

 ORBITAL

SCHRONIARZE





NEUROSHIMA

POSTAPOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA

SCHRONIARZE

Autor:

Avner

Ilustracje:

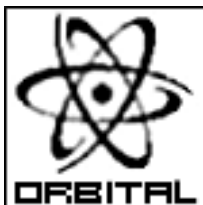
O. Klimek

Skład:

Lairena

Patronat:

neuroshima.elixir.int.pl





Budionnyj popatrzył po twarzach otaczających go ludzi. Malowało się na nich jakieś... zmęczenie? Wyczerpanie. Tak - to dobre stwierdzenie. Byli już zmęczeni tym wszystkim. Ciągłe nowe watahy głodujących zapuszczały się tu odkąd dowiedziały się o istnieniu schronu. A w schronie musiała być technologia... i jedzenie.

Rada Schronu powołała Budionnego, z 10 Jednostki Interwencji Zewnętrznych, do organizacji obrony przed atakami. Do czasu aż ustaną. Aż się zniechęcą i zaczną szukać jedzenia gdzie indziej. Ale Budionnyj wiedział, że się nie zniechęcą. Że będą nadal i nadal nacierać, a oni będą musieli nadal i nadal ich zabijać. Wiedział co to głód - był ze starej kadry - tych co pamiętali jeszcze jak wysiadł system naświetlania ziaren, i jedzenia nie było przez dwa miesiące. Już wtedy z głodu byli gotowi się pozabijać - oni - Schroniarze, awangarda ludzkości, ci, którzy przetrwali, ci, którzy mieli odbudować cywilizację. Byli gotowi pozabijać się za parę racji żywnościowych. Jak te zwierzęta, które ich teraz atakują. Dzień po dniu.

- Dobra - odezwał się wreszcie - zebrać ich i spalić, nie bliżej jak kilometr od Strefy. Wskazał na pięć ciał - mężczyzn, kobiet i jednego dziecka, wszyscy w łachmanach. Budionnyj i jego ludzie z Jednostki wyglądali niczym kadr z przedwojennego filmu, na tle ścierwa leżącego przed nimi.

Oficerowie z Jednostki byli bardzo zmęczeni. Amunicji nie brakowało, medykamentów też. Brakowało sił. Motywacji. Budionnyj rozładował karabin, niewystrzelany magazynek wsunął do pustej ładownicy przy pasie. Gdyby robił nacięcia na kolbie miałby ich już dziesięć. Dziś był 3 marca 2053 roku, według kalendarza schronu. W tym dniu Budionnyj zabił czwarte dziecko.

„Wracam” - pomyślał - „Wracam do siebie”. Odwrócił się i ruszył do bram schronu. Nie musiał pilnować swoich ludzi - wiedział, że bezbłędnie wykonają rozkaz. Tak jak i on zawsze wykonywał powierzone mu zadania.

Schrony

Wojna nadeszła znienacka. Maszyny zaczęły robić pandemonium, ludziom wcale mniej nie odbiło. Znamy to wszyscy. Wiemy w jakim świecie przyszło nam żyć. Nie marudźmy jak te dupy wołowe. Świat, jaki jest każdy widzi.

Nie o tym miałem mówić. Skąd pochodzisz? Bo ja z pewnego zadupia na południu, szkoda nazwy wymieniać. Ale chcę Ci opowiedzieć o kimś. O pewnych ludziach. Oni nie pochodzą stąd. To nie są chłopaczki z sąsiedztwa. Oni są z innego świata. Z Marsa nie przylecieli... ale prawie. Niewiele im brakuje, w sumie do zielonych ludzików. O kim mówię? O Schronia-

rzach mój drogi. O tych, którzy w wielu względach mają lepiej od nas. Ale w innych mają wiele gorzej.

