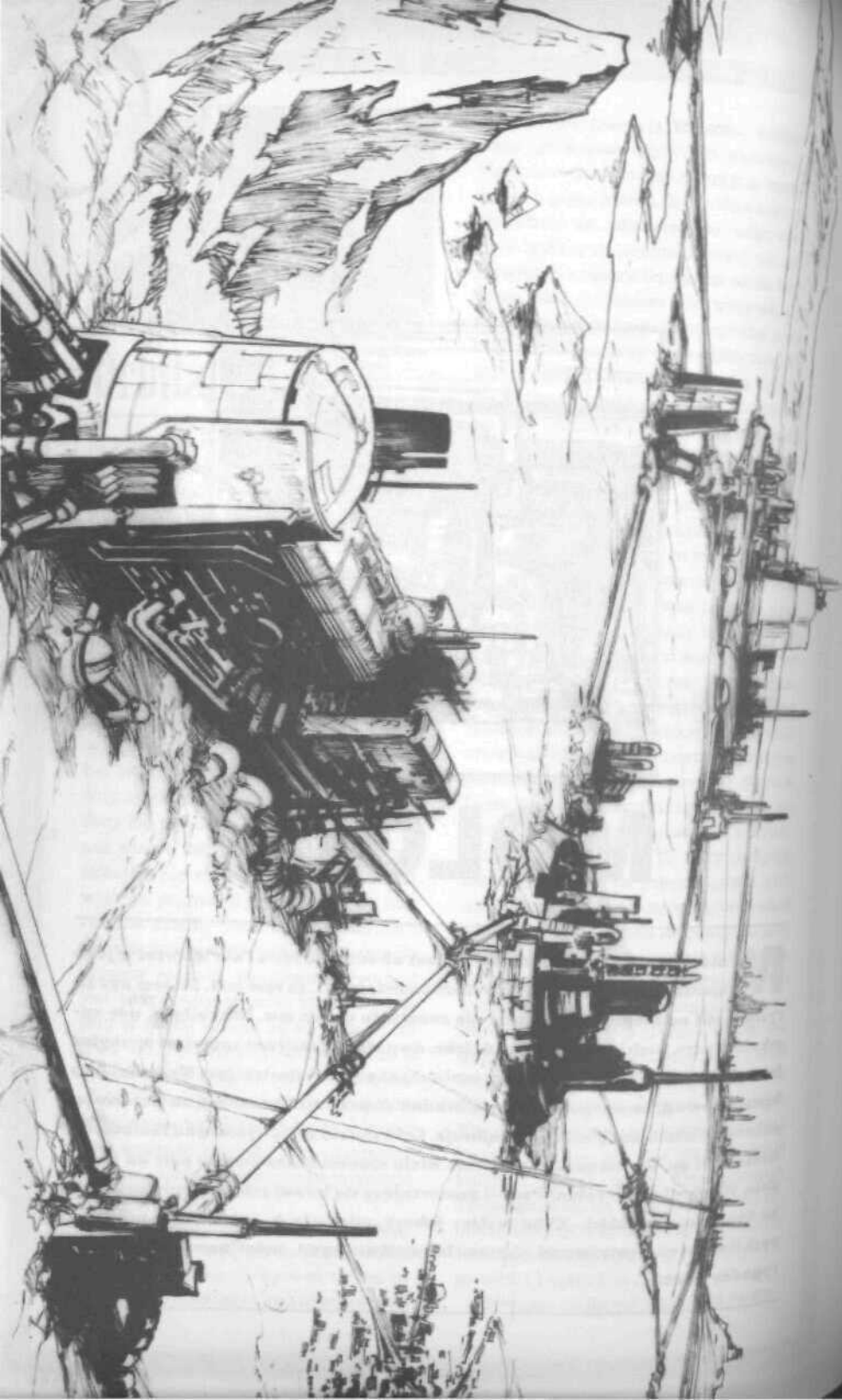
Teraz bywa różnie, są audycje praktyczne i rozrywkowe - z muzyką i kursami. Różnie się trafia - wiesz, audycja trwa niemal non stop, ale Orbital zaplennicza po niebie i sygnał możesz złapać tylko w określonych godzinach. Normalnie kosmos, jak mówił mój wuj. Fajna rzecz, te audycje. Zawsze jakiś koloryt, zawsze jakieś urozmaicenie. Tylko czasami, na szczęście rzadko zamiast audycji trafi się przygnębiający monolog człowieka, który ma dosyć samotności i tęskni za domem.

Wówczas najlepiej wyłączyć radio.



MOLOCH

Moloch to nasz cały świat. Nie możesz obudzić się rano i nie spojrzeć w jego kierunku. Nawet jeśli go nie dostrzeżesz, wiesz, że tam jest. Możesz być 20 tysięcy mil od niego, ale to wcale nie znaczy, że go nie ma. Nie zniknie, gdy zamkniesz oczy. Będzie tam, choćby daleko, na północy. Jeśli zaś zaczniesz wychylać łeb i zbyt często wyglądać ku północy, może się okazać, że dostrzeżesz Molocha. A to będzie dowód, że zapędziłeś swoje brudne dupsko o kilkaset mil za daleko na północ. W okolicach Molocha aż wibruje. Cała ziemia drży. Byłem pod Molochem, widziałem go. Rozciąga się na terenie wielu stanów i nieustannie przebiega na południe. Wyobrażasz to sobie? Powoli poszerzający się kawał żelastwa wielkości kilku łańcuchów górskich. Kilka tysięcy fabryk, miasteczek, zakładów - połączonych liniami energetycznymi, ciągami komunikacyjnymi, światłowodami. Niewiarygodny widok...



Wygląd

Moloch przypomina archipelag złomowisk - przynajmniej tak wyglądał przez lunetkę. Wokół rozciągają się kłęby spalin i dymu. Możesz go wyczuć na sporo ponad sto mil. Wplerv drzenie pod nogami. Potem smuga cienia. I wreszcie smród. Kiedy wleziesz na jakieś wzgórze, będziesz stał osłupiały nie mogąc uwierzyć. Cały horyzont jest zajęty przez grupy maszyn. Trochę to wygląda jak stalowe miasto, trochę jak fabryka bez ścian i dachu. Poszczególne miastyny! w tej fabryce są miasta i elektrownie. A fabryką jest pól Ameryki.

Moloch jest istotą. On żyje, myśli, i ma swoje cele. Prawdopodobnie powstał 5 września 2020 roku. Tego dnia zginęły miliony ludzi, tego też dnia narodziło się określenie „Bunt maszyn”. Komputery odmówiły posłuszeństwa, urządzenia techniczne obróciły się przeciwko człowiekowi. Po kilku miesiącach wojny narodził się Moloch, ostateczna manifestacja potęgi zbuntowanych maszyn.

Dziś Moloch zajmuje cały horyzont. Nie wiem, czy sięga granicy z Kanadą. Ze wzgórz, na którym stałem, nie było widać granicy. Jedyne co widziałem, i jedyne czego jestem pewien, jest to, że Moloch zajmuje cały horyzont. Z Kanadą, czy bez, to wciąż niewyobrażalnie potężna konstrukcja. Kolejne zdobyte przez niego miasta i osady są połączone pałaczną przewodów. Fabryki, elektrownie i miasta są centrami tej Sieci. Od nich, we wszystkie strony podążają nioł Molocha. Każda kamera, komputer, czy telewizor, to jego część. Każde urządzenie techniczne w zasięgu Sieci jest z nim połączone. Moloch łączy się liniami elektrycznymi, światłowodami, liniami telekomunikacyjną. Stara się też wykorzystywać drogę radiową, ale to ku-

leje. Radiowa część Sieci jest słaba i niepewna.

Siedź to także tysiące robotów. Długo nie mogłem uwierzyć, kiedy pierwszy raz to zobaczyłem - setki małych maszyn uwijających się jak mrówki. To jego kurierzy, którzy przenoszą dane, rozkazy, czasem energię. Moloch jest jak ul w przebudowie. Tam wciąż się buduje, Moloch pracuje 24 godziny na dobę. Rozwija się, poszerza, umacnia. Wciąż słyszeć huk, szum, czuć smród. Każdej godziny, nawet teraz, gdy tu siedzimy, on zdobywa przewagę. Te tysiące elektrowni, fabryk, małych zakładów przemysłowych nieustannie pracują. Skubaniec jest bardziej wydajny niż banda Japończyków. A dawniej mówiło się, że Japończyka nie da się prześcignąć przy pracy...

Działanie

On rośnie, by z nami skończyć. To jest najbardziej wstrząsające. Do gigantycznej kupy żelastwa przyzwyczailbyś się. Śladibyś na tym cholernym wzgórzu choćby miesiąc i w końcu by ci obrzydło. Zupełnie inaczej jednak się na to patrzy, gdy wiesz, że to jest żywe, inteligentne i wciąż rośnie w siłę. I że ma zamiar zmieść ludzkość z powierzchni ziemi. Nie chcę używać wielkich słów, ale uwierz mi, widok Molocha wywraca światopogląd. To nie jest mityczny stwór. To jest coś, co za kilkanaście lat zepchnie nas do Meksyku. A potem do oceanu.

Po tych trzydziestu latach wojny Moloch wyprowadził nas technologicznie. Kiedy my cofaliśmy się w rozwoju, on się doskonalił. Nie jest tak twórczy jak człowiek, ale ma sporo czasu, duże możliwości i wciąż się uczy. Nikt nie wie, co znajduje się w jego głębi, bo nie można się tam dostać. Nie śmiem sobie wyobrażać jakie cuda techniki kryją się przed



naszym wzrokiem. Ostatnimi laty do boju wysyła czołgi i roboty wojenne, które są praktycznie niemożliwe do zatrzymania. Idę o zakład, że nie pokaże nam nawet ułamek swoich możliwości. Moloch jest ostrożny, kilka razy już to udowodnił. Nie działa pochopnie, nie ulega emocjom. Jest maszyną, ma algorytm. I konsekwentnie go wypełnia.

Wiesz, że czasem te roboty przemaszują? Ja się z tym nie spotkałem, ale słyszałem to od kilku znajomych. Na tyle wielu, że mogę być pewien, że to nie plotki. Dzień dobry panu, panie Richardson - wypalił jeden do znajomego z Bourn City, a potem oddał serię z krótkiego karabinku. Molochowi pleprzy się czasem tak jak i nam. Ludzie dostają schiz, on też. Tam, w jego obwodach krąży ileś milionów programów. Stare gry, programy użytkowe, cuda dosłownie. Nie istnieje mózg, który by nad tym zapanował. Jakikolwiek potężny jest Moloch i on popełnia błędy. Nie ma emocji, nie ma uczuć, ma tylko swoje algorytmy. I kiedy coś się tam sypnie, dochodzi do niewiarygodnych zdarzeń. Chcesz usłyszeć żart? Jeden z czołgów podobno kiedyś, w krytycznym momencie zamiast dać ognia wypuścił z siebie strumień gorącej kawy i paczkę Skittles. Śmieszne, nie?

Nigdy więcej Moloch nie stworzył maszyny wojennej na bazie barowego automatu szybkiej obsługi.

Zero poczucia humoru. Tylko fakty i liczby. Priorytety, cele, zadania. Bez emocji, powoli do przodu.

Przemiany

Jednym z okrutniejszych działań Molocha są porwania. Ludzie mówią, że jeśli gdzieś zniknął człowiek, to znak, że zbliżają się stwory Molocha. Trochę w tym przesady, ale i dużo prawdy.

Moloch porwa ludzi do badań, do szpiegowania, do służby. Kiedy szuku-

je atak na osadę czy miasto, w okolicy zaczyna ginać ludzie. Maszyny atakują samotnych wędrowców, lub nieostrożnych mieszkańców i transportują ich w głąb Sieci. Nie wiadomo co tam się dzieje. Niewiele jest tych, którzy przeżyli porwanie. Jeśli wracają, są zlepkami poszarpanych nerwów. Nie nazwałbym ich ludźmi. To przerażone zwierzęta.

Kiedy następuje atak, maszyny Molocha wiedzą o celu wszystko. Wiedzą, kto jest przywódcą osady, które ulice są zaminowane, wiedzą czego się wystrzegać i gdzie atakować. Nie wiadomo jak Moloch wyciąga te zeznania. Nie chcę tego wiedzieć. Nikt tego nie chce. Wyobraźnia podsuwa zbyt przerażające obrazy. To musi być koszmar.

Moloch porwa ludzi i bada ich. Testuje ludzki mózg i bada jego możliwości. Stara się uczyć o ludziach i ich sposobie myślenia. Chce wiedzieć, czy jesteśmy mu w stanie zagrozić. Nie uśmiechaj się, pamiętaj, że on jest maszyną. Jeśli istnieje 0,0001% szans na to, że możemy być dla niego zagrożeniem, on zbada tę ewentualność i się do niej przygotowuje. Moloch nie jest człowiekiem. Nie potrafi czegoś zwyczajnie olać. Porwani muszą cierpieć, bo brak skurwielowi luzu.

Moloch porwa też ludzi, by wykończyć ich jako części w swoich maszynach. To, co dla nas jest niewyobrażalne, dla niego jest częścią taktyki. Ludzkość nie mogła trafić na okrutniejszego przeciwnika. W maszynach bojowych, z którymi przychodził nam walczyć umieszczone są korpusy porwanych ludzi. Czasem głowy. Czasem tylko mózgi. Nie wiem, czy Moloch wie, jak wielkie znaczenie dla naszego morale ma jego okrucieństwo. Wątpię, by zdawał sobie sprawę z tego, iż jest okrutny. Czy maszyna może być okrutna? On liczy i analizuje. Z jego obliczeń wynika, że maszyna z korpusem człowie-



ka działa lepiej niż zwykła, z żelaznym wnętrzem. To są fakty, nad którymi Moloch wcale nie musi się zastanawiać.

Jeśli byłby świadom, tego co robi, chyba uwierzyłbym w szatana. To byłby biblijny koniec świata. Jeśli Moloch wiedziałby co czyni, oznaczałoby to, że jesteśmy w piekle.

Ludzkie nerwy wciąż najszybciej przekazują informacje. Ludzkie kończyny i inne części ciała najlepiej nadają się do połączeń pomiędzy systemami wojennych maszyn. Przed wojną mówiło się o cybernetyce, były już pierwsze udane próby łączenia elementów technicznych z ciałem człowieka. Polepszano słuch, czasem wzrok, potrafiiono zwiększyć wydolność organizmu. Moloch też uczy się cybernetyki. W swe twory wszczepia kawałki ludzi. Tak jak i my ulepsza swoje ciało obcymi elementami... Szalone? Nie mój drogi, szalone są głowy. Moloch udowodnił, że pozbawiony serca, płuc, czy rąk człowiek wciąż jest żywą, myślącą istotą. Zamknął mózgi porwanych osób w swych maszynach i

kazał im sobie służyć. Jedni chronią jego baz, inni dowodzą atakami, jeszcze inni zamknięci są w potężnych robotach bojowych. Wszyscy bez wyjątku oszaleli. Głowy zamontowane w centrum dziesiątek stalowych ramion i macek. Chodzące bazy i laboratoria, w których mózg wykorzystywany jest do obliczeń. Kiedyś długo rozmyślałem. W końcu podjąłem decyzję. Pewnie niewiele ma wspólnego z prawdą, więcej w niej ludzkich emocji, czy strachu niż rozsądku. Moloch pewnie podjąłby zupełnie inną decyzję. Dla mnie jednak ci ludzie umarli. To, co żyje, podtrzymywane mocą inżynierii Molocha nie jest człowiekiem. W to wierzę, to moje zdanie, taka jest moja decyzja: to, co służy Molochowi to nie jest człowiek. To opętany nienawiścią i przerażeniem twór. Bez uczuć innych niż strach i pragnienie mordu, bez pamięci i wspomnień innych niż ból i porwanie przez Molocha. Maszyny kierowane przez ludzkie mózgi są najokrutniejszymi i najniebezpieczniejszymi robotami wojennymi. Nie działają z

komputerową, morderczą precyzją, nie w tym rzecz. One myślą, uczą się i wnioskują. Nie wpadają w zasadzki. Nie dają się oszukać. Ludzki mózg wciąż jest najlepszym procesorem współczesnego świata. Moloch nie jest w stanie zbudować podzespołu, który mógłby konkurować z tym, co mamy w czaszce. Więc porywa, trepanuje i montuje sobie w obwody. Czasem żałuję, że mamusia przyroda dała nam takie fajne coś. Czasem wolałbym być głupszy od Pentium. Nic z tego, niestety. Doskonałe komputery i oprogramowanie zespolone z opętanym mózgiem to dziś najskuteczniejszy żołnierz. Po polach bitew jeżdżą roboty o umyśle psychopaty. Nie sposób ich zatrzymać.

Moloch nie myli się. Doskonałe obliczył wszystkie za i przeciw. Porywanie i wykorzystywanie ludzi jest kolejnym elementem jego planu. Planu, w którym najwyraźniej nie ma miejsca dla ludzkości.

Zbrojenie

Atak i inwazja zdecydowanie skierowały się ku bazom wojskowym. Agresja i siła, z jaką przejmował ośrodki wyrzutni rakiet przerażały ludzi tamtych czasów. Dziś chodzą o tym legendy.

Wiesz, łażę po tym świecie od niemal czterdziestu lat i nie spotkałem się z tym, by Moloch gdzieś uderzył swoimi rakietami. W jego władaniu jest kilka tysięcy wyrzutni. Nie skorzystał nawet z jednej. Podobno wszystkie są gdzieś, w jego głębi, wycelowane w niebo. Podobno... Powiedz mi, kto mógł to zobaczyć i wrócić na południe, by o tym opowiedzieć? Bajki. Bajki i mity, których pełno. Moloch to w końcu najfajniejszy temat do rozpoczęcia rozmowy. Dziś

już nikt nie gada o pogodzie, nie? Z drugiej strony, sam nie wiem jak to jest, dlaczego nie weźmie i nie sprzątnie nas w ciągu czterech tygodni. Czy on naprawdę boi się, że coś może pójść nie tak? Czy obliczył, że wolniejsze wykończenie ludzi jest pewniejsze, niż pieprzenie ich z całego arsenału, jaki ma? Dlaczego ciągnie tą wojnę, zamiast skończyć ją raz i dobrze? To jest chore. Nikt nigdy nie zrozumie tej maszyny. Jest niemożliwa do ogarnięcia. Pamiętam, kiedyś spotkałem natchnionego szajbusa, pacyfistę. Zarzekał się, że miał wizję. Moloch prowadzi rozbrojenie ludzkości. Przynosi nam pokój, potem, gdy zapanuje miłość, pozwoli nam żyć.

Pieprzę takie rozbrajanie.

Walka o świat

Wojna toczy się o integralne punkty; obrona elektrowni, miasta, czy fabryki, czyli o to, co cenne i ważne. Możesz być pewien, że o pole kaktusów nikt nie kruszy kopii.

W zasadzie można by łatwo przewidzieć ruchy Molocha, domyślić się, które punkty interesują go w danej chwili najbardziej. Mógłbyś być pewien, że będzie chciał przejąć elektrownie na tamie, lub małe miasteczko pełne starego sprzętu. Zdawałoby się, że wiemy gdzie



lowe stoły błyszczą w świetle czerwonych i zielonych lampek. Moloch nie ma oczu, więc kolor lampek, czy sama ich obecność jest mu zbyteczna. Zamontował je zgodnie z instrukcją budowy takich urządzeń. Ich światło odbija się od stołów. W tym w pomieszczeniu panuje ciemność. Stojące w długiej linii mózgi zanurzone w szklanych akwariach wypełnionych nocną cieczą, owiane są delikatną mgiełką pary. Temperatura w pomieszczeniu jest bardzo niska, lecz to, podobnie jak ciemność, szczególnie wilgotność, ciśnienie czy inne parametry nikomu tu nie przeszkadza. Pomieszczenie jest długie siedem kilometrów, wysokie na pięć metrów. Znajduje się na głębokości trzydziestu metrów pod ziemią.

W całości wypełniają je stoły, akwaria i ludzkie mózgi. Moloch nie zmarnował ani jednego z porwanych. W tym i obcych laboratoriach są wszyscy, których udało mu się pojąć. Teraz myślą dla niego.

uderzy, a on wie gdzie napotka opór. Taka wojna w otwarte karty.

Nic z tego. Od czasów kiedy komputery zaczęły wygrywać z ruskimi w szachy, stało się jasne, że nie są już głupie. Moloch nie jest głupi. Nie gra w otwarte karty. Działa w niezrozumiały, obcy sposób. Możesz się zesrać, a nie przewidzisz jego ruchów. To jest maszyna. To jest obcy. Nie wczujesz się w niego, nie odgadniesz jego planów. Dlatego dostajemy po dupie. Zresztą, nawet gdybyś wiedział, gdzie uderzy, co z tego? Co zrobisz? Wyszadłszy elektrownię? Spalisz miasto? Wiesz, może od razu się rozstrzelaj, co?

Dawniej tak robiliśmy, wtedy jeszcze brałem aktywny udział w wojnie, byłem młody i miałem dużo energii i woli walki. Niszczyliśmy ważne dla niego punkty. Wyszadziliśmy, paliliśmy, robiliśmy to, co dawniej nazywano taktyką spalanej ziemi. I wiesz, to go wcale nie zatrzymywało. Niewzruszony przesunął się na południe. Zniszczenie elektrowni nie zmieniało jego decyzji. W kilka tygodni po jej zajęciu, wracała do pracy. Moloch jest najlepszym inżynierem naszego świata.

Podobno przełomem była obrona Stonekill, małej miejsciny, w której przed wojną była fabryka produkująca jakiś elektroniczny sprzęt. Bitwa o miasto trwała niemal pół roku. Mieszkańcy okazali się być twardymi sukinsynami. Po kilku tygodniach zmagania, zaczę-

ła zjeżdżać pomoc, pojawili się zwykli gangerzy, jak i różni zawadziacy, którzy chcieli postrzelać do Molocha. Wiesz, dawniej, zaraz po wojnie ludzie nie byli skorzy do jednoczenia się, podobnie zresztą jak teraz. Jeśli ktoś miał kłopoty, to nie był twój interes. To były jego kłopoty. A jednak pod Stonekill doszło do batalii, w której kilka okolicznych gangów zebrało się do kupy i postanowiło wystąpić pod jednym sztandarem.

Stonekill upadło, a Moloch zajął miasto i fabrykę. W ciągu tych sześciu miesięcy zginęło prawie pięćset osób. A jednak ich śmierć nie poszła na marne; by wygrać batalię, Moloch posłał do walki swoje najnowsze maszyny. Ludzie rozbebeszyli je i poznali kilka sekretów potwora. Przez osiemnaście kolejnych miesięcy wygraliśmy wiele bitew. Maszyny Molocha miały słabe punkty, które ujawniono dzięki Stonekill.

Wśród różnych kapelanów, czy gawędziarzy obrona Stonekill jest symbolem walki z Molochem, nawet jeśli skazanej na niepowodzenie, to jednak godnej i niewzruszonej. Nawet jeśli ten sukinsyn z tobą wygra, musisz sprawić, by zapracował na sukces i srogo zań zapłacił. Idę o zakład, że nie jestem pierwszą osobą, od której słyszysz o Stonekill, mam rację? Popularna historia ka ku pokrzepieniu serc.

Wiesz, przejrzałem w życiu wiele map. Na żadnej nie było miejsciny o nazwie Stonekill. Ciekawe, nie?

Wojna Molocha

Moloch rzadko decyduje się na atak, taki, jaki ludzkość zna, rozumie, i przed jakim może się bronić. Moloch się przesuwają, powoli i konsekwentnie. Kilka metrów każdego dnia. Przesuwa się nieustannie, granica jego terenów powiększa się z każdym tygodniem.

Do wymiany ognia i bitew dochodzi tylko wtedy, gdy Moloch natrafia na większe skupisko ludzi. Wtedy przyspiesza atak.

Nigdy nie wysyła samotnych sił na nasz teren. Boi się. Wierzę, że to strach, a nie odmienne od ludzkiej taktyki. Sukinkot boi się, iż dopadniemy jego wojowników, rozbebeszymy i odkryjemy jego tajemnicę. Zawsze, kiedy uda się dopaść jedną z jego maszyn, rozbiemy ją na części. Czasem uda się coś z niej wyciągnąć.

Kiedy zbliża się bitwa, wie o tym cała okolica. Moloch nie bawi się w podchody. Zatrzuwa wodę. Wali siarę w powietrze w ilościach, które trudno sobie wyobrazić. Okolice zamienia się w laboratorium chemiczne. Ładuje całym syfem, który może wyprodukować. Dople- ro potem pojawiają się jego żołnierze:

roboty bojowe, czołgi, maszyny. Wtedy już jesteś struty, srasz dalej niż widzisz, i w tym szczególnym przypadku to nie jest przenośnia. To smutny żart. Koszmar rzeczywistości bitwy z Molochem.

Czasem zdarza się, że wysyła ciężki sprzęt i rusza, by zająć jakąś placówkę, daleko za frontem, choćby i tysiąc mil. Ciężki konwój, który jest naprawdę nie do zdobycia przedziera się przez nasze ziemie i prze na południe wywołując prawdziwą falę paniki. Nie da się go zatrzymać, nie reaguje na ostrzał, nie wdaje się w bitwy, nie można zrobić. Prze, powoli i konsekwentnie, zawsze do celu. W końcu zatrzymuje się gdzieś, czasem w małym miasteczku, innym razem przy jakimś starym bunkrze i rozbija obozowisko. Z transporterów, jak z konia trojańskiego wysypują się maszyny i zaczyna się budowa. Tak powstaje nowa placówka Molocha, która broni się przed ludźmi tak długo, aż ziemie Molocha przesuną się na południe i wchłoną ją. Czasem trwa to kilka lat. Dlaczego tak mu zależy, by zdobyć dany punkt? Jak może mu się opłacać wysyłać tyle sprzętu, by zająć coś na kilkanaście miesięcy wcześniej? Gdybyś miał dokładne mapy frontu, a

mógł nie zmieścić się w żadnej czaszce. Obudowany dziesiątkami mierników, zespolony z urządzeniami, z których enia żaden człowiek nie zdawał sobie sprawy. Sondy odbierały wszelkie sygnały, skomplikowany system podtrzymy- la zdolności działania pracował bez wytchnienia od kilku lat. Człowiek zginął w bitwie, gdzieś, przy Morionbeach, trzy temu. Od tamtego czasu, podobnie jak tysiące innych, znacząco przyczynił się Molochowi. Tam, na powierzchni wrota, maszyny Molocha konstruują nową bazę. Za kilka sekund dojdzie do tapnięcia. I nigła terenu. Nawet Moloch nie może przewidzieć wszystkiego. Za kilka sekund, aparatura podtrzymująca funkcję tu zatrzyma się, w wyniku awarii prądu wywołanej tapnięciem. Za kilka sekund mózg przebudzi się ze snu, w jakim dawał się od trzech lat. Ponownie obudzi się w nim człowiek. Na początku nie zrozumie co się dzieje. Prawda dotrze do o po kilkunastu sekundach. Wtedy właśnie na nowo włączą się urządzenia podtrzymujące życie. Przed Adamem - bo tak nazywał się przed roją właściciel mózgu - kilkanaście lat życia. Adam jest nieśmiertelny. Nie chciałbym się z nim zamienić.



nie masz, bo nie istnieją, zobaczyłbyś jak to wszystko wygląda. Jak idiotyczne puzzle. Dużo stalowych kawałeczków, które bardzo powoli układają się w całość...

Walka z Molochem

Moloch nie ma centrum. Nie istnieje stolica Molocha. Nie ma mózgu Molocha. Nie ma punktu, w który moglibyśmy uderzyć. To niestety, nie są Gwiezdne Wojny. Potwór jest sumą wszystkich maszyn, które w sobie zawiera. Każdy komputer, każde urządzenie jest jego równoważną częścią. Jeśli chcesz go pokonać, zniszcz wszystko.

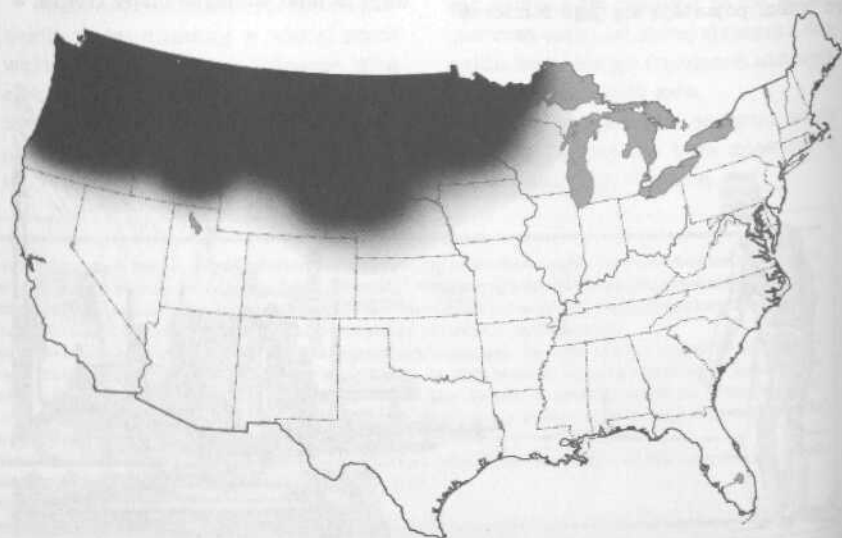
Nie wygramy tej wojny. Uwierz mi.

Są ludzie, którzy podłączają się do Sieci. Cel jest prosty, powiesić sukinkota. Moloch jest maszyną, to duży komputer. Są jeszcze ludzie, którzy wierzą, że go rozpieprzą. Bez karabinów, wybuchów, bez ataku atomowego. Wystarczy go przechytrzyć, to tylko komputer mówią.

Nie dają im dużych szans. I z miesiąca na miesiąc te szanse maleją. Moloch się rozwija. My coraz gorzej zna-

my się na komputerach. Do cholery! Jeśli przez trzydzieści lat nie udało się go złamać, dlaczego teraz miałoby się udać? Potrzebny nam geniusz. Mały geniusz. Mały odważny i twardy geniusz. Samo podpięcie się do Sieci to cud. Walka z Molochem to cud pośród cudów. Położenie go na łopaty to... Nie ma takiego wyrazu. Obiecuję go wymyślić, jeśli komuś się uda, dobrze?

Podobno w Molochu siedzi kilka systemów operacyjnych. Walczą ze sobą, ludzie żyjący na północy, mówią, że czasem zachowuje się irracjonalnie. Niezły tekst w stosunku do robota, nie? Podobno wycofuje się z powziętych działań, zmienia decyzje. Jakby coś w nim przeskakiwało, jakby zmieniał się algorytm. To jest świr. I powiem ci, nie ma nic gorszego, niż ześwirowany komputer. Ci, którzy przeżyli porwanie Molocha opowiadają o bogach zamkniętych w stalowej konstrukcji. Chyba chodzi im o programy. Chyba... No przecież nie o bogów...



TORNADO

Tornado trzyma nas w swych szponach od początku wojny. Czasem zastanawiam się, czy to nie Moloch stworzył te tabletki. Żaden człowiek nie stworzyłby takiego zła. Nienawidzę tego proszku.



Wycieczka

Tornado to najpopularniejszy narkotyk świata. Daje spokojny sen i pozwala powrócić do dawnych czasów. Tornado jest biletem w wycieczce w przeszłość. Możesz ujrzeć supermarket i mały sklepik na rogu. Dzięki Tornado zobaczysz uśmiechniętych ludzi, autobus lub miłą starszkę na ławce w parku. Zobaczysz dzieci bawiące się na placu zabaw i matkę na spacerze z maluchem. Dzięki Tornado poczujesz zapach świeżego powietrza, dotkniesz zielonych liści, przypomnisz sobie smak hod dogi... Coś jeszcze? Pewnie! Dzięki Tornado obudzisz się płacząc jak dziecko. Dzięki Tornado dokładnie przypomnisz sobie to wszystko co utraciliśmy. Dzięki Tornado jeszcze raz uświadomisz sobie, że prawdziwy świat umarł.

Gdyby nie Tornado, ludzkość podniosłaby się. Nie wracalibyśmy wspomnieniami do przeszłości, lecz odważnie spojrzeli w przyszłość i zabrali się do pracy. Ludzka pamięć jest krótka, nauczylibyśmy się nowego świata, nauczyli w nim żyć i co najważniejsze, nauczylibyśmy się go kochać. Człowiek potrafi przystosować się do każdych warunków. Moglibyśmy zbudować nowy świat, nową silną cywilizację, nie patrząc w tył, nie oglądając się za siebie.

A jednak siedzimy i rozpaczamy. Polykamy te cholerne tabletki i odpływamy w przeszłość. Nie sposób pokochać nowego świata, jeśli co wieczór odwie-

dzasz stary. Tornado nas zabija. Nie mnie, nie ciebie, nie twoich kumpi z gangu. Tornado zabija nas wszystkich, wszystko czym jesteśmy, naszą odwagę, siłę, wolę przetrwania. Niszczy nas. Co rano budzisz się i widzisz syf w okolo, pył, brud, choróbka. Widzisz koszmara.

Kuszenie

Dla wielu ludzi dzisiejszy koszmara jest tylko snem. Nie uwierzysz, ile nie wytrzymało i żyje jedynie Tornado i przeszłością. W ciągu dnia wegetują, szukając kasy na kolejne tabletki. Odrywają zaś w snach. Oddalają się od świata, coraz dłużej śnią i marzą. Dla wielu z nich, dzisiejszy świat to sen. Wiele wierzy, że wizje z Tornado to realny świat.

Tornado przenosi w czasy sprzed buntu maszyn. Możesz napawać się przeszłością do woli, możesz chłonać świat taki jakim dawniej był. I możesz być pewny, że nad ranem, kiedy budzisz się budzi, wszystko zakończy się wojną. Kilka godzin wędrówek po sklepach, odwiedzania przyjaciół, dużo radości. Potem świat wystawia ci rachunek - musisz patrzeć na śmierć ludzkości. Każda wizja kończy się tak samo. Za każdym razem wizję kończy śmierć milionów ludzi. Kiedy się budzisz, nie możesz się podnieść. Możesz tylko leżeć i płakać. A jednak nie potrafimy się z tego wyrwać i kolejnym razem odmówić sobie tej wycieczki w przeszłość. Zawsze tam wracamy. Zastanów się, kto byłby tak silny? Kto odmówiłby wizyty w normalnym świecie? Myślisz, że jesteś dość silny? Kiedy połkniesz pierwszą z czarnych tabletek, już nigdy się nie wyrwiesz. Sledząc gdzieś, pośród ruin małego miasta, otoczony zwałami kamieni, w chłodzie nocy, w ciszy martwego świata nie będziesz miał dość siły, by nie lyknać tej cholernej

tabletki. Samotność, smutek, pustka, cały otaczający cię świat krzyczy - no połknij, uciekaj stąd, połknij Tornado! Kiedy jesteś sam, nie potrafisz się obronić. Sledząc w tej śmierdzącej norze bylibyś idiotą, gdybyś wolał spać na trzeźwo. Niewiele jest takich ludzi. Każdy marzy o spokojnych, kolorowych snach.

Uwierz mi, ludzie robią okrutne rzeczy, by móc tak zasnąć. Gotowi są zabić dla tych kilku godzin wspomnień. Nie udawaj, że jesteś tak silny, by wzgardzić czymś tak potężnym. Tornado jest potężne. Nie wyobrażasz sobie nawet jak bardzo potężne.

Tajemnica

W końcu i ty sięgniesz po te tabletki. Każdy kiedyś ma doła. Każdy miewa zły dzień i samotną noc. Każdy kiedyś... Ja broniłem się tak jak ty, i też wierzyłem, że będę dość silny. Wiesz co w końcu mnie zabiło? Tajemnica Tornado. Uwierzyłem, że zbawię świat.

Jak pewnie wiesz, zazwyczaj jest tak, że jak przebudzisz się po wycieczce z Tornado pamiętasz tylko niewyraźne wrażenia, czujesz, że było wspaniale. Jednak konkrety...? Niewiele pamiętasz, jakieś mgliste obrazy, nic więcej. Zdarzają się jednak „przejęcia” - rzadko, diabelnie rzadko. Wtedy wizja jest niewiarygodnie realistyczna i dokładna. Działasz „tam” z pełną świadomością! Po przebudzeniu pamiętasz wszystko, co do sekundy, z tego co „tam” robiłeś. I wiesz, co jest w tym najdziwniejsze? Podczas „przejęcia” Tornado zawsze przenosi nas dokładnie w ten sam dzień. Każdy kogo napotkasz, każdy człowiek na tej ziemi przenoszony jest dokładnie do tego samego dnia.

5 września. Początek zagłady. Nie ma reguły co do miejsca, w którym się znajdujesz. Możesz obudzić się w sercu pasaży handlowego, w samo-

chodzie na trasie do Santa Fe, czy nawet w celi śmierci. Byłem już w wielu miejscach. Żadne nigdy się nie powtórzyło. Od lat próbuję połączyć to w logiczną całość. Musi być jakiś powód. Tam, wtedy, to, co się wydarzyło, to coś więcej, niż upadek świata. Coś wcześniej, nim maszyny ruszyły i powstał Moloch - coś musiało się stać. Wierzę w to. Wiele ludzi wierzy. Dlatego daliśmy się zapaść w tę pułapkę. Ty też spróbujesz. Tu kryje się siła tabletek. Zniwala pijaków i straconców, zniwala marzycieli i wizjonerów. Tych, którzy chcą umrzeć w starym świecie i tych, którzy chcą o stary świat walczyć. Tornado ma w garści tych, którzy wierzą w walkę i tych, którzy już się poddali. Tornado ma nas wszystkich.

Zawsze budzę się w ciele innego człowieka. Czasem jesteś biznesmenem, czasem taksówkarzem, czasem kłozardem. Raz spieszysz się do pracy, innym razem śpisz z kobietą. Kiedyś obudzę się w ciele prezydenta Stanów. Tylko wtedy można coś zrobić. Ileż razy biegałem po mieście i krzychałem, by coś zrobić. Noc kończyłem w więzieniu. Tak nie da się uratować świata. Nikt nigdy nie słucha, ostrzeżenie przed wojną jest niemożliwe.

Zabójca z przyszłości

W okolicach Houston mieszka pewien gość, nazywa się Fox. Przyjmuje zlecenia na morderstwa. Mówisz mu nazwisko kogoś, kto nadepnął ci na odłek. Fox twierdzi, że masz problem z głową. Facet tylko Tornado i twierdzi, że przenosi się w czasie. To nie sen, mówi Fox. Podobno tropi ofiarę, kiedy ta jest jeszcze dzieckiem i załatwia sprawę. Podobno potrzebuje pięciu, sześciu wizji, by namierzyć dzieciaka. Czasem zabija rodziców - jeśli dziecko jeszcze się nie urodziło. Śmieszne, nie?

Nie wierzę w to. Fox to świni. Nie ma żadnych dowodów. Nie spotkałem nikogo, kto potwierdziłby, że facet zrealizował zlecenie. A jednak wciąż otacza go stado naiwniaków. Ciągają jak omy do ognia.



Czarna Chmura

Tornado to nazwa narkotyku. Tornado to także nazwa niezwyklego zjawiska atmosferycznego. Niektórzy nazywają je Czarną Chmurą. Przypomina stado kruków, powoli przesuwając się na niebie, faluje, podnosi się i opada. Jest jak żywa istota. Czasem odrywają się od niej mniejsze kłęby, spływają ku ziemi, tam osiadają. Czasem chmura podnosi się wysoko, i po chwili rozplywa w powietrzu.

Tak naprawdę nikt nie może powiedzieć jak wygląda Czarna Chmura. Jest kłębem narkotyku, niesamowitą, niemożliwą do opisanie i zrozumienia chmurą czarnej substancji. Jeśli widzisz ją na horyzoncie, to znak, że pierwsze drobiny już nadlatują z wiatrem. Połóż się na ziemi, lub usiądź. Czekaj cię przymusowy kilkugodzinny sen i wyprawa w przeszłość. Nie uciekniesz przed tym, więc lepiej rozłóż koc i wygodnie się ułóż. Zamknij oczy.

Ciekawostką jest, że jeśli wędrujesz z kumplem, będziecie śniłi podobny sen. Obudzicie się w ciele dwóch osób gdzieś bardzo blisko siebie. Sprzedawca na stacji benzynowej i klient. Ojciec i syn. Nauczyciel i kilku uczniów... Czarna chmura zabiera wszystkich w swym zasięgu w długi, ciepły sen. O tyle to dobre, że jest co sobie powspominać, po

przebudzeniu. A i czasem jest ochota poszaleć, pościgać się wozem, czy pójść zarwać jakieś laski. W grupie zawsze weselej. Podobnie jest jak bierze się Tornado w tabletkach, a ktoś blisko ciebie też zażywa - zazwyczaj przenosisz się w jedno miejsce. Nie jest tak zawsze, często, zazwyczaj, ale nie zawsze. Czarna chmura zaś działa zawsze. I kto to zrozumie?

O Czarnej chmurze krąży wiele plotek. Zawsze nadchodzi z północy, mówią ludzie. Zawsze za nią idą służby Molocha. Zawsze za nią ciągnie się śmierć i złe fatum.

W cokolwiek wierzysz, Tornado na pewno nie jest zwykłą burzą.

I nigdy nie niesie ze sobą niczego dobrego.

Dostępność

W dużych miastach dostaniesz Tornado z łatwością i nawet nie będzie cię dużo kosztować. Jeśli trafisz do Vegas, czy Miami, będziesz mógł je kupić w postaci kapsułek lub małych czarnych tabletek. Wyglądają jak węgiel, choć są bardziej szkliste i dość miękkie. Połykasz je i po kilku sekundach przenosisz się w przeszłość.

W pozostałych miastach możesz kupić Tornado w postaci masy, trochę przypominającej kit, czy glinę. Jest czarna i często słodka - dodają do niej różne paskudztwa, by miała przyjemny smak. Kiedy ją żujesz, z każdą sekundą czujesz się lepiej. Robi się ciepło i cicho. Uspokajasz się, by po kilku minutach zadziało - budzisz się w innym świecie.

Na zaduplach, daleko od miast wartość Tornado rośnie. Trudniej go tam dostać, łatwiej zaś sprzedać. Jeśli masz zapas, z łatwością znajdziesz nocleg, czy trochę żarcia - ludzie podzielą się z tobą, jeśli dasz im trochę, choć na jedną noc.

Jeśli trafisz do Nowego Jorku, nie kupisz Tornado. A jak ktoś cię z nim przyłapie, dostaniesz kulę w łeb. I nie pytaj dlaczego tak jest.

Nie wiadomo skąd się bierze Tornado. Są wędrowni Zbieracze, którzy tropią Czarne Chmury. Zbierają opad, filitrują, potem obrabiają i tak powstaje czarna masa. Jedna Czarna Chmura może ustawić Zbieracza na rok, lub dłużej. Zbieracze nie zaspokoją całego rynku, zapotrzebowanie na Tornado jest olbrzymie, a ich nie jest zbyt wielu. Nie wiem skąd bierze się tego tyle na rynku. Jakby go nie ubywało.

Nie wiem, to nie mój problem.

Uzależnienie

Tornado jest narkotykiem. Jeśli je zażywasz, prędzej lub później zamienisz się we wrak człowieka. Przejdź ulicami zrujnowanych miast, zajrzyj w zakamarki zniszczonych uliczek i domów - odnajdziesz tych, których Tornado już zniszczyło. Dla nich Tornado to nie nazwa tabletek. To nazwa choroby, na którą umrą.

Im dłużej je bierzesz, tym świat mniej przestaje cię interesować. Wszystko staje się jeszcze bardziej szare i przygnębiające niż jest w istocie. Życie w koszmarnym jakim jest dzisiejszy świat traci sens, Moloch zaś wyrasta na przeciwnika, z którym nie ma sensu walczyć. Ludzie stają się brudni i brzydzą. Roznoszą zarazki i smród, jak szczury. Wiecznie zachmurzone niebo, tak różne od tego sprzed wojny... Nie da się tu żyć, nie można oddychać tym śmierdzącym, stęchłym powietrzem upadłego świata. Jedynym sensem jest ucieczka w przeszłość, do prawdziwego świata, daleko od żartu, którym stała się współczesna ziemia...

Tornado zabija, zarówno fizycznie jak i psychicznie. Odbiera wolę życia i zamienia człowieka w melancholika, osobę bez wigoru i energii. Później w dzikusa i samotnika. W aspołeczną bestię uciekającą od współczesnego świata. W potwora nienawidzącego ludzi. W samobójcę uciekającego w przeszłość... Szaleńca skaczącego z ostatniego w mieście wieżowca...



Knapa była zadymiona, wyglądała jak Miami nad ranem. Opary i niewiele więcej. Gdzieś przy ladzie dwóch gości grało w coko, pod oknem jakiś frajer czyścił nóż, świadomie lub i nie prowokując trzech typków przy drzwiach do burdy. Przyglądał mu się od kilku minut, i gdyby nie knajpany dym, pewnie już dostrzegł by jakiś powód, by spuścić mu manto. Póki co, frajer od noża biyskał im raz po raz światłem odbitym z lampki na stole. Jeszcze kilka minut i będzie awantura. Z boku, pod wiszącym na ścianie zderzakiem jakiegoś starego Forda ktoś tykał właśnie Tornado. Usadził się wygodnie, zapił piwem i zamknął oczy.

Nie widział małego czarnucha, który wlaź do knajpy kilka minut po nim, zamówił piwo i usiadł w rogu, za jego plecami. Teraz czarnuch też tykał Tornado. Tropiciel nie opuszcza swojej ofiary nawet na krok. Nawet we śnie.

Nienawidzę Tornado. Jego wpływ na fizyczną kondycję człowieka jest wielki, niewidoczny. Oczywiście, zdarza się efekty uboczne, na różnych ludzi narkotyk ma odmienny wpływ, jednak w większości przypadków nie następują poważne konsekwencje zażywania czarnego proszku. Przypadki mdłości, kłopotów z koncentracją, czy halucynacji są rzadkie. Zresztą i tak nie odstrasza od wycieczek w przeszłość, poranny ból brzucha, czy głowy jest bardzo odległy, kiedy w ręce masz czarną tabletkę, a przed sobą całą noc w samotności. Podobno są przypadki śmiertelne. Słyszałem w NJ o faciecie z prowincji, który dostał poważnej wysypki, czarnych plam na skórze - wykitował on i całą jego rodzina. Stek bzdur, i tyle. W Nowym Jorku wmówią ci wszystko byleś tylko nie łąpał się za Tornado. Mają fioła, mówiłem ci już? Mówiłem

Prawda

Nikt nie wie jaka jest prawda. Nie ma człowieka, który wiedziałby czym jest Tornado. Jestem przekonany, że narkotyk uruchamia nie odkryte wcześniej zdolności mózgu. Nie wiem jak to działa, wiem jednak, że kiedy zacznę żuć, przeniosę się w czasie.

Trzask gałęzi płonących w ognisku stawał się coraz cichszy. Zaczynający ze wschodu wiatr był coraz mniej dokuczliwy. Bruce czuł się znacznie lepiej. Było mu ciepło i przyjemnie. W uszach dzwiała miła muzyka. Odwrócił się za siebie, ktoś szturchnął go. Autobus wypełniony był po brzegi. Z przodu, nad kabiną kierowcy wisiał elektroniczny zegar była 1502. Bruce przyrzekł się swemu odbiciu w szybie. Był trzydziestoletnim brunetem, ubranym chyba elegancko, choć skromnie - gdyby był bogaty, nie jeździłby przecież autobusem. Sięgnął do dokumentów i sprawdził adres zamieszkania. W portfelu było dwieście dolarów. Wystarczy na dużo piwa i snickersów.

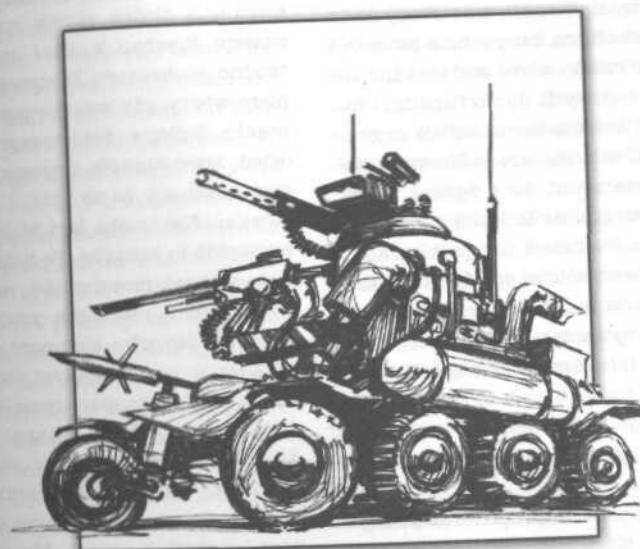
Bruce uwielbia snickersy. Znowu będzie je jadł przez całe popołudnie. A potem pójdzie do kina. Albo posiedzi w domu. Dawno nie siedział zwyczajnie w domu. Na kanapie. Przed telewizorem.

Tak, tym razem zostanie w domu.

Szamani mówią, że to czyszcie. Pomócie jednemu człowiekowi naprawić jego życie. Niech odkupi swoje winy, bo za kilka godzin umrze. Możecie ich zbawić, możecie dać im życie wieczne. To nasza pokuta, a dla nich szansa. Księża spierają się, a to co dziś nazywa się Kościołem już dawno podzieliło się na dziesiątki kultów. Każdy z nich ma inne zdanie na temat Tornado. Poszczególne odłamy nieustannie mieszają się i łączą. Coraz głośniejszą mówią czerwoności. Ich szamani zawsze mają pod dostatkiem narkotyku. Słyszałem nawet jak ktoś kiedyś nazwał ich Kapłanami Tornado. Facet nie mógł się nadziwić, że jak tylko spotkasz czerwonooskórego szamana, zawsze czeka cię miły sen i daleka wyprawa. Cholerni indiańscy. Skąd to biorą?

Niektórzy twierdzą, że cała zabawa z Tornado to tylko narkotyczne wizje, nic ponad. Żadne podróże, żadna mistyka, lecz zwykłe odloty. Cholera wie, może i tak być!

Jednego jestem pewien - wszyscy się mylą.



FRONT

Dla większości tych, którzy przetrwali, dzisiejsza wojna jest czymś odległym. Ani ty, ani twoi bliscy z południa nie wyobrażacie sobie jak ona wygląda. Wszyscy wiedzą, że na północy jest Moloch i przesuwa się na południe. Wiadomo, że gdzieś tam, daleko toczy się walka człowieka z maszyną. Na tym kończy się powszechna wiedza o wojnie ludzi z maszynami.

Wiesz, byłem tam. Wiem jak wygląda walka z Molochem. Dziś wojna jest jeszcze daleko stąd. Jednak któregoś dnia, być może już jutro, zapuka do twojego domu.

Trudno w to uwierzyć, ale na północy jest prawdziwy front: okopy, linie umocnień i zwały drutu kolczastego. Dużo huk, opary dymu i gazu. Trupy, walka, krzyki. Wszystko to, co kojarzy się z wojną, tam na północy jest prawdą. Walka toczy się o każdą milę. Kiedy nadchodzi Moloch, na horyzoncie pojawiają się jego roboty, niebo zasłaniają opary gazów bojowych, dymu i spalin. I zawsze czuć drżenie ziemi. Ludzie szykują zasieki, minują teren. Pierwsze godziny, czasem dni, to wygrana ludzi. Roboty zwiadowcze Molocha giną szybko i łatwo. On nawet nie próbuje tego unikać. Nie są dobrze opancerzone, ani uzbrojone. Są małe i szybkie, mają kamery, wykrywacze ruchu, skanery podczerwieni. Ich celem jest zwiad. Wykrycie ludzi.

Kiedy je wybebeszymy, a Moloch uzna, że napotkał opór, wszystko się zmienia. Na pole walki ruszają ciężkie maszyny, dużo Mobsprzętu oraz Maszynoludzie. W ciągu kilkunastu godzin okolicę zamienia się w prawdziwe piekło.

Front przypomina to, czego uczono nas o I wojnie światowej. Pewnie nie masz o niej pojęcia, ja jednak chodziłem do szkoły w normalnym świecie. I wojna światowa to maszyny wojenne i starcia piechoty z opancerzonym sprzętem. I przede wszystkim gaz bojowy, bo wtedy użyto go po raz pierwszy. Dzisiejsza wojna z Molochem to po trosze powrót do przeszłości: ludzie kontra maszyny. Ludzie wciąż są słabi i giną od jednej kuli. Zmieniły się jednak maszyny. Są inteligentne i tysiąc razy bardziej śmiertelne, niż na początku XX stulecia.

Wojna toczy się o konkretne punkty i miejsca. Nie ma walki o pustynię, czy kanion. Tu stawką jest elektrownia jądrowa, małe miasteczko, lub stara fabryka. Najzacieklejsze walki toczą

się o stare bunkry z czasów zimnej wojny oraz o większe miasta. Tam rozgrywa się największy horror.

Wiesz, że bitwy toczą się nocą, po zmierzchu? Jeśli Moloch chce zaskoczyć, atakuje nad ranem, ale czyni to rzadko. Zaskoczenie nie jest jego metodą walki. Jego siły nadchodzą nocą, gdy promienie słońca skryją się za horyzontem. Słychać je, choć na początku trudno je dostrzec. Dostrzegasz je dopiero wtedy, gdy wokół rozpoczyna się piekło. Wpierw dostrzeżesz wybuch, ogień, krew kumpla. Dopiero wtedy zorientujesz się, że to „już” i że trzeba strzelać. Nie trzeba być Molochem, by wymyślić tę taktykę. To ludzie potrzebują widzieć przeciwnika, nie maszyny. To ludzie nie radzą sobie w nocy. Robotom Molocha ciemność nie przeszkadza w najmniejszym stopniu. Historia zatoczyła parszywe koło. Wyświechtana prawda, stara jak cały świat, i równie aktualna w każdym momencie historii. Nasi przodkowie siedzieli przy ogniskach bojąc się demonów i dzikich zwierząt. My boimy się maszyn. Ogniska są niezmiennie, odpędzają złe duchy. No i można na nich ugotować dobrej kawy. Lubisz kawę?

Ja sam brałem udział w kilkudziesięciu bitwach, spotkałem też kilku weteranów z innych odcinków frontu. Wszystkie bitwy wyglądają dokładnie tak samo. Mogę opisać atak Molocha i możesz być pewien, że kiedy zechce wreszcie zająć twoją ziemię, wszystko będzie przebiegało dokładnie tak, jak teraz to opiszę.

Poczujesz gaz. Zaczynasz się krztusić i rzygać. Będziesz łzawił i wstrzymywał wymioty. Resztki masek, które pozostały po czasach sprzed wojny to jest dokładnie ten sprzęt, który jako pierwszy powinno się wymienić na nowy. Niestety, nie ma na to większych szans. Złapiesz więc namiastkę maski i wiożysz na łeb. Dzięki temu już zupeł-

nie nic nie będziesz widział. Wyobraź sobie ciemną noc, opary dymu i małe, zapapane krwią kumpli szkiełka w masce. Wokół huk wybuchów. Twój ludzie wał w maszyny granatami i wszystkim, co mają pod ręką, gdzieś obok wybuchają miny i beczki z benzyną. Robi się coraz jaśniej. Przez huk i wystrzały przebijają się krzyki rannych, szum maszyn, i dudnienie serca. Nie wyobrażasz sobie jak wtedy dudni serce. Po kilku minutach to wszystko blacknie. Nie czujesz smrodu spalonych ciał, wreszcie biegasz bez maski, bo i tak rzygasz, a bez niej przynajmniej coś widać: palące się maszyny, zwłoki ludzi. Mijają kolejne minuty, a wszystko wciąż toczy się w tym samym śmiertelnym tempie. Nie ma przerwy ani odpoczynku. W każdej sekundzie pada tyle samo strzałów, w powietrzu wciąż jest gęsto od ołowiu, maszyny Molocha wciąż prądo przodu. Nie masz już czym rzygać, czy masz tak napuchnięte, że nawet nie łzawią. Ręce zdrętwiałe, nie czujesz bólu. Im dłużej wytrzymasz, tym lepiej się czujesz, ciało już odmawia posłuszeństwa i nie do ciebie nie dociera. Jesteś w transie. Nie słyszysz rozkazów, nawoływań kumpli, nie czujesz tego, że masz przestrzelone udo i zjarany cały bark. Widzisz tylko maszyny i walisz do nich z całych sił. Walisz do wyczerpania magazynka, a potem wydzierasz broń z rąk jakiegoś trupa i walisz dalej. To w sumie jest najgorsze - brak amplitudy. W bitwie z Molochem nie ma przerwy, ani momentu na zmianę magazynka. Seria z karabinu ciągnie się za tobą jak śmierć. Skaczysz za mur, eksplodują cegły i masz dokładnie tyle czasu, by rzucić się w bok, za krzaki, do okopu. W tym kierunku swe lufy kierują kolejne działka, więc musisz biec, potem paść na ziemię i natychmiast rzucić się za stertę żelastwa, która osłoni cię przez sekundę, nim wyleci w powietrze od wyrzutni rakiet zamontowa-

nej na jednym z Żuków. Ta walka to horror. Dużo szczęścia, żelazne płuca i ciągły bieg. Tylko to cię uratuje.

Mówiłem już o Gladiatorach? Chyba nie. Gladiatorzy nie są główną siłą Molocha, ale są odcinkiem frontu, gdzie Moloch prowadzi ofensywę opierając się właśnie na nich. Ja spotkałem tylko kilka takich maszyn, ale znam gościa, który walczył z nimi zawodowo. Bruce mu chyba było, Bruce, albo Pierce, nie pamiętam. Rzecz w tym, że facet brał kasę za każdego wyłączonego z bitwy Gladiatora. Miał czelność, nie? Łazić po froncie i brać kasę za to, że staje w obronie ludzkości (Patriotyczny tekst, nie? Nieźle brzmi). Summa summarum, zawsze wyszło na jego. Ludzie narzekali, ale płacili skubańcowi i trzeba przyznać, nikt potem nie żałował tej decyzji. Bruce był zawodowcem.

Gladiator to maszyna bez broni automatycznej, bez wyrzutni rakiet, bez ani jednej lufy. Są wyposażeni w ostrza, piły i łańcuchy. To roboty do mordowania na bezpośrednim zasięgu. Bezpośredni zasięg największego z tych, z którymi walczyłem to było dobre dziesięć metrów. Dwa zsynchronizowane Morgensterny obracały się tak szybko, że ich nie widziałeś, w nocy wyglądały jak tarcza piły. Kości i kawałki mózgu bryzgają na kilkaset metrów. Dobrze, że Moloch nie stawia na te roboty. Są mobilniejsze od zwykłych Mobów i bardziej przerażające. Wolę naparzać się ze zwykłym sprężonym CKM na rozpędzonym Landroverze.

Chcesz jeszcze posłuchać o bitwie? W końcu, po kilku godzinach piekła dotrze do ciebie, że wygraliście i maszyny się wycofują, lub że przegraliście i trzeba uciekać. Jeśli zachowasz zimną krew, wycofasz się. Moloch nie jest mściwy. Po zajęciu terenu, nie rusza, by dobić uciekających. Jeśli nie wytrzymasz psychicznie i zostaniesz, zostaniesz tam na zawsze.

Moloch

Czasem jest zdecydowany i zajmuje określony cel w ciągu kilku godzin. Innym razem ofensywa trwa i trwa, giną kolejni żołnierze, lecz Moloch nie posuwa się do przodu. Bywa niezdarny i bywa bezbłędnie dokładny. Jest wrogiem, z jakim ludzie nie walczyli nigdy wcześniej. Absolutnie nieodgadnionym i nieprzewidywalnym. Raz myślisz, że Moloch kończy wojnę i się wycofuje, innym jesteś pewien, że postanowił w ciągu dwóch tygodni zająć całe Stany.

Główne siły Molocha to oczywiście maszyny wojenne. W większości wypadków są to pojazdy przypominające wozy opancerzone, często także roboty wojenne, i samobieżne działka. Niektóre linie frontu wyróżniają się szczególną taktyką lub wojskiem, tak jakby Moloch testował różne warianty. W okolicach Minneapolis jego siły to głównie zmutowane zwierzęta - mutanci II generacji. Na wschodzie, na ziemiach dawnego Massachusetts jego siły to technomorwy i mechaniczne insekty wykańczające ludzi wirusami. Moloch prowadzi tam wojnę biologiczną w nieznanym dotąd wymiarze. Setki mechanicznych insektów atakują osady i wykańczają mieszkańców. Nie widziałem tego na oczy, ale widziałem kilka fotek jednej z osad zaatakowanych przez to gówno. Facet, który je zrobił uciekł, bo miał niezłą brykę i dobry refleks. Nawet jeśli połowa tego, o czym mówił, była prawdą... Wiesz, ja mu uwierzyłem. To metoda walki właśnie w stylu Molocha: zabić skutecznie i czysto. Cały on. Cholerą chirurg i jego skalpele.

Zostawmy jednak wschód. Tu, na północ od nas wojna przypomina wojnę, a nie koszmarny rodem z thrillerów sf. Czytałeś kiedyś jakiś thriller? Nieważne...

W oddziale, w którym służyłem, siły Molocha dzieliłiśmy na kilka klasycz-

nych typów. O ile rozmawiałem z gośćmi ze wschodu i jednym Czechem z okolic Portland ich klasyfikacja była zupełnie inna. Można więc ją sobie serdecznie o kant dupy potłuc. Nie mniej, posłuchaj. Kilka bitew wygraliśmy właśnie dzięki tej wiedzy.

I. Zwiad

Jak już mówiłem, w pierw pojawia się zwiad. Małe i szybkie. Trudno to dostrzec, a nawet jak dostrzeżesz, zlekceważysz. Wyglądają jak kret, albo inne paskudztwo. Poruszają się nocą, w dzień siedzą ukryte. Są wyposażone w kamery na podczerwień, wykrywacze ruchu i sprzęt, którego przeznaczenia mało kto się domyśla. Zbierają dane. Nie są zbyt inteligentne. Zbierają masę niepotrzebnych danych - rozbebeszyliśmy kilkadziesiąt z nich, miały nagrane godziny materiału z wirującymi drobinami nagrzanego plachu, setki minut o dzikich psach i takie tam, cholernie taktyczne rzeczy. Zwiad to nie jest mocna strona Molocha. Z drugiej strony, po cholere mu zwiad? Namierza cel, i kieruje się w jego stronę. Tam napotka opór lub pustkę, jeśli ludzie odpuszczają. Tam, gdzie walczyłem te robaki były zupełnie nieprzydatne. Byliśmy doskonale zorganizowani i dość dobrze przewidywaliśmy ruchy Molocha. To nie jego zwiad odwaliał robotę, lecz nasz. To nie on atakował nas, lecz my waliliśmy w niego. Nie uwierzysz, jakie maszyny budowaliśmy, by oślepić jego czujki. Czasami było naprawdę wesoło. Potem wszystko pękło. Zaczęły się porwania. Wiesz, nocą ginęli ludzie. Gość szedł się odlać i nie wracał. Ktoś szedł na obchód i zniknął bez śladu.

I nagle okazało się, że Moloch jest najlepiej poinformowanym skubańcem w tej okolicy. Reagował na nasze działania, wiedział kto u nas dowodzi i gdzie mamy magazyny z amunicją. Zoriento-

waliśmy się, że ten potwór torturował porwanych i przesłuchiwał. Stąd miał wiedzę, której mieć nie powinien. Prawdę o przesłuchaniach poznałem kilka lat później, wiele mil na południe od frontu. Porwania, których dokonywały roboty zwiadowcze były wstępem do niewiarygodnie mrocznej historii. I nie lic, że ci ją teraz opowiem.

W sumie zwiad to ogień, które Moloch musi jeszcze dopracować. Mimo że czujki są niewidoczne i bardzo dokładne, mimo porwań i wyciągania z naszych wszystkich potrzebnych informacji, Moloch ma jeszcze spore tyły. Dziś bijemy go na głowę, ale nie mam najmniejszej wątpliwości, że nasz czas się kończy. Moloch nauczy się rzetelnego zwiadu. Sukinsyn zrobi to dziś, jutro lub za pięć lat. Jego maszyny będą sprytniejsze od całego plemienia czerwono-skórych. Jestem tego pewien.

II. Mobsprzet

Najszersza i najliczniejsza grupa. To głównie Mobsprzet bierze udział w bitwach. Na wschodzie mówią na nich Gaziki, spotkałem się też z określeniem Ognie choć zupełnie nie wiem skąd to skojarzenie. Mobsprzet to ciężkie karabiny zamontowane na wysięgnikach. Całość jeździ na ośmiokołowych platformach, często też na gąsienicach. Te maszyny są średnio lub nawet słabo opancerzone, bo i nie ma czego opancerzać. Mobsprzet to tylko karabin sprzęgnięty z wykrywaczem podczerwieni, ruchu, czy innym paskudztwem służącym do polowania na człowieka.

Jedne przypominają roboty na kółkach, inne gaziki z przymocowanym CKM na dachu, inne jeszcze wyglądają jak pajaki XXI wieku. Moloch wciąż konstruuje nowe jednostki i rzuca je do walki. Jakkolwiek nie wyglądają, są mobilne i mają siłę ognia kilkunastu żołnierzy. Jeżdżą w gromadach, Moloch

nie wysyła ich pięć, ani dziesięć. Kiedy zaczyna się bitwa, horyzont jest czarny od tych maszyn. Zawsze jest ich zdecydowanie zbyt wiele. Są szybkie, i naprawdę zadziwiająco mobilne. Wyobraź sobie Nissana Almerę, napęd na cztery koła, za kierownicą dobry kierowca... Ludzie biegają jak zagubione mróweczki, a Mobsprzet jeździ i wali ze wszystkiego co ma na pokładzie. Kilka luf, czujników, niesynchronizowany system namierzania celu. Najlepsze egzemplarze mogą walić do kilkunastu celów jednocześnie.

Żeby położyć człowieka, wystarczy jedna kula. Czasem trzy, jeśli jesteś klepskim strzelcem, lub facet, do którego walisz, przypomina stwora Frankensteina. Żeby powalić Mobsprzet trzeba wlać naprawdę dużo ołowiu. Jeśli go unieruchomisz, będzie walił dalej. Jeśli wyłączysz mu część luf, będzie strzelał z pozostałych. Jeśli rozpleprzysz mu czujniki ruchu, czeka cię plekło serli ładowanych na oślep.

Mobsprzet to zawzięty morderca. Strasznie trudno wyłączyć go z gry.

III. Ciężkie wsparcie

Widziałeś kiedyś jakiś film sf? Pewnie nie. Ciężkie wsparcie to wszystko to, co wygląda jak film sf. Nie wyobrażasz sobie co za cuda idą jako wsparcie Mobsprzetu. Potężne transportery wielkości stacji benzynowej pchają się w sam środek piekła i robią tam swoje stanowisko. Widziałeś kiedyś żuka zakopującego się w ziemi? Tak robią. Potężne żelazne konstrukcje wbijają się w grunt, i możesz być pewien, że już ich nie ruszysz. Mobsprzet uzupełnia tam amunicję. Z tych potworów Moloch wystrzeliwuje granaty gazowe, z nich także filmuje całą bitwę.

Nie mówiłem, że skurwiel to wszystko nagrywa? No to już wiesz. Każda bitwa jest archiwizowana, a potem - jak

sądze - analizowana. Moloch ma nagraną śmierć każdego człowieka na tym kontynencie. Chore, prawda?

Pieprzyć to.

Ciężkie wsparcie rozsada zasieki, działa jak spychacz i zasypuje okopy. Kiedy trzeba przebija się przez ściany i mury. Ciężkie wsparcie to kilkudziesięciotonowa kupa sprzętu z wbudowaną opcją: „Czego sobie życzysz”. Mobsprzet ma najlepsze wsparcie w tej części galaktyki.

IV. Maszynoludzie

Pojawiają się rzadko, Moloch używa ich ostrożnie. Z daleka przypominają Mobsprzet, ten cięższy, lepiej opancerzony. Dopiero kiedy podjadą bliżej, wiesz, że masz przerąbane. Maszynoludzie to najcięższe roboty z Mobsprzetu, w których Moloch zaimplantował ludzi. Mają mózgi, czasem całe głowy lub nawet torsy naszych ludzi. Są cholernie inteligentni i okrutni. Prawdopodobnie Moloch czymś ich szprycuje, nie wyobrażam sobie innej możliwości. Byłem na froncie, kiedy pojawiły się pierwsze z tych modeli. Długo nad tym myślałem. Gdybyś był uwięziony w takiej maszynie co byś zrobił? Ja wpieprzyłbym się na pierwszą napotkaną minę i skończył tą farsę.

Maszynoludzie tego nie robią. Potrafisz to wyjaśnić? Ja nie potrafiłem. Ale wiedziałem, że nigdy nie dam się za-

mienić w coś takiego. Uciekłem na południe.

Maszynoludzie to Mobsprzet o inteligencji człowieka. Najniebezpieczniejsza broń współczesnego świata. Może tylko insekty z bakteriami są skuteczniejsze. Nie wiem, na pewno Moloch to obliczy, a wtedy dowiemy się, jaką taktykę wybierze, by ostatecznie zakończyć temat ludzi na kontynencie. Póki co ja najbardziej boję się właśnie ich. Nie wpadają w zasadzki. To ich zaleta. Moloch wykorzystuje je tam, gdzie teren jest skomplikowany, tam, gdzie spodziewa się, że postawimy mu trudne warunki i że mamy w zanadru dużo nie spodzianek. Wtedy na pole wyjeżdżają Maszynoludzie, najbardziej cwane roboty świata.

Ludzie

Walka z siłami Molocha byłaby łatwa, gdyby nie to, że jego siły są nieskończone. Byłaby łatwa, gdyby nie to, że walczący ludzie to nie zawodowi żołnierze, lecz niedobitki ludzkości walczący o swoją ziemię. Byłaby łatwa, gdyby nie to, że toczy się w oparach trującego gazu.

Wiesz, że na froncie nigdy nie ma czystej wody? Jeśli jesteś ranny, umrzesz najpóźniej w ciągu kilku dni. Nikt nie przemyje ci ran. Zadbał o to Moloch.

Tej nocy księżyc był w pełni. Silny wiatr szybko rozwinął opary truciźni i dymu, od których rozpoczęła się bitwa. Tej szczególnej nocy, wszystko było widać jak na dłoni. Jedna z maszyn wjechała do magazynu na kukurydzę, pustego od lat, oddała jedną krótką serię, potem drugą, dłuższą. Uciekający mężczyzna nie miał szans, hala magazynu była duża i pusta. Był łatwym celem, kule rozbity mu oba kolana i rzucały ku ziemi. Maszyna podjechała bliżej leżącego.

Berg nie miał siły, by zrywać się, nie miał nawet dość pasji i złości, by oddać jeszcze choć kilka strzałów w kierunku potwora. Leżał i krącił. Bał się. Bał się porwania, tortur, bał się tego, co teraz miało się stać. Zamknął oczy.

Nie się nie stało. Maszyna stała obok i przyglądała mu się. Mężczyzna uniósł głowę i spojrzał w jej kierunku. Maszynoludzie skierował lufy w ziemię, wyłączył systemy obrony. Odsłonił twarz. Rude, bardzo krótkie włosy, ciemne oczy, i blizna na lewym policzku. Berg znalazł tą twarz. Teraz jej właściciel był przerażony i krańcowo wyczerpany. Porwano go trzy miesiące temu, podczas jednej z małych, nie znaczących bitew. Kilka minut temu przebudził się, zdarzało się rzadko, ale było możliwe. Nawet Moloch popełnia błędy i nie programuje swoje mózgi. Teraz, wyrwany z objęć Molocha Karol Stephenson prosił o jedno.

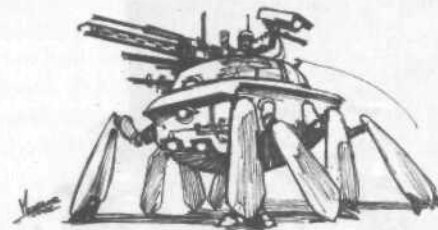
Berg podniósł broń...

Przegrywamy, bo brak nam Pentagonu. Tak chłopie, brzmi to śmiesznie, ale to smutny fakt. Nie mamy ludzi odpowiedzialnych za obronę. Front to walki rozbitych grup. Nie ma jednej linii obrony. Nie ma wspólnego planowania akcji. Każda z grup w zasadzie walczy na własną rękę. Kiepska łączność, brak autorytetów i dowództwa dzielą linię obrony na setki małych oddziałów. Każda z nich ma inne priorytety, tu każdy walczy o swoje i o nic więcej. Stulecie ginie podczas obrony głównianego parku zabaw, gdzie indziej piętnastu przez tydzień broni fabryki General Motors. Ktoś kogoś nazwał kretynem, a inny ostrzelał z rakiet nie te pozycje, co trzeba.

Linia obrony ludzi to chaos i bałagan. Wielkie serca i nienawiść do Molocha idą w parze z brakiem przygotowania do wojny.

Tu weteranem jest człowiek, który przeżyje dwie bitwy. Dowódcą facet, który wyszedł cało z pięciu. Jesteśmy inteligentni i zdeterminowani. To jednak za mało by wygrać z Molochem. Każdy z dowódców ma inną taktykę i pomysły. Jedni wysadzają w cholerę wszystko, inni minują tylko pustynię. Jedni wpieprzają się w głąb Molocha i giną w towarzystwie wybuchów i śwadu spalonych kabli, inni wycofują się, kilka mil każdego miesiąca.

Walka z Molochem to nieustanny wybór taktyki. Dużo dobrego, ciężkiego sprzętu zawsze kusi i ułatwia bitwę. Zawsze jednak, w przypadku przegranej kończy się stratą cennego arsenału i wzmacnianiem przeciwnika. Jeśli jest pewność, że mamy większą siłę, bierzemy cały sprzęt. Zgniatamy Molocha i nie ryzykujemy straty broni. Jeśli bitwa z góry jest przegrana, najlepsze gnaty zostają w bazie. Nie ma sensu oddawać Molochowi granatników, czy moździerzy. Nie zasużył na to. Równie źle jest z czołgami, czy transporterami



Rzeźnik

Maszyna na sześciu kołach, wysokości niecałych dwóch metrów. Przypomina platformę, pośrodku której wznosi się silos z poziomą szczeliną na całym obwodzie. Rzeźnik wjeżdża w pole bitwy, w sam środek szeregów ludzi. Wystrzeliwuje ostre jak brzytwa tytanowe struny, które błyskawicznie zataczają koła, wirując jak karuzela. Struny przecinają wszelką miękką tkankę w promieniu 15 metrów na wysokości około metra nad ziemią.

Rzeźnicy nie działają z reguły jako samodzielne jednostki. Nie są bronią efektywną, lecz efektowną. Ich zadaniem jest wywołanie paniki i prowokowanie opowieści o przerażających mocach Molocha.

Plujka

Ta maszyna przypomina syfon. W najmniej spodziewanym momencie bucha potężną falą ognia, zalewając płomieniami dosłownie wszystko. Oczywiście stalowym urządzeniom ogień nie wyrządza większych szkód. Co innego ludzie.

Ten potężny miotacz ognia wyposażony jest w dziesięć chwytaków przypominających nogi owada. Może się na nich poruszać samodzielnie, wspinając się po fortyfikacjach i sięgając do strzelnic bunkrów. Częściej jednak Plujka doczepia się do innej maszyny i usadowiona jak pajak na ścianie miota napalm. Czasem na Froncie widuje się monstrualne pancerniki, wołno posuwające się przez pole bitwy. Podoczeplane na ich bokach Plujki miotają na wszystkie strony swe promienie gorąca.

Mecha-mrówki

Gdy walczysz z dużym przeciwnikiem, powiedzmy próbujesz unieruchomić Butchera, Plujkę czy Chodzącą Bombę, możesz nawet nie zauważyć jak podpełźnie do ciebie coś niewielkiego i niepozornego. Duży błąd, bowiem przegapisz sprawcę swojej kilkucentymetrowej nędzy. Banalna, uproszczona konstrukcja, nastawiona tylko na kontakt z ciepłokrwistą istotą.

Mecha-mrówka może mieć różny kształt, ale zasada działania jest zawsze taka sama. Automatycznie podejście wbije ci zatrutą igłę prosto w żyłę. Tak, śmierć nie zawsze jest pokaznych rozmiarów.

To jest właśnie szalone, Moloch nie ma poczucia skali jak człowiek. Konstruuje zarówno ogromne, niezniszczalne maszyny jak i miniaturowe paskudztwa i wszystko to razem, w komplecie wysyła na pole bitwy.



Klaun

Maszyna składająca się z dwóch części pancernego transportera z wyrzutnią i części ofensywnej. Gdy żołnierze ukryli się w okopach, pochowani za głazami, i skutecznie wymykają się atakom machin Molocha, wyjeżdża Klaun. Następuje głośnie FUCHI i z silosa-wyrzutni wylatuje na wysokość około 10 metrów Głowa Przeznaczenia - kulisty robot, który w ułamku sekundy odpala z powietrza bomby, prosto nad cele ukryte przed konwencjonalnymi atakami. Bomby kasetowe eksplodują wyrzucając grad drobnych kulek, ścinających z nóg każdego, kto nie jest ukryty gdzieś naprawdę głęboko i dobrze.

Po aktywacji Klaun jest nieuzbrojony i maszyna wycofuje się z bitwy. Powiedzmy sobie wprost, gdyby Molochowi zależało tylko na wygraniu bitwy, wystrzeliłby rakietę albo zabójcze wirusy. Jednak Bestia chce ludzi, najlepiej żywych, więc jego głównym celem bitwy jest poimanie przeciwników. Jednego po drugim - każdego.

Żywa fabryka

Moloch porwaja ludzi. Co się z nimi dzieje - nie wie nikt. Istnieje mnóstwo plotek - można natknąć się na maszyny, których biologiczne części pochodzą z ciał zaginionych. Czasem jest to głowa, czasem sam mózg, czasem rdzeń kręgowy. Niektórym z ludzi trafia się specjalny los - stają się centralną jednostką olbrzymich mechaniczno-elektronicznych potworów. Krwawiąca głowa w centrum dziesiątek stalowych ramion i macek. Chodzące bazy i laboratoria, w których mózgi ofiary wykorzystywane jest do obliczeń jak komputer.

Jednak głowy te są świadome i potrafią wpływać na działanie maszyny. Każde z tych potwornych, żyjących szczątków trawi szaleństwo. Ludzie wybierani niemal zupełnie losowo. Najzwyklejsi dentyści, zbieracze złomu, wieśniacy stają się ni stąd ni zowąd mózganymi potężnych urządzeń, jeżdżących fabryk, czy schowanych pod ziemią baz. Dostać się do budowli, kierowanej przez oszalałe umysły to jak zostać uwiecznionym w koszmarach schizofrenika.

- jedna taka maszyna może dać nieźle popalić Molochowi, lecz z drugiej strony, zaraz skupia się na niej cały ogień. Rzadko zdarza się, by czołg wyjechał na pole bitwy i wrócił z niej z powrotem do bazy.

Pozostaje partyzantka i duże noże. Bardzo duże.

Wywiad

Jak już wspominałem, ostatnimi czasy Moloch polepszył swoje możliwości zdobywania informacji. Porywa ludzi i wyciąga z nich dane. Nie torturuje, nie szprycuje chemią. Skubany podłącza się wprost do łoża i czyta, jak z twardego dysku.

Fantazja? Aha, na pewno. Chcesz, pokażę ci, gdzie musisz się udać, by sprawdzić na własnej skórze, kto ma rację. To nie fantazja, to fakty. Moloch ma technologię, o jakiej nam, w 2020 nawet się nie śniło. A teraz, kiedy my od trzydziestu lat cofaliśmy się, on wyprzedził nas o lata świetlne. Człowieku, on wciąga się rozwija! Gwarantuję ci, że czytanie z ludzkich mózgów to nie jest mój wymysł. Jestem pewien, że nie jest to także koniec jego możliwości.

Nieważne.

Fakty są jednoznaczne. Maszyny Molocha w pewnym momencie zaczęły wykorzystywać informacje, które były tajne. Uderzali w nasze centra, rozpieprzali magazyny z amunicją, mordowali dowódców poszczególnych grup. Minęło kilka miesięcy, nim nasi zorientowali się jak to się dzieje. Ja już wtedy jechałem na południe. To był ten moment, kiedy nie wytrzymałem. Na froncie pojawili się Maszynoludzie, nasi ginęli porwani przez Molocha, a jego ataki były kierowane z precyzją chirurgicznego skalpela. Nigdy nie zapomnę zimy '46. Dopiero wczesną wiosną wprowadzono zasadę ograniczonej informacji. Jeszcze bardziej pogłębiło to chaos i ba-

łagan na froncie. Ale równocześnie Moloch stracił narzędzie. Porwani żołnierze nie wiedzieli zbyt wiele.

Cały system, na długiej linii frontu od Portland do Bostonu opierał się na „Cieniu”. Kilkunastu ludzi odpowiadało za dostawy broni, organizację obrony, akcje ofensywne. Żołnierze nie wiedzieli, który z nich był Cieniem. Szanse, że Moloch pojmie akurat Cienia były minimalne. Przeciętni żołnierze nie wiedzieli niemal nic, wszystko opierało się na kilku osobach. Rozkazy wydawane w ostatniej chwili, zmiany danych, szybkie manewry. Walcząc z obcym, trzeba przyjąć szaloną taktykę. Podobno system „Cień” działa do dziś, z większym lub mniejszym powodzeniem. Wciąż dochodzi do nieporozumień i błędów. Ale podobno mniej jest już porwań. Moloch wie, że musi zmienić taktykę. Nie podskoczył nam. Nie w ten sposób.

Bezsens

Moloch wygrywa wojnę. Nieustannie przesuwają się na południe. Jaki jest więc sens walczyć? Żaden. Nie ma żadnego sensu. Nie ma sensu ginąć na froncie, podobnie jak nie ma sensu brać Torna-do, czy żreć kilogramy tabletek. Najlepiej od razu strzelić sobie w łeb. To smutna prawda o naszym świecie.

Ale wiesz, tam na froncie nie myślisz w takich kategoriach. Nawet jeśli nad ranem dopadnie cię dół i spijesz się na smutno, wieczorem, gdy maszyny Molocha przypuszczają atak, zerwiesz się z gnatem w rękę i będziesz walił do nich z całego serca życząc im spalenia wszystkich obwodów. Tam, gdzie jest wojna, nikt nie myśli, czy strzelanie ma sens. Sensem jest walka. Jeśli chcesz znać prawdę, oto ona. Kiedy rozpieprzysz kilka maszyn, przerwiesz jego ofensywę na dwa, czy nawet trzy tygodnie, kiedy zmusisz go, by przesunął w tę część frontu nowe roboty, czujesz, że



Inżynier

Lekki, mały robot, łatwy do transportu, często wykorzystywany balistycznie na teren wroga. Czasem korzysta z własnego napędu i przechodzi niepostrzeżenie przez jakąś dziurę w obronie. Wyposażony jest w elektroniczny mózg, manipulatory z narzędziami (szczypce, spawarki etc.) i bombę (mechanizm samozniszczenia). Inżynierowie zbierają dostępny złom i w ukryciu, już na terenie wroga, budują z niego maszyny bojowe. Korzystają z tego co znajdują, a nadaje się wszystko - silniki samochodowe, pancerne płyty, broń. To maszyna eksperymentalna, mało ekonomiczna i cały czas usprawniana.

Matka i Wojownicy

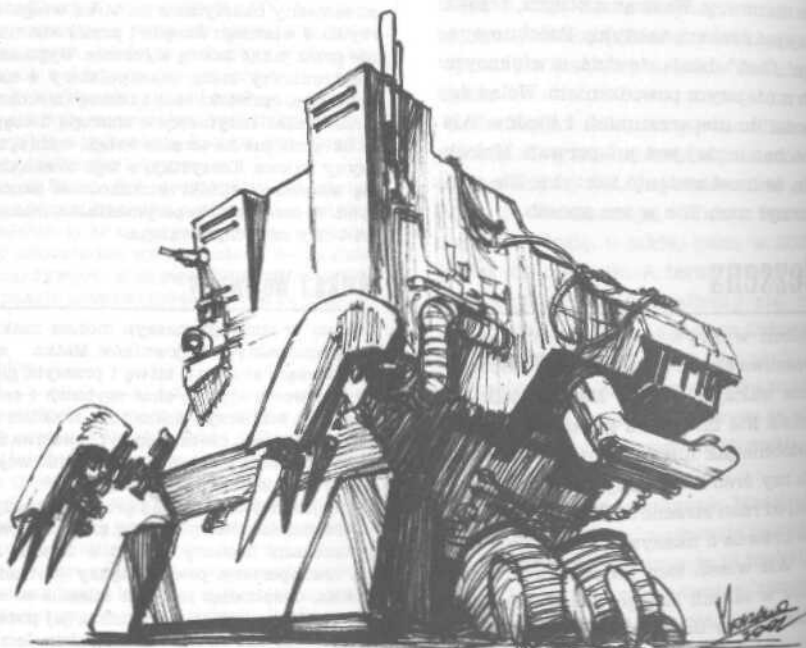
Czasem w konwoju maszyn możesz natknąć się na programowalnych wojowników. Matka - wielki mózg - na bieżąco analizuje bitwę i przesyła proste rozkazy do swoich tępych, choć szybkich i zabójczo skutecznych żołnierzy. Matka to w zasadzie tylko mózg i dobry pancerz, ale czasem to prawdziwa forteca. Często pozbawiona jest własnego napędu i wojownicy niosą ją, niby królową w lektyce.

Wojownicy to szybkie i proste maszyny z energią na dwadzieścia cztery godziny, zmagazynowaną w akumulatorach. Dostawy energii w terenie zapewniają im transportery, pewne zapasy gromadzi również Matka, dysponując paliwem zależnie od okoliczności. Kiedy Matka zostaje zniszczona, jej podwładni uciekają. Mogą tak uciekać kilka godzin, lecz nie jest to paniczny bieg do utraty energii. Gdy tylko Wojownicy znajdą dogodną miejscę, zakopują się albo chowają i czekają na przybycie nowej Matki oraz transport energii.

Ze względu na prostotę funkcjonowania tych maszyn, Moloch produkuje całe legiony Wojowników i setki Matek. Na polu walki Wojownicy służą jako mięso armatnie. Są to także podstawowe automaty do robót fizycznych (wznoszenia budynków i fortyfikacji, napraw, ciągnięcia kabil, itp.) i służą przeważnie jako pionierzy, na nieogarniętych przez Bestię terenach. Zdarza się, że Matki specjalizują się w określonych pracach (wojownicy są zawsze uniwersalni). Najnowsze generacje Matek opierają swoje działanie na mózgach ludzkich.

żyjesz. Nie interesuje cię to, że dwieście mil na zachód Moloch zajął dwa miasta i pięć elektrowni. Żyjesz tym, co dzieje się wokół ciebie, tym, czy musisz się wycofać, czy przesunąć do przodu. Tym, czy odbiłeś fabrykę tosterów, czy jest już stracona.

Na froncie nie myślisz o sensie. Nie dostajesz schizy na myśl o tym, że Moloch jest większy od pieprzonej Alaski. Po prostu walisz do jego robotów. Tylko to się liczy. Rozwalić tego gówna jak najwięcej.



Kilka godzin temu miasto wyglądało na opuszczone. Nie widać było żadnych oznak życia. W żadnym z wybitych okien nie było ruchu, żadna z rozbitych, okopconych szyb nie odbijała światła ognia. Ktoś, kto zamknął by oczy i otworzył je dopiero po dwóch godzinach przeżyłby szok.

Miasto trzęsło się od wybuchów.

Kule ciężkich karabinów ustawionych na dachach raz za razem sięgały wchodzących do miasta maszyn. Te, zupełnie niewzruszone parły do przodu. Każdy, kto znalazł się w zasięgu ich ognia ginął. Wszystko to wyglądało, jakby ścierające się strony zostały tu nagle przeniesione z innego świata i wrzucone w sam środek ruin. Kilku dziesiątku ludzi biegło pomiędzy uliczkami próbując wprowadzić maszynę w zastawione pomiędzy budowlami pułapki. Co rusz waliły się mury z dachów spadały na ziemię kawały betonu. Odlamki cegieł i płyt, z których zbudowano wieżowce ciążyły powietrze. Ginieli ludzie. Maszynom kawałki cegieł nie były w stanie zagrozić.

Oczywiście są i tacy, którzy wierzą w sukces. Możesz mieć doła, możesz być podłamany, ale każdy z nas ma jednak trochę nadziei. Moloch popełnia błędy. Jest niewiarygodnym przeciwnikiem, najcięższym z wszystkich, z jakimi do tej pory się spotkaliśmy, ale i on się myli. Coś mu się wali w tych obwodach, czasem podejmuje dziwne decyzje. Brnimy się i walczymy, bo jest nadzieja, że w końcu skubaniec pomyli się, a my zdołamy to wykorzystać i go pokonamy. Tak właśnie będzie. Nie pokona nas przecież ulepszony toster, no nie?



GANGI I ORGANIZACJE

Ze świata tego każdy ma tyle, ile sam sobie weźmie. - G. Boccaccio

Ludzie nie zostali stworzeni do samotnego życia. Mówią, że jeżeli nie dotknęło cię na pustyni Oko Ciś, tak naprawdę nie poznasz co to samotność. Pieprzenie w bambus. Nikt nie przeżyje samotnie. Nikt. Nawet dzikusy potrzebują czasem ujrzeć ludzką twarz. Nie chodzi nawet o to, że nie ma do kogo otworzyć gęby. Żaden człowiek nie posiada po prostu wszystkich umiejętności potrzebnych, by żyć w świecie po wojnie. Nawet jeżeli odnajdziesz stary magazyn żywności i zaczniesz żyć jak król nie obronisz się przed bandytami. Nawet jeśli jesteś cholernym Panem-Ja-Wszystko-Potrafię, przyjdzie po ciebie Moloch i sam sobie nie poradzisz.

Wiesz, powiem ci, po co ludzie zbierają się w grupy. Każdy, kogo nie postawisz po swojej stronie ma wielką szansę stać się w przyszłości twoim wrogiem. Łapiesz?

W tym zapomnianym przez Boga kraju istnieją grupy groźne i śmiertelnie groźne. Jak się pewnie domyślasz masz szansę przeżyć spotkanie z przedstawicielem pierwszej kategorii, a prawdopodobieństwo, że facci należący do drugiej kategorii potrakują cię łagodnie jest raczej niskie. Sam zresztą oceń, których chciałbyś napotkać.



Legenda

Na końcu opisu każdego gangu i każdej organizacji odnajdziesz skrót informacji, który ma ci ułatwić wprowadzenie grupy do przygody. Schemat skrótu jest następujący:

Nazwa: Pod tym mianem organizacja znana jest ogółowi; bywa że jej członkowie albo wrogowie używają innej nazwy.

Przywódca: Imię szefa grupy; niemal zawsze ma on swoich zastępców lub popieczników, którzy kierują poszczególnymi częściami organizacji.

Miejsce: okolice, w których zazwyczaj spotkać można członków grupy; rzecz jasna mogą oni pojawić się gdzie indziej.

Liczba członków: to nie są dane ze spisu powszechnego, ale wskazówka mówiąca o skali problemu.

Uzbrojenie: informacja wskazująca nie tylko typ uzbrojenia i sugerująca jak dobrać w walce są przeciwni członkowie grupy; uzbrojenie *siabe* ogranicza się do załuprowizowanych broni, najwyżej noży; *standardowe* to już broń palna (często kieszonkowej jakości); *dobre* uzbrojenie to wyposażenie przedwojennego żołnierza; *bardzo dobre* uzbrojenie oznacza cudeńka w rodzaju pancerzy wspomaganych i broni energetycznej (informacje znajdziesz w opisie grupy).

Wyposażenie: podobnie jak uzbrojenie, odnosi się do sprzętu cywilnego (motocykle, medpaki, komputery).

Animozje i sojusze: najbardziej znani wrogowie i sojusznicy danej grupy.

Wstęp: jakie warunki trzeba spełniać aby wstąpić do organizacji; oczywiście to wskazówka, wstąpienie zależy od wielu innych czynników (np. kandydat musi wypełnić jakieś zadanie).

Sława: potrzebna do testów Reputacji; na terenach przedstawionych w rubryce Miejsce, gdzie grupa jest znana, funkcjonuje jako wskaźnik respektu dla jej członków.



Dark Visions

W dzisiejszych czasach łatwo napotkać gangi motocyklistów. Nowa grupa formuje się, robi zamieszanie, po czym znika gdzieś bez śladu. Po niej pojawia się oczywiście jakaś nowa, ci również znajdują następców. W większości to gówniarze.

Dark Visions ma tradycję. Jeden element scalił ich kiedyś w grupę i nadal trzyma jej członków razem. Wszyscy są uzależnieni od Tornado. Ćpunów oczywiście nie brakuje nigdzie, jednak Dark Visions to artyści. Biorą Tornado, by rozszerzyć teren swoich podróży i zawędrować na motocyklach w przeszłość. Mówią na to *ghostride*. Wyobraź sobie to uczucie - pędzisz po autostradzie, mijasz samochody i nawet jeżeli wpakujesz się w któryś, przelatujesz przez niego jako widmo i budzisz się w normalnym świecie. Dziwne uczucie. Po jakimś czasie znówu zażywasz Tornado i wsiadasz na motor. W szaleńczym pędzie mijasz drzewa i budynki. Nawet

jeżeli zamykają przed tobą szlaban kolejowy jesteś w stanie zaryzykować przejazd przed lokomotywą. Najwyżej przeżyjesz własną śmierć.

No dobra. Nie wysilaj tak wyobraźni. Jeszcze ci się spodoba.

Spotkać Dark Visions na autostradzie to zawsze ryzyko. Albo są na głoźnie - agresywni i skłonni do zaczepki, albo właśnie odcięli i nie istniejesz dla nich. Nie istniejesz dla kilkudziesięciu rozpędzonych motocykli. Chłopaki uwielbiają przelamywać granicę. Wierzą, iż kiedyś uda im się na tych stalowych rumakach wyrwać ze spustoszonego świata i całkowicie przenieść w przeszłość. Świry, nie? Ich pomysł jest niemożliwy do zrealizowania, ale fakt faktem, że na weteranów gangu Tornado zaczyna działać trochę w inny sposób. Iluzoryczna przeszłość traci swoją wyrazistość. Im dłużej zażywają narkotyki, tym bardziej w czasie jazdy barwy stają się monochromatyczne. Zieleń drzew staje się szarością, potem czernią. Podobnie z ceglaną czerwienią przydrożnych budynków. Być może stąd wzięła się nazwa grupy - od sposobu postrzegania świata po zażyciu prochów. Ostatnim stadium uzależnienia jest wrażenie rozmycia konturów rzeczywistości. Obiekty z przeszłości zaczynają zmieniać formę. Nikt z gangu nie pożył

Nazwa: Dark Visions

Przywódca: Jimmy "Firebird" Hook

Miejsce: północny zachód; tereny dawnych stanów Nevada, Utah, Wyoming

Liczba członków: około pięćdziesięciu, ciagle rośnie

Uzbrojenie: standardowe

Wyposażenie: standardowe (między innymi motocykle)

Animozje i sojusze: stowarzyszeni z wielką szarością motocyklistów i Vegas; nienawidzą z Hell Angels

Wstęp: każdy motocyklista o odpowiedniej Reputacji (9), który zażywa Tornado

Sława: 2

wystarczająco długo by zaobserwować co się dzieje potem, ale wśród zaawansowanych stażem rozpowszechniła się opinia, że *ghostrides* zaprowadzą wreszcie kogoś do zupełnie innego świata.

Ty w każdym razie spotkasz Dark Visions tutaj. Najpewniej na jednej z szos. Nie życzę ci takiego spotkania, ale lepiej dla ciebie, żebyś miał przy sobie kilka działek Tornado. Podzielisz się z motocyklistami i będziesz miał większe szanse na uniknięcie kłopotów.



Partyzanci Doktora Alluvacha

Doktor Alluvach to w połowie człowiek a w połowie maszyna. Ludzka część to strzęp starca, zawieszony na stalowych przewodach u stropu pomieszczenia niczym pajdak. Maszyną jest całe laboratorium.

Kwatera Doktora ukryta jest głęboko pod ziemią, w schronie. Współrzędne są nieznane. Wiadomo, że baza jest dobrze zabezpieczona przed intruzami,

w szczególności przed szpiegami Molocha. Nawet jeżeli ktoś ślepym trafem zawędruje w okolicę nie uzyska dostępu do kompleksu. Ewentualnie zginie próbując wejść. Ludzie, kamery, działka, miny i pułapki - dziesiątki różnych zabezpieczeń bronią przejścia ludziom i maszynom.

Mówią, że Doktor Alluvach jest ostatnią nadzieją ludzkości.

Naukowiec niemal nie przypomina człowieka. Potężne mechaniczne ramiona i manipulatory obsługują wszystkie elektroniczne urządzenia. Setki komputerów znajdują się pod kontrolą jednego umysłu - umysłu geniusza. Alluvach jest niezmordowany. Całą swoją energię poświęca na kontrolowanie siatki partyzantów. Co pewien czas, niby mimochodem, produkuje lub wymyśla nową broń, jakieś rozwiązanie strategiczne - cokolwiek co pozwala przeciwstawić się Molochowi. Od dziesiątków lat Doktor i Bestia toczą na odległość walkę na myśli. Nikt nie poznał Molocha tak dobrze jak Alluvach i nikogo Moloch nie nienawidzi bardziej niż Alluvacha. Podobno doktor doszedł już do największej z tajemnic Maszyny. Czy nie jest dosyć silny, by zadać decydujący cios?

Partyzanci Alluvacha otoczeni są nabożnym lękiem, podobnie jak ich dowódca. Działają w pojedynkę, albo w

Nazwa: Partyzanci Doktora Alluvacha
Przywódca: Doktor Alluvach
Miejsce: obszary w pobliżu Molocha; nieznane jest położenie kwatery głównej
Liczba członków: nieznana; prawdopodobnie poniżej pięćdziesięciu.
Uzbrojenie: dobre
Wypożyczenie: bardzo dobre (skonstruowane przez Alluvacha urządzenia)
Animozje i sojusze: okazjonalne sojusze, przeciw Molochowi
Wstęp: kandydaci wybierani są przez Doktora Alluvacha
Ślawa: 3 (starają się pozostać nierozpoznani)

niewielkich grupach. Wyglądają na zwykłych wódców, nie noszą uniformów. Żnak rozpoznawczy to tatuaż Doktora na nadgarstku. Nie polegają na ciężkich karabinach ani na pancerzu. Ich główną bronią jest nieomyślność dowódcy i precyzja w wykonywaniu jego poleceń. Partyzanci uderzają pewnie i szybko, po czym znikają. Ich wrogiem jest zawsze Moloch i nawet jeżeli zmagają się z innym przeciwnikiem, musi to mieć jakiś związek z działaniem przeciw Maszynie.

Żołnierze Alluvacha nie dają się wziąć żywcem. Nigdy i nigdzie. Są lakoniczni i nie ma sposobu by wydobyć z nich informacje. Tak jak schwytywane w pułapkę zwierzę odgryza sobie łapę, tak obeszła partyzant popełnia samobójstwo. Nie myśli sobie, że bezmyślnie szafują swoim życiem. Dobrze zdają sobie sprawę z własnej wartości. Po prostu czasem trzeba.

Pazury

Ten kilkunastoosobowy oddział najemników wędruje z miejsca na miejsce w poszukiwaniu zatrudnienia. Chłopaki mają problem. Są bardzo dobrzy w swoim fachu i niewielu stać na ich usługi. Śmiertelnie skuteczni, precyzyjni, bezbłędni. Nikt z nimi nie zadziera. Kiedy brak zleceń, Pazury ćwiczą. Bezustannie doskonalą się w sztuce wojny. Dbają o formę, polerują broń na wysoki połysk. Silią się albo rysują na piasku plany taktyczne. Są perfekcjonistami.

Oddział jest bardzo dobrze wyposażony. Nie chodzi tylko o jakość broni - byle laza z autostrady może fuksem dorwać się do świetnej givery. Pazury noszą ze sobą ubrania maskujące na każdą okazję. Mają panterki na teren leśny, płaskowe wdżianka na pustynię, szaraczkowe...



Plotki mówią o skrytkach i schronieniach, porozmieszczanych na całym południowym zachodzie - można tam odpocząć, zmienić sprzęt, zaplanować akcję. Grupa ma prawdopodobnie dostęp do starego wojskowego magazynu. Co tu dużo mówić. Pazury są zawsze przygotowane. Zawsze mają jakiś plan B. Być może znajdziesz lepszych zawodników od nawalanki, ale niewielu ludzi potrafi z takim zapałem przygotować akcję. Dam ci przykład - czekałem kiedyś w takiej małej miejscowości na kumpla. Miał

Nazwa: Pazury
Przywódca: Angelina Harper
Miejsce: południowy zachód, tereny dawnej Nevady, Kalifornia
Liczba członków: kilkunastu
Uzbrojenie: dobre, znakomicie utrzymane
Wypożyczenie: dobre (niemal nieograniczony dostęp do sprzętu wojskowego)
Animozje i sojusze: brak (najemnicy)
Wstęp: od wielu miesięcy nie przyjęli nikogo nowego
Ślawa: 2

przyjść w ciągu dwóch tygodni. Dwa dni po moim przybyciu zjawili się Pazury. Cztery dni potem ludzie przestali zwracać na nich uwagę. Jeszcze dzień i wymienieniem z jednym z najemników "Sergeanta Fury and his Howling Commandos" na komplet śrubokrętów i olejarkę, potem opiliśmy transakcję. Szóstego dnia do miasteczka przybyła grupa handlarzy narkotyków z Vegas. Kiedy Pazury zabrali się za wykonanie zlecenia całe miasteczko było po ich stronie. Najemnicy załatwili sprawę w dwie minuty, pozostawili cały dobytek handlarzy i wyjechali załaskować wynagrodzenie.

Pazury mają swoich agentów w kilku większych osadach. Może ich wynająć każdy, chyba że zlecenie będzie wbrew zasadom. Z tego co się orientuję najemnicy nigdy nie działają przeciw byłym pracodawcom. Nigdy nie zabijają dzieci i osób duchownych. Nie przyjmują też zleceń przeciw Molochowi i mutantom. Dziwne, co nie? Prawda jest taka, że to przede wszystkim stratedzy, a nie wojownicy i potrafią planować na długie lata do przodu. Nie zapominają też nigdy, że walka to ich praca, a nie ideologia.

Stalowa Policja

Elitarna grupa żołnierzy, która swój rodowód wywodzi z rozbitej brygady Navy S.E.A.L.S. Dawno temu Foki straciły kontakt z dowództwem i próbowały dobroić się na własną rękę. W wojskowych magazynach żołnierze odnaleźli ciężkie pancerze. Broń, nad którą pracowano jeszcze przed wojną, i którą ukończono tuż po tym gdy spadły pierwsze bomby. Kiedy broje znalazły swoich właścicieli - ludzi żyjących walką - narodziła się nowa formacja. Stalową Policję zaczęto ją nazywać dopiero po kilku latach.



Po trzydziestu latach następny opancerzonych żołnierzy uważają się za stróżów porządku i prawa. Z reguły przybывают do opanowanego przez gangi miasteczka, albo wioski najeżdżanej przez bandytów. Od razu zabierają się za porządki. W walce z bezprawiem są bezlitośni. Używają zawsze najlepszej dostępnej w okolicy broni i nie oszczędzają amunicji. Zwykli mieszkańcy zaczynają ich przyjmować z ulgą i radością. Na zaduplach zawsze szerzą się rozmaite legendy i ludziska dostrzegają w Stalowej Policji legendarnych wybawicieli. Policjanci podchodzą do zachwytów z rezerwą. Oni po prostu wykonują swój zawód. Dalej szerzą rządy prawa, zakuć w stalowe pancerze.

Nazwa: Stalowa Policja
Przywódca: nazwisko nieznane
Miejsce: wędrowcy
Liczba członków: 20
Uzbrojenie: dobre lub bardzo dobre (pancerze)
Wypożyczenie: standardowe
Animozje i sojusze: lubiani tam, gdzie pojawiają się po raz pierwszy
Wstęp: wybrani przez przywódcę
Stawa: 4

Z czasem cywile zaczynają dostrzegać wady swoich wybawicieli. W obecności Policjantów trzeba uważać na swoje zachowanie, jak przy dzikim zwierzęciu. Żołnierze nie panują nad instynktami. Zdarza się, że zabijają automatycznie tylko dla tego, że ktoś kichnął, krzyknął lub gwałtownie się poruszył. Są jak nieludzkie automaty, jak kobry napięte do skoku - do śmiertelnego uderzenia. Tylko gdy człowiek panuje nad sobą i uważa na to co mówi, da się z rozmawiać ze Stalowymi Policjantami.

Mówi się, że to pancerze zmieniają ludzi. Hełm łączy się z mózgiem człowieka, a napierśnik z korpusem. Pancerz wspomaga szybkość reakcji, percepcję, wydolność organizmu, siłę i wytrzymałość. W pancerzach Policjanci są niemal cyborgami. Niestety - sprzężenie neuronowe znosi wiele ludzkich zachowań i moralnych blokad. Efektywność kosztuje. Zakuć w stal ludzie zamieniają się w brutalnych krzewicieli prawa - krwiożerczych drapieżców. Gdy Stalowy Policjant ginie, reszta za wszelką cenę wycofa się z pola walki ciała i pancerz. Następnie szuka następcy w miejscu poległego. W ten sposób posłannictwo przekazywane jest dalej.

Żołnierze nie widzą nic niewłaściwego w swoim postępowaniu. Są ukierunkowani na jeden sposób działania. Nie zmieniają swoich metod, tak jak toczy się graz nie ustępuje przed wspinającą się na górę kozicą. Kiedy w miejscu krzewienia sprawiedliwości niechęć do Policjantów urośnie do rangi nienawiści, szukają następnego miejsca. Wystarczy przekazać im w delikatny sposób, że są Niemile widziani i odchodzą. Znajdują nowe miejsce i narzucają mu swoje własne rygorystyczne prawo. Po raz kolejny bezprawie jest eksterminowane i zdarzy się, że ginie kolejny Policjant. Nawet gdy któryś pada nie sposób wydobyć broni ze stalowej rękawicy.

cy, bo pancerz żyje nadal. Głos zmieniony przez hełm dobywa się z głośników umieszczonych po bokach głowy.

- Teren pod ochroną Stalowej Polloji.
 - ...Teren pod kontrolą...

Wojownicy Lodu

Po wojnie lata są upalne a zimy nieludsko mroźne. Mróz daje się we znaki szczególnie na dalekiej północy. Bardzo trudno przetrwać zimę na północy i pozostać człowiekiem. Wielu ludziom się nie udało.

Potrzeba ciepła i straszliwy głód to zimą główni wrogowie. Żeby było ciepło, trzeba jeść. W iglastych lasach Kanady, w tundrze i na lodowcu niewiele jest jadalnych roślin. Zwierzęta skazili lub zabił Moloch, zatem proteiny i tłuszcz powszechnie dostępne są tylko w mięsie ludzkim.

Wojownicy Lodu to kanibale. Zdegenerowani przedstawiciele rasy ludzkiej, którymi kieruje głód. Nie wiadomo czy stworzył ich Moloch ale zdaje się, że bestia oszczędza małpoludy i nie eks-



terminuje ich. Albo traktuje je jak zwierzęta, albo wykorzystuje jako broń.

Być może regresja to naturalny proces, który wkrótce dotknie całą rasę ludzką. Faktem jest, że zjadanie osobników własnej rasy prowadzi do degeneracji, ale czy troglodyci to jeszcze ludzie? Cofnięte czoła, zapadnięte w czaszkę oczy, rozwinięta muskulatura. Używają najbardziej prymitywnych broni - drewnianych konarów, owiniętych w drut kolczasty kości, starych i zardzewiałych siekier, kluczów francuskich. Czoła ogień, ale nie potrafią go twórczo wykorzystać.

Troglodyci przychodzą z północy. Każdej zimy, kiedy spadnie śnieg a lód zetnie wodę, przechodzą przez zamrożone rzeki i jeziora. Dla nich zima to naturalne środowisko. Polując na śniegu mają przewagę nad zwierzyzną. Z tego powodu czekają do zimy. Przechodzą przez przesmyki w masie Molocha - prawdopodobnie są przepuszczani przez Maszynę. Posuwają się na południe, aż do miejsca, gdzie kończy się granica śniegów. Po drodze oczywiście polują. Z właściwym zwierzętom instynktem unikają bardzo chorych i napromieniowanych ofiar. Równocześnie sami są dosyć odporni na radiację i wszelkie chemiczne świństwo. Maszerując przez bezludne strefy skażenia mogą zapuścić się daleko na południe, tam gdzie nikt ich się nie spodziewa. Mordują aby jeść, niszczyć dla przyjemności. Nigdy nie zabierają ze sobą skomplikowanych

maszyn, nie interesuje ich też dobra broń - chyba że dobre ostrze, które po stepieniu wyrzucają.

Z końcem zimy, zanim lód na rzekach stanie się cienki, Wojownicy Lodu wracają do siebie, na północ. Dźwigają na plecach zapasy żywności. Mięso ludzkie pozwala im przetrwać aż do następnej zimy i następnej wyprawy.



Żelazny Gang

Żelazny Gang istnieje tylko po to by walczyć. Nie doszukuj się u nich głębi. Dla nich wszyscy spoza gangu o mięczaki, nie warto się takimi przejmować. Żelazny Gang nie posiada własnego terytorium, a raczej terytorium przesuwającego się wraz z wędrówkami grupy. Dopóki nie wejdziesz na teren, jesteś bezpieczny. Jeżeli stoisz na drodze pochodu masz pecha.

Ci ludzie zmiatają wszystko na trasie swojej wędrówki. Jej członków nie interesują twoje córki, twoje świniaki i kolekcja znaczków pocztowych sprzed wojny. Oni chcą cię stuknąć. Nie myśl sobie, że to jakaś ideologia, nie kierują nimi żadne wyższe cele. Żelazny Gang

Nazwa: Wojownicy Lodu, troglodyci
Przywódca: dzielą się na plemiona, imiona wodzów nieznane
Miejsce: tereny dawnej Kanady, północne stany
Liczba członków: rzesze
Uzbrojenie: słabe
Wypożyczenie: słabe
Animozje i sojusze: znienawidzeni przez wszystkich
Wstęp: z urodzenia
Sława: 1

Nazwa: Żelazny Gang
Przywódca: Ivan Off
Miejsce: wędrowcy
Liczba członków: około setki
Uzbrojenie: standardowe (preferują walkę wręcz)
Wypożyczenie: słabe
Animozje i sojusze: powszechnie znienawidzeni
Wstęp: dobra reputacja; przejście testu na twardziela
Sława: 3

składa się z psychopatów. Kiedy patrzysz jak maszerują, zdają ci się chłodni jak stal. W momencie gdy dochodzi do nawałanki cała grupa zmienia się w ogarniętych furją szaleńców. Być może to jakaś choroba, może coś zamienia ludzi w maszyny śmierci - nie wiem. Na widok odzianych w skórę, wygolonych na zero wojowników pęka niektórym jakaś tama i wyzwalają się ukryte pragnienia. Widziałem zwyczajnych mieszkańców wiosek i miasteczek, którzy po prostu dołączali do pochodu. Albo po to by zginać od trepów i ciosów rurą, albo by pozostać w gangu na zawsze. Nie ma reguły. Gang akceptuje cię albo giniesz. Mają własne sposoby oceniania ludzi i osądzają natychmiastowo.

To zdecydowani na wszystko twardele. Nawet gdy zdają się maszerować w ciszy, trwają w bojowym transie. Siłę daje im jedność i przekonanie o własnej wyjątkowości. Świadomość tego, że są niezwyciężeni jest ich główną bronią. Żelazny Gang maszeruje przez kontynent i rzuca wyzwania coraz to silniejszym. Jeżeli twierdzisz, że jesteś twardy, kiedyś cię odnajdą. Jeśli zaszyjesz się w jakiejś szuczurzej dziurze i będziesz trząsł gaciąmi, znajdą sobie kogoś bardziej godnego.

Nie myśl tylko, że to kwestia honoru. Nie nazwał bym też tego dumą. Oni po prostu widzą, że są debeatkami. Nie potrzebują się afiszować ze swoimi poglądami. Potrzebują za to walki, krwi i

wyzwania. Zero szacunku dla śmierci. Pogarda dla dekadencji - czyli właściwie całego świata. Bestie w ludzkim ciele. Oto Żelazny Gang.

Kiedyś dojdą daleko na północ by zmierzyć się z największym spośród wyzwań. Stawia czoła Molochowi i to będzie kres grupy.



Hell Angels

Najbardziej znany z gangów motocyklowych i prawdopodobnie najliczniejszy. Na drogach i bezdrożach kontynentu podróżuje w sumie ponad tysiąc Aniołków, ale pojedyncza grupa rzadko liczy sobie więcej niż stu członków. Hell Angel nie wyróżniają się spośród masy gangów żadnymi szczególnymi atrybutami. Po prostu faceci na motorach, ubrani na czarno, w ciemnych okularach. Wielu zapuszcza bardzo długie brody, ale nie jest to regułą. Tak samo regułą nie jest wybór typu motocykla. Jedni wybrali stajnię Harleya, niektórzy zadowalają się bardziej powszechną marką, część jeździ na maszynach naprawianych tak często, że ciężko by

Nazwa: Hell Angels (Anioły Piekieł), czasem nazywani Los diablos
Przywódca: naczelnym szefem jest Jay, każda grupa ma własnego przywódcę
Miejsce: autostrady na całym kontynencie
Liczba członków: około 700 (pojedyncza grupa - kilkudziesięciu)
Uzbrojenie: standardowe, preferują struktury i broń krótką
Wypożyczenie: standardowe (motocykle)
Animozje i sojusze: nienawidzą Dark Visions i wszystkimi ostojami cywilizacji, sojusze z kilkoma gangami motocyklistów
Wstęp: Reputacja II; przejście "chrztu" w Crossroads
Sława: 2

łoby policzyć marki wszystkich części. W kolumnie jadących trafiają się też samochody.

Anioły Piekieł są powszechnie znane i odróżnialne od całej motocyklowej haliastry ze względu na liczebność i tradycję. Był to bodajże pierwszy poważny gang jaki pojawił się na autostradach po wojnie. Kiedyś podróżowali dla samej wiozłości i w poszukiwaniu mocnych wrażeń. Po Apokalipsie zaczęli jeździć by przeżyć.

Zawsze masz wybór - osiadasz i zaczniesz uprawiać ziemię, będziesz zależny od kaprysów pogody, jałowej i kamienistej gleby, stad ptaków wydzobujących nasiona. Będziesz wtedy martwił się o rodzinę, radioaktywny opad i wrogich sąsiadów. Ewentualnie skrzykniesz kumpłi, grupą ruszycie w trasę i siłą weźmiecie od rolników wszystko, czego wam trzeba. Hell Angels wybrali drugą możliwość. Obojętnie gdzie zajądą, dostają wszystko za darmo. Jeżeli coś im się nie spodoba, albo jeśli mają rozrywkowy nastrój po prostu zaczynają masakrę. Lubią ścigać cwaniczków z autostrad, jeżeli dopadną jakiegogo wymyślają dla niego przeróżne rozrywki, a kiedy facet już skona, zabierają jego bryczkę. Nade wszystko zaś Anioły Piekieł lubią wiozłość i otwarte przestrzenie.

Nie nazwałbym ich romantykami. To po prostu sukinsyny. Jednak każdy z Aniołków, chociaż nigdy wprost nie przyzna się do tego, lubi czuć twardą, nawierzchnię pod kołem. Motory stanowią przedłużenie ich ciał. Tak jak faceci z Teksasu traktują swoje konie, tak oni odnoszą się do maszyn. Dopieszczają motocykle i mówią o nich z czułością. Co jakiś czas Hell Angels urządza sobie zlot na skrzyżowaniu autostrad, w miejscu o nazwie Crossroads. Setki pojazdów, setki ludzi. Totalna balanga przy głośnej muzyce. Kandydaci do gangu przechodzą tam chrzest, sprowadzający się do ceremonialnego turnieju z wykorzystaniem motocykli i spicia delikwenta do nieprzytomności. W Crossroads handluje się, wymienia, informację, podkręca stalowe rumaki.

Nie polecam tej okolicy. Szczególnie jeżeli masz jakieś związki z Dark Visions. Od dawna między gangami trwa wojna - kwestie ambicji i krew przelana po obu stronach. Hell Angels są liczniejsi, ale Dark Visions trudniej dopaść, szczególnie gdy chroni ich Vegas. Na razie konflikt nie został ostatecznie rozstrzygnięty.

Gildie

Dziwaczne organizacje kryją się pod tym staromodnym określeniem. Nazwa "Gildia" może brzmieć śmiesznie i anachronicznie, ale dobrze oddaje sedno sprawy. Spróbuj to sobie wyobrazić - wojnę przeżyło mało ludzi, ale przetrwało sporo sprzętu. Spośród nielicznych ocalałych zaledwie kilka procent to fachowcy, od Apokalipsy minęło trzydzieści lat i większość ze starych speców już nie żyje. Wiedza o konserwacji i używaniu urządzeń, umiejętności medyczne, nawet zdolność do prowadzenia księgowości - w ogóle teoretyczne i praktyczne wykształcenie stało się dome-

ną małej grupy. Wiedza obrosła w tajemniczość. Na niektórych obszarach stała się wręcz religią. Już sobie wyobraziłeś?

Teraz pomyśl sobie, że jesteś małym doktorkiem w drucianych okularach. Sam się nie obronisz, a jeżeli zechcesz handlować swoją wiedzą, wykorzystają cię i naciagną. Co robisz? Szukasz podobnych tobie i tworzysz wspólnie z nimi organizację monopolizującą twój fach. W grupie łatwiej się obronić, łatwiej też narzucić całej reszcie świata satysfakcjonujące cię ceny usług.

Taki jest sens istnienia Gildii.

Przedstawicielstwa Gildii znaleźć można w każdym większym mieście. Gildia Kupiecka posiada również dobrze chronione i uforyfikowane faktorie przy skrzyżowaniach ważniejszych dróg. Zasady są proste - za każdym razem gdy potrzebujesz pomocy fachowca, zgłaszasz się ze swoim problemem do najbliższej filii a zrzeczenie szuka dla ciebie odpowiedniego specja. Jeżeli trzeba, sprowadzają go nawet z odległego miejsca. Jeśli mieszkasz na zadupiu i potrzebujesz faceta na u siebie na miejscu, dostarczą ci go, przewiązanego czerwoną wstążeczką.

Oczywiście musisz liczyć się z kosztami. Usługi Gildii nie są tanie. W wielu miejscach stanowią monopol. Bogate osiedla, szczególnie te opierające swój byt na technologii, podpisały specjalne umowy z Cechami. Tak zwane kontrakty zapewniają osiedlu obecność "nadwornego" specja, ewentualnie małej grupki fachowców. Specje takowi żyją jak królowie, a do kasy ich zrzeczenia odprawiane jest dodatkowe wynagrodzenie.

Opowiem ci o raz widziałem. W niewielkiej społeczności, zamieszkującej kanały przedwojennego miasta, mieszkał sobie lekarz. Pewnego dnia okolicę odwiedziło kilku Aniołów Piekieł. Brali co chcieli, jak to gangersi, nikt się nie sprzeciwiał. Mieli w tych podziemiach



knajkę. Właściciele przychodzili tam na piwo po całym dniu pracy. Motocykliści weszli do środka, przepłoszyli spod kontuaru wszystkich oprócz siwowłosego kołosa z ołówkiem w kieszeni koszuli - to był ów lekarz. Oczywiście Hell Angels potraktowali stoicki spokój dziadka jako zaczepkę i szykowali się by nauczyć konowala szacunku dla silniejszych. To był najgorszy i zarazem ostatni pomysł w ich życiu. Zginęli zathuczeni stołkami i niemal rozerwani gołymi rękami. Pamiętają - nigdy nie zagrażają

Nazwa: Gildie (Cechy rzemiosł)

Przywódca: Każda gildia ma Wielkiego Mistrza i rozbudowaną, hierarchiczną strukturę członków

Miejsce: każde wielkie miasto, faktorie w terenie

Liczba członków: kilka setek

Uzbrojenie: z reguły brak, ochroniarze posiadają uzbrojenie dobre

Wypożyczenie: dobre lub bardzo dobre

Animozje i sojusze: niezbyt lubiani, ale powszechnie poważani

Wstęp: test na inteligencję i podstawowe umiejętności, widzimisie Mistrzów Gildii

Sława: 2

specowi rezydentowi. To grozi natychmiastowym zgonem.

W zasadzie w dzisiejszych czasach istnieją dwa sposoby na opanowanie praktycznego a dochodowego fachu. Pierwszy sposób to nauka u jakiegoś samotnika - on ustala zasady na jakich przekaże ci wiedzę, prawdopodobnie zaś na długie lata zamieni swojego ucznia w służącego. Drugim sposobem jest poproszenie o terminowanie w Gildii. Nie przyjmują byle kogo i ograniczają liczbę terminatorów aby podtrzymać elitarność fachu, poza tym wiele miejsc zarezerwowanych jest dla dzieci aktualnych członków. Jeżeli jednak będziesz miał szczęście i zdasz trudny test, przyjmą cię i zapewnią solidną edukację. Czasem trzeba będzie płacić za nauki, czasem wystarczy odpracować w trakcie szkolenia lub po uzyskaniu tytułu mistrza. Jeśli terminowałeś w Cechu masz jednak pewność, że po latach harówki cieszyć będziesz się wszystkimi przywilejami zrzeszonego.

Gildie są do bólu konserwatywne. Praktycznie nie rozwijają posiadanej wiedzy, a wszelkie dostępne im informacje starają się przekazywać jak magię. Większość najmłodszych wychowanków potrafi dobrze wykonać związane z zawodem czynności manualne, ale traktuje je jako mistyczne rytuały. Zero kreatywności. Całe szczęście, że członkowie cechów to najwyżej dziesięć procent wszystkich speców.

Oto najbardziej znane gildie:

- Gildia Inżynierów - zrzesza techników i ludzi z praktycznym wykształceniem. Wśród jej członków znajdują się elektrycy, elektronicy, informatycy, mechanicy, także specje od budownictwa, robót ziemnych i wielu innych.
- Gildia Lekarzy - medycy wszelkich specjalności, również wykształceni lekarze i zwolennicy leczenia metodami niekonwencjonalnymi.

- Gildia Kupiecka - właściwie zrzeszenie mniejszych gildii zajmujących się handlem poszczególnymi towarami.
- Gildia Hodowców - stworzona przez Teksas na podobieństwo Cechu Kupców. Dba głównie o podtrzymanie teksańskiego monopolu na handel bydłem.



Kościół Czerwonego Słońca

Rzecz jasna wojna wstrząsnęła ludzkością. Ci, którzy przeżyli, próbowali sobie to wszystko jakoś poukładać w głowach. Religia przeżyła swój renesans. Chrześcijaństwo zostało rozbite, zabrakło księży, a w ich miejsce weszli nowi pocieszyciele duchowi. W czasie Apokalipsy i tuż po niej narodziło się mnóstwo nowych kultów. Część znalazła wyznawców tylko w odizolowanych społecznościach. Reszta rozprzestrzeniła się po całym kraju. Dzisiaj ludzie dzielą się na silnie wierzących i niewierzących. Przedstawiciele nowopowstałych sekt bywają śmieszni, groźni albo nieodgad-

nieni, ale żyją pośród nas i trzeba o tym pamiętać.

Kościół Czerwonego Słońca jest dobrym przykładem sekty, do której pasują wszystkie trzy określenia. Są śmieszni, bo czczą zagładę atomową. Są groźni, bo uzbroili się i w imię swoich racji potrafią się bronią posłużyć. Na razie trudno przeniknąć ich prawdziwe myśli i zamiary i jestem niemal pewien, że sam założyciel kultu, Harlan Grimberg, sam do końca nie wie o co tak naprawdę mu chodzi.

Siedzibą KCS jest Salt Lake. To akurat nie dziwi, bo miasto oferuje schronienie wszelkim ruchom religijnym. Ciekawe jest to, że w mieście rezydują tylko najwyżsi kapłani w sile pięciu chłopów i zero wiernych. Reszta duchowieństwa działa w terenie, jako misjonarze lub kurierzy. Jak każdy porządny kult KCS ma jednak wyznawców. Szacuję ich liczbę na jakieś pół tysiąca, może więcej. Wierni wędrują, takie są bowiem nakazy ich wiary.

Doktryna Kościoła Czerwonego Słońca opiera się na księdze objawionej. Harlan Grimberg został ośniony w dniu, kiedy na jego miasto spadła bomba atomowa. Poczytał sobie Czerwoną Księgę a dowiesz się jak przez całą wojnę siedział niewzruszony w mieszkaniu i przelewał treść objawienia na papier. Pokrótce stwierdził, że Apokalipsa była zapowiedzianym przez pomniejszych proroków Sądem Ostatecznym, religie myliły się jednak sądząc, że dalej nastąpi przyjście Królestwa Niebieskiego. Według Grimberga Eden faktycznie powstał, a raczej już istnieje, ale dostęp do niego mają tylko wybrani, czyli zwolennicy Harlana. To, że część ludzkości ocalała po wojnie, podobnie jak fakt powstania Molocha, to nie jest niedopatrzenie Stwórcy. Według Czerwonej Księgi Bóg pozostawił grzeszników, aby poddać naród wybrany próbie. Oczywiście przeszkody trzeba pokonywać wszelki-

Nazwa: Kościół Czerwonego Słońca
Przywódca: Harlan Grimberg
Miejsce: Salt Lake City i pustkowia
Liczba członków: około 500
Uzbrojenie: standardowe
Wypożyczenie: standardowe
Animozje i sojusze: nie lubiani (z wścibnością) przez inne kultury
Wstęp: wyznawanie wiary i poddanie się rozkazom Arcykapłana
Sława: 1

mi możliwymi sposobami. Na czym polega próba? Ano na odnalezieniu Raju.

Zgodnie z naukami Czerwonej Księgi wyznawcy sekty podróżują po pustkowia. Grupę zawsze prowadzi kapłan wyposażony w licznik Geigera i w wiatrak będący wiatromierzem. Wierni wędrują za wiatrami niosącymi napromieniony pył i wierzą, że wichry doprowadzą ich w końcu do obiecanego Edenu. Wówczas wszystkie podróżujące grupy połączą się, dostąpią łaski oglądania Stwórcy, a nad światem wszędzie krwistoczerwone słońce - oblicze Boga - zwiastujące ostateczną już zagładę dla Ziemi.

Być może będziesz miał kiedyś okazję spotkać wędrujących z wiatrem pielgrzymów. Może napotkasz kurierów przenoszących informacje między grupkami, albo misjonarzy głoszących słowa Grimberga w osiedlach ludzkich. Jeśli chcesz jechać do Salt Lake, ale do Harlana nie wpuszczają byle kogo. Arcykapłan zajęty jest nieustającym pojedynkiem na umysły toczonym z Molochem.

Fajnie sobie to wszystko wymyślił, nie?





Degeneraci

Na wielu ruinach dojrzeć można następujący obrazek: podobny do upiора, zmarnowany człowieczek kłoczy wśród gruzowiska; w dłoni trzyma kość, z której wysysa szpik, co jakiś czas obracając gwałtownie głowę jak zaniepokojona wrona. Tacy jak on przestali walczyć z losem, ostatkiem sił walczą o przetrwanie. Nie zależy im już na niczym. Nie ważne kim byli i co robili w przeszłości. Teraz nie znaczą już nic i nic nie mają.

Nazwa: Degeneraci
Przywódca: brak
Miejsce: ruiny miast
Wypożyczenie: brak
Liczba członków: rzesze
Uzbrojenie: brak
Wypożyczenie: brak
Animozje i sojusze: brak
Wstęp: każdy, kto upadnie wystarczająco nisko
Sława: 0

Na takiego szkoda nawet kulki.