Wojna i ratunek

Gdy Prezydent wygłosił swoje słynne orędzie o „Narodzie, który nawet w niewoli będzie wolny” wojna była już na całego. Maszyny hasały po Oregonie, Seattle już nie istniało, a maszyny celowały głowicami w Waszyngton. Populacja dostawała świra. Sklepy były ogołocone z zapasów, a „szkatułki przetrwania” były historią, jak Waterloo. W tym czasie domykały się już ciężkie wrota schronów. Czym były schrony? No rusz głową - wojna, choć nagła, wszystkich nie zaskoczyła. Jeden



dziadek już w 98 budował sobie schron w ogródku. Oczywiście nie mówimy tu o tego typu konstrukcjach. Mówimy o schronach z prawdziwego zdarzenia. Luksusowych, mieszczących kilkaset osób sejfach przetrwania. Domkniętych na ostatni guzik i blachę masywnych wrót.

Gdy inni na powierzchni zdychali od promieniowania, chorób, głodu, nędzy i maszyn, Schroniarze mieli się w najlepsze. Za to zapłacili przecież. Kim byli, a kim są teraz?

Populacja

Schrony, takie jak je znamy teraz, budowała od 2008 roku firma „DreadLock - Himilssen House Projects”. Konglomerat budowniczy, który karierę zrobił na konstrukcjach podziemnych. Terroryzm wtedy hasał jak czerwony kojot, ludzie na widok turbanu srali dalej jak widzieli ze strachu, toteż takie „Super safe” domy miały nie lada wzięcie. DHHP dorobiło się więc szmalu tyle, by emigrować na Księżyc, ale mało im było. Zaczęli rozmawiać z Rządem o dofinansowaniu projektu sieci ratunkowej na wypadek katastrof żywiołowych. Projektu nikt do kłopa nie spuścił, a FEMA podnieciła się jak nigdy dotąd, i prace nad schronami ruszyły pełną parą. DHHP robiło projekty a poszczególni Gubernatorzy zajmowali się realizacją. Planowo miało być

po trzy schrony na każdy Stan, ale nikt nie wyrobił takiego tempa budowy. Tak więc u progu wojny gotowych do zasiedlenia było około 30 - 35 schronów i 10 niedokończonych, ale możliwych do postawienia w stan „pół - gotowości”. To znaczy, że miejsce kosztowało mniej, ale byłeś powiadomiony o tym, iż nie ma stuprocentowego bezpieczeństwa.

Ceny? A nie mówiłem o cenach? No to teraz powiem. Miejsce w schronie kosztowało kurewsko drogo. Stać było tylko zamożnych, zamożniejszych i najbardziej, obrzydliwie bogatych. Apartamenty w schronach były różnej wielkości - od jednoosobowych, potem, małżeńskich, aż do wieloosobowych, rodzinnych. Wszystkie z łazienką, kuchnią, bieżącą wodą i telewizorem. Okienek niestety nie było. W zamian była opcja zawieszenia na ścianach reprodukcji klasyków. Bieżącą wodę brano ze źródeł podziemnych - jednego stałego, filtrowanego wodociągu i dwóch zbiorników zapasowych. W zapasowych wody było na pięć lat spokojnego funkcjonowania całego schronu. Dokąd





odprowadzano wodociąg? Zwykle do pobliskich rzek i jezior. Jeżeli więc były schrony zasilane z Missisipi, to współczuję ich mieszkańcom. Artykuły spożywcze były dostarczane na długo przed tym jak pierwsi ludzie zakupili miejsca. Głównie liofilizowana żywność i mnóstwo ziaren - soi, ryżu i ziemniaków. Czyli takich najprostszych w hodowli. Co do mięsa to laboratoria schronów dysponowały wiązkami DNA krów, świń, ptactwa i ryb, akurat tak by odtwarzać z nich gotowe półprodukty, udka z kurczaków, golonki, no czego dusza zapragnie! Życie jak w pieprzonym Madrycie! Gdy jedni zdychali z głodu, inni, pod nimi zażerali się parówkami. Nie mówię że to niesprawiedliwe. Tak to jest - płacisz i dostajesz.