Możesz być pewien, że w pobliżu jest więcej degeneratów. Większość normalnych ludzi woli się nawet nie zbliżać. Te karykatury wywołują złe myśli i złe nastroje. Szwendają się, mamrocąc coś pod nosem. Czasem przyczepiają się do kogoś i chodzą za nim jak cień. Łatwo ich przegonić, ale kto chciałby podnieść rękę na taką kupę gnoju? Lepiej omijać degeneratów z daleka, nie patrzeć na nich i nie zwracać uwagi. To śmieci i szaleńcy. Nie znają nawet strachu.

Pątnicy

Każdy ma w życiu okresy, kiedy wydaje mu się, że świat jest do niczego. Każdy ma czasem poczucie winy. Pątnicy myślą w ten sposób stale. Nie jest to gang ani organizacja w ścisłym znaczeniu tego słowa. Pochody biczowników nie mają przywódcy, nie troszczą się o dzień jutrzejszy, niczego nie tworzą. Wędrują po kontynencie od miejsca do miejsca i przestrzegają innych przed przywiązaniem wagi do spraw doczesnych. Nie to jest jednak głównym celem pątników. Ci chłostający się rzemieniami i drutem kolczastym ludzie w łachmanach, uważają, że katastrofa była wynikiem grzechów ludzkości. Moloch jest zaś zapowiadana przez Apokalipsę Bestia.

Aby odkupić grzechy i zasłużyć sobie na lepszy świat biczownicy umartwiają ciało. Żywią się znalezionymi po

Nazwa: Pątnicy
Przywódca: brak (ewentualnie Arcybiskup Mobutu Franklin - w większości są chrześcijanami)
Miejsce: szlaki karawan i autostrady
Liczba członków: setki
Uzbrojenie: brak
Wypożyczenie: słabe
Animozje i sojusze: brak
Wstęp: dla każdego
Sława: 1

Inne gangi i organizacje

Anioły Miłosierdzia

Malcolm Lee przez całe swoje dzieciństwo mieszkał w porzuconej drukarni. Przeczytał tony ulotek, w większości reklamujących organizacje charytatywne. Według legendy ulotki zainspirowały go do stworzenia luźnej organizacji zrzeszającej wszystkich tych, którzy bezinteresownie pomagają innym, w większości lekarzy. Anioły Miłosierdzia są łatwo rozpoznawalni dzięki "szwajcarskim" krzyżom zawieszonym na szyi. Wędrują z miejsca na miejsce, oferując swoje usługi jedynie za nocleg i wyżywienie. Leczą ludzi i zwierzęta, a przede wszystkim uczą podstawowych zasad higieny i zdrowia. Niezbyt lubiani przez Gildie, uwielbiani przez zwyczajnych ludzi, są praktycznie nietykalni. Ich sława dotarła nawet do niektórych osiedli mutantów.

Anti-H

Wśród wielu gangów żyjących wyłącznie z rozboju ten zasługuje na szczególną uwagę, ponieważ tworzą go wyłącznie mutanci. Grupę utworzyli zaszczepieni przez ludzi odmienicy z terenów Missoury. Główną ideologią gangu jest nienawiść do wszystkiego co ludzkie i jego członkowie wręcz szczytą się swoimi mutacjami. Im bardziej deformacje są potworne i im większą sprawność fizyczną zapewniają, tym bardziej poważany jest członek Anti-H. Przeciwnicy mutantów wymieniają nazwę grupy jako sztandarowy powód do tępienia wszelkich aberracji.

Czołgiści

Członkowie tej organizacji zbrojnej dysponują czterema czołgami, które są ich domami, źródłem utrzymania i powodem do dumy. Czołgiści wędrują po wschodniej stronie Missisipi i wynajmują swoje usługi albo napadają na osiedla ludzkie lub wólczegów. Ponieważ utrzymanie czterech ciężkich maszyn jest bardzo kosztowne, nie zawsze można zobaczyć Czołgistę w jego pojeździe, tak czy owak łatwo go rozpoznać dzięki charakterystycznej, zakrywającej



drodze resztkami, albo jałmużną, nie przejmują się niebezpieczeństwami. Rzadko kto zresztą na nich napada. Łatwiej zarazić się od pątnika jakąś chorobą niż odebrać mu coś wartościowego. Pielgrzymi giną z głodu, wyczerpania, od ran. Czasem kończą w żołądkach potworów, a niektóre grupy kierują się wprost na terytorium Molocha by pokonać Potwora siłą wiary i nigdy już nie wracają. Mimo wszystko szeregi pątników cały czas zasilają nowi.



uszy czapce i zasmarowanym podkoszulku na ramiączkach. Wśród członków gangu znajdują się wykwalifikowani technicy i utalentowani radiooperatorzy.

Liga

Szumna nazwa Liga oznacza luźne stowarzyszenie Złomiarzy i Łowców. Organizacja istnieje po to, by zapewnić kontakt między zbieraczami wszelkiego rodzaju kuriozów. Przynajmniej raz do roku Liga organizuje zlot w jednym z ocalałych dużych miast kontynentu. Zlot przypomina zaimprowizowane targi, podczas których można kupić niemal wszystko, złożyć zamówienia na konkretne zdobycze albo nawiązać nowe kontakty. Na targi przybywają nie tylko "ludzie z branży" również pracodawcy i kolekcjonerzy. Liga posiada własne władze, wybierane co dwa lata na Zlocie. Pobiera od swoich członków podatek, ale gwarantuje im (przynajmniej w teorii) pomoc w razie kłopotów i dostęp do informacji. Siedzibą główną organizacji jest Miami.

Zielone Duchy

Mało znany gang praktycznie cała wiedza o nim pochodzi z plotek i wymyślonych historyjek. Wiadomo jedynie, że organizacja obrała za swoją siedzibę tereny neodżungli. Niektórzy twierdzą, że jej istnienie oparte jest na zażywaniu jakiegoś narkotyku albo symbiozie z dziwną rośliną. Duchy zdają się tworzyć strukturę podobną do plemienną, ale pochodzą z terenów nie ogarniętych przez Zielen. Podobno są dziećmi porwanymi w nocy przez inne Duchy, odmienionymi niemal nie do poznania.

Faktem jest, że gang nie naprzykrza się. Nie licząc sporadycznych porwań dzieci i bydła jego członkowie wolą tkwić w neodżungli i unikać wszelkich kontaktów.

Żołnierze Pułkownika Connorsa

Duża grupa wojskowa, rezydująca w Nebrasce, w starej bazie wojskowej. To zamknięta społeczność, w skład której wchodzi kobiety i dzieci. Ludzi Connorsa uznaje się powszechnie za gang, ponieważ nie zajmują się wytwarzaniem

niczego, żyjąc z "ochrony" podległych im terytoriów. Mówi się, że sam dowódca jest wariatem, zafascynowanym bronią atomową. Plotka głosi również, że ma on dostęp do rakiety balistycznej i przynajmniej pięciu samolotów, wśród których znajduje się niewidzialny dla radarów bombowiec.

Wschód-Zachód

Najbardziej znana firma kurierska, reklamująca się sloganem "Przewieziemy to przez cały kontynent, prawdopodobnie w jednym kawałku". Wstąpić może do niej każdy Kurier. Jeżeli tylko dysponuje własnym środkiem transportu. W przedstawicielstwach firmy (jest ich kilkanaście, rozsypanych po całym kontynencie), zdobyć można zlecenie, ale 30% wynagrodzenia zatrzymuje Wschód-Zachód. Organizacja zapewnia swoim członkom sprzedaż pojazdów po obniżonych cenach, jak również transport lotniczy swym jedynym samolotem z Nowego Jorku w niemal dowolne miejsce.

Kanibale z Kolorado

Działalność gangu opiera się nie tyle na ideologii co na praktycznym spostrzeżeniu. Członkowie organizacji (pierwotnie pochodzącej z Denver) doszli do wniosku, że mięso ludzkie po wojnie stało się najlepszym źródłem protein i ważnych substancji odżywczych. Aby utrzymać kondycję rasy ludzkiej należy zatem zjadać innych ludzi. Kanibale nie są prymitywnymi dzikusami, ale cywilizowanymi i inteligentnymi bandytami, którzy potrafią przyrządzić ofiarę na tysiące smakowitych sposobów. Rzadko posługują się bronią palną, która mogłaby popsuć mięsko i zmarnować delikatesowe narządy. Grupki gangsterów często ukrywają się pośród innych ludzi i starannie wybierają ofiary, a te znikają potem w tajemniczych okolicznościach. Jedynie nieapetyczna choroba stanowi dostateczną ochronę przed ich zakłusami.



MUTANCI

O ile pamiętam, na początku wojny nie zorientowaliśmy się kim są. Pojawili się równocześnie z wybuchami jądrowymi, z wojną biologiczną i chemiczną, w towarzystwie chorób i śmierci. Przez lata byłem przekonany, że to chorzy ludzie. Współczułem im, kilku nawet pomogłem.

Teraz kiedy widzę mutantą wyciągam broń i strzelam. Chcesz wiedzieć dlaczego?

Mutantów stworzył Moloch. Do mnie dotarło to gdzieś w '34, niektórzy zorientowali się wcześniej. Tłumoki twojego pokroju wciąż w to nie wierzą.

Generacje

Moloch produkuje mutantów masowo. Raz powstaje stu, raz tysiąc, innym razem pięciu, jakby bez reguły i sensu. Posądzanie jednak Molocha o brak reguły to błąd. Wygląda to jak tworzenie ras, Moloch wypuszcza kolejne serie mutantów, jedne bliższe człowiekowi, inne bardzo zwierzęce. Nie wiadomo, czy poszukuje idealnego produktu, czy też celowo tworzy coraz to nowe gatunki. Nie brak mu jednak pomysłów, to pewne.

Spotkałem kiedyś naukowca, faceta przed wojną był biologiem. Spędziłem z nim kilka dni w drodze do Houston. Dużo mi opowiedział o mutantach i wynikach jego badań. Nie wiem, czy ten facet to autorytet. Nie wiem nawet czy naprawdę przed wojną był biologiem. To jednak co opowiadał było ciekawe i brzmiało przekonująco. Bruce, bo tak się nazywał, opisał cztery generacje mutantów.

Pierwsza generacja to istoty powstałe zaraz na początku wojny. Praktycznie nie różniły się od ludzi, jedyne co ich od nas odróżniało to drobne zmiany fizyczne. Powstawali w wyniku chemicznych i farmakologicznych działań. Moloch uczył się o człowieku i eksperymentował. Te czasy to okres, kiedy powstało najwięcej mutantów. Nie znam dokładnej liczby, Bruce szacował ich ilość na kilka milionów. Większość z nich umierała po roku, czy dwóch latach życia.

Druga generacja to nowy etap eksperymentów i badań Molocha. W którymś momencie potwór odkrył, że może udanie łączyć ludzi ze zwierzętami. Oby przeklęty był ten dzień. W '33 mutantzi zalali granicę z Molochem, a on sam do tego stopnia skoncentrował się na ich produkcji, że zatrzymał granicę i nie posuwał się na południe przez całą zimę 2034/2035. To był najokrutniejszy

okres wojny. Siedziałem w samym sercu tego piekła. Strzelałem do nich.

Potwory stworzone tamtej zimy nie spełniły planu Molocha. Ja sam zorientowałem się o tym kilka lat później, gdy powstała III generacja. Wtedy zrozumiałem, że Moloch wciąż poszukuje i bada. Przez dwa kolejne lata, w 2036 i 2037 Moloch skupił się na ofensywie, przesunął granice o kilkaset mil na południe. Porwał wielu ludzi. Nie zabijał. Strzelaliśmy do niego, a on nie odpowiadał ogniem. Usypiał. Paraliżował. Ale nie zabijał.

Tego nie wytrzymałem. Uciekłem na południe. To było przerażające. Nie zdajesz sobie sprawy jak bardzo się bałem tych bitew. Zginąć, normalna rzecz w świecie ogarniętym wojną. Być porwanym przez wroga... O nie, nie byłem na to gotowy.

Gdzieś na początku '39 pojawił się efekt ofensywy Molocha: III generacja. Moloch potrafił analizować wyniki badań i eksperymentów. Ci mutantzi nie mieli w sobie żadnych, spośród wad poprzedników. Nie byli tak głupi jak ich półzwierzęcy poprzednicy, nie byli tak słabi jak ci pierwsi, z początków wojny. III generacja to był ideał. Większość gromad i grup mutantów, które dziś napotykasz, to właśnie oni. Intelligentni, posiadający zwierzęcy instynkt i umiejętności. Nadiudzie, jak niektórzy z nich mówią o sobie.

Nadczłowiekiem jest IV generacja. Nie spotkałem ich jeszcze. Nie słyszałem, by ktoś już na nich trafił. Ale jestem pewien dwóch rzeczy. Tego, że już są, gdzieś, ukryci w głębi Molocha. I tego, że zabiję ich tylu ilu zdołam.

Stwórca

Mutantzi, ci z nich, którzy są dość inteligentni, by myśleć jak człowiek, nazywają go Stwórcą. „Zniszczył ludzi i stwo-

rzył nas. To teraz nasz świat”. To motto III generacji. Dzieci Molocha.

Nie patrz na mnie takim wzrokiem, lepiej popatrz na horyzont, w kierunku Molocha i pokaż mu, by pierdolnął się w czoło. Tatusz Stwórcy, psia go...

Podobnie jak wśród ludzi, trudno dziś generalizować. Świat rozpieprzył się na setki małych grup, tak ludzi, jak i mutantów. Nie mogę ci więc powiedzieć, że każdy mutant wierzy w Buddę, czy żyje jak Mormon. Gdyby jednak pobawić się w statystykę i spróbować trochę generalizować, mogę cię zapewnić - mutantzi traktują Molocha jak bóstwo. Nabożnym szacunkiem traktują sprzęt techniczny, zbierają go, a w niektórych osadach podobno ustawiają w kupy, jakby kopce ze sprzętu. Wyobrażasz sobie? Kupa testerów i kucharek mikrofalowych wielkości kilku domków jednorodzinnych... Nie modlą się, nie robią mszy, nic z tych rzeczy. Ale mają, jakby zakonowany szacunek do żelastwa. Kochają swojego Stwórcę.

Co się tak patrzysz?! Techmorwy, Dzieci, Łamacze - myślałeś, że skąd się wzięły te plagi? Z efektów popromiennych? Nie, nie chciałbyś widzieć tamtych, chorych i kalekich dzieci, narodzonych z mutacjami w wyniku promieniowania. Tamte zmiany nie miały w sobie żadnych zalet. Natomiast genetyczne potworki Molocha okazują się doskonale przystosowane do Nowego Świata, nie zauważyłeś tego? Nie widzisz tej drobnej różnicy? Zwierzęta, które mogą miesiącami czekać zakopane w piasku żarzącej się pustyni, by nagle zaatakować, zabić i trawić przez kolejną miesiącę. Nic sobie nie robią z zanie-

czyszczeń, z zatrutej wody, zatrutego powietrza, upału czy lodowatej zimy!

Jak twierdzą niektórzy mądrale, Moloch już dawno temu, zanim zabił pierwszego człowieka, poznał tajemnicę życia i genetyczne sekrety całej natury. Poznał ostateczne nuty - jak mawiają - partytury życia, by potem, już jako władca świata, komponować nowe utwory w przyrodzie.

Nieźle brzmi, co? Dlatego walę do nich z dwururki. To moja odpowiedź, na jego partyturę. I też nieźle brzmi.

Kolonie

Moloch wywozi grupy mutantów w głąb naszych ziem i tam każe im żyć. Dorastają i uczą się życia w nowym świecie, czasem ukryci przed naszym wzrokiem, czasem rozbici pod naszym nosem. Jedni giną szybko, w ogniu karabinów i miotaczy płomieni. Inni umacniają się i szykują do długiej batalii o ziemię. Nie wiem po co Moloch tworzy te kolonie. Tylko po to, by mutantzi nauczyli się żyć w tym świecie? Nie, mogliby się przecież uczyć na jego ziemiach. Tu chodzi o coś więcej. Nie wiem o co. Rzuca nam na tyły wroga? Mutanci są rozproszeni, niezorganizowani, zbyt słabi, by wyrządzić nam krzywdę. Są pyłkiem na skórzanej kurtce. Sam nie wiem...

Co ciekawe nie wszystkie grupy są wrogo nastawione do ludzi. Niektóre są zagubione, jakby nieświadome wojny i tego, że są naszym wrogiem. Wysyłają posłańców do ludzkich osad, by zdobyć jedzenie, czy choćby przywitać się. Zachowują się irracjonalnie. Czy on uczy

A słyszałeś o Beduinach? Wędrowną grupę mutantów. O dziwo, jeszcze żaden z gangów ich nie ruszył. Możesz ich spotkać gdzieś pod Vegas. Są chyba uodpornieni na zabójcze działanie słońca, choć powiem ci, pierprze takie uodpornienie. Gdybyś zobaczył ich skórę... Cała owrzodzona, pomarszczona, naprawdę ohyda! I wiesz, skubańcy nie czują żadnego bólu. Jakby im się nerwy wypaliły. Nie jestem biologiem, nie wiem, co im zmutowało, ale po pierwsze, nie wyglądają normalnie, a po drugie, nie są normalni. Beduini, psia krew...

ich życia w społeczeństwie? Ma jakieś programy komputerowe z dawnych lat? Nowo wypuszczeni mutanci zachowują się jak niedorozwinięte dzieciaki. Przybieżają do miasta, rozglądają się, uśmiechają do ludzi. Kierują do sklepu i kulturalnie proszą o Coca Colę.

Wierz mi, to przykry widok. To co ludzie z nimi robią. Te kpiny i żarty. Mutek nie wie co się dzieje, łazi po osadzie i uśmiecha się do ludzi, a ci szcują ze śmiechu. Rzeczy, które ludzie im robią są okrutne. Widziałem kilka takich scen, w małych wioskach. Nie mogłem długo na to patrzeć, ładowałem mutantowi kulę w łeb, by nie patrzeć na to przedstawienie. Ludzie są tak samo okrutni jak Moloch. To smutna prawda.

Zagrożenie

Tak naprawdę, mutantem jest każdy z nas. Obrazoburcza wizja? Nie chłopcze, to są fakty. Wojna z Molochem zmieniła każdego z nas, w większym, lub mniejszym stopniu. Nikt z nas nie przeszedłby badań okresowych z 2020 roku.

Nie mieścimy się już w dawnych normach.

Te drobne zmiany, nie są jednak niebezpieczne. Nie martw się, jeśli masz słabe paznokcie lub widzisz w ciemności. To nie strasznego, w porównaniu z tym, co czasem przeżywają matki. Nigdy nie są pewne tego, co urodzą. Miesiącami ciążą to horror. Ciągły strach o to, co się urodzi.

Ten horror zaczął się w '20 i trwa do dziś. Strach, który przeżywasz na froncie to niedzielnny obładek, w porównaniu z tym, co przeżywają kobiety.

Nawet jednak jeśli dziecko urodzi się zdrowy, matka będzie żyła w strachu przez całe życie. Mutantem możesz stać w każdej chwili. To, czym pieprzył w nas Moloch wymyka się z wszystkich bają naukowców o możliwościach chemii i biologii. Ten potwór to naprawdę zdolny skubaniec. Są miejsca, w których łapię mutację, zwyczajnie, jak pieprzoną grypę. Wchodzisz do osady, przesłysz się, napijesz wody, a za tydzień brzuch zaczyna cię boleć, jakbyś miał obcego.

Kilka tygodni później okaże się, że jesteś jak pieprzony chomik. Możesz zjeść dziesięć kilo płatków owsianych, a potem nie jeść przez trzy dni.

I to wcale nie jest tak śmieszne, jak brzmi. To jest kurwa poważny problem. Podobnie jak Wędrowki, czy Pielgrzymki, różnie to nazywają. Mutanci z jakiegoś plemienia pedają przez kilkadziesiąt mil ciągnąc za sobą potężne gary, w których bulgota jakiś płynny syf. Łapią napotkanych ludzi i wrzucają ich do środka. Nie zmuszają mnie, bym opowiadał co dzieje się dalej.

Dopóki żyjesz, masz szansę zostać mutantem. Tak długo, jak łazisz po świecie może przytrafić ci się pech i zmienisz się w potworka. A wtedy wydłgę moją Berettę i wypalę ci prosto w łeb. Możesz być tego pewien.

Wojna

Nienawidzimy ich. Wszystkich, bez wyjątku. Jeśli ludzie odnajdą jakąś kolonię, jest niszczone bezlitośnie. Nie wszyscy mordują, wszyscy jednak - niemal bez wyjątku - nienawidzą ich. Mutanci są oszukiwani, wyzyskiwani, robią za

niewolników, lub za chłopców od czarnej roboty. Osada mutantów albo ponie szybkość, niż została zbudowana, albo jej mieszkańcy stają się sługusami okolicznej społeczności.

Lub jeśli są dość silni - rozpoczyna się regularna wojna.

Nie słyszałem, by ktoś przyjaźnił się z mutkami - i to nie dlatego, że tak nie jest, bo na pewno są ludzie, którzy mimo wszystko żyją z mutantami na dobrej stopie - zawsze znajdzie się jakiś mięczak, któremu zrobi się żal mutka - jednak nikt się z tym nie afiszuje. Nie ma odważnego, by pochwalił się, że szanuje mutantów. Nie ma nikogo, kto stanie na przeciw człowieka w obronie mutantów.

Mutant to twój wróg, lepiej to zapamiętać. Inaczej staniesz mi na drodze. Mam wojnę, pamiętaj o tym. Dla zdrajców ludzkości jest tylko jedna kara.

Mutacje

Mutantów nie da się sklasyfikować, ani podzielić na gatunki, czy grupy. Mutant to nowa istota, tak jak dawniej na ziemi żyło wiele gatunków zwierząt, tak teraz żyje tu wiele gatunków mutantów. Deś, czyli niewiarygodnie dużo. Kilka przykładów? Chyba naprawdę nie rozumiesz skal. Co znaczy kilka przykładów? Podać kilka przykładów mutacji? Proszę bardzo: zmiana koloru skóry, zmiana budowy ciała, utrata zmysłu, wzmocniony słuch, inny odbiór otoczenia, zniekształcenie obrazu: obraz monochromatyczny, obraz cieplny, widzenie radioaktywności, wzmocniony węch, czyli wyczuwanie ludzi, czy jedzenia,

dodatkowe organy wewnętrzne i zewnętrzne, choroby psychiczne, regres lub rozwój cech fizycznych, psychicznych, odporności, odczuwania bólu i innych bodźców i uczuć, energii vitalnej i kondycji, telepatia, słodny zmysł, geniusz techniczny, magnetyzm, szaleństwo, groteskowy wyraz twarzy, rozwój odwagi, pamięci, psychologii, skrzela...

Dużo, niewiarygodnie dużo.

Plemiona

A wiedziałeś, że mutanci wywiezieni przez Molocha na południe przeważnie są zdolni do normalnego krzyżowania się i płodzenia potomstwa? Pewnie nie, co? Zastrany niedowiarku, następnym razem, jak będziesz chciał ocalić kilka biednych istot przyjrzyj się samicom i ich brzuchom.

Jak myślisz, noszą na brzuchu poduszki?

Wciąż nie wierzysz w zarazę, co? Posłuchaj o koloniach zarazy. Zobacz ile przyczółków już rozbili. I pomyśl ile kolejnych rozbiją w kolejnych latach.

Night Stalkers

Wioska Night Stalkers pozornie jest zamieszkała przez zwykłych ludzi, dumnych, małomównych, wysokich. Cokolwiek podejrzana jest owa odrębność, od razu to wyczułem. Jakby to była jakaś rasa z odległego kontynentu. Podobni do siebie, te same cechy charakterystyczne...

- Kwieci Kwieci, mówię!

- Ha, ha! Popatrzcie, jak to zwierze kwiczy! Chyba zaraz zapoluje sobie na świnię... Kto się przyłączy? Ależ on brzydkii! Chuck, bierz lasso, John, potrzymaj karabin w razie czego, bo te świny robią czasem numery. A ty co się tak gapisz? Siedź sobie w tej przytulnej klatce, to taki hotel dla nieproszonego gościa, którzy podróżują w towarzystwie takiego ścierwa. Na ciebie przyjdzie pora później.

- Co sobie te małpy myślały? Że mogą sobie tak wjechać do Teksasu i nie? Ha, ha.

Borgo, zoyborgizowany mutant, który zebrał wokół siebie wielu odszczepieńców i kilka ocalałych koloni. Niesie ze sobą symbol, który uznał za święty, symbol ich stworzenia. Biohazard. Ukul niedopracowaną jeszcze pseudo-religię. Męczeństwo w świecie ludzi, powstanie Molocha pod świętym symbolem, misja doprowadzenia mutantów do odziedziczenia świata po niedoskonałych ludziach.

A gdy spojrzysz w oczy - pionowe źrenice, wąskie i rozszerzające się dopiero w nocy. W dzień widzą normalnie, w nocy doskonale. Sprawnością i siłą mogą zaimponować najlepszym wojownikom. Trzymają się na uboczu, rzadko kontaktują się z ludźmi, z innymi mutantami, z osadami. Czują swoją odrębność. We wiosce jest ich dziś już około setki, a podobno ktoś słyszał o jeszcze innych wioskach Night Stalkers.

Do miast przychodzą zawsze w kilku.

Mimo to łowcom niewolników udało się kiedyś złapać Night Stalkera o imieniu Vraanah i sprzedać na Arenę w betonowym Texas Vault. Stał się już tam nie lada gratką, traktowany jest też lepiej niż zwykły niewolnik. Wrodzona, genetyczna duma, doskonałość fizyczna i owa małomówność sprawiają, że Night Stalkers emanują charyzmatycznym magnetyzmem. Gdyby nie skrajny rasizm Teksaszczyków, Vraanah odzyskałby już wolność, bo wygrał już wystarczająco wiele walk.

Na szczęście walczy w Teksasie. W końcu go zatłuką. I dobrze mu tak.

Nocne Ghule

A o nich słyszysz? Pewnie też nie. Pierwszy raz dostrzegłem takiego za szczytkami powalonego wieżowca, pośród rumowiska kamieni. Wznosił się tam stos kości i czaszek, wielki niczym wzgórze. Wyglądało jakby obsiadły go czarne kruki, ale to nie były kruki. To były ciemne, zdeformowane postacie. Uwijały się na stosie, rozłupując połamane kości prymitywnymi nożami i maczugami. Szukały resztek mięsa w swoim legowisku.

Dasz wiarę?

Potworna odmiana mutantów, żyjąca w niewielkich plemionach i zamieszkująca opuszczone ruiny, zapomniane kanały, głębie neo-dżungli. Prymityw-

ni, o zwierzęcej inteligencji. Niscy, zdeformowani, o twarzach jak z noonego kosmaru. Długie ręce, olbrzymie dłonie zakończone brudnymi pazurami. Używają prymitywnych narzędzi. Potrafią rozpałać ogień. Używają bębnow do prostej komunikacji. Żywią się niemal wszystkim - przeważnie szczurami. Polują jak sfora wilków, strasząc ofiarę osaczają ją i zabijają. Człowiek czy większe zwierzę jest dla nich ucztą. Do tego niemal nie znają strachu. Gdy polują na trudnego przeciwnika, wielu z nich może zginąć, a reszta i tak się nie cofnie. Zjedzą potem poległych, tak jak i upolowaną zwierzynę.

Unikają światła, aktywni są raczej nocą.

Gdzieś w głębi rozległ się głuchy, mławowy odgłos tam tamów.

I jak twardzieleu? Chcesz jeszcze słuchać o potworach?

Sombre

Człowiek i Sombre nigdy nie znajdą wspólnego języka. Te czarne diable nie znają takich uczuć jak strach, litość czy radość. Nie mają krzty humoru. Żadnych ludzkich uczuć. To zimne potwory. Niektórzy czasem z nimi handlują, ale dobry interes wcale nie znaczy, że nazajutrz nie można kilku z nich odstrzelić, lub że oni nie przyjdą w nocy obdrzeć naszych ze skóry.

A w nocy naprawdę trudno ich dołrzeć. Chodzą cicho jak mysz, a skórę mają czarną jak noc. Sombre potrafi zastygnąć w bezruchu na wiele godzin. Są potężnie umięśnieni - to chyba cecha wrodzona, bo nie widziałem wśród nich żadnego siabeusza. Może takich sami zabijają? Nie wiem.

Ci, którzy przychodzą w pobliże osady, by wymienić swoje zdobycze na nowe towary, ubierają się w namiastki odzienia. Inni w ogóle o to nie dbają. Zaś do ich wiosek nie chodzi żaden czło-

wiek, chyba, że byłby samobójcą. Nie wiele wiem więcej. Popytaj w okolicach Barg City, tam się czegoś dowiesz.

Homary

Homarów można spotkać prawie w każdej większej osadzie ludzkiej uznającej niewolnictwo. To dziwna odmiana mutantów, spotykana od bardzo dawna, niemal od początków wojny. Po co w ogóle Moloch ich stworzył?

Są ograniczeni umysłowo, słabi i chudzi i niesamowicie podatni na rozkazy. Gdy każesz coś zrobić homarowi - zrobi to. Ludzie dość szybko dostrzegli w tym zaletę i cena za złapanego homara drastycznie wzrosła. Są to słudzy idealni. No, prawie idealni, bo nadają się raczej do mniej skomplikowanych zajęć, nie wymagających dużej sprawności i siły.

Przebiegły Homar zdaje się wiecznie spać, wodzi tępym wzrokiem dookoła, porusza się powoli i ospale. Jakby cały czas był w transie. W zasadzie Homar zachowuje się jak jakiś zombie. Wiesz co to zombie? To taki chodzący trup, z dawnych horrorów.

Homary najczęściej pracują w polu, lub jako tragarze, górnicy - oczywiście pracują o wiele gorzej niż człowiek na takim samym stanowisku. Jednak mimo lichoci fizycznej zdają się nie znać zmęczenia. Powoli i ospale, mogą jednak pracować wiele godzin, aż wreszcie wykonują ruchy tylko imitujące zadaną pracę - to znak, że trzeba odeśłać homara na odpoczynek, bo może taką pantomimę odstawiać przez całą kolejną dobę.

Rozmowa z homarem jest niemożliwa, i to nie tylko dlatego, że wydają jedynie nieartykułowane dźwięki, ale ze względu na prymitywny, jakby śpiący umysł. Na szczęście rozumieją wiele z tego, co się do nich mówi. To zupełnie nieudany eksperyment Molocha z genami. Ciekawe co miał zamiar osiągnąć?

Mutanci - Prawie-ludzie

Czasem spotykam mutantów, którzy zupełnie wmieszały się między prawdziwych ludzi i prawie nie da się poznać ich odmienności. Najczęściej uważają się za ludzi a swą tajemnicę skrywają.

Ilu takich musiałem minąć i nie rozpoznać?

Możesz się zaprzyjaźnić z jakimś wędrowcem, a potem nagle okaże się, że drań potrafi wspinać się po ścianach jak pająk albo pływać pod wodą godzinami. Niektórym to nie przeszkadza, ja jednak swoje wiem. Wszyscy mutanci to przecież dzieci Molocha.

Mesmerycy

Tego ścierwa najbardziej nienawidzę. Gdybym spotkał na swojej drodze, zastrzeliłbym z miejsca. I chyba każdy zrobiłby to samo.

Wiesz, skurwiele uważają się za naddludzi!

Potrafią hipnotyzować swoim diabelskim wzrokiem i zmuszać do posłuszeństwa. Jak węże usidlające wzrokiem swoją ofiarę. Przypatrz się uważnie, to rozpoznasz to ścierwo, o ile będziesz miał szczęście spotkać takiego w swoim życiu. I móc rozpleprzyć mu czerep. Są wyżsi niż ludzie, smuklejsi, zupełnie pozbawieni owłosienia. Oczy mają dziwną głębię, ale w oczy nie patrz, bo będzie za późno. Mają też nienaturalnie płynne ruchy.

To wystarczyło, żebyś wyciągnął swoją 44-kę i odstrzelił takiemu łeb, nie patrząc nawet w oczy. A jeśli się pomylił? - oóó, jesteśmy w końcu tylko ludźmi. Zresztą, jeśli ktoś wygląda jak Mesmeryta to też zasłużył na kulkę. Jasne?



Detektory

Dużo na froncie tego małego ścierwa - kilkunastocentymetrowych mechanicznych zabójców, trucioli, szpiegów. Na szczęście niemal każdy samodzielny oddział naszych żołnierzy ma detektor wykrywający to świnstwo. Detektor ma oczywiście wiele ograniczeń - np. zasięg. Wymaga też umiętelnego kręcenia pokrętłami, tak żeby wykryć molochowych posłańców, a nie szczury, wiatr, psy czy naszych. Nie jest to łatwe. No i bywa zawodne.

Gdy podkręciś czułość do oporu - masz chaos. Detektor wykrywa wszelki ruch przed tobą. Każdego żołnierza, twojego kompana, wszystko co oddycha. Ale wtedy możesz też odkryć wolno poruszające się maszyny - duże, nawet w zasięgu pół kilometra, małe do 200 metrów, miniaturowe do 50. Ale i każdego szczura, psa, glistę. No może z glistą, to przesada.

Lepsze detektory potrafią też określić ciepłą poruszającego się obiektu, a to równie ważne. Choć i na to Moloch znalazł sposób - jego maszyny mają czasem 36 stopni Celsjusza. W praktyce wygląda to tak, że włączasz detektor dopiero gdy ktoś coś dostrzeże lub ma złe przeczucia. Trzeba oszczędzać sprzęt, chuchać na niego i dmuchać. No i baterie też nie działają wiecznie.

Po włączeniu detektora kręcisz śrubką przez jakiś czas, tak by wskaźniki przestały szaleć, każesz przy tym wynieść się wszystkim z pola pomiędzy tobą a domniemanym celem. Ale i tak miniaturowych szpiegów i zabójców, czyli "krety" i "kolce" wykryjesz i rozpoznasz dopiero gdy podpełzną na jakieś 15 metrów. No i gdy Moloch puści przodem Łowcę czy kilku, po prostu nie zdążysz go nawet namierzyć detektorem, gdy ten wpadnie w szereg obrony, wprost na lufy i ostrza naszych i zaczniesz ciąć na prawo i lewo. Wtedy lepiej odłóż ten pieprzony detektor i sięgnij po karabin, topór albo granat.

Hm, i jeszcze jedno. Detektor lubi się najnormalniej w świecie spleprzyć w najmniej odpowiednim momencie.



GŁÓWNE MIEJSCA





Detroit

Okiem przybysza

O ile wiem, w całym USA są tylko dwa miejsca, w których możesz się dobrze zabawić, oczywiście jeżeli za dobrą zabawę nie uważasz strzelania do mutków. Pierwsze miejsce to Vegas - temat na osobną opowieść. Drugie to Detroit.

Moją pierwszą wizytę w mieście wspominam z łezką w oku. Wszedłem tam na własnych nogach, wyjechałem niezłym autem. Było to tak: w czasie strzelaniny z gangersami w powietrze wyleciał mój wierny Chevi. Szlag trafił cały ładunek, a wiozłem graty z małego miasteczka przy jeziorze Huron. Poradziłem sobie jakoś z napastnikami, jednak po walce zostałem tylko ze strzelbą i kilkoma nabojami. Detroit było o rzut kamieniem. Miałem opory przed

pójściem do miasta bo słyszałem wiele złego na temat okolic Wielkich Jezior. Równocześnie jednak wiedziałem, że nigdzie nie zdobędę nowej bryki łatwiej niż w Detroit.

Poszedłem tam. Już na przedmieściach uderzyła mnie liczba zdezelowanych wraków - tony złomu wzdłuż drogi. Niektóre stare, ze szkieletami na siedzeniach, jak to zwykle przy miastach. Inne wyglądały na dobrze utrzymane - płoszyłem karmiące się padliną zwierzęta, ale żadnego nie dało się zaadaptować. Kraksy okazały się śmiertelne i dla kierowców i dla wozów. Przed sobą widziałem budynki - wysokie pozostałości wieżowców, kominy fabryk, słynną Wieżę Regana postawioną tuż przed wojną. Na jej szczycie powiewały flagi z barwami wszystkich miejscowych gangów. Zwiedzanie skończyło się, kiedy musiałem uskoczyć przed parą pędzących samochodów. Wyścig - więc nie zawracali sobie mną głowy.

Od tej pory siedziałem obok drogi. Pierwsze co rzuca się w oczy po wejściu do zamieszkałej części miasta to haldy złomu. Ulice i place wypełnione są wrakami pojazdów. Oczywiście nie na całej powierzchni, ale jest tego sporo. Wystarczy, by stworzyć pagórki i doliny, podobne do łożyska rzeki korytarze i przypominające drzewa, wysokie stopy. Oto krajobraz Detroit.

Ludzie

Miastem rządzą gangi. Ciężko byłoby je wszystkie wymienić. Warto znać nazwy Sand Runners i Steel Panthers. Gangi z Detroit są oczywiście groźne, jednak nie kasują z miejsca każdego przybysza. Chłopaki uwielbiają po prostu rywalizację - darują ci życie, jeżeli wygrasz wyścig. Już wiesz co miałem na myśli, gdy mówiłem o rozrywce?

Po tym mieście nikt nie porusza się pieszo. Nawet do kibla wjeżdżasz autem. Jednym z ulubionych sportów jest rozwalanie pieszych, niezależnie czy idą po ulicy, chodniku czy po schodach. Oczywiście dla mieszkańców Detroit to normalna, więc są czujni i rzadko samochód kogoś potraci. Ale jeśli jesteś wsio-klem typu „turysta”... Popularniejsze są tylko wyścigi samochodowe. Faceci z Detroit znają dziesiątki odmian wyścigów. Najbardziej kochają szaleńcze rajdy po dachach ustawionych w kolumnę wraków. Jeśli kiedykolwiek tam trafisz, być może będziesz miał okazję obejrzeć bryki uzbrojone w karabiny maszynowe, wiertła i piły. Wozy przystosowane do gladiatorских walk na arenie. Dla mnie gwóźdźlem programu stał się jednak wyścig dwóch zaminowanych aut. Prze-grany wylatywał w powietrze. Im większa była przewaga zwycięzcy, tym większą miał szansę ująć cało. Odbywa się tylko raz w roku i zawsze ginie kilka-naście osób.

Gangi olewają Molocha. Maszyny z północy traktują jako rozrywkę i obiekt polowania. Są beztroscy jak dzieci, wręcz szczytą się swoim szaleństwem. Walczą między sobą o strefy wpływów, ale wiadza nie jest najważniejsza. To anar-chiści. W razie zagrożenia z zewnątrz jednoczą się, traktując strzelaninę jako kolejny pretekst do zabawy i współzawodnictwa.

Fakty

Bryka dla każdego

Widzisz, przed wojną sporo fabryk było całkowicie zautomatyzowanych. Detroit, stolica światowego przemysłu samochodowego, prawie nie zatrudniało ludzi przy wyrobie wozów. Kiedy spadły pierwsze bomby mieszkańcy uciekali z metropolii. Drogi wyjazdowe były pozatykane. Do dzisiaj na całym obszarze USA możesz znaleźć kolumny zdezelowanych wozów ze szkieletami podróżnych. Właściwie w ciągu trzydziestu lat wszystko co wartościowe zostało rozszabrowane, a wraki pospychano z dróg. Z Detroit ludzie również uciekali, również

Wyścig ze śmiercią

Niewątpliwie najbardziej znaną rozrywką rodem z Detroit jest Wyścig ze śmiercią. Zabawa ta odbywa się co dwa miesiące i jeżeli ktoś nie wziął w niej czynnego udziału, nie ma prawa przyznawać się do Detroit. Zasady wyścigu są proste. Kolumna samochodów rusza na północ autostradą. Od momentu startu wszystkie chwytły są dozwolone, chociaż stosowanie broni ciężkiej uchodzi za niestosowne i zasługuje na reprimendę ze strony wszystkich uczestników.

Wyścig podąża w kierunku Molocha. Wygrywa ten, kto pierwszy wpakuje swój samochód w jedną z maszyn Bestii. Nie jest wymagane, żeby kierowca znajdował się w momencie karambolu za kierownicą auta, jakkolwiek wyczyn taki zdobywa sobie powszechny aplauz. Oczywiście niedługo po wylonieniu zwycięzcy zachodzi potrzeba jak najszybszego ewakuowania się z terytorium Molocha. Zasady fair play jasno mówią, że należy wówczas dopomóc pobawionym wozu współzawodnikom, zabrać ich na pokład i zmykać na południe ile sił w silniku.

Na czas Wyścigu ze śmiercią obowiązuje zawieszenie broni. Wszelkie wojny między gangami mogą wówczas poczekać. Wiesz, to coś w rodzaju Bożego Narodzenia.

umierali w korkach, ale samochody stoją praktycznie nienaruszone. Powód jest prosty - kiedy po wojnie ocaleni zaczęli wychodzić z ukrycia, zorientowali się, że fabryki działały przez bardzo długi czas. A wyprodukowanych wozów nikt nie odbierał. Do czego zmierzam? Ano do tego, że Detroit nie różniłoby się od większości powojennych miast, gdyby nie jeden szczegół - tutaj każdy ma własną brykę.

i Samochód, styl, spluwa

W Detroit cenią cię nie za to jaki jesteś. Ważne jak się prezentujesz. Samochód, styl, spluwa. Zasada 3S najlepiej określa to miejsce. Nie musisz być charakterny, nie musisz mieć jaj. Jeżeli przeszkrobałeś coś i udało ci się uciec, będziesz większym bohaterem niż gdybyś wdał się w bójkę.

Kradzież jest chwalebna, dopóki nie zostaniesz złapany.

Aby ktokolwiek zaczął z tobą gadać, musisz być ubrany z klasą. No i potrzebna ci spluwa. Nie jakaś seryjna podróba kałacha, i nie kopyto. Detroit ma rusznikarzy artystów, nie ekspertów ale właśnie artystów. Podobnie jak broń traktuje się zresztą samochody. Obowiązuje zasada: wygląd na równi z funkcjonalnością. Od czasu do czasu gang-

sterzy wyruszają po zapasy paliwa i żywności - łatwo ich wtedy rozpoznać po wozach malowanych w płomienie i konie, po niklowanych rewolwerach koczujących w uszach i w nosie... właściwie każdy ma swój własny styl, ale zawsze wiesz, że to Detroit.

3S ułatwia kontakty z sąsiadami. Gangsterzy z Detroit nie uchodzą za szczególnie bezwzględnych. Z reguły jeżeli zwalą się do jakiejś włoski dostaną czego chcą bez niepotrzebnego marnowania amunicji. Nietrudno ich odróżnić od typowych bandytów autostrad. Łatwo też dają się namówić na różnego rodzaju "przysługi", szczególnie jeżeli zlecenie wiąże się z niebezpieczeństwem i dobrą zabawą.

i Archeologia praktyczna

Przed wojną, kiedy ludzie mieli czas na duperele, istniała zabawa nazywana archeologią. Z grubsza polegała na szukaniu w ziemi skarbów i kości. Uprzedzając pytanie - nie używano do tego psów. W Detroit odkryli archeologię na nowo. Tym razem nie chodzi o grzebanie w ziemi. Dużą część miasta zajmują złomowiska. Stare maszyny leżą odłogiem i rdzewieją. Warstwy pojazdów są głębokie nawet na kilkadziesiąt metrów. Złóża eksploatują miejscowi - z wraków wyciąga się różne dobra, w tym części. Jednak po kilkunastu latach okazało się, że wszystko co cenne i na wierzchu już rozgrabiono. Trzeba było zejść głębiej w złomowisko. Na całe szczęście sporo konstrukcji zachowało oryginalny kształt. Pod zwalami metalu utworzyły się tunele. Oczywiście tu i ówdzie trzeba było otworzyć przejście piłą, kleszczami albo palnikiem. Tym właśnie zajmuje się Gildia Archeologów z Detroit.

Tunele same w sobie nie są może ciekawe. Ot, lokalny folklor. Bardziej interesujące jest odkrycie poczynione w okolicach dna złomowiska. Okazuje się,

że ktoś wpadł na podobny pomysł co archeolodzy, ale dobrał się do skarbów spod ziemi. Jeżeli miałbym typować zawodnika, postawiłbym na Molocha albo na szczury. Zdziwiałoby jest bowiem, że Maszyna "oficjalnie" nie przejawiała dotąd zainteresowania Detroit. Co do tuneli gryzoni - o nich krążą legendy i po szarych przyjaciółach można spodziewać się wszystkiego.

Osobowości i osobliwości

Co jeszcze ciekawego mogę powiedzieć o Detroit? Niby nic. Mówią, że jeżeli widziałeś jedno miasto opanowane przez gang, to jakbyś widział już wszystkie. Powiem ci jednak, że to miejsce ma swojego ducha. Niepowtarzalny klimat szaleństwa i pasji. Jeśli chcesz coś znać w mieście, musisz kochać i czuć samochody. Odwaga, szybkość i precyzja, te cechy są dodatkiem do 3S i w Detroit znaczą bardzo wiele. Okażesz się godny - zyskasz przyjaciół. Zawiedziesz - zyskasz ostatnich w życiu wrogów.

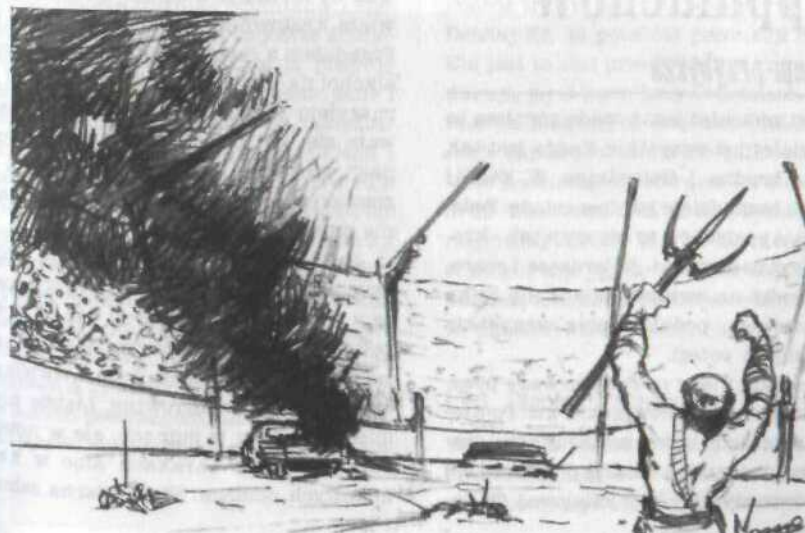
Dokończę opowieść o mojej wyprawie do miasta. Kiedy już napatrzyłem się na cuda, przypomniałem sobie o po-

trzebie. Zakosiłem samochód jakimś zalanemu w trupa chłopasiowi. Niestety, złapali mnie. Odbij n nieprzyjemną wycieczkę za sam... dem, c... gnięty na krowim łańcuchu. około : rzedwojennego teatru przeoblonego : arenę. W tym czasie zgrają gar... w z puszkami w rękach zagrzewają kie... cę do boju. Jakoś udało mi się pozbiierać i podciągnąłem się po łańcuchu do zde... rzaka. Rozbijając tylną szybę wekoczyłem do środka samochodu i strepowałem kierowcę. Przestrzeliłem jego spluwę ogniwa łańcucha. Przejąłem kierow... nię.

Uciekałem dobre kilkanaście kilometrów. Wiesz co? - ucieklibym na pewno i pościg doskonale o tym wiedział. Coś mi jednak strzeliło do głowy. Przebiłysk intuicji, czy geniuszu. Zatrzymałem brykę, usiadłem na masce, otworzyłem sobie puszkę piwka i czekałem na prześladowców.

Do Detroit wróciliśmy razem. Potem uczestniczyłem w największej balandze w życiu.

Miasto opuściłem w zdobycznym samochodzie. Silver Wraith. Wiesz, Rolce-Royce jednak coś znaczy.



Nie wiem, czy już słyszałeś ale Mike się rozbił. Najodważniejszy kierowca naszych czasów, największy świrus naszych czasów dachował pod Detroit w zeszłym miesiącu. Już wiedzą o tym wszyscy. Jak zwykle wybrał sobie jakiegoś frajera na pojedynek na szosie. Stanęli naprzeciw siebie, popalili opony i wio, gaz do dechy.

I Mike skrewił, nikt nie wie jak to możliwe. Pierwszy raz od dobrych pięciu lat, nie wytrzymał i zjechał w bok, jeszcze zahaczył o jakieś pręty, rozpieprzył układ kierowniczy i po spektakularnym dachowaniu zdemolował sobie całą brykę.

Podobno w knajpie mówił, że nagle poczuł jakiś impuls we bnie, by skręcić w bok. Nie potrafił mu się oprzeć i skręcił. Narzekal, że ten gość co go pokonał, to jakiś cholerny telepata, specjalnie przywołał ten impuls.

Ja myślę, że to anioły uratowały Mikiem. Każdy, nawet taki szaleniec jak Mike, ma przecież swojego anioła stróża. Gdyby nie on, Mike już by nie żył. Ten gość z naprzeciwka to był jakiś szajbus, nie zjechałby w bok i obaj by zginęli.



Federacja Appalachów

Okiem przybysza

Jeżeli widziałeś jedną osadę górniczą to widziałeś już wszystkie. Każda jest tak samo brudna i śmierdząca. W każdej widać beznadzieję i degrengoladę. Federacja Appalachów to nie wyjątek - kraina jest zadymiona, śmierdząca i szara. Ponieważ na związek składa się kilka miasteczek, podnieś sobie wszystkie epitety do potęgi.

Pamiętam kiedy po raz pierwszy przyjechałem tam z Nowego Jorku. Po drodze minąłem kilka posterunków granicznych i miałem okazję przyjrzeć się budowie słynnej linii kolejowej. To za-

krojone na dużą skalę przedsięwzięcie. Dźwigi i buldożery pracują pełną parą, na kimś, kto nie widział Molocha, zrobiłyby oszałamiające wrażenie. Nawet ja nie oparłem się pokusie - zatrzymałem wóz, by zobaczyć z bliska wysokie jak wieże kratownice i masywne koparki. Pogadałem z robotnikami, wymieniliśmy alkohol na paliwo, zebrałem kilka rad i ruszyłem w dalszą drogę. Okolice zdawała się być bezpieczna, po obu stronach widziałem wieżyczki strażnicze i zmotoryzowane patrole. Ludziom z FA nie zbywa na surowcach.

Ja miałem problemy z benzyną. Zgodziłem się zboczyć z trasy i zawieźć część z Nowego Jorku, a przy okazji wypełnić kanistry najtańszym paliwem na wschodzie. Moim celem była niewielka osada o nazwie Burrowing. Ludzie nie mieszkają tam w ruinach, ale w nowo pobudowanych barakach albo w kamiennych domach. Nieregularne zabu-

dowania otaczają kopalniane szyby, łatwo da się wyróżnić Dom Szeryfów, magazyny i park maszyn. W Burrowing stoi też otoczony murem kamienny kasztel, należący do miejscowego barona - właściciela miejsca i ludzi. Cała okolica to wyrąbane lasy, hałdy urobku, wraki zdezelowanego sprzętu górniczego. Pomiedzy nimi nieregularnie porostawiane domki.

Ludzie

Federacja to ewenement na skalę całego kontynentu. Jakiś bogaty megaloman wyobraził sobie kiedyś, że może zostać królem i wprowadził wśród podporządkowanych mu ludzi system kastowy. O dziwo, przyjęło się to w całej okolicy. Chociaż większość mieszkańców nie jest zadowolona ze stanu rzeczy, bogaci kontrolują siły zbrojne i żaden biedak im nie podskoczy.

W Appalachach spotkasz zatem "chłopów", czyli osadników - zabiedzonych, umorusanych i raczej nieciekawych typków, którzy w zamian za bezpieczeństwo i "świadczenia socjalne" niewolniczo przywiązują się do miejsca pracy oraz miejsca zamieszkania. Do tej grupy zalicza się również techników i speców. Wojownicy z kolei, to kasta żołnierzy, którzy przejmują swoją pozycję dziedzicznie, podobnie jak uzbrojenie i całą resztę wyposażenia. Od małości są uczeni o swoich przywilejach i powinnościach - ich edukacja odwołuje się do wyidealizowanych opowieści dotyczących wiernych lordowi rycerzy. Wojownicy posiadają pomniejsze tytuły szlacheckie i ziemię, ale są wasalami swoich panów. Panowie, czyli magnaci, rządzą pojedynczymi miasteczkami. Podlegają tylko książętom - absolutnym władcom poszczególnych okręgów, składających się na Federację Appalachów.

Fakty

❶ Początki Federacji

Pytasz z jakiego powodu warto odwiedzić FA? No cóż, nie warto. Chyba że jak ja, złapiesz fuchę, albo zechcesz poprowadzić na poważnie jakiś przemysłowy biznes. Pod szumną nazwą Federacji nie kryje się bowiem nic więcej niż zgrupowanie mieścinek wydobywających węgiel i żelazo. Jeszcze piętnaście lat temu były to po prostu biedne miasteczka, regularnie najeżdżane przez gangi. Nie miały zbytu na urobek, bo do dzisiaj trudno o dobry transport minerałów, a równie ciężko o technologię do ich przetwarzania. Na początku osady zawiązały sojusz obronny i wzajemnie wspierały się w przypadkach napadów. Po krótkim czasie dało się dostrzec zalety paktu.

Drugim krokiem było sprowadzenie z wybrzeża kontynentu infrastruktury. Na północnym wschodzie krąży legenda o tej podróży. Appalachy wyprawiły ogromną karawanę i konwój przywiózł z okolic ruin Filadelfii sprzęt górniczy oraz hutniczy. Po prostu rozbierali fabryki i przywozili je w częściach. Podróż trwała cały rok, ale opłaciła się. Dzisiaj FA to potentat produkcji stali. Nie jest to stal przedwojenna i nie produkują jej w kosmicznych ilościach, jednak na niektórych terenach nadal istnieje zapotrzebowanie nie tylko na gotowe produkty, ale również na blachę i drut. Wiem również, iż koordynaty co najmniej dwóch miejsc do których transportuje się surową stal, objęto tajemnicą handlową. Ciekawe, co kryje się za płaszczykiem tajemnicy.

❷ Biznes to biznes

Dla ludzi z północy ważny jest węgiel. Wojna namieszała w atmosferze i zimny na północy są dużo mroźniejsze niż kie-

dyś. Istnieją miejsca, które zimę są w stanie przeżyć tylko dzięki dostawom węgla. Widocznie handel się opłaca, słyszałem bowiem, że w ostatnim czasie F.A. postanowiła odnowić przedwojenną sieć kolejową. Brzmi nieprawdopodobnie, ale chyba to prawda - połączenie z Nowym Jorkiem zbudowano już do połowy. Cwaniaki z Appalachów mają prąd, ale inwestują w lokomotywy parowe. Moloch jest już blisko - nie warto kusić losu i podstawiać mu skomplikowanych maszyn. Według mnie dogadanie się F.A. i N.J. jest kwestią czasu. Czyżby szykowała się ofensywa przeciw Molochowi? Przeszkodą w sojuszu może być różnica poglądów na rządzenie ludźmi. F.A. to klasyczna oligarchia. Rządzą bogaci magnaci-przemysłowcy. Nowy Jork jest państwem policyjnym, kierowanym twardą ręką prezydenta.

i Dziel, rządz i zarabiaj

Jeżeli masz ochotę zostać Kawalerem Federacji Appalachów, jedź tam i złóż arystokratyczne hold lenny. Nie masz ochoty? - od początku wyglądałeś na roz-

sądnego faceta. Na zachętę dodam, że wojownikom żyje się w F.A. bardzo dobrze. Muszą jednak kierować się ustalonym kodeksem postępowania i szanować swoich suwerenów. Są szanse na awans i na nadanie ziemi, szczególnie jeżeli wcześniej walczyłeś o nowe terytory z sąsiednimi państewkami. Ciekawi cię pewnie co wśród szybów górniczych, prowizorycznych hut i kotłów parowych możesz znaleźć dla siebie? Jeżeli nie interesuje cię ciężka praca od świtu do zmroku, gęsty destylat alkoholowy i spoczone kobiecy, możesz popracować przy budowie torów kolejowych. Moloch wysyła na budowę coraz więcej szpicli, a i w mutantów okolica bogata. Możesz też zapisać się na coroczną Wiosenną Wyprawę, podobną do tej jaka odbyła się piętnaście lat temu, czyli na ekspedycję po nowe maszyny i technologie. Mniejsze wypadki nazywają Żniwami. Po upływie piętnastu lat wyprawy te są dużo lepiej przygotowane i wyposażone. Karawana buidożerów, zdezelowanych ciężarówek, koni jucznych - ba! są tam nawet ozoigili - rusza latem na wschód i wraca na jesieni, obładowana stosami gratów. Każdy uczestnik ma swój udział w Żniwach, wypłacany w znalezionych urządzeniach. Przyjmują niemal każdego - od ochroniarzy po techników. To inspirujące doświadczenie, jeżeli wiesz o co ci chodzi. Lepiej zabierz ze sobą apteczkę.

Osobowości i osobliwości

Wyladowany pocztą furgon musiałem zostawić u stóp wzgórza - drogę do osady korkowała zepsuta ciężarówka z której wyciekały cuchnące chemikalia. Dowiedziałem się, że to własność barona Ployera. Miałem okazję poznać faceta, gdy taszczyłem wory z pocztą do kasztelu. Otyły, ubrany w wełniany garnitur skrojony według przedwojennej mody. Kiedy z nim rozmawiałem gesty-

kulował tak zaciekle, że sygnety błyszczwały w słońcu. Arogancki buc - podobnie jak większość samowwłażczej szlachty. Na koniec rozmowy dostałem od niego pierścień. Czaisz? To był napiwek. Facet próbował zwerbować mnie do swojej drużyny. Nawijał coś o agresywnych sąsiadach. Później w knajpcie dowiedziałem się, że baron planuje niewielki rajd na należące do hrabiego Fergussa miasteczko Abigale. Górnicy z Abigale cichaczem zajęli bowiem intratne, a bezpieczne złoża, na które Burrowing od dawna ostrzyżyło sobie zęby.

Pierścień wymienilem na paskudny obiad w "Kilofie". Taką poetycką nazwę nosi górnicza speluna, zapewniająca się pod wieczór poddanymi barona. Prowadził ją stary górnik z pylicą piuc. Mało rozmowny, dosyć nieprzyjemny. Jest w knajpie osobna salka dla znaczniejszych i bardziej zamożnych gości, ale nie sko-

rzystałem. Jeżeli odwiedzisz Burrowing radzę ci zajść do "Kilofa". Górnicy nie są ciekawymi osobistościami, ale cichaczem sprzedają informacje o zasypanych pozostałościach po wojnie. Zdaje się, że kopiąc tunele przebijają się do przedwojennych schronów, w zawierusze wojennej zasypanych przez lawiny.

Licząc na dodatkowy zarobek odwiedziłem przed wyjazdem Dom Szeryfów. Szeryf to taki sam czubek jak jego suweren. Zwracał się do mnie per „panie” - dawno już nikt mnie tak nie rozweselił. W F.A. poddanym nie wolno nosić broni lepszej niż nóż - widząc obrzyn potraktował „moją osobę” jako równą „jego osobie”. W czasie rozmowy okazało się, że dolne poziomy kopalni zamieszkuje jakieś agresywne stworzenia. Eks-terminatorzy w Burrowing zawsze znajdują pracę. Ja nie byłem zainteresowany. Pozostało ruszyć w dalszą drogę.

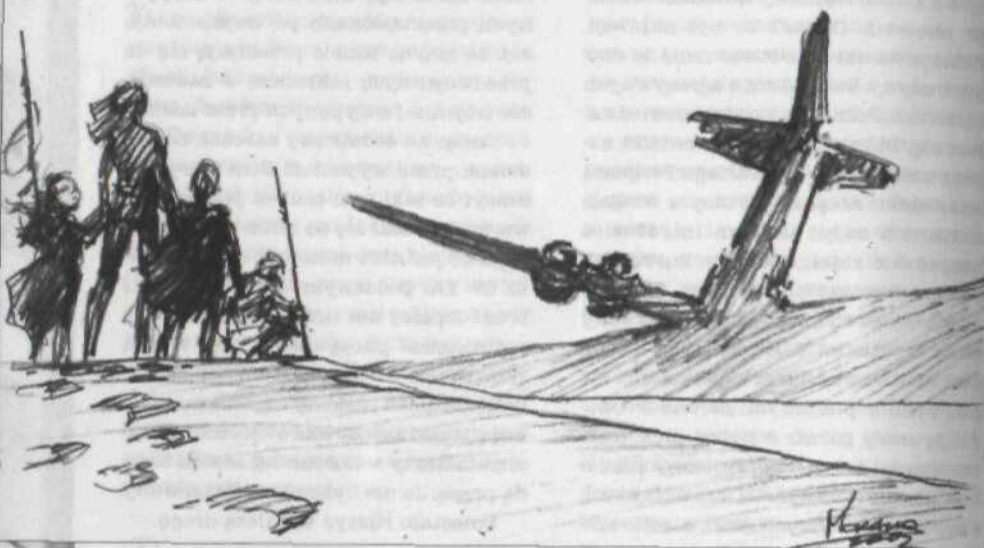
System Fendalny w Federacji Apallachów

W F.A. istnieją trzy kasty. Ci, którzy służą - robotnicy, rolnicy i technicy; ci, którzy walczą - osoby zdolne władać wszelkiego rodzaju bronią oraz ci, którzy panują - szlachta złożona z biznesmenów i przemysłowców. Dwie pierwsze kasty składają się z ludzi, którzy służyli hold lenny swoim panom. Symbolem poddaństwa jest specjalna karta chipowa (P-karta), w której zarejestrowano dane osobowe i treść przysięgi, i którą zwyczajowo nosi się na szyi. Każdy kto złoży przysięgę aż do zwolnienia z obowiązków (co nie zdarza się niemal nigdy) służy swojemu panu i wykonuje wszelkie jego polecenia. Nawet wojownik, który został panowany na szlachcica, dalej pozostaje wasalem i nadzoruje swoich poddanych na ziemiach suwerena.

W przeciwieństwie do średniowiecznych książąt magnaci-przemysłowcy nie kultuwją w swoich rodzinach tradycji rycerskich. Edukacja szlachecka ogranicza się do zasad ekonomii i podstaw inżynierii. Podobnie wojownicy, którym przyznano odpowiednio wysoki tytuł szlachecki, rezygnują raczej z ćwiczenia się w umiejętnościach bojowych, poświęcając się biznesowi.

Zarówno panujących jak i walczących obowiązuje kodeks honorowy, będący wyidealizowanym kodeksem rycerskim. Nie trzeba chyba dodawać jak rzadko jest przestrzegany.





Matka Pustynia

Okiem przybysza

Pustkowia nie są moim ulubionym typem krajobrazu. Sam wiesz jak to jest - tygodnie wędrówki po piasku albo po żwirze. Słońce pali, wokół ani żywej duszy. Nie widać zwierząt a rachityczne rośliny odstraszają kolcami. Po jakimś czasie zaczynasz dostawać fiola. Słyszałem o ludziach, którzy wybrali się na pustynię i nie wrócili - zabila ich samotność. To byli amatorzy. Twardziele, którym zdawało się, że jeśli cleszą się szacunkiem w mieście, na pustyni nie stanie się im krzywda. Mieli pecha - miejsca w rodzaju Mojave ferują wyroki nie biorą pod uwagę reputacji. Często skazują wędrowców na wyrok śmierci.

Ci, którzy spędzili w warunkach pustynnych trochę więcej czasu, poznali pustynię trochę lepiej. Wiedzą, że nie

ogranicza się ona tylko do połaci piasku. Pustynie są różne, tak jak różni są ludzie. Płaskowe piekła, jak większość ludzi, są bardzo groźne. Nie chodzi tylko o pogodę. Bestie i nieoznaczone strefy skażenia to problem, ale niebezpieczeństwo tkwi w specyficznym stanie ducha w jaki wpędzają pustkowia.

Doświadczeni wędrowcy mówią o ruinach miast ogarniętych przez piasek w momencie kiedy pustynia rozlała się na zielone wcześniej obszary. Pustynia jest jak morze. Kryje zagadki, niedostępne obszary, pamiątki po cywilizacji. Łańcuchy górskie i samotne skały sterczą wśród równin oferując złudną nadzieję na cień. Nocą przetaczają się nad nimi suche gromy. Deszcz to rzadkość, podobnie jak oferująca schronienie jaskinia.

Istnieją jednostki, dla których przynajmniej część tajemnic pustyni stoi otworem. Ci ludzie urodzili się wśród płasków i są lepiej obeznani z terenem niż jakikolwiek podróżny. Sami siebie

nazywają Dziećmi Pustyni, a niegościnną krainę Matką.

Ludzie

Nie ma wielu prawdziwych Dzieci Pustyni. To rozproszone jednostki albo mało liczne plemiona. Część spośród nich jest outsiderami i pustelnikami, na resztę składają się Czerwonoskórzy - spadkobiercy kultury przodków. Dla Dzieci Pustyni - albo dzikusów, jak się ich czasem nazywa - jakikolwiek podział rasowy jest niezrozumiały. Stąd wiele wiosek klanowych, w których Indianie współżyją z białymi i czarnoskórymi w mieszanice kultur i religii. Gdyby ktokolwiek zapragnął odtworzyć pradawne wierzenia albo zyskać chociaż blade pojęcie o duchowości człowieka sprzed wojny, powinien odwiedzić Salt Lake, ewentualnie wybrać się w podróż po wioskach i wędrownych obozach klanów.

Mieszkańcy poszczególnych obszarów pustynnych oczywiście różnią się od siebie. Przykładowo większość tubylców z Mojave mówi po hiszpańsku, nosi wrzyste ubranie i używa do polowań broni palnej, podczas gdy stereotypowy wychowanek Pustyni Oklahoma nosi skąpe ubranie, posługuje się włócznią albo bumerangiem i nieufnie traktuje posiadaczy pojazdów mechanicznych. Wszystkie Dzieci Pustyni łączy za to dostosowanie się do pustynnych warunków, zadziwiająca umiejętność znoszenia izolacji i zamilowania do wszelkiego rodzaju zagadek i gier logicznych. Być może jest to jakaś forma kultu religijnego, ale w trzech różnych miejscach spotkałem trzech różnych dzikusów i gdy chciałem pohandlować ci namawiali mnie do grania o towar w Go.

Dziwni ludzie. Tajemniczy i na swój sposób mądrzy.

Fakty

① Życie w piekle

Nie wszystkie pustynie są piaszczyste, nie wszystkie są gorące jak patelnia. Wszystkie zniechęcają do osiedlenia się. Mieszkając w piekle polegasz tylko na sobie. Musisz odmierzać wodę naparstkami, uczysz się jak przyrządzić szarańczę albo grzechotnika na kilkanaście smakowitych sposobów. Wiesz które rośliny są jadalne, a które trujące. Oczywiście taka wiedza dotyczy mniej więcej każdego kto żyje w dzisiejszym świecie. Jednak wszędzie gdziekolwiek się udasz napotkasz pozostałości po przedwojennej cywilizacji. Wszędzie za wyjątkiem pustyni. Tutaj pamięć o dawnych dniach pochłoniął piasek. Zero starych magazynów. Zero gruntów uprawnych. Żadnych gratów do wykorzystania albo na wymianę.

Dzieci Pustyni są chyba jedynymi ludźmi, których nie ogarnęła gorączka kolekcjonowania i wymiany barterowej. Oni po prostu nie mają czego wymieniać, a wszystko co ewentualnie zdobędą klepsko znosi pustynne warunki i brak wykwalifikowanych specjalistów od konserwacji. Oto dlaczego polegają na prostych wyrobach własnej produkcji.

Aby przeżyć na pustyni ważna jest solidarność. Jeżeli jedno z Dzieci Przychodzi do drugiego z prośbą, znaczy to, że jest w poważnych tarapatach. Pomoc braciom i siostrze to obowiązek. Podobnie jak między plemionami indiańskimi, tak między klanami pustyni wiążą się dodatkowo sojusze. Cała sieć wzajemnych powiązań, opartych o zobowiązania i przyrzeczenia pozwala Dzieciom przetrwać. Gwarancją dopełnienia obietnic są mistyczne rytuały odprawiane przez pustynnych szamanów.

❶ Magia pustyni

Nie wierzę w czary. Nie to żebym nie korzystał - zdarzyło mi się raz czy dwa leczyć postrzał u jakiegoś szariatana. Ale co innego korzystać z usług, a co innego wierzyć. Uważam, że magia to brednie.

Część Dzieci Pustyni ma inne zdanie na ten czarów. To mistycy i szamani. Wielu żyje na pustkowiach tylko ze względu na specyficzną atmosferę tych terenów. To geomanci, zielarze, jasnowidzowie i całą resztą okultystycznej hulastry. Wśród pisaków znajdują spokój, albo mówią że w jaskiniach Pustyni Skalistej duchy są najbardziej łaskawe. Dziwacy. Na pustyniach rośnie sporo roślin wykorzystywanych do leczenia chorób, do wywoływania wizji albo do tak prozaicznych czynności jak garbowanie skór. Dzieci uczą się z nich korzystać. Podobnie rzecz się ma z żywymi wodnymi, „energiami”, promieniowaniem radioaktywnym - wszystkie te duperele mistycy traktują poważnie.

Spotkałem kiedyś jednego takiego przy drodze do Vegas. Pożyczyłem dratwy do zszycia skór i dla jaja dałem sobie powróżyć z kości jakiegoś susła, czy czegoś. Facet z kamienną miną silił te gnaty, przesuwiał po drewnianej tacy,

potem powiedział mi, że w miejscu czeka niebezpieczeństwo i mam nie jechać dalej. Zaśmiałem się człowiekowi w twarz, dałem pęczek sucharów na drogę i zawróciłem z drogi do Vegas. Nie to żebym mu uwierzył, ale facet zepsuł mi humor na zabawę. W końcu w spelunach Whitehorn mogę bawić się równie dobrze.

❶ Sekrety wśród piasków

Zdziwiłbyś się jakie miejsca można znaleźć na pustyni. Regularne czy to akurat nie dziwnego. Na każdej pustyni można znaleźć miejsca wychojenia. Może te nie mają palm, ale jakieś skalne źródło czasem się znajdzie. Dużo bardziej interesujące są miasta regularnie odsłaniane i zasypywane przez wydmy. W takich suchych i odizolowanych od świata pozostałościach można odnaleźć wierne odbicie świata sprzed wojny. Sam kiedyś widziałem mumię polojanta na obrotowym fotelu. Do dzisiaj noszę przy pasie jego odznakę. Interesujące są ogromne kratery na pustyniach skalistych. Nigdy nie wiem czy to lej po wybuchu czy okresowe jezioro, które zapełnia się na miesiąc w roku, przyciągając stada zwierząt i grupy ludzi. Tak - pustynia pełna jest miejsc niezwykłych. Zresztą na tysiącach mil piasku wszystko wydać się może nie zwykle.

Mnie szczególnie intryguje Miasto Duchów. Nie wiem gdzie leży, bo tylko kilka osób zna położenie tych postmolekularnych zgłiszczy. To trochę jak z Atlantydą, jeśli wiesz o czym mówię. Każdy ma swoją własną, wysznaną z palca teorię. Miasto Duchów to w istocie labirynt z kikutów solan i innych pozostałości po gęstej zabudowie. Wędrownicy gawędziarze opowiadają, że na murach widać odparowane cienie sylwetek ludzi, których dosięgła fala uderzeniowa. Nad miastem panuje wieczna

ciemność, bowiem miejscem rządzi król-potwór. Przebudzony indiański idol, albo istota spoza tego świata.

Już sikasz w nogawkę? Gdybym się nałpał i wszedł do burdelu Madame Ortis przedstawiałbym lepszy opis. Tak czy owak ta bajka jest zbyt grubymi niemi szyta.

Osobowości i osobliwości

Jak już mówiłem, na pustyni wszystko co nie jest piaskiem, kawałkiem kaktusa albo skałą, zasługuje na miano osobliwości. Podobnie z osobliwościami są wszystkie Dzieci Pustyni. Pozwól jednak, że opowiem ci teraz o paru sprawach jeszcze bardziej wątpliwych niż Miasto Duchów.

Słyszałeś kiedyś o Ptakach Gromu? Ja słyszałem po raz pierwszy przed wojną, ale wówczas nie przywiązywałem wagi do tej informacji. To był indiański mit. Zdaje się, że po upływie kilkudziesięciu lat nazwa zmieniła trochę znaczenie i opisuje coś innego. Ptaki Gromu, jak zapewniał mnie przyjaciel Krogulec, istnieją naprawdę. Być może to mutacja jakiegoś gatunku. Faktem jest, że czasem nad wzgórzami na pustkowiach da się słyszeć suche trzaski i widać na niebie błyskawice bez kropli deszczu. Podobno Ptaki Gromu tańczą wówczas, zwiastując widzom spektaklu przełomowe wydarzenia. Podobno istnieje klan wojowników pustyni, który dosiada Ptaków Gromu. Krogulec nigdy nie splamił się kłamstwem, ale trudno mi uwierzyć w całą tę historię.

Kim jest mój przyjaciel? To samotny wędrowiec, przemierzający południowo zachodnie obszary kontynentu. Towarzyszy mu zawsze jednooki kojot. Może napotkasz ich kiedyś na swojej drodze. Nie masz

się czego obawiać z jego strony, chyba że zdradzisz się jako Meks z Hegemonii. Krogulec, półkrwi Indianin, bezlitośnie ściga chłopaków z Arizony. Podobno są winni śmierci całego klanu - pośrednio, ale jednak. Nie wiem jak do tego doszło. Nazywam się przyjaciele Krogulca, ale nawet dla mnie kilka rozdziałów jego życia pozostaje zamkniętymi.

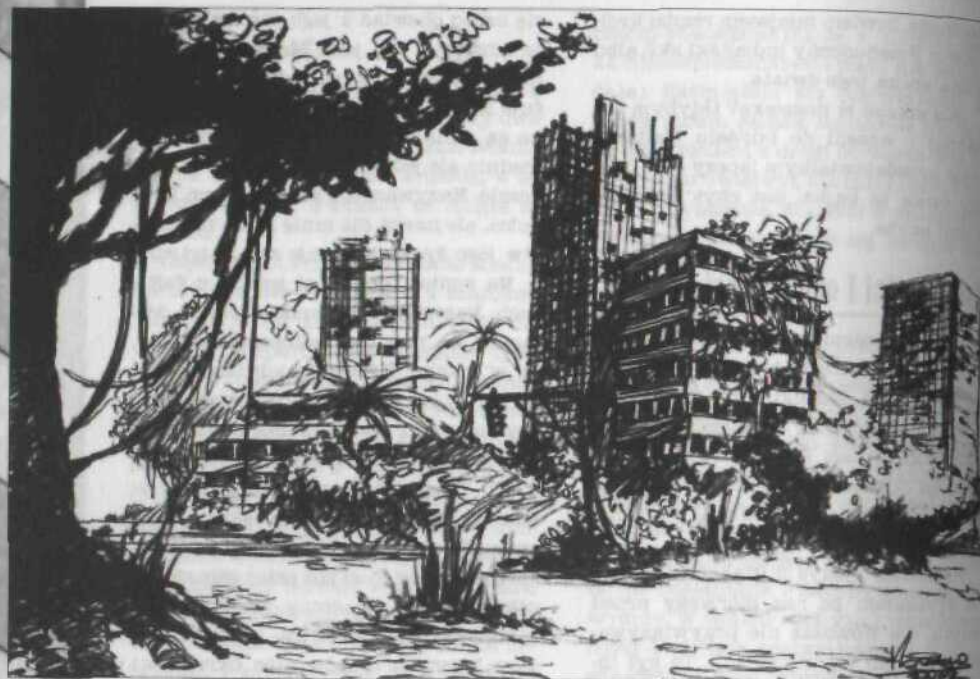
Na koniec powiem ci jeszcze o Fakirach. Nazwałem tak ludzi z legend, żyjących na pustyni, zakopanych głęboko w piasku. Każdy z nich trwa w letargu, żyjąc na granicy śmierci. Fakirzy zakopani zostali w taki sposób, że nad ich ustami tkwi korzeń pewnej rośliny - krzewu *hannuwa*. Między rozchyłone wargi pogrzebanego skapuje od czasu do czasu kropla wilgoci. Kilko spośród Dzieci Pustyni pełni rolę strażników. Tylko strażnicy wiedzą gdzie zakopani zostali Fakirzy - ludzie czekający lepszych czasów albo określonej przepowiedni godziny przebudzenia.



Tęczowy grzechotnik

Ta gadzina to nie jest zwykła żmija. Żyje tylko na obszarach pustkowi - często można ją zobaczyć jak wygrzewa się na słońcu. Najlepsze, że tęczowe grzechotniki wcale nie są wielokolorowe. Mają czarną barwę i dwa pierścienie w okolicy ogona. Jeden czerwony, drugi pomarańczowy. Jego ugryzienie jest jadowite, aczkolwiek nie zawsze śmiertelne. Najważniejsze, że grzechotniki są skażone Tornado. Ukąszenie na początku wywołuje paraliż, potem drgawki, następnie ofiara dostaje zażoła. Przenosi się w przeszłość, tak jak po zażyciu narkotyku, ale postrzega świat w przejaśnionych barwach. Na dodatek porusza się jakby w zwolnionym tempie.

Jeśli ugryziony przez żmiję nieszczęśliwiec nie umrze w przeszłości, budzi się i zapamiętuje wyłeczkę do końca życia. Jeśli zginie w przeszłości, umiera naprawdę. Podobnie jeśli obroni się przed działaniem jadu - to najgorzej. Bad trip za wszystkich możliwych.



Miami

Okiem przybysza

Miami wygląda tak jak przed wojną, jest tylko bardziej... No cóż, zmieniło się pod wieloma względami. Jest tam jeszcze bardziej gorąco, jest jeszcze więcej moskitów, więcej zieleni i więcej bagna. Właściwie, patrząc z innej strony, Miami to bagno i trochę innych rzeczy. Miasto odwiedziłem wbrew woli - uzbrojeni członkowie Kościoła Czerwonego Słońca opanowali mój samolot i kazali zabrać się na wschód, do ich boskiego patrona.

Bez komentarza.

Chcąc nie chcąc poleciałem na wschodnie wybrzeże. W Miami trzeba było zatankować, więc posadziłem dwupłatowiec na wodzie. Chłopcy z KCS nie byli zachwyceni i przyznam, że dosyć

głupio wyglądaliśmy - ja broczący w bagnie z dwoma kanistrami i oni niezgrabnie gramolący się za mną, udając gotowych do strzału. Na bagnach mógłbym ich zgubić, ale przecież nie zaplącili za przelot.

Pokreśliśmy się trochę po mieście, bo jest na co popatrzeć. Sterczące wśród trzciny i innego zielska, pochylone nad ziemią wysokościewce robią wrażenie, chociaż od dawna nikt nie czyścił okien i nie polerował stali. Wieżowce porzastawiane są dosyć rzadko, między nimi, na wzgórzach, biedacy pobudowali z błota lepianki. Znad wody wystają też kikuty tych budynków, które nie wytrzymały wstrząsów i próby czasu. No i wiszące mosty między wysokościewcami! Sekciarze zadzierali głowy i otwierali na oścież usta, zaraz potem pluła komarami i robactwem. Pozwoliłem im nacieszyć się widokami, potem zawiołem grupkę do znajomka. Rozbrojeni

przez fachowców stali się bardziej potulni. Ja zainkasowałem wypłatę za niewolników w paliwie i rozliczywszy się z pasażerami poszedłem szukać zlecenia - byleby szybko wydostać się z Miami, światowej stolicy gorączki błotnej.

Jeżeli masz teraz przed oczami zatopione w bagnie wieżowce ze szkła i stali, jeśli widzisz wokół nich skupiska szalasów i baraków, to wyobrażasz sobie Miami całkiem dobrze. Teraz dodaj do wyobrażenia wszechobecną zielen. Skarlłowaciale krzewy, szuwary, stawy pokryte rzęsą. Lasy skamieniałych drzew, do połowy zanurzonych w rzadkich mokradłach. Są też w mieście drzewa, tak duże, że gałęzie przechodzące na wylot przez ostatnie pietra wieżowca nikogo nie dziwią. Po ścianach domów pną się postatomowe bluszcze, trujące powoje i jakieś dziwaczne mięsożerne rośliny, polujące nie tylko na ptaki. Niektóre liany połączono w wiszące mosty między dachami oraz pomiędzy niższymi piętrami, przez co przestrzeń pełna jest brunatno-zielonej pajęczyny. Wszystko byłoby cholernie monochromatyczne gdyby nie stada kolorowych ptaków. Tęczowe papugi i flamingi są wszędzie. Ludzie z Półwyspu obserwują migracje ptaków - dzięki czemu wiedza którejdy przemieszczą się chmury radiacji.

W Miami znajdziesz sporo przedwojennego sprzętu, dominują zaś przeróbki. Miasto przystosowało się do zmian dosyć szybko, no i jest zamożne. Na Florydę zewsząd daleko, ale jeżeli chcesz się szybko wzbogacić albo posmakować egzotyki - nie ma lepszego miejsca.

Ludzie

Miasto składa się z warstw, a tubylcy przyzwyczaili się myśleć poziomami. Twoja pozycja w Miami zależy od tego jak wysoko nad bagnem mieszkasz. Silniejsi dbają o swoje zdrowie i zajmują wyższe kondygnacje budynków. Naj-

biedniejsi - w większości niewolnicy - dosłownie brodzą w błocie. Mieszkają w lepiankach na obrzeżach metropolii i utrzymują się z przeszukiwania mułu. Wzniesienia gruntu i dachy zatopionych budynków połączone są kładkami, na każdym aż gęsto od szalasów i tandetnych baraków. Niżej jest tylko błoto. Całe falangi biedaków z długimi tyczkami przeczesują bagna w poszukiwaniu gratów sprzed wojny. Każda grupa ma swoją działkę, czasem gangi toczą ze sobą wojny o gratonośne tereny. Zgraje niewolników nadzorują uzbrojeni strażnicy. To cholernie męcząca praca - w upale, wilgoci, przy toksycznych wylewach, wśród trujących roślin. Są też aligatory - wiesz, po wojnie urosły. Epidemie szerzą się z szybkością błyskawicy. Ci, którzy zachorowali na dobre, zostają wygnani. W promieniu kilkudziesięciu mil od miasta pełno jest rozbójniczych zgrai i chociaż bandyci rzadko są uzbrojeni w coś więcej niż kije, łatwo się od nich zarazić jakimś chorobą.

Zrzurowane budynki na terenach w miarę suchych również zamieszkują zbieracze, ale ci uważają się za lepszych. Znasz określenie middle class? Nazywają biedaków przymulami, a siebie basureros. Sami są lepiej wyposażeni i przeczesują bogatsze tereny. Basureros nurkują w zatopionych dzielnicach. Miami było bogatym miastem i w osiedlach domków znaleźć można wiele wartościowych przedmiotów. Ci faceci są ekspertami od wyszukiwania takich cacek. Potem wymieniają je u bossów na narkotyki, alkohol i żarcie. Niektórzy wyspecjalizowali się i szukają tylko przedmiotów określonego rodzaju. Część basureros żyje z zabijania zmutowanych aligatorów. Te gigantyczne gady to poważny problem i większość ludzi sra w gacie na ich widok. Profesjonaliści ćwiczą się w polowaniu na bestie i wynaj-

mują swoje usługi pozostałym. Jeśli spotkasz kiedyś człowieka w butach ze skóry krokodyla postaraj się by nie został twoim wrogiem.

Bossowie mieszkają w starych hotelach i wieżowcach. Każdy taki budynek to twierdza - wieża, na szczycie której mieszka król z bajki. Bossowie nie mieszają bowiem kijem w gównie. Oni panują. Handlują na wielką skalę. Towar z północy wymieniają u piratów z Karaibów, skupują co cenniejsze znaleźiska od miejscowych. Są potentatami rynku narkotyków, ale główne źródło ich bogactwa to handel niewolnikami.

Fakty

❶ Co w bloce piszczy

Dla niektórych grzebanie w bagnie to źródło utrzymania, dla innych dochodowe hobby. Ci drudzy zarabiają na niewolnikach. Zatoka to siedlisko piratów - większość wysepek opanowali morscy rozbójnicy i część trzyma sztamę z bossami z Miami. Miasto pośredniczy w handlu ludźmi, samo zresztą jest najlepszym rynkiem zbytu. Hale trzech wielkich hoteli to w istocie targowiska odwiedzane przez mieszkańców najodleglejszych zakątków kontynentu. Może osłodzi cię kiedyś na jakieś opuszczo-

nej farmie i będziesz potrzebował taniej siły roboczej? Pamiętaj wtedy o Miami.

Może się też zdarzyć, że postanowisz pohandlować narkotykami albo alkoholem. Jeżeli chodzi o jakość alkoholu, Miami ustępuje chyba tylko Vegas. Przy najmniej na ile się orientuję. Polecam szczególnie rum. Miejscowa wytwórnia, kontrolowana przez Miguela Cantano, to nie jakaś prowizorka. Facet odziedziczył prawdziwą przedwojenną gorzelnię, a trzonę cukrową uprawiają mu niewolnicy. Poznałem gościa. Jest abstynentem.

❷ Zew przygody

Być może chcesz poczuć sól morską w ustach i wiatr we włosach? No cóż, po wojnie nie jest to zdrowe. Możesz zostać piratem, albo zaciągnąć się na galere. Dostajesz zaliczkę z góry, w prezencie od firmy fundują ci wielką flachę alkoholu. Nie będę zniechęcał i nie powiem co się dzieje potem. Zapomnij o wielkiej przygodzie. Mimo wszystko zaciągnięcie się na statek jest dobrym sposobem na spłatę śmiertelnie ważnych długów i dorobienie się małej fortunki. Nie myśl sobie tylko, że od razu dadzą ci przedwojenny lotniskowiec i wierną załogę. Prędzej zdezelowaną motorówkę albo żaglowiec i bandę nie-trzeźwiejących kubańczyków. Tak czy owak szukaj w Miami tawern. To takie domy na palach przy wybrzeżu. Jeżeli wejdiesz do jednej z nich, fachowcy zatroszczą się o twoją przyszłość.

❸ Zrobimy cię od nowa

Jeżeli przekonałem cię już, że Miami to nie niewarta dziura, zmienisz teraz zdanie. Opowiem o przedsięwzięciu Hannibala Woodsa - to kolejna szych maczająca paluchy w handlu niewolnikami. Woods wybiera tylko tych najdorodniejszych i od razu śle biedaków pod nóż.

Chodzi o narządy. Facet posiada na własność wyposażoną w przedwojenny sprzęt klinikę, do tego sprowadził sobie ekipę lekarzy. Łapiduchy mają status niewolników, ale powodzi im się lepiej niż niejednemu wolnemu człowiekowi. Szpital Woodsa dostępny jest dla najbardziej zamożnych - bogacze mogą odwieźć Miami i wymienić popsute podroby na nowsze modele. Podobno na specjalne zamówienie sprowadzane są narzędzia mutków. No wiesz, każdy chciałby mieć płuca jak miechy. Albo jak hodowlańce Molocha.

Osobowości i osobliwości

Hannibal Woods, Miguel Cantano, Gabriel Perez. Przez bogobojną latynoską ludność Miami nazywani Trójką Świętą. Ja mówię na nich sukinsyny. Trzy grzechy główne - niewolnicy, alkohol, narkotyki. Nie odmawiam facetom klasy, widziałem całą trójkę. Białe garnitury, szklaneczka soku albo cygaro w dłoni, złote łańcuchy, okulary przeciwsłoneczne. Wydają się przebywać na nieustających wakacjach. Rozmawiałem jednak z ludźmi, którzy znają trójkę lepiej.

Woods opętany jest obsesją. Na skutek skażenia albo wady genetycznej jego organizm odrzuca przeszczepy. Nawet po operacji plastycznej rany Woodsa ledwie się goją. Ten człowiek szuka dla siebie ratunku. Jest schorowany i zniszczony przez życie. Na pozór wesoły i lekkomyślny, rozpaczliwie szuka mutacji zgodnej z oczekiwaniami starzejącego się ciała.

Cantano ma pozę Casanovy. Jest szarmancki wobec kobiet, otacza się najpiękniejszymi. Wielkoduszny dla wrogów, łaskawy dla przyjaciół. W rzeczywistości to schizofrenik. Ma mordercze skłonności i kiedy wpada w szal nawet ludzkie z otoczenia schodzą mu z drogi. W czasie pełni księżyca Cantano zbiera

ochroniarzy wychodzi z maczetą do ubogich dzielnic i urządza rzeź. Mówią, że szaleństwo to tajemnica przeszłości, że chodzi o kobietę. Lepiej nie ruszać tego tematu.

Perez jest przesadnie religijny. Mieszka razem z najbliższą rodziną i afiszuje się z przywiązaniem do krewnych, Obwieszony krzyżami, medalionami z Matką Boską, spaceruje czasem wśród ubogich zbieraczy i naucza. Podobno doświadcza mistycznych wizji, a ponieważ widziałem nakłucia na nadgarstkach tego Halańczyka, wierzę w opowieści o objawieniach. Perez uwielbia podejmować gości, ale nie jakichś łachmytów, tylko ludzi kulturalnych i wykształconych. Jeżeli wiesz co napisali w Ewangeliach masz szansę pożyć w luksusie przez kilka tygodni. Będąc w gościnie nie popisuj się wiedzą teologiczną i koniecznie mów po hiszpańsku. Perez często wskazuje na swoją paperbackową Biblię i twierdzi, że jeżeli hiszpański był dobry za czasów Jezusa Chrystusa, dzisiaj także powinien być językiem powszechnym.

Jeśli nie dostąpisz zaszczytu zamieszkania w hotelu jednego z bossów, zostają ci tylko tawerny. Każda jest inna i do każdej warto zajechać. Puerto Rico to dom na palach, zbudowany w miejscu dawnego mola. Podobnych knajp jest kilka, ale ta wyróżnia się czystością i dobrą sławą. Prowadzi ją Sam Harper - od kilkunastu lat powtarza, że zbiera

Gigantyczne aligatory

Chociaż wielkie krokodyle sięgają postrach wśród mieszkańców Florydy, ludzie z Miami czują do gadów pewien sentyment. I błąd opowiadać o okazach jakie widzieli (największy zaobserwowany miał jakoby czterdzieści metrów od głowy do ogona). Przez wszystkich zaś lubią chodzić w ubraniach wykonanych ze skóry aligatora. Buty, kapelusze, pasy albo rękawice - a najlepiej wszystko naraz. To marzenie każdego faceta z Miami. Dziewczyny lubią za to torebki ze skóry aligatora, chociaż plecak jest dużo bardziej praktyczny.

Gdyby Miami miało swój herb, byłby nim aligator murek.

Łowcy Podrobów

Łowcy Podrobów to slangowa nazwa grupki twardzieli z Miami (choć są wśród nich ludzie pochodzący z innych miejsc), którzy żyją z napać na gniazda mutantów. W Miami uważa się, iż mutanci najbardziej nadają się na dawców organów.

Nie od dzisiaj wiadomo, że korzystna mutacja usprawnia działanie niektórych narządów wewnętrznych. Każdy marzy by mieć serce jak słoń albo wątrobę radzącą sobie z każdym prochem i z alkoholami. Organy pochodzące od mutantów mogą zapewnić wszystkie te zalety, a nawet wiele więcej. Naturalne jest, że grupa przedsiębiorczych osób postanowiła skorzystać na tym fakcie.

Miejmy nadzieję, że nie staniesz nigdy na drodze Łowców Podrobów. Nie jesteś mutkiem? Każdy może się czasem pomylić...

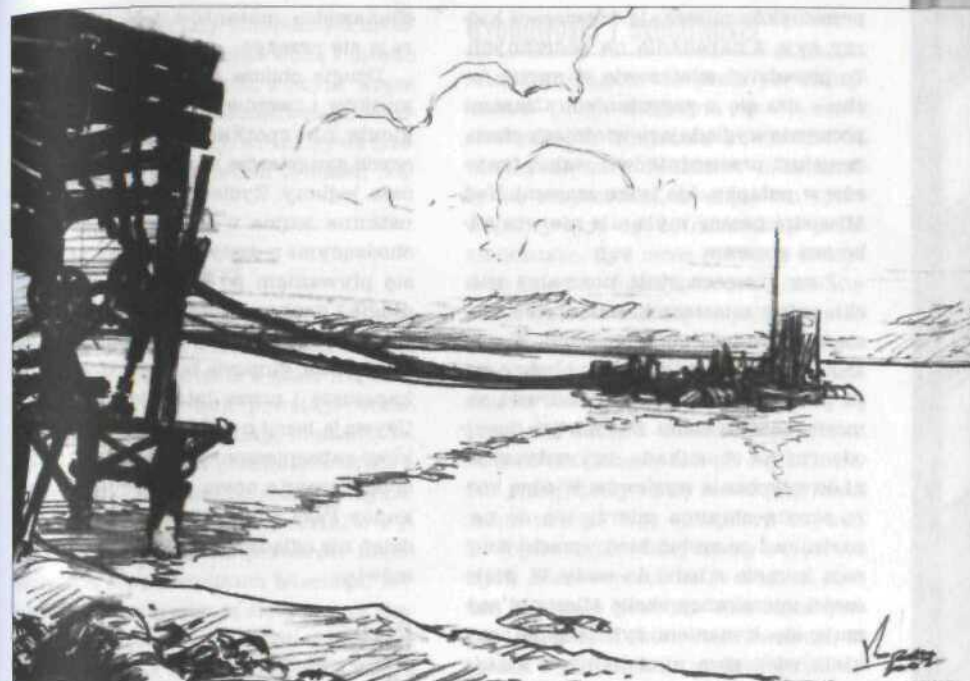
środku na opuszczenie gniazda rozpusty jakim jest Miami. Według mnie wsiąki na dobre. Jeśli wolisz lokal, w którym coś się dzieje, polecam HellGate, bar na przycumowanym do nabrzeża zdezelowanym statku. Zdarza się, że naprانی jak szopy klienti dla jaj przecinają cumy i podnoszą kotwicę wbrew protestom właściciela. HellGate wraca po kilku dniach z "rejsu" - ale podejrzewam, że kiedyś po prostu rozpadnie się na pełnym morzu.



Byłeś kiedyś w Czarnym Mieście? W mieście bezprawia, szaleństwa, narkotyków, maszyn i urządzeń, samochodów, gresji i krwawych sportów? To siedziba lądowych piratów, Sodoma i Gomora, do której sięgają najgorsi szaleńcy, tajemnicy, zabójcy, złodzieje, gangi, ładacznice, postawieni wszelkich zasad moralnych. Czarne miasto, symbol anarchii nowych czasów.

Nie jedź tam, nie nadajesz się. Zjedź cię na śniadanie.

Swoistą atrakcją jest także leżąca na środku bagna statua. Gigantyczny posąg, mierzący wyciągniętą ręką w niebo. Nikt nie wie kogo przedstawia, a przywiał go podobno huragan. Huragany to rzecz częsta w okolicach Miami. Zaś co do pomnika - w przypiływie dobrego humoru Woods wyznaczył ogromną nagrodę dla osoby, która zidentyfikuje posagową postać. Jesteś cholernym mądralą od książek? Spróbuj szczęścia - jedź do Miami.



Missisipi

Okiem przybysza

Wielka Rzeka nadal pozostaje śpiawna, ale jej wody nie nadają się już do picia. Moloch zatrzuwa Missisipi, roznoszące skażenie wiatry robią resztę. Jedno jest pewne - wzdłuż Missisipi, niemal przez środek kontynentu, biegnie toksyczna bariera praktycznie nie do przejścia. Nazywamy ją Pasem Śmierci. Pas Śmierci po obu stronach koryta rzeki ma szerokość kilkudziesięciu, w porywach do dwustu kilometrów. Wody gruntowe do szczytu przesłakły tam trucizną, okolica zasnuta jest burymi, toksycznymi oparami. Żeby było zabawniej nad rzeką i w rzece nadal żyją istoty, którym niezdrowa atmosfera nic nie robi. W większości są to stworzenia zabójcze dla takiego pimpka jak ty.

Jeżeli chcesz przejechać z zachodu na wschód kontynentu lub na odwrót, stajesz przed dylematem - szukać jednego z niezliczonych przejść, czy raczej przycisnąć gaz do dechy i pójść na żywioł? Każda ewentualność ma swoje wady i zalety. Istnieją na Missisipi brody, ba - stoją tam nawet mosty, ale trudno odpowiednio miejsca odnaleźć. Tylko najwytrawniejsi podróżnicy wiedzą gdzie ich szukać. Zawsze możesz zabawić się w odkrywcę i poszukać własnej przeprawy, ale pamiętaj - zbyt długie walenie się w okolicy rzeki grozi nieodwracalnymi zmianami... wszystkiego. Od genów, po zawartość mózgu.

Nazwa Pas Śmierci nie powstała dla wicu.

Ludzie

Zabójcza natura okolic Missisipi to nie wszystko. W okolicach bezpiecznych

przesmyków mieszkają degeneraci, którzy żyją z napadania na podróżnych. To prawdziwi mistrzowie w swoim fachu - liczą się z zagrożeniem. Czasami pocziwie wyglądający wieśniacy oferują usługi przewodników i wabią frajerów w pułapkę. Ale tylko czasami. Nad Missisipi pozory mylą, ale nie wszystkim jest pozorem.

Przy brzegach stoją normalne wioski, ruiny miasteczek, zniszczone stacje benzynowe i porty rzeczne. W niektórych mieszkają zwyczajni ludzie, na co dzień zmagający się z niezdrową atmosferą i najazdami. Są twardzi, dosyć odporni na chemikalia, przyzwyczajeni do wdychania wyziewów. Wiedzą, którą stroną obrzyna mierzy się do napastnika i co zrobić kiedy macki ściągają kumpla z łodzi do wody. W większości mieszkańcy okolic Missisipi zajmują się łowieniem ryb (wątpię, czy ktokolwiek poza nimi byłby w stanie przełknąć rybnie mięso z zatrutej rzeki), polują trochę, zbierają złom. Dużo bogactw - mała konkurencja. Klimat robi swoje. Normalni mieszkańcy znad rzeki nie kierują się żadną ideologią. Są flegmatyczni, pewni siebie, cierpliwi.

Nienawidzą mutantów i Molocha. Stają się przeżyć.

Drugie oblicze Missisipi to gniazda mutków i tworów Maszyny. O ile w regionie nie spotkasz raczej krwiożerczych gangsterów, mutantów znajdziesz całe legiony. Życie nad rzeką to nieustanna wojna z potwornościami wychodzącymi z wody. Ci, którzy trudnią się pływaniem po Missisipi zakładają długie i grube płaszcze przeciwdeszczowe, zakrywające całą twarz maski przeciwgazowe, gumowe buty, wodoodporne kapelusze i noszą latarnie sztormowe. Używają broni o dużym kalibrze, dodatkowo zabezpieczonej przed wilgocią. Podobnie zresztą noszą się wszyscy mieszkańcy Pasa Śmierci, nawet jeżeli na co dzień nie oglądają rzeki. Zły nie śpi, jak mówią.

Fakty

Transport na Missisipi

Wspomniałem, iż rzeka jest spiwna. Możesz próbować przepłynąć się na drugiej stronę promem, oczywiście jeśli odgadniesz gdzie znajduje się jakiś prom. Ewentualnie spróbuj przywieźć ze sobą własny. Ja tak zrobiłem. Jeżeli zależy ci na czasie i z jakiegoś niewątpliwie ważnego powodu potrzebujesz przemierzyć kontynent wzdłuż, wsiądź na statek. Po Missisipi pływają zarówno parowce, jak i statki żaglowe, nawet galeony, gdzieś tam motorówki.

Zastanawiasz się pewnie jak przeżyć podróż przez Pas Śmierci. No oż, nie jest to łatwe. W Missisipi płynie toksyczne gówno, wypijesz kilka łyków i łapiesz choróbsko, być może wykastają ci szcękogłaskozki, być może czuiki. Po pierwsze zatem - nie zanurzaj się w wodzie i nie daj się zrzucić z pokładu. Po drugie: opary - długoterminowe wdychanie powietrza znad Missisipi ma podobne skutki jak picie wody. Noś

maskę jak grzeczny chłopiec. Na dodatek opary kłębią się nad wodą i mocno ograniczają widoczność, z czym wiąże się trzecie niebezpieczeństwo - podwodne przeszkody - skały, wraki, żywe istoty. Wiesz chyba o jakich istotach mówię, prawda?

Rzeka i mutanci

Moloch upodobał sobie okolicę rzeki. Wielu ludzi jest w stanie przeżyć w tak skażonym środowisku, a gdzie nie osiedlają się ludzie, tam powstaje wolne miejsce. Pustki zapelniają mutanci. Na tym obszarze są to przeważnie stwory najbardziej podobne do ludzi - umysłowo i fizycznie. Oczywiście mutki o wyglądzie i mentalności potworów także waleśają się po okolicach Missisipi, jednak rzadko organizują się w grupy. Kiedy opowiadałem o wioskach udających osiedla ludzkie nie żartowałem. Część z nich zamieszkują stworzenia zle i bestialskie. Pozostali chcą pokoju i współpracy.

Tak, stary. Część mutantów chce żyć wspólnie z ludźmi.

Ja radzę nie ufać potworom, ale ludzie znad rzeki i tak robią po swojemu. Generalnie nienawidzą mutków, ale akceptowali kilka małych społeczności. Z pozostałymi toczą wojnę.

Tak jak Posterunek specjalizuje się w walce z maszynami, tak samo ludzie znad Missisipi potrafią walczyć z mutantami. Pod wieloma względami dorównują tworam Molocha, a jeżeli chodzi o solidarność i zdrowy rozsądek przewyższają swoich wrogów. Moloch bardzo słabo rozumie środowisko wodne i jego twory biologiczne, nawet jeżeli przystosowują się do życia przy rzece, robią to wolniej niż ludzie. Ludzie znad rzeki wykorzystują tę przewagę w czasie działań wojennych. Są naprawdę dobrzy w ujeżdżaniu królowej rzeki.

Osobowości i osobliwości

Missisipi ciągnie się przez pół kontynentu. Długo mógłbym opowiadać o szczególnym miejscach i ludziach. To trochę tak jak z Teksasem - mieszkańcy są rozproszeni, a wiąże ich tylko wspólny styl życia, narzucony przez środowisko. Być może spotkasz kiedyś Jose Dixona - opisując faceta znad Missisipi wzorowałem się na jego sylwetce. Wiesz, prochowiec, gumofilce, kapelusz z szerokim rondem i obowiązkowo maska na twarzy. Śmieszne? Nie śmiej się brachu z Dixona. Nie dodałem jeszcze, że gość na plecach dźwiga ciężki karabin maszynowy i pilę motorową. Rzecz jasna potrafi tego sprząciorka używać. To chyba najbardziej znany z wędrownych łowców mutków. Pracuje za darmo, ale nie z powodów ideologicznych. Lubi po prostu ostrą rzeź. Twierdzi, że mama wychowała go na dobrego chrześcijanina, więc nie wolno mu wyrzynać ludzi. Łapiesz? To typ człowieka, który całkowicie poświęcił się swojemu hobby.

Poniekąd przeciwieństwem Dixona jest niejaki Masa. Masa jest mutkiem, nie miałem przyjemności, ale mówią, że imię wiąże się z wyglądem. Mieszka razem z pobratymcami w wiosce będącej siecią ziemianek, na brzegu rzeki. Plemię Masy opiekują się mostem. Nie znasz bajki o trollu? Te mutki dbają o most przerzucony przez rzekę, wykonany z kadłubów Boeingów. Jeżeli chcesz przejechać musisz zapłacić, podobno bardzo siono. Nie próbuj pogrywać z nimi w kulki. Wkurzeni będą się broń.



Kompania Parowcowa Harrison & Bergeron

Z pływania po rzece da się żyć. Udowodniła to dwójka twardzieli z Nowego Orleanu. Panowie Harrison i Bergeron zaczęli od holowania barek i po niedługim czasie stali się poważnymi armatorami floty operującej w całym dorzeczu Missisipi. Obecnie posiadają kilkadziesiąt mniejszych i większych jednostek - od motorówek po wielkie parowce. Są w stanie przetransportować wszystko i wszędzie wzdłuż rzeki, jeżeli tylko cargo da się załadować na pokład statku.

Z usług kompanii korzystają przeważnie magnaci przemysłowi - transport towarów jest drogi. Pasażerowie zabierają się z kursami towarowymi albo czekają, aż w okolicy zorganizuje się wystarczająco duża grupa chętnych. Na niektórych jednostkach istnieje możliwość odpracowania kosztów podróży, ale decydują kapitanowie. Na pokład najchętniej przyjmowani są ludzie obeznani z rzeką.

Okolice Wielkiej Rzeki są niezdrowe. Kilka statków zostało zatem przebudowanych. Powstały wolne, hermetyczne konstrukcje, wewnątrz których wrażliwi pasażerowie otrzymują filtrowane powietrze i destylowaną wodę. Podróż na jednej z tych dziwnych jednostek należy do najdroższych usług kompanii.



Nowy Jork

Okiem przybysza

Nowy Jork nie jest zbyt malowniczy. W porównaniu z Miami, zostaje - oględnie mówiąc - w tyle. Ponure, osmalone kikuty ścian, gruzowiska, żelbetonowe konstrukcje. Barwy miasta to czarny i szary. Na obszarze Nowego Jorku nie urośnie nic zielonego - efekt wojny. Nikt, poza rdzennymi mieszkańcami, nie przeżyje w ruinach dłużej niż rok. Po prawdzie mało kto chciałby mieszkać w miejscu, które przypomina pogorzelisko. Dymy, syreny, reflektory punktowe. Nocą światła wędrują po wypalonych murach i blaszanych barakach. Zatrzymują się na sylwetkach opancerzonych policjantów i spóźnionych przechodniów. Zawsze gdzieś w oddali słychać wycie syren, albo przytłumione wystrzały. A w dzień? W dzień jest po-

dobnie - w dymie niewiele widać. Być może słyszałeś jakieś przedwojenne mity o nowojorskich kanałach. Dawniej nie były przyjemnym miejscem - terasą zabójczą. Wiatry z północy niosą chemiczne i biologiczne zanieczyszczenia, te reagują z zawartością kanałów. W konsekwencji w dzień i w nocy miasto topi się w zawieszonym smogu. Na dziedzińcu metrów nie dostrzeżesz człowieka. Zresztą będziesz miał szczęście, jeżeli spotkasz akurat człowieka.

Są na terenie Nowego Jorku szczeliny i szyby, z których bije w niebo smolisty dym. Kanały roją się od mutantów - mutki stanowią najpoważniejsze zagrożenie. Z północy nasyła je Moloch, część wyłazi spod ziemi, z kanałów. Pamiętaj też o szczurach - tajemnicza rasa i z pewnością coś knuje. Specjalny departament policji zajmuje się tylko i wyłącznie tępieniem szkodników. Jedynymi fabrykami w N.J., które na czas wojny nie wstrzymały produkcji, były

huty. Mieszkańcy dysponują megatonami stali w każdej możliwej postaci i formie. Wszystkie zaludnione budynki są barakami z nitowanej blachy. Ze stalowych płyt i drutu kolczastego zbudowano mur obronny.

Jednak życie mieszkańców Nowego Jorku koncentruje się przede wszystkim pod ziemią - w tunelach metra.

Ludzie

Jestem nowojorczykiem i jestem z tego dumny. To miasto paradoksu. W miarę zdrowi i krzepcy ludzie żyją na pogorzelisku. Najdumniejsze z miast Ameryki, pierwszorzędny cel w wojnie, podniosło się dumnie, rzucając wrogowi wyzwanie. Wiesz co jest najśmieszniejsze? Statua Wolności ocalała nienaruszona - jak w trzeciorzędnym filmie.

Bardzo wiele zawdzięczamy jednemu człowiekowi. Peter Collins to gliniarz, który w czasie wojny stracił rodzinę. Nie jest wyjątkiem. Facet stał się twardy jak żelazo i niewzruszony jak automat. Dzisiaj każdy ma o sobie takie mniemanie, ale z Collinsem to inna bajka. Zdaje się, że w pewnym momencie był jedynym nowojorskim gliniarzem na służbie. Jeszcze na rok przed końcem wojny na powrót zorganizował policję i straż pożarną. To nic, że policjanci używali nabijanych gwoździemi desek jako podstawowej broni, a strażacy biegali z wiadrami. Peter Collins tochnął w nowojorczyków ducha walki. Mianował się burmistrzem, skupił wokół siebie ocalałych, walczył z gangami, stworzył centralne magazyny żywności. Gdy okazało się, że Waszyngton D.C. to wielki czarny lej, Collins ogłosił się prezydentem. Kilka lat temu zginął na ulicy od ciosu siekierą. Dzisiaj Nowym Jorkiem rządzi Paul Collins, syn Petera, kolejny Prezydent Stanów Zjednoczonych Ameryki. Miasto jest stolicą kra-

ju, przynajmniej w mniemaniu mieszkańców.

W czasie wojny moje miasto było jednym z głównych celów. Oberwaliśmy, nie powiem. Prawdopodobnie Nowy Jork dostał najwięcej ze wszystkich miast USA. Teraz to ruina - ogromne pogorzelisko. Nie używamy liczników Giegera, bo od tykania nie dało by się w nocy spać. Ale Nowy Jork jest zamieszkały i jego mieszkańcy chodzą z podniesionym czołem.

Jeśli ktoś spytałby mnie o zdanie - powiem, że jak na ironię pomógł nam atak biologiczny. Jak pewnie wiesz pierwszy okres wojny to ataki epidemiologiczne, potem chemiczne. Dopiero na końcu poszedł w ruch arsenał atomowy. Nie znam się na wirusach, ale wiem, że dosyć szybko mutują one w nowe szczepy. Za pierwszym razem oberwaliśmy jak trzeba - w ciągu pierwszej doby około 30% populacji padło na zarazę przypominającą dżumę dymieniczną. Potem było coraz gorzej. Miasto pogrążyło się w chaosie, właściwie atak wyłączył nas z obiegu na resztę wojny. Jest w tym nieszczyśle troche szczęścia, bo w pierwszych latach wywiad nieprzyjaciela uznał, że się nie pozbiemy i oszczędzano na nas arsenał. Ale do rzeczy - kilka tygodni po wybuchu wojny wiatr od morza przywiał zmutowane szczepy mikrobów. Znów wielu padło, ale coś się zmieniło - ocaleni, którzy nie opuścili miasta, nabrali wigoru, doszło bowiem do drobnych mutacji. Kiedy doszło do ataków chemicznych i nuklearnych, ofiar było stosunkowo mało. Ludzie umierali od trafień bezpośrednich - miażdżeni falą uderzeniową, albo płonęli od ognia. Poza tymi ginęło niewiele.

Moji ludzie są hardzi i nawykli do życia w trudnych warunkach. Dbają o takie duperele jak kultura i edukacja. Są obeznani z historią i techniką. Nowy

Jork to największy bastion oporu przeciw Molochowi. Młode pokolenie szkolone jest nie do kontynuowania walki z Bestią, ale do tego, by ją zniszczyć. Jesteśmy otwarci na przybyszów z zewnątrz, szczególnie pochodzących z cywilizowanych okolic. Nie mamy litości dla wrogów i odmieńców. Nowy Jork istnieje tylko dzięki dyscyplinie i prawu.

Fakty

Wrogowie i sojusznicy

Nowy Jork jest jednym z najlepiej zorganizowanych miast. Collins zgromadził zapasy żywności i sprzętu, pozbił techników oraz naukowców. Znak rozpoznawczy miasta to patrol w wozach pancernych, rozświetlające reflektora-
mi opary smogu. Policja, właściwie wojsko, jest znakomicie wyposażona i nieprzekupna. Paul Collins kontynuuje dzieło ojca i szuka się, by zaprowadzić porządek w całym kraju. Na początek rzucił wyzwanie Molochowi i wędrownym gangom motocyklistów.

Miasto ma wielu wrogów i garstkę przyjaciół, w tym żadnego w stu procentach sprawdzonego i pewnego. W zmaganiach z Molochem, N.J. jednoczy

się z Federacją i Posterunkiem. Wielu obywateli Nowego Jorku odbywa służbę wojskową w Posterunku, zdobywając doświadczenie i nawiązując kontakty. Niestety, w zmaganiach wewnątrz miasta jesteśmy osamotnieni. Równie zaciekle co maszyny zwalczane są szkodniki. Chociaż osobiście uważam politykę prześladowania szczurów za błędną. Gryzonie nie są agresywne - właściwie słyszałem tylko o kilku przypadkach zaatakowania człowieka przez inteligentnego szczura i jestem przekonany, że ataki zostały sprowokowane. Szczury są tajemnicze i bardzo mało znane. Tylko tyle. Chyba nie wiemy o nich nic istotnego, a to błąd. Inteligentne i przeorośnięte szczury budzą niepokój - Nowy Jork nie może pozwolić potencjalnemu wrogowi na umacnianie się za plecami w czasie gdy Moloch nieubłaganie pełnie z północy. Ekipy sanitarne z Trzeciego Departamentu Policji, uzbrojone w miotacze ognia i gazy bojowe, postępują wobec mieszkańców kanałów bezwzględnie. Jednak gdyby ktoś spróbował dogadać się ze szczurami, gdyby ktoś je chociaż spróbował zrozumieć, moglibyśmy zyskać cennego sprzymierzeńca.

Ostoją przedwojennej cywilizacji

Prawdopodobnie Nowy Jork jest jednym z trzech miejsc w USA, gdzie nadal prowadzone są poważne badania naukowe. Uruchomiono elektrownię, kilka fabryk, nawet szkołę. Biję się tu również monety - dolary uznawane na wielu innych terenach. Na bazie dwóch pasów startowych dawnego lotniska Kennedy'ego zbudowano największe z lądowisk na wschód od Wielkiej Rzeki.

Nowy Jork wciąż uczy się by, dorównać Molochowi i cały czas robi postępy.

Moloch jest cwany, zatem aby go zwalczyć trzeba wywonić się jeszcze bardziej. Posterunek stawia na party-

zantkę - rozproszone siły doskonale wyposażonych żołnierzy z inicjatywą, zdolnych dostosować się do każdej sytuacji. Tymczasem N.J. organizuje przede wszystkim duże i skoordynowane oddziały. Żołnierze są mniej wszechstronni, ale odpowiednio skompletowana brygada jest w stanie zadać Maszynie poważniejszy cios niż harcownicy.

W Nowym Jorku wszystko jest "naj" i mieszkańcy świecą w to wierzą. Ja dawno nie odwiedzałem wschodniego wybrzeża i po latach dobrowolnego wygnania patrzę na miasto trochę z innej perspektywy. Nie słucham jednak narzekań tych, którzy twierdzą, iż nie wszystko jest do końca doskonałe. Mówią, że N.J. widziane z perspektywy to w gruncie rzeczy państwo policyjne, trzymające w garści obywateli i traktujące miotaczem ognia każdego kto odsta-
ja od ustalonej przez Collinsa normy. Ja się nie zgadzam.

Osobowości i osobliwości

Paul Collins jest jeszcze bardzo młodym człowiekiem. To już generacja urodzonych po wojnie. Chłopak jest ambitny, ma posłuch u ludzi i jest bardzo bystry. Prawdopodobnie jednak brak mu wizjonerskich cech ojca. Bez przerwy porównywany do tatusia, obarczony powszechnym zaufaniem, staje się coraz bardziej nerwowy. W rezultacie popełnia błędy. Niestety, nie przyznaje się do nich. Kwestia szczurów i dowodzenie wojskiem to w ostatnich latach najsłabsze punkty prezydentury Collinsa. Chłopak różnie twardziela i zapomina, że jest tylko człowiekiem. Wierzy nie tylko w zagrożenie ze strony Molocha, mutków i szczurów, również w ruch oporu wymierzony przeciw jego rządowi, a kierowany przez zajmujących wysokie stanowiska cywilów. No cóż, nie wiem ile jest w tym prawdy, ale znam wielu nowojorczyków, którym nie w smak jest

wojskowy dryl i uganianie się za niewidocznymi celami.

Osobistością, chociaż nie osobą jest ALTAR. Wyspecjalizowany komputer giełdowy z Wall Street. Nie mam pojęcia co to może znaczyć. Wiem jedynie, że przed wojną ALTAR posładał prymitywną inteligencję, wyposażono go również w moduł samorozwoju, oparty o algorytmy genetyczne. Twórcy nie założyli, że komputer będzie pracował tak długo - wtedy nikt nie mógł przewidzieć, że karmiony odpowiednimi informacjami zmieni swój profil działania.

Nowy Jork stworzył potwora. Symulatory giełdowe i zaawansowane algorytmy teorii gier, pod wpływem nowych danych, uczyniły z cywilnego komputera stratega z własną osobowością.

Sprzęt jest pilnie strzeżony - ludzie boją się go przenieść w bezpieczniejsze miejsce, bo nikt nie wie jak podłączyć wszystkie te kabelki na powrót. Ruina Giełdy zamieniona została w twierdzę na tyle bezpieczną, na ile pozwalają warunki. Znałem starego Collinsa, więc kilka lat temu dopuszczono mnie do komputera. Zagrałem z ALTAREm w szachy i szkoda, że przegrałem tak szybko. Okazał się czarującym rozmówcą.



Nowojorskie dolary

Nowy Jork bije własną monetę, nazywaną rzecz jasna dolarem. Mennica jest bardzo prymitywna i monety nie prezentują się może zachęcająco, są jednak oficjalnym środkiem płatniczym w N.J. i zarazem materialnym przejawem kontynuacji istnienia Stanów Zjednoczonych Ameryki (jakkolwiek pompatycznie by to brzmiało). Monety mają średnicę około trzech centymetrów i wykonuje się je ze stopu niklu, którego dokładny skład utrzymywany jest w tajemnicy. Istnieją jedno, dwu, pięcio i dziesięciodolarówki, centy uzyskuje się zaś łamiąc dolary. Na awersie każdej z monet wytłoczony jest schematyczny orzeł, powyżej daty wybitcia monety. Rewersy dolarów zdobią profile postaci z przedwojennego życia kulturalnego i politycznego.

Na skutek zanieczyszczenia stopu nowojorskie pieniądze świecą w ciemności słabutkim światłem. Dwa lata temu poczyniono próby emitowania wyższych nominałów na banknotach, okazało się jednak, że papierowe pieniądze bardzo łatwo podrobić.



Południowa Hegemonia

Okiem przybysza

Granica między Arizoną a Meksykiem zatarła się. Żadna nakreślona przez człowieka linia nie dzieli już pola ziemi między państwa. W tej okolicy trudno rozróżnić spustoszenia dokonane przez wojnę i dzieła Matki Natury. W tej wypalanej przez słońce krainie czas zdaje się płynąć leniwie. Monotonny krajobraz pustyni, suche, ostro zarysowane góry, pędzone przez wiatr ziarenka piasku i toczące się krzaki. Pobielane domy są wyludnione. Na kościełnych wieżach wiatr porusza dzwonami, oznajmiając Anioł Pański gdy zachodzi słońce.

Arizona. Tutaj nawet powojenne zgłiszczą się wyblakła. To chyba jedyne

miejsce na kontynencie, gdzie czas poczynił większe szkody niż bomby. Zapomniane drogi, bezpieczne psy, jałowa ziemia. Można przejechać setki mil i nie dostrzec śladu bytności człowieka. Stopniowo przychodził oświecenie. Chce się wyć.

Zmiany widać dopiero od Eloy. Im dalej na południe, tym bardziej zielono, ale nadal brak ludzi. Zaczynasz się zastanawiać z jakiego powodu nikt nie wybiera oaz zieleni na nowy dom i przeglądając się kępom trawy i rachitycznym drzewom zaczynasz dostrzegać prawdę. Od południa nadchodzi neodżungla. Zła zieleni. Nikt nie zaryzykuje dalszej podróży na południe. Nikt. Ty również.

Ludzie

Widzisz, dzisiaj każdemu wydaje się, że jest twardzielem. Ludzie mają podsta- wy, żeby uważać się za twardych - urodzili się po wojnie i przeżyli wiele lat w

ciężkich warunkach. Życie ich nie oszczędzało i cały czas zmagają się z trudnościami. Istnieje jednak miejsce, w którym twardziele zjada się na śniadanie, przepijając tequila.

Południowa Hegemonia to nazwa z zewnątrz, nadana przez mądrych z północy. Ja wolę określenie Meksowie, chociaż nie jest ono precyzyjne. Sami tu byliby nie mają poczucia więzi państwowych i nie używają dla terytorium żadnej nazwy. Sami mówią o sobie *banditos*. Ta nazwa jest trafiona w dziesiątkę.

Opowiem ci historię. W okolicach Phoenix zbudowano kiedyś najnowocześniejsze i najlepiej strzeżone więzienie. Kierowano tam najgorszych przestępców - meły i szumowiny, które nawet dzisiaj nieczęsto się spotyka. Całe jedno skrzydło więźniów oczekiwało na karę śmierci. Nikt nigdy nie uciekł z tego więzienia. Nazywano je Bastionem - potężne mury, wokół pustynia, setki strażników, komputerowe systemy zabezpieczeń, co tylko chcesz. Kiedy wybuchła wojna było tak samo dobrze strzeżone jak wcześniej. W pierwszych latach konfliktu przeżyło nawet zalew pensjonariuszy. Funkcjonowało jeszcze parę lat po wojnie - nawet jeżeli strażników odwołano, albo sami zdezerterowali, automaty doskonale sprawowały się jako cerbery.

W końcu zaczęło brakować żywności, komputery psuły się. Więźniowie szaleli jak dzikie zwierzęta. Podobno po korytarzach snuł się smród gówna, brudu i trupów. Słyszałem też o przypadkach kanibalizmu. Nadszedł nareszcie czas, kiedy jednej z grup udało się wydostać z cell. To nie były zwykłe oprychy - uwolnili się inteligentni i sprytni psychopaci. Przewodził im Fernando Estevez, seryjny morderca z IQ koło stu sześćdziesiątki. Przez dwa lata z okładem wypuszczał stopniowo pozostałych - uwalniał tylko tych, których udało mu

się podporządkować psychicznie. To był początek armii bandytów, która do dzisiaj trzęsie terytoriami przy dawnej granicy z Meksykiem i której kwaterą główną jest Bastion.

Fakty

i Państwo bandytów

Większość uwięzionych nie została uwolniona w ogóle - zagłodziła się, zagryzła, czy co tam jeszcze. Do dzisiaj ich szczątki ozdabiają ściany więzienia. W czasie kiedy szamotali się w celach, gang Esteveza rósł w siłę. Meksykanin pokierował swoimi *banditos* rozsądnie. Był okrutny, ale diabelnie przebiegły. Marzyło mu się państwo obejmujące obszarem cały kontynent. Uważał się za nowego Cezara. Zanim zginął w zasadzce urządzonej przez nasłanych z Vegas zabójców, zdołał zagarnąć sporą ilość pustyni i poskromić łupieżcze zapędy swoich ludzi na tyle, by nowemu państwu podporządkowały się małe wioski i osady.

Współcześnie hegemonia to raj bandytów i anarchistów. Nie można mu jednak odmówić miana zorganizowanej struktury. Przetrwali tylko cień wizji Esteveza, ale na razie wystarcza to by utrzymać jedność bandyckich grup i grupek. Jedność utrwalają również stałe konflikty z potęgami, w rodzaju Teksasu. Mieszkańcy Hegemonii są bowiem bandytami i ich głównym zajęciem jest najeżdżanie na sąsiadów i grabienie cudzej własności. Wioski i miasteczka w umownym obszarze wpływów Hegemonii również są łupione, ale nazywa się to podatkiem albo zapłatą za ochronę. Po prostu od czasów Esteveza przetrwała rozbójnicza tradycja i chociaż minęły już trzy dziesięciolecia, a ze starej gwardii żyje może kilku zbirów, ci faceci nie wyobrażają sobie innego życia niż rozbój. To megatwardziele - wszyscy co do jednego. Jak mówiłem na sa-

mym początku - takie pipki jak ty służą im za szmaty do czyszczenia broni. Jedyne co liczy się w Hegemonii to brutalna siła. Od kilkudziesięciu lat pięś i nóż to ustawa zasadnicza. Taki rodzaj konstytucji jakoś się sprawdza. Siłowy sposób sprawowania władzy oznacza dużą śmiertelność wśród obywateli, ale z drugiej strony Hegemoniści mają ciągle napływ nowych rekrutów. Mówiłem - każdy uważa się za wystarczająco twardego, a mit organizacji supermacho szerzy się jak kontynent długi i szeroki. W Hegemonii działa zasada doboru naturalnego, cholerny darwinizm społeczny, jak to się mówiło przed wojną. Jeżeli dołożysz do tego klimat pustyni, zagrożenie ze wszystkich stron, wreszcie jeżeli sam kiedyś pojedziesz na południe, zrozumiesz.

❶ Stosunki dobrosąsiedzkie

Wiesz już zatem, że Hegemonia to bandyci. Ich tereny leżą daleko od Molocha, niewiele tam maszyn i mutków. Chłopaki sami muszą zatroszczyć się o rozrywkę, na szczęście rozrywką jest samo życie w Hegemonii. Najazdy na Teksas,

czyli porywanie koni, krów i kobiet to jedno z ulubionych zajęć. Niebadane cholerstwo nadciągające od strony meksyku to dla Hegemonii nie obiekt analiz, ale kolejny pretekst do wystrzelania kilku pocisków. Podobnie rzecz się ma z pustynnymi bestiami - stanowią one obiekt ćwiczeń strzeleckich. Szczegółem klasy w Hegemonii jest zaś zakłucie potwora nożem. Nie licząc przełamania się z Teksasem, Hegemonia nie ma zatem potężnych wrogów.

W miarę dobre stosunki południowcy utrzymują z Vegas (znaczy, napadają ich rzadziej i bardziej dyskretnie). Miasto Tysiąca Neonów zapewnia Hegemonii prochy i na mocy niepisanego porozumienia przejazd przez terytoria oraz azyl. Nie myśl sobie, że Vegas jakoś szczególnie kocha bandytów. Kwestia praktyczna. W zamian gangsterzy zyskują sojusznika i chłopców na posyłki, którzy dbają o interesy mafii w terenie.

Zastanawiasz się pewnie teraz, czy Hegemonia nie byłaby w stanie ruszyć dupską i narzucić swojej woli całemu kontynentowi. Gdyby ruszyli naprzód zatrzymaliby się dopiero na Molochu albo na mocnych państwach ze wschodniego wybrzeża. Otóż powiem ci, że południowcy mają potencjał, ale nie mają ambicji. Potrzebny im po prostu charyzmatyczny przywódca. Ktoś na miarę Esteveza.

Módl się, żeby drugi taki sukinkot nie przyszedł na świat.

Osobowości i osobliwości

Jeżeli miałbym zaryzykować i wskazać najważniejsze dla Hegemonii miejsca, po pierwsze powiedziałbym - Bastion. Ale o więzieniu opowiadałem już, dodam zatem tyle, że dalej mieszkają tam ludzie. Tak jak kiedyś nie dało się z niego uciec, tak teraz słynie jako niezdobyte. Druga z istotnych lokacji to Phoenix.

Ludzie żyją tam na bardzo niewielkim obszarze - w Konglomeracie - megabudynku postawionym z przyczep, wraków samochodowych, drewnianych domków i tym podobnych. Widziałem zdjęcia Konglomeratu. Ta konstrukcja przeczy prawom fizyki. Tak jak Bastion to forteca, tak Phoenix to w miarę normalne osiedle z kobietami, dziećmi, psami i poletkami fasoli.

Ze złośliwym uśmiechem wspominam za to widok Wielkiego Kanionu. To jedyne miejsce na obszarze dawnej Arizony, do którego Hegemonia nie ma dostępu. Cały rów przykryty jest jakimś organicznym bąblem (tak przynajmniej prezentuje się z lotu ptaka). Bąbel wydaje się pulsować i bardzo wolno falować. Nie wiem co by się mogło kryć we wnętrzu i nie chcę się dowiedzieć. Tak czy owak to problem Hegemonii, a dokładniej wrzód na tyłku Gustavo Del Campo - aktualnego szefa państwa bandytów. Facet nienawidzi swojego imienia i być może to jest jego problem. Bezpośrednie otoczenie woła na niego po

postu Del Campo. Jaki on jest? Nie poznałem, ale wiele słyszałem. Wszystko da się zawrzeć w jednym słowie: młot.