Sarkofag

Schrony znajdowały się zawsze kilka kilometrów pod ziemią. Zwykle pod warstwą litej skały, tak by wytrzymały nawet kilka uderzeń jądrowych. Sieć grot prowadziła do wejścia, czyli wrót schronu. Groty były pozostałościami po robotach wykopaliskowych - kładziono tam coś na kształt jezdni, tak by wozy transportowe mogły dojechać. Czasami groty nie były jedną siecią, lecz kończyły się windą transportową do schronu zamiast wrotami. Tak czy tak groty to jeszcze nie jest

właściwy schron. To miejsce Schroniarze nazywają Strefą. Strefa zwykle ciągnie się dla nich od wrót do wyjścia z grot, a czasami i dalej - nawet do dziesięciu kilometrów na powierzchni ponad schronem. Strefa to rejon jaki jest pod obserwacją Schroniarze. Taki „Death Zone”. Każde istota jaka się tam znajdzie jest pod obserwacją. Nie jakąś zaawansowaną - jedynie termiczną i skanowaniem radiologicznym. Jeżeli przekroczy stopień 5 z 7 stopni bezpieczeństwa skali - wysyłana jest Jednostka Interwencyjna. Co jest dalej - chyba się domyślasz.

Sam schron obłożony jest sarkofagiem z żelbetonu, stali i paru innych substancji, których nie ma tu co wymieniać. Konstrukcja ma wytrzymać ewentualne ruchy tektoniczne i wstrząsy. Chyba się sprawdza dobrze.

Inną sprawą są wrota. Wrota to dwa gigantyczne bloki metalu, grube na dwa metry. Oddzielają schron od świata, są ostateczną barierą przed „zewnątrzem”. Otworzyć je można jedynie ze środka schronu. Jeżeli więc znajdziesz kiedyś wrota w jakiejś grocie i one są zamknięte na cztery skoble, to znaczy, że albo Schroniarze Cię nie chcą wpuścić, albo nikt tam w środku już nie żyje. O ile, oczywiście, dotrzesz do tychże wrót.

Ale założmy, że z jakichś dziwnych pobudek zostaniesz wpuszczony. Wtedy



czeka Cię skanowanie. Wiedz, że mutków odstrzeliwują nawet bez „dzieńdobry”. Jeżeli mutasem nie jesteś to schron zwiedzisz po dwóch tygodniach kwarantanny. Tylko zwiedzić. Nikt nie wymieni się z tobą, bo ich sprzęt jest za cenny. Przyjąć też Cię nie przyjmą. Jedyny profit jaki otrzymujesz to ten, że będziesz mógł pochwalić się kumplom - „Hej chłopaki - a ja byłem w schronie!”



Spółeczność

Kim są Schroniarze na co dzień? Dobre pytanie. Cóż - są normalnymi społecznościami, tylko takimi żyjącymi kilka kilometrów pod powierzchnią ziemi i nie wpuszczającymi intruzów. Dzielą się na cztery kasty, a przynajmniej tak jest w większości tych populacji:

- Sekretarzy - pod tą nazwą kryją się normalni politycy i władze schronu.

- Naukowców - wszyscy ci, którzy odpowiadają za sprzęt techniczny. Bez nich schron byłby martwy.

- Służbę Bezpieczeństwa - to policja i wojsko schronu w jednym - co tu dużo tłumaczyć.

- Obywateli - czyli tych zwykłych Schroniarzy, których jedynym zmartwieniem jest zwyczajne życie.

Schroniarze to zwykle potomkowie ludzi wykształconych i kulturalnych, stąd konflikty mają u nich wymiar czysto demokratyczny. Raz na cztery lata odbywają się wybory na Pierwszego Sekretarza i Komitet Centralny Schronu. Zwykle ugrupowania oferują w kampaniach wzmocnienie pewnych słabszych dziedzin, bądź plany projektów naukowych na najbliższe lata. Plany odbudowy świata część schronów odrzuciła albo od razu albo przełożyła na bliżej nieokreśloną przyszłość. „Nie jesteśmy gotowi” - to zwykle można usłyszeć. Trudno się dziwić, że nie chcą się z nikim dzielić - broń mają zawsze w doskonałym stanie, sprzęt techniczny łni się i skrzy, a żarcie jest tak zdrowe, że pewnie zarzygałbyś się po spożyciu! Ale mają też problem. Problem nazywa się - „Wychodzenie na powierzchnię”. O ile uzbrojone po zęby Jednostki Interwencji Zewnętrznych jakoś nie srają po gaciach (choć i tak nie zapuszczają się dalej jak kilometr od Strefy, czasem dwa), o tyle



zwykły Schroniarz po wyjściu jest już trupem. Nie rozumie świata, „zewnątrza”, operuje pojęciami, które już się dawno zdevaluowały. Tak jest - to Schroniarz nauczył mnie tego słowa! Ale wracając... cały ten ich hi-tech, cała wiedza, dyplomy i tytuły jakie masz w schronie, tu przecież głównie znaczą. Nim taki Schroniarz się o tym przekona zwykle jest już trupem, albo prawie trupem. Pamiętam jak raz odparliśmy z Hankiem na autostradzie atak gangerów - paru przeżyło i już mieliśmy im wsadzać po kulce w łeb, a Schroniarz, który z nami był, wyskakuje i krzyczy o Konwencji Genewskiej! Teraz rozumiesz?

Przyszłość

Jaka czeka Schroniarzy przyszłość? Nie wiem. Naprawdę nie wiem. Są czymś jakby muzeum - kultywują coś co nie wróci, jak Amisze - żyją według zasad niezrozumiałych dla nikogo poza nimi samymi. Czy mają szansę istnieć, trwać? To zależy od nich. Parę społeczności próbuje jak może. Co z tego wychodzi? Kombinat nie jest dobrym przykładem. Ale są inne. Pojedynczy Schroniarze się wyrывают, czasami całe grupy pojawiają się tu i tam. O ile zawitają do Nowego Jorku, to jeszcze pół biedy. Gorzej jak trafiają, na przykład, pod Molocha. Albo Missisipi.

Ale jak mam już gdybać to będę gdybał tak - przetrwa kilka schronów a reszta się rozwiąże i tyle z tego będzie. Moloch ruszy trochę na południe i kilka takich imprez sam zamknie, a technologii nigdy mu dość. Ci, którzy przetrwają, zaszyją się tak w sarkofagach, że zapomnimy o nich, a inni będą starali się ratować to co jeszcze mają. Nie wiem jak to nazwać, stąd przychodzi mi do głowy tylko jedno, schroniarskie słowo - tożsamość.

Jak grać Schroniarzem?

Schroniarz to pochodzenie. Normalne, bez zbędnych udziwnień - wybierasz je w Kroku 1.

Schroniarz +1 do Sprytu

Dziwny był ten facecik ze schronu - cherlawy jakiś, dziwnie ubrany. A gadał jak ci z Appalachów. No dobra dziwniej. Ale pomocny to się okazał całkiem, no całkiem - i bojler naprawiał, i dzieciaków czegoś nauczył, powiem Ci panie - takiego to u nas na południu ze świecą szukać. Nawet klopa mi przepchał - spec był jak nic. Szkoda, że meksy go zatłukły. I za co?! Za to że miał lśniącego, nowiuśkiego Colta. Zastrane sombreros!



Cechy (wybierz jedną z nich):

Survival gear locker - dostajesz 100 gambli na koniec, tak? Na sprzęt, tak? No to słuchaj - kupujesz graty na normalnych zasadach. Czyli żadnych zniżek ani nic takiego. Zabawa zaczyna się wraz z przeglądaniem twojego sprzętu, widzisz - twój sprzęt jest w doskonałym stanie, spluwy są spod igły (feralny rzut na zacięcie to 19-20), a garnki bez dziur. Rozumiesz co mówię? Posiadasz nowiuteńki sprzęt! Więc chowaj go dobrze, bo jak ktoś Cię z tym dorwie, to masz przerypane. Garnki są drogie, jak babcię Kocham!

Hazard Suit - a w jakim wdzianku ten Schroniarz łąził. No bo, mówił, skoro już wylazł na zewnątrz to przecież nie goły! Wpierw się śmialiśmy ale jak zobaczyliśmy jak na klatę wziął serię z Maca to już się zamknęliśmy. Posiadasz unikalny Hazard Suit. Co to takiego? Cóż - poza tym, że częściowo chroni przed promieniowaniem i toksynami, to jeszcze działa jak lekki pancerz na tułów, ręce i nogi, i to bez normalnych utrudnień dla lekkich pancerzy! No teraz to „zewnętrze” Ci nie straszne!