Według mnie to co się dzieje w Wielkim Kanionie powiązane jest w jakiś sposób z ekspansją neodżungli. Słyszałem pewnie historyjki o dzicy, która zaczyna nas zalewać od strony Meksyku? To nie są plotki. Osobiście widziałem dżunglę a *banditos* mogą o niej powiedzieć wiele więcej. Na obszarach Rio Grande toczyli już walki z zamieszkującymi dżunglę stworzeniami i próbowali karczować las. Ostatecznie nie wytrzymali zostali zmuszeni do przesiedlenia się bardziej na północ. Kilka lat później okazało się, że przywlekli ze sobą masę chorób i nasion. Chorych wybito co do nogi, ale ziarno rozsiało się i wykiełkowało w zastraszającym tempie. W południowej i środkowej Arizonie można już dostrzec pierwsze oazy dżungli - rośliny szykujące glebę dla bardziej wybrednych braci w chlorofilu.

Neodżungla

Wojna doprowadziła do zmian w klimacie ziemskim. Wywołała gwałtowne ruchy płyt tektonicznych i w wprowadziła chaos do ekosystemów. Najbardziej oczywistym przejawem wszystkich postapokaliptycznych zmian jest neodżungla. W Stanach nikt nie wie co się wydarzyło w Ameryce Południowej, ale faktem jest, że w ciągu trzydziestu lat tropikalny las deszczowy zagarnął Amerykę Środkową i sięga po nowe terytoria na północy.

Neodżungla dobrze wpisuje się w warunki panujące na południu Stanów. Po krótkim czasie na obszarach dzicy klimat zmienia się, w kierunku optymalnego dla zieleni. Mieszkający w pobliżu ludzie dostrzegają, że ich teren wkrótce należał będzie do dżungli, kiedy jak grzyby po deszczu w sąsiedztwie zaczynają pojawiać się nieznane dotąd rośliny. Zmieniają one skład gleby i powietrza, dając początek nowej oazie neodżungli. Oazy zlewają się ze sobą.

Oczywiście dżungla to nie tylko rośliny. Lasy zamieszkują niewidziane dotąd zwierzęta. Ponieważ brak chociażby podstawowej wiedzy o istotach z tropiku, bestie te stanowią większe niebezpieczeństwo niż jakikolwiek organizm spośród zdomowionych na kontynencie.





Posterunek

Okiem przybysza

Posterunek to nie jest właściwie miasto. Bardziej przypomina obóz wędrowny, nie licząc jednak, że spotkasz tam harcerzy. Nie usłyszysz też biwakowych piosenek ani namiotów. Przepszczam, namioty są. Każdy z nich ma większy komfort niż przedwojenny dom.

Posterunek jest obozem wojskowym. Powstał w konkretnym celu - aby zwalczać i badać Molocha. Kilka setek osób - mężczyzn, kobiet i dzieci - poświęca się tylko temu jednemu zadaniu. Jak wiesz, Moloch posuwa się na południe, Posterunek musi się zatem cofać wraz z postępem Bestii. Przemieszcza się również wzdłuż równoleżników - to na zachód, to na wschód. Bardzo trudno go zlokalizować.

Moloch, jeżeli ma, jakiegokolwiek uczucia - a wierzę, że ma - nienawidzi Posterunku. Mieszkańcy nie raz skopali Bestii dupsko i nie raz pokrzyżowali jej plany. To jest powód dla którego osada musi być mobilna - bez przerwy ucieka przed gniewem Molocha.

Kiedy Posterunek wędruje, wygląda jak ogromny konwój nie z tego świata. Kolumnę otwierają wielkie maszyny - czołgi, wozy pancerne i pojazdy skonstruowane według patentów miejscowych naukowców. Za nimi toczą się największe ciężarówki. Część jest opancerzona - to ruchome laboratoria. Dalej w konwoju suną tiry z wyposażeniem obozu. Wiozą żywność, składane domy, podzespoły przenośnych manufaktur i fabryk. Nie przesiadywał się. Posterunek dysponuje fabrykami, które składają się i rozkładają jak domki z kłosek. Mniejsze samochody to po prostu domy na kółkach, albo transportery

mniej potrzebnych materiałów. Pochód zamykają zaprzęgi i stada pędzonych zwierząt. Oczywiście cała karawana przemieszcza się pod czujnym okiem żołnierzy. Ci dysponują samochodami terenowymi, motocyklami i sporą ilością koni. Na czele posuwają się zwiadowcy i możesz być pewien, że na kilkadziesiąt kilometrów przed czołem pochodu po krzakach i załomach kryją się czujki.

Posterunek zamieszkują paranoicy. Dzięki temu miasto jeszcze istnieje.

Przybywszy na wyznaczone miejsce, Posterunek rozpakowuje się. W ciągu dwóch-trzech tygodni na pustkowiu wyrasta miasto. Najpierw instalowane są budynki wojskowe, w tym koszary dla żołnierzy i naukowców i generatorzy energii. Wokół nich dobudowuje się laboratoria. Następny pierścień to wszelkie budynki gospodarcze i manufaktury, potem domy dla cywilów, na samym końcu zaś zagrody dla bydła, garaże i podobne duperele. Jak rodzinny w Ciesiu Mamuśki Woodsmill na terenie Posterunku rozmieszczone zostają umocnienia i wykombinowane przez speców systemy obronne. Wszystko według opracowanego dawno temu planu. Wszystko jak w zegarku.

Ludzie

Miastem rządzi coś w rodzaju rady starszych. Członkowie są wyłaniani spośród naukowców i inżynierów - uczeni stanowią około jednej czwartej mieszkańców. Następne dwadzieścia pięć procent to żołnierze, czyli mężczyźni i kobiety dbający o bezpieczeństwo Posterunku. Żołnierze są niższą kastą, całkowicie podporządkowaną naukowcom, chociaż słyszałem, że w ostatnich czasach przywództwo jałogłowych jest kwestionowane. Pozostała część mieszkańców - rezydenci - zajmuje się zdobywaniem żywności, pracami gospodarczymi, handlem

i ogólnie usługiwaniem społeczności. Cała struktura, podział obowiązków - styl życia w ogóle, nazywa się Rygozem. Dziwnie to wszystko wygląda, nie? Powiem ci, że to jest dziwne. I podejrzane.

Obywatele Posterunku to zapracowani ludzie. Żołnierze nie tylko bronią miasta - często urządzają wypadki na północ aby zapolować na twory Molocha. Ze swoich wypraw przynoszą fragmenty Maszyny albo porzucone wytwory ludzkich rąk. Naukowcy badają zdobycze. Próbuje nauczyć się sposobu myślenia Potwora i przejrzyć jego plany. Rozpracowują nieznane technologie i na ich bazie starają się stworzyć własne wynalazki, które potem obrócić przeciw Nieprzyjacielowi. Rezydenci podróżują do odległych miejsc na kontynencie i wymieniają część gratów na żywność i niezbędne do życia produkty. Niektóre podzespoły służą do konserwacji i usprawniania wyposażenia Posterunku - stąd niesamowity wygląd całej miejskiej techniki.

Ze względu na Rygor miasto zamieszkuje specyficzny rodzaj ludzi. Obowiązkowa edukacja sprawia, że nawet rezydenci są niezłymi specami, chociaż - w przeciwieństwie do Nowego Jorku - odbierają raczej ściśle i techniczne wykształcenie. Prawdziwi naukowcy, czyli kasta rządząca, to przeważnie teoretycy. Przyjęło się, że w Radzie zasiada przynajmniej jeden matematyk, fizyk, chemik i biolog. Pierdoby w rodzaju nauk humanistycznych to zbytek. Ludzie z posterunku są bowiem cholernie funkcjonalni - na pierwszy rzut oka nie różnią się w ogóle od tworów Molocha. Nie tracą czasu na błahostki, prowadzą uregulowany tryb życia, nie myślą o sprawach wyznaczonych komuś innemu. Są po prostu praktyczni.

Ujmę to tak - obywatel Posterunku stanie się kreatywny, dopiero jeżeli dostanie rozkaz: myśl!

Każdy ma zatem swoją dziedzicę i swoje obowiązki. Na tym polu dopiero staje się wszechstronny. Żołnierze szkoleni są tak, by przeżyć w każdym terenie i skutecznie prowadzić wojnę partyzancką, przy założeniu, że dysponują zapleczem w postaci ukrytego miasta. Znają wrażliwe miejsca Molocha, ale nie potrafią wypracować długoplanowych strategii. Podobnie naukowcy - rozpracowali Maszynę lepiej niż ktokolwiek inny na świecie, ale swoje badania mogą kontynuować tylko dzięki wsparciu dwóch pozostałych kast.

Myśl o Posterunku jako o ulu.

Fakty

Posterunek i reszta świata

Miasto kontaktuje się z największymi skupiskami ludności, z niektórymi zdaje się weszło w jakieś układy. Z pewnością istnieje jakaś więź pomiędzy wędrowną osadą a Nowym Jorkiem. Głównie wymiana handlowa i obrót informacjami. Podobne, choć nie tak ciepłe, kontakty Posterunek utrzymuje z F.A. i mniej znaczącymi grupami ludzi, w rodzaju partyzantów doktora Alluacha. Jednak nawet sojusznicy rzadko informowani są o nowej lokalizacji Posterunku. Miasto woli kontaktować się z przedstawicielami aliantów w stałych

punktach, na neutralnym gruncie. Często też wysyła kurierów. Ci, których sklasyfikowano jako rezydentów, wożą mniej istotne informacje. Przesyłki i dane o wielkim znaczeniu transportują kurierzy z kasty wojskowej.

Aktualna lokalizacja Posterunku zawsze utrzymywana jest w sekrecie, wokół wędrownego miasta narosło jednak o wiele więcej sekretów. Kto finansuje badania nad Molochem? Skąd wzięł się nowoczesny sprzęt, którym dysponuje osada? Z jakiego powodu Molochowi nie udało się jeszcze zniszczyć Posterunku? Czyżby jego mieszkańcy byli aż tak dobrzy? Nie wiem jak odpowiedzieć. Niech cię nie zwiodą jednak moje prywatne uprzedzenia. Poproszony o obiektywny osąd odpowiem, że cenię Posterunek za odwagę i lojalność jego mieszkańców. Zazdroszczę im umiejętności i wyposażenia i po prostu drażni mnie tajemniczość wędrownego miasta.

H-Tech

Wysoka technologia Posterunku owiana jest legendą. Uznają skuteczność miasta w badaniu Molocha, zdają sobie jednak sprawę, że podtrzymywanie istnienia osady to również chwyt propagandowy. Wszędzie gdzie docierają jakieś plotki z szerokiego świata, gdzie znane jest imię Bestii, słyszano również o Posterunku. Wielu nie zdaje sobie sprawy z zasad funkcjonowania miasta, ale jego nazwa wiąże się z nadzieją, dumą i honorem.

Oczywiście jeżeli kogoś obchodzi duperele.

Widocznie komuś zależy, żeby podtrzymać ducha ludzkości. Ludzie muszą wierzyć, że Posterunek jest niezwyciężony, pozbawiony skaz... po prostu lepszy. Bez względu na stan faktyczny Rada stara się podtrzymać to wrażenie. Nie chodzi tylko o to, że żołnierze dbają o ekwipunek i dokładają starań,

by prezentował się dobrze. On jest dobry. Ba - jest znakomity.

Technika Posterunku w niektórych miejscach przegoniła przedwojenne osiągnięcia. Niestety, są to raczej pojedyncze egzemplarze urządzeń, opracowane nie na zasadzie żmudnych badań naukowych, ale poprzez przypadkowe i genialne odkrycie. Trudno reprodukcować je w dużych seriach. Prawda jest taka, że sporo spośród rozwiązań zostało podpatrzonych u Molocha i nawet najlepsi naukowcy nie rozgryźli jeszcze sposobu ich działania, chociaż umieją zastosować je w praktyce.

Jeżeli istnieje jakaś przyszłość, Posterunek wygląda jakby był wyjęty z przeszłości.

Gniew Boga

Na temat miasta słyszałem jeszcze jedną plotkę. Brzmi fantastycznie, ale wszystko jest możliwe. Usłyszałem kiedyś, że specje z Posterunku posiadają egzemplarz jednej z ostatecznych broni sprzed Apokalipsy. Pojęcia nie mam co by to mogło być. Facet z którym rozmawiałem w barze na przecięciu autostrad twierdzi, że widział żołnierzy testujących broń na stadzie bizonów. Aparat przypominał wyglądem czarny dzwon i zabił bydlę bezgłośnie, na odległość. Nie dałbym wiary plotce, ale zdarzyło mi się kiedyś odwiedzić jedną z wiosek na Wielkich Równinach. Zwiadowcy plemienia opowiedzieli mi jak obserwowali konwój Posterunku i w historii uderzyli mnie coś szczególnego. Dziłkusi dokładnie opisywały transporter rakiety międzykontynentalnej do przenoszenia ładunków atomowych. Nie twierdzą, że wierzę w tajemniczy dzwon śmierci. Nie mówię, że Posterunek posługuje się bronią nuklearną. Sądzę, że istnieje możliwość, że miasto dysponuje bronią masowej zagłady.

Osobowości i osobliwości

Max Haller z pewnością jest człowiekiem, którego powinienś poznać. Chyba, że masz jakiś uraz na punkcie analizy matematycznej albo fizyki kwantowej. Najnowsze osiągnięcia nauki facet ma w małym paluszkach. Nie mówię tylko o odkryciach przedwojennych. Pytasz skąd go znam? Na oczy nie widziałem człowieka. Zdarzyło mi się jednak spędzić zimę w Górach Skalistych, za jedyne towarzystwo miałem wówczas dwie książki. Jedną była książka telefoniczna, na drugie tomiście składały się wykłady Hallera. Z nudów przeczytałem obłą, ale wykłady bardziej przypadły mi do gustu. Powiem więcej: zakochałem się, chociaż niewiele pojąłem. Max posiada niesamowity talent do opowiadania o pierdołach w rodzaju kwantów czy stałej Plancka. Wierzę, że jest świetnym nauczycielem. Wiem, że wchodził w skład Rady Posterunku i prowadził zajęcia dydaktyczne. Jeżeli zachował swoje poczucie humoru i specyficzny „angielski” styl wyrażania się, wędrowną osadą ma na stanie wartościowego człowieka.

Jeżeli nie masz jakiegoś urazu do cyborgów, powinienś poznać również Aleksję „Alexa” Nastugowa. Nie wy-

Samobójcze komando

Posterunek dysponuje elitarną jednostką wojskową, w sile około dziesięciu osób. Ludzie, którzy zgłosili się do tej drużyny, poprosili ni mniej ni więcej tylko o możliwość służenia jako kamikadze. Członkowie samobójczego komando wiedzą, że przeznaczono ich na śmierć w walce z Molochem. Wiedzą też, że ich życie zostanie przehandlowane za jakąś wielką sprawę.

Przeważnie chodzi albo o zniszczenie szczególnie ważnego celu, albo ogromnej polaci Molocha. Przed swoją ostatnią misją żołnierze Samobójczego komando zostają wyposażeni w broń masowego rażenia, również śmiertelną dla celu co i dla odpalającego. Plotki mówią o ładunkach nuklearnych, chociaż bardziej prawdopodobne jest zastosowanie broni energetycznej. Na wszelki wypadek każdemu z żołnierzy wstrzykuje się również narządy, stopniowo degenerujący funkcje mózgu i narządów wewnętrznych.

Nie można przecież pozwolić by, wartościowe jednostki dostały się przez przypadek w stalowe kleszcze Bestii.

Potęga umysłu

Według jednej z teorii Moloch wykorzystuje do swoich celów mózgi schwytych żywcem ludzi. Nie są znane ani losy schwytych, ani plany bestii, jakkolwiek specje z Posterunku postawił kilka interesujących hipotez. W odpowiedzi na postępowanie Molocha Posterunek uruchomił program badań nad siłami ludzkiego umysłu. Program został utajniony, wiadomo jedynie, że znajduje się dopiero w załączku, aczkolwiek dotychczasowe rezultaty badań i ćwiczeń są obiecujące.

Być może kluczem do pokonania Maszyny są tajemnicze PSI?

gląda co prawda jak elektroniczny supergliniarz z kreskówek dla dzieci, ale polimerowe implanty i wszczepione w mózg elektrody pokrywają się z charakterem. Alex jest lakoniczny, praktyczny i ergonomiczny. W każdej dziedzinie życia - w czasie wojny i pokoju. To właśnie on kieruje żołnierzami Posterunku. Nie spotkałem go osobiście, rozmawiałem jednak z pewnym kole-

siem, który znał znajomka Nestugowa. Postać dowódcy obrosła tyloma legendami, że mój rozmówca opowiadał jak to Alex w pojedynkę rozgromił gniazdo mutantów i podłączył się do lokalnej sieci Molocha by namieszać mu bazach danych. Nawet jeżeli część tych opowieści jest prawdziwy, myślę że Nestugow jest człowiekiem wartym poznania.



Salt Lake City

Oknem przybyśza

Wiesz co jest dobrego w byciu Mormonom? Masz w dupie wojnę. Oznacza to, między innymi, że wojna wypina dupsko na ciebie. Utah przed Apokalipsą nie był miłą okolicą, ale teraz - w porównaniu z resztą stanów - wydaje się rajskim ogrodem. Podobnie Kościół Chrystusowy Świętych Dni Ostatnich - kiedyś niemal sekta, przy dzisiejszych kulturach zdaje się być starożytną religią. Salt Lake City to miasto rządzone do niedawna przez Mormonów, schronisko wszelkiego rodzaju pomyślników i sekciarzy. Nie mam zamiar nikogo obrazić, szanuję Boga, mimo że trzydzieści lat temu pomylił guziczki. Zdaje sobie jednak sprawę, że połowa pomazańców z Salt Lake City to zwykli szarlatani.

Samo miasto składa się w większej części z ruin, jak każda osada w Ameryce. Różnica polega na tym, że w Utah budynki waliły się od wstrząsów tektonicznych. Najwięcej strat w ludziach spowodowały wichry niosące radioaktywny pył. Dla tych, którzy przeżyli odbudowa całego miasta stała się zbyt poważnym przedsięwzięciem. Odbudowali zatem tylko przyjemne podmiejskie osiedle. Ponieważ Salt Lake stało się schronieniem dla kościołów i sekt, wiele spośród budynków to kaplice, katedry, meczety. Wykonane z drutu krzyżowego, zbliżane z desek półksiężycy spotyka się niemal wszędzie. Czasem rolę domu bożego pełni dawna kręgielnia, wierni Kościoła Czerwonego Słońca - ci którzy czczą zagładę atomową - spotykają się w dużej wieży kolejowej. Czasem gotycka katedra od szóstej do dwunastej jest bóżnicą, a w drugiej części dnia bazyliką rzymskokatolicką.

Nie ukrywajmy - mimo tych wszystkich przybytków religijnych Salt Lake City to wiocha. W ruinach miasta pasą się owce i kozy. Żaden tubylec nie zapuszcza się do starego miasta, po części pogrzebanego w ziemi, po części pograżonego w szczelinach. Z tego powodu tereny przedwojennej metropolii nie są wyeksploatowane z przedwojennych gratów. To z kolei zachęca gangi i śmieciarzy do najeżdżania okolicy. Żyjąc w sąsiedztwie bogactw naturalnych, posiadając pełne spichlerze i dorodne córki, Mormoni muszą starać się o ochronę. Salt Lake City stało się zatem kurortem dla weteranów ze spustoszonego kontynentu.

Ludzie

Dziwne miasto. Porządne. Nie myśli sobie - to nie jest raj na ziemi. Ludzie są tacy jak w każdym innym miejscu, jednak obudzona przez Apokalipsę bestia, tkwiąca w każdym z nas, u mieszkańców Salt Lake jest obłaskawiana przez kościoły. Przeważnie mieszkańcy miasta są wyciszeni, rozważni, opanowani. Większość nie ma nic wspólnego z kultami ale życie w cieniu katedr nie pozostaje bez wpływu na człowieka. Niektórzy są nawet miłośnikami. Są też elokwentni i krzykliwi kaznodzieje, są

Mormoni

Po wojnie Kościół Jezusa Chrystusa Świętych Dnia Ostatniego zmienił się w niewielkim stopniu. Nadal kieruje nim prorok (aktualnie Joseph Benson). Przywódca podlega dwóch doradców i dwunastu tzw. "apostołom", jak również spora grupa biskupów, kapłanów i misjonarzy. Większość duchownych zamieszkuje tereny Salt Lake City i okolic. Mormoni wierzą w przyścisłe Jezusa Chrystusa i jego przyszłe rządy na ziemi. Po Apokalipsie spodziewają się rychłego Przyjścia. Jezus będzie rządził opłócone, a spustoszona ziemia zmieni się w rajski ogród. Tymczasem mieszkańcy Salt Lake City powrócili do poligamicznych tradycji małżeństw, ze względu na przewagę liczebną kobiet w powojennym świecie. Jak dotąd zawierają małżeństwa „na wieki”, jednak ze względu na niedobór wody nie praktykują już chrztu przez całkowite zanurzenie.

szaleńcy oraz mordercy. Spotkasz tu szarlatanów, będą próbować wciągnąć cię do sekty albo nakłonić do załatwienia dla nich jakichś ciemnych interesów. Spotkasz również siostry miłosierdzia, które poświęciły swoje życie, by pomagać chorym. Nigeryjczyk na wrotkach, członek Wojujących Braci w Zen, spróbuje wciągnąć cię pigułki na Oświecenie. Mormoni zaproszą cię na zieloną herbatę i opowiedzą o Ostatnich Dniach. Oto mieszkańcy Salt Lake City.

Fakty

❶ Fundusz emerytalny

Prosta rzecz - jeżeli znudziła ci się wiochą lub jeśli postrzelili cię jeden raz za dużo, jedziesz do Utah i zostajesz szeryfem. Masz zapewniony dach nad głową, wyżywienie - kto wie, może nawet ożenisz się i spłodzisz ósemkę dzieciaków. Wiesz, wiklinowy fotel, stary kundel przy boku, bambosze z myślimi pipek, takie tam.

Doświadczeni zabijacy na etacie ochroniarzy teokratycznej enklawy to pomysł, który ma swoje wady. Pierwsza i naczelną - mało który z tych ludzi rozliczył się z przeszłością i bywa, że przeszłość upomina się o swoje. Jakis czas temu Salt Lake City przeżyło miasmatyczne obłądzenie z powodu niejakiego Grahama Willisa, powszechnie zwanego Buldożerem, rezydenta w mieście. Ściągał go jeden z gangów motocyklowych. Napastnikom skończyła się amunicja, ale wrócą. Możesz mi wierzyć. Istnieją też zalety zatrudniania weteranów - do Salt Lake przybywa dużo miokosów, pragnących osobiście poznać żywe legendy i nauczyć się czegoś. Dla miejscowych kultów to potencjalni wyznawcy i kupcy na lokalne produkty.

Sekciarze obawiają się trochę puczu wojskowego - ludzie, którzy noszą broń,

uważają się za lepszych i patrzą na resztę mieszkańców z góry. W ich mniemaniu łatwo byłoby opanować miasto i położyć łapska na jego bogactwach. Na szczęście wśród zatrudnionych w miejscowej policji zabijaków jest sporo rozsądnych ludzi. Ci są zbyt starzy by zmieniać styl życia i wiedzą, że gdy znikną obiekty kultu, zniknie również bogactwo.

❷ Religie, sekty, kulty

Salt Lake to kocioł kultur. Miasto jest znane niemal wszędzie i do najbardziej zapadłej dziury dotarły informacje o tym, że stało się ono oazą duchowości. Wielu ludzi potrzebuje religii, rozumiesz. Po tym co się w tym kraju stało albo nie wierzysz już w nic, albo wierzysz bardzo mocno. Wszyscy księża i kaznodzieje potrzebują z kolei wiernych. Wojna przerzedziła owieczki. Interesy są zatem zbieżne - wierzący i kapłani potrzebują się gdzieś spotkać. W Salt Lake City przecinają się ich drogi.

Swoje kościoły mają tutaj wszystkie popularne przedwojenne religie. Poza tym cała masa odłamów, schizmatyków, okultystów i demagogów. Słyszalesz na przykład o Świątyni Szczura, Pana Ubogich? Ja też nie, dopóki nie zacząłem pracować dla niej na etacie ochroniarza. Wiesz, niezbyt lubią się z baptytami. Konflikty między kultami ożywiają miasto i oplatają je siecią intryg. Dysputy teologiczne i negocjacje to jedno. Podkładanie sobie świń i oskarżenia o herezję to drugie. Pal licha ochlapywanie murów świątyni farbą - gorzej jeżeli ktoś próbuje wysadzić przeciwników w wierze w powietrze albo spalić na stosie.

Istnieje na całe szczęście kilka poważnych i dbających o tradycję kultów. Przede wszystkim mormoni, którym zawdzięczamy rozsądny i wielkoduszny pomysł zapewnienia kultom azyłu. Poza

tym Kościół Katolicki i kościoły zreformowane to moi faworyci. Głównie chrześcijanie próbują nieść światło wiary do najdalszych zakątków kontynentu, wysławiają nowych księży, próbują nawiązać kontakt z Watykanem. Łączność ze Stolicą Apostolską była dla katolików zawsze bardzo ważna. Teraz wszyscy amerykańscy księża zastanawiają się czy papież żyje, a jeśli tak to jakie jest jego stanowisko wobec zmian jakie zaszły po wojnie. Skazani na izolację chrześcijańscy kapłani starają się postępować zgodnie z tradycją i nakazami serca. Są nie tylko pocieszycielami duchowymi. Wielu z nich to wyszkoleni lekarze.

❸ Pielgrzymki

Oprócz miokosów zwabionych obecnością legendarnych obiężyświatów, do Salt Lake przybywają pielgrzymki. Sam kiedyś eskortowałem grupę muzułmanów. Do Mekki raczej trudno się dostać. Pielgrzymki to złoty interes - okazja by opchnąć przybylszom rozmaite relikwie, dewocjonalia i święte teksty. Stąd pomysły jarmarku. Co niedziela w mieście odbywa się targ i kupiec na nim wszystko, co zbędne. Nie licząc na konkrety - amunicję, paliwo, baterie. Natomiast różaniec albo święty obraz dostaniesz jak najbardziej. Podobnie łatwo kupisz tresowanego borsuka czy roczniki magazynów erotycznych. Co drugi stragan oferuje absolutnie autentyczne relikwie świętych. Gdyby z bazaru w Salt Lake City pozbiierać wszystkie kości udowe Pafnucego od Czarnej Radiacji, święty okazałby się stonogą. Podobnie rzecz się ma z cudownymi eliksirami i maściami z gaju oliwnego.

Pielgrzymki to złoty interes. Poza tym doskonały parawan dla rozmaitych mrocznych interesów. Zdziwiłbyś się jak wiele sprawek między gangami i państwem się załatwia w mieście świę-

tyń. Zdziwiłbyś się słysząc jak kościoły układają się z gangami by zapewnić wiernym bezpieczeństwo w czasie pielgrzymki. Miasto żyje z upraw rolniczych, ale datki wiernych to pokaźny procent dochodów, w Salt Lake tolerowani są zatem najbardziej ekscentrycy ni pielgrzymi, łącznie z mutantami i cyborgami.

Osobowości i osobliwości

Salt Lake City jest teokracją. Już dawno przestali tam rządzić mormoni, ale nadal pozostałe religie szanują ich i liczą się ze zdaniem mormońskiego szefa. Władza przechodzi z rąk do rąk, jednak zawsze pozostaje w ręku któregoś z wielkich kościołów. Kluczem do władzy jest policja-wojsko, czyli siły zbrojne miasta. Kto kontroluje zbieranie zawiadaków, ten rządzi. Pozostali zadowalają się resztkami z pańskiego stołu. Cały system w teorii miał być bardzo prosty. Dostępnym pokojowo odebrano władzę mormonom i rozdzielono wszelkie liczące się urzędy równo między ważne kultury. Szybko jednak kościoły

zaczęły handlować przywilejami i wymuszać oddanie władzy. Powstała jak grzyby na deszczu sekta zaczęła upominać się o swój kawałek ciasta. Powstał miyn.

W obecnej chwili naczelnym miynarzem jest Arcybiskup Mobutu Franklin, potężny czarnuch i zarazem głowa Kościoła Katolickiego. Lubi załatwiać oświadczenia nawet mniej ważne sprawy, gromić głosem wiernych i niewiernych, nawracać nawet zatwardziały grzeszników. Ten człowiek ma klasę, chociaż na pierwszy rzut oka wydaje się zadziwionym fanatykiem. Murzyn urzęduje w Katedrze Ducha Świętego. Jego pomocnik, Christopher Jones jest byłym najemnikiem, nawróconym i wyświęconym przez arcybiskupa na księdza. Oświadczenia kieruje wojskiem.

Urząd sędziego pokoju sprawuje rabbin Abraham Schwarzkopf, możesz ufać w sprawiedliwość jego wyroków, chociaż zdziwi cię gmach sądu wykonany z pięciu autobusów. Nie zaufałbym za to Kultowi Węża - administracja tej sekty odpowiada aktualnie za zbieranie podatków.

Stygnął o tym gościu z Teksasu? Mówią na niego Ojciec. Świr jakich mało. Wiesz, tam w Teksasie mają kłopoty z tolerancją, walą do każdego, kto przypomina mutantą. Boją się ich skubańcy, wielu z nich wierzy, że to co przytrafiło się mutantom może być zaraźliwe. Właściciele z Teksasu głównie wiedzą o biogenetyce, to fakt. Rzecz w tym, że Ojciec to jeden z potężniejszych potentatów tamtego rejonu, ma facet ranczo imponującej wielkości, kilkudziesięciu uzbrojonych strażników, dużą rodzinę i największą plantację kukurydzy w tej części Stanów.

Ojciec ma też obóz dla mutantów. Trzyma ich uwięzionych, zamkniętych w klatkach, i wykorzystuje do niewolniczej pracy. Pojmał już dobrych pięć setek mutantów, a dokładniej biorąc nie pojmał, tylko kupił. Handlarze niewolników mają stałego klienta, bo choć facet nie ma zamiaru rozszerzać swojego interesu, to jednak wciąż potrzebuje nowych pracowników.

Ma gość dużą śmiertelność na farmie. Naprawdę dużą.

Omiń go z daleka. Jest mocno szalony. Jeśli mu odbije i zechce cię uwięzić, pozostanie ci tylko wysłać kartkę do bliskich. Jego ranczo to ostatni przystanek.

Poszukiwany znawca muzyki klasycznej okresu romantyzmu. Wiadomości zostawiasz na słupach ogłoszeniowych w rejonie wpływów Miami. Jones - ciebie już nie chcemy.



Teksas

Okiem przybysza

Miałem kiedyś taką przygodę - wiozłem w samolocie neurochirurga. Prawdziwy przedwojenny spec w białym fartuchu. Dziadek z trzęsącą się brodą, ale fachura. Po drodze zaliczyliśmy tornado, przy musowe lądowanie i atak czegoś latającego i groźnego. Nieważne. Cały w nerwach doleciałem na miejsce - okazało się, że by zrobić pas startowy Teksaszczyzy przepędzili tam i z powrotem stado bydła. To też nieważne. Jakos posadziłem maszynę, chociaż dziadek zarzygał mi zegary. Na spotkanie wyszedł mi człowiek w kapeluszu, z ostrogami zrobionymi ze srebrnych dziesięci dolarówek. Zapłacił ile trzeba, dodał jeszcze premię. Trochę udobruchany pomógł prowadzić lekarza, który nadal rzygał

jak kot. Okazało się, że fachowiec potrzebny był do chorego żrebaka.

Teksas ma swój urok. Jeżeli lubisz zwierzątka, to miejsce dla ciebie. Jeżeli lubisz otwarte przestrzenie i wiatr we włosach, powinieneś się tam udać. Podobnie jeżeli jesteś aroganckim bucem. Jeśli jednak mierz cię krowi smród i masz alergię na gówno, poszukaj innego miejsca.

Pomyśl - polacie pastwisk, z rzadka poprzedzielane drutem kolczastym,

Walki psów

Nigdzie nie hoduje się tylu psów co w Teksasie. Jedne rasy służą do polowań, drugie pomagają pędzić stado bydła. Osobna rasa to zawodnicy w narodowym sporcie Teksaszczyków - drugie co do ważności po rodeo - w walkach psów. Walki psów odbywają się w knajpach i budzą ogromne emocje. W większości bardzo znajdują się specjalnie przygotowane areny. Widzowie gromadzą się nad krawędzią, zakłady sięgają niebotycznych sum, niejedno już stado bydła zmieniło swojego właściciela dzięki mocnemu kłapięciu psich zębów.

Zdarza się, że nieostrożny kibic wpada do psiej studni, d staruszka kibicem niespodziewanej rozrywki.

zdrowa okolica, daleko od Molocha. Wjeżdżasz na tereny zielonych łąk, widzisz kwitnące drzewa i wydaje ci się, że trafiłeś do Arkadii. Nie wszędzie oczywiście jest tak sielankowo, ale nawet na pustkowiach krajobraz jest jakiś inny. Może nie pogodny... sielanka to złe słowo. Tam jest po prostu normalniej. Bardziej zdrowo.

Ludzie

Teksas to nie tyle konkretne miejsce, chociaż krainę można umiejscowić mniej więcej w granicach dawnego stanu. Teksas to raczej sposób myślenia i styl życia, żywcem wyjęty z westernu. Kowbojski styl i światopogląd łączy wszystkich mieszkańców farm i miasteczek, ludzi rozproszonych na obszarze wielu tysięcy kilometrów kwadratowych. Nie każdy jest oczywiście Johnem Waynem albo chłopaczkiem z Bonanzy (wiesz o czym mówię, prawda?). Istnieją jednak pewne cechy wspólne, które większość Teksasńczyków posiada. Konserwatywne przekonania, między innymi szacunek dla tradycji i rodziny oraz religijność. Dodatkowo ksenofobia i nietolerancja, terytorializm i zapalczywość. No i wspieranie handlu niewolnikami. Długo by wymieniać.

Mówiąc, że Teksasńczycy uwielbiają zwierzęta robiłem sobie trochę jaja. Chłopcy do krów ograniczają swoją wylewność głównie do zwierząt domowych. Stada i rolnictwo to podstawa bo-

gactwa Teksasu (w istocie to najzamożniejsze z wielkich terytoriów). Krowy, konie, świny, psy, cholera wie jeszcze co - odwiedź krainę i zobacz ile tam biega żyjątek.

Fakty

Mentalność kowboja

Oczywiście wojna zmieniła bardzo wiele. Teksasne stada to dzisiaj cień dawnej świetności. Połowa krów jest chora, skażona radiacją, zmutowana - albo wszystkie trzy rzeczy na raz. Nie przeszkadza to oczywiście ludziom w konsumowaniu wołowiny. I tak na całym kontynencie nie znajdziesz lepszego żarcia, chyba że z przedwojennych zapasów. Teksasńczycy, w miejsce pikników, posługują się teraz końmi. Paliwo jest drogie, a szyby naftowe w okolicach dawnej Oklahomy opanowały gangi. Tymczasem jeżeli ktoś wie jak dbać o zwierzęta, leczyć je, karmić, stworzy sobie doskonały środek transportu. Jeżeli polubisz swojego wierzochowca, zyskasz nie tylko środek transportu. Zyskasz przyjaciela na dobre i na złe. To bardzo ważne - samochód cię zawiedzie, kumple cię zawiodą, ale dobrze wychowany koń nigdy.

Koniokradów w Teksasie wiesz się, albo zakopuje na pustyni tak, żeby nad piasek wystawała tylko głowa.

Teksasńczycy dbają również o zachowane egzemplarze broni. Rzecz jasna - każdy troszczy się o spłuwę. Kowboje wolą jednak starą i sprawdzoną strzelbę Betty niż karabinek automatyczny. Są po prostu lojalni wobec zwierząt i przedmiotów tak samo jak wobec ludzi. Własność - rzecz święta. Południowcy zazdrośnie strzegą granic swoich terytoriów. Jeżeli przeleżesz przez drut kolczasty na czyimś pastwisku, to tak jakbyś wlał facetowi do łóżka. Teksas jest rozległy, ale możesz być pewien, że ka-

dy cholera cal tej ziemi ma swojego właściciela. Nawet jeżeli przez całe swoje życie acet nie odwiedzi danego miejsca, wie że ono należy do niego.

Stada i karawany

Chowić bydła to dobry sposób na życie. Znał wielu ludzi, nie pochodzących z Teksasu, którzy spędzili całe życie na pędzeniu stad. To intratne zajęcie, bo żarcie wszędzie jest w cenie. Równocześnie praca przy stadach jest niebezpieczna. Z południa wypady po stada urządzają Meksykanie. W drodze nietrudno napotknąć motocyklistów. Większym wzięciem niż krowy cieszą się tylko konie, a kto ma własną stadninę, dba o nią bardziej niż o żrenicę w oku. Czym innym za to jest polowanie na dzikie, nieoznakowane mustangi. To robota dla zawodowców, ale jeżeli złamanie nie zniechęca cię do działania, możesz spróbować szczęścia. Teksasńczycy płacą sporo, cudzoziemcy jeszcze więcej. Może sam będziesz potrzebował konia? Wypraw się do południowych stanów.

Muszę cię jednak jeszcze raz przestrzec. Pamiętaj o siódmym przykazaniu: nie daj się złapać na kradzieży.

Przemierzyłem kontynent wzdłuż i wszerz, ale nigdzie nie spotkałem ludzi bardziej nietolerancyjnych niż Teksasńczycy. Jeżeli masz jakieś widoczne mutacje, specyficzne upodobania, nie jesteś biały lub śpasz - w jednym zdaniu: jeśli różnisz się w jakiś sposób od przeciętnego kowboja, omijaj Teksas szerokim łukiem. Inaczej kulka w łeb z miejsca. Podobnie jeżeli spotkasz karawanę z Teksasu, bacz na swoje słowa i na zachowanie. Na zachodzie kontynentu istnieją stałe szlaki handlowe, po których przenieszcza się pędzone stada. Karawany odwiedzają wiele miejsc, szczególnie chętnie odwiedzają zaś ośrodki przemysłowe. W zamian za bydło i konie kowboje dostają wszystko co po-

trzebne do życia, cenią też sobie towary luksusowe. Są doskonałymi handlarzami - nie tyle wyszczekanymi i sprytnymi, co opanowanymi i świadomymi wartości swojego towaru.

Niewolnictwo

Z niewolnictwem w Teksasie sprawa jest dosyć dziwna. Nie jest ani zakazane, ani rozpowszechnione. Strzępię język, bo ta sytuacja jest osobliwością. Mniej więcej co piąta rodzina posiada niewolników - każda traktuje ich bardzo dobrze, niemal jak domowników, na równi z dobrymi końmi. Żaden Teksasńczyk nie może być w Teksasie zniewolony, podobnie jak żaden biały. Każdy niewolnik może się wykupić ze służby, jeżeli zgromadzi wystarczający majątek.

Niewolnicy pracują głównie przy zwierzętach, pomagają kobietom w prowadzeniu domu albo zajmują się dziećmi. Część haruje w polu ramię w ramię ze swoimi właścicielami. Niewolnicy dzielą z Teksasńczykami szczęścia i nieszczęścia. Są nieodłącznym składnikiem krajobrazu.

Osobowości i osobliwości

Kiedy dowiozłem już swojego konowala na miejsce, postanowiłem zafundować sobie małe wakacje w Riccardo. Niewielkie powojenne osiedle, pięćset kilometrów od Austin w kierunku północno zachodnim. Drewniane i ceglane domki, jedna ulica - western. Nie powiem, żeby mnie tam zbyt lubili, ale akurat na uczucia Teksasńczyków pluł gęstą śliną. To był wyjątkowo leniwy urlop. Słońce paliło, miejscowi siadywali na werandach i paliłi fajki albo plułi tytoniem. Wielu spędzało czas w którejś z dwóch miejscowych knajp.

Przez miejscowych rozumiem również rancherów osiedlonych w promieniu dwustu kilometrów.

Bizony i mustangi

Tuż po wybuchu wojny, na południu USA całe stada koni i bydła uwolniły się z zagrod i pastwisk i rozeszły na wielkiej przestrzeni. Grupy zwierząt domowych dziczyły, a następne pokolenia zwierząt rodziły się już na wolności. Na zachód od Missisipi utworzyły się wielkie wędrujące stada, na które urządzane są polowania. Dzikie konie - jeżeli ktoś potrafi je ujeżdżić - stają się wierzochowcami i dostarczają zatrudnienia dziesiątkom zdolnych kowbojów.

Stada są jednakże bardzo płochliwe i często wchodzą na skażone terytoria. Jedynie plemiona indiańskie i klany ludzi z pustyni są mistrzami w odławianiu dzikich zwierząt.

W Riccardo pozbyłem się połowy majątku. Zdrowe dziewczyny były specjalnością "Dziupli Samantha", przytulnego lokaliku tapetowanego w całości czerwonym zamszem. "Samotna Gwiazda" oferowała z kolei walki psów - musisz bowiem wiedzieć, że ta okolica Teksasu słynie z hodowli psów przeznaczonych do polowań, walk albo pilnowania stad. Na zakłady wydałem jeszcze więcej niż na dziewczynki.

Do rozrywek zaliczam również odparcie ataku *banditos* z Hegemonii. Opowiadałem ci już o tych twardzielach. Nie byli w każdym razie tak mocni jak sądzili - miejscowy szeryf skrzyknął zdolnych nosić broń mężczyźni i daliśmy im po dupach. My, bo sam zaprosiłem się

do zabawy. Chłopak Billy'ego, miejscowego gorzelnika, zginął. Kilku frajerów dało się zastrzelić, ale Hegemoniści zjeżdżali aż się kurzyło. Po sprawie wymieniliśmy uściski dłoni ze wszystkimi obrońcami i doszło nawet do tego, że niektórzy uchylali mi runda kapelusza na ulicy. Zostałem nawet zaproszony na polowanie na kaczki. Aż żal było potem odlatywać.

Ale musiałem w końcu opuścić senne Riccardo. Zamówiony spec od medycyny, ten co to uzdrawiał żrebaka, przez moją nieuwagę zdołał nareszcie wytrzeźwieć. Wyszło na jaw, że tuż po wojnie zwariował i uważa się za Jezusa Chrystusa.

No cóż.



Vegas

Okiem przybysza

Jeżeli czujesz silną potrzebę wzbogacenia się, to znaczy potrzebę silniejszą, niż zazwyczaj, a masz przy tym trochę kasy do zaryzykowania, musisz odwiedzić Vegas - miasto tysiąca uciech, przez wielu uważane za najbardziej cywilizowane miejsce na kontynencie.

Jeżeli cywilizacja to dla ciebie Tornado, drogi alkohol i czyste kociaki, urodziłeś się dla Vegas.

Problemem jest dotarcie do miasta - pustynia w Nevadzie jest miejscem pełnym niebezpieczeństw. Groźni są tam mutanci, a ludzi raczej nie powinienes się obawiać, bo i pewnie żadnego nie spotkasz. Na wszelki wypadek unikaj jedynie autostrady międzystanowej. Zagrożenie na drodze do Vegas kryje się

w postaci pustynnych bestii. Problemem może być również pogoda. No, nie chodzi mi o deszcz. Raczej o tornado, huragany, burze piaskowe i anomalie ciśnieniowe. Polatasz kiedyś samolotem to zrozumiesz. W każdym razie polecam Vegas, chociaż sam będziesz musiał wymyślić jak do miasta dotrzeć. Czeka na ciebie ziemia obiecana.

Vegas posiada czynną elektrownię atomową. To pierwszy budynek, który rzuca się w oczy na południowej drodze do miasta - wiesz, takie dziwne pękate kominy i betonowe bloki. Kilka kilometrów dalej oślepiają neony i elektryczne reklamy. Nad ulicami świecą się rzędy żarówek, światełek choinkowych - szmery bajery. Lokal może mieć obdrapaną fasadę i powybijane okna, ale jeżeli nie ma kolorowego neonu, nie liczy się.

Prawda jest taka, że w Vegas prąd jest tani jak barszcz. Ludzie uzależnili

się od elektryczności, a kontrolujący elektrownię gangster jest *capodi tutti capi*. Wystarczy, że zagrozi zakręceniem kurka z prądem i z miejsca wszyscy robią się potulni jak owieczki. Mało kto myśli jednak o wyłączeniu pstryczka. Vegas unplugged? - niemożliwe. Głośna muzyka wylewa się na ulicę z knajp i domów, kto ma klimatyzację albo lodówkę włącza je do sieci na całą dobę. Na środku pustynnego piekła stoi miasto nieustającego festiwalu.

Ludzie

Ludzie z Vegas lubią gadać - zagadają cię na śmierć. Jeśli którykolwiek będzie mierzzył do ciebie z pistoletu, pomodlisz się by naciśnął spust, byleby przerwał słowotok. To oszuści i farciarze - nie dziwnego, mieszkają w mieście kasyn i szulerni. Cenią sobie dobry styl, splendor i bliskotliwość. Odwiedzając Vegas możesz zrobić największy interes życia albo splukać się ze wszystkiego. Zależy jak widać wiatry. Miasto oferuje setki gier hazardowych - od klasycznej ruletki, przez wymyślone po wojnie kartianki, kończąc na obstawianiu zakładów w wyścigach i walkach gladiatorów. Największa z aren na kontynencie znajduje się właśnie tutaj. Jako że prąd jest ogólnie dostępny, ludzie mogą mniej pracować niż w innych miejscach. Mają więcej czasu na rozrywki. Łącząc przyjemne z pożytecznym lubią się zresztą w rozrywkowych zajęciach. Naciąganie przyjezdnych, stręczycielstwo, handel. Vegas żyje z turystów. Chociaż trudno do miasta dotrzeć, wielu próbuje szczęścia. Ziemia obiecana, jak mówiłem. Reklamę miastu robią zresztą jego mieszkańcy - część z nich bowiem, gdy spluka się ze szmalu, rusza w drogę by zdobyć jakieś graty. W czasie wędrówki sprzedają głodne kawałki o rodzinnych ziemiach w zamian

za kufel piwa. Bo ludzie z Vegas lubią i potrafią gadać...

Fakty

Grube ryby i plotki

Vegas uważane jest za miasto opanowane przez gangsterów, zresztą zupełnie słusznie. Wiesz jaka jest różnica między gangsterem a członkiem gangu? Estetyczna, sprowadzająca się do szczegółów w rodzaju stroju i sposobu bycia. Zasadniczo mentalność pozostaje taka sama. Oczywiście arsenał dostępnych środków jest w przypadku gangsterów o niebo lepszy. Miasto kontrolowane jest przez mafijne rodziny, ciągnące zyski nie tylko z hazardu. Dawne schrony przeciwatomowe zostały przekształcone w laboratoria chemiczne. Syntetyzuje się w nich narkotyki, wysmienity alkohol, nawet materiały wybuchowe. W Vegas można dostać również farmaceutyki - lekarstwa na wiele spośród chorób, również środki czasowo uodparniające na promieniowanie. Nie do końca wiem skąd bossowie sprowadzają składniki. W dzisiejszych czasach trudno o zaawansowane technologie. Podejrzewam, że gangsterzy znaleźli dostęp do magazynów wojskowych. Wskazuje na to również uzbrojenie miejscowych osiłków, musisz bowiem wiedzieć, że Vegas posiada własną poźal się-Boże-policję. Składają się na nią ochroniarze poszczególnych szych.

Policja częściej tłucze się między sobą niż z przestępcami. Z drugiej strony kto jest przestępcą w mieście gangsterów?

W ogóle miasto rządzi się dziwnymi prawami. Rzecz jasna są to prawa bandyckie, bandytów obowiązują jednak jakieś niepisane i nieprzeniknione dla mnie kodeksy. Gangsterzy dzielą się na grube ryby i cinkciarzy. Umowa reguluje terytoria, strefy wpływów, słyszałem również o istnieniu wspólnego

„funduszu promocji i bezpieczeństwa”. Osobiście uważam to za bajkę. Porozumienie w każdym razie istnieje, chociaż jest bardzo kruche. Wystarczy drobne naruszenie umowy i leje się krew. Sprawiedliwość w Vegas jest bowiem tak rychliwa, jak szybki jest palec na spuście pistoletu maszynowego.

Tam gdzie nie sięgają światła sceny

Owszem, Vegas jest wesołym miasteczkiem, ale karuzelą coś musi kręcić. Miastem kręcą prochy. Alkohol i dziewczynki to przedsięwzięcia drugorzędne, ale warte inwestycji. Tak jak napęd karuzeli ukryty jest przed oczami bawiących się ludzi, tak laboratoria narkotykowe ukryte zostały w miejskich kanałach i na peryferiach metropolii. Wyobraź sobie, że jesteś przedwojennym doktorem, albo chucherkiem urodzonym po wojnie i wychowanym na starych księżkach. Nie obronisz się przed niebezpieczeństwem. Wyjdiesz z domu i na schodach zje cię wataha ghuli. Masz jedno wyjście - musisz znaleźć kumpli. Najlepiej potężnych sojuszników - takich jak gangsterzy z Vegas.

Wszyscy wiedzą, że jeżeli ktoś jest dobrym specem, w Vegas znajdzie zatrudnienie na stowę. Znasz się na chemii, elektryce albo tym podobnych rzeczach? Jedź do miasta, znajdź sobie patrona w jednej z mafijnych rodzin i do końca życia nie zabraknie ci niczego. Musisz jedynie zachować lojalność. Słyszałem o dziewczynie, która nie wytrzymała psychicznie roboty przy prochach i uciekła. Oczywiście nie zaszła daleko. Kulka w łeb.

Same zaś laboratoria to rozległe kompleksy, w znacznej mierze wykorzystujące stare piwnice, kanały i tunele na przewody. Są dobrze strzeżone przez ludzi i przez pułapki. Nie tylko przed konkurencją, ale przed ćpunami na głodzie.

Mafia szczególnie uważa na laboratoria oczyszczające Tornado. Nie przesyszałeś się - Tornado. Słyszałem plotkę, że gangsterzy ostro eksperymentują z narkotykiem. Oczywiście nie na sobie.

Możliwość kształtowania przeszłości to kusząca wizja, ale dla mnie złudna.

Osobowości i osobliwości

W Vegas działa pięć wielkich rodzin gangsterskich. Reszta to zależne od bosów plotki. Pozwól, że wymienię nazwiska szefów. Po pierwsze stary Hal Forbeck, z dyplomem Harvardu na ścianie - to do niego należy elektrownia. Hito mi Nakamura kieruje Yakuzą. Umiejętności jego żołnierzy są legendarne. Mel Czarny Pies siedzi duszą i ciałem w Tornado. Ma obsesję na punkcie przedwojennej historii. Kuternoga Lisardo Suarez zaczynał jako alfons a dzisiaj kontroluje alfonsów. Facet nienawidzi Teksasńczyków, nie wiem dlaczego. Johnny Goff Goff, miłośnik i hodowca gołębi, jeździł kiedyś po autostradach. Teraz kieruje z Vegas na jazdąmi gangów. Opowiedziałem o samej śmietance, a przecież jest ich więcej. Wszyscy siedzą w swoim fachu od lat i wycwanili się jak

Wielka Gra

Vegas zna wszystkie rozrywki i gry hazardowe świata. Rodeo, wyścigi szczurów, walki psów, gladiatorów i mutantów (w dowolnej konfiguracji). Klasyczne gry hazardowe jak poker, kości albo oko to standard - napotkasz je przy ulicznych straganach. Tylko cieliatka z pustyni dają się nabrać na grę w trzy karty, bo miejscowi wiedzą, że to zawsze oszustwo.

W Vegas zagrasz w każdą możliwą grę, a jeśli będziesz miał zyczenie, na poczekaniu wymyślą dla ciebie nową. Przede wszystkim jednak powinienes spróbować szczęścia w Wielkiej Grze. To coroczny turniej pokerowy, o którym wiedzą ludziska na całym kontynencie. Wielu wyrusza na kilka miesięcy wcześniej, aby tylko zdążyć na miejsce o czasie. Zaporę stanowi wpisowe - z roku na rok suma zmienia się, ale zazwyczaj stanowi równowartość pięciu samochodów. Nagroda dla zwycięzcy - Pokerowego Króla - jest odpowiednio wysoka i wypłacana w dowolnych ogólnie dostępnych towarach. Oprócz niej wygrany przez rok cieszy się specjalnymi względami. Darmowe drinki w miejskich barach, sława wykraczająca daleko poza granice Vegas, itp.

stare kojoty. Dzięki równowadze sił między rodzinami pozycja każdego z bossów w mieście jest stabilna.

O karuzeli wspominałem wcześniej nie bez powodu. W Vegas stoi autentyczne wesołe miasteczko. Cholerny, rozległy i działający lunapark. Właśnie się z nim zresztą sporo lokalnych powiedzonek. „Zabrać kogoś na huśtawkę”, znaczy wyciągnąć informację i załatwić drania. „Diabelski miyn” to jedna z usług serwowanych przez dziewczynki. Polecam zresztą. Lunapark zasługuje na uwagę, ponieważ jest eksterytorialny. Żadna z gangsterskich rodzin nie sprzedaje tam prochów, nie wystawia dziewczynki, w wesołym miasteczku nie strzela się też do żołnierzy mafii.

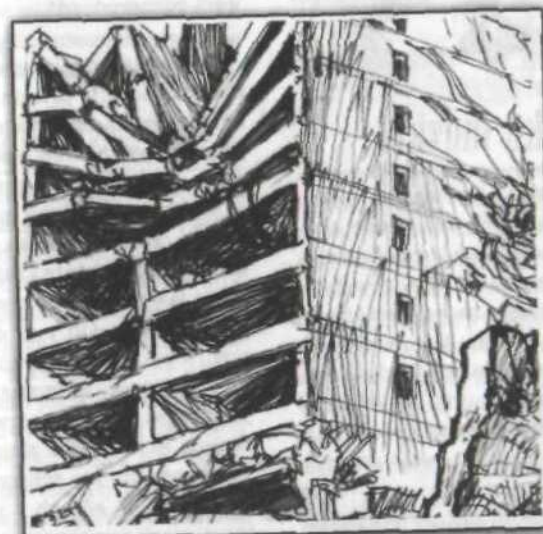
Takie są przynajmniej teoretyczne założenia. W praktyce różnie to bywa.



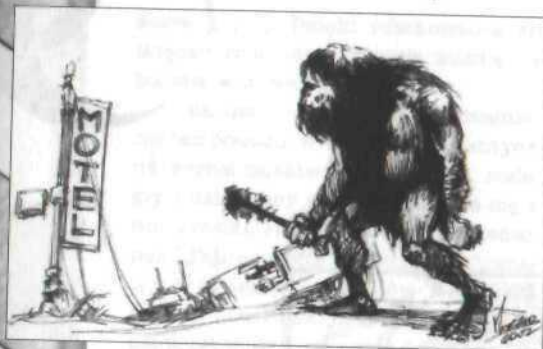
Na karuzelę ludzie przychodzą, by pogadać, zawrzeć umowę, wypowiedzieć wojnę albo pokręcić się na konikach. Szef imprezy, Valdemar Kowalski, jest w Vegas osobą publicznego zaufania. Wiesz o czym mówię? Możesz u niego zostawić walkę pełną Tornado, nagą siostrę z szarfą „przeleć mnie” przewieszoną przez ramie, ukochanego Chevroleta - masz pewność, że nic się z nimi nie stanie złego. Możesz poprosić pana V by skombinował ci tropiciela albo znawcę kultur eskimoskich i facet załatwi sprawę. Nareszcie możesz umówić się w domu Kowalskiego na ubijanie interesu z kontrahentem i będziesz pewien, że pan V nikomu nie wygada się z tego o czym słyszał. Teraz jasne?

Oczywiście są jeszcze kasyna. Te wystawne, oświetlone, takie w których podstawowa stawka jest większa niż cały twój majątek. Są też takie pokątne, do których przychodzi się ryzykując życie, a nie przegraną pieniądze. Są kasyna podziemne i zawieszane między budynkami. Takie, w których krupierki są nagie i te, w których obsługa jest częściowo zautomatyzowana. Co ja ci będę opowiadał! Jedź i zagraj!

Baron Gordon A. Gloom odzyskiwał świadomość. Otworzył oczy. Zaczynał rozróżniać kształty w ciemności nocy. W noszdrza uderzył okropny smród. Odór trupiego ciała! Powoli uniósł głowę i spojrzał na swe zmasakrowane ciało, zimne i ośmielone, bez prawa do życia. I wtedy zrozumiał. W nocne przestrzenie miał uderzyć przerażający krzyk. Jednak martwe gardło wydało tylko chrapliwe sapanie.



KRAJOBRAZY



Zbiorowiska ludzkie

Przyjęło się uważać, że ludzie mieszkają w miastach albo w wioskach. Po Apokalipsie rzeczy mają się trochę inaczej, kraj legł w gruzach i niewiele przeżyło. Nowe osiedla wyrosły na ruinach i trudno nazwać je miastami. Mało kto decyduje się na rozwijanie osiedla do stanu metropolii sprzed wojny. W Nowym Świecie stawia się na samowystarczalność i zaradność, zanikła więc granica między miastem, a wsią.

Powojenne osiedla zostały postawione na gruzach przeszłości. Mieszkańcy wykorzystali nie tylko rumowiska i porzucane w ruinach pozostałości, do budowania społeczności posłużono się również wspomnieniami o zwyczajach, kulturze i prawach. Ze względu na fatalną komunikację i zły transport, poszczególne skupiska obywateli są odizolowane, a na dodatek mało liczne, co sprzyja rozwojowi lokalnego, często egzotycznego folkloru. Przykłady tak oczywiste jak Federacja Appalachów czy Teksas nie oddają w pełni istoty rzeczy. Są kroplą w morzu. Trzeba pojeździć trochę po kontynencie i odwiedzać lokalne knajpki, żeby zorientować się w subtelnościach.

Normalni ludzie unikają osiedlania się w ruinach metropolii. Największe miasta są skażone na wszystkie możliwe sposoby, a jeśli żyją w nich rdzenni

mieszkańcy, znaczy to że się uodpornili i dostosowali. Wyśmiewana przed wojną prowincja jest po Apokalipsie sercem Ameryki. Małe, zniszczone przez czas i kataklizm miasteczka, osiedla składające się z przyczep campingowych, blaszane baraki powstałe z resztek hal przemysłowych - jednym słowem różnorodność.

Topografia świeżo postawionego miasteczka zależy przede wszystkim od układu terenu. Na równinach dominuje układ: rzędy domów i jedna główna ulica; za domami pola uprawne i pastwiska. Biegająca przez miasto droga na środku osady rozszerza się w plac, przy którym stoją najważniejsze budynki, takie jak kościół czy spichlerz. Na terenach górzystych i w dolinach, domy buduje się na najłagodniejszym ze stoków wzgórza. Wówczas szczyt zajęty jest przez wieżę obserwacyjną, ewentualnie sklepioną ze złomu twierdzę, w której można się schronić w przypadku ataku. W górach i na północnych terytoriach domy pokryte są spadzistymi dachami, a jako budulec przeważa kamień. Drewno i blacha to zwyczajowy budulec na wschodzie. Na południu ludzie korzystają z tego co wpadnie im w ręce, zatem ziemianki i glinianki nie są niczym szczególnym.

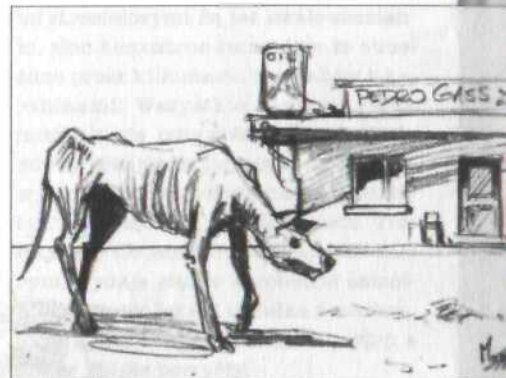
Ruiny z reguły zajmują zbyt dużą przestrzeń, by dało się je gęsto zasiedlić. Ludzie wolą się trzymać razem, z tego powodu najczęściej wybierają na dom najlepiej zachowaną z dzielnic albo system kanałów. Losem na loterii jest objęcie w posiadanie tuneli metra. Ponieważ pozostała część ruin miasta „leży odłogiem”, wprowadzają się do niej istoty, którym bliskość ludzi nie robi różnicy, a nawet pozwala przetrwać. Przykładem mogą być niektóre rodzaje mutantów, pasożytniczych na zbiorowiskach ludzkich za ich wiedzą lub bez niej.

Nie każde skupisko ludności jest typowym miastem. Zastawiony samochodami parking koło pozostałości po hipermarkecie to z pewnością dom jakiejś grupki. Wędrowni szpital, oferujący w odwiedzanych miejscach pomoc medyczną w zamian za żywność i usługi również zalicza się do społeczności. Każdy próbuje odnaleźć własny sposób na życie i często pomysły mieszkańców świata po wojnie są zaskakujące.

Knajpy i zajazdy

Na całym kontynencie pozostało raczej niewiele ostoi normalności. Ludzie przyzwyczaili się do życia w niepewności, ale od czasu do czasu każdy potrzebuje chwili wytchnienia. Miejscem, w którym można odpocząć od trudów jest knajpa. Niemal w każdej okolicy istnieje jakiś bar. Nawet jeżeli nazwiemy tak jaskinię, w której gromadka dzikusów popija kobyłe mleko i iska się nawzajem. Knajpy zapewniają odpoczynek od trudów wędrówki, dają też możliwość urznięcia się podejrzanym alkoholem i zapomnienia o piekle poza ścianami. W barach ludzie załatwiają interesy, czekają na umówione spotkanie, patrzą po prostu na ludzkie twarze. Jeśli kogoś ścierzbą pięści wie gdzie się udać, podobnie jak ktoś, kto chciałby posłuchać szafy grającej. Lokale są z reguły jedynym centrum kulturalno-rozrywkowym.

Zasadniczo istnieją dwa rodzaje knajpek. Lokal dla miejscowych, zbudowany w osiedlu ludzkim, przyciąga stałą klientelę. Z reguły zapełnia się pod wieczór i zawsze ma swoją specyfikę. Powstaje z dostępnych na miejscu materiałów, może być zatem zagospodarowanym bunkrem, chatą z nieociosanych kamieni, drewnianą szopą, uszczelnianą smołą, ewentualnie konstrukcją z żerdzi, skór i gówna, która smętnie stoi



na pustyni. Miejscowi zawsze czują się w niej dobrze, bo nie wyobrażają sobie, że może być inaczej. Knajpki przy osiedlach ludzkich przeważnie serwują miejscowe specjały i ich właściciele nie są zainteresowani rozszerzeniem oferty. Podobnie miejscowi. Skoro od lat jedli fasolę z puszek i przepijali piwem jęczmiennym, to z jakiego powodu liofilizowana żywność i likiery miałyby być lepsze i przyjąć się w okolicy?

Wnętrza takich barów również dostosowane są do niezmiennych gustów bywalców. Typowa teksańska mordownia wygląda jak saloon z niskobudżetowego westernu. Z kolei na północnym zachodzie ściany wielu lokali zdobią poroża i skóry upolowanych przez klientów zwierząt. W Nowym Jorku podobno istnieje restauracja, a kilkanaście miejscowych barów umiejscowiono w głębokich piwnicach, łącząc podziemne magazyny. Meble i inne wyposażenie wewnątrz nie są towarami trudnodostępnymi, z reguły z łatwością można dobrać je wedle oczekiwań. Jediną trudnością jest zebranie kompletu. Wyposażenie lokali zawsze wygląda zatem na przypadkowe. Różnorodne krzesła i stoliki naznaczone są nie tylko znakiem czasu, ale i efektami bójk między bywalcami. Przeważnie właściciele inwestują w solidne i toporne meble wytrzymujące upływ lat i zarazem kończące



Aleksiej „Alex” Nestugov

walkę w ciągu kilku sekund, jeżeli ktoś postanowi użyć ich jako broni. Ściany, jeżeli ktoś wspaniałomyślnie postanowił je ozdobić, chłapie się wapnem, starą farbą, albo tapetą - na ile wystarczy rolki.