Dobre usposobienie - no tak to jest z wami że jak już wychodzicie to chcecie się z każdym zaprzyjaźnić. Nie powiem, trochę mnie to

dziwi u was, ale dobra, niech będzie. Przekonujący jesteście, oj tak! Jak już wybierzesz umiejętności i wydasz swoje punkty to podnieś sobie o poziom wyżej umiejętności z grup: „Negocjacje”, „Empatia” (bez „Opieki nad zwierzętami”) i „Siła woli” (bez „Odporności na ból”). Tak, tak - mam dobry dzień - za darmo - o jeden.

I co teraz?

Gdy wybrałeś już to pochodzenie to możesz wybrać jedynie Profesje związane z tym pochodzeniem, a które są przedstawione poniżej. Schroniarz nie może być Wojownikiem Autostrad, bo przecież dopiero co wyszedł ze schronu. Może za to być Politykiem, bo tym się zajmował pod ziemią i, być może, ma szansę na sukcesy w tej dziedzinie w „zewnętrzu”.

Profesje dla Schroniarzy:

Polityk

No dobra - nie jesteś takim politykiem jak wszyscy - nie łgasz bez mrugnięcia, nie obiecujesz zasiłków i nie całujesz niemowlaków. Umiesz za to zaplanować siew nasion na najbliższy rok, rozpatrzyć pozytywnie bądź nie, projekty naukowe z Działów Technicznych. No i jak już Cię wybiorą to usługi medyczne umiesz zweryfikować... bo słyszałeś, że Sekcja 6 ma jakieś profity w



związku z nowymi szczepionkami. Czy to się przyda na zewnątrz? Ty wierzysz że tak. Ale zobaczy się już na miejscu.

Plan - dobry plan to wszystko. Kiedyś nazywano to „logistyką” i jest z Ciebie taki właśnie logistyk. Umiesz wykancypować ile, czego i na jak długo może starczyć. No ale lepiej nie wyliczaj mi ile mogę amunicji wystrzelać przy najbliższej okazji, bo sam Cię rozwalę jasne?! Jeżeli wybierzesz tę cechę grupa, z którą jesteś, zużywa swoje zapasy o 1 wolniej niż zazwyczaj. Dlaczego? Dlatego, że ty nauczyłeś ich co to oszczędność. I to jest plan!

Gładka gadka - ale jak już zapasów nie ma a chcecie trochę ich kupić, to przyda się umiejętność którą posiada każdy polityk - łganie. O przepraszam - Ty nazywasz to pijarem! A konkrety? Jakże konkrety - jesteś politykiem! Ale dobra - za każdym razem gdy zaczynasz handel dostajesz blef na 3. Dokładnie - jeżeli go nie wykupiłeś masz go na czas handlowania na 3. A jak już masz na 3 lub więcej? To wtedy działa sztuczka Poker i tyle!

Oficer — technik

No ale gdy już politycy się wygadają i zakończy się kampania wyborcza, wtedy dostajesz do ręki plan. I realizuj go! Reali-zuj - tu zwykle chałupnictwo nie

pomoże! Ale ty nie jesteś chałupnikiem. Jako technik zajmujesz się najniezbędniejszymi rzeczami - prowadzisz badania, oddzielasz racje żywnościowe, analizujesz schematy dalszego rozwoju. Gdyby nie ty dzieciaki nie dostałyby racji wodnych, gdyby nie ty ziarna nie rosłyby w takim tempie jak obiecują politycy... właściwie to gdyby nie ty to schron zdechłoby z głodu! To co tu jeszcze robisz? Do roboty!

Einstein - $E = 2?$ $E = 2 + 2 = 4?$ $E = mc^2$! No jasne! Właściwie to jesteś tym facetem co nie babra się w chemikaliach, tylko nakazuje innym się babrać! Ty mówisz co - oni mówią na kiedy. Za darmo otrzymujesz sztukę „W teorii...” gdy wybierzesz którąś z wymaganych umiejętności z pakietu „Wiedza ogólna”. Oczywiście musisz wykupić taką umiejętność. To co tu robisz? Kupuj tą „Historie”!

Pieprzony los kataryniarza - czasami jeden człowiek znaczy więcej niż tuzin ludzi! Tego nie powiedział żaden z prezydentów USA tylko pewien jajogłowy ze Schronu 13. A jak to ma się do Ciebie w praktyce? Ano to, że jesteś w stanie przerzucać punkty umiejętności jak chcesz. Owszem - wykupujesz te umiejętności normalnie, wszyscy to znamy. Ale Ciebie to nie ogranicza! Jeżeli masz Medycynę na 2 a potrzebujesz na 3 to raz na



sesję możesz odjąć punkt od, jakże Ci przydatnej „Broni długiej” i już masz 3! Ale pamiętaj, że po sesji punkty wracają na swoje miejsca! To się nazywa dopiero wszechstronność, co?

Oficer ochrony schronu

Jesteś w SB i jesteś z tego dumny. To wy pilnujecie by jajogłowi mogli prowadzić badania, to wy pilnujecie populacji, to dajecie dzieciakom cukierki w czasie akcji rekrutacyjnej i wreszcie to wy pilnujecie całego biznesu! Jesteś przeszkolony, jesteś gotowy, jesteś oddany. Jesteś oficerem Służby Bezpieczeństwa schronu. No! A teraz rusz dupę pilnować wrót!

Defcon - specyficzna koncepcja obrony schronu wymaga specyficznych działań. I ty jesteś w tym specem. Za każdym razem gdy trzeba zorganizować obronę czegokolwiek wkraczasz Ty. Twoje koncepcje są niezawodne i sprawdzone. W końcu układali je dawno temu ludzie mądrzejsi od tych tutaj! W każdym przypadku ataku, jeżeli to Ty opracowałeś taktykę obrony znacząco (o 60%) zwiększa się szansa, że będziecie w stanie się obronić. No tak po prostu jest - jedni od strzelania, drudzy od myślenia.

Nomenklatura - była wojna. Broń jest. Jest jej dużo. Są miejsca, gdzie w każdym rowie leży coś z czego można

postrzelać. Tylko nie każdy się na tym zna. Nie każdy wie nawet z czego strzela. A ty? Ciebie uczyli tego już w kołysce. Wiesz wszystko o broni palnej. Dosłownie wszystko. Nie tylko bezbłędnie rozpoznasz model broni jaki widzisz. Nie tylko rozpoznasz dany model po odgłosie wystrzału jaki wydaje. Ale nawet po wykupieniu umiejętności, wszystkie związane z bronią palną rosną o jeden. Jeżeli miałeś „Bron krótką” na 2, rośnie ci na 3. Jeżeli nie miałeś wcale, rośnie ci, całkiem a darmo, na 1, jasne? No! To spieprzaj!

Co dalej?

No masz już pochodzenie i profesję. Gównu wiesz o świecie do którego wychodzisz. Czemu warto grać Schroniarzem? Co w tym fajnego? Po pierwsze - masz lepszą pozycję niż Hibernatus. Ty już wiesz, że była wojna, nie jesteś pierwszym lepszym cywilem z „tamtego świata”. Nie wykupujesz umiejętności tylko z pewnego, dostępnego zestawu. Z jedną różnicą. Dostajesz 40 punktów za specjalizację i tylko 25 pozostałych. Wszak w schronie każdy musi znać swoje miejsce. Co jeszcze? Nie dostajesz Sztuczki. Dlaczego? Po prostu nie. Co nie oznacza, że później w trakcie gry nie możesz żadnej kupić. Możesz - nawet zachęcam. Choroby też nie losujesz. Twoja choroba nazywa się „Chro-