Tradycją jest, że knajpa obsługująca jakieś osiedle, składa się przede wszystkim z jednej dużej sali, w której mogą zgromadzić się wszyscy znajomkowie i nikt nie czuje się wyróżniony ani pokrzywdzony. Każdy zna każdego, a plotka staje się sensacją tygodnia. Właściciel baru nie odcina się od klientów. Obojętne czy jest szanowany czy traktowany jako stary poczołwiec, każdy może sobie z nim pogadać, wziąć od faceta drinka na kredyt albo wymienić z nim poglądy na hodowlę owiec. W lokalu dla miejscowych obcy wyróżniają się zawsze. Nawet leżące pod stołami psy podnoszą łby, by przyjrzeć się nowym twarzom. Obcy budzą zaciekawienie albo niechęć, zawsze jednak traktowani są z rezerwą i zdarza się, że specjalnie dla nich podnosi się ceny miejscowych specjałów. W niektórych miejscach przybycie cudzoziemców jest atrakcją, która ściga tłumy. Zdarza się, że za opowieść można zarobić piwko. Bywa, że za niewłaściwe słowo obrywa się pięścią. Wchodząc do lokalnego baru zawsze jesteś intruzem.

Drugi typ knajpek, to lokale przydrożne. Żeby prowadzić taki biznes trzeba mieć jaja, albo być szaleńcem. Bary na odludziu niemal zawsze stoją na skrzyżowaniu dróg - podwójna szansa na złapanie klienta. Wszystko w nich jest drogie, za to płacić można praktycznie każdym towarem. Z zewnątrz zajazdy przypominają bunkry, albo warowne twierdze. Solidne ściany, wzmacniane przywleczonymi z pobliskiego złomowiska stalowymi filarami. Czasami budynek otacza drut kolczasty, niektórzy właściciele fundują sobie mur z otwora-

mi strzelniczymi. Są też lokale-ziemianki, albo niepozorne ruiny, tyle że strzeżone przez kilkunastu o łopaków z karabinami. Wszystkie za bezpieczeństwo montuje się oczywiście na wypadek, gdyby przejeżdżający gang motocyklowy miał akurat ochotę na małą strzelaninę, połączoną z podpaleniem. Trafiają się też zdesperowani klienci, którym wydaje się, że obrobienie samotnie stojącego lokalu to bułka z masłem. Sam widok zajazdu powinien wybić z głowy głupie pomysły.

Rzecz jasna wszystkie wymienione środki ostrożności nie nie pomogą, jeżeli do drzwi zapuka kilkadziesiąt członków Żelaznego Gangu. Przydrożne knajpki, bardziej niż fortyfikacje i broń palna, chroni zwyczaj. Miejsca takie stały się bowiem symbolami przetrwania i będąc oazami na pustkowiu, ratują po prostu życie. W lokalu przy drodze można zjeść i uzupełnić zapasy żywności. Właściciele często oferują paliwo do pojazdów, służą również wskazówkami na temat okolicy. Zdarza się, że gospodarz ma na sprzedaż konia albo zdezelowany samochód. Nie bez znaczenia jest możliwość spędzenia nocy w poddachu, w bezpiecznym łóżku.

Zajazdy przeważnie świecą pustkami. Trzeba niezwykłego zbiegu okoliczności lub bliskości większego osiedla, żeby w jednym dniu w lokalu pojawiło się kilkanaście osób. Właściciele muszą brać pod uwagę indywidualne gusta klientów i nie mogą zdradzić cienia ksenofobii. Choć zdarzają się knajpy opatrzone wielką tablicą „Nie chcemy tu mutków. Precz psie syny!!!”, rozsądny właściciel ignoruje inność gościa albo udaje, że nie sprawia mu ona różnicy. Dobry bar przy drodze ma kilka sal, z przejściami osłoniętymi szmatami - rozdzielając w ten sposób gości unika się awantur. Zresztą podróżni wiedzą, jak się zachować. Są intruzami na obcej ziemi, a przecież w zajeździe, oprócz wła-



ścielcia, mieszka również jego rodzina, pomocnicy i ochrona. W razie kłopotów wszyscy staną przeciw przybyszowi.

Obiekty przemysłowe

Ludziom brakuje narzędzi codziennej pracy - sprzętów ułatwiających wiązanie końca z końcem. Oczywiście ze zgłiszczy da się wyciągnąć fotel, zacerować dziury w tapicerce i naprawić sterczące z siedzenia sprężyny. Tak samo wystruganie radła, uszycie ubrania lub sporządzenie sznura - to nie są czynności wymagające wysiłku i szczególnych umiejętności. Gorzej, jeżeli ziemia jest jałowa, noszenie za ciasnych butów wywołuje wrzody i odciski, a w zimie nie ma czym ogrzać chaty. Wówczas ludzie zaczynają tęsknić za produkującymi dobrą fabrykami.

Przemysł umarł. Jego gałęzie były ze sobą związane i jakakolwiek luka powstała w procesie wytwarzania dóbr niweczy wszelkie próby wskrzeszenia dawnej świetności. Jeżeli brak węgla, nie da rady wytopić stali. Bez stali nie zrobi się łożyska tocznego. Nie ma łożyska - możesz zapomnieć o maszynie górniczej, która wydobywałaby węgiel. We znaki daje się również brak specjalistów. Wszelkie próby postawienia produkcji na nogi, w szczególności te poczynione na wschodzie, to prowizorka.

Chałupnicze metody, które udają faktyczną organizację pracy.

Pozostałości infrastruktury przemysłowej przykuwają uwagę, zawsze jest bowiem nadzieja na znalezienie w opuszczonych budynkach resztek przedwojennej produkcji. Ludzie łudzą się również, że wymontowane elementy maszyn da się zastosować w mniej skomplikowanych mechanizmach. Wędrując po obszarze Ameryki napotyka się ślady przemysłowej świetności. Za przykład może posłużyć Detroit i miejskie fabryki samochodów. Oto inne przykłady:

Kombinat hutniczy

Zajmuje bardzo rozległy teren, z dala od ruin miasta, ewentualnie zamieszkanej osady. W halach znajdują się piece łukowe, wytwarzające wysokie temperatury, surowiec do nich dostarczany jest taśmociągami. Jeżeli huta wytwarzała stal, w osobnych pomieszczeniach zainstalowano walcownie i zespoły napędzające ją silników elektrycznych. Swoje miejsce mają również maszyny służące do eliminowania zanieczyszczeń i wszelkiego rodzaju urządzenia wspomagające, w rodzaju zespołów transformatorów. Pośród mrowia budynków składających się na kombinat warto również wymienić parki maszyn, nieczynną bocznice kolejową i pomieszczenia biurowe.

Kopalnia odkrywkowa siarki

Potężny dół w ziemi, pogłębiany przez co najmniej kilkanaście lat. Wokół unosi się mdły zapach siarkowodoru. Przy odkrywce rozstawiono maszyny górnicze. Wiele z nich to koparki z długim wysięgnikiem. Inne przypominają gigantyczne stonogi. Urobek z kopalni transportowany jest na taśmie, znajduje się zatem przynajmniej jeden taś-

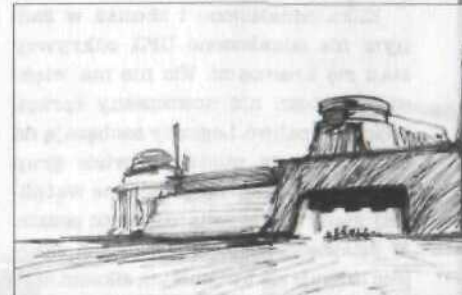
śmociąg. Istnieje szansa, że kopalnię połączono z zakładem przetwarzającym siarkę. Okolice będzie zatem pokryta żółtymi granulkami, dziwaczne silosy, ustawione z dala od budynków administracyjnych, wypełniał będzie kwas.

Elektrownia

Kiedyś produkowała prąd elektryczny, teraz niewiele wie jak ją na powrót uruchomić. Istnieją różne rodzaje elektrowni, budynki mogą więc stać przy zatomowanej wodzie (wodna), na odludziu (atomowa), na uboczu miasta (na węgiel brunatny lub kamienny). Najważniejszym elementem elektrowni jest turbina - wprawiona w ruch obraca wytwarzający prąd zestaw magnesów. Kilka takich układów daje ogromną moc, transformowaną i przekazywaną do odbiorców. Osobne części elektrowni to stacje transformatorowe i przekazywowe, warto też pamiętać o piecach i rozpoznawalnych z daleka kominach, przez które wydostają się do atmosfery produkty spalania węgla. Elektrownia atomowa działa podobnie - materiał rozszczepiany w reaktorze służy do wytworzenia wysokiej temperatury i pośrednio pary obracającej turbiny.

Fortyfikacje wojskowe

Wojsko umieściło swoje instalacje na obszarze całej Ameryki. Większość zdała się psu na budę. Obiekty wojskowe stanowiły główne cele ataku i uległy zniszczeniu. Wytrzymały jedynie miejsca zabezpieczone przed bronią niekonwencjonalną, jednak nawet one nie uniknęły plądrowania. Budowle w rodzaju silosów rakiet, schronów czy bunkrów są powszechne. Każdy kto wędruje przez pustkowia natknął się przynajmniej raz na żelbetonową fortecę. Magazyny wojskowe i parki maszyn są za to istniejącymi legendami.



Stany nie szykowały się do wojny obronnej, stąd niewielka ilość umocnień. Budowle takie zabezpieczały wyposażenie raczej nie przed wrogiem, ale przed złańcionymi mocnymi wrażeń cywilami i zwyczajnymi złodziejami. Nazwa fort oznaczała koszarę wojskową, magazyny i hangary, a nie twierdzę stanowiącą element systemu umocnień. Mimo wszystko miejsca te szybko znalazły nowych właścicieli. Skoro były dobre dla armii, mogły posłużyć jako kwatery główne gangów i bandytów. Czasami uciekające przed zagładą grupki obywateli uznawały, że baza wojskowa doskonale nada się na schronienie i brały ją w posiadanie. Bywało, że szczególnie dogodnie zlokalizowane miejsca zmieniały właścicieli po kilka razy, po części wykazując swoją słabość. W dzisiejszych czasach rzadko który przedwojenny teren wojskowy trwa w stanie dziewiczym.

Trochę inaczej rzecz się ma z obiektami tajnymi. Skoro ich położenie i przeznaczenie było niejawne, trudno takie sekretne lokacje odnaleźć, nawet po Apokalipsie. Wojsko zawsze podejrzewało o prowadzenie badań naukowych i ukrywanie wyników przed opinią publiczną. Nie ważne czy chodziło o nową broń biologiczną czy wiwisekcję kosmitów, w powszechnej świadomości istniały obrazy supernowoczesnych laboratoriów ukrytych gdzieś na środkowym zachodzie.

One istnieją naprawdę.

Kilka odnaleziono i chociaż w żadnym nie odnaleziono UFO, odkrywcy stali się krezusami. Nic nie ma większej wartości niż nowoczesny sprzęt, pojazdy i paliwo. Legendy zachęcają do eksplorowania pustkowi, wiele grup rusza w trasę, by na podstawie wątpliwej mapy lub zdjęcia odnaleźć sesam. W dziewięćdziesięciu procentach skarbiec okazuje się być pustym silosem albo skażonym schronem, jednak nawet w takich miejscach można się obłowić. Granaty, skrzynie z nabojami, nawet części zamienne do maszyn to już wielka wygrana.

Gorzej, że pozostałości po armii szuka również Moloch. Mało która baza w północnych stanach uchroniła się przed wtargnięciem wysłanników Bestii. Moloch nie tylko rabuje obiekty wojskowe. Część z nich włącza do swojego systemu. W pozostałych urządza zasadzki na intruzów. Wchodząc do opuszczonego bunkra można spodziewać się pułap-

ki maszyn albo mutantów. Przecież świat nie należy już do ludzi.

Najrzadziej spotykanymi obiektami militarnymi są lotniska. Prawie wszystkie samoloty wojskowe - w przeciwieństwie chociażby do czołgów, na czas wojny opuściły macierzyste lądowiska. Ich konstruktorzy opierali się na skomplikowanych systemach komputerowych, zatem latające maszyny stały się podatne na bunt Molocha i zdradziły swoich pilotów. Jeśli ktokolwiek odnajdzie dzisiaj sprzęt latający staje przed kilkoma problemami. Po pierwsze po wojnie niewielu ludzi potrafi pilotować maszynę powietrzną. Po drugie eter pełen jest zakłóceń a pogoda nie sprzyja szybowaniu. Wreszcie samoloty i śmigłowce wymagają specjalnego paliwa, o które trudno. Typowy wiołczęga, jeżeli odnajdzie lotnisko, wymontuje zatem z samolotów najbardziej wartościowe elementy i pójdzie sobie dalej.

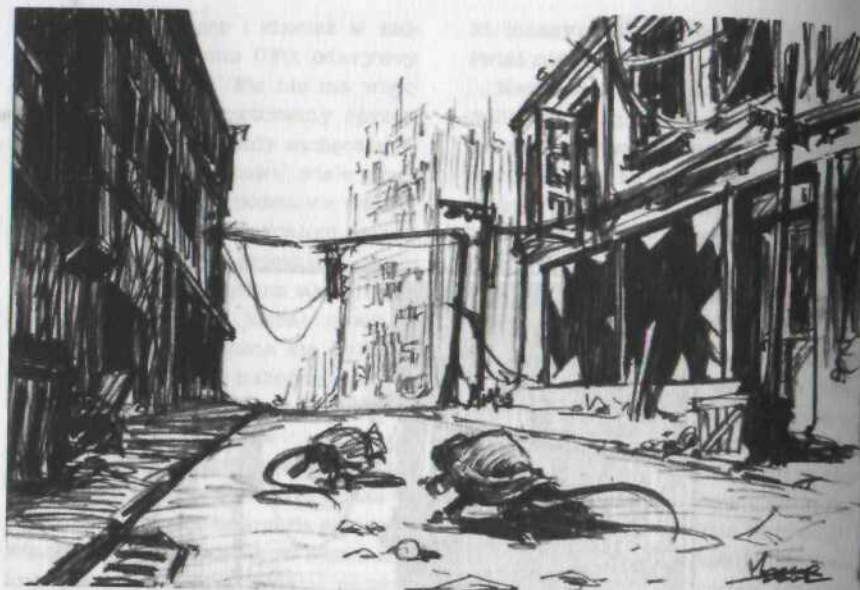
MIEJSCA NOWEGO ŚWIATA

Świat po wojnie jest różnorodny i nie ogranicza się tylko do smętnych ruin. Poniższa lista zawiera zarówno miejsca opuszczone przez ludzi, jak i zamieszkałe - może służyć za pomoc dla MG. W momencie kiedy gracze wkraczają do nowoodkrytego miasta ciekawi są nowych znalezisk. Wystarczy jeden rzut oka na listę by wymienić wymienioną pozycję w interesujący opis lokacji. Należy pamiętać, że nie każde miejsce jest wykorzystywane zgodnie z jego przeznaczeniem. Toalety publiczne mogą być przykładowo kwaterą główną myśliwych szczerów.

Drukarnia lokalnej gazety	Złomowisko	Muzeum	Elektrownia (młyn, wiatrak, elektrownia, maszynownia)
Dom publiczny	Kościół	Fabryka	
Kasyno	Więzienie	Tartak, skład drewna	
Knałpa	Port rzeczny lub morski	Posterunek	Arena
Gazociąg, Rafineria	Pola uprawne, ogródki, sady	Strażnica	Slumsy
Tabor kolejowy	Spichlerze	Bunkry, fortyfikacje	Miejscowa manufaktura lub warsztat (pojazdy, paliwo, broń, amunicja, ubrania, elektronika, żywność, alkohol, narkotyki, narzędzia, usługi, kowal, mechanicy, elektrycy, dentyści, hodowca zwierząt, loteria, grabarz, myśliwy, przewodnicy, taxi)
Kontenery	Elektrownia	Władukty	
Szkola	Magazyny	Domy mieszkalne	
Prom	Park maszyn	Sklepy (różne rodzaje)	
Targowisko	Bank	Szpital	
Cegielnia	Klatki	Budynek rządowy	
Toalety publiczne	Basen (ściek, kanał, tama, rzeka)	Schronisko	
Wodociąg	Stacja kolejowa	Stadiony, place zabaw, boiska	
Kopalnia	Budka telefoniczna na chodzie lub zepęta	Garaże	
Stacja paliwowa	Poczta	Ruiny, pustostany	
Laboratorium	Omentarz	Schron	
Kabaret	Pomnik	Rynek, główny plac	
Teatr	Czytelnia, biblioteka	Sąd, sala spotkań rady	
Wysypisko śmieci		Kinoteatr	
Most		Koszary	



MIEJSCA SZCZEGÓLNE



Sharrash

Prawdę mówiąc nie byłem tam nigdy. Nie znam nikogo kto był i nie przypuszczam, aby ktokolwiek normalny wszedł do miasta. Normalny, czyli nie szczur. Sharrash to miasto-tajemnica. Na każdy fakt mogę ci podać dziesięć mitów i przypuszczeń. Wiadomo z pewnością, że była to ludzka osada. Co stało się z mieszkańcami? - zagadka. Z lotu ptaka miejsce wygląda na opuszczone, ale w zaułkach i pod ziemią tętni życiem. Wynajęto mnie kiedyś bym zrobił zdjęcia w podczerwieni - fotografie praktycznie nic nie wykazały. Jestem natomiast przekonany, że właściwa część osady to kanały i tunele. Fama głosi, że ciągną się na dziesiątki, jeżeli nie setki kilometrów po powierzchni ziemi.

Widzisz - mówią, że szczury podkopały się pod Molocha i poznały na jego terytorium miejsca nie objęte zalewem stali. Ulubiony temat dyskusji przy barze - czy szczury kolaborują z maszynami, zwalczają je, czy tylko obserwują?

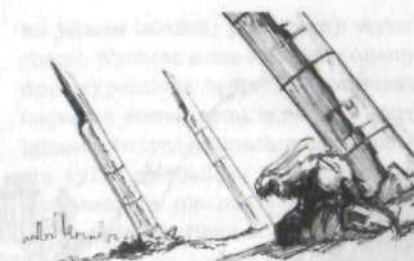
Od czasu do czasu zdarza się, że grupa naćpanych punków postanawia wydać wojnę szczurom. Śmiałkowicie jada do Sharrash, wchodzi do miasta i już nie wracają. Nie zrozum mnie źle - o ile wiadomo szczury nie są agresywne - potrafią jednak skutecznie obronić swoje gniazda. Być może zdarzało ci się spotkać gryzonie w innych miejscach. Być może zwalczałeś je. Tu rzeczy mają się inaczej. Wbij sobie do głowy - szczury z Sharrash to zupełnie inna para kaloszy. Myśl o nich jak o ludziach, tyle że sprytniejszych i bardziej nieobliczalnych. To nie są zwierzęta. Mają niewiele ponad metr wzrostu, w porywach stają na tylnych łapach. Używają skomplikowanych narzędzi. Żyją w społeczności dużo bardziej zgranej niż ludzka. Dla swoich gniazd nie wahają się poświęcić życia.

Słyszałem, że mieszkańcy miasta handlują z cudzoziemcami. Procedura jest bardzo prosta - zostawiasz swój towar w wyznaczonym punkcie, wycofujesz się, wracasz i widzisz propozycję towaru szczurów. Jeśli jesteś zado-

wolony zabierasz co ci dają i odchodzisz. Jeśli coś nie gra, albo dorzucasz do swojej puli, albo wycofujesz kilka kłamstw. Do skutku. Szczury mogą targować się cały dzień i bądź pewien, że nie dopuszczą cię do siebie na odległość strzału. Jeżeli spróbujesz je wykiwać i odejdiesz, dadzą ci złudną nadzieję sukcesu. Po kilkunastu przejechanych kilometrach twój wóz zapadnie się w wilczy dół, z którego nie wyjdiesz żywy.

Na widok towaru szczurów oczy wypadają z orbit. Nie możesz zamówić konkretnych, ale z pewnością odejdiesz zadowolony. W zamian musisz dostarczyć żywność i sprzęt mechaniczny. Uważaj - w pobliżu Sharrash zawsze kręci się sporo bandytów. Polowanie na handlujących z gryzoniami to również dochodowa profesja. Ogólnie wszyscy są ciekawi skąd śmierdziele biorą swoje skarby. Wielu nienawidzi gryzoni za rzekome lub faktyczne krzywdy. Ogólnie drażni nas ich za tajemniczość i... inność. Uprzedzenia nie przeszkadzają jednak w handlu ze szczurami. Biznes to biznes.

Ostatnio słyszałem pogłoski o odkryciu wejść do szczurzych tuneli na pustyni. Podobno nawet ktoś wszedł do podziemi i wyszedł żywy kilkadziesiąt mil dalej. Dla mnie cała ta sprawa śmierdzi, ale nie wykluczam, że znajdują się łakomi na skarby i tajemnice pogrzebane pod miastem Sharrash. Powodzenia.



Kosmodrom w Green Bay

Opowiem ci o jeszcze jednym miejscu. Widzisz, większość z moich opowieści mówi o terenach, które odwiedziłem osobiście. W Green Bay nigdy nie byłem z prostego powodu - Moloch zajął północne stany jakieś piętnaście lat temu. Pytasz co takiego szczególnego jest w Green Bay, skoro tereny Molocha i tak są już stracone? Otóż tamto miejsce jest oazą - prawdopodobnie cholerna konserwa nigdy jej nie zdobyła i być może nigdy nie zdobędzie.

Nad miastem przelatywałem rok temu. Coś mogło się już zmienić od tamtego czasu. Określenie miasto jest zresztą trochę na wyrost, bo właściwie mówię o kosmodromie z dobudowanym osiedlem dla obsługi technicznej i naukowców. Na płycie widziałem gotowe do startu wahadłowce. Żadnych ludzi, za to mnóstwo automatów. To nie były maszyny Molocha. Widziałem automaty konserwujące sprzęt, roboty sprzątające płytę kosmodromu, nawet samobieżne wózki towarowe. Co tylko chcesz. Moloch nie opanował żadnego z nich i nie wiem z jakiego powodu.

Green Bay to raj dla złomiarza - tony zakonserwowanego sprzętu, prosto spod igły. Napędy, komputery, części elektroniczne i mechaniczne. No i oczywiście wahadłowce - jeżeli znajdziesz jakieś zastosowanie dla wahadłowca. W domach z pewnością pozostałości po ekipie technicznej, może jakieś pamiętki, z pewnością broń. Jedyny problem - musisz jakoś przetrwać przez Molocha, a potem wrócić.



Plemiona indiańskie

Indianie mnie zadziwili. Jak wiesz byli oni rdzennymi mieszkańcami Ameryki, a po przybyciu białych zostali wybitci albo zepchnięci do rezerwatów. Z biegiem czasu większość Czerwonoskórych zasymilowała się z białą ludnością, zaś garstka wiodła dosyć nędzne życie w zamkniętych enklawach. Wydawało się, że cała indiańska kultura, także różnorodność plemion i szczepów, odeszły w zapomnienie. Tymczasem po wojnie obudzili się w rezerwach, hm... ruchy nacjonalistyczne. Indianie zaczęli odzyskiwać tożsamość. Drastycznie odmieniły się proporcje demograficzne - ci czerwonoskórzy, którzy mieszkali na pustkowia, nie stanowili celu dla broni masowego rażenia - nagle okazało się, że dziś stanowią dobre kilkanaście procent populacji.

Nawet jeżeli dużo podróżujesz, Indianie nie rzucą ci się w oczy, ponieważ żyją na pustkowia, albo w lasach. Wrócili po części do dawnych zwyczajów, a nawet do wierzeń przodków. Nie

siłochanie szybko zaadaptowali się do nowych warunków. Miałem kiedyś okazję podróżować z teksańską karawaną, pilotowaną przez tropiciela Navaho. Poznałem wówczas co to znaczy profesjonalizm. Przewodnik był niesamowity - nie dosyć, że zgrabnie omijał wszystkie niebezpieczeństwa ze strony gangów. Nie napotkaliśmy na dodatek żadnej anomalii pogodowej ani bestii. Potem dowiedziałem się, że przez część drogi wypadła nam przez ziemie Indian, ci zaś - chociaż obserwowali pochód - ze względu na przewodnika nie robili żadnych trudności.

Co tu dużo mówić - lubię Indian, jednak niemal nie rozróżniam podziałów wewnątrz rasy.

Najbardziej podziwiam w nich zdolność dostosowania się do postatomowego świata. Przykładowo czerwonoskórzy wydają się mieć nadzwyczajnie rozwiniętą wrażliwość na radiację. Wiedzą kiedy znaleźli się na napromieniowanym obszarze. Doskonale rozpoznają skażoną wodę. Potrafią wyciąć z upolowanego stworzenia jadalne części, po-

zyskać wodę z kaktusa. Znają wszystkie właściwości roślin, nawet zielska odmienione genetycznie. Grzybki Navaho to w Vegas przebój sezonu. Nie wielu Indian ma dostęp do samochodu i broni palnej, ale gdybyś zobaczył co potrafią zdziałać na koniu, uzbrojeni w huki, włócznie i tomahawki, zastanowiłbyś się czy warto stanąć przeciw plemiennemu wojownikowi.

Jeżeli chciałbyś kiedyś zawitać na obszary dzikich, znajdziesz się w kropce. Przyznam szczerze - sam nie wiem dokładnie gdzie ich szukać. Rzecz jasna z grubsza można wskazać na mapie tereny Czerwonoskórych, ale będą to wskazania cholernie nieprecyzyjne. Część z Indian to koczownicy - grupy wędrują z miejsca na miejsce. Plemiona walczą ze sobą, zawierają sojusze, porzucają skażone tereny i zajmują nowe. Słyszałem ostatnio, że Dakota rozgromili jakiś gang, by zrobić miejsce dla namiotów. Południe kontynentu zamieszkują przeważnie plemiona rolnicze, jak Pueblo, ale jeśli uznasz osiadłych Indian za potulne dzikusy, popełnisz śmiertelny błąd. Lubię czerwonych, ale nie jesteśmy przyjaciółmi. Oni nie ufają nikomu, a mnie do nich nie ciągnie. Weź to sobie do serca.

Kaniony Śpiewających Wichrów

W głębi ładu istnieją obszary, których nie odwiedza żadna istota z rozwiniętym instynktem samozachowawczym. Są też miejsca poszukiwane przez wszystkich, ale w większości legendarne. Kaniony Śpiewającego Wiatru to nie mit. To rzeczywistość wyjęta z legendy - z opowieści o dawno minionych czasach.

Widział, wojna porobiła z tym krajem dziwne rzeczy. Stany są teraz siedliskiem ohidy w rodzaju Molocha, ale też skarbnicą cudów natury. Wyobraź sobie wawóz - coś jak Wielki Kanion, tyl-

ko jeszcze bardziej poszarpany wybuchami. Wyobraź sobie zeszkłone ściany, dno wypełnione topionym kwarcem, najeżone sterczącymi wysoko w górę iglicami. Po tych ścianach wspinać może się tylko specjalista z odpowiednim sprzętem. Ja nie miałem sprzętu do wspinaczki. Trafiałem do kanionu przypadkiem.

Ściany, kwarc, iglice - to nie jest najciekawsze. Nie są też interesujące lawiny zeszkłonych głazów, chociaż trzeba się liczyć z niebezpieczeństwem. Wiesz jak to było? Pojechaliśmy we dwóch, a wróciłem sam. Cud, że jeep wytrzymał uderzenia spadających kamieni. W każdym razie ciekawe w kanionie są wichry. Wycie jest oszalamiające, masz wrażenie jakbyś trafił na ziemię upiorów. W nocy skowyt jest nie do wytrzymania - zapychałszy uszy szmatami. Są takie zakątki w kanionach, z których nie wyjdiesz ze zdrowym słuchem. Jednak mówiłem, że wiatry śpiewają, a ty wolał nie wiesz o co chodzi, prawda? Ja też nie wiedziałem. Minęły dwa lata od czasu gdy byłem w kanionie, niedługo potem trafiłem do Vegas. Tam spotkałem w barze pewnego faceta. Czysty zbieg okoliczności. Stawiał wszystkim miejscową książeczkę, chyba ubił właśnie dobry interes. Gość był zalany i wylew-



ny. Zagailem, po dwóch flaszках rozmowa zesła na kanion, facet uśmiechnął się i po połowie godziny już wiedziałem dlaczego miał szczęśliwy dzień. Od tej pory nazywałem go Melomanem.

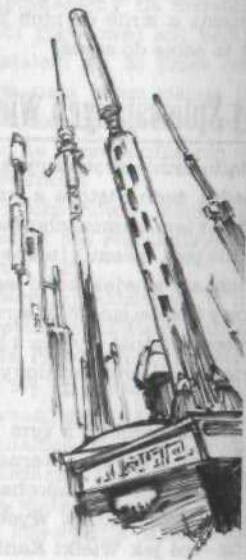
Kaniony śpiewają, tyle że na falach radiowych a nie na częstotliwości dźwięku. Od Melomana dowiedziałem się, że na zachodzie znanych jest co najmniej kilkanaście Nawiedzonych Dolin (tak kaniony nazywają południowcy). Nie wiem w jaki sposób, ale wąwozy więżą w sobie fale radiowe. Wzmacniają je i nie pozwalają im wygasnąć. Podobno przed wojną istniała cała sieć radiostacji. Służyły do komunikowania się, a niektóre - nie uwierzysz - nadawały muzykę. Teraz tajemnicze wąwozy pełne są dźwięków rozmów, melodii, tajemniczych sygnałów - czego tylko chcesz. Wjedziesz do kanionu z radem, uszczelnisz drzwi wozu, pokręcisz gałką i dosłownie wciśnięcie cię w śledzenie. Za każdym obrotem złapiesz co innego. A co z szumu informacyjnego miał facet z Vegas? Zawodowo trudni się eksploatacją złóż. Zbierał przeróżne informacje sprzed wojny dla dziwaków i kolekcjonerów. Jakoś z tego żył.

To byłby koniec mojej historii o Kanionie Śpiewających Wichrów. Nigdy już tam nie wróciłem, bo i po co. Ja już dawno zerwałem z przeszłością. To byłby koniec, ale parę tygodni temu doszły mnie wieści z Vegas. Mojemu szczeremu górnikowi ktoś wywiercił w głowie dodatkowy otwór. Zrobiła to grupa zorganizowana na sposób wojskowy. Dowódcą był Pułkownik Connors. Znasz to nazwisko? Podobno szuka po całym kraju wyrzutni z nieodpalonymi w czasie wojny głowicami. Czego ktoś taki mógłby chcieć od Melomana? Nawet nie chcąc dociekać. Czasem zastanawiam się tylko czy atomówki odpalane były droga radiową, a czasem myślę co to za „tajemnicze sygnały” słyszał muzyczny facet z Vegas.

System ARGUS

Laserowy system ochrony przed atakiem atomowym to cholernie stary pomysł. Ludzie to jednak dziwne zwierzęta. Z jednej strony państwa taśmowo produkowały rakietę, z drugiej strony obawiały się o swoje dupska - bały się, że ktoś nasadzi więcej rakiet. Nie wiem kto zaczął wojnę, ale musiał poznać sposób na osłabienie obrony przeciwnika. Stany miały swój laserowy parasol, lecz ten nie zadziałał. Efekt widać dookoła. W każdym razie system obrony nazywał się ARGUS. Poprawka - nazywa się tak dalej. Nie wykluczam, że nadal istnieje i funkcjonuje. Ja wiem, że tutaj na ziemi mamy swoje problemy i to wystarczy, ale pomyśl - wysoko ponad nami wisi pierścień satelitów uzbrojonych w wysokoenergetyczne lasery i Pustynia wie w co jeszcze. Ja wiem, że ta broń może już nie mieć zastosowania. Pojęcia nie mam jak się do niej dostać. Nikomu już przemawia wyobraźnia jej potęgą i tobie chyba też.

Wyobraź sobie zatem, że do ARGUSA dorwał się Moloch.



Konkurs

Jeszcze przed premierą NS, ogłosiliśmy na łamach internetowego serwisu Valkiria konkurs na lokację. Otrzymaliśmy w sumie 26 prac, z których wyróżniliśmy pięć (wyczerpujące informacje na ten temat znajdziecie na naszej stronie i-netowej).

Poniżej prezentujemy trzy z wyróżnionych opisów. Odbiegają w niektórych miejscach od realiów NS, bowiem ich autorzy pisali je nim gra się ukazała. Stąd w niektórych miejscach zaproponowany jest inny poziom technologiczny, czy kulturowy świata. Niemniej postanowiliśmy zaprezentować niezmiennione, by pokazać wizję autorów, a nie, niejak na siłę, wpisywać je w realia NS. Życzymy miłej lektury i jeszcze raz gratulujemy nagrodzonym!

Więzienie Anderłoter

Zamknęli ich w specjalnie wybudowanym podwodnym mieście, na dnie odosobnionego jeziora, gdzieś na pustyni. Więzienie miało być samowystarczającym skupiskiem tysięcy najgorszych kryminalistów. Miasto zbudowano w wypompowanej z wody czaszy ograniczonej polem siłowym i napełnionej powietrzem. Jego architektura miała przypominać miasta z powierzchni: z ulicami, budynkami o określonym przeznaczeniu (szpitale, szkoły), powierzchnią roślinnością itp. Życie zapewniały generatory światła, tlenu, pola siłowego. To miasto, jak każde więzienie ograniczone było kilkoma warstwami barier. Przede wszystkim wodą, setki metrów poniżej zwierciadła, także polem siłowym (uniemożliwiającym transmutację materii zarówno z zewnątrz, jak i z wewnątrz) oraz najważniejsze: całkowitym odcięciem od informacji z zewnątrz. W latach na krótko przed wojną, zrealizowano projekt.

Na początku, jeszcze przed wojną, kiedy prowadzono obserwacje, ludzie, podejmując próby ucieczki, zaczęli się organizować w grupy, między którymi dochodziło do nieustających starć. W mieście rządziło prawo silniejszego. W pierwszym okresie wybiła się niemal połowa więźniów. To spowodowało zaniechanie gospodarki i prowadziło do sa-

mounicestwienia (np. problemy z zaspokojeniem potrzeb żywotnych).

Kiedy nastał czas wojny, informacje o istnieniu więzienia uległy zatarciu, zaś wiedza o nim - zapomnieniu. Mieszkańcy miasta natomiast, żyli dalej bez świadomości armageddonu na Ziemi.

Wieloletnia separacja doprowadziła do wielu niekontrolowanych zmian u więźniów zarówno pod względem fizycznym, jak i psychicznym. Zmiany fizyczne to przede wszystkim zmiany mutacyjne, będące efektem eksperymentów genetycznych oraz wpływu promieniowania jądrowego bomb. Wyrazem tych zmian są wynaturzone proporcje ciała, wydłużone kończyny i nienaturalna chudość, szczególnie u najmłodszych (urodzonych już w więzieniu).

O wiele głębsze przemiany nastąpiły w psychice mieszkańców. Odosobnienie, brak nadziei na wolność, nieprzystosowanie do istniejących warunków, pogłębiające się poczucie beznadziejności i strachu, pogłębiły degenerację już patologicznego społeczeństwa. W konsekwencji doprowadziło to do szerzących się samobójstw i masowego szaleństwa.

Z czasem oswojono się z sytuacją. Wprowadzono hierarchię władzy (przypominającą feudalizm), powołał przekształcano więzienie w swój dom. W międzyczasie zakłócające elektromagnetyczne wysłady i do więźniów dotarły strzępy informacji o tym, co się stało



Merk City

Byli w Stanach miasta duże, bardzo duże oraz ogromniaste, ludniejsze niżli niejedno państwko. Byli miasteczka maleńkie i były nawet kompletne zadupia, a pomiędzy skrajnościami mieściło się multum rozmiarów, średnich i średnio-dużych lub średnio-małych - zupełnie jak w boksie. Kiedy myślisz, że pomiędzy wagą muszą i kogucią nie ma, wychodzi facet i mówi: ja byłem okręgowym mistrzem w papierowej. Faceta można sprzątnąć zanim powie jeszcze coś głupiego, ale niesmak własnej niewiedzy w sporcie tak ważnym jak boks pozostaje do końca dnia. Dlaczego boks jest ważny? Bo każda osoba w tym cholernym kraju uprawia go amatorsko, dzień w dzień od narodzin lub - jeśli kto przedwojenny - od wiadomego momentu. Ale nie będę wam opowiadał o rzeczach oczywistych, chciałem rzecz co nieco o mieście. Jeśli kto mało zorientowany, zaraz pewnie zapyta: jakie miasto, gdzie, co? Powiem szczerze - nie wiem. Nikt już chyba nie wie jak się to miasto nazywało, więc nazywamy je po prostu miastem. Gdzieś w okolicy leży wisi tabliczka Merk City, ale podobno przywiózł ją jakiś zgrywas i powiesił dla jaja. Prawdziwe Merk City leży na zachodnim wybrzeżu.

Nie wiem jak to się stało, że miasto zaczęło wyglądać tak jak dziś. Swoją drogą cieszę się z tego niezmiernie, bo gdybym wiedział, to bym pewnie wam tu nie opowiadał. Ci, którzy na własne oczy widzieli jak to się dzieje nie żyli dość długo by opowiedzieć komukolwiek. Można wprawdzie zgadywać, że tu spadła taka rakietka, a tam inna, że gdzieś uderzyła zaraza, a gdzieś indziej tylko mała głowica, ale to nie jest zabawne. My wszyscy co tu dziś mieszkamy jesteśmy z daleka. Skąd? Nieważne, tych miejsc i tak już pewnie nie ma. Do rzeczy!

Andrzej Kocielski

Jeśli kiedykolwiek zobaczycie na horyzoncie trzy ogromniaste wieże, krzywe i pogieęte, ale celujące mimo wszystko w niebo, to znaczy, że miasto jest blisko. Lepiej od razu załadować broń czymś porządnym, bo lud żyjący w okolicy jest naprawdę twardy. Z bardziej bliska widać, że między wieżami rozpięte są niezliczone rusztowania, liny, siatki i drabiny, a wokół stoją jeszcze trzy kolejne, lecz mniejsze budynki. Kiedy widzi się to wyraźnie radzę mocno chwycić pistolety lub co tam macie. Wokół wież żyją bowiem szczury. Pamiętam, że jeszcze parę lat temu kręcili się jeszcze kolesie na motorach, ale zdają się, że im przeszło. Jak to się mówi - nie wytrzymali konkurencji. Kiedy przestaniecie się gapić w niebo na mój dom, rozejrzyjcie się, otaczają was kompletne rudery, parterowej co najwyżej wysokości, a większość to i tak kupa gruzu. Czasem spośród zwału cegieł wystaje płot, czasem gdy wejdziecie na wzniesienie potkniecie się o komin mniejszego domku, który został przysypany. To co się wydaje najniższym piętrem budynków, wcale nim nie jest. Wszystko jest przysypane niesamowitym zwałem ziemi i śmieci. Niektórzy twierdzą, że to resztki, które pozostały z innych wież, rosnących w mieście przed wojną, ale wściele jak to jest - wolno wierzyć tylko sobie. Właśnie w takich okolicach mieszkają szczury. To ludzie, którzy krążą pod ziemią, pod gruzem. Znają kanały i metro jak własną kieszeń, a gnieźdzą się w tych domach, które choć przysypane to jeszcze się trzymają. Wykuwają przez ziemię własne tunele, łączą wszystko co się da w gigantyczny labirynt czegoś co nazywają niższym poziomem. Jeżeli zobaczysz jakieś wejście przypominające wjazd do kopalni, albo jakiś właz czy nawet głęboką dziurę, spleprzaj. Szczury nie lubią gości. Znaczą, może i lubią,

ale na swój sposób, który gościom raczej nie jest miły.

Co innego my, którzy mieszkamy na wysokościach. W tych gigantycznych wieżach, które zaczną wam pewnie już przesłaniać widok mieszka prawdziwy lud kupców. Każdego, kto ma coś do zaoferowania, witamy z otwartymi ramionami. Do tego stopnia lubimy handlować i wymieniać się pamiątkami pozostałymi po dawnych czasach, że nieraz wpuszczamy do siebie szczurów, których przecieź nie kochamy. Ale biznes jest biznes. Na tych mniejszych budynkach stoją nasze posterunki, ale nie trzeba się bać, bo strzelają tylko do podejrzanych wyglądających. Wpuszczają cię za drobną opłatą przez główną bramę. Teraz można dobrze się przyjrzeć wieżom. Każda po 309 metrów, każda z super wytrzymałej stali odpornej na kwasy, trzęsienia ziemi, strzały i wybuchy. Dokładnie jedna szósta mili w niebo! Rozumiesz? Mam nadzieję, że masz sprzęt do wspinaczki. Jeśli nie masz, możesz go kupić na dole. W środku żyją setki ludzi, oddychają i srają, strzelają do siebie, ćpają, handlują, jak to w normalnym mieście. Można znaleźć kąt dla siebie i jakąś robotę i mieszkać tu do końca świata, o ile będzie jeszcze jeden. Żyć, nie umierać, zwiedzać wieże, wspiąć się na dach i wlażyć do piwnic, życia nie starcza. Na początku będziesz nieco zagubiony, ale jeżeli przez pół roku nie spadniesz, ani cię nie odstrzelą, to pewnie nie będziesz w ogóle chciał stąd wyjeżdżać. Kupa w środku roboty i zabawy. Jedni produkują dragi, inni na dachu bawią się w farmerów, trzeci kradną, a tacy jak ja strzelają do złodziei - za grubą kasę. Są tacy, co handlują tym co zrobimy, a inni przyprowadzają do nich kupców z zewnątrz... Zresztą - sam zobacz.

Krzysztof Miernik



Farnell NIH Genomic Institute

W czasach tuż przed wojną najmodniejszym słowem w nauce była genomika. Wuj Sam hojnie sypał grantami dla biologów molekularnych w nadziei na skonstruowanie nowych leków, pokonanie chorób i inne, nieco mniej szlachetne cele.

Farnell Genomic Institute był jedną z licznych placówek, które powstały na fali boomu u schyłku XX w. W zamysle miał być placówką non-profit, zatrudniającą specjalistów zajmujących się technikami transformacji z użyciem retrowirusów i modyfikowanych fagów. Szybko okazało się, że sukcesy zespołu badawczego prof. Mahrebesha dotyczące tworzenia wirusowych kompleksów naprawczych zwróciły uwagę wojska. Instytut został przekazany w obręb administracji Departamentu Obrony, a pracownicy po podpisaniu zobowiązań

o dochowaniu tajemnicy zaczęli pobierać pensje wojskowe.

W czasie wojny infrastruktura Farnell nie ucierpiała zbyt wiele. Teren oddalony od dużych skupisk ludzkich nie wzbudzał większego zainteresowania, tym bardziej, że zespół dalej publikował w czasopiśmie cywilnych.

Wojna zaczęła się dla biologów z Farnell od szaleństwa sieci. Kiedy właściciel starej analogowej radiostacji, mieszkający w miasteczku, poinformował o nadchodzącej zagładzie, ludzie przyjęli to ze spokojem. Zespół pracował nad szczepionkami i blokerami, które miały uchronić wszystkich przed zarazą. Niestety, wiatr był szybszy. Naukowcy zdążyli jeszcze wykonać analizy, nim wszystko szlag trafił. Wirus - oparty na starym CMV z wprowadzonym konstruktorem modyfikującym receptory glutaminowe. Ludzie zaczęli popadać w obłąd. Doznawali wizji. Wili się w szaleńczym tańcu. Popełniali samobójstwa. Nadszedł dzień Apokalipsy. W rozstronionych umysłach mieszkańcy Farnell przeżywali osobisty Armageddon i Sąd Boży.

Mieszkańcy Farnell ulegli bardzo specyficznej dziedzicznej mutacji wywołanej przez wojskowego wirusa CMV_godmaker. Zmiana jest subtelna, lecz bardzo dalekosiężna. Dotknęli nią ludzie mają zaburzone procesy pamięciowe, lecz przy tym doznają ciągłych wizji wywołanych nadmierną stymulacją kory mózgowej.

Mutacja doprowadziła u nich do powstania jedynej w swoim rodzaju wspólnoty religijno-społecznej opartej na osobach obdarzonych „wideniem”. W umyśle szamana kołaczą się ciągle strzępki wspomnień, bodźców odbieranych z otoczenia i czegoś jeszcze, co trudno racjonalnie określić. Ludzie z Farnell widzą przyszłość. Żyją w niej cały czas, wyprzedzając normalni o kilka sekund. Ia-

nus Kohen, naczelny szaman plemienia widzi przyszłość odległą o dni, może tygodnie.

Wie kiedy ślać. Wie kiedy nadejdzie zaraza zbiorów. Wie gdzie znaleźć wodę dla plemienia. Zna przyszłość ludzi. Opowieści o nim krążą tu i tam. Co rusz jakiś pozbawiony nadziei straceniec udaje się do Farnell w poszukiwaniu odpowiedzi. Ale to nie jedyna rzecz, która przyciąga ludzi. Jest jeszcze Instytut. Święte Miejsce strzeżone przez Dalekowidzących Strażników. W betonowych korytarzach i pokojach pełno porozrzucanych papierów i rozbitej aparatury. W piwnicach instytutu znajduje się jednak wejście do wojskowej części kompleksu. Gdyby tylko przywrócić zasilanie. Gdyby jakiś zdolny haker przełamał zabezpieczenia i otworzył bramę. Wtedy Graal będzie w zasięgu ręki.

Potężne wojskowe sekwensery DNA. Analizatory Całkowitego Proteomu. Baza Danych Molekularnych i co najważniejsze uniwersalny syntezytor Bioorganiczny. Doświadczony biochemik mógłby przywrócić to miejsce do życia. Igły analizatorów pobrały by próbki z ciała dogorywającego na wzgórzu Linga. W wielkim tytanowym bioreaktorze mogła by ruszyć hodowla fagów z sekwencjami wycisającymi mutacje powodującą sza-

Z południa dął wiatr. Suchy jak pieprz i ostry jak żyłta. Drobinny piasek wleciał się w usta i oczy. Ling kiął w duchu, miał po metaliczny piach w zębach. Wyciągnął starą wojskową mapę i osłaniając się przed podmuchami, zaczął uważnie ją oglądać.

- Jestu - niewyraźne zabudowania na horyzoncie to Farnell. Szukał go miesiąc. Dokładnie o czasie kiedy złapał szarą zarazę. Wiedział, że ma niewiele czasu nim jego krucha skóra zacznie pękać, a on dosłownie rozejdzie się w szwach. Widział chorych w lazarecie Brata Mantusco. Po kilku tygodniach przekształcali się w parodię kosmity - tych szaraków ze starych video sprzed wojny. Chudli, wypadali im włosy, a skóra zmieniała kolor na szaroniebieski. Potem zaczynała pękać i odchodzić płatami od ciała. Wolał o tym nie myśleć, ale widok chorych co rusz stawał mu przed oczami. On sam stracił już wszystkie włosy, a poruszał się tylko dzięki silnym dawkom stymulatorów podawanych jednostajnym tempem z pasów osmotycznych.

Wyciągnął z plecaka lornetkę - w dolinie znajdowało się małe miasteczko - zamieszkane, jak miał nadzieję jedynie przez duchy mieszkających i szczury. Przesunął szklą w prawo. Na wzgórzach za miastem stał kompleks budynków. Wyglądał na nienaruszony, jeśli nie liczyć wybitych szyb i ścian zdartych przez piach do gołego betonu. Ling uśmiechnął się z wysiłkiem. Znalazł swojego Graala. Teraz musi go jeszcze oblać.

razą zarazę. Kto jednak przekona Ianusa i jego współplemieńców? A może Ianus przewidział nadejście Godnego Następcy w którejś ze swych wizji? Z drugiej strony kto wie? Może za stalowymi drzwiami czeka śmierć? Może któraś z kapsułek pękła uwalniając śmiercionośną zawartość. A może prawdą były plotki krążące w Waszyngtonie na rok przed wojną? Te o projekcie Land Warrior V3.0? Farnell kryje wiele tajemnic. Czy masz odwagę by je odkryć?

Marian Piaszczyca

Są wszędzie. Millardy, kotłujące się rój. Są pod każdym glazem. Pod każdą ruiną. To nasi następcy. To nowa wspólna rasa. To przyszłość tej planety. Nawet Moloch to wie. Pora zacząć się im kłaniać. Dzień dobry, panie karaluchu. Nie mówilibym o tym wazachobecnym paskudztwie gdyby nie to, że zainteresowały się nimi maszyny. Coś kombinują z karaluchami. Czyżby to miała być ostateczna armia Molocha, która dokona inwazji na resztę ludzkości i zdepcze ostatnie bastiony dwunożnych władców świata? Pojawili się ostatnio zmutowane karaluchy, częściowo metalowe. Ich chmary jak czarne rzeki wpływają z fabryk Molocha i rozpraszają się po kontynencie. Co one tam robią? Co one znowu szykują?





Pamiętam wojnę w Madison, ze trzydzieści lat temu, w czasach gdy rozpanoszyły się roboty. Nadeszły akurat wtedy, gdy udało mi się założyć na nowo rodzinę, znaleźć dom... Początkowo zauważyliśmy pojedyncze automaty, śmiertelnie groźne, jednak udawało nam się je upolować. Wymontowaliśmy z nich trochę sprzętu. Czegoś takiego jeszcze nigdy wcześniej nie widzieliśmy. Atmosferę w Madison przesycił lęk, unosił się w powietrzu jak trujące opary, oddychaliśmy nim. A automaty pojawiały się nadal. Coraz różniejsze: mechaniczne psy, mechaniczne węże, owady... Straże Madison były nieustannie wzmacniane, kolejni strażnicy i myśliwi ginęli, a na posterunku zostawali tylko najlepsi, coraz bardziej doświadczeni w walce z niehumanoidalnymi przeciwnikami. Roboty nie tylko atakowały. Niektóre z nich kradły nasze rzeczy, broń, trofea zdobyte przez nas na im podobnych, lub czasem, co najdziwniejsze, żywność, leki itd. Inne zaś szpiegowali, filmowały, sondowały. W końcu zaatakowały. W otoczeniu chmury mniejszych robotów nadciągnęło z tuzin olbrzymich maszyn wojennych, a wraz z nimi zagłada Madison. Wielkie maszyny nosiły na swych stalowych ciałach symbol płonącego złotego miecza. Kruszyły ściany, wjeżdżały wprost do domów, cięły ostrymi jak brzytwy ramionami, zalały ogniem z osmalonych rur, rozrywały zarówno ludzi jak i całe budynki seriami z karabinów i ciężkich działek. Pozostałe chwytne ramiona sięgały po broń naszych martwych towarzyszy i kierowały ją przeciwko nam. Siały spustoszenie, odchodzili, i znów powracali. Trwało to prawie miesiąc. Kilka z wielkich maszyn i mnóstwo małych robotów zaścierało ruiny miasta, jednak koniec Madison był już przesądzony. Pewnej nocy ci, którzy jeszcze mogli, uciekli z miasta. Pozostała tylko garstka starców, rannych i tych, którzy do końca postanowili bronić swego domu. Nigdy się nie dowiedzieliśmy, co stało się po naszej ucieczce. Gdy ostrożnie powróciliśmy tam po roku, nie znaleźliśmy ani maszyn, ani ludzi. Tylko zgłiszcza. I martwą pustkę. To jest historia Madison, synu.



FAQ

Amunicja

Potrzebujesz? Sprzedam ci trochę kul. Generalnie jest tak, że albo wydasz kupę gambli i kupisz, ale i tak zawsze będziesz miał niedobór, albo nauczysz się sam je wytwarzać. Większość tak robi. Wystarczy trochę wprawy i dasz sobie radę. Taka amunicja gorzej ciągnie, jest zawodna i dalece niepewna. Potem rodzą się szopki, jak jeden facio ma amunicję z dawnych składów, a ty walisz do niego z kul „Made by Myself”. Zgadnij jaki jest finał takiej rozgrywki.

Areny

I jeszcze pytasz? Wiele miast, nawet mniejszych osad ma swoje areny. Można śmiało powiedzieć, że walki na arenach to dzisiejsza odpowiedź na przedwojenną telewizję. Zazwyczaj każdy przyjezdny może spróbować swoich sił w starciu z miejscowym pupilem (przeważnie jest to jakaś bestia, czy mutant, rzadziej maszyna Molocha). Jeśli przyjezdny wygra, jest goszczony i zapraszany na darmowe żarcie.

Broń

Broń jest w kiepskim stanie, delikatnie mówiąc. Egzemplarze wyciągnięte z jakichś dawnych zapasów i magazynów są bardzo rzadkie, jednak zazwyczaj spluwy są jak te strzelby w lunaparku - zwichrowane lufy, byś czasem nie wygrał misia dla swojej ukochanej.

Dzisiaj nawet kalachy potrafią zawieść. Wiesz co to znaczy?

Broń biała

Zmienił się Box Office w temacie broni białej. Gazurka wyprzedziła bejsbol. Dzisiaj ludzie walczą żelaztem własnej produkcji, kątownikami, kawałkami piły mechanicznej, czy fragmentem czegoś równie miłego.

Broń biała w pojęciu Europejskim nie istnieje. Ale jeśli grałeś w Quake, szybko załapiesz klimat.

Czasopisma

Największa gazeta jaką czytałem miała taki nakład i zasięg, że coś koło dziesięciu egzemplarzy dotarło nawet do sąsiedniego miasta. Co tu dużo mówić, rynek prasy wygląda jak parafialne piśmka. Kilka stron, dużo idiotycznych tekstów, a wszystko i tak o dupę rozczęść, bo niewielu chce lub potrafi czytać.

Edukacja

Szkół nie ma, ale w każdym mieście, czy wsi są goście, którzy pamiętają dawne czasy i uczą dzieciaki - uczą czytać, liczyć i wszystkiego, na czym się znają. W jednej wiosce rośnie zgraja dzieciaków, których uczył biolog, a w innej mechanik samochodowy. W jednej wiec wyrasta dwudziestu speców od naprawiania bojlerów, a w innym miłośnicy starożytnego Rzymu. Fajnie, nie?

Elektrownie

Kilka uruchomiono, ale niewiele. Kilka dziesiąt na całe Stany, może nawet mniej. Większość nie wytrzymała buntu maszyn i dni kiedy powstawał Moloch. Oszałały i się rozpleprzyły, a im były bardziej nowoczesne, tym głośniej wybuchały. To co się stało, to jakieś rzęchy z przełomu poprzednich wieków.

No dobra, może gdzieś działa kilka elektrowni jądrowych.

Głównie jednak działają wiatraki. Łapięsz skalę?

Historia

Wiesz, sytuacja jest dość niezwykle. Ludzie, którzy żyli jeszcze przed wojną, sześćdziesięcioletni starcy mogą długimi godzinami opowiadać o dawnych

czasach. W połączeniu z Tornado daje to taki efekt, że o pierwszych dwudziestu latach XXI wieku wiemy naprawdę sporo.

Natomiast o tym co działo się po wybuchu wojny, aż do dzisiaj nie wiemy prawie nic.

Totalny chaos, brak informacji, dosłownie czarna dziura...

Hodowla

A co, nigdy nie widziałeś kozy w mieście? Jest ich masa. Trzeba hodować, by mieć co jeść. Więc hoduje się, bez względu na to, czy jesteś mieszkańcem Zadupie City, czy Nowego Jorku. Dobra świnia, to utuczona świnia, mam rację?

Język

Na terenie Stanów mówi się mieszaną angielskiego i hiszpańskiego. Nie będę dawał przykładów, ale pewnie znasz to z życia. Do tego w różnych miejscach dochodzą dialekty. Bywa, że człowiek z wybrzeża zachodniego nie zrozumie gościa z N.J. Ba, nie bywa, tak jest! Faceci jadą na zupełnie innych słownikach.

Do tego dodaj Indian, którzy mają swój własny język. I wszystkich tych, których jeszcze nie spotkałem, więc nie o nich nie wiem, a na pewno gdzieś tam są.

Oni też gadają po swojemu.

Kalendarz

Podsumujmy - nie mam pojęcia czy dzisiaj jest 12, czy 18 dzień listopada. To, że jest listopad, w zupełności mi wystarczy. No i wiem, że jest 2051, lub 2053, słyszałem już dwie wersje. Aha, no i dzisiaj jest środa - tego akurat jestem pewien.

Godzina 13:49, jak twierdził mój zegarek, choć to akurat wcale nie nie znaczy. Noszę go dla ozdoby.

Jak trochę pojeździsz po świecie, spotka cię wiele niespodzianek. Na przykład dowiesz się, że to, co dwa dni temu w poniedziałek wyjechał z Hoston wcale nie musiał znaczyć, że dojeżdżasz w środę na miejsce. W wiosce do której trafisz akurat będzie niedziela. No, zła, nie?

Można śmiało powiedzieć, że po wybuchu wojny podróże w czasie stały się możliwe. Cóż, świat nigdy nie przestanie mnie zadziwiać.

Leki

Leków, póki co, jest od groma. A jak już ich braknie, zdechniemy wszyscy, i nawet Molochowi będzie przykro, że wojna skończyła się tak szybko.

Jak wiesz, każdy jest chory, i każdy ma pełen plecak tabletek. Masz prochy niemal na wszystko. Część z tego wciąż pochodzi z dawnych zapasów, wiele jest już własnej, współczesnej produkcji. Alchemicy dzisiejszych dni mają się nieźle, bo chorych nie ubywa. Każdy chce kupić ich miksturki i tabletki. Kolorowe i zawsze o podejrzanym smaku. Mam ich cały plecak, ty pewnie też, co?

Linie kolejowe

Jeden wyraz: rozpleprzone. Zaś w kilku słowach - szyny się rozeszły, stacje dostały rakietami, linie energetyczne nie istnieją. No i jeszcze - potrafisz prowadzić lokomotywę? Tak? No to jeszcze jakąś sobie znajdź...

Nie ma mowy o uruchomieniu pociągów - przynajmniej w jakiejś znaczącej skali.

Medycyna

Nie ma szpitali. „Szpitalem” jest budynek, w którym mieszka felczer. Można powiedzieć, że dokonała się reforma systemu zdrowia i pozostały tylko prywatne kliniki.

Lekarze są naprawdę w cenie, szczególnie specjaliści. Jeśli gdzieś żyje dentysta, wiadomo o tym w sporym promieniu - do dentysty jedzie się wiele mil. Podobnie z gośćmi od wycinania nerek, czy operacji czegoś tam. To są ludzie, do których przyjeżdża się nawet z odległych stron.

Niewolnictwo

Niewolnictwo jest. Głównie przerabane mają mutanci, oni najczęściej są łapani i więzieni, by potem służyć ludziom. Także gangi mają swoich niewolników, i w tym wypadku są to zarówno mutanci jak i ludzie - dla gangera śmieciem jest każdy, kto nie przynależy do jego gangu. Mówiąc krótko, miejsca w których trzymani są niewolnicy, nie są rzadkością. Z drugiej strony są okolice, gdzie ludzie są na to uczuleni, i za sam pomysł z niewolnikiem, dostaniesz w ryło.

Oczywiście, jak zwykle w kategorii terenów wylamujących się z ram jest Nowy Jork. Ale oni są... no sam wiesz.

Orientacja w terenie

Najważniejszym wyposażeniem gościa, który wędruje od miasta do miasta, obok wody i spluwy jest kompas. Dawniej każdy człowiek miał zegarek, dziś każdy ma kompas. Oczywiście, jeśli jesteś doświadczony, dasz sobie radę i bez kompasu, pójdiesz po gwiazdach, czy czym tam.

Cóż, przeciętny mieszkaniec Miami nie ma pojęcia gdzie leży Nowy Jork, więc jeśli zechce tam się dostać, musi się dowiedzieć, że NJ jest na wschodzie, a potem ruszyć. Będzie szedł etapami, od miasteczka, do miasteczka, pytając o najbliższą osadę na wschód. Im będzie bliżej NJ, tym ludzie będą więcej o tym mieście wiedzieć i w końcu skierują go we właściwą stronę. „Wiesz pan, jesteś pan jakieś 300 mil na południe...”

Pieniądże

Pieniądże? Tak, pewnie, są też karty kredytowe, banki, i upusty dla stałych klientów. Chłopie, obudź się! Od trzydziestu lat trwa wojna! Dziś handel opiera się na gambiach, czyli wymianie „towar za towar”. Jedyne miejsce gdzie korzystają z pieniędzy to Nowy Jork, ale oni są mocno pieprznici, więc nie brałbym tego za normę.

Politycy

Można by powiedzieć, że JFK był pierwszą ofiarą Molocha. Dziś żaden dobry polityk nie pożyje długo. Moloch natychmiast go sprząta. Gdy tylko gdzieś na horyzoncie pojawi się charyzmatyczny przywódca, Moloch wysyła swoje roboty i gość kopie w kalendarz. Nie cierpiemy na brak inteligentnych, silnych ludzi gotowych podnieść Stany na nogi. Cierpimy na dużą śmiertelność takich ludzi.

Natomiast małych watazków jest multum. Praktycznie każda osada ma swojego szefa. Takich „małych polityków” są setki, czy nawet tysiące - bo ludzi z ciągotką do władzy zawsze było sporo. Dziś mogą się wyżyć - wystarczy znaleźć jakąś wieś na zadupiu i już można zacząć karierę...

Poza Stanami

Poza Stanami? Znaczą się gdzie, na Marsie? Nie mam bladego pojęcia. Skąd to mam wiedzieć? Nie mamy łączności nawet z miasteczkiem obok, więc skąd mam wiedzieć co się dzieje np. w Paryżu?

Przemysł

Przemysł jest w takiej samej kondycji jak reszta naszego świata, tylko trzyma się jeszcze gorzej. Działają małe fabryki. Działają pojedyncze linie w dużych fabrykach. Nie działają cała reszta.

Dlatego właśnie z roku na rok Sten jest coraz popularniejszą bronią - bo można go zrobić na najbardziej rozklekotanych maszynach.

W rozmaitych miasteczkach uruchomiono różne małe fabryczki, uruchamia się linie raz na jakiś czas, jak jest potrzeba i coś tam robi. Sto bojęłów, te sprawy...

Ilu ludzi PRZEŻYŁO wojnę

Mało. Cholernie mało. Jeden gość, w Nowym Jorku mówił mi o pięciu promilach. Nie wiem co to znaczy i on też nie wiedział, bo też to od kogoś usłyszał. A akurat miał bimber, więc oblaliśmy to i prawie doszliśmy do dziesiątej części tego wyniku.

Ale prawdę mówiąc nikt tego nie wie. Równie dobrze może się okazać, że jest nas 5%, kto wie...

Radio

W eterze jest taka masa zakłóceń, iż nie ma mowy o klasycznych stacjach radiowych. Jeśli masz zacięcie na DJ'a lepiej kup sobie megafon i ustaw się na środku jakiegoś rynku. Kilku słuchaczy się znajdzie...

Jedyny program, który można odbierać przez radio jest nadawany z Orbitała. Słychać klepsko, trzeszczy i szumi, ale coś można usłyszeć. Kiedy jest pora audycji ludzie skupiają się w barach i knajpach, bo przecież nie każdy ma radio i słuchają. To jedyny taki moment w życiu współczesnych ludzi. Nie ma telewizji, internetu, gazety są rzadkością.

Jest tylko audycja, raz na kilka dni - wprost z kosmosu...

Rolnictwo

Nawet w dużych miastach można spotkać pola uprawne. Można śmiało powiedzieć, że popcorn jest wciąż w modzie. Ziemia niby skażona, nasiona mu-

towały tysiąc razy od czasu wybuchu wojny, a jednak coś tam rośnie, potem się to zbiera i wpiernicza. Cóż, nawet jeśli nie jest to czasem najzdrowsze, lepsze to, niż wpiernaczyć gruz. A taką miałbyś tylko opcję, gdybyś zrezygnował z upraw.

Poza miastami, we wsiach też są pola uprawne, nawet, rzecz jasna, większe niż w miastach, ale znowu nie tak duże, jak podpowiadałaby ci wyobraźnia. Dla czego?

A zapierdalałbyś z wiaderkiem wody, po dziesięciohektarowym polu?

Maszyny, pamiętasz? Nie ma maszyn. Powróciliśmy do kos, choć sierp wciąż nie jest w modzie. A to dziwne, bo na przykład do młotków nikt nie czuje urazu...

Samochody

Samochodów jest dużo. Tylko benzyny mało. Wraków i starych bryk są niezmierzone ilości. Ale większość z nich nie działa. Te co działają, są w kiepskim stanie, zazwyczaj po tysiącu przeróbek i napraw, przygotowane do jazdy na współczesnej benzynie, czyli czymś, po czym mój stary Ford z przed wojny, by się porzygał.