niczne zdziwienie” i tego się trzymaj. Reputacja? No nie żartuj - lecimy dalej. Sprzęt? Dostajesz 100 gambli i kupujesz pamiętając że wszystko co kupujesz jest nowiutkie, spod igły i nie musisz się obawiać, że kupiony pistolet zrobi nagle „klik”, i bynajmniej nie będzie to brak amunicji. To Twoje profity. Schroniarz jest idealny dla tych, którzy przeczytali podręcznik podstawowy, a nadal nie czują klimatu Neuroshimy. Wiedzą co, jak, kiedy i kto kogo, ale jakoś nie potrafią w to wejść. Absurdem byłoby wtedy żeby MG zmuszał takich graczy do zgrywania byle palantów sprzed wojny. Lepiej by sami Mistrzowie wprowadzili takich graczy w stosowny klimat. To dużo prostsze i przyjemniejsze, a i taki gracz ma satysfakcję, że wreszcie wie o czym mowa! A poza tym - Schroniarze to po prostu ciekawy koncept w świecie Neuroshimy - nie każdemu mistrzowi musi odpowiadać, ale sam fakt istnienia schronów powinien być niezaprzeczalny. Każdy podchodzi do kwestii inaczej. Decyzja i tak ostatecznie należy do Mistrza Gry.



Przykładowe schrony

Przedsionek Piekła

To dość specyficzny schron. Dlaczego? A dlatego, że każdy kto tam zawitał... nigdy nie wrócił. Dlaczego? Nie wiem i nie pytam. Ale co do spekulacji. Podobno schron ten nosił liczbę 34. Zbrojownia była wypchana po brzegi ale żadnych kluczy czy kłódek w promocji nie dorzucano.

Przedsionek Piekła szkoli najlepszych najemników we wschodnich Stanach. Więc jeżeli ktoś rozwali ci łeb z 600 metrów z Mosina, tak że nawet nie gwizdniesz z uznania to znaczy że pochodzi właśnie z tego schronu. Jeżeli spotkasz kogoś kto pochodzi, nawet rzekomo, z Przedsionku Piekła, to staraj się najpierw zaprzyjaźnić. Wpierw zaprzyjaźnić, potem cała reszta.

Kombinat

A jeżeli już masz kumpla z Przedsionku Piekła, to lepiej nie zaprzyjaźniaj się z kimkolwiek z Kombinat. Czym jest Kombinat? A jest tylko pierwszym schronem, który zdecydował o tym iż trzeba odbudować świat. Jak? Nie pytaj. Kombinat to schron stricte militarny - znalazło się w nim dużo wojskowych po wojnie. Zgorzkniałych po porażce zdecydowali że trzeba wrogom dokopać trochę później. O ile to pokolenie jest już za stare, o tyle to obecne realizuje plan dziaduniów



całkiem dziarsko!
Kombinat uważa, iż należy się odciąć od przeszłości, bynajmniej nie przedwojennej. Po prostu nie można pozwolić na to, by jakakolwiek pozostałość powojenna utrzymała się zbyt długo. A jako że Kombinat posiada stosowny sprzęt zagłady, umożliwia mu to organizowa-

nie szeroko zakrojonej akcji pacyfikacyjnej na całym południowym wybrzeżu. Nawet Hegemoniści nie czują się zbyt bezpiecznie, od czasu pierwszych ataków Kombinat. Także jak zobaczysz w oddali dobrze uzbrojonych i opancerzonych wojowników, to spieprzaj najszybciej jak się da! Najlepiej pod ziemię!

ORBITAL CIAGLE NADAJE!

Dołącz już dziś do największego, najszybciej rozwijającego się serwisu poświęconego NS! Masz szansę wziąć udział w wielu fanowskich projektach, uzyskać wsparcie w realizacji swoich pomysłów i dołączyć do zespołu świetnie zorganizowanych i kreatywnych fanów Neuroshimy. Jeżeli piszesz teksty, znasz się na grafice lub programowaniu, nie zwlekaj!

Również Ty możesz liczyć na nasze wsparcie w wydaniu Twojej pracy. Zajmiemy się opracowaniem graficznym i składem w PDF, dokonamy fachowej korekty i pomożemy Ci w nadaniu ostatecznych szlifów. Jeżeli nie wiesz do kogo się zwrócić, spójrz w górę. Tam jesteśmy My!



ORBITAL

neuroshima.elixir.int.pl