Wozy są zawodne, wolne i spędzasz dobre kilka minut nim je uruchomisz, rozpędzisz i zmusisz do jako takiej jazdy.

Sport?

Sport to emocje, a emocje to jest to, czego ludziom trzeba. Dzisiejsze sporty są o wiele brutalniejsze, niż dawne, a lekkoatletyka, czy ping pong nie wytrzymały próby czasu. Dziś gra się w Polowanie (gdy w okolicy pojawi się groźna bestia, ludzie polują na nią, a ten kto ją ubije otrzymuje nagrodę), Footskull (kopanie czaszki będącej bardzo brutalną odmianą amerykańskiego futbolu), Zapasy (jak dawniej), czy Wyścigi (wiele odmian, szczególnie w Detroit) i inne.

Święta

Starzy ludzie są przywiązani do tradycji. Co więcej, z uporem maniaka próbują przekazać ją dalej. Idzie im różnie. Niby są święta, ale tylko pewien odsetek ludzi o nich pamięta i się nimi przejmując. Większość jednak została zapomniana. Wciąż bawimy się w Halloween i oczywiście w Święto Niepodległości, ale to nieliczne wyjątki. No i oczywiście Christmas, to podstawa, ale w zimie przecież każdy pamięta o choince. Choinek już co prawda nie ma, ale za to jaki mróz!

Technologia 2020

W 2020 było nieco gorzej niż przepowiadano w książkach (i zdecydowanie lepiej niż w 2050, jeśli wiesz co mam na myśli). Mówiąc poważnie, niewiele dziś zostało z tamtych lat i wiedzy zdobytej przez ludzi. O ile wiem wszelkie lasery, czy AV'ki okazały się niespełnioną mrzonką, i nie pojawiły się w normalnym użytku. Najbardziej w stosunku do końca XX wieku posunęły się medycyna, wojskowość oraz cała branża informatyczno - medialna. Były już pierwsze wszczepy cybernetyczne, i wiele niezwykłych zabawek. Cóż, i tak wszystko się rozpadło.

Woda

Woda jest bardzo cenna. Wolałbym wyruszyć w podróż bez amunicji, niż bez wody. Poważnie. Kiedy ruszasz w drogę, musisz mieć żelazne zapasy. Niby w napotkanych miastach będziesz mógł ją dokupić, ale lepiej nie kusić losu. Baczkowcy z wodą nie docierają do każdej dziury, a bywa i tak, że woda jest zatruta, lub stęchła i trzeba ją właśnie skądś dowozić, nim miejscowi nie uporażą się ze swoim problemem.

Wtedy cena wody skacze w górę, domyślasz się, nie?

Skądkolwiek zdobędziesz wodę, czy z wykopanej studni, z deszczu, skądkolwiek, powtarzam, zawsze i tak będzie śmierdząca i zanieczyszczona. Ale od tego masz prochy. Pijesz bryję, by żyć, i polykasz prochy, by to przeżyć.

Fajna karuzela, nie? A „Diunę” czytałeś? Tam to mieli komfort!

Zgliszcza i złom

Ruiny miast i miasteczek to wyrobisko śmieciowisko. Czasami mówią na nie złoza. Jeśli miasto nie dostało od Molocha czymś szczególnie przykrym i wrednym, staje się celem pielgrzymek i wypraw. Dziś zgliszcza pełnią rolę dawnych supermarketów - idziesz tam po towar.

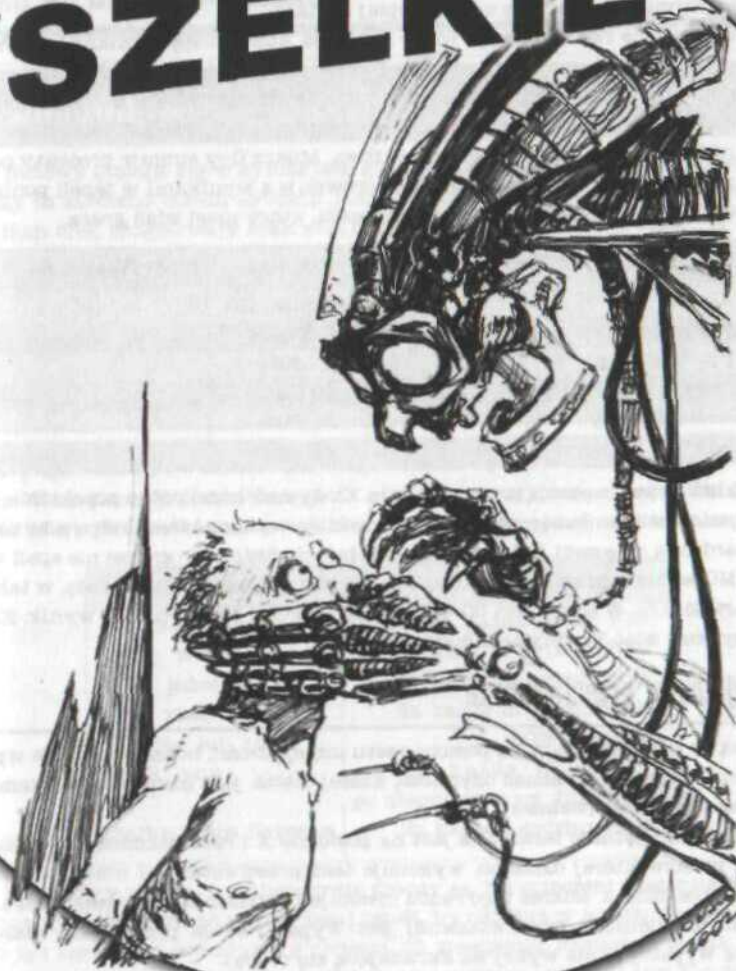
Podobnie jest ze złomowiskami, starymi fabrykami, czy jakimś zdezelowanymi maszynami - jeśli nie są napromieniowane, są rozkręcane i rozbierane i powoli zanoszone do miast, by tam je wykorzystać - albo jako części innych maszyn, albo jako zwykłe zasieki, bramy, mury. Każdy element dawnego świata ma nowe przeznaczenie.

Żywność

W sumie można to łatwo podsumować - dobra osada da sobie radę. Inni zdychają z głodu. Trzeba mieć dobry plan przeżycia, trochę hodowlanych zwierząt, trochę pól uprawnych i dużo towaru na gambling za inne produkty żywnościowe. Jak wspominałem - jest więc różnie. Są miejsca, gdzie żyje się dostatnio i nikt nie głoduje, są też prawdziwe rejonny głodu.

Bez względu na to, co sami wyprodukujemy, jest jeszcze sporo ton puszek z fasolą i mieloną, pozostałość po dawnych czasach. Termin ważności części już się skończył, część jeszcze się dobrze trzyma. Tak więc facet z puszką fasoli to wciąż całkiem zwyczajny widok.

REGUŁY WSZELKIE



Teraz czas na szczegółowe i dodatkowe reguły gry. Główną część tego rozdziału zajmuje lista umiejętności wraz z radami jak z nich korzystać na sesji i jakie utrudnienia przekładają się na określone Poziomy Trudności testów, które będą wykonywać gracze.



Reguła, wszystkich reguł

Poniżej znajduje się wiele różnych zasad, które uszczegóławiają grę. Większość reguł została zbudowana na tym samym szkieletcie, więc jeśli go teraz zrozumiesz, kolejne strony będzie ci się o wiele lepiej czytało.

Poszczególne reguły opisują różne sytuacje, które mogą wyniknąć w grze. Chodzi o określenie Zmęczenia postaci, o Pościgi samochodowe, czy Naprawianie różnych sprzętów. W każdym przypadku przedstawiamy tabelę, która grupuje najbardziej prawdopodobne okoliczności i zdarzenia towarzyszące danej sytuacji. Każda z nich ma określoną wartość procentową. Mistrz Gry sumuje procenty odczytane z danej tabeli, a następnie rezultat porównuje z wynikami w tabeli poniżej - na tej podstawie określa Poziom Trudności testu, który musi zdać gracz.

Poziom Trudności Testu	Procenty	Modyfikator do Wsp.
Łatwy	poniżej 0%	+2
Przeciętny	0 do 10%	0
Problematyczny	do 30%	-2
Trudny	do 60%	-5
Bardzo Trudny	do 90%	-8
Cholernie Trudny	do 120%	-11

Przykład: Gracze wędrują przez pustynię. Kiedy nadchodzi późne popołudnie, Mistrz Gry postanawia, że każdy z bohaterów powinien wykonać test Budowy, by określić, jak bardzo są zmęczeni. MG sprawdza w tabeli okoliczności - gracze nie spali w nocy więc MG wybiera brak snu to 20 %, a także pili zanieczyszczoną wodę, w tabeli ma to wartość 30%. W sumie jest 50 %. W tabeli powyżej MG sprawdza wynik. Każdy z graczy musi zdać Trudny test Budowy.

Umiejętności przeciwstawne

W niektórych sytuacjach, za pomocą testu umiejętności, bohater próbuje wpłynąć na inną istotę lub wykonać czynność, której istota jest niechętna. Wykonuje się wówczas test przeciwstawny.

Jeżeli umiejętność testowana jest na poziomie X i rzut zakończy się sukcesem, istota przeciw której działano, wykonuje test przeciwstawnej umiejętności, również na poziomie X. Sukces tego rzutu niweluje powodzenie pierwszego testu. Przykładem umiejętności przeciwstawnej jest Wypatrywanie przeciw Skradaniu się (udane Wypatrywanie wykrywa Skradającą się osobę).

Wspomaganie umiejętności

W niektórych sytuacjach kompetencje dwóch lub więcej umiejętności nakładają się (np. umiejętność Fizyka oznacza również częściową wiedzę z zakresu elektroniki). Mistrz Gry może wprowadzić zasadę wspomaganie umiejętności. Reguła ta mówi, że jeżeli jakaś umiejętność wymaga testu na poziomie X i istnieje umiejętność wspomagająca, można dla tej drugiej wykonać test o PT równym X. W przypadku sukcesu modyfikator PT odczytywany z tabeli staje się niższy o 20%.

Jeżeli umiejętność testuje się jako wspomagająca, nie można jej wspomagać z pomocą innej.

Wszystkie procentowe utrudnienia (wynikające z tabeli warunków testu, z ran, pancerzy itd.) kumulują się. I dopiero na podstawie ich sumy MG określa PT testu.

Budowa

Testy Budowy stosuje się w sytuacjach gdy ważna jest siła i kondycja bohaterów. Dotyczy to zarówno takich sytuacji jak wyważanie drzwi, podnoszenie ciężarów, jak i długi bieg, długotrwały brak snu, czy picie zanieczyszczonej wody.

● Sprawność (spec. Ranger)

Kondycja
Pływanie
Wspinaczka

Kondycja - kondycja określa jak długo bohater będzie w stanie opierać się zmęczeniu. Wiesz dlaczego ludzie padają na pysk? Różnie. Dlatego, bo są głodni. Bo nie spali od wielu godzin. Bo rozładowali tira węgla. Naprawdę różnie. Zobacz na tabelę:

Okoliczności	Wartość
Niewiele jedzenia	Za każdy dzień: 10%
Mало wody	Za każdy dzień: 20%
Brak jedzenia	Za każde 12 godzin: 20%
Brak wody	Za każde 12 godzin: 30%
Zatruty lub chory	+10% do +90%
Brak snu	Za każde 12 godzin po nieprzespanym dniu: 20%
Ciężka praca fizyczna	Za każde 4 godziny: 30%

Jeśli Mistrz Gry uważa, że bohaterowie graczy są już zmęczeni i zaczynają tracić siły, powinien skorzystać z powyższej tabeli, by określić w jakich okolicznościach działają i sprawdzić sumaryczny procent ich zmęczenia. Następnie wynik należy porównać z tabelą Poziomów Trudności. Gracze powinni wykonać test Kondycji, by określić, jak znośzą trudy przygody.

Jeśli gracz zda test, może kontynuować przygodę bez ujemnych modyfikatorów. W przypadku braku poprawy sytuacji (wciąż brak snu, czy jedzenia) bohater musi ponownie przetestować Kondycję, po liczbie godzin równej wartości jego umiejętności Morale (minimum po godzinie).

Jeśli gracz nie zdał testu, otrzymuje 30 % modyfikator do Poziomu Trudności wszystkich testów. Wszystko co robi, będzie dla niego trudniejsze.

I prawdę mówiąc powinien odpocząć. Jeśli bohater z jakis przyczyn nie może sobie pozwolić na odpoczynek - zmuszony będzie do kolejnego testu po czasie równym połowie wartości umiejętności Morale w godzinach. Jeśli ponownie go nie zda,

mdleje i zostaje skazany na przymusowy odpoczynek. Jeśli go zda, czeka go kolejny test po tym samym okresie czasu.

Pływanie - testy pływania będą zdarzały się rzadko, bo napotkać na zbiornik wodny i móc wsadzić wń dupsko jest niezwykle trudno. Jeśli jednak już ktoś się zdecyduje, czeka go test Budowy. Warto wyjaśnić już na starcie - jeśli bohater ma umiejętność pływania na poziomie 1 lub wyższym, a zbiornik przypomina basen, lub spokojne jezioro - nie trzeba wykonywać żadnych testów. Ot, jeśli facet lub babka potrafią pływać, to nie ma co zmuszać ich do turlania kośćmi.

Jeśli zaś babka nie umie pływać, ratujemy ją - przywracamy do życia metodą usta usta i żyjemy długo i szczęśliwie. Gorzej, jeśli to facet nie umie pływać. W tej sytuacji poziom trudności testu już na starcie jest Trudny. Każda niesprzyjająca okoliczność tylko sprawę dramatyzuje. Szczegóły - patrz tabela...

Okoliczności	Wartość
Brak umiejętności pływania	+60 %
Mróz, temperatura bliska zera	+30 %
Sztorm, wysokie fale, prądy wodne	+50 %
Wcześniejjsze osłabienie organizmu	+20 %
Stwory morskie, toksyczny zbiornik	+20 %
Koło ratunkowe, kamizelka	-20 %

Wspinaczka - jeśli nie umiesz pływać, idziesz na dno. Jeśli nie umiesz się wspinać lecisz na dno. Przyspieszenie 9,81 coś ci mówi? No właśnie...

Testy wspinaczki wykonuje się co 6 metrów - gdy bohaterowie chcą dostać się na wyższe piętra wieżowca - po zrujnowanej elewacji budynku, lub jeśli wspinają się w górach. Nie należy wykonywać testów, gdy bohater zwyczajnie chce wleźć na drzewo. Drabina to też nie jest powód do turlania kośćmi. W tabeli poniżej uwzględniliśmy takie czynniki jak złe warunki pogodowe, czy znacząca wysokość. Co innego wdrapać się na czwarte piętro, co innego na dwudzieste czwarte. Jest taki moment, że kolana drżą, ręce się pocą, a i mięśnie coraz bardziej pieką. Oto szczegóły:

Okoliczności	Wartość
Silny wiatr, ulewa	+30 %
Duże wysokości	+30 %
Brak dobrych uchwytów	Od 20 % do 50 %
Ktoś zakłóca wspinaczkę (np. strzela)	
Sprzęt do wspinaczki	+40%
Naturalne uchwyty	-30 %
	-15%

● Jeździectwo (spec. Ranger)

Jazda konna

Powożenie

Ujeżdżanie dzikich wierzchowców

Jazda konna - z jazdą konną jest podobnie jak z prowadzeniem pojazdu, tylko trudniej. Do samochodu wsiada byle wsiok i rusza. Na konia byle mieszczuch nawet się nie wdrapie.

Podczas sesji testy jeździectwa wykonuje się tylko w szczególnych sytuacjach - jeśli bohater spokojnie podróżuje z miejsca na miejsce, nie ma potrzeby wykonywać testu. Wykonuje się go tylko wtedy, gdy akcja przyspiesza - podczas pogoni, skoków przez przeszkody lub w podobnych okolicznościach.

Okoliczności	Wartość
Skok przez przeszkodę	+40% za każdy metr przeszkody, maksymalnie 2 metry
Brak siodła	+20%
Cwał	+20%
Spłoszony koń	+30%
Narowisty koń	+50%
Ranny koń	+20% za każdą lekką ranę

Powożenie - umiejętność, podobnie jak jazda konna nie jest wykorzystywana podczas zwyczajnej podróży. Testy wykonuje się dopiero w sytuacjach zagrożenia, kiedy powóz porusza się z dużą prędkością, przejeżdża przez niebezpieczny teren, lub też jest atakowany przez napastników (gangstersów na motorach itp.)

Okoliczności	Wartość
Maksymalna prędkość	+30%
Nierówny, trudny teren	+20%
Bagna, ścieżka przy urwisku	+40%
Spłoszone konie	+30%
Ranny koń	+20% za każdą lekką ranę
Poważne uszkodzenie koła	
	+50%

Ujeżdżanie dzikich wierzchowców - ta umiejętność w określonych momentach kampanii może być zupełnie bezużyteczna, jednak gdy bohaterowie trafiają do Teksasu, stanie się najważniejszą. Tam jak wiadomo ujeżdżanie dzikich koni to jeden z najważniejszych zawodów, a zarazem test dla prawdziwego mężczyzny. Ta umiejętność jest także wykorzystywana w wypadku prób ujarznienia innych zwierząt niż koń, takich jak zmutowane bizona, czy zupełnie nowe, stworzone przez Molocha fantastyczne wierzchowce.



Okoliczności	Wartość
Dziki koń	+30%
Dziki bawół, bizon itp.	+50%
Zmutowany potwór	+70%
Wściekły, lub ranny	+30%
Wystraszony	+30%
Zmęczony, wyczerpany	-20%

Zręczność

Testy Zręczności obejmują bardzo szeroką gamę czynności, zarówno związanych ze zdolnościami manualnymi (kradzież kieszonkowa), jak i ogólną koordynacją ruchów bohatera.

● Prowadzenie pojazdów (spec. Technik)

Prowadzenie samochodu
Prowadzenie motocykla
Prowadzenie ciężarówek

Prowadzenie samochodu (motocykla, ciężarówek)

No dobra, nie ma to jak gra RPG, w której na mapie znajdują się dwie rzeczy: autostrady i Detroit. Wnioski nasuwają się same. Ostra jazda, oczywiście bez trzymanki.

Podczas jazdy szybkim wozem liczy się kilka czynników - a o tym, kto pierwszy osiągnie metę, decyduje każdy z nich. Testy wykonuje się dość często - lecz nie jest to jakaś stała liczba, czy okres czasu. Zależnie od wydarzeń na trasie, MG zarządza kolejne testy - podczas ostrych zakrętów, omijania przeszkód itp. W tabeli poniżej znajdują się najważniejsze przypadki, które mogą wydarzyć się podczas jazdy samochodem.

Okoliczności	Wartość
Kiepski wóz	+10%
Ostry zakręt	+30%
Przeszkoda	+10 do +30%
Śliska nawierzchnia	+20%
Ostrzał samochodu	+30%
	(+50% dla motocykla)
Atak samochodem	+30% dla atakującego
	+50% dla broniącego się
Skok przez przepaść	+20% za każdy metr

Obaj kierowcy wykonują test. Jeśli obaj zdadzą swój test, sytuacja się nie zmienia.

Jeśli jeden z nich zdał zyskuje jedną "długosć" - dogania o jedną długosć, lub odskakuje na jedną długosć od przeciwnika.



Jeśli obaj nie zdali, sytuacja także się nie zmienia.

MG w każdej rundzie prowadzi notatki dotyczące tego, który samochód ma przewagę na drugim i jaka jest to przewaga.

● Zdolności manualne (spec. Cwaniak)

Kradzież kieszonkowa
Otwieranie zamków
Zwinné dionie

Kradzież kieszonkowa - są umiejętności, których nazwa jest enigmatyczna. Są i takie, gdzie wszystko jest jasne. W tym przypadku mamy do czynienia z drugą kategorią. Nie ma więc potrzeby rozwodzić się i debatować nad Kradzieżą kieszonkową. Mistrz Gry zarządza test Zręczności za każdym razem, kiedy gracz chce pogmerać w kieszeniach jakiegoś frajera. Ta umiejętność pomoże graczowi zdać test. Tabela poniżej jak zwykle pokazuje przykładowe wartości punktów, na których MG może oprzeć Poziom Trudności testu.

Okoliczności	Wartość
Oflara jest wyczulona, posiada coś cennego	+40 %
Kieszeń jest zamknięta	+30 %
Przedmiotu nie da się ukryć w dłoni	+20 %
Przedmiotu nie da się zmieścić do kieszeni	+40%
Przedmiotu nie da się zmieścić pod płaszczem	+70%
Przedmiot jest źle ukryty	
(rozpięta kurtka, otwarty plecak)	-20 %
Tłum, bazar lub podobne skupisko	-30 %

Otwieranie zamków - umiejętność odnosi się do zamków mechanicznych.

W przypadku zabezpieczeń elektronicznych należy stosować umiejętność Elektronika - wykorzystując jednakże analogicznie do poniższych określenia procentowej trudności przeprowadzenia akcji. Warto tym miejscu zwrócić uwagę, iż bardzo istotnym czynnikiem jest limit czasowy - osoba znająca się na otwieraniu zamków i mająca bardzo długi, lub wręcz nieograniczony okres czasu na jego otwarcie jest w stanie poradzić sobie z większością zabezpieczeń. Z drugiej strony - jeśli typ zamka jest zupełnie nieznany, może się okazać, że nawet i rok czasu nie wystarczy na jego otwarcie. Dlatego obie wartości są określone przedziałem i do MG należy decyzja o wartości procentowej.

Okoliczności	Wartość
Komplikacja zamka	0 % do +80 %
Brak odpowiednich narzędzi	+20%
Zardzewiały zamek	+10%
Otwieranie sejfu	+90%
Dostępny schemat zamka elektronicznego	-40%
Brak znaczącego ograniczenia czasowego	-40%

Zwinne dłonie - nazwa umiejętności może nie wyjaśniać wszystkiego, więc warto powiedzieć w czym rzecz. Zwinne dłonie są wykorzystywane w chwilach, gdy bohater niepostrzeżenie chce wyciągnąć nóż i ukryć go w rękawie, lub gdy chce odpiąć kaburę, tak, by nikt nie zauważył. Także po to, by zwinąć coś ze straganu, lub by oszukiwać w kartach. Umiejętność jest natomiast zupełnie nieprzydatna przy odkręcaniu tłumika w samochodzie, czy podczas gry na fortepianie.

Okoliczności	Wartość
Manipulowany przedmiot nie da się ukryć w dłoni	+20%
Manipulowany przedmiot nie da się zmieścić do kieszeni	+40%
Manipulowany przedmiot nie da się zmieścić pod płaszczem	+70%
Część zgromadzonych jest wrogo nastawiona	+20%
Coś odwróciło uwagę zgromadzonych	-30%

Charakter

Testy charakteru będą jednymi z najczęściej stosowanych - jeśli MG prowadzi przygody na Południu, na terenach zamieszkałych przez ludzi. Praktycznie każde spotkanie z Bohaterem Niezależnym powinno rozpoczynać się od testu Reputacji. Dopiero wtedy MG może odpowiednio odegrać zachowanie bohatera - jeśli ten słyszał już o postaciach graczy, lub nie. To samo dotyczy się graczy - którzy inaczej będą rozmawiali z kimś, o kim już słyszeli wcześniej z różnych opowieści.

• Negocjacje (spec. Cwaniak)

Zastraszanie
Perswazja
Dowodzenie

Zastraszanie - jest to jedna z wielu umiejętności, które wykorzystuje się w interakcjach z Bohaterami Niezależnymi. Mistrz Gry powinien pamiętać, że wszystkie te umiejętności powstały po to, by je testować i dobra gra aktorska graczy (np. świetne odegranie zastraszania) nie mogą zastąpić testu umiejętności, co czasem się zdarza, kiedy doświadczeni gracze oszczędzają punkty na te właśnie umiejętności, by potem na sesji nadrabiać to grą aktorską.

Jeżeli test Zastraszania powiedzie się, zastraszana osoba ma prawo do testu Morale o takiej samej trudności. Zdany test Morale unieważnia test Zastraszania (umiejętność przeciwna).

Okoliczności	Wartość
Przewaga liczebna po stronie zastraszanych	+30 %
Brak broni zdolnej zagrozić zastraszonym	+30 %
Nie zdany test Reputacji	+30 %
Widoczne mutacje	-10% do -50%
Widoczne wszczepy cybernetyczne	-10% do -50%
Udany test Postrzegania emocji	-20%

Perswazja - podobnie jak Zastraszanie, jest wykorzystywana podczas rozmów z Bohaterami Niezależnymi. Tym razem chodzi o bardziej dyplomatyczne przedstawienie swoich racji.

Umiejętnością przeciwną Perswazji jest Niezlomność. Jeżeli test Perswazji powiedzie się, osoba której perswadowano ma prawo do testu Niezlomności o takiej samej trudności. Zdany test Niezlomności unieważnia test Perswazji.

Okoliczności	Wartość
Nie zdany test reputacji	+30%
Widoczne mutacje	+10% do +50%
Widoczne wszczepy cybernetyczne	+10% do +50%
Perswaduujący wyświadczył wcześniej przysługę lub wykazał dobrą wolę	-10% do 0%
Perswaduujący jest dla rozmówcy atrakcyjny fizycznie	-10%
Udany test Postrzegania emocji	-20%

Dowodzenie - ważna umiejętność dla wszystkich, którzy próbują nadzorować dużą grupę. Testy dowodzenia nie muszą odnosić się do walki. Kierowanie zespołem mechaników albo trenowanie drużyny gladiatorów również związane są z dowodzeniem. Podczas bitwy z pomocą tej umiejętności można koordynować oddział wojskowy i podnosić morale jego członków (udany rzut pozwala żołnierzowi ponownie wykonać sfuszerowany test na Morale). Watro pamiętać, że za kwestie strategii i planowania odpowiada Spryt, a nie Charakter.

Okoliczności	Wartość
Wszystkim podkomendnym nie wyszedł test na Morale	+50%
Dowodzącego ledwie słychać lub jest niewidoczny	+30%
Przewaga liczebna przeciwnika (Jeżeli możliwości i wyposażenie nieprzyjaciela są porównywalne)	+20% za każdą krotność (3x więcej = +60%)
Przeciwnik jest dużo lepiej wyposażony	+20%
Przeciwnik jest dużo gorzej wyposażony	-20%

• Empatia (spec. Cwaniak)

Postrzeganie emocji
Błef
Opieka nad zwierzętami

Postrzeganie emocji - za każdym razem gdy bohater próbuje wysondować myśli innego człowieka i przewidzieć jego zamiary, w rzeczywistości czyta mowę

ciała (mimikę twarzy, subtelności gestów, itp.). Test postrzegania emocji daje bohaterom wskazówki i pozwala podejmować trafniejsze decyzje.

Postrzeganie emocji wspomaga Zastraszenie, Perswazję i Blef (zaliczenie testu może dopomóc przy testach Zastraszenia, Perswazji i Blefu: -20%).

Okoliczności	Wartość
Czytany obiekt nie jest człowiekiem	+70%
Nie widać twarzy czytanego	+50%
Czytany stara się zamaskować emocje	+40%
Czytany ma wyższą reputację	+20%
Czytany obiekt jest dobrze znany	-20% do 50%
Czytany obiekt jest kobietą	-20%

Blef - podobnie jak Perswazja, ale test blefu wymagany jest wówczas, gdy bohater kłamie, próbując namówić rozmówcę do zmiany poglądów.

Umiejętnością przeciwną wobec Blefu jest Niezłomność. Jeżeli test Blefu powiedzie się, osoba którą blefowano ma prawo do testu Niezłomności o takiej samej trudności. Zdany test Niezłomności unieważnia test Blefu.

Obowiązuje ta sama tabela co przy testach Perswazji.

Opieka nad zwierzętami - umiejętność sprawdza się za każdym razem, gdy któryś z bohaterów próbuje wpłynąć na zwierzę (uspokoić je, sprawić by stało się bardziej przyjazne, oswoić). Opieka nad zwierzętami testuje się również w sytuacjach gdy trzeba zadbać o zwierzę (wyleczyć je z ran lub z chorób, nakarmić odpowiednim pożywieniem). Umiejętność ta jest odpowiednikiem Leczenia chorób i Pierwszej pomocy, z tym że stosuje się ją do zwierząt, a nie ludzi. Umiejętność jest wspomagana przez Biologię.

Okoliczności	Wartość
Zwierzę jest wrogo nastawione	+50%
Zwierzę jest nieufne	+30%
Rzadki typ zwierzęcia (np. żyrafa albo pingwin z zoo)	+20% do +70%
Zwierzę domowe	-20%
Zwierzę należy do bohatera	-40%

• Siła woli (spec. Wojownik)

Odporność na ból
Niezłomność
Morale

Odporność na ból - o testach odporności na ból decyduje Mistrz Gry. Nie ma sztywnych reguł decydujących o ich zastosowaniu, co nie znaczy, że wykorzystuje się je rzadko. Prosząc o test odporności na ból Mistrz Gry może próbować wyciągnąć bohatera z trudnej sytuacji. Przykładowo, kiedy ranny bohater ucieka do

samochodu przed goniącym go mutantem, MG ma prawo poprosić o wykonanie testu Odporności na ból. Udany test określa czy bohaterowi uda się mimo obrażeń utrzymać tempo i uratować życie. Wyjątkowo tutaj nie bierze się pod uwagę normalnych modyfikatorów wynikających z ran.

Okoliczności	Wartość
Za każdą lekką ranę	+20%
Za każdą ciężką ranę	+40%
Za ciężką ranę	+90%
Ból wynikający z choroby (migrena albo dżuma)	+10% do +50%
Za zażyty lek przeciwbólowy	-10% do -90%

Niezłomność - testy Niezłomności wykonuje się z reguły jako testy przeciwstawne Perswazji i Blefowi. Umiejętność można testować za każdym razem gdy wewnętrzne przekonanie bohatera o słuszności jego przekonań i zachowania zostaje wystawione na próbę.

MG może znaleźć inne zastosowanie dla testów Niezłomności.

Morale - morale różni się od Niezłomności tym, że jest odpornością wyuczoną, a nie wynikłą z przekonań bohatera. Umiejętność testuje się w trakcie konfliktów (pole bitwy, zastraszanie). Nie zdany test może oznaczać ucieczkę z pola walki lub podporządkowanie psychiczne dominującej osobie. Na Morale postać wpływać może mieć umiejętność Dowodzenie jej przełożonego. Od umiejętności tej zależy również wytrzymałość na zmęczenie (patrz reguły umiejętności Kondycja).

Morale przeciwstawia się Zastraszeniu.

Okoliczności	Wartość
Wszystkim pozostałym towarzyszom broni nie wyszedł test na Morale	+50%
Brak dowódcy	+30%
Przewaga liczebna przeciwnika (jeżeli możliwości i wyposażenie nieprzyjaciela są porównywalne)	+20% za każdą krotność (3x więcej = +60%)
Przeciwnik jest dużo lepiej wyposażony	+20%
Przeciwnik jest dużo gorzej wyposażony	-20%

Spryt

Spryt to miara tego, jak twój kompas we łbie kieruje cię przez życie. Albo ładuje cię w kłopoty i wlecznie siedzisz w bagnie, albo wciąż pozwala ci pływać na powierzchni. Albo jesteś cwaniak, albo nie jesteś.

● Medycyna (spec. Ranger oraz Technik)

Leczenie chorób
Leczenie ran
Pierwsza pomoc

Szczegółowe zasady leczenia chorób i ran podane są w rozdziale Leczenie.

● Technika (spec. Technik)

Mechanika
Elektronika
Rusznikarstwo

Mechanika - To co, zabieram się za najważniejszą regułę w Neuroshimie? Wypadałoby wiedzieć jak rzucać kośćmi, by naprawić tą przysłowiową chłodnicę, co? Wszystko zaczyna się od oceny sytuacji. Oczywiście sytuację ocenia Mistrz Gry, nie gracz. Mistrz Gry to ten facet co wymyślił przygodę. Powiedzmy sobie wprost - to właśnie ten facet wymyślił sobie, że zesra ci się ta cholerna chłodnica. A jak już wymyślił, ma prawo ocenić co jej się dokładnie stało. Facet ocenia wszystkie ważne czynniki, takie jak to, czy w danym urządzeniu (pozwolisz, że jednak damy sobie spokój z tą chłodnicą, OK?) brakuje jakiejś części, czy jest zabrudzone, lub ma zaśniedziałe kable, czy któraś z części jest zwyczajnie zepsuta, czy kable są przecięte itp. Dużo możliwych opcji. Najważniejsze podane są w tabeli, na ich podstawie MG powinien wymyślać inne i podobnie je opisać.

Rodzaj awarii	Wartość
Brak drobnego elementu	+20%
Brak istotnego elementu	+40%
Zabrudzone elementy, zaśniedziałe kable	+5%
Zepsuty drobny element	+10%
Zepsuty ważny element, przecięte kable	+20%
Trudny dostęp do zepsutych elementów	+10%
„Strzelanina za rogiem”	+10% do +30%
Brak wiedzy o urządzeniu tego typu	+50%
Widzę coś takiego pierwszy raz na oczy...	+70%
Śrubokręt	-5
Odpowiednie narzędzia lub części	-10
Spokój, dużo czasu	-30
Dokumentacja	-20
Baza części i elementów na wymianę	-30
Kibice	-20% do +20%

Elektronika - działa analogicznie do mechaniki, ale dotyczy skomplikowanych układów elektrycznych. Stosuje się tą samą tabelkę co przy Mechanice.

Rusznikarstwo - Tak chłopie, to ci się przyda. Nie dość, że będziesz mógł naprawić broń palną, to jeszcze sam wytwarzać amunicję. Nieźle, prawda? Gdy po strzelaniu pozbierasz łuski, będziesz miał nieco prochu, kawał ołowiu z którego można odlać pociski, rtęć piorunującą na spłonki, to przy odrobinie wprawy, będziesz w stanie sam powtórnie napełnić nabój. Nikt nie mówi, że jest to proste i łatwe, ale z taką umiejętnością można nieźle żyć. No i po wystrzeleniu ostatniej kuli nie siedzieć i biadolić, że najbliższy sklep jest dwieście mil dalej, ale sięść i rozwiązać ten problem we własnym zakresie.

Naprawa broni:	Procenty:
Rewolwery i pistolety	+30%
Pistolety maszynowe, kusze	+60%
Karabiny i karabinki automatyczne	+90%
Broń ciężka, M29, F2000, P90	+120%

● Wiedza ogólna

Historia, Geografia, Biologia, Fizyka, Matematyka, Chemia

Historia, Geografia, Biologia, Fizyka, Matematyka, Chemia - wszelkie umiejętności oparte na wiedzy oznaczające wiedzę teoretyczną przydają się czasem w najmniej oczekiwanych momentach. Poza oczywistą przewagą z ich posiadania (bohater imponuje ciołkom, którzy potrafią jedynie strzelać ze śrutówki), za zgodą MG erudyta może wspomagać test umiejętności praktycznej. Przykładowo: udany test fizyki daje procentowy modyfikator do rzutu na Elektronikę.

Wykonaj test umiejętności z kategorii Wiedza ogólna, z PT równym poziomowi testu wspomaganego umiejętności. Udany test daje ci modyfikator -20%.

Przykład: J.J., złodziejka postanawia rozbroić elektroniczny zamek zabezpieczający drzwi. Poziom Trudności testu Elektroniki jest ustalony jako Bardzo trudny (75%). J.J. postanawia spojrzeć na problem okiem teoretyka i wykorzystuje umiejętność Fizyka. Z powodzeniem wykonuje Bardzo trudny test Fizyki, dzięki czemu test Elektroniki staje się łatwiejszy o -20%, z Bardzo trudnego stając się Trudnym. Z umiejętnościami ogólnymi możesz powiązać takie umiejętności praktyczne:

- Geografia: Wyczucie kierunku; Znajomość terenu
- Biologia: Opieka nad zwierzętami; Biocybernetyka
- Fizyka: Elektronika; Mechanika
- Matematyka: Wyczucie miar; Obsługa komputerów
- Test Historii, z Poziomem Trudności ustalonym przez MG, pozwala ci zidentyfikować przedwojenne przedmioty, trudne do rozpoznania dla urodzonych po wojnie. W ten sposób nie tylko znasz ich przeznaczenie, ale dostajesz modyfikator -10% do wszelkich testów z ich zastosowaniem (np. naprawa magnetofonu szpulowego albo strzelanie z muszkietu).

UWAGA! Umiejętność Chemia pozwala bohaterowi produkować lekarstwa i narkotyki.

Chirurgia - to specjalny rodzaj wiedzy. Jak pamiętasz, ta umiejętność nigdy nie może mieć większej wartości niż Leczenie chorób i Leczenie ran. Za pomocą Chirurgii będziesz w stanie wykonać skomplikowane operacje w rodzaju przyszywania oderwanych kończyn albo operowania guza mózgu.

Zabiegi Chirurgiczne trwają nawet i kilkanaście godzin.

Okoliczności	Wartość
Warunki polowe	+60%
Operacja odbywa się w jadącym pojeździe	+70%
„Strzały za rogiem”	+30%
Zainstalowane narzędzia	+20%
Brak narzędzi	+40%
Wykwalifikowana pomoc	
(pomocnicy posiadają Pierwszą pomoc	
albo Leczenie ran na poziomie przynajmniej 4)	-30%
Niewykwalifikowana pomoc	-10%
Szpital	-30%
Torba lekarska	-10%

● Sprzęt (spec. Technik)

Obsługa komputerów
Maszyny ciężkie
Wozy bojowe

Obsługa komputerów - komputer to rzadkość. Mimo wszystko warto umieć obsłużyć maszynę, jeżeli jakaś już wpadnie w ręce. Korzyści z zastosowania komputera są bezsporne. Przede wszystkim, jeżeli komputer wyposażony jest w specjalistyczne oprogramowanie, z jego pomocą bohater może wspomóc jakiś test umiejętności, dodając modyfikator od -5% do -25%. Przykładowo: arkusz kalkulacyjny i program zliczający całki, wspomagają testy Matematyki. Dokładna wartość modyfikatora zależy zawsze od MG i od okoliczności (program symulujący obwody elektryczne daje modyfikator -10% do testów Elektroniki).

Jeżeli bohater posiada jakiś komputer należy określić w jakie urządzenia i oprogramowanie wyposażony jest sprzęt. Przykładowo: brak karty-przetwornika i odpowiedniego programu może uniemożliwić komputerowe sterowanie maszynami. UWAGA! Każdy komputer działa lepiej, jeżeli zostanie podłączony do prądu.

Poza tym komputery służą do najprzeróżniejszych celów. Od prób włamania się do sieci Molocha, po kontrolowanie programu pralki. Wykonując testy Obsługi komputerów zakładamy, że bohater ma, jakiegokolwiek podstawy (posiada umiejętność przynajmniej na poziomie 1). Ze względu na różnorodność zastosowania sprzętu decyzja o zastosowaniu modyfikatorów zależy tylko od inwencji MG. Poniższe zestawienie sugeruje jedynie drobne wskazówki.

Umiejętność jest wspomagana przez Matematykę.

Okoliczności	Wartość
Zdezcelowany składak	+20%
Komputer z systemem WinDoors 2020	+10%
Zainstalowana aplikacja jest uszkodzona	
(General Protection Wiesz Dobrze Co)	+30%
Komputer przyjazny użytkownikowi	-10%
Superkomputer na wysokim poziomie techniki,	
z namiastką sztucznej inteligencji	-30%

Maszyny ciężkie - jeżeli chcesz spełnić dziecięce marzenie o prowadzeniu ciuchci, to witamy w tym paragrafie. Maszyny ciężkie to co innego niż samochody. Tutaj nie liczy się refleks, ale precyzja i zdolność do kalkulowania odległości. Z reguły wielkie pojazdy są wolne i bezwładne. Dzięki temu mają wielką moc: mogą ciągnąć ciężary, rozwalać ściany i robić inne fajne rzeczy. Przykłady ciężkich maszyn to lokomotywa (albo cały pociąg), wózek widłowy, zakład przetwórstwa owoców i warzyw, taśmociąg, koparka.

Dzięki tej umiejętności bohater jest w stanie kontrolować całe obiekty przemysłowe.

Okoliczności	Wartość
Bohater próbuje kontrolować cały obiekt przemysłowy w pojedynkę	+90%
Maszyna nie konserwowana i od dawna nie uruchamiana	+30%
Hybryda dwóch fabrycznych maszyn, np. manipulatory i taśmociąg (powyżej dwóch traktuj jak obiekt przemysłowy)	+20%
Maszyna pracuje z maksymalną efektywnością	+10%
Maszyna pracuje w ruchu	
(np. kroczący mech manipuluje ramionami)	+20%
Bohater poświęcił pół dnia na przegląd i przygotowanie maszyny do pracy	-10%
Bohater poświęcił wystarczająco dużo czasu by w pełni przygotować maszynę do pracy	-20%

Wozy bojowe - czyli ciężkie maszyny, które dodatkowo potrafią przywalić. Będzie to czołg, amfibia, transporter opancerzony, nawet wóz strażacki. Za pomocą tej umiejętności obsługuje się również broń pokładową (działo czołgu, CKM na transporterze opancerzonym).

Do wozów bojowych stosują się zasady wyścigów opisane przy Prowadzeniu pojazdów, jednak wozy bojowe są wolniejsze i mniej zwrotne. W związku z tym, jeżeli machina takowa ściga się ze zwykłym samochodem, aby zyskać jedną długość, potrzebuje udanego testu kierowania i dwóch pod rząd nieudanych testów prowadzącego konkurencyjny samochód. Ścigające się wozy bojowe lub maszyny ciężkie traktuj jak pojazdy równorzędne (czyli jak dwa samochody, ale z wykorzystaniem tabelki reguł dla wozów bojowych).



Okoliczność	Wartość
Kiepski wóz	+20%
Ostry zakręt	+40%
Przeszkoda	
(niektóre przeszkody da się staranować wówczas nie zalicza się ich do tej kategorii)	+10 do +30%
Śliska nawierzchnia	+30%
Ostrzał wozu	+10%
Atak wozem	+20% dla atakującego +70% dla broniącego się (jeżeli jest to zwykły samochód) +40% jeżeli to wóz bojowy
Strzelanie z broni pokładowej w ruchu	+20%

Percepcja

Percepcja odpowiada za to, jak szybko coś dostrzeżesz, jak wiele szczegółów wpadnie ci w oko, a także jak szybko dotrze do twojego mózgu, że zauważyłeś coś dziwnego.

● Orientacja w terenie (spec. Ranger)

Wyczucie kierunku
Przygotowanie pułapek
Tropienie

Wyczucie kierunku - z pozoru umiejętność niepraktyczna, ale po jakimś czasie przekonasz się do niej. Przestaniesz się śmiać z facetów liczących na kolanach mrówki i wachających mech na drzewie. Kilka kilometrów w niewłaściwą stronę na pustyni i już nie wycofasz się na tereny z dostępną wodą i żywnością. Nie będziesz wiedział jak wrócić.

Testy Wyczucia kierunku wykonuje się w celu wyznaczenia stron świata (na powierzchni i pod ziemią) i ogólnego zorientowania się w terenie. Dzięki tej umiejętności możesz również sprawdzić, czy nie zgubiłeś się w labiryncie. Pozwala ona również kreślić mapy.

Jeżeli na niebie widać słońce, nie musisz nic testować. Zawsze wiesz gdzie jest jaki kierunek. Kłopotliwe sytuacje, gdy test jest potrzebny, prezentuje tabela.

Jeżeli kreślisz mapę, możesz dobrowolnie podnieść Poziom Trudności powyżej ustalonej w tabeli wartości (maksymalnie do Chciernie trudnego). Za każdy dobrowolnie podwyższony stopień twoja mapa będzie obniżała innym Wyczucie kierunku o -20% (maksymalnie -60%).

Jeżeli tropisz ślady, lub wręcz przeciwnie - maskujesz własne, Wyczucie kierunku może wspomóc obie umiejętności. W przypadku Tropienia - rzut na Wyczucie kierunku z takim PT, jakim obciążone jest Tropienie śladów. Udany test daje ci modyfikator -20% do rzutu na Tropienie. Jeśli maskujesz ślady - postępuj podobnie. Udany rzut z PT równym poziomowi Maskowania, zwiększa efekt ukrycia śladów o -20% (patrz opis Maskowania).



Umiejętność jest wspomagana przez Znajomość terenu i Geografię.

Okoliczność	Wartość
Kompletny brak światła	+50%
Pod ziemią	+40%
Noc	+30%
Zła pogoda (mgła, ulewny deszcz, padający śnieg)	+20%
Naturalne wskazówki (mech)	-20%
Kompas	-40%

Przygotowanie pułapek - po co narażać się na ryzyko walki, skoro możesz złapać przeciwników w pułapkę? Pułapka może być zabójcza (ten rodzaj jest najtrudniejszy do przygotowania i najbardziej zawodny). Może ranić przeciwnika albo zwyczajnie unieruchomić go na jakiś czas.

Przygotowanie pułapki jest pracochłonne i wymaga pomysłowości. Przede wszystkim bohater musi odnaleźć potrzebne do zorganizowania zasadzki materiały. Musi również odpowiednio wyliczyć wszystkie parametry mechanizmu. Jeżeli przeciwnik spodziewa się zasadzki, wykonuje test Wypatrywania z PT równym poziomowi pułapki. Oprócz tego to MG wykonuje w sekrecie rzut na Przygotowanie pułapki i tylko on wie, czy w przyszłości zadziała ona czy nie. Budując zasadzkę należy zatem wziąć pod uwagę dwa skrajne kryteria:

- Trudna do wykonania pułapka może nie zadziałać, ale jej efekty są potężne
- Łatwa do wykonania pułapkę łatwo wykryć i jej efekty nie są potężne

Przygotowanie zasadzki jest wspomagane przez Znajomość terenu i Maskowanie.

Okoliczność	Wartość
Za każdą godzinę poświęconą na konstruowanie pułapki (minimalnie 1 godzina, maksymalnie 6 godzin)	+5%
Zabójcza pułapka	
(zadaje krytyczne rany - np. dół z naostrzonymi palami)	+30%
Raniąca pułapka	
(zadaje ciężkie rany - np. wahadło z dyszla od wozu)	+20%
Chwytająca pułapka	
(unieruchamia i zadaje jedną lekką ranę albo żadnej - wilozy dół)	+10%
Opóźniająca pułapka	
(zadaje opóźnienia - np. z każdej 3 godziny opóźnienia lawina zasypująca drogę)	+5%
Za każdą osobę, która ma wpaść w pułapkę	+5%
Brak odpowiednich materiałów (sznur na wnyki, zastępowany lianą)	+10%
Brak odpowiednich narzędzi (łopata do wilozygo dołu)	+10%
Nadmiar materiałów i sprzyjający teren	
(np. mnóstwo sznura na wnyki w lesie pełnym pnączy)	-10%
Gotowa pułapka, którą trzeba ustawić	
lub gotowy element pułapki (szczęki na niedźwiedzia)	-20%

Tropienie - pozwala podążać za istotą na podstawie pozostawionych przez nią śladów. Ślady to nie koniecznie odciski stóp, łap czy racic. Polamane gałązki, ślady po obozowisku, przygięte źdźbła trawy, nieobecność zwierząt w okolicy - doświadczony tropiciel czyta w naturze jak w książce.

Jeżeli tropiona istota (lub grupa istot) zacierała za sobą ślady, przed przystąpieniem do dzieła należy owe ślady odnaleźć. Wymagany jest przeciwny rzut o PT równym PT zastosowanego Maskowania (patrz opis). Udany test ujawnia ślady i pozwala na ich interpretację - drugi rzut.

Każdy następny rzut na Tropienie (ale już nie przeciw Maskowaniu), wykonuje się po czasie równym wartości umiejętności Znajomość terenu w godzinach (minimalnie po 1 godzinie). Nieudany rzut oznacza zgubienie śladu.

Tropienie może być wspomagane przez Wyczucie kierunku, Łowiectwo i Znajomość terenu (patrz opisy umiejętności).

Okoliczność	Wartość
Noc bez księżyca, brak światła	+70%
Mgła, dymy, gęste opary	+50%
Księżykowa noc z gwiazdami	
lub ciemna noc + źródło światła	+30%
Od czasu przejścia istoty padało	+30%
Podłoże to twarda skała	+30%
Tropiciel chce oszacować rozmiary istoty	+10%
Tropiciel chce znać dokładną liczbę istot w grupie	+10%
Za każde dwie godziny od czasu przejścia istoty	+5%
Tropiony zachowuje się ostrożnie (ale nie maskuje śladów)	+15%
Tropiony zachowuje się beztroško	-15%
Za każdą istotę w grupie	-5%
Grząski grunt	-20%
Śnieg	-30%

● Spostrzegawczość (spec. Ranger)

Nasłuchiwanie
Wypatrywanie
Czynność

Nasłuchiwanie - osiemdziesiąt procent stworzeń, które chcą, komuś zrobić krzywdę, poluje w nocy. W nocy ludzie nie widzą. Pozostaje tylko nasłuchiwanie.

Umiejętność testuje się w przypadkach gdy bohater chce podsłuchać rozmowę, namierzyć zwierzę, przystawiając ucho do ziemi polować zbliżających się jeźdźców.

Dzięki tej umiejętności można wykryć skradającą się istotę. Należy wykonać test przeciwny Skradaniu się, z Poziomem Trudności równym poziomowi Skradania się istoty (patrz opis).

Okoliczność	Wartość
Zgiełk i hałas wokół nad słuchującego	+70%
W pobliżu bohatera ktoś rozmawia, zakłócając Nasłuchiwanie	+50%
Za każde 5m oddalenia od podsłuchiwanego	+5%
Za każdy 1cm bariery (np. ściana)	+5%
Podsłuchiwany zachowuje się ostrożnie	+15%
Podsłuchiwany zachowuje się beztroško	-15%
Cisza jak makiem zasiał	-20%
Stetoskop albo szklanka (przy ścianie albo przy ziemi)	-15%
Dźwięk rozchodzący się w ciele stałym (ziemia, tory kolejowe)	-20%
Woda niesie dźwięk	-40%

Wypatrywanie - coś jak nasłuchiwanie, tylko okiem i widać, a nie słychać.

Koncepcja jest ta sama - wykryć i nie dać się zaskoczyć. Wypatrywanie testuje się w momentach gdy bohater identyfikuje obiekty na odległość albo wylawia trudno uchwytnie szczegóły.

Wypatrywanie może posłużyć do wykrycia zasadzki i zastawionej pułapki. Gracz deklaruje szukanie w okolicy pułapek, a MG wykonuje sekretny rzut. Jeżeli pułapek nie ma, rzut jest dla picu. Prowadzący z kamienną miną oznajmia „nic nie dostrzegasz” i gracz łapie cykora. Jeśli pułapka istnieje, PT testu Wypatrywania równy jest Poziomowi Trudności zasadzki (patrz Przygotowanie zasadzki). Sukces pozwala ominąć zagrożenie. Niepowodzenie ponownie oznacza: „nic nie dostrzegasz”.

Jeżeli bohater szuka pułapek z dużej odległości, do PT zasadzki dodają się modyfikatory z tabeli. Obowiązują one również w każdej innej sytuacji, gdy w grę wchodzi zastosowanie zmysłu wzroku.

Podobnie odnajdywać można obiekty ukryte z pomocą umiejętności Maskowanie.

Umiejętność pozwala również wykrywać istoty skradające się (niezależnie od Nasłuchiwania). Należy wykonać test przeciwny Skradaniu się (PT równe PT urządzającej podchody istoty).

Okoliczność (dystans bliski/daleki)	Wartość
Brak światła/bezksiężycowa noc	+70%
Mgła, dym lub gęste opady	+50%
Księżykowa noc i gwiazdy	+30%
-/Bezpośredni widok (za każde 50m)	+10%
Gęstwina liści (za każde 5m)	+5%
Niewielki otwór/rzadki zagałnik (za każde 5m zagałnika)	+5%
Wypatrywany zachowuje się ostrożnie	+15%
Wypatrywany zachowuje się beztroško	-15%
Obserwacja z ukrycia/obserwacja ze wzniesienia	-20%
-/Lornetka	-30%
-/Kryształowe powietrze	-10%
-/Obserwowana jest grupa jako całość (za każdego 5 członków)	-10%

Czułość - Czułość testy czułości przeprowadza się w każdej sytuacji, kiedy bohater jest nieświadomy grożącego mu niebezpieczeństwa. Umiejętność różni się od Wypatrywania i Nashuchiwania tym, że nie potrzeba deklarować jej użycia. W momencie zagrożenia postać działa odruchowo niemal przy udziale przysłowiowego szóstego zmysłu. Zagrożenie nie musi być bezpośrednim atakiem na bohatera. Czułość pozwala wykrywać podkradających się wrogów, kieszonkowców, wzrost poziomu promieniowania na danym terenie, itp.

Wydawałby się mogło, że umiejętność ta wchodzi w kompetencje Wypatrywania oraz Nashuchiwania i jest lepsza od obu. To nieprawda. Czułość pozwala odkryć zagrożenia (i tylko zagrożenia), takie jak podane w przykładach, dopiero kiedy znajdują się one w bezpośredniej bliskości bohatera, czyli około trzech metrów od postaci. Próby zlokalizowania snajpera w budynku po drugiej stronie ulicy podpadają pod Wypatrywanie. Ukrywającego się w ciemnym zagajniku Tropiciela zlokalizuje tylko Nashuchiwanie.

W większości przypadków test Czułości przeprowadza się jako test przeciwny. Jeżeli zagrożenie nie wiąże się z konkretną umiejętnością (spadająca dachówka), MG określa PT zależnie od aktualnych deklaracji gracza.

Okoliczności	Wartość
Bohater jest czymś pochłonięty	+80%
Bohater jest na czymś skoncentrowany	+50%
Bohater wykonuje codzienną czynność	+20%
Bohater jest przygotowany na wszystko	-10%

● Przetrwanie (spec. Ranger)

Łowiectwo
Znajomość terenu
Zdobycie wody

Łowiectwo - pozwala polować zarówno na zwykłe zwierzęta, jak i nienaturalne stworzenia. Umiejętność pozwala zdobywać żywność (poprzez polowanie). Gracz deklaruje jak duże zwierzę chciałby upolować, a MG decyduje czy stworzenie występuje na danym obszarze i ile czasu zajmie odnalezienie go. Łowiectwo może również służyć jako źródło wiedzy o zwyczajach zwierząt (a za zgodą MG o zwyczajach istot nienaturalnych, ewentualnie maszyn).

Łowiectwo pozwala również zdobywać żywność poprzez zbieranie roślin, owadów i śmieci. Gracz sam deklaruje PT testu. Za każdy PT powyżej Łatwego bohater jest w stanie wyżyć jedną osobę. Zbieranie żywności trwa kilka godzin, zależnie od typu terenu.

Za zastawianie pułapek odpowiedzialna jest umiejętność Przygotowanie pułapki.

Jeżeli łowione stworzenie jest agresywne, polowanie można rozegrać zgodnie z regułami walki.

Łowiectwo może służyć jako umiejętność wspomagająca Tropienie. Należy wykonać rzut na Łowiectwo z Poziłomem Trudności równym PT Tropienia. Udały test gwarantuje -20% do późniejszego rzutu na Tropienie.

Umiejętność jest wspomagana przez Znajomość terenu.

Okoliczności	Wartość
Polowanie na maszynę	+70%
Polowanie na istotę nienaturalną	+50%
Za zwierzę wielkości niedźwiedzia	+20%
Za zwierzę wielkości dzika	+10%
Zadeklarowano łowy na konkretny gatunek	+30%
Za każdą dodatkową godzinę poświęconą na osaczenie zwierzęcia (maksymalnie 8h)	-5%
Polowanie na jakiegokolwiek zwierzę	-20%

Znajomość terenu - jeżeli bohater posiada tę umiejętność znaczy to, że wychował się w specyficznym środowisku i dobrze poznał panujące w nim warunki. Wysoka wartość Znajomości terenu dotyczy rangerów, którzy poznali różne typy środowiska. Za każdy punkt umiejętności gracz wybiera z listy terenów: śniegi, pustynia, bagno, lasy strefy umiarkowanej, lasy tropikalne, preria, morze, rzeki i jeziora, ruiny, góry. Oczywiście możliwe jest stworzenie własnych kategorii terenów.

Umiejętność pozwala przewidywać warunki panujące na danym terenie i przeciwdziałać szkodliwym wpływom środowiska. Przykłady zastosowania to przewidywanie pogody na morzu, wiedza o wahanach temperatur na pustyni lub informacje o niebezpiecznych roślinach w dżungli.

Umiejętność ta wspomaga testy umiejętności z grup Orientacja w terenie, Przetrwanie i Kamuflaż (testy muszą być przeprowadzane na znajomym terenie).

Umiejętność wspomagana przez Geografię.

Zdobycie wody - jak sama nazwa wskazuje. Umiejętność nie ogranicza się tylko do odnajdywania źródeł. Z jej pomocą można skraplać rosę i stosować sto innych sposoby, o których nie śniło się przeciętnemu harcerzowi. Zdobycie wody pozwala również rozpoznawać płyny skażone i odkażać je.

Umiejętności nie testuje się na obszarach gdzie świeża woda jest normalnie dostępna.

Umiejętność jest wspomagana przez Znajomość terenu.

Okoliczności	Wartość
Teren pustynny	+50%
Teren ubogi w wodę	+30%
Teren skażony	+20%
Odkażanie wody (zależnie od stopnia skażenia)	+10% do +50%
Odsalanie wody	+40%
Narzędzia do pozyskiwania wody	-10% do -30%

● Kamuflaż (spec. Ranger oraz Cwaniak)

Skradanie się
Ukrywanie się
Maskowanie

Skradanie się - ABC każdego złodzieja i rangersa. Pozwala niepostrzeżenie podejść inną istotę (czasami maszynę). Podkradający się musi wykonać test przeciwstawny umiejętnościom Wypatrywania i Nasłuchiwania ostrożnych stworzeń. Umiejętność jest wspomagana przez Znajomość terenu.

Okoliczności	Wartość
Żwir, suche gałęzie	+30%
Za każdego wartownika w pobliżu	+20%
Pies, zwierzęta	+30%
Gęsto zbudowany teren	-20%
Na boso	-10%
Nocą	-40%

Ukrywanie się - podobna do Skradania się, z drobnymi różnicami. Ukrywająca się osoba tkwi nieruchomo w swojej kryjówce i stara się nie rzucać w oczy. Umiejętność jest wspomagana przez Znajomość terenu.

Okoliczności	Wartość
Dobre oświetlenie (lampy, reflektory)	+30%
Wartownicy	+30%
Otwarty lub słabo zabudowany teren	+30%
Ubranie maskujące	-20%
Całkowicie schowany (nic nie widać)	-20%
Nocą	-40%

Maskowanie - dzięki tej umiejętności można ukryć jakiś obiekt (ale nie samego siebie), tak aby stał się niewidoczny dla znajdujących się w pobliżu osób. Przykładem jest przykrycie samochodu gałęziami. Przeciwstawia się jej Wypatrywanie. Umiejętność pozwala również zacierać ślady. Wówczas przeciwstawia się jej Tropienie.

Gracz sam deklaruje PT testu. MG wykonuje sekretny test. Jeżeli rzut powieździe się, obiekt został zamaskowany, a próby Wypatrywania i Tropienia będą miały PT ustalony przez gracza. Jeśli rzut się nie powiedzie, istnieje duże prawdopodobieństwo, że obiekt zostanie odkryty.

Umiejętność jest wspomagana przez Znajomość terenu.

Umiejętność wspomaga Przygotowanie zasadzki.



HANDEL

Podstawy postatomowej ekonomii

Wymiana dóbr to podstawa świata. Po wojnie każdy człowiek jest handlarzem. Nie istnieją sklepy, w których można dostać śrubkę numer pięć, amunicję przeciwpancerną i świeże bułeczki. To znaczy istnieją gdzieś, być może, ale ja nic o nich nie wiem.

W spustoszonej świecie jesteś tym co znajdziesz. Jeżeli znajdziesz coś, czego nie potrzebujesz, nie wyrzucaj. Wcześniej czy później trafisz na amatora tej rzeczy. Jeśli szczęście ci dopisze, wymienisz się za coś potrzebnego. Przy mniejszej dozie szczęścia wymienisz się za niepotrzebny ci, ale bardziej poszukiwany przez wszystkich przedmiot. Chwytasz zasadę? Pieniądze nie istnieją. Nowy Jork bije własną monetę, ale nie jest ona powszechnie uznawana. Obowiązuje zasada: towar za towar. Regularny barter.

Skąd w takim razie wiadomo ile warta jest dana rzecz? Załóżmy, że zarobiłeś kulkę i konasz sobie przy murze. Podchodzi do ciebie facet z medpakiem i chce go wymienić za twoją spluwę oraz samochód. Jeśli nie podoba ci się taka wymiana, facet zaczeka aż zdechniesz i sam sobie wszystko weźmie. W tym momencie medpak jest dla ciebie bardzo cenny, w innej sytuacji nie wymienilibyś za niego spluwę i bryki.

Po pierwsze zatem - cena zależy od okoliczności. Na środku autostrady oddasz za paliwo bardzo wiele. Drugim kryterium jest lokalna produkcja i za-

potrzebowanie. Nie trzeba być mistrzem ekonomii, żeby pokapować się, że w Teksasie mięso wołowe jest tanie, bo każdy hoduje krowy. Żywność w Teksasie sprzedasz tanio i kupisz tanio. Są też miejsca, w których określone towary nie są wiele warte, chociaż nikt ich w okolicy nie wytwarza. Na przykład nie wzbogacisz się na opychaniu podzespółów elektronicznych Indianom. Oni ich nie potrzebują. Poszczególne miejsca mają stałe zapotrzebowanie na dobra - stąd biorą się karawany transportujące towary z jednych terenów na inne.

Gamble

Pieniądze nie istnieją. O tym już wiesz. Wymiana dóbr byłaby uciążliwa, gdyby nie istniał towar za który można kupić wszystkie inne towary. Przed wojną rolę tą pełnił pieniądź - namacalny, w postaci banknotów i monet oraz elektroniczny - przelewy bankowe i karty kredytowe. Po wojnie pojawiły się gamble.

Gamble nie są przedmiotami. Nie mają postaci kawałków metalu ani papierowych karteczek. Ilość gambli jest miarą wartości przedmiotu. Możesz powiedzieć: mój komputer wart jest sto gambli i znaczy to tylko tyle, że dostaniesz za niego dwa pistolety warte pięćdziesiąt gambli każdy.

Popularną nazwą dla handlu barterowego jest termin *gambling*.

Można powiedzieć, że są dwa rodzaje gambli - lekkie (lajtowe) oraz duże (ciężkie). Lekkim gamblem jest papieros, pocisk, czy butelka wody. Ciężkim gam-

blem jest flaszka benzyny, działka tornado, czy nóż.

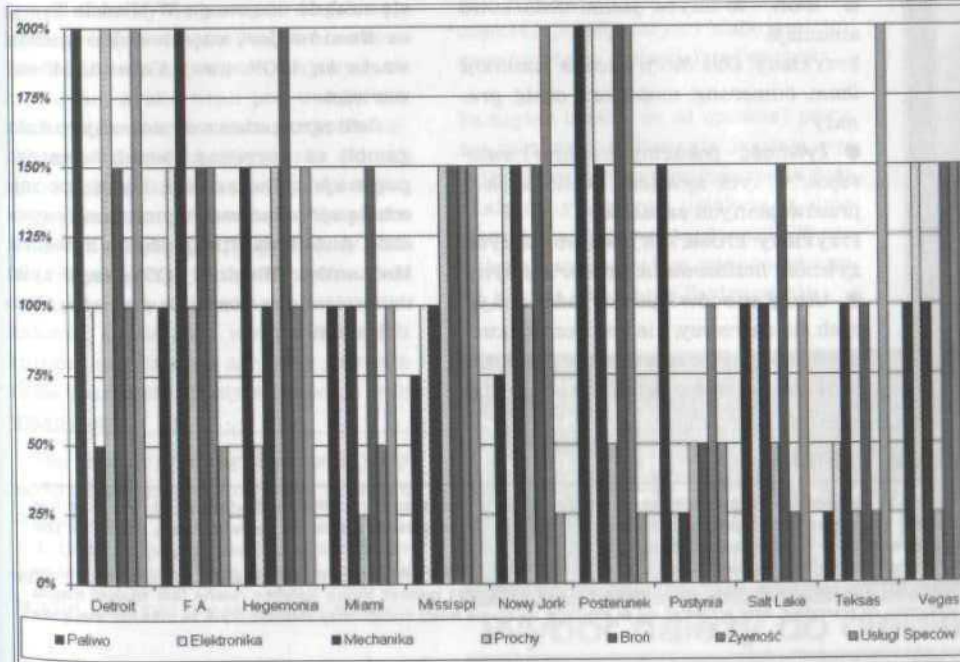
Pozostałe przedmioty i dobra są warte wielokrotność lekkich, oraz ciężkich gambli. Spluwę bez amunicji kupisz za czterdzieści ciężkich gambli. A amunicja? No wiesz...

Mnożniki gamblingu

Jeżeli zapoznałeś się już z podstawami powojennej ekonomii wiesz, że na niektórych terenach i w niektórych sytuacjach jedne towary są więcej warte od innych. Spójrz teraz na umieszczony obok wykres mnożników gamblingu. Wyobraź sobie, że trafiłeś do miasta i niesiesz ze sobą spluwę z amunicją, karton papierosów, mikroprocesory i komplet uszczelki. Najchętniej pozbyłbyś się tego wszystkiego w zamian za motocykl. Pytanie, które sobie zadajesz ile wart jest każdy z tych przedmiotów w tym mieście?

Aby odpowiedzieć sobie na to pytanie musisz po pierwsze zajrzeć do rozdziału z ekwipunkiem i zorientować się ile gambli warte są poszczególne przedmioty. Jeżeli któraś z rzeczy nie została umieszczona w spisie (np. uszczelki), na podstawie wartości opisanych przedmiotów MG pomoże ci ustalić jej cenę. Wartość każdego z przedmiotów to tzw. "cena z autostrady". Jeżeli na drodze, z dala od dużych osiedli ludzkich, spotkasz przypadkowego wędrowca, najprawdopodobniej będzie chciał wymienić się właśnie po tych cenach.

Ale ty wchodzisz do miasta, powiedzmy do Vegas. W plecaku masz swój towar i będziesz chciał się go pozbyć. Teraz spójrz na tabelkę Mnożników gamblingu. Widzisz tam wykresy słupkowe - nie przeraż się, one mają pomóc. Na poziomej osi znajdziesz nazwy terenów (np. Vegas) i słupki przedstawiające wartość towarów. Towary pogrupowane zostały w grupy:



Good Old Times

GOT, to jedno z niewielu w naszym świecie czasopism literackich. Ci frajerzy nie mogą się pogodzić z odejściem starego świata. W swoim periodyku publikują opowiadania, których akcja dzieje się w świecie przed wojną, albo w takim świecie, gdzie wojny nie było. Redakcja mieszka gdzieś w okolicach Tijuany, gdzie raz na kwartał wydawany jest jeden numer tego pisma. Miłośnicy tego pisma wymyślają nawet jakieś historie, podczas których wcielała się w ludzi żyjących w dawnych czasach. Jeszcze jednemu, oderwanemu od rzeczywistości kretyni.

● **Paliwo** - po prostu benzyna, ewentualnie inne płynne paliwa, które leje się w bak pojazdów; na niektórych terenach MG może uznać, że termin odnosi się np. do węgla

● **Elektronika** - podzespoły elektroniczne i urządzenia opierające swoje działanie na skomplikowanych elementach elektrycznych

Przykłady: mikroprocesor, prostownik tyrystorowy, radio, Kuchenka mikrofalowa, płytka drukowana

● **Mechanika** - części zamienne i narzędzia, urządzenia mechaniczne i ich elementy, proste podzespoły i urządzenia elektryczne

Przykłady: uszczelki, kombinerki, rezystry, armatura łazienkowa, kabel miedziany, grzałka, samochód

● **Prochy** - wszelkiego rodzaju używki (narkotyki, alkohole, papierosy), lekarstwa i towary luksusowe

Przykłady: Tornado, brandy, olejek różany, medpaki, aspiryna, kawa, zastrzyk witamin

● **Broń** - to chyba jasne; dodatkowo amunicja

Przykłady: Colt Navy, paczka amunicji 9mm, bumerang, moździerz, czołg, granaty

● **Żywność** - pokarmy roślinne i zwierzęce, w tym żywność pochodząca z przedwojennych zapasów

Przykłady: krowa, ser, piwo, worek żyta, żywność liofilizowana, konserwy, ryby

● **Usługi speców** - pomoc ludzi znających się na rzeczy, nie koniecznie uczonych; kiedy na trasie zepsuje się samochód czasem warto zapłacić każdą cenę

Ty chcesz opchnąć swoje uszczelki. Ponieważ należą one do kategorii Mechanika, w Vegas ich mnożnik gamblingu wynosi 100%. Mnożysz cenę podaną w rozdziale o ekwipunku o 100% i otrzymujesz... tyle samo. Uszczelki w Vegas warte są swoją zwyczajową cenę. Spilwa i amunicja to broń. Mnożnik dla kategorii Broń w Vegas również wynosi 100%, czyli dostajesz „cenę z autostrady”, podaną w rozdziale o ekwipunku. Ze sprzedażą papierosów jest już gorzej. W Vegas produkuje się mnóstwo używek, od Tornado po alkohol. Papierosy są ogólnie dostępne. Ten towar należy do kategorii Prochy, zatem jego mnożnik wynosi 25%. Nie warto sprzedawać fajek w Vegas. Warte są tylko 25% swojej ceny. Ostatnia rzecz to mikroprocesory. Możesz mieć kłopot z ich sprzedażą - w końcu mało kto wie do czego służą te drobiazgi. Jeśli sam nie znasz się na komputerach albo elektronice, możesz zostać oszukany przez nieuczciwego kupca. Załóżmy, że udało ci się znaleźć uczciwego. W Mieście Tysiąca Neonów jest części elektroniczne warte są 150% swojej standardowej wartości.

Jeśli zgromadzisz wystarczająco dużo gambli za sprzedaż swoich towarów, pozostaje tylko znaleźć kogoś kto ma ochotę sprzedać twój wymarzony samochód. Auto kwalifikuje się do kategorii Mechanika. Mnożnik 100%, czyli tyle, ile napisano w rozdziale o ekwipunku. Proste?

Jeżeli jesteś Mistrzem Gry i projektujesz nową lokację, powinieneś opracować dla niej mnożnik gamblingu, podobny do przedstawionego na wykresie. Pamiętaj, że zestawione mnożniki są tylko wskazówką. Nie zawsze cenę uzyskuje się mnożąc przez okrągły procent. Dodatkowe poziome linie na wykresie mogą posłużyć ci do określenia tolerancji ceny, która wahać może się w zakresie 25% lub nawet 50% na plus albo minus.

Barter w praktyce

Mnożniki mnożnikami, ale przecież wymiana towarów to spotkanie twarzą w twarz. Liczą się umiejętności przekonania i wszelkie okoliczności opisane powyżej. Handel jest nie tylko koniecznością. To najpopularniejsza na świecie rozrywka, którą porównać można do gry hazardowej.

Wynik transakcji handlowej zależy przede wszystkim od zachowania gracza. Chcemy cię zachęcić do jak najlepszego odgrywania wymiany barterowej. Mistrzem Gry sugerujemy, by jako kryterium zysku brali pod uwagę elokwencję gracza. Graczom przypominamy, że zdolności handlowe nie zawsze sprowadzają się do umiejętności szybkiego liczenia i elokwencji. Handlarz może być ekspresyjny i gadatliwy albo nieprzenikniony jak pokerzysta. Podczas wymiany towarów można gestykulować, klócić się i wyzywać innych kupców, ewentualnie zgrywać pewnego siebie twardziela. Każdy wypracuje swój własny styl.

Dla miłośników reguł proponujemy następujące zasady, opisane w kilku krokach:

1. Oba kupcy prezentują swoje towary i odrzucają te towary partnera w handlu, którymi nie są zainteresowani.

Czasem wymiana skończyć może się już na tym etapie (brak zainteresowania).

2. Cena każdego towaru, zmodyfikowana przez mnożnik, podlega teraz negocjacji. Pierwszy z kupców wykonuje test Perswazji, samemu ustalając Poziom Trudności. Za każde podniesienie PT o jeden stopień powyżej Łatwego cena towaru spada o 10% (oczywiście jeżeli test się powiedzie). Drugi ma prawo do podobnego testu Perswazji, aby podwyższyć cenę. Różnica jest ostateczną i niezmienną ceną towaru.

Podczas handlu nie można wykonywać przeciwstawnych testów Perswazji na zwyczajowych zasadach.

3. Po ustaleniu wartości wszystkich przedmiotów będących przedmiotem handlu obaj handlarze wybierają z oferty partnera najbardziej interesujące ich przedmioty, tak aby bilans wymiany zbliżony był do zera. O wartości transakcji decyduje ten, kto w kroku 2 uzyskał więcej sukcesów.

4. Różnice w bilansie wymiany uzupełniane są „drobną monetą”, czyli najczęściej pojedynczymi nabojami lub przedmiotami o niewielkiej wartości.

Pamiętać trzeba, że od opisanej powyżej metody handlowania istnieją wyjątki. Przy regularnym handlu na dużą skalę ceny towarów ustalone są umowami i nie podlegają targowaniu. W niektórych sytuacjach w miejsce perswazji kupiec użyć może Zastraszania.

Rotkins Pharmacia

Miejsce owiane legendą. Według podań znajdował się tam skład medyczny armii Stanów Zjednoczonych, tuż po wojnie. Znałem wielu gości, którzy próbowali odnaleźć to miejsce - niestety żaden z nich nie potrafił. Krążą słuchy, że tam zaopatrzysz się w dowolną ilość Tornado.

Armia USA, krótko po wojnie miała tam laboratorium i fabryczkę farmaceutyczną, gdzie produkowali leki na większość Nowych Chorób - czyli tego cholerstwa, które przyszło podczas wojny. Podobno można tam znaleźć niemal wszystko, co potrzebne, żeby wyleczyć się ze skutków działania broni biologicznej. Podobno. Tyle, że nikt nie wie, gdzie to jest.

Obłęd...
Śmierć...
Deformacje...

*TORNADO

Wybór należy do ciebie

W opustoszałym świecie
przeżyć możemy tylko razem.

Przyłącz się do nas!

WALKIRIA

POTRZEBUJEMY WŁAŚNIE CIEBIE

Gwarantujemy uniformy i wyposażenie.

Skontaktuj się z najbliższym
przedstawicielstwem.

Smith i Wesson

Dwóch gości Smith i Wesson. Naprawdę, jak się nazywają nie wie nikt. Wystarczy, że powiesz, że w okolicy widziano Smitha i Wessona, a wszyscy w knajpie robią sobie rachunek sumienia. To groźni ludzie. Ale nie martw się - jeśli sumienie masz czyste, panowie Smith i Wesson nie tkną cię palcem.

Nie, nie są błędnymi rycerzami. Nie zabijają mętów tego świata. Ale nie są też najemnymi zabójcami, jakich dzisiaj wielu. Oni po prostu kierują się jakąś dziwną, pokręconą logiką w doborze zleceń. Zazwyczaj, jest to jakiś sukinsyn z gangu, który na przykład zgwałcił córkę burmistrza w miasteczku. Był taki przypadek w okolicach Grizzly Caves. Inne zlecenie, o którym było głośno, to poszukiwanie czterech gości, którzy napadli na konwój z transportem leków wiezionych do San Diego. Takie zlecenia przyjmują i nie słyszałem, żeby kiedykolwiek im się nie udało. Za swoje usługi biorą ciężką kasę, ale jeśli po wykonaniu zadania znajdą przy zwłokach jakąś kasę i jeśli nikt nie rości sobie do niej praw - traktują to jako część zapłaty i odejmują ci od rachunku. Taką mają klasę, skurczybyki.

Wyglądają, jak klasyczny duet z filmów. Jeden chudy, żylasty i wysoki - to Smith, Wesson natomiast jest niski i okrągłutki. Nie, nie jest gruby. Jest okrągłutki. Ubierają się jak szeryfowie na Dzikim Zachodzie: w staromodnie skrojone marynarki i kapelusze. Takie dziwne typki.



LECZENIE

Każdy coś ma. Jesteśmy zdegenerowaną rasą. Podludźmi, tak twierdzą te cholerne mutanty. I wiesz co? Mają rację. Są tak doskonali, jak my zwyrodniali. Nie widziałem - powtarzam ci - nie widziałem w stu procentach zdrowego człowieka. Jak nie kruche kości, to zawroty głowy. Jak nie przewlekłe choroby wirusowe, to paranoja. Wszyscy, nawet ty. Zwapnienie płuc, alergię, przewlekła Ebola, marskość wątroby, zespół Downa, gorączka sobotniej nocy, nowotwory, zespół Thurmana, drgawki; mam wymieniać dalej, czy będziesz rzygał? Nie będziesz, twardy jesteś... Czekać muszę wziąć swoje lekarstwo.

Spółeczeństwo zdechłaków

Właśnie: proszki. Każdy z nas je bierze. Każdy jest uzależniony od prochów, syropów, tabletek, czy co tam ludzie jeszcze wymyślili. Dłuższe przerwy w leczeniu osłabiają organizm. Jeszcze dłuższe - robią z ciebie przykutego do łóżka kalekę. Jeśli w tym momencie ktoś się tobą zajmie - w porządku - po krótszej lub dłuższej rekonwalescencji dojdiesz do siebie i znowu będziesz hulał po autostadach. Ale jeśli nie trafi się nikt, kto poratuje cię odpowiednim specyfikiem - oj bracie, wtedy masz przesrane. Stinky Dicky miał pecha, bo skończył mu się leki w połowie drogi z Frisco do Bostonu. Nie miał kasy, więc postanowił sobie, że dojedzie do Bostonu, tam zarobi i kupi leki. I doszedł, ale od tej pory ma niedowład kończyn. Brak leczenia zaowocował trwałymi zmianami w organizmie. Żyje jeszcze, ale rozpił się i zdziwaczał.

Dobra, my tu gadu - gadu, a ty potrzebujesz Valaprenu. Nie jest tani. Po pierwsze zapasy są na wyczerpaniu, po drugie - nie pojawił się nikt, kto potrafiłby to głównie dzisiaj zsyntetyzować, a po trzecie ostatnimi czasy w okolicy zrujnowanej fabryki pojawili się mutan-

ci. Dostępność spada, ryzyko wzrosło, także i cena poszła w górę. To co, bierzesz? Działając pudełek, jak zwykle? Kup więcej, jak Moloch zdobędzie fabrykę, to może być z tym krucho.

W świecie Neuroshimy nie ma stu procentowo zdrowych ludzi. Dlaczego cię to dziwi? Promieniowanie, złe warunki higieniczne, podupadła medycyna i farmakologia, broń biologiczna - to wszystko powoduje, że się degenerujemy. Ludzka rasa słabnie i nie trzeba sukinkota Molocha, żebyśmy wyginęli jak dinozaury. Nie wiesz co to dinozaury? To takie wielkie gady, miały mózg wielkości orzecha włoskiego. Czyli odrobinę większy od twojego.

Tworząc swoją postać, zapewne wybrałeś sobie jakieś choroby. Na pewno wybrałeś, praktycznie nie miałeś innego wyboru. Hehe... specjalnie tak zrobiliśmy, żeby nie było zbyt łatwo. W Neuroshimie każdy choruje, mówiłem już? Niby dlaczego masz być wyjątkiem?

Mięcho, czyli o co chodzi z tym leczeniem?

Każda choroba, jak już słyszałeś ma pewne stadia i symptomy, których lekcowanie może się dla ciebie bardzo źle skończyć. Jeśli zażywasz lekarstwa regularnie i w odpowiednich dawkach - czyli tak, jak to jest podane na ulotce dołączonej do opakowania, wszystko będzie cacy. Zażywasz - wygrywasz. Wystarczy jednak, że się trochę zaniedbasz, a wtedy dopadnie cię:

1. pierwsze symptomy

W opisie choroby stoi jak wół po takim, a takim czasie pojawiają się pierwsze symptomy choroby. Jakże? Nie pytaj głupio, tylko zajrzyj do odpowiedniego rozdziału: każda choroba, ma własne, charakterystyczne objawy. General-

nie nie są to wielkie problemy, ot spadnie ci Zręczność, bądź Budowa, albo też poziom umiejętności. Nic strasznego - weźmiesz podwójną dawkę leku i po kilku, góra kilkunastu godzinach wszystko wróci do normy.

2. stan ostry

Oczywiście choroba nie przestaje się rozwijać. Pierwsze stadium ma czas na przekształcenie się w stan ostry. Jeśli wciąż się nie leczysz, osiągniesz go szybciej niż myślisz. I choć stan ostry nie jest przyjemny - nie możesz korzystać z niektórych umiejętności (np. prowadzenie samochodu) i współczynniki wciąż spadają, jak liście jesienią, nie łam się. Wystarczy, że znajdziesz się pod okiem fachowca, który się tobą zaopiekuje. Po krótszej lub dłuższej rekonwalescencji (to zależy od fachowca i konkretnego przypadku medycznego) wrócisz do zdrowia.

3. stan krytyczny

Oj, bracie; stan krytyczny, to jak nazywa wskazuje stan krytyczny. Mówiąc krótko: leżysz i kwicysz. Zmniejszają ci się współczynniki i poziomy umiejętności. Teraz, to już po jabłkach. Nawet jak jakiś konował weźmie cię w swoje ręce, które leczą, to współczynniki nie wrócą do wyjściowego poziomu. Wrócą tylko do poziomu, jaki osiągnęły podczas pierwszych symptomów. I tyle, ani pół punktu więcej. Jeśli znów się zaniedbasz, znów będą lecieć w dół, aż staniesz się niezdolnym do gry kaleką. Wtedy, albo palnij sobie w łeb, albo lepiej stwórz nową postać.

4. stan terminalny

Jeśli, będąc w stanie krytycznym nie otrzymasz pomocy, to lepiej ze swojej karty postaci zrób samolocik i puść go przez okno. Bo tym gościem, już sobie nie pograsz.

Leczenie chorób - umiejętność

Dzięki udanemu testowi tej umiejętności bohater jest w stanie wykurować kogoś z choroby, a w najgorszym przypadku opiekować się chorą osobą i przedłużać jej życie do czasu znalezienia prawdziwego fachowca.

Proces leczenia chorób ma dwie fazy. Pierwsza to diagnoza, czyli rozpoznanie - wówczas ustala się rodzaj choroby i sposób jej leczenia. Nieudana diagnoza nie przekreśla szans na wyleczenie, ale bardzo poważnie je ogranicza.

Drugą fazą jest leczenie choroby. Bierzesz i leczysz. Najlepiej jak potrafisz. Najczęściej używając dostępnych lekarstw, ziół i środków zapobiegawczych oraz przynoszących ulgę. Chorobę leczy się w kilku fazach. Kiedy już zdiagnozujesz chorobę, określ Poziom Trudności jej leczenia i wykonaj test.

Jeżeli test nie powiódł się, następny wykonuje się dopiero, jeżeli Poziom Trudności spadnie o jeden stopień (np. kiedy postać znajdzie odpowiednie lekarstwa). Do tego czasu pacjent może oczywiście umrzeć.

Jeżeli test powiódł się, Poziom Trudności spada o jeden stopień. Po czasie zależnym od rodzaju choroby (od kilku godzin do kilku dni, a nawet miesięcy - zależnie od opisu choroby i MG), ponownie wykonuje się test umiejętności.

I tym razem test może się nie powieść - wówczas trzeba szukać środków na obniżenie PT. Jeżeli lekarzowi powiódł się, PT spada o jeden automatycznie. Na kolejny test, z obniżonym PT, czeka się przez ustalony już w pierwszej fazie czas.

Cała procedura powtarza się do czasu aż lekarzowi powiedzie się Łatwy test Leczenia chorób.

Za każdym razem gdy lekarzowi przysługuje test Leczenia chorób, chory może sprawdzić, czy jego organizm poradził sobie z chorobą sam. Naturalne zdrowienie działa w identyczny sposób jak Leczenie chorób, z tym, że pomija się diagnozowanie (nawet jeśli chory zna nazwę choroby załóż, że diagnoza nie powiodła się), zaś wszystkie rzuty wykonuje się testując Budowę.

Niektóre choroby są nieuleczalne. Można co najwyżej przedłużyć życie chorującego. W takim przypadku udany test powstrzymuje chorobę przed wkroczeniem w ostrzejsze stadium (np. ze stanu ostrego w stan krytyczny). Ze względu na różnorodność i specyfikę nieuleczalnych chorób ich zasady ustala MG.

Diagnozowanie - okoliczności	Wartość
Pierwsze symptomy	+50%
Stan ostry	+30%
Stan krytyczny	+10%
Torba lekarska	-10%
Szpital	-30%
Leczenie - okoliczności	Wartość
Diagnoza nie udała się	+50%
Stan terminalny	+40%
Stan krytyczny	+30%
Stan ostry	+20%
Pierwsze symptomy	+10%
Torba lekarska	-10%
Szpital	-30%
Odpowiednie lekarstwa	-10% do -90%

Odzyskiwanie zdrowia

Po walce obrażenia znikają. Nie znikają rany na ciele, ale znaczki na karcie postaci. To nie jest cudowne uzdrowienie. Nadal masz dziurę w brzuchu, która z wolna się goi, jednak w mechanice gry nie traktujesz jej już jako obrażenia. Po walce wszystkie obrażenia przełicza się na ograniczenia do testów. Skuteczne zastosowanie pierwszej pomocy (test umiejętności) nie tylko pozwala wyjść konającemu z kryzysu. Po opatrzeniu ran nie traktuje się ich już jako obrażeń, na dodatek zmniejszają się kary do testów ruchowych. Wszystko to dzieje się po niedługim czasie od opatrzenia (np. na drugi dzień).

Opatrzony bohater zapomina na moment o utrudnieniach. Interesują go tylko obrażenia - ich poziom i ilość. Wymazuje wszystkie rany i zamiast nich zapisuje sumę ograniczeń do testów, tak jakby zdał dla każdej test Odporności na ból.

Przykładowo: w czasie walki z gągami bohater otrzymał jedną lekką ranę i jedną ciężką, wynikłą ze skumulowania się trzech lekkich. Na cztery lekkie rany test Odporności na ból wyszedł tylko przy dwóch. Do końca starcia bohater ograniczony jest łącznymi modyfikatorami (+30%, +30%, +15 i +15 - w sumie +90%). Po opatrzeniu ran i solidnej dawce snu z karty postaci skreślane są wszystkie utrudnienia i liczy

Obrażenia głowy

Lekkie: piekąca blizna; zdarta skóra.
Ciężkie: bóle i zawroty głowy; zdarta skóra (z włosami); mdłości.
Krytyczne: ogromny ból głowy; kłopoty w mówieniem, widzeniem, słuchem; zmasakrowana twarz; utrudnione jedzenie.

Obrażenia prawej ręki

Lekkie: ból przy czynnościach wymagających wysiłku ręki; blizna.
Ciężkie: sztywność ręki; drżenie dłoni, zdarta skóra.
Krytyczne: nagłe omdlenia ręki; gwałtowne i silne bóle; sztywność; niezdolność do precyzyjnych czynności manualnych.

Obrażenia lewej ręki

Jak przy prawej ręce, ale dla osób praworęcznych mniej kłopotliwe. Dotkliwie jeżeli czynność wymaga zaangażowania obu rąk.

Obrażenia tułowia

Lekkie: ból przy czynnościach wymagających elastyczności; blizna.
Ciężkie: utrudnione bieganie; powracające bóle; krwotoki.
Krytyczne: zwolnione poruszanie się; niezdolność do biegania; prawa ręka odruchowo zasłania zranione miejsce.

Obrażenia nóg

Lekkie: urażona noga boli; czasem ranny gubi krok.
Ciężkie: utykanie; drętwienie nogi; niezdolność do biegania.
Krytyczne: spowolnione chodzenie; bezustanny ból; niewładna kończyna.

się nowe. Wszystkie rany lekkie, traktuje się jak po zdanym teście Odporności na ból (4 razy +15% - w sumie +60%).

Jeżeli bohater otrzymał pojedyncze obrażenie krytyczne, jego utrudnienie po opatrzeniu i odpoczynku równe jest +80%. Łatwo zauważyć, że skumulowane lekkie obrażenia oznaczają większe ograniczenia niż ich równowartość w jednej ciężkiej ranie.

Teraz następuje żmudny proces leczenia. Aby nie komplikować bohaterom życia, zakładamy prostą zasadę gojenia się ran - wraz z postępem kuracji maleją utrudnienia do testów ruchowych.

Za zgodą MG bohaterowie mogą odejmować sobie procenty utrudnienia codziennie. Wówczas każdego dnia znika -2% utrudnienia (lub -4% jeżeli bohatera dogląda lekarz). Zbędne obliczenia spowalniają jednak grę i niepotrzebnie komplikują ją.

Musisz pamiętać, że obrażenia to nie tylko utrudnienia do testów. Wszelkie procenty są przełożeniem na mechanikę zawiloci fabularnych. Zasady mówią, że po opatrzeniu obrażenia znikają i pojawiają się modyfikatory. W następnym starciu można zarobić pełen limit nowych ran, bo wchodzi się do walki z czystym kontem. Nowe obrażenia znów znikną po walce i tylko modyfikatory ze starych i nowych ran kumulują się.

Wbij sobie do głowy: twój bohater nie jest cholernym trollem. Postaci cierpią

Obrażenia leczą się w tempie -10% utrudnienia na pięć dni (poza akcją przygody można zaokrąglić do tygodnia), jeżeli ranny wypoczywa przez przynajmniej połowę każdej doby i nie nadwyręża się.

Jeżeli ranny znajduje się pod opieką lekarza, obrażenia leczą się w tempie -10% utrudnienia na trzy dni (pół tygodnia).

Jeżeli ranny nie przejmował się swoimi obrażeniami, opatrzenie było zrywane i brudzone, albo nikt go nie poprawiał, nie ma postępu w leczeniu ran.

z powodu bólu, kuleją, nie machają zlaną ręką. Poniższa tabelka daje pewne sugestie co do tego jak powinien zachowywać się ranny bohater. Nawet jeżeli znikną trudnienia do testów, zestawione w tabeli skutki utrzymają się długo - w skrajnych przypadkach nawet i do końca życia postaci.

Pierwsza pomoc - To umiejętność praktyczna. Leczenie ran jest długoterminowe - pacjent leży sobie i wypoczywa. Pierwsza pomoc służy do natychmiastowego ratowania życia w ogniu walki. Udany test tej umiejętności oznacza, że osoba, która odniosła krytyczną ranę przeżyje, nawet jeśli przez jakiś czas pozostanie nieprzytomna lub bezradna. Przy wyjątkowo udanym rzucie MG może również pozwolić na używanie Pierwszej pomocy do znoszenia negatywnych efektów mniej poważnych obrażeń (np. ograniczenie segmentów na skutek odniesienia ciężkich ran).

Jeżeli pacjent nie jest nieprzytomny, może związać się z bólu i utrudniać opatrywanie. MG może wówczas wykonać dla opatrywanego test Odporności na ból (PT łatwy dla ran lekkich, przeciętny jeśli przynajmniej jedna jest ciężka i trudny dla rany krytycznej). Powodzenie testu oznacza ułatwienie dla niosącego pomoc.

Pierwszej pomocy używa się w pozaturowych momentach walki, czyli w chwilach gdy postać nie jest bezpośrednio uwikłana w starcie.

Okoliczności	Wartość
W samym sercu pola walki	+40%
Zbliżające się niebezpieczeństwo	+30%
Opatrywanie odbywa się w ruchu (np. w pędzącym pojeździe)	+30%
Za ranę krytyczną	+50%
Za każdą ranę ciężką	+15%
Za każdą ranę lekką	+5%
Pacjent zdał test Odporności na ból	-20%
Torba lekarska	-10%

Leczenie ran - Ta umiejętność pozwala latać uszkodzone ciała. Z jej pomocą można roztoczyć opiekę nie tylko nad osobami zranionymi przez postrzał, broń białą lub zwierzęce kły. Dzięki Leczeniu ran kuruje się także oparzenia i bezpośrednie obrażenia wywołane przez kontakt z chemikaliami (ale nie choroby spowodowane przez chemikalia).

Normalnie, już po opatrzeniu i po pierwszym dniu odpoczynku rannego, z ran pozostają tylko trudnienia do testów (procentowe modyfikatory). Co pięć dni (tydzień) zraniony leczy część obrażeń i może sobie odpisać -10% do trudnień. Dzięki tej umiejętności medyk jest w stanie przyspieszyć proces zdrowienia. Wystarczy, że pacjent znajduje się pod stałą opieką lekarską, czyli jest doglądany codziennie. Pacjent odpisuje sobie -10% co trzy dni (pół tygodnia). Medyk wykonuje test na początku procesu leczenia i za każdym razem gdy pacjent otrzyma nowe obrażenia.

UWAGA! Wszelkie skomplikowane operacje na ludzkim ciele, takie jak przyszywanie i amputowanie kończyn albo gmeranie w mózgu, wymagają umiejętności Chirurgia. Jej opis znajdziesz w rozdziale poświęconym regułom gry.

Okoliczności	Wartość
Utrudnienia do testów pacjenta równe lub większe niż +100%	+80%
Utrudnienia do testów pacjenta równe lub większe niż +80%	+60%
Utrudnienia do testów pacjenta równe lub większe niż +60%	+40%
Torba lekarska (opatrunki)	-10%
Szpital	-30%
Pacjent przez cały czas leczenia wypoczywał w łóżku	-20%

Lecznice środki chemiczne

Rany leczyć można również za pomocą środków chemicznych. W roku 2017 rozwinięto technologię produkcji farmaceutyków zasklepiających rany niemal natychmiastowo. Po wojnie metody ich produkcji są ściśle strzeżoną tajemnicą i jedyne co można dostać to wydobyte z magazynów zapasy. Znałe jest kilka farmaceutyków zasklepiających rany, każdy o nieco innych parametrach. Ich stosowanie wiąże się czasem z pewnymi skutkami ubocznymi, ale największą wadą jest niska dostępność.

Standardowe środki lecznicze nie są cudownym panaceum. Czasem obrażenia są na tyle skomplikowane, że wkrótce po zasklepieniu rany konieczne staje się jej ponowne otwarcie (np. w celu wydobycia z ciała kuli). Bywa, że środki te nie działają w ogóle.

Jeżeli natychmiastowe leczenie usuwa jedno z drobnych obrażeń, składających się na poważniejszą ranę, skala rany zmienia się. Przykładowo, jeśli trzy obrażenia lekkie tworzą ranę ciężką i jedno z nich zostanie uleczone z pomocą medpaka, pozostają jedynie dwie rany lekkie i trudnienia związane tylko z tymi dwoma ranami. Bezpośrednio otrzymanych ran ciężkich i krytycznych nie da się "rozmiękać na drobne" i leczyć fragmentarycznie.

Wszystkich farmaceutyków natychmiastowego działania da się używać do leczenia ran poza walką, jest to jednak kosztowne.

Painkiller - powszechny środek, dostępny w różnych formach - od tabletek, po zastrzyki. Jego zażycie powoduje uśmierzanie części negatywnych efektów ran. Jak sama nazwa wskazuje Painkiller uśmierza ból spowodowany przez odniesione obrażenia.

Działanie: wszystkie rzuty na Odporność na ból, decydujące o spowodowanych ranami trudnieniach, odnoszą automatyczny sukces. Dodatkowo korzystny modyfikator -50% do wszystkich innych testów Odporności na ból.

Wady: +100% trudnienia do testów Percepcji opartych na dotyku i +10% do wszystkich innych testów opartych o Percepcję.

Dostępność: 60%

Medpaki - najpowszechniej stosowane i najbardziej dostępne. Są to jednorazowe plastikowe dozowniki, wielkości paczki papierosów. Medpak przystawia się w okolicę zranionego miejsca, a dozownik wykonuje bezbolesny zastrzyk. Działanie lekarstwa jest niemal natychmiastowe.

Działanie: natychmiast (po upływie pełnej tury) zasklepia i odkaża jedną lekką ranę

Wady: zawarte w medpakach chemikalia przesycają organizm. Trzecie użycie zastrzyku w ciągu jednego dnia nie przynosi już żadnych efektów. Organizm usuwa chemikalia po upływie 20 godzin i dopiero po tym czasie zastosowanie medpaka działa normalnie.

Dostępność: 30%



DeadLine - to serum sprzedaje się w ampułkach, podobnych do szklanych pojemników na insulinę albo antybiotyki. Podaje się je w zastrzyku, potrzebna zatem strzykawka. Zastrzyk jest bardzo bolesny, ale dobroczynnych skutków lekarstwa nie da się przecenić.

Działanie: Po czasie trzech minut "fastryguje" ciężką ranę i redukuje ból. Jedną ciężką ranę staje się lekką, utrudnienia z rany zmniejszane są do +15%, utracony na skutek odniesionej rany segment powraca.

Wady: DeadLine działa przez około godzinę. Po tym czasie należy wykonać trudny test Kondycji. W przypadku powodzenia nic się nie dzieje. Jeśli rzut się nie powiódł, rana z powrotem zamienia się w ciężką (co wiąże się z utratą segmentu i utrudnieniem +30%, a w przypadku kumulacji obrażeń z wejściem w stan krytyczny).

Dostępność: 20%

AR-23 - jeden z najrzadszych środków, opracowany w laboratoriach wojskowych na rok przed wojną. Napełnia się nim standardowe dozowniki medpaków, stąd łatwo o pomyłkę. AR-23 stosuje się tuż przed walką, ponieważ lekarstwo ma bardzo krótki czas trwania. To ograniczenie i istnienie poważnych skutków ubocznych pozwala sądzić, że w momencie wybuchu wojny specyfik znajdował się jeszcze w fazie testów.

Działanie: lekarstwo utrzymuje się we krwi przez 20+20 minut. Jego działanie jest podobne do działania medpaków - natychmiast po otrzymaniu lekiego obrażenia rana zasklepią się. Jedną dawkę regeneruje dwie lekkie rany. Kolejne zastosowanie daje efekty dopiero po upływie 2k20 godzin.

Wady: lekarstwo powoduje oszołomienie, które objawia się utrudnieniem +20% do wszystkich testów. Dodatkowo tuż po

zakończeniu działania farmaceutyku zażywająca go osoba odrağowuje efekty ran - staje się nerwowa i podatna na stres

Dostępność: 10%

AR-25-BETA - działa podobnie jak AR-23, ale składa się z trzech różnokolorowych substancji w szklanych flakonikach, które należy wstrzyknąć we właściwe miejsca na ciele (Przeciętny test Leczenia ran). Ten środek nigdy nie został wprowadzony do fazy oficjalnych testów, nie zdążono też zneutralizować jego fatalnych skutków ubocznych.

Działanie: lekarstwo utrzymuje się we krwi przez 20 minut. Dawka natychmiast regeneruje ciężkie obrażenia, po czym wyczerpuje działanie. Jeżeli zażywający otrzymał wcześniej lekką ranę zasklepią. Kolejne zastosowanie daje efekty dopiero po upływie 2k20 godzin.

Wady: lekarstwo powoduje oszołomienie, które objawia się utrudnieniem +40% do wszystkich testów. Dodatkowo tuż po zakończeniu działania farmaceutyku zażywająca go osoba odrağowuje efekty ran - musi wykonać Przeciętny test Odporności na ból, albo wpadnie w berserk na kilka minut, niszcząc wszystko dookoła, strzelając na ślepo, itp.

Dostępność: 5%



RADIACJA I TRUCIZNY





Radiacja

Na pewno zdarzy ci się kiedyś wejść na napromieniowany teren. Ryć może zekniesz się z radioaktywną istotą. Może nie pamiętasz, ale mieliśmy tu wojnę. Ogólnie rzecz biorąc radiacja jest szkodziwa i wpływa niekorzystnie na organizmy żywe. Rzecz jasna wszyscy, którzy przeżyli wojnę albo urodzili się już po niej, traktują pewien stopień napromieniowania jako standard. Mówi się nawet o "promieniowaniu tła". Niektórzy wykształdli naturalną odporność na promieniowanie. Istnieją również mutanci, którym radiacja jest niezbędną do życia.

Przyjmujemy, że każde miejsce, każda osoba, generalnie wszystkie obiekty emitujące promieniowanie, mają pewien Poziom Promieniowania (PP). Poziom ów wyrażany jest w procentach (np. PP 60%). Za każdym razem gdy postać styka się z takim obiektem przez dłuższy czas, MG wykonuje test Budowy o Poziomie Trudności wynikającym z Poziomu Promieniowania, według Tabeli Poziomów Trudności Testu (np. PP 80% oznacza Trudny test Budowy).

W przypadku porażki testu bohater tyka potężną dawkę rentgenów i zostaje napromieniowany. Od tego czasu zaczyna chorować na chorobę popromienną. Choroba wiąże się z utrudnieniami do testów, równymi połowie PP miejsca, w którym doszło do napromieniowania. Utrudnienia wynikłe z napromieniowania kumulują się. Jeżeli bohater zachorował w uszkodzonej elektrowni atomowej (+20%), a po trzech tygodniach został napromieniowany w starej bazie (+10%) wojskowej, powinien zsumować utrudnienia - odzwierciedla to pogłębienie się choroby.

Naturalne odporności i zastosowanie środków chemicznych lub skafandrów, dać może ochronę ograniczającą

Choroba popromienna

Najpowszechniejsza z chorób po wojnie. Wiesz jak to jest: tu spadła bomba, tam spadła druga. Potem spadł opad, wiatr rozniósł cholerstwo po kontynencie. W rezultacie wszystko jest napromienowane w mniejszym albo większym stopniu. Przed wojną sprawa była prosta. Łapałeś swoje 300 rem i właściwie było już po tobie. Powolutku schodziłeś z tego świata. Dzisiaj nikt już nie mierzy remów, każdy na to choruje, ale niektórzy bardziej.

Lekarstwo: Przeszczepu szpiku i transfuzji krwi raczej sobie nie zrobisz. Na szczęście tuż przed Apokalipsą wojsko zaczęło produkować środki zmniejszające napromieniowanie i usuwające efekty radiacji. Istnieje kilka odmian tych specyfików (Anti-Rad, Remov, RadEx). Prawie wszystkie to kapsułki, z których robi się domięśniowy zastrzyk. Dostępność waha się od 10% do 30%. Trzeba obrobić bazę wojskową, żeby coś takiego zdobyć.

Jeden zastrzyk usuwa 10% utrudnień do testów. Remov usuwa 20% utrudnień, ale to wojskowy eksperymentalny specyfik - wystąpić mogą dodatkowe objawy.

Słabo napromieniowany (0% do 20%):

Masz mdłości, brak ci apetytu, ryzyko infekcji wzrasta o 20%. Często dostajesz sraczki i ogólnie zaczynasz krwawić bez powodu. No i śpisz dłużej niż zazwyczaj.

Poważnie napromieniowany (od 20% do 50%):

Zaczynają się poważne kłopoty. Oprócz wymienionych wyżej objawów zaczynają ci wypadać włosy. Krwawisz z nerek i od czasu do czasu słabnie. Ryzyko infekcji zwiększa się o kolejne 20%, a

dodatek rany leczą się dwa razy dłużej niż zazwyczaj. Aha - masz jakieś 30% szans na bezpłodność, ale kto by chciał mieć dziecko z człowiekiem, bez skóry?

Krytycznie napromieniowany (od 50% do 100%):

Uuuu. Zrób coś z tym stary. Świecisz jak latarnia morska. To niestety nie wszystko. Krew leje się z ciebie wszystkimi otworami, obowiązuje wszystko co przy złejszym napromieniowaniu. Dodatkowe 20% na ryzyko infekcji (w sumie +60%), rany leczą się pięć razy dłużej. Pożegnaj się z myślą o ojcostwie i macierzyństwie (ze względu na zmiany anatomiczne wszystko jedno). Zaczynasz się powoli rozkładać - na stałe tracisz po punkcie współczynnika na miesiąc. Jeśli któryś współczynnik osiągnie wartość 0 - umierasz.

Śmiertelna dawka (powyżej 100%):

Jak krytyczna, ale kawałki twojego ciała spadają jak liście jesienią. Stopniowo zamieniasz się w galaretę. Co tydzień tracisz po punkcie każdego współczynnika. Jeśli któryś osiągnie 0 - zamieniasz się w kupę błota.

Trucizny

Dla potrzeb mechaniki gry rozróżniamy dwa rodzaje trucizny. Te pochodzące od zwierząt i roślin, czyli jady oraz chemikalia będące produktami chemii nieorganicznej. Na skutek ataków broni chemicznej w czasie wojny i w rezultacie działań Molocha duże obszary kontynentu zostały skażone. Typowym przykładem jest Missisipi, regularnie zatruwana przez swoje dopływy mające źródła na północy.

Skażone i zanieczyszczone tereny traktuje się podobnie jak obszary napromienowane. Mają one Poziom Skażenia (PS), wyrażany w procentach.

Niezabezpieczone osoby, które wejdą na zatruty obszar, wykonują test Budowy o trudności określonej przez wartość procentową PS. W przypadku porażki dochodzi do skażenia, objawiającego się procentowymi utrudnieniami do wszystkich testów, równymi połowie PS. Przykładowo, jeżeli bohaterowie weszli na teren zrujnowanej fabryki chemicznej, której PS wynosi 20%, każdy kto nie ma na sobie skafandra i maski przeciwgazowej wykonuje Łatwy test Budowy. Porażka oznacza zatrucie, powodujące utrudnienia 10% do wszystkich testów (połowa z 20%).

Utrudnienia wynikające ze skażenia kumulują się. W miarę jak organizm pozbywa się trucizny, co tydzień zmniejszają się o 10%, a kurację przyspieszyć mogą lekarstwa. Dawka śmiertelna to ponad 100% utrudnień - zgon następuje natychmiast.

Na podobnej zasadzie działają trucizny, którymi pokrywa się broń lub zawarte w jedzeniu i wodzie. Każdy specyfik ma swój PS i zatruta osoba wykonuje test Budowy. Szczególnym rodzajem trucizny są jady o PS 200% lub większym. W przypadku porażki rzutu na Budowy zabijają one od razu. MG może jednak stworzyć dodatkowe zasady.

Tornado

Tornado jest szczególnym narkotykiem. Nikt nie jest pewien pochodzenia tego specyfiku. Niektóre teorie mówią, że w stanie surowym produkuje go Moloch. Inni twierdzą, że Tornado to pokłosie wojny - w atmosferze zachodzą jakieś procesy chemiczne, w rezultacie których powstaje narkotyk.

Nie ważne. Grunt, że nieczyszczone czarne grudki da się znaleźć na pustkowia i wykorzystać do odlotów w przeszłość. Istnieje kilka form narkotyku w stanie surowym, jednak podstawowa to właśnie grudki wielkości

dużych wiśni, ewentualnie podobny do sadzy osad. Surowe Tornado po prostu się zjada. Większość zbieraczy używa właśnie nieprzerobionego narkotyku zaraz. Znajdują grudki, zażywają i odpływają. Najskuteczniejsze i najbezpieczniejsze jest jednak zażywanie rafinowanego narkotyku. Poddany skomplikowanym procesom chemicznym specyfik zmienia swoją barwę na grafitową i daje się formować w tabletki albo proszki.

Główną właściwością Tornado jest zdolność do przenoszenia w przeszłość. Na pewno już dowiedziałeś się jak to działa. Mało kto zwraca uwagę na skutki uboczne. W przypadku surowej działki ich ujawnienie się jest dużo bardziej prawdopodobne.

Działanie Tornado

Surowe Tornado działa przez 3k20 minut. Każdy test wykonywany w przeszłości (np. Prowadzenie motocykla) jest przynajmniej Trudny. Jeżeli test był Cholerne trudny dalej pozostaje takim (zażywający zachowuje się w przeszłości, jakby był pijany). Po powrocie z wycieczki, przez liczbę godzin równą czasowi trwania haju, narkoman do-

Rafinowanie Tornado

Jesteś zatem Chemikiem. Nie wyglądasz na Farmaceutę, ale pozory mogą mylić. Jeśli chcesz przystąpić do rafinowania Tornado, zapoznaj się z tabelką. Dzięki niej stworzysz nową jakość.

Suma utrudnień procentowych pozwoli ci ustalić PT testu Chemii, który musisz wykonać by wyprodukować czysty narkotyk.

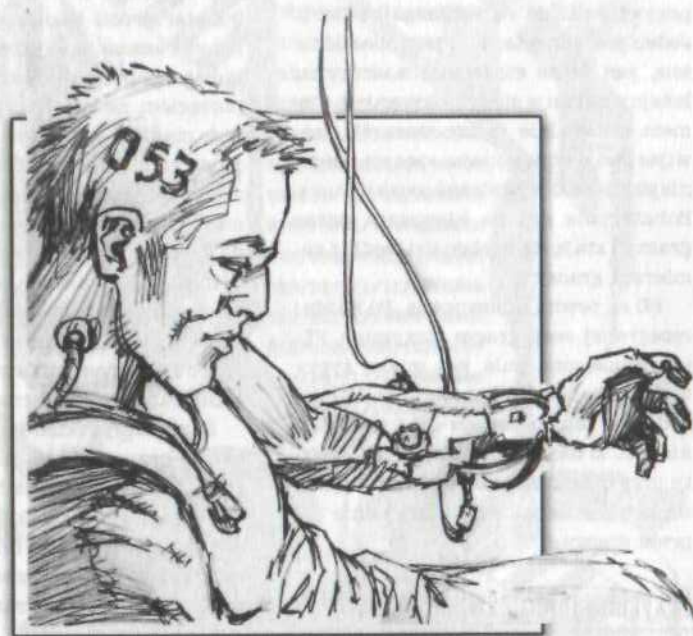
Usprawnienie działki	Wzrost trudności testu Chemii
Obniżenie o jeden stopień podstawowego Poziomu Trudności testów w przeszłości (wyjściowo test Trudny)	
Przedłużenie czasu trwania haju o k20 (10) minut	+20%
Zlikwidowanie kaca, za każde -5%	+10%
Obniżenie szansy na niezadziałanie, za każde -5%	+10%
Obniżenia szansy na uzależnienie, za każde -5%	+5%
Obniżenia szansy na Nieziłomności po zażyciu działki	+10%
Za dobrze wyposażone laboratorium	-30%

świadcza efektów kaca (+40% do wszystkich testów). Surowe Tornado uzależnia jak inne narkotyki. Po każdym zażyciu narkoman dostaje +5% do trudności testu Nieziłomności i musi wykonać taki test. Porażka oznacza uzależnienie. Uzależniony musi brać Tornado przynajmniej raz na tydzień. Jeśli specyfik jest niedostępny, każdego dnia po upływie tygodnia należy wykonać Trudny test Nieziłomności. Niepowodzenie oznacza otrzymanie kumulatywnego utrudnienia +5% do wszystkich testów. Utrudnienia te znikają po zażyciu Tornado.

Uzależnienia można się pozbyć z pomocą środków farmakologicznych lub wykonując przez dwa tygodnie, dzień w dzień Bardzo trudny test Nieziłomności (i oczywiście odstawiając narkotyk). Każda działka nieoczyszczonego Tornado ma 20% szans na bad tripa, czyli niezadziałanie.

W przypadku zażycia rafinowanego narkotyku wszystko zależy od jakości działki. Ustal Poziom Trudności wszelkich testów, jakie zażywający wykonywał będzie po przeniesieniu przeszłość i równocześnie czas trwania podróży.

Zasad zażywania i rafinowania Tornado możesz użyć tworząc zasady dotyczące innych prochów.



PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Niech zgadnę, jesteś graczem, prawda? Zalczę się, że zajrzałeś tutaj zanim jeszcze twój MG nauczył się popowiadać słowo Neurohima. A może jesteś jednak Mistrzem Gry? Na następnej stronie znajdują się właśnie te nowe zasady przyznawania i wydawania Punktów Doświadczenia (PD).

Czym są Punkty Doświadczenia

Bohaterowie graczy żyją w świecie po apokalipsie i starają się jakoś sobie radzić. Niektórzy sporo podróżują, inni są przywiązani do określonego obszaru. Jeden jest gangsterem i jego specjalnością jest celne strzelanie z obrzyna, kolejny zajmuje się handlowaniem złodem. Generalnie każdy stara się rozwijać swoje umiejętności, stać się sprytniejszym albo wyćwiczyć muskulaturę. Bohaterowie gry są kierowani przez graczy i stają się doskonalsi według zamierzeń graczy.

PD są pewną umownością. Po każdej rozegranej sesji gracze otrzymują PD, a zgromadzona pula jest miarą życiowych doświadczeń bohatera. To MG decyduje o przyznawaniu PD i przeważnie jest to decyzja subiektywna. Punkty przyznawane są zarówno za osiągnięcia bohaterów jak i za odgrywanie ról przez graczy.

Przyznawanie doświadczenia

Nagradzanie graczy to niewdzięczne zadanie. Każdy grający cieszy się z otrzymywania PD i pragnie być docenionym. MG musi pamiętać o swojej funkcji sędziego doceniać należy zarówno zdolności aktorskie jak i dokonania bohaterów. Aby zachęcić graczy do czynnego udziału w grze proponuje-

my następujące reguły przyznawania doświadczenia.

Po zakończeniu sesji MG pyta graczy o dokonania ich bohaterów. Każdy z grających opowiada o tym co jego bohater zrobił istotnego, czego się nauczył. Jeszcze lepiej przeprowadzić rozmowę o poprzedniej sesji tuż przed rozpoczęciem nowej. Utrzymuje się wówczas ciągłość gry, bowiem gracze starają się pamiętać o poprzednich wydarzeniach. Za każde dokonanie postaci MG nagradza gracza pewną ilością PD najlepiej wielokrotnością 10. Na zakończenie „apelu” z udziałem graczy przyznawane są punkty za odgrywanie ról nie tylko za zdolności aktorskie; liczy się również pomysłowość i dobre reprezentowanie profesji oraz specjalizacji.

Suma wszystkich Punktów Doświadczenia przyznanych za jedną sesję nie powinna przekraczać 300. Około połowa tej liczby to punkty przyznane za odgrywanie postaci. Dobrze jest przyzwyczaić graczy do średniej 200 PD za sesję. Przekroczenie granicy 300 PD jest sygnałem, że w czasie gry wydarzyło się coś naprawdę wyjątkowego.

MG powinien pamiętać o jeszcze jednej ważnej zasadzie. Każdy gracz uczestniczący w sesji powinien zostać nagrodzony. Nawet jeśli bohater nie miał możliwości albo chęci, żeby się wykazać, graczowi należy się symboliczna nagroda za udział we wspólnej zabawie.



Zakon Apokalipsy

Tym szaleńcom wydaje się, że nadeszła Apokalipsa. Wszystko, co się dzieje na świecie, tłumaczą cytatami z Apokalipsy św. Jana. Czytałeś ją? Pewnie tak, bo egzemplarzy Biblii w naszym świecie jest stosunkowo wiele. Nie wiesz, co to „Smok barwy ognia, mający siedem głów i dziesięć rogów”? Oni ci wyjaśnią.

Nie walczą; chodzą i nawracają. Z większości miast i wsi wypędzani są i szczuci psami. Ale jeżeli znajdą chętnego słuchacza, to prawie na pewno pójdzie za nimi. Mają wielki i dziwny dar przekonywania.

Najlepszy wybór sprzętu narciarskiego.

Dla każdego podróżnika nieograniczona oferta sprzętu wspinaczkowego.
 Plecaki, liny i te rzeczy.

Złoty autobus na trasie NY - Vegas

Straszą do cholery złotego autobusu!

Spełnimy ~~waszą~~ marę my.

Nie czekaj aż zamkoczą cię gima - ty zamkocz sukę!

UWAGA! Dodatkowa oferta - sople LowLight



Otrzymane PD można wydawać po każdej sesji. Można je również oszczędzać, aby dokonać większego „zakupu”. Oto jak przedstawia się kosztorys.

Rozwój bohatera Koszt w PD	
Zakup nowej umiejętności	200
Rozwój umiejętności na poziom 2	80
Rozwój umiejętności na poziom 3	90
Rozwój umiejętności na poziom 4	200
Rozwój umiejętności na poziom 5	250
Rozwój umiejętności na poziom 6	300
Rozwój umiejętności na poziom 7	350
Rozwój umiejętności na poziom 8	800
Rozwój umiejętności na poziom 9	900
Rozwój umiejętności na poziom 10	1000
Rozwój umiejętności na poziom 11	1100
Rozwój umiejętności na poziom 12	2400
powyżej 12	nowy poziom razy 200
Rozwój współczynnika na poziom 6	600
Rozwój współczynnika na poziom 7	700
Rozwój współczynnika na poziom 8	800
Rozwój współczynnika na poziom 9	900
Rozwój współczynnika na poziom 10	1000
Rozwój współczynnika na poziom 11	1100
Rozwój współczynnika na poziom 12	1200
Rozwój współczynnika na poziom 13	1300
Rozwój współczynnika na poziom 14	1400
Rozwój współczynnika na poziom 15	1500
Rozwój współczynnika na poziom 16	3200
Rozwój współczynnika na poziom 17	3400
Rozwój współczynnika na poziom 18	3600
Rozwój współczynnika na poziom 19	3800
powyżej 20	nowy poziom razy 300
Punkt Reputacji (1 PR)	25
Dowolna Sztuczka	200

Rozwijając postać pamiętać należy o kilku prostych zasadach:

- Po jednej sesji nie można zwiększyć poziomu żadnej umiejętności ani żadnego współczynnika o więcej niż 1.
- Suma otrzymanych od MG i zakupionych przez gracza po sesji Punktów Reputacji nie może przekroczyć 5.
- Po sesji nie można zakupić więcej niż jednej Sztuczki, ponadto trzeba spełniać wszystkie wymagania opisane przy kupowanej Sztuczce.
- Zakup nowej umiejętności często wiąże się z okresem nauki określonym przez MG. Odnalezienie nauczyciela to czasami temat na przygodę.

TECZKA MISTRZA GRY





Miałem kiedyś taki sen: unosiłem się w powietrzu i mogłem przenikać ściany. Byłem jak duch: nikt mnie nie widział i nie słyszał. Nie miałem ciała, swobodnie przemieszczałem się w czasie i przestrzeni. Wyobraź sobie, że masz takie możliwości. Co zrobisz? Założę się, że przeniesiesz się w przeszłość. Do tego świata, którego już nie ma. Przedwojennego, spokojnego świata, w którym największym zagrożeniem był debil ganiący po mieście z karabinem snajperskim. Widziałem ludzi, którzy oddawali się najprzeróżniejszym czynnościom: oglądali seriale wojenne w telewizji, grali w kręgle, albo w gry komputerowe. Niektórzy czytali książki, inni jedli obiad jeszcze inni komentowali wyniki ostatnich wyborów. Wszystko było takcie sielankowe: spokojne i dostatnie. Dla nich to była oczywistość, coś na co nie zwracali uwagi. To było naturalne, jak powietrze, co należało się im jak psu zupa.

Ja stałem i płakałem. Bo dla nas zostawili tylko to gówno, które widzisz dookoła.

Pojawiłem się w mieszkaniu u pewnego człowieka. Siedział przed komputerem, owinięty w szarobeżowy koc. Po

prawej stronie miał filiżankę herbaty, siedział na rozklekotanym fotelu biurowym i szybko stukał w klawisze. Pisał o nas. O świecie, którego jeszcze nie było, o którym śnili ludzie jemu współcześni. Za którym tęsknili, bo znudzeni bezpieczeństwem i względnym dobrobytem nie musieli wozić dupy po radioaktywnych pustkowiach. Nie musieli uciekać przed Los Diablos ani pieczołowicie oliwić karabinu. Nie musieli szukać żarć i amunicji w ruinach domów, przeszukiwać cmentarzysk cieni, walczyć o każdy skrawek kraju ze skurwysynem Molochem, wydzierać większej niż kiedykolwiek naturze piędy ziemi pod uprawę rachitycznej kukurydzy. Których dzieci rodziły się zdrowe i bez mutacji. Oni tęsknili do takiego świata jak nasz: wyobrażali go sobie, jako romantyczny i pełen przygód. Jako radosne strzelaniny z mutantami, pościgi po autostradach, polowania na dzikie bestie. Wyobrażasz to sobie?

Mieszkacie w ciepłych domach, pijecie prawdziwą herbatę i żrećie nieskazaną cielęcinę! Którzy z naszego losu uczyniliście sobie pyszną zabawę, którzy spotykacie się z kolegami, żeby z wypiekami na twarzach wymyślać sobie przygody, z okopu bezpiecznego fotela udawać, że jesteście ostatnimi sprawiedliwymi na Ziemi. Nie przeżyjecie ani godziny w naszym świecie! Który z was pociągnąłby za spust, widząc mutancie szczenię? Kto odważyłby się wejść do bunkra pełnego mutków, napluć na ich szefa i wyjść nietknięty z powrotem? Czy któryś z waszych policjantów pomógłby wam uniknąć napadu na autostradzie? Przeżyłby dwa tygodnie na pustyni bez wody, za to z ze-psutym autem, szukając ludzkich osad?

Wcale mi was nie żal. Nasza droga jest dopiero przed wami.



NEUROSHIMA

POSTAPOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA

Wzdłuż autostrad stoją wraki dawnych samochodów, przewracane kikuty drogowskich i zniszczone linie wysokiego napięcia. Na mapie Stanów zostało się kilka miast, kilkanaście większych miasteczek i setki, tysiące osad. Ruszysz sto mil i znajdziesz się samotny, jak rozbitek na falach oceanu. Gdziekolwiek się skierujesz, czeka cię niewiadoma i niebezpieczeństwo. Każde miasto przez lata odcięte od innych wykształciło własne zwyczaje i prawa. Każda najmniejsza wieś to zupełnie nowy świat.



Wydawnictwo Portal
ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice
tel./fax. (032) 370 29 79
www.rpg-portal.pl, portal@rpg-portal.pl



Patron i-netowy: www.valkiria.net

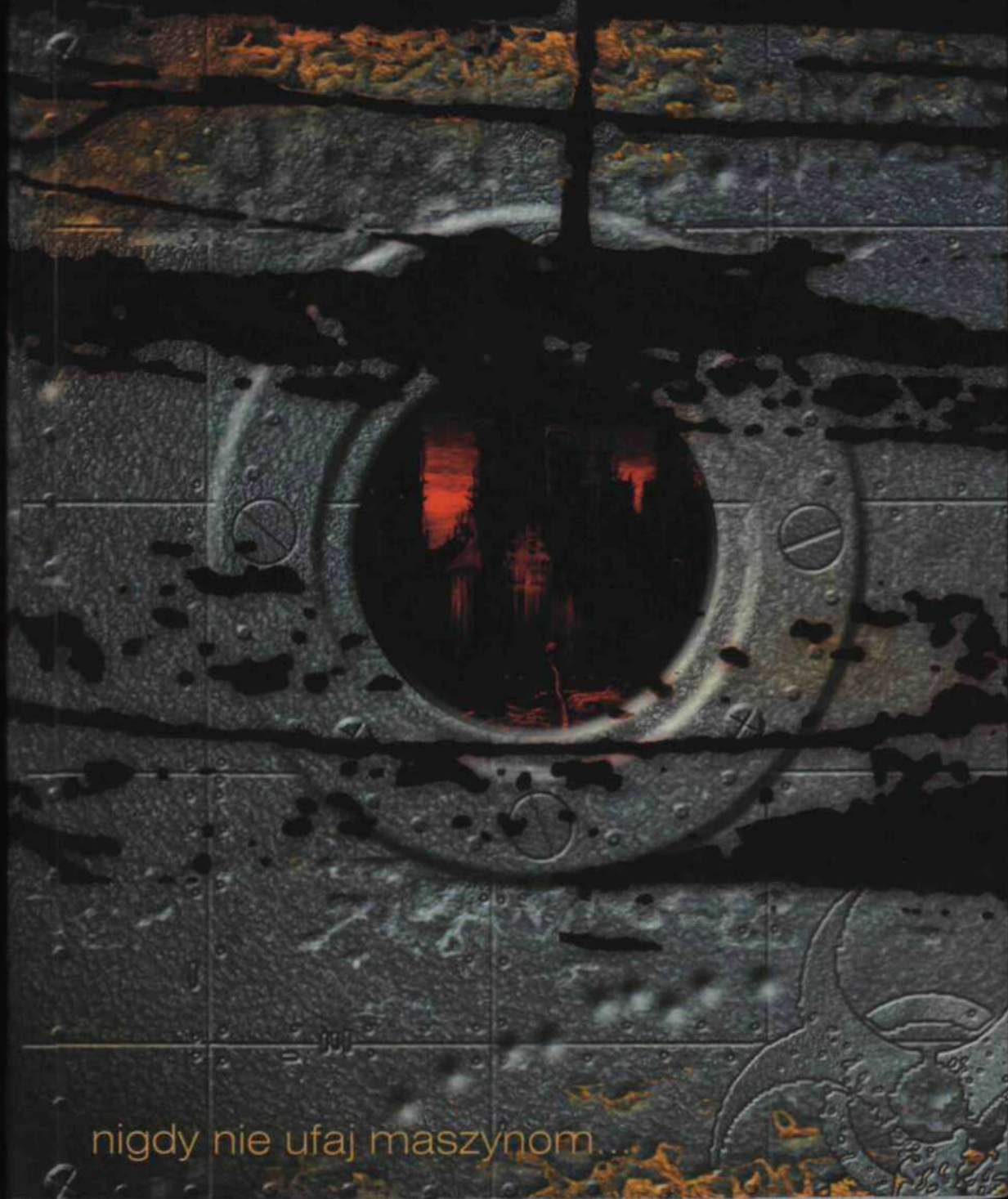


CENTRUM GIER
UL. KOŚCIUSZKI 8, 40-049 KATOWICE
TEL. (032) 257-18-17
e-mail: sklep.katowice@bard.pl



NEUROSHIMA

POSTAPOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA



nigdy nie ufaj maszynom...

IMIĘ:

POCHODZENIE:

PROFESJA:

SPECJALIZACJA:

CECHY:

RANY:

MODYFIKATORY TRUDNOŚCI TESTÓW:

REPUTACJA:

SZTUCZKI:

SZTUCZKI:

SZTUCZKI:

SZTUCZKI:

Negocjacje
Zastraszanie
Perswazja
Zdolności przywódcze

Empatia
Postrzeganie emocji
Błef
Opieka nad zwierzętami

Sila woli
Odporność na ból
Niezlomność
Morale

SZTUCZKI:

Medycyna
Leczenie ran
Leczenie chorób
Pierwsza pomoc

Technika
Mechanika
Elektronika
Rusznikarstwo

Wiedza ogólna
Maszyny ciężkie
Wozy bojowe
Sprzęt
komputery

PERCEPCJA

CHARAKTER

BUDOWA

ZREČZNOŚĆ

SPRYT

Wzrost	Waga	Siła	Prędkość	Wytrzymałość	Inteligencja	Wiedza	Doświadczenie	Wzrost	Waga	Siła	Prędkość	Wytrzymałość	Inteligencja	Wiedza	Doświadczenie

Orientacja w terenie
Wyczuwanie kierunku
Przygotowanie pułapek
Tropienie

Spostrzegawczość
Następowanie
Wypatrywanie
Czułość

Kamuffaż
Skradanie się
Ukrywanie się
Maskowanie

Przetwarzanie
Łowienie
Znajomość terenu
Zdobywanie wody

Sprawnosć
Kondycja
Wspieranie
Wytrzymałość

Waleka wręcz
Brawa
Ręczne
Jezdźiectwo

Broń strzelecka
Użyczenie
Porządki
Jazda konna

Broń maszynowa
Wyrzutnie
Łuk

Prowadzenie pojazdów
Prowadzenie samochodu
Prowadzenie motocykla
Prowadzenie ciężarówek

Zdolności manualne
Kradzież
Wieszakowa
Otwieranie zamków

Broń strzelecka
Pistolety
Karabiny
Kusza

Broń egzotyczna
Procy
Bumerang
Sztuki walki

NEUROSHIMA

PANCERZ:

--

BRON:

--

--

--

--

--

--

--

--

AMUNICJA:

--

--

--

--

--

--

--

--

SPRZET:

--

GAMBLE:

--

PUNKTY DOŚWIADCZENIA:

--